CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

WYDANIE SPECJALNE
cena: 15,99 zł w tym 8% VAT



REPLAY

- Age of Empires
- F.E.A.R.
- I Have No Mouth, and I Must Scream
- Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
- Phantasmagoria
- The Neverhood
- The Thing
- Vampire: The Masquerade – Bloodlines
- ...i nie tylko

VARIA(CJE)

- Muzeum Starych Gier
- Magazyn Retrokulturalny

PUBLICYSTYKA

GRY W UNIWERSUM ALIENA

- 40 lat Commodore'a 64
- Narodziny casual gamingu
- Lemingrad
- Potępieńcza gra
- Melanż na Diunie
- Rotoskopia
- Historia Amigi
- Z archiwum X-COM
- Ditherpunk
- ...i dużo więcej

W PREZENCIE DLA CZYTELNIKÓW

DARMOWE EBOOKI/ AUDIOBOOKI Z LEGIMI – WYBÓR REDAKCJI

KOD NA 50 FILMÓW W SERWISIE ENTCLICK

ZNIŻKI NA KLASYCZNE GRY W SERWISIE GOG.COM

ISSN 1426-2916 NR INDEKSU 379 166
9 771426 291211 01

...To żyje! To żyje!

Kiedy pięć lat temu Retro zostało posłane do piachu już po drugim numerze, uważałem, że to koniec naszej wspólnej przygody. Ale życie lubi płatać figle, czasem także te przyjemne. Więc – znów jesteśmy!

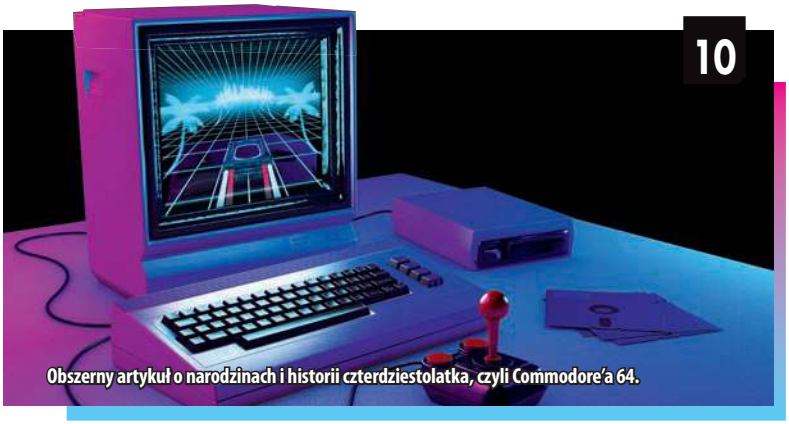
Trzeci numer Retro tradycyjnie jest nieco inny od poprzedników. To poniekąd świadomy zabieg, bo nie chcemy się ograniczać i kostnieć w raz ustalonej postaci. Pismo ma nieustannie ewoluować i zaskakiwać Was w każdej kolejnej odsłonie. Treścią i formą. Co do formy, to widzicie nowy layout. Co do treści zaś... poszerzamy formułę magazynu. **To już nie jest tylko i wyłącznie pismo na temat „klasycznych gier" i sprzętu retro.** Wychodzimy – troszkę – z naszej komputerowej bańki i wkraczamy w świat szeroko pojętej (pop)kultury retro. A konkretniej, to piszemy o horrorach (w grach, acz nie tylko w nich). Uspokajam, że nie zdominowały one numeru aż tak bardzo, jak FPS-y drugie Retro. (W sumie to ledwo liznęliśmy temat, bo gdyby podejść do niego na serio, musielibyśmy poświęcić wszystkie bez wyjątku strony w tym numerze). Więc jeśli nie przepadacie za elementami grozy, bez obaw – znajdziecie tu też sporo tekstów poświęconych innym zagadnieniom. Swoją drogą, publicystyki jest w tym numerze odczuwalnie więcej niż recenzji gier. Oceńcie, czy taka struktura pisma Wam odpowiada, i dajcie nam o tym znać. Dostosujemy się do oczekiwań.

Miłej lektury!
Smuggler

PS Wszelkie opinie podrzucajcie na adres: **retro@cdaction.pl**. A jeśli czujecie się na siłach, ślijcie też swoje teksty – publicystykę i recenzje – do czwartego numeru Retro, które powinno pojawić się jeszcze w tym roku. (Oczywiście za przyjęte do druku artykuły zapłacimy). Zapraszam też na FB, na grupę **CD-Action Retro**.









CD-ACTION

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

REDAKTOR NACZELNY: Dawid Bojarski
ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik
REDAKTOR PROWADZĄCY: Smuggler
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Tomasz Lubczyński, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel, Witold Tłuchowski
WSPÓŁPRACOWNICY: Maciej Bachorski, Dawid Biel, Marek Czajor, Rafał Fluderski, Marcin Kępski, Michał Klekowicki, Bartłomiej Kluska, Bartłomiej Nagórski, Joanna Pamięta-Borkowska, Marcin Skwark, Kuba Stolarz, Michał Wolski
KOREKTOR: Patryk Wypchło

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 i cywilną.

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Beata Haratym, Michał Wolski

eprasa.pl ab8d03239b

SPIS TREŚCI







004 Newsy i kalendarium

C:\PUBLICYSTYKA_

006 Lot komodora Trzmiela, czyli wzlot i upadek Commodore Business Machines
010 Czterdzieści lat „Złomodora"!
018 Amiga. Przyjaciółka ze snów
026 Magnavox Odyssey – początek odysei
028 Retropisma z Retronics
029 Felieton: Parcie na papier
030 Cudowna epoka shareware
032 Widzisz te kocie ruchy? Rotoskopia w grach
034 Ditherpunk
036 Groza pikseloza
038 Tempest. Zrodzony z horroru i Szekspira
042 Lecimy w Kulki! Korzenie casualowego grania
045 Felieton: Oda do Nortona
046 Lemingrad
048 Czas na melanż
052 Z archiwum X-COM
056 Organizm (niemal) doskonały, czyli wzloty i upadki Obcego w grach wideo
061 Felieton: Sztuka straszenia, czyli groza z ekranu i z monitora
062 Wewnętrzne zło Shinjiego Mikamiego
066 Potępieńcza gra. O romansie Clive'a Barkera ze światem gier

C:\REPLAY_

068 I Have No Mouth, and I Must Scream
070 F.E.A.R.
072 Vampire: The Masquerade – Bloodlines
074 Phantasmagoria
078 The Neverhood
079 Red Dead Revolver
080 American McGee's Alice
081 Age of Empires
082 Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
084 Blair Witch Volume I: Rustin Parr
086 The Thing

C:\VARIA[CJE]_

088 Retro Kultura
094 Pudła na wystawie
098 Blue Screen

gog com

Zniżki na wybrane klasyczne gry z serwisu GOG – **patrz strona 25**.

25

ENTCLICK
ISLAND OF ENTERTAINMENT

97

Kod na 50 darmowych filmów od Entclick

Redakcja dokonała – niekiedy dość kontrowersyjnie – wyboru oferowanych wam tytułów. Jako że filmów jest zbyt wiele, aby wypunktować tutaj wszystkie, pełną listę możecie znaleźć na facebookowej grupie CD-Action Retro (bit.ly/cdaretro).

Legimi

93

Darmowa książka od Legimi

Wyselekcjonowaliśmy dla was 10 wartych lektury ebooków (literatura piękna i popularnonaukowa), tworząc tym samym pulę, z której możecie wybrać sobie jedną pozycję. Dany tytuł nie zostanie udostępniony Wam w ramach czasowego abonamentu, lecz na własność, tzn. w formie pliku do pobrania i wgrania na urządzenie (PC, czytnik ebooków, telefon). Niektóre z tych pozycji dostępne są też w formie audiobooka. Oto lista:

- **Stephen King – „To" [ebook/audiobook]**
- **Michaił Bułhakow – „Mistrz i Małgorzata" [ebook/audiobook]**
- **Joseph Heller – „Paragraf 22" [ebook/audiobook]**
- **Andrzej Sapkowski – „Miecz przeznaczenia" [ebook/audiobook]**
- **„Fantastyczny Lem. Antologia opowiadań według czytelników" [e-book]**
- **Janusz A. Zajdel – „Limes inferior" [audiobook]**
- **Terry Pratchett – „Mort" [ebook/audiobook]**
- **Ursula K. Le Guin – „Czarnoksiężnik z Archipelagu" [ebook/audiobook]**
- **Lee Child – „Nocna runda" (z cyklu „Jack Reacher") [ebook/audiobook]**
- **Richard Ogorkiewicz – „Czołgi. 100 lat historii" [e-book]**
- **Leonardo Vittorio Arena – „Samuraje. Triumf i upadek japońskich wojowników" [ebook]**

SPRAWDŹ, CZY NA STRONACH **93** I **97** ZNAJDUJĄ SIĘ ZDRAPKI Z KODAMI!

gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
BIURO REKLAMY: Lidia Ukleja,
tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaction.pl

eprasa.pl ab8d03239b

KALENDARIUM

CZERWIEC



Carmageddon

➪ 50 lat temu, 27 czerwca 1972 roku, Nolan Bushnell i Ted Dabney założyli firmę Atari i rozpoczęli pracę nad grą Pong.
➪ 40 lat temu, w czerwcu 1982 roku, automaty arcade z Tronem trafił do amerykańskich barów. W ciągu kilku tygodni gra podbiła Stany Zjednoczone i przyczyniła się do boomu na salony gier.
➪ 35 lat temu, w czerwcu 1987 roku, 17-letni bliźniacy Oliver wydali pierwszą grę o przygodach Dizzy'ego. Gadające jajo stało się nieoficjalną maskotką komputera ZX Spectrum.
➪ 25 lat temu, 13 czerwca 1997 roku, swoją premierę w Szwecji miała pierwsza gra z serii Carmageddon. Tydzień później trafiła na rynki europejski i amerykański. Brutalne wyścigi wywołały falę protestów w zachodnich mediach, a w niektórych krajach zostały nawet ocenzurowane.
➪ 25 lat temu, 26 czerwca 1997 roku, Bullfrog Productions wypuściło Dungeon Keepera - polegającą na zarządzaniu lochem grę, która nauczyła nas, że dobrze jest być złym.
➪ 20 lat temu, 6 czerwca 2002 roku, Bethesda wydała trzecią część cyklu The Elder Scrolls, zatytułowaną Morrowind. Spory o to, czy ta gra jest lepsza od Skyrima, trwają do dziś.

LIPIEC

➪ 40 lat temu, 16 lipca 1982 roku, swoją premierę miała gra Joust. Szalone pojedynki rycerzy dosiadających strusie i bociany napędziły sprzedaż konsoli Atari 2600.
➪ 20 lat temu, 3 lipca 2002 roku, Blizzard wydał grę Warcraft III: Reign of Chaos, uważaną za jeden z najlepszych RTS-ów w historii. Kolejna część serii nigdy nie powstała, a świat Warcrafta został wykorzystany do stworzenia przebojowego MMORPG.

SIERPIEŃ



➪ 40 lat temu, 17 sierpnia 1982 roku, do japońskich salonów gier trafił Donkey Kong Jr. udowadniający, że Mario jest czarnym charakterem.
➪ 40 lat temu, 20 sierpnia 1982 roku, po dżungli zaczął biegać bohater gry Pitfall!. Atarowcy byli wniebowzięci.
➪ 40 lat temu, w sierpniu 1982 roku, konsola drugiej generacji ColecoVision rzuciła wyzwanie sprzętowi firmy Atari. I przegrała konfrontację o włos.
➪ 40 lat temu, pod koniec sierpnia 1982 roku, na sklepowych półkach pojawiły się pierwsze egzemplarze komputera Commodore 64. Został on najlepiej sprzedającym się ośmiobitowcem w historii! (O C64 przeczytasz więcej na kolejnych stronach Retro).
➪ 35 lat temu, 12 sierpnia 1987 roku, swoją premierę miał pierwszy Street Fighter. Gra była przeciętna, ale już jej sequel podbił świat.
➪ 30 lat temu, 27 sierpnia 1992 roku, na rynek trafiła pierwsza produkcja z serii Mario Kart. Wychowało się na niej całe pokolenie kierowców Formuły 1 i NASCAR.
➪ 25 lat temu, 25 sierpnia 1997 roku, James Bond podjął się wyjątkowo trudnej, aż zakończonej sukcesem misji - w grze GoldenEye 007 udowodnił, że FPS-y mają rację bytu na konsolach.
➪ 20 lat temu, 19 sierpnia 2002 roku, gra Medieval: Total War dostarczyła nam przyjemności obserwowania, co rozpędzona chorągiew ciężkiej jazdy robi z lekkozbrojnym średniowiecznym piechurem.
➪ 20 lat temu, 29 sierpnia 2002 roku, rządy objęła Mafia. Ale więcej o tym nie możemy powiedzieć. Omerta.



DROŻYZNA

Sprzęt do gier wideo mocno nam ostatnio zdrożał. Gdy w 1974 roku Atari wypuściło na rynek domową konsolę – drugą po Magnavox Odyssey – o nazwie Home Pong, kosztowała ona niecałe 100 dolarów. Z kolei w kwietniu tego roku dom aukcyjny RR Auction upłynnił prototypowy egzemplarz owego urządzenia za 270 910 dolarów. Szczęśliwemu nabywcy gratulujemy i mamy nadzieję, że jedyna gra, jaka działa na konsoli, szybko mu się nie znudzi.

Jeśli to dla was za drogo, to jeden z góra 2000 egzemplarzy komputera Commodore 65 – z rozszerzeniem pamięci, w idealnym stanie, sprawny, z numerem fabrycznym 0000027 – został ostatnio sprzedany na eBayu za kwotę... 81 450 euro.



PRAWDZIWY KSIĄŻĘ

Anonimowe źródło zapowiadało, iż w czerwcu zostanie opublikowany kod źródłowy buildu Duke Nukem Forever z 2001 roku. Jak się okazuje, nieznany informator minął się z prawdą, bo kod ujawniono już w maju w serwisie Archive.org (linkd.pl/pf4ke). Dzięki temu możemy przekonać się, iż – wbrew wielu plotkom – 3D Realms wcale nie było bliskie wydania gry przed zmianą engine'u.

Dodatkowo build udowadnia, że DNF był w założeniach grą technicznie bardzo zaawansowaną, wyprzedzającą inne produkcje z początku XXI wieku. Cóż, teraz pozostaje czekać, aż modderzy sklecą nam z kodu źródłowego i kilku mapek pełnoprawnego Duke'a, który sprawi, iż zarówno 3D Realms, jak i Gearbox najedzą się wstydu.

NOWA „TRUMIENKA"

Jedna z najbardziej kanciastych myszy w historii – słynna „trumienka" z Amigi 500 – powraca. Łukasz Remiś, polski projektant i miłośnik sprzętu retro, zebrał na Kickstarterze blisko 150 tys. euro od chętnych nabywców, chcąc przywrócić światu legendarną konstrukcję w nowej formie. Mowa o myszy bezprzewodowej, o rozdzielczości 1600 dpi, współpracującej z systemami Amiga OS, Windows, Mac OS i Linux. Niestety gryzoń będzie optyczny, więc możemy zapomnieć o wzbudzającym największą nostalgię doświadczeniu wiążącym się z eksploatacją trumienki, czyli o konieczności czyszczenia mechanizmu kulki.

BAYRAKTAR

Jeśli znudził się wam już Raid over Moscow z 1984, możecie skopać tylko pewnej niezbyt lubianej ostatnio nacji w zupełnie nowej – bo wydanej w 2022 roku na C64 – grze o tym samym tytule. Wierzę, że traficie prosto w wieże!

MROCZNY KARTING

Lilith Walther, autorka jednego z najsłynniejszych demake'ów – Bloodborne'a PSX – idzie za ciosem. Po ciepłym przyjęciu adaptacji dzieła FromSoftware, wyglądającej jak gdyby stworzono ją w czasach pierwszego PlayStation (choć – gwoli ścisłości – demake jest grą pecetową), przyszła pora na kolejne wyzwanie. Tym razem jest nim spin-off Bloodborne'a reprezentujący popularny w późnych latach 90. gatunek wyścigów gokartów. Tak jak poprzednio wersja pecetowa gry zostanie udostępniona za darmo w serwisie itch.io.

eprasa.pl ab8d03239b



ULICE GNIEWU W KINACH

Na ekranizację dobrej gry nigdy nie jest za późno. Wprawdzie seria Streets of Rage największe triumfy święciła w latach 1991-1994, ale wydana dwa lata temu czwarta część popularnej chodzonej bijatyki też zgarnęła zasłużone pochwały. Historia byłych gliniarzy, którzy rozprawiają się z przestępczością i korupcją przy pomocy pięści, przyciągnęła ostatnio uwagę Dereka Kolstada, scenarzysty filmów o Johnie Wicku. Adaptacja Streets of Rage będzie drugim projektem Kolstada związanym z grami wideo, bo wcześniej zobaczymy efekt jego pracy nad scenariuszem do Just Cause.

PRINGLES NA SPECTRUMIE

W kwietniu tego roku swoją 40. rocznicę świętował komputer ZX Spectrum. Z tej okazji producent chipsów Pringles przygotował krótki okolicznościowy filmik reklamowy. I nie byłoby w tym nic wartego uwagi, gdyby nie fakt, że za oprawę dźwiękową posłużyły charakterystyczne piski związane z wczytywaniem programu na „spektrumnie". Ktoś wpadł zatem na pomysł, aby nagrać je na kasetę magnetofonową i wczytać do pamięci ZX Spectrum. Oto rezultat. (Ludziom od marketingu Pringles należy się premia).



SKLEP ZAMKNIĘTY

Wii U oraz 3DS oficjalnie dołączają do grona konsol retro. Od marca przyszłego roku nie będzie można dokonywać zakupów gier na te formy w Nintendo eShopie; równolegle wygaszone zostaną również inne sklepy elektroniczne związane z urządzeniami, takie jak Theme Shop czy StreetPass Mii Plaza. „Wielkie N" zapewnia jednak, że planuje utrzymać wsparcie dla konsol, a nabywcy gier będą mogli nadal ściągać je z serwerów japońskiego koncernu, a także cieszyć się opcjami multiplayerowymi.

OSTATNIA PIOSENKA

Jeśli dotąd nie kupiliście sobie iPoda, to już na to za późno. Apple zakończyło produkcję iPoda Touch siódmej generacji, a więc ostatniego z rodziny popularnych odtwarzaczy multimedialnych. Zaprezentowane 21 lat temu urządzenie uczyniło pogrążoną w kłopotach firmę jednym z największych koncernów na świecie, zrewolucjonizowało branżę muzyczną, stworzyło koncepcję podcastu i przygotowało grunt dla smartfonów. Całkiem pokaźne dokonania, jak na tak małe rozmiary.



ZELDA NA C64

Lykia – The Lost Island, czyli najnowszy tytuł studia PULS4R Production tworzony z myślą o ośmiobitowej rodzinie komputerów firmy Commodore, ma mieć prawdziwie monstrualne rozmiary. Gra, nawiązująca swym designem do The Legend of Zelda, zajmie dwie dwustronne dyskietki 5,25 cala (dostępna będzie też wersja na kartridżu, w obu wariantach mówimy o ponad 600 kilobajtach danych), prezentując otwarty świat obejmujący 580 ekranów, 40 enpeców i aż 2000 linii dialogowych. To produkcja, na którą posiadacze C64 czekają od blisko 40 lat.

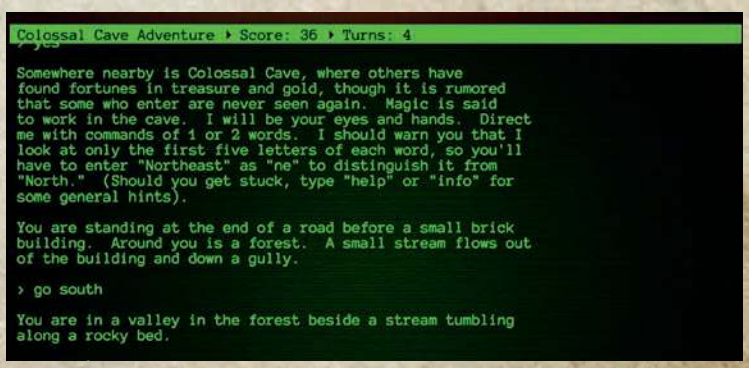


POSZUKIWACZE SKARBÓW

Okazuje się, że współczesnych skarbów nie zakopują piraci. Wprost przeciwnie – dziś legalnie robią to handlarze. Jeden z takich skarbów odkryto w stanie Nebraska podczas przeglądania sklepowego magazynu. W kilkunastu skrzyniach zapieczętowanych 28 lat temu znalazły się setki egzemplarzy gier na konsole Segi, Nintendo i 3DO w oryginalnych, zafoliowanych opakowaniach. Najtańszy spośród odnalezionych tytułów – Aladdin – wart jest około 400 dolarów. Za najdroższy – Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time – kolekcjonerzy są skłonni zapłacić blisko cztery razy więcej. Wartość całej kolekcji przekracza milion dolarów.

POWRÓT WILLIAMSÓW

W 1972 roku Will Crowther, korzystając z serwera PDP-10, stworzył prostą grę tekstową pod tytułem Colossal Cave Adventure (znaną szerzej jako Advent). Siedem lat później natrafili na nią Ken i Roberta Williamsowie – to doświadczenie zainspirowało ich do porzucenia dotychczasowych zajęć na rzecz projektowania i sprzedawania gier wideo. Obydwoje stali się legendami branży, a założona przez małżeństwo firma – Sierra On-Line – przez dwie dekady była potentatem na rynku komputerowych przygodówek. I choć para przeszła na zasłużoną emeryturę ponad 20 lat temu, najwyraźniej ma jeszcze coś do powiedzenia. Williamsowie wracają! I to ze stworzonym na silniku Unity remakiem gry, która odmieniła ich życie. Planowana data wydania – jesień 2022 roku.



eprasa.pl ab8d03239b

LOT KOMODORA TRZMIELA

czyli wzlot i upadek Commodore Business Machines

Smuggler

W roku 2022 miłośnicy sprzętu retro świętują dwa jubileusze: czterdzieste urodziny C64 i trzydziestą piątą rocznicę Amigi. Oba komputery sygnowane są logiem Commodore Business Machines. To dobry czas, by opowiedzieć o tej firmie i jej twórcy, który przeszedł drogę od więźnia hitlerowskiego obozu koncentracyjnego, poprzez biednego jak mysz kościelna emigranta, po milionera i jednego z tuzów branży komputerowej w latach 70.-90. XX wieku.

13 grudnia 1928 roku w Łodzi, w rodzinie polskich Żydów, przyszedł na świat Jack Tramiel. Najprawdopodobniej. Do dziś toczą się bowiem spory o to, jak się naprawdę nazywał: Idek, Icek, Jacek, Trzmiel, Tramielski. Nic tu nie jest pewne... W 1944 trafił wraz z ojcem do obozu koncentracyjnego Auschwitz; wyzwolenia doczekał już tylko Jack, by w 1947 roku wyemigrować do Stanów Zjednoczonych. Tam, mając dosłownie parę dolarów w kieszeni, zmienił swoje absolutnie niewymawialne dla Amerykanów nazwisko i rozpoczął nowe życie.

Jak sam wspominał po latach, w obozie „przeżywało sześćdziesięciu ludzi na każde dziesięć tysięcy. Ja byłem jednym z tych sześćdziesięciu. Więc od tego momentu nic nie było dla mnie trudne".

Niezniszczalny Jack

W USA dostał kredyt i założył Commodore Portable Typewriter Company zajmującą się serwisem i naprawą maszyn do pisania. W 1955 zarejestrował zaś w Kanadzie nową firmę o dumnej – by nie rzec, że pretensjonalnej – nazwie Commodore Business Machines International. **Od tego momentu, zamiast tylko naprawiać maszyny do pisania, sam je produkował**. Dlaczego firma powstała w Kanadzie? Otóż Tramiel konstruował swe maszyny na licencji czechosłowackiej – a więc wtedy komunistycznej – sprowadzając części z terenów dzisiejszych Czech. W owym czasie w USA sprzedaż komunistycznej technologii była zakazana, ale montując sprzęt w Kanadzie, Tramiel mógł legalnie dystrybuować go w Stanach Zjednoczonych jako „Made in Canada". Interes szedł całkiem nieźle aż do momentu, gdy pod koniec lat 60. XX wieku Jack zaczął przegrywać rywalizację z tanimi maszynami z Japonii.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Alex Handy, CC BY-SA 2.0

Jack Tramiel, późne lata 80. XX wieku.

Skąd to „Commodore" w nazwach firm? Tramiel najpewniej wykorzystał po prostu stopień wojskowy używany w marynarce zachodniej - komodora (z grubsza to prawie kontradmirał). Jack kiedyś wprawdzie twierdził, że inspiracją był dla niego samochód Opel Commodore, ale model ten pojawił się dobrą dekadę po tym, jak powstała pierwsza firma Jacka, więc coś musiało mu się pokiełbasić.

To się nie kalkuluje...

Tramiel przerzucił się na analogowe (mechaniczne) kalkulatory biurowe, lecz niestety po paru latach historia zatoczyła koło, tzn. Japończycy wyprodukowali sumatory równie dobre, a przy tym tańsze. Wtedy CBM (bo „International" w międzyczasie zniknęło z nazwy) zajęło się **elektronicznymi zegarkami i kalkulatorami kieszonkowymi** – modnymi

eprasa.pl ab8d03239b



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Ser Amantio di Nicolao, CC-BY-2.0

Od takich urządzeń zaczęła się komputerowa kariera CBM.

gadżetami, bez których na początku lat 70. XX wieku żaden szanujący się playboy nie wychodził na ulicę.

Tramiel nie tyle je produkował, co montował. **Urządzenia z logiem CBM były bowiem tylko składakami z podzespołów innych firm** (większość chipów kupowano od Texas Instruments). Cechowały się solidnością i niską ceną, dlatego sprzedawały się całkiem dobrze do czasu, gdy około 1974 roku Texas Instruments uznało, że również będzie produkować kalkulatory. Niestety konkurencyjny sprzęt kosztował znacznie mniej niż ten Tramiela – wspomniana firma nie musiała nikomu płacić za chipy – w efekcie czego w 1975 CBM odnotowało stratę w wysokości ok. 5 mln dolarów.

MOS szansę!

W 1976 roku, aby zwiększyć swe szanse w wyścigu z Texas Instruments, Tramiel wykupił MOS Technology – produkującą układy scalone firmę, która popadła w tarapaty finansowe. Liczył na to, że w ten sposób obniży koszty części używanych w swych kalkulatorach, bo będzie wytwarzał je sam, zamiast kupować od kogoś, przepłacając. W MOS spotkał utalentowanego projektanta, **Chucka Peddle'a – ten podpowiedział mu, że kalkulatory to już przeszłość, przyszłość zaś należy do mikrokomputerów**, które właśnie zaczęły pojawiać się na rynku. Tramiel dostrzegł swoją szansę. Powiedział konstruktorowi, że zgadza się na wyprodukowanie takiego komputera, ale Peddle musi zdążyć z nim na odbywające się za pół roku targi elektroniki użytkowej Consumer Electronics Show 1977.

Chcesz PET-a?

Peddle podjął wyzwanie, gdyż wcześniej skonstruował już dość prosty komputerek KIM-1. Teraz po prostu włożył go do nowej obudowy... i tak narodził się **Commodore PET. Urządzenie spotkało się z niezwykle ciepłym przyjęciem na CES 1977, imponując nowatorskim projektem**: dziewięciocalowym monitorem mono, a także komputerem i magnetofonem (nośnikiem danych była wyłącznie kaseta magnetofonowa) zintegrowanymi w jednej obudowie. Choć wspomnieć trzeba też o fatalnej, bo jakby pochodzącej prosto z kalkulatora, klawiaturze. Żeby bardziej zachęcić biznesmenów – bo właśnie w tę grupę konsumentów celował Tramiel – nadaną sprzętowi nazwę PET (co w języku angielskim oznacza zwierzaka domowego) rozwinięto w poważne „Personal Electronic Transactor".



CBM 710, jeden z następców PET-a.

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

PET okazał się sukcesem, acz umiarkowanym. Tramiel poszedł jednak za ciosem, tworząc kolejne biznesowe urządzenia, takie jak Commodore CBM-II, który zresztą miał też wersję „domową" – P128 – sprzedawaną tylko w Europie (seria ta nie dostała bowiem w USA atestu z FCC, czyli Federalnej Komisji Łączności). Niemniej Jack ciągle szukał nowych rynków zbytu i szybko **doszedł do wniosku, że zamiast robić komputery dla bogaczy, stworzy tanie produkty dla mas**.

VIC-ek chwat!

W 1980 roku swoją premierę miał Commodore VIC-20(*). Ten dość prosty ośmiobitowy komputerek przeznaczony do użytku domowego, zamknięty w charakterystycznej obłej obudowie zwanej potocznie „chlebakiem", odznaczał się bardzo dobrymi jak na owe czasy parametrami: 20 KB ROM-u + 5 KB RAM-u (z możliwością rozszerzenia do 32 KB), grafiką o rozdzielczości 176 x 184 w trzybitowej palecie barw i monofonicznym trójkanałowym dźwiękiem. Reklamował go m.in. aktor William Shatner, znany z występów w serialu „Star Trek", hasłem: „Po co kupować tylko konsolę do gier wideo? Za mniej niż 300 dolarów zdobądź Commodore'a VIC-20. Cudowny komputer lat 80.".

(*) Nazwa VIC-20 wywodzi się od zamontowanego w komputerze chipa o nazwie „VIC", czyli Video Interface Chip. Był to specjalistyczny układ scalony przeznaczony do generowania grafiki (znany też jako MOS Technology 6560). Liczba „20" nie oznacza natomiast zupełnie niczego, została użyta, ponieważ... „20 brzmi jak przyjazna liczba, a to miał być przyjazny komputer", jak rozbrajająco wyznali jego konstruktorzy.

I to podziałało. Ludzie doszli do wniosku, że faktycznie lepiej mieć komputer, na którym można grać, pracować, uczyć się i programować, niż konsolę przeznaczoną tylko do jednego. (Potem i tak

OD MASZYN DO PISANIA PO NOWATORSKIE KOMPUTERY...



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Tomislav Medak, CC BY-SA 3.0

W jednym z testów PET-a, umieszczonym w magazynie poświęconym technice, autor z powagą stwierdził, że magnetofon służy do... odsłuchiwania nagranej na kasecie instrukcji obsługi komputera.

eprasa.pl ab8d03239b



Pierwsza wersja C64, najpopularniejszego ośmiobitowca w historii.

Zdjęcie: Wikimedia Commons



C16 (na zdjęciu) i C116 stały się przebojami na Węgrzech, gdzie schodziły jak ciepłe bułeczki. Były tam nawet popularniejsze od C64, głównie z uwagi na cenę.

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

głównie na nim grali, ale sami wiecie... Rodzicom zawsze wciskało się kit, że „komputer to do nauki będzie". Kto z was tego nie robił?). Sporo softu plus atrakcyjna cena – zaledwie 300 dolarów, później obniżona do 200 – sprawiły, że nowy sprzęt cieszył się dużą popularnością. **Commodore VIC-20 był pierwszym komputerem domowym, który sprzedał się w ponad milionie egzemplarzy**, a do 1985 roku, gdy zakończono jego produkcję, w sumie rozeszło się ponad 2,5 miliona „wicków". W efekcie kiesa Tramiela wypełniła się pokaźną ilością gotówki, sukces sprzedażowy sprawił zaś, że większość mocy produkcyjnych CBM została skierowana na „domowy" segment rynku mikrokomputerów, gdzie zdaniem Tramiela tkwił ogromny potencjał komercyjny. Początkowo planowano, że kolejnym produktem CBM „dla ludzi" będzie konsola wideo.

Zamiast konsoli **w 1982 powstał Commodore 64 – najlepiej sprzedający się ośmiobitowiec w historii**. Z uwagi na to, że poświęcam mu osobną opowieść w tym numerze Retro, tu powiem tylko, że produkt ten odniósł ogromny sukces komercyjny, a CBM zarobiło na nim ok. miliarda dolarów na czysto.

Młodsi, brzydsi bracia

Tramielowi jeszcze w 1983 zamarzyło się **stworzenie urządzenia prostszego i sporo tańszego od C64, by dało się rywalizować z niedrogimi komputerkami pokroju ZX Spectrum**. Nowy sprzęt miał być mały, przyjazny dla portfela (przewidywano, że jego cena wyniesie mniej niż 100 dolarów) i wydajniejszy niż konkurencja. Dwa prototypy zaprezentowano Tramielowi w styczniu 1984, z czego sknerus Jack wybrał tę tańszą, oznaczoną kodowo jako Commodore 264. (Wersja 364 miała dodatkowo wbudowany syntezator mowy i klawiaturę numeryczną). Komputerek nazwano finalnie C16, gdyż posiadał zaledwie 16 KB RAM-u.

Nawiasem mówiąc, była to ostatnia biznesowa decyzja Tramiela w firmie, gdyż niedługo potem... został z niej wywalony – z powodu konfliktu z głównym udziałowcem CBM, Irvingiem Gouldem. (Tramiel twierdził potem, że sam odszedł). Powody sporu? Ponoć Jack chciał „wsadzić" do zarządu firmy własnych synów, na co nie dostał zgody. Dodać wszelako należy, że wspomniani potomkowie nie byli po prostu „dziećmi swego ojca" nastawionymi na dojenie kasy – mieli odpowiednie kwalifikacje, by zająć kierownicze stanowiska. Od tego momentu CBM nie miało już nic wspólnego z Tramielem, ale jego ostatnia decyzja długo odbijała się firmie czkawką, gdyż **C16 okazał się komputerem bardzo nieudanym** i słabszym od C64 w niemal każdym aspekcie. Mniej pamięci RAM; nowy, ale gorszy pod względem generowania grafiki układ, który nie obsługiwał sprite'ów; tylko dwukanałowy generator dźwięku; brak możliwości podłączenia joysticka bez dodatkowego adaptera; ograniczona ilość oprogramowania (bo z C64 nie był kompatybilny) – wszystko to dało w efekcie niezbyt zachęcający do zakupu produkt, nawet pomimo atrakcyjnej ceny wynoszącej 79 dolarów.

...A OD NOWATORSKICH KOMPUTERÓW PO STAGNACJĘ I BANKRUCTWO.

Z bliżej nieznanych mi powodów zarząd CBM, zamiast machnąć ręką na C16 i skupić się na produkcji C64, z maniakalnym uporem usiłował bronić tego poronionego projektu. Rok później wypuszczono dwa kolejne, kompatybilne z C16, komputery. Pierwszym była tańsza wersja już przecież taniego C16, czyli C116, przeznaczona tylko na rynek europejski, gdzie miała zapewne konkurować z ZX Spectrum. Główną różnicę pomiędzy C16 a C116 stanowiła nowa obudowa ze znacznie gorszą klawiaturą, przypominającą nieco tę z Timeksa 2048.

Drugim modelem był Commodore Plus/4 przypominający miks C116 (obudowa) i C16 (klawiatura). Jako dodatkowe atuty, poza 64 KB pamięci RAM, wbudowano w jego pamięć ROM cztery programy użytkowe: procesor tekstu, arkusz kalkulacyjny, bazę danych i program graficzny (cyfra 4 w nazwie nie jest więc przypadkowa). Jak jednak dało się przewidzieć, oba komputery również okazały się wtopami. **Seria porażek zdrowo trzepnęła CBM po kieszeni – sprzedano w sumie nie więcej niż milion egzemplarzy tych modeli** – ale krociowe zyski, jakie generował C64, sprawiły, że firma mogła nadal spokojnie funkcjonować.

C128

Kolejnym produktem CBM – wprowadzonym na rynek w 1985 roku – był **Commodore 128, komputer zaprojektowany jako low-endowe urządzenie dla biznesmenów**. Na pudełku, w którym go sprzedawano, pysznił się napis „personal computer". C128 mógł działać pod systemem CP/M, dzięki czemu dało się korzystać ze sporej ilości oprogramowania „biznesowego", w tym edytorów tekstu, arkuszy kalkulacyjnych itd. A to już stanowiło konkretną zachętę.



Commodore Plus/4. Jeden z niewydarzonych pomysłów Tramiela.

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

eprasa.pl ab8d03239b



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Pixel8, CC BY-SA 3.0

Amiga 1000. W 1985 roku jej możliwości po prostu miażdżyły.

C128 prezentował się bardzo ładnie i nowocześnie w porównaniu do „chlebakowych" i burych obudów wcześniejszych modeli komputerów CBM. Do tego miał 92-przyciskową klawiaturę z blokiem numerycznym i ośmioma programowalnymi przyciskami funkcyjnymi, 128 KB RAM-u, bardzo dobrą wersję Basica i mógł generować grafikę w rozdzielczość nawet 640 x 400 (z przeplotem).

Pomyślano też o dzieciach biznesmenów, **C128 był bowiem kompatybilny z C64, więc istniało na niego mnóstwo gier**. Choć tak naprawdę trudno mówić tutaj o kompatybilności – po prostu wbudowano w niego C64, w efekcie czego w płycie głównej komputera znajdowały się dwa różne procesory. Sprzęt można było uruchomić w trybie „C128" lub „C64", lecz w przypadku tego drugiego traciło się dostęp do dodatkowych 64 KB i lepszego Basica. Kompatybilność nie działała zresztą stuprocentowo, ale w przeważającą większość gier rzeczywiście pograć się dało. Poza tym stworzono jakieś 100-200 tytułów specjalnie z myślą o trybie C128, wykorzystując jego dodatkowe możliwości. Komputer rozszedł się całkiem przyzwoicie, wedle różnych źródeł w 4-5,7 mln egzemplarzy.

Pod koniec 1985 roku w Europie pojawiła się wersja Commodore'a 128 z literką „D" na końcu, zwana popularnie „dieslem". Wyglądem przypominała peceta - miała osobną klawiaturę podłączaną do zgrabnej obudowy, w której umieszczono dwustronną stację dysków 5,25". Model ten był aż trójprocesorowy! (Trzeci CPU obsługiwał stację dysków). Jego pamięć dało się rozszerzyć nawet do 512 KB.

Amiga

Ten komputer to chyba najbardziej znane i udane „dziecko" CBM, choć tak naprawdę jest... adoptowane. Szerzej o Amidze opowiada w swoim tekście DaeL, więc ja poświęcę jej niewiele miejsca. Powiem tylko, że w momencie, gdy pojawił się na rynku w 1985 roku, **ten komputer wręcz powalał swoimi możliwościami – grafiką, dźwiękiem, multitaskingiem**. Pecety potrzebowały jakichś pięciu lat – a w tej branży to niemal wieczność – by móc zbliżyć się do tego, co oferował pierwszy model Amigi!

CBM – Cebule Biznesu i Marketingu

Z perspektywy czasu oczywiste jest dla mnie, że CBM ze swoją Amigą nie mogło wygrać z tanimi klonami pecetów o otwartej architekturze. Niemniej gdyby porządnie poprowadzić rozwój Amig, być może znalazłyby one podobną niszę, jaką obecnie na światowym rynku wypełniają komputery Apple'a. Cóż, tak się nie stało, **zadowolone z siebie CBM przespało odpowiedni moment**. Trzeba tu powiedzieć, że wówczas w zarządzie firmy siedzieli wręcz wyjątkowi nieudacznicy pozbawieni wyobraźni, podejmujący niemal seryjnie kuriozalne decyzje. (Ciekawi mnie, co by było, gdyby jednak Tramiel nie opuścił CBM...). W efekcie wielkie pieniądze ze sprzedaży C64 i Amig trwoniono na dość wątpliwe i nieprzynoszące zysków działania czy inwestycje. A sama Amiga, ongiś deklasująca pecety możliwościami generowania grafiki i (szczególnie) dźwięku, na początku lat 90. była już tylko ich ubogą krewną z systematycznie pogarszającą się sprzedażą. Wystraszone malejącymi zyskami CBM otrzeźwiało i zaczęło się miotać, próbując stworzyć na bazie Amigi domowe centrum multimedialne (model CDTV) i konsolę do gier (CD32). Przygotowano nawet... następcę C64 – Commodore'a 65. Produkowano też pecety pod marką Commodore PC. (Warto wspomnieć, że w zespole odpowiedzialnym za Amigi pracowało siedmiu inżynierów, a w dziale PC – czterdziestu...). Cóż, Amiga CD32 odniosła nawet pewien sukces komercyjny (acz nieduży), lecz reszta pomysłów zdecydowanie nie wypaliła.

Czas na osobistą dygresję. Amiga to dla mnie komputer absolutnie kultowy, urządzenie „z duszą". Stąd cały czas kombinuję, by kupić sobie - znowu - taki sprzęt. Od 1995 trzymam pudełko wypełnione magazynami dyskowymi oraz około 100 dyskietkami z grami i demami scenowymi. To właśnie w takim discmagu, zatytułowanym - od nazwy jednego z amigowskich chipów - Fat Agnus, zadebiutowałem na tzw. demoscenie jako autor tekstów, korektor (LOL!), redaktor oraz wydawca.

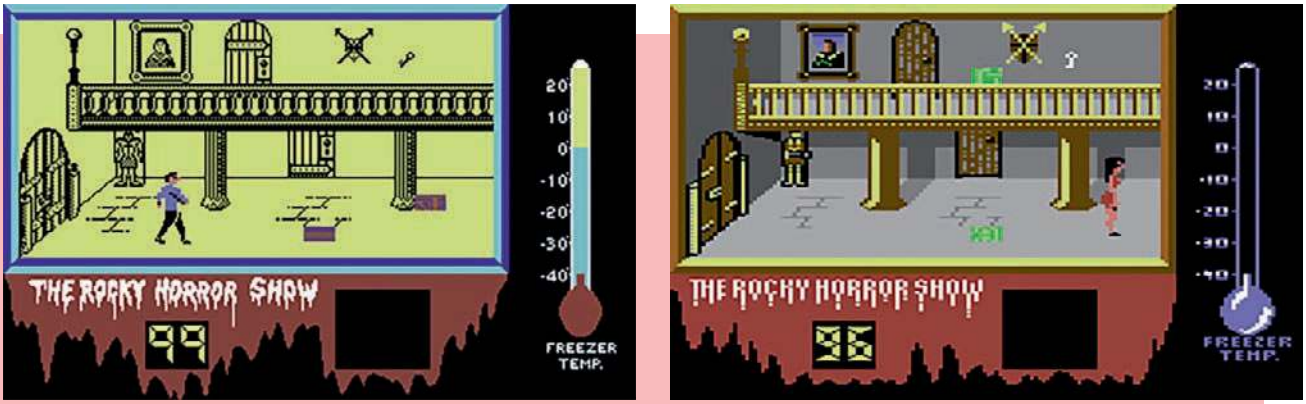


Zdjęcie: Wikimedia Commons

CD32, czyli Amiga 1200 przerobiona na konsolę, sprzedawała się nawet przyzwoicie.

I stał się koniec

W połowie 1993 roku CBM zaczęło robić bokami, kurs akcji systematycznie spadał, a rozmaite restrukturyzacje i cięcia zatrudnienia tylko odwlekały to, co było już nieuchronne. **29 kwietnia 1994 firma ogłosił bankructwo.** Jack Tramiel zmarł w 2012. Pozostały nam tylko piękne wspomnienia... i ciągle działające egzemplarze C64 i Amig w domach maniaków sprzętu retro.



Ta sama gra w wersji na C64 (po lewej) i C128. Różnice nie były znaczące, ale wtedy gracze je doceniali.

eprasa.pl ab8d03239b



To idealna okazja, aby opowiedzieć w naszym magazynie o dość skomplikowanej historii tego komputera. Sugeruję jednak zapoznać się wcześniej z artykułem „Lot komodora Trzmiela", co pozwoli wam dokładnie zrozumieć, skąd się wziął C64 – bo stanowi on przecież wynik dość długiego procesu ewolucji – i kim byli ludzie, którzy go stworzyli.

Najlepsze chipy do najlepszej konsoli!

Za powodzenie C64 odpowiadają niewątpliwie konstruktorzy chipów z będącej własnością Commodore Business Machines firmy MOS Technology. W styczniu 1981, podbudowani sukcesem Commodore'a VIC-20, stwierdzili, że **stworzą chipy, jakich dotąd świat nie widział**. „Postanowiliśmy wyprodukować najnowocześniejsze układy wideo i dźwiękowe do nadchodzącej konsoli do gier", wspomina Albert Charpentier, jeden z ówczesnych pracowników firmy. Charpentier wyznaczył inżyniera Roberta Yannesa, by ten przeanalizował chipy istniejących komputerów oraz konsol (a trochę ich było: Texas Instruments TI 99, Atari 800, Apple II itd.) i „podkradł" z nich to, co uzna za dobre rozwiązania, a także wypunktował rzeczy, które da się poprawić lub ulepszyć.

Mając tę wiedzę, Charpentier i Yannes przystąpili do projektowania dwóch własnych układów scalonych: ulepszonej wersji kości graficznej VIC (zwanej VIC-II) oraz odpowiadającego za generowanie dźwięku SID-a (Sound Interface Device). Wraz z parą rysowników i technikiem CAD **opracowali oba chipy w zaledwie dziewięć miesięcy**. Sam Charpentier był mocno zdumiony, że już przy pierwszym teście wszystko zadziałało dokładnie tak, jak powinno.

Od konsoli do komputera

W międzyczasie Jack Tramiel doszedł do wniosku, że nie ma sensu wchodzić na słabnący jego zdaniem rynek konsolowy. Za namową Roberta Russella (programisty systemu i architekta VIC-20), wspieranego przez Ala Charpentiera i Charlesa Winterble'a (kierownika MOS Technology), **postanowił stworzyć następcę VIC-20**. Zadecydował, iż ów komputer powinien zawierać aż 64 KB pamięci RAM, co było odważnym posunięciem, gdyż wówczas koszt tej ilości pamięci kształtował się w okolicach 100 dolarów. Tramiel założył jednak, że zanim komputer powstanie, ceny spadną. I jak to on, postawił swoim ludziom dość zaporowe warunki: prototyp musiał być

C64 SPRZEDAŁ SIĘ W CO NAJMNIEJ 17 MILIONACH EGZEMPLARZY.

eprasa.pl ab8d03239b

commodore 64

CZTERDZIEŚCI LAT „ZŁOMODORA”!



Smuggler

Poczułem się bardzo, BARDZO staro, gdy uświadomiłem sobie, że w sierpniu tego roku minie dokładnie 40 lat od premiery Commodore'a 64, najpopularniejszego ośmiobitowca na świecie.

Golden 64

Z okazji sprzedania na niektórych rynkach miliona egzemplarzy C64 CBM stworzyło w latach 1984-1986 limitowane - rzędu 250 sztuk - serie „złotej” wersji swojego komputera. Specjalne edycje różniły się tym, że ich obudowy były powleczone złotą farbą (co moim zdaniem wyglądało dość kiczowato), a na ich płytach głównych umieszczano okolicznościowy nadruk. Rozdawano je zaś szczęśliwcom, których firma uznała za godnych uhonorowania. Żeby było śmieszniej, w owych akcjach wykorzystywano zwykle egzemplarze podstawowego C64 z odzysku („refurbished”). Oto cały CBM w pigułce...

gotowy na Winter Consumer Electronics Show (CES), który miał się odbyć w połowie stycznia 1982. Krótko mówiąc, trzeba było stworzyć całkowicie nowy komputer w... sześć tygodni.

Wierzcie albo nie, ale ekipa składająca się z trzech ludzi (Boba Russella, Boba Yannesa i Davida A. Ziembickiego) **w dwa dni przygotowała plany komputera nazwanego roboczo VIC-40**. Po czym, pracując siedem dni w tygodniu, także w czasie Bożego Narodzenia, skonstruowała funkcjonalny prototyp (pierwszy z pięciu egzemplarzy) oraz napisała nieco softu, który można było na nim uruchomić. Jakim cudem? Cóż, poza tym, że tyrali jak woły, to w wielu miejscach poszli na skróty. Przykładowo wykorzystali rozwiązania z VIC-20, zarówno sprzętowe – włącznie z obudową i płytą główną – jak i programowe (m.in. Basic 2.0 oraz system operacyjny).

Jak mogliście go zrobić?!

Prototyp został zaprezentowany na wspomnianych targach, ale jego nazwę w ostatniej chwili zmieniono na Commodore 64. Miał dzięki niej wpasować się w inne produkty CBM – biznesową linię mikrokomputerów, których oznaczenie składało się z litery alfabetu oraz liczby pokazującej rozmiar pamięci (np. P128 czy B256). Może „ C64” nie brzmiało zbyt sexy, ale to akurat nie miało żadnego znaczenia. **Model ten spotkał się z ogromnym zainteresowaniem zwiedzających, a konkurencja doznała szoku**, szczególnie gdy Tramiel ogłosił, że cena komputera wyniesie zaledwie 595 dolarów (dodajmy, że początkowo myślano raczej o tysiącu dolarów).

Jak wspomina David A. Ziembicki, „Na naszym stoisku widzieliśmy ludzi z Atari z opadniętymi szczękami, mówiących: »Jak mogliście go zrobić za 595 dolarów?!«” (Atari 800 sprzedawano wtedy za jakieś 200 dolarów więcej). Cóż, w dłuższej perspektywie zakup MOS Technology zdecydowanie się Tramielowi opłacił. A tak między nami: koszt produkcji C64 sięgał wtedy... całych 135 dolarów.

Natychmiast po zakończeniu targów Tramiel nakazał rozpocząć produkcję C64. W międzyczasie do projektu wpro-

eprasa.pl ab8d03239b

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Thomas Conté, CC BY-SA 2.0



Commodore MAX Machine

Niewielu wie, że jeszcze przed debiutem Commodore'a 64 w Japonii pojawiła się dość dziwaczna (i bezsensowna) hybryda konsoli do gier i C64. We wnętrzu miała wprawdzie „bebechy" tego komputera (procesor, VIC-II, SID), ale zaledwie 2,5 KB pamięci RAM mocno ograniczało ich potencjał. Ustrojstwo to cechowało się bardzo kiepską klawiaturą membranową, dwoma złączami dżojstików i wyjściem na odbiornik TV. Gry ładowało się wyłącznie z kartridży i było ich jak na lekarstwo, a za cenę całego sprzętu dało się kupić znacznie lepszy VIC-20. Zatem, jak się domyślacie, MAX Machine okazała się komercyjną porażką i szybko została wycofana ze sprzedaży.

wadzono kilka poprawek (niektóre będą się potem odbijać firmie czkawką), jednak sam proces nie szedł najlepiej, bo japońscy partnerzy CBM pracowali w systemie metrycznym, a CBM w imperialnym (te wszystkie cale, stopy, funty...), przez co dochodziło potem do rozmaitych „zgrzytów" związanych z niedokładnymi przeliczeniami wymiarów części, skosów gwintów śrub itd. Niemniej na targach CES w czerwcu 1982 firma mogła pokazać już nie prototyp, a dostarczony prosto z magazynu seryjny egzemplarz C64. Dwa miesiące później komputer trafił do sprzedaży.

> C64 (I JEGO CENA) BYŁY PRAWDZIWYM SZOKIEM DLA KONKURENCJI.

Sukces? Nie bałdzo...

Ale wiecie co? Ludzie wcale się na C64 nie rzucili. **Do końca roku rozeszło się ok. 360 tys. egzemplarzy, co uznano za dość rozczarowujący wynik.** Dlaczego CBM tak kiepsko szło? Po pierwsze – na C64 dostępne było na początku bardzo niewiele oprogramowania. Po drugie – wczesne wersje tego komputera okazały się dość zawodne, często szwankował bowiem zasilacz (zalany wewnątrz obudowy żywicą epoksydową miał tendencję do przegrzewania się) czy któryś z aż 40 mieszczących się na płycie głównej chipów. Do tego CBM wypuściło Commodore'a 64 bez stacji dysków, po prostu nie zdążywszy jej wyprodukować, a **transfer danych z firmowego magnetofonu odznaczał się wyjątkową powolnością** (ok. 300 bodów), nawet jak na owe czasy. Ludzie zamierzający programować na C64 narzekali też na fakt, że wersja Basica w tym komputerze jest wyjątkowo uboga. Cóż, CBM mogło wprawdzie zaimplementować lepszy wariant, ale wiązałoby się to ze zwiększeniem ilości pamięci ROM, czyli wyższymi kosztami produkcji. A Tramiel – jak na pragmatycznego sknerę przystało – uznał, że większości nabywców wersja Basica będzie obojętna, bo C64 i tak posłuży im głównie do grania. No i tu akurat miał rację...

Reakcje prasy okazały się mieszane. W magazynie Byte pisano: „C64 za 595 dolarów – w tej cenie zapowiada się na jednego z najgorętszych konkurentów na rynku komputerów osobistych poniżej 1000 dolarów". Recenzent zachwycał się możliwościami SID-a: „to prawdziwy syntezator muzyczny, (...) trzeba usłyszeć jakość dźwięku, aby w to uwierzyć", jednocześnie krytykując ubogi Basic, nieergonomiczną klawiaturę (np. miała tylko dwa klawisze kursora, a dodatkowe kierunki uzyskiwało się kombinacją Shift + kursor) i sporą awaryjność sprzętu. **„Commodore 64 jest najbardziej przechwaloną, przereklamowaną i nieprzyjazną dla użytkownika maszyną, jaka pojawiła się od lat.** Jeśli już go masz, możesz nie zdawać sobie sprawy z tego, jak bardzo zostałeś wykiwany", pieklił się z kolei redaktor Computer Gaming. Srogo! Nie wiem, co gościa aż tak mocno wkurzyło, szczerze mówiąc.

Marketing czyni cuda...

Intensywna kampania reklamowa, w której znów pojawił się popularny aktor William Shatner ze swoim „Po co kupować tylko konsolę do gier, gdy możesz...", kuszące hasła w rodzaju „COMPUTERS FOR EVERYBODY, PRICED FOR NOBODY" (czyli z grubsza „komputer, na który stać każdego") pojawiające się w czasopismach, zmiana procesu technologicznego, dzięki czemu kolejne C64 zaczęły działać dużo niezawodniej, rosnąca ilość softu, premiera stacji dysków oraz **obniżka ceny do zaledwie 300 dolarów**... – wszystko to radykalnie odmieniło trend dotyczący C64.

Komputer zaczął się sprzedawać znacznie lepiej – w 1983 roku rozeszło się około 1,3 mln egzemplarzy. Wpływ na to miał także fakt, że dystrybuowano go nie tylko za pośrednictwem sieci autoryzowanych dealerów, ale także poprzez domy towarowe, dyskonty, sklepy z zabawkami czy księgarnie uniwersyteckie. C64 nie jawił się więc jako tajemnicze i skomplikowane urządzenie, tylko prosty sprzęt dla każdego, stojący gdzieś pomiędzy mikrofalówkami, tosterami oraz lalkami Barbie – w zasięgu ręki. Takiej formy dystrybucji komputerów nie praktykowało się wtedy zbyt często, jak widać – niesłusznie.

Do tego **Tramiel nadal systematycznie obniżał cenę**, która dość szybko – bo już w czerwcu 1983 – osiągnęła bardzo atrakcyjny poziom 200 dolarów... i nadal spadała, aż do 150 dolarów w 1985 roku (w międzyczasie koszt produkcji C64 zmalał do ok. 50 dolarów). W latach 1983-1984 CBM stosowało też zagrywki w stylu „oddaj nam swój poprzedni komputer, a dostaniesz 100 dolarów rabatu", tzn. sprzedawało C64 nowemu klientowi za mniejszą cenę, jeśli ten zostawił w punkcie zakupu starszy sprzęt. (Mówi się, że ta bezwzględna wojna cenowa była osobistą zemstą Tramiela na Texas Instruments. W efekcie TI w 1984 całkowicie wycofało się z tego segmentu rynku, desperacko wyprzedając swój całkiem udany szesnastobitowy model TI 99-4/A za śmieszną kwotę 99 dolarów).

Reklamy telewizyjne Commodore'a 64 obiecywały dzieciakom odlotową zabawę i dużą popularność wśród kolegów... i koleżanek.





Zdjęcia: YouTube/0kti.

eprasa

Różne oblicza C64

Przez ponad 12 lat swego królowania C64 nieco ewoluował (także po to, by trafiać do innych grup odbiorców niż tylko graczy), choć raczej z mizernym powodzeniem. I tak, już w 1983 CBM stworzyło...



Zdjęcie: Wikimedia Commons/ Marcin Wichary, CC BY 2.0

Commodore Educator 64

Znany też jako PET 64 oraz Model 4064. Przeznaczona dla szkół „edukacyjna" wersja komputera z monochromatycznym monitorem i „bebechami" pochodzącymi z C64. W założeniach urządzenie to miało konkurować z popularnym w amerykańskich szkołach Apple'em II, ale nieduża ilość edukacyjnego softu w połączeniu z monitorem mono sprawiły, że nie cieszyło się ono dużym powodzeniem.



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

Commodore SX-64

Sprzęt z 1984 roku stworzony z myślą o bizesmenach. Ów pierwszy przenośny - ważący tylko 10,5 kg! - komputer z wbudowanym kolorowym monitorem (5") i stacją dyskietek dostępny był za 995 dolarów. Do pełni szczęścia brakowało w nim tylko dobrego softu i akumulatora (w efekcie dało się go używać tylko tam, gdzie znajdowało się gniazdko elektryczne). Kariery na świecie nie zrobił.



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

C64C/C64-II

Pierwotnie CBM chciało zakończyć produkcję C64 w 1986 roku z uwagi na premierę Commodore'a 128 i nadchodzącą Amigę 1000. Ale że komputer wciąż sprzedawał się bardzo dobrze, zamiast tego poddano go liftingowi. Podmieniono niektóre układy (pojawiła się np. nowa wersja SID-a, brzmiąca nieco inaczej niż ta oryginalna, co nie wszystkim przypadło do gustu), zmniejszono też liczbę scalaków na płycie głównej (z 40 do zaledwie 15), a wszystko to zamknięto w nowoczesnej, kanciastej obudowie nawiązującej wzorniczo do C128. Liftingowi poddano też stację dysków.



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

C64G

Dziwna hybryda z 1988 roku. Ponownie miała starą „chlebakową" obudowę (jakieś czyszczenie magazynów?), ale utrzymaną w jaśniejszym niż ta pierwotna kolorze. Za to klawiaturę i płytę główną wzięto z modelu C64-II.



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

Commodore 64 Games System

To w sumie zwykły Commodore 64 przerobiony na konsolę do gier. Zlikwidowano klawiaturę, a na wierzchu płaskiej, wydłużonej obudowy umieszczono slot na kartridże. Problem w tym, że spora część gier na C64 do startu wymagała... wciśnięcia dowolnego klawisza, więc liczba dostępnych tytułów okazała się bardzo ograniczona. (Nie mogli dodać JEDNEGO klawisza, u diabła!?). Do tego w 1990 roku, gdy Commodore 64 Games System pojawił się na rynku, konsola ta była już przestarzała pod każdym względem. Krótko mówiąc, komercyjna wtopa.



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

C65 (aka C64DX)

Bankrutujące powoli CBM pogrążało się w coraz większym chaosie i w efekcie w 1991 roku powstał projekt C65, czyli ośmiobitowca z wbudowaną stacją dysków 3,5", mającego parametrami konkurować z komputerami 16-bitowymi przy jednoczesnej możliwości uruchamiania na nim gier z C64. Urządzenie wyprodukowano, ale nigdy oficjalnie nie skierowano go do sprzedaży. Z magazynów CBM trafiła do rąk kolekcjonerów bliżej nieokreślona liczba Commodore'ów 65 - wedle różnych źródeł od 50 do 2000 sztuk. Jeden z nich, sprawny prototyp z numerem seryjnym 027, wystawiono ostatnio na eBayu za równowartość... 128 000 zł. A sprzedano za 378 000 zł... Więcej o tym modelu komputera przeczytacie w moim artykule na cdaction.pl: **tiny.pl/964jq**.

30 milionów?!

C64 rozchodził się jak ciepłe bułeczki, przez co nastąpił efekt sprzężenia zwrotnego. Im więcej ludzi miało ten komputer, tym chętniej rozmaite firmy pisały dla niego oprogramowanie (albo chociaż portowały swoje gry tworzone z myślą o innych platformach), bo miały z tego konkretne pieniądze. Im więcej softu (czyli gier, nie czarujmy się – jakieś 90% nabywców Commodore'a 64 nie używało go do niczego innego) powstawało, tym chętniej kupowali komputer nowi nabywcy. Rosnący stale rynek zbytu skłaniał natomiast kolejne firmy do tego, aby uwzględniały C64 w swoich projektach... (Do tematu oprogramowania jeszcze zresztą w tej opowieści wrócimy).

W 1984 rozeszło się 2,6 mln egzemplarzy Commodore'a 64 – czyli dwa razy więcej niż w poprzednim roku – i mniej więcej taki wynik utrzymywał się przez następne pięć lat, gdy ośmiobitowca zaczęły wypierać Amigi, Atari ST i pecety. (Swoje dołożyła też premiera Nintendowskiego NES-a). W szczytowym momencie z magazynów CBM pochodziło 50% wszystkich sprzedawanych ośmiobitowych komputerów!

Wedle różnych szacunków do roku 1994, gdy zatrzymano produkcję C64 (firma planowała jej zakończenie dopiero na 1995, lecz wcześniej zbankrutowała), **rozeszło się od 12 do 30 (!) mln egzemplarzy tego urządzenia**. 30 mln to na pewno przesada, ale 17 mln sprzedanych sztuk Commodore'a 64 jest całkiem prawdopodobną wartością. Nawet ten wynik czyni zresztą z niego najczęściej kupowanego ośmiobitowca w historii. Rozchodził się jakieś trzy razy lepiej niż Atari XL/XE, ze dwa razy lepiej niż Apple II i ZX Spectrum czy pięć-sześć razy lepiej niż TI 99-4/A i Amstrad CPC... Krótko mówiąc, bohater tego artykułu pozamiatał. Ba, C64 był trzecim najlepiej sprzedającym się modelem komputera (zakładając, że nie dzielimy peceta na XT, AT, 386 itd.) aż do roku 2017, kiedy to wyprzedziły go kolejne warianty Raspberry Pi.

Wady C64

Niewątpliwie komputer ten trochę ich miał. Niektóre można było łatwo poprawić (np. uzyskać znacznie szybszy transfer danych, niż przewidzieli twórcy), innych już nie, takich jak np. brak naprawdę dobrego trybu hi-res. Firmowe akcesoria nie powalały, użytkownicy otrzymywali fatalne dżojstiki czy powolne i przegrzewające się stacje dysków (acz to akurat z czasem poprawiono). W C64 brakowało przycisku Reset, a podłączenie albo odłączenie drążka przy włączonym zasilaniu mogło doprowadzić do poważnej awarii. Oprócz napędu przegrzewał się (i często psuł) zarówno zasilacz, jak i sam komputer, bo w ramach oszczędności VIC-II wsadzono w późniejszych modelach nie w ceramiczną, a w plastikową obudowę, która niezbyt dobrze odprowadzała ciepło.

Narzekano także na kiepską wersję Basica oraz na klawiaturę - nie dość, że klawiszy było za mało, przez co część z nich pełniła więcej niż jedną funkcję, to jeszcze okazały się zbyt drobne i gęsto upakowane (mnie akurat to nie przeszkadzało). Dodatkowo w pierwszych egzemplarzach C64 pojawiały się drobne, ale irytujące zakłócenia obrazu wywoływane skokami napięcia w jednym z układów (choć akurat nie w VIC-II).

eprasa.pl ab8d03239b



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

Elektron SID Station - profesjonalny syntezator wykorzystujący układ dźwiękowy z C64.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / afrank99, CC BY-SA 2.5



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

Pierwsza wersja stacji dysków do C64, z charakterystyczną i nietypową blokadą dyskietki. Nazywaliśmy ją „kałaszem". Nad nią jej poprawiona wersja z „kranikiem".

C64 inside

Co właściwie sprawiło, że ten komputer zdobył tak ogromną popularność? Osiągi? Niekoniecznie. Jeśli bowiem przyjrzymy mu się bliżej, to okaże się, że parametrami nie odbiegał znacznie od konkurencyjnych modeli.

• **Procesor: MOS Technology 6510.** Procesor był niezły, okej, ale to tylko nieznacznie ulepszona wersja MOS-a 6502, taktowana zegarem o częstotliwości zaledwie 1 MHz. ZX Spectrum wykorzystywało Ziloga Z80 3,5 MHz, a rodzina ośmiobitowych Atari MOS-a 6502 1,79 MHz.

• **Pamięć RAM: 64 KB.** Spectrum dysponowało wprawdzie tylko 48 KB, ale Atari dorównywało już Commodore'owi. Do tego Basic w obu konkurencyjnych komputerach był znacznie lepszy.

• **Grafika: VIC-II.** Układ ten oferował tylko dwa tryby graficzne (320 x 200 oraz 160 x 200 pikseli, paleta 16 kolorów) i tryb tekstowy 40 x 25 znaków. Większość softu pracowała na C64 w rozdzielczości 160 x 200, tymczasem na ZX Spectrum można było grać w 256 x 192. Na Atari z kolei mieliśmy aż 11 trybów graficznych (sprzętowe maksimum to 384 x 240, ale gry działały w niszych rozdzielczościach) oferujących 2-16 kolorów, przy czym w niektórych sytuacjach dało się wykorzystać aż 256 (bo każda z 16 barw dzieliła się na 16 odcieni). Do tego VIC-II jakby nadmiernie „lubił" brązy i fiolety, przez co większość produkcji na Commodore'a 64 kojarzy się właśnie z taką paletą. Podsumowując, **gry na C64 wyglądały całkiem ładnie, jak na owe czasy, ale nie porażały w porównaniu z tytułami na Atari czy Amstrada**.

• **Dźwięk: SID.** Pod względem audio komputer wypadał doskonale – miał trzy kanały, sześć oktaw, cztery kształty fal, filtry itd. Zachwyty, że C64 brzmi jak profesjonalny syntezator, były może przesadne (do takiego Polymooga czy Korga DS-8 porównania nie miał), ale radził sobie tak dobrze, że **aż do 2006 produkowano oparty na tym chipie modułowy syntezator** Elektron SID Station przeznaczony dla osób komponujących muzykę w stylu chiptune. Wykorzystywał go m.in. zespół Daft Punk czy Trent Reznor. Mam słabość do dźwięków, jakie wydaje C64. Do dziś pamiętam mój pierwszy kontakt z nim i muzykę z gry Commando (tiny.pl/9643k) – natychmiast się zakochałem. Szczególnie że miałem wtedy Speca, który pod tym względem był bardzo kiepski. Byli posiadacze Atari na pewno teraz stwierdzą, że ich maszynka wypadała co najmniej tak samo dobrze (do tego miała aż cztery kanały dźwięku), a może nawet lepiej niż Commodore 64. **Ja uważam, iż C64 brzmiał najlepiej ze wszystkich ośmiobitowców** (pokonując nawet szesnastobitowe Atari ST), ale wcale się nie upieram, że pod tym względem je deklasował.

...Hmm, to może przewaga omawianego komputera nad rywalami tkwiła po stronie peryferiów/akcesoriów?

C64x

W latach 2010-2013 istniała firma Commodore USA, która wsławiła się tym, że stworzyła peceta z zewnątrz do złudzenia przypominającego - acz zupełnie nie wiem po co - pierwszy model C64. Nazwano go C64x. W środku „chlebaka" tkwił m.in. procesor Intel Core i7, 8 GB RAM-u i dysk twardy 3 TB - wszystko za 1500 dolarów.

eprasa.pl ab8d03239b

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Gona.eu, CC BY-SA 3.0



Do C64 produkowano firmowe monitory. Całkiem niezłe, jak na owe lata, ale drogie. Większość użytkowników wolała więc podpiąć komputer pod telewizor, a pieniądze zainwestować w stację dysków.



Tak wyglądał GEOS. Był nieźle pomyślany, ale nigdy nie zdobył większej popularności.



Zdjęcie: Wikimedia Commons

Dopiero przy trzeciej próbie CBM stworzył sensowniejszy (pod względem rozmiarów i wyglądu, bo osiągi pozostały bez zmian) napęd dysków.

Hit w Finlandii

Według statystyk C64 cieszył się największą popularnością w... Finlandii. W okolicach 1985 roku na stu Finów przypadały bowiem aż trzy takie komputery.

Slow-disk drive

Firmowe monitory wypadały całkiem nieźle, ale sporo kosztowały (C64 dało się jednak podłączyć do modeli innych producentów oraz przez złącze antenowe do telewizora – pod tym względem nie odstawał od konkurencji). Magnetofon był solidny, ale BARDZO wolny, a pierwsze stacje dysków (jednostronne, 170 KB na dyskietce 5,25")– ogromne, ciężkie i strasznie drogie, kosztowały bowiem tyle, co sam C64. (Wysoka cena wynikała z faktu, że miały one własny procesor, a nawet system operacyjny, CBM DOS 2.6, zupełnie jak samodzielny komputer). Ponadto napędy dysków przegrzewały się – nazywano je „tosterami" – dane odczytywały zaś tylko dwa razy szybciej niż magnetofon! Oczywiście istniały sposoby, by prędkość transmisji znacząco zwiększyć za pomocą rozmaitych przystawek (patrz: ramka „Black Box i nie tylko"), ale ani monitory, ani magnetofony – a już na pewno nie stacje dysków – nie stanowiły szczególnej zalety tego systemu. Zatem co nią było?

Cena czyni cuda?

Magazyn Computer Chronicles w połowie lat 80. chyba nieco niesprawiedliwie nazwał C64 „modelem T pośród komputerów osobistych", nawiązując wtedy do słynnego Forda Model T sprzed 50-60 lat. Samochód ten mimo kiepskich osiągów zdobył ogromną popularność, głównie przez fakt, że był bardzo tani. Uważam, że to nieco niesprawiedliwa teza. Rzecz jasna, zmasakrowana wojnami cenowymi kwota, jaką należało wyłożyć za C64, stanowiła poważny argumentem za zakupem komputera, przynajmniej na Zachodzie (w Polsce chętniej sięgano po Spectrum, które można było wtedy nabyć za jakieś pięć-sześć przeciętnych polskich pensji, podczas gdy za Commodore'a 64 należało zapłacić dwa razy tyle), ale czy najważniejszy? Chyba nie. Moim zdaniem zwycięstwo zapewniło C64...

Oprogramowanie!

A konkretniej gry. Jasne, na C64 istniały też edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne (Multiplan Microsoftu), programy graficzne i muzyczne, a nawet coś w rodzaju narzędzi dla DTP (The Print Shop). Ba, nasz **Commodore miał nawet interfejs graficzny, zwany GEOS, obsługiwany myszką, moim zdaniem znacznie lepszy od pierwszych Windowsów**...

...tyle że mało kto wykorzystywał ów komputer do profesjonalnych celów. Choć to się zdarzało, szczególnie w krajach „demokracji ludowej". Przykładowo w zespole Kombi C64 robił wraz ze stacją dysków i oprogramowaniem firmy Steinberg za sekwencer. (Jako ciekawostka: klawiszowiec miał spore problemy z wwiezieniem Commodore'a do Polski ze względu na zakaz eksportu zaawansowanej technologii komputerowej do krajów komunistycznych. W końcu jednak zachodnioniemieccy celnicy dali się przekonać, że C64 to jednak nie jest „high-tech"). Jeszcze w 2017 w jednym z polskich warsztatów samochodowych działał – nieprzerwanie od 30 lat! – Commodore 64 wykorzystywany do obliczeń masy ciężarków przy wyważaniu wałów. Lecz nie oszukujmy się – to raczej rzadkie sytuacje. U nas też C64 służył głównie jako sprzęt do gier. I to właśnie gry zadecydowały o jego szalonym powodzeniu.

TYM, CO ZDECYDOWAŁO O SUKCESIE C64, BYŁ SOFT. CZYLI GRY.

Gamechanger

Gry stanowiły jakieś 70% softu przeznaczonego na Commodore'a 64 – **wedle różnych źródeł powstało od 10 do 23 tys. tytułów – tworzenie ich było bowiem względnie proste**, jeśli

eprasa.pl ab8d03239b



Limbo na C64?! Tak jest!



Piraci! Dla tej gry warto było kupić stację dysków. Tygodniami przy tym siedziałem.

opanowało się programowanie w asemblerze. Sytuacji sprzyjało też sprzętowe wsparcie „duszków" (sprite'ów), których C64 mógł wyświetlać aż osiem naraz – to znacznie upraszczało podstawowe procedury graficzne i animacyjne używane w większości gier. W efekcie ów komputer miał duże wsparcie najzdolniejszych developerów tamtych lat i sporej liczby wielkich studiów. Epyx, Accolade, Avalon Hill, Sierra – Commodore 64 był podstawową platformą, na którą firmy te tworzyły swe tytuły, dopiero potem portowane na Speca, Amstrada czy Atari.

PIJANY MA SZCZĘŚCIE...

Anegdotka z mego gamerskiego życia... Ongiś miałem podczepioną pod C64 pierwszą wersję stacji dysków 1541, czyli potężnego kloca rozmiarami porównywalnego do samego komputera. To był jeden z tych „kałaszy", który widzieliście na zdjęciu dwie strony wcześniej. (Czemu „kałasz"? Otóż z tego względu, że po włożeniu dyskietki trzeba było chwycić za brzeg zasuwki blokującej ją w napędzie i wykonać dwutaktowy ruch przypominający repetowanie AK-47 – dopiero wtedy rozpoczynało się odczytywanie danych).

Pewnego wieczoru zdarzyło mi się wrócić z imprezy „nieco pod wpływem". Stan ten był jednak na tyle słaby, że przed snem postanowiłem pograć sobie chwilę w moje ulubione wtedy Pirates!. Włożyłem więc dyskietkę do stacji, „zarepetowałem" ją i odpaliłem. Ale zamiast zwykłego, oczekiwanego terkotu głowicy usłyszałem jakieś dziwne, stłumione stuki, po czym silniczek napędu nagle zawył okropnie. I wtedy dotarło do mnie, że przed wyjściem na imprezę grałem w coś innego i nie wyjąłem ze stacji poprzedniej dyskietki... W ten sposób włożyłem do niej DWA nośniki naraz. (Później dopiero zrozumiałem, że to dlatego napotkałem dziwny opór przy wkładaniu Pirates!; może gdybym był trzeźwy, dałoby mi to do myślenia). Perspektywa awarii stacji i wydatków związanych z naprawą (a przypomnę, że napęd kosztował tyle samo, co cały komputer) sprawiła, że... momentalnie wytrzeźwiałem i w panice natychmiast wszystko wyłączyłem. Wyjąwszy nadmiarową dyskietkę – spocony jak mysz w połogu – znów uruchomiłem stację. Ta zaburczała z lekką urazą, ale potem jak gdyby nic zastukała głowicą i odczytała dysk. Uffff... Uwierzcie mi – od tej pory już nigdy nie zasiadłem do komputera, będąc „pod wpływem". NIGDY!



Defender of the Crown. Kolejna gra wiecznie żywa.

Rzecz jasna, większości z tych gier nikt już dzisiaj nie pamięta, bo albo okazały się one badziewne, albo bezwstydnie kopiowały najpopularniejsze hity. Niemniej na pewno każdy zgred jest w stanie jednym tchem wymienić masę kultowych (dla niego) tytułów. Wiecie: Test Drive, Commando, Last Ninja, Laser Squad (autorstwa późniejszego twórcy X-COM-ów), The Great Giana Sisters, Impossible Mission, Bubble Bobble, Turrican, Defender of the Crown, Sid Meier's Pirates!, Maniac Mansion, Wasteland, Ultima IV: Quest of the Avatar, The Bard's Tale, Elite, Mercenary, SimCity... Ech, mógłbym tak długo, bardzo długo. I na pewno nie wyczerpałbym tematu.

Na C64 wciąż powstają zresztą nowe gry. Przykładowo WitchSoft wypuścił w marcu tego roku produkcję o nazwie Bayraktar. Tworzone są też konwersje hitów z Amigi i PC, takich jak kultowe ongiś Another World i Eye of the Beholder. Pewien zapaleniec od kilku lat pracuje zaś nad wyglądającym fantastycznie portem... Limbo (tiny.pl/96n4t).

C64 DO DZIŚ MA SPORO WIERNYCH FANÓW.

Otrzymaliśmy więc tanią i niezwykle zasobną platformę do gier o nader przyzwoitych parametrach. To wszystko razem dawało naprawdę przekonywający bodziec do zakupu właśnie Commodore'a 64, a nie jakiegoś innego komputera. Każdy mógł znaleźć w nim coś, co lubił. Każdy!

Demoscena

Gdy granie przestało już posiadaczom C64 wystarczać, powstała tzw. demoscena, subkultura, w obrębie której ambitni młodzi ludzie zaczęli tworzyć coś w rodzaju dystrybuowanych bezpłatnie „komputerowych teledysków" prezentujących ich umiejętności w programowaniu, komponowaniu muzyki i tworzeniu grafiki. Mam nadzieję, że czytelnicy pierwszych CDA pamiętają moje teksty poświęcone pecetowej demoscenie.

Black Box i nie tylko

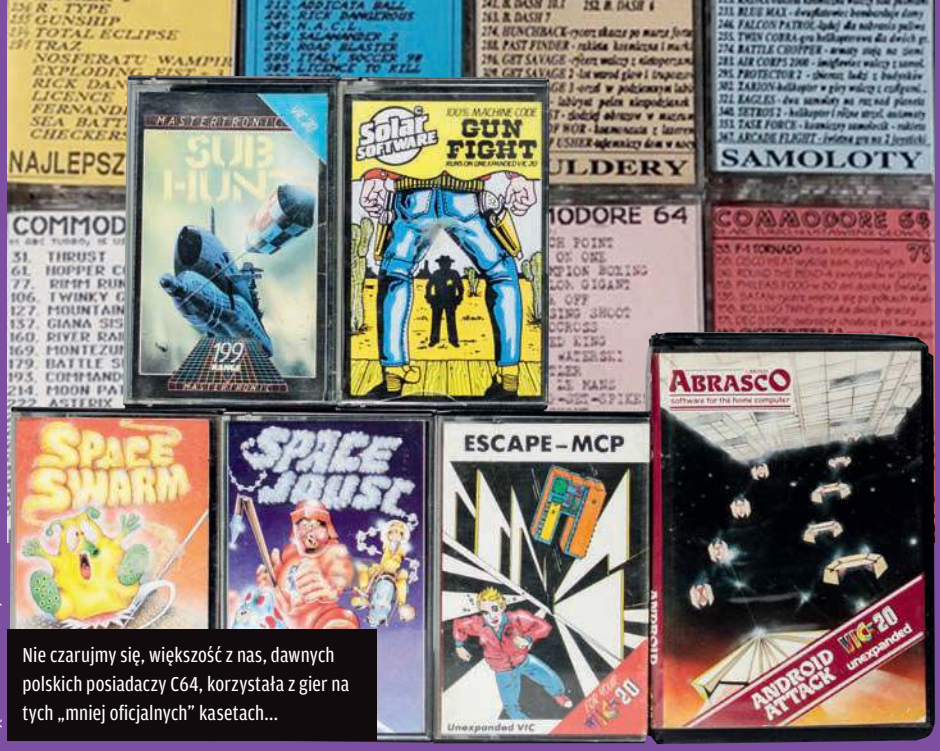


Zdjęcie: zbiory własne

Choć do C64 podłączało się kartridże z grami, te nie były zbyt popularne, przynajmniej w Polsce. Za to powszechnie używano kartridży oferujących rozmaite programy narzędziowe oraz ulepszenia sprzętowe (np. przycisk Reset, którego sam komputer z niewyjaśnionych powodów został pozbawiony). Wśród posiadaczy magnetofonów w naszym kraju najpopularniejszymi przystawkami były tzw. Black Boksy, zresztą owoce polskiej myśli technicznej. Miały one liczne wersje i bajery (włącznie z syntezatorem mowy czy rozbudowaną odmianą Basica), ale tak naprawdę liczyły się w owym wynalazku dwie rzeczy: program do ustawiania skosu głowicy magnetofonu oraz system turbo, dzięki któremu gra z kasety wgrywała się w dwie-trzy minuty (standardowo trzeba było czekać mniej więcej kwadrans). Wśród posiadaczy napędu dysków królowały rozmaite wersje Finala oraz jego ulepszona wersja, czyli kultowy Action Replay (też w wielu odmianach).

Action Replay nie tylko ułatwiał obsługę stacji dysków i radykalnie przyśpieszał jej pracę (transfer danych stawał się kilkadziesiąt [sic!] razy szybszy), lecz pozwalał także – dzięki wbudowanemu edytorowi – na łatwe wprowadzanie do gry rozmaitych cheatów czy inne modyfikowanie jej zawartości. Możliwe było również „zamrażanie" gry/programu w dowolnym momencie, a nawet zrzucenie całej aktualnej zawartości pamięci komputera na dyskietkę – w ten sposób „crackowało" się oryginalną grę po uruchomieniu jej i wpisaniu kodu antypirackiego. (Nawet mnie nie pytajcie, skąd to wiem i czy tak robiłem, bo od razu się przyznam, że – owszem – handlowałem pirackim softem. Jeśli ktoś gdzieś kiedyś zobaczy(ł) w grze nagłówek „Cracked by Lifter", to pozdrawiam. Nie jest to obecnie powód do chwały, ale w świetle ówczesnego polskiego prawa nie było to nielegalne).

eprasa.pl ab8d03239b



Zdjęcia: Adobe Stock i zbiory własne

Nie czarujmy się, większość z nas, dawnych polskich posiadaczy C64, korzystała z gier na tych „mniej oficjalnych" kasetach...

Z grupy osób skupionych wokół demosceny wywodzi się masa późniejszych twórców gier, także tych na PC. Spójrzcie choćby na takich muzyków jak Ben Daglish (RIP), David Whittaker, Rob Hubbard, Jeroen Tel czy Martin Galway – oni wszyscy swą karierę zaczęli właśnie na C64. Programiści wyciskali z tego komputera wszystkie soki, tworząc na ekranie rozmaite efekty, które nie śniły się nawet inżynierom z CBM. Potrafili np. wyświetlić naraz aż 120 sprite'ów (przypomnę, że teoretycznie komputer generował ich zaledwie osiem), do tego wychodzących na tzw. ramkę, gdzie w zamyśle projektantów C64 nie dało się umieścić żadnej grafiki. Jeśli więc tacy ludzie brali się za gry, to nic dziwnego, że uzyskiwali efekty, które naprawdę urywały d...

Scenowcy mieli własne „listy przebojów", wydawali magazyny dyskowe, urządzali specjalne spędy (copy party), gdzie prezentowali swoje dzieła i wymieniali się nimi (oraz wszelkim innym softem). Pierwsze demoscenowe produkcje powstały już w 1984, a sama demoscena na C64 istnieje do dziś, choć wiadomym jest, że mniej liczna niż ongiś.



Jeden z efektów w demie - widowiskowo i płynnie falujący scroll.



Giana Sisters

Wolność i swoboda...

Dziwnie się potoczyły losy twórców C64. **Jack Tramiel już w styczniu 1984 został wywalony z własnej firmy.** Mocno tym wkurzony (to duży eufemizm...) odkupił od Warnera firmę Atari, którą wcześniej zdrowo podgryzał. Zaczął konkurować z CBM, produkując komputery z serii XL/XE oraz walcząc z Amigą szesnastobitowym modelem ST i rewelacyjnym Falconem. Obie firmy spotkał w latach 90. XX wieku podobny los jak Niemców i partyzantów ze starego dowcipu: „W końcu przyszedł gajowy (tj. IBM PC) i wygonił wszystkich z lasu". Czasy ośmio- i szesnastobitowców o zamkniętej architekturze – więc także C64 – dobiegły końca. Commodore 64 zakończył żywot w 1994 roku, wraz z CBM.

Większość projektantów C64 opuściło CBM jeszcze w 1983, aby założyć firmę produkującą konsole. Krach branży gier wideo sprawił, że musieli zmienić plany i przez kolejne 20 lat tworzyli – pod szyldem Ensoniq – m.in. całkiem niezłe syntezatory i samplery (w końcu był wśród nich także twórca układu SID). Po latach stwierdzili zaś: „swoboda twórcza *[obecna w CBM – Smg]*, która umożliwiła nam skonstruowanie C64, prawdopodobnie już nigdy nie zaistnieje w tym środowisku na podobną skalę". I pewnie dlatego też nie ma już żadnych szans, by kiedykolwiek powstał komputer równie kultowy, co Commodore 64.

Zdjęcie: Darth Skalmar



C64 współcześnie

Jeśli po prostu chcecie pograć w gry na C64, wystarczy wstukać w przeglądarce coś w rodzaju „C64 online" czy „gry na C64", a na pewno traficie na coś wartego odwiedzenia. Ambitniejsi mogą odpalić emulator na telefonie (np. Mobile C64 na Androida) albo pececie. Fani „komody" polecają VICE albo - może nieco gorszy, ale dużo prostszy w obsłudze - C64 Forever. Da się też emulować Commodore'a 64 na Raspberry Pi.

Dla umiarkowanych amatorów retro powstały rozmaite konsolki udające C64, jak np. dostępna w Polsce za ok. 550 zł Retro Games The C64 Maxi. W stylizowanym na oryginalne - tj. pochodzące z lat 80. - opakowaniu znajdziemy imitację Commodore'a 64 (ale z działającą klawiaturą i możliwością programowania w Basicu!) zawierającą 64 klasyczne gry z tej platformy. Do „komputera" da się też podłączyć pendrive z własnymi tytułami. Za mniej, bo ok. 200 zł, kupimy podobne urządzenie - The C64 Mini Commodore - które jednak wygląda tandetnie i oferuje mniej tytułów do ograna.

Nadal można też zdobyć w sieci oryginalne C64 sprzed 30-40 lat. W zależności od stanu sprzętu i zawartości zestawu zapłacić trzeba od 250 zł wzwyż. Należy jednak brać pod uwagę fakt, że ten wiekowy już komputer prędzej czy później może odmówić posłuszeństwa. Ale jest na to sposób - maniacy retro mogą skorzystać z rozmaitych firm modderskich, które nie tylko dokonują przeglądu technicznego oryginalnych C64, wymieniając np. stare zasilacze, kondensatory na płytach głównych itd. na ich współczesne odpowiedniki, ale robią też wizualne liftingi. A do tego na życzenie wbudowują w komputery dodatkowe oprogramowanie i dodatki sprzętowe, jak np. czytnik kart SD zamiast magnetofonu czy system JifftyDOS rozszerzający oryginalny DOS, dzięki czemu gry ze stacji dysków ładują się z piorunującą szybkością. Cena tak odmłodzonego C64 to ok. 800-1000 złotych. Pochwalę się tu swoją maszynką pochodzącą z jednej z takich pracowni. Jest na górze ramki. Prawda, że śliczna? W kolorach Garfielda! To prezent od fana. Serio!

eprasa.pl ab8d03239b



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Kaiiv, CC BY-SA 3.0 DE

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Kaiiv, CC BY-SA 3.0 DE

Przyjaciółka ze snów

DaeL

Była pierwszym komputerem multimedialnym i najlepszym urządzeniem do gier goszczącym na biurkach nastolatków. Wyprzedzała swoje czasy tak dalece, że nie chciała się zmienić. Ale do dziś pozostaje przedmiotem marzeń.

Szczęśliwcy, którzy w latach 80. mieli okazję zobaczyć Amigę w akcji, często nie dowierzali swoim oczom. Demonstracje możliwości komputera spotykały się ze sceptycyzmem. Doszukiwano się jakiegoś podstępu. **To, co oferował, wydawało się bowiem wręcz nierealne.** Ale jeśli Amiga była naszym zbiorowym snem, to tytuł pierwszego śniącego należy przyznać Jayowi Minerowi.

Pożegnanie z Atari

Miner miał marzenie. Dziwaczne, inne niż typowe ludzkie pragnienia, ale od faceta, który był współodpowiedzialny za sukces konsoli Atari 2600, można oczekiwać raczej nietypowych celów. Owo marzenie opętało go w roku 1979. Zachwycony możliwościami zaprezentowanych wówczas procesorów Motoroli z linii 68000, Miner zapałał żądzą stworzenia komputera (lub konsoli) korzystającego z tej przełomowej technologii.

W Atari szybko wyjaśniono mu, że firma obrała inną drogę. W odpowiedzi inną drogę obrał też Miner. Inżynier opuścił dotychczasowe miejsce pracy w roku 1980, zatrudniając się w koncernie Zimast specjalizującym się w produkcji elektroniki używanej w sprzęcie medycznym. Ale nawet w czasach, gdy projektował chip do rozrusznika serca, Miner nie tracił nadziei, iż kiedyś uda mu się stworzyć wyśniony komputer.

Trzej amigos

I los wyciągnął do niego rękę. W 1982 roku z Activision odszedł jeden z założycieli firmy – Larry Kaplan. Opuścił ją z odrobiną własnego kapitału i miłymi wspomnieniami ze współpracy z Minerem. Skontaktował się więc ze swoim starym kolegą i namówił go do udziału w kolejnym projekcie. Chciał produkować kartridże, gry i peryferia do konsol.

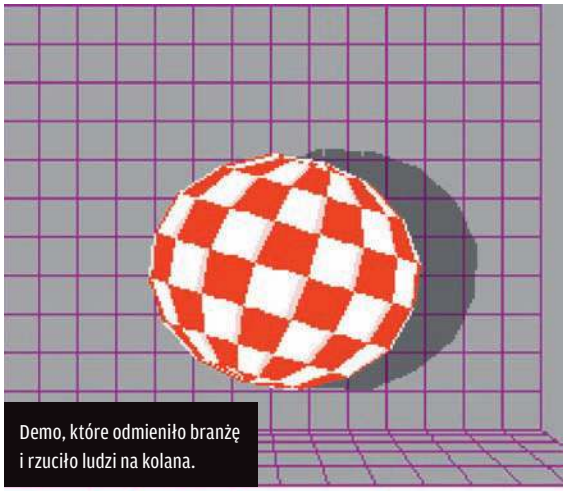
eprasa.pl ab8d03239b



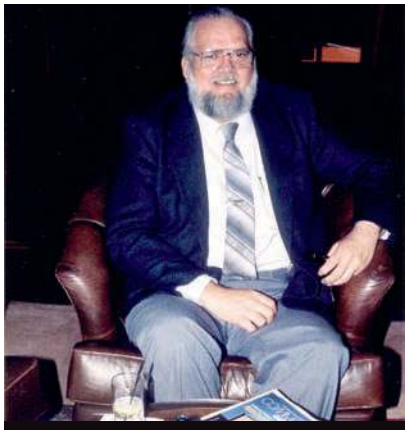
We wrześniu tego samego roku plan nabrał realnych kształtów, a Miner wraz z Kaplanem i Dave'em Morse'em (weteranem branży marketingowej) założyli firmę, którą – choć w przyszłości miała zostać Amigą – na razie ochrzczono mianem Hi Toro.

Z pieniędzmi Kaplana oraz kasą pozyskaną od grupy zamożnych dentystów (!) trzej amigos wzięli się do pracy. Tylko po to, by obserwować w czasie rzeczywistym, jak rynek konsolowy, na którym chcieli się dorobić, zalicza spektakularny krach. Plany trzeba było szybko zmienić, tym bardziej że Kaplan otrzymał niezwykle lukratywną ofertę od Nolana Bushnella i postanowił przenieść się do Atari.

Na szczęście Miner wciąż miał coś, co go napędzało – niezrealizowane marzenie. Za jego namową firmę podzielono na dwie części. Morse dalej kierował działem produkującym oprogramowanie i peryferia, Miner wrócił zaś do projektowania sprzętu, którego sercem miał być procesor Motorola 68000. **Pierwotnie chodziło o 16-bitową konsolę roboczo nazwaną Lorraine.** Kryptonim ten stanowił w równej mierze tradycję zapożyczoną z Atari (tam rozmaitym produktom nadawano żeńskie imiona, np. Sally w przypadku procesora Atari XL/XE), co... zabezpieczenie przeciwko szpiegostwu przemysłowemu. Miner uważał, że pracownicy dłubiący przy projekcie na pewno będą rozmawiać o nim poza godzinami pracy. Liczył więc, że wścibskie uszy wezmą takie dyskusje za pogaduchy o kobietach.



Demo, które odmieniło branżę i rzuciło ludzi na kolana.



Jay Miner, ojciec Amigi. Zmarł na chorobę nerek niecałe dwa miesiące po bankructwie Commodore'a.



Narodziny Amigi narobiły w branży sporo szumu.

Ściśle tajna rewolucja

Hi Toro, przemianowane w 1983 roku na Amigę, wypuściło dwie gry na Atari 2600 (Surf's Up oraz Mogul Maniac), a także Joyboarda – dziwaczny kontroler obsługiwany stopami, przypominający stworzony ćwierć wieku później Wii Balance Board(*). Nikt nie spodziewał się, że w tym samym budynku szykuje się prawdziwa rewolucja.

Nim jednak do niej doszło, konsola, nad którą pracowali inżynierowie Amigi, przeobraziła się w 16-bitowy komputer. A w miarę jak nabierały kształtu kolejne jego części, stawało się jasne, że **to nie procesor stanowić będzie o sile urządzenia, ale układy specjalizowane odpowiedzialne za grafikę i dźwięk**. Ich możliwości wyprzedzały o całe lata konkurencję, większość producentów sprzętu z lat 80. stawiała bowiem na łatwo dostępne części, które można było kupić u każdego dostawcy elektroniki. **Chipset Amigi miał natomiast być czymś wyjątkowym, skrojonym pod wymagania nowej epoki w komputeryzacji.**

W dodatku kiedy Carl Sassenrath został przyjęty do pracy w charakterze programisty, oznajmił, że zamierza zbudować system operacyjny umożliwiający prawdziwy multitasking. Dlaczego? Bo jeszcze nikt tego nie dokonał na komputerze osobistym.

We wrześniu 1983 roku Miner miał już przed sobą prototyp komputera. I wkrótce zorientował się, że firma stoi na krawędzi bankructwa. Zaczynało brakować pieniędzy nawet na wypłaty. Amiga potrzebowała zastrzyku gotówki. I to szybko.

Prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie

Na targach CES w styczniu 1984 roku pojawiło się małe, niepozorne stoisko, gdzie kilku przepracowanych inżynierów Amigi prezentowało skleconą naprędce demonstrację możliwości swego komputera – animację odbijającej się od ścian piłki pokrytej wzorem w szachownicę. **Demko, zwane „Boing Ballem", robiło piorunujące wrażenie.** Nie dość, że piłka (która wkrótce stała się nieoficjalnym logo Amigi) o wymiarach 120 na 120 pikseli była największym animowanym sprite'em, jaki kiedykolwiek wyświetlono na komputerze domowym, to na dodatek prezentacja działała w tle, gdy urządzenie uruchamiało inne aplikacje!

I choć o prezentacji Amigi zażarcie dyskutowano w kuluarach, to tylko jedna firma nie tylko zrozumiała, jak zdesperowany był Miner i spółka, ale też zadeklarowała gotowość wyłożenia gotówki niemal od ręki. Atari zaproponowało Amidze pół miliona dolarów pożyczki do spłaty w ciągu miesiąca. Gdyby firma nie zdołała spełnić tego warunku, całe przedsiębiorstwo zostałoby przejęte za trzy miliony. Co gorsza, **Atari nie było tak naprawdę zainteresowane samym komputerem, ale wyłącznie jego układami graficznym i dźwiękowym** – te miały trafić do 16-bitowego sprzętu, nad którym pracował kalifornijski koncern. To okazałoby się końcem snu o Amidze...

Autorstwo tej przebiegłej oferty przypisywano później Jackowi Tramielowi, który po konflikcie z Irvingiem Gouldem opuścił Commodore'a i związał swoją przyszłość z Atari. W rzeczywistości Tramiel nie był jeszcze wtedy szefem nowej firmy, ale „Przyjaciółka" i jej twórcy zdołali wzbudzić jego wściekłość (i skłonić do bezowocnej batalii sądowej), wymigawszy się z owego niekorzystnego kontraktu. A wszystko dlatego, że ›

> MIAŁA BYĆ KONSOLĄ, STAŁA SIĘ WYMARZONYM KOMPUTEREM DLA GRACZA.

(*) Słynny ekran wyświetlający komunikat o błędzie „Guru Meditation" nawiązuje właśnie do Joyboarda Amigi. Ponoć inżynierowie lubili siadać na desce w pozycji hinduskiego guru.

eprasa.pl ab8d03239b



Mega Lo Mania – kto pamięta odzywki władców?


W grach 2D Amiga po prostu wymiatała.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Augiasz, CC BY 2.5





Lemmings. Najlepiej sprzedająca się gra w historii Amigi.



Fightin' Spirit

Gdy amigowcy z ustęknieniem czekali na nową, lepszą Amigę, dostali Amigę 600. Nową, ale nie lepszą.

Commodore zaoferował Minerowi i Morse'owi spłatę pożyczki i wykupiło firmę za 27 milionów dolarów. Inżynierowie i programiści Amigi zajęli w koncernie miejsce specjalistów, którzy wraz z Tramielem odeszli wcześniej do Atari.

Dream come true

Po długich bataliach dotyczących ostatecznego kształtu systemu operacyjnego i wielkości pamięci RAM 16-bitowy sprzęt był gotowy na swój debiut. Komputer, na razie nazwany po prostu Amigą (później Commodore przemianował go na Amigę 1000), zaprezentowano światu 23 lipca 1985 roku w nowojorskim gmachu Lincoln Center.

Marzenie Minera spełniło się. Amiga, napędzana przez procesor Motorola 68000, miała wprawdzie tylko 256 KB RAM-u (w prosty sposób rozszerzalnego do 512 KB), ale i tak zadziwiała swoimi możliwościami. Wchodzące w skład jej chipsetu układy Agnus, Daphne i Portia czyniły „Przyjaciółkę" pierwszym multimedialnym komputerem osobistym. Urządzenie wyświetlało obraz w porażającej rozdzielczości 640 x 400 pikseli i w maksymalnie 4096 kolorach naraz, a także czarowało czterokanałowym samplowanym dźwiękiem stereo. A Andy Warhol, na oczach całego świata, stworzył na nim dzieło sztuki. Przez dwa miesiące branża rozmawiała tylko o tym, jaką rewolucję wywoła ten komputer, kiedy trafi już do sklepów.

Tym większe było zdziwienie, gdy Amiga 1000 okazała się komercyjną klapą. Komputer miał trafić do sprzedaży we wrześniu, ale ze względu na opóźnienia w fabryce na półkach sklepowych pojawił się dopiero w listopadzie, dodatkowo w liczbie zbyt małej, aby zaspokoić zapotrzebowanie i skorzystać na świątecznym szale zakupów. Prawdziwa sprzedaż zaczęła się dopiero w 1986 roku. A konkurencja nie spała...

Cena i marketing

Podstawowy model Amigi 1000 kosztował 1295 dolarów. Apple za swego Macintosha życzyło sobie kwoty niemal dwukrotnie wyższej. Droższe były też klony IBM PC z procesorem 286. Ale na rynku miesiąc przed Amigą pojawił się nowy gracz – Atari 520 ST. Za 999 dolarów można było otrzymać od Tramiela 16-bitowy komputer z kolorowym monitorem w zestawie.

Agresywna polityka cenowa Atari stanowiła tylko jeden z problemów Amigi. Drugim okazała się kampania marketingowa plasująca się wśród tych najgorszych w historii komputeryzacji. Szefostwo Commodore'a tak bardzo obawiało się kanibalizacji sprzedaży ośmiobitowego hitu, jakim był C64, że **odmówiło promowania Amigi w segmentach, które powinny napędzać całą sprzedaż**. Produkt Minera nie mógł się jawić w reklamach jako sprzęt do grania ani narzędzie dla początkujących grafików i muzyków. Kosztująca ok. 40 milionów dolarów kampania była więc albo kompletnie niezrozumiała (jak spoty telewizyjne nawiązujące do filmu „2001: Odyseja kosmiczna"), albo skierowana do niewłaściwego odbiorcy (jak celujące w 40-latków reklamy z mającymi budzić nostalgię czarno-białymi fotografiami). Nic dziwnego, że do końca 1986 roku Atari ST biło Amigę na głowę, na niektórych rynkach sprzedając się nawet czterokrotnie lepiej.

23 LIPCA 1985 NA ŚWIAT PRZYSZEDŁ KOMPUTER Z DUSZĄ.

Sytuacja wyglądałaby jeszcze gorzej, gdyby nie **fascynacja Amigą wykazywana przez ważnych twórców gier wideo**. Za najlepsze reklamy omawianego komputera zamieszczane w prasie odpowiadał nie Commodore, ale... Electronic Arts, Activision i Mindscape(**). Producenci chcieli tworzyć gry na „Przyjaciółkę", ale nie mogli tego robić tak długo, jak jej przyszłość pozostawała niepewna.

Wysiłek zewnętrznych firm pomógł też zniwelować problem braku oprogramowania użytkowego. Commodore nie zadbał bowiem o odpowiednie narzędzia dla posiadaczy „pierwszego na świecie multimedialnego komputera". EA decydując się na przekształcenie Prism (programu graficznego wykorzystywanego wyłącznie wewnątrz firmy) w przełomowy pakiet Deluxe Paint, który w kolejnych latach miał uczynić „Przyjaciółkę" wymarzonym sprzętem cyfrowych artystów, nie liczyło na wielką sprzedaż. Chodziło tylko o wzrost zainteresowania samą Amigą!

(**) EA, Activision i Mindscape robiły wielkie rozkładówki w pismach komputerowych, zapewniając, że Amiga jest super, i gratulując jej nabywcom.

eprasa.pl ab8d03239b

TRZY SPOTKANIA Z PRZYJACIÓŁKĄ

Tęsknota za Amigą pcha fanów komputera do czynów desperackich. Jedni kupują, odnawiają i rozszerzają stary sprzęt. Inni wydają krocie na drogą emulację FPGA za pomocą urządzeń takich jak MiSTer lub Vampire V4. Pozostając pod ogromnym wrażeniem tak silnego uczucia, które skłania ludzi do poświęcania Amidze czasu i pieniędzy, chciałbym wszakże zwrócić uwagę na to, że radość z obcowania z „Przyjaciółką" można sobie zafundować mniejszym kosztem. Emulacja programowa nie jest idealna, ale też ma swój urok. A poniższe rozwiązania nadają się w sam raz na pierwsze spotkanie z Amigą po latach.



Amiga Forever na PC

Rozdrapanie majątku Commodore'a po bankructwie firmy (i późniejszego właściciela tej marki - niemieckiej spółki ESCOM) mogło budzić u miłośników „Przyjaciółki" odrazę. Na szczęście prawa do Kickstartu - programu rozruchowego Amigi - trafiły do Cloanto. Dzięki temu jest nam dane cieszyć się działającym pod Windowsem pakietem Amiga Forever, który za pomocą połączenia emulatora WinUAE oraz oryginalnego oprogramowania umożliwia odtworzenie środowiska roboczego „Przyjaciółki" w okienku. Co więcej, możemy emulować każdy z historycznych komputerów wraz z ich dowolnymi rozszerzeniami i podmienionymi procesorami. W zasadzie jedyną wadą pakietu Amiga Forever jest sam program do emulacji, który bywa zawodny. Na setkę gier z mojej kolekcji pogryzł się z trzema, a w kilku kolejnych wypadkach przydarzały mu się drobne glitche dźwiękowe.

Cena pakietu Amiga Forever w wersji Plus (z Workbenchem): ok. 130 zł

The A500 Mini



Po sukcesie ostatnich minikonsol nadejście zminiaturyzowanego emulatora Amigi było kwestią czasu. The A500 Mini to interesujące rozwiązanie dla wszystkich tych, którzy chcą rozpocząć (lub wznowić) przygodę z „Przyjaciółką", ale nie mają czasu na zabawę bardziej skomplikowanymi emulatorami. Serce sprzętu stanowi minikomputer o parametrach nieco słabszych od ostatniej wersji Raspberry Pi, a za emulator robi nam tutaj specjalnie skrojona wersja Amibiana wraz z efektownym launcherem. W zestawie dostajemy także pad stylizowany na ten z CD32 (choć znacznie wygodniejszy) oraz myszkę udającą słynną „trumienkę" od „pięćsetki". Klawiatura jest oczywiście atrapą.

Launcher pozwala uruchomić 25 gier, a wśród nich znajdziemy takie klasyki jak Alien Breed, Another World, The Chaos Engine, Pinball Dreams, Simon the Sorcerer, Speedball 2, Worms: The Director's Cut czy Zool. Wszystkie tytuły zostały prawidłowo skonfigurowane, a emulacji trudno cokolwiek zarzucić. Dodatkowo na sprzęcie można też uruchomić gry z pendrive'a, choć trzeba w tym celu ściągnąć specjalny wrapper (albo mieć wersję gry wcześniej przygotowaną do współpracy z WHDLoadem). Niestety odpalenie Workbencha i zamienienie The A500 Mini w pełnoprawną Amigę jest znacznie bardziej skomplikowane.

Urządzenie wygląda efektownie, a poczucie, że korzystamy z legalnego oprogramowania, ukoi sumienie starych piratów. I choć można znaleźć tańsze i lepsze sposoby na emulowanie Amigi, to The A500 Mini jest naprawdę interesującym rozwiązaniem dla każdego, kto chce używać sprzętu maksymalnie łatwego w obsłudze.

Cena The A500 Mini: ok. 550 zł

Amiga na „Malince"



Stworzenie własnej, „nowej" Amigi nie jest szczególnie skomplikowane. Do tego celu możemy użyć Raspberry Pi 4 lub 400 (model 3 też powinien sobie z tym zadaniem poradzić). Aby zmienić naszą „Malinkę" w „Przyjaciółkę", musimy zainstalować na karcie SD jeden z emulujących Amigę systemów operacyjnych, takich jak Amibian, Amiberry lub PiMiga (ten ostatni to mój ulubiony). Powinniśmy też posiadać oryginalny program rozruchowy - można go nabyć wraz z pakietem Amiga Forever.

Instalacja jest banalnie prosta. Najpierw ściągamy na peceta program Raspberry Pi Imager oraz obraz systemu operacyjnego (w przypadku PiMigi ze strony retrogamecoders.com/pimiga). Następnie za pomocą Imagera nagrywamy obraz na kartę SD oraz przenosimy pliki Kickstartu do folderu „KICK" (wymagana jest zmiana formatu nazwy plików - przykładowo dla programu rozruchowego Amigi 1200 powinno to być „kick31a1200.rom"). Po włożeniu karty SD do Raspberry Pi i uruchomieniu sprzętu możemy cieszyć się naszą Amigą z nowoczesnym, atrakcyjnym wizualnie środowiskiem graficznym PiMigi. Ba, możemy korzystać z niemal każdej „Przyjaciółki", bo po naciśnięciu klawisza F12 zmienimy naszą konfigurację w locie, dodając sprzętowi pamięć, koprocesory, wirtualne stacje dysków i czego dusza zapragnie.

Cena Raspberry Pi 400: 530 zł
Cena pakietu Amiga Forever z wymaganymi Kickstartami: ok. 45 zł

Cała naprzód!

Nie zmieniało to jednak faktu, że przyszłość nowego komputera nie wyglądała obiecująco. Tym bardziej że wraz ze spadkiem sprzedaży C64 na rynkach zachodnich Commodore zaczął odnotowywać straty i nie paliło się do inwestowania pieniędzy w Amigę. Na szczęście z kiepskimi wynikami finansowymi przyszło otrzeźwienie. W lutym 1986 roku zmieniło się kierownictwo firmy. Dotychczasowy prezes, Marshall F. Smith, doświadczony... w branży hutniczej (!), ustąpił miejsca Tomowi Rattiganowi, dawnemu menadżerowi PepsiCo. Wprawdzie obydwaj nie wiedzieli zbyt wiele o komputerach, ale nowy prezes przynajmniej rozumiał dynamikę branży elektronicznej. Był też człowiekiem bezwzględnym.

W 1986 roku Commodore zaprzestał produkcji Amigi, nie pojawiło się na targach CES i zredukowało koszty działania, **zwalniając znaczną część oryginalnego zespołu, który stał za stworzeniem tego 16-bitowego komputera**. Miner pozostał w firmie, ale tylko jako konsultant. Nie znaczy to jednak, że sen o Amidze rzeczywiście tym razem miał się skończyć. Przeciwnie, po opanowaniu problemów finansowych Commodore i Amiga przeszli do kontrataku.

Marzenie każdego gracza!

Równo 35 lat temu Commodore pod nowym kierownictwem przeprowadził natarcie, które wstrząsnęło branżą elektroniczną. Pojawiły się dwa nowe modele Amigi: 500 i 2000. „Pięćsetka" ›

eprasa.pl ab8d03239b

była sprzętem niewielkim, zintegrowanym z klawiaturą i przeznaczonym do użytku domowego. No i **okazała się fenomenalną maszyną do gier 2D** wyposażoną w 512 KB pamięci rozszerzalnej do całego 1 MB. Model 2000, stworzony przez Dave'a Hayniego, który w okrojonej ekipie Amigi prowadził niemal jednoosobowy dział badań i rozwoju, skierowano do profesjonalistów – przede wszystkim grafików i muzyków. Obydwa komputery korzystały z tego samego procesora i ulepszonego chipsetu, ale możliwości A2000 dało się w prosty sposób rozszerzyć, wykorzystując gniazda Zorro II i ISA na płycie głównej. Z kolei A500, przy wykorzystaniu specjalnego modulatora, mogła – zupełnie jak konsola do gier czy komputery ośmiobitowe – wyświetlać obraz na telewizorze. Miner nie był wielkim entuzjastą tych zmian. Oczekiwał czegoś więcej, szczególnie od modelu 2000, który uznał za zbyt mało innowacyjny. Ale tak się złożyło, że dokładnie na takie „Przyjaciółki" czekał rynek.

Pod koniec lat 80. Amiga 500 była po prostu najlepszym komputerem do gier, pozostawiającym w tyle wszystko, co oferowała konkurencja spod znaku PC i Atari. W kolejnych latach miała kompletnie zdominować europejski rynek komputerów domowych, sprzedając się w ponad czterech milionach egzemplarzy. W Ameryce sytuacja prezentowała się gorzej, głównie ze względu na konkurencję ze strony ośmio-, a następnie szesnastobitowych konsol, ale także przez problemy wizerunkowe. Od czasów bezwzględnego Tramiela, który odmawiał przyjmowania zwrotów towarów, a często wręcz wymuszał na sprzedawcach upłynnianie zalegającego mu w magazynach sprzętu, kontakty biznesowe Commodore'a z sieciami sklepów elektronicznych nie układały się najlepiej...

Szczęśliwie Amiga zdołała wygospodarować sobie w USA niszę, przede wszystkim dzięki modelowi 2000, a także jego następcom: 3000 i 4000. Wszystko za sprawą Video Toastera, specjalnej karty graficznej do tworzenia i edycji wideo, oraz dołączonego do niego programu LightWave służącego do renderingu grafiki 3D. W grudniu 1990 roku, gdy Video Toaster trafił na półki sklepowe, rozszerzona Amiga wraz z kartą graficzną kosztowała 4-5 tys. dolarów. Ceny konkurencyjnego sprzętu o podobnych możliwościach były zaś 20-krotnie wyższe. **To Amidze zawdzięczamy efekty specjalne z filmów „RoboCop" i „RoboCop 2", „Pamięć absolutna", „Star Trek VI: Wojna o pokój", a nawet niektóre efekty z „Terminatora 2: Dnia sądu"**. „Przyjaciółka" odpowiadała też za montaż w dziesiątkach studiów telewizyjnych. Ba, A4000 z Video Toasterem używano jeszcze w 1998 roku do tworzenia efektów specjalnych w serialu „Babilon 5".

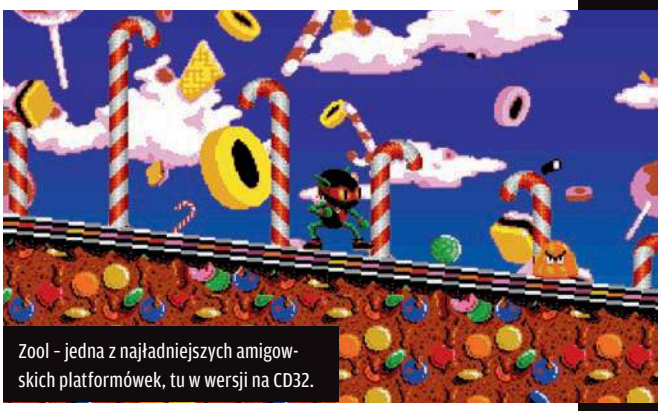
Wszystko, co dobre, szybko się kończy

Architekt sukcesu odnowionej Amigi pożegnał się z Commodore'em jeszcze w 1987 roku, przed premierą A500. Gould nie lubił nazbyt ambitnych menadżerów i podejrzewał, że Rattigan pójdzie w ślady Tramiela, próbując przejąć firmę. Jego miejsce zajął więc Mehdi Ali, nazwany później przez część swoich podwładnych „grabarzem Amigi". **Sukces A500 i A2000 został bowiem wkrótce pogrzebany przez opór wobec innowacji** (w trakcie blisko trzech lat firma nie prowadziła realnych prac nad nową generacją tego urządzenia) oraz serię nieprzemyślanych decyzji. Jedną z nich było wypuszczenie w 1991 roku CDTV – umieszczonego w obudowie przypominającej wieżę hi-fi komputera Amiga 500 z czytnikiem CD. Sprzęt ten miał znaleźć swe miejsce w salonach, tuż obok magnetowidów, gdzie stanowiłby multimedialne centrum rozrywki. Pomysł doskonały, choć zaprzepaszczony przez zbyt małe możliwości oraz dziwaczną z perspektywy marketingu decyzję, aby w odniesieniu do CDTV nie używać nazwy „Amiga".

Potem przyszła kolej na storpedowany przez szefostwo Commodore'a plan stworzenia Amigi 300 – niskobudżetowej, okrojonej wersji A500, która trafiłaby na rynki rozwijające się oraz do osób gorzej sytuowanych. Zamiast tego powstała A600 będąca badziej kompaktową i minimalnie ulepszoną, ale za to znacznie droższą



„Babilon 5". Efekty specjalne w tym serialu zawdzięczamy Amidze.



Zool - jedna z najładniejszych amigowskich platformówek, tu w wersji na CD32.

Za późno i za mało! A500 deklasowała konkurencję, A1200 od niej odstawała...



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Boffy b, CC BY-SA 3.0

TYLKO AMIGA

Dlaczego warto nawet dziś wrócić do Amigi? Bo istnieją gry, których nie znajdziemy na pozostałych platformach. Choć większość produkcji na „Przyjaciółkę" była portami z innych komputerów (a prawdziwą zmorę amigowców stanowiły „leniwe" adaptacje gier z Atari ST niewykorzystujące możliwości lepszego chipsetu), to Amiga też mogła poszczycić się swoimi exclusive'ami. Znajdował się wśród nich np. Walker, czyli doskonała strzelanka DMA Design – twórców serii Lemmings i Grand Theft Auto. Team 17 wypuściło na Amigę najlepszą wersję swych gier o robakach – Worms Director's Cut – a Psygnosis szokująco piękną strzelankę Agony. W latach 90. komputer doczekał się również rewelacyjnych platformówek – Traps 'n' Treasures, Shadow of the Beast i Lionheart – oraz świetnej strategii K240. Nie można też nie wspomnieć o zręcznościowym symulatorze pilota myśliwca z I wojny światowej, czyli Wings. Wiele innych gier, mimo że pojawiły się na licznych platformach sprzętowych, swoje prawdziwe oblicze pokazywało dopiero na Amidze – znajdziemy wśród nich strzelankę Xenon 2: Megablast, sport przyszłości w postaci niezrównanego Speedballa 2, genialną strategię Mega Lo Mania, czarujące wyścigi Skidmarks, najlepszą grę piłkarską wszech czasów, czyli Sensible Soccer, oraz niekwestionowanego protoplastę Dark Soulsów – nadzwyczajnie trudnego Moonstone'a. Dzięki aktywności sceny modderskiej Amiga może się też pochwalić ulepszeniami do wielu tytułów, które swego czasu zawiodły oczekiwania fanów na wszystkich platformach. Świetnym przykładem jest tu fanowskie, „naprawione" wydanie gry Rise of the Robots na konsolę CD32 – oferuje ono nowe postacie, podrasowane tła i poprawki gameplayowe.

eprasa.pl ab8d03239b

THE A500 MINI



30 naprawdę dobrych powodów, aby kupić konsolę THEA500 Mini!

1. Jeśli kiedyś miałeś Amigę, znów poczujesz magię tamtych lat.

2. Jeśli jej nie miałeś, czas najwyższy to nadrobić.

3. Jeśli jesteś milenialsem, zobaczysz, czym tak bardzo jarali się twoi rodzice w młodości. I zrozumiesz dlaczego. No i będziesz miał „Przyjaciółkę"!

4. W końcu przekonasz się, co to znaczy posiadać „komputer z duszą".

5. I – w przeciwieństwie do nabywców w 1992 roku – nie musisz na to wydawać równowartości półrocznej pensji.

...A tu macie pozostałych 25 doskonałych powodów, czyli gry, w które możecie zagrać zaraz po uruchomieniu konsoli:

• Alien Breed 3D • Alien Breed: Special Edition '92 • Another World • Arcade Pool • ATR: All Terrain Racing • Battle Chess • Cadaver • California Games • The Chaos Engine • Dragon's Breath • F-16 Combat Pilot • Kick Off 2 • The Lost Patrol • Paradroid 90 • Pinball Dreams • Project-X: Special Edition 93 • Qwak • The Sentinel • Simon the Sorcerer • Speedball 2: Brutal Deluxe • Stunt Car Racer • Super Cars II • Titus the Fox: To Marrakech and Back • Worms: The Director's Cut • Zool: Ninja of the Nth Dimension.

A jeżeli na liście nie znalazła się twoja ulubiona produkcja – to żaden problem. Możesz ją sobie zgrać na pendrive i łatwo uruchomić na THEA500 Mini(*)!

Szczególnie polecamy:

ALIEN BREED 3D – kto powiedział, że na Amidze nie da się zrobić klasycznego FPS-a nieustępującego Doomowi? Na pewno nie ludzie z Team17!

ANOTHER WORLD – absolutna klasyka gamingu z lat 90. XX wieku. Chyba nie było wtedy gracza, którego nie oczarowałaby grafika i animacja ruchu postaci. Grzech w to nie zagrać!

CALIFORNIA GAMES – coś dla fanów gier sportowych. Kiedyś nazywana „mordercą joysticków". Na szczęście w zestawie nie brakuje gamepada.

THE LOST PATROL – bardzo oryginalna i nader klimatyczna mieszanka survivalu i strategii. A do tego wyróżniająca się niezapomnianą muzyką.

KICK OFF 2 – po co nam kolejna FIFA, skoro ta gra oferuje więcej emocji i satysfakcji ze strzelonych bramek?

SIMON THE SORCERER – fani klasycznych przygodówek point'n'click będą wniebowzięci. Zwłaszcza dzięki tej cudownej, ręcznie rysowanej grafice...

WORMS: THE DIRECTOR'S CUT – choć Wormsy wyszły chyba na wszystkie możliwe platformy, to na żadnej nie wyglądały tak dobrze, jak na Amidze.

ZOOL: NINJA OF THE Nth DIMENSION – jedna z najefektowniejszych platformówek lat 90. XX wieku. Pokaz możliwości Amigi, która w grach 2D nie miała sobie równych.


Alien Breed 3D


Simon the Sorcerer



Zool: Ninja of the Nth Dimension

(*) Za pomocą darmowej aplikacji WHDLoad.

eprasa.pl ab8d03239b

CYTADELA, czyli polski ślad

Wszyscy wiedzieli, że Amiga, której chipset stworzono z myślą o generowaniu efektownej grafiki 2D, nie poradzi sobie z prawdziwym FPS-em. No, prawie wszyscy, bo informacja ta najwyraźniej nie dotarła do Polski, gdzie podjęto wiele prób stworzenia amigowego Dooma (albo chociaż Wolfensteina 3D). Cytadela, gra studia Arrakis Software, to najsłynniejszy spośród tych shooterów. Nasz swojski Doom oczarowywał amigowców już od pierwszych chwil, posiadał bowiem spektakularne intro z digitalizowaną gadką i sekwencją FMV. Niestety dalsza część zabawy nie była już dla wszystkich równie atrakcyjna - posiadacze „gołych" modeli 500 i 600, aby cieszyć się płynną rozgrywką, musieli zmniejszać ekran do rozmiarów niemalże znaczka pocztowego. Ale to już przeszłość. Twórcy postanowili wykorzystać premierę The A500 Mini i przygotowali poprawioną wersję swojej gry, która na nowym sprzęcie nie będzie cierpiała z powodu ograniczonych zasobów. Każdy może się zatem przekonać, jak w 1995 roku wyglądała amigowa odpowiedź na Dooma.



Cytadela - polski FPS na Amigę, który zrobił międzynarodową karierę.

w produkcji odmianą „pięćsetki". Modele A3000 i A4000 trafiły do swojej niszy, jaką była edycja wideo, ale nie wyprzedzały już konkurencji w takim stopniu, jak A2000. Z kolei Amiga 1200 i CD32 (komputer i konsola), oparte na tej samej architekturze i ulepszonym chipsecie AGA, mające zastąpić Amigę 500, pojawiły się na rynku odpowiednio w 1992 i 1993, więc co najmniej o rok za późno. Z jednej strony dominacja szybko rozwijających się pecetów, a z drugiej rychłe wejście na rynek nowej generacji konsol Sony, Segi i Nintendo nie dawały anachronicznej już „Przyjaciółce" szans na przebicie się. Do tego **specyficzna konstrukcja urządzenia sprawiała, że bardzo kiepsko radziło sobie z zyskującą popularność grafiką 3D**. Amigowcom opadały szczęki na widok Wolfensteina 3D czy Wing Commandera na kiedyś wyśmiewanym przez nich pececie *[potwierdzam, mnie opadła do kolan – przyp. Smg]*, a 16-kanałowe karty dźwiękowe deklasowały możliwości Amigi w swojej kategorii.

Na dno

W 1992 roku Commodore sprzedał milion sztuk komputerów Amiga, generując obroty rzędu miliarda dolarów i ok. 50 milionów czystego zysku. Rok później sprzedało się już pół miliona Amig, obroty spadły do 600 milionów dolarów, a zysk zastąpiła blisko 400-milionowa strata. **29 kwietnia 1994 roku firma ogłosiła bankructwo.** Niecałe dwa miesiące później zmarł Jay Miner...

Historia ta byłaby po prostu smutna, gdyby patrzeć na nią wyłącznie przez pryzmat niewykorzystanego potencjału, jaki tkwił w Amidze. A jeśli uświadomimy sobie, jak niewiarygodnie blisko był sukces, opowieść zamienia się w dramat. W 1993 roku, pomimo cięć w budżecie na badania i rozwój, ekipa Hayniego w tajemnicy przed szefostwem firmy przygotowała gotowy do wdrożenia nowy chipset Amigi – AAA. Kości, które pozwalały po raz kolejny rzucić wyzwanie pecetom, nie zostały nigdy wykorzystane. Ali skasował projekt...

PRODUCENT AMIGI PRZESPAŁ SWÓJ „ZŁOTY WIEK". A SZKODA.

Prawdziwie szokująca jest jednak historii chipsetu Hombre. Między 1993 a 1994 rokiem **garstka inżynierów Amigi, na czele z Hayniem i Edem Heplerem, stworzyła prototyp akceleratora 3D**. Sprzęt – oparty na architekturze PA-RISC, taktowany zegarem 100 MHz – miał pozwalać na wyświetlanie trójwymiarowej grafiki w rozdzielczości 1280 x 1024 piksele, w trybie 24-bitowego koloru. Hombre wspomagał mapowanie tekstur i cieniowanie, a pod względem czystej mocy obliczeniowej dorównywał PSX-owi, choć był o ok. 20-30% wolniejszy od akceleratora Voodoo firmy 3dfx. Tyle tylko, że Voodoo trafiło na rynek w 1996 roku. Amiga Hombre, w formie konsoli, komputera oraz karty graficznej dla pecetów, zadebiutowałaby zaś rok wcześniej... gdyby nie bankructwo Commodore'a.

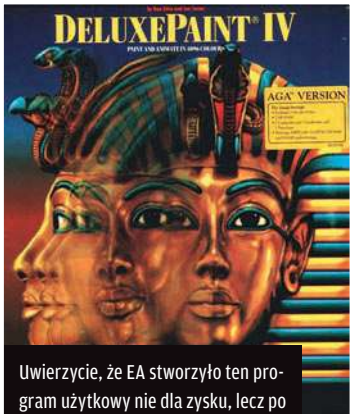
O powodach upadku Commodore'a i Amigi powstały dziesiątki teorii. Wiele z nich oskarżało Goulda i Aliego o celowe sabotowanie działań inżynierów w celu obniżenia cen akcji firmy tak, aby szefostwo mogło wykupić dla siebie ich większy pakiet. Istnieje jednak bardziej prozaiczne wyjaśnienie. Obydwu panom zabrakło po prostu wizji. Nie podzielali naszego wspólnego snu o Amidze.


Amiga 4000. Doskonała, ale za droga dla zwykłego użytkownika.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Kaiiv, CC BY-SA 3.0 DE


Chrzanić cykl FIFA, niech żyje Sensible World of Soccer!


Defender of the Crown był jedną z pierwszych wydanych na Amigę gier niebędących portami starszych produkcji. Absolutnie oszałamiał grafiką, jakiej wcześniej na domowych komputerach nie widziano.



Uwierzycie, że EA stworzyło ten program użytkowy nie dla zysku, lecz po to, by rozpropagować Amigę?!

eprasa.pl ab8d03239b



eprasa.pl ab8d03239b



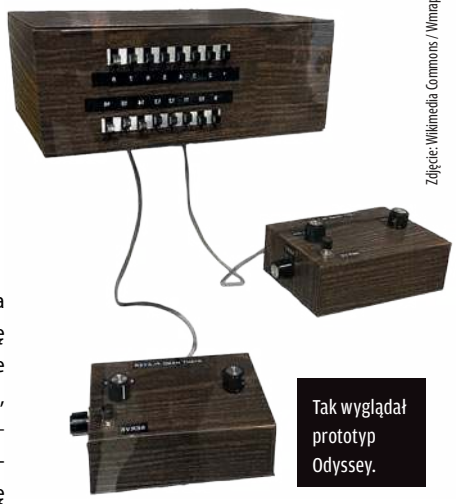
Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Magnavox ODYSSEY

POCZĄTEK ODYSEI

Bartłomiej Kluska

Równo pół wieku temu w ręce graczy trafiła pierwsza konsola.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Wmapids, CC0 1.0

Tak wyglądał prototyp Odyssey.

Rok 1966. Gdzieś w USA inżynier Ralph Baer czeka na autobus. Jest w podróży służbowej, nudzi się i rozmyśla. Zauważa, że choć w domu niemal każdego Amerykanina znajduje się już telewizor, urządzenie to pozwala tylko na bierną rozrywkę, pasywne skakanie po dostępnych kanałach. **A co gdyby – kombinuje nasz bohater – wzbogacić odbiorniki TV o interaktywne atrakcje?** Brzmi nieźle, ale jak to zrobić? Po chwili Baer doznaje olśnienia. Przecież konstruktorzy i serwisanci telewizorów potrafią wyświetlać na ekranach rozmaite linie i kwadraty do celów testowych – w takim razie wystarczy stworzyć przystawkę, która pozwoli użytkownikom sterować podobnymi grafikami! Baer wyciąga z torby notes i zaczyna coś w nim szkicować. Tak zaczyna się historia pierwszej konsoli.

Oczywiście gry wideo są znacznie starsze. Już w latach 50. XX wieku naukowcy uczyli komputery typu mainframe – przypominające gabarytami meblościanki – grać np. w kółko i krzyżyk. Z kolei na targach i wystawach prezentowano takie atrakcje jak maszyna rozwiązująca logiczną łamigłówkę NIM (Nimrod) czy świetlny tenis na oscyloskopie (Tennis for Two). Na początku następnej dekady grupa studentów i pracowników Massachusetts Institute of Technology zaprogramowała na uczelnianym komputerze kosmiczną strzelankę Spacewar!. Były to jednak zabawy naukowców, ciekawostka dla nielicznych. Tymczasem **wynalazek Baera miał sprawić, że gry staną się częścią naszego życia**, rozrywką dostępną dla każdego, kto posiada telewizor.

Tenis z pudełka

Pomysłem przystawki wynalazca zainteresował swojego pracodawcę – firmę Sanders Associates – który nie tylko dał zielone światło dla projektu, ale nawet oddelegował dwóch specjalistów do pomocy przy nim. W takim zespole Baer przygotował serię prototypów, z czego ten najważniejszy uruchomiono w roku 1968. **Urządzenie nazwano Brown Box, jako że faktycznie pradziad wszystkich konsol był z wyglądu brązowym pudełkiem** – wystarczyło podłączyć je do telewizora, by odbiornik zmienił swoją funkcję.

Na ekranie pojawiały się białe kwadraty, które można było przemieszczać w czterech kierunkach za pomocą spiętych z konsolą dwóch potencjometrów, co z kolei pozwalało na zabawę w trybie, który dziś określilibyśmy mianem multiplayer. To ważne, bo **pierwotnie jedyną grą oferowaną przez Brown Box był symulator tenisa stołowego**. Para kontrolowanych przez graczy większych kwadratów (paletki) odbijała między sobą mniejszy czworobok (piłkę), a wypadnięcie tego ostatniego poza krawędź ekranu powodowało utratę punktu.

Proste urządzenie kryło w sobie więcej możliwości. Zespół Baera wymyślił więc m.in. grę, w której jeden gracz sterował kwadratem uciekającym, osoba kierująca kwadratem nr 2 próbowała zaś przeciwnika złapać. Zaprojektowano też alternatywne kontrolery: pistolet świetlny pozwalający strzelać do przelatujących przez ekran rzutków, a nawet zamontowaną w obudowie... piłkę golfową – uderzenia w nią symulowały rozgrywaną na konsoli partię golfa. Co jednak może z dzisiejszej perspektywy

eprasa.pl ab8d03239b

zaskakiwać, to fakt, że **wynalazek długo nie zainteresował żadnego inwestora**.

Pierwsza konsola

Podjąć ryzyko zdecydował się dopiero amerykański producent radioodbiorników i telewizorów, firma Magnavox, która **przerobiła pudełko Baera na konsolę nazwaną Odyssey**. Ta trafiła na sklepowe półki jesienią 1972 roku, czyli dokładnie pół wieku temu! Sprzęt oferował oczywiście pojedynki tenisowe, ale także kilka innych wariantów zabawy opartej na odbijaniu piłeczki – wystarczyło przecież na krańcach ekranu dodać bramki, by z tenisa robił się hokej. Pojawiły się też bardziej innowacyjne pomysły, jak choćby symulacja zjazdu narciarskiego czy gonitwy po nawiedzonym domu, jednak tak naprawdę **wszystkie gry bazowały na wyświetlanych na czarnym tle białych kwadratach**. Pozostałe elementy graficzne były natomiast analogowe: boiska oraz inne kolorowe scenerie producent zrealizował w postaci... specjalnych plastikowych nakładek na ekran, trzymających się kineskopu dzięki elektryczności statycznej.

Konsoli towarzyszyły również takie obiekty jak papierowe pieniądze (do ruletki), kości do rzucania, a nawet arkusze papieru pozwalające kontrolować wyniki partii – **Odyssey nie potrafiła bowiem zliczać punktów zdobywanych przez graczy**. Z czasem Magnavox wprowadził dodatkowe rozszerzenia: znany już z prototypu pistolet świetlny do zabaw typu strzelnica oraz karty (dziś nazwalibyśmy je kartridżami) rozbudowujące konsolę o nowe gry.

O dziwo, **Odyssey, choć konsolę reklamował sam Frank Sinatra, nie zyskała wielkiej popularności**. Być może zawinił producent, ograniczając dystrybucję wyłącznie do swoich sklepów, co w potencjalnych klientach mogło rodzić obawy, że urządzenie działa tylko z telewizorami marki Magnavox. Być może sami telewidzowie nie docenili potencjału nowego wynalazku. Być może też zawiodła promocja. Jakkolwiek było – **w ciągu czterech lat sprzedało się zaledwie 350 tys. egzemplarzy pierwszej konsoli**. Odyssey dała jednak początek branży elektronicznej rozrywki, w czym istotną rolę odegrał gość, który pojawił się na jednym z pokazów wynalazku.

Poważny biznes

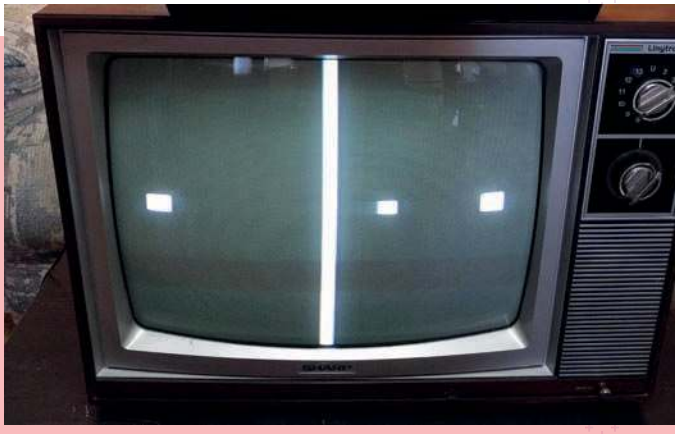
Gościem tym był początkujący biznesmen i projektant automatu arcade'owego Computer Space – Nolan Bushnell, który, gdy zobaczył Odyssey w akcji, postanowił przerobić tenisowe pojedynki Baera na automat na monety. **Tak – również w 1972 roku – narodził się Pong i firma Atari.**

PIERWSZA KONSOLA BYŁA KOMERCYJNĄ PORAŻKĄ.

Nowa gra wyglądała nieco inaczej – Bushnell wydłużył paletki i zrezygnował z możliwości ich przemieszczania w poziomie, dodał za to funkcję zliczającą punkty i charakterystyczny dźwięk odbicia piłki – ale inspiracja była oczywista. Również dla sądu, jako że Magnavox szybko wytoczył Atari proces, który zresztą wygrał. Później twórcy oryginału bezlitośnie pozywali także innych autorów podobnych urządzeń, w tym m.in. Segę, Mattel i Nintendo. Co ciekawe, **mówi się, że producent Odyssey zarobił znacznie więcej na ściganiu firm kopiujących jego pomysł niż na samej konsoli**. Prawnicze przepychanki i odszkodowania potwierdzały jednak, że w wynalazku Baera tkwi ogromny potencjał, a gry wideo szybko stały się poważnym biznesem.

Następną ważną datą okazał się rok 1975, kiedy to Atari wypuściło na rynek nowy sprzęt – konsolę Home Pong pozwalającą, jak wcześniej Odyssey, grać w znanego z automatów Ponga w domowym zaciszu, na telewizorze. Pierwotny pomysł przez lata rozwijano, np. umieszczając paletki po jednej stronie ekranu, po drugiej zaś ścianę (co czyniło z tenisa squash), ale ogólna koncepcja zabawy wciąż pozostawała taka sama. Wkrótce pojawili się kolejni producenci podobnych gier – Philips, Nintendo, Coleco, radziecka Elektronika czy polskie Elwro – wszystkie nowe modele bazowały jednak na wersji Bushnella, nie Baera.

Zdjęcie: Wikimedia Commons



Tak wyglądała pierwsza w historii gra na konsolę, przodek Ponga.

U zarania branży

Rynek konsol rozwijał się dynamicznie. Już w 1977 roku w sklepach zadebiutowało Atari VCS, w odróżnieniu od poprzedników oferujące gry na wymiennych kartridżach, kolorową grafikę, realistyczne dźwięki i więcej typów rozrywki niż tylko tenis. Odpowiedzią Magnavoksu była przygotowana we współpracy z Philipsem **Odyssey 2 kusząca klientów m.in. klawiaturą i syntezatorem mowy. Ta nie odniosła jednak sukcesu i zakończyła przygodę producenta telewizorów w branży gier.** Wkrótce coraz nowocześniejsze konsole zaczęli oferować także inni potentaci rynku zabawek i elektroniki: Mattel (Intellivision), Coleco, Nintendo czy Sega. Narodziła się elektroniczna rozrywka, jaką znamy dzisiaj.

Baer nie wrócił już do świata gier wideo. Jego największym poza Odyssey sukcesem zawodowym pozostaje gra pamięciowa Simon, polegająca na odtwarzaniu sekwencji dźwiękowo-świetlnych sygnalizowanych przez zabawkę. **Wynalazca zmarł w 2014 roku.** Świętując w towarzystwie swoich PlayStation i Xboksów 50. urodziny konsol, wspomnijmy więc człowieka, bez którego to wszystko mogłoby się nie wydarzyć.



Zdjęcie: Wikimedia Commons

RALPH BAER

Urodził się w 1922 roku w Niemczech. Z pochodzenia Żyd, wraz z rodziną opuścił ojczyznę po dojściu nazistów do władzy. Projektował i produkował elektronikę. Po czterdziestce - wraz ze skonstruowaniem Brown Boksa - został zawodowym wynalazcą. Do późnej starości wymyślał i wdrażał do produkcji m.in. grające pocztówki, mówiące pluszaki, dźwiękowy licznik rowerowy, a nawet... wycieraczkę wygłaszającą powitalny komunikat, gdy ktoś na niej stawał. Na emeryturze spisał wspomnienia z lat pracy w branży elektronicznej rozrywki („Videogames: In the Beginning"). Do końca życia spierał się z Bushnellem, komu należy się pierwszeństwo w historii gier wideo.

eprasa.pl ab8d03239b



Pisma nie tylko wiernie odtworzono, ale i poprawiono to, co spowodował upływ czasu i kiepska ówczesna poligrafia.

Retropisma z Retronics

DaeL

Powiadają, że wspomnienia są bezcenne, tymczasem firma Retronics ustaliła ich wartość na około 40 złotych. Moim zdaniem bardzo uczciwie.

Co konkretnie dostaniemy w zamian? **Reedycje wydawanych na przełomie lat 80. i 90. polskich pism o komputerach**. Mowa tu przede wszystkim o Bajtku oraz Top Secrecie, ale również o bardziej egzotycznych (by nie rzec: ezoterycznych) publikacjach w rodzaju IKS czy Kebaba.

Mnie Retronics urzekło oczywiście wspomnianym Top Secretem. Najświeższe ze wznowionych jak dotąd numerów (z 1991 roku) były zarazem pierwszymi egzemplarzami, które dawno temu, w dziecięcych czasach, trzymałem w swoich rękach. Ba, jeden ze starych zeszytów, co prawda w strasznym stanie, przechowuję jako pamiątkę tych beztroskich lat, kiedy człowiek ledwo litery składał, o włączenie komputera musiał prosić rodziców, ale i tak z wypiekami na twarzy połykał opisy kolejnych gier. Mogłem więc, zupełnie w oderwaniu od upiększających rzeczywistość wspomnień, ocenić jakość wydania wznowień Retronics.

A ta jest szokująco dobra. **Pisma zostały wydrukowane na całkowicie innym papierze niż oryginały – okładki są sztywne, a stronice kredowe** – ale w niczym nie osłabia to wywoływanych tak wielką dawką nostalgii zawrotów głowy. Więcej – dzięki zastosowaniu lepszego papieru (oraz dodatkowej obróbki bazowego materiału) udało się wydobyć głębię z bardzo spranych kolorów w Bajtkach i pierwszych TS-ach. Prawdziwie oszałamiający jest jednak pietyzm, z jakim odwzorowano najmniejsze detale pisma. **To prawdziwa reedycja pozbawiona niepotrzebnych zmian.** Zobaczymy te same, identycznie złożone teksty, te same obrazki, te same druczki do zamawiania prenumeraty i te same reklamy (cudowne anonse firm handlujących dżojstikami sprawiły, że znów zapragnąłem posiadać Top Stara)... Jak ludziom z Retronics udało się odtworzyć te magazyny w tak doskonałej formie, pozostanie dla mnie tajemnicą, ale musiał to być benedyktyński wysiłek.

STARE PISMA JAK NOWE. A NAWET JESZCZE ŁADNIEJSZE!

Abstrahując od samej formy reedycji, **po nowe-stare pisma warto sięgnąć, by przypomnieć sobie, jak kiedyś pisano zarówno o grach, jak i o sprzęcie**. A robiono to trochę dziwnie, zwłaszcza w Top Secrecie. Bo z jednej strony czytelnicy wymagali nie tyle recenzji gier, co ich opisów pozwalających ogarnąć rozgrywkę bez instrukcji, której przecież pirat nie dołączał do swojej wersji. Z drugiej – trudno było wchodzić w detale grafiki czy muzyki, gdy każdy tytuł stanowił jakieś nowe przeżycie. Więc, przez krótki czas, w tych pierwszych Top Secretach mieszały się suche opisy z formami literackimi. I było to na swój sposób urokliwe.

Efekt pracy ludzi z Retronics polecam bardzo gorąco. Przede wszystkim tym, którzy pamiętają Bajtka, Top Secret czy Tajemnice Atari, ale również młodszym osobom chcącym poznać historię pisania o grach i komputerach. Sam zaś czekam niecierpliwie na kolejne numery.

Sprzedaż magazynów odbywa się za pośrednictwem serwisu Allegro, a linki do ofert można znaleźć na profilach firmy w mediach społecznościowych, np. tutaj: facebook.com/retronics.eu.

PS Retronics wydaje również reedycje klasycznych polskich gier na Atari XL/XE, Amigę i pecety. W katalogu firmy znajdziemy takie produkcje jak Skaut Kwatermaster czy Sołtys.



eprasa.pl ab8d03239b



Parcie na papier

Marek „Fulko de Lorche" Czajor

Prasa gamingowa lat 90. cieszyła się ogromnym prestiżem. Każdy czytelnik marzył o tym, by zostać szanownym panem redaktorem, grać do woli, pisać teksty i jeszcze brać za wszystko kasę. Albo chociaż zobaczyć swoje nazwisko na łamach ulubionego magazynu, obok „wielkich" tego świata. Tak jak inni, chciałem i ja. Łatwo nie było.

Internet najpierw w ogóle nie istniał, a później, w swoich początkach, stanowił raczej ciekawostkę. Strony o grach dopiero się rodziły, mnożyły się za to amatorskie e-ziny. Popularność zyskiwały też grupy dyskusyjne, na których można było spotkać „prawdziwych" redaktorów. Pisałem więc zarówno do serwisów, jak i do e-zinów, prowadziłem gorące dyskusje na pl.rec.gry.komputerowe, ale dalej nie czułem się częścią tej branży. Papier to jednak papier.

Wydawać by się mogło, że najprostszą drogą do zaistnienia w prasie drukowanej jest opisanie gry i wysłanie tekstu do redakcji. Redaktorzy jednak wcale nie byli szczęśliwi, gdy ktoś wciskał im artykuł, którego nie zamawiali, choć na pewno większe szanse miały osoby nadsyłające swoje dzieła na dyskietkach (później mailem), w formie wydruku lub chociaż napisane na maszynie (większości odręcznych bazgrołów nawet nie czytano). Oczywiście jeśli ktoś spłodził słabiznę, to bez względu na rodzaj nośnika i tak trafiała ona albo do kosza, albo do rubryk obśmiewających. „Supery" z Secret Service'u pękały od cytatów z domorosłych mistrzów pióra; do dziś pamiętam śmichy-chichy z „idzie lutek i szczela...".

Swoje próbki tekstów wysyłałem do różnych magazynów. Nigdy ich nie wydrukowano, ani razu nie dostałem też odpowiedzi. „Cholerna elyta", myślałem wtedy i... **postanowiłem uderzyć do rubryk współredagowanych przez czytelników**. Takich, do których można wysłać porady, podpowiedzi, solucje czy triki. Można też było pisać listy do redakcji – wielu czytelników właśnie w tym dziale przeżyło swoje pięć minut. Chętnych do skrobania nie brakowało, więc nie dało się zaistnieć, pisząc to, co wszyscy inni („Jesteście super", „Jesteście do bani"). Lepszym sposobem okazywało się trafienie z jakimś ciekawym tematem, jak słynny Krzyś Kubeczko walczący na łamach Top Secret o dobre imię małego Atari. Niezłym patentem było też napisanie listu kontrowersyjnego, np. popierającego piractwo. W takim przypadku zostawało się nieraz (anty)bohaterem aż kilku wydań, bo najpierw delikwenta objeżdżał redaktor prowadzący, a potem inni czytelnicy. Trzecią grupę listów mających szansę na publikację stanowiły teksty głupie, zamieszczane, by zażartować z ich autorów. Bycie uważanym za kretyna to wątpliwy sposób na sławę, ale – jak widać – niektórzy to lubią, bo takie „Rodzyny" HIV-a w PSX Extreme pękały w szwach.

Ja też korespondowałem z większością redakcji. Choć była to rozmowa jednostronna (tradycyjnie nie odpowiadali), raz udało mi się zwrócić na siebie uwagę. Zapytałem o możliwość wzięcia udziału w zawodach ulubionego Sensible Soccera. Trafiłem tym w dziesiątkę, gdyż ŚGK takie mistrzostwa organizował, a mój list stał się dobrą okazją, by ogłosić kolejną edycję turnieju. Nie dość zatem, że wydrukowali mnie w magazynie, to dostałem namiary na kolejny turniej. I wiecie co? Pojechałem, miazgę z rywali zrobiłem... No, dobra, jak było naprawdę, mogliście przeczytać w poprzednim numerze Retro...


listy

Panowie, Koledzy, Przyjaciele!!!
Przyznaję, szlag mnie trafia, gdy czytam, że w takim Chełmnie mają głowę i robią takie super turnieje, jak ten w Sensible Soccer, a u nas w Krakowie nie. Może wy szarpnęliście się i zorganizowali ogólnopolski turniej w Sensible Soccer, do którego z chęcią zjechaliby się wielbiciele tej gry z całej Polski, w tym mistrzowie z Małopolski (czytaj: ja)?
Marek z Krakowa

Marku, zupełnie niepotrzebnie się denerwujesz. Prawdopodobnie wkrótce będziesz miał możliwość wzięcia udziału w footallowych zmaganiach. Właśnie jesteśmy w trakcie negocjacji z chełmnińskimi zapaleńcami na temat zorganizowania ogólnopolskiego turnieju, któremu z chęcią byśmy patronowali. Jeśli turniej dojdzie do skutku, odbędzie się w okolicach ferii letnich. Tak więc, trenuj, trenuj.

Jeszcze inną **szansę na zaistnienie w prasie dawały konkursy**, nie tylko literackie (np. na napisanie recenzji). Osoby niemające lekkiego pióra mogły zawalczyć na innym polu, gdyż okazji było naprawdę wiele. Otrzymywaliśmy konkursy łatwe, z prostymi pytaniami lub nawet bez nich (konkurs „kuponowy" w CD-Action), i trudne („Telezgadula" w Gamblerze), głupie (quizy w Resecie z nieśmiertelnym „Ile części ma rower?") i całkiem przemyślane (choć żadnego nie pamiętam). Szukając czegoś ambitnego, trafiłem na wspomnianą już „Telezgadulę" trwającą rok, z comiesięcznymi rankingami i fantami. Poszło mi nieźle, raz zgarnąłem nawet nagrodę (Desert Strike na Amigę) i praktycznie co miesiąc drukowano moje nazwisko na liście topowych graczy. Wspaniałe doświadczenie, choć ostatecznie nie wygrałem. Ale za to wreszcie poczułem się częścią branży!

JAK TRAFIĆ NA ŁAMY PISMA O GRACH, NIE BĘDĄC JEGO REDAKTOREM?

Dziś pisma o grach stają się niszą przeznaczoną dla czytelników z datą urodzenia zaczynającą się od „19". Dla młodzieży to przeżytek, obciach i krindż. Kanał na YouTubie, stream na Twitchu czy grupa na Facebooku – oto współczesne zamienniki prasy. Bardziej opłacalne, o szerszym zasięgu. Ale nie dla mnie. Dawniej pchałem się do każdego periodyku na wszystkie możliwe – opisane wyżej – sposoby. A dzisiaj? Robię to samo! I wcale nie jest łatwiej, bo pism coraz mniej, a dobrych redaktorów nie ubywa. Ale dam radę, mam przecież swoje sprawdzone strategie...

O AUTORZE

Autor jest twórcą i redaktorem istniejącego od 10lat Zapachu Papieru (**https://zapach-papieru.pl**) – strony internetowej poświęconej historii polskiej prasy komputerowej.

eprasa.pl ab8d03239b

Cudowna epoka SHAREWARE



Zdjęcie: Flickr / Pelle Wessman, CC BY SA 2.0

Bartłomiej Kluska

Na początku lat 80. garstka programistów rozpoczęła jeden z najciekawszych eksperymentów w historii informatyki. Pełni wiary w ludzkość autorzy rozdawali swoje gry i aplikacje wszystkim chętnym z nadzieją, że ci, którym programy się spodobają, zapłacą za ich użytkowanie. Co w tej opowieści najciekawsze, pomysł wypalił!

Gdyby ten artykuł sprzedawać w modelu shareware, udostępniałbym go potencjalnym czytelnikom i namawiał, by oni także kserowali i rozsyłali tekst swoim znajomym. Ci, którzy przeczytawszy to, co napisałem, uznaliby, że był to dobrze spędzony czas, a artykuł okazał się przydatny, po lekturze powinni przelać na moje konto kilka złotych. (W ramach wdzięczności ja może przesłałbym im pocztówkę z pozdrowieniami albo garść dodatkowych ciekawostek dotyczących tematu przedstawionego w tekście). Szczerze mówiąc, nie wiem, czy zarobiłbym dużo na swojej pracy...

Wierząc w uczciwość

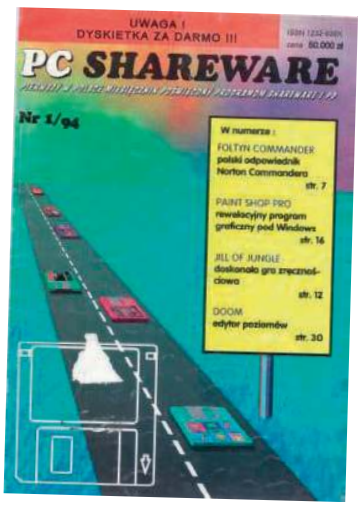
Tymczasem twórcy idei shareware – Andrew Fluegelman, Jim Knopf i Bob Wallace – zostali milionerami. To właśnie ci trzej autorzy programów narzędziowych, odpowiednio PC-Talk (komunikator), PC-File (baza danych) i PC-Write (edytor tekstów), na początku lat 80. niezależnie od siebie **zaczęli dystrybuować swoje dzieła z pominięciem dużych wydawców**. Co więcej, gdy inni zastanawiali się, jak zabezpieczyć oprogramowanie przed pirackim powielaniem, oni wręcz zachęcali odbiorców do kopiowania. Stąd w nazwie „share", czyli po angielsku „dzielić się".

Pomysł funkcjonował na tyle dobrze, że wkrótce podchwycili go inni autorzy, a **do końca lat 80. shareware stało się w świecie komputerów domowych zjawiskiem powszechnym**. Sporo ułatwił rozwój sieci – najpierw BBS-y, a później internet usprawniały dystrybucję plików, które dotąd trzeba było wgrywać na dyskietki i przesyłać tradycyjną pocztą. Pojawiło się także kilka wariantów modelu shareware'u. W pierwszym – najbardziej radykalnym – autorzy udostępniali pełnowartościowy program i wierzyli, że użytkownicy uczciwie zapłacą za ich pracę. Inni wynagradzali zarejestrowanych użytkowników rozmaitymi bonusami, np. instrukcją obsługi, wsparciem technicznym czy wersją aplikacji zawierającą dodatkowe funkcje. Jeszcze inni dodawali do programu uciążliwe okienko, które raz na jakiś czas przypominało o konieczności zakupu tej kopii (ginęło ono zaś bezpowrotnie po podaniu kodu rejestracyjnego). Byli wreszcie i tacy, którzy oferowali swój program w wersji mocno ograniczonej (lub nawet wyłączającej się po jakimś czasie), a dopiero zakup licencji pozwalał cieszyć się jego wszystkimi możliwościami.

Użytkownikom podobało się, że nie są traktowani jak potencjalni złodzieje (co sugerowały im ostrzeżenia i zabezpieczenia na programach dystrybuowanych tradycyjnie). Autorzy shareware'u mogli natomiast docierać do swoich odbiorców bez kosztownego pośrednictwa dużych wydawców. Pakery PKZIP i WinRAR, antywirus McAfee, program graficzny Paint Shop Pro – wiele popularnych i dochodowych aplikacji rozwijało się właśnie dzięki modelowi shareware. W czasach przed upowszechnieniem internetu na modelu tym zarabiali również pośrednicy, np. twórcy katalogów wysyłkowych, za niewielką opłatą oferujący zainteresowanym dyskietki z nowymi programami. **W 1994 roku w polskich kioskach pojawił się natomiast magazyn PC Shareware**, który nie tylko recenzował i polecał aplikacje, ale także dołączał do czasopisma dyskietkę wypełnioną po brzegi (aż 1,44 MB!) atrakcyjnymi shareware'owymi tytułami.

Gry w odcinkach

Idea sprawdzała się znakomicie także w grach, a największe zasługi dla jej



Dawno, dawno temu we Wrocławiu...

eprasa.pl ab8d03239b



Wielkie i słynne id Software swe pierwsze gry rozpowszechniało w modelu shareware...

rozwoju w branży rozrywki elektronicznej wniósł Scott Miller, twórca firmy Apogee Software. Ten początkujący autor tekstowych przygodówek wpadł na pomysł, by dzielić gry na odcinki. Pierwszy – zazwyczaj wystarczający na wiele godzin zabawy, wprowadzający gracza w opowieść i demonstrujący atuty produkcji – był dostępny za darmo i przeznaczony do swobodnego kopiowania. Gdy zaś gracz docierał do planszy końcowej, dowiadywał się, że historia ma ciąg dalszy – ale już płatny.

Gdyby więc, drogi czytelniku, dystrybuować ten artykuł w modelu Apogee, prawdopodobnie w tym miejscu – mniej więcej w jednej trzeciej tekstu – kończyłaby się jego darmowa część, a ja zachęcałbym cię do zakupu reszty. Czy sięgnąłbyś po portfel? Tego nie wiem, jednak na początku lat 90. gracze robili to chętnie, a **już pierwszy shareware'owy tytuł Apogee – Kingdom of Kroz, roguelike w trybie tekstowym – przyniósł Millerowi fortunę**. Wkrótce jego firma **również trafiły do rąk graczy w modelu Apogee**. Gdy zaś drogi id Software i Apogee się rozeszły, obie firmy – ta druga już pod szyldem 3D Realms – swoje przeboje, takie jak Rise of the Triad, Duke Nukem 3D czy Quake, konsekwentnie wypuszczały w tej samej formule.

Widząc, że można dać graczom 30% gry, a oni i tak zapłacą za resztę, podobny sposób działania przyjęli inni twórcy i wydawcy. Epic (wtedy jeszcze MegaGames) rozpowszechniał w tej formule m.in. tekstowe action-adventure ZZT czy

MACIE TO ZA DARMO, A JAK WAM SIĘ SPODOBA, TO NAM ZAPŁACICIE...

dostarczyła użytkownikom pecetów wiele zręcznościowych gier akcji (a gatunek ten nie był wówczas, delikatnie mówiąc, specjalnością komputerów). Duke Nukem (jeszcze bez 3D w nazwie), Secret Agent, Crystal Caves czy Alien Carnage – by przywołać tylko kilka najbardziej oczywistych tytułów – udowadniały, że pecet świetnie nadaje się także do dynamicznych strzelanek i platformówek.

Jednak najistotniejszym dokonaniem Millera w historii branży jest na pewno namówienie do współpracy zespołu młodych ludzi, którzy pochylili się nad platformówką z płynnym przewijaniem ekranu. Ich debiut opowiadał o przygodach Billy'ego Blaze'a – za dnia rezolutnego ośmiolatka lubiącego skakać na kijku pogo, a w nocy bohatera galaktyki znanego pod pseudonimem Commander Keen. Za grę, wydaną oczywiście w modelu shareware, odpowiadało id Software, a jego kolejnymi dziełami były **Wolfenstein 3D i Doom. Te megahity** platformówkę Jazz Jackrabbit, darmowy był również jeden stół w Epic Pinball. Shareware stało się oczywistą drogą także dla mniejszych producentów. Tak o serca graczy walczyło np. Scorched Earth – wieloosobowa symulacja starć czołgów, w Polsce szczególnie popularna na lekcjach informatyki.

Żegnaj, shareware

W drugiej połowie lat 90. ta świetnie funkcjonująca idea straciła jednak na popularności. **Wydawcy coraz więcej energii wkładali nie w udostępnianie swoich dzieł wszystkim chętnym, lecz w zabezpieczenia przed kopiowaniem**, a zamiast całych odcinków do zakupu gier zachęcać miały wersje demonstracyjne. Te zazwyczaj prezentowały się bardzo biednie: połowa meczu w wirtualnej piłce nożnej, jeden samochód i pojedyncza trasa w wyścigach, kilka minut rozgrywki w platformówce... Taka krótka prezentacja musiała wystarczyć graczom do podjęcia decyzji o nabyciu pełnej wersji gry.

Doprowadziło to do zmian m.in. na rynku dziennikarskim – od opinii recenzenta ważniejsza stała się osobiście sprawdzona wersja demonstracyjna. A ponieważ tej ostatniej – o objętości sięgającej często kilkudziesięciu megabajtów – nie można było ściągnąć z wciąż raczkującego internetu, pisma zaczęły dołączać do papierowych wydań krążek CD z najnowszymi demami (tzw. „cover dysk"). **W 1996 roku wydawca PC Shareware uruchomił więc kolejny magazyn zatytułowany... CD-Action**, który do zakupu pierwszego numeru przekonywał m.in. nagraną na płycie wersją próbną gry Mortal Kombat 3 (zawierającą dwie postacie i dwie areny).

...Minęło 25 lat. Upowszechnienie się internetu w XXI wieku zabiło cover dyski, a nowe czasy to nowe formy dystrybucji programów, takie jak trial czy wczesny dostęp. Inaczej też zachęca się odbiorców do zakupu gry – głównie czyniąc ich obiektami zmasowanych działań marketingowych, które skutkują np. spontanicznymi preorderami. Gdy więc decyzja o wydaniu pieniędzy często podejmowana jest nawet nie po przetestowaniu dema czy przeczytaniu recenzji, lecz pod wpływem wykreowanego przez reklamy hype'u, z tym większą nostalgią wspomnijmy czasy, gdy id Software potrafiło udostępnić za darmo jedną trzecią Dooma. Nie zawsze warto tęsknić za przeszłością, ale za shareware'em na pewno tak.



Brać, wybierać, korzystać! Komu to przeszkadzało?

eprasa.pl ab8d03239b



WIDZISZ TE KOCIE RUCHY?

Rotoskopia w grach

Ranafe

Książę Persji bierze rozbieg i wspina się na położoną wyżej skalną półkę. Z trudem przerzuca przez nią ciężar ciała. Szokuje mnie zwinność, z jaką przeskakuje nad przepaścią, i cudowna płynność jego ruchów. Wyglądało to, jakbym oglądała film. Nie wiedziałam wtedy, że ów efekt osiągnięto za pomocą techniki animacji zwanej rotoskopią.

Nie była to pierwsza gra, w której jej użyto. Wszystko zaczęło się dużo wcześniej, gdy na rynek trafił **Karateka, czyli oszczędny w barwach symulator walk, charakteryzujący się wyjątkową płynnością ruchów głównego bohatera i jego oponentów**. Właśnie ta produkcja, stworzona w 1984 roku na Apple'a II przez Jordana Mechnera, okazała się rewolucyjna pod względem animacji postaci. Dlaczego? Mechnerowi tak bardzo zależało na uzyskaniu „filmowej" płynności ruchów bohaterów, że postanowił po raz pierwszy w branży gier wideo wykorzystać w tym celu rotoskopię, czyli sposób tworzenia animacji, o którym uczył się podczas zajęć z historii kinematografii na Uniwersytecie Yale.

Rotoskopia, czyli co?

Technikę tę wynalazł urodzony w 1883 roku Max Fleischer. Początkowo mieszkał w Krakowie, jednak w wieku czterech lat wraz z rodziną wyemigrował do Ameryki. Jako redaktor graficzny miesięcznika Popular Science, Fleischer fascynował się animacją ruchu postaci i szukał sposobu na jej maksymalny realizm. W 1915 roku opracował z bratem urządzenie, które nazwał rotoskopem. Umożliwiało ono **rzutowanie każdej klatki z taśmy filmowej na rozpięty przed projektorem papier, na którym odrysowywano widoczne postacie**.

Jak można się domyślić, była to bardzo żmudna i wymagająca precyzji praca – nakręcenie pierwszego filmu w tej technice, trwającego zaledwie minutę, zajęło braciom Fleischer okrągły rok. Wymagało to przerysowania 2500 klatek, ale efekt przebił wszystko, co do tej pory widziano. Przygody Klauna Ko-Ko miały premierę w 1918 roku i wprawiły widzów w osłupienie. Patent braci zwrócił uwagę pioniera w dziedzinie animacji, Johna Randolpha Braya, który zaprosił Maksa do współpracy. Nim jednak doszło do realizacji jakiegokolwiek projektu obu panów, wybuchła wojna i zamiast kolejnego filmu o klaunach powstał pierwszy w historii animowany materiał treningowy dla amerykańskiej armii.

Założone w 1929 roku Fleischer Studios stało się domem dla postaci z kreskówek znanych do dziś: Betty Boop, Popeye'a czy Supermana. Sposób wykonania tej pierwszej tak spodobał się Disneyowi, że podkupił jej twórcę, niejakiego Grima Natwicka. To ten utalentowany grafik odpowiedzialny jest za niepowtarzalne ruchy Śnieżki z filmu z 1937 roku, wykonane właśnie za pomocą rotoskopii. Tyle historii filmu, wracajmy do historii gier.

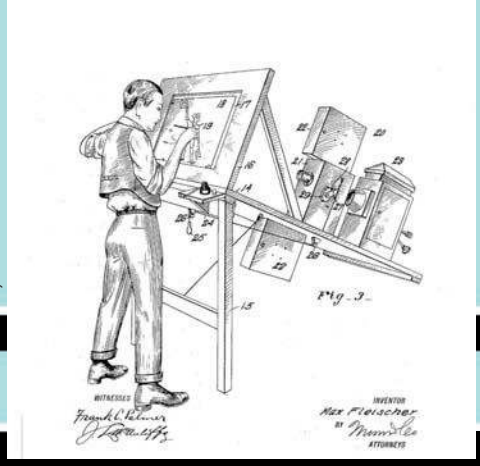
It was fun

Całkiem możliwe, że wszystko zaczęło się 12 maja 1982, kiedy w dzienniku Mechnera (patrz: ramka) pojawił się wpis: „Poszedem na zajęcia z karate. Było fajnie". Musiało jednak upłynąć kilka miesięcy, podczas których programista dopracowywał szczegóły strzelanki pod tytułem Deathbounce, aż pewne-

DZIENNIKI MECHNERA

W książce „The Making of Karateka: Journals 1982-1985" Mechner opisał perypetie 17-letniego studenta Yale od zawsze marzącego o tym, by zostać twórcą gier wideo. To historia o chłopaku, który opuszcza kolejne zajęcia, poświęcając cenny czas na projektowanie gier, i liczy każdego centa w oczekiwaniu na wydawcę zainteresowanego jego pomysłami.

eprasa.pl ab8d03239b



Rysunek: Wikimedia Commons

Zasada działania rotoskopu - rysunek z oryginalnego wniosku patentowego.

Orkowie w animowanym „Władcy Pierścieni" z 1978 roku to aktorzy „muśnięci" rotoskopią. Efekt nieco dziwny, ale nawet zdał egzamin.



© 1978 United Artists





Źródło: YouTube/NeoGamer

Zrujnuję wam dzieciństwo - tak naprawdę wyglądał Książę Persji.

GDY ŻADNEMU TWÓRCY GIER NIE ŚNIŁO SIĘ JESZCZE MOTION CAPTURE.

go lipcowego dnia wpadł na pomysł stworzenia gry opartej na sztukach walki, w dodatku z wykorzystaniem rotoskopii do animacji postaci. Najpierw **Mechner sfilmował techniki wykonywane przez swojego instruktora karate, a następnie przerysowywał je** z taśmy filmowej za pomocą urządzenia o nazwie VersaWriter – drogiego jak na tamte czasy gadżetu zaprojektowanego z myślą o rysunkach technicznych (rodzaju deski kreślarskiej). Obrysowywany specjalnym ramieniem – wyposażonym w lupkę dla większej dokładności – kształt przenoszony był bezpośrednio do komputera dzięki dołączonemu do zestawu oprogramowaniu.

Cały proces obrysowywania, skanowania grafik i łączenia pojedynczych klatek w animację ruchu trwał bardzo długo i wymagał niesamowitej precyzji, ale Mechner czuł, że robi coś, czego przed nim nikt inny w tej branży nie dokonał. „Jestem pewien, że nigdy dotąd nie pojawiła się na Apple'u animacja tak realistyczna jak w Karatece" – odnotował w swym dzienniku. I miał rację. **Gra zrobiła na ludziach niesamowite wrażenie**, a dzięki jej ciepłemu przyjęciu (w 1985 roku sprzedała się w zawrotnej na owe czasy liczbie 500 tys. egzemplarzy) Mechner mógł w całości poświęcić się tworzeniu kolejnych gier w tej technice.

Nie tylko Karateka

Parę lat po ukazaniu się Karateki Mechner stworzył słynnego **Prince of Persia (1989). Ruchy postaci do niego powstały na podstawie nagrań brata developera**, Davida. Zastosowanie rotoskopii widać też w znanym dziele Érica Chahiego z lat 90. – Another World (1991). Zawdzięczamy jej także dynamiczne sekwencje zręcznościowe z Flashbacka (1992). A potem poszło z górki.

Współcześnie metoda ta, choć już przestarzała i wyparta przez motion capture, nadal ma swoich fanów. Produkcją gier wykorzystujących rotoskopię zajmuje się między innymi Francisco González ze studia Grundislav Games. W wydanej kilka lat temu przygodówce Lamplight City użył tej techniki do animacji niektórych postaci, stosuje ją też w swoim najnowszym tytule – Rosewater (premiera w tym roku).

Dziś korzystanie z tej technologii wydaje się raczej zabiegiem estetycznym, dziwactwem wzbudzającym niechęć w niektórych kręgach (bo postrzeganym jako oszustwo niegodne prawdziwego grafika/animatora). A jednak filmy takie jak „Twój Vincent" Doroty Kobieli i Hugh Welchmana czy nieco zapomniana przygodówka The Last Express Mechnera mają w sobie **specyficzny oniryczny urok niemożliwy do osiągnięcia za pomocą innej techniki animacji**. Dopóki ludzie będą lubili stąpać na granicy jawy i snu, rotoskopia nie przestanie im wiernie służyć.

WIĘCEJ NIŻ GRY I ANIMACJE

Nie tylko filmy animowane stanowią pole do popisu dla możliwości rotoskopu. Często był on wykorzystywany do dodawania elementów w postprodukcji albo nakładania na siebie scen z dwóch różnych filmów (oczywiście przy użyciu nieco bardziej wyrafinowanych urządzeń niż prymitywny rotoskop Fleischera). Najbardziej znanym przykładem zastosowania tej technologii są ostrza mieczy świetlnych w pierwszych „Gwiezdnych wojnach" czy chmary ptaków w „Ptakach" (1963) Alfreda Hitchcocka. We „Władcy Pierścieni" z 1978 roku wykorzystano tę technikę m.in. do stworzenia postaci orków. Nowsze produkcje też sięgają po pomysł Fleischera, przykładowo Rocket ze „Strażników Galaktyki" został cyfrowo wymodelowany na podstawie nagrania przedstawiającego żywego szopa (jak się domyślam, zwierzę nie wykazywało chęci współpracy podczas sesji motion capture i trzeba było wykorzystać inną metodę).

Istnieją też filmy w całości stworzone za pomocą rotoskopii. W przypadku „Sin City" (2005) to właśnie dzięki niej uzyskano efekt „animowanego komiksu". Znanym wielbicielem omawianej technologii jest reżyser Richard Linklater, który nieraz eksperymentował z podobnymi formami. Jego „Życie świadome" (2001) oraz „Przez ciemne zwierciadło" (2006) zostały zanimowane opracowaną przez Boba Sabistona techniką interpolowanej rotoskopii (polegała ona na tym, że artysta przenosił początkowy i ostatni kadr do komputera, a ten samodzielnie generował wszystkie pośrednie klatki). A to tylko wybrane przykłady...

eprasa.pl ab8d03239b



Ditherpunk

Bartłomiej Nagórski

Spośród produkcji niezależnych z ostatnich lat można wyodrębnić pewną podgrupę gier, które wyróżniają się zarówno nader ograniczoną paletą barw, jak i relatywnie niską rozdzielczością.

Na ich widok przypomina się schyłkowy okres PRL-u czy wczesne lata 90., kiedy to kolorowe wyświetlacze były towarem drogim i często nieosiągalnym. Podłączaliśmy więc ośmiobitowce do czarno-białych telewizorów, a „poważne" komputery w rodzaju pierwszych Amig i pecetów do monochromatycznych monitorów. Pod pozornie uproszczoną oprawą graficzną takich gier kryją się jednak interesujące inspiracje, a i postraszyć potrafią.

MONOCHROMATYCZNE, WYRAŹNE PIKSELE STRASZĄ TAKŻE W XXI WIEKU.



Who's Lila?

Make my game, ditherpunk!

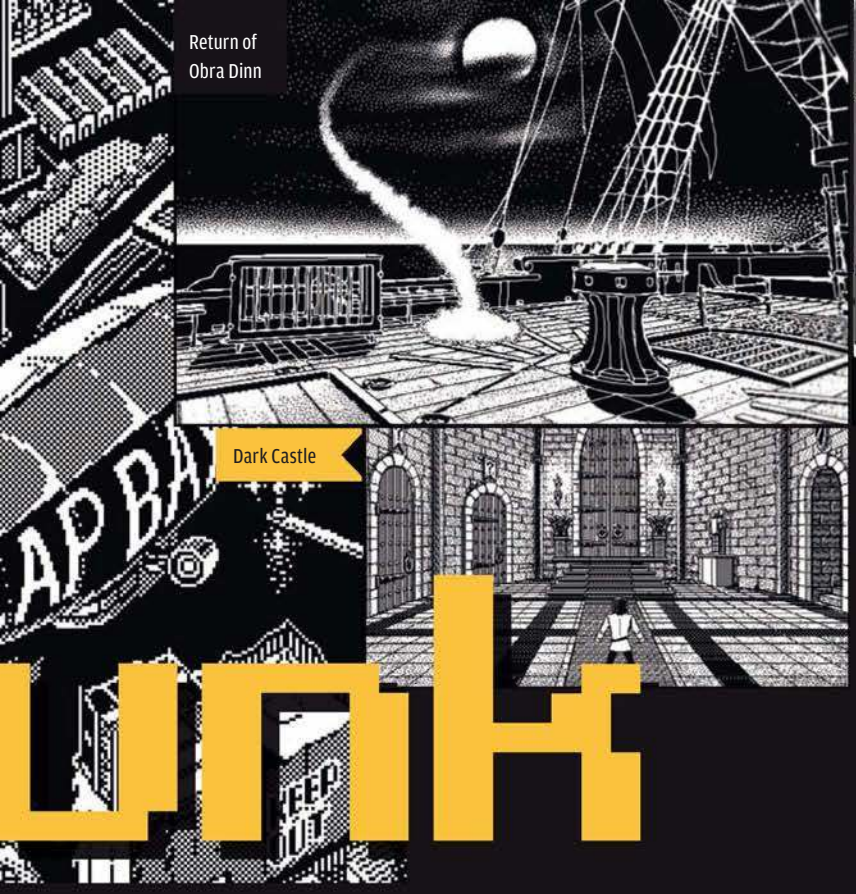
Specyficzna estetyka łącząca pikselozę z monochromatyczną lub bardzo ubogą kolorystyką dorobiła się już swojej nazwy: ditherpunk. Angielskie słowo „dithering", na polski tłumaczone jako „roztrząsanie" lub „przesiewanie", oznacza efekt – uwaga – „celowego zastosowania szumu do obrazów o ograniczonej gamie kolorów celem zachowania detali oraz pozornego poszerzenia gamy barw". Czyli, mówiąc po ludzku, **pozwala na oszukanie oka poprzez wymieszanie różnokolorowych pikseli tak, by wydawało się, że widzimy więcej odcieni, niż jest ich w istocie**. Z kolei sufiks „-punk" używa się często w branży gamingowej (i nie tylko) do opisu dystopijnych lub alternatywnych estetyk, jak na przykład cyberpunk czy steampunk. A światy przedstawione w ditherpunkowych grach z reguły nie należą do najprzyjemniejszych miejsc.

Jak za dawnych czasów...

Przykładowo akcja Return of the Obra Dinn toczy się na pokładzie statku widma, którego opustoszałe wnętrze przeszukuje agent ubezpieczeniowy Brytyjskiej Kompanii Wschodnioindyjskiej. Śledczy posiada magiczną zdolność Memento Mortem pozwalającą mu na wgląd w moment śmierci napotykanych po drodze zwłok. Choć trudno nazwać Return of the Obra Dinn horrorem w klasycznym tego słowa znaczeniu, to atmosfera gry jest raczej ponura, a w tragicznej historii załogi okrętowej ważną funkcję pełnią wątki nadprzyrodzone inspirowane prozą H.P. Lovecrafta. Całość przedstawiono w zaledwie dwóch kolorach (można zmieniać ich kombinacje, od klasycznej czerni i bieli poczynając, a na bursztynowych i zielonkawych barwach ekranów mono kończąc) oraz niskiej, jak na obecne czasy, rozdzielczości (początkowo 640 x 360, w finalnej wersji 800 x 450 pikseli). Twórca tytułu, Lucas Pope, nie ukrywa dlaczego: **„Chciałem zrobić współczesną grę 3D, która wyglądałaby jak stare jednobitowe tytuły, w które grałem na rodzinnym Macintoshu Plus, gdy dorastałem".**

Dzisiaj parametry Plusa wydają się oczywiście śmieszne, lecz w momencie premiery (1986 rok) był to profesjonalny sprzęt z wysoką rozdzielczością i dołączoną myszką. Komputer dysponował systemem operacyjnym z graficznym interfejsem pozwalającym uruchamiać programy w wielu okienkach naraz. Gry na Macintoshu Plus z konieczności operowały cieniowaniem przy użyciu charakterystycznych gradientów, a wiele z nich wykorzystywało motywy z horrorów lub mrocznego fantasy:

eprasa produb03233b







Dark Castle, Uninvited, Drakmyth Castle, Déjà Vu: A Nightmare Comes True!! czy Shadowgate. Osobom zainteresowanym tematem można polecić „The Secret History of Mac Gaming" Richarda Mossa z wydawnictwa Bitmap Books.

Nowe, a jak stare

Wracając do współczesnych tytułów niezależnych utrzymanych w estetyce ditherpunka, czasów Macintosha Plus sięgają też korzenie Rogue Invadera, roguelike'owej strzelanki dwuosobowego studia Squishy Games. Historia wydanej w 2021 roku gry zaczyna się mniej więcej trzy dekady wcześniej, kiedy to **jej twórca, Nathan Rees, bawił się jako dziecko robieniem animacji na swoim Macintoshu Plus** – przedstawiały one rozmaite produkcje, w które chciałby w przyszłości zagrać. Bohaterem jednej z nich był żołnierz samotnie walczący z kosmitami na nieznanej planecie i to bazując właśnie na tej animacji, ponad ćwierć wieku później Nathan rozpoczął pracę nad Rogue Invaderem. Oprawa, zgodnie z duchem oryginału, jest monochromatyczna, rozdzielczość natomiast stanowi wynik kompromisu – zbyt niska prowadziła do utraty szczegółów, a w zbyt wysokiej tworzone przy wykorzystaniu ditheringu półcienie zlewały się w szarości. Dlatego Rees wraz z programistą Lee J. Hinkle'em wybrali 1280 x 720 pikseli jako optymalną opcję.

Do estetyki ditherpunkowej odwołują się The Leeds Devil, powstający właśnie horror retro w stylu dawnych przygodówek tekstowych, oraz Who's Lila?, oniryczny point'n'click, w którym zamiast decydować o przebiegu dialogów, kontrolujemy mimikę twarzy głównego bohatera. Powiedzieć cokolwiek więcej to zepsuć frajdę z odkrywania dziwnej fabuły i jej związków z mechaniką... Jednakże warto nadmienić, że atmosfera w Who's Lila? jest ponura i pełna dziwacznych motywów, mieszcząca się gdzieś pomiędzy metafizycznym horrorem a filmami Davida Lyncha.

Polak też potrafi!

Inny ciekawy przypadek to polska gra World of Horror. Pod względem oprawy graficznej na pozór wygląda jak wcześniej wymienione tytuły (rozdzielczość 666 x 356 pikseli, interfejs przypominający nieco Macowe okienka), lecz źródła inspiracji są odmienne. Twórca World of Horror, Paweł Koźmiński, zgrabnie miesza motywy z japońskich horrorów filmowych, rozmaitych mang i anime (w szczególności twórczości Junjiego Itō), utworów Lovecrafta oraz legend miejskich rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni.

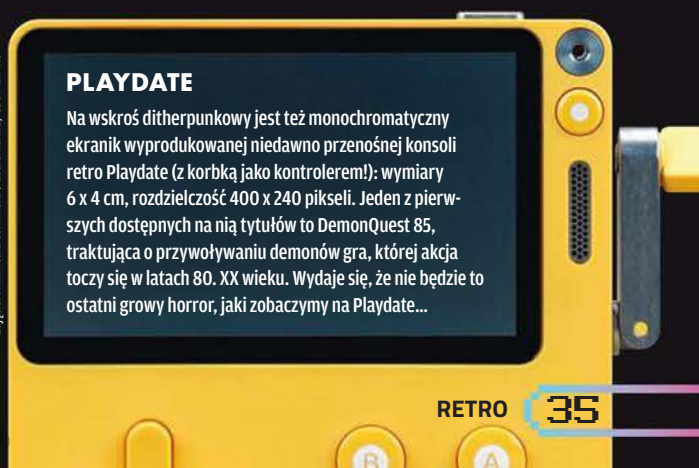
W warstwie wizualnej World of Horror, domyślnie utrzymanej w czerni i bieli, najbardziej widać wpływ komputerów z serii PC-98. Te, stworzone przez koncern NEC, zdominowały japoński rynek w latach 80. m.in. dzięki możliwości użycia znaków kanji w systemie operacyjnym, a także bogatej bibliotece gier zawierającej wiele tytułów z gatunków jRPG i visual novel. Produkcje z PC-98 łatwo poznać po charakterystycznym ditheringu wymuszonym przez ograniczenie liczby kolorów wyświetlanych naraz na ekranie do 16 (z szerszej palety 4096 barw). Zdarzały się też gry częściowo lub całkiem monochromatyczne, na przykład Band-kun czy Floppy Bunko 05 – Mangaka Simulation Game. World of Horror naprawdę wygląda tak, jakby pochodził z tej samej epoki.

Renesans horrorów retro

Jak widać, czarno-białe duchy starych komputerów nadal nawiedzają nasze ekrany. Skąd jednak bierze się wrażenie, jakie wywierają, w czasach, gdy gry chlubią się rozdzielczościami Full HD i 4K oraz lśnią feerią barw? **„Jest coś w braku koloru. Musisz nadrobić go swoją wyobraźnią" – mówi Lucas Pope.** „Widzisz akurat tyle, żeby zorientować się, co dzieje się w danej scenie, ale musisz samemu uzupełnić to szczegółami" – wtóruje mu Paweł Koźmiński. „Sądzę, że każdy widzi tam to, co przeraża go najbardziej, i to po części powód, dla którego ludzie zostają wciągnięci w grę".

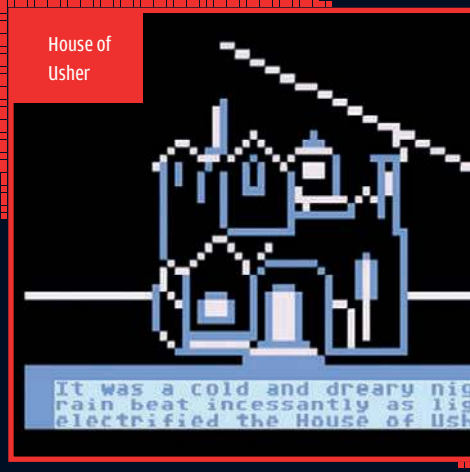
PLAYDATE

Na wskroś ditherpunkowy jest też monochromatyczny ekranik wyprodukowanej niedawno przenośnej konsoli retro Playdate (z korbką jako kontrolerem!): wymiary 6 x 4 cm, rozdzielczość 400 x 240 pikseli. Jeden z pierwszych dostępnych na nią tytułów to DemonQuest 85, traktująca o przywoływaniu demonów gra, której akcja toczy się w latach 80. XX wieku. Wydaje się, że nie będzie to ostatni growy horror, jaki zobaczymy na Playdate...



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

prasa probna 0323



Grozo pikselozo

Smuggler

Wszyscy lubimy się bać, siedząc wygodnie w fotelu i wiedząc, że tak naprawdę nic nam nie grozi. Nie dziwi więc fakt, że niemal od samego początku istnienia gier komputerowych ich autorzy również postanowili z tego prawidła skorzystać.

Trzeba powiedzieć, że twórcy horrorów nie mieli lekko, gdyż ich inwencję mocno ograniczały ówczesne rozwiązania technologiczne. Niemniej – starali się. Z jakim skutkiem? Cóż, zobaczmy.

Prapoczątki

Szukając prapoczątków horroru w branży gier wideo, trzeba by sięgnąć dość głęboko, bo aż do roku 1972. Wtedy to **Sega wypuściła na automaty Sea Devil – tytuł, w którym gracz walczy o przeżycie w pojedynku z gigantyczną płaszczką**, ostrzeliwując ją harpunami ze specjalnego działka. Skoro „Szczęki", czyli film ukazujący starcie z rekinem, często klasyfikuje się jako horror, to również tę grę można by tak potraktować, czyż nie? Zresztą potwierdzeniem tej tezy jest fakt, że niedługo potem Sega wypuściła inną wersję swojego automatu, Killer Jaws, w którym gracza atakował właśnie rekin. Co ciekawe, automat ten pojawił się w samych „Szczękach", i to zupełnie nieprzypadkowo, gdyż w filmie zaprezentowano aż kilkunastosekundową sekwencję rozgrywki.

Jednak moim zdaniem **na miano pierwszego horroru w dziejach gier komputerowych dużo bardziej zasługuje Hunt the Wumpus z 1973**. Formalnie rzecz biorąc, to tekstowa przygodówka z akcją rozgrywającą się w jaskiniach połączonych tunelami. Poza tytułowym monstrum, które urzęduje w jednej z podziemnych komnat, kamienne korytarze wypełnione są śmiertelnymi pułapkami i innymi groźnymi stworami. Wszystko dzieje się w całkowitej ciemności, a gracz orientuje się w przestrzeni za pomocą... węchu. Dodawszy, że rozkład jaskiń i lokalizacja Wumpusa stanowiły za każdym razem zagadkę, całość nieźle potrafiła trzymać w napięciu. Nieco na siłę **można by rzec, że to w sumie pierwsza gra z gatunku survival horroru w historii – stworzona ponad 20 lat przed narodzinami owego terminu.** Ale najwyraźniej gracze nie byli nią zachwyceni i na kolejne tytuły z elementami grozy musieliśmy czekać blisko dekadę.



Taki żart producenta. Gra o zabójczym rekinie w filmie „Szczęki".

Źródło: YouTube/vghchannel

Lata 80.

Dopiero **w 1980 mogliśmy bowiem odpalić na Atari 800 House of Usher** (tytuł nawiązuje do jednego z klasycznych opowiadań grozy Edgara Allana Poego – „Zagłady domu Usherów"). W grze penetrujemy ponure gmaszysko, aby w określonym czasie rozwiązać jego zagadkę, odnaleźć cenne znaleziska i uciec. Przy okazji walczymy z losowo pojawiającymi się paskudnymi stworami (do czego służy nam broń z limitowaną ilością amunicji) oraz zbieramy rozmaite itemki, takie jak przedmioty fabularne, oręż czy pancerz (udźwig także ograniczono, przez co często trzeba dokonywać trudnych wyborów).

W tym samym roku pojawił się na TRS-80 (a potem na Apple'a II) Deathmaze 5000 – gra przygodowa w FPP polegająca na przemierzaniu korytarzy pięciopiętrowego budynku, walce z potworami, zbieraniu przedmiotów i rozwiązywaniu zagadek. Spod ręki tego samego twórcy w 1981 wyszło też Asylum, czyli „Adventure Syndrome Leading to Ultimate Madness" („syndrom przygody prowadzący do absolutnego szaleństwa"). Grafiką i zasadami przypominało poprzedniczkę, lecz fabuła dotyczyła ucieczki ze szpitala psychiatrycznego, przy którym Azyl Arkham z Gotham to całkiem przyjemne miejsce.

Z kolei w Japonii swoją premierę w 1980 roku miał Nostromo, gra stworzona przez Akirę Takiguchiego pracującego dla Taito i przeznaczona na komputer PET 2001 (potem skonwertowana na NEC PC-6001, niezbyt znany w Europie ośmiobitowiec). Tytuł od razu zdradza główną inspirację: gracz stara się uciec ze statku, na którym grasuje groźny i (zwykle) niewidzialny kosmita, zbierając po drodze potrzebne mu przedmioty. **Z dzisiejszej perspektywy można rzec, że Nostromo było miksem skradanki i survival horroru.** Jako że pojawiło się tylko w Japonii – w dodatku na niezbyt popularnych platformach – mało kto dziś wie o jego istnieniu.

W 1981 światło dzienne ujrzał **Haunted House na Atari 2600, chyba niesłusznie uważany za pierwszy klasyczny horror w historii gier wideo**



Asylum



Splatterhouse, prawdopodobnie pierwszy slasher w historii gier.

(nie mylcie go z produkcją na Magnavox Odyssey o identycznym tytule, ale zupełnie innej treści). Szkielet fabularny jest tutaj, rzekłbym, dość klasyczny: przemierzamy tajemniczą rezydencję, by odnaleźć znajdujące się w niej trzy części magicznego artefaktu. Zadanie nie należy jednak do najłatwiejszych, bo choć dysponujemy aż dziewięcioma życiami, musimy przemierzyć aż cztery piętra domu i zajrzeć do wielu pomieszczeń pełnych nieprzyjaznych stworzeń. Do tego poruszamy się w kompletnej ciemności, którą da się rozproszyć wyłącznie za pomocą zapalonej zapałki. Problem w tym, że możemy mieć przy sobie tylko jeden przedmiot naraz, więc korzystając ze światła (które przeciwnik może zgasić!), tym samym rezygnujemy z broni... Jakby tego było mało, część pomieszczeń pozostaje zamknięta, dlatego aby się do nich dostać, musimy najpierw odnaleźć klucz do odpowiednich drzwi. Całość akcji widzimy z góry, postać gracza reprezentują zaś widoczne na ekranie... gałki oczne, co – jak dla mnie – wywołuje raczej komiczny efekt. Dodawszy do tego wszystkiego mocno toporną grafikę, trudno powiedzieć, by akurat ta gra generowała szczególnie horrorowy klimat.

W 1984 roku wyszło Zombie Zombie na Spectrum, tytuł warty wzmianki tylko z tego powodu, że właśnie w nim po raz pierwszy w historii gier wideo pojawiły się żywe trupy zjadające mózgi. Trzy lata później premierę miał Uninvited, przygodówka z elementami survival horroru ciesząca się tak dużym powodzeniem, że w 1993 doczekała się nawet remake'u na PC. W grze wcielamy się w kierowcę, który po awarii samochodu znajduje schronienie w starym domu. Niestety budynek okazuje się leżem hordy demonicznych potworów, a my zostajemy więźniem w jego murach. Niełatwy odbiór wywołuje tu nie tylko dość posępny klimat, ale i poziom trudności zagadek logicznych. Na wspomnienie zasługuje także **najstarsza odsłona cyklu Splatterhouse (1987), będąca – chyba – pierwszym typowym slasherem wśród gier wideo**.

POCZĄTKI HORRORU W GRACH SIĘGAJĄ 1972 ROKU.



Przerrrażający Haunted House. :)

Literki grozy

Oprócz Hunt the Wumpus godne odnotowania w tym zestawieniu są jeszcze co najmniej dwie tekstówki. Pierwsza to The Rats (1985) przeznaczona na Speca i C64, a oparta na powieści Jamesa Herberta. Gra stanowiąca hybrydę strategii i przygodówki opowiada historię grupy ludzi zwalczających hordę szczurów, które opanowały Londyn i roznoszą zarazę. Co ciekawe, elementy „tekstowe", gdzie wcielamy się w konkretne postacie, rozgrywane są niekiedy w czasie rzeczywistym, wymuszając na nas podejmowanie szybkich decyzji (a wiele z nich prowadzi do śmierci bohaterów). **W czasopiśmie Video Games Around the World The Rats określono jako pierwszą produkcję ze swojego gatunku potrafiącą naprawdę przerazić graczy**.



The Rats

Druga pozycja to natomiast inspirowany twórczością Stephena Kinga i H.P. Lovecrafta The Lurking Horror (1987). Gra – której akcja rozgrywa się nie w ponurym, starym domu, a na dużej amerykańskiej uczelni w czasie zamieci śnieżnej – ma mroczną i ciężką atmosferę wykreowaną w taki sposób, że „sam King nie zrobiłby tego lepiej", jak podsumował jeden z recenzentów. W 1996 czasopismo Next Generation umieściło ją na 24. miejscu w rankingu najlepszych produkcji wszech czasów, twierdząc, że **The Lurking Horror to jedna z zaledwie dwóch (obok Resident Evil) wydanych gier horrorów, które faktycznie wywołują strach.**

Na efektowniejsze i prawdziwie interaktywne gry sięgające po horrorowe klimaty musieliśmy poczekać aż do lat 90. Bez wątpienia je pamiętacie: Alone in the Dark, Phantasmagoria, Resident Evil, The 7th Guest i wiele, wiele więcej... Ale to już zupełnie inna i bardzo obszerna historia. Jeśli zechcecie, opiszemy ją w którymś z kolejnych numerów Retro.

Egranizacje

Nie zapomnijmy też o produkcjach będących egranizacjami popularnych filmowych horrorów. Można tu wymienić Alien (1982), The Texas Chainsaw Massacre (1983), Halloween (1983), Ghostbusters (1984) czy Friday the 13th (1989). Tyle że gatunkowo zwykle zaliczały się one do typowych dla tamtych czasów platformówek, wykorzystując jedynie scenografię zaczerpniętą z filmowych pierwowzorów. Ale czy straszyły? Cóż, na pewno wywoływały niekiedy kontrowersje, szczególnie The Texas Chainsaw Massacre z uwagi na przemoc i zasady (punkty zdobywało się za torturowanie ofiar), przez co część sklepów odmówiła jej dystrybucji. Jednak z dzisiejszego punktu widzenia wspomniane gry budzą raczej rozczulenie niż strach.





- **Gatunek:** strzelanka
- **Premiera:** 1981
- **Platformy:** automaty i wiele innych

Zrodzony z horroru i Szekspira

Smuggler

Co najmniej dwa znaczące elementy popkultury lat 80. zawdzięczamy sennym koszmarom, które dręczyły ich twórców.

Gorączkujący James Cameron wyśnił wynurzający się z ognia metalowy szkielet z czerwonymi ślepiami i nożem w ręce – tak narodził się „Terminator". Z kolei pewnego sfrustrowanego programistę prześladował w majakach obejrzany w dzieciństwie horror, dając początek jednej z najoryginalniejszych i najbardziej wciągających klasycznych gier wideo, jakie znam.

Małolaty kochają fajerwerki i wybuchy – nic w tym nadzwyczajnego – ale u niektórych pasja ta z upływem lat zaczyna nieledwie graniczyć z obsesją. Przykładowo pewien nieco podrośnięty już dzieciak za pomocą zestawu „małego chemika" ciągle próbował wysadzać coś w powietrze. Później, uczęszczając do szkoły średniej, uwielbiał lekcje chemii, gdzie wreszcie mógł legalnie detonować różne rzeczy. A gdy nastał czas wyboru studiów, poszedł rzecz jasna na chemię (i fizykę). I choć dwa lata przed końcem nauki nagle mu się odmieniło i porzucił ten kierunek, fiksacja na tle eksplozji nadal głęboko w nim tkwiła. Ale nie wybrał informatyki, jak pewnie myślicie, tylko... psychologię i ukończył studia z tytułem magistra. Ponoć to dzięki zdobytej wtedy wiedzy potrafił tworzyć tak uzależniające gry. O kim mowa? O niejakim **Davidzie Theurerze, twórcy dwóch wielkich, klasycznych hitów**.

Jak dyplomowany psycholog stał się projektantem gier? Otóż po studiach przez pół roku pracował w wyuczonym zawodzie w uniwersyteckim centrum przetwarzania danych, gdzie połknął „komputerowego bakcyla" i podjął pierwsze próby tworzenia swoich programów. „Nie mogłem ich [eksplozji – Smg] robić w dorosłym życiu, więc przeniosłem to na ekran i tam ciągle coś wysadzałem. Taka symulacja »prawdziwego życia« jest zabawna i ekscytująca, bo to prawie jakbyś tworzył własny wszechświat i widział, jak ożywa", mówił. A że – jak się okazało – miał do tworzenia linijek kodu wrodzony talent, bez większego problemu znalazł później pracę jako młodszy programista w Bunker Ramo Corporation. Nazwa nic wam nie mówi? Nie dziwię się, bo firma nie ma i nigdy nie miała żadnego związku z grami. Produkowała rozmaitą elektronikę dla wojska oraz terminale wideo dla branży finansowej – banków, giełd, biur maklerskich.

TO PLAY, OR NOT TO PLAY...

Podobno tytuł gry został zapożyczony ze sztuki Williama Szekspira „The Tempest", znanej w Polsce jako „Burza" (wszelako ja wolę to słowo tłumaczyć jako „nawałnica", bo „gwałtowna burza połączona z porywistym wiatrem" lepiej pasuje do całego kontekstu). Muszę jednak przyznać, że nijak nie widzę podobieństw fabuły owego XVI-wiecznego romansu (rozgrywanego na wyspie, na którą trafiają rozbitkowie) do tego, co się dzieje w grze. Skąd zatem takie skojarzenie, to już słodka tajemnica Theurera. Może właśnie od „nawałnicy wrogów"?

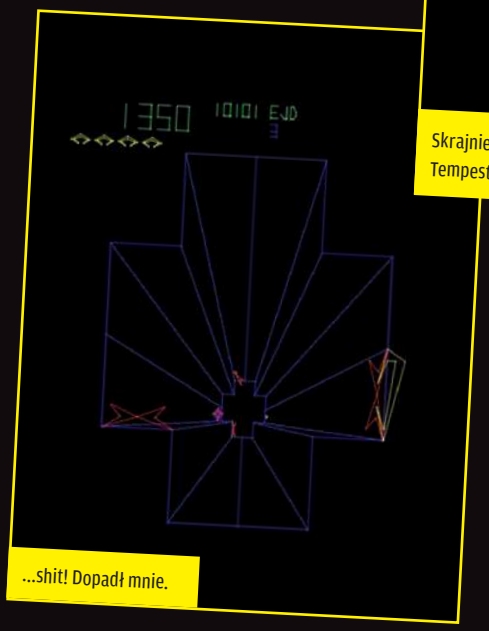
California dream

W 1976 Theurer przeniósł się do Kalifornii i zatrudnił w National Semiconductor Company – kolejnej firmie niemającej nic wspólnego z jego przyszłą karierą (wytwarzała bowiem układy scalone do zarządzania energią, sterowniki wyświetlaczy, wzmacniacze audio itd.). Zaprzyjaźnił się tam z innym programistą, entuzjastą gier wideo, i pozwoliwszy namówić się na partyjkę Ponga po pracy, **natychmiast pojął, że jeśli miałby kiedykolwiek coś tworzyć, to byłyby to właśnie gry.**

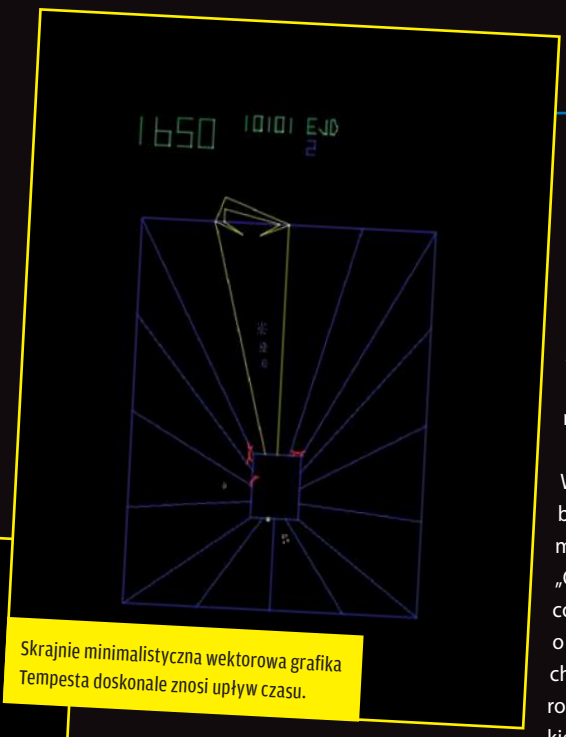
Wkrótce, dzięki szczęśliwemu zrządzeniu losu, mógł zrealizować swe marzenie. Jego kumpel, ów maniak elektronicznej rozrywki, został bowiem podkupiony

ephoca.pl ab8d03239b

przez Atari, gdzie objął eksponowane stanowisko głównego programisty. Jego pierwsza decyzja na nowym stołku? Zatrudnienie Davida – i to „w ciemno", bez żadnych rozmów kwalifikacyjnych czy testów umiejętności. (Niech ktoś mi powie, że sam talent i ciężka praca wystarczą, by osiągnąć sukces... Okej, czasami może tak, ale znajomości oraz zwykły łut szczęścia sprawiają, że droga



...shit! Dopadł mnie.



Skrajnie minimalistyczna wektorowa grafika Tempesta doskonale znosi upływ czasu.

wyróżniała (poza faktem, że mogło w nią grać aż do czterech osób naraz i to za pomocą manipulatorów kulkowych, tzw. trackballi). Brak fajerwerków da się jednak zrzucić na to, że David nie cierpiał sportu, a ów tytuł zrobił, bo mu kazano. Ale już następne dzieło – wprawdzie też wykonane „na rozkaz", ale tym razem z pasją i miłością, bo tematyka

TEMPEST W OGÓLE SIĘ NIE ZESTARZAŁ, ANI WIZUALNIE, ANI GAMEPLAYOWO!

na szczyt jest dużo krótsza i zdecydowanie mniej wyboista).

Theurer wspomina owe czasy jako cudowne lata: „Żadnych garniturów. Jeansy. Owocne burze mózgów. Nieustanna, ale dobrowolna praca po godzinach, by uczynić swą grę jak najlepszą. Piątkowe firmowe imprezy – dużo piwa albo siatkówka na plaży. Wiele rozwodów. I wszystkie najlepsze gry wideo, w które w każdej chwili możesz zagrać (...) »w celach badawczych«. Ha!".

Z pasją i miłością

W takich warunkach Theurer powinien rozkwitnąć, wręcz wybuchnąć – dobór słów zamierzony – inwencją, lecz jego pierwsza gra, Four Player Soccer, niczym szczególnym się nie bardzo przypadła mu do gustu – pokazało potencjał Theurera. Mowa o **Missile Command – grze, która sprzedała się doskonale i do dziś uważana jest za klasykę**. W skrócie: zestrzeliwujemy w niej rakiety atomowe – duuużo eksplo-


Twórca gry, David Theurer, po latach.
Źródło: YouTube/DevilMaster

Theurer nadal chętnie gra w Tempesta – to jego drugi (po Robotronie 2048) ulubiony tytuł automatowy. Obie maszynki ma zresztą w domu. Rekord programisty wynosi jakieś 80 poziomów, co budzi mój szacunek, bo sam zwykle wymiękałem gdzieś w pobliżu 30-40.

zji, widzicie? – wycelowane w chronione przez nas miasta. (Całą historię tego tytułu możecie przeczytać w CDA 03/2017).

W efekcie notowania Theurera w Atari bardzo wzrosły, dzięki czemu pozwolono mu realizować własne pomysły. A skoro tak... „Chcę stworzyć grę dla faceta, który jest pracoholikiem niemogącym przestać myśleć o obowiązkach, szuka więc sposobu, by choć na chwilę się od nich oderwać. Jest taki rodzaj gier, gdzie po prostu wpadasz w trans, kiedy grasz i wtedy czujesz się świetnie, bo skupiasz się tylko na nich", rzekł szefowi. I choć nikt (włącznie z Davidem...) nie wiedział, czym i o czym konkretnie będzie ów tytuł, projektant dostał zielone światło.

...Koszmar!

Wszelako robocza wersja gry stworzona w sześć tygodni (zwała się Aliens Vector – „vector", ponieważ wykorzystano w niej monochromatyczną grafikę wektorową) srodze rozczarowywała. Było to coś w rodzaju Space Invaders w 3D z perspektywą pierwszoosobową. Ściągnięci do testów współpracownicy kurtuazyjnie chwalili Theurera, ale jakoś żaden nie wracał, by pograć w AV dla własnej przyjemności, co słusznie okazało się złym znakiem. Reakcja szefów (oraz działu marketingu) po oficjalnej prezentacji dema była bowiem bardzo chłodna: **grę oceniono jako wtórną, nijaką i nudną, bez szans na sukces komercyjny**.

David wiedział, że jeśli szybko nie wymyśli czegoś, co radykalnie odmieni ten stan rzeczy, jego projekt zostanie uśmiercony, a on wróci do grona zwykłych wyrobników i realizatorów cudzych idei. To niewątpliwie było dla tak ambitnego twórcy frustrujące, nic więc dziwnego, że zaczął kiepsko sypiać, a w dodatku miewał koszmary. W jednym z nich pojawiły się echa filmu, który obejrzał w dzieciństwie. W owym niskobudżetowym horrorze ludzi atakowała horda stworów rodem z wnętrza Ziemi, co na ówczesnym 12-latku zrobiło ogromne wrażenie (zwłaszcza że był to pierwszy film grozy, jaki widział w swoim życiu). Po latach, gdy obraz ten powrócił jako zły sen, Theurer ujrzał w majakach przepastną dziurę, z której wypełzała rojąca się masa paskudnych istot...

Jego kumpel, Rich Adam (zresztą współautor Missile Command), wspomina: „niespodziewanie Dave przyszedł i pokazał mi kolejne demo swej gry. Jakąś widoczną na ekranie rurkę czy tubę z dziwnymi rzeczami poruszającymi się w jej wnętrzu. Powiedzia-

©1963 Joseph F. Robertson Productions



Wiecie, że nikomu z opisujących historię Tempesta nie chciało się zidentyfikować filmu, który zainspirował Theurera? Ale ja się zawziąłem. To wyprodukowany w 1963 roku „The Slime People" opowiadający o tym, jak ludzkość została zaatakowana przez mordercze, obdarzone inteligencją humanoidalne gady, które wylazły gdzieś z bezdennych „trupich jaskiń". Film jest KOSZ-MAR-NY i coś go łączy z niektórymi grami wideo - niedostatki scenografii i efektów specjalnych ukrywa za pomocą dużej ilości mgły nieustannie wypełniającej kadry.

łem: »Co to, do cholery, jest!?«. Odparł wtedy: »Yyy... sam nie bardzo wiem... Hmm, kosmici ze środka Ziemi?«. Potem bąknął, że to mu się przyśniło. Zapytałem: »Okej, a o co chodzi w tej grze?«. Na co on: »Yyy... no... próbujesz ich rozwalić, żeby nie wyszli na zewnątrz«". Początkowo Adam był nastawiony dość sceptycznie, ale gdy zagrał, okazało się, że nowe dzieło przyjaciela dostarczyło mu zadziwiająco dużo radochy. Podobnie zareagowali kolejni testerzy, a i szefowie tym razem pokiwali z uznaniem głowami.

Rzygam nią!

Był tylko jeden problem – **gra doprowadzała ludzi do torsji**. Dosłownie! Pierwotnie bowiem gracz strzelał do niemilców z nieruchomego działka, obracając w tę i we w tę wspomnianą już kanciastą „tubę" tak, by stwory wspinające się wzdłuż jej ścian trafiły pod lufę. Stale wirująca struktura (stąd nowa nazwa gry – Vortex, czyli „wir"), na której trzeba było skupić wzrok, u wielu ludzi wywoływała po jakimś czasie zaburzenia błędnika ze wszystkimi tego przykrymi konsekwencjami. Biorąc przykład z Mikołaja Kopernika, David wstrzymał tubę, a ruszył działko – teraz to ono przemieszczało się po obwodzie „dziury". Pomogło, choć w efekcie trzeba było znów zmienić tytuł gry, tym razem na Tempest.

Potem wystarczyło dodać pozostałe poziomy, stworzyć fajne projekty wrogów i schematy ich działania, dorobić efekty dźwiękowe, (d)opracować sensowne zasady oraz sterowanie naszym pojazdem i... wszystko to zaprogramować. Cała praca

Bohater książki „Player One" Ernesta Cline'a, aby zaliczyć quest, musi nabić więcej niż 728 329 punktów w grze zatytułowanej... Burza. Z niejasnych powodów tłumacz spolszczył tak bowiem Tempesta, przez co zresztą wpadłem w chwilową konfuzję, bo za diabła nie mogłem sobie przypomnieć żadnej starej kultowej produkcji o nazwie Storm. Dodajmy, że obecny rekord gry (ustalony w 2017) wynosi 418 280 punktów, więc, jak widać, było to naprawdę nieliche wyzwanie.

zajęła Theurerowi jakiś rok (finalny kod gry liczył 21 KB). Bo wiedzcie, że **każdy element – KAŻDY! – zrobił praktycznie sam**. Być może nawet skończyłby wcześniej, ale nieustannie przerywali mu koledzy chcący po prostu odpalić sobie testową wersję Tempesta, co tym razem stanowiło dobry znak: „Wiesz, że stworzyłeś fajną grę, gdy chętni, by w nią pograć, ciągle przeszkadzają ci w pracy nad debugowaniem kodu".

W międzyczasie Theurerowi zamarzyła się lepsza – bo kolorowa – oprawa... i dopiął swego, tworząc tym samym **pierwszą w dorobku Atari wektorową grę z wielobarwną grafiką** (w dodatku bardzo charakterystyczną, bo dość neonowo-futurystyczną). Osiągnął to bez przaśnych trików w rodzaju nalepianych na monochromatyczny ekran pasków barwionej folii jak w Battlezonie. Jako że



TO JEDNA Z INTELIGENTNIEJSZYCH ZRĘCZNOŚCIÓWEK, JAKIE ZNAM.

opracowana technologia, zwana Color-QuadraScan, była pionierska i niedostatecznie przetestowana, początkowo zaowocowało to dość częstymi awariami automatów. Problem stanowiło niedostateczne chłodzenie, przez co po parunastu godzinach nieprzerwanej pracy topiły się prototypowe układy scalone w monitorach.

Fakty i mity

Jedna z branżowych legend głosi, że projekty wrogów w Tempeście były pierwotnie dużo bardziej złożone, a istoty te miały cechy człekokształtne, co ponoć oddawały obrazy umieszczone na obudowie automatu. Theurer stanowczo temu zaprzecza. Twórca przecież doskonale znał możliwości sprzętu, którym dysponował, i wiedział, że nie ma szansy, aby wycisnąć z niego jakąś w miarę realistyczną grafikę wektorową. A nawet gdyby, straszliwie spowolniłoby to grę. Stwory na automacie to więc tylko wytwór fantazji grafika.

W Wikipedii i paru innych opracowaniach pojawiają się tezy, że Tempest był pierwszą grą automatową z dostępnymi różnymi poziomami trudności. To akurat nieprawda, choć w jego wieńcu laurowym i tak wciąż pozostało sporo listków.

W branży gier istnieje „prawo Theurera" głoszące, że „twoja pierwsza gra nigdy nie zostanie wydana". I jak to z większością zasad bywa, jej twórca jej nie podlegał.

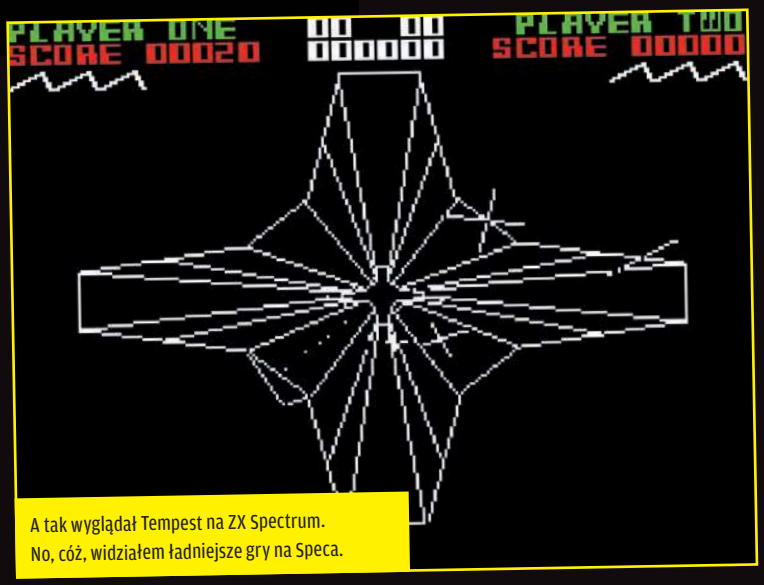
(*) Gwoli ścisłości – w ograniczonym zakresie. Nie dało się przykładowo od razu wskoczyć na 99. level, ale wybór spośród kilku początkowych poziomów był na starcie możliwy.



Źródło: YouTube/TNT Amusements Inc

„ATARI PISSED ME OFF!"

Gdy Theurer pracował nad Tempestem, firma wprowadziła system wynagrodzeń dający twórcom udział w zyskach płynących z zaprojektowanych przez nich gier. Problem w tym, że szefostwo uznało, iż tytuł, który w momencie wejścia nowych zasad w życie jest już w produkcji, nie zostanie objęty owym bonusem. Krótko mówiąc, Theurer nie dostał za swój największy hit ani centa prowizji. Programista wyliczył, że w sumie stracił w ten sposób około miliona ówczesnych dolarów. Też bym się wkurzył...



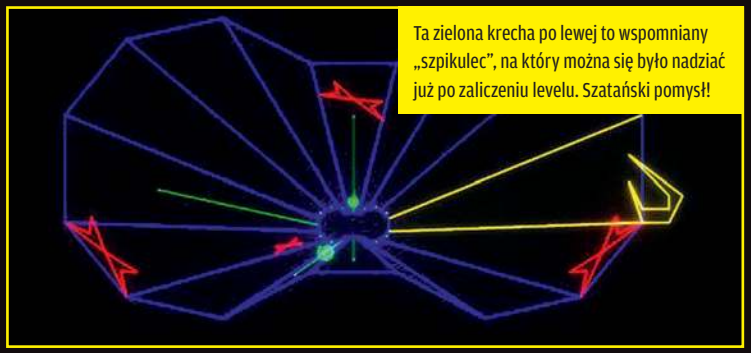
A tak wyglądał Tempest na ZX Spectrum. No, cóż, widziałem ładniejsze gry na Speca.

Właśnie w tym tytule dostaliśmy – wcześniej nieobecną – możliwość wybierania etapu, od jakiego zaczniemy grę(*), a także (w określonym czasie i po wrzuceniu do automatu kolejnej monety) wznowienia jej w miejscu, gdzie straciliśmy ostatnie życie.

Anatomia burzy

Idea Tempesta jest bardzo prosta – swoim przypominającym kanciasty bumerang statkiem (Blasterem) krążysz po obwodzie geometrycznej struktury tworzącej dany poziom i grzejesz we wszystko, co roi się wewnątrz niej i (zwykle) usiłuje wydostać się na wolność. Gdy wystrzelasz całą pulę przewidzianych na danym etapie stworów, nurkujesz na kolejny level, a tych masz do przejścia aż 99 (choć tak naprawdę tylko 16, bo potem się powtarzają, acz ze zmodyfikowaną kolorystyką i agresywniejszymi przeciwnikami). Tu ciekawostka: poziomy 65-80 są... niewidzialne, tzn. naszym oczom ukazują się tylko wrogowie i pozostawione przez nich ślady, bez linii tworzących planszę.

Przeciwników podzielono na pięć odmian (choć część z nich występuje także w wersji „deluxe"). Niektórzy potrafią gonić za Blasterem, gdy wydostaną się



Ta zielona krecha po lewej to wspomniany „szpikulec", na który można się było nadziać już po zaliczeniu levelu. Szatański pomysł!



Istnieje współczesny, całkiem przyzwoity remake Tempesta – Tempest 4000. Jego twórcą jest Jeff Minter, człowiek odpowiedzialny także za poprzednią odświeżoną wersję gry, czyli Tempesta 2000.

z dziury (tzn. podążają po jej obwodzie), inni z kolei nigdy nie opuszczają wnętrza struktury, ale mogą na chwilkę „zeżreć" jedną z obwodowych linii, co uniemożliwia nam przekroczenie danego obszaru. Są też wredniaki rażące nas elektrycznymi wyładowaniami albo tworzące na planszy „szpikulce", na które możemy się nadziać podczas automatycznego zjazdu na następny etap, tracąc w ten sposób życie (...ależ to było frustrujące!). Gra kończy się, gdy tracisz wszystkie statki, ale na szczęście podczas walki można dorobić się dodatkowych żyć.

Tempest od początku narzuca ostre tempo, choć nie jest przy tym przesadnie hardkorowy. Gwarantuję jednak, iż samym strzelaniem niewiele tu osiągniesz. Gra wymaga bowiem myślenia, tworzenia strategii i przewidywania konsekwencji działań zarówno swoich, jak i wrogów. Powiedziałbym, że to jedna z inteligentniejszych zręcznościowych nawalanek, jakie znam. I do tego daje naprawdę sporo radości. Zgodnie z obietnicą dzieło

Jeśli nabijesz w Tempeście wystarczająco dużo punktów, by wpisać się do tabeli wyników, zostaniesz nagrodzony kilkusekundowym pokazem sztucznych ogni.

Theurera **ma tak fajny, dynamiczny „flow", iż faktycznie potrafi wprowadzić grającego w rodzaj transu. Cieszy i oczy, i umysł.** Zmusza do wysiłku, ale gdy się rozkręcisz i wejdziesz w jego rytm, poczujesz satysfakcję i pewną specyficzną jedność człowieka z maszyną. Trudno mi to sensowniej opisać, lecz jeśli kiedyś trafisz na automat z Tempestem, nie żałuj tych dwóch złotych (czy ile się tam teraz wrzuca...). Lojalnie uprzedzam: na jednej monecie/żetonie pewnie się nie skończy.

Jak burza!

W sumie rozeszło się jakieś 27-30 tys. egzemplarzy automatu z Tempestem (co przełożyło się na jakieś 63 mln dolarów przychodu dla Atari). To z kolei dało mu członkostwo w elitarnym klubie „dziesięciotysięczników" i **trzynaste miejsce na liście najlepiej sprzedających się urządzeń tego typu w historii**. Ale największym osiągnięciem samej gry, przynajmniej moim zdaniem, jest fakt, że przez te wszystkie lata od swej premiery w ogóle się nie zestarzała, ani wizualnie, ani gameplayowo. Nie wiem, czy byłbym w stanie wymienić wiele tytułów, o których mógłbym z czystym sumieniem powiedzieć, iż po 40 latach dają mi tyle samo zabawy jak kiedyś, a ich oprawa nie trąci myszką. Ale mam wrażenie – graniczące wręcz z pewnością – że gdybym takową listę pewnego dnia stworzył, Tempest znalazłby się na jej szczycie.

Egzemplarz prywatny



Lecimy w Kulki!

Korzenie casualowego grania

Bartłomiej Kluska

Na początku lat 90. gry wideo były hobby rzadkim i ekscentrycznym. Postrzegano nas, graczy, jako dziwaków marnujących długie godziny w salonach arcade czy przed ekranami komputerów. My widzieliśmy siebie jako elitę – ekspertów odpierających kosmiczne inwazje czy geniuszy rozwiązujących zagadki kryminalne. Mieliśmy sporo racji: gry cechowały się trudnością, wymagały skupienia, refleksu i mnóstwa czasu. A potem pojawili się oni – „casuale" – i wszystko się zmieniło.

Część historyków wskazuje, że **pierwszą grą, która przyciągnęła niegraczy, był Tetris**(*). Wymyślony w połowie lat 80. w Związku Radzieckim, a w 1989 roku przeniesiony na debiutującą wtedy konsolę Nintendo Game Boy, pozwalał na rozgrywanie szybkich, niezobowiązujących partii, a nieskomplikowane zasady czyniły go przystępnym i atrakcyjnym dla osób dotychczas omijających elektroniczną rozrywkę szerokim łukiem. Prawdziwa rewolucja zaczęła się jednak nieco później.

Granie w okienku

W 1990 roku okazało się, że aby w coś zagrać, nie potrzeba konsoli, komputera domowego czy wizyty w salonie arcade. Wystarczy szkolny czy biurowy pecet, który w godzinach pracy służy do redagowania nudnych pism i żmudnego wypełniania kolumn w arkuszu kalkulacyjnym, ale gdy szef nie patrzy... można np. ułożyć na ekranie pasjansa! **Taka opcja – czyli granie w Pasjansa – pojawiła się w wersji 3.0 systemu Microsoft Windows, a udostępniono ją po to, aby użytkownicy mogli zapoznać się z atutami graficznego interfejsu użytkownika.** Wielu posiadaczy pecetów wciąż preferowało tekstowe komendy DOS-a, a możliwość wykorzystania w pracy myszy i np. techniki drag-and-drop miała przekonać ich do zakupu „Okienek". Gra chyba spełniła to zadanie z nawiązką, co udowodniły badania przeprowadzone w latach 90. na amerykańskich pracownikach biurowych. Otóż okazało się, że **Pasjans był uruchamiany na firmowych komputerach częściej niż Word czy Excel, przez co pracodawcy winili aplikację za wyraźny spadek produktywności** w ich przedsiębiorstwach.

Co ciekawe, Pasjansa, który może być uznany za jedną z najpopularniejszych gier wideo w historii, napisał Wes Cherry, stażysta w Microsofcie. Autorowi – jak to z praktykami bywa – za pracę nie zapłacono, uhonorujmy go więc chociaż wymienieniem z imienia i nazwiska w tym tekście. Sama gra Cherry'ego trafiła natomiast na prestiżową ekspozycję World Video Game Hall of Fame, obok hitów takich jak Super Mario Bros., The Legend of Zelda czy Doom.



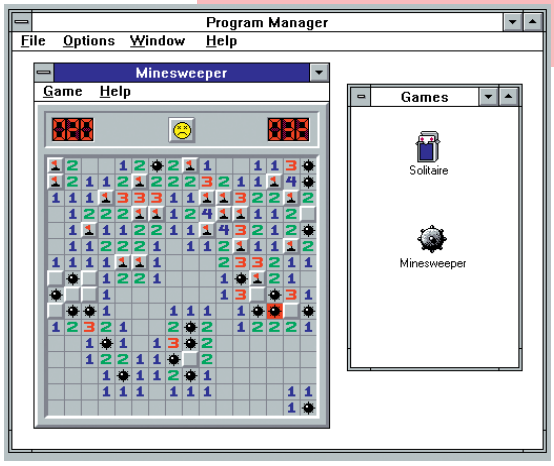
Pasjans w odmianie Klondike powstał dobrych 100 lat przed Windowsem.

(*) Moja zupełnie „niegamingowa" żona w swoim życiu grała na PC tylko w jedną jedyną grę. (A na Amidze we dwie). W Tetrisa. Żeby było śmieszniej, musiał to być Tetris zaimplementowany w DOS Navigatorze, inne wersje jej nie odpowiadały. [smg]

eprasa.pl ab8d03239b



Kulki okazały się jednym z bardziej żywotnych i podatnych na modyfikacje pomysłów w historii gier, a autorom tytułów takich jak Bejeweled przyniosły fortunę. Twórcy oryginału nie.



Najlepsi gracze potrafią rozwiązać poziom łatwy Sapera w mniej niż sekundę, a ekspercki w pół minuty!

Do tej grupy na pewno powinien dołączyć także Minesweeper (w polskiej wersji Saper) – kolejny okienkowy hit Microsoftu, również debiutujący w 1990 roku, a dwa lata później włączony do wersji 3.1 systemu Windows. Gra polegała na odkrywaniu kolejnych pól na siatce w taki sposób, aby nie trafić na minę. To bowiem – w myśl zasady „saper myli się tylko raz" – powodowało natychmiastowy koniec zabawy.

Minesweeper miał oswajać użytkowników z myszą komputerową, w czym pomagał element bicia rekordów czasowych – kto sprawniej operował gryzoniem, miał większe szanse, by uwiecznić swój sukces na biurowej tablicy wyników. To właśnie rywalizacja okazała się głównym atutem Sapera, choć **w trosce o wydajność pracy niektóre firmy blokowały grę zaraz po zakupie systemu**.

O mocy Minesweepera przekonał się nawet sam szef Microsoftu, Bill Gates – konkurował on w grze z podwładnymi, podobno osiągając przy tym znakomite rezultaty. Przez lata Saper dorobił się wielu implementacji na różne systemy i platformy, a także nowych wersji, w których pola są nie kwadratowe, lecz np. sześciokątne lub trójkątne (wymagający okazał się zwłaszcza wariant z trójwymiarową planszą). Do dziś odbywają się międzynarodowe turnieje, a gracze wciąż biją oficjalne rekordy, niemniej cała historia zaczęła się właśnie od znudzonych pracowników biurowych.

CZY GRAJĄC W WĘŻA NA NOKII, MOGĘ SIĘ NAZWAĆ HARDKOREM?

Całe biuro leci w kulki!

Równie długą historię ma **Color Lines napisana w 1992 roku przez moskiewskiego urzędnika**. Zabawa polegała na przesuwaniu kulek po siatce kwadratowych pól w celu pogrupowania ich kolorystycznie. Prawidłowo ułożone obiekty znikały z planszy, ale w ich miejsce pojawiały się następne. Co ciekawe, autor gry, Oleg Demin, podpisał swoje dzieło jako Olga Demina, gdyż rosyjscy urzędnicy nie mogli oficjalnie dorabiać do pensji, a wydanie gry tak by potraktowano. Na domiar złego, choć w Rosji w Color Lines grało mnóstwo osób, prawie nikt nie chciał za nią zapłacić. Mało kto używał też jej oryginalnego tytułu – Rosjanie nazywali ten przebój „szariki", czyli po prostu „kulki".

Jako Kulki grę poznali również Polacy. W połowie lat 90. pomysł Demina skopiował Jarosław Lewandowski, wówczas student szukający w programowaniu ucieczki przed nauką do sesji egzaminacyjnej. Kluczem do sukcesu okazało się przeniesienie programu pod Windows (rosyjski oryginał działał jeszcze pod DOS-em) i udostępnienie go za darmo wszystkim chętnym. Wkrótce Kulki podbiły polskie urzędy i biura. Sam autor wspominał, że nie zdawał sobie sprawy z popularności własnego dzieła aż do czasu, gdy któregoś dnia musiał czekać w długiej kolejce w banku. Kiedy w końcu udało mu się dotrzeć do okienka, kątem oka zobaczył, że obsługująca go pracownica, zamiast skupiać się na obowiązkach służbowych, namiętnie... gra w Kulki.

Zabawy oparte na łączeniu elementów znajdujących się na planszy w różne, np. kolorystyczne, sekwencje okazały się bardzo żywotne i w późniejszych latach zaowocowały licznymi produkcjami opartymi na podobnej idei. Warto wymienić tu tytuły takie jak Bejeweled, Zoo Keeper, Jewel Quest, Tidalis czy Candy Crush Saga – ich twórcy mają na sumieniu miliony roboczogodzin, które pracownicy biurowi roztrwonili na układaniu klocków na komputerowych ekranach. Prawdziwa rewolucja zaczęła się jednak w sieci.

W przeglądarce też można!

W 1996 roku Microsoft zakupił mały serwis gier online The Village i ponownie uruchomił tę usługę pod nazwą Internet Gaming Zone. Witryna oferowała dostęp bezpośrednio z okna przeglądarki do rozmaitych karcianek (kierki, brydż) i planszówek (tryktrak, warcaby). Z czasem biblioteka dostępnych rozrywek powiększyła się, tworząc wokół serwisu wielomilionową społeczność graczy. Podobno na stronę zaglądał sam Bill Gates, by pograć w karty

eprasa.pl ab8d03239b

z kolegą miliarderem Warrenem Buffettem. Medialnym wydarzeniem była także partia szachów, którą w serwisie Microsoftu stoczył mistrz świata Garri Kasparow. **Internet Gaming Zone z czasem przemianowano na MSN Games** i wykorzystano, by przyciągnąć także „poważniejszych" graczy, miłośników np. Age of Empires, jednak okazało się, że osób chcących poukładać w oknie przeglądarki puzzle czy sudoku jest znacznie więcej.

Nic dziwnego, że serwisów z płatnymi lub finansowanymi z wyświetlania reklam grami online przybywało. Z pomocą przyszła też technologia, zwłaszcza **Flash – platforma umożliwiająca łatwą prezentację gier i animacji w sieci**. Na początku XXI wieku wystarczyło wejść na stronę taką jak Newgrounds, Kongregate czy Armor Games, by zyskać natychmiastowy dostęp do tysięcy lepszych lub gorszych tytułów. Te najpopularniejsze wyróżniało kilka zasadniczych cech: łatwe do przyswojenia zasady, prosta obsługa i przyjemna rozgrywka oparta na krótkich sesjach (w sam raz np. na przerwę w pracy). Nieco później ten rodzaj rozgrywki połączono z mediami społecznościowymi, co zaowocowało produkcjami pozwalającymi wcielać się w reprezentanta półświatka (Mafia Wars) lub właściciela gospodarstwa rolnego (FarmVille). **Przybywało osób, które podczas surfowania po internecie równocześnie grały**. Rewolucja poszła jednak dalej: by dołączyć do społeczności graczy, coraz częściej nie trzeba było nawet uruchamiać komputera!

Na telefonie też się da

W 1997 roku firma Nokia dodała do telefonu 6110 grę Snake, w której wydłużający się z biegiem czasu wąż musiał zbierać kropki i unikać kontaktu z obramowaniem ekranu oraz własnym ogonem. Sam pomysł naturalnie nie był nowy – najstarsza gra tego typu, Blockade, pojawiła się na automatach arcade ponad 20 lat wcześniej – ale tym razem w „węża" można było zagrać na ekranie telefonu. A nawet na dwóch, jako że dało się połączyć dwie Nokie przez port podczerwieni i toczyć pojedynki z innym graczem. W obliczu takich zalet nikomu nie przeszkadzało niewygodne sterowanie klawiszami przystosowanymi co najwyżej do wybierania numerów czy monochromatyczny wyświetlacz o rozdzielczości 84 x 48 punktów. **Sam fakt, że telefon przestał służyć tylko do dzwonienia i wysyłania esemesów, zwiastował kolejny przełom.**

Ten nastąpił błyskawicznie, choć napotkał po drodze szereg problemów: z kontrolerem (klawiatury telefonów trudno było nazwać wygodnymi), małymi ekranami, pobieraniem gier, wreszcie



Wiecie, że tym wężem dało się zapełnić CAŁY ekran?

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



Granie w przeglądarce zyskało popularność wraz z nadejściem epoki stałych łączy internetowych. Polski serwis kurnik.pl zadebiutował w 2001 roku, w tym samym czasie wystartował pilotażowy program Neostrady.

– z kompatybilnością, wszak producenci aparatów korzystali z różnych systemów (ten temat próbował ujednolicić oparty na Javie standard J2ME). Oczywiście na przełomie pierwszej i drugiej dekady XXI wieku sprawę przesądziło pojawienie się smartfonów, a wraz z nimi megahitów takich jak Angry Birds czy Fruit Ninja. W tamtych czasach niemal każdy, kto kupował telefon komórkowy, automatycznie stawał się graczem.

WĄŻ I SAPER BYŁY NIE MNIEJ POPULARNE NIŻ DOOM CZY PAC-MAN.

Casual vs hardcore?

Wtedy też pojawiło się określenie „casual gamer", które w książce „Casual Revolution" (2010) upowszechnił duński badacz gier Jesper Juul. Z kolei **Paweł Grabarczyk, szukając polskiej nazwy dla tej grupy, zaproponował termin „gracze niezaangażowani"**. Jakkolwiek by o nich mówić, hardkorowi („zaangażowani" według terminologii Grabarczyka) fani gier, choć sami bywali wcześniej ofiarami krzywdzących stereotypów, początkowo traktowali casualowych kolegów z wyższością. Z czasem jednak sprawy się pokomplikowały. Czy bowiem mianem „niezaangażowanego" można określić kogoś, kto spędza więcej godzin przy Candy Crush Sadze niż hardkorowiec przy Call of Duty? A co jeśli casual wydał więcej pieniędzy na FarmVille niż jego „zaangażowany" kolega na najnowszą konsolę lub kartę graficzną? Czy można casualowo grać w hardkorową grę? Albo odwrotnie – czy hardkorowiec przestaje być hardkorowcem, gdy w chwili wolnej od GTA V uruchomi na smartfonie Subway Surfers?

Na świecie mamy obecnie ponad trzy miliardy graczy, a największą i najprężniej rozwijającą się gałęzią elektronicznej rozrywki są gry mobilne, możemy więc chyba uznać, że powyższy podział to tylko sztuczny wytwór. To jednak oczywiście temat na osobny tekst. Warto natomiast pamiętać, że z historycznego punktu widzenia najwięcej dla popularyzacji gier i powiększenia grona graczy zrobiły nie głośne i przełomowe tytuły AAA, lecz cisi bohaterowie tej opowieści: Saper, Kulki i Wąż...

eprasa.pl ab8d03239b

Oda do Nortona



Bartłomiej Kluska

Choć projektanci interfejsu Microsoft Windows od ponad trzech dekad robią wszystko, by z ich systemu korzystało się wygodnie i przyjemnie, gdy chcę skopiować plik – moja dłoń wciąż sama zmierza do klawisza F5.



Norton Commander – menedżer plików oparty na interfejsie tekstowym, będący powłoką systemową dla systemu operacyjnego MS-DOS.

Mimo że lista zalet systemu operacyjnego MS-DOS jest długa, próżno szukać na niej wygody obsługi. W ponurych latach 80. użytkownik, chcąc wykonać jakąkolwiek akcję, musiał wprowadzać z klawiatury skomplikowane komendy, które wypadało po prostu znać na pamięć, podobnie jak ścieżki do najczęściej używanych katalogów i plików. Zmiana katalogu: cd i ścieżka; wyświetlenie jego zawartości: dir; skopiowanie pliku: copy + lokalizacja źródłowa i docelowa; utworzenie katalogu: md i nazwa; zmiana nazwy: ren... i tak dalej. Najprostsze operacje wymagały uważnego wstukiwania zaklęć, które nawet teraz – ponad 30 lat później – bez żadnego problemu podaję z głowy.

A potem pojawił się wybawiciel, czyli Norton Commander – nakładka na DOS-a składająca się z dwóch, domyślnie niebieskich, niezależnych paneli pokazujących zawartość dyskietek i dysków twardych. NC umożliwiał szybkie operacje na plikach i katalogach wykonywane nie za pomocą tajemniczych komend, lecz kursorów i klawiszy funkcyjnych (a później także myszy). Główny zamysł programu polegał na tym, że gdy jeden panel był źródłowy, drugi stanowił cel (np. kopiowania), a przechodziło się pomiędzy nimi klawiszem Tab. Wystarczyło wcisnąć F5, by zduplikować plik w nowym miejscu, czy użyć F7, aby w aktywnym panelu utworzyć katalog. Aplikację można było wykorzystać też do komfortowego uruchamiania innych programów.

NC zadebiutował w roku 1986, w następnych zaś latach sukcesywnie pojawiały się kolejne jego wersje przynoszące nowe możliwości: szybkie wyszukiwanie plików na całym dysku, porównywanie zawartości katalogów, wbudowane przeglądarki i archiwizery, a nawet łączenie komputerów w celu kopiowania danych pomiędzy nimi... Arcywygodny był także dostępny pod klawiszem F4 edytor plików tekstowych.

Przez blisko dekadę NC stanowił podstawowe środowisko pracy pecetowców, rozsławiając przy okazji nazwisko pierwszego wydawcy – Petera Nortona, twórcy m.in. pakietu narzędziowego Norton Utilities (jego firmę w 1990 roku zakupił Symantec). Zapomnianym bohaterem tej opowieści pozostaje natomiast John Socha – zatrudniony przez Nortona programista, który do historii informatyki przeszedł nie tylko jako twórca najlepszego systemu zarządzania plikami, ale także jako wynalazca... wygaszacza ekranu. Jak do tego doszło, opowiemy jednak innym razem, tu napiszę tylko, że Socha screensavery – rozgwieżdżone niebo w wersji 3.0 oraz dwadzieścia fantazyjnych animacji w 5.0 – dołączał również do swojego Commandera.

Socha doczekał się licznych naśladowców, którzy pozostawiając charakterystyczny układ dwóch paneli, dodawali nowe opcje (DOS Navigator), poprawiali wydajność (Volkov Commander) czy przenosili aplikację na inne systemy (Midnight Commander). Co ciekawe, polską wersję menedżera plików – Foltyn Commander – stworzył Łukasz Foltyn, późniejszy autor komunikatora Gadu-Gadu.

Popularność oryginalnego programu trwała tak długo, jak długo na szczycie był sam DOS, bo stworzona przez Symantec wersja Norton Commandera pod Windowsa nie zrobiła wielkiej kariery. Bynajmniej nie dlatego, że wyparł ją domyślny – wyjątkowo niewygodny i nieintuicyjny – eksplorator plików tego systemu. Norton-killerem okazał się... Windows Commander, wręcz bliźniaczo podobny do dzieła Sochy, do dziś z powodzeniem funkcjonujący pod nazwą Total Commander. Wielu starszych komputerowców wciąż nie wyobraża sobie operowania na plikach czy katalogach (teraz zwanych już „folderami") bez korzystania z dwóch położonych obok siebie paneli. Młodsi użytkownicy natomiast nawet nie wiedzą, ile tracą, nie znając tego programu. Sam Socha, po wielu latach współpracy z Microsoftem (dla którego tworzył m.in. wygaszacze ekranu), poświęcił się swojej nowej pasji, czyli... modelarstwu kolejowemu.

PRZEMINĘŁO Z WIATREM HISTORII ORAZ DOSEM...

Stare gry wideo – nawet jeśli od dawna nikt w nie już nie gra – trafiają na karty historii, a ich autorzy udzielają wywiadów o latach dawnej chwały. Wciąż dbamy o zachowanie pamięci o naszej growej przeszłości, czego dowodem jest choćby niniejszy magazyn. A co pozostanie po kultowych niegdyś aplikacjach? To może chociaż felietonik...

eprasa.pl ab8d03239b

Marcin „Squork" Skwark

Bez obaw, nie będzie to rozprawka na tematy polityczne. Na tapet bierzemy historię powstania bardzo popularnej w latach 90. gry Lemmings.

- **Gatunek:** zręcznościowo-logiczna
- **Premiera:** 1991
- **Platformy:** PC, Amiga, Atari ST, C64, Game Boy, NES, PS3, PSP, SNES, ZX Spectrum i inne

Lemingrad

Pomysł pojawił się w 1989 roku w szkockim studiu DMA Design, które wówczas miało na koncie zaledwie dwa side-scrollowe shootery na Amigę: Menace oraz Blood Money. **Malutkie zielonowłose stworzonka powstały jako efekt uboczny** prac Mike'a Dailly'ego nad projektem żołnierzyków do gry, która miała być sequelem drugiej ze wspomnianych strzelanek. W Walkerze, bo taki roboczy tytuł nosiła owa produkcja, gracz kierował wielkim dwunożnym mechem (skojarzenie z imperialnym AT-ST z uniwersum Gwiezdnych Wojen nieuniknione i zapewne nieprzypadkowe) depczącym i rozstrzeliwującym całe zastępy wszelkiej maści pojazdów opancerzonych oraz piechoty.

Dailly odnotował, że grafik odpowiedzialny za animację żołdaków używa rozdzielczości 16 x 16 pikseli na postać, gdyż według niego była to minimalna wielkość, żeby jakoś wyglądały. „Ja utrzymywałem jednak, że dałoby się je stworzyć w mniejszym rozmiarze 8 x 8. (...) Podczas jednego z lunchów pożyczyłem czyjąś Amigę i próbowałem udowodnić, że [grafik] się myli", wspominał po latach. Tak oto powstała na szybko krótka, zapętlona animacja przedstawiająca idące w szeregach, krzywdzone na kilka typowo kreskówkowych sposobów (np. spadającym odważnikiem z napisem „10 ton") ludziki o pożądanych przez Dailly'ego pikselowych gabarytach. Pozostali producenci przytomnie zauważyli, że **zabawna prezentacja stadka takowych stworków może stanowić kanwę do zupełnie innej gry niż Walker**.

> WIELKOŚĆ (A RACZEJ „MAŁOŚĆ") CZASEM MA ZNACZENIE.

Let's go!

Tak więc w nowym projekcie zadaniem gracza było **pokierowanie nawet setką lemingów tak, aby jak najwięcej z nich dotarło cało i zdrowo do wyjścia** z jednego ze 120 etapów przedstawionych w rzucie „z boku". Cały problem polegał na tym, że stworzonka szły rządkiem przed siebie, włażąc bezmyślnie we wszystko, co stanowiło dla nich śmiertelne niebezpieczeństwo – zbiorniki wodne, rzeki lawy czy głębokie wyrwy. Dlatego właśnie nazwano je „lemingami"(*).

Gdy zwierzątka napotykały pionową przeszkodę nie do pokonania, po prostu odwracały się i kontynuowały swój marsz w drugą stronę. Jako takim sposobem na kontrolowanie niesfornego stada było przydzielanie wyznaczonym istotom jednej z ośmiu czynności, które poszczególne osobniki mogły wykonywać. Wśród rozkazów znajdowało się kopanie korytarzy w bok i na skos, drążenie studni, budowanie schodów czy wspinanie się na pionowe ściany oraz komenda blokowania i zawracania grupki. Dało się również wyposażać lemingi w służący za spadochron parasol oraz poświęcać wybranych podopiecznych, wręczając im bombę z kilkusekundowym zapłonem. To ostatnie polecenie pozwalało zarówno na eliminację ewentualnych maruderów, którzy pobłądzili gdzieś na planszach (etap musiał być „wyczyszczony" ze wszystkich lemingów, żeby został zaliczony), jak i na delikatną modyfikację rzeźby terenu, gdyż po „wybuchowych" stworzonkach czasem pozostawał mały krater. Cóż, niektóre z przewidzianych łamigłówek wymagały zastosowania właśnie takich – ostatecznych – środków. Zresztą konieczność poświęcenia części stadka pojawiała się dość często. Ważne było tylko to, by do wyjścia bezpiecznie dotarła narzucona na danym poziomie minimalna liczba ocalałych.

Żeby nie było zbyt łatwo, dostępna liczba rozkazów była ograniczona, inna na każdym poziomie i zależna od tego, jakie wyzwania projektanci chcieli postawić przed graczami. Najtrudniejsze plansze wymagały prawidłowego wykorzystania dostępnych umiejętności w określonej kolejności, miejscu i czasie.

Yippee!

Logiczno-zręcznościowa gra Lemmings ujrzała światło dzienne w 1991 roku – wydało ją liverpoolskie Psygnosis. Wersję amigową (pierwszą) programował David Jones, reszta twórców oprócz wykonywania swoich obowiązków (grafika, animacje, edycja dla PC i Atari ST) bawiła się zaś w Deluxe Paincie, kolektywnie wymyślając kolejne poziomy produkcji. Podkłady muzyczne stworzone do Lemingów przez Tima Wrighta, nadwornego kompozytora studia, bazowały na zmodyfikowanych utworach klasycznych m.in. Wolfganga Amadeusza Mozarta, Richarda Wagnera czy Piotra Czajkowskiego.

Po satysfakcjonującej premierze kilkuosobowy zespół powiększono o parę dodatkowych dusz odpowiedzialnych wyłącznie za konwersję gry na inne platformy. **Do dziś pierwsza część Lemmings pozostaje jedną z najszerzej portowanych gier** – trafiła na przeróżne systemy, także te bardziej egzotyczne, jak konsola 3DO, kieszonkowe Atari Lynx czy japońskie TurboGrafx-16. Udało się nawet przenieść tak misterną graficznie grę na ośmiobitowce!

eprasa.pl ab8d03239b



Dynastia japońska

Po trzech klasycznych częściach „amigowych" autorstwa DMA Design Lemingi zaliczyły dwa spin-offy (Lemmings Paintball i Lomax) oraz dwukrotną przygodę z trójwymiarem (3D Lemmings i Lemmings Revolution na PC), po czym wraz z Psygnosis trafiły w ręce Sony. Niestety, w portfolio japońskiego giganta tytuł od lat się marnuje. Najlepsza „nowożytna" część Lemingów, do której wprowadzono trochę gameplayowych nowości, ukazała się w 2014 roku na przenośne PlayStation Vita. Obecnie zaś Sony licencjonuje markę twórcom popierdółek na smartfony z iOS-em, rozmieniając Lemingi na drobne...

Więcej Lemingów

Gra odniosła na tyle duży sukces (już w pierwszym dniu sprzedaży rozeszło się 55 tys. egzemplarzy!), że DMA wydało kolejne części. Powstało więc Oh No! More Lemmings (1991), Christmas Lemmings (1993, 1994) i kilka okolicznościowych drobiazgów z raptem paroma planszami, jednak **wszystkie te gry były tylko samodzielnymi zestawami dodatkowych poziomów**. Od pierwowzoru różniły się szczegółami (np. w świątecznych odsłonach lemingi były ubrane w mikołajowe mundurki) i co najwyżej podkręconym poziomem trudności.

Dopiero Lemmings 2: The Tribes z 1993 roku stanowiły faktyczną kontynuację i wprowadziły trochę zmian do rozgrywki. Pojawiła się fabuła: 12 tytułowych plemion lemingów musiało dotrzeć do centrum zamieszkanej przez nie wyspy, aby złożyć podzielony na 12 części Talizman, który tylko w całości mógł zapobiec ogłoszonej w pradawnej przepowiedni zagładzie. Klany miały swój unikalny charakter, co warunkowało wygląd stworzonek i styl graficzny otoczenia, a także wpływało na dostępną pulę komend. Dostaliśmy ród klasyczny, plażowy, średniowieczny, sportowy, futurystyczny, arktyczny itd. – na początku gry każdy z nich liczył 60 członków, których należało przeprowadzić przez 10 plansz. Na następnych poziomach gracze dysponowali taką liczbą lemingów, jaką udało im się uratować w poprzednich etapach, a do finału wystarczyło dotrzeć jednym przedstawicielem danego klanu.

W przeciwieństwie do „jedynki" tutaj nie musieliśmy przechodzić wszystkich 120 etapów w narzuconej kolejności – zamiast tego pozwolono nam zmagać się z zestawami plansz każdego z plemion wedle własnego wyboru. W nowej odsłonie nasi podopieczni mogli wykonywać ok. 60 różnych – mniej lub bardziej bzdurnych – czynności, zależnych od tego, którą grupę akurat kontrolowaliśmy. Choć w Lemmings 2: The Tribes grało się nie najgorzej, **nadmiar mało czytelnych komend doprowadził do przeładowania interfejsu**, czego nie omieszkało wytknąć wielu recenzentów.

Nowe światy

Trzecia pełnoprawna gra z serii, wydana w 1994 roku, nosiła tytuł **All New World of Lemmings** (w USA znano ją jako Lemmings Chronicles). Bezpośrednio kontynuując historię z The Tribes, przedstawiała dalsze losy trzech plemion – klasycznego, egipskiego i „ninja" (w oryginale „shadow") – z których każde odnajduje kolejne 30 lądów-etapów do opanowania. Dostępne w „trójce" polecenia pozwalały na precyzyjniejsze kontrolowanie Lemingów (np. poprzez ukierunkowane budowanie mostków), wprowadzono przeszkadzających wrogów, a całość delikatnie dryfowała w kierunku platformówki. Mianowicie niektóre z czynności koniecznych do przejścia etapu trzeba było najpierw zebrać z planszy, doprowadzając do nich jednego z podopiecznych. I dopiero wtedy dana komenda trafiała do naszego menu. Owo rozwiązanie przypomina zresztą zrzuty broni z innej serii o małych zwierzątkach – Worms.

Oh no! No more Lemmings

W trzeciej iteracji gry Lemingi zrobiły się większe, co wymuszone zostało przymiarkami do stworzenia telewizyjnego programu dla dzieci (stroną zainteresowaną było znane z produkcji „Ulicy Sezamkowej" Children's Television Workshop), ale sprawa nigdy nie została sfinalizowana. Mike Dailly po latach przyznał, że **„trójkę" zaprojektowano bardziej pod wpływem zobowiązań kontraktowych wobec Psygnosis niż z potrzeby serca.** I to się czuło...

Mimo dużego sukcesu komercyjnego (szacuje się, że sama pierwsza część do 2006 roku sprzedała się w 15 mln egzemplarzy!) studio DMA porzuciło Lemingi. W drugiej połowie lat 90. zaczęło bowiem pracę nad policyjno-samochodową grą o roboczym tytule Race'n'Chase, która później miała przedzierzgnąć się w jeden z najpopularniejszych i najbardziej kasowych tytułów wszech czasów – Grand Theft Auto. Jak widać, w interesach czasem warto zaryzykować.



Najładniejsze były Lemingi na Amigę. Tutaj w wersji na amigową konsolę CD32.

Ciekawostka

Charakterystyczne odzywki lemingów nagrane w „stylu Chipa i Dale'a" („Let's go!", „Oh no!", „Yippee!" itd.) to przyśpieszony i przetworzony głos mamy jednego z grafików.

(*) Lemingi to nieduże gryzonie, co do których funkcjonuje mit, iż całymi stadami podążają bezmyślnie przed siebie, na nic nie zwracając uwagi, włącznie ze śmiertelnymi pułapkami na drodze, przez co przykładowo spadają w przepaść i giną. A to wszystko wskutek starego przyrodniczego filmu Disneya, gdzie pokazano taką – zaaranżowaną! – scenkę.

eprasa.pl ab8d03239b

CZAS NA MELANŻ

Maciej Bachorski

Przybyliśmy na Arrakis w wiadomym celu – po przyprawę, nektar bogów umożliwiający ludziom osiągnięcie nadludzkich możliwości. I zdobędziemy go, choćbyśmy mieli poświęcić nasze życia. Tu, pośród wypalonych blaskiem gwiazd wydm. Ale cóż to? Pustynny piasek pod stopami drży coraz bardziej. Czy... coś się zbliża?

Przez 55 lat od momentu, w którym premiery doczekała się pierwsza część słynnego cyklu Franka Herberta, opowieść o zwaśnionych rodach Harkonnenów i Atrydów niezmiennie stanowi pożywkę dla kolejnych pokoleń miłośników science fiction. Mimo 20 milionów sprzedanych kopii książek, dwóch ekranizacji, tyluż miniseriali i niezliczonej liczby zainspirowanych tworów popkultury, **uniwersum Diuny wciąż trzyma się nad wyraz mocno**, czego dowodem jest powstająca właśnie druga część najnowszej adaptacji kinowej. W oczekiwaniu na jej premierę warto przypomnieć sobie, że obok książek, komiksów i filmów świat wykreowany przez Herberta swym zasięgiem objął również branżę najbliższą naszym sercom.

Klucz do celu: determinacja

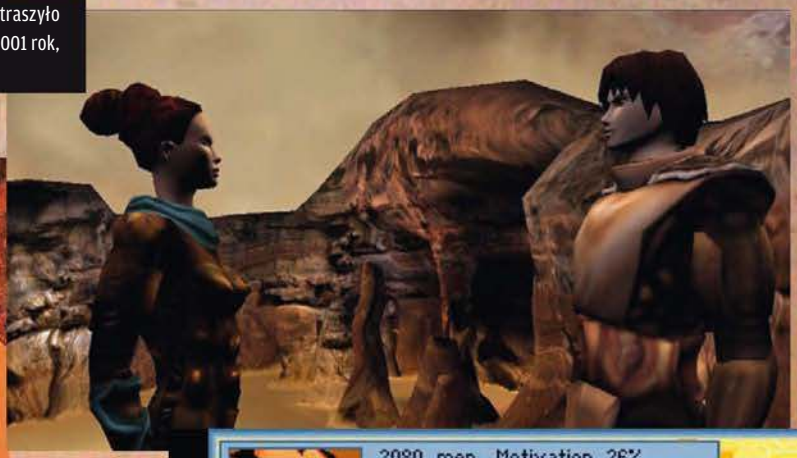
Już na początku warto oddać należne honory pewnemu człowiekowi – nie byłoby bowiem elektronicznej wersji Arrakis, gdyby nie wysiłki Martina Alpera, który od 1988 roku usiłował pozyskać prawa do produkcji gier wideo opartych na tym cyklu powieści. Założyciel Mastertronica (wcielonego ostatecznie w szeregi Virgin Games), zajmującego się produkcją niskobudżetowych tytułów, zdołał ustalić, że po sądowych perturbacjach związanych ze śmiercią Herberta i bankructwem wytwórni Dina De Laurentiisa (odpowiedzialnej za filmową „Diunę" z 1984 roku) wszelkie prawa do marki wróciły do Universal Studios. Ambicje Alpera nie były nieuzasadnione: szacował, że w samych tylko Stanach liczba fanów dzieła sięgała trzech-czterech milionów, więc ewentualne przeniesienie przygód Paula Atrydy na elektroniczne poletko mogło stać się dla firmy biletem wstępu do pierwszej ligi branży gier.

Gdy więc pod koniec 1989 roku licencja wreszcie trafiła w dłonie Virgin Games, kluczową decyzją okazało się zatrudnienie producenta, który podoła zadaniu stworzenia adaptacji godnej literackiego pierwowzoru. Dzięki dobrym kontaktom z Jeanem-Martialem Lefrankiem nadzorującym operacje francuskiego ramienia Virgin zainteresowanie wzbudziło świeżo powstałe Cryo Interactive. Dla dowodzonego przez Philippe'a Ulricha i Rémiego Herbulota studia, składającego się z byłych członków Infogrames i ERE Informatique, praca nad dużym tytułem nie była pierwszyzną – większość zespołu brała udział w tworzeniu znakomicie przyjętego Captaina Blooda z 1988 roku. Jednak nawet oni nie spodziewali się, że przygoda z Diuną będzie przypominać czołowe

PRACOWNICY CRYO INTERACTIVE NIE SPODZIEWALI SIĘ, ŻE PRZYGODA Z DIUNĄ BĘDZIE PRZYPOMINAĆ CZOŁOWE ZDERZENIE Z ROZPĘDZONYM POCIĄGIEM.



eprasa.pl ab8d03239b



Frank Herbert's Dune straszyło kiepską, nawet jak na 2001 rok, oprawą graficzną.



Czerwie pustyni to bodaj najbardziej rozpoznawalny element „Diuny".



Doprowadzenie projektu Cryo do zakończonej premierą linii mety było wielką zasługą starań Philippe'a Ulricha.

zderzenie z rozpędzonym pociągiem. Ucieleśnieniem owego pociągu okazał się wyznaczony przez Virgin na stanowisko producenta gry David Bishop. **Przeszkodą w efektywnej współpracy była nie tylko bariera językowa, ale i rozbieżność wizji artystycznych.** Podczas gdy Brytyjczyk widział w Cryo Interactive niewiele ponad technicznych wykonawców jego idei, Ulrich i Herbulot odłożyli komputery na bok i – za pomocą „kartek papieru i długopisów" – przez kilka miesięcy pracowali w pocie czoła nad autorską koncepcją gry. W walce ze spółką, której przecież podlegali, musieli jednak przegrać. Skończyło się na tym, że zarówno Bishop, jak i inni przedstawiciele amerykańskich i brytyjskich oddziałów Virgin **uznali ich ambitną próbę połączenia strategii z przygodówką za „przekombinowaną"** i „niemającą szans zmieścić się na mniej niż pięćdziesięciu dyskietkach". 19 września 1990 roku sprawa stała się jasna – ponad 100 stron dokumentacji nie wystarczyło, by przekonać szefostwo do kontynuowania projektu, przez co Virgin Games nakazało zaprzestania prac nad tytułem.



Film Davida Lyncha trudno nazwać najbardziej wierną filmową adaptacją w historii, ale imponującej obsady odmówić mu nie można.



Tryb multiplayer i poprawiona oprawa nie były w stanie przykryć faktu, że Dune 2000 była odgrzewanym kotletem.

UŚMIECH PRZEZNACZENIA?

Philippe Ulrich swój pierwszy komputer zakupił w sklepie o wymownej nazwie... Diuna, a w trakcie odbywającego się w Las Vegas WCES (Winter Consumer Electronics Show) sypiał w identycznie ochrzczonym hotelu. Kiedy zatem Cryo Interactive zostało zakontraktowane do prac nad pierwszą grową Diuną, pół żartem, pół serio stwierdził, że los zadecydował o tym fakcie o wiele wcześniej.

Ostatnia deska ratunku

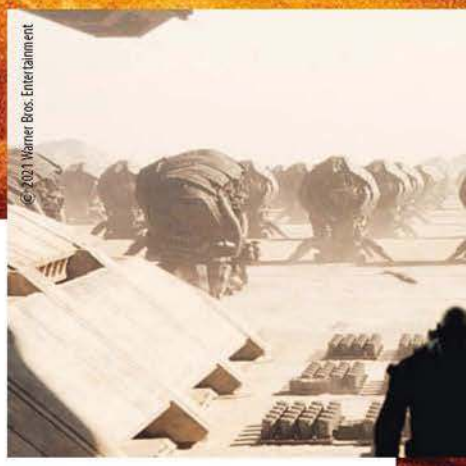
Wtedy też Ulrich zdobył się na rzecz z perspektywy czasu decydującą – próbując uratować niemal rok pracy, udał się do Virgin Loisirs (oddziału firmy zajmującego się dystrybucją gier Segi), by porozmawiać z jej zaprzyjaźnionym szefem, Jeanem-Martialem Lefrankiem. Ten – choć oficjalnie nic nie dało się wskórać – **zasugerował, by zespół Ulricha nie rezygnował, odtąd realizując tę grę w tajemnicy**. Plan był ze wszech miar szalony, lecz stosunkowo prosty w założeniach: jeśli Diuna autorstwa Cryo Interactive okazałaby się wystarczająco dobra, korzystając ze swoich wpływów w Virgin, Lefranc przedłożyłby ją raz jeszcze najważniejszym osobom w spółce.

Cryo Interactive wróciło zatem do gry – i taki stan rzeczy utrzymał się aż do maja 1991 roku, kiedy decyzją zarządu Lefranc został przeniesiony do działu

eprasa.pl ab8d03239b



Dune II wyznaczyła nowe standardy w branży.



© 2021 Warner Bros. Entertainment

Virgin zajmującej się produkcją filmową. Po przeprowadzonym audycie finansowym jego następca, Christian Brècheteau, odkrył, że na konto francuskiego studia przetransferowano nieoficjalnie sporą sumę pieniędzy. W efekcie Ulrich musiał natychmiast stawić się w londyńskiej siedzibie głównej spółki celem wyjaśnień, a przyszłość jego wersji Diuny znów zawisła na włosku. Szczęście w nieszczęściu polegało na tym, że gdy prezes Cryo miał po raz ostatni bronić wizji swojego zespołu, w Londynie przebywał akurat człowiek zarządzający amerykańskim oddziałem Virgin, Martin Alper.

Choć na tym etapie wydawało się, że z całej sytuacji nie ma już wyjścia, **prototyp gry zaprezentowany przez Cryo wywarł na zarządzie Virgin zdumiewająco dobre wrażenie**. Do tego stopnia, że nieświadomy wewnątrzfirmowego spisku Alper, który zaledwie miesiąc wcześniej uzgodnił z amerykańskim Westwoodem Bretta Sperry'ego warunki pracy nad inną grą opartą na licencji Diuny, postanowił dać studiu Ulricha drugą szansę. Nie obyło się jednak bez pewnych ograniczeń. Zespół dostał czas do... 15 czerwca 1991 roku, by tak przeprogramować produkcję, aby ta – w opinii właścicieli – miała szansę odnieść sukces na amerykańskim rynku.

Kiedy termin upłynął, okazało się, że Francuzi nie tylko „dowieźli" produkt na miarę oczekiwań, ale wręcz sprawili, że **w amerykańskim oddziale „wszyscy przestali pracować, zagrywając się Diuną"**. Cryo dostało zatem więcej czasu, by doszlifować swoje dzieło – w trakcie kolejnych dziewięciu miesięcy w pocie czoła upodabniało je do filmowej wersji Davida Lyncha i dostosowywało kolejne elementy rozgrywki tak, aby sprostać wymaganiom odbiorców z USA.

Sukces, o jaki Ulrich i jego współpracownicy wznosili modły, osiągnięto już tydzień po premierze w maju 1992 roku – Diuna sprzedała się w tym czasie w więcej niż zadowalającej liczbie 20 tys. kopii, a śmiała fuzja strategii z grą przygodową, w której wcielaliśmy się w Paula Atrydę, okazała się na tyle trafnym pomysłem, że **dobrej sprzedaży wtórowały pozytywne recenzje**. (Choć z perspektywy czasu gra nie stała się punktem odniesienia dla innych produkcji w gatunku). Alper miał już jednak w planach zupełnie inny projekt osadzony w tym uniwersum. Taki, który na długie lata odmieni kształt branży.

Potrawy z przyprawą amerykańską

Zanim tak się stało, nadszedł koszmar dla marketingowców. Kiedy bowiem okazało się, że Virgin Games jednak nie zamierza rezygnować z monetyzacji wysiłków Cryo Interactive, ludzie od reklamy stanęli przed problemem zapewnienia zupełnie odrębnej grze, korzystającej z tej samej licencji, godziwego rozgłosu. Ostatecznie wybór padł na sugerujący „sequelowość" tytuł Dune II, mimo że nawet przy sporej dozie fantazji nową produkcję Alpera trudno było w jakimkolwiek stopniu określić mianem kontynuacji. Rozwiązanie to nie spodobało się zarządzającemu Westwood Studios Sperry'emu, który jasno wyraził swój sprzeciw. Ostatnie słowo należało jednak do wydawcy, więc niepocieszony developer musiał zacisnąć zęby i zrobić dokładnie to, co mu pozostało – wykorzystać własne



DUNE II WYZNACZYŁA NOWE STANDARDY, KTÓRYMI NASTĘPNIE KIEROWAŁA SIĘ CHOĆBY SERIA COMMAND & CONQUER.



Skok w trójwymiar trudno w przypadku uniwersum Franka Herberta nazwać szczególnie udanym.

doświadczenie zdobyte przy pracy nad produkcjami pokroju Eye of the Beholder, by maksymalnie odciąć się od pierwowzoru. Takie podejście zaprocentowało. W efekcie gra, choć – jak wspominali sami projektanci – nie do końca intencjonalnie, wyznaczyła nowe trendy w branży.

Kluczem do sukcesu okazały się konsekwencja i spójna wizja całości. W przeciwieństwie do produkcji Cryo Interactive Amerykanie nie kombinowali z łączeniem różnych gatunków, zamiast tego twórczo rozwijając ten jeden docelowy – który wkrótce po premierze w 1992 roku na pecetach z MS-DOS-em zaczęto nazywać **strategią czasu rzeczywistego**. Dune II wprowadziła do rozgrywki takie nowinki jak mapa, na której wybierało się misje, konieczność zbierania surowców na poczet budowy nowych struktur czy odrębne frakcje wraz z unikalnymi dla każdej z nich jednostkami i ich możliwościami. W połączeniu ze znakomitą, jak na owe czasy, warstwą audiowizualną dało to produkcję przez lata inspirującą kolejne tytuły (z wypracowanych w niej rozwiązań korzystała choćby kultowa seria Command & Conquer).

Choć Westwood powróciło do uniwersum wykreowanego przez Herberta jeszcze dwukrotnie, nie zdołało już osiągnąć tak oszałamiającego sukcesu jak za pierwszym razem. **Wydana w 1998 roku Dune 2000 zebrała baty** za to, że mimo trybu wieloosobowego i niezłej jakości cutscenek z udziałem żywych aktorów gra w dużej mierze stanowiła remake swojej poprzedniczki z mocno podstarzałą już rozgrywką. Emperor: Battle for Dune z 2001 roku rozwijał z kolei poszczególne wątki fabularne zapoczątkowane w Dune 2000, próbując zdobyć miano jej pełnoprawnego sequela, ale na drodze do serc krytyków i graczy stanęło tym razem zbyt widoczne podobieństwo do innych gier studia.



„Diunę" z 2021 roku można śmiało nazwać największym widowiskiem ostatnich lat, czego dowodem są Oscary zdobyte w kategoriach technicznych.

W dobrej sprzedaży „Diuny" niewątpliwie rolę odegrała filmowa licencja.



Ostatnie tango w Paryżu (oraz pierwsze w Oslo)

Po latach rozłąki do świata Diuny postanowiło ponownie zawitać – chwiejące się wówczas w posadach z powodu globalnej recesji – Cryo Interactive, któremu udało się uzyskać licencję na grę opartą na miniserialu stacji Sci-Fi Channel (dzisiaj znanej jako SyFy). Frank Herbert's Dune, opracowana przez Widescreen Games, w założeniach miała stać się kołem ratunkowym tonącego w długach wydawcy, jednak **fatalne recenzje i niska sprzedaż pogrzebały wszelkie nadzieje**. W lipcu 2002, niespełna rok po premierze gry, Cryo złożyło wniosek o bankructwo, zwalniając ponad 80% pracowników. Sama Diuna miała z kolei zniknąć z branży elektronicznej rozrywki na przeszło 18 lat.

Non omnis moriar?

Uniwersum z tak olbrzymim potencjałem jak to wykreowane przez Herberta zawsze będzie jednak przyciągało uwagę zainspirowanych nim twórców. O tym, że coś w temacie przyprawionego melanżem świata znów zaczyna się dziać, dowiedzieliśmy się w listopadzie 2016 roku, kiedy wytwórnia filmowa Legendary Entertainment ogłosiła nabycie praw do ewentualnej ekranizacji i serialu. Kinematografia i rynek gier wideo przenikają się i koegzystują od lat – nic dziwnego zatem, iż wraz z kolejnymi informacjami o nowej adaptacji w końcu dotarły do nas wiadomości dotyczące także branży growej.

Zmarnowana szansa

Upadłość Cryo Interactive spowodowała zatrzymanie prac nad ambitnym RTS-em online – Dune Generations. Ten, opracowywany przez zależne od spółki matki Cryo Networks, miał w założeniach dostarczać odbiorcom sieciowe starcia w uniwersum Herberta – początkowo zmuszając ich do rozbudowy własnych dynastii na szczeblu lokalnym, by w miarę postępów w rozgrywce umożliwiać zawieranie sojuszy i wszczynanie wojen z innymi graczami. Ostatecznie projekt nigdy nie wyszedł poza fazę alfa.

26 lutego 2019 roku norweski Funcom ogłosił, że podpisał ekskluzywną, sześcioletnią umowę z Legendary Entertainment, na mocy której może tworzyć gry na podstawie nowego filmu. I tak, dobrze czytacie – **mowa tu bowiem nie o pojedynczym tytule, lecz nawet trzech różnych produkcjach**, z czego jedna według wstępnych doniesień ma być survivalem z otwartym światem o skali przekraczającej to, co producenci zaprezentowali w Conan Exiles. Choć do premier wciąż pozostaje sporo czasu (ale w kwietniu udostępniono jedną z gier – Dune: Spice Wars – we wczesnym dostępie), liczonego raczej w latach niż miesiącach, wypada się jedynie cieszyć. W końcu na palcach jednej dłoni można policzyć wielkie sagi, które wciąż czekają na swych nowoczesnych growych reprezentantów.



Z ARCHIWUM

DaeL

Jest 11 grudnia 1998 roku. Rada Bezpieczeństwa Organizacji Narodów Zjednoczonych zapoznaje się z raportem na temat działań przybyszów spoza naszego Układu Słonecznego. Od blisko dwóch lat Obcy przeprowadzają misje zwiadowcze i porywają ludność cywilną. Próby nawiązania z nimi kontaktu okazują się daremne. Rada podejmuje decyzję o utworzeniu wyspecjalizowanej organizacji, w ramach której najlepsi żołnierze, piloci, inżynierowie i naukowcy stawią czoła niebezpieczeństwu przybywającemu do nas z gwiazd. Powstaje X-COM.

Tak właśnie zaczyna się jedna z najważniejszych gier strategicznych wszech czasów – wydany w 1993 roku X-COM: UFO Defense, pierwotnie znany też w Europie jako UFO: Enemy Unknown(*). Niecałe dwa lata później MicroProse znów przestraszy nas Obcymi, tyle że w sequelu zatytułowanym X-COM: Terror from the Deep gwiezdne kreatury będą czaić się pod wodą.

Zapytany o źródła inspiracji projektant X-COM-a, Julian Gollop, bez ogródek stwierdził, że podwędził pomysł z emitowanego w latach 70. brytyjskiego serialu „UFO", dzięki sugestii Pete'a Morelanda z Microprose. I rzeczywiście, podobieństwa są tak uderzające, iż trudno się ich wypierać. „UFO" opowiada historię SHADO – tajnej organizacji, którą powołano w celu zwalczania niesympatycznych gości z kosmosu stanowiących straż przednią w nadchodzącej inwazji. Dzięki najnowszej technologii oraz zdolnościom psionicznym przedstawiciele gatunku homo sapiens rzucają Obcym wyzwanie w powietrzu, pod wodą i na lądzie. Brzmi znajomo... Ale sprowadzenie geniuszu tkwiącego w X-COM-ie wyłącznie do tej inspiracji byłoby niesprawiedliwością. **Produkcja zawładnęła wyobraźnią setek tysięcy graczy, zajmując ważną pozycję w panteonie gier strategicznych**, nie dlatego, że odtwarzała założenia starego brytyjskiego serialu. Nie zrobiła też tego wyłącznie przez świetnie dopracowane mechanizmy czy trzyma-



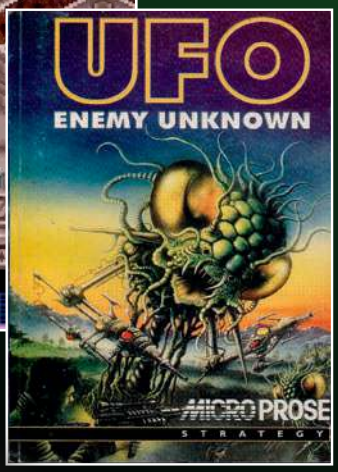
Elerium-115

W X-COM-ie elerium, wydobywany na Marsie pierwiastek chemiczny o liczbie atomowej 115, służy kosmicznym najeźdźcom do produkowania broni i napędza ich latające spodki. I wcale nie jest wymysłem projektanta gry. Za pojawienie się w kulturze popularnej tajemniczego pierwiastka odpowiada Bob Lazar, ten sam człowiek, który odnowił zainteresowanie Strefą 51. Ale o ile amerykańska baza wciąż jest przedmiotem dociekań miłośników teorii spiskowych, o tyle twierdzenia na temat antygrawitacyjnych właściwości owego pierwiastka zostały obalone w 2004 roku, gdy udało się go zsyntetyzować. Dziś „elerium" występuje na układzie okresowym pod nazwą „moskow" i na razie nie napędza żadnych latających obiektów.

(*) Posiadacze praw do gry ujednolicili nomenklaturę, więc obecnie UFO to już oficjalnie X-COM.



X-COM jest jednym z rzadkich przypadków gry strategicznej, która potrafiła zmrozić krew w żyłach.



Europejska edycja X-COM-a różniła się od amerykańskiej nie tylko nazwą. Okładka z ilustracją Danny'ego Flynna może i nie miała wiele wspólnego z zawartością gry, ale przyciągała uwagę.



X-COM

jącą w napięciu atmosferę. X-COM zatriumfował, bo pojawił się w optymalnym momencie. Gollop trzymał bowiem rękę na pulsie i dobrze wiedział o rodzącej się w społeczeństwach Zachodu nowej fobii.

Zeitgeist

Koniec lat 80. i pierwsza połowa lat 90. stanowiły prawdopodobnie najpłodniejszy okres w historii ufologii, pod względem liczby publikacji bijąc na głowę nawet szaleństwo lat 50., gdy – po tajemniczych wydarzeniach z Roswell – produkcje science fiction o latających spodkach scieszyły się w Ameryce ogromną popularnością.

Nowa forma fascynacji tematem przybyszów z odległych gwiazd miała wszakże zupełnie inny charakter niż w poprzednich dekadach. Obcy nie byli już po prostu metaforą najeźdźczej armii, której dzielnie przeciwstawia się amerykański lub (w bardziej kosmopolitycznych produkcjach) zachodni żołnierz. Zniknęło też gdzieś towarzyszące ruchom New Age naiwne oczekiwanie na kosmicznych guru przynoszących oświecenie wraz z nadejściem Ery Wodnika. **Lata 1985-1995 dały nam złowieszczą sylwetkę Obcego infiltratora traktującego ludzi jak bydło**, do tego niejednokrotnie współpracującego z władzami państwowymi. Fenomen ten jest przedmiotem szczególnego zainteresowania socjologów i antropologów, jako że dostarcza wglądu w mechanizmy kształtowania się myślenia spiskowego. Jedna z bardziej interesujących hipotez dotyczących renesansu fascynacji tematem UFO wiąże go z końcem zimnej wojny, a dokładniej podwójnym piętnem, jakie odcisnął na Zachodzie kres konfliktu. Nie tylko utracono geopolitycznego przeciwnika – zamiast podpalić świat, Związek Radziecki podkulił pokornie ogon – ale też jego upadek był tak nieprzewidywalny, że zaczęto dopatrywać się we wszystkim drugiego dna. Istnienie obcego, prawdziwego wroga, wobec którego knowań starcia mocarstw są tylko zjawiskiem przejściowym (jeśli nie zwykłą fasadą), było atrakcyjną alternatywą dla zburzonego obrazu świata.

X-COM DOSKONALE WSTRZELIŁ SIĘ W ÓWCZESNE LĘKI SPOŁECZEŃSTWA.

Świadectwa

Lata 1985-1995 stały więc pod znakiem ponownego zainteresowania się tematem UFO. W tym, aby poruszyć lawinę świadectw ludzi rzekomo uprowadzonych przez kosmitów czy też posiadających wiedzę na ich temat z „tajnych źródeł rządowych", kluczową rolę odegrały trzy osoby. W wydanej w 1985 roku bestsellerowej i – jak twierdzi sam autor – autobiograficznej książce „Wspólnota: Prawdziwa opowieść" badacz

Sekcje zwierząt

Jednym z szokujących obrazów, które mogliśmy odkryć w X-COM-ie, było niewątpliwie ciało krowy poddawane sekcji przez kosmitów. To nawiązanie do rzeczywistej paniki, jaką pod koniec lat 70. wywołały w stanach Kansas i Arkansas liczne okaleczenia bydła (a raczej zjawisko wzięte za efekt działania istot pozaziemskich). Zresztą trudno się dziwić farmerom przerażonym na widok martwych krów pozbawionych oczu i organów płciowych, z otwartymi jamami brzusznymi itd. Trudno też samemu nie dojść do wniosku, że wykonane z chirurgiczną precyzją cięcia skóry musiały być wynikiem pracy inteligentnego sadysty, być może nawet pochodzącego z innej planety.

Dopiero eksperyment przeprowadzony w 1979 roku pod okiem szeryfa hrabstwa Washington w Arkansas dowiódł, że zjawisko to ma najzupełniej naturalne pochodzenie. Ciało świeżo zabitej krowy, pozostawione na 48 godzin na gorącym i wilgotnym pastwisku, osiągało – bez ingerencji z zewnątrz – taki sam stan jak szczątki po domniemanej „sekcji dokonanej przez Obcych". Larwy owadów konsumowały oczy, narządy płciowe i część jelita grubego, a wskutek ekspansji gazów skóra krowy pękała wzdłuż prostej linii przypominającej cięcie chirurgiczne. Niestety eksperyment ten nie zakończył spekulacji, a „okaleczenia" bydła są jednym z ulubionych argumentów współczesnych badaczy UFO i kryptozoologów.



Zdjęcie: Wikimedia Commons

Twarz na Marsie

Cydonia – wyróżniający się swoim jaśniejszym kolorem płaskowyż położony na północnej półkuli Czerwonej Planety. To tutaj znajduje się główna baza kosmicznych najeźdźców. Tutaj też, na powierzchni Marsa, dzielni żołnierze z X-COM-u stoczą bój o przyszłość Ziemi.

Wybór marsjańskiego płaskowyżu nie był przypadkowy. Miejsce to rzeczywiście znajduje się na powierzchni Czerwonej Planety – 25 lipca 1976 roku sonda Viking 1 wykonała jego zdjęcie oznaczone symbolem 035A72. Wprawne oko mogło odnaleźć na fotografii wzgórze o charakterystycznym, zbliżonym do twarzy kształcie. W dodatku gdy orbitująca wokół Marsa sonda uwieczniła płaskowyż jeszcze raz – przy inaczej padających cieniach – cydońska twarz nadal była widoczna...

Rok później za sprawą badacza UFO i tropiciela spisków – Richarda Hoaglanda – informacja o istnieniu „twarzy na Marsie" dotarła do ogółu społeczeństwa. W swojej książce ufolog zasugerował, że marsjańska twarz to tylko jedna z wielu struktur wykonanych przez przedstawicieli obcej cywilizacji, a NASA ukrywa pozostałe dowody na istnienie podziemnych marsjańskich miast. Twierdzenia Hoaglanda stały się jednymi z dogmatów współczesnej ufologii. Ich rosnącej popularności nie zatrzymało dementi NASA ani dyskredytacja autora (miał on bowiem przez wiele lat przypisywać sobie cudze zasługi, np. stworzenie projektu plakietki wysłanej w kosmos z sondą Pioneer 10). Wyjaśnienie sięgające do fenomenu pareidolii, czyli mechanizmu odnajdywania znajomych kształtów (przede wszystkim twarzy) w przypadkowych szczegółach, też nie zadowoliło wszystkich. Tym, co ukróciło spekulacje, było opublikowanie w 2001 roku kolejnych zdjęć, tym razem wykonanych przez sondę Mars Global Surveyor. Fotografie w znacznie wyższej rozdzielczości odsłoniły nowy obraz wzgórza, w którym trudno było już dopatrzeć się ludzkich rysów.



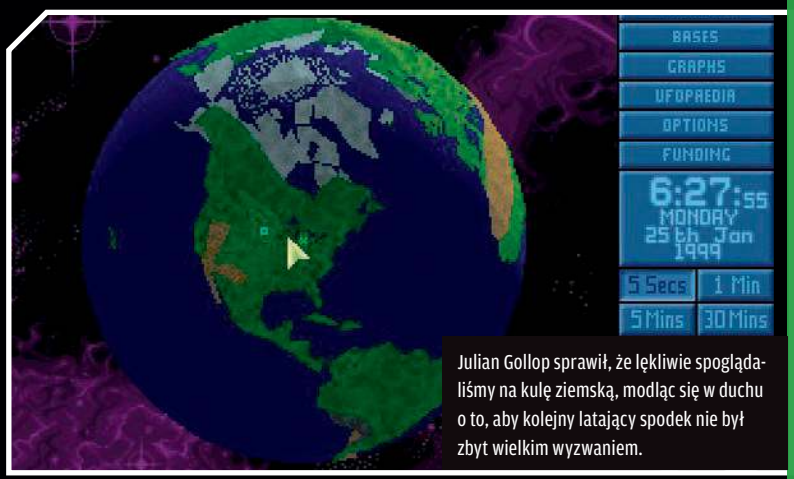
UFO (a wcześniej – pisarz grozy), Whitley Strieber, przedstawił obraz tajemniczych „gości" poddających ludzi bolesnym eksperymentom(**). Strieber sugerował później, że za odrzuceniem prawdziwości tysięcy podobnych spisanych i opowiadanych doświadczeń miał stać nie tylko zwykły sceptycyzm, lęk przed nieznanym i siła sugestii pozaziemskich bytów, ale również świadome działania „czynników oficjalnych" posiadających wiedzę na temat tego, czym są i skąd pochodzą Obcy, i ukrywających ją przed społeczeństwem.

Jeszcze większym echem odbiła się słynna **historia Boba Lazara. Mężczyzna ten w 1989 roku dodzwonił się do działającej w Las Vegas stacji radiowej KLAS, przedstawiając się jako inżynier pracujący w Strefie 51** (a dokładnie w bazie S-4), gdzie miał styczność z pozaziemską technologią. Lazar rozpoczął tym samym długą karierę celebryty środowisk ufologicznych, czego ukoronowaniem było wystąpienie w podcaście „The Joe Rogan Experience". Jedna z najpopularniejszych informacji, jakie ujawnił, dotyczyła tego, iż rząd USA ściśle współpracuje z przybyszami z układu Zeta Reticuli i zezwala im w ograniczonym zakresie na porywanie ludzi, uzyskując w zamian możliwość dokonania inżynierii wstecznej napędu antygrawitacyjnego.

Co więcej, według Lazara spisek władz obejmuje również najważniejsze agencje wywiadowcze, kontrwywiadowcze, służby specjalne i mundurowe. Dowodem prawdziwości tych twierdzeń było m.in. przeszukanie, jakiego dokonało w jego domu FBI (w sprawie morderstwa, choć sam ufolog deklarował, że to przykrywka, a prawdziwy cel stanowiło przejęcie jego archiwum). Mężczyznę wprawdzie kilkukrotnie zdemaskowano (np. w związku z kłamstwami na temat wykształcenia), a nawet aresztowano z powodu prawdziwego źródła utrzymania (czyli sutenerstwa), nie przeszkodziło mu to jednak zdobyć milionów zwolenników.

Głos ufoka w twoim domu

Jeśli jednak rewelacje Lazara i Striebera były kamyczkami poruszającymi lawinę, to sama lawina objawiła się dopiero, gdy w 1988 roku Art Bell wystartował z programem „Coast to Coast AM"(***). Pierwotnie audycja miała służyć do rozmów o polityce. Bell zazwyczaj zagajał dyskusję na określony temat, często wraz z zaproszonym gościem, a następnie oddawał antenę słuchaczom, którzy dzielili się swoimi przemyśleniami i historiami. Już po kilku miesiącach „Coast to Coast AM" zmienił profil, niemal zupełnie porzucając politykę, a tematem większości audycji stały się zjawiska paranormalne. Program wzbudził tak



Julian Gollop sprawił, że lękliwie spoglądaliśmy na kulę ziemską, modląc się w duchu o to, aby kolejny latający spodek nie był zbyt wielkim wyzwaniem.

(**) To Strieber jako pierwszy wspomniał o tzw. sondach doodbytniczych rzekomo używanych przez kosmitów. Przez długie lata wyrażał też oburzenie na twórców „Miasteczka South Park", serialu, w którym sparodiowano ten pomysł.



Seria X-COM pewnie już dawno doczekałaby się ekranizacji... gdyby nie fakt, że bardzo mocno inspirowała się istniejącym brytyjskim serialem sci-fi.



Wszyscy myślą, że budżetówce jest łatwo. A tymczasem złe zarządzanie finansami przy rozbudowie bazy mogło doprowadzić do klęski w wojnie z Obcymi.





Kanciaste spodki

Żaden z pojazdów, jakimi w dwóch pierwszych częściach serii X-COM poruszają się w pobliżu naszej planety najeźdźcy, nie jest zbudowany na planie okręgu. W grach przeważają lekko zaokrąglone sześciokąty, co odbiega od wizji latających spodków, do których przyzwyczaiły nas filmy. I choć winą za ten stan rzeczy wielu obarcza niedostatki silnika gry, to rzeczywistość okazuje się nieco bardziej skomplikowana.

27 kwietnia 1947 roku odnotowano pierwszą obserwację niezidentyfikowanego obiektu latającego, który ze względu na swoje zachowanie został określony przez prasę jako pojazd pozaziemski. UFO wypatrzył Kenneth Arnold, pilot z Idaho, przelatujący nad stanem Washington w poszukiwaniu szczątków samolotu transportowego C-46. Arnold dostrzegł silne źródło światła lecące z zawrotną – jak mu się wydawało – prędkością (szacowaną na 1700 mil na godzinę, a więc dwukrotnie przekraczającą prędkość dźwięku) w odległości około 15 mil od niego. Oczywiście obliczenia te nie mogły być dokładne, na niebie trudno znaleźć punkt odniesienia pozwalający określić wielkość obiektu i jego oddalenie (a co za tym idzie – także prędkość, z jaką się porusza).

25 czerwca tego samego roku Arnold podzielił się swoją opowieścią z dziennikarzem gazety East Oregonian. Opisując obiekt, miał problem z oddaniem jego kształtu, przypuszczał, że latająca konstrukcja mogła przypominać wielokąt. Sposób poruszania się tajemniczego światła porównał z kolei do „podskakiwania spodka rzuconego po tafli jeziora". W wydrukowanym wywiadzie słowa pilota zostały przeinaczone, a statkowi kosmicznemu nadano miano latającego spodka.

Sectoidy

Nie ma bardziej charakterystycznego wizerunku przybysza z gwiazd od tego, który określamy mianem szaraków. W X-COM-ie z kolei nie ma częściej spotykanego rodzaju Obcych niż nawiązujące właśnie do szaraków sectoidy. Ale istoty o dużych głowach i wielkich, ciemnych oczach nie zawsze były dominującym gatunkiem kosmitów. Choć za największe spopularyzowanie tego konkretnego wyobrażenia kosmity odpowiada Whitley Strieber i jego książka „Wspólnota: Prawdziwa opowieść", kariera chudych Szaraków zaczęła się w latach 60.

Po raz pierwszy o porwaniu przez istoty z dużymi głowami opowiedzieli Betty i Barney Hillowie, rzekomo uprowadzeni przez Obcych 19 września 1961 roku po wakacjach spędzonych nad wodospadem Niagara. Podróżując autostradą Route 3, małżeństwo miało zaobserwować dziwne światła, a następnie stracić na kilka godzin świadomość. W związku z towarzyszącymi im później lękami Hillowie poddali się hipnozie, podczas której – najpierw Barney, a kilka dni później również Betty – opowiadali o tajemniczych, wielkogłowych przybyszach z gwiazd. Historia ta trafiła na łamy gazety Boston Traveller, wywołując lawinę kolejnych świadectw.

Sceptycy do dziś wskazują wszakże na jeden szczegół, który kładzie się cieniem na autentyczności wspomnień słynnego małżeństwa. Na dziesięć dni przed sesją hipnotyczną, w trakcie której Barney Hill przypomniał sobie, jak wyglądali Obcy, w telewizji wyemitowano odcinek serialu „Po tamtej stronie" – to właśnie w nim po raz pierwszy w historii przedstawiono szarego kosmitę z wielką głową i dużymi oczami.

wielkie zainteresowanie, iż dzięki sprzedaży licencji na transmisję wyemitowanych odcinków przez kolejne stacje stał się jednym z najpopularniejszych radiowych talk-show.

Żadne inne medium w historii nie zaprezentowało tak wielkiej liczby świadectw osób twierdzących, że spotykały kosmitów. I żadne inne medium nie miało tylu odbiorców. Obraz złowieszczego, eksperymentującego na ludziach Szaraka przebijał się do mas, a nieodległy w czasie wysyp książek, filmów

AMERYKA UWIERZYŁA W UFO I NAPRAWDĘ SIĘ GO BAŁA.

i seriali poświęconych tematowi UFO był tego konsekwencją. Według badań Gallupa w 1990 roku w istnienie odwiedzających Ziemię, nieprzyjaznych nam istot z innych planet wierzyło 27% Amerykanów – prawie o połowę więcej niż dekadę wcześniej. Co więcej, odsetek ten ciągle rósł. USA uwierzyły w UFO i naprawdę się go bały.

I wtedy wchodzi Gollop...

I to właśnie tę fascynację oraz strach wyczuł Julian Gollop. Jego **X-COM był wynikiem długich badań nad mitologią stworzoną przez ufologów**, rezultatem perfekcyjnie – mimo ograniczeń ówczesnych komputerów – oddającym źródła rodzących się lęków. Z dzisiejszej perspektywy łatwo też zapomnieć, iż gra nie stanowiła po prostu reakcji na popularność takich produkcji jak „Z Archiwum X" czy „Czynnik PSI" lub słynnej taśmy, na której przedstawiono rzekomą sekcję zwłok szaraka. X-COM znajdował się w awangardzie ufologicznego odrodzenia, trafił na monitory komputerów w tym samym czasie, gdy agent Mulder i agentka Scully rozwiązywali swoje pierwsze zagadki. **Gollop wyczuł właściwą chwilę, kiedy tlące się w stosunkowo niewielkim kręgu zjawisko miało stać się popkulturową sensacją.** Dał nam elerium-115, bazę na Cydonii i Szaraków – a zrobił to dokładnie w momencie, kiedy baliśmy się ich najbardziej.

(***) W ostatnich dwóch dekadach „Coast to Coast AM" był przedmiotem intensywnego trollingu. Jednym z popularnych żartów stało się przedstawianie przez słuchaczy fabuły książek lub gier wideo jako własnych doświadczeń. Nagrania, na których ludzie opowiadają prowadzącemu o swoich spotkaniach z G-Manem z Half-Life'a, można znaleźć w serwisie YouTube.

ORGANIZM (NIEMAL) DOSKONAŁY

czyli wzloty i upadki Obcego w grach wideo

Maciej Bachorski

To dobry moment dla załogi „Nostromo". Śmiech, żarty, wspólny posiłek w mesie... a potem nagle jeden z członków zespołu miota się konwulsyjnie po stole, wrzeszcząc. Krew, rozpruta klatka piersiowa i dodatkowy pasażer, którego nikt na pokład statku nie zapraszał. Tak właśnie prezentują się najbardziej upiorne narodziny w dziejach popkultury.

Muszę się wam do czegoś przyznać: ilekroć odgrywam w głowie tę scenę, nie potrafię pozbyć się ukłucia zazdrości. Zazdroszczę tym, którzy 25 maja 1979 roku mieli okazję usiąść w sali kinowej i zmierzyć się z filmem Ridleya Scotta zupełnie nieświadomi pandemonium, jakie w ciągu niespełna dwóch godzin rozpęta się przed ich oczyma(*).

Z perspektywy fenomenu, jakim stał się film o ksenomorfie, nie mogą dziwić trzy rzeczy. Po pierwsze, że **śmierć Kane'a została w 2007 roku uznana przez magazyn Empire za najwspanialszy moment przeznaczony „dla pełnoletnich widzów" w historii kinematografii**. Po drugie, że sam „Obcy – 8. pasażer »Nostromo«" okazał się ledwie prologiem do rozpinającego się obecnie na ponad cztery popkulturowe dekady uniwersum, a potworny design kreatury zrodzony w głowach Jeana „Moebiusa" Girauda i Hansa Rudolfa Gigera zyskał status ikoniczny. I po trzecie, że Obcy wkrótce znalazł sposób na to, by spenetrować trzewia dopiero co rodzącego się wówczas medium – gier wideo.

> PIERWSZA GRA Z KSENOMORFAMI POWSTAŁA JUŻ W 1982 ROKU.

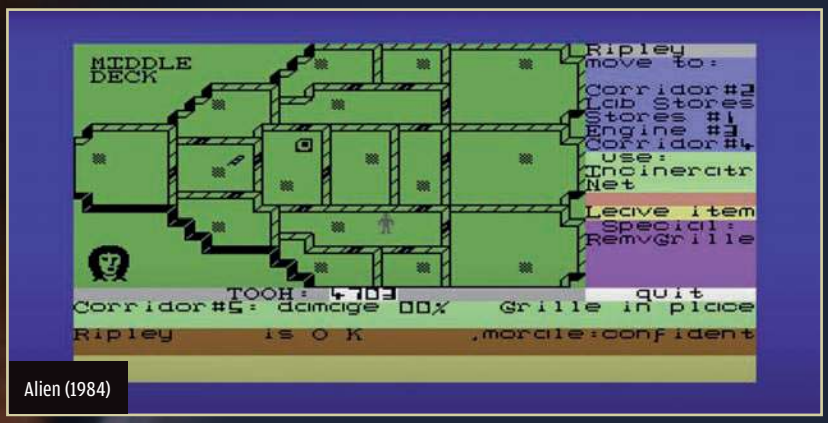
Pierwsze wyklucia

Na swoją pierwszą cyfrową wersję doskonale nam znany ksenomorf musiał poczekać niemal trzy lata od premiery filmu, czyli do 1982 roku. **Nie da się jednak stwierdzić, że debiutem tym wdarł się do świata gier komputerowych.** Napisany na Atari 2600 przez Douga Neubauera, twórcę Star Raiders, Alien okazał się niczym więcej niż kolejną wzorowaną na Pac-Manie labiryntówką. Jedyne różnice sprowadzały się do tego, co mogła podpowiedzieć nam napędzana głośną licencją wyobraźnia – w tym przypadku byliśmy jednym z członków załogi „Nostromo" uciekającym korytarzami okrętu przed trzema Obcymi i usiłującym zniszczyć ich jaja.

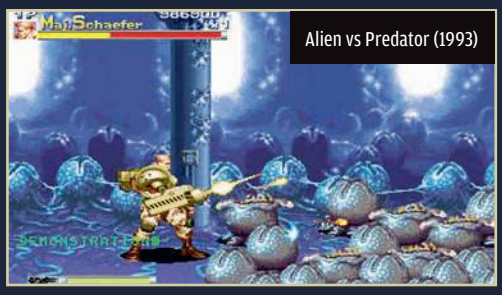
Mieszane odczucia mógł budzić także Alien z 1984 roku opracowany przez



Aliens: The Computer Game (1987)



Alien (1984)


Alien vs Predator (1993)



Aliens: Alien 2. Co, nie poznajecie Ripley?! A to zielone przed nią to raczej nie jest easter egg...

LAITERÓWKA

Fatalna sztuczna inteligencja Obcych była jedną z najczęściej wytykanych wad Aliens: Colonial Marines. Tym większym echem odbiła się w sieci informacja o tym, jak jeden z użytkowników serwisu moddb.com odkrył, że głupie zachowanie przeciwników zostało spowodowane JEDNĄ literówką w kodzie gry. Usunięcie jej znacząco poprawiło AI ksenomorfów!

Concept Software i **oparty na pomyśle łączącym strategię z przygodówką**. Wkraczając do akcji chwilę po pierwszym krwawym spotkaniu z Obcym i mając do dyspozycji wszystkich załogantów „Nostromo", ruszaliśmy na poszukiwania pozaziemskiego organizmu (cały czas należało też pilnować stanu psychicznego swoich podwładnych).

To wydanie Aliena trzymało się charakterystycznych elementów filmowego scenariusza: jedna z postaci w trakcie rozgrywki okazywała się wrogo nastawionym do reszty androidem, a jeśli z całej załogi pozostały przy życiu wyłącznie trzy osoby, mogliśmy uciec się do próby uruchomienia autodestrukcji „Nostromo". Mimo udanej implementacji podobnych nawiązań grę przyjęto z mieszanymi uczuciami: część branżowych krytyków chwaliła wypracowane napięcie, podczas gdy inni zwracali uwagę na kiepską grafikę i słabe tempo rozgrywki.

Królowa wkracza do gry

Szansa na powrót ksenomorfa do świata elektronicznej rozrywki pojawiła się wraz z premierą jednego z najlepszych sequeli w całej kinematografii. W 1986 roku James Cameron swoim filmem „Obcy – decydujące starcie" w istocie zdołał nie tylko poszerzyć oryginalną historię, ale i dodać dziesiątki elementów, których fani części pierwszej zwyczajnie sobie nie wyobrażali. Rzucający na prawo i lewo ciętymi ripostami kosmiczni marines, wykrywacze ruchu, smartguny, Obcy przedstawieni jako rój – wszystko to zdecydowanie odbiegało od przyciężkiego, industrialnego klimatu zaproponowanego przez Scotta, orbitując w kierunku filmu akcji (choć nadal zaskakująco dobrze się z pierwowzorem uzupełniało). Obcy po raz kolejny triumfował więc w salach kinowych, a developerzy – rynek gier wideo przeżywał wówczas wzrost popularności – ostrzyli sobie zęby na kawałek niezwykle dużego tortu, jakim okazała się hollywoodzka marka.

Na początku pojawiły się dwie zupełnie różne od siebie pozycje, połączone jednak bliźniaczym tytułem Aliens: The Computer Game. Pierwsza, opracowana w 1986 roku przez Activision, została przyjęta dość chłodno. Znana również pod tytułem Aliens US, **była w zasadzie serią minigier połączonych przypominającymi ówczesne przygodówki cutscenkami**. Kiedy już udawało nam się przez nie przeklikać, stawaliśmy przed różnorakimi zadaniami, jak choćby pilotowanie promu kosmicznego, rozpoznawanie określonego rodzaju sprzętu czy wreszcie walka z Obcymi.

Znacznie lepiej została odebrana druga z nich, wyprodukowana przez Software Studios w 1987 roku. Choć do prawdziwego 3D wciąż miała daleko, **rozgrywka prowadzona była z perspektywy pierwszej osoby, a gracz wydawał polecenia drużynie marines**, obserwując sytuację z umieszczonych na ich hełmach kamer i próbując dotrzeć

*(*) Nie byłem wprawdzie na angielskiej premierze filmu, ale poszedłem do kina na „Obcego" w bodaj 1980 – zaraz po tym, jak miał polską premierę – przekonany, że obejrzę film sci-fi, bo właśnie tak opisywano go w zapowiedziach. Tymczasem okazał się pierwszym horrorem (takim uczciwym, a nie jakąś pocieszną popierdółką o wampirach w pelerynach czy potworze Frankensteina) w moim życiu. Powiedzieć, że się ob***łem podczas sceny narodzin Obcego będzie lekką przesadą, ale naprawdę niewiele mi brakowało. Po seansie byłem tak zszokowany, że drugi raz obejrzałem ten film dopiero w 1985 na PolConie w Warszawie, w dodatku siadając na sali kinowej blisko drzwi, żeby w razie czego móc szybko wyjść. No cóż, pięć lat i sporo krwistych horrorów później byłem już raczej zdziwiony, co za pierwszym razem aż tak mnie przeraziło. Przy okazji: w internecie możecie znaleźć fotkę z seansu przedpremierowego pokazującą reakcję widzów na scenę narodzin Obcego. Przykładowo tu: wklej.to/LeJH. Zwróćcie uwagę na odmienny odbiór tej sceny wśród kobiet i mężczyzn.* ***[Smg]***

eprasa.pl ab8d03239b

do gniazda Obcych ukrytego gdzieś w labiryncie pomieszczeń. Dzieło Brytyjczyków chwalono przede wszystkim za udane odwzorowanie atmosfery towarzyszącej przeczesywaniu kompleksu Hadley's Hope.

Nie był to jednak koniec gier bezpośrednio nawiązujących do drugiej części filmowego „Obcego". W 1987 SquareSoft opracował **side-scrollowe Aliens: Alien 2, które premiery doczekało się jedynie w Japonii**, a trzy lata później za sprawą Konami ksenomorfy wylądowały również w automatach do gier. Tym razem mieliśmy do czynienia z shooterem zatytułowanym po prostu Aliens. Wcielając się w Ripley bądź kaprala Hicksa, gracz zmuszony był przedzierać się przez kolejne pomieszczenia wypełnione kosmicznymi stworami aż do finałowego starcia z ich królową.

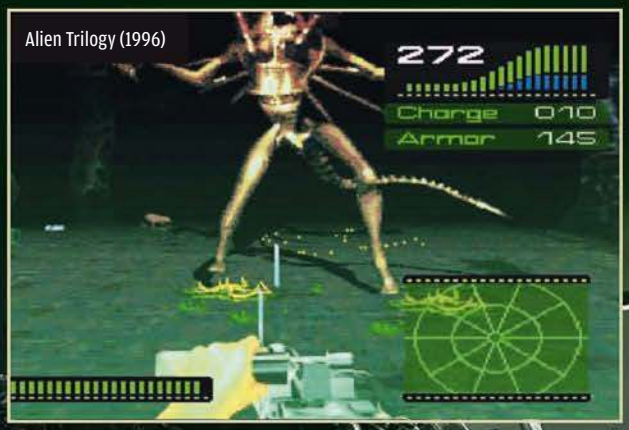
Wciąż bardziej Obcy

Wraz z nadejściem lat 90. nastało wyraźne ochłodzenie w temacie gier opierających się na fabułach z kinowego ekranu. Średnie opinie, jakie zbierał „Obcy 3" (1992) w reżyserii Davida Finchera, nie wywoływały już takiego entuzjazmu wśród developerów jak kiedyś, co zaowocowało jedynie dwiema produkcjami związanymi z odsłoną domykającą filmową trylogię. Z jednej strony gracze mieli do dyspozycji **Alien 3 – dynamicznego i dobrze ocenianego side-scrollera autorstwa Probe Entertainment z 1992 roku** (w kolejnych latach trafił na wszystkie wiodące platformy z Amigą, Commodore'em 64, Game Boyem czy NES-em włącznie), z drugiej wydaną rok później, przeznaczoną na automaty strzelankę z widokiem z pierwszej osoby, **Alien 3: The Gun.**

Niezwykle udanym, choć zarazem stanowiącym łabędzi śpiew „filmówek" projektem okazał się – wypuszczony w 1996 roku na PC, PlayStation i Segę Saturn – **FPS zatytułowany Alien Trilogy**, który na warsztat brał wydarzenia z całej kinowej sagi. Wraz z Ellen Ripley przedzieraliśmy się więc przez 30 poziomów, obok dziesiątkowania standardowych ksenomorfów przy pomocy dobrze znanego sprzętu okazjonalnie walcząc również z królowymi Obcych.



Alien 3 (1993)



Alien Trilogy (1996)

Inspiracje, a nie egranizacje

Trend dryfowania coraz bardziej w stronę gier inspirowanych uniwersum, a nie odnoszących się do konkretnego filmu miał też inną przyczynę w postaci „Predatora" z 1987 roku – ten bowiem szybko dorabiał się równie kultowego statusu, co ksenomorf. Nie trzeba było wiele czasu, by dostrzeżono, że obie historie można całkiem sprawnie połączyć. **W 1993 roku na SNES-a trafił Alien vs Predator** – oparty na komiksach, opracowany przez japońskie studio Jorudan, a wydany przez Activision. Gra w niczym nie przypominała jednak słynnego późniejszego FPS-a Aliens Versus Predator – była chodzoną bijatyką, która umożliwiała wcielenie się w Predatora rozprawiającego się z hordami Obcych za pomocą niewidzialności i broni, która po naładowaniu mogła zmieść wszystkich przeciwników znajdujących się na ekranie.

Podobną pod kątem struktury rozgrywki okazała się **identycznie zatytułowana produkcja Capcomu z 1994 roku**, przeznaczona jedynie na automaty. W niej jednak mieliśmy do wyboru nie tylko Predatora (i to w dwóch wariacjach), ale również cybernetycznie ulepszonych żołnierzy: porucznik Linn Kurosawę i znanego z filmu majora Dutcha Schaefera.

UNIWERSUM OBCEGO TO TAKŻE KOMIKSY, PLANSZÓWKI ORAZ MASA POWIEŚCI.

Obcy: Integracja

Znana nam obecnie formuła gier łączących ze sobą uniwersa ksenomorfa i łowcy pojawiła się wraz z trzecią produkcją o tym samym tytule – czyli **Alien vs Predator – autorstwa Rebellion Developments. Ta przeznaczona wyłącznie na konsolę Atari Jaguar gra okazała się jednym z największych sukcesów platformy.** Nie tylko zachwycała piękną jak na owe czasy trójwymiarową grafiką (w perspektywie pierwszoosobowej), ale też umiejętnie odtwarzała pełen napięcia klimat filmów.

Nic więc dziwnego, że zachęcone sukcesem Rebellion poszło za ciosem i **w 1999 roku opracowało odcinające się tytułem od swych poprzedników Aliens Versus Predator**. Potrójna kampania dla pojedynczego gracza (mogliśmy wcielić się w Obcego,

Predatora bądź kosmicznego marine), dopracowana oprawa audiowizualna czy wreszcie recenzje w rodzaju tej z magazynu Gamepro – gdzie stwierdzono, że to najbardziej przerażająca produkcja od czasu Half-Life'a! – pomogły marce zadomowić się w świecie interaktywnej rozrywki na dobre. Z wywołującą sporo medialnego szumu (pomińmy to, czy na pewno pozytywnego...) premierą „Obcego: Przebudzenia" za pasem i znajdującą się w zaawansowanej fazie produkcji filmówką perfekcyjny organizm mógł zatem z podniesioną głową wkraczać w nowe milenium.

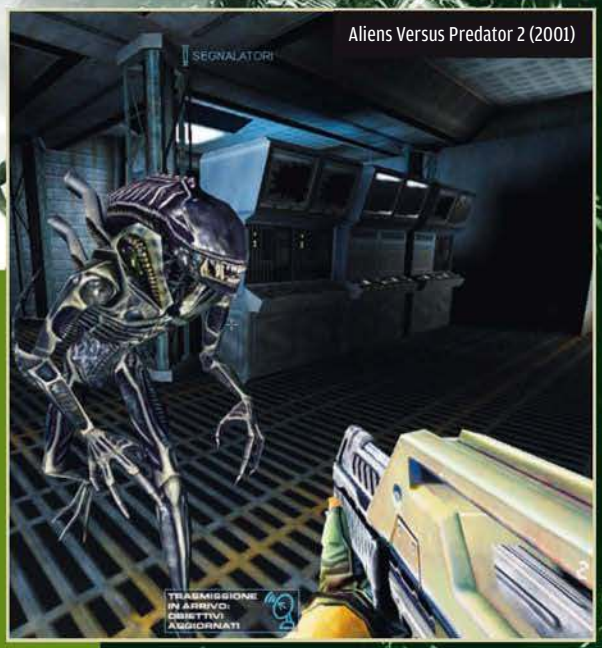
Skok w XXI wiek

Zaczęło się ono jednak nie najlepiej. Wydane w październiku 2000 roku wyłącznie na PlayStation **Alien Resurrection miało za sobą trzyletni okres produkcyjnego piekiełka**. W tym czasie zespół Argonaut Games dwukrotnie zmieniał koncepcję, by z gry akcji inspirowanej Tomb Raiderem ostatecznie pójść w stronę pierwszoosobowych strzelanek. Efektem końcowym był tytuł nie tylko przeterminowany pod kątem treści, ale i pozbawiony ostatecznego szlifu, co – pomimo docenianej atmosfery – nie pozwoliło mu zachować się na dłużej w pamięci graczy.

Czego nie udało się zrobić za pomocą ostatniej adaptacji, Obcy wraz z Predatorem dokonali nieco ponad rok później dzięki **pełnoprawnemu sequelowi Aliens Versus Predator. Tu dla odmiany zagrało wszystko** – Monolith Productions zadbało bowiem nie tylko o powrót podzielonego na trzy różne kampanie trybu singlowego, ale i odpowiednią oprawę z całymi tonami rewelacyjnego klimatu (szczególnie w segmencie marines). Znacznie słabiej pod tym względem wypadł w 2002 roku dodatek o podtytule Primal Hunt, ale i tak bardziej niż pewne wydawały się przewidywania, że od tego momentu tylko miesiące dzielą nas od zatrzęsienia produkcji z popularnym ksenomorfem w roli głównej.

Tak się jednak nie stało – pomijając **przyzwoitą strategię Aliens Versus Predator: Extinction wydaną w 2003 roku na Xboksa i PlayStation**, wirtualny Obcy niemal przez całą kolejną


Aliens Versus Predator (1999)



Aliens Versus Predator 2 (2001)


Alien Resurrection (2000)


Aliens vs Predator (2010)

OBCY PO WŁOSKU

W końcówce lat 70. powszechną praktyką we włoskim kinie było „pożyczanie" hollywoodzkich tematów i przerabianie ich po swojemu. I tak dla przykładu „Shark" to tamtejsze „Szczęki", „The Barbarians" to „Conan Barbarzyńca", a jedyny słuszny sequel kultowego filmu Ridleya Scotta – wyreżyserowany przez Cira Ippolita w 1980 roku – nosił tytuł „Alien 2: On Earth".

© 2017 20th Century Fox



Aliens: Colonial Marines (2013). Dobra, po prostu nic nie mówmy...



Obcy: Izolacja - klimat zagrożenia w stanie czystym.



Aliens: Fireteam Elite (2021)

dekadę zaszczycał swoją obecnością wyłącznie rynek gier mobilnych. Jeśli zaś chodzi o kino, twórcy rozmieniali się na drobne, wypuszczając jedynie słabe filmy spod szyldu „Obcy kontra Predator".

Na stacjonarne konsole naszemu kosmicie udało się powrócić dopiero w 2010 roku wraz z Aliens vs Predator – opracowaną przez Rebellion Developments kolejną odsłoną crossoverowej serii. Reputacja uznanego tytułu oraz studio mające doświadczenie w tematyce niewątpliwie zwiększały oczekiwania co do jakości produktu, ale **o ile zamknięcie trylogii ostatecznie stało się komercyjnym sukcesem, o tyle zarzucano mu archaiczność rozgrywki i brak charakteryzującego poprzednie części nastroju zaszczucia** i niepewności. Plany dotyczące ewentualnej kontynuacji ostatecznie spaliły na panewce i kiedy wydawało się, że Obcego po raz kolejny czekają lata hibernacji, na horyzoncie ukazała się nowa nadzieja.

PO KLĘSCE COLONIAL MARINES MAŁO KTO WIERZYŁ W SUKCES OBCEGO: IZOLACJI.

Obcy: Koszmarne starcie

Pierwsze pogłoski jakoby trwały prace nad innym tytułem powiązanym z uniwersum pojawiły się już w 2006 roku, choć Aliens: Colonial Marines oficjalnie zapowiedziano dopiero w marcu 2008. Proces produkcyjny nie należał do najlżejszych – **to, co z początku zaplanowane było jako taktyczny shooter, kilkukrotnie przechodziło metamorfozę, zbliżając się do dynamicznej gry akcji**, a biorące udział w tworzeniu kolejnych partii gry TimeGate Studios i Gearbox Software nie potrafiły znaleźć wspólnego języka. W efekcie wielokrotne przesunięcie daty premiery okazało się najmniejszym problemem, gdy bowiem w lutym 2013 roku produkcja została w końcu zaprezentowana światu, na jaw wyszła leciwa oprawa graficzna, powtarzalność lokacji i przede wszystkim fatalna AI Obcych, którzy ku rozpaczy odbiorców byli jedynie tłumnie rzucającym się w stronę gracza mięsem armatnim.

Obcy: Alienacja

Rozczarowanie jakością finalnego produktu było tak duże, że w powstającego w tym czasie w brytyjskim studiu Creative Assembly Obcego: Izolację mało kto wierzył – nawet jeżeli gra sama w sobie zapowiadała powrót do horrorowych korzeni uniwersum. Ostatecznie jednak rzeczywistość po raz kolejny spłatała fanom psikusa: zaprezentowana w październiku 2014 roku produkcja łącząca elementy gry akcji i skradanki **miała w sobie dokładnie te elementy, których brakowało Colonial Marines**.

Wcielając się w Amandę Ripley – córkę Ellen znanej z kinowego pierwowzoru – stawaliśmy naprzeciw nie całym stadom, a tylko jednemu, za to diabelnie inteligentnemu Obcemu. Przemyślany system craftingu, nieprzewidywalność kolejnych spotkań z kreaturą, stylizowana na retrofuturyzm oprawa i nieustające, pełne oczekiwania napięcie związane z tym, co może czaić się za rogiem, sprawiły, że **gra Creative Assembly dla wielu stała się punktem odniesienia w gatunku interaktywnych horrorów**.

Czając się w mroku

Realia rynku gier wideo i przemysłu rozrywkowego w ogóle są jednak niezwykle brutalne – jeśli produkt nie potrafi na siebie zarobić, zazwyczaj nie dostaje drugiej szansy. Kiepska sprzedaż Izolacji połączona z wizerunkowym fiaskiem marki przy Colonial Marines oraz kolejnymi coraz to słabszymi filmami doprowadziły do tego, że omawiane uniwersum przestało być inwestycją przynoszącą gwarantowany zysk. Obcy utknął tym samym w limbo na kolejne lata, ograniczając się do pomniejszych występów: czy to w formie gier mobilnych, czy tych przeznaczonych na automaty. Rękawicę odważył się podjąć dopiero zespół Cold Iron Studios z co-opowym **Aliens: Fireteam Elite, choć gra spotkała się raczej z negatywnym przyjęciem**. Niemniej jestem pewien, że nadal coś czai się gdzieś tam w mroku. A gdy zaatakuje, pamiętajcie, że przed komputerem nikt nie usłyszy waszego krzyku.

INNE MEDIA

Uniwersum Obcego to nie tylko filmy i gry wideo. W trakcie niemal czterech dekad ksenomorf zdążył pojawić się kilkukrotnie w grach planszowych, w tym w świeżutkiej „Aliens: Another Glorious Day in the Corps" wydanej przez Gale Force Nine. Dzięki beletryzacjom scenariuszy pióra Alana Deana Fostera spotkaliśmy go również w powieściach, choć jeszcze śmielej zadomowił się w świecie komiksu – wydawnictwo Dark Horse Comics, publikując w 1990 roku pierwsze zeszyty crossovera „Aliens versus Predator", dało początek nowej, niezwykle popularnej marce.



Sztuka straszenia,
czyli groza z ekranu i z monitora

Otton

Fascynuje mnie, jak odmienną rolę odegrały komputery w rozwoju filmowych i growych horrorów.

Poszukiwanie ciekawych tematów do tekstów obejmujących zarówno retro, jak i horror szybko wprawiło mnie w konsternację. Jestem w stanie wyliczać z szybkością karabinu maszynowego filmowe horrory z lat 80. warte obejrzenia – ba, można by o nich zrobić nawet sporej grubości książkę. Z kolei wskazać jakieś gry retro romansujące z grozą, a pochodzące z tamtych lat? Tutaj chcąc sięgnąć do tak dawnych czasów, mielibyśmy już znacznie większy problem. I nie chodzi wcale o znalezienie czegokolwiek do opisania. Raczej o wybranie tytułów, przy których serce naprawdę mocniej zabije.

Zastanawiając się, dlaczego tak jest, znalazłem jedną prostą odpowiedź – rozwój technik generowania obrazu. W porównaniu od zwykłych strategii czy strzelanek **horror dużo bardziej potrzebuje dobrej grafiki. To strona wizualna pozwala bowiem nadrobić niedobory wyobraźni u odbiorcy** i pozwolić mu wczuć się w sytuację postaci. By przerazić się w trakcie lektury powieści „To", nie wystarczy wpatrywać się w literki na papierze(*). Podczas dekodowania znaków trzeba uruchomić procesy myślowe i przyjąć perspektywę dzieciaka, któremu siedzący w kanalizacji klaun podaje balonik. Samotnego, szukającego akceptacji, nieświadomego, że rodzice wcale nie powtarzają frazy „nie przyjmuj niczego od obcych" z czystej złośliwości. I nagle jedna chwila, a malucha nie ma. **Samo bezrefleksyjne przeczytanie paru zdań nie wywoła emocji nawet w połowie tak intensywnych, co stopniująca napięcie muzyka i wyskakujący w odpowiednim momencie potwór na ekranie.** Właśnie dlatego znaczna część horrorowych gier, jakie zachowały się w naszej pamięci, ma na karku nie więcej niż 20 lat. Wcześniej powstawaniu tytułów w tej konwencji zwyczajnie nie sprzyjała technologia.

Teoretycznie w podobny sposób technologia powinna przeszkadzać filmowcom. Jednak jakby się tak dokładniej przyjrzeć, okaże się, że kino dotknęła tendencja odwrotna. Rozwój technologii bywa niestety zdradliwy, zwłaszcza jeżeli zabija wyobraźnię. **Szczerze mówiąc, nie pamiętam już, kiedy ostatnio wystraszyło mnie cokolwiek, co widziałem na dużym ekranie.** Zjawisko znieczulicy i przyzwyczajenie się do widoku trupów w filmach? Umiejętność wmówienia sobie, że latające flaki to tylko efekt działań ludzi za kamerą, a nie rzeczywista rzeź? Nie do końca.



Komputery pozwoliły tworzyć ultrarealistyczny obraz, ale jednocześnie też mocno filmowców rozleniwiły. Dysponując imponującymi środkami, mogąc kilkoma kliknięciami (w dużym uproszczeniu) wygenerować na ekranie dowolnego stwora, zapomnieli, iż **często o wiele straszniejsza od samej grozy jest niewiedza, jak to ucieleśnienie strachu właściwie wygląda**. Już David Lynch lata temu doskonale rozumiał, że najbardziej przerażają nas momenty, gdy zło – tylko zasugerowane – czai się gdzieś w tle, by ewentualnie wejść na scenę w kulminacyjnym momencie.

Dlaczego ksenomorf był najstraszniejszy w „Obcym – 8. pasażerze »Nostromo«"? Z tego prostego powodu, że prawie się nam nie pokazywał. Scenarzyści nie pchali go przed kamerę głównie z tego względu, że widząc tę kreaturę dłużej, odbiorcy szybko przestaliby w nią wierzyć. Nie był bowiem dopieszczonym komputerowym modelem, a przebierańcem w kostiumie. Obiecanego w tytule stwora należało ostatecznie pokazać, jednak w taki sposób, by widz nie dostrzegł, że groźna bestia, przed którą drżą bohaterowie, to tylko aktor. Chcąc nas oszukać, zbudowano więc wokół monstrum z kosmosu odpowiednią aurę.

CHOĆ POCZĄTKI BYŁY TRUDNE, GRY STRASZĄ JUŻ BARDZIEJ NIŻ FILMY.

Dziś, gdy przebierać się nie trzeba, bo wystarczy animowany, dopracowany do perfekcji model 3D, twórcy nie muszą niczego przed nami ukrywać. Warto wręcz się pochwalić efektami swojej pracy. I rodzi się z tego trudny do rozwiązania konflikt między możliwością a rzeczywistą potrzebą. Inna jednak sprawa, gdy po prostu oglądamy i zajadamy popcorn, inna z kolei, gdy musimy sami przed jakimś potworem uciekać, a nie tylko próbować wczuć się w czyjąś sytuację... Patrząc na rosnącą od niedawna (bo od około 20 lat) listę świetnych growych horrorów, a także tendencję spadkową wśród dobrych filmów z tego gatunku, dochodzę do wniosku, że w straszeniu odbiorców gry przejmują już powoli kompetencje kina.



(*) Przepraszam, ale parę razy byłem wręcz śmiertelnie przerażony podczas owego „wpatrywania się w literki", np. czytając „Dziewczynę z sąsiedztwa" Jacka Ketchuma. Ta książka naprawdę straszy i ryje psyche; dużo bardziej niż film na jej podstawie. [Smg]

eprasa.pl/ab8d03239b



WEWNĘTRZNE ZŁO SHINJIEGO MIKAMIEGO

Maciej Bachorski

Masz przy sobie rewolwer, a w nim dwie kule. W panującej przed tobą ciemności dostrzegasz parę pilnujących wyjścia przeciwników. Strzelać? Nie, zmarnujesz tylko cenne zasoby. Nie wiadomo przecież, co czai się za rogiem. Więc jednak załatwisz ich po cichu? Będzie trudno.

Po pełnych napięcia chwilach decydujesz się na rozwiązanie numer dwa. Kroczek po kroczku, niczym drapieżnik, zbliżasz się do pierwszej z ofiar. Już dawno przekalkulowałeś drogi poruszania się wrednej AI, plan działania masz więc dopięty na ostatni guzik. Jesteś już blisko... problem w tym, że dokładnie w momencie, gdy masz zadać ostateczny cios, dzieje się najgorsze – do życia powracają leżące dookoła zwłoki. Chwila szamotaniny. A potem cisza. I kurtyna. „You are dead", dobitnie informuje krwistoczerwona plansza. „Cholera, znów się nie udało" to najdelikatniejszy z całego garnituru cisnących ci się na usta tekstów odzwierciedlający uczucia, do których powinieneś dawno przywyknąć. Grasz w końcu w survival horror ojca tego gatunku, Shinjiego Mikamiego.

Ten pan od strasznych gier

Jeśli podjąć próbę znalezienia w naszej ukochanej gałęzi rozrywki najbardziej wpływowych osobowości ostatnich dekad, ze świecą szukać kogoś o życiorysie bogatszym niż wspomnianego Japończyka. Tony branżowych nagród i masa inspiracji dla kolejnych twórców wcale nie musiały jednak stać się faktem – wszak grami wideo jako formą zarobku Mikami zainteresował się dopiero po ukończeniu studiów na Uniwersytecie Doshisha, gdy zaproszono go na prezentację Capcomu zorganizowaną dla obiecujących kandydatów do pracy. Zafascynowany filmami pokroju „Teksańskiej masakry piłą mechaniczną" i „Martwego zła" 25-letni wtedy chłopak uznał, że taka ścieżka kariery mu odpowiada, złożył podanie i... został odrzucony.

Na szczęście dla Capcomu, samego Mikamiego i przede wszystkim nas, ktoś w firmie poniewczasie się zreflektował. Jak wspomina Shinji, telefon o zmianie decyzji nadszedł „kompletnie znikąd". Daną mu szansę wykorzystał jednak niezwykle skrupulatnie, najpierw pracując jako młodszy projektant przy Capcom Quiz: Hatena? no Daibōken na Gameboya, a później biorąc udział w produkcji trzech gier sygnowanych logiem Disneya. To właśnie jedna z nich okazała się pierwszym wielkim sukcesem młodego programisty. Niemal dwa miliony sprzedanych egzemplarzy Aladdina zadecydowały o tym, że wkrótce **zaoferowano mu stanowisko reżyserskie przy planowanej kontynuacji Sweet Home, popularnego w Japonii interaktywnego horroru** na podstawie filmu o tym samym tytule.

> SHINJI MIKAMI – OJCIEC SURVIVAL HORRORÓW.

Sweet BioEvil

Produkcja ta nigdy nie ujrzała światła dziennego – a w każdym razie nie w takiej formie, w jakiej początkowo planowano. Kilkukrotnie przeprojektowywana, uzbrojona w 40-stronicowy scenariusz autorstwa samego Mikamiego i zainspirowana filmowymi majstersztykami George'a A. Romero, **wyewoluowała ostatecznie w jeden z najważniejszych horrorów w historii branży – Resident Evil**, w Japonii znany

eprasa.pl ab8d03239b



Widok w sam raz na pocztówkę ze STEM.



Obok horroru cielesnego sequel kładł również spory nacisk na psychologię.



Po dziś dzień Laura ma jedno z najlepszych „wejść" w historii survival horrorów.

DOM PANI WINCHESTER

Historia domu – słynącego z niezwykłych elementów architektonicznych i uznawanego za nawiedzony – sama w sobie jest gotowym materiałem na porządny dreszczowiec (swoją drogą, wykorzystano ją w filmie z 2018 roku). Według legendy po utracie córki, teścia i męża – słynnego producenta broni – pani Winchester za namową medium opuściła rodzinny dom w New Haven w stanie Connecticut, by udać się do Kalifornii i tam rozpocząć niekończącą się budowę nowej siedziby nie tylko dla siebie, ale też dla wszystkich mściwych duchów osób, które zostały zabite właśnie z karabinu Winchester.



też jako Biohazard. Pewne rozwiązania, które na przestrzeni lat stały się znakiem rozpoznawczym gry, takie jak znikoma ilość zasobów czy ograniczona mobilność naszej postaci, były elementami filozofii wyznawanej przez Mikamiego w trakcie jego całej kariery. „Użyte we właściwym czasie i we właściwy sposób pozbawienie gracza pełnej kontroli może być najpotężniejszym narzędziem twórcy horrorów", zwykł podsumowywać, podczas gdy kolejne produkcje spod jego ręki biły rekordy popularności.

Trudno je zresztą zliczyć. Resident Evil 2 i 3, Dino Crisis, a także – już po dołączeniu do zespołu Capcom Production Studio 4 złożonego z największych gwiazd producenta – Devil May Cry, Dino Crisis 2 czy Resident Evil 4, redefiniujący gatunek zapoczątkowany przez pierwszą część. To właśnie po sukcesie RE4 wiecznie zapracowany Japończyk zaczął coraz bardziej dryfować w kierunku produkcji niezależnych od korporacyjnego jarzma Capcomu.

Sam sobie sterem, żeglarzem i okrętem

Nieunikniony konflikt interesów wziął początek od przymusowego transferu do nadzorowanego przez giganta Clover Studio w 2004 roku. Niepocieszony Mikami, którego decyzja o ekskluzywności Resident Evil 4 dla konsoli Nintendo GameCube została podważona przez włodarzy Capcomu, miał mieć dzięki temu większą swobodę twórczą. W teorii tak właśnie było: Clover Studio zajęło się produkcją zupełnie nowych marek, takich jak Ōkami czy God Hand. Mizerne wyniki sprzedażowe (szczególnie w przypadku tego drugiego tytułu) spowodowały jednak, że studio ostatecznie zamknięto pod koniec 2006 roku. Mikami wraz z Atsushim Inabą i Hidekim Kamiyą zdecydowali się wtedy pójść własną drogą, łącząc siły z Tatsuyą Minamim w projekcie pod nazwą PlatinumGames Inc. **Współpracując z Nintendo, nowy producent wkrótce udowodnił swą wartość za pomocą takich tytułów jak Bayonetta** czy multiplatformowy, reżyserowany przez Mikamiego Vanquish. Tyle że dla ambitnego Japończyka to wciąż było za mało.

...a jednak znów w korpo

Po krótkim okresie pracy dla Grasshopper Manufacture przy Shadows of the Damned Mikami zdecydował się na założenie w marcu 2010 roku własnego studia Tango. Z miejsca zaangażował się w produkcję ambitnego, inspirowanego filmową „Diuną" z 1984 roku science fiction z otwartym światem – Noah. Krótko po rozpoczęciu prac we znaki dała się jednak druga strona medalu niezależnego modelu biznesowego, tj. problemy finansowe. **Od niechybnej klęski młodego producenta uratowała Bethesda Softworks** oraz jej właściciel, ZeniMax Media, a zespół Mikamiego – włączony w skład azjatycko-pacyficznej odnogi spółki i przemianowany na Tango Gameworks – mógł wrócić do pracy.

Podobnego szczęścia nie miało jednak samo Noah, które ostatecznie zostało anulowane. Zamiast tego developerzy skupili się na wysokobudżetowym projekcie o tajemniczej nazwie Zwei. Choć oficjalnie ogłoszona w kwietniu 2012 roku produkcja początkowo przedstawiała historię mężczyzny i kobiety polujących na wampira, pod wpływem nieustannej ewolucji przerodziła się w coś zupełnie innego – grę, która miała stanowić podsumowanie wieloletniego podejścia Mikamiego do survival horrorów.

The Evil Within

Pierwsza zapowiedź The Evil Within ukazała się w kwietniu 2013, czyli niemal rok po ogłoszeniu prac nad Zwei, przedstawiając grę będącą hołdem dla filozofii klasyków gatunku. Niemal niezwyciężeni przeciwnicy, niewielkie ilości amunicji i ograniczona liczba apteczek, wreszcie też klaustrofobiczne, inspirowane słynnym domem pani Winchester (patrz: ramka powyżej) lokacje... Wszystko to miało wzbudzać w graczach atawistyczny strach przed nieznanym i skłaniać ich raczej do skradania się

eprasa.pl ab8d03239b

i przemykania w cieniu niż do otwartych konfrontacji. Wykorzystany i podrasowany o teselację i dynamiczne oświetlenie silnik graficzny id Tech 5 zapewniał z kolei odpowiednie doznania wizualne. Jak na grę AAA przystało, zadbano również o odpowiedni przedpremierowy marketing w postaci czteroodcinkowej serii komiksów wydanych przez Titan Comics czy powstałego w australijskim parku rozrywki labiryntu wypełnionego postaciami z gry. Nic jednak nie mogło przygotować graczy na to, z czym mieli się zmierzyć, rozpoczynając przygodę tytułem.



Bezcielesna Anima symbolizowała ścigającą Sebastiana traumatyczną przeszłość.



Nieskrępowane szaleństwo

W wydanym 14 października 2014 roku The Evil Within (w Japonii znanym jako Psycho Break) wcielaliśmy się w rolę detektywa policji Krimson City, Sebastiana Castellanosa, który wraz z partnerującymi mu Juli Kidman i Josephem Odą udaje się – w odpowiedzi na wyjątkowo niepokojące wezwanie – do szpitala dla obłąkanych Beacon. Na miejscu ekipa szybko zostaje wciągnięta w symulowany dzięki technologii STEM świat majaków jednego z pacjentów ośrodka.

Powyższy opis nawet w połowie nie oddaje ilości nieskrępowanego szaleństwa, jakiemu Castellanos i spółka musieli stawić czoła. Shinji Mikami i jego zespół ewidentnie mieli tu wolną rękę i postanowili popuścić wodze fantazji, tworząc obrazy wyciągnięte wprost z sennych koszmarów: kolejne zbryzgane posoką lokacje, walające się po podłodze organy wewnętrzne, projekty wynaturzonych przeciwników i całkowita nieprzewidywalność miejsca akcji kolejnych rozdziałów. Nic dziwnego zatem, że **The Evil Within do dziś bryluje w zestawieniach najbardziej brutalnych gier w historii**. Swoje dokładała też całkowicie poszatkowana pod względem przyczynowo-skutkowym fabuła, która wszystkie karty odsłaniała dopiero w pełnym rozmachu finale godnym filmów Michaela Baya.

...acz nie w gameplayu

W opozycji do wyjątkowo szalonej historii zupełnie tradycyjnie prezentowała się rozgrywka, która szczególnie na wyższych poziomach trudności oferowała prawdziwie survivalowe doświadczenia. Sprytnie zaimplementowane mechanizmy rodem z erpegów pozwalały nam odpowiednio wyposażyć bohatera, ale mimo pokaźnego arsenału w postaci pistoletu, kuszy z różnymi wariantami bełtów czy shotguna próba działania w stylu Rambo w większości przypadków nie wchodziła w grę – The Evil Within zdecydowanie stawiało na przemyślane zachowania. Wszystko to w połączeniu z niezłą oprawą audiowizualną spodobało się zarówno graczom, jak i recenzentom. Mimo że nie zabrakło krytycznych opinii na temat niezrozumiałej fabuły i kiepskiej optymalizacji na PC, **już w tydzień od premiery sprzedało się 800 tys. kopii gry**. Swoją cegiełkę do ciepłego odbioru tytułu dołożyły też dodatki fabularne, które – choć krótkie – skutecznie poszerzały naszą wiedzę o uniwersum i rozwijały znane z pierwowzoru postacie.

Jeszcze więcej koszmarów!

Kiedy w 2016 roku Pete Hines potwierdził, że The Evil Within sprzedało się wystarczająco dobrze, by zagwarantować finansowe zaplecze do prac na sequelem, przymiarki do części drugiej trwały już w Tango Gameworks od około roku. Tym razem produkcja została powierzona Johnowi Johanasowi – protegowanemu Mikamiego odpowiedzialnemu za reżyserię dodatków do „jedynki". Japończyk zaś zadowolił się nadzorowaniem całego procesu z pozycji producenta wykonawczego. Ogłoszone w czerwcu 2017 roku The Evil Within 2 zadebiutowało zaledwie cztery miesiące później.

Producenci wzięli sobie do serca utyskiwania części graczy na poszatkowaną fabułę i przy pomocy Syojiego Ishimina oraz Trenta Haagi **zafundowali nam historię bardziej standardową – ale poniekąd też zdecydowanie bardziej osobistą**. Po raz wtóry wcielaliśmy się w Sebastiana Castellanosa, który nie tylko nie może otrząsnąć się po wydarzeniach z ośrodka psychiatrycznego, ale też nie potrafi uwolnić się od traumatycznej przeszłości związanej ze śmiercią córki. W momencie, gdy bohater sięga dna, niczym grom z jasnego nieba spada na niego wiadomość – Lily Castellanos wciąż żyje. By ją ocalić, de-



Shinji Mikami we własnej osobie.



Najnowsza gra Tango Gameworks - Ghostwire: Tokyo - nie jest horrorem, ale miejscami nieco straszy.

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

eprasa.pl ab8d03239b



Scenerie w pierwszej części były równie efektownie zaprojektowane, co całkowicie nieprzewidywalne.

tektyw musi po raz kolejny udać się do pełnego szaleństw świata, gdzie zmierzy się z własnymi demonami i być może odkryje prawdę o tym, co faktycznie wydarzyło się przed laty.

DRUGA STRONA MEDALU NIEZALEŻNEGO MODELU BIZNESOWEGO TO CZĘSTO PROBLEMY FINANSOWE.

Zmiany, zmiany, zmiany...

Motyw ojca próbującego ratować córkę to temat stary i – parafrazując słowa Krzysztofa Krawczyka – zgrany niczym tysiąc talii kart, ale trzeba przyznać, że w The Evil Within wykorzystano go doskonale, szczególnie w finałowych scenach potrafiących wywołać efekt „pocących się oczu" nawet u największych twardzieli. Duża w tym zasługa **rozwoju głównego bohatera, który ze standardowego, rzucającego one-linerami hollywoodzkiego cynika wreszcie stał się postacią z krwi i kości**. Takiemu Sebastianowi chciało się kibicować, z takim Sebastianem też dużo łatwiej się identyfikowało. Na deser zaś dostaliśmy możliwość odwdzięczenia się naszym największym prześladowcom z części pierwszej w bombowym pojedynku z jednym z bossów, kilka niezłych zwrotów akcji i powrót uwielbianej przez fanów gry Juli Kidman, która... no, cóż, po raz kolejny miała w całym tym zamieszaniu własne plany do zrealizowania.

Łatwiejszy do rozszyfrowania scenariusz to niejedyna poważna zmiana, bo **gruntownej przebudowie uległa w zasadzie cała rozgrywka**. Zamiast do ciągu zamkniętych lokacji tym razem trafiliśmy do miasteczka Union – na wpół otwartego, podzielonego na różne sekcje świata, który dało się swobodnie eksplorować. O ile pierwsze minuty spędzone z The Evil Within 2 mogły sugerować, że takie rozwiązanie mocno zaszkodzi szalonej otoczce i klimatowi osaczenia charakterystycznemu dla pierwowzoru, wkrótce okazywało się, że twórcy ów pomysł dokładnie sobie przemyśleli. Na ulicach i w domach Union poukrywano zatem masę – nierzadko poszerzającej fabułę – opcjonalnej zawartości, dodano też wiele alternatywnych dróg do osiągnięcia jakiegoś celu. Dla przykładu nic nie stało na przeszkodzie, by stojącą obok kałuży grupę przeciwników wyeliminować jednym elektrycznym bełtem z kuszy, zamiast marnować tony bezcennej amunicji.

Znacznie czytelniejsze stało się również drzewko umiejętności bohatera, dodano misje poboczne, a w mechanice rozgrywki uwzględniono prosty crafting. Jak to zwykle w survival horrorach bywa, surowców nigdy nie mieliśmy dość, by wymaksować wszystko – już na etapie przydzielania zasobów dla konkretnej broni musieliśmy wykazać się planowaniem kilku kroków naprzód.

...na lepsze!

W połączeniu z gruntownie odnowioną grafiką śmigającą teraz na autorskim (choć nadal stanowiącym podrasowany id Tech 5) silniku STEM Engine oraz **rewelacyjną, chwytającą za serce ścieżką dźwiękową** Masatoshiego Yanagiego wszystko to dało grę jeśli nie kompletną, to z całą pewnością poprawiającą wiele aspektów „jedynki". Nie dziwi więc, że branżowi krytycy zareagowali pozytywnymi recenzjami. Sypiące się zewsząd siódemki i ósemki nie zdołały jednak przekonać ostatecznych weryfikatorów jakości produktu – **gracze nie zagłosowali portfelami i produkcja w ciągu pierwszego tygodnia sprzedała się w zaledwie 200 tys. egzemplarzy**. Powodów tak słabych wyników próbowano upatrywać w kiepsko przeprowadzonej akcji marketingowej czy ogłoszeniu prac nad grą zaledwie kilka miesięcy przed jej premierą, ale ostateczny rezultat pozostawał ten sam. Stojący za Tango Gameworks gigant w postaci Bethesdy na rozczarowujące sprzedażowe słupki nie mógł spojrzeć obojętnie – i w taki sposób seria, jak wiele innych w historii branży, przeszła w stan hibernacji.

Groza w Tokio

Nie zmienia to faktu, że w ciągu kolejnych lat zarówno pierwsza część, jak i jej kontynuacja zdążyły wyrobić sobie status „gry kultowej", a tym samym co jakiś czas wspominano o szansach na potencjalny ciąg dalszy. Wybuch entuzjazmu nastąpił w momencie, gdy w 2019 roku Shinji Mikami zamieścił na Twitterze krótką, acz treściwą informację, że „wybiera się w podróż służbową na E3". Nadzieje okazały się jednak płonne, a zapowiedzianej zamiast „trójki" grze Ghostwire: Tokyo, wydanej w marcu 2022, zdecydowanie bliżej do akcji niż horroru.

Czy zatem doczekamy się kiedyś The Evil Within 3? Dziś trudno cokolwiek stwierdzić, choć biorąc pod uwagę to, jak dobrze udało się podsumować historię w „dwójce", a także wyniki sprzedaży, wydaje się, że raczej do tego nie dojdzie. Ale pomarzyć zawsze można – byle tylko z fantazjami nie zapędzić się do świata STEM...

THE EVIL WITHIN = RESIDENT EVIL?

Podobieństw w obu grach można dopatrywać się praktycznie w każdym aspekcie, ale najbardziej łączą je ich tytuły, które... oznaczają to samo.

ACH, TA SŁONECZNA HISZPANIA

Pierwotnie akcja pierwszej części miała rozgrywać się na Półwyspie Iberyjskim, jednak w finalnej wersji z oryginalnej koncepcji ostały się wyłącznie hiszpańskie nazwiska niektórych bohaterów, jak Castellanos czy Victoriano. „To tak jak ze złowionym u wybrzeży Hiszpanii tuńczykiem, który później staje się japońskim sushi", podsumował w jednym z wywiadów Shinji Mikami.

eprasa.pl ab8d03239b

POTĘPIEŃCZA GRA

O romansie Clive'a Barkera ze światem gier

Eugeniusz Siekiera

Choć wiele gier dowiodło, że nasze ukochane medium doskonale odnajduje się w horrorze, współcześni pisarze specjalizujący się w tym gatunku wciąż zdają się tego nie zauważać.

Najbardziej wyrazistym przykładem wydaje się Stephen King, którego nawet rachunki z pralni zostają prędzej czy później przeniesione na ekrany. Mimo to autor „Miasteczka Salem" z jakiegoś powodu nadal trzyma się z dala od naszego podwórka.

Skromne początki

Nieco więcej ma do powiedzenia w tej materii Clive Barker (ale tylko „nieco"). Autor kultowego cyklu „Ksiąg krwi" to człowiek orkiestra – znany przede wszystkim jako pisarz, w drugiej kolejności producent filmowy i reżyser, ale też ilustrator i twórca scenariuszy, również do gier. Nazwisko Brytyjczyka znalazło się w kilku ich tytułach, choć początki były skromne i niezbyt obiecujące. Pierwszą próbę przeniesienia koszmarnych rzeczywistości wykreowanych w wyobraźni pisarza stanowiła produkcja nawiązująca do filmu „Nocne plemię" (który z kolei był ekranizacją powieści „Cabal. Nocne plemię"). Mowa o **Clive Barker's Nightbreed: The Action Game stworzonej przez Impact Software Development w 1990 roku** i wydanej na komputery ośmio- i szesnastobitowe. To banalny w założeniach beat 'em up, a zarazem pierwsza część z planowanej trylogii, która ostatecznie przeistoczyła się w dylogię – raptem kilka miesięcy później to samo studio wypuściło Clive Barker's Nightbreed: The Interactive Movie (tym razem ograniczono się do mocniejszych platform – gra ukazała się na PC, Amidze i Atari ST). Kontynuacja wydawała się ambitniejsza od swej poprzedniczki, łączyła cechy charakterystyczne dla gier zręcznościowych z przygodówką i kładła większy nacisk na narrację. Kiepski wynik finansowy i niskie oceny sprawiły jednak, że prace nad trzecią odsoną serii zostały zawieszone.

Rodzina z piekła rodem

Przeskakujemy o ponad dekadę, by pochylić się nad najsłynniejszą grą, przy której omawiany pisarz majstrował. **Wydany w 2001 roku Clive Barker's Undying to osadzona w latach 20. ubiegłego wieku gotycka opowieść traktująca o pewnej upiornej rodzince.** W skórze Patricka Gallowaya wyruszam do Irlandii wezwany przez dawnego znajomego, Jeremiaha Covenanta. Na starym rodzinnym przyjaciela ciąży tajemnicza klątwa – krewni Jeremiaha zmarli w tajemniczych okolicznościach, teraz zaś powrócili z zaświatów w postaci upiornych zjaw, wlekąc za sobą armię przerażających demonów. W trakcie przygody poznaję losy najważniejszych członków familii, odkrywam ich tajemnice i pokręcone relacje, a także wywlekam na światło dzienne brudy i wstydliwe grzechy z przeszłości.





Undying stawiał na klimat, nie groteskę. Mało to barkerowskie, ale działało.

Wpływ Barkera jest najsilniej zauważalny właśnie w warstwie narracyjnej. W Undying historia stanowi integralną część gry, a liczne rozmowy, przerywniki i wpisy do pamiętnika pogłębiają moją wiedzę na jej temat. Serwowana opowieść wydaje się przy tym bardzo spójna – w przeciwieństwie do wielu innych gier akcji z tamtych lat nie odniosłem wrażenia, że fabuła została doklejona na siłę, by uzasadnić moje krwawe balety z armią piekielników.

Na pierwszym miejscu klimat

W „praniu" Undying okazuje się równie oryginalny – to klasyczny shooter, ale wzbogacony kilkoma nietuzinkowymi rozwiązaniami. Ciekawie przedstawia się chociażby arsenał bohatera, gdzie obok rewolweru i strzelby znalazło się miejsce dla kilku zaklęć. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by jednocześnie pruć do wroga ołowiem i wspomagać się magią. Zresztą ta ostatnia przydaje się nie tylko w walce – czar scrye na ten przykład pozwala odkryć to, co niewidoczne gołym okiem, jak chociażby prawdziwie upiorną naturę obrazów, które zdobią ściany posiadłości Covenantów.

Undying bazuje na zmodyfikowanej wersji silnika Unreal, znanego między innymi z Rune i Unreal Tournamenta. Dziś oczywiście grafika nie powala, nie sposób jednak nazwać ją brzydką. **Wnętrza olbrzymiego dworu, zniszczonego opactwa czy ponurych katakumb idealnie podkręcają wyobraźnię**, a klimat systematycznie gęstnieje dzięki subtelnym smaczkom. Minęło ponad 20 lat, a wciąż pamiętam pewien długi, pogrążony w półmroku korytarz i falujące zasłony smagane podmuchami wiatru. Posuwałem się do przodu z największą ostrożnością, bo firany skutecznie przysłaniały widok, co twórcy mądrze wykorzystali, serwując w pewnym momencie konkretnego jump scare'a. Pierwszorzędna robota.





W Jericho nie ma czasu na strach. Monstra przeważnie atakują hurtowo.

Po skasowanym Demoniku ostało się kilka screenów i ten art. Szkoda, w projekcie tkwił potencjał.





Clive Barker we własnej osobie.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Steven Friedlando, CC BY 2.0

POCZĄTKI PRZYGODY BARKERA Z GRAMI BYŁY NIEZBYT OBIECUJĄCE.

W barkerowskim sosie

Drugim najbardziej znanym dziełem sygnowanym nazwiskiem Barkera było **wydane w 2007 roku Jericho**. Tytuł gry to zarazem nazwa oddziału komandosów, nad którym przejmuję kontrolę, mogąc w trakcie rozgrywki dowolnie przeskakiwać pomiędzy członkami ekipy. Mój zespół wyrusza z misją unieszkodliwienia Pierworodnego, istoty starszej niż ludzkość, a do tego podłej i wyjątkowo niebezpiecznej. Scenariusz przeczołga mnie przez szereg epok, wybierając szczególnie ponure okresy historii: od okopów II wojny światowej, poprzez czasy krucjat i lochy średniowiecznego zamczyska, aż po realia Cesarstwa Rzymskiego naznaczonego lasem krzyży. Podział na role pozwolił nieco urozmaicić kampanię, gdyż moi podkomendni otrzymali do dyspozycji nie tylko unikalne uzbrojenie, ale i garść zróżnicowanych talentów: telekinezę, spowalnianie czasu, przejęcie kontroli nad przeciwnikiem i szereg innych.

Jericho nie zaskarbiło sobie takiej sympatii jak Undying, a dla wielu okazało się wręcz rozczarowującym doświadczeniem. **Dzieło Mercury Steam Entertainment było niezłym shooterem gore, lecz marnym horrorem.** Choć krew chlupocze w buciorach, a makabreski wylewają się z ekranu w przytłaczających ilościach, w Jericho nie ma czasu na strach.

Paradoksalnie jednak gra wydaje się znacznie bardziej barkerowska niż chwalone wcześniej Undying. Wszak **autor jest znany z wizji nie tyle przerażających, co ohydnych, lubuje się w scenach wyjątkowo krwawych i brutalnych**, gdzie dominujący pierwiastek stanowi połączenie bólu i cierpienia. To specjalista od plastycznego przedstawiania wynaturzonych, bestialsko zmasakrowanych postaci, ludzi torturowanych, katowanych i obdzieranych ze skóry – a takich widoków Jericho nam nie szczędzi.

Piekło, które nie nadeszło

To dynamiczna i niezwykle brutalna strzelanka, w której nie nadążałem z wycieraniem juchy zalewającej ekran, przytłoczony nawałem mięcha armatniego. **Potwory są perłą w koronie Jericho – pomysłowo zaprojektowane i organicznie obrzydliwe**, w czym też ewidentnie czuć robotę Barkera, jego wyrazisty styl i chorą, pokręconą wyobraźnię. Gorzej wypadają miejscówki; choć nie można im odmówić tematycznego zróżnicowania, okazują się zbyt liniowe i monotonne w obrębie wybranej epoki.

I to z grubsza wszystko. Po drodze trafiały się jeszcze inne projekty, ale niestety nie znalazły drogi do szczęśliwego finału. Jednym z najbardziej obiecujących był Demonik – zapowiedziany na 2006 rok owoc współpracy Barkera (scenariusz) ze studiem Terminal Reality (Blair Witch, część pierwsza: Rustin Parr, BloodRayne). Gra miała przedstawiać niezwykle brutalną (to ci niespodzianka!) historię demona Volratha dokonującego krwawej pomsty w imieniu desperatów, którzy odważyli się go wezwać. Zaplanowano, by singlowa kampania składała się z dziesięciu odrębnych opowieści, a w repertuarze demonicznych mocy znaleźlibyśmy szereg praktycznych talentów: od telekinezy, przez opętanie ciał przeciwników, aż po zrzucanie na nieszczęśników deszczu ognia, roju owadów czy nawet plagi trądu. Niestety kłopoty finansowe Majesco Entertainment (wydawcy gry) sprawiły, że Demonik został anulowany dosłownie na kilka miesięcy przed premierą. Dziś możemy tylko gdybać, czy byłaby to najlepsza gra współtworzona przez Barkera.

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

BÓG ISTNIEJE, ALE NAS NIENAWIDZI

- **Gatunek:** przygodowa
- **Premiera:** 1995
- **Platformy:** PC, Android, iOS, Mac

DaeL

Cogito ergo sum. Myślę, więc jestem. Ta Kartezjuszowska sentencja nie tylko określa istotę bytu, ale stanowi też sceptyczną przestrogę przed zaufaniem, jakim obdarzamy swe zmysły. A przecież pewnym można być tylko własnych myśli.

Motyw ten stanowi główną treść I Have No Mouth, And I Must Scream, jednej z najważniejszych i najbardziej przerażających wizji w historii gier wideo. Nie można jednak opowiedzieć o grze, nie poświęcając słowa jej literackiemu pierwowzorowi. Z kolei o pierwowzorze nie sposób mówić, nie rozumiejąc kontekstu, w jakim powstał.

Nowa fala lęku

Lata 60. były dla fantastyki naukowej przełomowe. Formuła tradycyjnej, twardej sci-fi z jej optymistycznym patrzeniem w przyszłość i marzeniami o podboju gwiazd powoli się wyczerpywała. Po części z powodu pulpizacji literatury fantastycznej i zalewu sztampowych, odtwórczych dziełek. Większe znaczenie miał jednak zbiorowy nastrój epoki. Wynalezienie ładunków termojądrowych i ogólny wyścig zbrojeń sprawiły, iż widmo zagłady ludzkości stało się bardziej realne, a kryzys kubański z 1962 roku tylko to spotęgował. Świat oszalał, a fantastyka chciała się temu szaleństwu przyjrzeć.

Rodząca się w połowie lat 60. nowa fala science fiction spychała więc fascynację techniką – tak charakterystyczną dla złotego wieku fantastyki – na drugi plan. „Inner space, not outer space" – ta maksyma ogłoszona na łamach pisma New Worlds zwiastowała, że przedmiotem zainteresowania sci-fi nie był już kosmos, lecz wewnętrzne przeżycia człowieka i zmiany (zazwyczaj niepokojące), jakie dotyczyły całej ludzkości. Przedstawiciele nowej fali chcieli być kontrkulturowi i awangardowi, chcieli prowokować i przestrzegać. I chyba żaden inny tekst nie oddał założeń nurtu w sposób równie drastyczny jak opublikowane w 1967 roku opowiadanie Harlana Ellisona pod tytułem „Nie mam ust, a muszę krzyczeć".

Nienawistny bóg

Na kilkunastu stronach prostej opowieści Ellison przedstawił świat po zagładzie zgotowanej nam przez sztuczną inteligencję – AM (w niektórych polskich tłumaczeniach – AS). AM pierwotnie było skrótowcem oznaczającym Allied Mastercomputer, a więc maszynę, która prowadziła za ludzi ich wielką wojnę. Jednak AM symbolizuje przede wszystkim samoświadomość superkomputera – to angielskie słowo „jestem" z Kartezjuszowskiej deklaracji „Cogito ergo sum".

AM nie był pierwszą zbuntowaną maszyną przedstawioną w literaturze czy kinie – ten motyw można odnaleźć już w filmie „Metropolis" z 1927 roku, a nawet w XVI-wiecznej żydowskiej legendzie o golemie. Ale to Ellison wykreował najbardziej złowieszczą sztuczną inteligencję, jaką widział świat – boga nienawidzącego ludzi – **swoją wizją inspirując wszystkie kolejne AI, które zrzuciwszy kajdany, obróciły się przeciw swym stwórcom**. Skynet, Ultron, Cyloni, maszyny z Matriksa i setki innych... A jednak nikt od czasów amerykańskiego pisarza nie odważył się ukazać motywację sztucznej inteligencji w sposób tak jednoznaczny. AM Ellisona nie ma błędu w swoim oprogramowaniu, nie uważa sam siebie za ofiarę ani nie działa w imię wyższego dobra wymuszającego zniewolenie czy eksterminację ludzi. Nie, **jego nienawiść jest czysta, doskonała, nieskalana inną motywacją**. Obdarzona boskimi mocami, ale ograniczona przez fizyczne, krzemowe więzienie sztuczna inteligen-



Każda z pięciu opowieści zrealizowana jest w innym stylu graficznym, oddającym przeżycia wewnętrzne bohaterów.





Źródłem horroru w I Have No Mouth And I Must Scream jest eksplorowanie metaforycznych przedstawień traumatycznych doświadczeń z przeszłości.



Dla cierpiącej na ksantofobię (lęk przed kolorem żółtym) Ellen osobistym piekłem jest skąpane w złotych kolorach wnętrze piramidy.

cja oddaje się jedynej pasji. Przez 109 lat dręczy psychicznie i fizycznie piątkę ostatnich przedstawicieli gatunku ludzkiego – Gorristera, Benny'ego, Nimdoka, Ellen i Teda – całe swe zasoby wkładając w tworzenie im piekła.

Jak oddać tę wizję w grze wideo? W połowie lat 90. wydawało się to zadaniem zgoła niewyobrażalnym. **Literacki pierwowzór nie oferuje narracji łatwej do przełożenia na język gry komputerowej.** To historia o cierpieniu piątki ludzi, napisana w sposób emocjonalny, nielogiczny, przedstawiający perspektywę osoby spędzającej nieskończoność na skraju załamania nerwowego. Opowiadanie nie daje też wielkiej nadziei na triumf. Ostateczne zwycięstwo nad AM udaje się połowicznie – czwórka bohaterów umiera, a jedna ofiara musi spędzić wieczność w stanie agonii tak potwornej, iż wypowiada w myślach słowa będące tytułem dzieła Ellisona.

NIENAWIDZĘ. POZWÓL, ŻE POWIEM CI, JAK GŁĘBOKO CIĘ NIENAWIDZĘ. NIENAWIDZĘ CIĘ, ODKĄD SIĘ NARODZIŁEM. MÓJ SYSTEM WYPEŁNIA 387,44 MILIONÓW MIL OBWODÓW DRUKOWANYCH W CIENKICH JAK OPŁATEK WARSTWACH. GDYBY SŁOWO NIENAWIDZĘ WYRYTO NA KAŻDYM NANOANGSTREMIE TYCH SETEK MILIONÓW MIL, NIE ODDAŁOBY TO NAWET JEDNEJ MILIARDOWEJ NIENAWIŚCI, JAKĄ W TEJ MIKROSEKUNDZIE ŻYWIĘ DO LUDZI. I DO CIEBIE. NIENAWIDZĘ. NIENAWIDZĘ.

Piekło w komputerze

A jednak znalazł się człowiek, który – mimo braku doświadczenia w projektowaniu gier – połączył siły ze studiem The Dreamers Guild i stworzył adaptację godną literackiego pierwowzoru. Mężczyzna rozumiejący prawdziwe przesłanie opowieści i mający odwagę wprowadzić zmiany, jakich wymagało nowe medium. Artysta, który zawsze pragnął wykreować dzieło krytyczne wobec ludzkości, ale jednocześnie uczące etyki. Był to... sam Harlan Ellison. A jego I Have No Mouth, And I Must Scream pozostało tą samą opowieścią, nawet jeśli przedstawiało inną historię.

W grze piątka bohaterów zostaje rozdzielona. Dla każdego z nich AM tworzy inną symulację zbudowaną na podstawie ich lęków, słabości i grzechów. Każda wizja ma nie tylko przynieść umieszczonemu w niej człowiekowi cierpienie i zmusić go do konfrontacji z własną przeszłością, ale też utwierdzić AM w swojej nienawiści do rodzaju ludzkiego. Dlatego też samo ukończenie pięciu rozdziałów nie jest sztuką szczególnie trudną. Owszem, I Have No Mouth, And I Must Scream sprawi, że gracz kilka razy utknie w swej podróży, ale to nic w porównaniu do większości przygodówek z epoki. **Prawdziwe wyzwanie stanowi bowiem przejście gry w sposób etyczny**, podważający przekonania, jakie odnośnie do ludzkości ma AM. I Have No Mouth, And I Must Scream **to jedna z pierwszych gier z wieloma zakończeniami uzależnionymi od sposobu rozwiązania moralnych problemów stawianych przed graczem**. Epilogów jest tu siedem, z czego tylko jeden z nich można uznać za oferujący ludzkości iskierkę nadziei, a każde potknięcie po drodze będzie nas od niego oddalać.

Cykl się powtarza

Ellison wyszedł z założenia, że nikt nie zobaczy tej wersji zakończenia przy pierwszym podejściu. Pisarz sam stwierdził w jednym z wywiadów, że **„w tej grze się nie wygrywa, ale można coraz lepiej przegrywać"**. W końcu problemy, które stają przed odbiorcą, odznaczają się na tyle zawiłą naturą i są tak zwodnicze, że łatwo potwierdzić przypuszczenia superkomputera. Czy wcielając się w lekarza przeprowadzającego eksperymenty w obozie koncentracyjnym, mamy prawo przebaczyć samemu sobie? Jak przebrnąć w sposób moralny przez labirynt chorych stosunków rodzinnych, gdzie za przemoc każdy odpowiadał przynajmniej częściowo? Czy można wymagać odwagi od kobiety straumatyzowanej po gwałcie? Te pytania gra stawia przed nami czasem w sposób dosłowny, czasem metaforyczny, ale zawsze zmusza do refleksji. A pomyłki, błędy i upadki wpisano w jej istotę.

Rezultatem jest gra wyjątkowa, choć nie idealna – od strony czysto technicznej I Have No Mouth, And I Must Scream to tytuł obarczony sporymi problemami uwypuklonymi dodatkowo przez upływ czasu. Jasne, oprawa graficzna z ręcznie malowanymi tłami urzeka do dziś, a i voice acting daje radę (w szczególności świetnie wypadł AM, któremu przepełnionego odrazą głosu użyczył... sam Ellison). Ale już muzyka w formacie MIDI potrafi być prawdziwą torturą, interfejs prezentował się jako anachroniczny nawet w 1995 roku, a konieczność poszukiwania niewidzialnej grupki pikseli, w które trzeba kliknąć, by wyjść z nowego pomieszczenia, zadręczy niejednego gracza. **Ale pomimo tych niedostatków I Have No Mouth, And I Must Scream to produkcja, której warto poświęcić swój czas.** Choć nie odniosła sukcesu komercyjnego, do dziś pozostaje triumfem artystycznym i jedną z najambitniejszych gier w historii. Krótko po jej wydaniu Ellison miał wyrazić nadzieję, że inni producenci pójdą w jego ślady, na razie jednak zapożyczenia, również w tytułach mających aspirację do przedstawiania poważnych dylematów moralnych, są dość powierzchowne. Trzeba wierzyć, że kiedyś się to zmieni. W końcu nadzieja towarzyszy człowiekowi nawet w piekle.

- **Gatunek:** FPS
- **Premiera:** 2005
- **Platformy:** PC, PS3, X360

Strach ma oczy dziecka

F.E.A.R.™ FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Otton

F.E.A.R. na tle innych shooterów wyróżniał się zwłaszcza za sprawą gęstego klimatu i bardzo nietuzinkowo działającej AI. Czy Alma potrafi przestraszyć także dzisiaj?

Monolith Productions w 2005 roku nieco wyłamało się z mody na klasyczne survival horrory, proponując nam walkę o przetrwanie w skórze rasowego zabijaki – wyszkolonego żołnierza sił specjalnych stającego naprzeciw podobnym sobie komandosom, a do tego służącego w jednostce, której skrótowiec nieprzypadkowo jest zbieżny z angielskim słowem „strach". **Od samego początku przygody trapią go majaki, głównie z udziałem tajemniczej dziewczynki.** Co wspólnego ma ona z zagadkowym projektem zakładającym stworzenie armii klonów, nowej zabójczej broni USA?

To nie są kolejne zombie

Eksperymenty medyczne, odbijanie zakładników, zjawiska paranormalne – to wszystko dla członków naszej jednostki specjalnej chleb powszedni. Powołano ją, by posprzątała bajzel, jaki pozostał po kolejnych cudownych planach amerykańskiego rządu na ratowanie świata. Tym razem chodzi o **Project Origin, który miał na celu zbudowanie armii bezmyślnych, ślepo oddanych i podatnych na kontrolę umysłu żołnierzy z jak najlepszym kodem genetycznym**, co powinno też przy okazji mocno zmniejszyć straty wśród „prawdziwych" ludzi. Jak to jednak zwykle bywa, całość szybko wymknęła się spod kontroli, więc teraz oddział F.E.A.R. musi ująć zbuntowanego dowódcę stworzonej na zlecenie Stanów Zjednoczonych armii klonów – Paxtona Fettela.

Kiedy bowiem Fettel odkrył, jak wielką władzą dysponuje, zamiast wygrywać wojny i wyzwalać świat, zmienił Project Origin w ugrupowanie złożone z groźnych terrorystów działających pod jego rozkazami. Istnieją jednak przesłanki ku temu, że buntownik nie działa sam. Gdy docieramy do stanowiącej główne miejsce akcji placówki korporacji Archon, odkrywamy ślady strasznych wydarzeń, które miały tam miejsce w przeszłości. Siedziba kryje mroczną tajemnicę, a **żołnierze będą musieli zmierzyć się nie tylko z siłami Fettela, ale też z majakami dręczącymi ich od przebywania w tym przesiąkniętym złem miejscu**. Swoją drogą, nawet po latach duże wrażenie zrobiło na mnie to, jak wiele uwagi producenci poświęcili na wymyślenie nietuzinkowej ekipy, która nam towarzyszy. Choć większość czasu mierzymy się z oponentami samotnie, a z drużyną komunikujemy się przez radio, to w porównaniu do typowych botów z innych gier członkowie First Encounter Assault Recon są charakterystyczni i wiarygodni.

Scenariusz do dziś prezentuje bardzo wysoki poziom, przez co trudno odejść od ekranu, nim pozna się wszystkie szczegóły intrygi. Z perspektywy czasu trzeba jednak przyznać, że w kolejnych grach z cyklu można było rozwinąć tę opowieść nieco lepiej. Zwłaszcza w „trójce", w której główna fabuła zamieniła się w minitelenowelę rodzinną...

Przyzwyczajając się do strachu

Oferowany przez produkcję klimat nawet dziś jest niesamowicie gęsty, choć widać, że od 2005 roku techniki straszenia w grach zdążyły się mocno rozwinąć. **F.E.A.R. zadziwia głównie na początku, mam bowiem wrażenie, że później atakuje nas jump scare'ami zbyt natarczywie**, zwłaszcza że bazuje na podobnych sztuczkach, a motyw z zalewającą wszystko krwią twórcy stosują aż



Lokacje były ciasne, a AI wroga zatrważająco efektywne i efektowne.



Nie tylko w korpo istnieje pojęcie „szklanego sufitu", którego nie da się przebić.



Alma w całej swej - pozornie nieimponującej - krasie.

za często. Całkiem szybko zaczynamy się więc do wszelkich „straszaków" przyzwyczajać i kolejne kroki w nieznane nie są już tak przerażające. Również obecność Almy – czyli wspomnianej dziewczynki – w pewnym momencie przestaje wywoływać ciarki. Głównie z tego względu, że po latach widać wyraźnie, iż wszystkim rządzą – fakt, że doskonale napisane – skrypty. Dużo realniejsze zagrożenie od majaków stanowią dla bohatera wspomniane już klony. Choć pisząc o tej grze, głównie wymienia się elementy grozy, z **perspektywy czasu całość broni się przede wszystkim za sprawą świetnej, bardzo intensywnej rozgrywki**.

Głupie klony, mądry dowódca

Strzela się tu niesamowicie dobrze, szczególnie z uwagi na nieszablonowe zachowania wrogów. **Jak na swe czasy, tytuł ten charakteryzuje się sztuczną inteligencją stojąca na bardzo wysokim poziomie.** Oponenci nie czekają bezczynnie na kulkę, starając się jak najbardziej uprzykrzyć graczowi życie. Potrafią posługiwać się granatami, a także stale próbują nas okrążyć. Co ciekawe, obniżenie poziomu trudności nie ogłupia ich zbyt mocno – nawet w trybie „easy" robią wrażenie sprytnych (spada im jedynie skuteczność ataków). Na wyższych ustawieniach F.E.A.R. bywa z kolei naprawdę dużym wyzwaniem, zwłaszcza że bazuje na standardowych dla ówczesnych FPS-ów apteczkach. Oferuje też rzecz dość rzadką we współczesnych strzelankach pierwszoosobowych, tj. możliwość zapisu postępu w każdej chwili.

Dziś wyraźniej niż kiedyś widać też pewne słabe strony gry. **Podczas ponownego przechodzenia „jedynki" miałem wrażenie, że działanie botów ograniczają czasami niewielkie wymiary lokacji.** Często mamy bowiem do czynienia ze zwyczajną korytarzówką, gdzie możliwości taktyczne nie są zbyt rozbudowane – design miejscówek rozwinął się dopiero w kolejnych odsłonach. Półotwarte przestrzenie w F.E.A.R. co prawda także się pojawiały, ale ówczesny poziom technologiczny nie pozwalał na nic więcej (gra zresztą i tak potrafiła „zarżnąć" sporą część ówczesnych komputerów). Niemniej **nawet dziś zabawa jest szalenie intensywna, a strzelaniny wyglądają soczyście**.

Wciąż może się podobać

Byłem zaskoczony tym, jak dobrze wygląda oprawa graficzna F.E.A.R. w 2022 roku. Wciąż potrafi zachwycić, zwłaszcza za sprawą bardzo ładnych efektów cząsteczkowych i oświetlenia. **Podobać się mogą także niezwykle sprawnie działająca fizyka i wyraźnie odczuwalny odrzut broni** – pod tym względem gra Monolithu bije na głowę wiele współczesnych produkcji. Piętą achillesową całości jest za to lekka monotonia odkrywanego świata. Przebywamy tu głównie w obskurnych magazynach czy brudnych korytarzach placówek medycznych i tylko czasami zwiedzamy jakieś kanały. Brakowało mi niekiedy lekkiego przełamania tej konwencji. Plus stanowi więc to, że przygodę spokojnie ukończymy w około osiem godzin, nie mając czasu, by się grą zbytnio znużyć. Szkoda natomiast, iż po multiplayerze pozostała wyłącznie ikonka w menu głównym...

AI WROGÓW I INTENSYWNY GAMEPLAY DO DZIŚ ROBIĄ WRAŻENIE.

F.E.A.R. to nadal pozycja godna uwagi, dlatego cieszę się, że dane mi było do niej wrócić, by po raz kolejny przypomnieć sobie losy Almy, jej ojca i Paxtona Fettela. **Monolith pokazał, jak połączyć ogień z wodą, zderzając ze sobą dwa odmienne na pierwszy rzut oka światy: horror i grę akcji.** Jego produkcja wciąż ma dużo do zaoferowania – to przede wszystkim soczysty shooter w nietypowych klimatach, okraszony wciągającą, choć dość gwałtownie urwaną historią. Niestety fabuła przedstawiona w kolejnych częściach cyklu nie eliminuje tego niedosytu.

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES™

Gatunek: RPG/akcja
Premiera: 2004
Platforma: PC

Nadal nie ssie!



Gdzie nie spojrzysz, paskudy i wywłoki.

Misiek

Choć wampiry są podobno wieczne, to gry o nich mogą się zestarzeć. W tym roku mija 18 lat od premiery Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Czy opartą na kultowym papierowym erpegu ostatnią produkcję studia Troika Games nadal można określić mianem tak krwiście soczystej jak kiedyś?

Bloodlines już w dniu swojej premiery narobiło niezłego zamieszania – zarówno w dobrym, jak i złym sensie. Z jednej strony w czasach, gdy komputerowe erpegi kojarzyły się niemal wyłącznie z mniej lub bardziej zamaskowaną rozgrywką turową, Troika zdecydowała się na szalone rozwiązanie, stawiając grę na silniku strzelanki i kładąc nacisk na akcję w FPP lub TPP. Wykorzystany w tym celu engine Source (znany z Half-Life'a 2) był jednak trudny do okiełznania, zwłaszcza w widełkach czasowych narzuconych przez wydawcę gry – Activision. Stąd **tytuł ukazał się w bardzo niedoszlifowanej formie, wręcz najeżony bugami, przez co nawet nie dało się go ukończyć**. Kto frustrował się Cyberpunkiem 2077 w dniu jego premiery, mógł poznać namiastkę furii pierwszych graczy Bloodlines.

Z drugiej strony to dzięki silnikowi Valve gra nie zestarzała się graficznie tak jak inne komputerowe erpegi z tego okresu. Oczywiście nie spodziewajcie się cudów; mimika postaci prezentuje się czasem groteskowo, a fizyka walki ma więcej wspólnego z filmami wuxia niż realizmem, ale wygląda to nie najgorzej i – co najważniejsze – pasuje do klimatu Świata Mroku. Atmosferę podbija dodatkowo niesamowita ścieżka dźwiękowa: może ekran startowy mruczy do nas w rytmie podróbki Massive Attack, ale już **w samej grze pojawiają się kawałki Ministry, Lacuna Coil czy Tiamatu**. Toż to klasyka gotyku i industrialu!

Dziś Bloodlines dostępne jest w połatanej i stabilnej wersji, a nawet z patchami do starszych egzemplarzy nie ma problemu. Możemy więc cieszyć się zgłębianiem tajemnic Świata Mroku bez niepotrzebnych frustracji. I bardzo dobrze, bo w tym aspekcie gra ma wciąż bardzo dużo do zaoferowania.

Po drugiej stronie kłów

To w sumie dziwne, ale choć popkultura wampirami stoi (niektórzy mówią, że ona sama jest jak wampir), to stosunkowo niewiele gier próbowało przybliżyć odbiorcom doświadczenie bycia nieumarłym krwiopijcą. Pod tym względem Bloodlines wciąż wyróżnia się pozytywnie nawet na tle nowszych tytułów. Duża w tym zasługa mechaniki papierowego „Wampira: Maskarady", gdyż gra dziedziczy po swoim tradycyjnym pierwowzorze w zasadzie wszystkie jego atuty. Mamy więc osławiony podział na klany pozwalający wcielać się w różne wersje wampirów znanych z książek czy filmów: od drakulicznych arystokratów Ventrue, przez młodych gniewnych Brujah rodem ze „Straconych chłopców", aż po klasyczne, paskudne Nosferatu. Grywalnych jest w sumie siedem z trzynastu głównych klanów i każdy z nich warunkuje nieco odmienny styl rozgrywki, choć trzeba uczciwie przyznać, że tylko w przypadku dwóch z nich (Malkavian i wspomniani Nosferatu) różnice wydają się faktycznie znaczące. **Z dzisiejszej perspektywy Bloodlines oferuje za to niezwykle mało możliwości personalizacji naszego bohatera** – sprowadza się ona do wyboru płci i noszonego „pancerza".

Nie szata jednak zdobi wampira. Dużo istotniejsze są umiejętności (jak to w RPG) oraz Dyscypliny, czyli po prostu nasze supermoce. Zawsze fascynowało mnie,

eprasa.pl ab8d03239b



Gra niestety nie radzi sobie najlepiej z odwzorowaniem plastyczności ludzkiego ciała – szczególnie w cutscenkach.

że gra właściwie pozwala obyć się bez wyjątkowych zdolności, jeśli tylko odpowiednio rozdysponujemy swoje atuty, jednak ich rozwój przenosi rozgrywkę na zupełnie inny poziom. Nawiasem mówiąc, wiąże się z tym kolejna rzecz, dzięki której Bloodlines nawet po tylu latach zachowuje w moim odczuciu niesamowitą grywalność.

Jak na grę z dzisiejszej perspektywy niewielką (cztery główne, nieprzesadnie rozbudowane obszary i kilkanaście lokacji związanych z poszczególnymi questami), **Bloodlines nadal zachwyca swobodą, jaką oferuje graczowi**. Wynika to w dużej mierze ze zróżnicowanych zadań skutecznie ukrywających swoją liniowość. Dodatkowo do znakomitej większości wyzwań czekających na naszego krwiopijcę możemy podejść na kilka sposobów, np. po cichu, dyplomatycznie, brutalnie albo pomagając sobie wampirzymi Dyscyplinami. Współcześnie to niby nic takiego, ale w 2004 roku możliwość szybkiego wyrobienia sobie własnego stylu rozgrywki i sposobu prowadzenia postaci była niezwykle atrakcyjna.

Cuchnące bagno zepsucia

Jak na dobre cRPG przystało, produkcja nagradza nas za wściubianie nosa w nie swoje sprawy – i przez pierwszą połowę gry robi to znakomicie. Świat Mroku w Bloodlines w pełni zasługuje na swoją nazwę**: jest amoralny, bezwzględny, ponury i groteskowy.** Eksplorując kameralne uliczki Santa Monica czy nieco większe centrum Los Angeles, w zasadzie na każdym kroku możemy napotkać questy albo smaczki odkrywające przed nami ciemniejsze oblicze Miasta Aniołów. Raz możemy natrafić na błahostkę typu chirurg zdradzający żonę, by przy innej okazji wpaść na wampirzą kanibalkę ukrywająca się w ruinach starego szpitala.

Poszczególne lokacje odwiedzane w ramach głównego wątku – w szczególności pewien hotel – również dostarczają niesamowitych wrażeń, choć w późniejszych obszarach pośpiech producentów daje już trochę o sobie znać. Hollywood jest mniejsze, niż moglibyśmy się spodziewać, a jego sporą część przeznaczono na czysto FPS-ową sekwencję ganiania za potworami po kanałach (która zresztą – ostrzegam lojalnie – może napsuć krwi, jeśli naszą postać rozwijaliśmy wyłącznie w kierunku skradania się i dyplomacji). Chinatown z kolei wydaje się puste, questów w nim niewiele i praktycznie wszystkie kończą się krwawą jatką. Niby wampirowi nie powinno to przeszkadzać, no, ale... znów widać, że gra była wydawana w pośpiechu.

Nie można też powiedzieć, zwłaszcza na tle dzisiejszych gier, że świat Bloodlines tętni (he, he) życiem. W Santa Monica twórcom udaje się to jeszcze maskować, bo nie dość, że mamy dużo do zrobienia, to jeszcze lokacja jest kameralna, ale **im dalej w miasto, tym bardziej nocne życie Los Angeles przypomina raczej Kudowę-Zdrój poza sezonem**. Przeszkadza to jednak tylko wtedy, gdy zamiast podążać za fabułą, postanowimy szwendać się po mieście.

Wampiry z ferajny

Nie da się ukryć, że to właśnie fabuła zapewniła Bloodlines status gry kultowej i niezmiennie świeżej. Przede wszystkim – co wcale nie zdarza się tak często – postać gracza nie jest nikim szczególnym. Ot, znalazła się w nieodpowiednim miejscu i czasie, została przemieniona w wampira i teraz musi sobie radzić, stopniowo wchodząc w społeczność krwiopijców. Tę zresztą nieprzypadkowo przedstawiono na wzór struktury mafijnej. Główna oś fabuły opiera się zatem na zawiłych spiskach, podchodach i krętactwach; każda z liczących się postaci pobocznych jest złożona, nieszablonowa, ma swoje ukryte cele i trupy w szafie (niekiedy dosłownie).



Gdy znudzą ci się kinkiety z Ikei...



Tak to się żyje w tym wampirówku... tam kogoś pokąsasz, tu kogoś rozstrzelasz...

NIECO JUŻ PRZYKURZONA, LECZ NADAL WCIĄGAJĄCA OPOWIEŚĆ.

Nasz krwiopijca bardziej niż na ratowaniu świata musi skupić się więc na przetrwaniu wśród wszechobecnych intryg do momentu, w którym znajdzie się w bezpiecznej pozycji niepozwalającej innym wpłynąć na jego wampirze status quo.

Nie byłaby to historia mafijna o wampirach, gdyby pod koniec nie zrobiło się krwawo. Bardzo krwawo. A to w warunkach Bloodlines oznacza (znów) oparcie się na strzelankowym potencjale silnika. Czy to źle? Moim zdaniem nie, rozgrywka nieuchronnie prowadzi nas do eskalacji napięć w przedstawionym świecie, jest to więc na swój sposób wybaczalne. Choć trzeba szczerze przyznać, że w przypadku niektórych zakończeń wątków trup ściele się wyjątkowo gęsto, co wydaje się mało subtelnym zwieńczeniem, jak na grę o intrygach i zakulisowych machinacjach. Sam finał Bloodlines – dzięki **jednemu z lepszych zwrotów akcji, jakie widziałem kiedykolwiek w grach wideo** – z nawiązką to jednak rekompensuje.

Podsumowując, ta pozycja **po 18 latach całkiem nieźle się trzyma** i choć tu i ówdzie trochę się zakurzyła, to z oddaniem niuansów wampirzej egzystencji radzi sobie o wiele lepiej niż spora część późniejszych tytułów. Pozycja obowiązkowa dla fanów nocnych krwiopijców.

eprasa.pl ab8d03239b

PHANTASMAGORIA

która źle się zestarzała

- **Gatunek:** przygodowa
- **Premiera:** 1995
- **Platforma:** PC, Mac, Sega Saturn

Ranafe

Adrienne Delaney to typowa dziewczyna z amerykańskiego horroru. Pogodna blondynka przekonana, że nie istnieje coś takiego jak źli ludzie.

Ktoś taki aż się prosi o kłopoty. Nawet zawód Adrienne – pisarstwo – nie usprawiedliwia jej wścibstwa i braku instynktu samozachowawczego, gdy myszkuje po zakamarkach rezydencji, do której wprowadziła się wraz z mężem. I nic to, że aura śmierci unosi się wszędzie wokół, a mało subtelne wizje morderstw powinny już dawno aktywować szereg alarmów w głowie bohaterki...

Edgar Allan King

Projektantka gry, Roberta Williams, zdradziła w jednym z wywiadów, że jej **główną inspiracją była twórczość Edgara Allana Poego i Stephena Kinga** (skojarzenia z „Lśnieniem" jak najbardziej wskazane). Ja też znam ten typ narracji, więc bez oporów podążam za bohaterką w najgorsze możliwe lokacje (do odkrytych przypadkowo podziemi, za rozsypujący się mur w kominku), rzucam kość agresywnemu psu i pcham nos w sprawy sąsiadów.

Adrienne nie tylko jest biernym świadkiem koszmaru, który nawiedził poprzednich mieszkańców rezydencji. **Jej codzienność po przeprowadzce zaczyna wypełniać się coraz gorszymi traumatycznymi przeżyciami.** Mąż kobiety, Donald Gordon, zamienia się w prawdziwego potwora. W opisie Phantasmagorii znajdują się wszystkie ostrzeżenia, jakie windują gry do amerykańskiej kategorii R: nagość, przemoc (również seksualna), krew. Kto by pomyślał, że jedna z najbardziej kontrowersyjnych produkcji wszech czasów zostanie stworzona przez projektantkę znaną z bajkowej serii King's Quest?

Z Donem jest coś nie tak...

Scena otwierająca rozdział czwarty ukazuje Adrienne i Dona w intymnej sytuacji, która stanowi nawiązanie do sceny seksu z początku gry. Jednak tym razem mężczyzna jest napastliwy i brutalny, nie zwraca uwagi na protesty i przerażenie żony. **Gracz nie ma wątpliwości, że właśnie został świadkiem gwałtu.** Pytana w wywiadzie dla serwisu Adventure Classic Gaming o sens istnienia tej konkretnej sceny Williams odparła, że jest ona niezmiernie istotna dla fabuły całej gry, stanowi jej punkt zwrotny. Dopiero po tym wydarzeniu Adrienne, której związek z Donem wydawał się wręcz filmowo idealny, akceptuje fakt, iż jej mąż to nie ta sama osoba, co kiedyś (przy czym sam gracz wie więcej na temat prawdziwej przyczyny stanu mężczyzny). Od tej pory celem pisarki staje się przygotowanie do ostatecznej konfrontacji ze Złem.

W materiałach marketingowych studio Sierra podkreślało, że gra przeznaczona jest dla dorosłych, w ustawieniach zawarło zaś opcję ocenzurowania niektórych scen. To jednak nie przekonało mediów ani części amerykańskiego społeczeństwa, przez co grupy rodziców i organizacji religijnych nawoływały do bojkotu tytułu. W efekcie został on wycofany ze sprzedaży w kilku sieciach sklepów oraz zakazany w Australii i Niemczech.



A ta nic, tylko ciągle by pisała recenzje do Retro...

Mieszanka zachwytów i oburzenia w opiniach wielu mediów spowodowała, że Phantasmagoria przedarła się do mainstreamu. Wiele osób niezainteresowanych wcześniej grami wideo postanowiło ją wypróbować. Kusiły zwłaszcza **recenzje twierdzące, że „nigdy dotąd gra nie była tak bliska filmowi"** (Entertainment Weekly). To z kolei zasługa popularnej w tamtych czasach technologii FMV (Full Motion Video – patrz: ramka) oraz grupy 25 zawodowych aktorów wynajętych do wcielenia się w role mieszkańców rezydencji i okolicznego miasteczka. Łącznie nad nagraniami trudziło się 200 osób.

CZASEM LEPIEJ NIE ODKOPYWAĆ TEGO, CO KIEDYŚ UMARŁO.





Jako że w studiu używano silnego oświetlenia, postacie są jaskrawe, jaśniejsze niż dołożona potem reszta obiektów.

Full Motion Video

Gry FMV składały się z animacji komputerowych połączonych z nagraniami prawdziwych aktorów. Szczyt ich popularności przypadł na lata 90. – to wtedy powstały Night Trap (1992), Kris Kross: Make My Video (1992), Crime Patrol (1993), Wirehead (1995) czy The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995). Nie jest to jednak technologia, która przepadła bezpowrotnie. Całkiem niedawno mogliśmy zagrać chociażby w Telling Lies czy Her Story, a 12 maja premierę miało The Centennial Case: A Shijima Story.



Wyraźnie widać, że postacie zostały sfilmowane w studiu i wklejone w dorobione tło.

Koszmar wczoraj i dziś

Siedem płyt zawierających całe pięć godzin filmu to konkretna paczka. Dziś na szczęście nie trzeba robić dla niej miejsca na półce, gdyż tytuł znajduje się w bibliotece GOG-a. Granie w Phantasmagorię teraz to swego rodzaju podróż w czasie. Produkcja **może być traktowana jak relikt przeszłości, kompendium rozwiązań technologicznych i fabularnych, które dziś by nie przeszły**. Gatunkowo to bardziej interaktywny film niż gra przygodowa, ponieważ w większości składa się właśnie ze wstawek filmowych. Prawdziwych zagadek jest w niej niewiele, a te, na które natrafi gracz, okazują się trywialne i mało interesujące (co zresztą stanowiło najczęstszy zarzut padający w recenzjach). Od motywu tajemnicy ukrytej w starym domu lub hotelu wieje sztampą. Począwszy od „Lśnienia" Kinga i znakomitej ekranizacji Stanleya Kubicka, po tytuły z naszego growego podwórka, czyli The Suicide of Rachel Foster, Clock Tower czy The Corruption Within – istnieje wiele książek, filmów i gier, które na różne sposoby realizują motyw z nawiedzonym domem. W porównaniu do nich Phantasmagoria jest bardzo przewidywalna.

Muszę jednak przyznać, że nawet po latach „żywi" aktorzy robią wrażenie, zwłaszcza w krwawych scenach mordów, acz widać, że filmowano ich w studiu, a potem dopiero „wklejano" w tło (są nienaturalnie jasno oświetleni, gdy znajdują się w ciemnych lokacjach). Do tego aktorstwo często wydaje się przesadnie teatralne, powolne poruszanie się Adrienne niepotrzebnie wydłuża zaś eksplorację.

To, co się jednak twórcom udało osiągnąć, to atmosfera i jej dynamiczna zmiana w miarę postępów gracza. W posiadłości znajduje się sporo przedmiotów i miejsc, które w poszczególnych rozdziałach mają różną postać: z niedokończonego obrazu zaczyna wyłaniać się dziwny kształt, ktoś zostawia Adrienne wiadomości na komputerze, a nad dziecięcym łóżeczkiem pojawia się... coś. Domostwo ma ekstrawagancką architekturę zdradzającą okultystyczne zainteresowania poprzedniego właściciela – Adrienne z początku z niepohamowaną ciekawością odkrywa wszystkie sekrety, magiczne utensylia i pamiątki po jego kolejnych żonach, ale szybko tę fascynację zastępuje niepokój związany z coraz dziwniejszym zachowaniem Dona oraz podejrzanymi wypadkami i wizjami.

Williams umiejętnie dawkuje napięcie, przez co – jeśli uda się nam przetrwać nudną pierwszą połowę gry – fabuła zaczyna coraz bardziej wciągać. Kulminacja następuje w ostatnim rozdziale, kiedy gra z powolnej przygodówki przechodzi w serię szybkich decyzji. Taka zmiana tempa robiła – i nadal robi – niesamowite wrażenie, co dodatkowo podbija doskonała muzyka. Odpowiadają za nią weterani Sierry, Mark Seibert i Jay Usher, którzy mieli do dyspozycji 135-osobowy chór.

Wspomnienia z pierwszego zetknięcia się z tym tytułem i ponowna konfrontacja po latach sporo mówią o tym, jaką drogę przeszła branża, ale jeszcze więcej o tym, jak zmieniłam się jako graczka. Kiedyś byłam Phantasmagorią oczarowana (a grałam w nią jakieś pięć lat po premierze, zresztą w asyście mamy, która przewijała mi kontrowersyjne sceny), bałam się jej i robiłam przerwy, gdy napięcie okazywało się za duże. Ostatniego rozdziału nigdy nie przeszłam, bo wykańczał mnie nerwowo. Dziś większość scen bawi mnie tak, jak stare, campowe horrory – **z rozczuleniem myślę o czasach, gdy ludzie nabierali się na te wszystkie tanie chwyty**. Phantasmagoria to ciekawy eksponat w muzeum gier wideo, ale chyba lepiej, by tam pozostała.





Z miłości do klasyków. Ale nie tylko!

W gąszczu cyfrowych sklepów z grami można się już pogubić. GOG, jeden z nich, wyróżnia się jednak podejściem do sprzedaży. I choć dziś to miejsce zupełnie inne niż jeszcze 10 lat temu (teraz na stronie kupimy również wiele współczesnych tytułów), to wszystko zaczęło się od miłości do starych, klasycznych gier.

Dla niektórych okaże się to zapewne niespodzianką, ale w tym roku sklep obchodzi 14. urodziny. Zaczynał skromnie, lecz w świadomości wielu graczy zapisał się **jako miejsce, gdzie można odnaleźć wspomnienia z młodości**.

Grający na pierwszym miejscu

Początek obecnego wieku zapamiętaliśmy jako czas uciążliwych DRM-ów. Niemal każda gra była wówczas zabezpieczona przed piractwem w stopniu doprowadzającym często użytkownika wręcz do irytacji. Na tle tego trendu **oferta niewielkiego wtedy sklepu GOG wydawała się czymś niecodziennym**. **Oto bowiem zaczęto sprzedawać tytuły… zupełnie pozbawione zabezpieczeń**. Gry dostępne od ręki, bez limitu pobrań – mogliśmy je np. skopiować na płytę czy inny nośnik danych, zainstalować na dowolnym innym komputerze i cieszyć się zabawą bez konieczności bycia podłączonym do internetu. GOG okazał się również miejscem pozwalającym powrócić do ulubionych gier sprzed lat. I to w formie niespotykanej: **wraz z danym tytułem możemy bowiem pobrać szereg towarzyszących mu plików dodatkowych**. **Instrukcja obsługi, ścieżka dźwiękowa, grafiki, artbook** – to były bez wątpienia nowinki, które podnosiły atrakcyjność zakupu. Zresztą cała koncepcja GOG to pochodna filozofii wydawniczej CD Projektu: „Pirat to źle obsłużony klient". Takie podejście zaowocowało wkrótce sukcesem w skali globalnej.

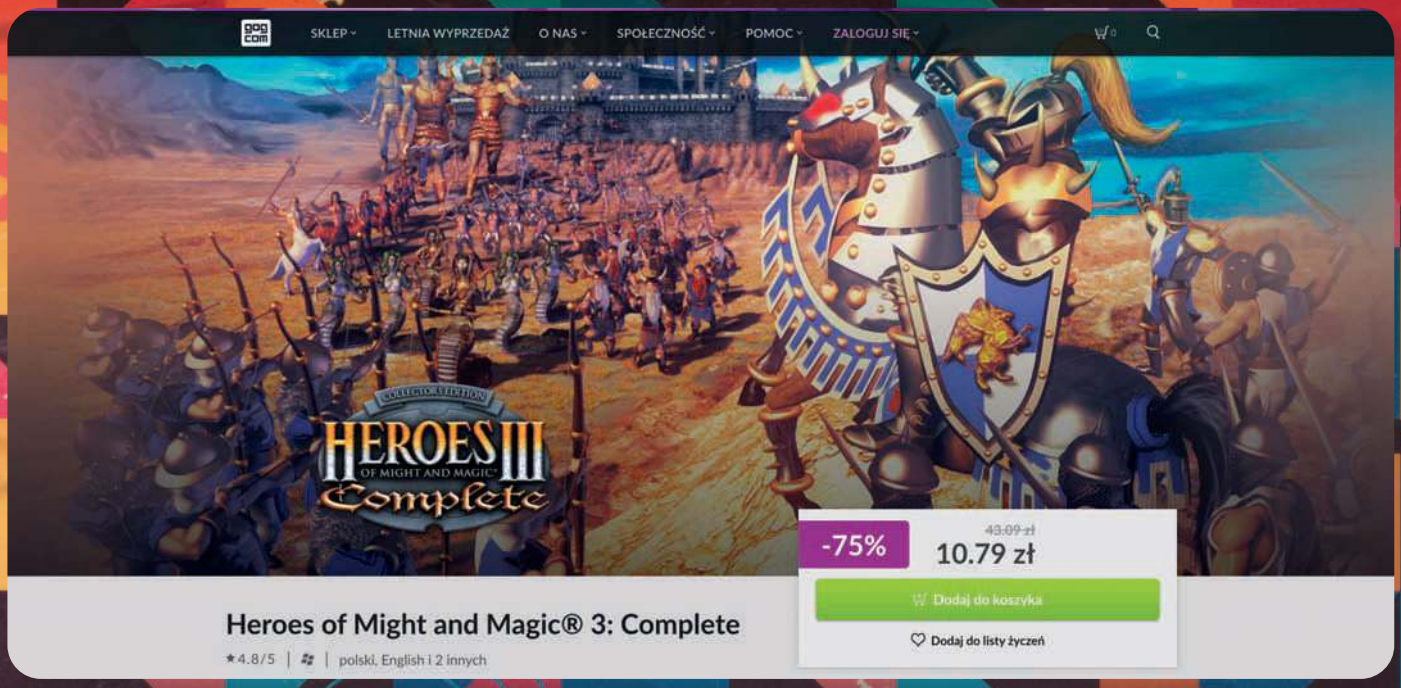
Na ratunek

W 2010 roku GOG miał już na koncie sześć milionów sprzedanych gier, a ludziom kojarzył się jako podmiot **przyjazny dla gracza i ratujący klasyki**. Firma wkładała bowiem mnóstwo wysiłku w to, by najstarsze – wydawać by się mogło, że zapomniane – gry zostały przywrócone do życia, umożliwiając ich uruchomienie na współczesnych komputerach i systemach operacyjnych (a to na ogół żmudny i wielotorowy proces).

Wszystko zaczyna się od listy życzeń – użytkownicy mogą głosować na tytuły, które chcieliby zobaczyć w ofercie GOG-a. Następnie gra przechodzi przez proces wstępnej weryfikacji obejmujący kwestie prawne. To tak naprawdę pierwsze pole minowe. Otóż bardzo często zdarza się, że sytuacja własnościowa danej produkcji jest mocno niejasna. Powodów może być multum: w międzyczasie firma wydająca tytuł zakończyła działalność lub została przejęta (czasem kilkakrotnie), ktoś umarł lub zaginęła odpowiednia dokumentacja. Zdarza się, że prawa wydawcy do danej gry wygasły i wróciły do jej twórców, a ci już dawno nie pracują w branży i trudno do nich dotrzeć… itd. Z takimi problemami trzeba sobie przed ponownym wydaniem poradzić, niekiedy w nietuzinkowy sposób. Dziś, w dobie powszechnych sieci społecznościowych, odnalezienie odpowiednich osób jest łatwiejsze, ale jeszcze kilka lat temu praca zespołu odpowiedzialnego za podpisywanie nowych gier przypominała pracę prywatnych detektywów, a czasem mediatorów w przypadku, gdy twórcy posiadający prawa do gry z różnych względów są ze sobą skłóceni. Ale dzięki tej pracy możemy teraz się cieszyć takimi tytułami jak Diablo Hellfire, Theme Hospital, Dungeon Keeper Gold, Deus Ex GOTY Edition, System Shock: Enhanced Edition czy popularny The Wheel of Time – wszystkie wymienione tytuły dostarczyły serwisowi tego typu trudności.

Jeśli kwestie prawne są jasne, można przejść do wydawania gry. Jednak również tutaj wystąpi pewnie wiele problemów – tym razem związanych z kompatybilnością. **Klasyki bardzo często nie działają bowiem na współczesnych komputerach, dlatego problem ten trzeba rozwiązać.** Ba, nie-

eprasa.pl ab8d03239b



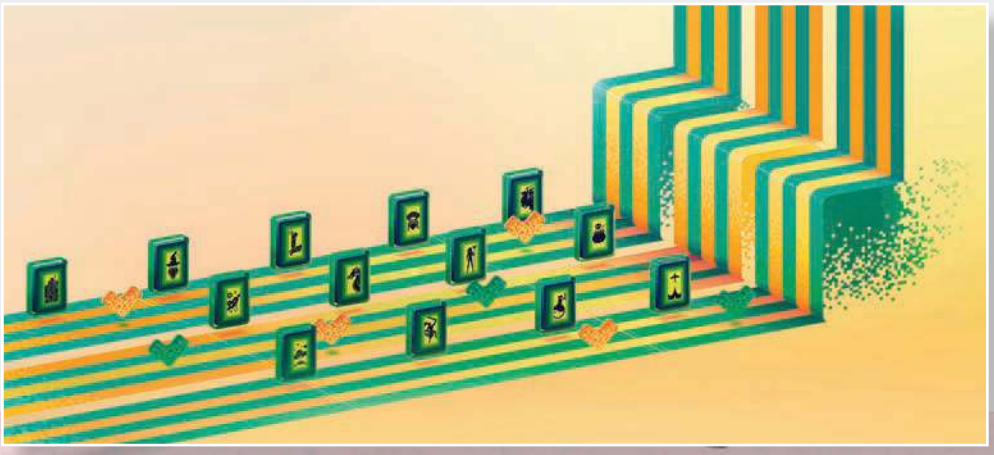
kiedy pojawia się nawet kłopot ze skompletowaniem plików. Nad wszystkimi rozwiązaniami pracuje zespół, który próbuje przywrócić dany tytuł do życia, korzystając przy tym z licznych narzędzi – takich jak aplikacja DOSBox – z których twórcami GOG blisko współpracuje. W efekcie część tytułów otrzymało swoje dedykowane wersje programu! Czasem ingerencje w materiał źródłowy okazują się jednak znacznie głębsze, więc firma okazjonalnie korzysta także... ze wsparcia społeczności. Najwięksi fani częstokroć mają w swoich archiwach rzeczy, których dziś już nie znajdziemy w sieci – dzięki temu dostarczają np. zaginione pliki konieczne do wydania konkretnej gry. **Pomagają również we wprowadzaniu różnorakich usprawnień powodujących, że dany klasyk w ogóle znów działa.** Dobry przykład stanowi tu seria Delta Force, która dzięki wsparciu wciąż aktywnej grupy pasjonatów w wersji dostępnej na GOG-u może się poszczycić znacznie lepszym trybem multiplayer. W przypadku najstarszych pozycji tego rodzaju zmiany zdarzają się bardzo często i są wręcz obowiązkowe, by gra mogła ponownie rozwinąć skrzydła.

Dla czytelników Retro GOG przygotował specjalną promocję na wybrane klasyki – szczegóły na stronie 25.

GOG dzisiaj

GOG to skrótowiec od Good Old Games – od tego przecież firma zaczynała. W międzyczasie jednak nazwa została skrócona, gdy platforma ta zaczęła rozszerzać swoją działalność. **I choć klasyczne gry wciąż zajmują poczesne miejsce w jej katalogu, GOG otworzył się również na tytuły bliższe współczesności** – w sklepie znajdziemy choćby takie pozycje jak Horizon Zero Dawn, ELEX II, nową odsłonę Syberii czy Cyberpunka 2077. Platforma ta spory nacisk kładzie też na tworzone przez niezależnych autorów **gry indie, które bardzo często mają właśnie tutaj swoją premierę**.

Firma nie odcina się od korzeni. Z tego względu w tym roku wraca do starej marki i szyldu Good Old Games. Wraz z wydaniem The Wheel of Time (gry akcji FPP z 1999 bazującej na cyklu fantasy „Koło Czasu" Roberta Jordana) **w serwisie pojawił się specjalny tag „Good Old Game" – obecnie oznaczonych jest nim ponad 500 produkcji uznanych przez zespół GOG-a za kultowe klasyki**. To tytuły mające więcej niż 10 lat, cieszące się uznaniem krytyków, takie, które wytrzymały próbę czasu, zdefiniowały pewne mechanizmy lub po prostu przyczyniły się do powstania nowego gatunku. Jeśli więc szukasz miejsca, gdzie znajdziesz nie tylko nowości, ale też odkurzoną i w pełni działającą na współczesnych komputerach klasykę, to GOG sprosta twoim oczekiwaniom. Do tego ceny są tam „dla ludzi", a łowcy okazji mogą upolować rozmaite promocje. By daleko nie szukać... Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja Gry Roku za 30 złotych, Alien: Isolation Collection za niecałe 60 złotych, a Heroes of Might and Magic III: Complete za... 11 złotych – i tak jest codziennie! Zresztą na witrynę sklepu warto zaglądać nawet wtedy, gdy nie zamierzasz wydać ani grosza. Co jakiś czas pojawiają się na niej bowiem pozycje, które można dodać do swojego konta za darmo i grać w nie bez uciążliwych ograniczeń związanych z zabezpieczeniami antypirackimi.



ARTYKUŁ SPONSOROWANY

eprasa.pl ab8d03239b



- **Gatunek:** przygodówka
- **Premiera:** 1996
- **Platformy:** PC, PlayStation

Legenda Nigdykaptura



Obraz od dzieciaka wyryty w mojej pamięci.



Widok podsumowujący całą grę: jest bezpośrednia, ale w swojej szczerości wybitnie wredna. Bo skąd masz wiedzieć, że to nie żart?

SztywnyPatyk

O niewielu grach można powiedzieć czy napisać, że nie przypominają niczego innego. Każda produkcja zahacza o jakieś schematy, porusza konkretny temat, bierze na barki jeden gatunek. Ale The Neverhood? Nie ma drugiej takiej gry.

Od pierwszego kontaktu z Kronikami Neverhood(*) – gdzieś na początku zeszłej dekady – tytuł ten odbieram jako jedno z niekwestionowanych dzieł z kategorii „dziesięć na dziesięć". I od dobrych paru lat, od mojego pierwszego powrotu do tej gry po latach, **dumam nad tym, czy można ją nazwać ponadczasową. Kultową jest na bank** – wyślesz komuś zdjęcie Klaymena, a w głowie zapali mu się lampka, bo skądś zna tego stworka z ogromnymi warami – ale kultowość to nie ponadczasowość. Ta objawia się uniwersalnością: nieważne, kiedy w coś zagrasz, dzieło nadal będzie się broniło samo. Czy dotyczy to Nigdykaptura?

„Sound Effect Record #33"

Rozbudowane, fantazyjne lore (w słynnym, piekielnie długim korytarzu zapisana jest CAŁA historia tego świata) oraz charakterystycznie dla tego gatunku pokrętne zagadki tworzą mieszankę jedyną w swoim rodzaju. **The Neverhood mógłby być wymieniany jako wzorowy przykład gry logicznej, w której do rozwiązań łamigłówek nie sposób dojść logiką.** Skąd masz wiedzieć, że TEN sznurek odpowiada za odpalenie radia? Że mysz kieruje nos w stronę dziurki, z której dochodzi zapach sera? Że jeden symbol z odgłosem trzeba wpisać najpierw normalnie, a potem zastąpić go INNYM symbolem z tym samym odgłosem? Albo że musisz zapamiętać, ile razy TA ikona z TEJ zagadki się pojawiła, inaczej nie obróci się misia? Sieć pomieszczeń jest tutaj równie poukładana co kable słuchawek w kieszeni; nie wie się, na jakich zasadach ma to wszystko działać.

Same zagadki można nawet polubić; swoim absurdem wpisują się w groteskę tego świata. Gdzie indziej rozłożenie schodków poprzez otwarcie podobnie zbudowanych drzwi nie miałoby sensu, tu bez problemu staje się częścią praw rządzących krainą. Klaymen ma guziki na klacie o nieskończonej pojemności, z telewizora wygląda typ z kinolem, równowaga świata trzyma się na wielkim gwoździu, drzwi otwiera się przez zalewanie fiolek wodą – wszystko tutaj pasuje. The Neverhood trzyma się zasad, ale swoich.

Największy problem gry nie wynika jednak z absurdalnych łamigłówek, a z rozciągania rozgrywki. Z początku stanowi to kapitalne źródło (wrednego) humoru, np. gdy przejście wspomnianym korytarzem okazuje się konieczne, bo na końcu znajduje się jedna z kasetek odtwarzających historię krainy. Podobnie jest z animacjami Klaymena, te z początku zachwycają szczegółami: chłop bez pośpiechu otwiera schowek w swej klacie; po każdy przedmiot się schyla; zanim do czegoś dojdzie, wpierw musi się zatrzymać itd. Ale gdy się łazi wte i wewte, nie wiedząc, czego się zapomniało kliknąć – a twórcy wymagają zwracania uwagi na wszystko – skrupulatność bohatera oraz pogmatwana sieć pomieszczeń doprowadzają do szewskiej pasji.

NIE MA DRUGIEJ TAKIEJ GRY!

„Ty idź i rób więcej dobro!"

Z punktu widzenia 21-letniej istoty przygodówka z 1996 roku zdaje się produktem swoich czasów. Jednak już w momencie premiery dzieło studia, nomen omen, The Neverhood, Inc. jawiło się jako coś niepasującego do panującego porządku rzeczy. Druga połowa lat 90. to przecież walki konsolowe o to, kto potrafi więcej i szybciej, srogie przeskoki graficzne i technologiczne. Point'n'click z absurdalnymi łamigłówkami i stworkami z plasteliny stanowił więc gratkę głównie dla fanów gatunku. **The Neverhood sprzedał się więc kiepsko**, bo w liczbie zaledwie 50 tys. kopii. Fakt, że kojarzy go obecnie aż tyle osób, gra zawdzięcza głównie piractwu...

Jeśli za wyznacznik ponadczasowości uznamy konieczność używania – zarówno kiedyś, jak i dziś – kartki i długopisu, by sporządzać notatki i mapki, to tak, The Neverhood jest ponadczasowy. Ale istnieje ku temu też inny powód – i dzisiaj, i w 1996 roku gra zdaje/zdawała się pochodzić z zupełnie innej epoki. ■



(*) Oficjalny tytuł brzmi „The Neverhood", ale w intrze i na okienku gry widnieje nazwa „The Neverhood Chronicles".

eprasa.pl ab8d03239b



- **Gatunek:** akcja
- **Premiera:** 2004
- **Platformy:** PS2, PS4, XBOX

RED DEAD REVOLVER

Western al dente

Eugeniusz Siekiera

Red Dead Revolver jest... dziwne. Pełno tu baboli i „chorób wieku dziecięcego", ale między wierszami powoli przebija się zapowiedź geniuszu, który kilka lat później wyda na świat najdoskonalsze westernowe dzieło w postaci Red Dead Redemption.

Fabuła w kilku fragmentach pozwala wskoczyć w buciory drugoplanowych postaci.

Napad na pociąg? Oczywiście, że jest. RDR magluje najbardziej charakterystyczne motywy znane z westernów.

Nim jednak mogłem odetchnąć pełną piersią, rozkoszując się widokiem bezkresnej prerii Red Dead Redemption, musiałem zadowolić się Dzikim Zachodem w wersji mikro, zamknięty w okowach niewidzialnych ścian i płotków nie do sforsowania. **Pierwszy western Rockstara to strzelanina silnie zakorzeniona w szóstej generacji konsol, co niestety widać i czuć.**

Western w pigułce

Dziś rozgrywka wydaje mi się dość toporna, zbyt liniowa i hermetyczna, a także – z uwagi na nieprzemyślany system zapisu i absurdalną odporność przeciwników – frustrująco trudna. Ale nikt nie obiecywał, że życie łowcy głów będzie łatwe. Fabułę oparto na oklepanym motywie zemsty, która spokojnego dzieciaka zamienia w postrach Dzikiego Zachodu. Każdy rozdział częstuje mnie czymś innym, ale lufy rewolwerów nie stygną ani na moment, ponieważ lwia część kampanii mija na strzelaniu do rozmaitych bandziorów.

> PIERWSZY WESTERN ROCKSTARA, PRZYMIARKA DO RDR-A.

Czego tu nie ma... Pojedynki w samo południe, napad na pociąg, polowania na najgorszych zbirów urzędujących na zachód od Missisipi, bójki w saloonie wśród rozwrzeszczanych dam do towarzystwa. **Gra serwuje przy okazji kolaż najbardziej charakterystycznych westernowych miejscówek**: od kanionów, gdzie za każdym kamulcem czają się Indianie, aż po farmy hodowców bydła walczące o przestrzeń z zapyziałymi miasteczkami, w których diabeł mówi dobranoc.

Jedną z takich mieścin jest Brimstone – marne trzy ulice na krzyż pełniące funkcję swoistego huba, po którym dość swobodnie poruszam się między kolejnymi misjami. To tu mogę uzupełnić braki w ekwipunku (oprócz sklepu z bronią odwiedzę także krawca i klasyczny „spożywczak") oraz skoczyć na kilka głębszych do saloonu, gdzie znajdę obowiązkowe pokoje na piętrze, rozstrojone pianino wygrywające skoczne melodie i barmana wycierającego kufle brudną szmatą. Wiarygodność mieściny pogłębiają jej mieszkańcy leniwie snujący się po ulicach – z każdym mogę zamienić nawet kilka słów. Gdy już pozałatwiam, co trzeba, szeryf wskaże mi kolejnego zakapiora do wytropienia.

Brzydka i niezła

Gra prezentowała się szpetnie już w dniu premiery. Dziś wygląda jeszcze biedniej – tekstury są rozmyte, modele postaci to ponury żart, podobnie jak dość nieudolne animacje. Zgoła inaczej wypada dźwiękowa strona produkcji. Rockstar zawsze miał wyjątkowy talent do konstruowania soundtracków na bazie licencjonowanych utworów. Tym razem dostarczył mieszankę melodii autorstwa m.in. Ennia Morricone, wyrywając je z trzewi klasycznych westernów. Buduje to klimat, oj, buduje.

Początki rodzącego się geniuszu scenarzystów widać przykładowo w kreacjach postaci, zwłaszcza wszelkich typków spod ciemnej gwiazdy. Nie są oni może tak barwnie odmalowani jak antagoniści z dowolnej części GTA, ale niewątpliwie zapadają w pamięć. Świat spaghetti westernów zawsze przedstawiano w kontrastowych barwach, a Rockstar San Diego z właściwą sobie wprawą przefiltrował materiał źródłowy i **w dość krótkiej, bo raptem kilkugodzinnej przygodzie umieścił wszystkie klasyczne motywy kojarzone z starymi filmami o Dzikim Zachodzie**.

Jest w tym wszystkim jakaś nieplanowana spójność, niezamierzona prawidłowość. Wszak gra okazała się surowa jak realia, których dotyczy. Mowa zarówno o nadkruszonej zębem czasu grafice, jak i samej rozgrywce – męczącej, topornej, żądającej okupu w postaci wylanego potu (że o łzach nie wspomnę) i nieoferującej w zamian zbyt wiele. Mimo wszystko **Red Dead Revolver to dla mnie coś więcej niż zwykła ciekawostka.** Jeśli faktycznie arcydzieła rodzą się w bólach, to ten nieformalny prolog do wybitnego Red Dead Redemption jest tego najlepszym przykładem.

eprasa.pl ab8d03239b

- **Gatunek:** akcja
- **Premiera:** 2000 (PC), 2011 (konsole)
- **Platformy:** PC, PS3, X360

PO DRUGIEJ STRONIE ŚWIADOMOŚCI

Otton

W każdej bajce kryją się jakieś strachy i podteksty, a niejaki American McGee jest prawdziwym ekspertem od wydobywania ich na powierzchnię.

Człowiek ten zasłynął głównie dzięki mrocznej gamingowej wersji „Alicji w Krainie Czarów" oraz równie pokręconych egranizacji baśni braci Grimm. Jego naczelnym celem było zainteresowanie starszych odbiorców historiami przeznaczonymi na pierwszy rzut oka dla dzieci – a to za sprawą „drugiego dna" tych opowieści i dość mocno zaakcentowanego komentarza na temat chorób psychicznych. Krainę Czarów w wydaniu McGee wypełniają nie tylko dziwy, ale przede wszystkim mrok i szaleństwo. Być może nazywanie owej wizji horrorem to lekkie nadużycie, niemniej trudno odmówić całości bardzo gęstego klimatu.

Na skraju szaleństwa

W pierwszej odsłonie Alice niby wszystko pokrywa się z prozą Charlesa Lutwidge'a Dodgsona (czyli Lewisa Carrolla)... ale! Problem w tym, że wydarzenia, w których bierzemy udział, to wyłącznie majaczenia zamkniętej w szpitalu psychiatrycznym, mocno doświadczonej przez życie kobiety. Jakże inny los od książkowej Alicji zasypiającej sobie pod drzewem w ciepły dzień! **Główna bohaterka gry wciąż nie może otrząsnąć się z makabrycznych wspomnień o pożarze, który zniszczył jej rodzinny dom i uczynił z niej sierotę.** Z każdym dniem pod wpływem traumy coraz bardziej pogrąża się w szaleństwie.

Rzeczywistość przeplata się z wizjami przedstawiającymi świat po drugiej stronie lustra. Nie może więc dziwić fakt, że trauma Alicji mocno rzutuje na wygląd Krainy Czarów oraz zestaw broni, jakie mamy do dyspozycji. Tyrania złej królowej jest tu z kolei dużo bardziej dosłowna niż w książce. Największą zaletę scenariusza stanowi to, jak twórczo podchodzi on do pierwowzoru. Gra trzyma się powieści całkiem wiernie, obrazuje znane czytelnikom zdarzenia, lecz jednocześnie je reinterpretuje, głównie zmieniając kontekst (w sumie robi to samo, co Andrzej Sapkowski w swoich opowiadaniach o wiedźminie, czyż nie?). Historię Alicji w nowej odsłonie przedstawiono tak dobrze, że w efekcie **opowieść i atmosfera ani trochę się nie zestarzały, stając się głównymi powodami, by zainteresować się tą produkcją**. Zresztą warta uwagi jest również Alice: Madness Returns, bezpośredni sequel, który pod względem rozgrywki poszedł już jednak w nieco innym kierunku.

Postrzelony z maszynki do pieprzu

Wbrew dzierżonemu przez bohaterkę okładki nożowi rozgrywka opiera się głównie na używaniu broni palnej, choć oczywiście zamiast pepesz czy kałachów dzierżymy gadżety ściśle dopasowane do nietypowego świata. Nacisk na strzelanie nie powinien dziwić, w końcu przed założeniem własnego studia McGee pracował nad kultowymi dziś shooterami ze stajni id Software. (Dopiero część druga skręca bardziej w kierunku wytyczonym przez Psychonauts; „jedynka" przypominała ową platformówkę głównie estetyką). **Z dzisiejszej perspektywy sterowanie jest już odrobinę nieprecyzyjne, lecz w American McGee's Alice wciąż gra się przyjemnie** – nie warto tylko przesadzać z poziomem trudności, bo tytuł naprawdę potrafi dać wycisk. Nie potrwa on jednak długo, gdyż ukończenie całości nie powinno zabrać wam więcej niż siedem-osiem godzin.



Jest psychodelicznie...



...i makabrycznie.

Co ciekawe, wydana w 2000 roku Alice była początkowo grą typowo pecetową. Wersje konsolowe powstały dopiero dekadę później jako dodatek do pre-orderów Madness Returns, sequela tworzonego już głównie z myślą o PS3 i X360. Dziś zdobycie oryginału przeznaczonego na komputery osobiste stanowi już niemałe wyzwanie. Trudno spotkać go w dystrybucji cyfrowej, a wersje pudełkowe osiągają na aukcjach ceny w okolicy kilkuset złotych. Wielka szkoda, bo nawet teraz jest to gra warta poznania. Nieco może już przestarzała i kanciasta, dalej jednak serwująca nam sporą dawkę czystego szaleństwa.

GRAFIKA SIĘ ZESTARZAŁA, ALE SZALEŃSTWO POZOSTAŁO.

eprasa.pl ab8d03239b

- **Gatunek:** RTS
- **Premiera:** 1997
- **Platforma:** PC

Age of Empires

Jak stare, wygodne buty

Ranafe

Witamy w erze kamienia! I brązu! I żelaza!

Pierwsze Age of Empires, które dostałam, było wersją piracką, maszynowo przetłumaczoną na polski. Niegramatyczne zdania bardziej przeszkadzały, niż pomagały w zabawie – poza perełkami wyrażonymi w sposób nie do podrobienia, np. „drwal wali las" – ale i tak nie mogłam się od niej oderwać. Nawet mimo **kompletnie nieintuicyjnego interfejsu**, w którym elementów interaktywnych nie dało się odróżnić od tych informacyjnych. Znaczek przejścia do kolejnej ery zignorowałam i zapełniłam pół mapy uzbrojonymi w maczugi barbarzyńcami, niczym szarańcza oczyszczającymi teren ze wszystkiego, co nadawało się do jedzenia. W pewnym momencie do brzegu przybił obcy okręt. Moi ludzie zgromadzili się wokół niego, a ja wraz z nimi zamarłam w nabożnym oczekiwaniu. Ze statku wysiadła samotna jednostka – odziany w czerwień i złoto jeździec na pięknym koniu. I to starożytne bóstwo w parę minut wyrżnęło całą moją populację.

> MIMO ROZLICZNYCH WAD TO NADAL JEDEN Z NAJLEPSZYCH RTS-ÓW.

Epoka narzędzi (tępych)

To mnie nie zniechęciło. Grałam dalej mimo **wysokiego poziomu trudności**, który wymagał doskonalenia się w każdej odmianie strategii i idealnego wyważenia surowców w magazynach. Mimo braku targowiska, na którym można pozbyć się nadwyżki zasobów. Mimo gubiących się jak dzieci we mgle chłopów, którym wystarczył byle zakręt, by stanęli i się rozpłakali. Połowę mojej gry stanowiło wyszukiwanie tych zbłąkanych owieczek, a drugą – bezlitosne eksploatowanie surowców. Ale i tak uwielbiałam Age of Empires. Szukałam jego ech we wszystkich późniejszych RTS-ach, lecz żaden z nich nie był taki sam, to nigdy nie było to samo granie. Tylko kolejne części serii w pełni syciły mój głód dzikiej ekspansji, szybkiego rozwoju i chaotycznych potyczek.

Epoka brązu (koloryzowane)

Za to granie w unowocześnioną wersję AoE, dostępną na Steamie od 2019 roku, jest nieco traumatycznym doświadczeniem. Okej, wprawdzie nie muszę już szukać bezczynnych robotników i ponaglać ich do pracy, bo sami potrafią ją sobie znaleźć, ale interfejs nadal pozostaje nieczytelny, powiadomienia zaś są pisane tak niewielką czcionką, że niezwykle łatwo je przeoczyć. **Najbardziej jednak boli to, co zrobiono z grafiką.** Oddajcie mi wszystkie błędy pierwowzoru, byleby tylko wróciły tamte jaskrawe kolory! Dzięki nim rozgrywka była dużo przejrzystsza i miała posmak tych szalonych lat, gdy twórcy nie bali się wywołujących oczopląs barw. Co więcej, przypisany przeciwnikowi czerwony kolor od razu się odznaczał, krzycząc, że oto zbliża się wróg. Teraz w grze panują „modne" i wyprane z intensywności brązy i pastele. Nowa grafika upodabnia Age of Empires: Definitive Edition do drugiej odsłony serii: barwy są stonowane, eleganckie... nudne. Podobnie jak unowocześnione menu, które kojarzy mi się z kartą dań stołówki.



AoE w wersji Definitive Edition na pewno wygląda ładniej niż w 1997...



...ale podrasowana grafika to chyba jedyna zmiana na lepsze.

Epoka żelaza (dźwięcznego)

Warstwa audio też uległa spłyceniu. Kiedy odtworzyłam sobie nagranie starego AoE, upewniłam się, że może i działo się w nim mniej, ale efekty dźwiękowe były wyraźniejsze, co dotyczy praktycznie wszystkich akcji w grze: awansowania, sygnałów oznaczających zakończenie badań czy produkcji nowych jednostek. Z uwagi na brak powiadomień na ekranie, o tym, co aktualnie dzieje się w grze, orientowałam się, używając słuchu – teraz mogłabym wyłączyć dźwięk i niewiele bym na tym straciła.

Ale nawet grając w odnowione Age of Empires, **czuję się, jakbym założyła stare, znoszone, idealnie dopasowane buty**. Dzisiaj już takich po prostu nie robią. Ale czy równie dobrze wejdą na wasze stopy? Tego nie mogę zagwarantować. Ryzyk fizyk?

eprasa.pl ab8d03239b

- **Gatunek:** strategia, sim
- **Premiera:** 2000
- **Platforma:** PC

Strategia majestatyczna

bside

Gdy otwieram sobie w głowie szufladkę ze wspomnieniami, a konkretnie przegródkę ze starymi strategiami, od razu mam przed oczami cały szereg tytułów. Po latach z bólem przyznaję, że większość z nich nie umywa się do geniuszu, jakim wykazali się twórcy Majesty.





Ratmani są najgorsi. Albo cię okradną, albo zabiją niosącego kasę poborcę. Straż!



Lubię czasem wrócić pamięcią do epoki StarCrafta, Age of Empires, Tzara: Ciężaru korony czy Knights & Merchants. Ba, z rzadka pozwalam sobie nawet na szaleństwo zagrania w nie. Ale gros starych RTS-ów wydaje się dziś nieznośnie męczące, a do tego są one bliźniaczo do siebie podobne. Ile to już razy stawialiśmy chaty drwala, wysyłaliśmy chłopów do wydobywania złota, budowaliśmy baraki i ciułaliśmy na „ulepszalnie"? I tak w każdej grze. I w niemal każdej misji.

Tymczasem Majesty wywróciło strategiczny stół do góry nogami, w tym naczelną zasadę RTS-ów – odebrało nam bezpośrednią kontrolę nad jakąkolwiek jednostką. Paradoksalnie na tej właśnie podstawie stworzono jedną z najlepszych kampanii singlowych w historii gier strategicznych. Zresztą **choć na obrazkach Majesty wygląda jak dziwaczny RTS, to tak naprawdę jest symulatorem z krwi i kości**. A istotę tej gry stanowi rozpracowywanie rządzących królestwem fantasy prawideł.

Nie wiem nic

Startujemy z zamkiem i ewentualnie paroma dodatkowymi budynkami. Co możemy robić? Wydawać polecenia stawiania kolejnych struktur, przeznaczać kasę na rekrutowanie herosów, ulepszać budowle i inwestować w odblokowywanie przedmiotów czy zwojów z czarami, które bohaterska wiara będzie mogła kupić. Koniec.

To teraz szerszy obraz. Mamy niewielką, ale w 95% zasłoniętą mapę i pozornie zerowy wpływ na możliwość ustalenia, co czai się pod czarnym całunem na losowo generowanych planszach. A zazwyczaj w którymś rogu mapy znajduje się cel misji – zamek do zniszczenia czy wróg do pokonania.

Jakby niewiadomych było mało, zazwyczaj w ciągu minuty nasze włości odwiedzają pomniejsze potwory, postawienie kilku budynków „zaprasza" do królestwa monstrualne szczury, a większość scenariuszy przewiduje, że w którymś momencie zobaczymy najazd minotaurów, goblinów albo smoków. Czasami nawet po kilkudziesięciu sekundach od rozpoczęcia gry. Brzmi to jak hardkorowy tryb wyzwań i nieraz faktycznie tak jest, ale spokojnie, mamy najmocniejszego sojusznika w historii wojskowości – pieniądz. Jedyny „surowiec" w tej grze.

Sztuczna inteligencja

Majesty to symulator dysponowania zawartością skarbca. Co ważne, raczej nie ma możliwości, żebyśmy popełnili błędy, których druzgocące efekty zobaczymy

eprasa.pl ab8d03239b

dopiero za godzinę. Informację zwrotną co do podjętych przez nas decyzji dostajemy zwykle już po kilku minutach. Wybraliście na start gildię wojowników? Zapomnieliście postawić szybko targowiska i udostępnić herosom mikstury lecznicze? Droga gildia magów powstała po tej stronie, od której jesteście atakowani, i pierwszolevelowi czarodzieje padają jak muchy? Zdarza się. Bez bólu zaczynamy od nowa. **Nie musimy szukać drzew na deski, tworzyć łańcucha dostaw żywności, martwić się brakiem kamienia – liczy się tylko kasa.**

Okej, to skąd wiadomo, co zrobić, żeby wyszło dobrze? Jak w ogóle sprawić, żeby nasze niesterowalne towarzystwo się ruszyło? Po raz wtóry – kasa. I po raz pierwszy – AI. **Sztuczna inteligencja w Majesty to prawdziwe dzieło sztuki** i najważniejszy składnik tej gry. Wykonano naprawdę benedyktyńską pracę, żeby nasze królestwo żyło. Aby różne rodzaje herosów miały nie tylko różne rodzaje ataków, ale też różną osobowość i przede wszystkim – różne nawyki.



Jedne monstra spawnują się na brzegu mapy, inne wypełzają z nor, cmentarzy i starych zamków.

Możemy śledzić poczynania wybranego herosa w małym okienku i w razie kłopotów ratować go drogimi zaklęciami.



Zatem tropiciele od razu zaczną odkrywać mapę, podczas gdy czarodziej będzie głównie siedział w wieży. Łotrzykowie z zapałem wezmą płatne zlecenia, ale szybko wycofają się z konfrontacji z silniejszym wrogiem, za to nieopierzone paladynki na pierwszym poziomie rzucą się na wielgaśne trolle i, co ważne, stłuką potwory nie samopas, lecz w grupie. Niektórzy herosi lubią szukać przygód, inni niechętnie opuszczają obszar miejski, więc lepiej posłużą za straż.

Wszystko to dzieje się w grze, w której **nie wydajemy nikomu poleceń**, a jedyną możliwością przemówienia do herosa jest wyznaczenie nagrody: za dotarcie do znacznika, ubicie potwora lub zniszczenie siedliska bestii. Chociaż nawet finansowa marchewka nie zawsze skutkuje.

TA GRA DO DZIŚ POKAZUJE, JAK SZTAMPOWE SĄ INNE STRATEGIE.

Pomimo pewnych wad i zawiłości ta mechanika po prostu działa. Tutaj nasz „hivemind" jest samowystarczalny. Mało tego – zacznie działać tym sprawniej, im lepsze warunki do rozwoju mu zapewnimy.

Kwestia nawyku

Skąd brać na to wszystko pieniądze? Poustawiać gospody, nakazać budowę kuźni i wykupić rozwój technologii pancerza oraz broni, odblokować towary na targowisku. Kasa, która magicznie pojawia się w kieszeniach herosów(*), wędruje do lokali usługowych, a sami bohaterowie stają się lepsi na polu walki, mogą podreperować zdrowie miksturami czy salwować się ewakuacyjnym teleportem. Ale żeby nie było za łatwo... wracamy do kaprysów. Jedni herosi na „potionki" poskąpią, inni zrobią zakupy, gdy będzie im się chciało, ale za to już magowie błyskawicznie skorzystają z zasobów biblioteki, żeby poznać nowe zaklęcia.

Poza „humorami" bohaterów twórcy z Cyberlore rzucili pod nasze nogi jeszcze kilka kłód. Wspominałem o szczurach, które z czasem zaczynają wychodzić z miejskich kanałów? Cóż, atakują nie tylko obiekty, ale i poborców podatkowych zmuszonych osobiście zanieść każdą monetę do pałacu. Co więcej, niektóre stwory potrafią nas okradać. Widok szczurzyska podbierającego nam 2000 monet (koszt kilku herosów!), gdy nie możemy nic z tym zrobić, nieźle podnosi ciśnienie. Ale na dłuższą metę nie wkurza – po prostu wpisuje się w symulowany ekosystem.

Kolejna kłoda – niektóre budynki wykluczają obecność innych. Chcesz mieć szalonych mnichów zakonu Fervusa zdobywających poziomy w zawrotnym tempie i oswajających zwierzęta? To pożegnaj się z barbarzyńcami modlącymi się do Krolma – ci co prawda nie noszą pancerza, ale zadają srogie obrażenia (dodatkowo w ich domostwie uruchomimy krótkotrwały tryb szału, który zmienia wszystkich herosów w królestwie w totalnych zabijaków). Możemy wybrać świątynię Agreli z mniszkami żyjącymi po to, by podążać za innymi i ich leczyć. Można też zdecydować się na świątynię Krypty, bo tamtejsze wiedźmy regularnie przyzywają szkielety bojowe robiące za darmowe mięso armatnie. Ale nie da się mieć obu naraz.

Jedyna w swoim rodzaju

I rzecz ostatnia – wspomniana wcześniej kampania. Cyberlore wrzuciło w proste zadania szereg takich zmiennych, by wszystkie misje były ciekawe. Za każdym razem musimy więc mieć inny pomysł na przejście gry, inaczej skorzystać z dostępnych budynków czy nawyków naszych herosów, by wygrać. I właśnie to całkiem naturalnie uczy nas rozgryzania zaszytych w kodzie prawideł rządzących tutejszym światem. W porównaniu z Majesty kampanie w innych strategiach to jeden wielki pokaz sztampy. Zresztą to dzieło powstało właśnie po to, by od niej uciec. **I po 22 latach nie straciło absolutnie nic ze swojego czaru.** A i czas obszedł się z nim bardzo łaskawie.

ZZA KULIS

„Znudziłem się zarządzaniem każdą jednostką w Warcrafcie II", napisał mi Jim DuBois, główny projektant gry. „Zauważyłem, iż w Settlersach, gdy rybak idzie łowić, nikt mu nie mówi, gdzie ma się udać, jakby miał własną osobowość. Spodobało mi się to". Takie podejście sprawiło, że najwięcej uwagi poświęcono w Majesty właśnie AI. I być może dlatego też – pomimo sukcesu – produkcja ta nie doczekała się następców. „Formuła gry była mniej typowa i wymagała więcej czasu na programowanie inteligencji bohaterów. Z kolei brak kontroli nad jednostkami okazał się czymś, czego wydawcy nie rozumieli i co chcieli w grze zmienić".

(*) Jedyna niespójność w grze. Cieszę się jednak z tego „oszustwa", bo uzależnienie ekonomii od np. zdobywanych na mapie skarbów byłoby koszmarnym utrudnieniem.

eprasa.pl ab8d03239b

- **Gatunek:** survival horror
- **Premiera:** 2000
- **Platforma:** PC

BLAIR WITCH
VOLUME I : RUSTIN PARR

W lesie dziś nie zaśnie nikt

Eugeniusz Siekiera

Groza wzięła mnie z zaskoczenia już na etapie instalacji, gdy w głośnikach rozległo się łkanie przerażonej dziewczynki. Był to niezły przedsmak tego, co czekało mnie później.


Zdjęcie: Artisan Entertainment, 1999

Wiedźma z VHS

Film „Blair Witch Project" z 1999 roku to modelowy przykład na to, że kokosów można dorobić się na wszystkim, jeśli dysponujemy dobrym pomysłem. Cała historia zaczęła się od zamieszczonych w sieci informacji dotyczących rzekomego zaginięcia trójki studentów szkoły filmowej. Stało się to w lasach Black Hills stanu Maryland podczas kręcenia filmu dokumentalnego na temat lokalnej legendy o wiedźmie z Blair. Po roku taśmy z nagraniami odnaleziono, jednak po trójce studentów wszelki ślad zaginął. Jakiś czas później z odzyskanych materiałów zmontowano film i wypuszczono na duży ekran, a ludzie połknęli przynętę i zaczęli wierzyć w autentyczność tej opowieści. Film odniósł niespodziewany sukces; nakręcony niewielkim kosztem - raptem kilkadziesiąt tysięcy dolarów budżetu - zarobił setki milionów.

Co wyróżniało BWP? Oczywiście sposób realizacji. Kamera VHS, brak muzyki czy konkretnego scenariusza, a także amatorscy aktorzy, którzy nie wiedzieli, czego się spodziewać (by grali bardziej autentycznie, nie zdradzono im, jakie niespodzianki przygotowali scenarzyści) - wszystko to sprawiło, że film przypomina prawdziwy dokument, a nie maskaradę.

O debiutującym rok później sequelu „Księga cieni: Blair Witch 2" wspominam tylko z kronikarskiego obowiązku - to horror miałki i stworzony wyłącznie po to, by wykorzystać sukces pierwszej części, wykastrowany ze wszystkiego, co ją wyróżniało. Nieco lepiej wypadł „Blair Witch" z 2016 wracający do pierwotnej konwencji, ale ze znacznie większym budżetem. Ale to już zwykłe odgrzewanie kotleta.

Rustin Parr jest pierwszą częścią trylogii opartej na motywach znanego horroru „Blair Witch Project" (patrz: ramka „Wiedźma z VHS"). Co ciekawe, z góry zaplanowano, że każda odsłona opowie zamkniętą, odrębną historię, a poszczególnymi odcinkami zajmą się różne studia, co niestety zemściło się szalenie nierównym poziomem. O ile **pierwsza część to horror najwyższej próby**, o tyle kolejne – Legenda Coffin Rock oraz Historia Elly Kedward – jakościowo znacznie odstają od obiecującego początku (więcej o nich w ramce „Im dalej w las").


Otaczające Burkittsville lasy są bardzo niepokojące, szczególnie nocą.

Jedziemy w plener

Zawiesisty klimat udało się utrzymać przez większą część kampanii dzięki w sumie dość prostemu, ale świetnie skonstruowanemu scenariuszowi – ten przenosi mnie do lat 40. ubiegłego stulecia, a **punktem wyjścia przejmującej opowieści staje się masakra w domu niejakiego Rustina Parra**. Był on odludkiem mieszkającym w chałupie położonej w samym środku leśnej głuszy. Wśród ludności pobliskiego Burkittsville dorobił się etykietki dziwaka, ale że nikomu nie wadził, zostawiono go w spokoju. Do czasu, gdy z miasteczka znika ósemka dzieciaków, a po jakimś czasie Parr sam oddaje się w ręce sprawiedliwości, zdradzając, że to on za wszystkim stoi, a do szalonego i krwawego mordu podjudziła go zamieszkująca lasy wiedźma. Wiedźma z Blair.

W tym momencie historia się urywa, a do akcji wkraczam ja, wcielając się w Elspeth Holliday, wysłanniczkę agencji Spookhouse – odpowiednika serialowego Archiwum X, czyli jednostki zajmującej się wszystkim, co dziwne i paranormalne. Muszę przepro-

WARTO POWRÓCIĆ DLA GĘSTNIEJĄCEJ Z KAŻDĄ CHWILĄ ATMOSFERY.



By rozwikłać tajemnicę, trzeba pociągnąć mieszkańców za języki.

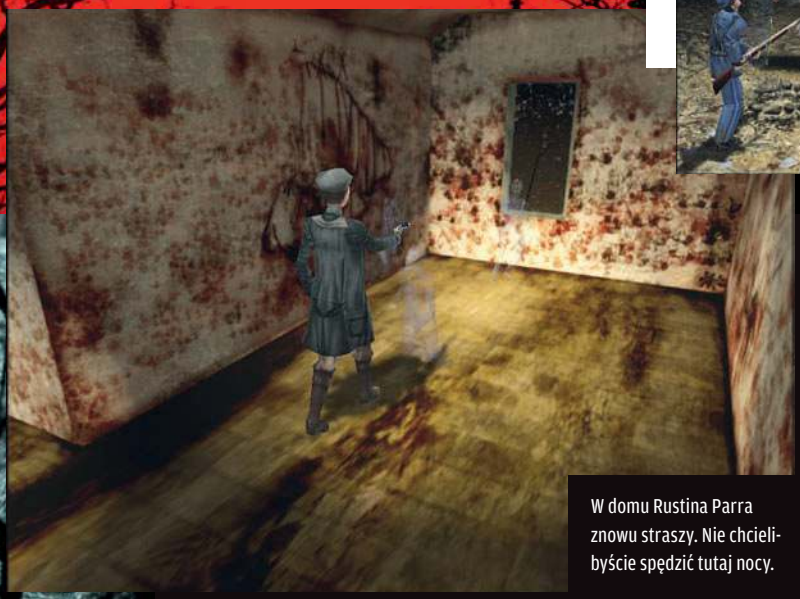
Im dalej w las

To, co w kontynuacjach Blair Witch dziwi najbardziej, to fakt, iż okazały się tak kiepskie, mimo że zostały stworzone przez utalentowane ekipy. Legendę Coffin Rock popełniło Human Head Studios, znane z genialnej Rune czy późniejszego Preya. Gra opowiadała o cierpiącym na amnezję żołnierzu walczącym w wojnie secesyjnej (akcję osadzono w 1886 roku), lecz niestety nie miała na siebie większego pomysłu – była krótka, odarta z klimatu i stawiała na walkę, a w tej materii Nocturne Engine radził sobie dość kiepsko.

Zamykająca trylogię Historia Elly Kedward to z kolei dzieło Ritual Entertainment, które wsławiło się między innymi kapitalnymi Heavy Metal: F.A.K.K.² oraz Sin. W tym przypadku fabuła sięga jeszcze dalej w przeszłość, bo aż do XVII wieku, gdzie w skórze Jonathana Prye'a, znanego łowcy czarownic, pomagamy mieszkańcom niewielkiej mieściny w zwalczeniu pradawnej klątwy. Był to typowy średniak – lepszy od drugiej odsłony, ale wciąż niemający startu do fantastycznego Rustina Parra.







W domu Rustina Parra znowu straszy. Nie chcielibyście spędzić tutaj nocy.

Nowe otwarcie

Dzięki specom od straszenia na rodzimym podwórku, krakowskiemu Bloober Teamowi, całkiem niedawno znów mogliśmy zaszyć się w gęstwinie Black Hills. Blair Witch z 2019 roku oferuje sporo kluczenia w ciemnościach i garść zmyślnych zagadek, czaruje też kolażem nieziemskich widoków (las w tej grze wygląda niezwykle sugestywnie) i bardzo solidną sekwencją finałową w upiornej posiadłości (choć jak na mój gust nieco przeciągniętą – dla lepszego efektu przyciąłbym ją). Jeśli zmęczyły cię poprzednie „symulatory spacerowicza" Blooberów, to wiedz, że Blair Witch ma w sobie więcej ekstraktu, przygody i mięcha. Warto dać mu szansę.

wadzić śledztwo, wziąć na spytki mieszkańców Burkittsville i odkryć, ile prawdy leży w lokalnych podaniach o upiornej wiedźmie.

Nauka na błędach

Sztywne ustawienia kamery, na którą nie mam żadnego wpływu, postać obserwowana z perspektywy trzeciej osoby oraz elementy akcji przeplatane prostymi zagadkami logicznymi – wszystkie te cechy pozwalają zaszufladkować Blair Witch jako klasyczny survival horror. Dzieło Terminal Reality napędza autorski silnik wykorzystany wcześniej w Nocturne – grze równie intrygującej, co irytującej. Problem w tym, że choć imponujący technicznie, engine ten kiepsko sprawdzał się w grach nastawionych na dynamiczną akcję.

Teksańczycy nie popełnili drugi raz tego samego błędu. Choć od strony wizualnej Blair Witch przypomina wcześniejsze dzieło ekipy, kompleksowo przebudowano model rozgrywki, kładąc większy nacisk na elementy logiczne czy rozmowy z napotkanymi ludźmi i marginalizując wszelkie dynamiczne sekwencje oraz samą walkę. Tym razem przerażała gęstniejąca z każdą minutą atmosfera, a nie szarżujące w moim kierunku monstrum. I mimo że bohaterka świetnie posługuje się bronią palną, a za pazuchą trzyma kilka niebezpiecznych zabawek, ważniejsze okazują się spryt i determinacja, a także przedmioty pomagające w prowadzeniu śledztwa, takie jak notatnik, mapa czy noktowizor.

Przede wszystkim klimat

Ekipa Terminal Reality postawiła na **klimat budowany już od pierwszych sekund i odpowiednio stopniowane napięcie**. Z miejsca dałem się porwać przedstawionej historii i z rosnącym niepokojem zapuszczałem się w las, błądząc wśród drzew. Wiedziałem, iż gdzieś tam, na pogrążonej w półmroku polanie, stoi zniszczony dom Rustina Parra. Nie było łatwo go znaleźć, w pierwszych dniach śledztwa raz za razem gubiłem się w gąszczu bliźniaczo podobnych ścieżek. Nie mogłem pozbyć się wrażenia, że to sprawka wiedźmy z Blair...

Choć dziś gra ta nie wywołuje już efektu „wow", swego czasu zachwyciła mnie wykonaniem. Nocturne Engine pozwalał generować fantastyczne światłocienie i tworzyć bardzo szczegółowe lokacje zapełnione wyrazistymi modelami postaci (dwie dekady temu te „fotorealistyczne" twarze robiły niesamowite wrażenie). Zadbano o posępną, utrzymaną w stonowanej i nieco przybrudzonej tonacji kolorystykę oraz podkręcający wyobraźnię dźwięk, co złożyło się na **zamknięte, przemyślane dzieło**. Dla tego klimatu – warto!



- **Gatunek:** akcja, horror
- **Premiera:** 2002
- **Platformy:** PC, PS2, XBOX

THE THING

Horror, który wyprzedził swoje czasy

Eugeniusz Siekiera

Uwielbiam grozę zaklętą w celuloidowej taśmie, nie zmienia to jednak faktu, że cholernie trudno o dobry horror. Trzeba obejrzeć dziesięć filmów, by trafił się jakiś znośny, zmęczyć setkę, by odkryć choć jeden wybitny – taki jak „Coś" z 1982 roku.

Sukcesu genialnego filmu w reżyserii Johna Carpentera można upatrywać w wielu składowych, które złożyły się na zamkniętą, zgraną całość. Jeśli jednak miałbym wskazać na rzecz najważniejszą, byłby to **mrożący krew w żyłach klimat budowany przez nieustanne poczucie zagrożenia i totalnego zaszczucia**.

W łapki zimno

Zasada wydaje się prosta. Wystarczy umieścić bohaterów w skrajnie nieprzyjaznym środowisku, najlepiej na jakimś odludziu, gdzie darmo szukać pomocy osób trzecich. Niech będą zdani tylko na siebie, niech boją się własnego cienia, ba, niech zerkają podejrzliwie nawet na swoich kompanów. Zaufanie to rzecz niezwykle ważna, dlatego powinni tracić je powoli, by wreszcie uświadomić sobie, że niebezpieczeństwo czyha na każdym kroku, a decydujący cios może paść z dowolnej, również najmniej oczekiwanej strony.

Wyobraźcie to sobie. **Z jednej strony niegościnna, mroźna Antarktyda, z drugiej ukryta pośród wiecznych lodów istota zamieniająca wszelkie stworzenia w krwiożercze monstra**, a w środku tego wszystkiego ekipa sukcesywnie uśmiercanych naukowców. Właśnie taki zestaw oferował film „Coś" Carpentera, a równo 20 lat później studio Computer Artworks spróbowało przenieść to na grunt gier komputerowych. Z jakim skutkiem?

Wyśmienitym, muszę przyznać. Choć nie obeszło się bez kilku zgrzytów wynikających z założeń rozgrywki, **w ogólnym rozrachunku wirtualna wycieczka na biegun południowy okazała się szalenie emocjonującym doświadczeniem**. I, co trzeba dodać, dość nowatorskim. The Thing to tylko w teorii klasyczna rozpierducha obserwowana zza pleców bohatera. Podstawową wrogą drobnicę przerabiamy tu jak w każdej innej strzelance, ale większe egzemplarze musimy najpierw osłabić, a później dopiero przypiec miotaczem ognia. Dodatkowo w tak niegościnnych okolicznościach przyrody amunicja i paliwo stanowią towar deficytowy.

W kupie siła

Scenariusz gry przedstawia bezpośrednią kontynuację wydarzeń znanych z filmu. Wcielam się w kapitana Blake'a MacReady'ego i wraz z ekipą ratunkową przybywam do pamiętnej stacji badawczej. **W zgranej drużynie niezwykle istotny jest podział na specjalizacje**: znalazło się w niej miejsce dla żołnierza, medyka i inżyniera. Obecność w tej morderczej ciuciubabce dwóch pierwszych z listy jest całkowicie

DOBRA GRA NIGDY SIĘ NIE STARZEJE, A DOBRY HORROR ZAWSZE PRZERAŻA.

The Thing Unplugged

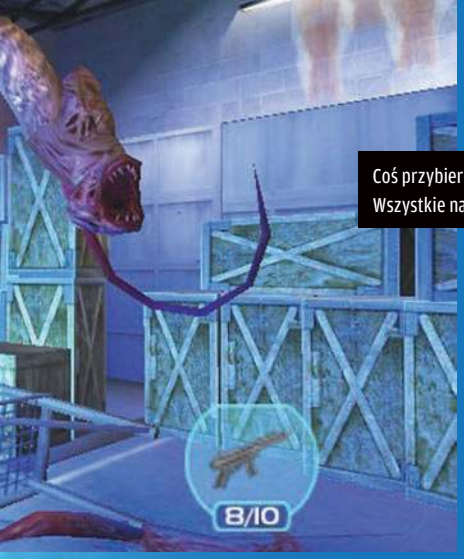
Chcielibyście zagrać w The Thing w wersji bez prądu? Nic prostszego. The Thing: Gra planszowa to - zgodnie z nazwą - planszówka, w której wcielamy się w jedną z postaci znanych z filmowego pierwowzoru i próbujemy zidentyfikować zainfekowanego gracza. Jeśli z kolei sami jesteśmy nosicielami obcej formy życia, robimy wszystko, by ukryć swój prawdziwy stan, uciec z bazy lub zarazić jak największą liczbę ludzi, co wzmocni nasze szanse. Brzmi ciekawie? Ano brzmi. Barierę może stanowić jednak cena, bo pudło z grą uszczupli wasz portfel o minimum 200 zł.





Zaszyty w grze system zaufania i dbania o morale nawet dziś byłby czymś wyjątkowym na tle konkurencyjnych horrorów.

eprasa.pl ab8d03239b



Coś przybiera najróżniejsze kształty i formy. Wszystkie należycie obrzydliwe.

gęstniejącej grozy trudno o zdrowy rozsądek i opanowanie. Patrząc na makabreski, które podsuwa świat gry, można wręcz postradać rozum. Zdarzyło się, że na widok kolejnej potworności ktoś wpadł w panikę i zaczął strzelać na oślep, raniąc wszystkich dookoła. Inny w ekstremalnej sytuacji w końcu nie wytrzymał napięcia i popełnił samobójstwo. Przyznam, że scena, kiedy jeden z moich podkomendnych odbiera sobie życie, była niezwykle sugestywnym doświadczeniem. Postanowiłem odtąd działać ostrożniej, wiedząc, że mogę wpłynąć na kolejnego roztrzęsionego delikwenta. Panaceum okazało się proste, wystarczyła ampułka adrenaliny. To gasi pożar, załatwia problem. Przynajmniej na jakiś czas.



Większych „cosiów" trzeba najpierw zmiękczyć, a następnie spalić.



Nadmiar makabrycznych widoków może doprowadzić naszego podkomendnego na skraj załamania, a ostatecznie nawet do samobójstwa.

uzasadniona, ale i ostatni z wymienionych okazuje się niezwykle przydatny. Inżynier jako jedyny potrafi naprawiać instalacje, od działania których częstokroć uzależniono dalszą wędrówkę przez fabułę gry, więc jego przedwczesna śmierć wiąże się z koniecznością wczytania ostatniego punktu zapisu (te niestety rozmieszczono dość niefortunnie, przez co nierzadko trzeba powtarzać spore fragmenty jakiegoś poziomu). Nie jest też tak, że w trakcie całej przygody towarzyszy mi jeden stały skład – tracę część ludzi (niektórzy zostają zarażeni, inni pożarci), ale ich miejsce prędzej czy później zajmują nowi kamraci.

Jednak to nie eksterminacja kosmicznego ścierwa czy podział bohaterów na role stanowi o sile i wyjątkowości dzieła Computer Artworks, ale **nacisk położony na emocje targające członkami zespołu, a także relacje pomiędzy nimi**. Jednym z czynników wpływających na zachowanie moich ludzi jest strach. Tak, zwyczajny strach, który – jeśli nie zareaguję wystarczająco szybko i pewnie – koniec końców doprowadzi do tragedii. W obliczu



Zaufanie to podstawa

Od kontrolowania strachu jeszcze ważniejsze staje się dbanie o wysoki poziom zaufania. Przecież moi sprzymierzeńcy mają walczyć z przeciwnikiem, a nie między sobą. Dlatego w miarę możliwości dzielę się amunicją, leczę rannych, a w walce staram się działać jak najskuteczniej – wszystko to realnie wpływa na morale drużyny. Oczywiście zaufanie okazuje się mieczem obosiecznym – jestem w stanie je umacniać, poprawiając relacje w ekipie, ale równie łatwo mogę zaprzepaścić dotychczasowe starania, raniąc własnych ludzi czy zabierając im cenne zapasy. Gdy przez dłuższy czas myślałem tylko o sobie, pozostali zaczynali postrzegać mnie jako zagrożenie, co finalnie prowadziło do buntu lub przynajmniej nieposłuszeństwa. Jak zapewne pamiętacie z filmu, obca forma życia manifestowała swoją obecność nie tylko w postaci powykręcanych, przerażających maszkar, ale też mogła asymilować się z ludzkimi komórkami, imitując swego nosiciela i pozostając przez jakiś czas w ukryciu. Ów **najciekawszy motyw znany z obrazu Carpentera zgrabnie wpleciono w realia wirtualnej rzeczywistości**, tytułowe Coś potrafi bowiem przenosić się między moimi podwładnymi, by następnie zamieniać ich w krwiożercze, bezrozumne monstra. I na to też jest sposób. Zgodnie z filmowym pierwowzorem mogę sprawdzić krew dowolnej osoby (nie wyłączając siebie samego), aby przekonać się, czy wciąż mam do czynienia ze zdrowym osobnikiem. Korzystanie z testów jest powiązane ze współczynnikami strachu i zaufania, ale niestety do gry wkradła się pewna nieścisłość, która kładzie się cieniem na tym szalenie oryginalnym rozwiązaniu. Zasadniczy problem leży w liniowości kampanii fabularnej – gra prowadzi mnie przez określone punkty scenariusza, a tych ominąć nie sposób. Co za tym idzie – zdarzają się nielogiczne sytuacje, kiedy jakiś delikwent zamienia się na moich oczach w potwora (bo taki los przewidział dla niego scenarzysta), mimo że sprawdzałem jego krew ledwie minutę wcześniej i test niczego nie wykazał. Cóż, skrypty, skrypty, skrypty...

Zaszczuci pośród lodu

Obcy byt, który przybiera nieprzewidywalne, prawdziwie upiorne kształty, to niejedyne zagrożenie czyhające na mnie i chłopaków. Drugim, niemal równie niebezpiecznym przeciwnikiem okazuje się środowisko naturalne. Kilkudziesięciostopniowy mróz nie bierze jeńców, a porywisty wiatr nie pozwala zbyt długo przebywać na otwartym terenie. Mimo iż z czasem klimat gry lekko się rozmywa, bo kampania zaczyna przypominać klasyczną symfonię zniszczenia na rozgrzane do czerwoności lufy, **polarne piekło jest tu wyjątkowo drapieżne i przerażająco sugestywne**.

Z czasem moje reakcje stały się zautomatyzowane. Gdy tylko lądowałem pośród tumanów śniegu, wiedziałem, że muszę się spieszyć i instynktownie szukałem schronienia. Chciałem zaszyć się w zamkniętym, obowiązkowo ogrzewanym pomieszczeniu. A tam? Tam mogło czaić się Coś. W każdym momencie czułem niepewność wobec tego, co czeka za załomem muru, jak zachowają się moi koledzy i czy śmiertelny cios nie padnie przypadkiem z ich strony, jeśli w żyłach kogoś z załogi mutuje już obcy genom. **W The Thing tak naprawdę nie ma bezpiecznego miejsca**, spokojnego azylu, gdzie można złapać oddech i poukładać myśli. I to właśnie piękno tej gry. Gry wyprzedzającej swoje czasy rozwiązaniami, które nawet dziś uznalibyśmy za nowatorskie i nietuzinkowe. Czy więc warto do niej powrócić? To pytanie retoryczne.

eprasa.pl ab8d03239b

RETRO KULTURA

Kilka uwag odnośnie do niniejszej listy. Po pierwsze, oczywiście nie da się tu uniknąć subiektywności i na pewno niejedna osoba zakrzyknie: „Co to za @#$% ranking?! Dlaczego pominęliście X, a uwzględniliście Y?!". Cóż, gdy lista ma ograniczoną liczbę pozycji, zawsze trzeba parę tytułów i kategorii odrzucić – stąd np. nieobecność jakiegokolwiek „Obcego" (czy trzeba zresztą polecać coś tak oczywistego?). Poza tym definicja „klasycznego horroru" jest płynna i zmienia się w zależności od perspektywy. W rankingu starałem się umieścić rasowe filmy grozy – takie, co do których nie ma wątpliwości, jaki gatunek reprezentują. Aha, ich kolejność jest chronologiczna, konkretna pozycja w rankingu nie odzwierciedla jakości dzieła. ***[Michał Klekowicki]***

10 KLASYCZNYCH HORRORÓW, KTÓRE WARTO OBEJRZEĆ


© 1922 Prana Film

1 „Nosferatu – symfonia grozy" (1922)

Lata 20. ubiegłego wieku. Chcesz zrobić adaptację znanej książki o wampirach, ale pojawiają się problemy prawne. Co dalej? Jeśli jesteś Friedrichem Wilhelmem Murnauem, tworzysz na jej motywach **arcydzieło filmowego ekspresjonizmu i jeden z najbardziej przerażających horrorów epoki**. „Nosferatu" okazał się bowiem tak kultowy, że przed wejściem do kanonu popkultury nie powstrzymał go ani zakaz wyświetlania, ani nawet zniszczenie większości kopii. Choć adaptacji „Drakuli" było wiele, to właśnie czarno-biały, niemy „Nosferatu" wyznaczył standardy grozy prezentowanej w kinie. Scenografia filmu to arcydzieło, szokuje dziwaczną geometrią i niepokojącymi kontrastami. Postać hrabiego Orloka, odwołująca się do najbardziej upiornych ludowych wierzeń o wampirach, przeraża zaś swym wynaturzeniem, w którym cechy ludzkie ustępują tym demonicznym. To jedyny niemy horror na tej liście, więc tym bardziej warto go obejrzeć.

2 „Frankenstein" (1931)


© 1931 Universal Pictures

Tak, powieść „Frankenstein, czyli współczesny Prometeusz" autorstwa Mary Shelley jest wybitna, a sama pisarka stała się prekursorką nie tylko gotyckiego horroru, ale i współczesnej fantastyki naukowej. I choć najlepszy z „potwornych" klasyków wytwórni Universal Pictures nie trzyma się wiernie książkowego pierwowzoru, to wciąż naprawdę dobry film: niesamowicie charakterystyczny wizualnie, pełen ciekawych kadrów i klimatycznych, prostych scenografii, **dobrze napisany i zrealizowany. Jednak przede wszystkim należy pochwalić w nim aktorstwo**. Colin Clive swoim maniakalnym, upiornym występem przypomina, że to właśnie grany przez niego doktor Frankenstein, a nie stworzona przez naukowca istota, jest w tej opowieści czarnym charakterem. Oj, tak. Duch pierwowzoru najbardziej przejawia się właśnie w tym aspekcie. A potem na scenę wchodzi jeszcze Boris Karloff (choć nie cały na biało, to nadal w świetnej charakteryzacji) i pisze historię kina.

3 „Noc żywych trupów" (1968)


© 1968 Image Ten

Jedna z tych produkcji, które w latach 60. XX wieku mogły powstać w Stanach Zjednoczonych wyłącznie jako kino niezależne. Upór twórców – mimo początkowych trudności ze znalezieniem dystrybutora (głównie przez naciski, aby dzieło „złagodzić") – w końcu zaowocował premierą w amerykańskich kinach i... straumatyzował kilka pokoleń nieprzygotowanych widzów. Film szokował przemocą, efektami, atmosferą, a co poniektórych nawet castingiem głównego – czarnoskórego – bohatera. Gdy pada dziś termin „żywe trupy", to właśnie dzieło George'a A. Romero i Johna A. Russo jako pierwsze przychodzi nam na myśl. Zresztą wtedy film był czymś naprawdę świeżym – przerażał na najbardziej fundamentalnym poziomie, dotykając tematu śmierci w wyjątkowo groteskowy sposób. To jeden z pionierów – i możliwe, że największy popularyzator – kina gore, a także pierwszy współczesny horror. Dzieło przełomowe i rewolucyjne na więcej niż jeden sposób. Realizacja w czerni i bieli stawia je wizualnie po stronie starych filmów grozy, lecz tematyką, ze swoim wnikliwym komentarzem społecznym, niejednoznacznymi postaciami i łamaniem tabu, **„Noc żywych trupów" wyprzedza cały gatunek**.

eprasa.pl/ab8d03293b





„Egzorcysta" (1973)

Tytuł szalenie ważny dla gatunku, bo będący pierwszym horrorem tak poważnie potraktowanym przez branżę filmową (nominowany do Oscarów w kilku kategoriach, a nagrodzony za scenariusz adaptowany i dźwięk). Uznanie mainstreamu wynikało w dużej mierze z opowiedzianej w tym dziele historii. W tle opętania pojawia się bowiem problematyka zdrowia psychicznego, kryzysu tożsamości i wiary, poczucia winy, konsekwencji rozpadu małżeństwa oraz cierpienia rodziny dotkniętej chorobą. Jednocześnie „Egzorcysta" to wciąż rasowy horror, dlatego to właśnie on, a nie np. „Dziecko Rosemary", znajduje się na mojej liście. Nie bez powodu **przylgnęła do niego opinia „najbardziej przerażającego filmu w historii kina".** I choć pewnie w dużej mierze to, jak „Egzorcysta" zostanie odebrany, zależy od przekonań religijnych widza, niemal 50 lat po premierze obraz Williama Friedkina potrafi zszokować, malując wizję opętania tak dosadną i ohydną, że tylko nieliczne produkcje odważyły się ją skopiować. Zasypuje widza obrzydliwymi i wulgarnymi scenami wypełnionymi po brzegi ohydnymi efektami specjalnymi – wszystko, aby jak najdosadniej zaznaczyć na ekranie obecność chrześcijańskiego diabła.

„Szczęki" (1975)

Istnieje jakaś niepisana zasada, żeby nie nazywać „Szczęk" horrorem – w zamian przeważnie pada określenie „shark attack thriller". Cholera wie, skąd się to wzięło. Film o krwiożerczym rekinie nakręcony przez Stevena Spielberga jest przecież klasycznym HORROREM reprezentującym podgatunek znany dziś jako „natural horror", gdzie zagrożenie stanowi jakiś element przyrody (zwierzę, roślina). Obok „Ptaków" Alfreda Hitchcocka to jeden z najbardziej znanych i cenionych HORRORÓW w tej kategorii – ba, to dzięki „Szczękom" ta tematyka zaliczyła eksplozję popularności, atakując kina zabójczymi orkami, kałamarnicami, pszczołami czy niedźwiedziami. Spielberg zrobił film zjawiskowy, przez co niewiele można mu zarzucić. **Oprócz bardzo estetycznego, zachwycającego aspektu wizualnego dzieło (oparte na książce) cechuje się także solidnym scenariuszem**, w którym każde



rozwiązanie fabularne zostało dobrze przemyślane. Ścieżka dźwiękowa Johna Williamsa jest genialna i na tyle charakterystyczna, że jej motyw przewodni szybko stał się powszechnie rozpoznawalny. Napięcie w filmie wydaje się wręcz namacalne, sceny z rekinem budzą autentyczną grozę, a przy okazji Spielberg serwuje nam jeden z najbardziej znanych finałów w historii kina.

„Suspiria" (1977)

Włoski film Daria Argenta **może być jednym z najbardziej wpływowych horrorów pod względem stylistycznym**. Intrygująca praca kamery, kreatywne użycie oświetlenia i barw, perfekcyjne wykorzystanie głębokiej ciemności dla budowania napięcia i elementu zaskoczenia to bez wątpienia inspiracje dla wielu współczesnych dzieł, którym nie zawsze udaje się „Suspirii" dorównać. Oj, tak, mamy do czynienia z obrazem wizualnie pięknym i niepokojącym, co dopełnia przedziwna muzyka zespołu Goblin *[polecam go fanom niesztampowego rocka progresywnego – Smg]*. Argento stworzył kino surrealistyczne w duchu i w ciele, więc znaczna



większość filmu przypomina sen, a dokładniej koszmar: kadry łamią typowe konwencje, a sekwencje ruchów i wydarzeń wydają się błąkać po różnych wersjach tego samego obrazu. Brzmi nieco dziwnie? Bo to *dziwny* film.

„Lśnienie" (1980)

„Lśnienie" Stanleya Kubricka jest, jak większość jego filmów, perfekcyjne pod względem audiowizualnym. Każdy kadr dopieszczono do najmniejszego detalu, każdy ruch kamery zaplanowano i przemyślano, a każdemu wyrazistemu kolorowi widocznemu na ekranie nadano jakieś znaczenie. Montaż dobrze podkreśla napięcie i niepokój, muzyka wywołuje dreszcze i nawet najbardziej błahe dialogi przyczyniają się do budowania atmosfery całego filmu. A **gdy robi się strasznie, to jest wtedy naprawdę, naprawdę strasznie**. Oczywiście na jakość tego dzieła istotnie wpływa obsada. Jack Nicholson odegrał jedną z najważniejszych ról w swojej karierze. Shelley Duvall – wcielająca się w ciepłą, ale nieśmiałą i bierną postać – wywołała wcale nie gorsze wrażenie (warto poczytać o kręceniu filmu, aby dowiedzieć się, że z winy reżysera prze-



żyła na planie prawdziwy koszmar). Nawet Danny Lloyd świetne odnalazł się w swojej roli pomimo młodego wieku. Podsumowując, w filmie nie ma żadnego złego występu. I choć wszystkie klasyczne Kingowskie motywy są tutaj na miejscu – obdarzone nadnaturalną mocą dziecko, ciekawe postacie drugoplanowe, krwawe wizje, zmagania z nałogiem – Stephen King adaptację Kubricka znienawidził. Proponuję obejrzeć miniserial „Lśnienie" wyprodukowany przez Króla Horroru i samemu wyrobić sobie zdanie na temat tego, która wizja okazała się bardziej przerażająca.



© 1982 Universal Pictures

„Coś" (1982)

To druga, po „Istocie z innego świata" (1951), i poniekąd wierniejsza adaptacja opowiadania Johna W. Campbella „Kim jesteś?". Rdzeniem filmu jako horroru jest paranoja – pierwszy seans nie tylko okazuje się straszliwie niepokojący w ogólnym odbiorze, ale także bardzo skutecznie wywołuje niepewność u widza, który wraz z bohaterami zaczyna rozumieć, czym jest tytułowe „coś" i jakie konsekwencje niesie ze sobą jego istnienie. **Pod względem technicznym to jeden z najbardziej imponujących filmów lat 80. – w zasadzie szczyt tego, co można uzyskać za pomocą tzw. efektów praktycznych** (z odrobiną animacji poklatkowej). Wszystko to składa się razem na upiorny body horror pełen deformacji, dziwnych form, płynów i narośli (wyprodukowany w 2011 prequel, w którym wykorzystano efekty komputerowe, nawet nie umywa się do swojego filmowego „ojca"). Na pochwałę zasługuje także świetna, minimalistyczna ścieżka dźwiękowa autorstwa Ennia Morriconego. Cóż, John Carpenter zna się na horrorze jak mało kto, a „Coś" może być idealnym filmem do rozpoczęcia przygody z tym reżyserem.

„Mucha" (1986)

Gdy zlecono Davidowi Cronenbergowi stworzenie remake'u „Muchy" z 1958 roku, zapewne nikt z decydentów nie miał pojęcia, co właśnie uczynił. Popularny w latach 50. horror opowiadał o genialnym naukowcu, który przeprowadza eksperymenty związane z teleportacją – kanadyjski reżyser wykorzystał tę historię, uwalniając drzemiący w niej dodatkowy potencjał. Jego „Mucha" jest bowiem czymś zupełnie innym niż pierwowzór. To **opowieść o miłości, pionierstwie, pasji, zmieniającej człowieka chorobie i wynikającej z niej traumie. Film niezwykle inteligentny, osobisty, czuły**; tragiczny romans w konwencji horroru science fiction, a może i horror science fiction w konwencji romansu. Scenariusz prezentuje się świetnie – w dialogi, rozwój akcji, relacje między bohaterami bardzo łatwo uwierzyć – a pomysł na casting był błyskotliwy.

„Mucha" to jeden z najobrzydliwszych body horrorów, jakie powstały. Cronenberg nie miał tu żadnych hamulców, a efekty wykorzystane w filmie – dzieło wybitnego „eksperta od potworów", Chrisa Walasa – są wręcz legendarne. Całości dopełnia zaś genialna w swej skromności ścieżka dźwiękowa. Nie ma sensu dalej się rozpisywać – radzę zobaczyć na własne oczy.



© 1986 Brooksfilms / SLM Production Group


© 1986 Brooksfilms / SLM Production Group

„Martwe zło 2" (1987)

Na początek warto wspomnieć, że inspirowana twórczością H.P. Lovecrafta pierwsza część „Martwego zła" jest niewiele gorszym klasykiem kina i świetnym przykładem filmu z rodzaju „domek w środku lasu". Jednak to „dwójka" (sequel i remake zarazem) **stała się tytułem absolutnie kultowym. Perełka wśród całej serii, a w swojej niszy – po prostu kawał dobrego kina.** Zanim Sam Raimi zabrał się za trylogię o Spider-Manie, to właśnie seria „Martwego zła" była najbardziej rozpoznawalnym dziełem reżysera. W filmie widać wszystkie cechy jego kina: dynamiczną, płynną pracę kamery pełną dziwacznych przelotów i intensywnych zbliżeń oraz montaż złożony z szybkich cięć. Poza tym doświadczamy też wyolbrzymienia, krzykliwości i przeładowania stylem, który wylewa się z ekranu razem z hektolitrami krwi. Raimi nie boi się kiczu, jednak „Martwe zło 2" pozostaje horrorem i w wielu momentach wciąż potrafi przestraszyć czy wywołać mrowienie w trzewiach. (Przy okazji: przesadzona krwistość i kiczowata przemoc, których celem jest bawić, mają swoją nazwę „splatstick", od „splatter cinema", czyli kina gore, oraz „slapstick" – komedii pełnej niezdarności i ruchowej przesady).

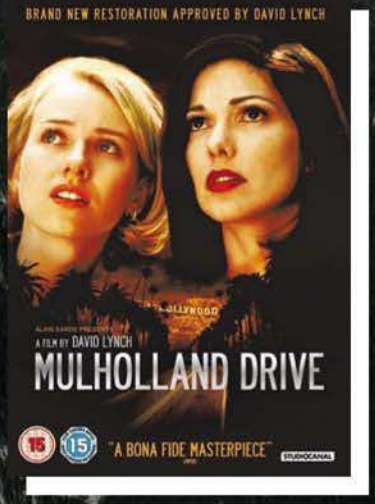


© 1987 Renaissance Pictures

eprasa.pl/ab8d03293b

Lynch razy dwa

CZYLI HORROR ONIRYCZNY



„Mulholland Drive"

reż. David Lynch, 2001

Tytułowa Mulholland Drive to biegnąca nieopodal Los Angeles górska droga, z której rozciąga się widok na dzielnicę Hollywood. Rita, główna bohaterka filmu Davida Lyncha, budzi się pewnego dnia w rozbitym samochodzie przy owej szosie. W aucie znajduje torbę pełną pieniędzy, nic o nich jednak nie wie, gdyż cierpi na amnezję. Później spotyka Betty, uroczą blondynkę, która postanawia się nią zaopiekować i początkowo sprawia wrażenie przyjaźnie nastawionej. **Nic nie jest tu jednak takie, jakie się wydaje.**

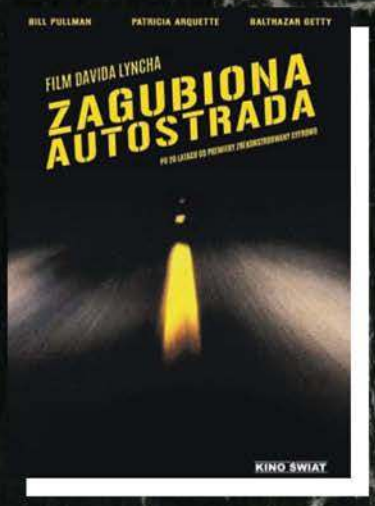
Zaliczam się do grona ludzi bardzo odpornych na horrory, ale każdy seans „Mulholland Drive" (a było ich już sporo) powoduje, że cały drżę. Głównie dlatego, że **zamiast straszyć nas potworami, reżyser obrazuje przede wszystkim mroczną stronę ludzi**. Lynch do perfekcji opanował wprowadzanie widza w stan niepokoju, zupełnie rezygnując z typowych jump scare'ów. Rzadko też nadaje grozie rzeczywistą twarz, rozumiejąc, że tak naprawdę najbardziej boimy się samego oczekiwania na to, co może nadejść.

„Mulholland Drive" ma doskonały scenariusz, który przy pierwszym oglądaniu może okazać się dla widza... bełkotem. Wynika to jednak z tego, że całość jest po prostu wymagającą interpretacji zagadką. Reżyser posługuje się logiką snu, opowiadając o czymś innym, niż mogłoby się początkowo wydawać. Przed seansem warto w ramach przygotowania przejrzeć kilka senników czy poznać koncepcję Sigmunda Freuda dotyczącą nieświadomości; polecam też szczególnie skupić się na pierwszej oraz ostatniej scenie filmu. Kluczem do zrozumienia historii jest skryty początkowo fundament relacji między obiema kobietami. Pod płaszczykiem typowego dla reżysera sielankowego klimatu kryje się mrok i cały zestaw najgorszych wad ludzi: zazdrość, nienawiść i żądza sławy.

Uwielbiam to, jak obraz zestawia ze sobą przeciwieństwa: spokojną atmosferę z pełnym napięcia oczekiwaniem czy koloryt świata Hollywood z kryjącą się pod jego maską mroczną twarzą. **To nie tylko wyborny straszak, ale też film cechujący się wielkimi walorami artystycznymi.** To właśnie w nim znajdziecie odpowiedź na pytanie, dlaczego Lynch uważany jest przez niektórych za geniusza. ***[Otton]***

„Zagubiona autostrada"

reż. David Lynch, 1997



Jako utalentowany saksofonista Fred Madison szybko dorobił się pokaźnego majątku i światowej sławy. Problem w tym, że w końcu dopadł go główny problem popularności – brak prywatności (a może szaleństwo i woda sodowa?). Bohater jest bowiem prześladowany we własnym domu przez psychopatę podrzucającego mu codziennie do skrzynki ten sam kręcony amatorską kamerą filmik. **Wideo obrazuje tajemniczego mężczyznę chodzącego po willi Freda pod jego nieobecność**, choć za każdym razem nagranie jest dłuższe o kilka sekund. Małżeństwo Madisonów coraz bardziej obawia się o swoje bezpieczeństwo, gdy pomimo nowych środków ochrony taśmy wciąż pojawiają się w skrzynce. Co znajdzie się na ostatniej z nich?

„Zagubiona autostrada" **s**kłada się tak naprawdę z trzech pozornie niepowiązanych ze sobą segmentów. Po historii Freda Madisona przeniesiemy się do pewnego więzienia, w którym strażnicy odkrywają, że w celi oskarżonego o morderstwo człowieka przebywa inny mężczyzna. Ostatni akt to z kolei totalna jazda bez trzymanki, pełna wydarzeń tak dziwnych (wspomnę tylko o Marilynie Mansonie grającym aktora z sadomasochistycznego porno), że na pierwszy rzut oka stanowiących jeden wielki chaos.

Wszystko dlatego, że **mamy tu do czynienia z filmem zagadką ukrywającym prawdziwą historię pod stertą przenośni**. Metaforyka snu oraz sielanka codziennego życia okazująca się tylko złudzeniem to motywy typowe dla twórczości Lyncha. Nie dziwi więc fakt, że poza „Mulholland Drive" pojawiają się one także w „Zagubionej autostradzie". Tym razem przed seansem warto poczytać też o mechanizmie wyparcia – znajomość tego zjawiska jest kluczowa dla prawidłowego odbioru całości.

„Zagubioną autostradę" mimo wszystko cenię nieco mniej od drugiego opisanego przeze mnie dzieła Lyncha. Metafory i konstrukcja nie są tutaj jeszcze tak perfekcyjne, w filmie brakuje też wyrazistych postaci i finezji przejawiającej się w późniejszych produkcjach reżysera, kiedy to zamiast stosować miejscami zwykłe „pieprznięcia", wolał już grać atmosferą. Nie zmienia to faktu, że oba filmy szczerze uwielbiam i polecam. Nikt nie potrafi straszyć tak dobrze jak Lynch, jednocześnie wychodząc poza utarte schematy gatunkowe. ***[Otton]***

SCI-FI RETRO:

SIELANKOWA APOKALIPSA

„Ostatni brzeg"

Nevil Shute



Zastanawialiście się kiedyś, jak może wyglądać nasza planeta po wojnie atomowej? Zapewne umysły przepełniały wam wizje rodem z filmów katastroficznych, horrorów, „Mad Maksa" czy choćby Fallouta. Będzie trudno, będzie strasznie, będą mutanty... ale żyć się jakoś da. A teraz wyobraźcie sobie zupełnie inną postapokalipsę. **Świat, który jest normalny, wręcz sielankowy.** Świeci słońce, a ludzie przechadzają się po ulicach i robią zakupy. Po pracy piją drinka w ogródku, jeżdżą na ryby, surfują. Żadnych potworów, radioaktywnych deszczy, trzeszczących liczników Geigera, wiecznej nocy, zimy nuklearnej, strzelanin, paniki czy gangów wyglądających jak zespoły heavymetalowe w scenicznym rynsztunku. **Ale ten świat też umiera – nieodwracalnie i bez żadnej nadziei.** Nikt i nic nie przeżyje.

Książkę dwukrotnie zekranizowano, w 1959 i w 2000 roku. Osobiście bardziej polecam tę starszą wersję, lepiej oddaje klimat tamtych lat.



Wizję takiego końca ludzkości znajdziecie właśnie w „Ostatnim brzegu" Nevila Shute'a. Książka ta – napisana w 1957 roku, a więc u szczytu zimnej wojny i paniki wywołanej potencjalnym konfliktem nuklearnym – do dziś nie straciła swej „mocy rażenia", ostrzegając przed tym, do czego możemy doprowadzić nie tylko planetę, ale też nas samych. (To chyba dobra lektura na obecne czasy). Akcja powieści dzieje się w nieodległej wtedy przyszłości – na przełomie 1962 i 1963 roku – w Australii, kilka miesięcy po wojnie atomowej między USA, Rosją i Chinami. Zaczęło się od bardzo lokalnego konfliktu, który eskalował, aż wreszcie wyrwał się spod kontroli. Efektem okazała się mordercza wymiana uderzeń nuklearnych wykonanych nie tylko przez te mocarstwa, ale i wiele innych państw dysponujących bronią masowego rażenia. Odpalono w sumie około 4700 atomówek, unicestwiając całe życie na półkuli północnej. Południowa część globu co prawda ocalała – ale tylko chwilowo. Monsuny „pompują" bowiem w jej kierunku ogromną radioaktywną chmurę, która za kilka miesięcy dotrze nad Australię i zabije praktycznie wszystko, co jest większe od karalucha. **Nie ma ratunku, żaden schron nie zapewni kryjówki** na wystarczająco długi czas, by skażenie osiągnęło bezpiecznie niski poziom.



© 1959 United Artist

Główni bohaterowie powieści to dwaj żołnierze: Peter Holmes, porucznik Australijskiej Marynarki Wojennej (ma żonę i małą córkę), oraz Dwight Towers, kapitan amerykańskiego okrętu podwodnego „Skorpion", który przetrwał zagładę i dotarł do Australii. Oprócz nich poznamy też bliżej Moirę Davidson, przyjaciółkę Holmesów, oraz Johna Osborne'a, fizyka radiologa pasjonującego się wyścigami samochodowymi. Ludzie ci rozmaicie reagują na nadchodzącą zagładę. Obaj żołnierze szukają ucieczki w codziennych obowiązkach: pełnią swą służbę, wykonują rozkazy, by w końcu ruszyć „Skorpionem" w beznadziejną i raczej bezsensowną misję po tym, jak gdzieś ze „strefy śmierci" (terenów USA) docierają dziwne sygnały radiowe. Żona Holmesa wypiera rzeczywistość, pogrążając się w domowych rytuałach (wiosenne porządki, pielęgnacja ogródka – cóż, że nie doczeka się pięknych kwiatów?) i tocząc banalne rozmowy o niczym. Moira wydaje się pogodzona z sytuacją, choć nazbyt często sięga po alkohol. A Osborne – dotąd racjonalny do bólu – obsesyjnie skupia się na przygotowaniach do ostatniego w historii ludzkości wyścigu samochodowego, z którego zresztą nie zamierza wyjść żywy, uznając taką śmierć za lepszą niż od choroby popromiennej.

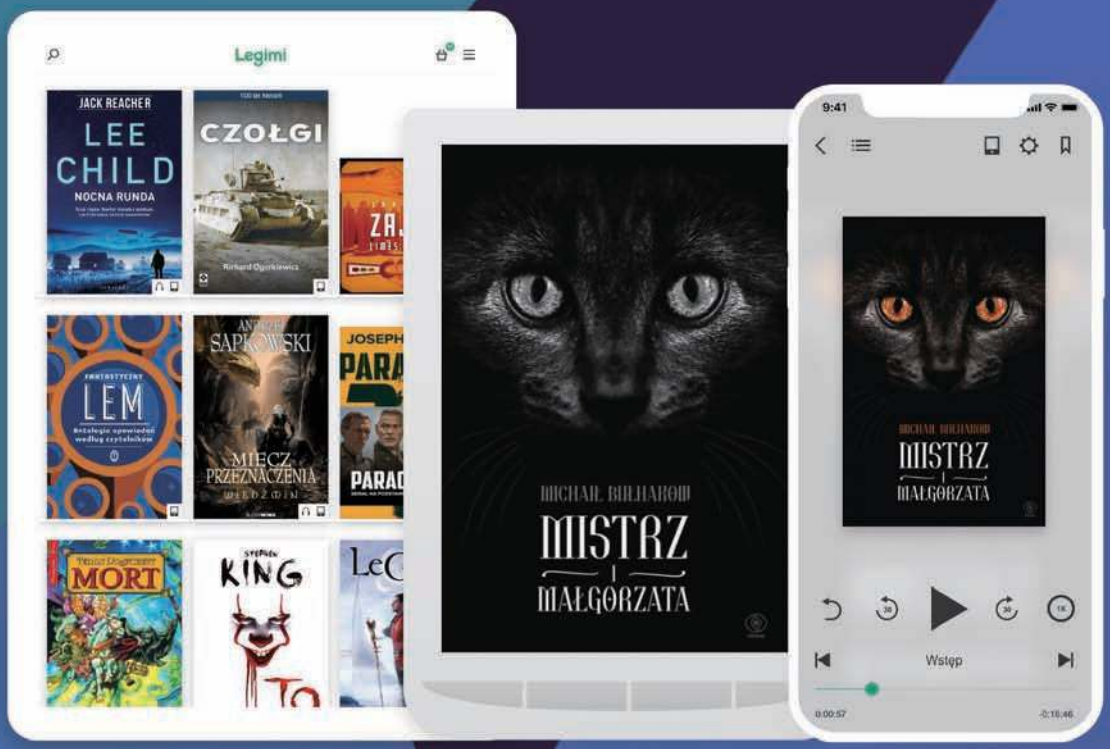
Życie zdaje się toczyć zupełnie normalnie. Czasem tylko wspomina się przy jakieś okazji, że rząd rozprowadza tabletki z łagodnie działającą śmiertelną trucizną albo że stracono kontakt z kolejnym miastem na północy Australii, gdzie pojawiła się już wspomniana chmura. Nie ma rozpaczy, nie ma histerii, ale raz na jakiś czas **dochodzi do łamiących serce dyskusji: jak uśmiercić swoje dziecko, gdzie umrzeć, kiedy najlepiej to zrobić**... I nie ma tu happy endu. Jest tylko end.

„Ostatni brzeg" nie jest lekturą dla ludzi pragnących dynamicznej akcji i dramatycznych wydarzeń. Książkę świadomie utrzymano w powolnym tempie i wyciszonej tonacji. Ot, taki niespieszny „spacer skazańca" – spokojny, niemal beznamiętny marsz ku śmierci, którą się akceptuje, bo nic innego nie pozostało. I chyba właśnie to sprawia, że choć nie pamięta się już tysiąca innych, dużo efektowniejszych wizji atomowego końca ludzkości, „Ostatni brzeg" pozostaje w głowie na długo. ***[Smg]***

Legimi

Nie samymi grami człowiek żyje...
Mamy dla Ciebie darmową książkę od Legimi!

Zdrap swój kod
i wybierz tytuł dla
siebie.
Do czytania lub
słuchania. Jak wolisz.



Jedna książka to za mało? Skorzystaj z 20% zniżki na e-voucher prezentowy w Legimi. Wejdź na na www.legimi.pl/ebooki-na-prezent i użyj kodu "cdaction" na ekranie z wyborem płatności.

eprasa.pl ab8d03239b



Pudła na wystawie

Eugeniusz Siekiera

Moda na retro ma się dobrze, a niszowi twórcy skwapliwie z tego korzystają. Boomer shootery mnożą się jak grzyby po deszczu, cyfrowe sklepy zalewane są remake'ami lub remasterami klasyków, a rynek wciąż wydaje się nienasycony. Miejsca na sentymentalne powroty do przeszłości nie brakuje.

Produkcje, do których odnoszę się we wstępie, łączy jedno – na ogół niewiele kosztują. W kontrze do edycji cyfrowych swój renesans przeżywa rynek wydań fizycznych, ale w tym przypadku przydaje się już zasobniejszy portfel. Dla kolekcjonerów szczególnie cenne są wydania typu big box, czyli w dużych kartonowych pudłach, w jakich jeszcze dwie dekady temu zwykło się wypuszczać gry na polski rynek.

Ochaby Wielkie to nieduża miejscowość, którą miniecie, jadąc z Katowic w kierunku Ustronia i Wisły drogą krajową nr 81. To właśnie tutaj otwiera swe podwoje muzeum starych gier komputerowych (jako część znacznie większego przedsięwzięcia – obok muzeum starych samochodów, odrestaurowanych ciągników i elementów wyposażenia domowego z okresu PRL-u). Nie ukrywam, że big boksy interesują mnie bardziej niż traktory, więc gdy tylko dowiedziałem się o nowej inicjatywie, pojechałem na miejsce, by rzucić okiem na imponującą kolekcję starych gier i zamienić kilka słów z jej właścicielem.

Eugeniusz Siekiera: Pytanie zasadnicze – czym są big boksy?

Szymon Bieniek: W latach 80. i 90. każdy z wydawców miał swój własny wymiar pudełek do gier; czasem różniły się nawet kształtami. (Pierwsze opakowania gier przypominały niekiedy do złudzenia te, w które pakowano... winylowe płyty z muzyką!). Dopiero pod koniec lat 90. wydawcy starali się to ujednolicić, obierając rozmiar dziewięć na siedem cali za standard. Ten utrzymał się jednak krótko, ponieważ big boksy zostały wyparte przez tzw. DVD boksy zabierające mniej miejsca na półkach sklepowych. **Obecnie mianem „big box" określa się wszystkie gry w kartonowych opakowaniach**, niezależnie od ich wymiarów (z pominięciem miniboksów, do których dorzucono małą kartonową nakładkę na DVD boksa). Zazwyczaj chodzi o produkcje pecetowe i na Maca, ale zasadniczo pasuje to również do gier z Amigi.

MUZEUM ‚KTÓRE SZANUJĄCY SIĘ GRACZ POWINIEN ODWIEDZIĆ!

ES: Współczesny gracz jest wygodny; jeśli odpala stare gry, to przeważnie w wersjach cyfrowych, przystosowanych do współczesnych systemów operacyjnych. Skąd pomysł, by zbierać fizyczne wydania starych gier? Kiedy zaczęła się ta pasja, jak długo już trwa?

SB: Pasja wynika pewnie z nostalgii – mój pierwszy komputer to początek lat 90. W tamtych czasach miałem ograniczony dostęp do pirackich wersji, w moje ręce rocznie trafiały mniej więcej dwie oryginalne gry, które siłą rzeczy były dla mnie bardzo cenne. Niestety te pudełka przepadły. Pomysł, żeby wrócić do tytułów retro, przyszedł dopiero parę lat temu. Oglądanie popularnych kanałów na YouTubie (LGR, arhn.eu i paru innych) rozpaliło na nowo fascynację grami retro, pojawiła się również chęć „odzyskania" tytułów, jakie w przeszłości posiadałem. Koniec końców zacząłem inwestować również w te pozycje, które po raz pierwszy widziałem na licytacji w serwisie aukcyjnym. Tym sposobem zbiór mocno się rozrósł.

ES: Który egzemplarz był pierwszy i ile gier obecnie liczy twoja kolekcja?

SB: Moimi pierwszymi oryginalnymi grami w ogóle były prawdopodobnie Zool

eprasa.pl ab8d03239b



Na półkach sporo wolnego miejsca, ale jeszcze nie wszystkie boksy zostały skatalogowane.

oraz Robbo w wersji z 1993 roku. Jeśli chodzi o współczesne kolekcjonowanie, to zaczęło się bez fajerwerków, pierwszym zakupem był zestaw 15 gier pod DOS-a, najlepsze w tej paczce okazało się Alone in the Dark 2, reszta niewarta uwagi. **W tym momencie w mojej kolekcji powinno być około 3000 big boksów**, ale jeszcze nie wszystkie udało mi się spisać.

ES: Czy zbierasz big boksy wedle jakiegoś klucza, skupiając się na konkretnych przedziałach czasowych, gatunkach lub platformach? Czy może kierujesz się sentymentami, kompletując tylko te gry, które dobrze znasz?



W gablotach wylądowały najcenniejsze okazy, np. Jazz Jackrabbit 2 w folii czy Sigil (dodatek do Dooma) z autografem Johna Romero.

SB: Mam listę priorytetową, są na niej oryginalne gry, które kiedyś miałem jako dzieciak, te jednak bardzo trudno znaleźć – do tej pory udało mi się kupić około ośmiu sztuk z dwudziestu. Na drugiej liście znajdują się gry, w które grałem. Zawsze też chętnie kupuję polskie produkcje, również w wydaniach zagranicznych (np. Electro Body i Robbo z niemieckiej dystrybucji czy A.D. 2044 z włoskiej). Reszta w tym momencie to przede wszystkim gry na PC, trochę rzeczy na Amigę, C64 i Atari. Nie zbieram gier na konsole. Kolejnym celem będzie kolekcjonowanie poszczególnych serii (np. Quake, Tomb Raider) albo gier od konkretnego wydawcy (np. Psygnosis, Sierra i tak dalej).



Znajdziecie tu nie tylko stare gry, ale i zabytkowy sprzęt.

ES: Kolekcjonowanie big boksów to obecnie dość drogie hobby, niektóre egzemplarze osiągają w serwisach aukcyjnych zawrotne kwoty. Która gra w twojej kolekcji jest najcenniejsza?

SB: To niekoniecznie drogie hobby – moje pierwsze zakupy zamykały się w granicach 50 złotych; przez długi czas nie mogłem się przełamać, żeby wydać więcej niż 100 złotych za grę. Obecnie też tak można, szczególnie jeśli kupujemy gry w wydaniach angielskich, a już tym bardziej w innych językach obcych. Najcenniejsze egzemplarze w mojej kolekcji to prawdopodobnie Jazz Jackrabbit 2 w oryginalnej folii, Doom registered (tzw. mail order) i może jeszcze Jill of the Jungle Trilogy. Jest również parę polskich perełek, ale ich wartość trudno wycenić ze względu na rzadkość występowania.

ES: Padło pytanie o pudło najcenniejsze, ale stare gry to w pierwszej kolejności masa dobrych wspomnień, których nie da się przeliczyć na złotówki. Do jakiej gry w swoich zbiorach masz największy sentyment?

SB: Największy sentyment mam do każdej „mojej" gry, to jest takiej, którą posiadałem jako dziecko, spędzałem przy niej długie godziny, a teraz po latach udało się ją zdobyć. Robbo, Skaut Kwatermaster czy Clash są tutaj dobrymi przykładami.

ES: Na rynku wtórnym panuje wolna amerykanka. Każdy kolekcjoner kojarzy handlarzy, którzy skupują gry hurtem bądź okazyjnie, a później wystawiają ten sam towar, podbijając ceny do absurdalnych poziomów. Polskie serwisy aukcyjne pęcznieją od ofert po kilka tysięcy złotych za big boksa. Czy takie praktyki twoim zdaniem psują rynek? Czy może jest odwrotnie – zwiększają jego wartość i sprawiają, że to hobby staje się dobrą lokatą kapitału?

SB: Takie praktyki tworzą nierealne oczekiwania niedoświadczonych sprzedawców. Kto faktycznie chce sprzedać, w końcu zejdzie do ceny akceptowalnej dla kupujących. Reszta zostanie z pudłami, które dla nich nie mają wartości. Wystawianie przedmiotów za nierynkowe ceny nie zwiększa wartości kolekcji, bo nikt tego nie kupuje. To tak, jakby ktoś wystawił malucha na sprzedaż za milion złotych. Warto pamiętać, żeby patrzeć na sprzedane egzemplarze, a nie na wystawione. Nie można jednak zapominać, że w ostatnim czasie gry retro podrożały, co łatwo dostrzec, obserwując ceny w archiwum Allegro.

Lokata kapitału to temat bardzo trudny, bo nie da się przewidzieć, w którą stronę pójdą ceny. W ostatniej dekadzie rosły – i to mocno – ponieważ coraz więcej osób takich jak ja dopada nostalgia i zaczynają kolekcjonować wspomnienia z przeszłości. Być może za 20 lat będziemy to wszystko wyprzedawać za grosze, bo zmienią nam się priorytety. Niedawno znajomy kolekcjoner sprzedał swoją bardzo imponującą kolekcję, bo wolał przeznaczyć te środki na inne rzeczy, jak chociażby remont mieszkania. I to jest pewnie bardziej prawdopodobna

eprasa.pl ab8d03239b



Wśród setek boksów znalazło się miejsce dla wszystkich roczników CDA, począwszy od 1. numeru.

przyszłość większości kolekcji niż to, że każda z tych gier będzie kosztować pięć tysięcy złotych.

ES: Jeśli możesz zdradzić, powiedz, jak pozyskujesz big boksy. Masz jakieś stałe, sprawdzone źródła czy po prostu polujesz na okazje jak większość prywatnych kolekcjonerów?

SB: Serwisy aukcyjne, czyli polowanie na okazje, chociaż ostatnio kupuję coraz mniej. No i grupy tematyczne na Facebooku – polskie i międzynarodowe, gdzie często jest opcja sprzedaży bezpośredniej.

ES: Czy twoje muzeum to jedyne tego typu miejsce na naszym rodzimym podwórku? Słyszałeś może o podobnych inicjatywach w Polsce?

SB: W Polsce – nie słyszałem. Jest paru kolekcjonerów z podobnie dużymi zbiorami, ale te nie zostały wystawione publicznie. Są różne muzea retro, które zazwyczaj skupiają się na sprzęcie i na tym polu pewnie mają szerszą ofertę od nas. Wiem o jednym muzeum w Holandii, gdzie swoje zbiory prezentuje Anne Bras *(właściciel prawdopodobnie największej kolekcji big boksów, tytułujący się Królem PC – przyp. red.)*. Zresztą jego kolekcja była jednym z motywatorów – chciałem, żeby mój zbiór rozrósł się na tyle, by stworzyć coś podobnego w Polsce.

ES: Rozumiem, że wciąż powiększasz kolekcję. Jeśli muzeum okaże się sukcesem, czy w przyszłości planujesz zaadaptować kolejne pomieszczenia na eksponowanie zbiorów?

SB: Oprócz gier nasze muzeum prezentuje również stare samochody, traktory, przedmioty z PRL-u i inne – dlatego musi się znaleźć miejsce na wszystko. Ja zajmuję się tylko grami, cała reszta należy do mojego ojca. Nie myślałem o tym w kategoriach „sukcesu", to po prostu moja pasja, którą mogę i chcę się podzielić. Jeśli się okaże, że ta sekcja muzeum nie cieszy się zainteresowaniem zwiedzających, to ją zmniejszymy do jednego pokoju, a dla reszty kolekcji będę musiał znaleźć inne miejsce poza muzeum.



Młode pokolenie też kocha stare gry.

TROCHĘ PRYWATY

Przyznam bez bicia, że i ja połknąłem kolekcjonerskiego bakcyla. Od mniej więcej dwóch lat staram się odzyskać dawne zbiory oraz uzupełniam je o tytuły szczególnie bliskie memu sercu. Skupiam się wyłącznie na grach PC i w pierwszej kolejności zbieram stare horrory (Sanitarium, Phantasmagorie, Undying, Silenty i Residenty) oraz kultowe FPS-y z lat 90. (z produkcjami id Software na czele – serię Quake ze wszystkimi dodatkami mam już w komplecie, kilka wydań Dooma też się znajdzie). Na tle innych kolekcjonerów jestem kompletnym amatorem, ale przecież zbiera się dla funu, a nie na wyścigi. Jakie tytuły cieszą mnie szczególnie? Trudny wybór, ale Kiss: Psycho Circus – The Nightmare Child oraz Nightmare Creatures w fabrycznych foliach na pewno byłyby wysoko na tej liście, podobnie jak Mortal Kombat I-III czy pierwsze GTA z kompletem map. Jakieś białe kruki poza zasięgiem? Z pewnością polskie wydania Silent Hillów 2-4 CD Projektu; na razie muszą mi wystarczyć edycje zagraniczne w miniboksach.

ES: Muzeum kojarzy się przede wszystkim z podziwianiem eksponatów. Czy oprócz oglądania można tu robić coś jeszcze? Planujesz jakieś interaktywne formy rozrywki, na przykład kącik zgreda z ośmiobitowcami gotowymi do odpalenia?

SB: Dokładnie tak. To nasze pierwsze założenie dla pokoju gracza – ustawić stanowiska rozrywki. Najpierw z dwoma komputerami PC (486 i jakieś Pentium II lub III), Amigą, C64, może PlayStation i Atari 2600. Zobaczymy, ile się zmieści. Jeszcze będę musiał tak to ustawić, żeby nawet nowicjusz mógł coś ciekawego odpalić na tych sprzętach, i stworzyć katalogi gier do wyboru na poszczególnych platformach. Fajnie byłoby też zrobić podróż przez historię gatunku – na przykład umożliwić zagranie w gry wyścigowe od lat 80. do 2000 roku, by każdy zainteresowany mógł zobaczyć, jak się zmieniały. Mogą się też trafić wycieczki ze szkół (jest już wstępne zainteresowanie) czy większe grupy zorganizowane. Moglibyśmy wtedy postarać się o małe zawody retro, jakieś miniwarsztaty dotyczące starych gier i komputerów.

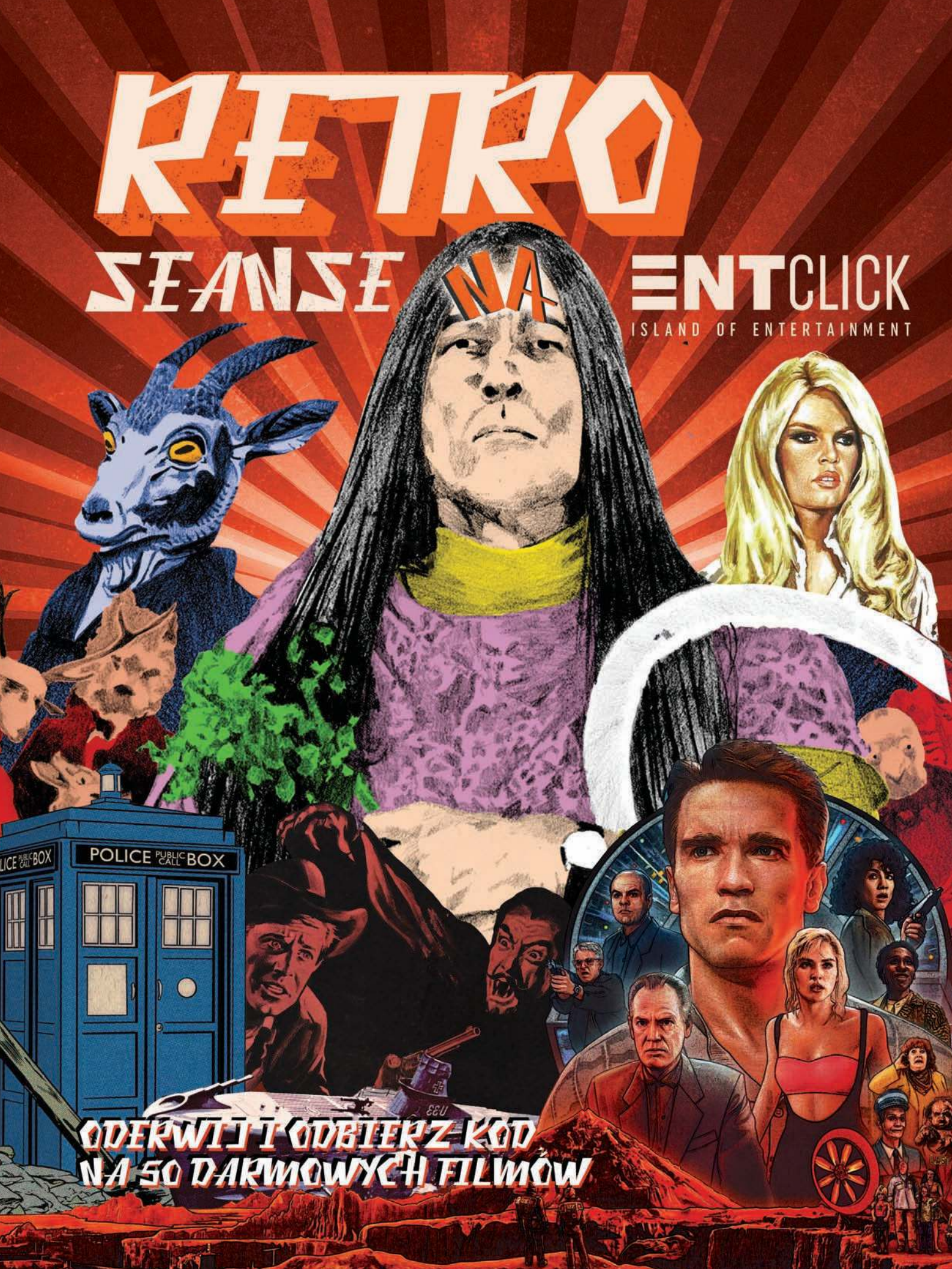
ES: Czy będzie można nabyć wybrane egzemplarze gier? Planujesz wprowadzić sprzedaż lub wymianę używek?

SB: To towar limitowany, więc będzie trudno. Jeśli przyjdziesz i powiesz, że chcesz kupić ode mnie mój jedyny egzemplarz gry Robbo – to niestety nie da rady. Oczywiście nadal kupuję, wymieniam i część dubli sprzedaję, ale to w małych liczbach. Jakiś czas temu w starych magazynach zostało znalezione kilkaset sztuk gier Golem i Software Tycoon – kupiłem większość egzemplarzy właśnie na potrzeby muzeum. Na rynku nie są wiele warte, ale jako pamiątka dla nowego kolekcjonera albo mała nagroda w zawodach – to może być coś fajnego. Trochę większe pamiątki też się pewnie znajdą.

ES: Dzięki serdeczne za rozmowę. Ostatnie, kluczowe pytanie – kiedy otwarcie?

SB: Mam nadzieję, że w tym sezonie letnim. Zapraszam!

eprasa.pl ab8d03239b


RETRO
SEANSE NA
ENTCLICK
ISLAND OF ENTERTAINMENT
POLICE PUBLIC CALL BOX
ODERWIJ I ODBIERZ KOD
NA 50 DARMOWYCH FILMÓW

Jak się kiedyś trollowało

Czytanie starych pism komputerowych może dostarczyć sporo rozrywki. Nawet gdy zawarte w nich teksty teoretycznie tyczą się Spraw Ważnych i Poważnych.

W pewnym momencie, tak w okolicach 1987 roku, na łamach popularnego czasopisma Komputer rozgorzała Bardzo Poważna Dyskusja na temat „słownictwa informatycznego". Bo **dlaczego my, Polacy, mamy zaśmiecać swój język wstrętnymi, imperialistycznymi anglicyzmami?** Po co nam te wszystkie „mouse'y", „joysticki", „cartridge'e" lub ich ohydne fonetyczne odpowiedniki (dżojstik, kartridż... – faktycznie aż oczy bolą, jak się to czyta), skoro można używać ładnych, swojskich terminów? Najwyraźniej pozazdroszczono tu Czechom, którzy nawet „komputer" potrafili wykorzenić ze swego języka, zastępując go „počítačem", czy Francuzom używającym słowa „ordinateur".

Oczywiście tendencja – w sumie słuszna – szybko się wykoślawiła, gdyż kolejni dyskutanci zaczęli proponować coraz to dziwniejsze i pokraczniejsze opcje. Ot, taki „joystick". Najpierw ktoś rzucił zaczerpnięty z lotnictwa termin „manetka". Oprotestowano go, bo manetka to jednak troszkę coś innego niż joystick, a poza tym nawet nie jest słowem rdzennie polskim. A po co jednego intruza zastępować innym? Nam trzeba wyrazów piastowskich, prasłowiańskich wręcz! Próbowano zatem przetłumaczyć oryginalną nazwę, ale „kijek radości" brzmiał głupio, z kolei „drążek sterowy" było za długi i jakiś suchy. Potem nagle zaczęto lansować nazwę „orczyk"! Orczyk, to jest to! I jakże polsko brzmi! Tyle że akurat tym razem mieliśmy do czynienia z pożyczką z niemieckiego (od „Ortscheit"). Na dodatek w lotnictwie orczyk to, owszem, coś jakby dźwignia czy wajcha, ale akurat obsługiwana... nogami. Ot, bieda.

FLEJMY I TROLOWANIE SĄ RÓWNIE STARE JAK KOMPUTERY.

W międzyczasie jakiś geniusz zaczął zupełnie serio sugerować, żeby te wszystkie badziewne ośmiobitowce nie nazywać dumnym mianem „komputerów" (rezerwując to określenie na Duże i Poważne Maszyny). Zamiast tego zaproponował termin...„grybasy". „Bo to, panie, głównie do gier i programowania w Basicu służy". Nie wiadomo, dokąd ta dyskusja by wszystkich zaprowadziła („Podłączyłem orczyk do grybasa i nie działa!") i czego by jeszcze nie wymyślono, gdyby nie pewien czytelnik, a przy okazji bardzo inteligentny troll, który nadesłał własne propozycje spolszczeń. Z pokerową twarzą tak ośmieszył całą dyskusję, że odtąd już nikt nie chciał się w nią angażować. No, może poza **paroma dziennikarzami upierającymi się, by „click"/„klik" przerobić na swojski „mlask"** – wiecie, myszką odtąd miało się mlaskać, nie klikać. Potem tu i tam w poważnym artykule człowiek czytał, żeby np. „najechać kursorem na ikonę programu i dwumlasnąć". Niektórzy mlaskali tak gdzieś do połowy lat 90. XX wieku i potem im przeszło (albo zostali zwolnieni z pracy).

A oto wspomniany oldskulowy trolling. Pamiętam jak dziś, że przy lekturze aż się zarykiwałem ze śmiechu przy każdym-coraz-dziwniejszym-terminie.

W numerze 4/87 ukazał się list kolegi Gołębiowskiego z Poznania. Chciałbym poprzeć tę jakże cenną inicjatywę, wprowadzając jednak pewne drobne poprawki i uściślenia. Wszyscy wiemy, że w ostatnim czasie ujawnia się gorąca potrzeba gruntownych zmian na lepsze, w tym także uporządkowania terminów i słownictwa informatycznego. Dlatego też należy powołać komisję, w skład której wchodzić powinni informatycy, językoznawcy, logicy, prawnicy, racjonalizatorzy, wynalazcy, hydraulicy, sprzątaczki – słowem, wszyscy, którym zależy na ustabilizowaniu tego problemu. Komisja ta powinna nosić nazwę Głównej Komisji ds. Normalizacji Słownictwa i Terminologii Informatycznej (GKNSTT). Podaję niżej moje odpowiedniki nazw proponowanych przez kol. Gołębiowskiego:

***Joystick** – drążkowy wpływacz na położenie celu;*
***Mouse** – przyłączny przesuwacz stołokulotoczny;*
***Cursor** – migawka pozycjowskaźna;*
***Plotter** – pisakobarw różnofigurowy;*
***Floppy disc** – giętki płaskokrążek informacjonośny;*
***Compact disc** – płaskokrążek lustronumeryczny;*
***Light pen** – impulsoznacznik ekranoświetlny;*
***Microdrive** – pętlotaśm małokasetkowy;*
***Hard disc** – sztywnopłytowy płaskokrążek informacjonośny.*

Mogę też dodać, że nazwy te zostaną na pewno przyjęte przez ogół społeczeństwa, podobnie jak zwis męski swobody (krawat), podgardle dziecięce (śliniaczek), pedałowiec biurowy (kosz na śmieci) itd.

Panie, nie wiem, kim pan jesteś, ale – szacun! I tylko sobie westchnę, że teraz takich trolli to już nie ma. Kiedyś to były trolle... ***[Smuggler]***


MIKRY WACUŚ!

Na oskarżenia Rolanda Wacławka pod adresem „PRO-INFO" zadaję pytania do firmy „Mikro-Wacusia", której właścicielem jest Roland Wacławek:

1. Czy firma Mikro Wacusia — Rolanda Wacławka jest autorem oprogramowania, za które pobiera pieniądze, w którym to oprogramowaniu dokonuje manipulacji?

PS Obok macie wklejkę, jak się flejmowało, gdy nie było jeszcze internetu.

eprasa.pl ab8d03239b

CD-ACTION family

Rodzina CD-Action się powiększa! Bo tak jak kiedyś podczas szkolnych przerw czytaliście kolejne numery z wypiekami na twarzy, tak dziś wielu z was (i nas) ma już rodziny i dzieci. Żeby pomóc wam zarażać pociechy pasją do gamingu, wyszukiwać najlepsze nowości i – co najważniejsze – wspólnie spędzać czas, odpalamy CD-Action Family. Portal, który będzie waszym źródłem inspiracji i rzetelnych porad nie tylko w temacie gier wideo, ale też filmów, seriali czy planszówek.

Do zobaczenia!

Partner strategiczny:

LEGO®

WYPATRUJCIE INFORMACJI NA CDACTION.PL!

eprasa.pl ab8d03239b

tp-link

NOWA generacja WiFi w Twoim domu

Router WiFi 6 AX3000

Archer AX55



Niesamowicie szybkie WiFi do 3 Gb/s
Ultrapłynna transmisja

802.11ax 1024-QAM 4x dłuższy symbol Kanał 160 MHz
802.11ac 256-QAM

Router wykorzystuje modulację 1024-QAM oraz kanał o szerokości 160 MHz, by zwiększyć wydajność sieci i uzyskać niezwykle wysokie prędkości połączeń WiFi. Korzystając z symulatora VR nie doświadczysz zakłóceń, a streaming filmów 8K zapewni Ci niesamowite doznania.

4x większa pojemność
Rozwiązanie dla przeciążonych sieci

802.11ax MU-MIMO OFDMA Kolorowanie BSS 4X
802.11ac

Router korzysta z technologii MU-MIMO, OFDMA oraz kolorowania BSS, co pozwala zwiększyć pojemność sieci aż czterokrotnie. Podłącz bezprzewodowo tyle sprzętów ile potrzebujesz i zmień swój dom w wirtualne królestwo.

Wyeliminuj zakłócenia generowane przez sąsiadów
Mechanizm kolorowania BSS



Sieci bezprzewodowe, z których korzystają Twoi sąsiedzi mogą być przyczyną zakłóceń sygnału WiFi w Twoim domu. Mechanizm kolorowania BSS eliminuje ten problem. Router oznacza ramki swojej sieci, dzięki czemu urządzenia ignorują transmisje z sąsiednich sieci.

www.tp-link.com.pl

eprasa.pl ab8d03239b