CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FA…CH GIER

116 STRON!

REPLAY
- Gorky 17
- Dead Space
- Half-Life 2
- Cold Fear

PUBLICYSTYKA
- The Oregon Trail
- PlayStation Portable
- Romhacki na Pegasusa
- AVS – protoplasta NES-a
- Historia czasopisma Reset
- Talisman (Magia i Miecz)
- Kanał Polonia 1

STAR WARS

- Recenzje 12 gier
- Architekci kanonu
- Anulowane gry wideo
- Inspiracje Lucasa
- Seriale

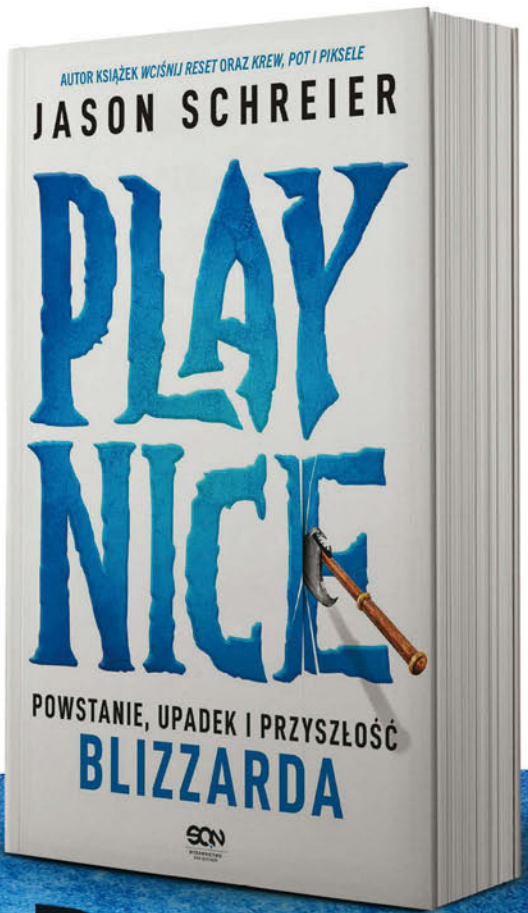
...i wiele więcej!

WYDANIE SPECJALNE
cena: 30 zł, w tym 8% VAT
NUMER #8 (01/2025)

9 771426 291525 01

ISSN 1426-2916 INDEX 379166

WYDAWNICTWO
SINE QUA NON



KULISY BLIZZARDA

HISTORIA KREATYWNOSCI, FRUSTRACJI, PASJI I ZDRADY

W KSIĘGARNIACH OD 9 KWIETNIA

Schreier umiejętnie wplata komentarze od pierwszych programistów Silicon & Synapse, ekspertów technologicznych, menedżerów i pracowników Blizzarda, tworząc pełny obraz firmy oraz błędów, które pogrążyły jej reputację… Rzetelny i dogłębny raport o ewolucji Blizzard Entertainment

KIRKUS REVIEWS

eprasa.pl f36942ece8

CD-ACTION RETRO
#8 (01/2025)

JEST MOC!



Hello there! Znów widzimy się po sześciomiesięcznej przerwie, która – jak zawsze – szybko zleciała. Właściwie mogę od razu zdradzić, że na kolejne wydanie też poczekamy pół roku, bo zostało już przyklepane na jesień – ale najważniejsze jest to, że będzie.

Zajmijmy się jednak numerem, który trzymacie w dłoniach. W kwietniu miała miejsce premiera drugiego sezonu znakomitego „Andora", kilka miesięcy wcześniej mogliśmy obejrzeć inny serial gwiezdnowojenny – całkiem udaną „Załogę rozbitków" – a obecnie trwają prace nad kontynuacją „Ahsoki". Zainspirowało mnie to do poświęcenia sporej części tego Retro Gwiezdnym Wojnom. Jasne, marka się już nieco zużyła i nie świeci tak jasno jak kiedyś, ale ja tam nadal mam ciary, słuchając pierwszych dźwięków filmowego tematu przewodniego. W Star Wars Moc nadal silna jest, moi starzy padawani.

Przygotowaliśmy więc **mnóstwo materiałów związanych z Gwiezdnymi Wojnami**. Po pierwsze – przeglądy „prehistorycznych", dziwnych i anulowanych gier osadzonych w uniwersum stworzonym przez Lucasa. Po drugie – recenzje niezapomnianych produkcji wydanych pod tą marką. (Dobierając tytuły, chciałem, żeby reprezentowały możliwie szerokie spektrum gatunków i wzbudziły w was emocje przez to, że zapadły wam głęboko w pamięć). Po trzecie – rzut oka na daleko idące inspiracje Lucasa, a także gigantyczny wkład twórców Star Wars: The Roleplaying Game w rozwój jego wizji. Po czwarte – dużo dobra w dziale Varia(cje). Znajdziecie tam artykuły o gwiezdnowojennych serialach, najbardziej żenujących dwóch godzinach w historii marki (czyli programie telewizyjnym „Star Wars Holiday Special", którego „Flanelowiec" otwarcie nienawidzi) i ambitnym projekcie transmedialnym „Cienie Imperium".

Oczywiście na Gwiezdnych Wojnach Retro się nie kończy. W numerze powracamy również do innych klasycznych gier, przybliżamy burzliwe losy magazynu Reset, wspominamy kanał Polonia 1, recenzujemy książki poświęcone branży... OK, kończę, bo szkoda waszego czasu na czytanie tego wstępniaka, gdy zaraz za nim czeka tyle stron dużo ciekawszej lektury. Bawcie się dobrze!

Smuggler

PS Warto zaglądać do zakładki „Retro" w serwisie cdaction.pl, gdzie co środę pojawia się nowy odcinek redagowanego przeze mnie „RetroKalendarium", przypominającego ważne dla branży wydarzenia sprzed lat.

18 lutego 2025 zmarła Izabela Durma, redaktorka i autorka tekstów w serwisach Grajmerki i Gramy na Maxa, znana wam także z łamów naszego magazynu i z grupy CD-Action Retro. Składamy wyrazy głębokiego współczucia dla bliskich Izabeli.

SPRAWDŹ NASZĄ GRUPĘ NA FACEBOOKU: CD-ACTION RETRO

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

eprasa.pl f36942ece8

CD-ACTION

RETRO #8 (01/2025)



12

Wiecie, że istnieje serwis, który pozwala zagrać w jakieś 1400 gier retro z najrozmaitszych platform na niemal dowolnym współczesnym urządzeniu?



14

Historia The Oregon Trail – gry edukacyjnej stworzonej przez trzech amatorów w 1971 roku, która sprzedała się w 65 mln egzemplarzy i po dziś dzień zabija graczy czerwonką.



40

Reset

Opowieść o burzliwych losach magazynu Reset, który ukazywał się tylko przez cztery lata, a mimo to dzięki swojej oryginalności na zawsze wrył się w pamięć wielu polskich graczy.



26

Dwumetrowy Chip z Brygady RR, Jackie Chan z głową Mario, Batman wielkości filiżanki... Witajcie w szalonym świecie romhacków na Pegasusa!



46

Przybliżamy ogromny udział, jaki w budowaniu świata Gwiezdnych Wojen mieli autorzy systemu RPG.

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Prosta 36
53-508 Wrocław
KONTAKT: retro@cdaction.pl,
facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

REDAKTOR NACZELNY: Daniel Bartosik
REDAKTOR PROWADZĄCY: Smuggler
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Daniel Biernacki, Agata Czoperska, Tomasz Danylczuk, Katarzyna Kopeć
KOREKTA: Szymon Cisicki, Bogna Kubińska, Alicja Likszo, Anna Raguza
ZESPÓŁ RETRO: Maciej Bachorski, Dawid Biel, Filip Chrzuszcz, Marek Czajor, Rafał Fluderski, Jakub Gańko, Krzysztof Hasiński, Andrzej Kaczmarczyk, Krzysztof Kempski, Paweł Kicman, Michał Klekowicki, Bartłomiej Kluska, Karol Laska, Agnieszka Michalska, Łukasz Morawski, Paweł Musiałowski, Bartłomiej Nagórski, Hubert Pomykała, Paweł Raban, Piotr Rataj, Maciej Rumiancew, Marcin Skwark, Aleksy Uchański, Michał Walczewski, Michał Wolski

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

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

eprasa.pl f36942ece8

SPIS TREŚCI







003 **Wstępniak**
006 **Newsy i kalendarium**

C:\PUBLICYSTYKA_

010 **Dobre, nowe, ośmiobitowe**
012 **Retro w chmurze.** Antstream Arcade
014 **Jadą wozy kolorowe taborami.** The Oregon Trail
020 **Atrax potrafił!** Polskie kartridże
022 **NESamowita historia.** Jak Nintendo podbiło USA
025 **Felieton:** Star Worse
026 **Chip i Dale idą na wojnę.** Szalony świat romhacków
029 **Felieton:** Raj utracony
030 **PlayStation w kieszeni.** 20 lat PSP
034 **Talisman, czyli magią i mieczem.** Kultowa gra planszowa
038 **Francja-elegancja.** Historia studia Silmarils
040 **Reset.** Odlotowy „Magazyn cyber niekulturalny"
046 **Architekci Gwiezdnych Wojen.** Jak twórcy erpega poukładali kanon
049 **Pixel Wars.** Wczesne gry z uniwersum Lucasa
050 **W galaktyce dziwów.** Nietypowe gry Star Wars
054 **Wojny, których nie było.** Anulowane gradaptacje Gwiezdnych Wojen
058 **Felieton:** Wspomnienia salonowego bywalca
059 **Felieton:** Milczenie gwiazd

C:\REPLAY_

060 **Gorky 17**
062 **Half-Life 2**
064 **Onimusha 3: Demon Siege**
066 **Dead Space**
068 **Cold Fear**
069 **Gun**
070 **Star Wars: Knights of the Old Republic**
072 **Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords**
074 **Star Wars: The Force Unleashed**
077 **Star Wars Episode I: Racer**
078 **Star Wars: X-Wing Special Edition**
080 **Star Wars: Dark Forces**
082 **Star Wars: Jedi Knight – Dark Forces II**
084 **Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast**
086 **Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy**
088 **Star Wars: Republic Commando**
090 **Star Wars: Galactic Battlegrounds**
092 **Star Wars: Empire at War**

C:\VARIA[CJE]_

094 **Inspiracje, zrzynki i narodziny Imperium.** Geneza Star Wars
096 **Blaski „Cieni Imperium".** „Shadows of the Empire"
098 **Kosmiczna żenada.** „Star Wars Holiday Special"
100 **Gwiezdne Wojny na małym ekranie.** Seriale
104 **Test konsoli retro Evercade Alpha**
106 **Recenzja książki:** „GameOverDrive. Historie z polskiej branży gier wideo"
106 **Recenzja książki:** „Bajty polskie 3.0"
107 **Recenzja książki:** „Wilczym śladem. Historia powstania gry Wiedźmin 3: Dziki Gon"
108 **Każdy potrzebuje swoich bajek.** Polonia 1
112 **Re(tro)akcje.** Listy do redakcji
114 **Fantastyka retro:** LARP AD 2051. „Park Marzeń"

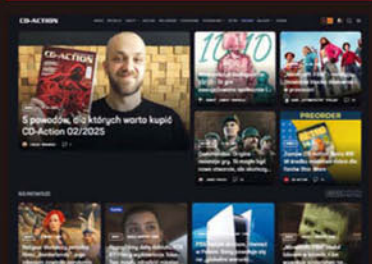
youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

ODWIEDŹ TEŻ NASZĄ STRONĘ!

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

CDACTION.PL



gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
PREZESKA: Lidia Ukleja
DYREKTOR WYDAWNICZY: Paweł Kozierkiewicz
BIURO REKLAMY: reklama@cdaction.pl

eprasa.pl f36942ece8

KALENDARIUM

STYCZEŃ

30 lat temu, 1 stycznia 1995 roku, w Japonii zadebiutowała Battle Arena Toshinden, pierwsza w pełni trójwymiarowa bijatyka na PlayStation.

20 lat temu, 11 stycznia 2005 roku, na konsolę GameCube trafił Resident Evil 4 – tytuł, który na nowo zdefiniował gatunek survival horroru.



15 lat temu, 26 stycznia 2010 roku, premierę miał Mass Effect 2. Gra urzekła nas niezwykłym rozmachem opowieści i mechaniką walki lepszą niż w pierwszej części. Do dziś pozostaje wzorem pod względem narracji.

LUTY

30 lat temu, 1 lutego 1995 roku, powstało BioWare – studio, które obdarowało graczy kultowymi erpegami, takimi jak Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic, Mass Effect czy Dragon Age.

25 lat temu, 4 lutego 2000 roku, na PC pojawiło się The Sims. Produkcja Willa Wrighta zmieniła oblicze rynku – przyciągnęła przed monitory rzesze nowych graczy. Dowiodła też, że na dodatkach kosmetycznych można zarobić krocie.

MARZEC



25 lat temu, 23 marca 2000 roku, do sklepów trafił Thief II: The Metal Age. Ta ceniona kontynuacja przygód Garretta to nie tylko najbardziej udana odsłona cyklu, lecz także prawdopodobnie najlepsza skradanka, jaką kiedykolwiek stworzono.

15 lat temu, 16 marca 2010 roku, na rynku pojawiło się Metro 2033. Adaptacja powieści Dmitrija Głuchowskiego wciągała nas w postapokaliptyczny świat moskiewskiego metra i wyciskała ostatnie poty z kart graficznych.

KWIECIEŃ

50 lat temu, 4 kwietnia 1975 roku, założono Microsoft. A raczej Micro-Soft, bo tak się wówczas ta firma nazywała.



Zdjęcie: mario.fandom.com

45 lat temu, 28 kwietnia 1980 roku, Nintendo wprowadziło w Japonii handheldy Game & Watch. Dzięki radzieckiej inżynierii cztery lata później, w demoludach, pojawiły się klony tych konsolek.



30 lat temu, w kwietniu 1995 roku, do salonów gier zawitał Mortal Kombat 3. I ukradł całe kieszonkowe wielu młodym ludziom.

20 lat temu, 23 kwietnia 2005 roku, w serwisie YouTube opublikowano pierwszy film. Nosi tytuł „Me at the zoo", trwa 18 sekund i wciąż można go obejrzeć.



NINJA POWRACA

Po raz pierwszy wcieliliśmy się w Joe Musashiego, mistrza ninjutsu walczącego z syndykatem Zeed, w 1987 roku. Na przestrzeni lat seria Shinobi doczekała się wielu odsłon – począwszy od wersji na automaty, przez porty na 8- i 16-bitowe komputery i konsole, aż po tytuły na PS2 i 3DS. Przez ostatnie 14 lat cykl skrywał się w cieniu, ale na szczęście wkrótce powróci. Nad nową grą pracuje zespół odpowiedzialny za Streets of Rage 4. O fabule wiadomo na razie niewiele – Musashi ma odkryć, że jego rodzinna wioska została spalona, a jej mieszkańców wycięto w pień. Na ścieżce zemsty przyjdzie mu się zmierzyć z zupełnie nowym złem. Ale gracze mu na pewno pomogą.

DOM ZMARŁYCH

Amatorzy arcade'owych horrorów mają na co czekać – The House of the Dead 2: Remake trafi na Xboksy Series X/S oraz One już wiosną 2025 roku. To nowe wydanie przebojowej strzelanki „na szynach", które ma zachować klimat oryginału, ale jednocześnie oferować odświeżoną oprawę graficzną, zremasterowaną muzykę oraz nowe tryby rozgrywki. Hordy zombie i innych potworów znów będą musiały uznać wyższość broni palnej.

RETRO NIE UMIERA NIGDY

Choć stare tytuły są dziś łatwo dostępne na Switchu, PS5, Xboksie, PC czy współczesnych konsolach do gier retro, wielu graczy wciąż stawia na oryginalny sprzęt. Z najnowszego badania Consumer Reports wynika, że 14% mieszkańców USA regularnie gra na platformach sprzed 2000 roku – szczególnie popularne są NES, Game Boy, Dreamcast i pierwsze PlayStation.

To niejedyny nostalgiczny trend, na który wskazuje badanie – 15% Amerykanów wciąż słucha kaset magnetofonowych, tyle samo ogląda filmy na taśmach VHS, a 3% sięga po LaserDiski. Największym zaskoczeniem jest jednak fakt, że 11% gospodarstw domowych w USA nadal używa czasem faksów!

KLINIKA CZIP(S)OWA

Moda na retrogaming nie słabnie również w Wielkiej Brytanii. Wręcz przeciwnie – wciąga młodsze pokolenia. Według nowego badania aż 74% Brytyjczyków uważa, że klasyczne gry są bardziej relaksujące od współczesnych, a 24% przedstawicieli pokolenia Z ma starą konsolę lub emulator. Co ciekawe, sondę wykonano na zlecenie Pringles, marki czipsów. I była ku temu ciekawa okazja. Publikacja wyników zbiegła się z promowaniem przez Pringles przedsięwzięcia skierowanego do wszystkich sympatyków klasyki. Otóż firma otworzyła Retro Console Clinic w Londynie – miejsce, w którym właściciele niesprawnych konsol z lat 90. i 2000. będą mogli oddać je do naprawy. I to za darmo!

eprasa.pl f36942ece8

MOC JEST Z AMIGOWCAMI

Star Dust Wars to coś więcej niż tylko kolejna gra balansująca na krawędzi naruszenia autorskich praw majątkowych do Gwiezdnych Wojen. To niesamowity hołd złożony przez wielbicieli legendarnej Star Wars Arcade – wyglądający lepiej niż ktokolwiek mógł się spodziewać. *(Patrz: artykuł „Pixels Wars" w tym numerze – dop. Smg)*. Poprzez połączenie opartej na sprite'ach strzelanki z tłami wykorzystującymi sekwencje FMV udało się stworzyć prawdziwie efektowne widowisko. Ma to oczywiście swoją cenę. Star Dust Wars uruchomicie tylko na Amidze z twardym dyskiem lub napędem CD, a do zabawy z rozsądną płynnością przyda się rozszerzenie pamięci o Fast RAM. Grę ściągniecie stąd: ***bit.ly/StarDustWars***.



XBOX PRZEGRYWA ZE... SPECTRUM

Sprzedaż Xboksa Series X/S w Hiszpanii była pod koniec zeszłego roku tak niska, że konsola Microsoftu została wyprzedzona przez Spectrum. Nie, kultowy komputer z 1982 roku nie przeżywa nagłego renesansu – chodzi o jego nowoczesnego spadkobiercę, The Spectrum. Wynik Xboksa nie jest wielkim zaskoczeniem, bo konsole Microsoftu od lat radzą sobie słabo na hiszpańskim rynku – PS4 sprzedała się tu 12 razy lepiej od Xboksa One! Ale w innych europejskich krajach też nie jest różowo, a analitycy coraz częściej sugerują, że w przyszłości Microsoft może całkowicie zrezygnować z wyścigu sprzętowego i skupić się na usługach.



Zdjęcie: My Arcade

GAMESTATION RETRO GO

Świat czekał niecierpliwie na nową konsolę Nintendo, a tymczasem firma My Arcade ogłosiła urządzenie przenośne dla pasjonatów retro. Gamestation Retro Go powstało dzięki współpracy z Capcomem i Bandai Namco. Ten duży, naśladujący Switcha handheld ma już w tej chwili bibliotekę z ponad 100 klasycznymi grami (takimi jak Pac-Man, Galaga, Dig Dug, Street Fighter II, Mega Man czy Final Fight), w które będziemy mogli sobie „przycinać" na 8-calowym ekranie. My Arcade zapowiedziało także dwa inne modele: Gamestation Retro Pro – stacjonarny sprzęt obsługujący rozdzielczość Full HD – oraz Gamestation Retro Mega, czyli niewielki automat arcade z 10-calowym ekranem i mechanicznym joystickiem. Premiera trzech konsol planowana jest na trzeci kwartał tego roku.

TAAAKA RYBA!

Wciąż odnajdywane są nowe gry na Atari 2600. Fish odkryto na starej taśmie backupowej. To prosta zręcznościówka, w której sterujemy rybką i staramy się pożreć wszystko, co napotkamy na swojej drodze. Rozgrywka zaczyna się niewinnie – zjadamy robaki, które bezbronnie przemieszczają się po planszy. Z czasem pojawiają się jednak większe wyzwania: jajka, kule energetyczne, wrogie ryby, a nawet kałamarnice. Gra oferuje dźwięk, muzykę, tryb demonstracyjny i funkcję pauzy, co było rzadkością w 1983 roku. Szkoda, że ten tytuł nie wypłynął na powierzchnię wcześniej.





CASTLEVANIA AGA

Posiadacze Amigi 1200, 4000 i CD32 mają powód do radości. Zapowiadana od dawna fanowska Castlevania AGA jest już dostępna! Nie jest to zwykły port konsolowego klasyka, lecz edycja ulepszona – gra czerpie wizualne inspiracje z Castlevania Chronicles i innych nowszych odsłon cyklu, choć pozostaje wierna mechanizmom pierwowzoru z 1986 roku. Jak sam tytuł wskazuje, wymaga ona do uruchomienia Amigi z układem graficznym AGA. Muszę jednak zaznaczyć, że na zwykłej A1200 z podstawową pamięcią 2 MB trzeba się liczyć z kompromisem w postaci ograniczonej ścieżki dźwiękowej. Grę ściągniecie stąd: ***bit.ly/CastAGA***.

eprasa.pl f36942ece8

KALENDARIUM

MAJ



➪ 45 lat temu, 22 maja 1980 roku, w salonach z automatami pojawił się Pac-Man. Żółta kulka zjadająca kropki i uciekająca przed duchami stała się ikoną gier wideo.

➪ 30 lat temu, 11 maja 1995 roku, rozpoczęły się pierwsze targi E3.

➪ 15 lat temu, 4 maja 2010 roku, wystartowało Humble Indie Bundle. Ta inicjatywa pozwoliła nam wspierać organizacje charytatywne, pomagać niezależnym developerom i powiększać „kupkę wstydu".

CZERWIEC



➪ 40 lat temu, w czerwcu 1985 roku, ukazało się Kung-Fu: The Way of the Exploding Fist na Commodore'a 64. Była to jedna z pierwszych bijatyk kładących nacisk na realizm i precyzję ciosów.

➪ 30 lat temu, 7 czerwca 1995 roku, na PC trafił Flight Unlimited. Wszyscy wówczas uważali, że ten symulator lotu zahacza o fotorealizm.



➪ 25 lat temu, 23 czerwca 2000 roku, na PC pojawił się Deus Ex. Cyberpunkowe RPG Warrena Spectora zrewolucjonizowało podejście do narracji i nieliniowej rozgrywki.

➪ 25 lat temu, 28 czerwca 2000 roku, rozpoczęliśmy podróż śladem Mrocznego Wędrowca w Diablo II.



ŚWIĄTECZNA MEGA LO MANIA

Boże Narodzenie jest już tylko wspomnieniem, ale na prezenty nigdy za późno. Oto NeonCentipede – wielki entuzjasta Amigi, a zarazem niezależny developer – przygotował specjalny świąteczny zestaw poziomów do wydanej w 1991 roku Mega lo Manii. Ponoć nie było to trudne zadanie, a więcej nameczył się, pracując przez 15 lat nad edytorem leveli, który pozwolił mu na projektowanie nowych mapek. Wow, to się nazywa miłość do retro! A dla nas to idealna okazja, by wrócić do tej wspaniałej gry strategicznej – tym razem w nieco bardziej zimowym wydaniu! Poziomy ściągniecie stąd: ***bit.ly/MGLOM***.

TONY W KOLORZE

W poprzednim numerze Retro pisaliśmy o Tonym, nostalgicznej zręcznościówce inspirowanej przygodami polskiego podróżnika Tony'ego Halika. Monochrome Productions sprawiło nam niedawno niespodziankę – wbrew nazwie studia pojawił się pełnokolorowy wariant gry na C64. Kto wcześniej nabył tę pozycję, otrzyma aktualizację za darmo. Czas wyruszyć na barwną ekspedycję!

NAJGORSZE GWIEZDNE WOJNY

Super Star Wars Holiday Special to kontynuacja stworzona przez fanów uznanego cyklu gwiezdnowojennych platformówek ze SNES-a, która doczekała się wydania również na konsolę Sega Mega Drive, a także na Amigę! I wzrok was nie myli, to istotnie produkcja, która pozwoli przeżyć przygody z koszmarnego „The Star Wars Holiday Special" – programu telewizyjnego, o którym George Lucas chciałby jak najszybciej zapomnieć. *(Piszemy o nim w tym Retro – dop. Smg).* Amigowy port wymaga komputera lub konsoli z chipsetem AGA i 2 MB RAM-u, choć zaleca się sprzęt z procesorem 030 i rozszerzeniem Fast RAM. Grę ściągniecie stąd: ***bit.ly/SW_HS***.



NÓWKA, NIEŚMIGANA

Odnaleziono siedem fabrycznie nowych automatów z grą Fighting Vipers, wydaną w 1995 roku trójwymiarową bijatyką twórców Virtua Fightera. Sprzęt jest oryginalnie zapakowany i nigdy nie był używany. Znalezisko ogłoszono na Facebooku, a maszyny wystawiono na sprzedaż. Cena? 500 dolarów za sztukę lub 3200 dolarów za cały zestaw. Dlaczego tak tanio? Tu właśnie tkwi haczyk – brakuje płyt głównych. Niemniej nabywcy na pewno się znajdą. Odnalezione automaty są prawdziwą gratką dla kolekcjonerów, nawet niekompletne. Wszak same ekrany kineskopowe warte są tej ceny.



Zdjęcie: X / KFC_Gabriel

eprasa.pl f36942ece8

PAC-MAN NA ŻYWO

Pod koniec marca w Manchesterze otwarte zostało Pac-Man Live Experience, interaktywna atrakcja na wzór znanego hitu. Gracze zakładają specjalne kamizelki z czujnikami i wchodzą do pełnowymiarowego labiryntu, by zbierać piguły i uciekać przed duchami. Całość prowadzona jest w stylu telewizyjnego show z komentarzem na żywo. Jeśli ktoś wybiera się do Anglii, to może to być znakomity sposób na spędzenie wolnego czasu.



Zdjęcie: Pac-Man Live Experience

KOLEJNY DOM ZMARŁYCH

Paul W.S. Anderson – autor ekranizacji pierwszego Mortal Kombat i serii Resident Evil – ogłosił, że napisze scenariusz do nowej aktorskiej adaptacji The House of the Dead i wyreżyseruje ją. Film będzie oparty na trzeciej części gry i skupi się na losach Lisy Rogan, próbującej ocalić swojego ojca, oraz Daniela Curiena, który musi zmierzyć się z dziedzictwem swojego protoplasty (wynalazcy mutantów). Anderson podkreśla, że od lat jest zwolennikiem tej serii, a jego film ma być „pełnokrwistą jazdą bez trzymanki". Prace nad projektem ruszą w drugiej połowie tego roku. To oczywiście nie pierwsza ekranizacja tego cyklu – w 2003 roku Uwe Boll nakręcił fatalnie przyjętą szmirę, ale nowa odsłona ma szansę zatrzeć złe wspomnienia. Aha, o udziale Milli Jovovich na razie nic nie wiadomo, ale biorąc pod uwagę fakt, że to projekt jej męża, możemy założyć, że w filmie się pojawi.

GORZAŁKA MAŁPIEJ WYSPY

Pojawiła się wersja beta gry The Booze of Monkey Island zrealizowanej przez miłośników kultowej serii. Tym razem Guybrush Threepwood rozbił się na Booty Island i – żeby naprawić statek – musi uzyskać pomoc lokalnego barmana. Ten stawia jednak warunek – bohater musi przyciągnąć do jego tawerny nowych klientów. The Booze of Monkey Island to miniprzygoda w pirackim klimacie, pełna humoru i zagadek. Ma ręcznie rysowaną grafikę 2D, interfejs point'n'click oraz dialogi inspirowane twórczością Rona Gilberta. Prawdziwy pirat nie potrzebuje niczego więcej. Wersję beta ściągniecie stąd: ***bit.ly/MonkeyBooz***.



DOOMLINGS

Lemmings to klasyk, w którym ratowaliśmy bezmyślnie maszerujące przed siebie stworki przed pewną śmiercią. Doomlings, nowa gra na MSX-a, odwraca tę koncepcję – musimy dopilnować, by jak najwięcej sympatycznych zwierzaków... zginęło. Zamiast pomagać, będziemy zatem zastawiać pułapki i wykorzystywać przeróżne narzędzia, by zablokować lemingom drogę ucieczki. Oczywiście wymaga to szybkiego myślenia i szczypty złowieszczej kreatywności. Można mieć tylko nadzieję, że pojawią się porty na platformy częściej używane w Polsce.



KAPSUŁA CZASU

Niemiecka firma Cerabyte, specjalizująca się w archiwizacji danych, rozszerza swoją działalność na USA. Krok ten ma pomóc w komercjalizacji jej unikalnej technologii, która umożliwia przechowywanie plików przez... 5 tys. lat. Informacje zapisywane są w postaci mikroskopijnych laserowych otworów w warstwie specjalnego szkła o grubości 50-100 atomów. Każda 9-centymetrowa, supercienka płytka może pomieścić do 1 GB danych. Firma twierdzi, że do 2030 roku nośnik o pojemności 1 TB będzie kosztować dolara. Ot, coś na pocieszenie dla zrozpaczonych rychłym końcem standardu Blu-ray. Wasze zarchiwizowane kopie Deus Eksa i The Settlers przetrwają milenia.



PRAWIE JAK F-ZERO

Miłośnicy klasycznych ścigałek mają na co czekać – Hyper Runner studia Raster Wizards zapowiada się na prawdziwą gratkę. Ta futurystyczna gra wyścigowa czerpie inspiracje z legendarnego F-Zero i zaoferuje około 15 różnorodnych tras oraz kilka pojazdów do wyboru. Najnowsze materiały pokazują imponującą prędkość i płynność rozgrywki. Jeśli gra rzeczywiście ujrzy światło dzienne, może stać się jedną z najciekawszych nowych propozycji na Amigi.



ZOMBIE FODDER

Jeśli tęsknicie za Cannon Fodderem, to BDTZ może być grą dla was. To nowy, apokaliptyczny wariant tej słynnej produkcji, w którym zmierzymy się z hordami żywych trupów. Spróbować swoich sił możemy w demie, które działa na wszystkich klasycznych modelach Amigi wyposażonych w co najmniej 1 MB RAM-u. Demo ściągniecie stąd: ***bit.ly/ZombieF***.

KONIEC BLU-RAYA

Sony powoli żegna się z nośnikami Blu-ray. Produkcja czystych płyt do nagrywania zakończyła się w lutym. Japoński koncern przestaje też wytwarzać MiniDiski, nośniki MD Data i kasety MiniDV. Powód? Rozwiązania te nie wytrzymały starcia ze streamingiem i chmurą. Szkoda, bo choć fizyczne nośniki tracą na popularności, nadal pozostają niezastąpione przy długoterminowym przechowywaniu danych.

Newsy przygotował DaeL

eprasa.pl f36942ece8

Dobre, nowe, ośmiobitowe

Bartłomiej Kluska

Z takimi umiejętnościami mogliby tworzyć gry na współczesne platformy, ale wolą udowadniać, że fantastyczną przygodę da się upchnąć w kilkudziesięciu kilobajtach pamięci. Zobaczmy, czym niedawno zachwycili autorzy ośmiobitowych przebojów i czy platformy sprzed dekad wciąż potrafią nas zaskoczyć.

Producent: WindigoProductions
Gatunek: strategiczna **Platforma**: C64

Battle for Cronos

Kosmos, przyszłość. Cztery potężne dynastie podbijają kolejne planety i księżyce w walce o pieniądze, zasoby i władzę. Gracz bierze udział w tym konflikcie jako zarządca niewielkiej bazy gdzieś na skraju galaktyki. Battle for Cronos reprezentuje rzadkie dziś na ośmiobitowych „maszynach" strategie turowe; zmusza do produkowania, budowania, wykorzystywania ukształtowania terenu i linii zaopatrzenia, a przede wszystkim do walki i pokonania rywali. Cronos to mały księżyc i miejsca na nim wystarczy tylko dla jednej kolonii! **Tytuł, choć darmowy, zaskakuje złożonymi zasadami, dużą liczbą jednostek oraz zróżnicowanymi rodzajami rozgrywki** – od misji fabularnych (na dwóch poziomach trudności), przez treningi na małych mapach, aż po tryb skirmish pozwalający na swobodne konfrontacje na wielką skalę, w których żywych graczy może zastąpić komputer. Dla miłośników skomplikowanych strategii – pozycja obowiązkowa!



Producent: Monte Boyd
Gatunek: platformowa
Platforma: C64

InfeZtation



Galaktyczna szeryf przemierza kosmiczną stację badawczą opanowaną przez Obcych. Próbuje dociec, jakie eksperymenty prowadzono w tym miejscu, a dzięki możliwościom swojego skafandra bojowego oraz sile ognia wielkiego karabinu plazmowego być może nawet... uratuje ludzkość! InfeZtation to **scrollowana platformówka typu run'n'gun, przyciągająca urozmaiconym gameplayem i ciekawymi przeciwnikami** (w tym bossami). Dostępne po drodze power-upy rozszerzają funkcje skafandra (jest np. jet pack), a konstruktor stacji zadbał o ciekawostki takie jak miejscowe wyłączenie grawitacji czy jednokierunkowe windy, które zmuszają bohaterkę do namysłu podczas wybierania kierunku eksploracji. W chwilach zwątpienia dobrą radą służy robotyczny zastępca pani szeryf. Gra jest ładna – sprite'y, mimo że niewielkie, zachwycają detalami, do tego cieszy oko płynna animacja – i bez wątpienia warta 4 dolarów, których życzy sobie autor.

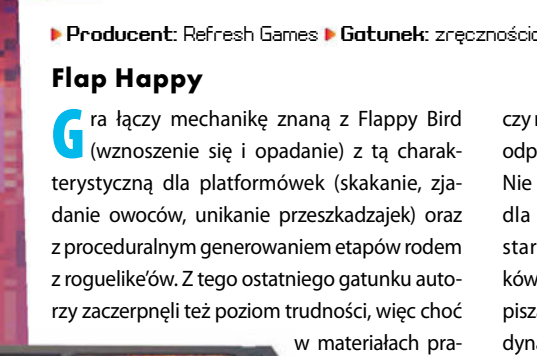
eprasa.pl/136942ece8

Producent: Refresh Games **Gatunek:** zręcznościowa **Platforma:** NES

Flap Happy



Gra łączy mechanikę znaną z Flappy Bird (wznoszenie się i opadanie) z tą charakterystyczną dla platformówek (skakanie, zjadanie owoców, unikanie przeszkadzajek) oraz z proceduralnym generowaniem etapów rodem z roguelike'ów. Z tego ostatniego gatunku autorzy zaczerpnęli też poziom trudności, więc choć w materiałach prasowych pojawia się informacja o niezliczonych atrakcjach czekających na graczy na ponad 900 levelach, ja odpadłem po kilkudziesięciu. Nie jest to zatem tytuł ani dla najmłodszych, ani też starzejących się sympatyków gamepada – takich, jak piszący te słowa – dla których dynamika zabawy okaże się zbyt wymagająca. Gra nie ma litości, a **skok spóźniony o ułamek sekundy czy wykonany o piksel za daleko powoduje natychmiastowy zgon** protagonisty. Oczywiście miłośnicy atomowej precyzji poczują się usatysfakcjonowani, bo tak przecież grało się w erze ośmiu bitów. Wątpliwości budzi natomiast oprawa graficzna i muzyczna – wprawdzie buduje ona klimat, ale konsolę Nintendo stać przecież na dużo więcej. Uwaga! Flap Happy to produkt komercyjny, wydany na kartridżu, ale na szczęście przed zakupem można sprawdzić cyfrową wersję demo.



Producent: DrMortalWombat **Gatunek:** strategiczna **Platforma:** C64

Mineshaft Gap



Życie na Ziemi wyginęło wskutek wyniszczającego konfliktu nuklearnego. Przetrwała tylko garstka zahibernowanych mieszkańców bunkra w starej kopalni, którzy teraz – kierowani przez gracza – muszą przeżyć, a w przyszłości (kto wie, kto wie...) może nawet odtworzyć cywilizację. Rozbudowują zatem swoje podziemne schronienie, dbają o zapewnienie energii elektrycznej i wody, wydobywają surowce, a także zwalczają szkodniki, które również przeżyły apokalipsę. Mineshaft Gap to złożona strategia czasu rzeczywistego, w której **przydzielamy mieszkańcom bunkra kolejne zadania; dbamy przy okazji o ich zdrowie i wykorzystujemy dostępne zasoby**. Aha. Warto też wyprodukować... pocisk nuklearny na wypadek, gdyby okazało się, że ostatnią wojnę przetrwała jeszcze jakaś grupa w innym bunkrze. Nieprawdopodobne? No cóż... Ponieważ historia uczy nas, że ludzkość nie wyciąga wniosków, może rozsądnie będzie wykorzystać tę bezpłatną ośmiobitową perełkę, by poćwiczyć funkcjonowanie w różnych wariantach naszej przyszłości.

Producent: IrataHack
Gatunek: komnatówka **Platforma:** ZX Spectrum

Pyramid Escape

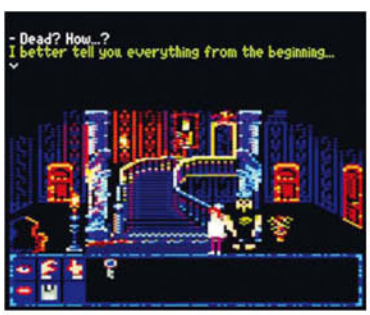
Gumiak słynie ze znakomitych komnatówek, a użytkownicy tego komputera dostają rewelacyjne produkcje z tego gatunku od ponad 40 lat. Wyróżnić się w tak zacnym gronie to prawdziwa sztuka, lecz dzielny rycerz Wee to potrafi. Nasz bohater znalazł się we wnętrzu najeżonej niebezpieczeństwami piramidy, a teraz, z pomocą gracza, próbuje nie tylko odnaleźć drogę do wyjścia w labiryncie komnat, lecz także zebrać cenne artefakty. Jest jeden haczyk: profesja protagonisty. Wspominałem, że to rycerz? No właśnie. Zapewne dlatego eksploruje piramidę... w ciężkiej zbroi, co utrudnia mu skakanie, a na graczach wymusza zmianę wieloletnich przyzwyczajeń. Wee musi zatem solidnie pokombinować, by dotrzeć w wyżej położone miejsca, w które inny bohater dostałby się zgrabnym susem. Na szczęście zbroja ma też atut – czasową odporność na kontakt z innymi mieszkańcami piramidy. **Labirynt jest ciekawie zaprojektowany, w każdej komnacie dużo się dzieje, rozmaite gadżety pomagają Wee w jego misji**, a jeśli ktoś ma Spectrum wyposażone w 128 kB pamięci, zabawę umila wpadający w ucho motyw muzyczny. Spodobało się? Warto sprawdzić także wcześniejsze przygody rycerza – Forest Escape i Castle Escape.



Producent: Pakete Soft
Gatunek: point'n'click **Platforma:** Amstrad CPC

The Key

To klasyczny reprezentant rzadkiego na ośmiobitowcach gatunku przygodówek point'n'click, do tego bardzo starannie wykonany (wygodny interfejs, intrygujące, a przy tym logiczne zagadki) i narysowany, a przede wszystkim udostępniony przez autorów zupełnie za darmo! **Najlepsza jest jednak fabuła: odpowiednio mroczna i ciekawie podana.** Trafiamy do nawiedzonego domu, w którym zginął nasz przyjaciel, i – zbierając relikwie potrzebne do odprawienia pradawnego rytuału – próbujemy powstrzymać złego ducha. Cieszą: grywalne intro, dobre dialogi, retrospekcje i muzyka budująca klimat. Minus: o, zgrozo, po około godzinie opowieść kończy się w najciekawszym momencie, bo to dopiero pierwszy odcinek The Key (prawdopodobnie dlatego, że trudno byłoby pomieścić całą historię w 64 kB pamięci) i na ciąg dalszy trzeba poczekać.



eprasa.pl f36942ece8



Retro w chmurze

DaeL

Czy chcielibyście jeszcze raz przeżyć dzieciństwo? Czy marzycie o tym, by zanurzyć się w prostych, ale wciągających grach, które niegdyś królowały na automatach, komputerach i konsolach? Na to (i na zasobność waszego portfela) liczą twórcy Antstream Arcade.

Koncepcja stojąca za ich przedsięwzięciem jest bardzo prosta. Zamiast inwestować w oryginalny sprzęt lub męczyć się z konfiguracją emulatorów, **użytkownik może zasiąść przed swoim komputerem, konsolą, smartfonem, tabletem czy nawet telewizorem i odpalić aplikację streamującą gierki retro**. Jako że postępy są zapisywane w chmurze, zabawę może przerwać w dowolnym momencie, a następnie kontynuować – nawet na innym urządzeniu. Korzystanie z chmury Antstream otwiera też nowe możliwości rywalizowania z innymi graczami, zdobywania osiągnięć czy brania udziału w specjalnych minigrach i wyzwaniach opartych na kultowych klasykach. Ot, z tradycją w nowoczesność.

Skarbnica retro

Anstream Arcade oferuje ciągle rosnącą bibliotekę gier, obejmującą już **blisko 1400 tytułów, z których najstarsze pochodzą jeszcze z lat 70., a najnowsze wydano na początku XXI wieku**. Efektownie przedstawia się też lista emulowanych platform. Znajdziemy tu komputery ośmiobitowe (Atari XL/XE, Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum oraz dość egzotyczne MSX i MSX 2), szesnastobitowce (Amiga i PC), handheldy (Game Boy, Atari Lynx), automaty arcade i wreszcie tradycyjne konsole (NES, SNES, Sega Genesis / Mega Drive, PlayStation oraz trzy ośmiobitowe modele Atari – 2600, 5200, 7800).

Jak widać, to prawdziwy raj dla fanów retro, ale stwierdzenie, że nie wszystkie platformy obdarzono jednakowo hojną listą gier, byłoby sporym niedopowiedzeniem. Zagramy sobie w zaledwie sześć produkcji z Lynksa, osiem z Game Boya, a MSX 2 oraz Atari 5200 doczekały się po jednej. (W przypadku tej drugiej konsoli to akurat niewielki problem, bo oferowała praktycznie te same tytuły co Atari XL/XE). **Najlepiej pod względem katalogu gier wypadają automaty (295), C64 (294) i ZX Spectrum (291).** Należy zaznaczyć, że zdarza się dublowanie produkcji na różnych platformach. Nie nazwałbym tego bardzo poważnym problemem, zwłaszcza że w czasach ośmiobitowców porty na poszczególne urządzenia potrafiły drastycznie się różnić, ale faktem jest, że w niektórych przypadkach dostajemy praktycznie kopię danego tytułu.

Trochę złota, trochę błota

Wreszcie trzeba powiedzieć kilka słów o samym doborze gier. **Jako fan Amigi znalazłem tu wiele produkcji, do których zawsze chętnie wracam**, takich jak Alien Breed, Body Blows, Brutal Football, First Samurai, Zool 2, Gods, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, K240, Loom, Maniac Mansion, The Secret of

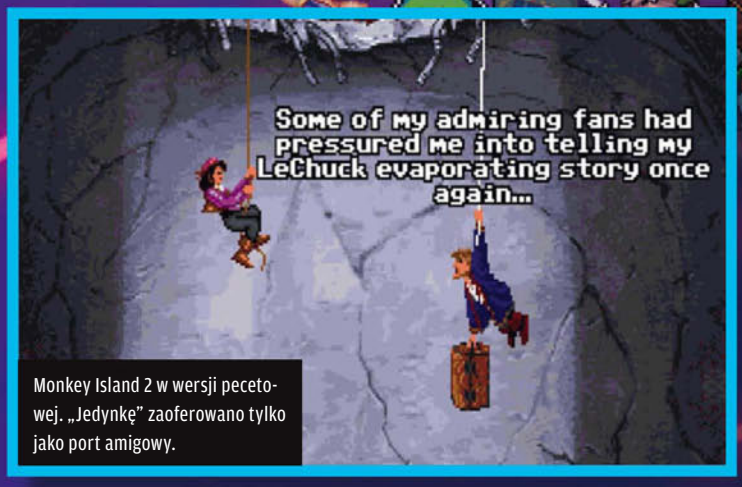


Interfejs Antstreama jest, co tu kryć, po prostu fatalny...



Mimo pewnego lagu Continental Circus nadal jest grywalne.

eprasa.pl 1369428668



Monkey Island 2 w wersji pecetowej. „Jedynkę" zaoferowano tylko jako port amigowy.



Niektóre gry dostępne na Antstream Arcade to rzadkie perełki, jak Dunk Dream (znany też pod tytułem Street Hoop).

Monkey Island, Pinball Dreams, Simon the Sorcerer, Soccer Kid, Speedball 2, The Chaos Engine, Worms czy Xenon 2. To całkiem niezły dobór. Spędziłem też przyjemnie czas przy takich ośmiobitowych klasykach jak Missile Command, Yars' Revenge, Pitstop oraz Boulder Dash i **bardzo mile zaskoczyła mnie liczba solidnych automatowych bijatyk**, ze znakomitym Fatal Fury na czele.

Wszystko to nie mogło wszakże przykryć faktu, że braki w katalogu gier bywają dziwne, a niekiedy wręcz szokujące. Aby nie być gołosłownym – Antstream udostępnia po kilkadziesiąt tytułów z NES-a i SNES-a, lecz nie znajdziecie tu ani jednej produkcji o Mario, próżno też będzie szukać jakiejś Zeldy, Castlevanii czy Metroida. Czasem człowiek drapie się po głowie, próbując wyobrazić sobie przebieg negocjacji w sprawie licencji, skoro Indiana Jones and the Fate of Atlantis czy The Secret of Monkey Island ogramy w wersjach amigowych, ale nie pecetowych. Cóż, może uzupełnienie tych braków to kwestia czasu, bo jedno trzeba Antstreamowi oddać – **katalog jest stale poszerzany** i co tydzień prezentowane są dwie nowe pozycje.

PRAWDZIWY RAJ DLA FANÓW RETRO.

Gramy w chmurze

Czego możemy się spodziewać, gdy już znajdziemy tytuł, który nas zainteresuje? Zabawy jak na nieźle skonfigurowanym emulatorze. Nie doświadczyłem żadnych artefaktów graficznych, a problemy z dźwiękiem pojawiły się tylko kilkukrotnie na kilkadziesiąt sesji z różnymi produkcjami. **Lag okazał się stosunkowo niewielki, a odczuwałem go tylko przy najbardziej dynamicznych strzelankach i bijatykach.**

Antstream dołożył też starań, aby gry można było obsługiwać nie tylko przy pomocy klawiatury, lecz również szerokiej gamy kontrolerów. Na urządzeniach mobilnych aplikacja emuluje oryginalne sterowanie przy pomocy ekranu dotykowego, aczkolwiek to rozwiązanie sprawdza się raczej słabo. A w przypadku produkcji amigowych i pecetowych, które korzystały jednocześnie z klawiatury i myszki – wręcz fatalnie.

Pewnym rozczarowaniem może być też to, iż nie uświadczymy tu żadnych możliwości modyfikowania wyświetlanego obrazu, **żadnych filtrów czy nawet opcji zmiany proporcji ekranu – a aplikacja niekiedy dość boleśnie rozciąga piksele**. A skoro już zacząłem narzekanie, to muszę podzielić się też ogólną refleksją na temat interfejsu. Otóż jest fatalny. To, że system wyszukiwania tytułów nie należy do najwygodniejszych, można jeszcze przeboleć, ale sposób oznaczania, z której platformy wzięto daną produkcję, zakrawa na absurd. Co do zasady ikonka każdej gry ma w prawym dolnym rogu pasek informujący, z jakim urządzeniem mamy do czynienia. Tyle że czasem podpis ów zamiast wskazać na PSX-a, oznajmia nam po prostu, że gra jest 32-bitowa. Co gorsza, w przypadku tytułów, które da się odpalić w trybie wyzwań, Antstream w ogóle rezygnuje ze wskazywania platformy!

Warto czy nie?

Czy przy wszystkich swoich niedostatkach Antstream Arcade stanowi ciekawą ofertę dla osób zainteresowanych grami retro? Moim zdaniem tak, choć trzeba tu poczynić kilka zastrzeżeń. Po pierwsze – **to platforma skrojona pod graczy, którzy odczuwają nostalgię przede wszystkim na myśl o tytułach z epoki ośmiobitowych komputerów**. Fani Nintendo czy Segi będą rozczarowani. Po drugie – możliwość zabawy na smartfonie brzmi świetnie tylko w teorii, ponieważ w praktyce ekran dotykowy nie radzi sobie z bardzo wieloma tytułami.

I wreszcie po trzecie – prawie wszystko, co oferuje ta aplikacja, da się uzyskać samodzielnie dzięki emulacji. Wymaga to wszakże poświęcenia własnego czasu, więc niektórzy retromaniacy mogą skusić się na wygodę w cenie zaczynającej się od 4 dolarów miesięcznie. Darmowa wersja chmury pozwala sprawdzić wybór wyzwań z rotujących klasyków. Tego na pewno warto spróbować.

Pójdzie na wszystkim!

Omawianą tu aplikację da się uruchomić na komputerach z systemami Windows, macOS oraz Linux, konsolach Xbox One i Series X/S, PlayStation 4 i 5 oraz Atari VCS, urządzeniach działających pod kontrolą iOS-a lub Androida, telewizorach Samsung Smart TV, odtwarzaczach Amazon Fire TV.
A w gruncie rzeczy na każdym sprzęcie, który potrafi odpalić współczesną przeglądarkę internetową.

eprasa.pl f369428ce8

Jadą wozy kolorowe taborami

Smuggler

Wszyscy twórcy gier marzą zapewne o wydaniu megahitu, ale większości nigdy się to nie udaje. Tymczasem trójka amatorów w 1971 roku nie przypuszczała, że pracuje nad czymś, co sprzeda się w 65 mln egzemplarzy i będzie cieszyć się popularnością przez kolejnych pięć dekad. Ba, oni nawet nie bardzo zdawali sobie sprawę z tego, że... robią grę.

Każdy, kto oglądał kiedyś stare westerny, na pewno kojarzy scenę, w której karawana krytych płótnem wozów majestatycznie przemierza prerię i niemal obowiązkowo musi stawić czoła Indianom. Choć akurat takie ataki zdarzały się znacznie rzadziej niż w filmach, przetrwanie wędrówki szlakiem oregońskim (patrz: ramka) i tak było ogromnym wyzwaniem. Szacuje się, że podczas trwającej z grubsza 150 dni wyprawy umierało od 4% do 6% podróżnych. Źródła nie są zgodne co do łącznej liczby ofiar, lecz można przyjąć, że **próbę przedostania się na zachód Stanów w poszukiwaniu lepszego jutra przypłaciło życiem co najmniej kilkanaście tysięcy migrantów**.

Głód, pragnienie, udary cieplne, choroby, utonięcia i inne wypadki, zatrucia, ataki dzikich zwierząt, a także zabójstwa zbierały na szlaku krwawe żniwo. Niektóre z karawan przepadały w całości, a w innych przeżywała jedynie garstka osadników. Przykładem może być słynna Grupa Donnera, która utknęła zimą na górskiej przełęczy – by przetrwać, część uczestników wyprawy żywiła się ciałami zmarłych towarzyszy... Te i inne dramatyczne wydarzenia są dzisiaj elementem dziedzictwa kulturowego USA i poświęca się im sporo czasu na tamtejszych lekcjach historii.

Gamifikacja

Ale wiecie, jak to jest z dzieciakami – suche fakty je nudzą. W 1971 roku Don Rawitsch, chudy 21-latek w okularach, praktykant uczący historii w gimnazjum w Minneapolis, doświadczył tego na własnej skórze. **Próbował wszystkiego, by zainteresować swych podopiecznych losami XIX-wiecznych osadników** – łącznie z przebieraniem się w strój z epoki i wzbogacaniem lekcji rozmaitymi ciekawostkami. I co? I nic. Uczniowie nadal mieli to gdzieś. W końcu Rawitscha olśniło – przecież dzieciaki lubią grać w gry... A co, gdyby stworzyć planszówkę przedstawiającą wędrówkę szlakiem oregońskim?

Pomysłem podzielił się ze swoimi współlokatorami – Billem Heinemannem i Paulem Dillenbergerem. Wszyscy trzej byli studentami ostatniego roku na Carleton College i odbywali praktyki nauczycielskie w szkołach. Ponieważ borykali się z podobnymi problemami, to propozycja gamifikacji lekcji bardzo przypadła im do gustu. Uznali jednak, że lepiej będzie stworzyć grę komputerową. Każdy z nich zaliczył na studiach pięciotygodniowy kurs programowania w języku BASIC, mieli więc odpowiednią wiedzę. Większym problemem okazał się czas. Ich praktyki wkrótce się kończyły, więc **jeśli chcieli zaprezentować swoje dzieło uczniom, musieli je stworzyć w... góra dwa tygodnie**. Uznali, że dadzą radę.

Programowanie w kanciapie

Zapytacie: „A skąd w ogóle w 1971 roku komputery w gimnazjum?". Otóż stan Minnesota był wówczas lokalną Doliną



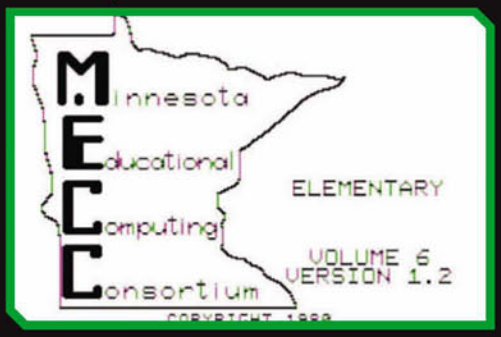
Źródło: Wikimedia Commons

SZLAK OREGOŃSKI

Szlak oregoński to licząca przeszło 3000 km XIX-wieczna trasa, którą pokonywali osadnicy migrujący na Dziki Zachód. Władze Oregonu obiecywały bowiem darmową ziemię (do 640 akrów, a więc 2,6 km²) dla każdej rodziny, która zamieszka na jego terytorium. Szlak zaczynał się w St. Louis i prowadził do miasta Oregon City przez tereny dzisiejszych stanów Missouri, Kansas, Nebraska, Wyoming, Idaho i – rzecz jasna – Oregon.



To na tej składance edukacyjnej MECC zamieściło swój największy przebój.



Krzemową. Kilka firm z branży informatycznej – m.in. IBM, UNIVAC i Control Data Corporation – otworzyło tam nawet własne sklepy. By podkreślić więzi ze społecznością, korporacje te oferowały miejscowym władzom możliwość zakupu swoich produktów po okazyjnych cenach. Stąd część – choć raczej niewielka – szkół z tego obszaru miała sposobność korzystania z któregoś z nabytych w ten sposób komputerów. Placówka, w której praktyki odbywał Rawitsch, otrzymała dostęp do mainframe'owego HP 2100, z którym łączyła się za pośrednictwem dalekopisu i linii telefonicznej. Trójka studentów tkwiła więc przez dwa tygodnie przy klawiaturze terminala w kanciapie woźnego (pełniącej też dumnie rolę pracowni komputerowej), wprowadzając zdalnie kolejne linijki kodu, których w sumie uzbierało się ok. 800.

Jedź, jedz i nie umrzyj

Owoc ich pracy pozwalał **wcielić się w przywódcę grupy osadników** wyruszającej w 1847 roku z Independence w stanie Missouri do Oregon City. Rozgrywka składała się z ok. 12 rund, a każda z nich odpowiadała dwóm tygodniom wędrówki. Na samym początku nabywało się zapasy jedzenia, które potem dało się uzupełniać, polując oraz dokonując transakcji w mijanych fortach. **Gospodarowanie żywnością było jednym z kluczowych elementów zabawy**, ponieważ głód prowadził do rychłej śmierci. Gracz musiał decydować, czy na danym etapie spożywa się duże, umiarkowane, czy też minimalne racje. Przetrwanie dodatkowo utrudniał fakt, że oszczędzanie jedzenia przez dłuższy czas wiązało się z większym ryzykiem wystąpienia problemów zdrowotnych.

Oprócz chorób ludzi i wołów gra przewidywała też inne nieprzyjemne zdarzenia losowe, w tym uszkodzenia sprzętu oraz ataki ze strony Indian, bandytów i zwierząt. Tempo podróży zmieniało się w zależności od aktualnych warunków panujących na szlaku – spowalniały ją niska temperatura i opady.

Po wykonaniu wszystkich dostępnych w danej rundzie aktywności zaczynała się kolejna, w której gracz dysponował już odpowiednio mniejszą ilością zapasów. Był to też moment, w którym poznawało się konsekwencje wcześniejszych decyzji. Rozgrywka kończyła się w chwili dotarcia do Oregonu lub śmierci przywódcy wyprawy. Podczas pierwszej testowej rozgrywki postać prowadzona przez Heinemanna nie przeżyła zapalenia płuc.

W ciekawy sposób rozwiązano kwestię polowań. Twórcy zastosowali mechanikę, która przekształcała grę tekstową w coś w rodzaju zręcznościówki. Aby łowy zakończyły się powodzeniem, należało wpisać na klawiaturze słowo „BANG" w chwili, gdy komputer informował o napotkaniu zwierzyny. Jeśli zostało wprowadzone poprawnie i wystarczająco szybko, gracz zdobywał cenny zapas mięsa. Za pomocą tej samej komendy odpierało się ataki rozmaitych niemilców. Aby zwiększyć wyzwanie, późniejsze wersje mogły zażądać wpisania wybranego losowo synonimu np. „WHAM", „POW" czy „BLAM".

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać dru... yyy... zapasy.

```
HØW GØØD A SHØT ARE YØU WITH YØUR RIFLE?
  (1) ACE MARKSMAN,  (2) GØØD SHØT,  (3) FAIR TØ MIDDLIN'
        (4) NEED MØRE PRACTICE,  (5) SHAKY KNEES
ENTER ØNE ØF THE ABØVE -- THE BETTER YØU CLAIM YØU ARE, THE
FASTER YØU'LL HAVE TØ BE WITH YØUR GUN TØ BE SUCCESSFUL.
?5

HØW MUCH DØ YØU WANT TØ SPEND ØN YØUR ØXEN TEAM? 250
HØW MUCH DØ YØU WANT TØ SPEND ØN FØØD? 100
HØW MUCH DØ YØU WANT TØ SPEND ØN AMMUNITIØN? 25
HØW MUCH DØ YØU WANT TØ SPEND ØN CLØTHING? 40
HØW MUCH DØ YØU WANT TØ SPEND ØN MISCELANEØUS SUPPLIES? 60
AFTER ALL YØUR PURCHASES, YØU NØW HAVE 225  DØLLARS LEFT
```

Go West, young man

Oficjalna premiera programu – który nie miał jeszcze wtedy żadnej nazwy – odbyła się 3 grudnia 1971 roku. **Uczniowie Rawitscha byli zachwyceni.** Wszyscy chcieli spróbować swych sił na szlaku, więc wokół dalekopisu nieustannie kłębił się tłum dzieciaków – obserwujących grającego szczęśliwca, czytających na głos drukowane na taśmie komunikaty przesyłane przez zdalny komputer i udzielających rad. Wkrótce potem w klasie doszło do specyficznej samoorganizacji. Decyzje zaczęto podejmować zbiorowo, większością głosów. Wyznaczono też najlepiej czytających i piszących do obsługi dalekopisu. Uczniowie ze smykałką do geografii analizowali trasę, a uzdolnieni matematycznie pilnowali stanu zapasów i budżetu.

Po paru dniach trzeba było stworzyć specjalny grafik, bo wieści szybko się rozeszły i **wszystkie klasy VII-VIII w szkole chciały zagrać w dzieło trójki praktykantów**. Dzieciaki nagle zaczęły pasjonować się przedstawionymi w nim wędrówkami – studiowały podręczniki, sięgały po wspomnienia

ŁĄCZNIE SPRZEDANO OK. 65 MLN RÓŻNYCH WERSJI I PORTÓW THE OREGON TRAIL.



Za pomocą takich „terminali" komunikowano się w latach 70. z komputerami mainframe.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Arnold Reinhold, CC BY-SA 3.0

eprasa.pl 1388426c68



Paradoks - jeżeli strzelisz byka, nie ustrzelisz niczego.

osadników itp. Zostawały też po lekcjach do późnego wieczora, żeby móc zmierzyć się z trudami przeprawy szlakiem oregońskim. Ot, potęga gier.

Tańczący z bugami

Nauczyciele zresztą też przychodzili popatrzeć. W efekcie **dyrektor szkoły wezwał Rawitscha na dywanik i „zasugerował", aby obecnych w programie agresywnych Indian zastąpić kimś bardziej neutralnym**. Taki wizerunek rdzennej ludności mógł bowiem urazić wywodzących się z niej uczniów. Twórca przystał na propozycję nie do odrzucenia i wojownicy wymachujący tomahawkami szybko stali się „wrogimi jeźdźcami" i „nożownikami". (Po latach przyznał, że pierwotne ujęcie tubylców w grze było faktycznie zdecydowanie zbyt westerno-

```
MØNDAY APRIL 12 1847

TØTAL MILEAGE IS 210
FØØD          BULLETS        CLØTHING       MISC. SUPP.     CASH
 82            1130            40             55             225
DØ YØU WANT TØ (1) STØP AT THE NEXT FØRT, (2) HUNT, ØR (3) CØNTINUE
?2
TYPE BANG  JANG
SØRRY---NØ LUCK TØDAY
DØ YØU WANT TØ EAT (1) PØØRLY  (2) MØDERATELY
ØR (3) WELL?3
BANDITS ATTACK
TYPE BANG  BANH
YØU GØT SHØT IN THE LEG AND THEY TØØK ØNE ØF YØUR ØXEN
BETTER HAVE A DØC LØØK AT YØUR WØUND
```

we. W rzeczywistości w początkowym okresie migracji znacznie częściej pomagali oni przybyszom, np. wskazując im brody w lokalnych rzekach, niż na nich napadali. Liczyli zapewne na to, że wędrowcy ruszą w dalszą podróż i zostawią ziemie plemion w spokoju). Autorzy na bieżąco poprawiali też wykryte przez użytkowników błędy. Okazało się na przykład, że można było mieć... ujemną gotówkę, za którą dało się robić zakupy.

Niestety, **gdy tylko praktyki Rawitscha dobiegły końca, program został wykasowany z pamięci komputera**. Niektóre źródła twierdzą, że dokonał tego sam twórca. Na szczęście wcześniej wydrukował sobie na pamiątkę cały kod na taśmie dalekopisowej, którą potem wrzucił do szuflady i na kilka lat zapomniał o temacie.

Powrót zza grobu

W 1974 roku Rawitsch zatrudnił się w Minnesota Educational Computing Consortium – organizacji non-profit powołanej przez stan w celu świadczenia usług komputerowych szkołom działającym na jego terenie. Zajmowała się ona głównie dostarczaniem programów edukacyjnych i narzędziowych, z których placówki mogły korzystać za pośrednictwem dalekopisów podłączonych do jej mainframe'u CDC Cyber 70/73-26. Ponieważ dostęp do softu był wówczas mocno ograniczony, MECC zachęcało swoich pracowników do pisania własnych aplikacji.

Rawitsch przypomniał sobie o stworzonej wcześniej grze i przedstawił jej założenia szefowi. Ten uznał, że doskonale pasuje ona do profilu organizacji. Twórca skontaktował się z dwoma współautorami, by dowiedzieć się, czy mają coś przeciwko udostępnieniu ich dzieła jako darmowego programu edukacyjnego dla szkół. Nie mieli. W związku z tym wyciągnął z szuflady wydruk kodu i pracowicie przeklepał go do pamięci Cybera.

Na tym jednak nie poprzestał. Chcąc usprawnić grę, **odszukał pamiętniki pionierów podróżujących szlakiem oregońskim i starannie je przeanalizował**, aby ustalić częstotliwość różnych zdarzeń i zjawisk, takich jak niepogoda lub głód. Na podstawie tych danych zmodyfikował program, aby jeszcze wierniej oddawał realia przedstawionej w nim podróży.

Oregon rządzi!

Poprawiona wersja gry, zatytułowana po prostu Oregon, została udostępniona wszystkim chętnym w 1975 roku. Podobnie jak jej pierwowzór, spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem. Dość powiedzieć, że przez kilka kolejnych lat – niektóre źródła twierdzą, że pięć, inne, że aż osiem – była jedną z najpopularniejszych pozycji w ofercie MECC. **„Korzystano z niej tysiące razy w miesiącu" – wspominał Rawitsch.** „Jedynym programem, którego używano częściej, było coś na wzór wczesnej poczty elektronicznej".

Późną wiosną 1978 programista opublikował kod źródłowy swego dzieła

```
MØNDAY MARCH 29 1847

TØTAL MILEAGE IS 0
FØØD          BULLETS        CLØTHING       MISC. SUPP.     CASH
 100           1250            40             60             225
DØ YØU WANT TØ (1) HUNT, ØR (2) CØNTINUE
?2
DØ YØU WANT TØ EAT (1) PØØRLY  (2) MØDERATELY
ØR (3) WELL?2
RIDERS AHEAD.  THEY LØØK HØSTILE
TACTICS
(1) RUN  (2) ATTACK  (3) CØNTINUE  (4) CIRCLE WAGØNS
IF YØU RUN YØU'LL GAIN TIME BUT WEAR DØWN YØUR ØXEN
IF YØU CIRCLE YØU'LL LØSE TIME
?2
TYPE BANG  BANG
NICE SHØØTING---YØU DRØVE THEM ØFF
RIDERS WERE HØSTILE--CHECK FØR LØSSES
BAD ILLNESS---MEDICINE USED
```

Decyzje, decyzje, decyzje... A każda potencjalnie na wagę życia.



INNY PUNKT WIDZENIA

Twórcy będący potomkami rdzennych mieszkańców Ameryki opracowali grę When Rivers Were Trails, w stylu The Oregon Trail, ale opowiedzianą z perspektywy Indian. Można ją pobrać za darmo ze strony producenta.



podobno w MECC. „Naszym zadaniem było po prostu oddanie zasobów w ręce nauczycieli i uczniów. To nie było jak opublikowanie książki, w przypadku której twoje nazwisko byłoby wyeksponowane" – wspomina.



Pełna wersja The Oregon Trail do samodzielnego wklepania!

w czasopiśmie Creative Computing wraz z opisem zasad zabawy i sposobu działania niektórych algorytmów. Na tym wkład pierwotnych autorów w rozwój The Oregon Trail zasadniczo się skończył. **Program zaczął żyć własnym życiem – do tego stopnia, że na długie lata zapomniano o jego twórcach.** Częściowo wynikało to też z faktu, że w nowej wersji Rawitsch nie zamieścił żadnej informacji o jej autorach. Taki obyczaj panował

Epoka ośmiobitowców

W latach 1978-1979 MECC uznało, że era systemów mainframe w edukacji dobiega końca, a idea jednostki centralnej z podłączonymi do niej terminalami jest już przestarzała. Dlatego też organizacja zawarła z firmą Apple umowę na zakup 500 komputerów Apple II na preferencyjnych warunkach. Następnie odsprzedawała je szkołom w Minnesocie za tę samą cenę. Oprogramowanie do nich MECC dostarczało na dyskietkach 5,25" w formie składanek. Wielką **popularnością cieszył się wtedy dysk zatytułowany „Elementary Volume 6", zawierający kilka gier edukacyjnych, w tym Oregon** przeportowany na Apple'a II.

Kto dokonał konwersji na nową platformę? Właściwie nie bardzo wiadomo – padają różne nazwiska. Niezależnie od tego, kim był autor, widać, że się postarał, ponieważ dorzucił od siebie kilka usprawnień, w tym nieco więcej nieszczęść, jakie mogły spotkać graczy.



Tak gra prezentowała się na Apple'u II.

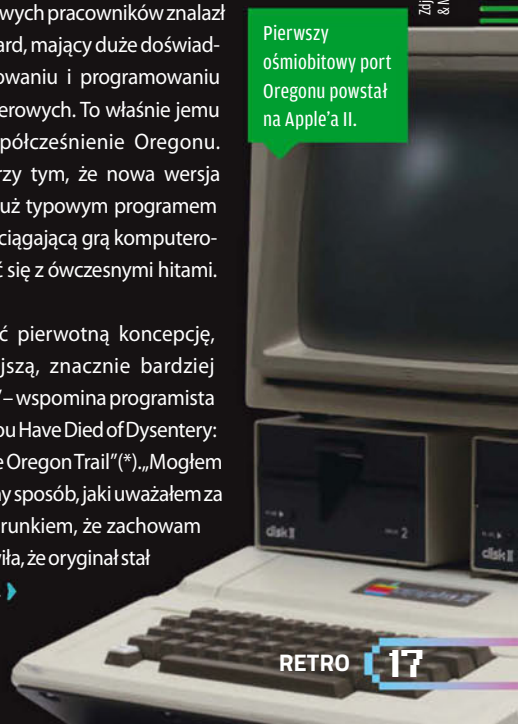
To właśnie w tej wersji pojawił się **kultowy komunikat „Zmarłeś na czerwonkę" („You have died of dysentery"), który do dziś żyje jako mem internetowy**. Dodatkowo „tekstowe" polowanie zostało zastąpione prościutką minigrą zręcznościową.

Zrób nam grę!

Około 1983 roku decydenci MECC uznali, że trzeba dostosować się do nowej sytuacji na dynamicznie rozwijającym się rynku software'owym. Innymi słowy – skończyć z chałupnictwem i wolontariatem. Zatrudniono więc sporą grupę zawodowych koderów i zlecono im m.in. odświeżenie kilku firmowych hitów, aby mogły konkurować z komercyjnymi aplikacjami na ośmiobitowce. Wśród nowych pracowników znalazł się R. Philip Bouchard, mający duże doświadczenie w projektowaniu i programowaniu symulacji komputerowych. To właśnie jemu powierzono uwspółcześnienie Oregonu. Zasugerowano przy tym, że nowa wersja nie powinna być już typowym programem edukacyjnym, a wciągającą grą komputerową zdolną mierzyć się z ówczesnymi hitami.

Pierwszy ośmiobitowy port Oregonu powstał na Apple'a II.

„Miałem rozwinąć pierwotną koncepcję, tworząc solidniejszą, znacznie bardziej rozbudowaną grę" – wspomina programista w swojej książce „You Have Died of Dysentery: The creation of The Oregon Trail"(*). „Mogłem to zrobić w dowolny sposób, jaki uważałem za stosowny, pod warunkiem, że zachowam magię, która sprawiła, że oryginał stał się tak popularny".



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Rama & Musée Bolo, CC BY-SA 2.0 FR

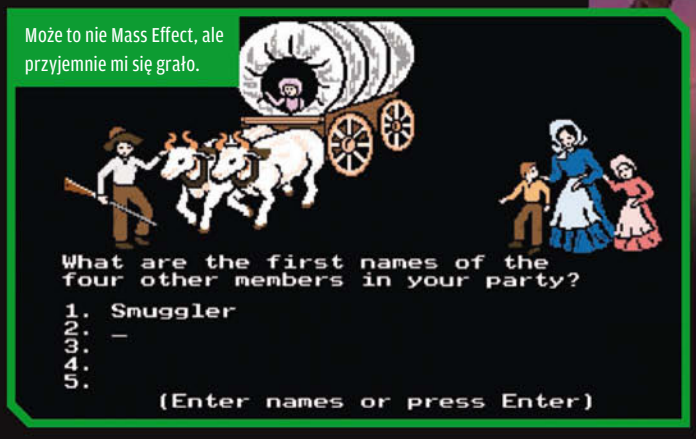
JAK ZACHĘCIĆ DZIECIAKI DO NAUKI HISTORII? ZRÓB GRĘ KOMPUTEROWĄ!

(*) Pracując nad artykułem, korzystałem m.in. z tej właśnie książki. To z niej pochodzą skany wydruków rozgrywki z pierwotnej wersji gry, które zamieściliśmy za wiedzą i zgodą autora.

eprasa.pl 1388428c68

Największym wyzwaniem okazały się ograniczenia sprzętowe. Apple II mógł wyświetlać tylko sześć kolorów naraz w trybie wysokiej rozdzielczości (280 × 192) i dysponował zaledwie 64 kB pamięci operacyjnej, a na dyskietce mieściło się jedynie 280 kB danych. Bouchard był przyzwyczajony do uniwersyteckich maszyn o znacznie lepszych parametrach.

Prace nad nową wersją Oregonu trwały aż 10 miesięcy, do końca lipca 1985, w niewielkim, cztero-, a potem trzyosobowym zespole. „Wyobrażałem sobie, że gra będzie oparta na złożonym, zazębiającym się zestawie matematycznych modeli symulacyjnych – modelu pogody, modelu zdrowia, modelu podróży itd." – tłumaczy Bouchard w książce. „Chciałem stworzyć ramy, które byłyby ściśle związane z rzeczywistą geografią szlaku oregońskiego, i dać graczowi znacznie większą swobodę w podejmowaniu decyzji".



Może to nie Mass Effect, ale przyjemnie mi się grało.

Pewnie nawet nie podejrzewacie, jak złożona była to symulacja. Przykład? **Temperatura w grze opierała się na rzeczywistych, historycznych średnich temperatur** w różnych punktach szlaku. Warunki pogodowe zależały od miesiąca, w którym toczyła się akurat rozgrywka, i lokalizacji gracza – program korzystał z odpowiednich danych z lat 1840-1863, dodając do nich niewielkie odchylenie losowe. Podobnie wyznaczał prawdopodobieństwo wystąpienia deszczu lub śniegu oraz intensywność opadów. W trakcie polowań generował otoczenie zgodne z lokalną florą i fauną – np. w lesie pojawiały się charakterystyczne dla danego regionu drzewa i zwierzęta.



TU LEŻY WIESZCZ, PRZECHODNIU, NIE SZCZ

Jednym ze smaczków wersji z 1985 roku były... nagrobki. Każdego zmarłego członka rodziny dało się pochować i uczcić kamieniem nagrobnym z samodzielnie wymyślonym krótkim epitafium. Przechodząc grę ponownie, można było napotkać owe mogiły, ponieważ zapamiętywała ona ich lokalizacje. Co ciekawe, do MECC dzwonili nauczyciele, dopytując, jak można usunąć owe miejsca spoczynku, ponieważ uczniowie wykorzystujący do grania szkolne komputery często wypisywali na nagrobkach niecenzuralne teksty.



Współczesny handheld z The Oregon Trail w wersji z Apple'a II.

The Oregon Trail

Bouchard radykalnie przemodelował grę, wprowadzając do niej aż 21 istotnych zmian. Największą rewolucją było przejście z rund dwutygodniowych na system jednodniowy oraz podział podróży na kilkanaście etapów o różnej długości. Każdy z nich kończy się dotarciem do charakterystycznego punktu orientacyjnego na szlaku, np. Fortu Laramie.

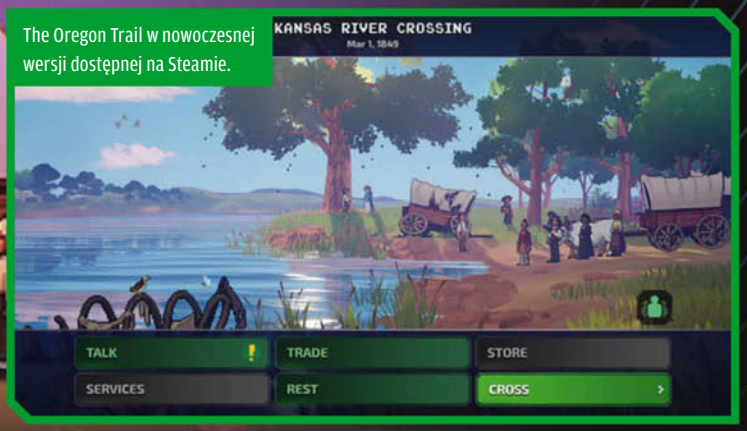
Protagoniście dodano rodzinę i umożliwiono interakcje z innymi ludźmi. Prowadzone z nimi rozmowy dostarczały cennych wskazówek, np. informacji o brodach, które pozwalały najbezpieczniej przeprawić się przez rzekę. Same przeprawy stały się ważnymi i trudnymi wyzwaniami, podobnie jak finałowy



Gra doczekała się też edycji m.in. na Androida.

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





The Oregon Trail w nowoczesnej wersji dostępnej na Steamie.

DZIEŃ JAK CO DZIEŃ: PADA ŚNIEG, PĘKŁO KOŁO U WOZU, A TY UMARŁEŚ Z GŁODU...

spływ tratwami. Gracz zyskał możliwość samodzielnego wyboru trasy, oczywiście w granicach realiów historycznych. Mógł więc np. zaryzykować skorzystanie ze sporego, lecz niebezpiecznego skrótu (podobnie jak wspomniana na początku artykułu Grupa Donnera...). Dało się nawet wynająć indiańskiego przewodnika.

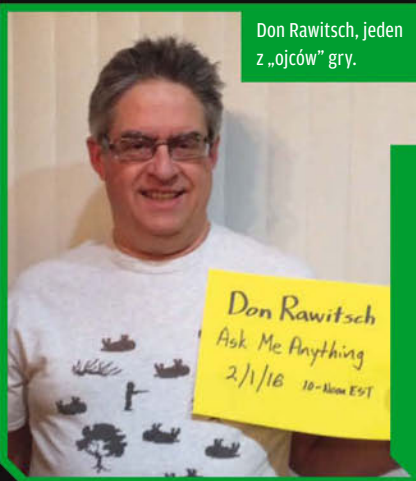
Bouchard przekształcił polowania w pełnoprawną minigrę i wprowadził **generator modyfikujący zdarzenia losowe, dzięki któremu każda rozgrywka wyglądała ciut inaczej**. Pozwolił też wybrać jeden z trzech poziomów trudności, co przekładało się na ilość gotówki, jaką dysponowało się na starcie, i punkty otrzymywane na końcu podróży (zależne również od czasu potrzebnego do jej ukończenia, stanu zdrowia rodziny protagonisty i posiadanych w finale środków). Gracz mógł wpisać się na listę najlepszych wyników, co niejednego zmotywowało do poprawy osiągnięć. Produkcja **stała się z marszu wielkim przebojem i do dziś uważana jest za kanoniczną wersję The Oregon Trail** – bo taką nazwę przybrała. A Bouchard i tak żałował, że musiał wyciąć wiele pomysłów, aby zmieścić swe dzieło w skromnej pamięci Apple'a II.

Wiecznie żywa

Przez lata powstawały kolejne odsłony tej gry i porty na różne platformy. Wprawdzie formalnie doczekała się tylko jednej kontynuacji, Oregon Trail II z 1995 roku, ale wypuszczono aż pięć edycji „dwójki", wzbogacanych stale o nowe mechanizmy, aktywności oraz ładniejszą oprawę. W 2009 legendarny tytuł zawitał na urządzenia mobilne pod postacią produkcji opartej na wersji Boucharda, lecz rozszerzonej m.in. o dodatkowe minigry. **Łącznie sprzedano ok. 65 mln różnych wersji i portów The Oregon Trail.** Dla fanów retro przygotowano nawet specjalną oldskulową konsolkę przenośną z klasykiem z 1985 roku!

W 2016 zasłużony tytuł trafił do World Video Game Hall of Fame. Tak wypowiedział się o nim Jon-Paul Dyson, dyrektor zlokalizowanego w stanie Nowy Jork The Strong National Museum of Play, w obrębie którego znajduje się wspomniana galeria sław: „Trudno wyobrazić sobie inną grę, która przetrwała tak długo, a jednocześnie odniosła tak wielki sukces. Dla wielu pokoleń użytkowników był to tytuł wprowadzający w świat gier i samo korzystanie z komputera".

Czy przesadza? Sami się przekonajcie. Na Steamie dostępna jest najnowsza wersja The Oregon Trail, z listopada 2022, i ma bardzo pozytywne recenzje. Jeśli zatem dotąd nie mieliście okazji przejechać się szlakiem oregońskim, to nic straconego. Wóz już czeka! Tylko koniecznie weźcie z sobą coś na czerwonkę.



Don Rawitsch, jeden z „ojców" gry.

Zdjęcie: Imgur

KURTKA ZAMIAST WYSPY

Co dzieje się obecnie z twórcami pierwotnej wersji gry? Cóż, nie zrobili wielkich karier. Z milionów, jakie zarobił przez dekady The Oregon Trail, nie otrzymali ani grosza. Czy czują z tego powodu rozgoryczenie? Podobno nie. Wszyscy zgodnie twierdzą, że wystarczy im satysfakcja ze stworzenia czegoś, co trafiło w gusta milionów odbiorców. – *Jesteśmy pod wrażeniem wpływu, jaki The Oregon Trail wywarł na życie tak wielu ludzi* – powiedział Paul Dillenberger. – *Jak mogliśmy czegoś żałować?* Zdaje się jednak, że jest w nich jakiś starannie maskowany żal – i chyba trudno się temu dziwić. Gdy w 1995 roku, na imprezie z okazji dwudziestolecia gry, oficjalnie uznano ich za „ojców" The Oregon Trail, otrzymali w prezencie m.in. dżinsowe kurtki z logiem MECC wyhaftowanym na plecach. Jednemu z nich wymsknęło się wtedy, że dostał za swą pracę kurtkę, a mógł mieć prywatną wyspę.

eprasa.pl 1368426668



Atrax potrafił!

Michał Walczewski

Jest mniej więcej połowa lat 90. Typowa ponura, szara jesień w Polsce. Wszyscy jesteśmy zafascynowani komputerami (czyli w głównej mierze grami), ale w większości przypadków możemy je sobie pooglądać wyłącznie na stronach Top Secretu i podobnych pism.

Kilku chłopaków na osiedlu ma Commodore'a 64, głównie jednak królują Pegasusy. Do kolegi z Amigą 500 trzeba jeździć na drugi koniec miasta, a i tak głównie po to, żeby popatrzeć, jak jego ojciec po raz setny przechodzi Prince of Persia. Sam jestem szczęśliwym posiadaczem C64. **Zaopatrywanie się w soft polega na wyprawie na lokalny bazarek, gdzie można nabyć kasetę od miejscowego pirata** (na luksus w postaci stacji dysków mnie nie stać). Kupno takich taśm to zawsze ruletka, bo często nagrywane są na tak kiepskim sprzęcie, że nie da się ich odczytać albo wymaga to odprawienia egzorcyzmu (tak, chodzi o słynne ustawianie śrubokręcikiem głowicy w magnetofonie).



Kartridże z grami sprzedawano w solidnych opakowaniach.



Biedronka, ale nie ta

I nagle w tej ponurej krainie pojawia się promyk nadziei na lepsze jutro. W jednym ze sklepów komputerowych, do których zazwyczaj przychodzimy z kolegami polizać przez szybkę Segę Saturn (ja osobiście śliniłem się też do Amigi 600), pojawia się nowy produkt – oryginalne kartridże z produkcjami na Commodore'a 64 polskiej firmy Atrax, której katalogi były opatrzone charakterystycznym logo z nakrapianym robalem.

W tamtych czasach, kiedy niemal wszystkie gierki trafiające w nasze ręce były piratami, kupno oryginału na naszego poczciwego C64 – i to w dość przystępnej cenie – było przeżyciem nie z tej ziemi! **W ofercie Atraksa znalazły się tytuły dla entuzjastów każdego gatunku** – strategie (Kolony, Theatre Europe), zręcznościówki (Fury, Star Paws), przygodówki (Snodgits, Wyspa). Nie zabrakło także charakterystycznego dla epoki szczucia cycem (Vixen, Samantha Fox Strip Poker).

Z punktu widzenia dziecka kartridże – zawierające od czterech do sześciu gier – nie były takie znów tanie, bo trzeba było zapłacić za nie ponad 30 zł. Dla porównania: oryginalne kasety do C64 z czterema tytułami, zapewne kupione hurtem na jakiejś niemieckiej wyprzedaży, kosztowały w tym samym sklepie mniej niż dwie dychy, a piracka taśma z 10-20 pozycjami na bazarku – ok. 10 zł. (Pamiętajmy, że średnia pensja w połowie lat 90. wynosiła ok. 900 zł brutto!). Tym

eprasa.pagecon.com



Bez czegoś takiego stacja dysków do C64 nie miała większego sensu...

niemniej ludzie kupowali te kartridże. Dodać należy, że w tej cenie dostawaliśmy duże, kolorowe pudełko, czarno-białą instrukcję w języku polskim, no i oczywiście sam solidnie wykonany „magazynek".

Crapy i perełki

Atrax przygotował 30 kartridży z zestawami gier. Poziom tych ostatnich był niestety bardzo nierówny. Wiadomo, opis w broszurce reklamowej pobudzał wyobraźnię, ale rzeczywistość często skrzeczała. **Znaczna część oferowanych produkcji była typową masową chałturą**, na którą Atrax dostał prawdopodobnie licencję za jakieś drobniaki.

W ofercie znalazło się też jednak kilka pozycji znanych i dobrych, np. The Rocky Horror Show czy Spindizzy. Poważnym problemem było jednak to, że **owe produkcje na kartridżach były zazwyczaj... ripami wersji dyskietkowych**. O dostosowaniu softu do innego nośnika nikt nawet wtedy nie słyszał, czego konsekwencją było chociażby to, że taki Ace 2088 wieszał się przy próbie zapisania stanu gry. W tamtych czasach jednak mało kto zwracał uwagę na takie mankamenty.

Zupełnie inną ligę stanowiły polskie tytuły, które również znalazły się w ofercie Atraksa. Mowa o grach Laboratorium

W CZASACH POWSZECHNEGO PIRACTWA ZAKUP ORYGINALNEJ GRY BYŁ PRZEŻYCIEM NIE Z TEJ ZIEMI!

W Top Secrecie nr 9 z 1996 roku niejaki Lux pisał o nich tak: „Niestety, lojalnie muszę uprzedzić, że większość tytułów to stare pozycje – sprzed 4-6 lat. Nowsze są właściwie tylko gry polskie. Ale cóż począć – praktycznie tylko u nas istnieje jeszcze rynek Commodore'a C64".

Komputerowego Avalon – bodajże ostatniego producenta softu na ośmiobitowce, który został samotnie na placu boju w drugiej połowie lat 90. Jego dzieła – choć wtedy wyśmiewane za



Zagadka: do którego tytułu z tego zestawu nawiązuje grafika na pudełku?

ELEGANCKI NOŚNIK NA BARDZIEJ CYWILIZOWANE CZASY

Ośmiobitowi gracze mieli do wyboru trzy rodzaje nośników danych, którymi – w kolejności od najmniej do najbardziej wygodnych w użytkowaniu – były: kasety, dyskietki 5,25 cala oraz kartridże. Zaletą tych ostatnich była przede wszystkim ogromna prędkość działania - programy wczytywały się praktycznie od razu. Kartridże na Commodore'a 64 składały się w zasadzie wyłącznie z kostki ROM, przy czym pojemność pierwszych ich wersji była ograniczona do 16 kB. Wydawcy szybko jednak obeszli ten limit za pomocą techniki przełączania banków pamięci.

przaśność i zacofanie techniczne – często były perełkami w porównaniu do większości zachodnich pozycji zamieszczanych na omawianych kartridżach. No i właściwie jedynymi dostępnymi wówczas nowościami na C64. Do tego dochodził jeszcze jeden argument – **ujrzenie na swoim telewizorze produkcji w języku polskim było w tamtych czasach prawdziwym szokiem**. Z portfolio LK Avalon na nośniki Atraksa trafiła Wyspa (opatrzona naprawdę fenomenalną muzyką), a także znane i lubiane Robbo. (Grając w to dzieło Janusza Pelca, zamordowaliśmy z kuzynem zasilacz Commodore'a – biedaczek upiekł się na śmierć po kilku dobach pracy non stop, ponieważ w grze nie było żadnego systemu zapisu). Z innych znanych polskich tytułów w ofercie znalazły się także Władca, Kolony, Agent UOP czy Hans Kloss.

Nie tylko gry...

Poza grami Atrax miał w ofercie także kartridże użytkowe dla C64, w tym słynne Black Boksy zawierające zwykle system turbo i program do ustawiania głowicy (czasem jeszcze jakieś inne narzędzia), a do tego oferujące bardzo przydatny przycisk Reset, w który Commodore nie był wyposażony. Właściciele stacji dysków chętnie kupowali Finale i Action Replaye, które m.in. kilkunastokrotnie (!) przyspieszały odczyt dyskietek oraz umożliwiały zrzut aktualnej zawartości pamięci na nośnik. (Tak właśnie tworzyło się kasetowe wersje gier dyskowych).

W moje ręce wpadł też kiedyś kartridż z systemem Basic 8.0 zawierającym wbudowany syntezator polskiej mowy. Ulubioną zabawą moją i kumpli szybko stało się dzwonienie na chybił trafił do ludzi znalezionych w książce telefonicznej oraz prowadzenie z nimi rozmowy za pomocą poczciwego „Komodorka".

...i nie tylko na C64

Oprócz kartridży do Commodore'a 64 **Atrax sprzedawał takie nośniki także na ośmiobitowe Atari, handlował też sprzętem amigowym (Action Replay!)**. Wraz z zanikiem ośmio- i szesnastobitowców stracił swój główny rynek zbytu, lecz jakoś sobie radził. Ducha wyzionął dopiero w roku 2014. Jego produkty nadal pojawiają się na aukcjach internetowych. Biorąc pod uwagę modę na retro i nowe wydania starych gier (w formie reedycji powrócił jakiś czas temu np. Hans Kloss), aż prosi się, żeby ktoś powtórzył pomysł tej firmy – choćby w zakresie polskiej groteki.

PS Dziękuję Seba_Polska ze strony Atari Online za udostępnienie kilku zdjęć wykorzystanych do zilustrowania artykułu.

eprasa.pl f36942ece8

NESamowita historia

Jak Nintendo podbiło USA



Zdjęcie: Nintendo

Smuggler

18 października tego roku minie 40 lat od debiutu Nintendo Entertainment System. Zamiast jednak zaproponować wam typową historię o narodzinach i triumfie konsoli, większość tego artykułu poświęciłem innemu urządzeniu, na dodatek takiemu, które nigdy nie trafiło do sprzedaży. Dlaczego? Otóż bez niego NES-a po prostu by nie było.

Tworząc w 1983 Famicoma, Nintendo myślało nie tylko o japońskim rynku. Marzyło mu się podbicie tym urządzeniem USA, ale zarząd, lękając się obcego kulturowo terenu, uznał, że najlepiej będzie nawiązać współpracę z Amerykanami. Wybór padł na ówczesnego potentata branży gier – **Atari. Zawarto wstępne porozumienie, w ramach którego firma z Kalifornii miała zająć się dystrybucją konsoli Japończyków w Stanach.** A dokładniej jej zamerykanizowanej wersji, zwanej roboczo NEVS – Nintendo Enhanced Video System. W zamian twórcy Ponga dostaliby wyłączność na przenoszenie gier Wielkiego N na komputery osobiste.

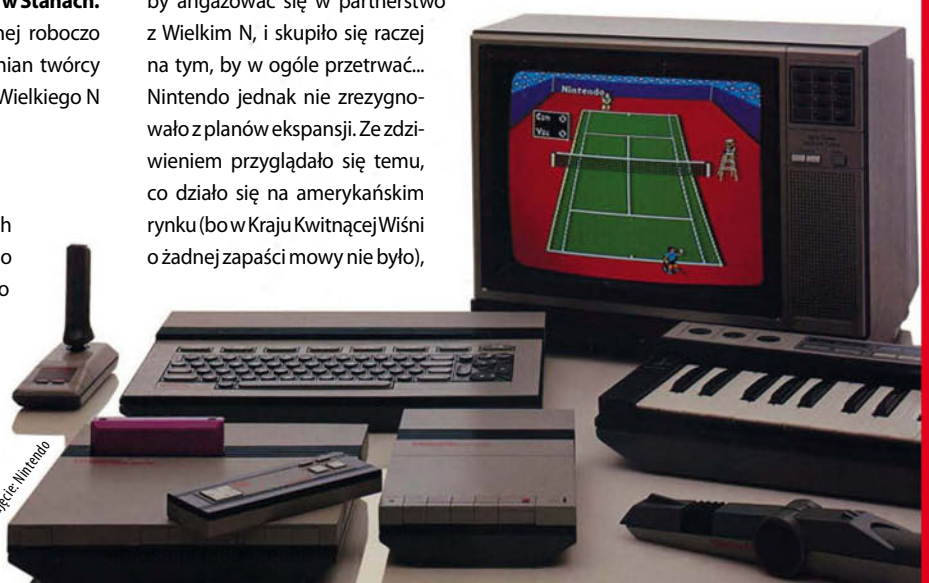
Donkeygate

Umowa miała zostać podpisana na letnich targach CES w 1983 roku, ale doszło tam do nieprzyjemnego zgrzytu. Konkurencyjna wobec Atari firma Coleco zaprezentowała bowiem port ówczesnego megahitu Nintendo, Donkey Konga, na swój komputer Adam. Przedstawicieli Atari trafił szlag. Pracownicy Coleco tłumaczyli, że jest to tylko demo technologiczne pokazujące możliwości ich sprzętu, a nie produkcja przeznaczona do dystrybucji. Dodatkowo argumentowali, że Adam to bardziej konsola niż komputer, więc problemu nie ma. **Szefowie Atari uznali jednak, że Nintendo gra na dwa fronty**, i oświadczyli, że dopóki sytuacja nie zostanie wyjaśniona, oni umowy nie podpiszą. I nie podpisali.

Niedługo po tym wydarzeniu Atari musiało zmierzyć się ze słynnym a ogromnym kryzysem w branży. W efekcie nie miało już zupełnie chęci ani środków, by angażować się w partnerstwo z Wielkim N, i skupiło się raczej na tym, by w ogóle przetrwać... Nintendo jednak nie zrezygnowało z planów ekspansji. Ze zdziwieniem przyglądało się temu, co działo się na amerykańskim rynku (bo w Kraju Kwitnącej Wiśni o żadnej zapaści mowy nie było), i uznało, że skoro nie da się zrealizować planu z kimś z USA, to w takim razie musi dokonać tego samo.

Czy oni na głowę upadli?!

Gdy Japończycy ogłosili, że zamierzają sprzedawać Famicoma w USA, tamtejsza branża przyjęła ten komunikat wzruszeniem ramion i drwinami. **Wyglądało na to, że Nintendo zamierza skoczyć na główkę do basenu, w którym nie ma już wody.** Dziennikarz magazynu „Electronic Games" stwierdził w swoim



Zdjęcie: Nintendo



Zdjęcie: Nintendo

komentarzu, że Wielkie N pakuje się na minę, gdyż „rynek gier wideo w Ameryce praktycznie zniknął" (co w sumie było prawdą, bo przychody stopniały z ponad 3 mld dolarów w 1983 roku do ledwie 100 mln w 1985 roku, czyli o jakieś 97%). Jeden z tamtejszych dyrektorów z branży zabawek próbował wyperswadować Japończykom pomysł ekspansji, twierdząc, że **łatwiej byłoby sprzedawać lody w Arktyce niż konsole i gry wideo w USA w 1984 roku**.

Czy znacie przedwojenną anegdotę o dwóch akwizytorach z fabryki obuwniczej, którzy pojechali do Afryki? Pierwszy wysłał do szefostwa depeszę o treści: „Fatalny rynek, nader mizerne możliwości sprzedaży, tu niemal nikt nie nosi butów". Drugi za to napisał: „Cóż za fantastyczne możliwości zbytu! Tu prawie nikt nie ma obuwia!". Nintendo ewidentnie myślało na ten drugi sposób – skoro „niemal" nikt z milionów dawnych konsumentów nie kupuje teraz gier i konsol, to znaczy, że USA to potencjalnie ogromnie chłonny rynek. Wystarczy tylko przekonać tych ludzi do zakupu nowego urządzenia.



NAVGS

W tym celu japońska firma stworzyła koncepcję arcywypasionej konsoli o przydługiej nazwie Nintendo Advanced Video Game System. Tę skrócono później do NAVS (Nintendo Advanced Video System) albo, jak wolicie, **AVS. Jej konstrukcja to efekt analizy przyczyn kryzysu amerykańskiej branży.** Wedle Japończyków zawiniły trzy czynniki. Po pierwsze – marne, niedopracowane gry. Po drugie – skupienie się wyłącznie na rozrywce i pominięcie edukacyjnych walorów konsol. Po trzecie – fatalny design amerykańskich urządzeń, które przypominały tandetne zabawki i zniechęcały tym część potencjalnych nabywców do zakupu.

Z grami problemu nie było – produkcje Nintendo na Famicoma generalnie stały na wysokim poziomie, a do tego amerykańska wersja konsoli miała być wyposażona w blokadę uniemożliwiającą uruchamianie tytułów zewnętrznych twórców. **Wielkie N postanowiło też, że wyraźnie odróżni swój system od „zabawkowych" produktów konkurencji**, pozycjonując go jako „poważniejsze" urządzenie. Oczywiście w bebechach AVS-a tkwiły te same chipy co w Famicomie, więc i możliwości audiowizualne były identyczne. Pod tym względem nie przewidywano żadnego skoku jakościowego. Ale cała reszta...

NINTENDO PRZEDSTAWIAŁO AVS-A JAKO NAJWYŻSZĄ FORMĘ ROZWOJU KONSOL.

Sprawujący pieczę nad tym projektem Minoru Arakawa – prywatnie zięć prezesa Nintendo, mianowany właśnie szefem amerykańskiej filii firmy – chciał, aby konsola wyglądała jak zaawansowany sprzęt elektroniczny z wyższej półki. Wiecie, elegancki, stonowany design, dobrej jakości materiały, zero tandety, skrzypiącego plastiku, jaskrawych kolorów itp. Poza tym **AVS możliwościami miał przypominać komputer, żeby dało się wykorzystać go nie tylko do zabawy**. Liczne peryferia wchodzące w skład zestawu miały być zaś efektowne i porządnie wykonane. Arakawa zlecił zaprojektowanie rozmaitych dodatków, w tym klawiatury komputerowej oraz muzycznej (z wbudowanym głośnikiem, przekształcającej urządzenie w rozbudowany syntezator), a także magnetofonu do zapisywania i wgrywania programów, bowiem AVS miał zawierać interpreter języka Basic.

Oczywiście nie zapomniano też o graczach. Nie licząc certyfikowanych gier (na początek byłyby to anglojęzyczne porty 40 najlepszych produkcji z Famicoma), dostaliby wraz z konsolą dopracowane pady, joysticki oraz pistolet świetlny, który po złożeniu kolby dałoby się przekształcić w coś w rodzaju różdżki przypominającej kontroler Wii. Co więcej, **wszystkie urządzenia peryferyjne podłączało się bezprzewodowo, z wykorzystaniem podczerwieni!**

Zimny prysznic na CES-ie

Japończycy zameldowali się ze swym dziełem na targach CES w styczniu 1985 roku z przeświadczeniem, że branża padnie



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Russell Bernice, Chris Donlan, CC BY 2.0

Ocalale peryferia do AVS-a: klawiatura, magnetofon, pady, joystick, pistolet.

eprasa.pl f36942ece8



NES miał być tani – i był.



NES odziedziczył po AVS-ie stonowaną kolorystykę obudowy.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

im do stóp. Przygotowali wielkie stoisko, wydrukowali stosy broszur reklamujących ich produkt. Promowali go dumnym hasłem „The evolution of a species is now complete" – że niby AVS jest ostateczną formą rozwoju platform do gier. „Witamy w przyszłości amerykańskiej domowej rozrywki wideo" – deklarowali z patosem. Nic dziwnego, że po takim „hajpie" pokaz ich systemu zgromadził tłumy. Wszyscy potem zgadzali się, że AVS wygląda imponująco i ma niesamowite peryferia. Chwalono też jakość zaprezentowanych gier. Zatem sukces? Hm. Problem w tym, że **w ślad za pochwałami nie poszły ŻADNE zamówienia**.

NES-A ZRODZIŁ BRAK ZAINTERESOWANIA DUŻO AMBITNIEJSZYM AVS-EM.

Dlaczego nikt nie chciał AVS-a? Cóż, kryzys branży trwał w najlepsze. Potencjalni dystrybutorzy obawiali się, że ludzie nie będą chcieli kupować kolejnej konsoli. Tym bardziej że bardzo wysoka jakość wykonania, duże możliwości i liczne urządzenia wchodzące w skład zestawu przełożyłyby się na zaporową detaliczną cenę urządzenia (Nintendo nie podało sugerowanej). A to nie wróżyło dobrej sprzedaży. Poza tym wszyscy mieli gdzieś „edukacyjność" oferowaną przez AVS-a. Konsola ma służyć do grania – i tyle.

Zaczynamy od nowa!

Zapowiadało się więc na koszmarną wtopę. Rozmawiając z teściem, Arakawa zastanawiał się, czy kontynuacja tego projektu ma sens. Ale prezes uznał, że nie należy jeszcze składać broni. Zagonieni do pracy projektanci dostali zupełnie nowe wytyczne dotyczące amerykańskiej odmiany Famicoma. Można by je streścić tak: **olać wysoką jakość wykonania, dopracowane peryferia i walory edukacyjne. Ma to być sprzęt tylko do grania i ma być tani!** A skoro Amerykanie nie chcą kupować urządzeń do gier, to sprzedajmy im nasze jako coś innego.

Zmodyfikowano więc nazwę, która od tego momentu brzmiała NES – Nintendo Entertainment System. Bo to takie domowe centrum rozrywki, a nie jakaś tam badziewna konsola do gier. Dlatego też wnętrzności tej „niekonsoli" zamknięto w minimalistycznej plastikowej obudowie w stonowanych kolorach, nieprzypadkowo mocno przypominającej magnetowid (włącznie z tą charakterystyczną unoszoną klapką na froncie). Do tego skonstruowano do niej kilka „zabawkowych" dodatków, w tym robota R.O.B. (Robotic Operating Buddy), matę Family Fun Fitness z 12 obszarami rejestrującymi dotyk oraz rękawicę Power Glove z wbudowanym kontrolerem. **Żeby zmniejszyć koszty produkcji, pady oraz pistolet (już bez możliwości złożenia kolby) przerobiono na wersje przewodowe.** (Joysticki w ogóle pominięto, pojawiły się dopiero w 1987 roku). I taką konsolę, o sugerowanej cenie ok. 180 dolarów, odpowiadającej z grubsza 525 współczesnym „zielonym", zaprezentowano na kolejnym CES-ie.

Dwa morały na koniec

Powiecie, że to dość trywialna zagrywka? Ale cóż, zadziałała. Jak powszechnie wiadomo, **NES okazał się światowym hitem, sprzedał się łącznie w ok. 62 mln egzemplarzy** i podniósł z kolan amerykańską branżę gier wideo. A także rozpoczął trwającą dekadę dominację Nintendo na konsolowym rynku.

Z tej opowieści płyną aż dwa różne morały. Dla optymistów mam taki: niechaj nawet poważna porażka cię nie załamie, wyciągnij z niej wnioski i próbuj dalej, do skutku! Ale sam, cynikiem będąc, skłaniam się raczej do innej konkluzji: czasem po prostu nie warto za bardzo się starać. Aby odnieść sukces, wystarczy zrobić rozsądne minimum i umiejętnie ludziom naściemniać...



Zdjęcie: rockybergen.com

AVS? Jaki AVS?

Po latach Nintendo raczej niechętnie wspomina NAVGS-a/AVS-a. Cóż, nikt nie lubi przyznawać się do błędów. Prototypy tego urządzenia gdzieś wcięło – nigdzie nie znalazłem żadnej informacji o zachowanych egzemplarzach. Kolekcjonerom pozostaje więc co najwyżej złożenie widocznego wyżej modelu z papieru. Ocalały tylko niektóre peryferia i nieliczne broszury reklamowe z 1985 roku. Skany jednej z nich pomogły nam w zilustrowaniu tego artykułu.

eprasa.pl f36942ece8



Bartłomiej Nagórski

Star Worse

Niekiedy warto zostawić sobie ulubioną grę czy film w pierwszym wydaniu. Nigdy bowiem nie wiadomo, kiedy twórców najdzie ochota na zbędne ulepszanie swego dzieła.

Część moich ulubionych gier od dawna kwalifikuje się już jako retro, wszelako nie mam nic przeciwko ich współczesnym remake'om i remasterom. Bo pozwalają one nowym pokoleniom, często uczulonym na piksele, odkryć klasyczne tytuły, a także uruchomić je na współczesnym sprzęcie, co w przypadku pierwowzorów bywa problematyczne. Nie każdy przecież ma, tak jak ja, stare konsole czy komputery pod ręką albo smykałkę do emulacji. **Nie znoszę natomiast, gdy autorzy remastera zaczynają poprawiać lub dokładać rzeczy, które zmieniają odbiór gry.**

Czasami pozornie są to drobiazgi, jak choćby w Lumines Remastered, gdzie niektóre poziomy różnią się od tych z PSP – kolorami, klockami czy wszystkim naraz. Sęk w tym, że bardzo przywykłem do pierwotnej wersji i za każdym razem, gdy trafiam w remasterze na owe poprawki, doświadczam mentalnego zgrzytu, jakby moje wspomnienia okazały się fałszywe. Innym graczom może to nie przeszkadzać, mnie jednak bardzo wybija z gry.

> LEPSZE JEST ZAWSZE WROGIEM DOBREGO.

Co gorsza, czasami zmiany są naprawdę spore i rzutują na prezentowaną historię; przykładem Catherine. W oryginale z 2011 roku główny bohater, Vincent, jest rozdarty między dwiema kobietami – wieloletnią partnerką Katherine i tytułowym powabnym sukkubem. Od tego, którą z nich wybierze, zależy, jak potoczy się i zakończy opowieść. W wersji Full Body, wydanej osiem lat później na kolejną generację konsol, twórcy dołożyli jeszcze jedną Kasię, potrzebną w tej historii jak piąte koło u wozu.

Z filmami bywa podobnie: **niekiedy remake wyjdzie równie dobrze jak pierwowzór, innym razem dodawanie nowych motywów zabija ducha oryginału**. Dotyczy to też remasterów. Przykładem może być pierwsza trylogia „Gwiezdnych wojen". Dopóki kolejne edycje zmieniały drobne elementy, dokładając macki w paszczy sarlacca czy jakiegoś stwora na ulicy Mos Eisley, zbytnio mi to nie przeszkadzało. Nie jestem aż takim purystą, żeby czepiać się każdego szczegółu i ujęcia. Jednak kiedy na końcu „Powrotu Jedi" zmodyfikowano scenę, w której do duchów Obi-Wana oraz Yody dołącza Vader, i w miejsce tego ostatniego wstawiono młodego Anakina, miarka się przebrała. Wyeliminowano w ten sposób część życia Skywalkera jako lorda Sithów, jakby jakiś Obcy przejął na te dwie dekady ciało Jedi. Potwornie spłycono tym wymowę filmu. Wątek Vadera traktuje przecież o tym, że nawet najgorszy nikczemnik może spróbować odkupić swoje winy.

Niestety, zmiany wprowadzono potem we wszystkich oficjalnych wydaniach „Gwiezdnych wojen" i **legalnie nie da się już zobaczyć starej trylogii w oryginalnej postaci**. O ile w przypadku Lumines i Catherine ratuje mnie posiadanie PSP i PS3 oraz fizycznych wydań obu produkcji, o tyle dla dzieł Lucasa potrzebny byłby chyba magnetowid i kopie na kasetach wideo. Oczywiście w takiej sytuacji lepiej zapomnieć o oglądaniu ich na współczesnych ekranach 4K.

Na szczęście istnieje nieoficjalna wersja trylogii, nazwana Harmy's Despecialized Edition(*), pieczołowicie odtworzona przez Petra Harmáčka na podstawie różnych źródeł, w tym oryginalnych taśm kinowych. Czech nie tylko odwrócił zmiany wprowadzone w epizodach IV-VI przez Lucasa, ale też poprawił przygaszony wiekiem i zużyciem materiał filmowy – czego, nawiasem mówiąc, nie znajdziemy w wydaniach oficjalnych. Sprzedać widzom po raz kolejny prawie to samo jest w końcu łatwiej niż poświęcić większy budżet na odnowienie starych kadrów. **Dzięki ogromowi pracy fana możemy jednak obcować z praktycznie taką samą wersją filmów, jaką prezentowano kiedyś na ekranach kin.**



O jedną „poprawkę" za daleko.

Źródło: YouTube / Hello Greedo

Teoretycznie wystarczyłoby, żeby twórcy przestali dodawać nowe elementy do skończonych dzieł kultury. Niestety co i rusz któregoś korci, a lepsze jest zawsze wrogiem dobrego. Dlatego na wszelki wypadek zbieram fizyczne kopie pierwszych wydań ulubionych książek, gier i filmów. Nigdy nie wiadomo, kiedy ktoś pokusi się o niepotrzebne poprawianie swojego – albo i cudzego! – dzieła.

(*) Niestety wkraczamy w tym przypadku na śliski grunt praw autorskich i legalności.

eprasa.pl f36942ece8

Chip i Dole idą na wojnę

Szalony świat romhacków

Maciej Rumiancew

Samotny żołnierz ląduje w sercu wrogiego terytorium. Zamierza zaprowadzić pokój poprzez zrównanie bazy nieprzyjaciela z ziemią. Nazywa się Chip i niesie pomoc dniem i nocą jako członek Brygady RR.

Gdy jako kilkuletni berbeć po raz pierwszy odpalałem produkcję podpisaną na żółtym kartridżu jako „Chip & Dale 3", nie kwestionowałem faktu, że główny bohater – znany z kreskówki oraz poprzednich gier z serii jako maleńka wiewiórka – urósł nagle do dwóch metrów. Nie zdziwiło mnie nawet to, że rzucał granatami w czołgi oraz mordował uzbrojone goryle na tropikalnej wyspie. Czerwonej lampki nie zapalił mi również tak absurdalny szczegół jak to, że **Chip ewidentnie nie posiadał żadnej broni, a do przeciwników strzelał... z palców**. Zaskoczyło mnie jedynie, że druga wiewiórka, czyli Dale, jest w tym tytule niebieska. Ale nie przeszkadzało mi to zbytnio. Ważne, że dobrze się bawiłem.

Nic dziwnego, że gra była świetna, ponieważ miałem do czynienia z chińską podróbką rewelacyjnej strzelanki Heavy Barrel, wydanej pierwotnie na NES-a w 1990 roku. Najprościej opisać ją jako Contrę z widokiem z góry – oferowała bardzo podobną rozgrywkę, skupioną na zasypywaniu wrogów gradem pocisków, a także świetną muzykę i zaskakująco niski poziom trudności. No i wszystko fajnie, ale dlaczego większość graczy wychowanych na swojskim Pegasusie zna ją w wersji, w której żołnierza w stylu Rambo zastąpiła ogromna wiewiórka?

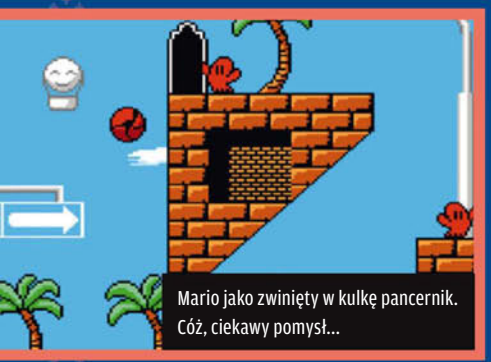
Hej, młody, chcesz jakąś gierkę?

Aby odpowiedzieć na to pytanie, musimy zrobić potężny krok w tył, taki na odległość kilku dekad. Jesteśmy głęboko w latach 90. Na zachodzie królują SNES oraz Mega Drive, ale naszej postkomunistycznej rzeczywistości daleko do szesnastu bitów. Tu rządzi ośmiobitowy Pegasus, a jako że prawo autorskie jest dla większości ludzi czystą abstrakcją, głównym źródłem gier są pirackie kartridże sprzedawane na bazarkach i w osiedlowych sklepach. Podstawowymi kryteriami zakupów są zaś znajoma nazwa oraz atrakcyjna grafika nadrukowana na nośniku. Konkurencja na targowiskach z każdym rokiem staje się coraz większa, więc przedsiębiorczy sprzedawcy szukają coraz to skuteczniejszych sposobów na marketing. Z pomocą przychodzą im przyjaciele z Chin oraz byłego Związku Radzieckiego. Odkrywają oni, że można zwiększyć atrakcyjność tytułu bardzo niskim kosztem – wystarczy podpiąć go pod znaną markę. Logika nie ma w tym przypadku znaczenia – liczy się skuteczność. Tak narodziły się **pegasusowe romhacki, czyli przeróbki istniejących gier na NES-a**.

Styczność z nimi miał każdy ówczesny konsolowy gracz w Polsce – dość powiedzieć, że stanowiły lwią część zawartości słynnego kartridża 168 in 1, bardzo często dodawanego do świeżo zakupionego Pegasusa. W jego przypadku modyfikacje miały za zadanie zwiększyć różnorodność tytułów. **Dlaczego ograniczać się do jednej Contry, skoro można dać ich aż szesnaście**, różniących się rodzajem broni, z którą startuje bohater, lub liczbą początkowych żyć? Niektóre romhacki stały się zresztą popularniejsze nawet od swoich oryginalnych wersji – doskonałym przykładem jest kultowy Tank 1990, czyli przeróbka Battle City, która zawierała więcej plansz oraz pozwalała wybrać jeden z kilkunastu trybów rozgrywki, wpływających między innymi na poziom trudności.

Pięćdziesiąt twarzy Mariana

Wspomniana Contra stała się jedną z głównych ofiar trendu podpinania przypadkowych produkcji pod rozpoznawalne marki. Niemal każda gra z motywem wojennym mogła dostać ekran tytułowy z tą właśnie nazwą, uzupełnioną liczbą wziętą z sufitu. **Najczęściej przeróżnym produkcjom dolepiano jednak tytuł Super Mario Bros.** Trudno powiedzieć, jak wiele powstało na przestrzeni lat „marianowych" przeróbek, ale z pewnością można je



Mario jako zwinięty w kulkę pancernik. Cóż, ciekawy pomysł...



Mario Chan, czyli udany przeszczep wielkiej głowy.



Mario - jak przystało na Włocha - kocha pizzę.

eprasa.pl f36942ece8



liczyć w dziesiątkach. Niektóre z nich miały nawet nieco sensu, jak Mario IV, romhack gry Armadillo, w którym wprawdzie na większości grafik, w tym na mapie świata, pojawiał się oryginalny pancernik (zwierzę, nie statek!), ale za to mechanika pasowała do marki Nintendo. Mario mógł zwijać się w nim w opancerzoną kulkę i pokonywać w ten sposób przeciwników, co bardzo przypomina power-up z żółwią skorupą, wprowadzony do oryginalnej serii dopiero w 2006 roku, wraz z premierą New Super Mario Bros.

Mario VII, Primitive Mario VII, a także – z jakiegoś tajemniczego powodu – jako 7 Grand Dad. Prawdziwym hitem było za to Super Bros. 10: Kung Fu Mari, w którym Mario nauczył się tytułowej sztuk walki, ale równocześnie nabawił wodogłowia (lub makówka urosła mu od przyswojonej wiedzy). Wszystko dlatego, że była to modyfikacja gry Jackie Chan's Action Kung Fu. Głowa słynnego aktora została bardzo nieumiejętnie zastąpiona łepetyną Mario, która w efekcie była zbyt duża w stosunku do reszty ciała. Nie zmienia to jednak faktu, że kopiącego z półobrotu hydraulika warto zobaczyć, tym bardziej że – podobnie jak oryginał – jest to po prostu świetna gra.

Na tym przygody Mario oczywiście się nie kończyły. Był również wojownikiem ninja w Super Mario 14, jaskiniowcem (ponownie) w Mario 16 czy dostawcą pizzy w Pizza Pop Mario. Dzięki prostej podmianie sprite'a głównego bohatera **pod serię z hydraulikiem podpinano takie marki jak Adventure Island, Tiny Toon Adventures lub Chip & Dale**.

STYCZNOŚĆ Z ROMHACKAMI MIAŁ KAŻDY POSIADACZ SŁYNNEGO KARTRIDŻA 168 IN 1.

Niestety większość romhacków z Mario była niemal tak absurdalna, jak moje ukochane Chip & Dale 3. Istniała na przykład **„marianowa" przeróbka gry opartej na licencji Flintstonów, w której Fred dostał po prostu głowę wąsatego hydraulika**. Znana była jako

A skoro wspomniałem już o Animkach, warto zauważyć, że one również miały bardzo silną nielegalną reprezentację na Pegasusie, co było spowodowane faktem, iż oficjalne gry oparte na tej licencji kojarzyły się z doskonałymi platformówkami. Pod ten cykl podpinano więc m.in. produkcje z Królikiem Bugsem, zmieniając ich oryginalne tytuły na Tiny Toon z kolejnymi numerkami.





Batman w twojej kieszeni

Gdybym miał wymienić trzy rzeczy, z którymi kojarzą mi się lata 90. w Polsce, to oprócz Pegasusa oraz filmów akcji na kasetach VHS byłyby to komiksy o superbohaterach. Kultowe wydawnictwo TM-Semic zasypywało chłonny rynek kolejnymi tytułami, zarażając rodaków panującą już od dawna na Zachodzie miłością do zamaskowanych herosów. Dziwić może więc stosunkowo skrom-

eprasa.pl f36942ece8

na liczba romhacków z postaciami Marvela lub DC. Nadrukowanie grafiki ze Spider-Manem na kartridżu powinno uczynić z niego prawdziwy hit targowiska, niezależnie od tego, jak kiepska lub dziwaczna byłaby zawartość nośnika.

Może to i lepiej, bo efekty bywały czasem absurdalne, czego doskonałym przykładem jest **najpopularniejsza superbohaterska przeróbka, czyli Batman & Flash**. Była to bardzo dobra gra, do tego zaskakująco łatwa, jak na standardy Pegasusa, miała jednak kilka trudnych do przełknięcia dziwactw. Zaczynała się od nieźle wykonanego filmiku z tytułową dwójką siedzącą przed gigantycznym telewizorem, na ekranie którego pojawia się nagle jej przeciwnik – jakiś anonimowy facet.



Pegasus – marzenie każdego polskiego dziecka z wczesnych lat 90.

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

NIEKTÓRE PRZERÓBKI BYŁY POPULARNIEJSZE OD GIER, NA BAZIE KTÓRYCH POWSTAŁY.

Chwilę później ruszaliśmy do akcji i odkrywaliśmy, że tak naprawdę wspomniany telewizor był standardowych rozmiarów, a to nasi bohaterowie mają zaledwie kilka centymetrów wzrostu!

Tłem pierwszego poziomu było mieszkanie, w którym wszystkie przedmioty były ogromne w stosunku do naszych postaci, przeciwnikami okazywały się zaś niezbyt kojarzące się z komiksami DC zombie, wampiry, smoki oraz ghoule. Cóż, przynajmniej Batman był do siebie całkiem podobny. Za to Flash wydawał się przypadkowym człowieczkiem pomalowanym bladoczerwoną farbą. Wszystko dlatego, że była to podróbka gry opartej na licencji Monster in my Pocket, czyli szalenie popularnej w USA, a zupełnie nieznanej w Polsce serii miniaturowych figurek przedstawiających przeróżne monstra, takie jak stylizowany na Draculę wampir czy potwór Frankensteina. Bohaterami gry były owe zabawki podróżujące po gigantycznych w porównaniu do nich lokacjach. Budowało to bardzo fajny klimat, kojarzący się nieco z wielokrotnie wspominaną w tym artykule marką Chip & Dale, ale z postacią Batmana nijak współgrać nie chciało.

OFICJALNE ROMHACKI

Warto wspomnieć, że oprócz pirackich romhacków istniały również przeróbki oficjalne. Wydawcy okazjonalnie zmieniali część grafik w japońskich produkcjach, aby sprzedać je na Zachodzie pod bardziej rozpoznawalnym tytułem. Najsłynniejszym przykładem takiej praktyki jest Super Mario Bros. 2, które wszędzie poza krajem pochodzenia jest modyfikacją gry Yume Kojo: Doki Doki Panic. Prawdziwa „dwójka" znana jest zaś na Zachodzie jako Super Mario Bros.: The Lost Levels i została wydana oficjalnie dopiero wiele lat po premierze na japońskim rynku. Dlaczego Nintendo zdecydowało się na taki ruch? Oryginalna druga część przygód hydraulika jest niezwykle wymagająca i obawiano się, że poziom trudności może zaszkodzić popularności marki w USA.

Romhacki wiecznie żywe

Z biegiem czasu coraz więcej polskich graczy porzucało poczciwego Pegasusa, by przenieść się na komputery osobiste lub oferujące niesamowite możliwości PlayStation. **Świat nigdy jednak nie zapomniał o klonach NES-a.** Przez kolejne dekady utrzymywały one ogromną popularność w takich krajach jak Chiny lub Brazylia, a także zalewały niczym fala tsunami targowiska w całej Europie jako urządzenia o tak wyszukanych nazwach jak Polystation lub Funstation 3. Wraz z nimi pojawiały się nowe romhacki, które również szły z duchem czasu. Na kartridżach wypełnionych kolejnymi Contrami drukowane są dziś grafiki z Resident Evil 5, a do marek, pod które usiłuje się podpinać inne produkcje, dołączyły między innymi Angry Birds (jako przeróbka sympatycznej gry logicznej Moai-kun) oraz Crash Bandicoot (w czterech odsłonach, z których każdą oparto na innej oryginalnej produkcji, z coraz brzydszą grafiką jamraja).

Nic nie wskazuje na to, aby praktyka ta kiedykolwiek została porzucona. Moda na retro sprawiła, że klony ośmiobitowych konsol mają się jeszcze lepiej niż kiedyś (chociaż z bazarów przeniosły się w dużej mierze do aplikacji pokroju AliExpress), a popyt na podróbki gier najwyraźniej wciąż istnieje. Oczywiście oprócz klasycznych piratów **nie brakuje również internautów, którzy produkują z miłością fanowskie romhacki**, aby pochwalić się umiejętnościami. To jednak nieco inny temat niż nastawiona na łatwy zysk działalność hakerów ze wschodu, którzy nigdy nie przestaną zadziwiać swoimi szalonymi pomysłami.



Takie kartridże do dzisiaj można kupić na bazarach.



Słynny kartridż 168 in 1 - dla wielu graczy pierwsze spotkanie z Contrą.

eprasa.pl f36942ece8



Dawid „Dael" Biel

Raj utracony

W samym środku gwarnego londyńskiego West Endu, na świecącym neonami placu Piccadilly Circus, istniało kiedyś miejsce pozwalające dotknąć przyszłości, która nigdy nie nadeszła.

Ekstrawaganckie, niemal szalone przedsięwzięcie firmy Sega przekształciło stary budynek Trocadero w siedmiopiętrową świątynię elektronicznej rozrywki. I choć od chwili, w której SegaWorld zlikwidowano, dzieli mnie ćwierć wieku – a od miejsca, w którym znajdował się ten największy na świecie salon gier, 1600 kilometrów – to przeżywam tę klęskę do dziś. Bo **nigdy wcześniej, ani też nigdy później, nie zbudowano równie spektakularnego miejsca dla graczy**.

SegaWorld odwiedziłem w roku 1998, jeszcze jako uczeń podstawówki. Niezwykła przygoda zaczęła się tuż za progiem, gdy usłyszałem pierwsze okrzyki gości. Na parterze stała wyjęta żywcem z lunaparku wieża zrzutowa – Pepsi Max Drop. Stojąc na otwartym terenie w jakimś wesołym miasteczku, wysoka na kilkanaście metrów atrakcja byłaby pewnie po prostu jednym z wielu punktów programu. W Trocadero, sięgając trzeciego piętra neonowego raju, dostarczała wrażeń obłędnych. Obok niej mieściło się prawdziwe wejście do SegaWorldu – gigantyczne, długie na 20 metrów ruchome schody (nazywane „rakietowymi") przenoszące odwiedzających z szarej rzeczywistości wprost do świata, w którym nie obowiązywały prawa fizyki. Przez szklane barierki, pomiędzy świecącymi jaskrawo łukami, można było dostrzec, jak z każdą sekundą oddala się nudna codzienność. Z każdą sekundą coraz głośniejsza stawała się też symfonia elektronicznych dźwięków, zwiastun tego, co zaraz się wydarzy.

> POŚWIĘCILIŚMY CUDOWNĄ PRZYSZŁOŚĆ DLA WYGODY GRANIA W DOMU.

U szczytu schodów czekał na nas on – Sonic, gigantyczna maskotka Segi, trzymający na czubku swego palca obracającą się kulę ziemską. Z zawadiackim uśmiechem i błyskiem w oku symbolizował wszystko, czym dla dzieciaka były lata 90., obiecując niesamowitą zabawę. Wejście do właściwego salonu gier przypominało zanurzenie się w eksplozji kolorów, świateł i dźwięków. **Przed oczami ciągnęły się nieskończone rzędy automatów. Powietrze aż drgało od cyfrowych melodii, brzęku monet i wybuchów radości.** Dotykając chłodnych joysticków i gładkich przycisków, miałem wrażenie, że cały ten kolorowy chaos istnieje wyłącznie dla mnie – chłopaka, którego marzenia właśnie się spełniają.

Na sześciu piętrach o powierzchni sporego centrum handlowego znajdowały się tysiące automatów – najnowszych, ogromnych, prezentujących to, o czym nawet posiadacz mocnego peceta czy najnowszej konsoli mógł tylko śnić. Budynek przy Piccadilly Circus był miejscem, w którym zobaczyłem w akcji Virtua Fightera 3 i doszedłem do wniosku, że gry wideo lepszej grafiki chyba nigdy mieć nie będą. To tam wydałem połowę swych oszczędności, dzierżąc w dłoni pistolet z The House of the Dead. I tam po raz pierwszy założyłem na – jeszcze niewielką – głowę hełm VR. Poza grami automatowymi SegaWorld czarował też serią mniej lub bardziej interaktywnych przejażdżek z ruchomymi fotelami, trójwymiarowymi efektami czy właśnie możliwością doznania rzeczywistości wirtualnej. Można tu było nawet jeździć na znanych z lunaparków „zderzakach" – oczywiście w bardziej ekstremalnej wersji, bo strzelających piankowymi pociskami. **Odwiedzić SegaWorld w 1998 roku oznaczało zanurzyć się w esencji lat 90.** Dzieci, nastolatkowie i dorośli przechadzali się wśród jaskrawo świecących ekranów kineskopowych, ściskając w garści monety i ciesząc się perspektywą nieograniczonej zabawy. Cyfrowa rewolucja była jeszcze młoda, a ja sądziłem, że właśnie ujrzałem przyszłość. Byłem pewien, że jest tylko kwestią czasu, by takie atrakcje powstały również w Polsce.

Rok później blask SegaWorldu zgasł. Japońska firma wycofała się z projektu. Ponoć zawiniły ceny biletów i długie kolejki, ale tak naprawdę to niezwykłe miejsce zabiła zbliżająca się premiera szóstej generacji konsol. Przez pewien czas istniał tam jeszcze salon gier, choć już mniejszy i nie tak oszałamiający. Potem nawet on stracił sens. Dzisiaj po tej magii nie ma już śladu. „Rakietowe" schody zostały dawno rozebrane, miejsce automatów zajęły sklepy i punkty usługowe. Jednak dla tych, którzy odwiedzili SegaWorld, wspomnienia są wciąż niemal namacalne. Tak jak namacalny jest żal i rozczarowanie, że dla wygody grania w domu poświęciliśmy tak cudowną przyszłość.

eprasa.pl f36942ece8

PlayStation w kieszeni



Krzysztof „Otton" Kempski

PSP zachwyciło nas dwie dekady temu możliwościami wykraczającymi poza nasze wyobrażenia o handheldzie i sprzedało się w ponad 80 mln egzemplarzy, a mimo to w świadomości wielu graczy zapisało się jako... porażka.

W dwudziestolecie europejskiej premiery PlayStation Portable obchodzić będziemy 1 września tego roku, ale data dużo ważniejsza dla konsoli Sony to 12 grudnia 2024, czyli dzień debiutu urządzenia w Japonii. **W Kraju Kwitnącej Wiśni platforma ta przyjęła się bowiem dużo lepiej niż u nas i niemal co czwarty egzemplarz sprzedano właśnie tam.** Przyczyny takiego stanu rzeczy są dość proste, a szukać ich należy w lokalnej kulturze.

Podatniejszy grunt

Przede wszystkim mieszkańcom Nipponu od zawsze dużo bliższa była idea grania na urządzeniach przenośnych. To poniekąd wynik ich stylu życia, jak również warunków mieszkaniowych w dużych aglomeracjach oraz... etosu pracy. Rozmiary największych miast, takich jak Tokio, sprawiają, że wiele osób spędza sporą część dnia na dojazdach. Dodatkowo w odczuciu Japończyków w biurze wypada pojawić się przed czasem, choćby i godzinę wcześniej, nawet jeśli zamierza się spędzić ją na czytaniu prasy, plotkach przy kawie czy nadrabianiu gier.

Nie mniej istotną kwestią są dość małe mieszkania. W obliczu faktu, że takowe w miastach mają często po 15 m², pecety czy telewizory często są traktowane jako zbytek zajmujący za dużo przestrzeni. Stąd rolę stacjonarnych komputerów już dawno przejęły w Japonii laptopy i smartfony, a stacjonarnych konsol – platformy takie jak DS, Switch czy właśnie PSP, z którymi można spędzić czas zarówno pod kołdrą, jak i w wagonie metra.

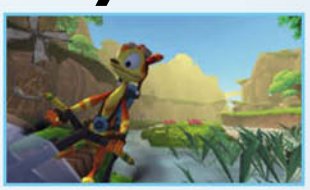
Na bogato

Ten krótki szkic społeczny ma szczególne znaczenie w kontekście dalszych losów platformy zaprezentowanej na targach E3 w 2003 roku. (Swoją drogą, na jej pierwszy konkretny pokaz musieliśmy poczekać kolejne 12 miesięcy). Głównym konkurentem Sony był wówczas DS, a podstawowym orężem handhelda Sony uczyniono zauważalnie lepsze parametry techniczne i **nacisk na zniwelowanie różnicy między grami stacjonarnymi a przenośnymi**. Na oferowany przez Nintendo trzycalowy ekran o rozdzielczości 256 × 192 odpowiedziano panelem LCD o przekątnej 4,3", wyświetlającym 480 pikseli w poziomie i 272 w pionie. Imponowała też moc obliczeniowa na poziomie 2,6 GFLOPS zapewniana przez **CPU zdolne pracować z częstotliwością aż 333 MHz**, a więc pięciokrotnie wyższą niż w przypadku głównego procesora DS-a. Dodajmy jeszcze nowy, mieszczący 1,8 GB optyczny nośnik danych nazwany UMD (Universal Media Disc) i można już stwierdzić, że platformy te dzieliła przepaść pod względem możliwości. Do sukcesu Play-



Ridge Racer był jedną z kilku świetnych ścigałek dostępnych na PSP.

Hity z PSP



Daxter (2006)
Platformówka autorstwa Ready at Dawn oparta na serii Jak and Daxter, ale pozbawiona jednego z bohaterów. Wzorem „dużych" odsłon dostaliśmy tu masę świetnego humoru, 25 różnorodnych misji i dowód na to, że PSP może obsługiwać „poważne" gry.



God of War: Chains of Olympus (2008)
Prequel „jedynki" okazał się pełnoprawną, choć krótką, przygodą Kratosa i fantastycznym pokazem możliwości konsolki Sony. Dwa lata później dostaliśmy jeszcze lepsze Ghost of Sparta, które wypełniło lukę pomiędzy dwiema odsłonami z PS2.

eprasa.pl f36942ece8



Tekken: Dark Resurrection udanie zacierał granicę między platformami mobilnymi a stacjonarnymi.

Disgaea zaoferowała nie tylko turowe walki na wiele godzin, ale też świetną dawkę humoru.



Dzięki PSP rozwinęła się seria gier logicznych Lumines, nieco podobnych w założeniach do Tetrisa.

KONSOLA, KTÓRA MOCNO ZMIENIŁA POSTRZEGANIE HANDHELDÓW.

Station Portable w Japonii przyczyniła się też atrakcyjna cena. Handheld Sony co prawda był tam droższy od konsolki Nintendo, ale tylko o 33% (różnica cen w Europie wyniosła zaś ok. 70%).

Problemem PSP były za to **bardzo drogie gry, nieraz dobijające cenowo do hitów wydawanych na dużym PlayStation**, lecz w wielu przypadkach stanowiące ich uboższe wersje. Z problemem kosztownego oprogramowania akurat odbiorcy dość szybko sobie poradzili, bo w maju 2005 roku odkryto pierwsze sposoby uruchamiania na konsoli nieoficjalnego softu. Rozpoczął się trwający lata wyścig Sony, które w kolejnych wersjach oprogramowania systemowego zamykało różnorakie furtki, i hackerów otwierających pomysłowymi metodami nowe. Gdy producent konsoli wyeliminował możliwość uruchamiania nielegalnego kodu za pomocą odpowiednio spreparowanego pliku graficznego umieszczonego na karcie pamięci, sprytni użytkownicy odkryli, że zabezpieczenia da się obejść, wywołując grą GTA: Liberty City Stories przepełnienie buforu. Z czasem, dzięki zmodyfikowanym wersjom firmware'u, możliwe stało się szybkie i wygodne



Patapon (2008)

Przygotowana przez studio Pyramid gra rytmiczna o plemieniu zmagającym się z potworami i groźbą wyginięcia. Zapoczątkowała trylogię przykuwającą uwagę za sprawą nietypowej mechaniki, charakterystycznej oprawy i intrygującej fabuły.



Kingdom Hearts: Birth by Sleep (2010)

Prequel pierwszej odsłony popularnego cyklu. System walki nieco tu uproszczono, ale zostało to sprytnie zamaskowane faktem, że każda z trzech kampanii składających się na grę ma własnego bohatera nieco różniącego się od reszty umiejętnościami.



Metal Gear Solid: Peace Walker (2010)

Nawiązuje formą do „trójki" i kładzie spory nacisk na co-op – jednocześnie mogą bawić się nawet cztery osoby. Pojawia się tu też znane fanom „piątki" rozwijanie bazy przez porywanie przeciwników i przydzielanie ich do konkretnych sekcji naukowych.



Killzone: Liberation (2006)

Pomniejszony reprezentant serii flagowych FPS-ów Sony oferował rozgrywkę... w rzucie izometrycznym. Wbrew pozorom nie kładł nacisku na skradanie się, tylko nadal zmuszał do rozwiązywania problemów siłą. Co ciekawe, jest to fabularnie dość istotna część cyklu.

eprasa.pl f36942ece8

odpalanie zarówno pirackich kopii gier, jak i tzw. homebrew, czyli fanowskiej twórczości pokroju portu Dooma czy emulatorów innych platform. Co ważne, wymagało to jedynie programowej przeróbki urządzenia, którą każdy śmiałek mógł sam przeprowadzić w domu.

Brakujące ogniwo

PSP we wszystkich wersjach **rozeszło się na całym świecie w 80-82 milionach egzemplarzy** i było bez wątpienia ważnym ogniwem w rozwoju branży. Z pewnością bardzo zmieniło postrzeganie handheldów zarówno przez graczy, jak i producentów sprzętu. Pokazało, że rozrywka mobilna wcale nie musi wiązać się ze znacznymi ustępstwami i spędzaniem czasu przy tytułach bez porównania prostszych od tych z „dużych platform".

CIĘŻSZE, LŻEJSZE, TAŃSZE, DROŻSZE

PSP zostało wydane łącznie w pięciu wersjach, z czego trzy pierwsze – oznaczone jako 1000, 2000 i 3000 – różniły się niewielkimi zmianami pokroju większej pamięci flash, mniejszego zapotrzebowania na energię czy zredukowanej grubości (a co za tym idzie – masy). Nieco więcej innowacji wprowadziło zaprezentowane w 2009 roku PSP Go. Cechowało się m.in. brakiem napędu UMD oraz osobnym panelem z przyciskami, chowanym pod ekranem. Większą poręczność uzyskano też m.in. za sprawą zmniejszenia ekranu do 3,8". Ograniczona funkcjonalność wcale nie przełożyła się na niższej cenę, bo ta w dniu premiery wynosiła 250 euro. Efekt? Zaledwie dwa lata produkcji i przesunięcie mocy wytwórczych na PS Vitę. Parę miesięcy przed debiutem następnej generacji pojawiło się też PSP Street pozbawione modułu Wi-Fi i wycenione na zaledwie 100 euro. Trudno określić, czy cieszyło się zainteresowaniem, bo Sony podawało tylko łączną sprzedaż wszystkich wersji handhelda.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

NASTĘPCZYNI

Wypuszczona w 2011 roku Vita oferowała zauważalnie lepsze parametry (czterordzeniowy procesor, ekran 5" o rozdzielczości 960 × 544, 512 MB RAM-u oraz 128 MB pamięci graficznej), panel dotykowy na „pleckach" oraz nowe nośniki danych, przypominające formatem karty pamięci. Sony zdołało jednak sprzedać na całym świecie zaledwie 15 mln egzemplarzy konsoli. Zaważyła przede wszystkim zaporowa cena, konkurencja w postaci 3DS-a oraz drogie gry. Vita oberwała też za krótki czas pracy na baterii. A do tego jej premiera miała miejsce w okresie rewolucji smartfonów, które częściowo przejęły rolę konsol przenośnych. Swoje zrobił też prawdopodobnie fakt, że Vita miała niezłe zabezpieczenia antypirackie, choć i z tym sobie poradzono pod koniec jej życia.



Wydany kilka lat później Nintendo Switch obnażył natomiast główny błąd popełniany latami przez Sony. Tak, PlayStation sprzedawało się dobrze za sprawą bogatej biblioteki gier na wyłączność. Trudno jednak przekonać graczy, że naprawdę mają do czynienia z pełnowymiarowym doznaniem, jeżeli zamiast, dajmy na to, „dużej" trylogii God of War, dostają poboczne odsłony cyklu. **Nawet najlepsze ekskluzywy na PSP, perełki wyciskające z handhelda moc do ostatniej kropli, były z góry skazane na bycie tytułami drugiej kategorii.** Dużo lepszą zachętą do zakupu byłyby pewnie porządne porty dokładnie tych samych tytułów, które dało się ogrywać na „Pleju" stojącym pod telewizorem, najlepiej z możliwością przenoszenia sejwów. Patrząc na kosmiczną sprzedaż Nintendo Switcha, producent PSP może więc tylko pluć sobie w brodę, że nie wpadł na rozwiązanie, które miał na wyciągnięcie ręki.

> OREŻEM PSP BYŁA DUŻA MOC ZBLIŻAJĄCA URZĄDZENIE DO PLATFORM STACJONARNYCH.

Hity z PSP



Resistance: Retribution (2009)

Kieszonkowe Resistance różniło się od „dużych" odsłon cyklu, ale mniej drastycznie niż izometryczny Killzone: Liberation. Podobnie jak w trylogii, wszystko kręci się wokół walki z kosmicznymi najeźdźcami; postawiono jednak na widok TPP.



Crisis Core: Final Fantasy VII (2008)

Final Fantasy VII to zjawisko, na które składają się filmy, powieści czy właśnie Crisis Core – prequel przygód Clouda poświęcony Zackowi. O poważnym podejściu Sony do tematu świadczyło chociażby to, że na liście płac znaleźli się Tetsuya Nomura i Hajime Tahata.



Persona 3 Portable (2009)

To niby port gry z platformy stacjonarnej, ale mocno zmodyfikowany: z nowym protagonistą, towarzyszami czy lekko uproszczonymi starciami względem wersji na PS2. To jednak wciąż klasyczna Persona, w której życie szkolne miesza się z walką z demonami.



GTA: Vice City Stories (2006)

Dla wielu osób wystarczającym powodem do zakupu PSP był fakt, że pozwalało nosić w kieszeni najprawdziwsze GTA z akcją przedstawioną w TPP. A nawet dwa, bo przed odsłoną osadzoną w Vice City masowy opad szczęk zafundowało graczom Liberty City Stories.

eprasa.pl f36942ece8

MAGAZYN DLA FANÓW DRAGON BALLA

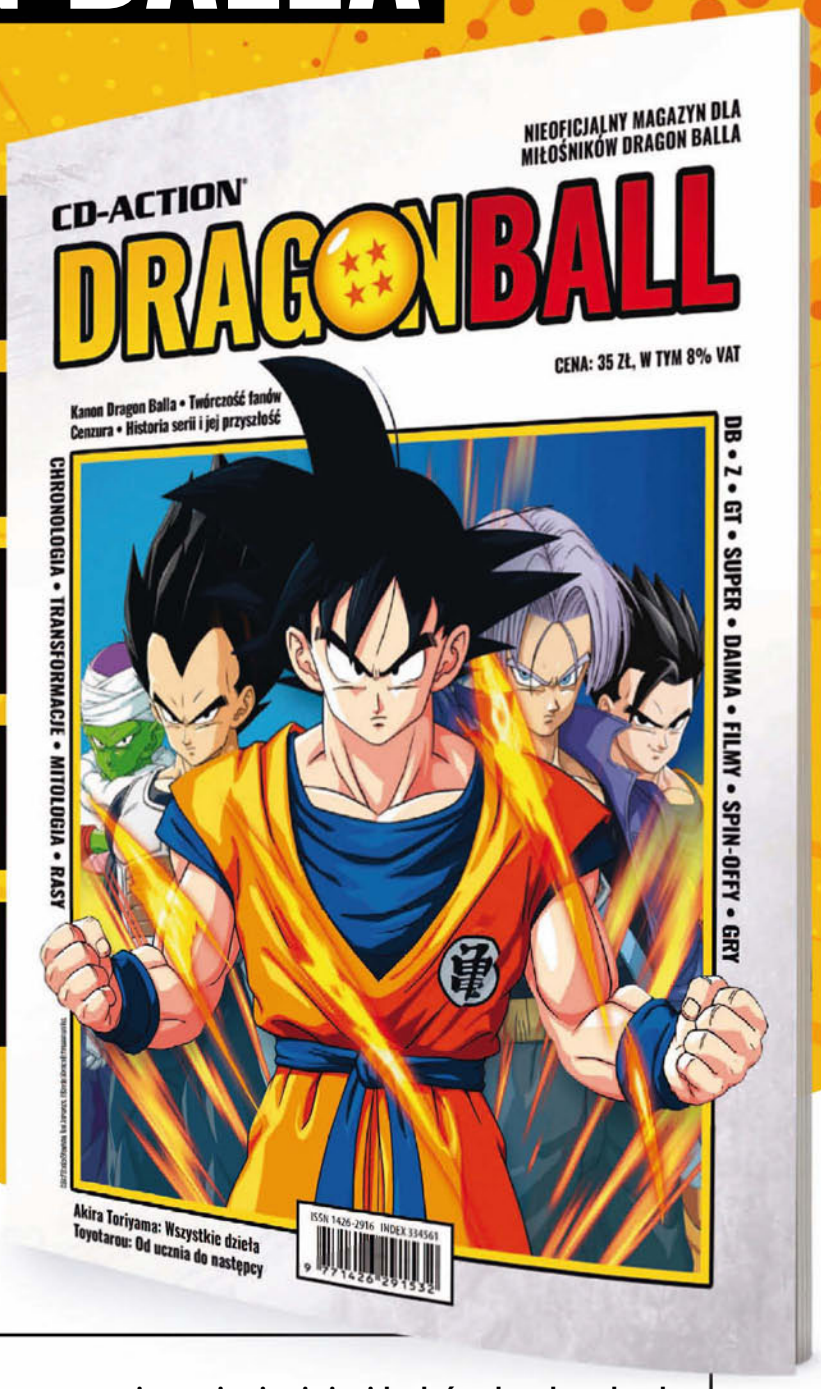
CHRONOLOGIA ŚWIATA ROK PO ROKU

MANGI, SERIALE I WSZYSTKIE FILMY

GRY Z UNIWERSUM DRAGON BALLA

NIEZNANE DZIEŁA AKIRY TORIYAMY

HISTORIA ORAZ PRZYSZŁOŚĆ SERII



Dragon Ball. Anime, manga, gry… i znacznie więcej: zjawisko, które ukształtowało całe pokolenia. Wielu z nas również wychowywało się na Dragon Ballu – a teraz z naszej pasji do wiekopomnego dzieła Akiry Toriyamy powstał ten magazyn.

UWAGA: Tylko sprzedaż online! Zapraszamy na sklep.cdaction.pl lub na Allegro.

eprasa.pl f36942ece8



Talisman, czyli magią i mieczem

Andrzej „Breja" Kaczmarczyk

Rok 1983 był to dziwny rok, w którym rozmaite znaki na niebie i ziemi zwiastowały jakoweś klęski i nadzwyczajne zdarzenia. To właśnie wtedy pewien Szkot stworzył planszową grę RPG, która już wkrótce miała podbić świat.

Talisman dla wielu stanowił wstęp do „poważniejszych" gier – bardziej skomplikowanych planszówek, tytułów role-playing, wreszcie wszelkiej maści produkcji komputerowych, oferujących podobną przygodę w świecie fantasy. **Proste zasady oraz wspaniały klimat wciągały jak czarna dziura (i nadal to robią).** Choć przez dekady pojawiło się mnóstwo pozycji aspirujących do miana „nowego, lepszego Talismanu", żadna nie dorównała klasyce.

Lochy i profesorowie

Twórcą Talismanu był Robert Harris, specjalizujący się w łacinie absolwent humanistyki na szkockim Uniwersytecie St. Andrews. Jeśli nie wiecie, co łacina ma wspólnego z planszówkami, nie przejmujcie się. Kiedy Harris pracował nad swoją grą, nie zajmował się już nauką. Jego kariera wiodła krętymi ścieżkami. Porzucił pracę nad doktoratem na temat pism Ojców Kościoła, by współreżyserować komediowy musical „Ajatollah i ja", w którym również występował, wcielając się w Jimmy'ego Cartera. Po tej krótkiej przygodzie ze sceną pracował jako barman i to wtedy wpadł na pomysł stworzenia własnej planszówki. Miała być **prostszą oraz szybszą alternatywą dla Dungeons & Dragons**.

Wprawdzie „Lochy i smoki" błyskawicznie podbiły serce Harrisa, który dorastał, zaczytując się w książkach takich klasyków fantastyki jak J.R.R. Tolkien, William Morris i Lord Dunsany, jednak niektóre elementy erpega wydawały mu się nużące – tworzenie postaci (a w jego grupie zgony odnotowywano dość często), rysowanie map, planowanie przygód... (D&D na dzień dobry, bez licznych dodatków, zawiera się obecnie w trzech obszernych podręcznikach, a ówczesne zasady były znacznie bardziej złożone niż w edycjach z XXI wieku). Harris zadał sobie w sumie oczywiste pytanie: jak by tu wydobyć samą esencję magicznej przygody i pozbyć się wszelkich „przeszkadzajek"?

Cytując Terry'ego Pratchetta: „Smoki są niezbędne... Inaczej kto by poznał, że to fantasy?".



eprasa.pl f36942ece8



Można być księdzem, można złodziejem, Śmierć przychodzi po każdego. Chyba że trafią się wam akurat dobre rzuty kostką.

Inspirację dla niego stanowiła jego własna planszówka, Rectocracy, którą stworzył lata wcześniej w liceum. Gracze wcielali się w nauczycieli i wędrowali wokół planszy do jej centrum, gdzie po spełnieniu pewnych warunków zwycięzca zostawał rektorem. Harris zastąpił wykładowców fantastycznymi postaciami takimi jak czarodziej, elf czy troll. Każdą zaś opisał za pomocą trzech cech: siły (walka wręcz), mocy (walka magiczna) oraz punktów życia. Ponadto dodał kilka zdolności specjalnych, innych dla poszczególnych bohaterów.

Bądź rektor... nekromantą!

Tak powstała gra pod tytułem Necromancer. **Pierwotnie miała być jedynie zabawą dla Harrisa i drużyny, z którą spotykał się na sesjach D&D.** Plansza przedstawiała trzy koncentryczne prostokąty, reprezentujące krainy o rosnącym stopniu trudności. Wędrując po nich, gracze zdobywali ekwipunek, złoto, towarzyszy i – co najważniejsze – walczyli z potworami, zwiększając wartość atrybutów swoich postaci. Gdy byli gotowi, mogli udać się do samego środka i zawalczyć o Wyspę Nekromanty, której moc pozwoliłaby im wykończyć pozostałych uczestników. By się tam dostać, należało najpierw zdobyć magiczny talizman.

Trudno o coś prostszego – rzucamy zwykłą kostką do gry, przesuwamy się w prawo lub w lewo o wylosowaną liczbę pól, ciągniemy kartę, rozpatrujemy opisane na niej zdarzenie (o wyniku ewentualnej walki decyduje kolejny rzut kością oraz porównanie odpowiedniej cechy uczestników starcia). I tak raz za razem – z pewnymi wyjątkami, zależnie od pola, na którym się znaleźliśmy – aż upragniony talizman wpadnie nam w ręce. Próba uproszczenia erpegowej rozgrywki niewątpliwie się powiodła. **Nikt jednak nie spodziewał się, że planszówkę czeka również ogromny sukces komercyjny.**



Dawno, dawno temu, we wczesnym paleolicie, grało się tekturowymi pionkami.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Peng, GFDL

Entuzjazm przyjaciół przekonał Harrisa, by uczynić z Necromancera coś więcej niż tylko projekt hobbystyczny i wprowadzić go do sprzedaży. Jako oczywisty partner nasuwał się Games Workshop, brytyjski wydawca planszówek oraz dystrybutor D&D i licznych amerykańskich pozycji RPG. Ku własnemu zaskoczeniu twórca prędko otrzymał pozytywną odpowiedź. Po niewielkich zmianach, takich jak przemianowanie gry na Talisman i zastąpienie Wyspy Nekromanty bardziej zachęcającą Koroną Władzy, jego dzieło trafiło do masowej produkcji.

Talizman(y)!

Premiera odbyła się na sponsorowanym przez Games Workshop konwencie Games Day. Harris, nieco tylko zmęczony poprzednim wieczorem, spędzonym z przyjaciółmi w pubie, osobiście prowadził prezentacje dla zgromadzonych entuzjastów erpegów i planszówek. Nie mam jak zweryfikować jego wersji wydarzeń, zgodnie z którą znalazły się tam „hordy napalonych fanatyków", ale niewątpliwie Talisman okazał się strzałem w dziesiątkę. **W 1985 roku zadebiutowała nowa, poprawiona wersja w lepszym, w pełni kolorowym wydaniu** (większość kart pierwszej edycji była czarno-biała), a potem ruszyła lawina dodatków.

NA ŚWIECIE TALISMAN, W POLSCE – MAGIA I MIECZ.

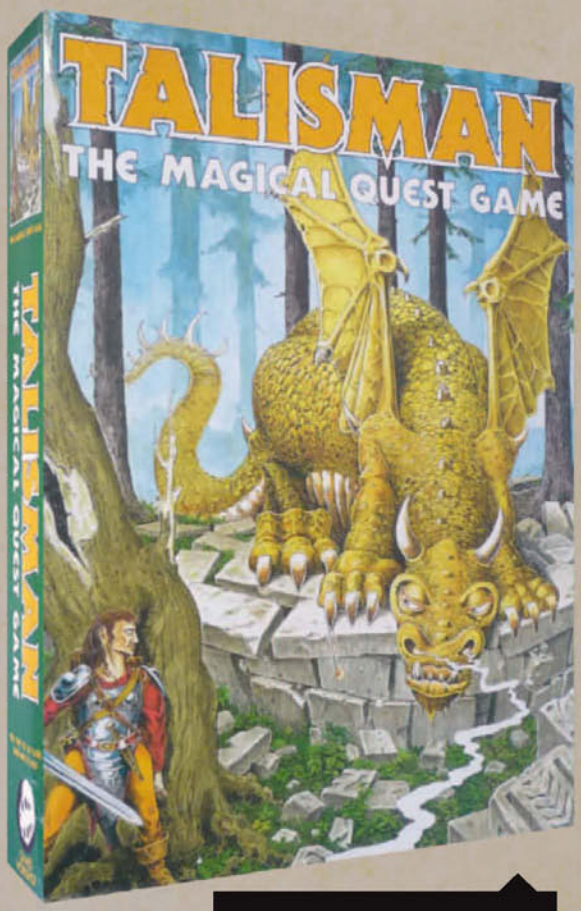


Na konwentach fantastyki nowości, cuda-niewidy, a poczciwy stary Talizman dalej przyciąga graczy...

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Piotrus, GFDL

eprasa.pl f36942ece8

Harris od początku projektował Talisman tak, by **grę dało się łatwo rozszerzyć o takie elementy jak nowi bohaterowie, karty zdarzeń i ekwipunku, a nawet plansze**. Dlaczego miasto ma zajmować tylko jedno pole, skoro może być całą nową „krainą"? Co najważniejsze, wymyślanie własnych postaci i zasad okazało się banalne także dla samych graczy. Chyba każda grupa prędzej czy później bawiła się w ten sposób. Nawet jeden z oficjalnie wydanych dodatków, Timescape, zaczynał jako dzieło fana z Kanady. Również wyżej podpisany stworzył z przyjaciółmi w sumie dość niegrywalną wersję reguł przewidującą m.in. walkę o talizman na ubitej ziemi z Ponurym Żniwiarzem.



Pierwsza edycja, tak jakby ze smokiem z polskiego serialu „Wiedźmin" na okładce.

Róbta, co chceta!

Nie jest to zresztą jedyne podobieństwo między Talismanem a słynącymi z nieliniowości i otwartego świata grami komputerowymi Bethesdy, jakkolwiek dziwne wydawałoby się z początku to porównanie. Obok zachęcających do zabawy prostoty i świetnego klimatu najważniejszą **zaletę Talismanu stanowi to, że w dużej mierze pozostawia graczom wolną rękę**. Nic nie zmusza nas do podążania prostą drogą, byle szybciej do Korony Władzy. Nic nie zmusza nas do podążania po artefakt w ogóle. Jeśli ktoś woli, może sobie obrać za cel uzbieranie góry złota lub mnóstwa potężnych czarów, polowanie na pozostałych bohaterów albo wędrowanie po planszy, by sprawdzić, jak bardzo uda mu się urosnąć w siłę, nim przypadek zamieni go w ropuchę.

Wielokrotnie byłem świadkiem sytuacji, gdy gracza, który wreszcie udał się do środka planszy i zdobył Koronę, reszta uznawała za psuja niepotrzebnie przerywającego trwającą godzinami zabawę. A po dołożeniu kilku dodatków, o fanowskich „modach" nie wspominając (a obecnie ich tworzenie, i to w świetnej oprawie, ułatwiają drukarki oraz programy do projektowania własnych kart), świat Talismanu może stać się zdumiewająco rozległy.

Remade in Poland

Nad Wisłę Talisman trafił pod koniec lat 80. jako Magia i Miecz. Rodzime wydanie miało kilka niezwykłych cech. Obok nowego, znacznie bardziej ekscytującego tytułu wyróżniał je fakt, że **wydawnictwo Sfera uczciwie uzyskało od Games Workshop licencję na stworzenie edycji polskojęzycznej**. Jeśli nie brzmi to dla was jak wielkie halo, to pamiętajcie, że mówimy o czasach, kiedy w naszej części świata „prawa autorskie" traktowano zwykle jako dziwny burżuazyjny wymysł. Nikt się nimi nie przejmował i nikomu do głowy nie przychodziło, żeby ścigać piratów i innych plagiatorów.



Legendarna polska plansza autorstwa Grzegorza Komorowskiego. Jeśli macie taką w domu, brońcie jej jak niepodległości.

Jednak jako pierwsza rzuca się graczom w oczy wyjątkowa szata graficzna Magii i Miecza. **Polska była jedynym krajem, w którym Talisman zmienił nie tylko tytuł, ale i ilustracje, zarówno na planszy, jak i wszystkich kartach.** O ile tę pierwszą utrzymano w duchu oryginału, o tyle karty (czarno-białe, jak w pierwszej edycji Talismanu) są już naprawdę wyjątkowe. Wszystkie rysunki w Magii i Mieczu to dzieła Grzegorza W. Komorowskiego, ilustratora licznych opowiadań oraz powieści fantasy i science fiction.

Trudno rozstrzygnąć, czy nasze wydanie rzeczywiście prezentowało się ładniej od pierwowzoru, ale nie sposób zaprzeczyć, że prace Komorowskiego okazały się

Przez lata szata graficzna Talismanu zmieniła się znacznie bardziej niż zasady.



eprasa.pl f36942ece8

MAGICZNY MIECZ

Znacznie mniej imponująco od Magii i Miecza przedstawiał się wydany w 1993 roku Magiczny Miecz, czyli „wszyscy wiemy, że to ta sama gra, tylko z innymi ilustracjami i nazwami, bo nie udało nam się odnowić licencji". (Zmodyfikowany tytuł uznano wszelako za bardziej chwytliwy od poprzedniego). Planszówka wprawdzie i tak znalazła odbiorców, a ponadto doczekała się licznych rozszerzeń, ale wspominana jest zwykle, słusznie zresztą, jako gorsza podróbka. To trochę tak, jakby do Polski najpierw zawitał prawdziwy NES, może nawet fajniejszy od tego dostępnego za granicą, a kilka lat później w jego miejsce pojawił się Pegasus. Wątpię, czy w takim przypadku klon konsoli Nintendo zyskałby u nas swój kultowy status...







Stare wydania były nieco siermiężne, ale miały niepowtarzalny klimat.

niezwykle klimatyczne. **Planszówka bez trudu podbiła serca polskich graczy**, ośmieliłbym się wręcz powiedzieć, że była dla nas tym, czym na Zachodzie pojawienie się dekadę wcześniej Dungeons & Dragons.

Gra wiecznie żywa

Talisman doczekał się w sumie pięciu wersji. Trzecia wprowadziła dość znające zmiany i połączyła grę ze światem również należącego do Games Workshop Warhammera, czwarta natomiast powróciła do korzeni, podczas gdy mariaż Talismana z Warhammerem (tym razem futurystycznym WH40K) doczekał się własnej gry zatytułowanej Relic. **Planszówki dostępne obecnie w polskich sklepach pod tytułem Talisman: Magia i Miecz to po prostu rodzime wydania czwartej i piątej edycji.** Odpowiedzialne za nie firmy dopisały do oryginalnego tytułu także ten nasz, kultowy, ale niestety nie wykorzystały wyjątkowych ilustracji Komorowskiego.

Z okładek różnych wydań dałoby się dzisiaj uskładać niezgorszy artbook.

Oprócz tego na pecety i urządzenia mobilne dostępne są Talisman Prologue (elektroniczna wersja planszówki dla pojedynczego gracza), Talisman: Digital Edition (to samo dla wielu osób) oraz Horus Heresy (odmiana warhammerowa). Jeśli natomiast chcecie pobawić się z emulatorami, może uda wam się odpalić cyfrową adaptację Talismanu wydaną w 1985 roku na ZX Spectrum.

Adaptacja na ZX Spectrum zestarzała się znacznie bardziej niż planszowy pierwowzór. Ot, kolejny dowód na wyższość papieru. Przynajmniej w przypadku gier.

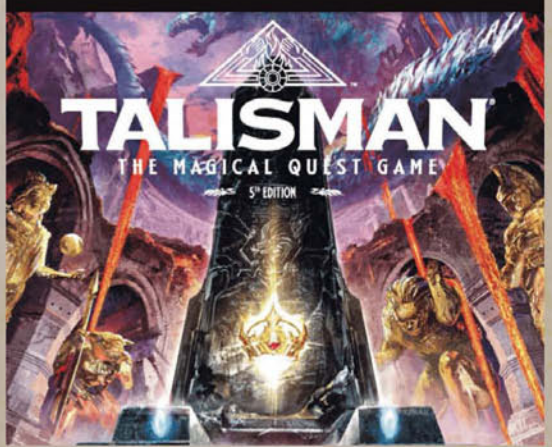




Talisman: Digital Edition - adaptacja tak wierna, że brakuje tylko opcji rozlania coli na planszę... (Nie pytajcie, nadal mam traumę).

Po ponad czterdziestu latach od premiery dzieło Roberta Harrisa ma się dobrze i pozostaje nie tylko nostalgicznym wspomnieniem oraz kamieniem węgielnym gier fantasy w Polsce, ale przede wszystkim **potężną marką jak świat długi i szeroki**. Dobrze widzieć, że niektóre rzeczy retro są naprawdę wiecznie żywe.

Najświeższe, chwilowo, wydanie. Kolejne są równie pewne jak sequele „Jurassic World". Oby tylko nie prezentowały poziomu tych sequeli.



eprasa.pl f36942ece8



Francja-elegancja

Historia studia Silmarils

Bartłomiej Nagórski

Jeśli w latach 90. mieliście Amigę, Atari ST lub peceta, jest prawie pewne, że zetknęliście się z którąś z gier Silmarils. Gdy na ekranie wyświetlało się charakterystyczne logo z trzema klejnotami, wiadomo było, że za chwilę czeka nas niezwykła przygoda w pięknym wirtualnym świecie.

Studio Silmarils powstało w październiku 1987 roku. Założył je Louis-Marie Rocques wraz ze swoim bratem André i Philippe'em Plasem, kolegą z wojska. Bracia mieli już na koncie kilka tytułów wydanych na ośmiobitowce pod egidą firmy Loriciels, w tym dobrze przyjętego i nagrodzonego L'Aigle d'Or (Złotego Orła) z 1984, grę przygodową z elementami akcji. Oni wzięli więc na siebie kwestie techniczne, a Plas, który studiował zarządzanie, zajął się aspektami biznesowymi. Kolejne nazwy wymyślane przez młodych ludzi na potrzeby firmy były jak na złość zajęte, ale w końcu **stanęło na Silmarils – czytelnym nawiązaniu do Tolkienowskich Silmarili**.

Pierwsze koty za płoty

Gracze zetknęli się z nim po raz pierwszy w 1988 roku, odpalając bijatykę Operation: Cleanstreets, we Francji znaną jako Manhattan Dealers. Stworzył ją samodzielnie Louis-Marie Rocques, zresztą jeszcze przed założeniem studia. W tym przypadku zaowocowała wcześniejsza znajomość z wydawcami – firmy Loriciels i Broderbund, które dystrybuowały debiutancką produkcję, zadowoliły się marżą niższą niż zwykle. Dobre przyjęcie tytułu i idąca za tym sprzedaż zapewniły Silmarils pieniądze na rozruch, dzięki czemu do studia dołączyli programista Michel Pernot oraz graficy Pascal Einsweiler i Jean-Christophe Charter. Wraz z założycielami przez długi czas stanowili trzon firmy odpowiedzialny za jej najlepsze tytuły.



Dopracowana grafika 2D szybko stała się jednym ze znaków rozpoznawczych studia Silmarils.

Początkowo Silmarils starało się **szybko produkować wiele gier, tworzonych równolegle przez pomniejsze zespoły – był to wtedy dość typowy model biznesowy**. W 1988 roku poza Manhattan Dealers ukazały się nieskomplikowana zręcznościówka WindsurfWilly oraz dziwaczne Mad Show z turpistyczną grafiką. Nie zostały jednak zbyt dobrze ocenione przez prasę branżową i sprzedawały się tak sobie.

Era 2D – kim jest ALIS?

Na szczęście w kolejnym roku Silmarils opublikowało przygodówkę Le Fétiche Maya oraz zręcznościowo-przygodowego Targhana. Pierwsza spotkała się z umiarkowanie ciepłym przyjęciem, drugi zaś zebrał w większości wysokie oceny i sprawił, że studio przykuło uwagę większego grona graczy. Pomogła w tym **znakomita, pełna animowanych szczegółów grafika, tworząca przekonującą iluzję świata fantasy**. Stało się to zresztą wyróżnikiem produkcji Silmarils. W 1990 studio wypuściło dwa tytuły, a mianowicie osadzone na Dzikim Zachodzie Colorado oraz rozgrywającego się w realiach science fiction StarBlade'a (widać w nim wpływ „Gwiezdnych wojen"; jedną z broni jest nawet



Główny bohater Metal Mutanta mógł przybrać trzy różne formy, w tym czołgu.

eprasa.pl f36942ece8

miecz świetlny). O rok młodszy Metal Mutant imponował grafiką i pomysłem – tytułowy bohater, zmiennokształtny robot, potrafił przybrać formę humanoida, dinozaura lub czegoś w rodzaju małego czołgu.



Ishar 2: Messengers of Doom. Czy jakikolwiek miłośnik klasycznych gier cRPG nie słyszał o tym cyklu?

Wszystkie te gry oparto na silniku ALIS (Actor Language Integrated System), zaprojektowanym przez Louisa-Marie Rocquesa na potrzeby Manhattan Dealers. Wielką zaletą tego engine'u była możliwość łatwego generowania kodu na różne platformy: wystarczyło dosłownie parę kliknięć, by z wersji na Atari ST zrobić port na Amigę (i dodać więcej kolorów) lub na PC (gdzie z kolei należało niekiedy zredukować paletę barw). Pozwalało to zagospodarować najważniejsze komputery szesnastobitowe minimalnym nakładem pracy. Warto zaznaczyć, że **wielkim plusem pecetowych gier Silmarils była obsługa wszystkich popularnych kart graficznych, w tym tych przestarzałych**. Trudno było to przecenić szczególnie w Polsce, zdominowanej wtedy przez niedrogie „blaszaki" z Herculesami.

Złote czasy

Jeszcze w 1990 roku Silmarils wydało Crystals of Arborea, jedno z wczesnych podejść do tematu RPG w otwartym, quasi-trójwymiarowym świecie. Gra była nieco toporna, walka rozgrywała się na dwuwymiarowej planszy (trochę przypominała szachy), jednak całość stanowiła swego rodzaju wprawkę do późniejszej serii Ishar. W 1991 poza wspomnianym już Metal Mutantem Francuzi wypuścili nietypową strategię Storm Master, rozgrywającą się w nawiedzanym nieustannymi wichrami uniwersum fantasy, a także grę logiczną Boston Bomb Club i zręcznościówkę Xyphoes Fantasy (w tym przypadku odegrali tylko rolę wydawcy).

Rok 1992 to przede wszystkim premiera **erpega Ishar: Legend of the Fortress, rozpoczynającego najbardziej znany cykl Silmarils**, choć wypada jeszcze odnotować Bunny Bricks, prosty klon Arkanoida. Otwarty świat przedstawiony w Ishar okazał się większy i ciekawszy niż w Crystals of Arborea, a walka rozgrywała się w czasie rzeczywistym i w tym samym pierwszoosobowym widoku co eksploracja. W odróżnieniu od Dungeon Mastera czy Eye of the Beholder gracze zstępowali tu do lochów tylko okazjonalnie, poruszając się głównie po powierzchni. Co ciekawe, w Ishar pojawił się Targhan jako grywalna postać. Można też było spotkać tam bohaterów Crystals of Arborea, jako że produkcje te były ze sobą luźno powiązane fabularnie.

Według Louisa-Marie Rocquesa największym hitem Silmarils okazało się wydane w 1993 roku Ishar II: Messengers of Doom. Nic dziwnego: gra skorzystała na popularności części pierwszej, ale była też od niej bardziej rozbudowana i poprawiała rozmaite niedoróbki poprzedniczki. Drugim tytułem studia wypuszczonym w tym okresie była Transarctica, skomplikowana strategia, w której dowodziło się opancerzonym pociągiem w skutym lodem postapokaliptycznym świecie.

Era 3D – schyłek

Rok 1994 był świadkiem wkroczenia Silmarils w epokę trójwymiaru. Niestety przełom ten ewidentnie zaszkodził firmie, która zatraciła swój charakterystyczny styl. Co prawda Ishar III nadal oparte było w całości na grafice quasi-3D, ale już dziko wręcz skomplikowane **Robinson's Requiem, symulator przetrwania na obcej planecie**, wykorzystywało do przedstawienia swego świata mieszankę wokseli i obiektów 2D. Znacie kogoś, kto tę grę ukończył? No właśnie...

NADEJŚCIE EPOKI 3D SPRAWIŁO, ŻE SILMARILS ZATRACIŁO SWÓJ STYL.

Młodsza o dwa lata **kontynuacja Robinson's Requiem, Deus, została już zbudowana na nowym silniku 3D** obsługującym także rozdzielczości SVGA. Wykorzystano go też w kolejnych grach Silmarils: trójwymiarowej bijatyce Time Warriors (1997), bezbarwnym i powolnym Tournament of Warriors (1999) z tego samego gatunku oraz Arabian Nights (2000), będącym ubogim krewnym Prince of Persia 3D. Jedynym nieco bardziej udanym tytułem z tego okresu okazał się Asghan: The Dragon Slayer (1998), który początkowo miał być czwartą częścią serii Ishar. Na szczęście twórcy samokrytycznie stwierdzili, że wykorzystując raczkującą wówczas grafikę trójwymiarową, nie będą w stanie zagwarantować pięknej, szczegółowej oprawy wizualnej, z jakiej słynął ten cykl. Uprościli więc rozgrywkę oraz zmienili tytuł, nie chcąc kalać swojej najbardziej rozpoznawalnej marki.


Robinson's Requiem było grą tak złożoną, że dla większości graczy niemal niemożliwą do przejścia.


Asghan: The Dragon Slayer,c zyli „mamy Dark Souls w domu".

We wczesnych latach dwutysięcznych pękła bańka internetowa, a branża elektronicznej rozrywki dostała rykoszetem. **Kryzys połączony ze wzrostem kosztów i czasu potrzebnego na produkcję gry dobił niejedno studio. Silmarils nie było tu wyjątkiem.** Jego tytuły sprzedawały się coraz gorzej, co doprowadziło firmę do opłakanej kondycji finansowej. Próbując się ratować, schowała ona ambicje do kieszeni i zajęła się podwykonawstwem. W 2001 roku wypuściła grę na PlayStation na podstawie filmu „Goście, goście", a w 2003 – gradaptację serialu animowanego „Inspektor Gadżet" na PS2. Ale to już był łabędzi śpiew Silmarils. Jeszcze w tym samym roku francuskie studio ostatecznie zakończyło swoją działalność.

eprasa.pl f36942ece8



Reset
Odlotowy „Magazyn cyber niekulturalny"

Marek „Avok" Czajor

29 października 1996. W redakcji Biznesmena dochodzi do spotkania czwórki młodych ludzi z Grzegorzem Lindenbergiem, dyrektorem w wydawnictwie ZPR Express. Lindenberg pyta, czy jest rynek na nowe pismo o grach. W odpowiedzi słyszy, że jak najbardziej. Pół roku później w kioskach pojawia się Reset.

Wspomniana czwórka to Radosław Walczyk, Krzysztof Gawrysiak (młodszy brat byłego topsecretowca Piotra „Gawrona" Gawrysiaka) oraz Piotr „Micz" Mańkowski i Jacek „User Jama" Marczewski z Secret Service'u. Piotr z Radkiem i Krzyśkiem poznali się kilka miesięcy wcześniej – w czerwcu 1996, podczas egzaminu na Wydział Dziennikarstwa UW. – [Powiedziałem im wtedy, że] *w Secret Servisie jest coraz gorzej* – wspomina Piotr. – *Atmosfera nie do wytrzymania, chrupot łamanych kręgosłupów, strach i pożoga.* W odpowiedzi usłyszał, żeby się nie martwił, bo ich szef planuje zrobić nowe pismo o grach i będą potrzebni ludzie do zespołu.


Grzegorz Lindenberg (1997)

Czas na Reset!

W styczniu 1997 formalnie zatrudniono **trzon zespołu z redaktorem naczelnym Jackiem Marczewskim i jego zastępcą Piotrem Mańkowskim**. W lutym ekipa przeprowadziła się do nowej siedziby w warszawskim pawilonie przy ulicy Chłodnej 35/37(*). – *Sami wnosiliśmy tam komputery i rozstawialiśmy w dwóch małych pokoikach z widokiem na śmietnik* – opowiada Micz. W międzyczasie uzgodniono tytuł nowego periodyku i po burzy mózgów stanęło na Resecie. Przyszła kolej na przygotowanie numeru zerowego.

Pozostawała kwestia autorów tekstów. – *Gdy kolegom z Secret Service'u powiedzieliśmy o tym, że powstaje nowe*


W dolnym rzędzie drugi od lewej stoi User Jama, a trzeci – Micz.

Chaos czy Bajzel?

Tytuł pisma – ważna sprawa. Rozpatrywano Chaos, Wulkan, Buldożer i Bajzel (propozycja Lindenberga). Ostatecznie stanęło na Resecie, a na pomysł ten wpadł Jacek Marczewski.

(*) Redakcja Secret Service'u mieściła się pół kilometra dalej, przy ulicy Wroniej, pod numerem... 35/37.

www.eprasa.pl f36942ece8

pismo, równo wszyscy, którzy się o tym dowiedzieli, uciekli do Resetu – mówi Micz. – *Nie werbowaliśmy nikogo z Gamblera czy Świata Gier Komputerowych, ponieważ po prostu nie znaliśmy tych środowisk.* Tym samym doświadczeni sikretowcy, jak Bamse, KaYteck, Mamut, Berger czy Pejotl, zmienili barwy. W redakcji SS-a zawrzało, a Micz i User Jama stali się tam wrogami publicznymi numer jeden. Skład Resetu uzupełnili Marek „Hammer" Konderski, a także Grzegorz „Gregorious" Miller i były topsecretowiec Tomasz „Dixie" Przyjemski.

Pierwszy numer czasopisma **pojawił się w sprzedaży w maju 1997 roku. 100 kolorowych stron za 3,50 zł.** Na okładce widniał napis „Magazyn gier komputerowych", co oznaczało, że skupiono się wyłącznie na produkcjach pecetowych. We wstępniaku wspomniano o mocnej ekipie redaktorów znanych z popularnych periodyków growych. Zawartość Resetu nie odbiegała specjalnie od konkurencji i zawierała podobne treści: newsy, zapowiedzi, recenzje, publicystykę, dział sprzętowy, rubrykę listów oraz konkursy. Mimo to pismo w paru punktach było inne.



Pierwszy numer – 5/97

Odloty

Najistotniejszą cechą odróżniającą Reset od innych tytułów był **rozbudowany dział publicystyki zwany „Odlotami"**. Pochłaniał 1/5 pisma i zawierał głównie teksty o tematyce niezwiązanej z rozrywką komputerową, a więc poświęcone filmowi, literaturze, komiksowi, fantastyce, historii, grom fabularnym, technice wojskowej czy motoryzacji. Mogło się tam znaleźć wszystko. – *Mówiliśmy kolegom: napiszcie coś ciekawego, coś ze swoich zainteresowań, pasji, coś, co ktoś chciałby przeczytać* – stwierdza nie bez dumy Jacek Marczewski. – *Pokazywaliśmy materiały nie tylko o grach, ale takie szersze, czasem od czapy, czasem śmieszne, czasem dziwne, czasem zupełnie odjechane.* Później zaczęto zamieszczać artykuły nie tylko współpracowników redakcji, ale także czytelników. „Odloty" szybko stały się wizytówką czasopisma.

> „POKAZYWALIŚMY MATERIAŁY NIE TYLKO O GRACH, ALE TAKIE SZERSZE, CZASEM OD CZAPY, CZASEM ŚMIESZNE, CZASEM DZIWNE, CZASEM ZUPEŁNIE ODJECHANE".
>
> JACEK „USER JAMA" MARCZEWSKI



Rubryka „Odloty"

Innym **wyróżnikiem Resetu była nietypowa szata graficzna, bardzo kolorowa** (czasem nawet za bardzo, bo intensywne podlewy utrudniały



Styl graficzny Resetu

lekturę), z motywem odcisku palca. Był on wszechobecny i widniał w wielu miejscach: wstępniaku, stopce, oznaczeniach graficznych rubryk itd. Znalazł się nawet w tytule pisma. – *Mirek Urbaniak, mistrz od grafiki, wyczarował logo z czerwoną literką „e" z odciskiem swojego palca, kojarzące się z guzikiem Reset, który jeszcze wtedy funkcjonował na obudowach pecetów* – wspomina User Jama.

Mamy swoje zasady!

Pierwszy numer sprzedał się w 40 tys. egzemplarzy (wydrukowano 70 tys.), co było zadowalającym wynikiem, jak na debiutanta. Jednocześnie redakcja miała świadomość, że do poziomu poczytności konkurencji sporo jej brakuje. – *Przy podobnym nakładzie wypuszczonym do kiosków Ruchu, mimo robienia stójek na głowie, w pierwszym roku działalności nasza sprzedaż była dwukrotnie mniejsza niż Secret Service'u* – mówi Jacek Marczewski. – ***Jako nowe pismo musieliśmy mozolnie budować bazę prenumeratorów, którą konkurenci mieli od lat. Trudno też było nam w związku z tym pozyskać reklamy.*** *Mimo tych przeciwności udało się zbudować solidne fundamenty.*

Te fundamenty to m.in. zasada, że Reset korzystał jedynie z gier dostarczonych przez rodzimych dystrybutorów. Zero piratów, zero oryginałów sprowadzanych z zagranicy – jedynie to, co można było kupić legalnie na polskim rynku. Z jednej strony ograniczało to wachlarz dostępnych tytułów i opóźniało publikację recenzji. Z drugiej jednak budowało dobre relacje z dystrybutorami, co pozwalało na pozyskiwanie niektórych produkcji i ciekawych materiałów przed innymi. Już w pierwszym numerze pojawiła się recenzja gry Ace Ventura otrzymanej od CD Projektu na wyłączność.

eprasa.pl f36942ece8

Od drugiego numeru **można było nabyć sprzedawaną osobno płytę CD z demami**. Prenumeratorów przyciągano darmowymi (co było wtedy atrakcją) kontami emailowymi. Zaczęły również pojawiać się reklamy, w tym magazynów konsolowych (PSX Extreme, NEO Plus), które nie stanowiły dla periodyku pecetowego konkurencji. Jesienią 1997 redaktorzy Resetu pojawili się w Londynie na targach ECTS, a także w radiu Eska, gdzie w co drugi piątek prowadzili na żywo audycję o grach.



Reset 10/97 - relacja z ECTS '97

Hejtpark i kwasy

Niedługo potem wystartował Reset BBS, działający w ramach sieci FidoNet, a także oficjalna strona pisma – www.reset.com.pl. Po jakimś czasie uruchomiono Hajdpark, czyli chat dający możliwość komunikowania się z redakcją. Niestety szybko musiano go zamknąć ze względu na falę hejtu. – *Zaczęliśmy się dowiadywać, że jesteśmy pedofilami, zoofilami, koprofilami, a w najlepszym razie płatnymi dziwkami. Nigdy wcześniej ani później czegoś takiego nie widziałem na żadnej grupie dyskusyjnej* – wspomina Piotr Mańkowski. Śledztwo wykazało, że za nienawistnymi wiadomościami stał... jeden człowiek, członek konkurencyjnej redakcji!

Wymienione wyżej działania mogłyby sugerować, że wszyscy w Resecie zorientowani byli na osiągnięcie sukcesu i rozwój, a w redakcji dobrze się pracowało, bez konfliktów, spięć itd. Nie było aż tak dobrze. **Solidnie iskrzyło, zwłaszcza na linii kierownictwo redakcji – wydawca i jego pracownicy.** Korektor Adam Siemieński sugeruje, że jego rola w piśmie była wtedy odczuwalnie większa, niż mogło się wydawać. – *W Resecie byłem od pierwszego numeru. Zatrudniono mnie jako zawodowego redaktora z doświadczeniem w kolorowych magazynach wielkonakładowych. Redagowałem całość pisma, wszystkie materiały* – twierdzi Adam.


Roberta Williams i User Jama podczas ECTS '97

Jeśli rola „korektora, którego nikt nie chciał" (to słowa Micza) rzeczywiście była tak duża, to nie ma się co dziwić, że jego relacje z szefami pisma bywały napięte. Sam Siemieński nie owija w bawełnę: – *Po kilku miesiącach wyrzucono mnie z powodu konfliktu z ówczesnym kierownictwem redakcji na tle naruszania przez nich prywatności korespondencji elektronicznej. Wróciłem po następnych kilku miesiącach, gdy spełniono moje warunki.* Wyjaśnijmy, że owe warunki to pozbycie się obu naczelnych Resetu, a jasne stanie się, że **nad Userem Jamą zaczęły się zbierać czarne chmury**.

Pierwszy reset

Wydawca rozpoczął pozakulisowe poszukiwania jego następcy. Najpierw zwrócono się do byłego topsecretowca Dariusza „Sir Haszaka" Michalskiego, potem do twórców programu telewizyjnego „Escape", emitowanego na kanale Polonia 1. – *Mój wspólnik Konrad Kwiatkowski dostał informację, że Reset poszukuje kogoś, kto będzie w stanie rozwinąć pismo pod względem medialnym* – wspomina Emil „Emilus" Leszczyński. – *Konrad zadał mi pytanie, czy byłbym tym zainteresowany.*

Na okładce grudniowego numeru Resetu pojawiła się literówka, która wywołała awanturę i stała się kolejnym argumentem za zwolnieniem Usera, choć decyzja o zmianach już zapadła. W listopadzie 1997 Jacek Marczewski dostał wypowiedzenie, w następstwie czego Piotr Mańkowski sam zrezygnował. Tym samem ekipa założycielska przestała istnieć, bo Radosław Walczyk i Krzysztof Gawrysiak odeszli już wcześniej. **W krótkim czasie szeregi redakcji opuścili prawie wszyscy uchodźcy z Secret Service'u.** Co ciekawe, większość z nich mniej lub bardziej okrężną drogą powróciła na łono macierzystego magazynu.

Nowy szef, nowe zasady

Rok 1998 Reset rozpoczął więc z nowym redaktorem naczelnym – Emilem Leszczyńskim. Szeregi redakcji uzupełnili m.in. Piotr „Kruk" Leszczyński, Kamil „RooS" Ruszkowski i powracający Adam Siemieński (teraz już oficjalnie sekretarz redakcji). Emilus już w pierwszym numerze zerwał z zasadą poprzedników i opublikował recenzję Quake'a II bez czekania na egzemplarz recenzencki od dystrybutora. – *Mieliśmy rano wysłać do*



Gra „miesąca"

Na okładce Resetu nr 12/1997 widnieje napis oznajmiający, że grą miesiąca został Blade Runner. Niestety, wdała się w niego literówka, korekta tego nie wyłapała i zamiast „miesiąca" wyszło „miesąca". Wywołało to burzę i stało się kolejnym argumentem przemawiającym za zwolnieniem ówczesnego naczelnego.



Reset 12/97 - ostatni numer tandemu User Jama / Micz



Reset 1/98 - pierwsze wydanie pod redakcją Emilusa

eprasa.pl f36942ece8

druku nowy magazyn, a jeszcze w nocy do samego rana zgrywaliśmy z torrentów Quake'a II – przyznaje po latach. Od tego czasu recenzje w Resecie pojawiały się na czas. Skąd brano gry? No cóż... **Czasopismo się zmieniało.** Zwiększono do 116 liczbę stron, zrezygnowano ze wstępniaków, dokonano korekty szaty graficznej (nazwy działów, metryczki gier, znaczki jakości), utworzono nowe rubryki („QuakeWorld", „Kącik strategii", „Karcianki") i opublikowano świeży komiks (cykliczny „Gołota vs. Predator" Roberta H. Adlera i Tobiasza Piątkowskiego). Od kwietniowego numeru wydawano cover DVD, wciąż jednak sprzedawane osobno. Na bazie popularności FPS-ów zorganizowano również **pierwszy w Polsce turniej Quake'a, który odbył się podczas Resetmanii w Lublinie**.



Reset 6/98 - layout recenzji



Reset 1/98 - rubryka „QuakeWorld"



Reset 2/98 - komiks „Gołota vs. Predator"



Reset 6/98 - kącik karcianek

Jako że zatrudnienie Emilusa oficjalnie związane było z planami wyeksponowania pisma w innych mediach, za jego kadencji reklamy Resetu zaczęły pojawiać się w telewizji, m.in. w programie „Escape". Nie udało mu się jednak przekonać szefostwa ZPR do wydawania pełnych wersji na płytach. – *Wtedy wzrastała siła CD-Action i po wynikach sprzedażowych było widać, że to jest kierunek, którego oczekują czytelnicy, i trzeba było to zrobić* – wspomina. Miał pewnie rację, bo **pomimo wysiłków i wprowadzonych zmian liczba nabywców Resetu nie tylko nie wzrosła, lecz spadła o kilka tysięcy**. Takie informacje jednak do niego nie docierały. – *Redaktor naczelny de facto nie miał wglądu w sprzedaż gazety, to była tajna informacja istniejąca gdzieś na poziomie prezesa* – tumaczy Marek Konderski. – *To jest trochę głupie, ale tak było.*



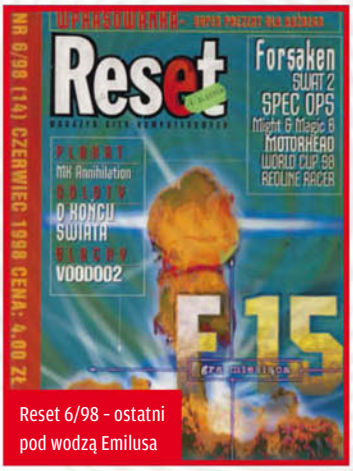
Konkursy

W pierwszych Resetach ogłoszono dwie edycje konkursu „Witryna kpiarzy" na rysunki demonów i Obcego. Nagrodą w obu odsłonach zabawy był hełm rzeczywistości wirtualnej VFX1, który kosztował tyle co dobry pecet.

51 NUMERÓW, PIĘCIU NACZELNYCH. DZIAŁO SIĘ!

Otwarcie się na konsole

W połowie 1998 roku Leszczyński został zwolniony. Był zaskoczony, bo nie dostawał żadnych sygnałów z góry, że coś jest nie tak. – *W zasadzie rok później dowiedziałem się, że to standardowa polityka ZPR S.A., żeby nie rozmawiać z pracownikami, tylko wymieniać całe składy* – wspomina. W lipcu 1998 stery pisma przejął jego dotychczasowy zastępca Marek „Hammer" Konderski.



Reset 6/98 - ostatni pod wodzą Emilusa



Reset 7/98 - pierwszy prowadzony przez Hammera

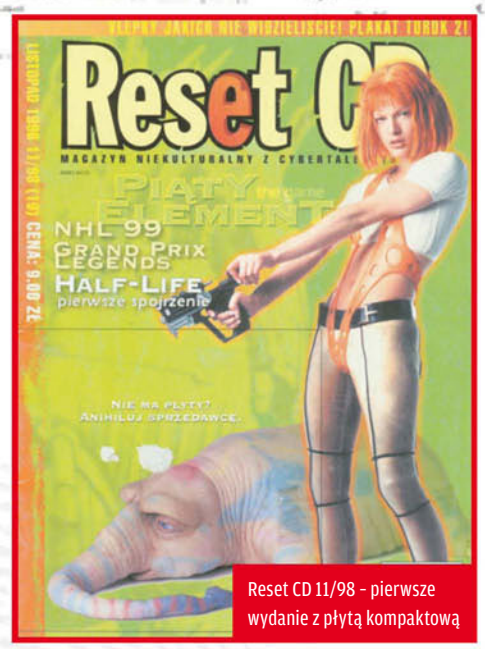
Jednym z pierwszych jego pomysłów było otwarcie się na konsole do gier. **Jesienią 1998 roku uruchomiono rubrykę z nowościami konsolowymi**, w której publikowano teksty autorów z zaprzyjaźnionego NEO Plusa. Zmieniono też podtytuł na mniej grzeczny i bardziej chwytliwy – „Magazyn cyber niekulturalny".

eprasa.pl f36942ece8



Prima aprilis!

Numer 4/98, przypadający na prima aprilis, był rzeczywiście niezłym żartem. Dyrektor artystyczny Mirek Urbaniak wymyślił, że układ pisma będzie nie pionowy, lecz poziomy. Dlaczego? Podobno po to, „żeby lepiej się pod ławką szkolną czytało". Może i było to zabawne, ale czytelnicy zgrzytali zębami. Na szczęście był to jednorazowy wybryk.



Reset CD 11/98 – pierwsze wydanie z płytą kompaktową



Reset 12/98 – rubryka „Konsole"

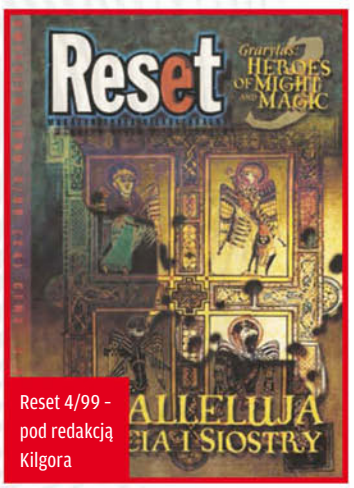
W listopadzie sprzedawany dotychczas oddzielnie krążek CD trafił w końcu do magazynu – **pismo ukazywało się odtąd w dwóch wersjach, z płytą i bez**. Na kompakcie można było znaleźć dema, filmy, poradniki, patche, sterowniki i twórczość czytelników, a także offline'ową wersję witryny internetowej magazynu. Atrakcyjność krążka obniżał brak pełnych wersji, oferowanych coraz częściej przez konkurencję.

Powrót do korzeni

Wiosną 1999 roku nastąpiła kolejna zmiana redaktora naczelnego. Konderskiego zastąpił wspomniany wcześniej sekretarz redakcji i korektor – Adam „Kilgor" Siemieński. W owym czasie w składzie redakcyjnym było sporo rotacji. Sam Adam utrzymał się na stanowisku krótko i po pięciu miesiącach musiał opuścić wydawnictwo. W sierpniu 1999 Marek Konderski powrócił na stołek naczelnego, a jego zastępcą został Kamil „RooS" Ruszkowski, którego rubryka „QuakeWorld" przeżywała prawdziwy rozkwit.

Na łamy pisma po dwóch latach zawitał znowu wstępniak, zmieniono też szatę graficzną niektórych działów i zmodyfikowano system ocen. Pismo schudło jednak do 100 stron, wypadła też rubryka konsolowa. Tym samym **Reset powrócił do pecetowych korzeni, nadal jednak nie dodawano do niego pełnych wersji gier.** Przez pewien czas usprawiedliwiano to słynnym porozumieniem z dystrybutorami z września 1999 roku, na mocy którego pisma zobowiązały się zrezygnować z „pełniaków" pod groźbą sankcji. Tylko że to porozumienie przetrwało całe dwa miesiące...

Opisane zmiany sprawiły, że rok 1999 Reset zamknął średnią miesięczną sprzedażą na poziomie 34 tys. egzemplarzy, co było sukcesem w porównaniu z 28 tys. w 1998, ale wciąż marnym wynikiem. **Walczono zatem o rentowność na różne sposoby.** Uproszczono proces zamawiania prenumeraty, a jej posiadaczy nagradzano koszulkami, plecakami, pokrowcami na płyty CD, portfelami z logo magazynu itp. Na łamach pisma zaczęły pojawiać się reklamy nie tylko ze światka gier czy ogólnie komputerów, ale także spoza branży: karmy dla ryb, akcesoriów do akwarium, lodów, przewodników turystycznych, zegarków czy... keczupu.



Reset 4/99 – pod redakcją Kilgora



Reset 4/99 – rubryka „Blacha"

Ostatni reset

W połowie 2000 roku wydawca doszedł do wniosku, że pismo potrzebuje świeżej krwi, i **nastąpiła kolejna zmiana na stanowisku redaktora naczelnego**. Tym razem rolę tę przejął znany z Gamblera Jacek „Dr DeStroyer" Grabowski. Przy okazji pożegnano poprzedniego rednacza w mało elegancki, acz typowy dla ZPR S.A. sposób. – *Tego dnia na grupie dyskusyjnej przeczytałem, że zmienia się naczelny w Resecie. Poszedłem to wyjaśnić i dostałem wypowiedzenie umowy o pracę* – wspomina Konderski.

Jacek wniósł do Resetu sporo specyficznego humoru, z którego jest znany, a także chęć postawienia na rewolucję, a nie



Reset 4/99 – reklama spoza branży gier

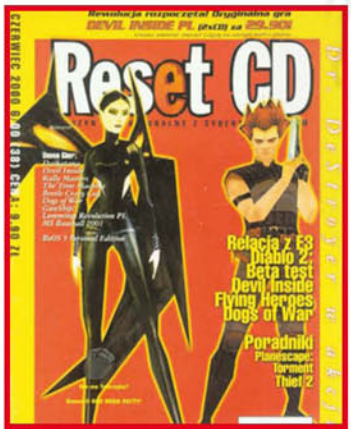
eprasa.pl f36942ece8

Reset Forever

Po zamknięciu pisma grupa fanów stworzyła e-zin Reset Forever, szatą graficzną i stylem nawiązujący do „magazynu cyber niekulturalnego". Nikt z oryginalnej redakcji nie brał udziału w tworzeniu maga, niemniej on sam przetrwał do 2007 roku, wydając 40 numerów! To się nazywa „wierni fani"!



ewolucję. „Wiem już, że boicie się zmian" – pisał we wstępniaku do wrześniowego numeru. „Zmiany są jednak nieuchronne – musimy eksperymentować, żeby utrzymać się na rynku". Pierwsze decyzje? Obniżenie ceny edycji bez CD, odchudzenie o 16 stron i zlikwidowanie „Odlotów". Tak, „Odlotów"! DNA Resetu! Wywołało to istną burzę. Złajany przez czytelników Dr DeStroyer wycofał się z pomysłu, przywrócił „Odloty" (w okrojonej wersji), lecz wyników magazynu nie poprawił. **Średnia sprzedaż spadła w 2000 roku do 28 tys. egzemplarzy.**



Reset 6/00 - pod redakcją Dra DeStroyera

Dzielny Doktor się jednak nie poddawał. Zmiany w szacie graficznej, komiksowe newsy, nowa rubryka „Cover Story" czy wkładka „DOS – Dodatkowe Osiem Stron" to tylko przystawki. Prawdziwa rewolucja przyszła w kwietniu 2001, gdy po trzech latach starań o „pełniaki" wreszcie ktoś w wydawnictwie dał temu pomysłowi zielone światło. **W Resecie nr 48 pojawiła się pierwsza pełna wersja gry** (SWAT 2), jednocześnie dodano drugą płytę przy niezmienionej cenie i zrezygnowano z edycji bez krążków. Czytelnicy rzucili się do kiosków, sprzedaż wystrzeliła... Niestety to tylko sen.

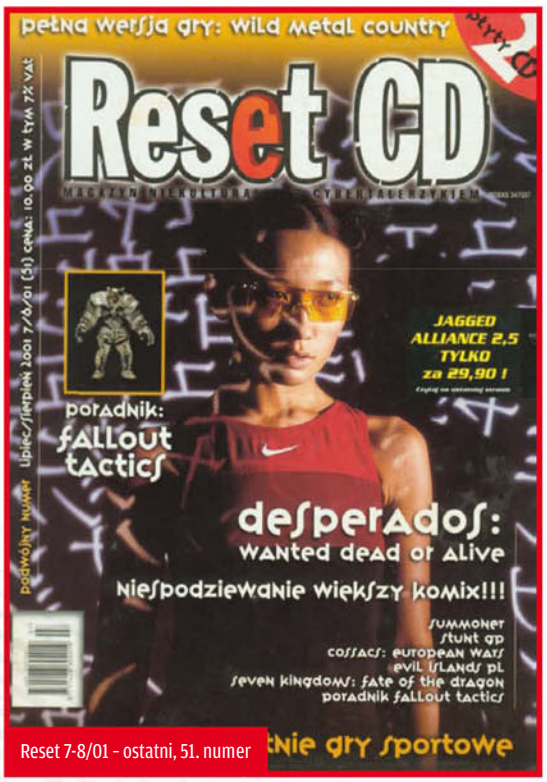


Reset 4/00 - pierwsze wydanie z pełną wersją gry

Czas Resetu dobiegał końca. **Konkurencja z CD-Action na czele odskoczyła o lata świetlne, zgarniając większość czytelników.** Do tego na rynku pojawili się nowi, groźni gracze wsparci przez duże korporacje – Komputer Świat Gry, Click!, Play. Czasopismo siłą rozpędu dobiło do „pięćdziesiątki", której nikt już nawet nie świętował. Ostatni, 51. numer ukazał się latem 2001 jako podwójny, po czym... cisza. – *Pojechałem oddać tekst* – wspomina Michał „Krooger" Cichy. – *Pamiętam, że nie było nikogo w redakcji. Oddałem ten tekst i chciałem pogadać o tym, że odchodzę* (do magazynu Click! – dop. autora), *ale przed tym ktoś poinformował mnie, że jest już po wszystkim.* I było.

Użyte w tym artykule nieopisane materiały graficzne pochodzą z archiwalnych numerów Resetu i zbiorów własnych.

Autor jest twórcą strony zapach-papieru.pl, poświęconej historii polskiej prasy komputerowej.



Reset 7-8/01 - ostatni, 51. numer

Po latach

W maju 2019 roku z okazji 7. edycji Pixel Heaven ukazało się okolicznościowe wydanie specjalne Resetu pod redakcją Piotra Mańkowskiego i z udziałem „starej gwardii". Wewnątrz oprócz wspomnień znalazło się miejsce na „Odloty". Na samym Pixel Heaven odbyło się spotkanie redaktorów naczelnych Resetu i ich zastępców z fanami. Panel poprowadził były resetowiec Michał Cichy. Zabrakło tam Jacka Grabowskiego i Adama Siemieńskiego. Pierwszy nie dotarł, drugi nie został zaproszony.

Korzystając z okazji, spytałem Marka Konderskiego, czy mając wsparcie finansowe, podjąłby się reaktywacji tytułu. – *Nic z tego. Czasy się zmieniły, magazyny drukowane odchodzą w niebyt lub muszą postarać się o swoją niszę* – odparł dwukrotny naczelny Resetu. – *Teraz wszystko przeszło do internetu, a ten rządzi się innymi prawami niż druk. Ja się w tym nie odnajduję. Znajomy mówi, że jestem za uczciwy do biznesu.*



Źródło: YouTube / Kaja Mikoszewska

RESET BYŁ INNY OD POZOSTAŁYCH PISM O GRACH. NIE LEPSZY, NIE GORSZY. INNY.

eprasa.pl f36942ece8



ARCHITEKCI GWIEZDNYCH WOJEN

Jak twórcy erpega poukładali kanon

Michał „Misiek" Wolski

To, że powstają gry korzystające z dorobku George'a Lucasa, wie każdy. Ale co jeśli to właśnie one stworzyły Gwiezdne Wojny, jakie znamy?

Z dzisiejszej perspektywy może się to wydawać niewiarygodne, ale po „Powrocie Jedi" (1983) zainteresowanie dziełem Lucasa znacznie przygasło. Animacje o droidach czy filmy telewizyjne o Ewokach były zbyt efemeryczne, by podsycić płomień. Marvel zdołał wprawdzie zainteresować ludzi swoją serią komiksów „Star Wars" i utrzymać uwagę odbiorców do 1986 roku, ale nawet on musiał ostatecznie odpuścić ze względu na niską sprzedaż. **Gwiezdne Wojny nie były już wówczas na topie**, o czym najlepiej świadczy fakt, że gdy pojawiła się propozycja opracowania komiksowego dalszego ciągu sagi, twórcy sukcesu Spider-Mana czy Avengersów... nie byli zainteresowani.

Kontynuacja filmów, która ostatecznie ukazała się w 1991 roku nakładem wydawnictwa Dark Horse jako „Mroczne Imperium", była przygotowywana równolegle z innym projektem – powieścią Timothy'ego Zahna. „Dziedzic Imperium" również rozgrywał się po wydarzeniach z „Powrotu Jedi". Lucas dał obu przedsięwzięciom zielone światło, ale poza tym nie był w nie zaangażowany. I to stanowiło problem. Zarówno Zahn, jak i scenarzysta „Mrocznego Imperium", Tom Veitch, byli wprawdzie fanami Gwiezdnych Wojen, ale nie wiedzieli o tym świecie tyle, co jego twórca. **Na dobrą sprawę nikt w Lucasfilmie nie miał pojęcia, w jaką stronę może się to uniwersum rozwijać, a w jaką nie.** Samowolka twórców w tym zakresie skutkowała zaś zielonymi, antropomorficznymi królikami (patrz: dzieła Marvela), czarnoksiężnikami (powieści o Lando Calrissianie z 1983 roku) albo koszmarnymi wizjami pełnymi niepokojących metafor (brytyjskie komiksy Alana Moore'a). Bez ujednoliconej wizji świata odrodzenie marki skazane było na porażkę.

Światotwórcy

Pomoc nadeszła z nieoczekiwanej strony. W połowie lat 80. mała firma z Pensylwanii, West End Games, pozyskała od Lucasfilmu licencję na wydawanie podręczników do systemu RPG na podstawie Gwiezdnych Wojen. A system, jak to system, musi dostarczyć graczom możliwie kompletnych informacji o świecie gry, w tym opisów ras, planet



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Niccolò Caranti, CC BY-SA 4.0

Bill Slaviscek nie poprzestał na erpegach w realiach Gwiezdnych Wojen. Znamy go również jako głównego scenarzystę The Elder Scrolls Online.

eprasa.pl f36942ece8



czy broni, oraz przedstawić reguły tym światem rządzące. Trylogia Lucasa niespecjalnie tłumaczy wiele zagadnień, np. ile trwają podróże nadprzestrzenne, jaka jest siła nabywcza kredytów, jak nazywają się poszczególne kosmiczne rasy oraz skąd pochodzą. Twórcy Star Wars: The Roleplaying Game pod wodzą Billa Slavicseka musieli to wszystko skonkretyzować.

I zrobili to. **System – określany również mianem Star Wars d6 – miał premierę w 1987 roku i od razu znalazł fanów** pośród entuzjastów RPG. Zachęciło to West End Games do wydawania kolejnych podręczników, przewodników i dodatków z przygodami, precyzujących takie niuanse jak struktura imperialnej armii, specyfika pracy łowców nagród czy mapy sektorów galaktyki. Jeśli Lucas czegoś o świecie Gwiezdnych Wojen nie powiedział, zrobili to za niego ludzie z WEG. Pracownicy Lucasfilmu postanowili więc nie wymyślać koła na nowo. Zamiast odpowiadać na pytania Zahna czy Veitcha, po prostu... wysłali im podręczniki do erpega.

Co na to Lucas?

Dalej poszło to siłą inercji – kolejni autorzy książek i komiksów Expanded Universe, nawet jeśli nie pałali sympatią do Zahna czy Veitcha, musieli trzymać się ich rozwiązań światotwórczych, a więc pośrednio również ustaleń Slavicseka. Te zresztą po latach okazały się całkiem spójne z wizją samego Lucasa. Poza jednym drobnym szczegółem z „Zemsty Sithów", dotyczącym czasu podróży w nadprzestrzeni, trylogia prequeli w żaden sposób nie odbiega od reguł uniwersum spisanych w Star Wars d6. Oczywiście wypełnia świat przedstawiony nowymi rasami, istotami i planetami, ale na to zawsze było w nim miejsce.

Jest to o tyle ironiczne, że w chwili premiery „Mrocznego widma" WEG nie posiadało już licencji na gry osadzone w realiach Gwiezdnych Wojen. W jej przedłużeniu przeszkodził erpegowy hegemon, czyli **firma Wizards of the Coast. Jej system Star Wars Role-playing Game(*) – dla ułatwienia nazywany Star Wars d20 – oparty był na 3. edycji Dungeons & Dragons**, pogłębiał elementy rozgrywki związane z walką mieczem świetlnym oraz kładł większy nacisk na odtworzenie klimatu nowej trylogii Lucasa. Jednak WEG dalej miało wpływ na Gwiezdne Wojny.

Duch w Lucasfilmie nie ginie

Ludzie z Wizards of the Coast wiedzieli, że nie mogą zaczynać tematu starwarsowego RPG od zera, dlatego na różnych etapach produkcji gry zatrudniali autorów pracujących uprzednio dla WEG, w tym samego Slavicseka. Łącznie ściągnęli do siebie 10 takich osób, w tym Daniela Wallace'a – człowieka odpowiedzialnego potem za porządkowanie całego Expanded Universe poprzez opracowywanie licznych ilustrowanych przewodników: po droidach, chronologii, Mocy, bitwach, postaciach itp. **Książki Wallace'a były nieocenione przy roztrząsaniu nieścisłości w kanonie Gwiezdnych Wojen** – zawsze można było liczyć na to, że w którejś z nich prędzej czy później znajdzie się wersja godząca różne punkty widzenia lub wskazująca słuszność którejś ze stron dyskusji.

Drugą istotną personą z WEG jest Troy Denning. Równolegle do prac nad erpegami rozwijał karierę autora na zlecenie i na początku XXI wieku zaczął pisywać również powieści gwiezdnowojenne.



Nazwa „Ithorianie" jest pomysłem twórców Star Wars d6. Przed grą RPG przedstawicieli tej rasy nazywano „młotogłowymi".

© 2022 Lucasfilm

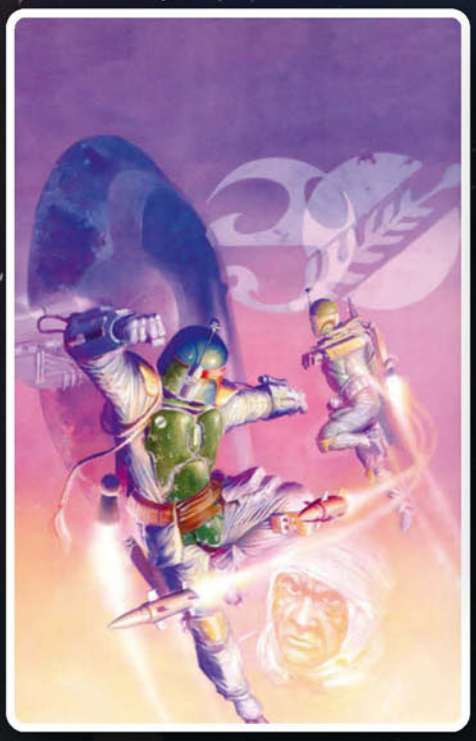
TWÓRCY SYSTEMU RPG MUSIELI DOPOWIEDZIEĆ TO, CZEGO NIE WYJAŚNIŁ LUCAS.

Wszedł w ten świat monumentalną, wydaną w 2001 roku książką „Gwiazda po gwieździe" (w której ginie jedno z dzieci Hana i Lei), po czym napisał jeszcze 12 powieści, w tym „Crucible"

(*) To właśnie na jego mechanice zbudowano obie części Knights of the Old Republic.

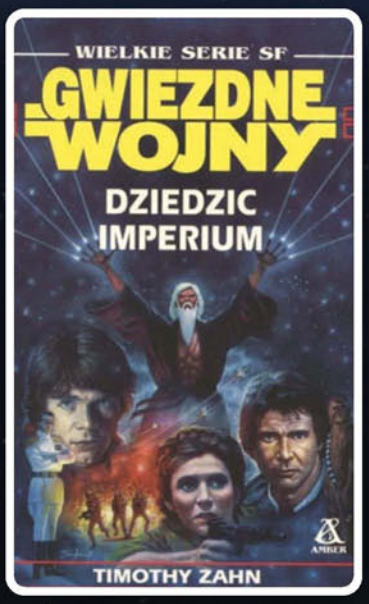
eprasa.pl f36942ece8

Starcie dwóch mandaloriańskich łowców nagród nie byłoby możliwe, gdyby jednego z nich – Jodo Kasta – nie wymyślono na potrzeby kampanii do gry RPG.



z 2013 roku – ostatni utwór z tzw. starego kanonu, czyli Expanded Universe sprzed przejęcia Lucasfilmu przez Disneya.

Najważniejszym weteranem WEG jest jednak Pablo Hidalgo – scenarzysta, który w 2000 roku zaczął pracę w Lucasfilmie, gdzie odpowiadał za spójność rozszerzonego uniwersum z filmami i relacje z fanami (zaliczył też nawet małe cameo w „Zemście Sithów"). W taki czy inny sposób uczestniczył w niemal wszystkich gwiezdnowojennych projektach. **Po nadejściu ery Disneya rola Hidalgo znacząco wzrosła, powierzono mu bowiem funkcję Star Wars Lore Advisora** oraz uczyniono go członkiem Lucasfilm Story Group (patrz: ramka). To między innymi jemu zawdzięczamy to, że w tym uniwersum – mimo najróżniejszych pomysłów kolejnych scenarzystów i autorów – nie dochodzi do żadnej narracyjnej rewolucji i wszystko jest oparte z grubsza na tych samych zasadach, na których funkcjonowało od początku. Zasadach ustalonych na potrzeby Star Wars d6.



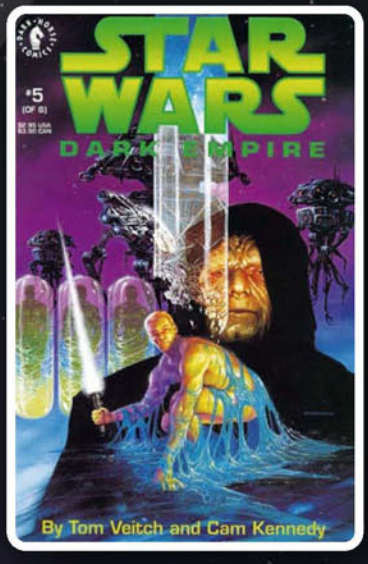
„Dziedzic Imperium" Zahna do dzisiaj pozostaje najpopularniejszą powieścią z Expanded Universe.

Nie do przecenienia?

Poza światotwórstwem podręczniki WEG wnosiły do kanonu Gwiezdnych Wojen również bardziej bezpośrednie treści. W komiksie „Boba Fett: Pojedynek łowców" z 1996 roku tytułowy bohater wyrusza w pościg za swoim sobowtórem, Jodo Kastem, który zadebiutował w dodatku „Tatooine Manhunt" do Star Wars d6. Ponadto przygoda „Strike Force: Shantipole" była wielokrotnie przywoływana jako kanoniczna historia powstania myśliwców B-Wing znanych z „Powrotu Jedi" (i doczekała się adaptacji w jednym z odcinków serialu „Rebelianci"). Takich sytuacji było jeszcze kilka, ale **chyba najobficiej z dorobku WEG czerpali twórcy strategicznej gry komputerowej Star Wars: Rebellion** z 1998 roku, gdzie szeregi agentów Sojuszu i Imperium zasila aż 10 postaci wymyślonych na potrzeby Star Wars d6.

Czy bez Star Wars: The Roleplaying Game nie byłoby Gwiezdnych Wojen, jakie znamy? Na pewno zabrakłoby spójnego kanonu albo zostałby on wyznaczony znacznie później. To zaś mogło pogrzebać całą koncepcję rozszerzonego uniwersum, które przecież składało obietnicę, że każdy jego element stanowi potencjalnie istotną część większej, koherentnej całości. Stało się jednak inaczej – Expanded Universe okazało się silne i spójne Mocą d6. Gwiezdnowojenne powieści i komiksy sprzedawały się dobrze (pierwsza trylogia Zahna rozeszła się łącznie w 15 mln kopii!) i zaostrzały apetyt na więcej. Jeśli wierzyć Chrisowi Taylorowi, autorowi książki „Gwiezdne Wojny. Jak podbiły wszechświat?", sukces EU wpłynął na wzrost oczekiwań fanów i przekonał Lucasa do rozpoczęcia prac nad trylogią prequeli. Czy filmowiec zdecydowałby się na to, gdyby nie widział, że jego dzieło wciąż budzi zainteresowanie? Nie wiadomo, ale w takim świetle stwierdzenie, że **to gry RPG zbudowały słynną markę na nowo**, wcale nie brzmi nieprawdopodobnie.

CZY BEZ SYSTEMÓW RPG ISTNIAŁYBY GWIEZDNE WOJNY, JAKIE ZNAMY?



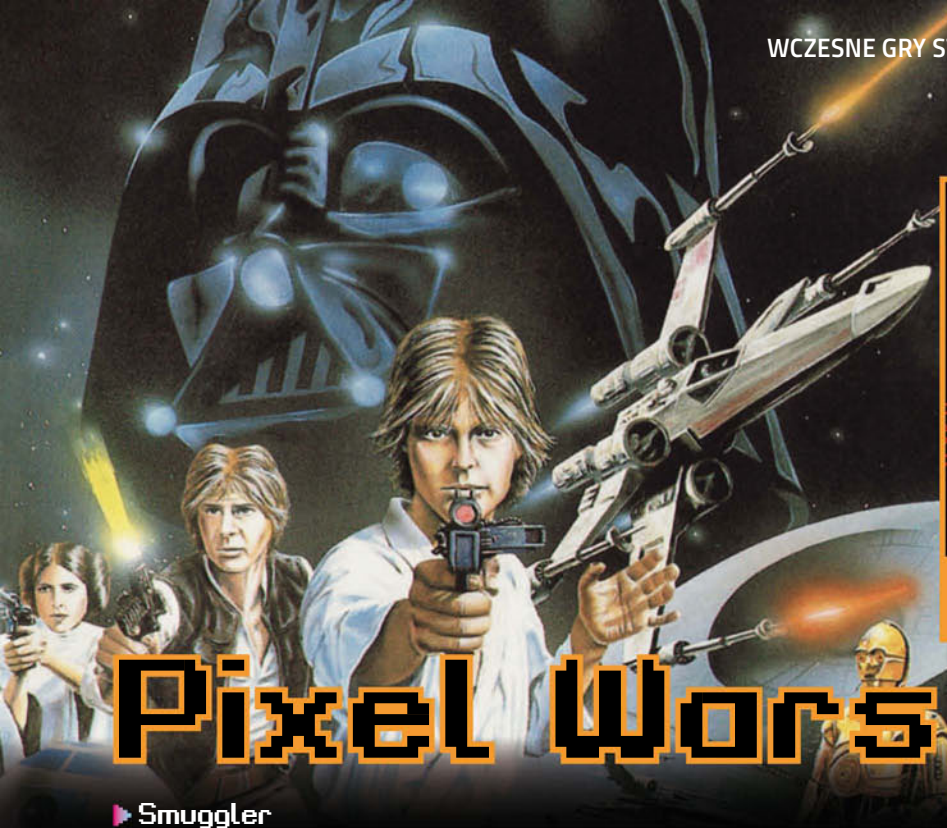
„Somehow Palpatine has returned" – 28 lat przed epizodem IX.

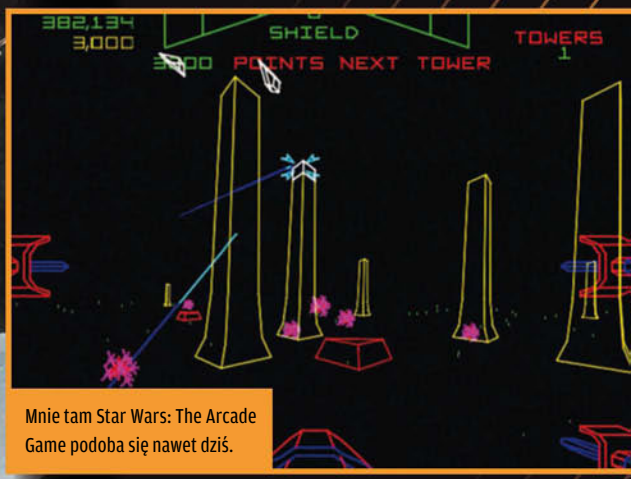
Doradca ds. lore

Po przejęciu przez Disneya w Lucasfilmie powstało niecodzienne stanowisko – Star Wars Lore Advisor. Od początku piastuje je Pablo Hidalgo, scenarzysta, który złapał gwiezdnowojennego bakcyla podczas prac nad grą RPG wydawnictwa West End Games – i tak mu już zostało. Obecnie uchodzi za najlepiej obeznaną ze światem i klimatem Gwiezdnych Wojen osobę w firmie, jest też najstarszym stażem członkiem Lucasfilm Story Group, zespołu nadzorującego wszystko, co wychodzi pod szyldem Star Wars. Hidalgo uczestniczy w opracowywaniu koncepcji potencjalnych fabuł, opiniowaniu pomysłów autorów i scenarzystów oraz pilnowaniu spójności uniwersum Gwiezdnych Wojen – tak pod względem wydarzeń, jak i motywów.


Źródło: YouTube / Star Wars

eprasa.pl f369426ec8





Mnie tam Star Wars: The Arcade Game podoba się nawet dziś.

Pixel Wars

Smuggler

Gdy w lipcu 1977 na ekrany kin trafił film „Star Wars", branża gamingowa była w powijakach. Tym niemniej już w lutym 1978 pojawiła się pierwsza gra komputerowa oparta na Gwiezdnych Wojnach!

Po niej dostaliśmy zaś wiele innych, w ogromnej większości nielicencjonowanych – przypomnę tu moim zdaniem najważniejsze produkcje z tego okresu. Swoją drogą, zawsze mnie zastanawiało, dlaczego George Lucas zupełnie odpuścił wtedy ich autorom, choć przecież znany jest z zajadłego ścigania ludzi, którzy próbowali zarabiać nielegalnie na jego dziele.

Pierwsza w historii

W numerze 02/1978 amerykańskiego czasopisma komputerowego „Kilobaud" opublikowano listing gry Star Wars, stworzonej w jeden (!) sierpniowy dzień przez niejakiego Roberta J. Bishopa na Apple'a II. Później, gdy Lucas już się zorientował, przechrzczono ją na Star Warriors. Był to prościutki „celowniczek" pozwalający wcielić się w pilota X-Winga walczącego z TIE Fighterami. Rozgrywka trwała maksymalnie 90 sekund lub do wyczerpania amunicji.

Podobnie wyglądały inne starwarsowe gry z tamtych czasów, bo **możliwości ówczesnych komputerów pozwalały zaledwie na przedstawienie jakiegoś motywu z filmu, a nie pełną egranizację**. Stąd też zwykle mogliśmy strzelać do imperialnych statków w kosmosie albo lecieć „okopem" Gwiazdy Śmierci i niszczyć kolejne zastępy wrogów (Star Battle, Death Star, Star Pilot Game itp.).

Pierwsza gra Star Wars w historii. Fani się jarali.



Pierwsze gry z fabułą

Posiadacze TRS-80 mogli w 1979 zakosztować czegoś więcej niż trywialnych strzelanin – w grze Dog Star Adventure. To wprawdzie tylko prosta przygodówka tekstowa, ale mieliśmy w niej coś na kształt fabuły, nawiązującej do filmowej, choć zapewne z uwagi na prawników Lucasa odpowiednio zmodyfikowanej. Gracz sterował robotem, który musiał skompletować elementy potrzebne do naprawy unieruchomionego na Planecie Śmierci statku zwanego Falcon, przy okazji zebrać wrogie plany oraz **odnaleźć i oswobodzić uwięzioną przez generała Dooma księżniczkę Leyę**.



Oto słynny generał Doom z Dog Star Adventure.

Jedną z ciekawszych produkcji z tych lat jest Jedi Knight: Warriors of the Old Republic. Wydany w 1980 lub 1981 roku tytuł nie odtwarzał wydarzeń z filmu, a opowiadał własną historię. We wstępie możemy przeczytać, że Republika chyli się ku upadkowi, a Darth Vader zabija ostatnich rycerzy Jedi. Naszym zadaniem jest zbudowanie ruchu oporu. Podróżujemy więc po kolejnych planetach i przekonujemy innych do naszej sprawy, dodatkowo zbierając fundusze. Wszystko jest przedstawione w bardzo umowny sposób, za to właśnie **w tym tytule po raz pierwszy możemy pojedynkować się – w turach – na miecze świetlne!**

Pierwsza na licencji

Tę krótką wyprawę w przeszłość zakończymy na Star Wars: The Arcade Game stworzonym przez Atari w 1983 roku i dostępnym pierwotnie na automatach. Wedle wszelkich znaków na niebie i ziemi jest to pierwsza adaptacja z oficjalnym błogosławieństwem „Flanelowca"(*). Dodać też należy, że była to najlepsza gra starwarsowa, jaka powstała do tamtego momentu.

Rozgrywka ograniczała się do ataku na pierwszą Gwiazdę Śmierci, ale obejmowała aż trzy fazy – walkę z myśliwcami w przestrzeni kosmicznej, niszczenie dział na powierzchni stacji i przelot zakończony wystrzeleniem torpedy do szybu (całość da się ukończyć w 25 minut). Produkcja **zachwycała znakomitą, jak na owe czasy, wektorową grafiką 3D, nagraniami głosowymi prosto z filmu i muzyką Johna Williamsa** w tle. Stała się wielkim przebojem i doczekała masy portów, nawet na 16-bitowce. Możecie zobaczyć ją w akcji tutaj: bit.ly/SW_ARC.

(*) Co prawda już w 1979 wydano licencjonowaną grę elektroniczną Star Wars Electronic Battle Command, ale z uniwersum Gwiezdnych Wojen nie łączyło jej w zasadzie nic poza tytułem.

eprasa.pl 1398426c68

W galaktyce dziwów



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Joe Haupt, CC BY-SA 2.0

Electronic Battle Command firmy Kenner wygląda na udziwnioną grę w statki, ale w 1979 roku podobno wciągało.

rajmund

Jak na jedną z najbardziej rozpoznawalnych marek popkultury przystało, Gwiezdne Wojny doczekały się niezliczonych gradaptacji. Obok niezapomnianych hitów znalazły się też rozmaite kurioza. Zanurkujmy w świat tych najdziwniejszych!

Pierwsze interaktywne produkcje inspirowane filmem George'a Lucasa pojawiły się zaraz po jego premierze, jeszcze w latach 70. Były to elektroniczne wynalazki marki Kenner przypominające prymitywne konsole. Szlaki dla tradycyjnych gier wideo sygnowanych logo Star Wars przetarło Parker Brothers i jego **The Empire Strikes Back z 1982 roku stworzone na Atari 2600** (a rok później przeportowane na Intellivision). Zgadza się, przenoszenie gwiezdnej trylogii do świata gier wideo rozpoczęto od środkowego epizodu.

Dziwna prehistoria

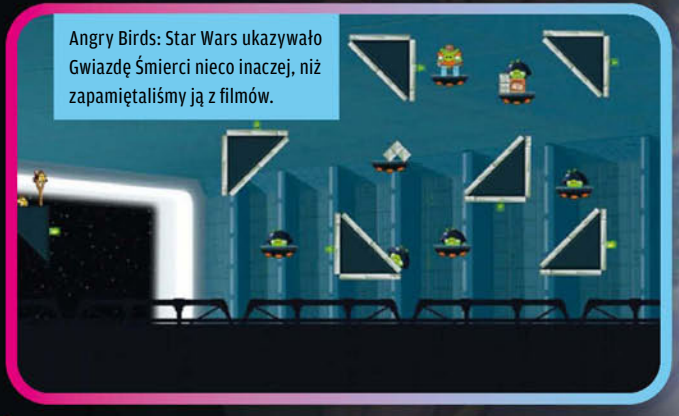
Zatrzymajmy się na chwilę przy wspomnianym Atari 2600. Produkcje przygotowane na tę konsolę oczywiście znacznie odbiegały od tego, do czego przyzwyczaiły nas współczesne tytuły na licencji wielkich marek. Wspomniane The Empire Strikes Back w żaden sposób nie podążało za przedstawioną w filmie historią. Twórcy skupili się na pokazanej w pierwszych scenach bitwie o Hoth, więc czekały nas po prostu niekończące się starcia z maszynami kroczącymi AT-AT. Ot i cała gra. Adaptacja „Powrotu Jedi", **Star Wars: Return of the Jedi – Death Star Battle z 1983**, podobnie ograniczała się do latania Sokołem Millennium i bardzo umownego niszczenia drugiej Gwiazdy Śmierci.

Nie ma nawet co się z tego naśmiewać: z całym szacunkiem dla Atari 2600, trudno było wymagać od tego sprzętu więcej. Ale w przypadku **Star Wars: Jedi Arena z 1983 roku** bracia Parker już trochę przesadzili. W założeniu miał to być symulator treningu z mieczem świetlnym, jaki Luke Skywalker przechodził w „Nowej nadziei" na pokładzie Sokoła Millennium. Pytanie, ilu z was odgadłoby, że właśnie to miała przedstawiać ta wyjątkowo oszczędna, czerwono-niebieska grafika. Po zobaczeniu screenów obstawiałbym, że to jakiś klon Ponga.

Z innych konsolowych gier osadzonych w uniwersum Lucasa warto wspomnieć o **Star Wars wydanym w 1987 przez Namco na Famicoma**, czyli japońską wersję NES-a. Nie trzeba nawet znać za dobrze „Nowej nadziei", by szybko zorientować się, że twórcy popuścili tu wodze fantazji: Luke Skywalker nie tylko jest brunetem, lecz także odwiedza... starożytny Egipt, a na końcu każdego poziomu walczy z Darthem Vaderem. Aby te pojedynki zróżnicować, lord Sith zamienia się a to w skorpiona, a to w pterozaura, a jeszcze innym razem w rekina. A my narzekamy, że Disney nie trzyma się kanonu...

Szalone lata 90.

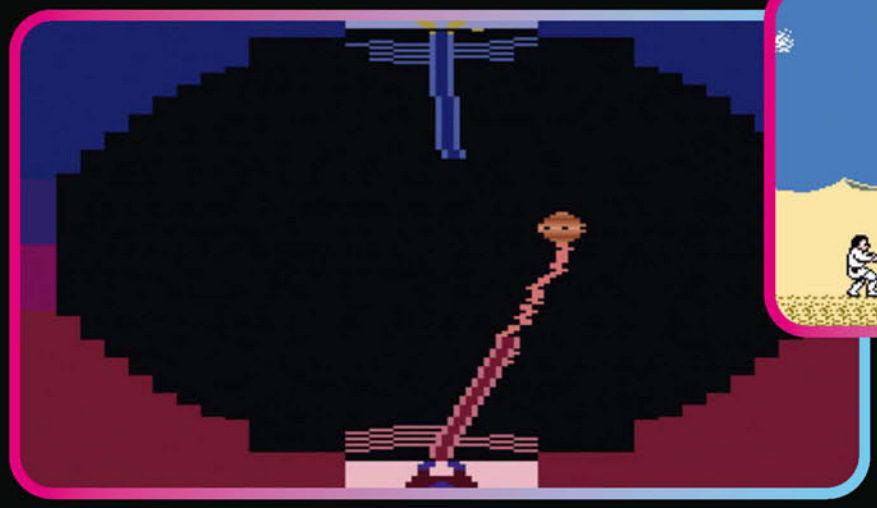
Ostatnia dekada XX wieku to złoty okres w historii LucasArts, a także prawdziwy zalew gwiezdnowojennych gier. Znalazły się wśród nich klasyki do dziś wymieniane pośród najlepszych tytułów z tego uniwersum: X-Wing, TIE Fighter, Dark Forces i Jedi Knight, a także Shadows of the Empire stanowiące część całego multimedialnego projektu, który obejmował też komiks, książkę, karciankę i soundtrack. *(Więcej o nim w Variacjach w tym numerze – Smg)*. Za sprawą premiery odświeżonej wersji klasycznej trylogii Gwiezdne Wojny ze zdwojoną siłą wróciły do masowej świadomości, co zaowocowało niezliczonymi gadżetami i nietypowymi pomysłami na gry.

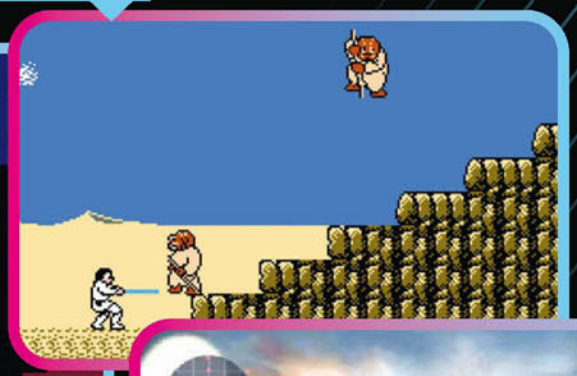


Angry Birds: Star Wars ukazywało Gwiazdę Śmierci nieco inaczej, niż zapamiętaliśmy ją z filmów.



eprasa.pl f36942ece8


Jedi Arena ćwiczyła przede wszystkim wyobraźnię gracza.


To nie jakaś piracka wersja Mario, tylko Star Wars na Famicoma.



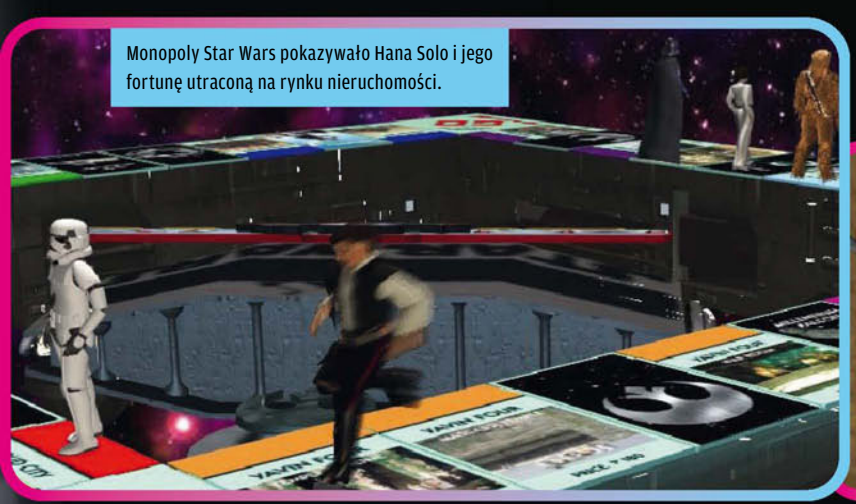
Demolition pozwalało nawet ukarać Jawów za te wszystkie skradzione droidy.

Jednym z nich było **Monopoly Star Wars. Połączenie owoców wyobraźni George'a Lucasa z najsłynniejszą planszówką świata** do dziś dostaniemy bez problemu w każdym sklepie, mało kto pamięta jednak, że w 1997 roku Artech Studios przeniosło je na PC. Jeśli graliście kiedykolwiek w Monopoly, raczej wiecie, czego się spodziewać. Twórcy po prostu przenieśli sprawdzone zasady do odległej galaktyki i dodali kilka zaczerpniętych z niej smaczków. Wydanie komputerowe wzbogacono mnóstwem animacji 3D, które dziś wyglądają potwornie archaicznie, a na dodatek spowalniają i tak niezbyt dynamiczną rozgrywkę.

O wiele lepiej wraca się po latach do **Star Wars: Yoda Stories, niepozornej gry na PC** (o fatalnym porcie na Game Boya lepiej zapomnieć) oferującej generowane losowo przygody w niewielkim windowsowym okienku (więcej pisaliśmy o niej w Retro #6). To miła odskocznia od pełnowymiarowych hitów, która przetestuje naszą zręczność i nieraz każe zastanowić się nad jakąś łamigłówką. Podobnych pochwał niestety nie można skierować pod adresem **Star Wars: Rebellion. W 1998 roku LucasArts zapragnęło własnej strategii**, zamiast jednak zaoferować fanom dynamicznego RTS-a w stylu Command & Conquer czy StarCrafta, stworzyło skomplikowaną produkcję 4X w stylu Master of Orion, skierowaną do koneserów, którym niestraszne uważne studiowanie instrukcji.

MASTERS OF TERÄS KÄSI TO WYJĄTKOWO NIEUDANA ODPOWIEDŹ NA MORTAL KOMBAT.

Lata 90. to również doskonały czas dla bijatyk, dzięki czemu otrzymaliśmy jedną z najdziwniejszych gier Star Wars w historii. **Masters of Teräs Käsi(*) wydane w 1997 roku na PlayStation to do dziś jedyne klasyczne, „arenowe" mordobicie stworzone przez LucasArts** – i trudno się temu dziwić. Sterowanie postaciami pozostawia wiele do życzenia, a drewnianej rozgrywce daleko do Mortal Kombat czy Tekkena. To jednak wciąż jedyna okazja, by wystawić przeciwko sobie np. Hana Solo i Leię (do odblokowania także w słynnym metalowym bikini) albo Luke'a Skywalkera i Marę Jade. Nigdy nie przestały mnie też bawić pojedynki Chewbakki z Chewbaccą.


Monopoly Star Wars pokazywało Hana Solo i jego fortunę utraconą na rynku nieruchomości.

Lucas bawi, Lucas uczy

Na osobny rozdział zasługuje działalność powołanego do życia w 1996 roku Lucas Learning, oddziału LucasArts zajmującego


Zawsze marzyłeś o hodowli kaadu? Zagraj w The Gungan Frontier!

(*) Co ciekawe, sztuka walki Teräs Käsi została wspomniana w filmie „Han Solo: Gwiezdne wojny – historie", jest więc w dalszym ciągu kanoniczna.



Pamiętacie, że w Star Wars Kinect można było siać demolkę rancorem? Ja też nie.

się produkcją programów edukacyjnych. Zdarzyło mu się wydać jednak także kilka pełnoprawnych, całkiem ciekawych gier. **W 1998 powstało Star Wars: DroidWorks**, gdzie mogliśmy stworzyć droida, a następnie wysyłać go na misje. Do dyspozycji gracza oddano blisko sto części, a przy konstruowaniu własnego bohatera musieliśmy brać pod uwagę czekające go zadania. Całość działała na silniku Jedi Knighta, więc prezentowała się naprawdę nieźle, jak na swoje czasy.

Równie nieszablonową produkcją było **Star Wars Episode I: The Gungan Frontier z 1999 roku, czyli symulator ekosystemu gungan** z narracją samego żabopodobnego Bossa Nassa. W chwili premiery porównywano ten tytuł do SimLife i SimCity, ale tak naprawdę najbliżej mu do innej produkcji Maxisa: wydanego niemal dekadę później Spore'a. Niestety marketingowcy na usługach Lucasa nie wzięli pod uwagę, że fani z miejsca znienawidzą pobratymców Jar Jara, więc The Gungan Frontier przeszło w zasadzie niezauważone.

Moim ulubionym dziełem Lucas Learning pozostaje jednak **Pit Droids (1999)**, kolejna produkcja wydana na fali szaleństwa wokół „Mrocznego widma", tym razem wyraźnie inspirowana kultowym Lemmings. Rolę uroczych stworków czekających na ratunek pełnią droidy znane z garażu Watto i torów wyścigowych. Na coraz trudniejszych planszach musimy ustawiać im odpowiednie drogowskazy i pola z licznymi atrakcjami, aby zapewnić bezpieczną drogę do celu. Gra jest bardzo ładna i do dziś budzi we mnie ciepłe uczucia, tylko szkoda, że kończy się akurat wtedy, gdy zaczyna stawiać jakieś odczuwalne wyzwania.

Łabędzim śpiewem edukacyjnej komórki LucasArts było **Star Wars: Super Bombad Racing na PS2 z 2001 roku**. Złośliwi od początku mówili, że wątek wyścigowy został wprowadzony do „Mrocznego widma" wyłącznie z myślą o eksploatowaniu go na polu gier. O ile Star Wars Episode I: Racer stanowił całkiem udaną wariację Wipeouta i do dziś cieszy się uwielbieniem graczy, o tyle dzieło Lucas Learning wydaje się już iść o krok za daleko. To typowo imprezowy klon Mario Karta, pozwalający nam ścigać się m.in. Darthem Maulem, Jar Jarem czy... Bobą Fettem. Niestety tras jest mało, a oprócz infantylnej grafiki i wielkich głów bohaterów kontrowersje wzbudziły nowe aranżacje motywów muzycznych autorstwa Johna Williamsa.

Mroczne widma Epizodu I

A skoro już jesteśmy przy Epizodzie I, warto przyjrzeć się, jak wiele gier skupionych wokół niego natłukło LucasArts. Oprócz tradycyjnej gradaptacji, wspomnianych ścigałek i produkcji Lucas Learning dostaliśmy też np. **Jedi Power Battles (2001), platformowego beat'em upa** prezentującego raz jeszcze wydarzenia z „Mrocznego widma". Główną atrakcją był co-op, a także możliwość wcielenia się w znanych i lubianych rycerzy Jedi: Obi-Wana, Qui-Gona czy Mace'a Windu. Pamiętam, że w chwili premiery gra została przyjęta dość chłodno, ale najwyraźniej miała swoich fanów, skoro na początku tego roku doczekała się remastera.

Jeszcze boleśniejszą zmarnowaną szansą był **wydany również w 2001 roku, wyłącznie na konsolach Xbox, Obi-Wan**. LucasArts miało okazję przedstawić bogatą historię jednego z najbardziej uwielbianych rycerzy Jedi, a przynajmniej oddać w ręce graczy nową, ciekawą przygodę z jego udziałem. Ale nie, twórcy raz jeszcze pokazali nam głównie wydarzenia z prequela gwiezdnej sagi, dodając niewiele wnoszące do opowieści konteksty. Tym samym Obi-Wan okazał się kolejnym nudnym średniakiem i posiadacze PC prędko przestali za nim płakać.

Na tym tle szczególnie ciekawie wypada **Demolition, które trafiło na rynek w 2000 roku** (dla odmiany wyłącznie na PlayStation i Dreamcasta). Choć pomysł na totalną rozwałkę przy użyciu maszyn ze świata Gwiezdnych Wojen wydaje się równie szalony co Masters of Teräs Käsi, tym razem LucasArts poszło po rozum do głowy i zwróciło się z nim do doświadczonych twórców. Ekipa Luxoflux odpowiadała wcześniej za kultowe Vigilante 8 i po prostu zamieniła samochody, ciężarówki i autokary szkolne na rozmaite ścigacze, pustynne barki oraz maszyny kroczące AT-ST. Jeśli tylko zignorujemy fabularne brednie, wedle których Jabba the Hutt zakazał znanych z „Mrocznego widma" wyścigów na rzecz promocji brutalniejszego sportu, można się tutaj naprawdę nieźle bawić.

Banthanina na cienkim raz!

Bez swoich Star Warsów nie mogła się też obyć rewolucja smartfonowa. Prawdopodobnie najpopularniejszym tytułem o rodowodzie mobilnym po-

AUTOMATY I INNE GRATY

Jeśli jeszcze mało wam wariactw, polecam zgłębić temat automatów Star Wars. Pewnie część z was kojarzy arcade'owe wydanie Star Wars Episode I: Racer zintegrowane z fotelem ścigacza znanego z filmu, dzięki któremu gracz mógł się poczuć jak Anakin Skywalker. To jednak dopiero wstęp do świata wymyślnych wynalazków. Już w 1983 roku Atari stworzyło specjalny automat stylizowany na kokpit X-Winga. Jeśli chcecie doświadczyć nalotu na Gwiazdę Śmierci i macie na zbyciu kilka tysięcy dolarów, to wciąż da się nabyć takie cudo z drugiej ręki.



Osobiście wolałbym jednak zainwestować w przygotowany przez Bandai Namco w 2015 roku Star Wars Battle Pod, widoczny na zdjęciu obok. To już znacznie bardziej zaawansowane technologicznie dzieło sztuki, dzięki któremu doświadczymy m.in. bitwy o Hoth, zniszczymy obie Gwiazdy Śmierci czy usiądziemy za sterami myśliwca lorda Vadera, by zestrzelić statki rebeliantów oraz samego Sokoła Millennium. Wszystko to zamknięto w ogromnej kapsule wyposażonej w wielkie ekrany, joysticki oraz odpowiednie systemy oświetlenia i dźwięku.

W Masters of Teräs Käsi Chewbacca wreszcie może zemścić się na Hanie za przegraną partyjkę w „szachy".





W edukacyjnym Pit Droids trzeba umieć rozróżniać kolory, a także kierunki prawo-lewo.

zostaje **Angry Birds: Star Wars z roku 2012**. Podobnie jak w paru wspomnianych wcześniej przypadkach, mogło się wydawać, że hit Rovio nie nadaje się do „ugwiezdnowojnienia". Tymczasem dostaliśmy zabawę równie uzależniającą co w pierwotnych „Wściekłych ptakach", a do tego z plejadą znanych z filmów postaci oraz lokacji. Nic dziwnego, że produkcja doczekała się kontynuacji, a nawet kolekcji zabawek i maskotek.

Jeśli zaś chodzi o bardziej zapomniane (i niestety już niedostępne) gry mobilne, na szczególne wyróżnienie zasługują dwa tytuły. **Tiny Death Star z 2013 roku było zabawną przeróbką Tiny Tower** studia NimbleBit, w której piętro po piętrze budowaliśmy własną Gwiazdę Śmierci, sprowadzaliśmy do niej nowych mieszkańców i dbaliśmy o zrównoważony rozwój. Wielka szkoda, że tytuł po niespełna roku został wycofany z platform Google'a, Apple'a i Microsoftu. Jeszcze oryginalniejszym szaleństwem okazało się **Star Wars: Cantina, wydane przez THQ w 2010 m.in. na iOS-a**. Jak nietrudno się domyślić, przygotowywaliśmy posiłki dla gości z całej galaktyki i rozwijaliśmy tytułową knajpę. Niestety ta produkcja również nie pożyła długo, bo została skasowana z AppStore'u w sierpniu 2011.

Tańcz i śpiewaj z Hanem

Tym sposobem dotarliśmy do roku 2012, kiedy to znane z kultowych horrorów studio Terminal Reality (twórcy m.in. Nocturne'a i BloodRayne!) **wydało na Xboksie 360 niesławne Kinect Star Wars**. To doskonałe świadectwo tamtych czasów, kiedy każdy producent marzył o casualowym hicie wykorzystującym sterowanie ruchowe, nawet za cenę ośmieszenia powszechnie szanowanej marki. Nagrania z trybu Galactic Dance-off, w którym gracze tańczą do popularnych piosenek przerobionych na gwiezdnowojenną modłę, błyskawicznie zalały sieć i chyba każdy pamięta nieszczęsne „I'm Han Solo" na melodię utworu Jasona Derulo. To, że gra oferowała dodatkowo wyścigi ścigaczy i pojedynki na miecze świetlne, niewiele jej pomogło. A wystarczyło skupić się na tych ostatnich...

Obecnie, gdy budżety w gamedevie sięgają setek milionów dolarów, takie nietypowe eksperymenty właściwie już się nie zdarzają, a przynajmniej nie w segmencie tytułów AAA. Jednak nawet jeśli dylogia Star Wars Jedi: Upadły Zakon / Ocalały czy Star Wars Outlaws prezentują znacznie wyższy poziom niż, dajmy na to, Masters of Teräs Käsi lub Pit Droids, trochę mi dziś brakuje takich zaskakujących szaleństw. Pozostaje więc grzebanie w przeszłości.

JEDNE Z NAJDZIWNIEJSZYCH GIER Z UNIWERSUM STAR WARS TOWARZYSZYŁY PREMIERZE „MROCZNEGO WIDMA".



Super Bombad Racing nie oszczędził nawet Boby Fetta...





Wojny, których NIE BYŁO

Smuggler

Nie odważę się dokładnie policzyć, ile gier ze „Star Wars" w tytule ujrzało światło dzienne. Było ich mnóstwo, ale mogło być jeszcze więcej. Jak wiadomo, niektóre produkcje nie dożywają swej premiery i czasami nawet głośna licencja nie gwarantuje projektowi nietykalności. Przyjrzyjmy się najważniejszym spośród niedoszłych adaptacji Gwiezdnych Wojen.

W wydanej w 2008 roku książce „Rogue Leaders: The Story of LucasArts" znalazły się logosy ponad 20 anulowanych gier osadzonych w świecie Star Wars (co zresztą wcale nie wyczerpuje tematu...). Niektóre tytuły brzmią znajomo, jak choćby **Jedi Knight 3: Brink of Darkness**, czyli niezrealizowany z niejasnych powodów finał historii Kyle'a Katarna, czy **Star Wars: Underworld**, planowane jako dopełnienie serialu osadzonego pomiędzy „Zemstą Sithów" a „Nową nadzieją". Ten ostatecznie nie powstał, a wraz z nim pogrzebano powiązaną grę.

Wiele innych anulowanych pozycji jest jednak całkowitą zagadką. Założenia niektórych możemy próbować wysnuć z tytułów – Jedi Master, Vader, Rise of the Rebellion, Rebel Jedi, Rogue Jedi, Jedi Hunter, Rebel Scum, Rebel Warrior, Rebel Agent, Han Solo, Jedi Outlaws, Dark Jedi czy Smuggler (pozdrawiam!). Inne zaś brzmią równie enigmatycznie, co ciekawie, np. Scum & Villainy.

Ta pierwsza i ta najważniejsza

Pierwszą posłaną do piachu adaptacją space opery Lucasa było **Star Wars: Return of the Jedi – Ewok Adventure** (znane też m.in. jako Star Wars: Revenge of the Jedi – Game I) z roku 1983 na Atari 2600. Co ciekawe, gra została ukończona, ale nigdy nie doczekała się premiery, gdyż dział marketingu jej wydawcy (Parker Brothers) uznał, że z uwagi na zbyt trudne sterowanie i ogólną badziewność będzie to sprzedażowa klęska. Z tego, co można było ujrzeć po uruchomieniu jedynej ocalałej kopii, wynika, że faktycznie coś było na rzeczy. Mieliśmy wcielić się w Ewoka latającego na paralotni i bombardującego imperialne budowle, pojazdy oraz żołnierzy kamieniami. Zerknijcie sami: bit.ly/Ewok_adv.

Spośród wszystkich odstrzelonych projektów gwiezdnowojennych najbardziej żal mi chyba **Star Wars: Knights of the Old Republic 3**. O tym, że ta gra w ogóle miała powstać, dowiedzieliśmy się w 2007, choć prace nad nią rozpoczęły się wkrótce po premierze „dwójki",



Ewok Adventure było prawie tak dobre jak niesławna egranizacja „E.T.".

Maul miał odegrać główną rolę w pełnej brutalnych, realistycznych starć grze dla dorosłych odbiorców.





w 2004. O fabule za wiele nie wiadomo. Z tego, co mówił w wywiadach Chris Avellone, wynika, że zapowiadała się fantastycznie. Wyruszylibyśmy w nieznane rejony Galaktyki, gdzie nadal funkcjonują starożytni lordowie Sith, znacznie potężniejsi od tych dotąd nam znanych – „istne potwory", których mroczne historie mieliśmy poznać. Konkretnych powodów, dla których projekt anulowano, nie znamy. Enigmatycznie wspomniano tylko, że był to efekt „trudnych czasów". Zapewne zarząd LucasArts po prostu uznał, że bardziej niż grę singlową opłaci się stworzyć MMO Star Wars: The Old Republic. Po „trójeczce" zostały tylko szkice koncepcyjne...



Gdy jednak LucasArts poinformowało studio, że Maul przeżyje w filmie konfrontację z Obi-Wanem, scenarzyści zmienili koncepcję. Nowa wersja fabuły przedstawiała walkę protagonisty i jego twi'lekańskiej towarzyszki, Darth Talon, z Darthem Kraytem dowodzącym armią Sithów. Zakładano możliwość przełączania się między postaciami, a podczas starć para współpracowała. **Ważnym wątkiem miały być relacje głównego bohatera z jego mistrzem, Darthem Sidiousem** – istniała możliwość, że Maul zbuntuje się przeciwko niemu. Planowano też pokazać, jak Sidious zabił swego mentora.

DECYZJE WYDAWCÓW POZBAWIŁY NAS M.IN. GRY Z BOBĄ FETTEM W ROLI GŁÓWNEJ.

Sith happens!

Jesienią 2010 roku Lucasfilm zlecił Red Fly Studio stworzenie **Star Wars: Battle of the Sith Lords, z Darthem Maulem w roli głównej** (stąd alternatywny tytuł Star Wars: Maul). Skupiono się na możliwie realistycznej walce mieczem świetlnym w czasie rzeczywistym – co oznaczało brutalne finishery, z dekapitacją i ćwiartowaniem oponenta włącznie, czy brak automatycznego odbijania pocisków z blasterów – w połączeniu z elementami skradanki. Początkowo developerzy mieli zamiar opowiedzieć historię od narodzin Maula jako Sitha do finałowego pojedynku z „Mrocznego widma". „Chcieliśmy, aby ludzie zobaczyli go jako dzieciaka porwanego przez imperatora Palpatine'a, torturowanego – fizycznie, psychicznie i emocjonalnie – i stającego się potężnym Lordem Sithów" – wspominał anonimowo jeden z twórców.

Ludzie z Red Fly Studio narzekali podczas prac na stale pogarszającą się komunikację z LucasArts, które zdawało się tracić zainteresowanie ich grą. „Nie mieliśmy od nich wiadomości przez dwa tygodnie. (...) Ani słowa. Nic" – żaliła się osoba zaangażowana w produkcję. Latem 2011 roku, gdy twórcy mieli już wczesną wersję alfa Battle of the Sith Lords, dowiedzieli się, że projekt został anulowany. Dlaczego? Bo tak. Można podejrzewać, że znaczenie miała nadchodząca sprzedaż Lucasfilmu Disneyowi. W okolicach 2015 ekipa próbowała wskrzesić swoje dzieło, ale bez skutku. „Wielu dobrych ludzi po obu stronach naprawdę włożyło w to całe swoje serce" – wzdychał z goryczą Dan Borth, szef studia. „Z pewnością chcielibyśmy, żeby sprawy potoczyły się inaczej". Jeśli jesteście ciekawi, jak gra mogła wyglądać, zajrzyjcie tutaj: bit.ly/Sith_lords.

Star Wars Episode VII: Shadows of the Sith to z kolei tworzony w okolicach 2004 roku przez LucasArts trzecioosobowy akcyjniak, w którym sterowalibyśmy dorosłym synem Luke'a i Mary Jade, Benem Skywalkerem. Bohater miał balansować na granicy

Jeśli Battle of the Sith Lords miała choćby w przybliżeniu tak wyglądać... Ech, szkoda.





Z Shadows of the Sith pozostały cienie zawiedzionych nadziei...



...i nagranie z misji treningowej.



Star Wars: Battlefront III...



...podobno był gotowy w 99%, ale LucasArts temu zaprzecza.

między jasną i ciemną stroną Mocy, posługując się zdolnościami, jakich nigdy wcześniej nie widziano w grach ani filmach, i badać nowe zagrożenie dla galaktyki. W roli jego przeciwnika obsadzono Dartha Caedusa, wcześniej znanego jako... Jacen Solo, syn Hana i Lei. **Prace nad grą zarzucono, gdy decydenci LucasArts uznali, że The Force Unleashed ma większy potencjał komercyjny.** Sporo pomysłów, które narodziły się na potrzeby Shadows of the Sith, zostało w ten czy inny sposób wykorzystanych właśnie w produkcji o Starkillerze (część trafiła też do anulowanego 1313, o którym zaraz opowiem). Po premierze The Force Unleashed podjęto jeszcze próbę reaktywacji przygód Bena Skywalkera, aczkolwiek już z zupełnie nową fabułą osadzoną wiele lat po wydarzeniach przedstawionych w filmach Lucasa. Bezskutecznie. Pozostało nam co najwyżej obejrzenie gameplayu: bit.ly/Sith_shadow.

Wojny duże i małe

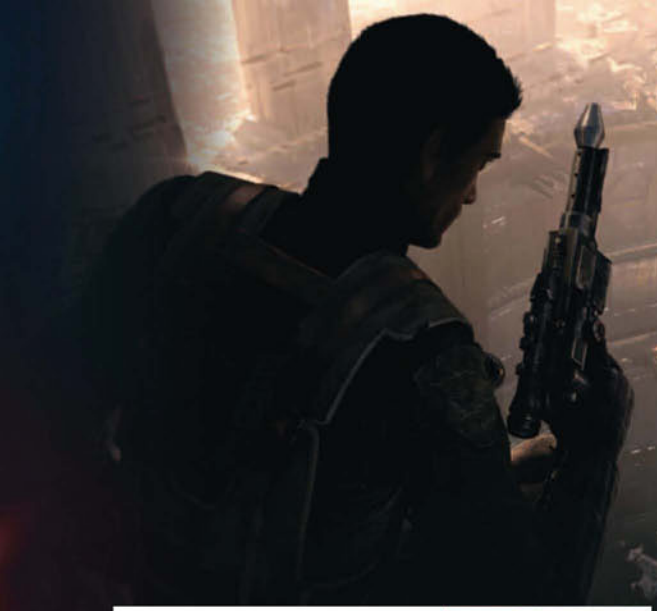
W 2006 roku, po wielkim sukcesie Battlefronta II, LucasArts zleciło studiu Free Radical Design pracę nad trzecią częścią. **Star Wars: Battlefront III miał być znacznie ambitniejszy od „dwójki"**, zarówno pod względem rozmachu, jak i wykorzystanej technologii. Wyzwanie chyba przytłoczyło developerów, gdyż robota szła im dużo wolniej, niż zaplanowano. Swoje dołożyło też wejście konsol nowej generacji – PlayStation 3 i Xboksa 360 – oraz rozmaite zmiany w projekcie. Stąd premierę przesunięto z pierwszej połowy 2008 na wiosnę 2009. Zniecierpliwiony brakiem postępów zarząd LucasArts nakazał jednak jesienią 2008 roku przerwanie prac. Współzałożyciel Free Radical Design, Steve Ellis, zapewniał potem, że gra była już wtedy gotowa „w 99%". Firma jednak zaprzeczyła, twierdząc, że w ówczesnym buildzie nie było jeszcze zaimplementowanej AI i wielu innych elementów – w tym żadnych trybów zabawy poza wariantem free-for-all. Misję treningową z wersji na Nintendo Wii da się obejrzeć tutaj: bit.ly/SW_B3.

WCIĄŻ NIE MOGĘ POGODZIĆ SIĘ Z TYM, ŻE KOTOR 3 PRZEGRAŁ Z MODĄ NA MMO.

Los nie oszczędził także innego militarnego shootera – **Star Wars: Imperial Commando**. „Twoi dawni towarzysze z sił specjalnych są biegli w sianiu śmierci i chaosu. To ty jesteś najlepiej przygotowany do zlokalizowania i zneutralizowania ich. (...) Kiedyś byli twymi braćmi, ale teraz są zdrajcami" – to słowa Dartha Vadera. Tytułowe komando było jednostką sformowaną z elitarnych agentów Imperium Galaktycznego i dawnych komandosów Republiki. Jej celem było m.in. ściganie Jedi ocalałych po Rozkazie 66. **Gra planowana była jako kontynuacja Star Wars: Republic Commando** z 2005 roku, a pierwsze przymiarki do niej podejmowano jeszcze przed premierą tegoż tytułu. Niestety z uwagi na niezadowalającą sprzedaż Republic Commando działania nie wyszły poza fazę luźnych prac koncepcyjnych.

Łotry i łowcy

Drugim po Knights of the Old Republic 3 tytułem, którego uśmiercenie szczególnie mnie zabolało, jest **Star Wars 1313**. Choć powstawał od 2007 roku, po raz pierwszy oficjalnie zaprezentowano go dopiero na targach E3 2012. Został tam przyjęty owacją, bo też zapowiadał się znakomicie! Ujrzeliśmy trzecioosobową grę action adventure, **coś w rodzaju gwiezdno-wojennego Uncharted. A do tego mieliśmy się wcielić w samego Bobę Fetta!** Zero Mocy, mieczy świetlnych, tylko blastery, pięści i spryt. Co prawda dostaliśmy już wcześniej, w 2002 roku, Star Wars: Bounty Hunter, które pozwalało przywdziać zbroję Jango Fetta, ale wydano je tylko na PS2 i GameCube'a. 1313 deklasowało tamtą produkcję klimatem (i przy okazji budżetem), bo było ewidentnie skierowane do dojrzalszego fana uniwersum Lucasa. Mieliśmy poznać





Star Wars 1313. Dwie trzynastki w tytule? To musiało się źle skończyć!

wczesne lata Boby i przemierzać wraz z nim tytułowy poziom planety Coruscant. Powiedzmy, że jest to miejsce, do którego raczej nie zaglądają turyści. A jak zajrzą, to bardzo tego żałują.

Piękny sen urwał się niecały rok później. **Disney po przejęciu praw do Gwiezdnych Wojen nie był zainteresowany grą dla dorosłego odbiorcy.** Teoretycznie prace nad nią zostały tylko zawieszone, a nie anulowane, ale bądźmy realistami – wznowienie produkcji jest jeszcze mniej prawdopodobne niż to, że nowa, „bezskywalkerowa" trylogia kinowa będzie udana. Ech... Pozostaje obejrzeć nagranie z dema 1313 (bit.ly/SWars13) i jednak trzymać kciuki.

Wokół półświatka kręcić się miała też fabuła **Project Ragtag**. To kryptonim trzecioosobowej gry akcji dla jednego gracza tworzonej od 2013 roku przez Visceral Games na silniku Frostbite. Jej reżyserką była Amy Hennig, scenarzystka trzech pierwszych części Uncharted. **Akcja toczyć się miała w większości na Tatooine zaraz po wydarzeniach pokazanych w „Nowej nadziei", a bohaterami byliby przedstawiciele marginesu społecznego.** Liniowa fabuła rozpisana na jakieś 12 godzin zabawy łączyłaby historie kilku postaci. Niestety po sukcesie Star Wars: Battlefront Electronic Arts oddelegowało w 2015 część ekipy Visceral Games do pracy nad Battlefrontem II, co znacznie spowolniło rozwój Ragtaga. Pomimo tego w 2016 zaprezentowano na E3 demo. Już rok później studio zostało jednak rozwiązane, a grę przejęło EA Vancouver, które w zasadzie rozpoczęło prace nad nią od nowa, stawiając na otwarty świat. Nigdy nie dowiemy się, czy była to słuszna decyzja, bo w 2018 projekt wrzucono do jamy sarlacca.

Mroczne widmo anulowania

W 2021 zapowiedziano Star Wars Eclipse, bardzo filmową grę studia Quantic Dream, znanego choćby z Heavy Rain czy Detroit: Become Human. Opowieść osadzona jest w okresie Wielkiej Republiki (a więc w latach 500-100 przed bitwą o Yavin) i pozwoli – wedle deklaracji twórców – „wcielić się w wiele charyzmatycznych postaci, z których wszystkie mają własną historię, umiejętności i rolę do odegrania w wydarzeniach zdolnych zaburzyć starannie wyważony spokój na Zewnętrznych Rubieżach. Każda decyzja, którą podejmiesz, może mieć drastyczne następstwa dla twojej podróży".

Grafiki i zwiastun wyglądają, nie bójmy się tego słowa, olśniewająco (spójrzcie sami: bit.ly/SW_Eclipse). Problem w tym, że wokół Quantic Dream zrobiła się dość nieprzyjemna atmosfera w związku z toksycznym środowiskiem pracy. W efekcie m.in. odszedł główny scenarzysta Eclipse, a przyszłość samej gry jest niejasna, choć niedawne komunikaty studia napawają pewnym optymizmem. Oby nie zaginęła gdzieś w odległej galaktyce...

Podobnie wygląda niestety sytuacja remake'u Star Wars: Knights of the Old Republic – prace nad nim zostały wstrzymane w 2022 roku, ale ostatnio twórcy wydali oświadczenie, że nadal jest w produkcji. Oby...



Trzymajmy kciuki za to, by Star Wars Eclipse nie podzieliło losu gier opisanych w tym artykule.

Inne anulowane gry

- **Star Wars: Attack Squadrons** – MMO z elementami bitew kosmicznych. Gra miała być darmową sieciową strzelanką kosmiczną, w której gracze sterowaliby myśliwcami z uniwersum Gwiezdnych Wojen w bitwach PvP. Anulowano ją w 2014 roku, podobno z powodu kiepskiej jakości.
- **Star Wars Detours** – produkcja na motywach niewyemitowanego parodystycznego serialu animowanego pod identycznym tytułem. Uśmiercona, jak i sam serial, po przejęciu marki Star Wars przez Disneya.
- **Star Wars: First Assault** – wieloosobowy shooter skasowany w 2013 roku w tych samych okolicznościach co Detours. A był już niemal ukończony...
- **Star Wars: Rogue Squadron Trilogy** – remaster trylogii Rogue Squadron przygotowywany dla Nintendo Wii. Wtyczkę wyciągnięto po zamknięciu LucasArts.
- **Star Wars: The Mandalorian** – zapowiedziany w 2022 roku FPS został anulowany w maju 2024 z bliżej nieznanego powodu. W tle przewijały się informacje o „reorganizacji" odpowiedzialnego za niego studia Respawn Entertainment.



Project Ragtag narodził się jako liniowy akcyjniak, a umarł jako gra z otwartym światem.

LEVEL 01

WSPOMNIENIA SALONOWEGO BYWALCA



Paweł „MrJedi" Musiałowski

Nazywaliśmy je „salonami gier", choć z salonami nie miały nic wspólnego. Za to z graniem – wszystko. Dla nas, dzieciaków lat 80., były to magiczne miejsca, tętniące towarzyską energią. Dla starszych – podejrzane i niebezpieczne jaskinie hazardu oraz zepsucia.



Tak wyglądało amerykańskie cudeńko, do którego wzdychaliśmy w naszej osiedlowej jaskini gier.

Zdjęcie: Williams Electronics

Flash w akcji:

Mieszkałem na obrzeżach Wrocławia, gdzie niewiele się działo. Rzędy poniemieckich budynków, zachowanych od wojennej pożogi, tworzyły tu senny klimat XIX wieku. A my, pośrodku tego wszystkiego, mieliśmy do dyspozycji kilka sklepów spożywczych, cukiernię, lodziarnię, dwa kościoły z ogrodem, szkołę i kino. Aż tu na początku ósmej dekady XX wieku ni stąd, ni zowąd pojawił się dość obskurny pawilon, a w nim...

Powiew nieznanego świata

Czegoś takiego nie widzieliśmy dotąd na oczy. **Te kilka szaf i stolików z ekranami oraz flippery sprawiły więc, że owa miejscówka natychmiast stała się centrum życia całej okolicy.** Oczywiście dla nas – dzieciaków i młodzieży – gdyż starsi mieli na ten temat inne zdanie, woląc działający obok bar, z którego dochodził basowy gwar zapitych głosów. Wydzielający się stamtąd ciężki fetor skwaśniałego piwa pomieszanego z potem przywodził na myśl pierdnięcie starego smoka. A okalające budynek naszego salonu gier uschnięte chaszcze, obficie zakrapiane uryną i przyozdobione petami oraz kapslami, często służyły jako leże dokumentnie nasączonych chmielem i ziemniaczanym destylatem, sponiewieranych życiem obywateli.

I to właśnie tam, w owym „salonie", po raz pierwszy ujrzałem m.in. Pac-Mana, Donkey Konga, Centipede, Scramble, Phoeniksa, Zarzona, a później wiele innych złotych klasyków – lecz właśnie te wymienione rozpoczęły moją podróż do świata gier komputerowych. Mniej więcej połowę przestrzeni zajmowały flippery. Do dzisiaj pamiętam stukot ich mechanicznych, obrotowych liczników, które zerowały się po wrzuceniu monety. To połączenie archaicznej w swoim feelingu mechaniki z fantastycznymi grafikami miało specyficzną moc oddziaływania. Jednak **gwiazda mogła być tam tylko jedna. Robił za nią stojący tuż przy wejściu flipper**, który wydawał się pochodzić z innej epoki, choć wyprodukowano go w 1979 roku.

Flash (ale nie Gordon)

Nieco większy od swoich towarzyszy, wyposażony w elektroniczne liczniki jarzące się niczym oczy terminatora w ciemnościach oraz pokryty jaskrawymi kolorami roztaczał wokół potężną aurę, a gra na nim dawała niezłego kopa. Zwał się Flash(*) i pochodził z chicagowskiej fabryki Williams Electronics. Tego oczywiście wtedy nie wiedzieliśmy. Ta niesamowita maszyna nie należała do obleganych przez graczy, więc gdy ktoś już ją odpalał, zbierało się wokół niej grono widzów z zacięciem obserwujących taniec metalowej kulki na futurystycznym blacie.

A było co podziwiać: bajeczne grafiki, rozbudowaną planszę, ale przede wszystkim niesamowicie dopracowane oświetlenie i towarzyszące mu syntezatorowe dźwięki, które dawały takiego czadu, że czuliśmy się jak podczas seansu filmu SF. Kochaliśmy

NIE ZNA ŻYCIA, KTO NIE BYWAŁ W SALONIE GIER!

tego flippera! Miał tylko jedną wadę: gra kosztowała dwa razy tyle, co na pozostałych automatach. To był problem. Zresztą permanentny. Właśnie dlatego zazwyczaj więcej czasu spędzaliśmy, patrząc, jak bawią się przy nim inni.

Kreatywność to podstawa

Ale nie poprzestawaliśmy na tym, bo gotówkę dało się przecież skombinować... na różne sposoby. Przykładowo poprzez szeroko zakrojone działania na rzecz ekologii – **zbieraliśmy porzucane przez pobliskich opojów butelki i następnie w pobliskim spożywczaku wymienialiśmy je na gotówkę**. Były też triki, ehm, techniczne. Mój znajomy, wykazujący talent w zakresie kreatywnego demontażu rozmaitych przedmiotów z pobliskiego poligonu, odkrył, że jeden ze stołowych automatów wideo zamiast monety dziesięciozłotowej przyjmuje też nieco lżejszą pięciozłotową, jeśli mu odpowiednio „pomóc". Jako że często zaglądał do salonu, gdy mama wysyłała go do sklepu, zwykle miał przy sobie torbę na zakupy z miękkiego materiału. Owijał ją sobie wokół jednej dłoni, drugą przytrzymywał wsadzoną do połowy w slot urządzenia monetę, a następnie walił w nią wewnętrzną stroną „opancerzonej" ręki, aby drobniak uderzył z dużą siłą w mechanizm liczący, który w efekcie łykał go jako dziesięciozłotówkę. I tak to się kręciło... Czasem tylko okoliczni opoje coś tam szumieli, że podczas leżakowania w okołosalonowej roślinności dziwnie ubywa im gotówki z kieszeni. Ale co my mogliśmy o tym wiedzieć.

(*) Nie miał wszelako żadnego związku ze słynnym komiksowym bohaterem.

eprasa.pl f36942ece8

Milczenie gwiazd



Aleksy Uchański

W doniesienia z kuli ziemskiej lepiej ostatnio nie zaglądać, więc przeczytałem dwie książki o tym, co dzieje się poza nią. Wnioski przypominają stary dowcip o Radiu Erewań:
– Czy jest życie we wszechświecie?
– Też nie.

UFO stanowi jedną z solidnych ław fundamentowych, na których usadowiono popkulturę, w tym oczywiście gry komputerowe. W ostatnich latach ten temat nieco słabnie na tle innych toposów, takich jak wampiry czy zombie, ale jeśli jesteś w moim wieku i pamiętasz XX stulecie, to wiesz, że ufoków było wtedy więcej niż ożywieńców. **W latach 80. w Polsce słowo „zombie" pozostawało dla wielu nieznane, a „latające spodki" oficjalnie krążyły w obiegu medialnym.** Pamiętam nagłówki „UFO nad Gocławiem" w gazetach i nie bardzo mi się one podobały, bo miałem osiem lat, mieszkałem na Gocławiu i obawiałem się uprowadzenia. Co najgorsze, jeszcze nie wiedziałem, że mogą mnie ocalić operatorzy X-COM-u.

> SAMI WE WSZECHŚWIECIE, Z OBCYMI NA PLANECIE.

Czasy były ponure, ale pełne technologicznych nadziei na przyszłość. Czytałem książki o zbawieniu, które przyniesie nam postęp: na koniec XX wieku mieliśmy – my, ludzkość – dysponować bazą na Księżycu, niedługo potem zaś udać się na Marsa. Galaktyka tętniła życiem zgodnie z równaniem Drake'a i nawiązanie kontaktu z NIMI było na wyciągnięcie ręki. Minęło prawie pół wieku i wszystkie te prognozy diabli wzięli. Uczestniczyłem niedawno w wykładzie sławnego profesora Briana Coksa, który obok innych ciekawych myśli wyraził przekonanie, że pozostajemy jedyną inteligentną cywilizacją w naszej galaktyce.

Ten **temat został interesująco omówiony w książce „Milczenie Gwiazd" Paula Daviesa, wieloletniego prominentnego członka zespołu SETI**. Dzieło ma piętnaście lat, więc nie jest całkowicie aktualne(*), ale zostało napisane wystarczająco niedawno, by już dominowały w nim rozczarowanie i sceptycyzm wobec kontaktu z pozaziemskimi formami życia. Davies uczciwie przedstawia liczne próby i hipotezy, wiele z nich sugestywnych, jak choćby rozważanie, że życie na naszej planecie powstało dwukrotnie i gdzieś w jej zakamarkach czai się to pierwsze, inne. Jest to wspaniała, elegancka teoria, której niczego nie brakuje – poza jakimikolwiek dowodami. Ostatecznie autor jednak prowadzi nas do czytelnych wniosków, że raczej nic z kontaktu nie będzie. Zupełną nowością na półkach jest natomiast wydana w zeszłym roku **książka Garretta M. Graffa „UFO". Graff jest cenionym dziennikarzem i autorem, żadnym oszołomem**, na zjawisko spogląda przez pryzmat licznych odtajnionych dokumentów amerykańskich służb i rządu. Idzie wielowątkowo, obok głównego tematu wiele miejsca poświęca programowi kosmicznemu, tajnym wojskowym projektom badawczym i wspomnianemu SETI. Te rzeczy się przenikają: wiele zaobserwowanych UFO okazywało się wszak rakietami lub Blackbirdami podczas tajnych testów – póki opinia publiczna nie wiedziała, że istnieje samolot zdolny osiągnąć ponad trzy machy, zetknięcie się z takim obiektem musiało narzucać myśli o jego pozaziemskim pochodzeniu...

Graff oczywiście nie daje nam żadnych definitywnych odpowiedzi. W rzeczowy sposób omawia kontakty z UFO od końca II wojny światowej aż do teraz oraz amerykańskie i światowe próby naukowego – rządowego lub amatorskiego – analizowania zjawiska. Próby zazwyczaj szczątkowe i nieudane, obciążone albo uprzedzeniami, albo nadmiernym entuzjazmem, czasem przechodzącym w obłąkanie. Wiele najsławniejszych przypadków, takich jak incydent w Roswell, autor dość jasno demaskuje jako błędną interpretację wydarzeń naturalnych. Inne pozostają prawdziwie niewyjaśnione – to kilka procent wszystkich obserwacji, które wszelako nie daje spokoju... Oczywiście zakładając, że w naszej galaktyce życia rozumnego nie ma, musimy bardzo otworzyć umysł, by tłumaczyć te zjawiska działaniem inteligencji pozaziemskiej. Nieustępliwi ufolodzy skręcają więc np. w stronę podróżowania w czasie. To wszystko jednak tylko **radosne spekulacje, dla mnie miłe, stanowiące smaczną pożywkę dla umysłu, odciągającą go od wszystkich teraźniejszych problemów**.

Dawno, dawno temu wszechświat był pełen obcych cywilizacji, a my właśnie wspinaliśmy się na palce, aby dokonać pierwszego uścisku dłoni z nimi. Obecnie galaktyka wydaje się pusta. Obcych za to przybywa na naszej planecie. Niezależnie od tego, jakie masz poglądy, zapewne coraz większą część jej mieszkańców uważasz albo za „alienów" z urodzenia, albo za ludzi zainfekowanych umysłowo jakimś kosmicznym wirusem. Ponura ta dystopia... Nie mogli nam zorganizować czegoś z Huxleya?

(*) Ach, jakąż cudowną naiwnością było np. myślenie, że wraz z rozwojem cywilizacji będzie wzrastał jej szum radiowy! Wszak odkąd gros ziemskich informacji lata po światłowodach, nasz szum radiowy raczej opada...

eprasa.pl f36942ece8

Producent: Metropolis Software **Gatunek:** taktyczna, turowa **Platformy:** PC (1999); Mac (2002)

GORKY 17

Cursian

Gdybym miał wskazać swoje ulubione gatunki gier, obok erpegów niewątpliwe wymieniłbym taktyczne turówki. Możliwe, że afekt do tych drugich zawdzięczam właśnie Gorky 17.

Gra dostępna na gog.com

Kamień, który rozpoczął lawinę

Sięganie do tak odległych wspomnień niesie ze sobą spory margines błędu, toteż nie gwarantuję, że produkcja Metropolis faktycznie była pierwszym tego rodzaju tytułem w moim życiu. Z drugiej strony nie widzę sensowniejszego powodu, dla którego Gorky 17 miałoby tak głęboko wryć mi się w pamięć. Sama idea zabawy w turach raczej nie stanowiła dla mnie wówczas nowości, bo przypominam sobie niezliczone godziny przesiedziane przy Falloucie czy Heroesach III. Jednak krewniakami XCOM-a, choćby i dalekimi, nijak tych gier nazwać się nie da. Wszystko wskazuje więc na to, że pasję do uporządkowanego lania się po gębach zaszczepiło we mnie właśnie niepozorne dzieło Polaków. Mając to na uwadze, **decyzja o przywróceniu Owicza i spółki z trwającej ćwierć wieku emerytury napawała mnie lękiem przed zrujnowaniem sobie wspomnień. Jak się niestety okazało – słusznym.**

„Demony, weźcie moje kule do piekła!"

Na przełomie wieków temat wstąpienia Polski do NATO budził nad Wisłą gorące emocje(*), niespecjalnie zatem dziwi, że Pakt



Strzelać można tylko w zgodzie z zaznaczonym na czerwono schematem. Nawet jeśli nic nie zasłania widoku.



Tutaj Jarek próbuje strzelać, ale najlepiej radzi sobie z bejsbolem w łapie. Jak to Polak w latach 90.

(*) Tak przynajmniej zakładam, bo sam byłem wtedy raczej na etapie „Drużyny A" i „Generała Daimosa", nie smutnych panów ględzących o Ważnych Rzeczach.

eprasa.pl f36942ece8

ZGUBIONA DROGA

Gra doczekała się dwóch kontynuacji, jednak nie zyskały one w naszym kraju nawet połowy popularności oryginału. Być może dlatego, że autorzy porzucili konwencję turówki, proponując zamiast tego skradanki. Gorky Zero nawiązywało do pierwszego MGS-a, przez większość czasu stawiając na perspektywę z lotu ptaka. Gorky 02 przerzuciło się zaś na widok zza pleców, stając w szranki m.in. ze Splinter Cellem. Jak się to skończyło, nietrudno odgadnąć.



odegrał w fabule zauważalną rolę. Chociaż dziś brzmi to idiotycznie, **klimat stanowił niegdyś jedną z największych zalet tej gry**. Zgodnie ze scenariuszem w nieodległej wtedy przyszłości, konkretniej zaś w roku 2008, Rosjanie zrównali z ziemią własny kompleks wojskowy, chcąc zatuszować przeprowadzane tam niecne eksperymenty oraz zlikwidować ich paskudne skutki. Podziałało to oczywiście tak skutecznie, jak się domyślacie, więc na końcu bałagan musieli posprzątać dzielni wojacy z Zachodu.

Źródła sukcesu gry należy dopatrywać się także w mrocznej oprawie graficznej. Ćwierć wieku później przypomina ona nieczytelną paćkę, z której poszczególne osoby wyławiamy na podstawie koloru munduru, lecz tu i ówdzie przetrwały resztki dawnej chwały. W 1999 roku, w grach królowały raczej czarno-białe postacie: świętoszkowaci herosi i gorsi od zarazy złoczyńcy. Gorky 17 podeszło do tematu na swój sposób, oferując odświeżającą wówczas moralną szarzyznę. Za największą gwiazdę uchodził oczywiście nasz rodak, Jarek Owicz. Osobliwie religijny cwaniaczek i ochrzaniający go co chwila dowódca brzmią obecnie trochę żenująco, lecz za „smarkatych" lat wydawali się przezabawni.

Militarne szachy

W kwestii gameplayu Gorky 17 **okazało się znacznie bardziej wymagające, niż je zapamiętałem**. Zaliczyłem całość jeszcze przed ukończeniem podstawówki, więc nie wypada mi teraz marudzić, przestrzegam po prostu, że należy uważać, co się robi. Istotne jest nie tylko to, by wygrywać, ale też by robić to jak najmniejszym kosztem. Twórcy wyjątkowo skąpo wydzielają amunicję i lekarstwa, w dodatku zdrowie nie regeneruje się samoczynnie pomiędzy starciami. Nie istnieje nawet mechanizm ogłuszenia bądź wykrwawiania się – wojak, który traci wszystkie punkty zdrowia, natychmiast umiera. W rezultacie często zdarza się, że choć udało się wyjść zwycięsko z jakiejś potyczki, to i tak trzeba spróbować od nowa, bo sakwy świecą pustkami, a za rogiem czyhają kolejne mutanty.


Pamiętam jeszcze takie bolidy z naszych ulic...

gdy rodzimy gamedev nawet nie marzył jeszcze o pozycji, jaką zajmuje dzisiaj, graczom do szczęścia wystarczały swojskie widoki. Na ulicach ukazanych w omawianej produkcji walały się wraki znajomych modeli aut, a architektura zanadto nie odbiegała od widoków zza okna – któż by się nie cieszył?

Do tego dochodziły charakterystyczne pogawędki żołnierzy. Trzeba pamiętać, że na tamtym etapie rozwoju branży

System walki zaszyty w grze Metropolis nie przypomina niczego, co znamy z czasów współczesnych. Założono bowiem, że z poszczególnych typów broni da się prowadzić ogień wyłącznie wedle ściśle wyznaczonych schematów. Przykładowo pistolet działa jak szachowa wieża i może strzelać tylko po liniach prostych, a karabin to odpowiednik królowej, pozwalający także oddawać salwy na ukos. Nawet jeśli wróg sterczy na otwartej przestrzeni, lecz tuż poza udziwnionym zasięgiem danej pukawki, nie możemy mu nic zrobić. Bo nie i już. Trudno nazwać to rozwiązanie intuicyjnym, lecz stoi za nim odrobina logiki. Pokrętnej, ale jednak. Mapy są bowiem

RELIKT MINIONYCH CZASÓW. NA DOBRE I NA ZŁE.

maleńkie, a system osłon nie istnieje(**), gdyby więc dało się pruć ze swobodą godną XCOM-a, to walka sprowadzałaby się do stania w miejscu, klikania wrogów i czekania na wyrok generatora liczb losowych. Wyjście zaproponowane przez Metropolis prowokuje zaś do mądrego manewrowania po „szachownicy". Aby odnieść sukces, należy stawiać własne „pionki" na polach umożliwiających atak, a następnie cofać je w bezpieczne miejsca.

Sprawdź w instrukcji

Rozwój postaci oparto na założeniu, które jakiś czas później zaczęto kojarzyć z Morrowindem: im częściej dana osoba wywija nożem, tym skuteczniej go używa. Podobnie rzecz ma się oczywiście z bronią palną i całą resztą klamotów. Ponadto przy awansie na wyższe poziomy da się rozdysponować kilka punktów pomiędzy statystyki. Zabawnym znakiem czasów jest to, że gra nie tłumaczy, za co właściwe odpowiadają parametry w rodzaju „opanowania" czy „szczęścia", nie mówiąc już o efektach nakładanych na jednostki w boju. Dawniej takie sprawy wykładano po prostu w papierowych instrukcjach. Dzięki internetowi od stosownych wyjaśnień dzielą nas oczywiście trzy kliknięcia, więc to raczej ciekawostka niż poważny problem. Sytuacja idealnie obrazuje jednak fakt, że mamy tu do czynienia z reliktem ubiegłej epoki. Na dobre i na złe.

Czy biorąc to wszystko pod uwagę, poleciłbym Gorky 17 osobom, które nigdy wcześniej w to nie grały? Raczej nie. **Zleżała grafika, osobliwy humor i dziwaczne zasady niemal na pewno odstraszą większość domorosłych archeologów.** Weterani mogą rozważyć powrót, ale i oni powinni podchodzić do tematu ostrożnie. Część dawnej magii jest tu nadal wyczuwalna, niemniej współczesność oferuje masę produkcji ciekawszych pod względem mechaniki. Nawiązując do tytułu tego tekstu: nawet jeśli dzieło Metropolis wywołało kiedyś lawinę turówek, które zasypały mój dysk twardy, z perspektywy czasu stało się jasne, że jednocześnie samo się pod nią pogrzebało. I niechże tam sobie spokojnie leży, przykryte warstwą potężniejszych głazów. Chwały pioniera nikt mu już przecież nie odbierze.

(**) W rozumienia XCOM-a oczywiście. Gorky 17 używa terminu „osłona", lecz chodzi o pancerz.

eprasa.pl f36942ece8

Producent: Valve Corporation **Gatunek:** FPS **Platformy:** PC (2004); Xbox (2005); PS3, X360 (The Orange Box, 2007); Mac (2010); Nvidia Shield (2014)

HALF-LIFE 2

Na barykady marsz!

Maciej Bachorski

Po tym, czego Gordon Freeman naoglądał się w Black Mesa, miał pełne prawo udać się na odpoczynek – mniejsza z tym, czy dobrowolny. Ten jednak nie mógł przeciągać się w nieskończoność. Wszak czasem potrzeba właściwego człowieka, by wzniecić płomień rewolucji.

Ta zaś niewątpliwie będzie potrzebna, by wyrwać Ziemię spod okupacji pozaświatowego najeźdźcy. Kombinat co prawda podbił planetę w zaledwie siedem godzin i wprowadził rządy terroru skutecznie dławiące wszelkie przejawy buntu, ale nie znaczy to, że nie pozostali ludzie, którzy nie zgadzają się na taki stan rzeczy. Gordon wstąpi więc w szeregi ruchu oporu, by wkrótce stać się symbolem walki o wolność i sprawiedliwość.

Totalitaryzm zaprogramowany

W trakcie gry chęć wystąpienia przeciw ciemiężcy zakipi w nas niejednokrotnie, bo **twórcy doskonale wiedzą, jak podkręcać emocje. Pokazują to już chwilę po rozpoczęciu rozgrywki**, gdy trafiamy na dworzec City 17. Olbrzymia metropolia jest niewątpliwą gwiazdą Half-Life'a 2 i trzeba przyznać, że już sam jej projekt wystarczy do budowania odpowiednio przytłaczającego klimatu. Uzbrojeni po zęby strażnicy, pełna kontrola ruchu i ludzie mamroczący do siebie w beznadziejnym oczekiwaniu na krewnych – to jeszcze nie berliński Pałac Łez(*), ale całkiem doń niedaleko.

Dodajmy do tego surową, jakby wschodnioeuropejską architekturę, odrapane ściany, wypraną z życia paletę barw i propagandowy przekaz płynący z wszędobylskich telebimów, a otrzymamy miejsce, przez które **wszystko w nas aż krzyczy, że nadszedł czas buntu**. Jak było powiedziane – będziemy mieli szansę do niego doprowadzić.

Z małą pomocą przyjaciół

Nie zrobimy tego jednak całkiem sami – w trakcie kolejnych misji spotkamy dobrych znajomych sprzed lat. Meldują się tu i stanowią rdzeń ruchu oporu: Barney (działający w charakterze ukrytego agenta pośród wrogich strażników), szalony Isaac Kleiner i partnerujący mu Eli Vance. Zbiór głównych bohaterów uzupełnia córka tego ostatniego, Alyx. To właśnie z nią Gordon poczuje szcze-



Funkcjonariusze Obrony Cywilnej uosabiali aparat terroru Kombinatu w City 17.



W skórze Gordona mogliśmy wywołać niezłe zamieszanie za linią wroga. No i jeszcze te zabawy grawitacją!



Konfrontacja z ciągle respawnującymi się Antlionami zwykle skazana była na porażkę.

(*) Wzniesiony w 1962 roku budynek potocznie zwany Pałacem Łez (Tränenpalast) służył do 1990 roku jako hala odpraw obywateli opuszczających byłą NRD i kierujących się do Berlina Zachodniego.

eprasa.pl f36942ece8

gólną więź i razem rozpoczną krucjatę przeciwko Kombinatowi.

W jej trakcie co nieco sobie pozwiedzamy, bo – choć przygodę zaczynamy we wspomnianej metropolii – przebieg wydarzeń sprawia, że szybko znajdziemy się poza jej murami. Pełne walających się śmieci, skażone podmiejskie nieużytki, kompleks więzienny Nova Prospekt czy wyjęte wprost z gotyckiego horroru, opanowane przez umarlaków miasteczko Ravenholm to nie tylko gwarancja różnorodności, lecz także **miejsca tak charakterystyczne, że zwyczajnie nie sposób wyrzucić ich z głowy przez lata**. A to nie koniec atutów tej przygody z Gordonem Freemanem.

Walka z grawitacją

Napisać, że w momencie premiery dzieło Valve musiało mierzyć się z silną konkurencją w gatunku FPS-ów, to nie napisać nic. Doom 3 ze swoją fantastyczną grą świateł i zachwycający soczyście zieloną dżunglą Far Cry stanęli do walki o miano najbardziej zaawansowanej technicznie produkcji 2004 roku, a o uwagę graczy walczyli przecież jeszcze Unreal Tournament 2004, Halo 2 czy polski Painkiller. Żeby przetrwać w takim środowisku, Half-Life 2 musiał wykazać się czymś więcej niż tylko doskonałym klimatem.

Pierwiastkiem geniuszu okazało się użycie silnika Source. Nie dość, że cieszył oczy teksturami ostrymi jak brzytwa i mimiką postaci zdecydowanie wybijającą się na tle innych tytułów, to w dodatku **wywołał prawdziwy zwrot akcji dla całej branży swą niezwykle zaawansowaną fizyką**. Przede wszystkim obecne w otoczeniu obiekty zyskały masę, a co za tym idzie – stały się wiarygodnymi, interaktywnymi elementami świata przedstawionego. Dla przykładu: skrzynie można było podnosić i układać na różne sposoby w celu zbudowania prowizorycznej osłony, dało się też nimi rzucać czy zwyczajnie rozbijać je na kawałki, jeśli potrzebowaliśmy dać upust frustracji. O tym, jak potężnym narzędziem dysponowali, wiedzieli też sami twórcy, którzy **przygotowali całe mnóstwo zagadek środowiskowych**. Zmusili nas m.in. do takiego transportowania beczek unoszących się na wodzie, by podnosić nimi platformę niezbędną do dotarcia w pożądane miejsce.

DWIE DEKADY PO PREMIERZE ARCYDZIEŁO VALVE JEST WCIĄŻ PIEKIELNIE DOBRE!



Gravity Gun rządzi!

Do tego wszystkiego – prawdziwa wisienka na torcie: Gravity Gun, czyli broń pozwalająca przyciągać do siebie przedmioty znajdujące się poza naszym zasięgiem lub ciskać elementami otoczenia w przeciwników. To dzięki niemu mamy ikoniczne starcia we wspomnianym Ravenholmie, gdzie używaliśmy porozrzucanych tu i ówdzie ostrzy pił tarczowych, by w malowniczy sposób rozczłonkowywać grupy nacierających zombie.

Już same takie figle potrafiły wywołać szeroki uśmiech, ale niewątpliwą siłą Half-Life'a 2 były doskonale wyważone elementy rozgrywki. Zabawy fizyką były równoważone sekwencjami intensywnych strzelanin (do wyboru mieliśmy kilkanaście pukawek: od pistoletów, przez strzelby i karabiny, po wyrzutnię rakiet). Te z kolei kontrowano etapami, w których sadzano nas za sterami maszyn. Słowem: **na każdym kroku działo się dużo i różnorodnie, a gdy tylko pojawiało się znużenie jakimś motywem, momentalnie pojawiał się nowy**. Po prostu perfekcja.

Żywa legenda!

Wszystko to sprawia, że arcydzieło Valve broni się nawet dziś. Projekty przesiąkniętych brudem i zepsuciem postindustrialnych lokacji wciąż działają na wyobraźnię. Tak samo solidnie trzyma się gameplay – przełomowa swego czasu fizyka to nadal gwarancja frajdy, a możliwe do zdobycia bronie mają odpowiedni „ciężar" i moc. Status legendy absolutnie nie jest dziełem przypadku – od lat cała growa społeczność wypatruje kolejnej części tej produkcji. Przeszło dwie dekady po premierze Half-Life 2 pozostaje piekielnie dobrą grą.

A mogło być wcześniej!

Premiera Half-Life'a 2 pierwotnie zaplanowana była na okolice września 2003, ale uniemożliwił ją wyciek kodu źródłowego nieukończonej gry. Sprawa była tak poważna, że zaangażowano w nią FBI. Gdy udało się ustalić winnego (był nim nastoletni niemiecki haker), zastawiono nań pułapkę – zwabiony fikcyjną posadą w Valve miał przylecieć do USA, gdzie czekałyby na niego odpowiednie służby. Plan spalił jednak na panewce, gdyż do akcji wkroczyła niemiecka policja, zatrzymując przestępcę na terytorium kraju.

f36942ece8

Producent: Capcom **Gatunek:** akcja **Platformy:** PS2 (2004); PC (2005)



Egzorcyzmy kataną

Eugeniusz Siekiera

Niegdyś jedna z najważniejszych pozycji w portfolio Capcomu, obecnie marka pokryta kurzem(*). Choć dziś wydaje się to czystą abstrakcją, swego czasu cykl Onimusha był stawiany na równi z seriami Resident Evil i Devil May Cry.

Powyższe tytuły padły nieprzypadkowo, bo jeśli przyjrzeć się każdemu z nich pod kątem gameplayu, Onimusha balansuje gdzieś pośrodku. Nie kładzie tak dużego nacisku na walkę bronią białą jak DMC, ale podobnie jak przygody Dantego, czyni z niej niewątpliwie jeden z filarów gry. Z obu cykli zapożycza też szereg innych rozwiązań – od budowy świata po pracę kamery.

Podróże małe i duże

Znany z wcześniejszych odsłon i zły jak sam diabeł Nobunaga Oda powraca, by znów spróbować zdobyć władzę nad światem. Nihil novi, chciałoby się rzec, jednak tym razem jego ambicje sięgają o wiele dalej, bo w przyszłość. Dzięki portalom przerzuca część swej demonicznej armii do współczesności, w samo serce Paryża 2004 roku, i nie w głowie mu przechadzki po Polach Elizejskich. Warto w tym miejscu wspomnieć o epickim filmiku otwierającym grę – tworzona ponoć dwa lata animacja nawet dziś imponuje rozmachem, a dwadzieścia lat temu zrywała skalp z czachy.


Choć to nie DMC, walka bronią białą też jest tu kluczowa.

Jednym z bohaterów gry jest samuraj Samanosuke Akechi, obecny w pierwszej części sagi (w jego rolę wcielił się japoński aktor Takeshi Kaneshiro). Z uwagi na dwie linie czasowe i nietypowe teatry naszych działań – **raz lądujemy w XVI-wiecznej Japonii, by chwilę później przenieść się do Paryża z XXI stulecia** – scenarzyści wprowadzili też zupełnie nową postać – **Jacques'a Blanca, któremu głosu i wizerunku użyczył Jean „Leon zawodowiec" Reno**. (Tak po prawdzie głos aktora słyszymy jedynie na samym początku, gdy protagonista nawija po francusku, bo późniejsze anglojęzyczne kwestie wypowiada już dubler).

By było jeszcze ciekawiej, w wyniku zakrzywienia czasoprzestrzeni po europejskiej stolicy gania Samanosuke, a do feudalnej Japonii wpada z wizytą Jacques; każdy więc trafia w obce sobie realia. Poza wspomnianą dwójką na chwilę przejmujemy też kontrolę nad

WŁAŚNIE TAKIE MARKI PROSZĄ SIĘ O ODŚWIEŻENIE.

(*) Zapowiedziana w zeszłym roku Onimusha: Way of the Sword daje cichą nadzieję na odrodzenie serii.

eprasa.pl f36942ece8


Geralt po roku w Japonii.


Panowie, nie pchać się, wystarczy dla wszystkich.

Michelle, narzeczoną Jacques'a, choć przypisane jej etapy to najsłabsze fragmenty kampanii. Dziewczyna kosi wrogów ogniem ze spluw z nielimitowanym zapasem amunicji, co okrutnie spłyca i upraszcza wszystkie starcia. Oprócz powyższych pojawia się jeszcze jedna grywalna postać – niejaki Heihachi, dostępny w dodatkowym epizodzie, który zostaje odblokowany po ukończeniu głównego scenariusza.

Samo gęste

Każdy z bohaterów dysponuje unikalnym zestawem broni (jedne nastawione na szybkość, drugie na siłę, kolejne na zasięg itp.) oraz odrębnym wachlarzem ataków. Podstawowym wyposażeniem samuraja jest rzecz jasna katana, Francuz z kolei dziarsko wywija specjalnym biczem, dzięki któremu może rzucać przedmiotami oraz pokonywać większe rozpadliny, korzystając z wyznaczonych punktów zaczepienia. Panowie potrafią również kolekcjonować dusze poległych przeciwników (to w sumie gatunkowy standard), te zaś pełnią rolę waluty potrzebnej do ulepszania umiejętności i modyfikowania uzbrojenia. Sama **walka to czysta radość, a pojedynki z niektórymi bossami na długo zapadają w pamięć** – np. szalenie emocjonujące starcie z gigantyczną dwugłową bestią.

Warto w tym miejscu dodać, że mimo oczywistych podobieństw do serii Devil May Cry Onimusha 3 nie jest grą równie wymagającą i niemal każdy ma szansę się w niej odnaleźć.

„Trójka" zerwała też z pewnym archaizmem, który ciągnął się za podobnymi produkcjami od czasu pierwszego Resident Evila – prerenderowanymi tłami. Dzięki przesiadce w środowisko 3D poziomy nabrały głębi, a świat gry wygląda po prostu lepiej. Mimo tej zmiany nie zdecydowano się na uwolnienie kamery, więc akcję obserwujemy z różnych, ale narzuconych odgórnie perspektyw.

Czyny i konsekwencje

Choć lwia część zabawy mija na koszeniu kolejnych fal demonów, to nie zabrakło typowych dla gatunku elementów logicznych. Dzięki umotywowanym fabularnie przeskokom w czasie **niektóre zagadki okazały się niezwykle pomysłowe**. Niech za przykład posłuży zasadzenie rośliny u podnóża zamkowych murów, by kilka wieków później móc zejść na dół po jej pnączach.

Podobnych motywów pojawia się zresztą więcej, a najciekawiej wypadają pod tym względem etapy, w których da się przełączać między głównymi bohaterami bez ograniczeń. Kluczem do sukcesu jest ścisła współpraca tej dwójki. Wszystkie te czasoprzestrzenne fikołki dzieją się za sprawą wróżki Ako, która dołącza do nas na wczesnym etapie przygody. To właśnie dzięki niej protagoniści pozostają w stałym kontakcie, mimo że dzielą ich od siebie setki lat. Co więcej, mogą też wymieniać się przedmiotami, często bowiem to, co znajduje Jacques, przydaje się Samanosukemu – i na odwrót. Ako świetnie radzi sobie również z aportowaniem fantów rozrzuconych na mapie, w tym takich, które znajdują się poza naszym zasięgiem.

Przyznam, że **brakuje mi obecnie podobnych produkcji. Bezpretensjonalnych, napakowanych akcją** oraz pomysłowymi zagadkami, z szalenie prostym i czytelnym systemem rozwoju, a także ze scenariuszem rozpisanym na góra dwa wieczory. Kiedyś mogliśmy przebierać w podobnych tytułach do woli, dziś pozostaje czekać na ewentualne remastery. Właśnie takie marki proszą się o odświeżenie, a nie gry, których nie zdążył pokryć kurz. Sześć lat temu pierwsza Onimusha doczekała się poprawionej wersji na współczesne platformy, może pora na pozostałe odsłony tej wyjątkowej serii?


Jacques Blanc harata jak (Leon) zawodowiec.

DROGA PRZEZ CIERNIE

Jak wiele wydanych dwie dekady temu pecetowych wersji konsolowych hitów, ta też okazała się przygotowany dość niechlujnie. Pal licho oprawę, która już wtedy kłuła w oczy brzydkimi teksturami, i fatalną optymalizację w dniu premiery (późniejszy patch wyeliminował chociaż ten problem). Gorszy, bo rzutujący na rozgrywkę, był kompletnie nieintuicyjny system konfiguracji sterowania. Wskazówki wyświetlane na ekranie odnosiły się do pada z PlayStation, co ekstremalnie utrudniało zabawę na etapach wymagających naciskania rozmaitych kombinacji klawiszy. Z podobnymi problemami borykał się pecetowy Resident Evil 4, a przynajmniej jego pierwotna, mocno niedopracowana wersja.

eprasa.pl f36942ece8

Producent: EA Redwood Shores **Gatunek:** survival horror **Platformy:** PC, X360, PS3 (2008)

Gra dostępna na gog.com

DEAD SPACE

Inżynier do zadań specjalnych

Maciej Bachorski

Jeżeli przed uruchomieniem prawdopodobnie najbardziej przerażającego interaktywnego horroru sci-fi twoja wiedza na jego temat sprowadza się do „to chyba coś dla mnie", nie jesteś przygotowany na to, co cię czeka. Ja zdecydowanie nie byłem.

Pierwszy kontakt z Dead Space'em jest jak solidny cios obuchem w głowę, zwłaszcza jeśli z jakiegoś powodu zabawi się chwilę dłużej na ekranie startowym. Uruchamiający się wtedy słynny zwiastun z upiorną wersją kołysanki „Twinkle, Twinkle, Little Star" może przyprawić o arytmię serca, a od tego momentu rollercoaster zaprojektowany przez zespół Glena Schofielda tylko nabiera prędkości.

W brzuchu bestii

Po organicznych okropieństwach wyświetlanych raz za razem w menu następuje jednak jeszcze kilka chwil względnego spokoju. Prolog gry jest krótki i treściwy. **Kilkuosobowy zespół zostaje wysłany, by zbadać przyczyny niepokojącej ciszy radiowej na górniczym planetołamaczu USG Ishimura.** Awaryjne lądowanie to zaledwie początek problemów: statek tonie w ciemnościach, w pomieszczeniach panuje nieład i nigdzie w zasięgu wzroku nie ma żywej duszy.

Dojmującą ciszę przerywa nagle wycie alarmów, a wyskakujące chwilę później ze ścian i sufitu stwory (bardziej pasuje mi określenie „wynaturzenia") rozpętują istne pandemonium. Z życiem uchodzi jedynie dwoje dowódców misji, ewidentnie realizujących również własne cele, oraz główny bohater – inżynier Isaac Clarke. By przetrwać, cała trójka będzie musiała nauczyć się sobie ufać... i podążyć głębiej w mrok.



Przecinarka plazmowa to najlepsza przyjaciółka Isaaca na pokładzie Ishimury.

Chłopiec na posyłki

Wstęp do przygody bezbłędnie sygnalizuje, jakiej intensywności koszmar czeka protagonistę podczas wędrówki przez kolejne pokłady USG Ishimury. Momenty złudnego bezpieczeństwa brutalnie przerywane potępieńczą kakofonią wyrastają na znak rozpoznawczy całej kampanii Dead Space'a i **zwłaszcza na początkowych etapach utrzymują odbiorcę w stanie permanentnego napięcia**.

Sama rozgrywka jest w sumie niezbyt skomplikowana. Jej oś stanowi zwykle przemieszczanie się z punktu A do punktu B i wykonywanie zadań zdalnie zlecanych przez towarzyszy. Tu podłącz wagonik kolejki, tam uruchom generator – nic szczególnie nowatorskiego, tym bardziej że niemal za każdym razem można spodziewać się po drodze tradycyjnych komplikacji, takich jak konieczność dostania się do części statku odciętej zablokowanymi drzwiami.

Radocha, którą daje Dead Space, zasadza się na tym, jak poszczególne elementy budują immersję. Rewelacyjnie sprawdza się pod tym względem choćby brak tradycyjnego HUD-a. **Wskaźniki życiowe Isaaca, informacje o stanie amunicji, a nawet podręczny ekwipunek wyświetlane są albo na kombinezonie protagonisty, albo jako hologramy**, i stanowią integralną część świata gry. Równie dobrze zrealizowano rozrzucone tu i ówdzie audiologi oraz notatki, dzięki którym nawet najbłahsze aktywności dostarczają nowych informacji o prawdziwej – o wiele bardziej złowieszczej, niż początkowo mogłoby się wydawać – naturze wydarzeń.

ISAAC NA WYSOKI POŁYSK

Przygotowana przez EA Motive współczesna wersja przygody na USG Ishimura szybko zamknęła usta ludziom jojczącym o „kolejnym zbędnym remake'u". Grę odświeżono bowiem w niemal każdym aspekcie, nie ruszając jednak rdzenia rozgrywki i, w dużej mierze, opowieści.

Nauczono Isaaca mówić, rozbudowano wątki poboczne jego towarzyszy i tło fabularne, dodano nowe questy, a wszystko to okraszono topową oprawą audiowizualną. Korona króla horrorów sci-fi wciąż należy zatem do Dead Space'a, tyle że od 2023 roku do jego nowej odsłony.



Twórcy doskonale wiedzieli, jak zachwycić graczy rozmachem swojej wizji.

SPORO SIĘ TU ODCZUWALNIE ZESTARZAŁO, ALE NIE GRYWALNOŚĆ!

„Cut off their limbs"

Narastające uczucie obcowania na USG Ishimurze z czymś do szpiku złym i bluźnierczym zawdzięczamy też temu, że **gra nie stroni od gore'u**. Walające się po pokładzie okaleczone zwłoki i narządy wewnętrzne czy fanatyczne hasła wysmarowane krwią na ścianach uświadamiają, że za rogiem czai się zagrożenie. Kulminacją są momenty, gdy trzeba skonfrontować się z jego ucieleśnieniem. **Nekromorfy, bo o nich mowa, jako żywo przypominają koszmarki z filmu „Coś" Carpentera** i nader niechętnie opuszczają ten padół łez. By posłać je do piachu, należy w pierwszej kolejności odstrzelić im kończyny, a nawet to nie w każdym przypadku osłabia zapał, z jakim starają się dobrać Isaacowi do gardła.

Dobra celność to więc podstawa, zwłaszcza że bohater ubrany we wzmocniony kombinezon inżyniera nie należy do najbardziej mobilnych. Mówiąc wprost, porusza się z gracją czołgu. Tyle dobrego, że dostępne bronie – w tym różnorakie narzędzia górnicze wykorzystywane w walce z konieczności, takie jak przecinarka plazmowa – da się w trakcie przygody ulepszać: zwiększać siłę ich ognia czy pojemność magazynków. Tak samo sprawa się ma ze skafandrem Isaaca tudzież z modułami stazy i kinezy – pozwalającymi odpowiednio na spowalnianie wrogów oraz innych obiektów (np. maszyn) i manipulowanie nimi (m.in. miotanie) na odległość.

Wzrost potęgi bohatera przekłada się na znacznie większą liczbę potworów do ubicia. To bodaj jedyna nie do końca słuszna decyzja Schofielda – **im bardziej zagłębiamy się w opowieść, tym częściej elementy horroru ustępują miejsca tyleż brutalnym, co schematycznym sekwencjom akcji**. To prowadzi do znacznego ograniczenia nieprzewidywalności i poczucia zagrożenia.

Nie taka martwa przestrzeń

Choć Dead Space niekoniecznie radzi sobie z utrzymaniem odpowiednio gęstej atmosfery przez całe kilkanaście godzin kampanii fabularnej, nie zmienia to faktu, że **jako całość potrafi się obronić nawet po przeszło szesnastu latach od premiery**. Jasne, tekstury, mimikę postaci czy dynamiczne oświetlenie dzieli już od obecnych standardów spory dystans, ale to, co najważniejsze, czyli grywalność, nadal przykuwa do monitora. Czy zatem polecam wam oryginalnego Dead Space'a z 2008 roku? Cóż, ze względu na to, że w 2023 gra doczekała się pełnoprawnego, bardzo udanego remake'u (patrz: ramka), niekoniecznie. Z całym szacunkiem dla dzieła Schofielda i spółki, nowa wersja jest po prostu jeszcze lepsza.

Sekwencje w stanie nieważkości były atrakcyjnym urozmaiceniem rozgrywki.

Dead Space nie stronił od dosadnej brutalności.

Producent: Darkworks **Gatunek:** survival horror **Platformy:** PC, PS2, Xbox (2005)

COLD FEAR

Sztorm stulecia i gniew oceanu



Czego by o tej grze nie mówić, nie da się odmówić jej gęstego klimatu zagrożenia.

Eugeniusz Siekiera

Czasem dobry pomysł to połowa sukcesu. Cold Fear zaskakiwał miejscem akcji, a kipiel oceanu okazała się drugą bohaterką gry, manifestującą swoją obecność niemal na każdym kroku.

Wcielony w Toma Hansena, oficera Amerykańskiej Straży Przybrzeżnej, wpadłem z wizytą na pokład rosyjskiego statku wielorybniczego. Co się stało z rybakami, dlaczego połowa załogi leży martwa, a pozostali chcą rozpruć mi gardło? Nie mam bladego pojęcia, trzeba więc sprawę zbadać i ustalić, skąd wzięły się wszystkie osobliwe stwory, które uczyniły z tej przerdzewiałej łajby swoją stołówkę.

10 w skali Beauforta

Pierwszy kontakt z grą zapada w pamięć. Krucha konstrukcja statku w starciu z siłami natury nie ma żadnych szans, ten prosty fakt uświadomiłem sobie już po kilku niepewnych krokach. Fale wdzierały się na pokład, łodzie ratunkowe tańczyły na łańcuchach, podłoga niemalże uciekała spod stóp. Do tego utrudniający poruszanie się porywisty wiatr oraz siekący wściekle deszcz, który efektownie osadzał się na obiektywie kamery.

Oprawa graficzna, a w szczególności wszystkie elementy ukazujące potęgę morza i odzwierciedlające kiepską pogodę, to nawet dziś najjaśniejszy punkt gry. W budowaniu immersji istotną funkcję pełni także silnik fizyczny; gdy po raz pierwszy potężna fala zmiotła mnie z łajby wprost w skotłowaną wodę, byłem naprawdę zaskoczony. Pozytywne wrażenie robiły również animacje ruchu Toma, który nie był drewnianą kukłą jak



W widoku zza pleców mamy pełną kontrolę nad celownikiem.

większość bohaterów survivali z tamtych lat. W zależności od panujących warunków gość przyjmował odpowiednią postawę, a przed wiatrem i deszczem instynktownie zasłaniał się ręką.

Nietypowe środowisko gry okazało się miłą odskocznią po kolejnych horrorach eksplorujących zapadłe mieściny i nadgryzione zębem czasu posiadłości. Tyle że w pewnym momencie **musiałem zejść pod pokład, gdzie poza potworami atakowała głównie sztampa i nuda.** Monotonia otoczenia raziła, a poruszanie się w labiryncie ciasnych kajut bądź niewielkich ładowni potrafiło nielicho zmęczyć. Na szczęście rzeczony statek to niejedyna miejscówka, bo wraz z rozwojem scenariusza trafiłem na platformę wiertniczą, tam zaś cała historia nabrała rozpędu, a oddany do mojej dyspozycji nowy obszar wydał się nieco bardziej zróżnicowany.

STRZELA SIĘ PRZYJEMNIE, ALE WŁOSÓW NA GŁOWIE TA GRA NIE ZJEŻY.

Dobry akcyjniak, przeciętny horror

Wzorem klasycznych survivali punkty zapisu rozrzucono w świecie gry, więc w razie wpadki często musiałem powtarzać spory fragment kampanii. W trakcie swobodnej eksploracji największym zagrożeniem bywa... sama kamera, ukazująca otoczenie ze z góry ustalonych i często kompletnie niepraktycznych pozycji. Na szczęście podczas mierzenia z broni przeskakuje grzecznie za plecy bohatera i pozwala dokładnie wycelować w konkretne części ciał napotkanych kreatur. Da się wyczuć inspirację grą Resident Evil 4, która w tamtym czasie święciła tryumfy.

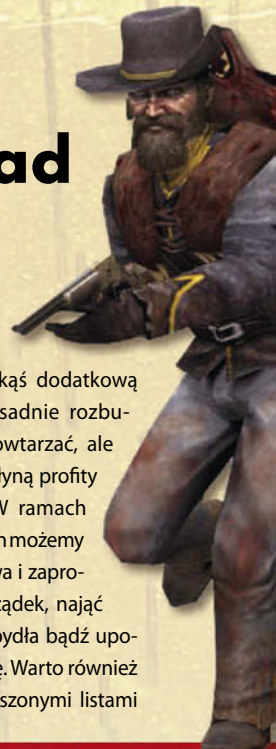
Podobnie jak w przypadku wcześniejszej produkcji ekipy Darkworks, czwartej części Alone in the Dark (patrz: Retro 02/2024), otrzymaliśmy dobrą grę akcji, ale niestety bardzo przeciętny horror. **Przygoda okazała się krótka, fabuła całkowicie pretekstowa, ale strzelało się miło.** Szkopuł w tym, że podczas starć z maszkarami nie jeżyły mi się włosy na głowie; już bardziej przerażało rozszalałe morze, które bujało łajbą jak łupiną orzecha i mogło w każdej chwili zmyć mnie z pokładu.

egzemplarz prasowy

Producent: Neversoft Entertainment **Gatunek:** akcja
Platformy: PC, PS2, Xbox, X360, GC (2005); PSP (Gun: Showdown, 2006)

GUN

Mamy Red Dead Redemption w domu



Eugeniusz Siekiera

W momencie debiutu nazywano Guna „GTA na Dzikim Zachodzie". Działo się tak z prostego powodu – Red Dead Redemption jeszcze nie istniało, więc dzieło Neversoftu było pierwszym growym westernem, który mógł pochwalić się otwartym światem. A przynajmniej jakąś jego namiastką.

Ta gra nie wytrzymuje rzecz jasna porównania z młodszym o pięć lat RDR-em – wypada na jego tle skromnie, a dostępny w niej teren okazuje się mały, pusty i monotonny. Wiekowo produkcji Neversoftu bliżej jednak do Red Dead Revolvera z 2004 roku, pierwszego westernu Rockstara, i dla uproszczenia przyjmijmy, że Gun stoi gdzieś pomiędzy dwiema wymienionymi produkcjami twórców GTA, będąc ich udaną wypadkową.

Potrawa, która smakuje na zimno

Neversoft zadbał o świat o otwartej strukturze, po którym można poruszać się bez ograniczeń piechotą bądź na końskim grzbiecie. **Mapa jest dość mała, główny wątek pęka po sześciu godzinach, a misje poboczne wystarczają na jedno popołudnie**(*). Całość spięto klamrą interesującej kampanii fabularnej. Scenarzyści obsadzili w głównej roli niejakiego Coltona White'a, którego napędza paliwo zwane zemstą. W opowieści nie brakuje dramatyzmu i barwnych postaci, a także niespodziewanych zwrotów akcji oraz bardzo brutalnych scen. To historia dla dojrzałych odbiorców.

NAWET DZIŚ POTRAFI URZEC KLIMATEM I PRZYCIĄGNĄĆ OPOWIEŚCIĄ.

Szkoda tylko, że akcja toczy się w tak wymarłych lokacjach. Jadąc przez główną ulicę miasteczka, nie zobaczymy żywego ducha, pomijając ludków związanych z zadaniami. Można odnieść wrażenie, że to surowe, niegościnne miejsce zamieszkują wyłącznie przestępcy i szeryf, sklepikarz oraz kilka niewinnych osób, które w rozmaitych momentach gry trzeba chronić.

Roboty po łokcie

Tym, co cieszy najbardziej, jest spora różnorodność zadań przygotowanych w ramach głównego wątku. Niby wciąż maglujemy schemat „wsiądź na konia i odstrzel kilka parszywych łbów", ale wytyczne zmieniają się z misji na misję, przez co **nie ma miejsca na nudę. Raz eskortujemy dyliżans, kiedy indziej organizujemy ucieczkę z więzienia**; mamy też szalone pościgi i walkę z niedźwiedziem. Nie zabrakło również nieśmiertelnych klasyków, czyli napadów na bank i pociąg.

W każdej chwili można zejść z głównej ścieżki scenariusza i zająć się jakąś dodatkową fuchą. Te nie są przesadnie rozbudowane i lubią się powtarzać, ale z zaliczania drobnicy płyną profity liczone w dolarach. W ramach zajęć nadprogramowych możemy wesprzeć stróżów prawa i zaprowadzić w mieście porządek, nająć się w roli poganiacza bydła bądź upolować rzadką zwierzynę. Warto również rozejrzeć się za rozwieszonymi listami gończymi, bo za każdego złapanego draba dostaniemy nagrodę. W ramach relaksu można rozegrać turniej pokerowy w miejscowym saloonie i powęszyć za złotem, uzbroiwszy się w kilof.



Ściganie drabów z listów gończych to sposób na łatwy zarobek.

Gun cierpi na kilka bolączek typowych dla leciwych produkcji – m.in. fatalną AI i przestarzałą grafikę – ale z perspektywy współczesnego odbiorcy jej największym problemem okazuje się konkurencja, bo Rockstar przyszedł i pozamiatał. Mimo to nie skreślałbym produkcji Neversoftu. Nawet dziś potrafi urzec klimatem i przyciągnąć opowieścią, a wyborna oprawa muzyczna i **profesjonalny dubbing (w obsadzie m.in. Kris Kristofferson, Ron Perlman i Lance Henriksen!)** w mig przeniosą was na spaloną słońcem prerię.


Świat gry jest wymarły. Nawet w mieście pustki.



(*) Warto wspomnieć, że wersję na PSP, oznaczoną podtytułem „Showdown", nieco rozszerzono względem pozostałych, m.in. o nowe side questy.

eprasa.pl f36942ece8

▶ **Producent:** BioWare ▶ **Gatunek:** RPG
▶ **Platformy:** PC, Xbox (2003); Mac (2004); iOS (2013); And (2014); XBO (2017); NS (2021)

Gra dostępna na gog.com



Droga bohatera

▶ DaeL

„To jedna z najbardziej udanych gier osadzonych w świecie Gwiezdnych Wojen" – powiedzą jedni. „To jeden z najlepszych erpegów, jakie kiedykolwiek stworzono" – stwierdzą inni. Moim zdaniem wszyscy oni mają rację. Bo KotOR to prawdziwa perełka.

Gracz, który zdecyduje się uruchomić Knights of the Old Republic, musi liczyć się z tym, że ten prawdziwy klejnot wśród gier wideo wciągnie go bez reszty. **BioWare stworzyło opowieść prawdziwie epicką, błyskotliwą, pełną zwrotów akcji i trzymającą w napięciu.** Po prostu znakomicie napisaną.

Jeszcze dawniej, w odległej galaktyce...

Jest rok 3956 przed bitwą o Yavin. Galaktyka pogrążyła się w chaosie. Trwająca kilkanaście lat wojna pomiędzy Mandalorianami a Republiką spustoszyła liczne systemy gwiezdne. Revan i Malak, dwaj Jedi oburzeni na swój zakon za jego apatię w obliczu cierpienia niezliczonych istot, poprowadzili w bój własne zastępy zbuntowanych rycerzy. W bitwie o Malachor V uratowali Republikę, zadając Mandalorianom decydującą klęskę. Przyszło im jednak zapłacić za to zwycięstwo straszną ceną. Podczas tego konfliktu coraz bardziej ulegali wpływowi Ciemnej Strony Mocy i wkrótce objawili się światu jako nowi lordowie Sithów. Zapewne bez trudu rzuciliby Republikę na kolana, gdyby nie oportunizm, zazdrość i zdradliwość Malaka, który wykorzystując okazję, zwrócił się przeciwko swemu mistrzowi i kazał otworzyć ogień w stronę jego okrętu.

Revanem nie trzeba się zatem przejmować, ale jego uczeń też da nam się we znaki. Gra rozpoczyna się od brutalnego przebudzenia na pokładzie zaatakowanej przez Sithów jednostki Endar Spire. **Wcielamy się w prostego żołnierza Republiki, który swoje przygody rozpocznie w sposób umiarkowanie heroiczny – biorąc nogi za pas.** Potem wydarzenia nabierają tempa. Lądując na kontrolowanej przez Malaka planecie Taris, znów wpadniemy w pułapkę. Aby się stamtąd wydostać, musimy uratować uwięzioną Jedi – Bastilę Shan – a potem podążyć za nią, aby zostać adeptem Mocy i spróbować ocalić galaktykę... idąc śladami Dartha Revana.

Czy to na pewno dobry pomysł? Zakon Jedi najwyraźniej uważa, że innej drogi nie ma... Musimy więc wsiąść na pokład statku Ebon Hawk i udać się na wycieczkę planetoznawczą, odkrywając motywacje i tajemnice upadłego Jedi, by w końcu zgłębić sekret Gwiezdnej Kuźni, która dostarcza Sithom okręty umożliwiające podboje. Ta wielowymiarowa wyprawa okaże się elementem wielkiej intrygi i wyścigiem z czasem, ale też osobistą podróżą bohatera zrealizowaną w duchu monomitu Josepha Campbella, niemal religijną opowieścią o wyzwaniach, jakim musi sprostać prawdziwy heros. O tym, co musi poświęcić, i o tym, czego zdolny jest się nauczyć. Czy Jedi może zabić bezbronną istotę, aby zapobiec złu? Czy wpływa-

BIOWARE DAŁO NAM LEPSZE GWIEZDNE WOJNY NIŻ GEORGE LUCAS.


Może to nie X-Wing, ale też daje radę.

nie na cudzy umysł tak silnie, że aż tłumi się fragment czyjejś tożsamości, jest nadal narzędziem Jasnej Strony? Czy zło należy stawić czoła honorowo, a może dozwolone jest wykorzystanie wroga przeciw niemu samemu? Wędrówka śladami Revana stawia przed graczem pytania kwestionujące naturę dobra i zła, a przy tym **oszałamia jednym z najbardziej szokujących, a zarazem inteligentnych, zwrotów akcji w historii gier wideo**(*).





Spacery po Tatooine zakłócają czasem mroczni Jedi.

Dobre towarzystwo

Zasługuje na uwagę fakt, że przed wyzwaniem tym nie staniemy w pojedynkę, bo towarzyszyć nam będą spotkani po drodze kompani, którzy wesprą nas w trudnych chwilach swą mądrością tudzież ogniem z blastera. A jest to grupa doprawdy niesamowita, jedna z najciekawszych zbieranin nietypowych sojuszników, jakie widzieliśmy w grach. Bastila Shan – młoda Jedi – nie pała początkowo szczególną sympatią do prostego żołnierza Republiki i obawia się jego talentów oraz lekkomyślności, lecz z czasem zacznie ją on fascynować. HK-47 – sarkastyczny i psychopatyczny droid zabójca – zapewni sporą dawkę czarnego humoru i refleksji filozoficznych. Jolee Bindo – były Jedi – podważy typową czarno-białą moralność uniwersum Gwiezdnych Wojen, przypominając, że świat nie zawsze jest tak prosty, jak byśmy chcieli. Carth Onasi – doświadczony pilot i żołnierz Republiki – okaże determinację i lojalność, choć podszyte głęboką nieufnością. Mission Vao – nastoletnia twi'lekanka – i jej „brat", wookie imieniem Zaalbar, staną się symbolami naiwnej, ale na swój sposób cudownej nadziei w tym bezlitosnym świecie. Juhani – padawanka z tragiczną przeszłością – udowodni nam, że odkupienie upadłego Jedi jest możliwe. Canderous Ordo – mandaloriański wojownik uczestniczący w niedawnej wojnie z Republiką – dowiedzie, że wola walki i pochwała siły nie muszą wiązać się z bestialstwem, lecz da się postrzegać je jako kategorie moralne. **Każda z tych postaci jest na swój sposób fascynująca.** Każda jest pomocna. I każdą możemy swoimi decyzjami zranić.



Mimo ograniczeń silnika KotOR potrafi zachwycić filmowością cutscenek.



Rancorów ubijemy w grze sporo, ale ten to wyjątkowo nieprzyjemne bydlę.

Na pokładzie Ebon Hawka, a także na planetach, które odwiedzimy, będziemy prowadzić niejednokrotnie długie konwersacje z naszymi towarzyszami. Poznamy ich przeszłość, przekonania i motywacje. **Drużyna stanie się czymś więcej niż tylko zbiorem enpeców wspierających nas w walce.** Powstaną autentyczne więzi, angażujące emocjonalnie i pozostawiające po ukończeniu gry trwały ślad w pamięci. I chyba za to najbardziej pokochaliśmy Knights of the Old Republic. Podobnej gry po prostu wcześniej nie było.

Gra ponadczasowa

Swoje dla popularności KotOR-a zrobiła też oczywiście oprawa graficzna i audio. Ta pierwsza nie wygląda już dziś równie spektakularnie, jak w chwili premiery. Efekty dźwiękowe i nagrania dialogów nie straciły jednak nic ze swego pierwotnego czaru, a niesamowita muzyka Jeremy'ego Soule'a nie odstaje mocno od legendarnych kompozycji Johna Williamsa. **Próbę czasu przetrwała również mechanika gry.** System walki należałoby określić mianem hybrydowego, mamy tu bowiem mieszankę czasu rzeczywistego i trybu turowego – gracz może pauzować rozgrywkę, by planować kolejne sekwencje ruchów, takich jak ataki mieczem świetlnym, korzystanie z Mocy, strzelanie z blastera czy po prostu przemieszczanie się.

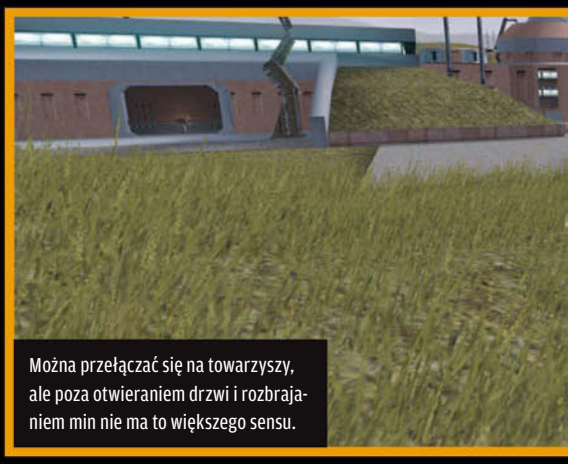
Odkupienie i upadek, zdrada i poświęcenie, miłość i nienawiść – te motywy stanowią esencję historii o rycerzach Starej Republiki i czynią z gry dzieło ponadczasowe. To opowieść, która wciąga, inspiruje i pozostawia gracza z pytaniami wykraczającymi poza ramy uniwersum Gwiezdnych Wojen. Pomimo upływu lat KotOR wciąż zachowuje swój urok i pozostaje jednym z najwybitniejszych przedstawicieli gatunku RPG. Standardy, które niegdyś wyznaczył, do dziś inspirują twórców. Dla fanów filmów Lucasa to doznanie, które nie ma sobie równych... wyjąwszy może sequel, który w warstwie narracyjnej osiągnął jeszcze ambitniejsze cele, choć w ogólnym rozrachunku okazał się tytułem mniej dopracowanym.

(*) W trosce o samopoczucie osób utyskujących na spoilery nie omawiam go tutaj, choć jest znakomitym dowodem na talent Drew Karpyshyna, scenarzysty gry. Ale kto lubi łamigłówki, ten odnajdzie zaszyfrowany spoiler w tym tekście.

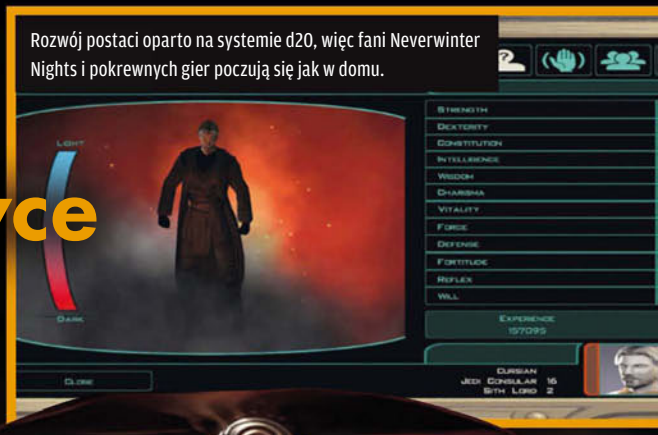
Producent: Obsidian Entertainment **Gatunek:** RPG **Platformy:** PC, Xbox (2005); And, iOS (2020); NS (2022)

Gra dostępna na gog.com





Można przełączać się na towarzyszy, ale poza otwieraniem drzwi i rozbrajaniem min nie ma to większego sensu.



Rozwój postaci oparto na systemie d20, więc fani Neverwinter Nights i pokrewnych gier poczują się jak w domu.

Ostatni erpeg w odległej galaktyce

Cursian

W okolicach premiery drugi KotOR stanowił jedno z największych rozczarowań mojego życia. Grę Obsidianu zacząłem doceniać dopiero po latach.

Z anim zaciukacie mnie zardzewiałymi widłami, pozwólcie, że wyjaśnię, z czego ów zawód wynikał. W tamtych czasach „jedynka" zajmowała w moim sercu szczególne miejsce. Była swego rodzaju wyznacznikiem, wzorem, z którym porównywałem dzieła konkurencji. Dość rzec, że przed aferą z Malakiem Gwiezdne Wojny nie miały dla mnie większego znaczenia, ale kiedy na ekran wjechały napisy końcowe KotOR-a, z miejsca rzuciłem się na filmy. Ostatecznie nigdy nie zostałem fanatykiem całej marki, acz moja sympatia do rycerzy ze świetlówkami wzrosła na tyle, bym z utęsknieniem wypatrywał Knights of the Old Republic II.

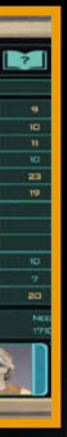
W pewnym momencie **gruchnęła wieść, że gra nie otrzyma polskiej wersji językowej. W 2005 roku była to dla mnie katastrofa.** Jasne, coś tam „po anglikańsku" dukałem, lecz nie dość biegle, aby poradzić sobie z produkcją tak silnie nastawioną na fabułę. Chwilę po premierze ruszyły wprawdzie prace nad fanowską lokalizacją, ale raz, że mocno się przeciągały, a dwa, że – z całym szacunkiem dla osób w nią zaangażowanych – to jednak nie to samo. W efekcie śmiertelnie się na dzieło Obsidianu obraziłem i po raz pierwszy zagrałem w nie dopiero kilkanaście wiosen później.

Naprawdę muszę pracować z TYM kolesiem?

Nie chcąc polegać na nieco zwietrzałych wspomnieniach, w ramach przygotowań do napisania tekstu ponownie wybrałem się

prasa.pl f36942ece8





do odległej galaktyki. Jeśli czytujecie Retro w miarę regularnie, to wiecie, że nie waham się „zjechać" brzydko starzejących się produkcji, nawet tych, które kiedyś wiele dla mnie znaczyły. Słów krytyki nie szczędziłem wszak takim gigantom jak Fable czy Jade Empire. KotOR II wypada na ich tle lepiej, ale nie zamierzam tu udawać, że ząb czasu wziął sobie w jego przypadku wolne.

Scenariusz tu i ówdzie się rozłazi, ale mimo wszystko trzyma się nieźle, co wbrew pozorom nie jest oczywiste. Literkom lat niby nie przybywa, więc opowieści w teorii także nie powinno. Branża jednak ciągle idzie do przodu(*), również pod względem narracji, zatem dialogi i postacie, które dawniej zadziwiały głębią, dzisiaj wypadają blado lub nawet żałośnie, czego znakomity przykład stanowi choćby pierwszy Mass Effect. KotOR II czasy świetności też ma już za sobą, niemniej wciąż radzi sobie dobrze.

Akcja Sith Lords rozgrywa się kilka lat po wydarzeniach z „jedynki", lecz nawiązuje do nich na tyle subtelnie, że fabułę powinien zrozumieć nawet kompletny nowicjusz. Powstrzymam się od szczegółowej analizy głównego wątku, bo większość z was doskonale go zna, a pozostali mogą zechcieć nadrobić kampanię samodzielnie. Godni uznania są towarzysze głównego bohatera – wbrew współczesnym trendom nie udają wielkiej szczęśliwej rodzinki i niekiedy łypią na siebie z ledwie skrywaną nienawiścią. Oczywiście w pewnym momencie trzeba opowiedzieć się po jasnej bądź ciemnej stronie Mocy. **System moralności cechuje przy tym bolesna zerojedynkowość, dlatego od razu wiadomo, gdzie przebiega granica między dobrem a złem.** Inna rzecz, że któż chciałby głaskać wszystkich po główkach, skoro może nieść pożogę, miotając błyskawicami?

SAMOTNOŚĆ WŚRÓD TŁUMU

Sith Lords nie doczekało się nigdy kontynuacji, ale jej rolę w oczach wielu pełni sieciowe Star Wars: The Old Republic. Przez lata do gry wprowadzono masę poprawek i dziś bez żadnego problemu można zaliczyć wszystkie aktywności solo. A warto, bo każda klasa ma własny, istotnie różniący się od reszty wątek fabularny.

Ja rzeknę po prostu, że postacie poruszają się z gracją natłuszczonego słonia sunącego rzycią po lodowisku. Interfejs nie zawsze rejestruje kliknięcia, o mimice w dialogach można zapomnieć, na sztuczną inteligencję szkoda nawet słów itd., itp. Uciążliwe to wszystko jak cholera, ale szybkie spojrzenie na kalendarz pomaga w przymknięciu oka na te bolączki. Wszak po dwudziestu latach każdy zaczyna z wolna niedomagać.

Osoby, które nigdy nie sięgnęły po tę serię, powinny wiedzieć, że **choć KotOR-y wyglądają na typowe akcyjniaki, to w rzeczywistości nie mają z szybką rozgrywką wiele wspólnego**. To w zasadzie ukryte turówki, w których za każdą czynność odpowiadają statystyki i rzuty kością. Nic dziwnego, bo całość oparto na systemie d20. Najogólniej mówiąc: atrybuty, talenty czy umiejętności przyznawane są na zasadach analogicznych do Świątyni Pierwotnego Zła czy Neverwinter Nights. Walka swą dynamiką do złudzenia przypomina zresztą ostatnią z wymienionych gier. Ot, klikasz na wroga, od czasu do czasu używasz jakiejś zdolności, a system wsparty przez generator liczb losowych określa zwycięzcę. Ma to swój urok, ale głębi czy taktycznych wyzwań szukałbym raczej gdzie indziej. Jest... poprawnie. Cóż począć, takie panowały niegdyś standardy. Ba, przed premierą „jedynki" wiele osób – ze mną włącznie – narzekało, że twórcy poszli o krok za daleko, bo „co to za erpeg z kamerą za plecami postaci". Głupie i przedwczesne żale? Pewnie. Może płynie z tego jakaś nauka i na obecne czasy. A może nie.

KOTOR II TRZYMA SIĘ NIEŹLE, ALE TRUDNO UDAWAĆ, ŻE CZAS SIĘ GO NIE IMA.

Ukryta turówka

Pod względem rozgrywki Sith Lords niemal idealnie kopiuje „jedynkę". Dwie dekady temu byłaby to największa pochwała, dziś niestety bezwzględny terror czasu staje się coraz bardziej odczuwalny. W oczy rzucają się m.in. puste, eksploatowane do granic przyzwoitości lokacje. Sterowanie poważni dziennikarze określiliby zaś mianem mało responsywnego.



Starcia nie są przesadnie trudne ani wymagające taktycznie, ale dają radę.

Godna starość

Odrzucając tanią filozofię i wracając do meritum: **czy warto dziś odpalać KotOR-a II? Jeśli graliście weń dawniej, doskonale wiecie, że tak.** Ciekawsze wydaje się pytanie, czy nowicjusze również powinni się skusić. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że owszem. Tu i ówdzie wonieje wprawdzie naftaliną, lecz nie dość mocno, by kompletnie przysłonić zadowalający scenariusz oraz ciekawych towarzyszy. W najgorszym razie sprawdzicie po prostu, czym się ócze zachwycali i zyskacie temat do pogaduszek przy obiedzie. Lepsze to niż pykanie na telefonie i słuchanie marudzenia na „te wszystkie Facebooki i inne Tik-Toki". Chyba.

(*) Czasem w godnym pożałowania kierunku, ale nie zaprzeczycie chyba, że towarzysze z Baldur's Gate 3 biją na głowę swoje odpowiedniki z pierwszego Dragon Age'a. Morrigan była genialna, ale odzywała się znacznie rzadziej, niż podpowiada wam pamięć.

Producent: LucasArts **Gatunek:** akcja **Platformy:** PS3, PS2, PSP, X360, NDS, Wii (2008); PC (2009); Mac (2010); NS (2022)

Gra dostępna na gog.com

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Moc grawitacji

Eugeniusz Siekiera

Nie wiem, co robiło większe wrażenie w momencie debiutu The Force Unleashed – możliwości zaszytych w grze systemów fizyki czy fakt, że kilkugodzinna kampania pożerała 25 GB dysku twardego. Dziś to niewiele, ale blisko dwie dekady temu? Istne szaleństwo!

Etap otwierający przygodę, w którym wcielamy się w samego Dartha Vadera, to niezły przedsmak tego, co czeka nas później. Od początku widać też, w jaki styl rozgrywki celowało LucasArts, tworząc ten tytuł. **Moc jest w nim wyjątkowo silna i stanowi jego motor napędowy.**



Użycie Mocy bywa tu widowiskowe, szczególnie w sekwencjach QTE.

W drobny mak!

Wszystko dzięki fizyce. Użycie pchnięcia Mocą roznosi monstrualne wrota w drzazgi. Przeciwnicy, fragmenty drzew i pomniejsze głazy, słowem każdy obiekt nieprzyspawany do podłogi wzbija się w powietrze i lata po całej planszy. Okazało się to wystarczająco efektowne, abym podczas pierwszego kontaktu z grą nie zwrócił uwagi na nieistniejącą AI wrogów czy tunelową budowę poziomów. Najważniejsze, że za pomocą kilku przycisków mogłem rozstawić wszystkich po kątach i pokazać, kto rządzi na dzielni.

Dla fanów uniwersum George'a Lucasa **nie lada gratkę stanowił sam fakt, że mogli wcielić się w Sitha**. Wspomniany wcześniej Anakin pojawia się wszelako jako grywalna postać jedynie w prologu, bo właściwa opowieść tyczy się jego sekretnego ucznia, niejakiego Starkillera. Gdy na początku przygody Lord Vader znajduje go na Kashyyyku, w ojczyźnie Wookieech, główny bohater to jeszcze dzieciak, który potrzebowałby drabiny, by wspiąć się na dywan, ale Moc jest w nim wyjątkowo silna. Darth bierze chłopaka pod swoje skrzydła, by z jego pomocą w przyszłości obalić Imperatora.

Fabuła The Force Unleashed została osadzona między „Zemstą Sithów" a „Nową nadzieją". **Starkiller to kozak jakich mało. Gość wzrokiem gasi wulkany, Mocą ściąga z orbity gwiezdne niszczyciele, a armię szturmowców gasi jak pety**, w tym samym czasie wygrzebując farfocle z pępka. Fajnie, że nadarzyła się okazja, by dla odmiany stanąć po drugiej stronie

eprasa.pl f36942ece8



ULTIMATE SITH EDITION

Gra debiutowała na komputerach osobistych ze sporym opóźnieniem względem konsol, za to od razu w bogatszym wydaniu. Pecetowcy dostali trzy dodatkowe epizody (każdy trwa około godziny) pozwalające odwiedzić miejscówki znane z filmowej sagi. Pierwszy zabiera nas na przysypaną śniegiem planetę Hoth, gdzie mamy sposobność pomóc w ataku na bazę Rebeliantów i spotkać samego Luke'a Skywalkera. W drugim lądujemy na Tatooine, szukając droidów C-3PO i R2-D2, a przy okazji poznajemy Jabbę i krzyżujemy miecze z Obi-Wanem Kenobim. W ostatnim plądrujemy częściowo zniszczoną Świątynię Jedi na Coruscant.



barykady i przerobić kilku rycerzy Jedi na mielone. Niestety nie dosłownie, bo choć bohater nieźle wywija swoją „świetlówką", zapomnijcie o uciętych kończynach i rozpłatanych ciałach. Nie ta kategoria wiekowa.

Miecz świetlny z AliExpress

Ano właśnie, walka. Nasze podstawowe narzędzie pracy to naturalnie miecz świetlny. Irytować mogą pewne uproszczenia, nie da się też ukryć, że gra jest za bardzo ugrzeczniona. Miast zabijać jednym ciosem lub kroić przeciwników na plastry, nasza broń zadaje określone punkty obrażeń; odnosimy więc wrażenie, że nie wymachujemy czymś śmiertelnie niebezpiecznym, a okładamy wroga cepem. **System fechtunku również nie należy do szczególnie wymyślnych, choć starciom nie sposób odmówić widowiskowości**, w czym duży udział ma Moc. Dzięki zaawansowanej fizyce proste pchnięcia oraz podnoszenie przedmiotów bądź przeciwników dają masę frajdy, a z czasem do puli możliwości dochodzą dodatkowe atrakcje, jak chociażby rażenie błyskawicami. Istotne jest też to, że **z miksowania Mocy i uderzeń wychodzą efektowne i skuteczne kombinacje**. Unieść przeciwnika, rzucić w niego mieczem, nafaszerować prądem, a na koniec rozgnieść o ścianę jak muchę? Nic prostszego. Satysfakcja gwarantowana albo zwrot pieniędzy!

STARKILLER TO KOZAK JAKICH MAŁO.

Od początku mamy świadomość kierowania poczynaniami potężnej postaci, której rozprawianie się nawet z większymi grupami wrogów nie nastręcza trudności. Rzecz jasna w miarę postępów poziom wyzwania wzrasta, lecz w sukurs przychodzi prosty system rozwoju postaci – za zbierane w trakcie walki punkty (otrzymujemy je także dzięki znajdowanym w świecie holocronom) możemy wykupić nowe kombinacje ciosów oraz poprawić statystyki. Nie ma tego przesadnie dużo, ale w banalny i przejrzysty szkielet rozgrywki rozwiązanie to wpisuje się idealnie.

Pomysły dziwne i nietrafione

Tyle teorii. Mimo pewnej wtórności zabawa jest całkiem przyjemna, choć niektóre fragmenty potrafią napsuć krwi. Ot, chociażby scena ściągania z orbity



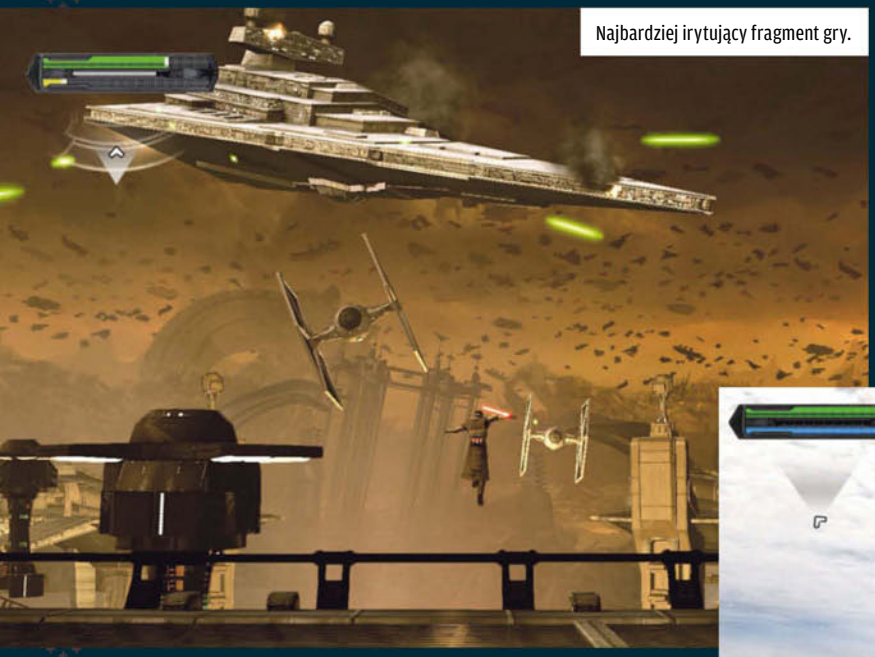
Starkiller w krainie czarów.



WIĘCEJ MOCY, MNIEJ ZABAWY

Finał The Force Unleashed jest dość jednoznaczny, ale jako że łatwiej ubić Sitha niż kurę znoszącą złote jaja, na potrzeby kontynuacji po prostu sklonowano głównego bohatera. „Dwójkę" wydano dwa lata po części pierwszej, a ekspresowy czas produkcji odbił się np. na długości kampanii. W efekcie do gry pasuje raczej miano dodatku niż pełnoprawnego sequela. Przygodę rozpisano na całe... trzy godziny, sam Starkiller zaś nauczył się wywijać dwoma mieczami świetlnymi jednocześnie, poprawił swoje umiejętności akrobatyczne oraz poszerzył wachlarz ciosów, co uczyniło walkę jeszcze przyjemniejszą i bardziej widowiskową. Nasz bohater posiadł też nowy talent – moc opanowywania umysłów, która pozwala zmusić przeciwników do bratobójczej walki, a nawet samobójstwa.

eprasa.pl f36942ece8



Najbardziej irytujący fragment gry.

SILNIKI FIZYCZNE

Liczba mnoga nie została użyta przypadkowo, ponieważ mamy tu do czynienia z aż trzema systemami fizyki. Doskonale znany Havok kontroluje większość obiektów w grze, użyta m.in. w GTA IV Euphoria czuwa nad zachowaniem ciał, a DMM (Digital Molecular Matter) bierze na barki elementy otoczenia, które da się odkształcać czy łamać. Trzeba przyznać, że całość współgra ze sobą całkiem sensownie, choć nie brakuje sytuacji, gdy wróg zachowuje się jak szmaciana lalka i po trafieniu szoruje po powierzchni kilkanaście metrów.



W jednym z DLC odwiedzamy planetę Hoth i bierzemy udział w szturmie na bazę Rebeliantów.



gwiezdnego niszczyciela. Pomysł brzmi świetnie, niestety gorzej wypadła realizacja. Towarzysząca całej sekwencji minigierka należy do wyjątkowo upierdliwych, a zaliczanie jej na klawiaturze dodatkowo rozwleka wszystko w czasie, wkurza i frustruje (sterowanie skrojono pod konsolowe kontrolery i na nich sprawdza się najlepiej). Kiedy w końcu udało mi się sprowadzić kolosa na ziemię, czułem się, jakbym rozładował wagon z węglem.

Inną, **nie mniej irytującą bolączką jest praca kamery** w teoretycznie najtrudniejszych momentach kampanii, czyli podczas walk z bossami. Zazwyczaj trzyma się grzecznie naszych pleców, jednak gdy trzeba porachować kości komuś twardszemu, dostajemy widok z boku, co automatycznie komplikuje sterowanie i ogranicza widoczność. Nie wiem, czemu to miało służyć, bo widowiskowości starć nie poprawia (najefektowniej i tak wypadają sekwencje QTE wieńczące takie pojedynki).

W odległej galaktyce...

Jeśli chodzi o kwestie techniczne, to bardziej imponowała fizyka gry (patrz: ramka „Silniki fizyczne") niż jej grafika; ta już w chwili debiutu okazała się dość nierówna. Engine miał potencjał, co w kilku miejscach skwapliwie wykorzystano, ale **obok wizualnych perełek trafiły się etapy rażące schematyzmem, monotonią i nieostrymi teksturami**. A jak już wspomniałem, praktycznie wszystkie poziomy charakteryzują się budową tunelową, choć konstrukcja niektórych zdaje się sugerować co innego.

Dużym plusem jest natomiast różnorodność miejscówek. Rozpoczynamy na malowniczym Kashyyyku, gdzie przygrywa nam „Marsz imperialny", później możemy podziwiać m.in. wielkie złomowisko na planecie Raxus Prime czy pokrytą egzotyczną roślinnością Felucję. **Odwiedzamy także Miasto w Chmurach, fabrykę TIE Fighterów, a nawet samą Gwiazdę Śmierci.**

Wbrew przedpremierowym zapowiedziom The Force Unleashed nie okazało się ósmym cudem świata. To dość prymitywny, ale zarazem efektowny, dynamiczny i satysfakcjonujący slasher. Nie licząc oprawy wizualnej (a i ona nie wydłubie wam oczu), gra zestarzała się naprawdę nieźle i wciąż daje sporo radości. Jeśli chcesz poczuć się jak Sith, który się pociskom z blastera nie kłania, warto wyrwać z życiorysu kilka godzin.

TROCHĘ PRYMITYWNY, ALE ZARAZEM EFEKTOWNY, DYNAMICZNY I SATYSFAKCJONUJĄCY SLASHER.

eprasa.pl f36942ece8

Producent: LucasArts **Gatunek:** wyścigi
Platformy: PC, Mac, N64, GBC (1999); DC (2000); PS4, XBO, NS (2020)



Gra dostępna na gog.com

Z prędkością światła



W tej grze naprawdę czuje się prędkość.

Karol Laska

Dziecięciem będąc, parę tygodni po obejrzeniu w kinie „Mrocznego widma" obczaiłem u kumpla parodię Star Wars w „Family Guyu", postrzelałem w Republic Commando, pomachałem mieczem świetlnym w Jedi Academy oraz pościgałem się w Racerze. Zgadnijcie, co z całego tego zestawu sprawiło mi najwięcej frajdy.

Jest na pewno coś zaskakującego w tym, że moje najcieplejsze wspomnienia z okresu dzieciństwa dotyczące fikcyjnego świata tak bogatego w przygody, wojny i pojedynki wiążą się z... grą wyścigową. Zdziwienie ustępuje, gdy przywołuję uczucia towarzyszące mi podczas pierwszego seansu filmowej sekwencji ze ścigaczami na Tatooine – ekscytację, stres, zachwyt. Napięcie znakomicie podbudowano dynamicznym montażem równoległym, skaczącym pomiędzy kierowcami, bohaterami drugoplanowymi oraz szalejącą w tle publiką. Poczucie prędkości i płynności ruchu wydawało mi się wtedy (z perspektywy dziesięciolatka) czymś wcześniej w kinie niespotykanym. Nieliczne cięcia, egzotyczne krajobrazy, efekty specjalne czyniące z ukazanych maszyn istne pustynne demony...

Vin Diesel mógłby pozazdrościć

Wspominam o tym, bo dzięki temu kontekstowi o wiele łatwiej zrozumieć wyjątkowość gwiezdnowojennego Racera. W zasadzie idealnie odwzorowywał on wymienione przeze mnie doznania i znaną ze srebrnego ekranu zawrotną prędkość. **W przypadku tej gry niezwykle łatwo było ulec pokusie depnięcia w pedał gazu** – wiatr we włosach czułem nie tylko ze względu na działający na pełnych obrotach wentylator podstarzałego komputera kumpla, ale i dzięki immersyjności Racera.

Każda z lokacji wyróżniała się kolorystycznie i została zaprojektowana z myślą o jak najprzyjemniejszym przemierzaniu jej w szaleńczym tempie. To był naprawdę miły dla oka trójwymiar, projekty torów odznaczały się czytelnością, podobnie zresztą jak rozlokowane głównie w rogach ekranu elementy interfejsu. Udźwiękowienie otoczenia podkreślało chaos zmagań na „drodze", a do odległej galaktyki zabierał nas podkręcony na maksa miks oryginalnych motywów muzycznych autorstwa Johna Williamsa.

V = błąd pomiaru

Choć Star Wars Episode I: Racer bez zawahania nazwałbym jedną z najbardziej kinowych gier w swoim gatunku, to nie chciałbym opisywać jej zasług wyłącznie przez pryzmat przynależności do kultowego uniwersum. **Na tle konkurencji wyróżnia się ona m.in. dzięki żwawości oraz spektakularności.** A choć pod względem arcade'owości i umowności konwencji bliżej jej do Mario Karta czy Crash Team Racingu, to podobny rodzaj adrenaliny dawały mi raczej Need for Speedy z lat 90. (z naciskiem na Hot Pursuit).

Z perspektywy lat cieszy, że LucasArts nie ograniczyło się do prowizorycznej sklejki paru gameplayowych rozwiązań samochodówkowych, lecz postawiło też na tuningowanie gwiezdnowojennych pojazdów. Wpływa ono nie tylko na ich przyspieszenie, ale i np. przyczepność czy zwrotność, co pozwala lepiej pokonywać trasy, które naprawdę nie raz, nie dwa wymagają pomyślunku oraz zręczności. Jazda swawolna i beztroska dają tu radość, dopóki nie zostanie się zdublowanym...

Gdy odpala się tę grę dziś, całość wzbogaca oczywiście pewna dawka nostalgii. Rzecz jasna **tytułowi nie zaszkodziłoby parę usprawnień, zwłaszcza w kwestii zachowania sztucznej inteligencji na torze**. Czy przydałby mu się porządny remaster wygładzający grafikę i uwspółcześniający sterowanie? Tak, bo port z 2020 roku przygotowany na konsole minionej generacji jest raczej owocem lenistwa i pazerności wydawcy. Niemniej sam fakt, że pomimo wieku Racera ktoś miał cojones, aby wypuścić reedycję bez znaczących modyfikacji, pokazuje, że branżowe standardy mogą się zmieniać, ale frajda z popylania śmigaczem nie maleje.

JEDNA Z NAJBARDZIEJ KINOWYCH GIER W SWOIM GATUNKU.

eprasa.pl f36942ece8

Producent: LucasArts **Gatunek:** symulator **Platformy:** PC (1994); Mac (1996)

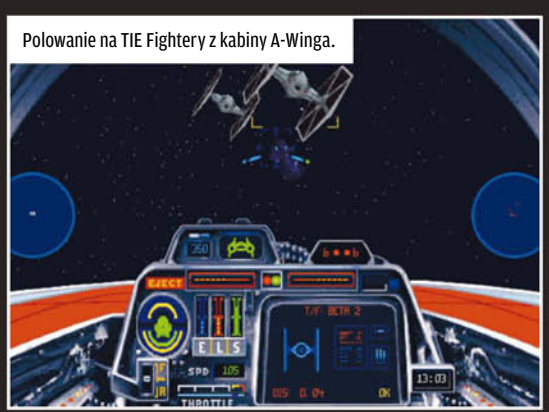
Gra dostępna na gog.com

Z archiwum X-Winga

Marcin Skwark

Od dawna obiecywałem sobie, że zaznajomię się z klasycznymi symulatorami statków kosmicznych ze świata Gwiezdnych Wojen. Dzięki temu numerowi Retro, po zaledwie trzech dekadach prokrastynacji, wreszcie nadeszła okazja, by zagrać w X-Winga.

Cóż, wcześniej mnie ta produkcja jakoś ominęła... By ją nadrobić, postanowiłem jednak sięgnąć nie po pierwsze wydanie z roku 1993, a po nieco późniejszą wersję Special Edition. **Podbito w niej rozdzielczość (640×480 zamiast pierwotnej 320×240), proste wektorowe klocki zastąpiono obiektami teksturowanymi**, podmieniono tu i ówdzie grafiki i podrasowano przerywniki filmowe. Ponadto brzęczenie MIDI ustąpiło miejsca znanej z filmów orkiestrowej muzyce Johna Williamsa. Wszystko to sprawia, że łatwiej dziś obcować z tym mającym ponad 30 lat na karku symulatorem. Co prawda gra początkowo wyłączała mi klawiaturę podczas wykonywania misji, ale wystarczyła chwila na odpowiednim forum, by znaleźć proste rozwiązanie problemu(*). Ponadto przed ewentualnym zakupem X-Winga SE trzeba pamiętać, że **do uruchomienia go wymagany jest kontroler – dżojstik lub pad**.



Polowanie na TIE Fightery z kabiny A-Winga.

Rebelia atakuje

Kampania fabularna traktuje o wydarzeniach dziejących się mniej więcej równolegle do tych przedstawionych w „Nowej nadziei" i podobnie jak film kończy się zniszczeniem Gwiazdy Śmierci. Zdziesiątkowani Rebelianci mają dla Imperium niespodziankę, która pomoże przechylić szalę zwycięstwa na ich stronę. Jest nią tytułowe cacko – myśliwiec X-Wing. Pilotować będziemy jednak również starsze maszyny Sojuszu: A-Winga i Y-Winga. W rozszerzeniu do gry (zintegrowanym z wersją dostępną obecnie w sprzedaży) do naszej dyspozycji oddano również B-Winga. Modele różnią się posiadanym arsenałem oraz wytrzymałością, zwrotnością i osiąganą prędkością.

DOSKONALE ROZUMIEM, DLACZEGO X-WING STAŁ SIĘ PRZEBOJEM.

Pomijając trening, czyli proste latanie na czas przez zawieszone w przestrzeni kosmicznej bramki, produkcję podzielono na dwa główne moduły. Pierwszy, mniejszy, to niepowiązane ze sobą misje historyczne – po sześć dla każdej z czterech dostępnych maszyn – pełniące przy okazji funkcję samouczka (z naciskiem na „samo", bo gra niewiele pomaga). Można do nich podchodzić w dowolnej kolejności i nie wpływają one na ogólny postęp. Danie główne stanowi **pięcioczęściowa kampania składająca się z kilkudziesięciu spiętych fabularnie i przeplatanych animacjami zadań**. Te są bardzo zróżnicowane: atak, dywersja, ochrona konwojów, prze-

(*) Należy włączyć Menedżer zadań, wejść w szczegóły programu X-Wing, kliknąć XWING95.EXE prawym przyciskiem myszy i zmienić priorytet na „czasu rzeczywistego". Niestety czynność trzeba powtarzać po każdym uruchomieniu gry.

eprasa.pl f36942ece8



WIĘCEJ X-WINGÓW

Doskonałe przyjęcie X-Winga zaowocowało kolejnymi grami z serii. Rok po nim ukazał się TIE Fighter, który pozwalał na pilotowanie jednostek Imperium, w 1997 wyszedł nastawiony na rozgrywkę wieloosobową X-Wing vs. TIE Fighter, a w 1999 X-Wing Alliance, wypełniający luki fabularne między poszczególnymi częściami klasycznej trylogii. Wszystkie te tytuły powtórzyły sukces pierwowzoru. Najświeższy symulator na licencji Gwiezdnych Wojen to natomiast wydane w 2018 roku Star Wars Squadrons.

chwytywanie obcych jednostek, zwiad. Przed rozpoczęciem zabawy tworzymy pilota, który w miarę wypełniania misji zdobywa kolejne stopnie wojskowe.

Użyj mocy... X-Winga

Przed sięgnięciem po ten tytuł najbardziej obawiałem się niedzisiejszej oprawy wizualnej i skomplikowanej klawiszologii. Wydany trzy dekady temu „remaster" nie wygląda jednak źle. Wynika to m.in. z faktu, że praktycznie wszystkie zadania wykonujemy w przestrzeni kosmicznej, więc niemal całą moc obliczeniową ówczesnych komputerów można było przeznaczyć na odwzorowanie maszyn. Jeśli zaś chodzi o sterowanie, to **przycisków do zapamiętania mamy sporo, ale regularnie używamy najwyżej kilku**. Głównie tych służących do namierzania celów, wyboru broni, zmiany prędkości oraz zarządzania energią, którą trzeba stale rozdzielać pomiędzy napęd maszyny a jej systemy laserów i osłon. Niemniej przyznaję, iż obsługa X-Winga faktycznie może w pierwszym momencie przytłoczyć, tym bardziej że gra nie zawiera nawet opcji konfiguracji klawiszy. Ale od czego mamy „internety"?



Przygotować się do ataku!



Pojmanych pilotów wita sam Darth Vader.

Tym, co sprawiło mi najwięcej kłopotu, okazał się wyśrubowany poziom trudności. Samo **latanie jest bardzo płynne i przyjemne, zwłaszcza na padzie, gorzej natomiast ze strzelaniem**. Działa na skrzydłach naszych statków zostały na sztywno połączone z celownikiem, więc używając ich, trzeba ciągle brać poprawkę na ruch celu. Gra odwzorowuje znane z gwiezdnowojennych filmów potyczki inspirowane sposobem walki na krótki dystans myśliwców z czasów obu wojen światowych. Determinuje to taktykę, jaką należy przyjąć – najlepiej usiąść przeciwnikowi na ogonie lub lecieć „na czołówkę", licząc, że zdołamy go pierwsi ustrzelić.

W przestrzeni kosmicznej poruszamy się we wszystkich płaszczyznach, a sprawy nie ułatwia brak horyzontu, który służyłby za punkt odniesienia. Na szczęście TIE Fighterom wystarczy wymierzyć jeden lub dwa celne strzały, by je strącić. Niestety działa to też w drugą stronę. W bitewnym chaosie łatwo o porażkę, a misje bywają długie i w przypadku niepowodzenia trzeba zaczynać je od nowa. Trudność może też sprawić samo wypełnianie rozkazów – gra nie wskazuje, dokąd lecieć i co zestrzelić; na odprawie zostają przekazane podstawowe informacje i musimy sobie radzić.

Dawno temu w naszej galaktyce

Mimo powyższych zastrzeżeń doskonale rozumiem, dlaczego w swoim czasie X-Wing stał się tak wielkim hitem. Wcześniejsze gry Star Wars były – lepszymi lub gorszymi – licencjonowanymi zręcznościówkami, które głównie imitowały wydarzenia z filmów. Dzięki X-Wingowi fani uniwersum otrzymali coś opartego na zupełnie innym pomyśle, co stanowiło naprawdę nową jakość. Ponadto pierwszy raz produkcję ze świata Gwiezdnych Wojen firmowało LucasArts, znane dotąd z przygodówek studio samego George'a Lucasa; przy czym zaznaczyć trzeba, że przygotował ją zespół uprzednio odpowiedzialny za kilka drugowojennych symulatorów lotu. **Recenzenci, także polscy, nie szczędzili pochwał** – w Top Secrecie produkcja zgarnęła nawet „dychę". Dziś jednak polecam X-Winga tylko tym fanom Star Wars, którzy są również zwolennikami wirtualnych lotów kosmicznych, nie boją się paru dyskusyjnych rozwiązań i dysponują sporą dozą cierpliwości.

eprasa.pl f36942ece8

Producent: LucasArts **Gatunek:** FPS **Platformy:** PC, Mac (1995); PS1 (1996); PS3, PSP (2010)

Gra dostępna na gog.com

Po prostu klasyka!

DaeL

Zapomnijcie o Cassianie Andorze i Jyn Erso. Prawdziwy fan Gwiezdnych Wojen wie, że plany Gwiazdy Śmierci wykradła para najemników – Kyle Katarn i Jan Ors. Co więcej, dla obojga była to zaledwie wprawka przed bardziej szalonymi przygodami.

W 1995 roku Doom wciąż rządził niepodzielnie. Nim tego słynnego FPS-a zdetronizował rok później Duke Nukem (tylko po to, by po dwóch miesiącach ustąpić miejsca Quake'owi), **wyzwanie grze id Software rzuciło LucasArts**. Okazało się, że batalia w odległej galaktyce może być jeszcze bardziej zajmująca od marsjańskich zmagań z siłami piekielnymi.

Gwiezdna epopeja

W większości strzelanek z połowy lat 90. fabuła była tylko pretekstem dla długiej sesji naciskania spustu. Stwierdzenie, że LucasArts zastosowało inne podejście, byłoby srogim niedopowiedzeniem. Dark Forces naprawdę wyprzedziło swoje czasy i jako pierwszy FPS w historii zaoferowało spójną, misternie skonstruowaną narrację, prowadzoną poprzez odprawy i animowane przerywniki.

Przyszło nam wcielić się w Kyle'a Katarna, byłego oficera Imperium, który przeszedł na stronę Rebelii i w imię galaktycznej demokracji (oraz obalenia pomarszczonego staruszka miotającego błyskawicami) podejmował się niebezpiecznych misji specjalnych dla Mon Mothmy i jej bandy. Nim „Łotr 1" pokazał filmową wersję kradzieży planów Gwiazdy Śmierci, to właśnie **Dark Forces pozwoliło graczom samodzielnie przeprowadzić operację „Skyhook"**. Już w pierwszej misji Kyle zinfiltrował imperialną placówkę, by zdobyć schematy superbroni, a tym samym wprawić w ruch wydarzenia, które oglądaliśmy w „Nowej nadziei".



Blaster szturmowców to broń, która sprawdza się przez całą grę.

Wkrótce potem Kyle i jego partnerka, szmuglerka Jan Ors, zostają wciągnięci w śledztwo dotyczące nowego projektu Imperium – Mrocznych Żołnierzy (Dark Troopers), potężnych robotów, które mają zastąpić szturmowców. Ta **autorska historia w śmiały sposób rozbudowywała rodzące się dopiero Expanded Universe**. Co ważne, cele wszystkich misji były ściśle powiązane z fabułą, dając graczom poczucie, że ich działania mają realny wpływ na większą opowieść toczącą się w świecie Star Wars.

Jakby tego było mało, Dark Forces dało nam sposobność wcielenia się w fantastycznego protagonistę. Kyle Katarn nie był Jedi(*) ani wybrańcem predestynowanym do wielkich czynów. To po prostu cyniczny i nieco zgorzkniały najemnik o ciętym języku, swoista odpowiedź Gwiezdnych Wojen na archetyp klasycznego bohatera kina akcji. Nic dziwnego, że obok Mary Jade, wprowadzonej przez książki Timothy'ego Zahna, stał się ulubieńcem fanów (niesłusznie skasowanego przez Disneya) Expanded Universe.

Pobić Dooma

Sama fabuła to jedno, ale Dark Forces nigdy nie osiągnęłoby sukcesu(**), gdyby nie rewelacyjny silnik. LucasArts stworzyło przy pomocy Jedi Engine pierwszego FPS-a, który pod względem czysto technicznym przewyższał Dooma. Gra wprowadziła mechanizmy, które w tamtym czasie były prawdziwie przełomowe, a wkrótce miały stać się standardem w gatunku, jak możliwość patrzenia w górę i w dół czy skakania. Co więcej, **silnik obsługiwał wielopoziomowe mapy, z nakładającymi się piętrami, co było nie lada wyczynem technicznym**. Dość powiedzieć,

ZNAKOMITA ADAPTACJA, A DO TEGO PIERWSZY FPS, KTÓRY PRZEŚCIGNĄŁ TECHNICZNIE DOOMA.

(*) A przynajmniej jeszcze nim nie był. Własny miecz świetlny otrzymał kilka lat później, w sequelu, już po zapuszczeniu stylowej brody.

eprasa.pl f36942ece8



REMASTER

Przygotowany przez Nightdive Studios w 2024 roku na PC i konsole obecnej oraz poprzedniej generacji remaster jest może niezbyt tani (ok. 140 zł), ale zdecydowanie warty swej ceny. Twórcy włożyli w niego sporo wysiłku oraz serca, dzięki czemu efekt jest znakomity. Korzystając z nowego silnika, znacząco usprawnili grafikę, a jednocześnie zachowali oldskulowy klimat pierwowzoru.

Uważajcie! Wbrew temu, co się mówi, szturmowcy czasem w coś trafiają.

że nie oferował tego nawet wydany rok później Duke Nukem 3D.

„Wielowarstwowe" lokacje stworzone dzięki Jedi Engine'owi zapełniono zadaniami, sekretami i zagadkami, zachęcając gracza do dokładnego przeczesywanie otoczenia. Co ważne, zdobywanie kart dostępu czy wysuwanie mostów nie wydawało się sztucznym obowiązkiem w rodzaju poszukiwania kluczy w innych FPS-ach z epoki. Wręcz przeciwnie – pogłębiało wrażenie prowadzenia infiltracji na terenie wroga.

Złożoność map potrafiła natomiast przytłoczyć, bo niektóre poziomy (na czele z niesławną misją w kanałach) to prawdziwe labirynty. Tym niemniej twórcom gry na ogół udawało się zaprojektować coś wyjątkowego i zabrać nas w podróż po wiarygodnych lokacjach znanych z filmów i książek. Przyszło nam zatem przemierzać pokład gwiezdnego niszczyciela czy toczyć bój z gamorreańskimi strażnikami na jachcie Jabby. Ba, w Dark Forces zwiedziliśmy nawet – po raz pierwszy w grze wideo – stolicę Imperium na Coruscant.

Znajoma galaktyka

„Mroczne siły" wycisnęły maksimum z ówczesnych komputerów, by stworzyć autentyczny, odczuwalny nawet dziś klimat filmowego uniwersum. Postacie i obiekty to oczywiście tylko dwuwymiarowe sprite'y, do tego niegrzeszące nadmiarem pikseli, ale **dzięki przemyślanemu stylowi artystycznemu wszystko było rozpoznawalne i na wskroś gwiezdnowojenne**.

Jeszcze lepiej wypadało udźwiękowienie. LucasArts współpracowało z ekipą Skywalker Sound, dzięki czemu gra została naszpikowana oryginalnymi efektami z filmów. Niesamowity – jak na rok 1995 – był też voice acting. Dzięki Scottowi Lawrence'owi **usłyszeliśmy tu jedną z lepszych interpretacji głosu Dartha Vadera**, co już samo w sobie nadało Dark Forces kinowego rozmachu. Nawet ścieżka dźwiękowa – choć oparta na MIDI – miała swój czar. Korzystała z systemu iMUSE, który umożliwiał dynamiczne zmiany muzyki zależnie od sytuacji, a kompozytor Clint Bajakian stworzył dla gry nowe utwory inspirowane dorobkiem Johna Williamsa.

Stare, dobre Gwiezdne Wojny

Z perspektywy trzech dekad oczywiste jest, że Dark Forces wycisnęło trwały ślad zarówno na gatunku FPS-ów, jak i na świecie Gwiezdnych Wojen. LucasArts dowiodło, że gry wideo mogą być pełnoprawną częścią Expanded Universe. Wiele pomysłów i motywów z „Mrocznych sił" przeniknęło do innych mediów. Kyle Katarn i Jan Ors znaleźli swoje odbicia w postaciach Cassiana Andora i Jyn Erso z „Łotra 1". Dark Trooperzy powrócili później w książkach, komiksach, a nawet w serialu „The Mandalorian".

A czy sama gra przetrwała próbę czasu? Dla tych, którzy potrafią zaakceptować trącącą myszką grafikę – zdecydowanie tak. Rozgrywka wciąż potrafi zaskoczyć świeżością, a **strzelaniny w korytarzach niszczyciela czy ucieczka z bazy Imperium po udanym sabotażu nadal dają niesamowitą satysfakcję**. A jako że Dark Forces doczekało się niedawno remastera (patrz: ramka), mamy świetną okazję, by odkryć ten klasyk bez konieczności użerania się z DOSBoksem czy archaicznym sterowaniem. Zachęcam!

(**) A był to sukces może nie na miarę Dooma, ale wciąż budzący uznanie. W latach 90. gra sprzedała się w ponad milionie egzemplarzy.

eprasa.pl f36942ece8

▶ Producent: LucasArts ▶ Gatunek: FPS ▶ Platforma: PC (1997)

Gra dostępna na gog.com



Prawie film, prawie Quake

▶ rajmund

Przy powszechnym uwielbieniu dla Jedi Outcast i Jedi Academy często zapomina się o Dark Forces II, które swego czasu też zaliczano do grona najwybitniejszych gier z uniwersum Star Wars. Po blisko 30 latach od premiery produkcja ta wciąż ma swój urok.

W latach 90. LucasArts chętnie eksperymentował z wykorzystywaniem praw do Gwiezdnych Wojen w kontekście niekoniecznie oczywistych pomysłów na gry. Jednym z najcelniejszych strzałów tego typu okazało się Dark Forces, czyli osadzona przed wydarzeniami z „Nowej nadziei" swoista odpowiedź na Dooma. Tytuł odniósł ogromny sukces komercyjny (ponad milion sprzedanych egzemplarzy), więc decyzja o stworzeniu kontynuacji podjęła się praktycznie sama. Ale **po premierze Quake'a nie mogło być już mowy o FPS-ie bez pełnego 3D**, a i moda na interaktywne filmy wyraźnie dawała o sobie znać...

DZIĘKI WSTAWKOM FMV ODBIERA SIĘ DZIŚ TĘ GRĘ JAK ZAGINIONY SPIN-OFF FILMOWEJ SAGI.



Kyle Katarn, czyli jak z przemytnika wyrosnąć na rycerza Jedi.

Garażowy rycerz Jedi

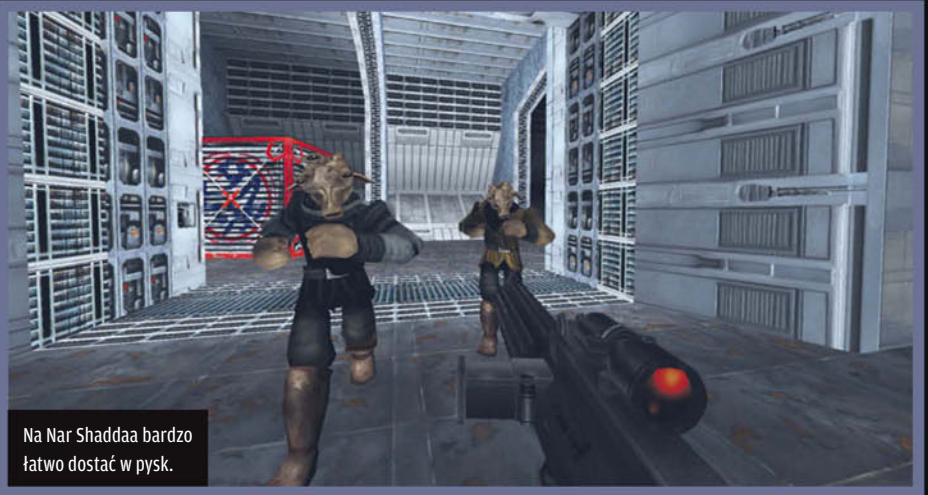
Kyle'a Katarna poznaliśmy w pierwszym Dark Forces jako najemnika po przejściach, który złapał się na kłamstwa Imperium. Dał sobie wmówić, że to rebelianci zamordowali mu bliskich, kładąc kres jego karierze farmerskiej i pchając w stronę imperialnej akademii. Dopiero gdy spotkał działającą dla Rebelii agentkę, Jan Ors, poznał prawdziwą wersję wydarzeń. **Wątek rodzinny powraca już we wstępie Jedi Knighta**, w którym czekając na droida 8t88, widzimy Katarna oglądającego holonagranie z ojcem. To właśnie od robota dowiadujemy się, że rodzic naszego protagonisty zginął z rąk Jereca, mrocznego rycerza Jedi marzącego o odbudowie Imperium. Cel tej przygody szybko staje się więc jasny.

Z dzisiejszej perspektywy **fabuła Dark Forces II razi naiwnością i niezgodnością ze współczesnym kanonem Gwiezdnych Wojen**. Każde dziecko wie, że nikt nie zostanie rycerzem Jedi bez odpowiedniej liczby midichlorianów w organizmie. A nawet jeśli zignorujemy ten drobny szczegół, wprowadzony do uniwersum przez „Mroczne widmo", to przecież korzystanie z Mocy i miecza świetlnego wymaga lat treningu. Tymczasem Kyle znajduje ten tradycyjny oręż w garażu ojca i już jest gotowy stawić czoła najpotężniejszym Sithom. Ale chyba każdy wybaczy grze takie głupotki, skoro to cena za wprowadzenie do niej zarówno efektownych pojedynków na „świetlówki", jak i całego wachlarza nadprzyrodzonych umiejętności głównego bohatera.

eprasa.pl 138942ec6B

TAJEMNICE SITHÓW

Niespełna pół roku po premierze Jedi Knighta ukazał się dodatek zatytułowany Mysteries of the Sith. Brakuje w nim niestety przerywników FMV, a Kyle Katarn powraca jako grywalna postać tylko w pierwszych misjach. Fani gwiezdnowojennego uniwersum z pewnością docenią natomiast, że w kolejnych etapach kierujemy rudowłosą Marą Jade – zgodnie ze starym kanonem byłą Ręką Imperatora Palpatine'a, a następnie żoną Luke'a Skywalkera. Potrzeba jednak sporo samozaparcia, by przejść ponad 20 nowych poziomów, które pozwalają odczuć, że twórcy bardzo spieszyli się na premierę i rozwałkowywali je na potęgę, nie szczędząc przy tym wydumanych rozwiązań oraz windując poziom trudności.



Na Nar Shaddaa bardzo łatwo dostać w pysk.

Aleją gwiazd i pod niebem wojen

Pomiędzy premierami dwóch części Dark Forces upłynęło ok. 30 miesięcy, ale pod względem technologicznym produkcje te dzieli przepaść. Fabuły nie poznajemy już dzięki ręcznie rysowanym przerywnikom, lecz za sprawą jakże popularnych w latach 90. pełnoprawnych wstawek FMV. **LucasArts nie szczędziło budżetu** i choć nie zatrudnił do nagrań żadnych rozpoznawalnych nazwisk, to wynajął aktorów całkiem nieźle sprawdzających się w swoich rolach. Generowane komputerowo scenerie, w których ich umieszczono, również mogły w tamtych czasach robić wrażenie. No i oczywiście już od efektownego intra mamy okazję zobaczyć w akcji miecze świetlne – wykorzystane na planie po raz pierwszy od czasu kręcenia „Powrotu Jedi".

Dark Forces przyzwyczaiło nas do długich, rozbudowanych poziomów. (Na domiar złego w trakcie ich rozgrywania nie dało się zapisać stanu gry, co na szczęście naprawił zeszłoroczny remaster). Jedi Knight zabiera nas w podróż po jeszcze większych przestrzeniach. Niezliczone labirynty korytarzy i uliczek Nar Shaddaa czy jaskiń oraz kanionów zapomnianych planet dostarczą nam zróżnicowania godnego filmowej sagi. Trafimy nawet do miasteczka Barons Hed, pełnego mieszkańców i sklepików, gdzie zabrakło tylko side questów, by móc nazwać je pseudootwartym miniświatem. Mój ulubiony poziom to ucieczka z mającego za kilka minut wybuchnąć statku. Chaos sięga na nim zenitu, a zaburzenia grawitacji niczego nie ułatwiają.

Niestety mowa o grze z 1997 roku, więc trudno pozbyć się wrażenia, że **wiele z tych lokacji zostało sztucznie rozwleczonych i w efekcie dość często razi pustką**. Nieraz da nam się we znaki także przygodówkowy rodowód twórców i spędzimy sporo czasu, szukając odpowiedniego przełącznika czy ukrytej drogi do celu. Na szczęście LucasArts nie zapomniało też o FPS-owym charakterze Dark Forces, więc w Jedi Knighcie nie zabrakło mnóstwa strzelania ze starego, dobrego blastera lub kuszy energetycznej oraz rzucania termodetonatorów.



Starcia z bossami to jedna z największych atrakcji Jedi Knighta.

Ogniem i mieczem (świetlnym)

Nie oszukujmy się jednak: **główną atrakcją tego tytułu jest miecz świetlny**. Po jego zdobyciu rzadko chcemy zmienić broń na jakąkolwiek inną. Nie tylko z powodu kultowego statusu tego oręża, ale także ze względu na zadawanie potężnych obrażeń oraz możliwość obrony przed ostrzałem. Miecz bowiem automatycznie odbija pociski, czyniąc nas praktycznie niewrażliwymi na nie.

Jak na rycerza Jedi przystało, Katarn dostaje również do dyspozycji Moc. Oprócz standardowych umiejętności przyspieszenia czy wyższego skoku czekają nas też osobne atrakcje typowe dla jasnej i ciemnej strony. Ta pierwsza oferuje przede wszystkim leczenie i niewidzialność, druga z kolei kusi możliwością miotania błyskawic czy duszenia. Pomiędzy kolejnymi poziomami wybieramy zdolności, które chcemy rozwijać dalej, co poza konsekwencjami gameplayowymi niesie za sobą także skutki fabularne. Jedi Knighta da się ukończyć po obu stronach Mocy i nawet jeśli złe zakończenie jawi się jako mniej spektakularne, to taka namiastka wyboru zasługuje na uwagę.

Elegancka gra na bardziej cywilizowane czasy

Star Wars: Jedi Knight – Dark Forces II to produkcja wyraźnie niedzisiejsza. **Grafika, jak w większości tytułów wczesnej ery 3D, zestarzała się dość nieładnie**, choć fani całkiem nieźle ratują sytuację (polecam zwłaszcza Remastered Mod!). Do tego historia Kyle'a Katarna jest głupiutka, a aktorskie przerywniki kłują w oczy sztucznością, ale trudno im odmówić uroku charakterystycznego dla czasów ich powstania. Pomimo warstwy kurzu, jaka zebrała się na Dark Forces II, grę z pewnością docenią miłośnicy Expanded Universe, czyli dzisiejszych Legend, niepałający miłością do poczynań Disneya. To także gratka dla koneserów boomer shooterów. Po zaliczeniu „jedynki" koniecznie sięgnijcie po sequel!

eprasa.pl T38942ec68

Producent: Raven Software, LucasArts **Gatunek:** FPS, akcja



Gra dostępna na gog.com

Średni syn w rodzinie

Michał „Misiek" Wolski

W dniu premiery była to gra spełniającą najskrytsze marzenia każdego fana Gwiezdnych Wojen. Ale czy na długo?

Pomimo dwójki w tytule Jedi Outcast to tak naprawdę czwarta część cyklu o Kyle'u Katarnie i jego pokrętnej drodze Jedi. Bohatera tego poznaliśmy w leciwym Dark Forces, a w Star Wars: Jedi Knight – Dark Forces II (uzupełnionym po kilku miesiącach dodatkiem Mysteries of the Sith) mogliśmy obserwować, jak wkracza na ścieżkę Mocy. Obie produkcje w dniu premiery były przełomowe, Outcast musiał więc zmierzyć się z bardzo wygórowanymi oczekiwaniami.

Raven, pomożecie?

Tymczasem LucasArts na tym etapie nie miało ani środków, ani zasobów, by przygotować własny silnik wysokiej jakości. Sith Engine, z którego korzystał pierwszy Jedi Knight, bardzo szybko się zestarzał. Stąd decyzja o powierzeniu produkcji firmie Raven Software, twórcom serii Soldier of Fortune. Ci użyli znanego z Quake'a III: Areny silnika id Tech 3, połączonego z ich własnym systemem animacji Ghoul 2. Zdecydowali się na to rozwiązanie nieprzypadkowo – priorytetem dla LucasArtsu stało się **rozbudowanie i upłynnienie najbardziej koślawego aspektu pierwszej części, czyli walki na miecze świetlne**.

W poprzedniczce, mimo szumnych zapowiedzi, nie mieliśmy zbyt wielu okazji do fechtowania, a do tego cechowało się ono dość prymitywną mechaniką, która po „Mrocznym widmie" i widowiskowych piruetach Dartha Maula była już nie do przyjęcia. Dlatego na ten element gry położono największy nacisk i podporządkowano mu niemal wszystkie pozostałe składowe gameplayu. Od razu zaznaczę, że **wywijanie ostrzem w Jedi Outcast zestarzało się najlepiej – starcia są efektowne, płynne i satysfakcjonujące**, a trzy dostępne style władania mieczem świetlnym urozmaicają roz-



Ciemna czy jasna strona – kogo to obchodzi, skoro błyskawice wyglądają cool.



Chcieliście widowiskowej walki na miecze? No to macie.

grywkę na tyle, że walki w zasadzie się nie nudzą. A stoczymy ich ok. 50.

Część większego świata

Oczywiście fabułę pomyślano tak, by tę horrendalną liczbę jakoś uzasadnić. Główny wątek Kyle'a – agenta Nowej Republiki, wkraczającego na ścieżkę Jedi po uprowadzeniu ukochanej przez złych użytkowników Mocy, ale zbyt niecierpliwego, by odbyć właściwe szkolenie – był wyraźnie inspirowany powieścią „Ja, Jedi" Michaela A. Stackpole'a. Przy czym le wykradał plany Gwiazdy Śmierci z bazy na planecie o swojsko brzmiącej nazwie Danuta), a potem kleiły się z uniwersum stworzonym przez George'a Lucasa tylko w ogólnych zarysach. Tym razem zadbano o głębszą immersję.

Jednak trochę dziad

Pod względem fabuły niestety nie jest tak różowo. Teoretycznie Outcast to kontynuacja pierwszego Jedi Knighta, ale Kyle z niezrozumiałych względów nie chce mieć z Mocą nic wspólnego i przez

TO GRA ZNACZNIE BARDZIEJ RETRO, NIŻ SIĘ WYDAJE.

głównym antagonistą został dawny uczeń Luke'a Skywalkera, Desann, który przeszedł na ciemną stronę i wykorzystał znaną z pierwszego Jedi Knighta Dolinę Jedi, by uzbroić w Moc rzesze swoich zwolenników.

Obecność w grze Skywalkera oraz Akademii Jedi w dawnej bazie Rebelii na Yavinie 4 (a także krótki występ Eskadry Łotrów czy pojawiający się po drodze wątek Lando Calrissiana i odbicia Miasta w Chmurach na Bespinie z rąk sił Desanna) stanowiły dla serii istotny zwrot w kierunku mozolnie budowanego Expanded Universe. Dotąd przygody Katarna otarły się o nie na początku Dark Forces (gdy Kysześć pierwszych misji musimy grać w tradycyjnego shootera. Dlaczego? Nie wie nikt, kto nie odpalił dodatku do JK, Mysteries of the Sith – ale nawet jeśli się go zna, to i tak trzeba sobie masę rzeczy dopowiedzieć. Na domiar złego miecz Kyle'a zmienił kolor z żółtego na niebieski, też bez żadnego wytłumaczenia. To jednak ledwie początek kłopotów.

W chwili premiery nikomu to nie przeszkadzało, ale z dzisiejszej perspektywy **wszystkie aspekty mechaniki FPS-a – od celowania po brak możliwości krycia się za osłonami – stały się przestarzałe.** Kłopotliwy jest też design poziomów, zwłaszcza na księżycu przemytników, Nar Shaddaa: to, co ma udawać przestrzeń życiową jego mieszkańców, bardzo szybko okazuje się pełnym śmiertelnych pułapek i snajperów labiryntem służącym jedynie celom rozgrywki.

Znajomy głos

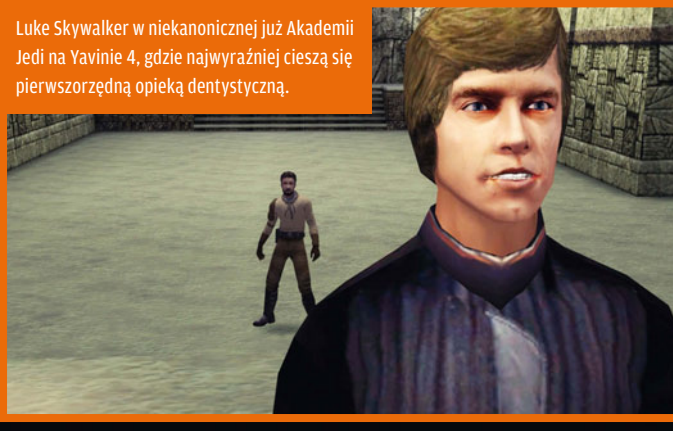
Jak się okazuje, Kyle Katarn i Lando Calrissian to z jakichś powodów starzy znajomi. Gdy wpadają na siebie na Nar Shaddaa, przez kilka misji pomagamy Lando w ucieczce oraz odbiciu Miasta w Chmurach na Bespinie. To wszystko nie tylko wygląda, ale i brzmi bardzo znajomo – bo też głosu Calrissianowi użyczył sam Billy Dee Williams, czyli odtwórca tej roli w filmowej trylogii.

Jako największy krok wstecz jawi się jednak liniowość fabuły. Pierwszy Jedi Knight nie tylko oferował wybór między stronami Mocy, ale też różnicował gameplay i finał przygody w zależności od naszej decyzji. Rok po Outcaście zrobiły tak Jedi Academy oraz – na znacznie większą skalę – Knights of the Old Republic. Tymczasem tutaj nie tylko nie mamy wpływu na ścieżkę Katarna, ale też wśród umiejętności znalazły się te dość jednoznacznie kojarzące się z ciemną stroną, jak duszenie czy błyskawice, przy czym z ich używania nic dla fabuły i postaci nie wynika. I na tym polega **wielki problem dzieła Raven Software – ignoruje ono cały system moralności z uniwersum Star Wars, podporządkowując go atrakcyjności rozgrywki.** Obecnie trudno zrozumieć takie pójście na skróty.

Jest średnio

Jedi Outcast to gra zadziwiająco nierówna. Ciążą jej mechanika starej szkoły FPS-ów, nieintuicyjne poziomy i niezręczne wolty fabularne, mimo że jednocześnie potrafi zachwycić gwiezdnowojennym klimatem i naprawdę satysfakcjonującą walką na miecze (którą do perfekcji doprowadziło o rok młodsze Jedi Academy). Na pewno mamy do czynienia z produkcją znacznie bardziej retro, niż się wydaje.

Współcześnie jest to więc pozycja przede wszystkim dla fanów Katarna oraz osób zanurzonych w stare Gwiezdne Wojny i nieoglądających się na ich jakość. Wszyscy pozostali ryzykują zmęczenie rozgrywką. Można zagrać, żeby poczuć się jak Jedi, ale bez wygórowanych oczekiwań.



Luke Skywalker w niekanonicznej już Akademii Jedi na Yavinie 4, gdzie najwyraźniej cieszą się pierwszorzędną opieką dentystyczną.

Producent: Raven Software **Gatunek:** FPS, akcja **Platformy:** PC, Xbox, Mac (2003); XBO (2018); PS4, NS (2020)

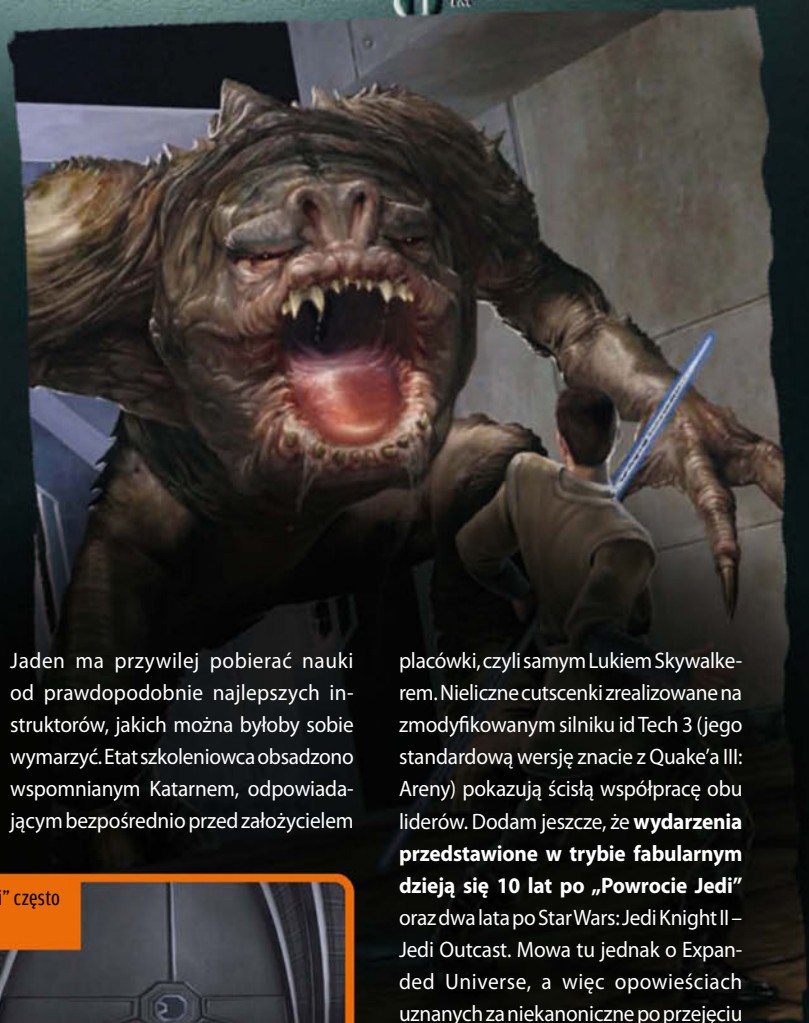
Gra dostępna na gog.com

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY™

Kurs operatora Mocy

Hubert „Huwer" Pomykała

Dzięki produkcji Raven Software wiemy, że śmiałkowie pragnący wstąpić do zakonu galaktycznych rycerzy nie mieli lekko. Jedna niebezpieczna misja goniła drugą już na etapie przygotowań do właściwej służby.



Proces szkoleniowy przedstawiony w Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy do dziś pozostaje szalenie emocjonujący. Podkreśla, że na miano Jedi mogły zasłużyć wyłącznie najbardziej zdyscyplinowane jednostki, gotowe na zawołanie walczyć o życie w skrajnie nieprzyjaznych „okolicznościach przyrody".

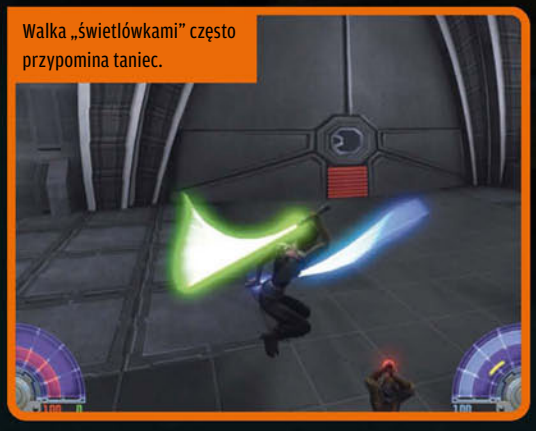
Uczelnia, studenci i wykładowcy

Jaden Korr, główny protagonista bądź protagonistka tej opowieści, trenuje wraz z innymi padawanami w świątyni zbudowanej na planecie Yavin IV, nieprzerwanie doskonaląc swoje umiejętności związane z kontrolą Mocy oraz walką **mieczem świetlnym. Ten należy zresztą do wyposażenia startowego, co wywołało niemały szok u fanów serii Jedi Knight**, gdyż jej dotychczasowy bohater, awanturnik Kyle Katarn, długo zmuszony był do korzystania z blasterów, a „broń na bardziej cywilizowane czasy" zdobył dopiero na późniejszych etapach zabawy.

Jaden ma przywilej pobierać nauki od prawdopodobnie najlepszych instruktorów, jakich można byłoby sobie wymarzyć. Etat szkoleniowca obsadzono wspomnianym Katarnem, odpowiadającym bezpośrednio przed założycielem placówki, czyli samym Lukiem Skywalkerem. Nieliczne cutscenki zrealizowane na zmodyfikowanym silniku id Tech 3 (jego standardową wersję znacie z Quake'a III: Areny) pokazują ścisłą współpracę obu liderów. Dodam jeszcze, że **wydarzenia przedstawione w trybie fabularnym dzieją się 10 lat po „Powrocie Jedi"** oraz dwa lata po Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast. Mowa tu jednak o Expanded Universe, a więc opowieściach uznanych za niekanoniczne po przejęciu Gwiezdnych Wojen przez Disneya.



Warto mieć tu oczy dookoła głowy. I jej nie stracić.



Walka „świetlówkami" często przypomina taniec.

Praktyki w terenie

Mnóstwo fanów marki stawia tutejszy fechtunek nad soulslike'owy charakter starć znany z nowożytnego cyklu Star Wars Jedi. Wymyślony ponad dwie dekady temu miks patentów rodem z FPS-ów



Tzw. skracanie dystansu w praktyce.

i trzecioosobowych gier akcji wciąż sprawia wrażenie dopracowanego kodu i pozwala na sporą swobodę w kontrolowaniu postaci.

Do dyspozycji dostajemy pojedynczy miecz świetlny, zestaw dwóch osobnych „świetlówek" (nie muszą być tego samego koloru!) czy podwójne, przypominające pikę ostrze przywołujące na myśl broń Dartha Maula. Style posługiwania się każdym z tych wariantów oręża różnią się od siebie, co znacząco urozmaica rozgrywkę, a dodatkowo mamy możliwość rozwijania umiejętności kojarzonych zarówno z jasną, jak i ciemną stroną Mocy. Nic nie stoi na przeszkodzie, by miotać w nieprzyjaciół bronią, blokować pociski, wyrzucać przeciwników w powietrze bądź dusić ich niczym Vader. Za bycie dobrym rycerzem otrzymujemy pochwały od przełożonych, czyny zbliżające nas do Sithów zaś komentowane są słowami zaniepokojenia. **Nie uświadczymy co prawda lejącej się strumieniami juchy, ale kombosy bywają naprawdę brutalne.**

Osobiste preferencje w kwestii sposobu walki klarują się w sposób mimowolny, jednakże prędzej czy później i tak zaczynamy eksperymentować. Zamiast wbiegać w grupę drabów, warto czasem wyeliminować przeciwników strzałami z kuszy bądź snajperki. Wszyscy pragnący poczuć się niczym Han Solo wpadający w pułapkę szturmowców mogą zaś w pełni swobodnie biegać po lokacjach z jednym z tutejszych gnatów w dłoniach. Dowolność w podejściu do starć spowodowała, że **rozgrywka zestarzała się niczym dobre wino. Chciałbym móc powiedzieć to samo o oprawie wizualnej**, lecz Jedi Academy prezentuje się niestety obecnie dość szpetnie. Na szczęście modderzy opracowali dla wersji pecetowej całe mnóstwo dodatków uwspółcześniających leciwą grafikę.

Plan zajęć

Lwia część kampanii podzielona została na trzy segmenty po pięć niebezpiecznych misji. Wykonujemy je na wielu planetach (wypada wymienić choćby Coruscant, Tatooine, Hoth, Vjun czy Korriban), ciesząc się pewną dowolnością w odhaczaniu kolejnych punktów z listy. Zaliczenie wszystkich nie jest wymagane, by odblokować możliwość ukończenia obowiązkowych zadań popychających fabułę do przodu.

Krótko mówiąc, część wypraw po prostu można sobie odpuścić. I wspaniale, ponieważ **kilka zleceń oparto na kiepskich mechanizmach gameplayowych**. Z bólem serca wspominam prowadzenie speedera, który robił absolutnie wszystko, byleby nie reagować wystarczająco szybko na komendę skrętu. Uderzenie pędzącym pojazdem w skały najczęściej kończyło się zgonem, co doprowadziło do tego, że powtarzałem tę sekcję aż kilkunastokrotnie.

DLA MNIE TO JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER OSADZONYCH W UNIWERSUM GWIEZDNYCH WOJEN.

NA CZYM ZAGRAĆ?

Najlepszą platformą dla Jedi Academy pozostaje pecet, ponieważ system walki mieczem został opracowany głównie z myślą o myszce. Wersje konsolowe cierpią nieco właśnie z powodu sterowania, ale wydany w 2020 port na PlayStation 4 i Nintendo Switcha (na Xboksie One gra działa dzięki kompatybilności wstecznej) pozwala ukończyć dziesięciogodzinną kampanię względnie bezproblemowo. Dodam, że owe edycje często lądują na przecenach, a dorwać je można także w pakiecie z Jedi Outcastem, pozwalającym poznać nieco zapomnianego Kyle'a Katarna.

Złoto się nie starzeje

Tego rodzaju niedopracowane elementy przypominają o pośpiechu towarzyszącym produkcji gry. Twórcy dostali na ukończenie prac jedynie rok, więc wybaczam im owe potknięcia, zwłaszcza że, jak już wspomniałem, pewne etapy da się pominąć. Istnienie mniej udanych sekwencji ignoruje się jeszcze łatwiej dzięki tak pamiętnym momentom, jak ucieczka przed zmutowanym rancorem bądź pojedynek z wyznawcą ciemnej strony Mocy przebiegający w całości na dachu pędzącego w przestworzach pociągu. Właśnie wtedy dzieje się prawdziwa magia.

Mimo narzuconych odgórnie morderczych terminów Raven Software zadbało o to, by Jaden Korr uczestniczył(a) w wielu karkołomnych, ekscytujących przygodach. Tych jest tu naprawdę sporo, moim zdaniem dość, by nazwać Jedi Academy nie tylko jedną z najlepszych gier osadzonych w uniwersum Gwiezdnych Wojen, ale również **ponadczasową produkcją action adventure**. I na tym możemy zakończyć, bo dłuższa argumentacja wydaje się zbędna.



W Jedi Academy można z powodzeniem grać niczym w pełnoprawnego FPS-a.

Producent: LucasArts **Gatunek:** taktyczny FPS
Platformy: PC, Xbox (2005); PS4, NS (2021)

Gra dostępna na

gog.com

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Wojna Klonów, jakiej potrzebowaliśmy

Łukasz Morawski

Lata, w których powstawała trylogia prequeli „Gwiezdnych wojen", nie były najszczęśliwszym okresem dla marki. Zamiast zachwycać, filmy raczej zawodziły, ale przynajmniej narodziło się dzięki nim kilka naprawdę interesujących gier wideo, jak np. Star Wars Episode I: Racer czy Republic Commando.

Jedi są spoko, machanie mieczami świetlnymi i korzystanie z czarów-marów też bywa spoko. Ale ile można? Uniwersum wykreowane przez George'a Lucasa jest tak przepastne, że byłoby błędem ograniczanie się tylko do opowiadania historii o fanatycznych rycerzykach (bez względu na to, po której stronie Mocy stoją) machających kolorowymi jarzeniówkami. Na szczęście LucasArts doskonale zdawało sobie z tego sprawę, a wydane w 2005 roku Republic Commando jest najlepszym dowodem na to, że z marką Star Wars da się zrobić dosłownie wszystko – wystarczy dobry pomysł i odrobina kreatywności. W zasadzie nie jest to dzieło wybitne, nie wynalazło koła na nowo, ale jego **twórcy doskonale rozumieli, czego oczekujemy od pierwszoosobowych strzelanek oraz co kręci nas w Gwiezdnych Wojnach**.

Klimat lepszy niż w filmach

Zapomnijmy na chwilę o Skywalkerach. W Republic Commando skupiono się na elitarnym oddziale Delta, będącym jednym z odprysków Wielkiej Armii Republiki składającej się w dużej mierze z klonów wyhodowanych na planecie Kamino. Właśnie tam poznajemy głównego bohatera. W krótkim wprowadzeniu obserwujemy, jak siedzi zamknięty w komorze rozrodczej, potem kończy akademię, przechodzi szkolenie bojowe, a następnie zostaje wysłany na planetę Geonosis, na której ma zabić porucznika tamtejszej armii.

Wtedy do akcji wkracza gracz, który w ciągu kilku godzin zabawy będzie mógł spojrzeć na Wojnę Klonów z zupełnie innej perspektywy – żołnierza wyposażonego w blaster i kilka granatów. Nie ma żadnych supermocy, jest stosunkowo ociężały ze względu na pancerz, a do tego jego widoczność jest ograniczona przez wizjer taktyczny hełmu(*). Delta-38, znany również jako Boss, może za to liczyć na wsparcie swoich dzielnych kompanów – Scorcha, Fixera i Seva (odpowiednio Delta-62, -30 i -07). **Towarzysze nie pełnią funkcji ozdobników, tylko są postaciami z krwi i kości, które mają duży wpływ zarówno na fabułę, jak i rozgrywkę.** Bohaterowie zostali napisani w ciekawy sposób i choć w Republic Commando brakuje bardziej rozbudowanych przerywników filmowych, to i tak każda z postaci dostała wystarczająco dużo „czasu antenowego". Żołnierze ciągle się ze sobą komunikują, omawiają aktualną sytuację i dzielą się swoimi spostrzeżeniami. A że **opowieść nie jest tak prosta, jak mogłoby się początkowo wydawać**, to dialogi między członkami oddziału śledzi się z niekłamaną przyjemnością. I nawet jeśli w wojennej zawierusze nie zawsze można się skupić na ich wypowiedziach, to nieustanne trajkotanie, krzyki i inne odgłosy budują klimat.

W grupie siła

Twórcom bardzo dobrze udało się oddać atmosferę konfliktu zbrojnego z udziałem szeregowych wojaków. Nie zapomnieli przy tym, z czym mają do czynienia. Przez cały czas czujemy, że obcujemy z TĄ marką – czy to na poziomie wizualnym (znajome projekty przeciwników bądź lokacji), czy dźwiękowym (charakterystyczne odgłosy blasterów i maszyn). Na szczególną uwagę zasługuje fantastyczny



Przydałyby się rozbudowane przerywniki, ale krótkie wstawki z gadającymi bohaterami i tak budują klimat.



Niektórych przeciwników chroni pole siłowe, co znacząco utrudnia ubicie ich.

(*) Na szczęście można go wyłączyć w opcjach, dzięki czemu odrobinę poszerzymy pole widzenia.





Gdzie blaster już nie może, tam działko pomoże.

A MOŻE NA KONSOLI?

Jeżeli chcielibyście sprawdzić Republic Commando, nie musicie ograniczać się do wersji pecetowej, bo w 2021 roku gra doczekała się portów na PlayStation 4 i Switcha. Reedycja nie wprowadziła zbyt wielu zmian względem pierwowzoru. Odpowiedzialne za nią studio Aspyr ograniczyło się do leciutkiego podrasowania oprawy wizualnej i dostosowania rozdzielczości do współczesnych standardów. Usunięto tryb wieloosobowy, ale nie należy się tym przejmować, ponieważ już w dniu premiery na PC nie zaskakiwał on niczym szczególnym i od wielu lat jest nieaktywny. Zalecam wybrać takie nieco usprawnione wydanie, zwłaszcza że sterowanie na obu konsolach jest bardzo intuicyjne, ale jeśli zdecydujecie się odpalić ten tytuł na komputerze, wiele nie stracicie.

soundtrack, łączący fragmenty utworów Johna Williamsa z muzyką skomponowaną przez Jessy'ego Harlina na potrzeby gry. Czuć tu klimat Gwiezdnych Wojen na każdym kroku i aż dziw bierze, że tak przemyślany tytuł nie doczekał się pełnoprawnego sequela(**). Co prawda takowy był w produkcji, lecz ostatecznie trafił do kosza – tak samo jak wydarzenia przedstawione w Republic Commando, aktualnie uznawane za niekanoniczne.

GWIEZDNE WOJNY Z PERSPEKTYWY ŻOŁNIERZA WYPOSAŻONEGO W BLASTER.

Jeśli więc marka miałaby powrócić, to jedynie w formie restartu. Bardzo liczę na to, że kiedyś do tego dojdzie, bo koncepcja gry jest niezwykle interesująca nawet dzisiaj. Nie dosyć, że **LucasArts oddało w nasze ręce solidnie zrealizowanego FPS-a**, to na dodatek urozmaiciło go taktycznym podejściem do rozgrywki. Tutaj musieliśmy martwić się nie tylko o siebie, lecz także o swój oddział. Zabawa nie polegała wyłącznie na strzelaniu do przeciwników, bo z tyłu głowy musieliśmy mieć cały czas to, jak wykorzystać swoich kompanów, aby poradzić sobie z wyzwaniem. A to okazywało się całkiem spore nawet na najniższym poziomie trudności. W związku z tym **konieczne było wydawanie żołnierzom poleceń**, co przekładało się na ukrywanie ich za osłonami, obstawianie działek, wysadzanie drzwi, włamywanie się do komputerów, skupianie ognia na konkretnym wrogu itp.

Co prawda nie mieliśmy do czynienia z bardzo skomplikowanym systemem zarządzania zespołem, ale takie proste komendy w zupełności wystarczyły, aby rozgrywka nabrała bardziej taktycznego charakteru. Zwłaszcza że śmierć czyhała na każdym kroku (zdrowie odnawiały specjalne punkty medyczne, a powalonych kompanów trzeba było podnosić), przeciwnicy chłonęli pociski jak gąbka wodę, a amunicja kończyła się zdecydowanie zbyt szybko. Dzięki korytarzowym lokacjom i liniowemu prowadzeniu fabuły **twórcy zdołali przez cały czas utrzymać odpowiednie napięcie**, a do tego przygotowali otoczenie w taki sposób, abyśmy mogli non stop wchodzić z czymś w interakcję.

Nadal w formie

Jedyne, do czego mam dziś większe zastrzeżenia, to fakt, że gra nie sygnalizuje celności strzałów, co w shooterze jest dosyć irytujące. Gdy trafiamy przeciwników, ci zdają się na to nie reagować (do momentu, aż padną). Przez to momentami można odnieść wrażenie, że pociski lecą w próżnię. Ale niech to was nie zrazi – jeżeli nie mieliście do tej pory okazji zagrać w Star Wars: Republic Commando, to koniecznie powinniście nadrobić zaległości.

Choć od premiery minęło już 20 lat, **dzieło LucasArts zdecydowanie przetrwało próbę czasu**. Oprawa wizualna naturalnie nie zachwyca, niemniej bogate w detale lokacje, ciekawe projekty przeciwników czy wygląd broni sprawiają, że nadal może się podobać. Dodam, że w sieci znajdziecie fanowskie modyfikacje poprawiające grafikę. Ponadto Star Wars: Republic Commando bez problemu kupicie na Steamie czy GOG-u w całkiem atrakcyjnej cenie. Warto wspomnieć, że testowałem ten klasyk na Steam Decku i nie miałem żadnych problemów z jego uruchomieniem.

(**) W 2025 roku na urządzeniach mobilnych zadebiutowało Star Wars: Republic Commando – Order 66, którego jednak nie można traktować jako kontynuacji.

▶ **Producenci:** LucasArts, Ensemble Studios ▶ **Gatunek:** RTS ▶ **Platforma:** PC (2001)

Gra dostępna na gog.com

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Wololo na ciemną stronę Mocy

▶ Michał Klekowicki

Dawno, dawno (jakieś ćwierć wieku) temu w odległej galaktyce (no, może jednak nie)... Odpowiedzialne za serię Age of Empires studio Ensemble zostało wciągnięte przez LucasArts w kolejne podejście do zrobienia strategii w uniwersum Gwiezdnych Wojen.

Oczekiwania względem Galactic Battlegrounds za wielkie nie były. Dlaczego? Bo poprzednie dwie próby niespecjalnie wypaliły. Star Wars: Rebellion i Star Wars: Force Commander okazały się produkcjami przeciętnymi, a ich przyjęcie było słusznie chłodne. Nowy tytuł zapowiedziany na E3 2001 wywołał ostrożne zainteresowanie. Pozytywne ze względu na zaangażowanie doświadczonych developerów oraz wykorzystanie sprawdzonego silnika Genie, ale były też powody do sceptycyzmu – na pierwszych screenach gra wyglądała jak skórka do Age of Empires II, co wraz z rychłą datą premiery sugerowało, że LucasArts postanowiło pójść po linii najmniejszego oporu.



Age of the Empire

Dobra. Uporajmy się z tym od razu. Tak – Star Wars: Galactic Battlegrounds **to po prostu Age of Empires II w klimatach Gwiezdnych Wojen**. Pod względem technologicznym produkcje te są dosłownie identyczne. Nie ma absolutnie żadnych zauważalnych usprawnień silnika, a większość aspektów interfejsu różni się kosmetycznie, więc jest to w zasadzie reskin. Pozytywnym efektem ubocznym takiego stanu rzeczy były natomiast te same przystępne wymagania sprzętowe.

Z mechanizmami rozgrywki jest podobnie. Warunki zwycięstwa są z grubsza bliźniacze, ekonomia i zasoby działają właściwie tak samo – i tyczy się to również zarządzania jednostkami. Są jednak drobne zmiany usprawiedliwione kontekstem uniwersum. Gra zyskuje np. nowy wymiar dzięki jednostkom latającym i powiązanym z nimi budowlom. Dodano zagrodę, która upraszcza kwestię zwierząt jako źródła pożywienia. Jest także znacznie więcej jednostek atakujących na dystans. Różnice w składzie armii, a także trochę inny rozkład zasobów na planszach, wpływają też na skuteczność różnych strategii – rozgrywka toczy się wyraźnie szybciej (przecież nawet zwiadowca porusza się na speederze) i defensywnym stylem działania można osiągnąć jakby więcej niż w serii AoE.



Trzeba przyznać, że całkiem Hoth! (Badum tss!)

WYKORZYSTANIE AGE OF EMPIRES II JAKO FUNDAMENTU OKAZAŁO SIĘ STRZAŁEM W DZIESIĄTKĘ.

Skansen

Gra jest swoistym muzeum uniwersum Gwiezdnych Wojen. Pozwala na rozegranie szeregu scenariuszy w realiach różnych odsłon kinowego cyklu (rozbu-


Uliczne walki na Naboo pod czujnym okiem OOM-9.

dowane kampanie poświęcone Wojnom Klonów pojawiły się w dodatku) lub potyczki w typowym trybie skirmish. Odwiedzimy zatem charakterystyczne lokacje takie jak Hoth, Naboo, Yavin czy Dagobah, a w jednej z bonusowych misji przeprowadzimy nawet desant w chmurach planety Bespin. Scenarzyści Galactic Battlegrounds przedstawili **wydarzenia uzupełniające historie z filmów, rozgrywające się równolegle do nich albo stanowiące alternatywną ich wersję**, często całkiem sensowną. W miarę rozwoju fabuły pojawiają się rozpoznawalni bohaterowie i są to przeważnie najpotężniejsze jednostki do dyspozycji gracza. Przewijają się tu m.in. Qui-Gon Jinn, Chewbacca i jego ojciec oraz księżniczka Leia, a także nazwiska mniej eksponowane, ale jak najbardziej zgodne z kanonem.

Ta zgodność przejawia się też bezbłędnie w projekcie stron konfliktu – Wookieech, Gungan, Imperium Galaktycznego itd. – oraz dostępnych dla nich jednostek i budynków. Różnice między frakcjami są często kosmetyczne, lecz zbieżne z tym, jak zaprezentowano ich kultury w filmach. Tyczy się to także udźwiękowienia i głosów, więc wybierając Gungan, trzeba przygotować się na krindż.


Skutecznie przeprowadzona imperialna czystka = Vader niemający nic do roboty.

Skoro mowa o oprawie audio, to muszę tutaj niestety wspomnieć o nieoczekiwanej wadzie gry – przynajmniej z mojej perspektywy. Ścieżka dźwiękowa sama w sobie jest świetna, bo co innego można powiedzieć o utworach Johna Williamsa? Jej wykorzystanie w grze jest natomiast takie sobie. To, co sprawdza się w produkcjach kinowych, niekoniecznie działa jako tło rozgrywki i często nie pasuje do wydarzeń na ekranie. **Słuchanie epickiej muzyki przez kilkadziesiąt godzin w zapętleniu to niemal tortury psychiczne**, więc polecam czym prędzej ją ściszyć i uniknąć potencjalnych mdłości.

LucasArts poszło po rozum do głowy

Gdybym miał podsumować w dwóch słowach, jaką grą jest Star Wars: Galactic Battlegrounds, to powiedziałbym, że bezpieczną i swojską. Nietrudno sobie wyobrazić, że to rozbudowana modyfikacja do Age of Empires II stworzona przez wielbicieli uniwersum Lucasa. Może nawet w pewnym sensie tak jest? W kontekście nieudanych wcześniejszych podejść do strategii na licencji Gwiezdnych Wojen można się zastanawiać, czy nie był to ze strony LucasArts akt desperacji, jakby przyznanie się do braku pomysłu na to, jak taką grę zrobić.

Sęk w tym, że pójście na łatwiznę, wykorzystanie sprawdzonej formuły i skupienie się na tworzeniu treści było ze strony producenta... strzałem w dziesiątkę! **Efekt końcowy jest właśnie tym, czym często są fanowskie mody – dowodem miłości do materiału źródłowego.** Gimnastyka konieczna do tego, by zaadaptować mechanikę Age of Empires II, bawi, ale nie ma w niej nic złego. Ot,

DIY Definitive Edition

Dwie pierwsze odsłony Age of Empires otrzymały niedawno „edycje definitywne", działające lepiej na nowych systemach – Galactic Battlegrounds tego szczęścia nie miało. Wersje gry dostępne na Steamie i GOG-u sprawują się całkiem nieźle, ale może być lepiej, więc sugeruję skorzystanie ze stworzonych przez społeczność paczek z poprawkami, takich jak All-In-One Patch albo Expanding Fronts. W tym drugim przypadku dostajemy coś więcej niż modernizację techniczną, bo także masę treści przygotowanych przez fanów, jak choćby nowe frakcje i jednostki.


Jestem pewien na 99%, że ten wybuch wycieli z filmu... O, Sokół Millennium!

taki smaczek na przykład – Jedi i Sithowie spełniają tę samą rolę, co we wspomnianej grze mnisi, a więc przeciągają wrogie jednostki na swoją stronę. Sposób, w jaki robi to Darth Vader, wywołał u mnie lata temu salwę śmiechu. Czaicie? „Join me, and together we can rule the galaxy as father and son!". Tego typu przebłysków geniuszu jest zdecydowanie więcej. A pobawienie się kodami pozwoli np. przywołać morderczego Ewoka, co ma szalenie dużo sensu, jeśli weźmie się pod uwagę rolę, jaką słodkie leśne miśki odegrały w upadku Imperium Galaktycznego. **Wszystko z szacunkiem i dystansem – trudno nie docenić tego, będąc entuzjastą uniwersum Lucasa.**



Historyczne znaczenie tego tytułu jest spore. Utorował on drogę dla zrealizowanego na olbrzymią skalę Empire at War, przez wielu uważanego za najlepszą strategię gwiezdnowojenną. Nie jestem jednak pewien, czy Galactic Battlegrounds nie ma odrobinę większej społeczności, która utrzymuje grę przy życiu i stale ją udoskonala (patrz: ramka). Oczywiście widać po tej produkcji, że lada moment stuknie jej ćwierć wieku, a warto zaznaczyć, że nawet w chwili premiery nie zbierała przesadnych pochwał za oprawę graficzną. Tym niemniej **sugeruję dać jej szansę, bo do dziś trzyma się naprawdę nieźle i wciąż jest bardzo grywalna**, a na wyprzedaży na GOG-u lub Steamie można kupić ją w cenie bochenka chleba.

Producent: Petroglyph Games Gatunek: RTS Platforma: PC (2006)

Gra dostępna na gog.com



Oprócz Jedi i Sithów były też wojny

Krzysztof „Otton" Kempski

Jak lepiej oddać skalę rozgrywających się w tle sagi Skywalkerów bitew, niż sadzając nas w fotelu dowódcy i obarczając zadaniem przetrwania desantu sił Rebelii lub przeciwstawienia się szturmującym nasze pozycje AT-AT?

Empire at War zadebiutowało dosłownie rok po budzącej mieszane uczucia filmowej „Zemście Sithów" i zjednało sobie sympatię odbiorców już na etapie założeń fabularnych. Zamiast skupiać się na bohaterach znanych z wielkiego ekranu (wciąż jednak tu obecnych), produkcja studia Petroglyph **przedstawia w szerszej perspektywie czasy po przejęciu władzy przez kanclerza Palpatine'a i jego przydupasów**. Opowieść rozpoczyna się równolegle do wydarzeń pokazanych w „Nowej nadziei" i nawiązuje do nich, stanowiąc jednocześnie pomost między historycznie pierwszą odsłoną sagi a trylogią zapoczątkowaną „Mrocznym widmem". Udostępniono dwie kampanie (Sojuszu Rebeliantów i Imperium), zadbano o ogromną widowiskowość, a całą grę utrzymano w klimacie klasycznych filmów Lucasa.



I to są prawdziwe gwiezdne wojny, a nie jakieś tam ganianki pomiędy X-Wingami i TIE Fighterami...

Strategia o dwóch smakach

Jak na tytuł kierowany bardziej do fanów Gwiezdnych Wojen niż hardkorowych strategów, Empire at War **zaskakiwało rzetelnie skonstruowaną (acz złożoną z uproszczonych mechanizmów) rozgrywką** i zawartością wystarczającą na dobrych kilkanaście godzin. Podczas zabawy widok taktyczny przenika się ze standardowymi bitwami. W skali makro **przemieszczamy nasze armie między planetami, rekrutujemy nowe jednostki, wysyłamy szpiegów** i przeprowadzamy ataki na pozycje nieprzyjaciela. W odróżnieniu od np. serii Total War akcja na mapie taktycznej dzieje się w czasie rzeczywistym. Mamy jednak coś na wzór aktywnej pauzy. Cieszy fakt, że wzniesione w tym trybie umocnienia realnie nam pomagają lub utrudniają

NIE ZNAJDZIECIE LEPSZEGO RTS-A ZE ŚWIATA GWIEZDNYCH WOJEN.

eprasa.pl f36942ece8



Kamera filmowa może i jest niepraktyczna, ale te widoki...



Istotne jest też zarządzanie w skali makro i rozmieszczanie sił na różnych planetach.

życie podczas bitwy, w zależności od tego, po której stronie stoimy. Wrogie siły (np. transportery z żołnierzami) można nieco przetrzebić już w fazie walki orbitalnej, o ile zbudujemy działka do ostrzału celów nadziemnych.

Gdy decydujemy się dokonać inwazji na wrogą planetę, kamera przeskakuje na pole bitwy i zabawa przypomina klasycznego RTS-a. Z dzisiejszej perspektywy nieco rozczarowuje to, że **starcia toczą się na dość małych obszarach, a na każdy glob przypada dosłownie jedna mapka**. Na korzyść gry przemawia jednak fakt, że pojawiają się tu wszystkie ikoniczne miejscówki, takie jak Kashyyyk, Tatooine czy Dagobah.

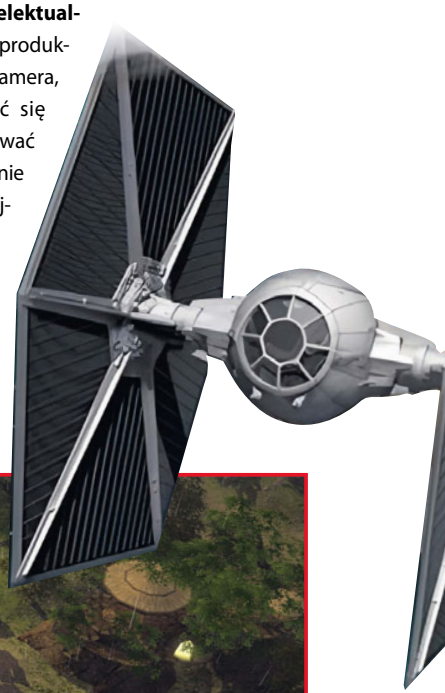
Raczej w pośpiechu

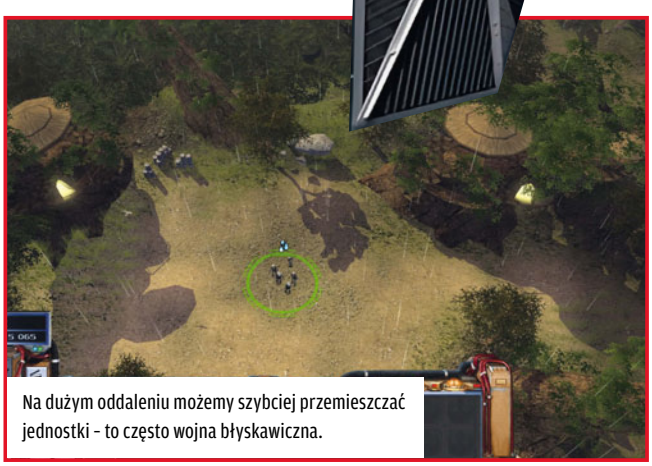
Bitwy naziemne polegają na zdobywaniu i okupowaniu punktów kontrolnych, stanowiących jednocześnie strefy desantu naszych wojsk. Musimy więc rzucić się do działania już od pierwszych chwil, bo oddanie pola przeciwnikowi może się zemścić. Zwłaszcza że należące do nas tereny da się dodatkowo umacniać, co utrudnia wrogowi ich odbicie. Całość jest jednak nieco uproszczona względem typowych RTS-ów – nie wymaga się od nas gromadzenia surowców, nie decydujemy też o dokładnej lokalizacji wznoszonych konstrukcji. Takoż nie szkolimy nowych jednostek na bieżąco – jedynie strona broniąca ma opcję postawienia budynku zapewniającego posiłki w określonych odstępach czasu.

Empire at War to raczej wojna błyskawiczna (starcia trwają nieraz raptem kilka minut) niż długotrwałe analizy taktyki oraz sytuacji na polu bitwy. Podstawą jest szybkie działanie, jednostki przemieszczają się w okamgnieniu i eliminują wzajemnie niekiedy w ułamkach sekund. Nieco trwalsi okazują się tylko bohaterowie znani z filmów. Obok tych dobrych, jak Luke Skywalker czy Obi-Wan Kenobi, pokierować możemy także Darthem Vaderem czy kanclerzem Palpatine'em.

Wrażenia ponad rozsądek

Już w dniu premiery dziełu Petroglypha pod względem złożoności daleko było do tuzów gatunku. Poza kwestiami wspomnianymi wcześniej na minus wyróżniały się bardzo uproszczona ekonomia czy dość krótka lista jednostek. Nie zmienia to faktu, że **w Empire at War wciąż gra się bardzo przyjemnie, tyle że raczej dla kapitalnego klimatu niż wysiłku intelektualnego**. Kiedyś sporą zaletę produkcji stanowiła specjalna kamera, która pozwala przenieść się w centrum akcji i obserwować ujęcia niczym z kina. Może nie jest to funkcja najistotniejsza taktycznie, ale w swoim czasie robiła duże wrażenie, zwłaszcza z uwagi na imponujące (jak na standardy 2006 roku) zagęszczenie jednostek na ekranie.





Na dużym oddaleniu możemy szybciej przemieszczać jednostki – to często wojna błyskawiczna.

Choć strona wizualna Empire at War mocno się już zestarzała, **warto tę pozycję odpalić. To tytuł łatwy do opanowania i czarujący gwiezdnowojenną atmosferą**, a za sprawą aktywnej sceny modderskiej (patrz: ramka) zapewniający dziś dużo więcej zabawy niż w chwili debiutu. Lata mijają, a na dobrą sprawę żadnemu innemu studiu nie udało się tak dobrze oddać wrażenia uczestnictwa w tym, co znane i lubiane uniwersum ma przecież w nazwie – kosmicznych wojnach na wielką skalę.

POWRÓT ZZA GROBU

Gra wciąż żyje – i to nie tylko we wspomnieniach jej miłośników. Choć w pewnym momencie wsparcie developerów się skończyło i w 2014 serwery multiplayera zostały wyłączone, zaangażowanie fanów sprawiło, że dokładnie trzy lata później, po premierze tytułu na Steamie, przywrócono do życia nie tylko kampanię, ale też tryb wieloosobowy. Ponadto kompatybilność z Warsztatem Steam oraz nadal aktywna społeczność owocują zarówno kolejnymi modami, jak i łatkami eliminującymi bugi i poprawiającymi balans rozgrywki.

Najświeższy – w chwili wysyłki Retro do druku – patch został wydany w październiku 2024 roku. Warto rozglądać się za promocjami na Steamie, bo za ok. 30 zł można dorwać ten tytuł w wersji z dodatkiem Forces of Corruption, który dorzuca do gry nie tylko nową kampanię, opowiadającą o czasach po zniszczeniu pierwszej Gwiazdy Śmierci, ale i całą masę nowych jednostek.

eprasa.pl f36942ece8

Inspiracje, zrzynki i narodziny Imperium

Mikron Menago

Picasso miał kiedyś powiedzieć, że „dobrzy artyści kopiują, wielcy kradną". Pracując nad dziełem swego życia, George Lucas wziął sobie słowa hiszpańskiego artysty do serca jak chyba nikt inny, dzięki czemu geneza Gwiezdnych Wojen stanowi bardzo wdzięczny temat do rozważań.

© 1961 Toho

Nigdy nie uważałem Lucasa za wybitnego reżysera. To on przyklepywał drętwe wypowiedzi Haydena Christensena, siedząc za kamerą, a **„Nowa nadzieja" zrobiła furorę tylko dzięki temu, że za przemontowanie pierwotnego koszmarka wzięła się żona George'a**. Czy należy do wybitnych scenarzystów? Kwestia subiektywna, ale jak sam niegdyś zaznaczył, „pisać nienawidzi". Kim zatem jest i dlaczego powstało dzięki niemu całe fikcyjne uniwersum?

Z rozmaitych książek o genezie Gwiezdnych Wojen wyłania się obraz człowieka z głową pełną pomysłów. Rozbieganego, skaczącego od tematu do tematu, zanurzonego w inspiracjach, spełniającego się lepiej w roli producenta niż reżysera. Lucas rzuca koncepcjami, ma wizję, która w całości się klei, ale ginie w detalach. Jego podejście przypomina rolę, jaką w świecie biznesu odgrywa szef projektu lub CEO korporacji. Ten wychowany na telewizji i komiksach pasjonat (choć może lepiej pasuje tu słowo „nerd") **czerpał rozwiązania zewsząd, kopiując je bez ograniczeń i składając do kupy wedle upodobania**, ciągle nawiązując do rzeczy, które go fascynują.



© 2012 Éditions Glénat

Lone Sloane'a, znanego z komiksów Philippe'a Druilleta, i Hana Solo łączy nie tylko stylówa.

Wszystkiego po trochu

Po premierze pierwszych „Gwiezdnych wojen" wśród fanów fantastyki naukowej krążyło prześmiewcze podsumowanie filmu jako fan fiction ze świata „Diuny". Przecież pustynna planeta Tatooine to prawie Arrakis, a w przelotnych konwersacjach pojawia się... Przyprawa (patrz: ramka). Dość prawdopodobne, że w ręce twórców wpadł scenopis „Diuny" Jodorowsky'ego (przybliżyłem ową niedoszłą adaptację w Retro #5), który krążył wtedy po Hollywood. Tak czy siak, zabawne, iż właśnie ten element filmu Lucasa przykuł taką uwagę, choć większość innych zapożyczeń wydaje się znacznie bardziej bezczelna.

Pełzające napisy w czołówce stanowią kalkę z serialu „Flash Gordon". Nieudana próba zdobycia praw do tej marki zainspirowała ojca Gwiezdnych Wojen do stworzenia własnej space opery. Jej pierwotną wizję opracował, pożyczając motywy z „Flasha Gordona" i podlewając je sosem z innego telewizyjnego klasyka – „Bucka Rogersa". Prawdziwym szwedzkim stołem był dla Lucasa cykl powieściowy „Lensman" E.E. Smitha. Miecze świetlne, „moc" jako przedmiot kultu religijnego czy w końcu bazy kosmiczne przypominające planety właśnie stamtąd trafiły na talerz filmowca. Z „Poszukiwaczy" Johna Forda wziął tragedię spalonego domostwa na środku pustyni, oddając hołd westernom, które oglądał lata wcześniej. **Od Akiry Kurosawy natomiast kradł, co tylko się da, nie tylko samurajów wraz z ich estetyką pobrzmiewającą np. w postaci Vadera.** Odtworzył scenę bójki zakończonej ucięciem ręki z „Yojimbo", zrekonstruował też kadr z „Dersu Uzały", zmieniając tylko liczbę słońc na niebie. Przede wszystkim jednak zaadaptował na swoje potrzeby rozwiązanie z „Ukrytej fortecy", gdzie widz poznaje historię z perspektywy dwóch pomniejszych postaci, wieśniaków, których George przemienił w R2-D2 i C-3PO. Projekt tego ostatniego został zaś bezpośrednio oparty na wyglądzie robotki z „Metropolis" Fritza Langa.

eprasa.pl f36942ece8



Czy to była inspiracja dla „złotego bikini" Lei? Niewykluczone.

© 2016 Dargaud Paris, Christin, Mezieres & Tranlé

Teorie nieco spiskowe

Aby zlepić wszystkie inspiracje w całość, Lucas sięgnął do swoich doświadczeń z antropologią. Tworząc religię i filozofię spajające uniwersum, wymieszał popularne koncepcje wschodnich oraz zachodnich myślicieli i systemów wierzeń. Podczas pisania jednej z wersji scenariusza, **sięgnął do słynnego „Bohatera o tysiącu twarzy" Josepha Campbella**, czyli książki należącej do najważniejszych kulturoznawczych opracowań, wnikającej w kod uniwersalnych motywów leżących u podstaw mitów z całego świata. Opisana tam podróż archetypowego bohatera stała się wzorcem dla losów Luke'a Skywalkera.

Do wszystkiego, o czym wspomniałem do tej pory, Lucas się przyznaje. Jest wręcz dumny z nawiązywania do twórczości swoich mistrzów. Istnieje też niemniej zbiór potencjalnych, choć szalenie trudnych do zanegowania inspiracji, na temat których nikt się otwarcie nie wypowiada. Mowa tu o europejskich komiksach, niezbyt dobrze znanych w USA podczas narodzin najsłynniejszej kinowej space opery. **Francuska seria „Valerian" („Valérian et Laureline") Pierre'a Christina i Jeana-Clauda Mézièresa budzi mocne skojarzenia z „Gwiezdnymi wojnami".** Pojazd, którym poruszają się jej główni bohaterowie, to w zasadzie Sokół Millenium. Jak się wydaje, do późniejszych odsłon kinowej sagi trafiły także inne motywy z dzieła Francuzów, np. zamrożenie Valeriana w czymś podobnym do karbonitu czy zmuszenie Laureline do paradowania w bikini przypominającym kostium noszony przez Leię w „Powrocie Jedi". (W tym ostatnim przypadku pojawia się czasami argument, że źródłem była tak naprawdę twórczość Franka Frazetty). **Strój Hana Solo wygląda z kolei na pożyczony bezpośrednio z serii „Lone Sloane" Philippe'a Druilleta.**



Podstawę projektu C-3PO stanowiła robotka z „Metropolis".

© 1927 UFA

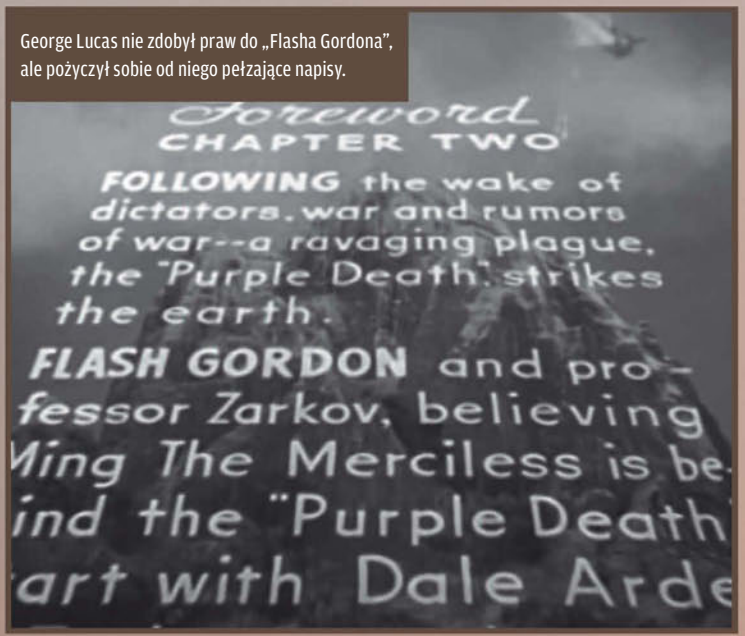
Przyglądając się scenerysom do starej trylogii Lucasa, trudno nie zauważyć zbieżności z europejskimi komiksami. Niektóre kadry wydają się wręcz skopiowane z prac artystów takich jak Moebius. Podobne nawiązania przywędrowały do projektu Lucasa najpewniej wraz z armią zatrudnionych przez reżysera grafików.

W poszukiwaniu korzeni

No i w porządku. Sztuka nigdy nie powstaje w próżni – wchodzi w dialog z tym, co było wcześniej, co fascynowało, co utkwiło w głowie twórcy i nie dawało mu spokoju. Lucas po prostu podkręcił ów proces do maksimum: miksował i adaptował swoje inspiracje, aż powstało coś ciekawego. Odkrywanie tych wpływów i zapożyczeń stanowi okazję do fascynującej podróży po artystycznym świecie. Zamiast irytować się, że Gwiezdne Wojny wzięły coś z Kurosawy, lepiej obejrzeć „Ukrytą fortecę" i zapoznać się samodzielnie z motywami, które przeniknęły do popkultury; zamiast kręcić nosem na podobieństwa do Valeriana i Laureline, można zanurkować w psychodelicznych wizjach Mézièresa i odkryć, co europejskie komiksy wniosły do fantastyki. Zresztą autorzy wszystkich tych dzieł też czymś się przecież inspirowali mniej lub bardziej. **Każdy film, książka czy ceniona przez nas gra ma jakieś korzenie, a ich świadomość nie rozwiewa magii** – raczej sprawia, że zyskujemy więcej materiałów do eksplorowania.

ODKRYWANIE INSPIRACJI LUCASA TO OKAZJA DO PODRÓŻY PO ŚWIECIE SZTUKI.

George Lucas nie zdobył praw do „Flasha Gordona", ale pożyczył sobie od niego pełzające napisy.



© 1936 Universal Pictures

UKŁON W STRONĘ HERBERTA?

Tuż przed ucieczką na Tatooine C-3PO narzeka, że w przypadku złapania pewnikiem „zostaną wysłani do kopalni Przyprawy na Kessel". Luke z kolei nie może uwierzyć Obi-Wanowi, iż jego ojciec walczył w Wojnach Klonów, bo przecież był tylko nawigatorem na frachtowcu przewożącym tę substancję. Przyprawa znika z późniejszych odsłon sagi Lucasa, by powrócić w prequelach i Expanded Universe jako nielegalny narkotyk.

eprasa.pl f36942ece8



Blaski „Cieni Imperium"

Michał „Misiek" Wolski

W połowie lat 90. pewien multimedialny projekt otworzył przed raczkującym Star Wars Expanded Universe zupełnie nowe możliwości.

Jest 1994 rok. Marka Gwiezdnych Wojen rozwija się prężniej, niż ktokolwiek sobie wyobrażał zaledwie dekadę wcześniej. Pod nadzorem Lucas Licensing – spółki zarządzającej licencjami i działaniami komercyjnymi związanymi z własnością intelektualną Lucasfilmu – wydaje się coraz więcej powieści i komiksów. W 23. numerze czasopisma „Star Wars Insider" opublikowana zostaje oficjalna chronologia kanonu. Dwa lata wcześniej LucasArts odzyskało od Atari wyłączne prawa do produktów multimedialnych spod znaku Gwiezdnych Wojen, co w 1993 roku pozwoliło zamieszać w growym światku symulatorem X-Wing.



Mechanika wiązania nóg AT-AT była jednym z najjaśniejszych elementów rozgrywki w Shadows of the Empire (a później również w Rogue Squadron 3D).

Przyszłość uniwersum Lucasa rysowała się w świetlanych barwach, zwłaszcza że na 1996 rok planowano powrót trylogii do kin w wersji specjalnej, a na 1999 – premierę „Mrocznego widma". **Na markę składało się coraz więcej elementów – potencjalnie interesujących, ale nie zawsze do siebie pasujących**, tworzonych bowiem równolegle i bez koordynacji (stąd np. dwa śluby Hana i Lei oraz brak zgodności, czy mają mieć jedno, czy dwoje dzieci – w efekcie mieli troje). I wtedy narodził się pomysł, żeby to zmienić.

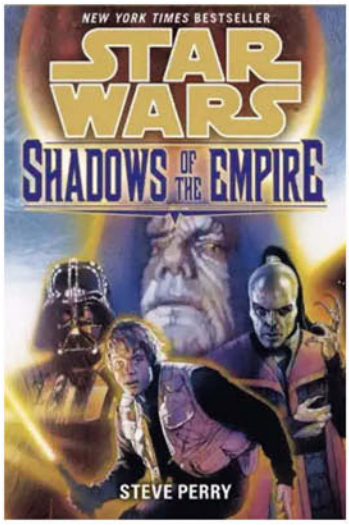
Wypełnianie białych plam

A narodził się tradycyjnie, bo z dwojga rodziców połączonych wspólną pasją. „Matką" była Lucy Autrey Wilson, która zaczynała pracę w Lucasfilmie od przepisywania na maszynie kolejnych wersji scenariusza „Nowej nadziei", a w latach 90. kierowała już działem Lucas Licensing odpowiedzialnym za publikacje książkowe. „Ojcem" zaś – Lou Aronica z wydawnictwa Bantam Spectra, posiadającego wówczas licencję na powieści spod znaku Star Wars. Gdy przerzucali się pomysłami podczas wspólnego obiadu, Wilson nakreśliła śmiały plan opracowania drobiazgowej, wielowątkowej opowieści obejmującej różne media i skoncentrowanej na pełnym białych plam okresie w historii uniwersum, czyli wydarzeniach rozgrywających się między „Imperium kontratakuje" a „Powrotem Jedi".

Tak narodziły się „Cienie Imperium", które miały dopowiedzieć **losy Luke'a Skywalkera, księżniczki Lei, Lando Calrissiana i Chewbakki usiłujących odbić z rąk Boby Fetta zamrożonego w karbonicie Hana Solo**. Fett również nie miał lekko, bo wciąż zmagał się z innymi łowcami nagród, łasymi na nagrodę za kapitana Sokoła Millennium. Na to wszystko nakładały się zamiary księcia Xizora, przywódcy przestępczego karte-

eprasa.pl f36942ece8

Po okładce książki można poznać, że Luke musiał się tutaj srogo nabiegać.



lu Czarne Słońce, pragnącego podkopać autorytet Dartha Vadera.

Cienie transmedialności

Plan był ambitny, bo miało powstać coś, co lata później Henry Jenkins, kulturoznawca i badacz nowych mediów, określi mianem opowieści transmedialnej. Nazywał tak historie rozpisane na więcej niż jedno medium, z których każde dodaje coś od siebie we właściwy tylko sobie sposób. Z dzisiejszej perspektywy może się to wydawać banalne, ale 30 lat temu takie strategie narracyjne były niezwykle rzadkie.

Kolos ten miał w założeniu stać na trzech nogach. Pierwszą z nich była powieść, nad którą prace koordynował Aronica. Autorstwo powierzono Steve'owi Perry'emu, znanemu wówczas m.in. z kilku książek o Conanie czy cyklu science fiction o Matadorze, a także scenariuszy do seriali animowanych (pracował m.in. nad kultowym rysunkowym „Batmanem"). Jego „Cienie Imperium" ukazują przebieg akcji głównie z perspektywy Luke'a, Lei i Lando, choć **w tle pojawiają się nawiązania do wydarzeń wzmiankowanych w filmach**, takich jak zdobycie przez bothańskich szpiegów planów drugiej Gwiazdy Śmierci oraz przebranie się Lei za łowcę nagród imieniem Boushh.

Drugą nogą projektu była miniseria komiksowa autorstwa Johna Wagnera z rysunkami Kiliana Plunketta. Skupiała się na wspomnianych zmaganiach Boby Fetta z innymi łowcami nagród, usiłującymi przeszkodzić mu w dostarczeniu Hana Solo do Jabby. Redaktor z wydawnictwa Dark Horse, Ryder Windham, wybrał Wagnera ze względu na jego doświadczenie z opowieściami rysunkowymi o Fetcie.

> ROZMOWĄ PRZY OBIEDZIE ZRODZIŁA OPOWIEŚĆ ROZPISANĄ NA KSIĄŻKĘ, KOMIKS I GRĘ WIDEO.

Głównym konsultantem merytorycznym został zaś Perry, dzięki czemu **komiks i powieść były ze sobą spójne w najmniejszych szczegółach**.

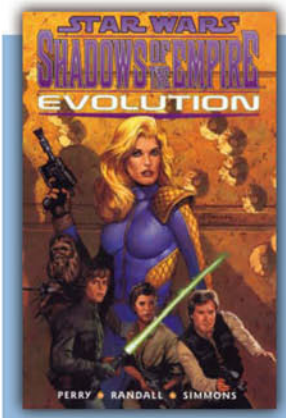
Film bez filmu

Trzecia noga wlokła się trochę z tyłu za dwiema pozostałymi, ale tylko do czasu. Wkrótce miało się okazać, że to ona da całemu projektowi największego kopa. Chodzi oczywiście o **grę wideo Shadows of the Empire**, stworzoną przez zespół LucasArts pod kierownictwem Marka Haigha-Hutchinsona i wydaną w 1996 roku na Nintendo 64, a w 1997 na PC. Skupiała się ona na losach nowej postaci, przemytnika i awanturnika Dasha Rendara pomagającego Rebelii w poszukiwaniach Hana i walce z księciem Xizorem.

Gra ze względów technicznych powstawała osobno, a ponieważ była produkcją niezwykle, jak na owe czasy, złożoną, utrzymanie daleko idącej spójności z pozostałymi elementami projektu transmedialnego było olbrzymim wyzwaniem. I rzeczywiście, w pewnych szczegółach odbiega ona od wydarzeń przedstawionych w powieści i komiksie. Uchybień tych jest jednak zaskakująco niewiele, a przymknąć na nie oko było tym łatwiej, że dostaliśmy bardzo zróżnicowaną przygodę i charyzmatycznego bohatera w kultowym statku (jego Outrider załapał się do jednego z poprawionych kadrów w wersji specjalnej „Nowej nadziei"!). Gra – choć niepozbawiona wad i różnie przyjęta przez krytyków – szybko stała się najbardziej rozpoznawalną odnogą przedsięwzięcia.

Przedsięwzięcia, które zresztą rozrosło się ponad pierwotne ambicje. Nowe wersje „Gwiezdnych wojen" ostatecznie przesunięto na rok 1997 – czyli 20-lecie „Nowej nadziei" – ale utrzymano datę premiery „Cieni Imperium", wychodząc z założenia, że dadzą one fanom namiastkę kinowych emocji. Stąd powtarzające się w materiałach promocyjnych hasło „film bez filmu", osobna linia zabawek, a nawet album ze ścieżką dźwiękową. Z perspektywy Lucasfilmu **„Cienie" miały tylko podgrzać atmosferę przed powrotem trylogii na wielki ekran, ale okazały się czymś znacznie więcej**.

Wytwórnia George'a Lucasa zrozumiała bowiem i doceniła rolę opowieści transmedialnych w tworzeniu immersyjnego, rozszerzonego świata. Później próbowała powtórzyć to przy „Wojnach klonów" z lat 2002-2005 (nie mylić z serialem Dave'a Filoniego o tym samym tytule) – ogromnym przedsięwzięciu ukierunkowanym na śledzenie wydarzeń osadzonych między II a III epizodem „Gwiezdnych wojen" niemalże w czasie rzeczywistym. Prawdziwym duchowym spadkobiercą „Cieni" okazało się jednak The Force Unleashed z 2007 roku – kolejny cieszący się dużym rozgłosem projekt rozpisany jednocześnie na komiks, powieść i oczywiście grę. Jak widać, dobrze rozpędzony kolos na trzech nogach może pobiec zaskakująco daleko.



Powidoki po „Cieniach"

„Cienie Imperium" doczekały się rzecz jasna kontynuacji. Rok po nich, w 1997, ukazał się komiks Rydera Windhama „Shadow Stalker" o perypetiach agenta Imperium imieniem Jix, a kolejne dwanaście miesięcy później następny – „Shadows of the Empire: Evolution" Steve'a Perry'ego o dalszych losach agentki Xizora, replikantki Guri. Spadkobiercą gry Shadows of the Empire był natomiast Rogue Squadron 3D z 1998 roku. Oparto go w całości na rozgrywce osławionego poziomu na Hoth z SotE, a ósma misja nawiązuje do akcji Eskadry Łotrów z powieściowych „Cieni".

eprasa.pl f36942ece8

Kosmiczna żenada



Smuggler

17 listopada 1978 miało miejsce tak bardzo obciachowe wydarzenie w historii Gwiezdnych Wojen, że aktorzy, którzy wzięli w nim udział, do dziś czują wstyd, a Lucas wyznał, że marzy o dorwaniu i spaleniu każdej istniejącej kopii tego „czegoś".

Po ogromnym sukcesie komercyjnym „Gwiezdnych wojen" stacja CBS postanowiła uszczknąć z tego tortu coś dla siebie. Lucasowi zaproponowano nakręcenie specjalnego świątecznego programu telewizyjnego osadzonego w wykreowanym przez niego uniwersum.

Dobry pomysł!

Lucas uznał, że to dobry pomysł – liczył na podtrzymanie zainteresowania widzów przed nadchodzącą premierą „Imperium kontratakuje". Jako że był mocno zajęty, to poza luźną sugestią (pewnie z gatunku „nie do odrzucenia"), aby fabuła opowiadała głównie o rodzinie Chewbakki, w ogóle nie wtrącał się w proces produkcyjny. Zresztą po latach wszyscy z jego otoczenia zgodnie się od tego dzieła odcinają. Gary Kurtz, producent z Lucasfilmu, wspomina: „Odbyliśmy pół tuzina spotkań z firmą telewizyjną, która to produkowała. Ostatecznie, ze względu na pracę przy promocji »Gwiezdnych wojen« i przygotowania do kolejnego filmu, zdaliśmy sobie sprawę, że nie mamy na to czasu. Więc po prostu zostawiliśmy to im, mieliśmy tylko sporadyczne spotkania, zapewniliśmy im dostęp do rekwizytów i aktorów – i to wszystko".

CBS wprawdzie zatrudniło aż pięcioro (!) doświadczonych scenarzystów, ale efekt ich wysiłków – przynajmniej wedle jednego z filmowych krytyków – wyglądał tak, jakby w procesie twórczym aktywny udział brała torebka z kokainą. (Kto zresztą wie, czy nie brała...) Tak naprawdę **był to ciąg rozmaitych skeczy połączonych nader wątłą fabułą**, w których poza starwarsową ekipą wystąpili też popularni wówczas aktorzy i celebryci, a całość rozwadniały rozmaite wstawki wokalne (m.in. zagrał tam zespół rockowy Jefferson Starship), popisy akrobatyczne oraz... kreskówka. Oszczędzając na efektach specjalnych, wykorzystano też kilka ujęć z filmu kinowego.

Chcąc nie chcąc, wzięła w tym wszystkim udział praktycznie cała główna obsada space opery Lucasa – Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Mayhew, Anthony Daniels, James Earl Jones. **Kontrakty zobowiązywały ich bowiem do uczestnictwa we wszelkich działaniach promocyjnych związanych z „Gwiezdnymi wojnami".** Szczęście uśmiechnęło się natomiast do Kenny'ego Bakera, który w filmach wcielał się w R2-D2. Granego przez niego droida zastąpił na planie zdalnie sterowany model.

Fabuła

Chewbacca w towarzystwie Hana Solo leci Sokołem Millennium na Kashyyyk, aby wraz z rodziną świętować swój „Dzień Życia" (urodziny?). Z niejasnych przyczyn ścigają ich imperialne niszczyciele z Vaderem na pokładzie, ale bohaterom udaje się umknąć. Tymczasem **w domu żona Chewbakki niepokoi się nieobecnością męża**. Kontaktuje się więc z Lukiem i prosi go o pomoc,

JEDEN Z AKTORÓW NAZWAŁ TO WIEKOPOMNE DZIEŁO „KUPSZTALEM".

a następnie próbuje przygotować posiłek, korzystając z teleporad czterorękiego kucharza celebryty. (Dla mnie to jedyny faktycznie zabawny moment w „Star Wars Holiday Special"). W końcu słychać silniki lądującego statku, ale to nie Sokół, tylko Imperium poszukujące Chewbakki. Rodzina próbuje odwrócić uwagę szturmowców, a ponieważ syn Chewiego, Lumpy, jest niespokojny, matka puszcza mu kreskówkę. Zresztą całkiem porządnie zrealizowaną, a do tego to właśnie w niej **po raz pierwszy pojawia się Boba Fett**. Wszelako Lumpy jest cwańszy, niż się wszystkim wydaje, bo po cichu pracuje nad urządzeniem mającym oszukać szturmowców.

Następnie akcja przenosi się na chwilę na Tatooine, do kantyny Mos Eisley. Wszystko po to, żeby umożliwić gościnne występy ówczesnym gwiazdom muzyki i telewizji. W międzyczasie Lumpy konstruuje komunikator i udając kapitana imperialnego statku, wysyła szturmowcom polecenie, by natychmiast powrócili na jego pokład. Ci, rzecz jasna, dają się nabrać – no, poza jednym, który orientuje się w podstępie. Na szczęście w ostatniej chwili przybywają Han z Chewbaccą i ratują małego wookieego przed zgubą. Rodzina może teraz w spokoju zakończyć przygotowania do obchodów.

Zjawiają się goście, w tym Luke, Leia, R2-D2 i C-3PO. Chwilę później ma miejsce jakaś dziwna pielgrzymka wookieech w uroczystych szatach(*), a na koniec **Carrie Fisher śpiewa piosenkę na melodię tematu przewodniego z filmu. (Mark Hamill też miał się udzielać wokalnie, ale się od tego wyłgał).** I w ten sposób szczęśliwie docieramy do napisów końcowych.

Co to jest?!

„Star Wars Holiday Special" zostało zmiażdżone tak przez krytyków, jak i fanów. David Hofstede, autor książki „What Were They Thinking? The 100 Dumbest Events in Television History", umieścił to nieszczęście na pierwszym miejscu swej niezaszczytnej listy. Inni

„Leia, widać po mnie...?"



© 1978 CBS, Lucasfilm

„A kim właściwie jesteś? I kim JA jestem!?"



© 1978 CBS, Lucasfilm

„Mamo, co ty dodałaś do tej zupy?!"



© 1978 CBS, Lucasfilm

uważali, że show był zabawny – ale niezamierzenie, czyli tak zły, że aż fajny. Widzowie rwali włosy z głów i krzyczeli o profanacji. Według danych z serwisu Rotten Tomatoes **była to najgorzej oceniana produkcja osadzona w uniwersum Star Wars – aż do premiery serialu „Akolita"** w 2024 roku.

Aktorzy nie ukrywali potem zażenowania swym udziałem w przedsięwzięciu CBS. Anthony Daniels, wcielający się w C-3PO, określił je w autobiografii jako „kupsztal" („turd"). Harrison Ford nigdy nie zobaczył nawet sekundy owego show, dodatkowo używając słowa „żenada". Mark Hamill nie jest aż tak surowy w ocenie – ale przyznał, że nie dotrwał do końca, gdy próbował toto obejrzeć. Z kolei Carrie Fisher trzymała w domu kopię „Star Wars Holiday Special" po to, żeby mieć co puszczać na imprezie... „kiedy będę chciała, żeby wszyscy sobie poszli". Lucas zaś szczerze nienawidzi tego koszmarku. „To jedna z tych rzeczy, które się wydarzyły, i po prostu muszę z tym żyć" – wzdychał.

Po latach **wielu fanów Gwiezdnych Wojen docenia wszelako specyficzną obciachowość tego niekochanego filmu**. Co prawda CBS i Lucas zakopali go głęboko w archiwach, absolutnie nie zgadzając się na żadne kolejne emisje i reedycje, ale dzisiaj, w czasach internetu, każdy, kto chce, może bez większego problemu zapoznać się na YouTubie z tym wiekopomnym dziełem. Uprzedzam jednak – musicie mieć moc cierpliwości. A odzobaczyć tego się po prostu nie da. Wiem, co mówię, niestety...

Czy wiesz, że...

- To właśnie w napisach końcowych „Star Wars Holiday Special" po raz pierwszy wymieniono Jamesa Earla Jonesa jako głos Vadera.
- W jednej ze scenek występuje dość skąpo odziana aktorka i wokalistka Diahann Carroll. Formalnie jest hologramem stworzonym przez umysł ojca Chewiego, podłączonego do maszyny generującej rzeczywistość wirtualną. Kobieta mówi mu, że jest jego fantazją, i sugestywnie zaprasza, by jej „doświadczył". Ekhem. To naprawdę DZIWNA scena. Jedna z wielu zresztą.
- Kostiumy rodziny Chewiego były dużo mniej dopracowane niż samego Chewbakki, więc aktorzy wspominali pracę w nich jako koszmar. Po góra 20 minutach potrzebowali przerwy, by je zdjąć i odpocząć przy zimnych napojach, a niekiedy nawet „łyknąć" trochę tlenu z butli.

(*) Dzięki czemu można było zaoszczędzić na kostiumach, bo aktorom trzeba było tylko dorobić głowy wookieech. Tym niemniej produkcja i tak przekroczyła zaplanowany budżet w wysokości miliona dolarów.


© 2022 Lucasfilm


© 2023 Lucasfilm

Gwiezdne Wojny na małym ekranie

Agnieszka Michalska

Sytuację seriali osadzonych w uniwersum Star Wars dobrze oddaje przysłowie „raz na wozie, raz pod wozem". Ogromny potencjał marki oraz duża grupa oddanych, ale bardzo wymagających fanów nie przekładają się na murowany sukces, wobec czego odbiór poszczególnych tytułów bywa bardzo zróżnicowany. Pozwólcie, że je wam przybliżę.

Myśleliście, że na pierwszy ogień wezmę „The Mandalorian"? Nic bardziej mylnego! Jeszcze przed „erą Myszki Miki", czyli przejęciem Lucasfilmu przez Disneya w 2012 roku, powstały produkcje animowane, od których – oczywiście obok filmów kinowych – powinno się rozpocząć swoją przygodę z uniwersum Lucasa. **Pierwszą koślawą przymiarkę do stworzenia czegoś na potrzeby telewizji stanowiło „Star Wars Holiday Special" (1978).** O tym niefortunnym tworze przeczytacie w kolejnym artykule. Od siebie dodam, że bodaj jedyną zaletą tej katastrofy było to, iż dzięki niej do kanonu oficjalnie zawitał Boba Fett.

Bardziej przemyślane, ale również niezbyt udane próby podjęto parę lat później, już po premierze „Powrotu Jedi". Chodzi o dwie produkcje animowane skierowane do dzieci – „Droids" (1985--1986), przedstawiające przygody C3PO i R2-D2 przed wydarzeniami z „Nowej nadziei", oraz „Ewoki" (1985-1986), opowiadające o życiu włochatych mieszkańców Endoru. Oba cieszyły się mizernym zainteresowaniem, dlatego zakończono je po pierwszym sezonie. **Właściwą epokę starwarsowych seriali rozpoczęły „Wojny klonów" Genndy'ego Tartakovsky'ego**, chociaż nie są one już uznawane za część kanonu.

Samuraj Jack spotyka rycerzy Jedi

W 2003 roku Tartakovsky miał już na koncie dwa hity jako twórca animacji – „Laboratorium Dextera" oraz „Samuraja


© 1978 Lucasfilm
Kreskówka z Bobą Fettem – najjaśniejszy punkt żenującego „Star Wars Holiday Special".


© 2003 Lucasfilm
Styl Tartakovsky'ego świetnie odnalazł się w „Wojnach klonów".

eprasa.pl f36942ece8



Koncepcja „Ewoków" jako serialu dla dzieci była mocno nietrafiona.



„Rebelianci" to fanserwis dla miłośników oryginalnej trylogii Lucasa.

Jacka". Ich charakterystyczny styl graficzny przykuł uwagę Lucasfilmu i wspólnie z Cartoon Network Studios reżyser wyprodukował „Gwiezdne wojny: Wojny klonów". Serial naprawdę nieźle poradził sobie z przedstawieniem tytułowego konfliktu w szerszej skali (chociaż nie brakowało scen rodem z „Samuraja Jacka", gdzie Jedi samodzielnie masakrowali setki albo i tysiące droidów, często gołymi rękami – ekhem... Mace Windu), **wprowadził też kluczowe dla wojen klonów postacie, takie jak Generał Grievous czy Asajj Ventress**. Do tego poszczególne odcinki były całkiem mroczne i brutalne (a przynajmniej na tyle, na ile pozwalała kreskówka skierowana do dzieci), co przyciągało także nieco starszych fanów uniwersum Lucasa. Finał wyemitowano dwa miesiące przed premierą „Zemsty Sithów", więc **Tartakovsky idealnie wypełnił lukę pomiędzy częściami trylogii prequeli**.

Serial zdobył miłość fanów i trzy nagrody Emmy. Dwie przyznano mu w kategorii „Najlepszy program animowany (dłuższy niż godzina)", co wynikało z tego, że po emisji wszystkich odcinków scalono je i wydano na płytach DVD jako filmy. Trzecia „Najlepsze indywidualne osiągnięcie w animacji", trafiła do Justina K. Thompsona za wyreżyserowanie odcinków 21-25 z drugiego sezonu. Niestety później, gdy Disney dokonał czystek w kanonie „Wojny klonów" Tartakovsky'ego zostały zepchnięte do rangi Legend, czyli treści niekanonicznych, znanych wcześniej jako Expanded Universe. Tylko „Wojny klonów" z 2008 roku oraz „Rebelianci" z 2014 wciąż należą do oficjalnej wersji historii uniwersum i na ich podstawie przygotowywano kolejne seriale, książki czy komiksy. Część fanów mimo wszystko uznaje pewne wątki Tartakovsky'ego za obowiązujące, m.in. porwanie Kanclerza Palpatine'a przez Grievousa czy starcie Anakina z Ventress, po którym ten pierwszy zyskał charakterystyczną bliznę nad okiem.

FILONI SPRAWIŁ, ŻE GWIEZDNE WOJNY ZYSKAŁY DRUGIE ŻYCIE.

Imperator Filoni

Lucas nie zamierzał odpuszczać tematu seriali i już w kwietniu 2005 roku na konwencie Star Wars Celebration III ogłosił rozpoczęcie produkcji wspomnianych **nowych „Wojen klonów". Postawiono na oprawę wizualną łączącą stylistykę amerykańskiego anime z animacją 3D.** Za sterami projektu stanął, z błogosławieństwem Lucasa oraz wolną ręką, Dave Filoni, który nieźle namieszał w uniwersum. W pierwotnym założeniu jego „Wojny klonów" miały kontynuować wątki z animacji Tartakovsky'ego. Filoni podążał jednak za własną wizją.

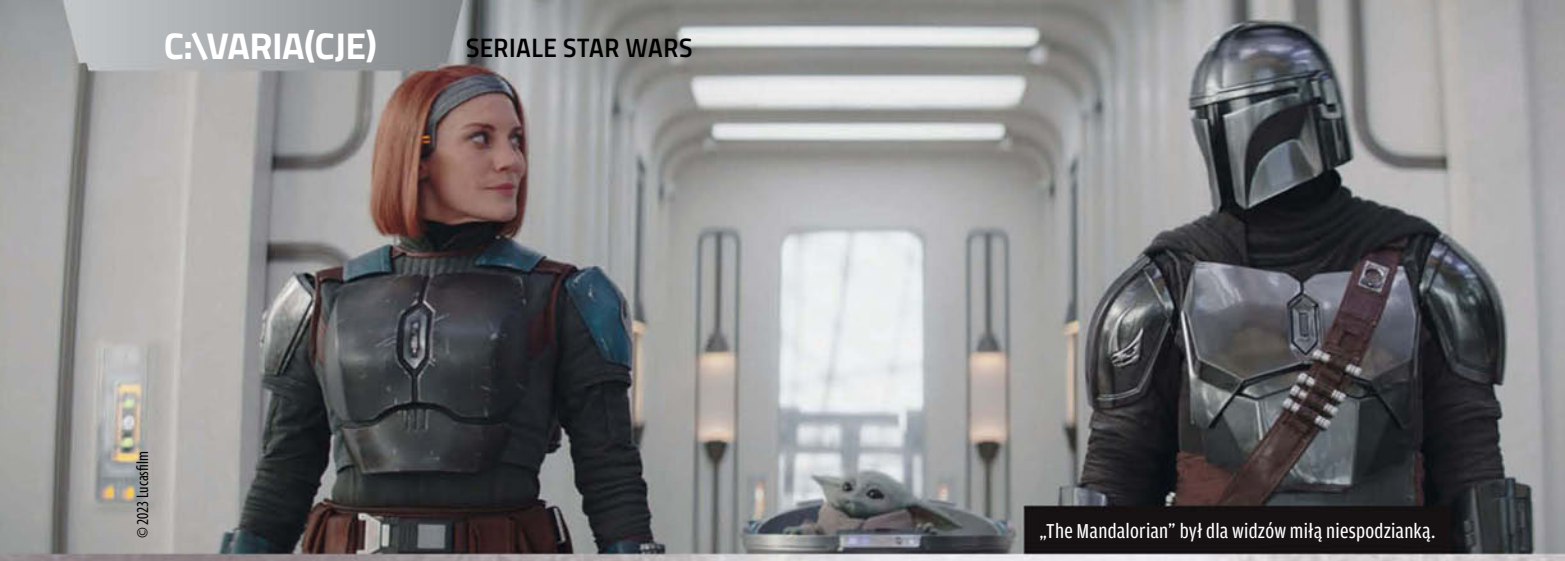
Serial planowano emitować na Cartoon Network, ale podekscytowany wczesnymi materiałami Lucas stwierdził, że... pierwsze odcinki zostaną połączone w film pełnometrażowy. Ten zarobił prawie 70 mln dolarów, co przy kosztach produkcji wynoszących 8,5 mln wyglądało całkiem nieźle. Część fanów nazwała jednak taką formę dystrybucji „skokiem na kasę", a ponadto zaczęła narzekać na Ahsokę, nową padawankę Anakina Skywalkera, twierdząc, że nie powinna ona istnieć, bo przecież filmowy Wybraniec Mocy nie miał uczennicy.

Początkowo więc stało się to, co zawsze – ludzie marudzili, że „to nie są prawdziwe Gwiezdne Wojny", a krytycy czepiali się wszystkiego, od animacji, poprzez głównych bohaterów po scenariusz. Kolejne odcinki, debiutujące już w telewizji, przygotowywano w formie antologii – każdy opowiadał zamkniętą, 30-minutową historię rozgrywającą się w trakcie tytułowego konfliktu. Za ten pomysł też odpowiadał Lucas, który nie chciał kolejnej space opery, lecz luźniejszą produkcję dla najmłodszych. W późniejszych sezonach dodano jednak dłuższe wątki fabularne, obejmujące kilka epizodów oraz przeplatające się.

Choć „Wojny klonów" Filoniego okazały się wielkim sukcesem, 11 marca 2013 roku na StarWars.com pojawiła się informacja o anulowaniu prac nad szóstą ich serią. Oficjalne stanowisko Disneya brzmiało, iż wymagane są „zmiany kierunku dla animacji", ale jeden z aktorów głosowych, Daniel Logan, wyznał, że według przedstawicieli korporacji serial stał się zbyt brutalny. Nieukończone odcinki udostępniono później za pośrednictwem Netfliksa. Niemniej fani domagali się godnego zwieńczenia dzieła. 19 lipca 2018 roku, podczas konwentu San Diego Comic Con, zapowiedziano zatem 12 epizodów finałowych. Nie tylko domknięto w nich historię Ahsoki z okresu wojen klonów, ale

© 2008 Lucasfilm

eprasa.pl f36942ece8


© 2023 Lucasfilm
„The Mandalorian" był dla widzów miłą niespodzianką.

również oficjalnie połączono serialowe wydarzenia ze skutkami wydanego przez Palpatine'a Rozkazu 66.

Od nienawiści do miłości

Animacja nie wszystkich zachwyciła, bo choć miała kontynuować wątki Tartakovsky'ego, to wiele z nich zmieniono na potrzeby nowych opowieści – m.in. historię Ventress, genezę Dartha Maula czy cały motyw Dathomiry (planety Wiedźm Mocy). Dzięki wyrwaniu się z filmowych ograniczeń **Filoni mógł dowolnie eksplorować świat Gwiezdnych Wojen, ukazując w swoim dziele nieznane planety i unikalne podejście do Mocy** czy wprowadzając wielu kultowych bohaterów, bez których dzisiaj nie wyobrażamy sobie tego uniwersum. I choć początkowo dało się słyszeć wyrazy niezadowolenia, pokochaliśmy trio Anakina, Ahsoki i Kenobiego, obserwując, jak tak różne osobowości radzą sobie w walce za Republikę.

Pomimo krytycznych uwag części fanów nie sposób zaprzeczyć, że przez lata tworzenia serialu Filoni wykreował spójne wizje wydarzeń i postaci. Przyczyniło się to do oficjalnego uznania jego „Wojen klonów" za kanoniczne. Ich rozpoznawalny styl artystyczny zastosowano w kolejnym serialu, „Star Wars: Rebelianci" (2014-2018), który doczekał się czterech sezonów. Załoga statku kosmicznego Duch zaskarbiła sobie sympatię wielu fanów, lecz co najistotniejsze – wprowadziła do kanonu Wielkiego Admirała Thrawna, najlepszego stratega w dziejach uniwersum i jednego z moich ulubionych antagonistów. Wytwórnia miała niemniej apetyt na ambitniejsze produkcje.

Aktorska era „Myszki Miki"

W 2019 roku Disney wszedł cały na biało ze swoimi **serialami aktorskimi. Pierwszym takim tytułem był „The Mandalorian"**, który zadebiutował na platformie streamingowej Disney+ i wprowadził do świata Gwiezdnych Wojen kosmitę znanego z początku jako Baby Yoda. Później ujawniono jego imię – Grogu. Opowieści o przygodach mandaloriańskiego tatuśka Dina Djarina (w tej roli Pedro Pascal) i jego małego koleżki tak zachwyciły fanów, że „Myszka Miki" nie tylko dał zielone światło do nakręcenia kolejnych sezonów, ale także zapowiedział aż dziewięć nowych seriali. Znalazły się wśród nich „Księga Boby Fetta" (2021), „Ahsoka" (2023) i „Załoga rozbitków" (2024). W chodzą one w skład tzw. Mandoverse, mającego w przyszłości otrzymać zwieńczenie w formie kinowego filmu w reżyserii Dave'a Filoniego.

„Mandalorianin" wprowadził do Gwiezdnych Wojen powiew świeżości. Disney zaryzykował, nie tylko decydując się na pierwszy serial aktorski w uniwersum, ale też stawiając na zaskakujący klimat westernu i serwując opowieść o samotnym rewolwerowcu przemierzającym dzikie obszary kosmosu. Jak się okazało, był to strzał w dziesiątkę, bowiem **przygody Mando i Groga zdobyły miłość milionów fanów (moją również), a także świetne oceny krytyków**.

Przy okazji wytwórnia zaliczyła nie lada wtopę. Gdy serial debiutował, platforma Disney+ pozostawała niedostępna w wielu krajach, przez co **„The Mandalorian" stał się jednym z najczęściej piratowanych seriali w historii** (przebił pod tym względem „Grę o tron"!). Drugi sezon, choć wciąż zachwycał świeżością i kreacją postaci, wyszedł już bardzo nierówny, co wynikało z faktu, że kręciło go kilku reżyserów, a nie wyłącznie Filoni, jak poprzednio.

Przywrócenie równowagi w galaktyce

Następnie dostaliśmy dwie średnie produkcje, czyli „Księgę Boby Fetta" i „Ahsokę". Pierwsza z nich wzięła na warsztat kultową postać, za sprawą której w uniwersum pojawili się Mandalorianie. Niestety fabuła często się wlokła i dopiero w końcówce zaoferowała prawdziwe fajerwerki. Z kolei „Ahsoka" jest niczym innym jak piątym sezonem „Rebeliantów", do tego bardzo bezpiecznym. W finale doświadczyliśmy „potęgi przyjaźni" oraz morału, że możesz wszystko, jeśli mocno wierzysz. Niemniej Thrawn powrócił, by – mam nadzieję – namieszać w galaktyce.

Pod koniec 2024 roku na platformie streamingowej Disneya zadebiutowała zaś **„Załoga rozbitków". Od początku bardzo mnie zaciekawiła. Skierowana jest raczej do młodszych odbiorców**,

© 2023 Lucasfilm


Wydawało się, że „Księga Boby Fetta" będzie murowanym hitem...
© 2021 Lucasfilm, Golem Creations


„Ahsoka" jest oficjalną kontynuacją „Rebeliantów".
© 2023 Lucasfilm

eprasa.pl f36942ece8

ale starzy wyjadacze Gwiezdnych Wojen mogą wyłapać w niej wiele nawiązań do filmów. W serialu śledzimy losy grupki dzieci, które przypadkiem odkrywają statek piracki i gubią się w galaktyce. Klimatem przypomina mi dzieła z czasów mojego dzieciństwa, m.in. „Goonies" czy „E.T.". Niestety im dalej brnęłam w tę kosmiczną przygodę, tym było gorzej, a najbardziej rozczarował mnie finał. Twórcy ewidentnie nie mieli na niego żadnego pomysłu, zaś tajemnica jednego z głównych bohaterów, Joda Na Nawooda, została wyjaśniona w zaledwie dwóch zdaniach i nic nie wniosła w kontekście całego uniwersum. Ciekawi mnie, w jaki sposób „Załoga rozbitków" połączy się z innymi serialami z Mandoverse, ale mam spore obawy, że „crossover" może okazać się szyty grubymi nićmi.

Najlepszym serialem ze świata Gwiezdnych Wojen jest moim zdaniem „Andor", zapoczątkowany w 2022 roku. Produkcja ukazuje wydarzenia poprzedzające opowieść z filmu „Łotr 1. Gwiezdne wojny – historie" (2016) i pod żadnym względem nie ustępuje temu widowisku. Po raz pierwszy obserwujemy na ekranie zakulisowe działania imperialnej machiny oraz wpływ rządów terroru na zwykłych mieszkańców galaktyki. Jednym z najważniejszych momentów dzieła jest wywołujący ciary monolog, który odsłania mroczne aspekty aktywności Sojuszu Rebeliantów, do tej pory ukazywanego jako „ci dobrzy".

Mam złe przeczucia

Dowód na to, że nie wszystko wychodzi Disneyowi świetnie, stanowią **dwie wtopy pod postacią „Obi-Wana Kenobiego" (2022) i „Akolity" (2024)**. Pierwsza z tych produkcji próbowała wybić się na plecach kultowej postaci, ponownie granej przez Ewana McGregora. W odróżnieniu od „Andora" ewidentnie zabrakło tutaj pomysłu na ciekawą historię, a także napięcia, bo głównym bohaterom, których dalsze losy przecież znamy, nie mogła stać się żadna większa krzywda. Co więcej, odcinki rozciągnięto na siłę, gdyż pierwotnie miał to być kinowy film pełnometrażowy. Niemniej efektowny i emocjonujący pojedynek Obi-Wana z Vaderem okazał się pozytywnym zaskoczeniem – dowiedzieliśmy się, że ich drogi skrzyżowały się ponownie przed „Nową nadzieją".

„Akolita" natomiast jeszcze przed premierą miał złą reputację przez dziwne pomysły twórców i aktywistyczne podejście do uniwersum. Swoje trzy grosze dołożyła aktorka Amandla Stenberg, która zaatakowała fanów Gwiezdnych Wojen, zarzucając im toksyczność i mizoginię po tym, jak zaczęli masowo krytykować serial. Jego twórcy próbowali opowiedzieć historię rozgrywającą się przed sagą Skywalkerów. Potencjał był ogromny, bo nie musieli bezpośrednio nawiązywać do filmowych trylogii. Niestety **miałkie postacie, dziurawy scenariusz oraz problematyczne związki przyczynowo-skutkowe złożyły się na jeden z najgorszych seriali sci-fi w historii**. Szkoda – zasługiwaliśmy na lepszą opowieść z czasów Wysokiej Republiki, od kilku lat mocno eksploatowanych m.in. w książkach oraz komiksach.



O „Akolicie" można powiedzieć wiele... ale niemal nic dobrego.

© 2024 Disney+, Lucasfilm

„Myszka" nie ma zamiaru przestać

Wypuszczając seriale aktorskie, Disney nie zapomniał o animowanych. Dostaliśmy „Parszywą zgraję" (2021), która domknęła wątek klonów po wojnie, „Wizje" (2021) prezentujące niekanoniczne historie, „Opowieści Jedi" (2021), „Opowieści z Imperium" (2024). Na 4 maja tego roku zaplanowano zaś premierę „Opowieści z Podziemi", czyli nowych perypetii Cada Bane'a i Asajj Ventress. Pojawiły się też tytuły dla dzieci pod postacią „Przygód młodych Jedi" (2023) i dzieł powstałych przy współpracy z Lego. Z kronikarskiego obowiązku wspomnę jeszcze o paskudku autorstwa Dave'a Filoniego. „Ruch Oporu" doczekał się dwóch sezonów, a że zadebiutował w 2018 roku, jest oficjalnie pierwszą gwiezdnowojenną produkcją odcinkową Disneya.

Obecnie korporacja trzyma w rękach gorącego ziemniaka. Z jednej strony chce tworzyć kolejne seriale w uniwersum Lucasa, z drugiej pragnie uniknąć powtórki takich „sukcesów" jak „Akolita". Zwłaszcza że **prędzej czy później przyjdzie pora, by zbliżyć się na linii czasu do niechlubnej „trylogii Myszki Miki"**, o której korporacja najwyraźniej próbuje zapomnieć – nie bez powodu Mandoverse eksploruje lata po epizodzie VI, czyli okolice najstarszych filmów. Fani mają ogromne oczekiwania, a wyrozumiałość wobec potknięć mieszających w świecie Gwiezdnych Wojen spada. Cóż, mogę tylko napisać: niech cierpliwość będzie z nami, wśród serialowych twórców niechaj zaś zapanuje równowaga Mocy.

„THE MANDALORIAN" OKAZAŁ SIĘ POWIEWEM ŚWIEŻOŚCI DLA UNIWERSUM.



„Andor" okazał się najlepszym gwiezdnowojennym serialem od lat.

© 2022 Lucasfilm



„Załoga rozbitków" jest może nieco infantylna, ale przyjemnie się ją ogląda.

© Lucasfilm i The Walt Disney Company 2024

© 2022, Lucasfilm

eprasa.pl f36942 ce8

PARAMETRY

- **EKRAN:** 8" IPS, 1024 × 768, 4:3
- **STEROWANIE:** gałka, 6 przycisków akcji, 3 przyciski funkcyjne
- **ZŁĄCZA:** 2 wejścia na kartridże Evercade, 2 gniazda USB typu A (kontrolery), gniazdo USB typu C (zasilanie), gniazdo słuchawkowe minijack
- **KOMUNIKACJA:** Wi-Fi
- **INNE:** zasilacz EU/UK/US, głośniki stereo, 6 wgranych gier, regulacja głośności, wymienny podświetlany panel, lokalny multiplayer dla 2 osób
- **WYMIARY:** 410 × 244 × 316 mm

- Evercode Alpha
- Cena: 999 zł
- evercode.co.uk/alpha

Samiec alfa



W sprzedaży są dwie wersje Alphy - Mega Man i Street Fighter. Różnią się wyglądem i dołączonymi grami.

Paweł Kicman

Czy istnieje coś bardziej retro niż automaty arcade? To pewnie temat na odrębną dyskusję, ale bez wątpienia sprzęty te kojarzą nam się raczej z muzeami(*) niż współczesnym gamingiem. Oto jednak wchodzi on, Evercade Alpha, cały na... niebiesko.

Fanom i fankom klasycznego grania marka Evercade może być już dobrze znana. Producent przenośnej konsolki EXP-R czy podłączanej do telewizora VS-R zdążył rozgościć się na rynku i przyciągnąć uwagę wszystkich zainteresowanych rozrywką sprzed dekad.

Wrzuć monetę

W tym przypadku – zainteresowanych z wypchanym portfelem, bo przy cenie ok. 1000 zł to dość ekskluzywna impreza. Szczególnie że dostajemy sprzęt odtwarzający produkcje, które w dużej mierze znajdziemy legalnie i za darmo w internecie. Alpha jednak nigdy nie miała być konsolą dla każdego ani uniwersalnym emulatorem dla osób chcących wygodnie przypomnieć sobie klasyki. Możemy zabrać się do rozkładania jej na czynniki pierwsze dopiero wtedy, gdy uświadomimy sobie, że **stoi za nią pomysł odwzorowania konkretnego doznania.**

Początkowe wrażenie z obcowania ze sprzętem jest naprawdę pozytywne. Konsola swoje waży, obudowa wygląda solidnie, a pomimo stosunkowo niewielkich rozmiarów kryje pełnowymiarowe przyciski (zgodne ze standardami profesjonalnych zawodów arcade) w liczbie aż sześciu głównych oraz trzech dodatkowych (Start itp.). Te pierwsze mają idealny, płytki klik, dzięki któremu można bardzo szybko naciskać je raz za razem (czyli mashować). **Ośmiokierunkowy dżojstik wydaje się mały, ale świetnie leży w dłoni** – zarówno osoby dorosłej, jak i dziecka (testowałem na pięciolatce). Kontroler błyskawicznie powraca do centralnej pozycji, pozwalając na precyzyjne sterowanie we właściwie każdej produkcji(**). Swoją drogą, wiecie, w jaki sposób „wrzuca" się tu monety, gdy gra tego żąda?

Nie, nie tak, jak byśmy się spodziewali – miejsce slotu zajął bowiem ładnie nań stylizowany przycisk On/Off. Robimy to inaczej, jednym kliknięciem, a więc szybko i sprawnie, chociaż ciekawym rozwiązaniem byłby jakiś fizyczny żeton, który dałoby się włożyć do automatu. (Ale w końcu pewnie by się zgubił, więc może to i lepiej, że go nie ma).



Nostalgia zamknięta w niebieskiej obudowie.

(*) I poniekąd słusznie. Choćby w krakowskim Muzeum Gier Wideo znajduje się grubo ponad setka automatów – oczywiście sprawnych, na których można grać!

(**) Problem może stanowić jednak sterowanie w grach z PSX-a, które wymagają ośmiu przycisków. Niewykluczone, że takie tytuły okażą się po prostu niegrywalne.

eprasa.pl f36942ece8

Pykanie w Mega Mana na automacie bawi nawet po 30 latach!



Chodzonych bijatyk zdecydowanie w bibliotece Alphy nie brakuje.



Dmuchnij w kartridż

A jak wygląda kwestia gier? **Na start dostajemy ledwie sześć tytułów, różnych w zależności od wersji konsoli.** Edycja Mega Man zawiera Mega Mana 1 i 2, Carrier Air Winga, Final Fighta, Stridera, oraz Knights of the Round. W przypadku odmiany streetfightero-

producenta – **obecnie biblioteka Evercade'a liczy kilkaset pozycji**. Część to prawdziwe bangery, jak kolekcja Tomb Raiderów, Legacy of Kain czy Duke Nukem, albo wysłużone klasyki pokroju gier Namco czy Codemasters. Ale jest także mnóstwo rzeczy, których zawodowa uczciwość nie pozwala

OTO PRAWDZIWY GAMINGOWY WEHIKUŁ CZASU.

wej są to Street Fighter II, Super Street Fighter II Turbo, Super Puzzle Fighter II Turbo, a także Street Fighter Alpha 1, 2, oraz 3. Więcej produkcji możemy dostać, kupując oficjalne kartridże, kompatybilne ze wszystkimi sprzętami

mi nazwać inaczej niż szrotem, czyli kolejnych klonów beat 'em upów czy shoot 'em upów – ot, zapychaczy. Co ciekawe, do kolekcji trafiają też czasem nowe tytuły, stylizowane na retro, ale ze współczesnym projektem rozgrywki.

Urządzenie wygląda świetnie i jest solidnie wykonane.



Nie o jakość gier się tu jednak rozchodzi, ale raczej o to, w jaki sposób w ogóle w nie gramy. Możliwość poczucia pod rękami sprzętu tak dobrze oddającego ducha automatów sprawia, że to, co na wyświetlaczu, schodzi na drugi plan. Chłonie się to doznanie wszystkimi zmysłami, **brakuje tylko zapachu tanich fajek palonych przez właściciela salonu** i słodkiego aromatu rozlanego na podłodze soku pomarańczowego. To, jak ta konsola wygląda (dostosować do swoich preferencji da się nie tylko efekt retro

nakładany na obraz, lecz także wymienne, podświetlane panele nad ekranem), jak brzmi dzięki naprawdę mocnym głośniczkom i jaką roztacza aurę, jest po prostu nie do podrobienia. Oto prawdziwy gamingowy wehikuł czasu.

Nostalgnij

Przyjrzyjmy się teraz kwestiom technicznym. Ekran to 8-calowy panel IPS o rozdzielczości 1024 × 768, do której idealnie skaluje się właściwie każda z ograny przeze mnie kilkudziesięciu produkcji. Nie wiem, jak specom z Evercade'a się to udało, ale **zachowali idealny balans między nowoczesnością wyświetlacza a wyglądem i charakterem monitorów CRT**. Sprzęt ma wejście USB-C na zasilacz, moduł Wi-Fi oraz dwa porty USB-A obsługujące oficjalne pady oraz kontrolery innych producentów. Teoretycznie te od PS5 oraz Xboksa powinny być kompatybilne, ale żaden z nich mi nie zadziałał. Z tego powodu niestety nie wypróbowałem multiplayera. Cóż, szkoda, bo kryje się w nim sporo uroku grania na automatach. Menu spolszczono, choć tu i tam brakuje naszych rodzimych znaków diakrytycznych; wszystkie produkcje natomiast są w wersjach angielskich. Zupełnie to nie przeszkadza, bo to w dużej mierze prościutkie tytuły, w których musimy rozumieć tylko „Start" i „Insert coin".

Na koniec kilka wad. Po pierwsze kompaktowe rozmiary i kształt tej „maszynki" nie sprzyjają długim sesjom. Wysoko umiejscowiony kontroler wymaga albo pozycji stojącej użytkownika, albo odpowiednio niskiego blatu – inaczej biada nadgarstkom. Ktoś mógłby się doczepić do braku wyjścia HDMI, ale moim zdaniem to już fanaberia. Automat służy do grania na nim samym, a nie do podłączania do zewnętrznych ekranów.

Ostatecznie **jestem pod ogromnym wrażeniem jakości wykonania i dbałości o detale w Alphie**. Dość wysoka cena i biblioteka gier w większości złożona z zapychaczy oraz słusznie zapomnianych ciekawostek mogą odrzucić przeciętnych klienta lub klientkę. Tylko że ten produkt nie powstał z myślą o nich. Nie jest to też „konsola do grania". To bardziej artefakt pozwalający zasmakować minionej epoki. I jako taki wypada doskonale.

GRY MIESIĄCA

Evercade co miesiąc udostępnia wybraną produkcję za darmoszkę. Co ciekawe, są to zupełnie nowe gry niezależne. Miałem przyjemność ograć przygodówkę point'n'click Batty Zabella, o wampirzycy, która musi ocalić swoją rodzinę. Przemierzamy w niej mroczny dom i wchodzimy w interakcje z otoczeniem. Proste, ale naprawdę satysfakcjonujące! W poprzednich miesiącach udostępnione zostały m.in. Flea!2, czyli platformówka o pchle, która nie może przestać skakać, czy Tapeworm Disco Puzzle, łamigłówka o dżdżownicy... uwięzionej wewnątrz kasety magnetofonowej.

eprasa.pl f36942ece8

„GameOverDrive. Historie z polskiej branży gier wideo”

Paweł Olszewski, 2024

Tytuł brzmiał nader obiecująco. Niestety, książka Pawła Olszewskiego okazała się dla mnie dość rozczarowująca – i to niemal od pierwszej strony.



Autor serwuje nam bowiem na początku ok. 45-stronicowy „speedrun” po historii branży, lecz nie polskiej – jak sugeruje tytuł – a światowej. (Dodam tu, że „GameOverDrive” to stron 258, z czego rodzimemu gamedevowi poświęcono góra 160). I do tego jeszcze jest to jazda pod prąd, bo zaczynamy od współczesności i cofamy się. Nie widzę zalet takiej narracji. Jest dla mnie nieco dezorientująca, bo zrywa związki przyczynowo-skutkowe. Co gorsza, dość często trafiają się rozmaite błędy merytoryczne, np. twórcę pierwszej konsoli, Ralpha Baera, autor nazywa „Bearem” za każdym razem, gdy o nim wspomina! Stworzonego przez niego Table Tennisa przemianował na Ping-Ponga, a np. gra Gollum zmieniła się w Hobbita.

Przejdźmy jednak do clou, czyli tytułowych opowieści z polskiej branży. W tym przypadku Olszewski zaczyna po bożemu, czyli od lat 60. XX wieku, pierwszych polskich komputerów i gry Marienbad. **Problem z tymi historiami jest taki, że nie ma w nich niczego naprawdę oryginalnego.** Generalnie autor rzetelnie streścił od groma informacji zawartych w książkach Marcina Kosmana i Bartka Kluski oraz rozmaitych branżowych pismach, uczciwie zaznaczając to odnośnikami, ale sam z siebie nic odkrywczego nie dorzucił. Ani nowych faktów, ani ciekawych refleksji czy syntez.

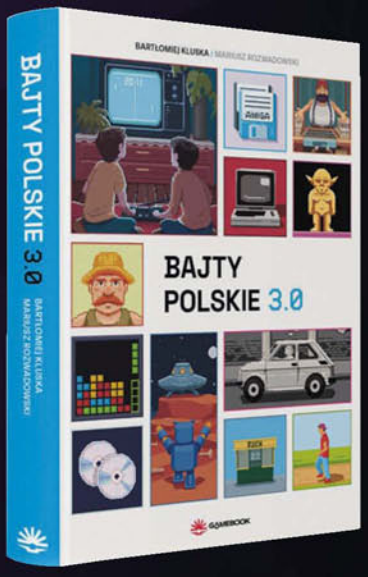
Ze struktury książki oraz obecności słowniczka (wyjaśniającego jakże tajemnicze terminy w rodzaju „arcade”, „MOBA”, „tekstura”) wnioskuję, że **Olszewski skierował swoje dzieło do ludzi mających o grach i gamedevie pojęcie małe lub wręcz żadne**. Ot, takie kompendium wiedzy dla początkujących graczy czy pozabranżowych dziennikarzy chcących napisać o elektronicznej rozrywce coś mądrego. Czytelnik obyty w temacie nie będzie więc usatysfakcjonowany zawartością „GameOverDrive”.

Dodajmy niepowalający styl pisania autora – przydługie zdania, zawikłaną składnię, sporo wtrąceń – a otrzymamy nieporywającą lekturę. ***[Smuggler]***

„Bajty polskie 3.0”

Bartłomiej Kluska, Mariusz Rozwadowski, 2024

To nie jest całkowita nowość, lecz kolejna reedycja książki wydanej pierwotnie w 2011 roku. Tym niemniej warto się nad nią pochylić.



Opis na okładce głosi: „Od 1958 aż do 1996 – odkryj na nowo fascynującą i wartką opowieść o ludziach, którzy tworzyli polskie urządzenia do gier oraz rodzime gry komputerowe. Prześledź powstanie pierwszych biznesów, giełd komputerowych i kultowych czasopism dla graczy”. I już wiecie wszystko o zawartości tego tomu.

Pierwsze wrażenie jest nadzwyczaj pozytywne – to **solidna „cegła” w twardej oprawie, wydrukowana na kredowym papierze**. Nie jest to jednak jakiś tam „coffee table book” do oglądania. To 360 stron (czyli o jakieś 100 więcej niż w wersji 2.0 z 2014 roku, choć sporo z nich to rozmaite dodatkowe ilustracje i zdjęcia) uczciwej lektury, podzielonej na 16 rozdziałów. A to, że imć Kluska umie pisać zajmująco, to chyba dla was żadna nowość, podobnie jak fakt, że doskonale zna omawiane tematy.

Obcowanie z „Bajtami polskimi” okazuje się więc przyjemnością. Tanie nie są, ale jeśli do tej pory nie macie ich na półce, to warto zainwestować tę stówę.

Jeśli miałbym coś tej pozycji wytknąć, to to, że opisana w niej historia wciąż kończy się na roku 1996. Przez dalsze blisko 30 lat w rodzimej branży „trochę” się działo i warto te wydarzenia przybliżyć. Jak jednak twierdzi Kluska: „gdybym to zrobił, to nie byłyby już »Bajty polskie«, lecz zupełnie inna książka”. Cóż, może więc warto napisać i tę „inną książkę”? ***[Smuggler]***

„Wilczym śladem. Historia powstania gry Wiedźmin 3: Dziki Gon”

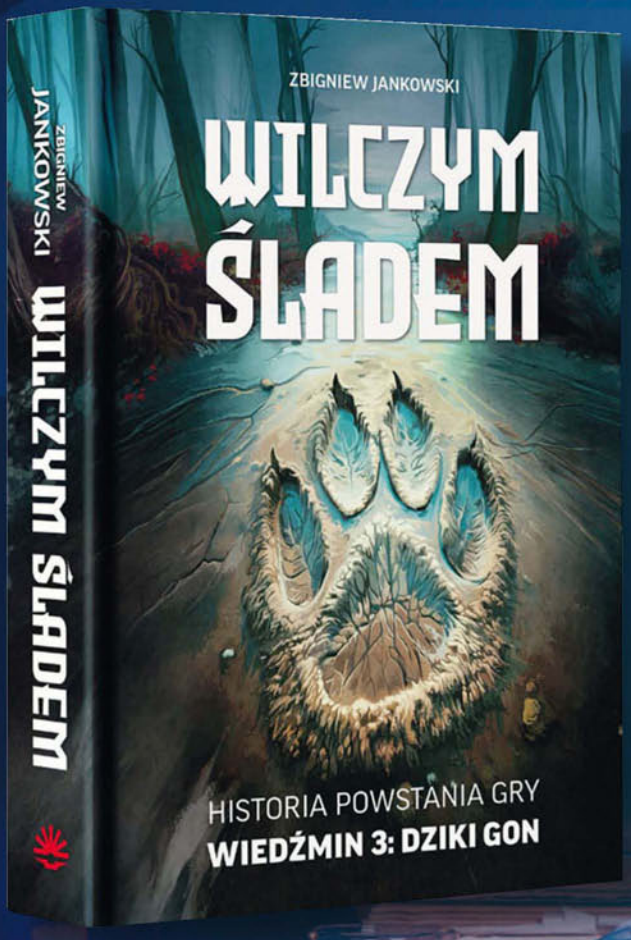
Zbigniew Jankowski, 2025

Od premiery Wiedźmina 3 upływa w tym roku 10 lat. Dostaliśmy już mnóstwo poświęconych mu artykułów, podcastów, newsów, materiałów na YouTubie itp., więc można by rzec, że na jego temat powiedziano już wszystko, co się dało.

Zbigniew Jankowski udowodnił jednak swoją książką, że to nieprawda. To ponad 400-stronicowe tomiszcze, bardzo solidnie wydane (twarda i szyta oprawa, dobry papier, staranny druk i korekta), jest efektem ponad 50 godzin rozmów autora z twórcami Dzikiego Gonu – reżyserem, projektantami, autorami fabuły i questów, testerami, muzykami, grafikami, programistami, nawet kaskaderami. I cóż, okazało się, że tak naprawdę bardzo niewiele wiedziałem o tym, jak ta gra powstała, a o ludziach, którzy przy niej pracowali – praktycznie nic.

Śledzimy wyboistą drogę, którą Wiedźmin 3 przeszedł w latach 2011--2015, gdy zmieniały się jego założenia i fabuła. Dowiadujemy się, jak rodziły się kolejne iteracje słynnych questów (np. Krwawego Barona czy Bitwy o Kaer Morhen), jak projektowano rynsztunek wiedźmiński oraz dlaczego tak, a nie inaczej, wyglądają rozmaite potwory. Poznajemy alternatywne zakończenia, odpowiedź na pytanie, kto nauczył wiedźmina pływać, a przy okazji także historie ludzi odpowiedzialnych za stworzenie Dzikiego Gonu.

Kolejne rozdziały pokazują złożony i nieustannie „pączkujący” proces produkcji gry. Koncepcje powstawały, rozrastały się (często w nieoczekiwany sposób), ewoluowały lub były bezlitośnie odrzucane, jeśli okazywało się, że w międzyczasie np. zmieniły się główne założenia scenariusza (pierwotnie motywem przewodnim na Skellige miała być... fałszywa Ciri). Autor wręcz zasypuje nas masą informacji „zza kulis”. O wielu z tych rzeczy nie miałem pojęcia, czyta się to naprawdę dobrze i fajnie jest spojrzeć na Dziki Gon z takiej perspektywy. **Po raz pierwszy mamy bowiem do czynienia z polską pozycją, która szczegółowo ukazuje meandry produkcji wysokobudżetowego projektu**, panujący podczas prac nieunikniony, twórczy chaos i crunch(*). A że na tapecie jest TAKA gra, to lektura jest tym smakowitsza.



Co ważne, pomimo ogromu ciekawostek (wiedzieliście choćby to, że na dwa tygodnie przed premierą w Wiedźminie 3 nadal było ponad 600 poważnych błędów?) autorowi udało się uniknąć suchej, encyklopedycznej wyliczanki faktów „wyciśniętych” z rozmówców. Owszem, jak dla mnie nieco zbyt szczegółowo zgłębia niektóre zagadnienia lub przybliża drogę któregoś z developerów do gamedevu, ale to nie zmienia faktu, że **całość napisana jest sprawnie, lekkim piórem i z odpowiednio wyważoną dawką humoru** (rozmaitych anegdotek zdecydowanie nie brakuje). Stąd też łyknąłem te 421 stron równie gładko i ochoczo, co Vesemir kwaterkę żytniówki, takiej chłodnej, wiecie, prosto z piwniczki. Polecam wszystkim graczom, a dla fanów Wieśka to lektura absolutnie obowiązkowa. ***[Smuggler]***

PS Gdybym miał się czegoś czepić – książka jest całkowicie pozbawiona ilustracji, a chętnie popatrzyłbym choćby na szkice koncepcyjne czy screeny z wersji roboczych.

(*) Acz akurat to słowo ani razu w książce nie pada... Przypadek? Jakoś nie sądzę.

eprasa.pl/136942ecee8



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

Każdy potrzebuje swoich bajek

Bartłomiej Kluska

„MacGyver", „Kapitan Jastrząb", magazyn „Escape"... Stworzona przez Włocha piracka stacja zapisała się złotymi zgłoskami w historii polskiej telewizji.

Początek lat 90. w Polsce przyniósł złamanie państwowego monopolu na działalność nadawczą, a widzom, którzy wcześniej mieli do wyboru publiczne Jedynkę i Dwójkę, dał wiele nowych kanałów. Sygnał płynął z satelity i można go było odbierać albo za pomocą własnej anteny, albo przez kablówkę. Wreszcie oglądaliśmy to, co cały zachodni świat: MTV (która w owych czasach pokazywała jeszcze teledyski), Eurosport, RTL, SAT1 czy PRO7. Kto nie znał języków obcych, ucieszył się, gdy pod koniec 1992 roku na liście dostępnych kanałów znalazł PolSat (dopiero w 1994 „s" w nazwie stacji zaczęto zapisywać małą literą) emitujący m.in. filmy z rodzimym lektorem. Co ważne, stacja nadawała sygnał przez satelitę z Holandii, ponieważ **w Polsce nie uchwalono jeszcze ustawy o radiofonii i telewizji, co uniemożliwiało uzyskanie koncesji**, a więc legalne korzystanie z nadajników naziemnych w kraju. Nie wszyscy jednak mieli opory w związku z tym.

Pod piracką banderą

Jeszcze w 1990 roku we Wrocławiu ruszyła piracka **telewizja Echo. Redakcja mieściła się w kilkumetrowym pokoiku,** nadajnik umieszczono na dachu akademika, a prezenterzy zapowiadali programy, stojąc na ulicy. Wrocławianie pokochali swoją stację. Jak pisała Gazeta Wyborcza: „Mieszkańcy po raz pierwszy w życiu widzieli w telewizorze sąsiada, jego żonę i psa oraz dwuminutowy wywiad, z psem też". Szczególną popularnością wśród odbiorców cieszyły się audycje takie jak „Wrocławscy gliniarze", tj. program pozwalający obserwować zmagania policji z lokalnym półświatkiem, oraz „Klub ludzi życzliwych", pokazujący problemy ubogich. Jeden z widzów napisał do Echa: „Jesteście brzydcy jak otaczająca nas rzeczywistość, ale jednocześnie tak samo jak ona prawdziwi". Wkrótce pirackie stacje zaczęły nadawać także



Duet Yattaman, Dokurobeia i bandę Drombo poznaliśmy dzięki Polonii 1.

© 1977 Tatsunoko

eprasa.pl f36942ece8



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Poezja

Nicola Grauso znalazł klucz do serc milionów polskich telewidzów.

w Katowicach – Rondo; a w Gdańsku – Tele Top. W stolicy niemal równocześnie wystartowały NTW i Top Canal. Wyróżniał się zwłaszcza ten ostatni, który bez zabiegania o żadne zgody czy uiszczania opłat licencyjnych emitował nielegalne kopie filmów i teledysków prosto z kaset VHS.

Choć pirackie programy tworzono amatorskimi metodami, ich siłę stanowiło zaangażowanie w lokalne sprawy. „Nasi dziennikarze mogą pojawić się wszędzie, także na imieninach u pana Kazia, który w chwilę później zobaczy siebie na ekranie" – reklamowali się reporterzy. Audycje takie jak „Szczecin nocą" czy

TO POLONIA 1 ROZPOCZĘŁA W POLSCE MODĘ NA ANIME I MANGĘ.

w innych miastach: w Szczecinie – Morze; w Poznaniu – TV ES; w Lublinie – Telewizja Niezależna; w Łodzi – Tele 24; w Krakowie – Krater; w Olsztynie – Copernicus; „Crime Story na ulicach Poznania" oraz informacje o terminach wywozu śmieci i kursowaniu miejskich autobusów przyciągały nowych widzów. Co ważne, **owe telewizje korzystały z nadajników naziemnych, więc do ich odbioru nie były potrzebne drogie talerze satelitarne** czy instalacje sieci kablowych, tylko zwykła antena.



© 1969 Toei

Serial „Tygrysia Maska" z brutalnymi scenami walk zapaśniczych był przeznaczony dla starszej młodzieży.

Niemniej lokalność oraz dostępność nie wystarczały, aby zapewnić tym stacjom oglądalność, reklamy i finansową stabilizację. „Po niespełna roku działalności stanęliśmy przed ścianą", opowiadał prasie właściciel wrocławskiego Echa. „Z jednej strony telewizja państwowa, która zazdrośnie strzegła swego monopolu, choćby przez uniemożliwianie nam zakupu polskich filmów. Z drugiej brak ustawy, który powodował, że nikt nie chciał zainwestować w prywatną telewizję poważnego kapitału".

Potentat w białym smokingu

W takich okolicznościach na scenę wkroczył **Nicola Grauso, powiązany z Silviem Berlusconim biznesmen, którego polska prasa przedstawiała jako „potentata mediów z Sardynii"**. Włoch najpierw wykupił popularny dziennik Życie Warszawy, a następnie zainteresował się telewizją. Reporterzy Echa opisywali jego styl działania dziennikarzom Gazety Wyborczej: „Grauso potrafił oczarować z maestrią południowca. Wysiadał ze śnieżnobiałego lincolna, oglądał nasz program, powiadał: »świetnie, chłopcy, robicie, trzymajcie tak dalej«. Znał wszystkich w Europie, obiecywał otworzyć wszystkie drzwi. Zupełnie nie przejmował się brakiem koncesji, uważając, że fakty dokonane zdecydują o wszystkim. Wynajął apartament w Marriotcie. Zapraszał do siebie przyszłych szefów lokalnych stacji, a gdy ci, doprowadzeni przez kamerdynera, wkraczali do salonów, paliły się świece, a Grauso w białym smokingu grał na białym fortepianie".

„Włoch wytłumaczył nam, że bez dużej oglądalności, bez pieniędzy taki interes nie jest w stanie funkcjonować", wspominał po latach redaktor NTW Andrzej Tadeusz Kijowski. Grauso zainwestował w większość istniejących nadawców (oprócz Top Canal) oraz wyposażył ich redakcje w drogi sprzęt. Szybko jednak okazało się, że biznesmen ma odmienną niż jego lokalni partnerzy wizję przyszłości tych stacji. Gdy przejął finansową kontrolę nad kilkunastoma pirackimi telewizjami w całym kraju, zażądał, aby o tej samej godzinie i w porze największej oglądalności zamiast własnych audycji emitowały one wspólny program pozyskiwany głównie dzięki współpracy z Silviem Berlusconim (Grauso rozsyłał redakcjom kasety wideo z tymi materiałami). Na własne inicjatywy telewizje mogły przeznaczyć pozostały czas antenowy. **Wszystkie stacje miały też przyjąć wspólny szyld – Polonia 1.**

Jak pszczoła na kwiatach

Telewizja Włocha wystartowała w marcu 1993 roku. Zdegustowani dziennikarze Gazety Wyborczej pisali: „W miejsce programów raz lepszych, raz gorszych, ale które miały już swój krąg widzów, w miejsce polskich filmów można było zobaczyć



„MacGyver", czyli jak z dwóch spinaczy, cytryny i gwoździa zrobić wiertarkę udarową.

© 1985 Paramount Television

„MACGYVER"

Amerykański serial przygodowy, emitowany pierwotnie w latach 1985--1992. W Polsce kilkanaście odcinków pokazała TVP, ale wszystkie 139 wyświetlono w Polonii 1. Bohater (w tej roli Richard Dean Anderson) to były agent służb specjalnych, którego los oraz tajna fundacja Phoenix pchają w rozmaite tarapaty. MacGyver nie korzysta jednak z broni palnej – z opałów każdorazowo wychodzi dzięki wiedzy z zakresu fizyki i chemii, umiejętności majsterkowania oraz za pomocą scyzoryka i taśmy klejącej.

eprasa.pl f36942ece8



„ESCAPE"

Poświęcony grom wideo magazyn „Escape" nadawany był przez Polonię 1 od 1996 roku. Na audycję składały się głównie krótkie prezentacje i recenzje nowych tytułów, niekiedy uzupełniane relacjami z branżowych imprez. Program tworzyli Konrad Kwiatkowski i Emil „Emilus" Leszczyński, znany wcześniej z czasopisma Top Secret. Wszystkie – zazwyczaj niepozbawione humoru – teksty czytał kultowy lektor Tomasz Knapik (w tym przypadku pod pseudonimem Ramirez). Mimo dużej popularności kryzys na rynku gamingowym oraz czasowe zaprzestanie nadawania przez Polonię 1 zniechęciły sponsorów, co spowodowało upadek magazynu po zaledwie dwóch latach.

papkę składającą się z rewii, seriali, gdzie Jeronimo walczył o lepsze z Isaurą, i filmów amerykańskich nadawanych z włoskim dubbingiem. A głupota i brutalność kreskówek dla dzieci wołała o pomstę do nieba". Grauso tłumaczył jednak, że jego pomoc dla lokalnych nadawców, którym brakowało środków na emisję atrakcyjnych audycji, była niezbędna i dzięki niej mogą oni konkurować z telewizjami dostępnymi przez satelitę. „Dysponujemy najlepszymi programami od najlepszych producentów na świecie. Korzystamy z tego i siadamy na tym bogactwie oferty programowej, jak pszczoła na kwiatach", przekonywał w wywiadzie udzielonym tygodnikowi Wprost.

Kto miał rację? Już pod koniec roku okazało się, że **w miastach, w których była dostępna, Polonia 1 przyciągała przed telewizory ponad 30% widzów**, przegrywając tylko z TVP. Nikomu nie przeszkadzały stanowiące dla Polaków nowość bloki reklamowe przerywające filmy, nikogo nie szokował włoski dubbing z nałożonym polskim lektorem. Zaciekawienie budziła też kolejna nowinka: telezakupy. Tymczasem nadający przez satelitę PolSat oglądało raptem 7% odbiorców, z kolei powołaną właśnie do życia państwową TV Polonia – 5%. Grauso odniósł sukces, a wszystko za sprawą oryginalnej oferty programowej.

Drużyna A i MacGyver

Dzięki stacji Włocha Polacy mogli odkryć seriale akcji, m.in. „MacGyvera" (patrz: ramka), „Drużynę A", „Magnuma" czy „Detektywa Remingtona Steele'a", a panie domu poznały liczne telenowele o takich tytułach jak „Jolanda", „Maria" czy „Manuela". „Każdy potrzebuje swoich bajek", tłumaczył dobór repertuaru jeden ze współpracowników Grauso. Gdy zaś właścicielowi kanału zarzucano schlebianie najniższym gustom, ten odpowiadał, że „państwowa telewizja też nadawała telenowele i nie stanowiło to wówczas zagrożenia dla kultury narodowej".

Należy przy tym pamiętać, że Polonia 1 nie ograniczała się do emitowania przysyłanych z Włoch seriali i produkcji pełnometrażowych. **Systematycznie bowiem rozwijano ofertę programów autorskich.** I mowa tu nie tylko o audycjach o charakterze rozrywkowym, jak choćby magazyny wędkarskie, filmowe czy krajoznawcze. Przykładowo Andrzej Tadeusz Kijowski rozmawiał przed kamerą z wieloma osobistościami życia publicznego. „Każdy mógł przyjść z ulicy i zadać pytanie", wspomina redaktor. „Gościły u nas osoby ważne, potrzebne, lubiane". Ówczesny prezydent Lech Wałęsa, Leszek Balcerowicz, Tadeusz Mazowiecki, Aleksander Kwaśniewski, Lech Kaczyński i jego brat Jarosław, Donald Tusk, Bronisław Komorowski, Zbigniew Religa, Krzysztof Zanussi czy Władysław Szpilman – wszyscy oni wystąpili w Polonii 1 i nikomu nie przeszkadzało, że to telewizja piracka. To właśnie **na jej antenie debiutowali także znani później dziennikarze tacy jak Jarosław Kret, Dorota Wellman czy Urszula Rzepczak**.

Gigi, Tsubasa i Tygrysia Maska

Z kolei najmłodszym odbiorcom stacja Włocha zaoferowała **japońskie anime. Były one w Polsce zupełnie nieznane**, a prasa opisywała je jako „wyjątkowo brutalne i o bardzo brzydkiej kresce". Jednak w godzinach ich nadawania place zabaw, podwórka i szkolne boiska

STACJA NIGDY NIE ODZYSKAŁA POPULARNOŚCI Z CZASÓW PIRACKICH.



Detektyw Remington Steele to pierwsza duża rola Pierce'a Brosnana, który później został Agentem 007.



Gigi udowodnił, że mikry wzrost nie jest przeszkodą w karierze sportowej.

eprasa.pl f36942ece8

pustoszały, a **dzieci śledziły kolejne odcinki takich seriali jak „Gigi la Trottola", „Kapitan Jastrząb" czy „Tygrysia Maska"**.

Po latach wspominał je Bartek Koziczyński, dziennikarz i autor książki „333 popkultowe rzeczy... Lata 90.". A zatem w „Tygrysiej Masce" bohater, wrestler, „specjalizuje się w bezwzględnej likwidacji partnerów na ringu. Gdy ściska głowę przeciwnika, z czaszki leje się krew, która rozlewa się na cały ekran. Gdy wykonuje efektowny skok i ląduje na czyichś plecach, słychać szczęk kości, a z ust pokonanego toczy się piana... Na usprawiedliwienie trzeba powiedzieć, że bohater działa w słusznej sprawie, walcząc z podziemną organizacją".

W przypadku drugiej z wymienionych animacji, jak pisał Koziczyński, „istotą kolejnych odcinków były mecze, w trakcie których budował karierę młody zawodnik Tsubasa Ozora. **100 metrów boiska Kapitan Jastrząb pokonywał godzinami**, biegnąc z piłką (o ile nie przystanął na pogaduszki z kolegami). Murawa zdradzała w dodatku kulistość planety – bramka dosłownie wyłaniała się przed zawodnikami. W świecie kreskówki panowały też poważne anomalie grawitacyjne. Z jednej strony zawodnicy potrafili wykonać skok wzwyż na kilka metrów, z drugiej kopnięta piłka zyskiwała na ciężkości, potrafiąc porwać ze sobą któregoś z nich". Z kolei Gigi – mistrz wielu dyscyplin sportowych pechowo obdarzony przez naturę bardzo skromnym wzrostem – zapisał się w pamięci widzów nie tylko dzięki dynamicznym scenom z zawodów, ale głównie za sprawą swojego hobby, czyli... zaglądania dziewczętom pod spódnice, by sprawdzić, czy noszą białe majteczki. Polonia 1 nadawała zresztą znacznie więcej japońskich seriali animowanych. Emitowane najczęściej z próbującym przekrzyczeć włoski dubbing polskim lektorem „Yattaman", „Zorro", „Generał Daimos", „Księga dżungli", „Sally czarodziejka" czy „Pojedynek aniołów" (by wymienić choć kilka) rozpoczęły w Polsce modę na mangę i anime.





Tsubasa Ozora został najlepszym piłkarzem Japonii, a w późniejszych seriach „Kapitana Jastrzębia" także mistrzem świata.

© 1983 Tsuchida

Już nie będzie bajek!

Polonia 1 przekonała do siebie **prawie 9 mln widzów**; w najlepszym okresie cieszyła się lepszą oglądalnością niż Program Drugi TVP. Sympatii odbiorców nie podzieliła jednak Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji, która jesienią 1993 roku w kontrowersyjnych okolicznościach przyznała koncesję na nadawanie ogólnopolskiego programu telewizyjnego PolSatowi. Widzowie telefonowali wówczas do siedziby Rady zaniepokojeni, że Polonia 1 zniknie przed końcem nadawania ich ulubionych seriali. „Dzwonią też dzieci i pytają, czy to prawda, że już nie będzie bajek" – opowiadała jedna z sekretarek.



© 1983 NBC

Drużyna A - bohaterowie naszego dzieciństwa.



Niestety **we wrześniu 1994 roku pirackie stacje tworzące sieć Grauso, a wciąż nadające bez koncesji, zostały zamknięte**. Prasa relacjonowała np. wkroczenie przedstawicieli władz do poznańskiej TV ES: „Pracownicy Państwowej Agencji Radiokomunikacji, prokurator oraz policja weszli do budynku telewizji, odczekali, aż skończy się emisja kolejnego odcinka serialu »MacGyver«, po czym wyłączyli nadajniki". Wprawdzie Polonia 1 szybko wznowiła działalność spoza granic Polski, za pośrednictwem satelity, jednak nie zdołała odzyskać popularności wśród telewidzów. W 1996 roku zniechęcony Nicola Grauso sprzedał ją i porzucił plany podbicia polskiego rynku medialnego.

Stacja działała dalej, a jej specjalnością stały się audycje autorskie, np. prezentujący teledyski m.in. polskich wykonawców sceny elektronicznej „Power Dance", przedstawiający nowinki motoryzacyjne „Auto Salon", talk-show dla młodzieży pt. „Burza mózgów", a także „Werdykt" – pierwszy w Polsce court show, w którym sędzia na wizji rozstrzygał spory zwaśnionych stron. **Gracze powszechnie oglądali natomiast magazyn „Escape"** (patrz: ramka). Sukcesu z pirackich czasów nie udało się jednak powtórzyć, mimo że Polonia 1 nadaje do dziś.

eprasa.pl f36942ece8

RETROAKCJE

Dziś obszerniejsza niż zwykle rubryka listów od czytelników. A raczej listu, bo tradycyjnie zawiera ona jeden – ale za to obszerny – tekst. Styl, ortografia itd. bez żadnych zmian.

Jako czytelnik Retro poczułem się wywołany do tablicy – mój mózg podpowiedział mi „do piwnicy", nie wiedzieć czemu – w kwestii informacji zwrotnej dotyczącej pisma. Póki co mam wszystkie numery, włącznie z reprintami dwóch pierwszych kupionymi niedawno na CDA Expo, i szczerze mówiąc mam poczucie, że formuła pisma w obecnej postaci powoli się wyczerpuje. Tym co moim zdaniem nie działa jest pomysł na recenzowanie starych gier. Po pierwsze mam wrażenie, że ciągle czytam o tym samym. Po drugie mam poczucie, że recenzje nie oferują nic ciekawego pod względem informacji.

Idea tych recenzji jest taka, że przypominamy dawne hity i sprawdzamy, jak zniosły upływ czasu oraz czy warto do nich powrócić. Takie informacje powinieneś otrzymać podczas ich lektury.

Co do „zarzutu" w liście innego czytelnika o wałkowanie ciągle tych samych tematów, na konkretnych przykładach wziętych z CDA...

Retro: Diuna. W numerze trzecim był tekst „Czas na melanż", teoretycznie o wszystkich licencjonowanych grach z uniwersum Diuny, ale w praktyce najwięcej miejsca poświęcono Dune. Potem w numerze 5 ukazała się kolejna recenzja Dune i jeszcze recenzje filmów.

Zaraz – jak to „kolejna recenzja"? W dziale Replay nie pojawiło się wcześniej nic z „Dune" w tytule. Może miałeś na myśli to, że zamieściliśmy kilka artykułów związanych z grami i filmami osadzonymi w tym uniwersum? Ale przecież recenzja konkretnej produkcji i artykuł publicystyczny poświęcony wszystkim grom na tej licencji to nie to samo. Filmom natomiast przyjrzeliśmy się na fali popularności najnowszej ekranizacji powieści Herberta. No i opublikowaliśmy recenzję jednej adaptacji, bo tekst o tej, która ostatecznie nie powstała, trudno w ten sposób nazwać. Oj, namieszałeś tu, waćpanie...

Baldur's Gate. Recenzja jedynki w pierwszym numerze, potem w numerze czwartym tekst wspominkowy + recenzja dwójki, i na koniec w siódmym numerze tekst o powstawaniu Baldur's Gate.

Pierwsze wydanie od czwartego dzieli, zdaje się, jakieś siedem lat. Rzeczywiście, w kółko o tym samym! ;) I znów: recenzje dwóch różnych odsłon cyklu i artykuł o okolicznościach narodzin Baldur's Gate to naprawdę zupełnie inne materiały. PS Nie każdy tekst w Retro to recenzja. :)

Fallout. W czwartym numerze recenzje 1, 2 i Tactics, a potem w numerze siódmym tekst o historii/powstawaniu tychże Falloutów.

Jak wyżej. Poza tym, robiąc numer skupiony na klasycznych erpegach, trudno byłoby nie wspomnieć o Falloucie, nie uważasz?

Duke Nukem 3D. W pierwszym numerze tekst o jedynce, i w numerze siódmym Duke na konsolach.

Czyli, jeśli dobrze rozumiem, o każdej grze lub cyklu możemy napisać w Retro tylko raz? Omówienie np. pierwszego Final Fantasy powinno wykluczać na zawsze całą tę serię z łamów magazynu?

Zwracam uwagę, że poniższa krótka wyliczanka przykładów powstała wyłącznie w oparciu o teksty z CDA Retro. Gdyby uwzględnić w niej teksty o tematyce retro z CDA oraz PSX Extreme to lista byłaby dłuższa i obejmowała np. teksty o Diunie z CDA 327 i 334 czy recenzję Fallout Tactics z 320 numeru PSX Extreme. I znowu, możesz powiedzieć, że inni mogą sobie publikować co chcą, ale dla mnie jako czytelnika to nie ma żadnego znaczenia. Jeśli wciąż dostaję to samo, to w którymś momencie uznam, że kupowanie kolejnego numeru któregoś z czasopism nie ma sensu.

A jakby jeszcze wziąć pod uwagę teksty np. z Retro Gamera oraz artykuły dostępne w sieci, to w ogóle by było. Nie dajmy się zwariować, nie każdy czyta wszystko. Gdybym miał układać zawartość wydania, biorąc pod uwagę to, że ktoś gdzieś kiedyś o jakiejś grze już coś napisał, to Retro wychodziłoby zapewne raz na dwa lata i zajmowalibyśmy się rzeczami pokroju zaginionej indonezyjskiej gry na ZX80 z 1981 roku, bo dotąd nikt jej nigdzie nie omówił. Chyba.

Zarzut drugi chyba najłatwiej zobrazować kontrprzykładem w postaci tekstu o Final Fantasy VII z siódmego numeru Retro. Lubię FFVII, naczytałem się o niej w życiu dużo, a i tak z tekstu dowiedziałem się rzeczy, o których wcześniej nie miałem pojęcia. I takie teksty chciałbym czytać. Jeśli poświęcam godzinę wieczorem na czytanie, to chciałbym się potem czuć mądrzejszy. Te krótkie dwustronicowe recenzje w swojej obecnej formie nie dają mi tego poczucia.

Cieszę się, że tekst o FFVII przypadł ci do gustu i wzbogacił twoją wiedzę. Publicystyka w Retro jest właśnie po to. I to działa, jak sam zauważyłeś. A recenzje mają albo pomagać w rozstrzygnięciu,

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

eprasa.pl f36942ece8

czy warto dziś wydać kasę na powrót do ulubionej gry z 1997 roku, albo przypominać zapomniane klasyki. To sentymentalna podróż w przeszłość, a nie lekcja historii. Czy oglądanie albumów z fotkami z dzieciństwa czyni cię mądrzejszym? Nie, ale dostarcza wzruszeń, budzi wspomnienia... I o to chodzi!

Przeczytałem ostatnio książkę „Japanese Video Game Obscurities". Są w niej recenzje nieco ponad 100 gier, każda zajmująca stronę tekstu (format ok. B5, dwie kolumny, 1/5 strony odchodzi na nagłówek). Recenzje są krótkie, ale po brzegi wypełnione informacjami: o okolicznościach powstania tytułu, twórcach, tytułach pokrewnych, a nawet wydarzeniach historycznych (np. Saori incident).

Jeśli teksty są krótkie, ale pełne informacji, to najpewniej nie tyle recenzje, ile notki encyklopedyczne. Chcesz w dziale Replay suche artykuły w klimacie Wikipedii? Fakty, fakty, fakty i nic więcej, bo nie starczy miejsca? Ja powtarzam autorom recenzji: „Fakty są istotne, ale ważniejsze są twoje emocje. Tego, ile etapów zawiera gra X, czytelnik może dowiedzieć się z 1001 różnych źródeł, ale tego, jakie emocje i refleksje wzbudziła w tobie dana produkcja po latach – wyłącznie z twojego tekstu. Skoncentruj się więc na swoich odczuciach, a nie na wyliczance poziomów, umiejętności czy broni". Tak to sobie wymyśliłem. Wydaje mi się, że takie podejście trafia do ludzi. Choć, jak widać, nie do wszystkich.

No dobrze, to co proponuję żeby było – w moim odczuciu – lepiej? Uważam, że należy wyjść od zauważenia, że obecnie scena retro żyje i jest aktywna jak nigdy dotąd. Powstają dziesiątki przeróżnych projektów sprzętowych: nowoczesne karty pamięci wspierające sejwy w chmurze, emulatory napędów optycznych i flashcarty, mody HDMI do starych konsol, nowoczesne kontrolery bezprzewodowe, a do handheldów podświetlane ekrany, nowe obudowy czy wbudowane baterie z opcją ładowania przez USB-C. Do tego dochodzą projekty czysto software'owe takie jak fanowskie tłumaczenia, nowe gry i inne homebrew na stare systemy, konwersje (np. konwersje z NAOMI na Dreamcasta zrobione parę lat temu przez megavolt85), o emulacji już nie mówiąc. Jest więc mnóstwo współczesnych tematów o których można pisać i które można recenzować na łamach pisma.

Staramy się wprowadzać do magazynu jakieś „współczesne retro", testując np. nowe konsole do klasycznych gier (patrz: Atari The 400 Mini w Retro #6 czy Evercade Alpha w tym wydaniu), nowe produkcje na stare kompy itp. Ale powiem szczerze, że nie wiem, czy sam chciałbym kupować pismo traktujące głównie o tym. I czy miałoby ono wielu odbiorców. W moim odczuciu byłoby to dość specjalistyczne wydawnictwo, skierowane do największych hardkorów. Co wcale nie znaczy, że nie jestem otwarty i na takie teksty. Jeśli czyta to ktoś obyty w tego typu tematach, niech się odezwie.

To wszystko co teraz napisałem dotyczy oczywiście konsol, a z jakiegoś powodu CDA Retro skupia się prawie tylko na tematyce PC. W związku z tym proponowałbym mniejszy nacisk na PC, a większy na konsole, zarówno stacjonarne jak i przenośne. Nie sądziłem, że jako PCtowiec coś takiego kiedykolwiek napiszę, and yet here we are.

W porządku, choć zauważ, że w każdym Retro poruszamy tematy konsolowe. Aby nie szukać daleko: w tym wydaniu znalazły się artykuły o PSP, romhackach na Pegasusa czy dość mało znanej „maszynce" Nintendo. Recenzowane są też gry wydane wyłącznie na takie platformy.

Po drugie, warto spojrzeć na Retro Gamera – to całkiem niezły przykład jak robić czasopismo o starych grach. Oni też recenzują gry, ale robią to bardzo dogłębnie, najczęściej rozmawiając przy tym z twórcami. I myślę, że te rozmowy sprowadzają się do wymiany maili, więc czemu CDA Retro miałoby być gorsze? Mówiąc krótko: jak opisywać jakąś grę, to raz, a dobrze. A nie tak jak teraz, ratami przez ileś numerów.

Bez urazy, ale nie zamierzam klonować cudzego pisma. CD-Action Retro idzie własną drogą i ma inny styl. Zdanie o „opisywaniu ratami" przemilczę...

Po trzecie, relacje z imprez. Było CDA Expo, było też nieszczęsne Pixel Heaven, a w CDA Retro ani słowa.

Hmm. A potem: „W CDA relacja z Expo, w Retro relacja z Expo, w kółko to samo!". ;) Z powodu naszego niespiesznego cyklu wydawniczego publikowanie sprawozdania z dużej i rozreklamowanej imprezy, która odbyła się kilka miesięcy temu, nie miałoby raczej sensu. Zainteresowani albo na niej byli, albo zdążyli już przeczytać wrażenia uczestników gdzie indziej.

Po czwarte, na rynku ukazują się książki o tematyce retro i to zarówno w naszym rodzimym języku, ale też zagranicą po angielsku. No to może by tak jakieś recenzje?

Owszem, chętnie, dobry pomysł. I nawet z niego w tym numerze skorzystałem, jak widać.

I na koniec prywata. Uwielbiam gry jRPG z czasów czwartej i piątej generacji konsol. Na łamach CDA Retro było kilka tekstów o Final Fantasy – na dobrą sprawę mogły pójść do wyliczanki na początku – i właściwie żadnego innego tekstu o grach z tego gatunku. (No dobra, jest recenzja Parasite Eve, ale to bardzo nietypowa gatunkowo hybryda i tekst o Pokemonach, które są gatunkiem samym w sobie). Chrono Trigger/Cross? Serie Tales, Breath of Fire, Suikoden, Star Ocean, Xenogears?

Pozdrawiam,
Janek

OK! Zapisane ku pamięci. W następnym wydaniu – to już na jesień! ;) – postaram się coś z tej listy zamieścić. I tyle na dziś. Zachęcam do pisania listów!

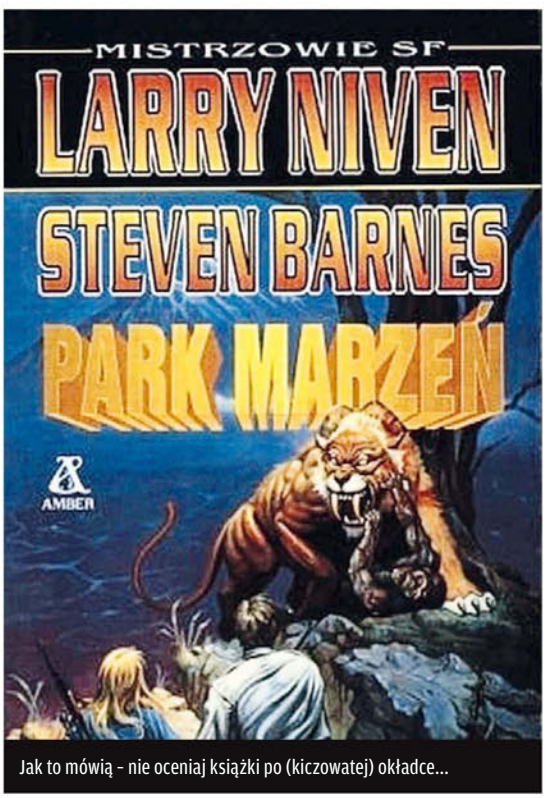
eprasa.pl f36942ece8

LARP AD 2051

Smuggler

Jako że Re(tro)akcje nam się nieoczekiwanie rozrosły, to kącik poświęcony fantastyce się skurczył – równowaga musi być zachowana, jak lubią mawiać mistrzowie Jedi. Stąd zamiast przedstawić (jak anonsowałem w poprzednim numerze) kilka swoich ulubionych opowiadań, zarekomenduję wam powieść, do której z chęcią wracam.

Książka „Park Marzeń" autorstwa Larry'ego Nivena i Stevena Barnesa została wydana w 1981 roku, więc wykracza poza ramy złotego wieku fantastyki, ale jak najbardziej łapie się do kategorii „retro". A przy tym pasuje do gamingowego profilu naszego magazynu, gdyż jej akcja toczy się w trakcie... sesji RPG. A konkretniej – wielodniowego larpa przyszłości.



Jak to mówią - nie oceniaj książki po (kiczowatej) okładce...

Opowieść rozpoczyna się w roku 2051, gdy zaawansowana technologia pozwala tworzyć ogromne, w pełni interaktywne gry fabularne na żywo. **Tytułowy Park Marzeń to taki skomputeryzowany Disneyland czy inny Westworld**, w którym wykorzystuje się hologramy, roboty, a także aktorów w rolach enpeców (albo i czasem członków drużyny graczy, przy czym ci ostatni nie zdają sobie sprawy z tego, że mają do czynienia z „wtyczkami") do organizowania rozgrywek przypominających larpy, odbywających się na obszarach o powierzchni dziesiątek kilometrów kwadratowych.

Kryminalne RPG

Zaczątkiem intrygi jest zaginięcie wartego miliony dolarów prototypowego Czegoś z laboratoriów firmy zarządzającej Parkiem Marzeń. Do tego śmierć ponosi jeden z ochroniarzy. Poszlaki wskazują, że sprawcy (a może sprawców?) należy szukać wśród członków drużyny mającej właśnie zacząć swoją przygodę. Zarząd oddelegowuje więc do tej ekipy szefa ochrony parku, który udając uczestnika rozgrywki, musi zdemaskować przestępcę, zanim rozgrywka dobiegnie końca.

Sam **larp toczy się w świecie niedługo po drugiej wojnie światowej, w dżungli na Nowej Gwinei**. Celem jest odnalezienie tajemniczej superbroni. Wybór czasu i miejsca akcji może wydawać się nieco zaskakujący, ale autorzy powieści wiedzieli, co robią. Postawili na trudne warunki środowiskowe, dorzucili nieco magii i niezwykłości (m.in. zombie) oraz pomysłowo wykorzystali popularny w tych okolicach kult cargo i lokalne mity, tworząc realia na pewno ciekawsze od sztampowych królestw fantasy.

Rzuć holokostką na inicjatywę

Dodając do drużyny świeżaka, mogli zaś stopniowo i bezboleśnie wprowadzać i jego, i czytelnika w techniczne szczegóły rozgrywki, tłumacząc, jak działają miecze z holograficznymi ostrzami albo że atakujące uczestników stwory są rodzajem zdalnie sterowanych dronów. Właśnie ten aspekt książki, czyli futurystyczna w 1981 roku technologia, zestarzał się najbardziej. Fragmenty, które czytałem bodaj w 1985 z nabożnym podziwem, ludzi obeznanych z AI, VR-em oraz rozszerzoną rzeczywistością raczej rozbawią. Intryga kryminalna również nie stanowi mocnej strony tej powieści, tak po prawdzie.

AKCJA POWIEŚCI TOCZY SIĘ PODCZAS SESJI LARPA PRZYSZŁOŚCI.

...Ale! Fabuła samego larpa – z licznymi zwrotami akcji, włącznie z odkryciem, czym jest wspomniana superbroń (gwarantuję, że w życiu nie zgadniecie!) – wynagradza wszelkie niedostatki. Lektura ta nie należy do ambitnych, **ot, po prostu przyjemne, sprawnie napisane czytadło**. Po książkach SF zwykle nie oczekuję zresztą wiele więcej.

PS Wyszło kilka kolejnych tomów z cyklu „Park Marzeń", ale to już osobne historie, które moim zdaniem nie dorównują poziomem pierwszej części.

PSS Na motywach tej powieści Mike Pondsmith (autor m.in. systemu RPG Cyberpunk 2020) stworzył Dream Park Role Playing Game, a więc grę fabularną, w której gracze wcielają się w graczy grających w gry fabularne. Hmm...

Oparta na powieści Nivena i Barnesa gra RPG autorstwa Mike'a Pondsmitha.



eprasa.pl f36942ece8

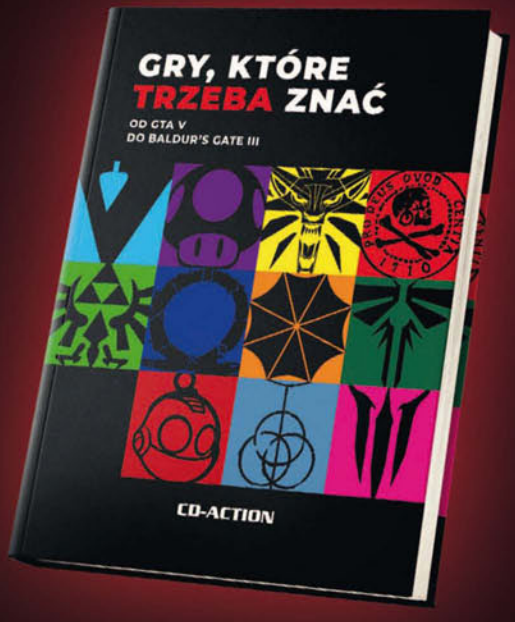
CD-Action przedstawia

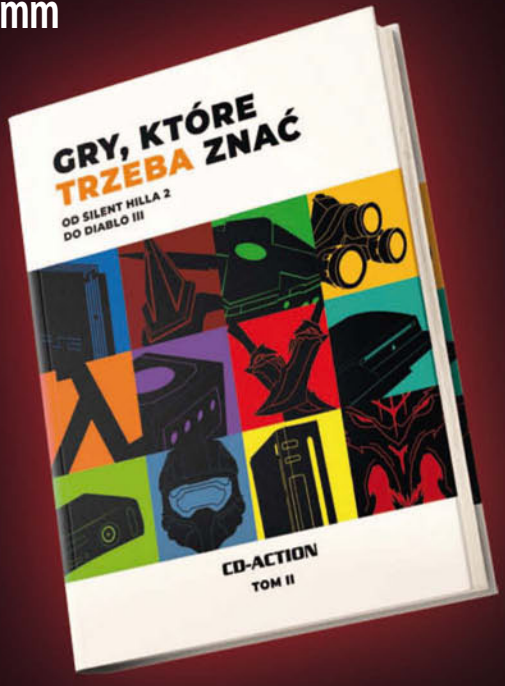
GRY, KTÓRE TRZEBA ZNAĆ

Niepublikowane wcześniej teksty autorów znanych z CD-Action i internetu

Każdy tom to:

- 400 stron
- bogate opisy gier
- atrakcyjna szata graficzna
- twarda oprawa
- kredowy papier w formacie 175 × 240 mm





TOM I

„Od GTA V do Baldur's Gate III"
Ponad 180 gier konsolowych i pecetowych z lat 2013-2023

TOM II

„Od Silent Hilla 2 do Diablo III"
Prawie 100 gier i ponad 40 serii z lat 2000-2012
Historie pecetów i konsol 6. i 7. generacji

zamów na
sklep.cdaction.pl



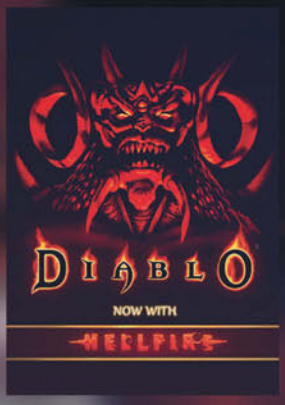
PLAY NOW, KEEP THEM FOREVER.





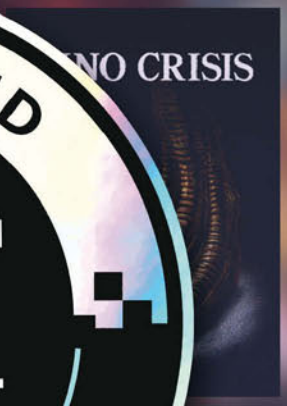












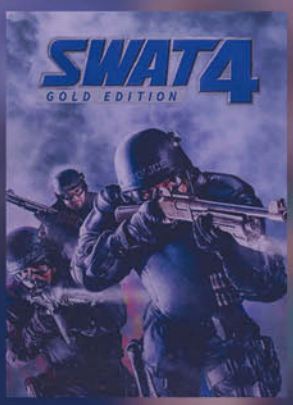


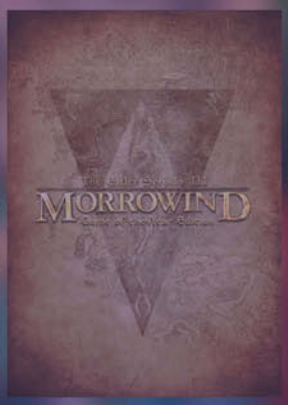






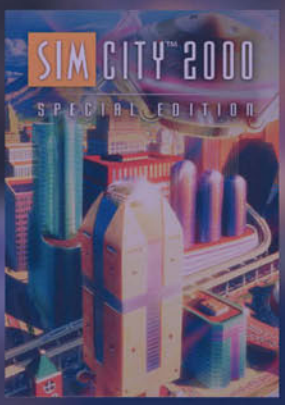












PRESERVED
GOOD OLD GAME
BY GOG

eprasa.pl f36942ece8