CD-ACTION WYDANIE SPECJALNE DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

RETRO

GRY | SPRZĘT | PUBLICYSTYKA



TEMAT NUMERU

HISTORIA GIER FPS

REPLAY

- Doom
- Quake
- Blood
- Unreal
- Half-Life
- Aliens vs. Predator
- Shogun: Total War
- Metal Gear Solid
- Need for Speed
- MDK
- Castle Wolfenstein
- Total Eclipse
- Lost Patrol
- ...i wiele innych

PUB

- Pierwszy FPS na świecie
- Polskie gry telewizyjne
- Strzelając z oczu gracza
- Commander Keen
- Sekrety Top Secretu
- Light gun story
- Załoga G
- Amiga: ostatnia wojna
- 25 lat Wolfensteina 3D
- Widziałem świt polskiego gamedevu
- Postrzelajmy do hitlerowców!
- ...i wiele innych

DUNGEONS & NAZIS

Tajemnice zamku Wolfenstein

CD-ACTION WYDANIE SPECJALNE NR 02/2017
ISSN 1426-2916 INDEKS 379166 CENA 9,99 ZŁ (W TYM VAT 8%)

eprasa.pl 247e40472a

ISSN 1426-2916 02
9 771426 291711 6

CD-ACTION RETRO NR 2 ✣ DOOM ✣ QUAKE ✣ UNREAL ✣ HALF-LIFE ✣ ALIENS VS. PREDATOR ✣ METAL GEAR SOLID ✣ CASTLE WOLFENSTEIN ✣ TOTAL ECLIPSE ✣ LOST PATROL ✣ HISTORIA GIER FPS ✣ FELIETONY ✣ ZAŁOGA G

Niezwykłe czasopisma
dla ludzi ciekawych świata

Jak będzie wyglądało **życie na Marsie?**



100 stron za jedyne **6,99 zł**



100 stron za jedyne **6,99 zł**

Dlaczego naziści nie użyli **„broni ostatecznej”?**

Load "Retro 02",8,1 [Return]



Shall we play a game?

Ta wyświetlona na ekranie monitora sugestia superkomputera z kinowego hitu „Gry wojenne" (1983) zdała mi się idealna, by otworzyć nią drugi numer naszego retropisma. Bo nie wątpię, że podobnie jak bohater tego filmu – odpowiecie „tak". Uspokajam, że w przeciwieństwie do niego ową decyzją nie doprowadzicie świata na krawędź wojny atomowej, a po prostu będziecie się świetnie bawić. Czym konkretnie? O ile pierwszy numer Retro był niczym forrestgumpowe pudełko czekoladek, w tym jesteśmy bardziej skoncentrowani na jednym gatunku gier: FPS-ach. Ćwierć wieku mijające od premiery Wolfensteina 3D to chyba dobry moment, by przypomnieć sobie, jak zaczynał i jak ewoluował ten nieobcy chyba żadnemu graczowi gatunek gier oraz aby ponownie zagrać w budzące ongiś wielkie emocje tytuły. Przy czym, oczywiście, nie samymi „efpeesami" to Retro stoi i wszyscy fani klasycznych gier/sprzętu na pewno znajdą tu coś dla siebie. Zapraszam do lektury!

Smuggler

PS: Dajcie znać, pisząc na adres cdaction@cdaction.pl, z nagłówkiem „Retro", która forma czasopisma bardziej przypadła Wam do gustu; tamże ślijcie swe sugestie, pomysły itd., żebyśmy z edycją #3 idealnie utrafili w Wasze oczekiwania.

PUB

TEMAT NUMERU: Historia gier FPS

Strzelając z oczu gracza	04
Felieton: FPS-y, które pokochałem	09
Maze War – pierwszy FPS na świecie	10
Dungeons & Nazis: Tajemnice zamku Wolfenstein	14
Amiga: ostatnia wojna	22
Felieton: Lan Party	25
Polskie FPS-y	26
Postrzelajmy do hitlerowców!	28
Felieton: Widziałem świt polskiego gamedevu	31
Doomy inaczej (FPS-y inne niż reszta)	32
Bystrzak kontra kosmici (Commander Keen)	34
Felieton: Odgłos przeładowania dwururki	35
Telewizyjna videogra – czyli konsole made in PRL	36
Strzelanie w ekran – historia light guna	38
Komputer ideologicznie nieobojętny	40
Felieton: Telezajączek	43
Sekrety Top Secretu	44
Felieton: Historia pewnego turnieju	47
Załoga G	48

RETRO CZEKA NA TWOJE TEKSTY!

Zapraszam chętnych do współpracy z naszym czasopismem. Swe teksty (nie tylko o grach, „retro" to bardzo pojemny temat – to także filmy, komiksy, gry planszowe etc.) wysyłajcie na podany we wstępniaku adres. Za zakupione materiały płacimy honoraria autorskie.

REPLAY

Doom	50
Requiem: Avenging Angel	55
Blood	56
Quake	58
Soldier of Fortune	62
Aliens vs. Predator	64
Target	67
Unreal	68
Unreal Tournament	70
Half-Life	72
Star Wars: Dark Forces	74
Rise of the Triad	76
RTCW: Enemy Territory	77
Medal of Honor: Allied Assault	78
No One Lives Forever 1 & 2	79
Serious Sam: The First Encounter	80
Outlaws	81
Call of Duty + United Offensive	82
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	83
Metal Gear Solid	84
The Secret of Monkey Island	86
Shogun: Total War	88
RollerCoaster Tycoon	90
MDK	92
Tyrian 2000	94
Lost Patrol	95
Need for Speed	96
Castle Wolfenstein	97
Total Eclipse	98

Redakcja

ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Redaktor naczelny: Jerzy Poprawa
Redaktor prowadzący: Smuggler
Zespół: Daniel Bartosik, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jerzy Poprawa, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak, Magdalena Ziemba
Współpraca: Michał Ambrzykowski, Marek Czajor, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Tomasz Lubczyński, Marcin Kosman, Bartłomiej Kluska, Maciej Kuc, Grzegorz Mathea, Paweł Musiałowski, Wojciech Tarczyński, Marcin Traczyk, Aleksy Uchański, Jakub Ziemkiewicz

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym

Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02

Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy: imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Wydawca

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. 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.

Izba Wydawców Prasy

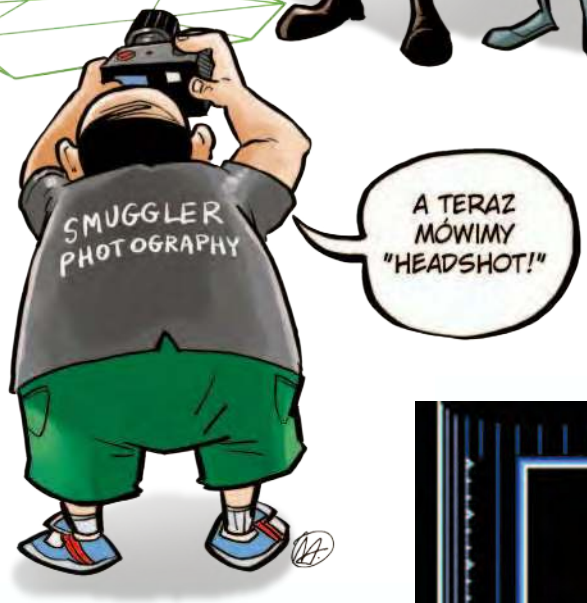
eprasa.pl 247e40472a

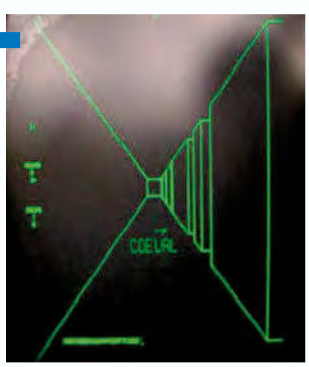
Strzelając z oczu gracza



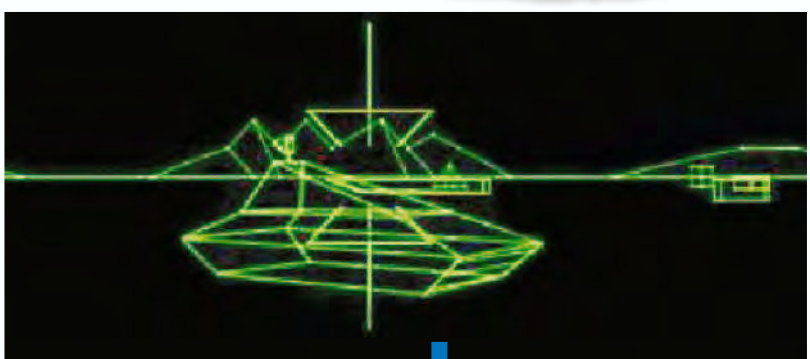
Rys. Michał Ambrzykowski

Gdybym powiedział, że FPS-y są stare jak świat – skłamałbym. Ale niewątpliwie ich historia jest dużo dłuższa, niż wam się wydaje. Pierwsza gra, w której wędrowaliśmy sobie po świecie 3D, patrząc oczyma prowadzonej postaci(*) oraz strzelając do oponentów – i to za pośrednictwem sieci! – powstała już we wczesnych latach 70. XX wieku. ■ *Smuggler*





Maze War (1974) Pierwszy na świecie FPS.



Battlezone (1980) Dla mnie gra magiczna, moje pierwsze zetknięcie z grafiką 3D w grach.



(*) A w sumie to patrzyliśmy... postacią, gdyż nasz awatar wyglądał jak oko.

eprasa.pl 247e40472a



DarkSide (1989) Wersja na PC klatkowała niemiłosiernie. Cóż, jakie czasy, taki Crysis. :)

Ale może najpierw spróbujmy zdefiniować to, czego historię zamierzam opisywać. Czym tak naprawdę jest first-person shooter? Aż się tu prosi zacytować Andrzeja Sapkowskiego, który ustami Jaskra rzekł: „Z miłością jest jak z gruszką. Gruszka jest słodka i ma kształt. Spróbujcie zdefiniować kształt gruszki". Otóż to. Każdy gracz oczywiście wie, co to jest ten „FPS", ale spróbujcie ów gatunek gier – sensownie – opisać... Wedle Wiki są to trójwymiarowe gry akcji (strzelanki) obserwowane z perspektywy pierwszej osoby. Gracz patrzy oczyma prowadzonego awatara. Widzi (czasem) jego ręce/rękę i (zwykle) broń, której aktualnie używa jego postać. Dodatkowo gra taka powinna oferować swobodę poruszania się w obrębie danej lokacji (w przeciwieństwie do „celowniczków" w 3D, gdzie kierunek ruchu postaci jest narzucany przez grę). Wszystko jasne? Hmmm... Otóż problem w tym, że owa definicja nie jest wystarczająco precyzyjna. Ot, taki Descent, gdzie wcielamy się w pilota kosmicznego myśliwca. Czy jest efpeesem? Oczywiście, nikt tego nigdy nie negował – toż to klasyk! – choć przecież nie widzimy ani rąk pilota, ani nawet luf broni pokładowej myśliwca. A czy Wing Commander, w którym także wcielamy się w takowego pilota (i nawet widoczna jest jego dłoń dzierżąc drążek sterowy!), jest FPS-em? ...No nie – odpowiecie. I słusznie. To przecież ewidentnie zręcznościowy symulator lotu. A czy Deus Ex albo System Shock to FPS-y? Niby tak, bo zasadniczo spełniają wszystkie warunki definicji... Ale przecież i tak wszyscy wiemy, że to są rasowe erpegi, tyle że w 3D i FPP.

> Każdy gracz oczywiście doskonale wie, czym są te „FPS-y". Ale spróbujcie ów gatunek sensownie zdefiniować...

Gdzie lub w czym zatem tkwi różnica? Co tak naprawdę czyni (lub nie...) daną grę „trójwymiarową strzelanką widzianą z oczu gracza"? Odpowiem uczciwie – trudno to określić. (Choć pewien redakcyjny złośliwiec doprecyzował, że taka gra musi jeszcze mieć kiepską/trywialną fabułę albo nie mieć żadnej poza „coś złego się wydarzyło... i dlatego teraz musisz ich wszystkich zabić"). Stąd opisując początki gatunku, będę czasem musiał podejmować arbitralne decyzje, mówiąc: „tak, to jest/nie jest FPS". Deal with it.

Prehistoria: **lata 70.**

Rok 1974. Wojna Jom Kippur. W Chinach odkryto słynną „terakotową armię". Prezydent USA, Richard Nixon, ustąpił ze stanowiska wskutek afery Watergate. Polska reprezentacja piłkarska zajęła trzecie miejsce na Mundialu w Niemczech. W raporcie badawczym dotyczącym protokołu TCP po raz pierwszy w historii użyto słowa „Internet". Gry wideo dopiero raczkowały, hitem była prościutki Tank na automatach, bo dostępne zwykłym ludziom komputerki typu Altair 8800 nie oferowały graczom praktycznie niczego. Ale byli też tacy, co wówczas cięli w **Maze War**, sieciowego FPS-a w 3D. O tej grze zaraz dowiecie się zresztą dużo więcej, tzn. piszemy o niej w tym Retro. Oczywiście z punktu widzenia „zwykłego gracza" MW jest tylko ciekawostką, bo w tym czasie była dostępna bardzo nielicznej – z dzisiejszego punktu widzenia – grupie ludzi, do tego na mocno egzotycznych platformach. Nie była to zresztą wtedy jedyna gra w 3D, gdzie na akcję patrzyliśmy oczyma graczy, bo pojawiły się też wtedy takie tytuły jak Spasim (1974) czy Airfix (1975) oraz coin-opowe gry 3D w FPP, jak np. Interceptor firmy Taito (1976), czy Tail Gunner (1979), ale tych za FPS-y nie uznaję. Na kolejne gry z tego gatunku musieliśmy więc poczekać aż do lat 80.

Pierwsze kroki: **lata 80.**

Wraz z pojawieniem się na automatach kultowego (dla mnie, choć pewnie nie tylko) **Battlezone** (1980) FPS-y objawiły ogółowi graczy swój ogromny potencjał. Jeżdżąc futurystycznym czołgiem – patrząc oczyma kierowcy i celowniczego w jednym – po wektorowym i nieoteksturowanym świecie odkrywaliśmy, jak bardzo wciągające jest strzelanie w takim otoczeniu. Do dziś pamiętam widoczny na horyzoncie wulkan (czyli spory trójkąt) plujący lawą, tzn. nieużymi ostrosłupami. Niby nic, a na zawsze utkwiło w mej głowie. Takie moje pierwsze wejście w Matrix. Niestety, ograniczenia mocy ówczesnych maszynek sprawiły, że na kolejne produkcje tego typu musieliśmy długo poczekać, pomijając gry na automatach, jak steroskopowy (!) SubRoc-3D czy Star Trek (obie Segi), którym jednak bliżej do zręcznościowych symulatorów lotu w FPP niż FPS-ów. Wprawdzie powstawały jakieś nieśmiałe próby tworzenia czegoś „efpeesopodobnego" na ówczesne domowe kompu-



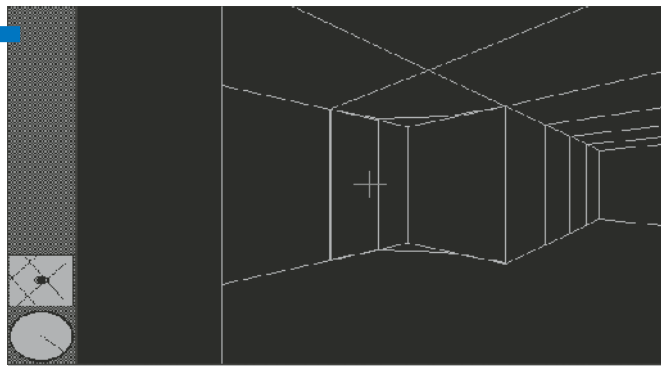


Terminator (1990) FPS ten rozgrywał się w otwartym świecie! W lewym dolnym rogu widać specjalny ekran do prezentowania w całej krasie krwistych animacji śmierci eksterminowanych postaci.

eprasa.pl 247e40472a



Doom (1993)
id Software zgotowało konkurencji prawdziwą zagładę.



The Colony (1988)
Istniała też wersja w kolorze oraz oteksturowana. Ale ówczesne pecety były za cienkie, aby udźwignąć takie graficzne fanaberie.



Hovertank 3D (1991)
„Nie od razu Quake'a zakodowano". Pierwszy FPS w portfolio id Software, że tak powiem, nie powalał.



Catacomb 3D (1992)
Pierwszy rasowy FPS na peceta. To tutaj po raz pierwszy gracz widział swojego awatara. A konkretniej to twarz i rękę maga.



Wolfenstein 3D (1992) Pierwszy megahit w tym gatunku gier, w swoim czasie szokował grających „realizmem i brutalnością".



Phantom Slayer (1982)
FPS-y na komputery ośmiobitowe to chyba nie był najlepszy pomysł. Ale – szacunek dla tych, co próbowali.

terki, ale z nader mizernymi efektami (np. Phantom Slayer na TRS-80 z 1982 czy 3D Monster Maze na ZX Spectrum z 1985). Na PC też panowała posucha – wprawdzie w 1983 pojawiła się na niego gra 3-Demon, ale był to raczej taki trójwymiarowy Pac-Man. To nie są gry, których szukamy...

Dopiero pod koniec dekady coś się w końcu zaczęło dziać. W 1987 odkopano nieco już przykurzone Maze War i zrobiono jej adaptację na Atari ST (dość nietypową, o nazwie **Midi Maze**) oraz **Maze War+** na Macintosha. A potem pojawiła się osadzona w przyszłości i na obcej planecie **The Colony** firmy Mindscape (1988) na Maca, PC i Amigę. Tę grę 3D, łączącą elementy strzelanki, gry logicznej i przygodówki, widzianą „z oczu bohatera", wydano w dwóch wersjach: kolorowej i monochromatycznej. Na PC była czarno-biała (i nieoteksturowana). Generalnie nie spotkała się z ciepłym przyjęciem graczy i krytyków (choć np. czasopismo Macworld przyznało jej tytuł „przygodówki roku 1998", co zresztą bardzo zdenerwowało niejakiego George'a R. R. Martina). Warto jeszcze wspomnieć o **Dark Side** (1989), również dziejącej się na obcej planecie, bazującej na bardzo popularnym w owym czasie enginie Freescape *[patrz: recenzja Total Eclipse w tym numerze Retro]*. Obie dawały nam przedsmak tego, co nadejdzie w następnej, znakomitej dla gatunku dekadzie. (Już tylko z kronikarskiego obowiązku wymienię jeszcze **Day of the Viper** firmy Accolade, osadzoną – a jakże – w przyszłości).

> Pierwszy FPS pojawił się w 1974. Dojrzałość gatunek osiągnął w 1996.

Wiek złoty: lata 90.

1990 to rok debiutu **Terminatora** Bethesdy. (Nie myl-cie go z ich późniejszymi FPS-ami z „elektronicznym mordercą" w roli głównej, czyli Terminator: Rampage (1992), The Terminator: 2029 (1992) i Terminator: Future Shock (1995)). Ten FPS osadzono w otwartym świecie (!) o rozmiarach 10 x 16 mil. (Na tyle wiernie odtworzono zajmujący ten obszar fragment Los Angeles, że do pudełka z grą włożono nawet mapę owego kawałka LA). Była to pierwsza oficjalna gradaptacja filmowego hitu w obrębie tego gatunku. Mogliśmy się wcielić zarówno w Kyle Reese'a i chronić Sarę Connor, jak i w Terminatora. Gameplayowo, choć patrzyliśmy oczyma awatara, Terminatorowi bliżej jednak do GTA niż typowej „pierwszoosobowej strzelanki". (Kradzież lub kupno broni i samochodów, ucieczki przed policją, samochodowe pościgi itp. były tam na porządku dzien-

eprasa.pl 247e40472a



Geograph Seal (1994) To w nim, a nie późniejszym o dwa lata Quake'u, po raz pierwszy cała grafika była w 3D i tylko w 3D, żadnych sprite'ów!





Blake Stone: Aliens of Gold (1993)
Jedna z gier na silniku Wolfa 3D. Oraz jedna z tych zmiażdżonych przez Dooma...



Alien vs Predator (1994)
Nie mylcie tej gry z konsoli Atari Jaguar z późniejszą Aliens vs Predator na PC, PS3 i X360.

nym). Miejscami gra wręcz zmieniała się w... ścigałkę. Wizualnie jednak nie powalała – 320 x 200 w 16 kolorach. Do tego prymitywny i niezbyt szybki engine, mało wygodny interface oraz dość hardkorowe reguły (masz jedno życie, śmierć kończyła grę i nie ma przebacz, a poziom trudności był bardzo wysoki) sprawiły, że nie odniosła komercyjnego sukcesu. W swoim czasie tytuł ów wzbudził nieco kontrowersji, m.in. z powodu animacji śmierci postaci, które prezentowano na zasadzie „picture in picture" – tzn. wydzielono specjalne okienko, gdzie były wyświetlane w powiększeniu, gdyż z uwagi na niską rozdzielczość gry nie prezentowały się odpowiednio efektownie, gdy się je obserwowało na ekranie głównym, a ofiarę odstrzeliwało z daleka. Wtedy to szokowało... Stare, dobre czasy. :)

W tym też roku pojawiła się gra **Corporation**, którą wspominam głównie dlatego, że po raz pierwszy w historii wykorzystano w niej dynamiczne oświetlenie, bo samej grze bliżej jednak do erpegowego System Shocka niż strzelanki. (W wersjach na Amigę i Atari ST można było spersonalizować wygląd bohatera – gracz wysyłał listem firmie swe dane osobowe i zdjęcie paszportowe, a potem otrzymywał dyskietkę z programem, w którym wprowadzono te informacje, i za jej pomocą ładował je do gry; tak sobie radzono w czasach preinternetowych). Muzykę do niej skomponował na pewno znany fanom starych gier Ben Daglish. W 1992 na rynek weszła Ultima Underworld: The Stygian Abyss. I nie, nie był to FPS, lecz „tylko" erpeg w FPP i 3D. Dlaczego więc o niej piszę? Bo niejaki John Carmack, podziwiający jej roboczą wersję w 1991 (a w sumie jej engine 3D), pomyślał sobie, że w sumie mógłby stworzyć coś podobnego... tylko lepiej. Efektem był dość prymitywnie wyglądający **Hovertank 3D** (1991) – pierwszy FPS na pewno wam znanej firmy id Software i prawdopodobnie pierwszy klasyczny FPS na PC. Inspiracje Maze War oraz Battlezone'em są tu oczywiste. W pudełkowatym labiryncie korytarzy, oddających świat po atomowej apokalipsie, sterowaliśmy „z oczu bohatera" futurystycznym czołgiem, ratując ludzi i odstrzeliwując mutanty. W tym też czasie, czyli roku 1991, pojawiło się **Spectre** na Macintosha, w którym graliśmy w „capture the flag" (dosłownie – należało zdobywać wraże flagi) w bardzo uproszczonym geometrycznie świecie 3D. Tu również jeździliśmy czołgami.

Następny tytuł id Software wyszedł niecały rok później. Mowa o **Catacomb 3D**. Tu nie ma żadnych wątpliwości – to już pełnokrwisty FPS (to w nim pojawiły się porządne tekstury na ścianach i to tu gracze po raz pierwszy mogli wykorzystywać strafing), w którym pod postacią maga przemierzaliśmy ładnie oteksturowane lochy i za pomocą ciskanych z widocznej na ekra-

eprasa.pl 247e40472a



Quake (1996)
Tu chyba nie trzeba nic wyjaśniać?



Descent (1995)
Czyli FPS-owy klasyk, który równocześnie nie spełnia „oficjalnej definicji FPS-a".



Star Wars: Dark Forces (1995)
Pierwszy FPS w uniwersum Star Wars. Moc w nim wyczuwam wielką, nawet mimo lat wielu upływu.



Duke Nukem 3D (1996) He still looks good! Groovy! Kto nigdy nie dał w nim kasy striptizerce, niech przestanie kłamać! :) Choć technologicznie do Quake'a nie mógł podskoczyć, ratował się grywalnością i humorem, niekiedy nie za wysokiego lotu.



Marathon (1994) FPS na „Makówkę" stworzony przez Bungie. M.in. udowadniał w trybie dla jednego gracza, że dobra fabuła w strzelance ma znaczenie. (Na screenie rozgrywka w multi, gdzie mogło walczyć do ośmiu graczy naraz).

Smuggler poleca

Oto moja skrajnie NIEobiektywna lista 24 klasycznych FPS-ów na PC z lat 1993-2007, w które szanującemu się retrograczowi wypada zagrać (kolejność alfabetyczna, by nikogo nie skrzywdzić): Aliens vs Predator, Bioshock, Brothers in Arms: Earned in Blood, Call of Duty i Call of Duty 2, Call of Duty: Modern Warfare, Crysis, Doom i Doom II, Duke Nukem 3D, F.E.A.R., Far Cry, Half-Life, Halo, Medal of Honor: Allied Assault, Operation Flashpoint: Cold War Crisis, Painkiller, Prey, Quake, Stalker: Shadow of Chernobyl, Soldier of Fortune, Unreal, Unreal Tournament, Wolfenstein 3D.

nie dłoni ognistych pocisków eksterminowaliśmy rozmaite tałatajstwo, jakie się tam zalęgło. Ale była to tylko przygrywka do pierwszego megahitu id Software, czyli **Wolfensteina 3D**(**). Wolf szokował wówczas nie tylko niesamowitą i płynną grafiką, ale też ogromną dawką przemocy, którą gra aplikowała użytkownikom. Choć w porównaniu z następną grą studia była to niemalże bajeczka dla grzecznych dzieci. Mowa oczywiście o **Doomie**(**).

Doom (1993) stał się gigantycznym przebojem, wprowadził do słownika graczy pojęcie „deathmatch", eskalował przemoc w grach aż poza ówczesną skalę, a ze swych twórców uczynił milionerów. Zdeklasował wszystko, co do tej pory się pojawiło, oraz sporo tytułów, które miały pecha wyjść niedługo po jego premierze. Bungie ze swoim dziwacznym **Pathways into Darkness** (na Macintosha) mogło tylko zbierać szczękę z podłogi. Podobnie Epic MegaGames z **Ken's Labyrinth**, wyglądającą, jakby postacie w niej projektowały zdolne 8-latki, i Apogee Software ze stworzonym (przez firmę JAM Productions) na enginie Wolfa **Blake Stone: Aliens of Gold**. Ta ostatnia sprzedawała się świetnie... do momentu premiery Dooma. Mówiąc kolokwialnie – Zagłada zaorała i zmasakrowała całą konkurencję. Tak bardzo, że przez kilka kolejnych lat gry FPS w polskiej (acz nie tylko) prasie branżowej określało się jako „doomopodobne".

Rok 1994 nie był aż tak udany dla gatunku jak poprzednik – ale nadal był to bardzo dobry rok. Debiutuje wtedy jeden z najsłynniejszych FPS-ów stworzonych na konsole(***), czyli **Alien vs Predator** na Atari Jaguara. A także pierwszy FPS na świecie oferujący pełną trójwymiarową grafikę (tzn. wszystko jest tam zbudowane z polygonów, ani jednego sprite'a!) – **Geograph Seal** firmy Exact, wydany początkowo na zupełnie u nas nieznanego, bo sprzedawanego tylko w Japonii, 16-bitowego Sharpa X68000. (Rok później gra pojawiła się też na PlayStation). W tymże roku Bungie wypuściło **Marathon** na Macintosha. Był to tytuł ważny dla gatunku, bo nie tylko wprowadził kilka kanonicznych dziś rozwiązań (od możliwości trzymania dwóch giwer naraz po rozmaite tryby multiplayera), ale pokazał też, że nawet w strzelankach liczy się fabuła. Szkoda, że tak niewielu developerów skorzystało z tej lekcji. Warto takoż odnotować powstałą na enginie Dooma grę **Heretic**.

W 1995 na PC pojawił się wspomniany wcześniej nietypowy **Descent**(**). Wypada też wspomnieć o **Star Wars: Dark Forces**(**) – pierwszym FPS-ie w uniwersum Star Wars. Odnotujmy również narodziny **Alien Breed 3D**(**) – to łabędzi śpiew Amigi. Pamiętny rok 1996 to premiery „gatunkowych siekier": **Duke Nukem 3D** (recenzja w Retro #1) i **Quake**(**). Ten właśnie rok możemy przyjąć za symboliczną datę, kiedy FPS-y osiągnęły dojrzałość. Do końca dekady pojawiły się jeszcze tak pamiętne i znaczące dla gatunku tytuły jak np. **Blood, Unreal** czy **Half-Life** – ale o nich (i nie tylko o nich) poczytacie dużo na dalszych stronach Retro. Zapraszam do lektury! □

(**) Artykuł poświęcony tej grze znajdziesz w tym numerze Retro.
(***) Za kamień milowy konsolowych FPS-ów uważa się GoldenEye 007 (1997) na N64.

eprasa.pl 247e40472a



Maciej „eld" Jakubski

FPS-y, które pokochałem

Być może zabrzmi to dziwnie, ale narodziny i wiek niemowlęcy FPS-ów zwyczajnie przespałem. Na PC początkowo grywałem w „poważne gry". W symulatory, strategie turowe i menadżery piłkarskie.

Gdy pierwszy raz ujrzałem Wolfensteina 3D, szału nie było. Gra wprawdzie miała wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli osadzono ją w realiach II wojny światowej, niemniej jednak była to gra na tyle prymitywna, że jakoś specjalnie mnie nie przekonała. Podobnie zresztą jak kolejne wielkie FPS-owe hiciory, czyli Duke Nukem 3D (jak widać określenie „3D" było kiedyś wyznacznikiem przełamywania barier) oraz Doom.

Do FPS-ów dojrzałem dopiero za sprawą Quake'a. To był pierwszy shooter, w którym się zakochałem i dla którego zmieniłem nawet bebechy w swoim PC. Tak jest, żeby zagrać w Quake'a, musiałem wymienić procesor, kartę graficzną i dołożyć pamięć RAM. **Quake'a zapamiętałem jako grę doskonałą pod każdym względem.** Miała ciężki, mroczny klimat, równie ciężką i mroczną muzykę autorstwa Trenta Reznora z Nine Inch Nails, arsenał świetnych broni i niebezpiecznych przeciwników. Kolejnym znaczącym w moim życiu FPS-em okazał się Unreal. Shooter, który miał, o dziwo, dobrą i ciekawą fabułę. No i rewelacyjną w swoim czasie grafikę. Następnym, który mnie urzekł, był Far Cry. Może nie oczarował pod względem rozgrywki, która była mocno średnia, ale... Kiedy pierwszy raz zobaczyłem sterczący na mieliźnie wrak wielkiego lotniskowca, gdy pierwszy raz wszedłem do wody, kiedy zobaczyłem te plaże, tę dżunglę... A gdy się okazało, że wyspa majacząca się na horyzoncie to nie jest jedynie tekstura, ale miejsce, do którego mogę – jeśli tylko zechcę – dopłynąć i które mogę zwiedzić... To był szok. Do dziś pamiętam, jak mi opadła szczęka. Jak mawiają Amerykanie, „oh, boy".

> Czas FPS-ów, podobnie jak przygodówek, strategii turowych czy symulatorów już minął. To, co dzieje się teraz, to już tylko odgrzewanie starych kotletów. Wszystko już było, wszystko już wymyślono.

Wróćmy do tego, co tygrysy lubią najbardziej, czyli shooterów w realiach II wojny światowej. Przez jakiś czas w redakcji bawiliśmy się świetnie przy Battlefieldzie 1942. Był to jednak tak na dobrą sprawę przerywnik w zmaganiach w Return to Castle Wolfenstein. Spadkobierca Wolfa był radosną rąbanką z klimatem świetnie nawiązującym do klasyki kina (misja z kolejką linową!) oraz fajnymi przeciwnikami. Jednak prawdziwa moc RtCW tkwiła w multiplayerze. Problem z RtCW polegał na tym, że... ukazał się w czasach, gdy stałe, dobre łącze było marzeniem przeciętnego Kowalskiego. Tak naprawdę niewielu poznało smak RtCW. Co się jednak odwlecze, to nie uciecze. Trzy lata później RtCW doczekało się następcy, który udoskonalał wymyślony tryb multiplayer. Mowa o **Enemy Territory. I to była moja FPS-owa „miłość życia".** I nie tylko moja, bo gra w swoim czasie doprowadzała „naczalstwo" do białej gorączki – ekipa CDA (ja, gem, Jaśko z DTP, Ghost – on zresztą postawił redakcyjny serwer ET – i nie tylko; mieliśmy nawet redakcyjny klan) każdą wolną chwilę poświęcała na fragowanie na mapie. A prawdę mówiąc, graliśmy w nią nieustannie, co „odrobinkę" kolidowało z redakcyjnymi obowiązkami. Taką większą odrobinkę. W sumie to olewaliśmy wszystko, grając maniakalnie. :) Do czasów WoW-a nic tak mnie nie wciągnęło. Nawet dziś, gdybym miał zabrać na bezludną wyspę jednego FPS-a, zabrałbym ET.

To dobre miejsce, by zakończyć wspomnienia, bo chociaż dobrych shooterów było więcej (np. obie części No One Lives Forever, Medal of Honor: Allied Assault, oba Call of Duty, Brothers in Arms: Road to Hill 30 itd.), to nie sposób ich wszystkich wymienić w tak krótkim tekście. Zresztą żaden z nich nie wbił się w moją pamięć tak bardzo jak podane wyżej tytuły.

Inna sprawa, że moim zdaniem czas FPS-ów, podobnie jak wcześniej przygodówek, strategii turowych czy symulatorów, po prostu bezpowrotnie minął. Wszystko już wymyślono i wszystko zrobiono. To, co dzieje się teraz, to tylko odgrzewanie starych kotletów i podawanie ich z wyszukanymi sosami, które jednak nie potrafią zamaskować coraz bardziej stęchłego smaku owego specjału serwowanego przez Activision i resztę korpo-towarzystwa. Wolę żyć wspomnieniami... □



Gdybym miał wziąć jedną grę na bezludną wyspę (ale oczywiście z dostępem do internetu :)), to byłaby nią właśnie ta. I nie nudziłbym się!

eprasa.pl 247e40472a

Gatunek:
sieciowy FPS
Data premiery:
1974
Jak zagrać:
uruchomić emulator gry na PC (skroc.pl/6a79c).



MAZE WAR

> Lato, rok 1973, USA, Kalifornia, Moffett Field
> Centrum Badawcze NASA
>
>Uwaga! Zaraz będziecie świadkami dość niezwykłych wydarzeń. Przysięgam, że wszystko,
>co tu opiszę, zdarzyło się naprawdę. Łącznie ze strzelaniem do siebie i latającymi ludzkimi
>oczyma. Będą też agresywne roboty. I kaczki.

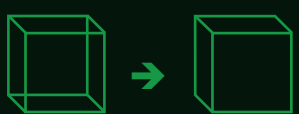
■ *Smuggler*

W tym czasie w Centrum Badawczyn NASA studiowano m.in. mechanizm przepływu płynów, co miało ścisły związek z projektem pierwszego promu kosmicznego. Wykorzystywano do tego zaawansowany jak na owe czasy sprzęt komputerowy, w tym minikomputery Imlac PDS-1 oraz jego ulepszoną wersję, PDS-4 (patrz: ramka). Obok masy zaaferowanych inżynierów płci obojga, kopcących fajki brodatych naukowców w tweedowych marynarkach oraz dyplomowanych programistów kręciło się tam też sporo studentów odbębniających letnie praktyki.

Każdy, kto ma do czynienia z praktykantami, wie, że generalnie należy ich trzymać na dystans od Rzeczy Ważnych, bo mogą coś niechcący i w dobrej wierze schrzanić. Stąd nie dziwi mnie fakt, że takowym osobnikom, gdy już dopuszczano ich przed klawiatury terminali stacji roboczych, zlecano, aby „testowali możliwości komputerów" albo „szukali niekonwencjonalnych sposobów wykorzystania ich możliwości". (W tłumaczeniu z języka naukowego na potoczny: „niech się czymś zajmą i nie zawracają gitary, bo my tu mamy na głowie ważne projekty i napięte terminy, nie będziemy ich niańczyć... O, a może dajcie się im pobawić komputerem? Dzieciaki to kręci!").

Od kostki do Labiryntu

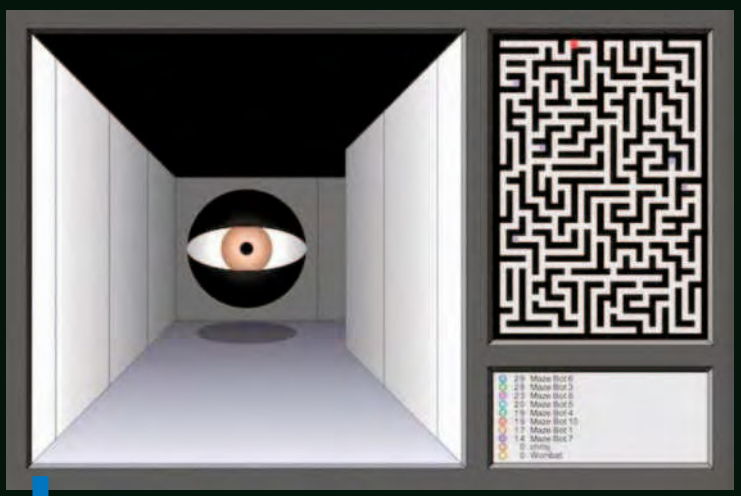
Jeden ze studentów, Steve Colley, eksperymentował z animacjami 3D. Pierwsze, co udało mu się osiągnąć, to stworzenie trójwymiarowego, wektorowego, nieotekstu-rowanego sześcianu, który można było obracać w poziomie, i to tak, by nie było widać tych elementów (linii), które były przesłonięte jedną z jego ścian na pierwszym planie. Brzmi nieco zawile? Chodzi po prostu o taki efekt „drucianego" sześcianu, który jednak wygląda, jakby miał nałożoną na ściany teksturę (w kolorze tła).



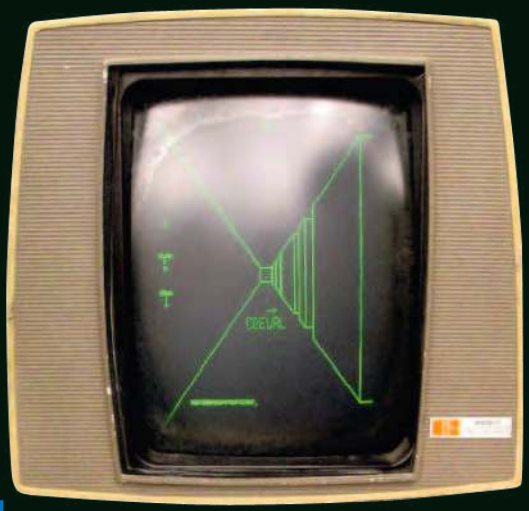
Kolejnym krokiem było zrozumienie, że kilka takich kostek w rzędzie stworzy ścianę. A dwie równoległe ściany to przecież już całkiem porządny korytarz. Sporo czasu zajęło Colleyowi stworzenie sensownej procedury wyświetlającej efekt wędrówki takową trasą, z wykorzystaniem perspektywy „z oczu idącego", ale w końcu dopiął swego. (Wymyślony wtedy przez niego algorytm – tzn. idea, jak taki efekt uzyskać – ciągle jest wykorzystywany przy tworzeniu animowanej grafiki 3D).

Być jak Tezeusz(e)

Skoro już mamy drogę, po której można się poruszać, to czemu by nie zrobić kilku takich, a te połączyć w całość, tworząc labirynt? (Tę ideę podpowiedział mu współprak-



Maze War spod emulatora na PC. W tę wersję możecie bez problemu pograć.



Zachowało się bardzo niewiele oryginalnych screenów z MW, tu jeden z nich. Przy okazji – „Coeurl" jako nazwa gracza. Ktoś był fanem „Misji międzyplanetarnej" Van Vogta?

W 1974, gdy szczytem technicznego wyrafinowania zdawały się prymitywne gry pokroju Ponga, wtajemniczeni grywali w sieci w FPS-a 3D.

tykant, Howard Palmer, sugerując też, aby wszystkie „uliczki" łączyły się ze sobą pod kątem 90 stopni, co znacznie uprości komputerowi obliczenia i w efekcie umożliwi płynne(*) generowanie takiej grafiki). I tak oto powstała gra **Maze**, czyli Labirynt. Zadaniem gracza, który chodził po jego wirtualnych zakamarkach, było znalezienie wyjścia. Co nie było zresztą wielkim wyzwaniem pomimo tego, że Colley stworzył kilka mapek do wyboru. Radość z zabawy nie trwała za długo. Bo ileż można czerpać satysfakcję z chodzenia po całkowicie pustym wirtualnym labiryncie o rozmiarze 16 x 32 kostki? Wszystkie poszlaki wskazują, że to Greg Thompson, również praktykant, wpadł na pomysł, aby w labiryncie umieścić jednocześnie drugiego gracza. Jako że jeden PDS-1 by temu nie podołał, panowie sprzęgli za pomocą portu szeregowego dwie takie maszyny, tym samym kładąc podwaliny pod to, co obecnie określamy mianem „grania po sieci". Zabawa od razu nabrała rumieńców, bo teraz gracze rywalizowali ze sobą – który pierwszy opuści labirynt.

(*) Oczywiście wedle standardów roku 1973.

Kill him!

Twórcy dość szybko doszli do wniosku, że czegoś im jeszcze brakuje. Że przydałoby się spotkanie graczy zdynamizować i uatrakcyjnić. Np. strzelając do oponenta. Szybko przekuli ideę w czyn. I, nomen omen, był to strzał w dziesiątkę. Oczywiście nie było to tak proste, jak by się mogło wydawać i jak sobie tu lekko napisałem. Zajęło im to sporo czasu, bo trzeba było po drodze rozwiązać multum rozmaitych problemów technicznych, m.in. spowodowanych sporymi lagami, wynikłymi z bardzo mizernej szybkości transmisji danych, rzędu 50 kilobitów (nie kilobajtów!) na sekundę, acz nie tylko. Byli jak ludzie w ciemnym pokoju po omacku szukający wyjścia, nawet nie wiedząc, czy takowe w ogóle tam jest. Ale – w końcu się udało. I wtedy szybko się okazało, że mające tylko urozmaić rozgrywkę strzelanie do współgracza jest dużo ciekawsze niż godne raczej doświadczalnych szczurów szukanie właściwej ścieżki w labiryncie. I że właściwie to na tym powinna polegać ta gra. **Tak oto narodził się pierwszy sieciowy FPS w historii gier wideo.** (Wtedy też powstały pierwsze cheaty – twórcy wprowadzili ukrytą dla niewtajemniczonych opcję podglądu pozycji drugiego gracza, możliwe również było przenikanie przez ścianę labiryntu, czyli „ghost mode"). Jako że Maze z możliwością skopania konkurentowi tyłka zdecydowanie zyskało na atrakcyjności, liczba chętnych, by w niego pograć, systematycznie rosła. Zabawa odchodziła na maksa – ale wyłącznie nocami, bo jedynie wtedy komputery w ośrodku miały „czas wolny".

W tym miejscu porzucamy Steve'a Colleya, gdyż jego rola w tym tekście oraz gamedevie właśnie dobiega końca. (Jeśli kogoś ciekawią jego dalsze losy: po praktykach wrócił na studia do CalTech, 10 lat później miał własną znaczącą w branży firmę nCUBE, współpracował też z NASA przy projekcie marsjańskiego łazika). Pałeczkę przejmuje Greg Thompson, który jesienią 1973 powrócił na swą uczelnię (MIT – Massachusetts Institute of Technology), zabierając ze sobą oprócz wielu wspomnień kod źródłowy Maze. On

IMLAC PDS-1

Powstały we wczesnych latach 70. XX wieku 16-bitowy minikomputer o bardzo dużych jak na owe czasy możliwościach, przy względnie niedużej cenie. „Względnie", bo jednak kosztował równowartość czterech nowych samochodów osobowych. Ale z drugiej strony to i tak ze 30 razy mniej niż produkowany w tym samym czasie i podobny mu możliwościami mainframe IBM 2250. Co ciekawe, „IMLAC" nie było akronimem – nazwa firmy (i komputera) pochodziła od nazwiska poety z powieści Samuela Johnsona „The History of Rasselas, Prince of Abissinia" z roku... 1759.

PDS-1 wyposażony był w 8-16 kB pamięci, monchromatyczny monitor 14" (1024 x 1024, obraz odświeżany był 40 razy na sekundę), klawiaturę (terminal), pióro świetlne i panel kontrolny. Jego następca, PDS-4 z 1973, był dwa razy szybszy od poprzednika i miał dodatkowy procesor odpowiedzialny tylko za generowanie grafiki wektorowej. (Taki praprzodek GPU).

Na PDS-1 istniało oczywiście więcej gier niż tylko Maze War – m.in. warcaby, a także rozmaite zręcznościówki w typie „tank battle game", „lemmings war" itd. Były nawet jakiś pinball i prosta symulacja lądowania na Księżycu (przodek Lunar Landera). To na PDS-1 pierwotnie powstał znany późniejszy klasyk z ośmiobitowców – Frogger.



PDS-1 w pełnej konfiguracji – bebechy komputera są w tym pudle pod stołem.

i jeszcze jeden student, wspomniany już Howard Palmer (dla odmiany ze Stanford, jednej z najbardziej prestiżowych uczelni na świecie; jej lokalizacja w Dolinie Krzemowej jest chyba wystarczająco wymowna), najwyraźniej załapali „growego" bakcyla. Nie tylko bowiem nadal ganiali się w wirtualnych korytarzach, wykorzystując do tego przodka internetu, czyli sieć Arpanet, ale też zaczęli Labirynt mocno rozbudowywać. W efekcie w 1974 z poczwarki wykluł się motyl, czyli...

Maze War

Oczywiście z dzisiejszej perspektywy złożoność tej gry jest raczej symboliczna. Ale nie możemy patrzeć na nią w ten sposób. Pamiętajmy, że mamy rok 1974, gdy szczytem technologicznego wyrafinowania w branży były prymitywne i rozpikselowane ścigałki 2D. A na tym tle Maze War wyglądało jak Shelby Mustang GT500 przy Fiacie 126p. Gra umożliwiała bowiem użytkownikom walkę przeciwko sobie w labiryncie 3D widzianym z pierwszoosobowej perspektywy. Gracz nie miał wprawdzie (jeszcze...) podglądu swej pozycji na minimapie, a wroga dostrzegał dopiero w momencie, gdy ten wchodził w jego pole widzenia... ale istniała już możliwość „zerknięcia zza rogu", tak by mógł zobaczyć oponenta, a on jego nie. W trakcie kontaktu należało strzelić do przeciwnika z... procy. Każdy gracz miał możliwość oddania czterech strzałów w czasie całej rozgrywki. Żeby nie było za prosto, to od momentu naciśnięcia „fire" do wystrzelenia pocisku musiała minąć cała sekunda, co dawało potencjalnej ofierze szansę na ucieczkę. (Alarmował ją migoczący przez ten czas ekran). Trafienie oponenta dawało 10 punktów, oberwanie pociskiem wroga zmniejszało stan licznika gracza o 5 punktów (i przerzucało postrzelonego w losowe miejsce labiryntu). Limitu czasu nie przewidziano, wygrywał ten, kto po wyczerpaniu przez obydwu graczy amunicji miał na koncie więcej punktów. Nader symbolicznym (na razie) awatarem sterowało się za pomocą klawiatury, ale zamiast WSAD-u stosowano kombinację SEFCD ze spacją. E/C poruszały postacią w tył i przód, S/F obracały w lewo/prawo (tzn. skręt w miejscu pod kątem prostym). D to obrót o 180 stopni. Strzelało się spacją. Góra i dół (na razie) nie istniały. Już wtedy przewidziano istnienie kamperów – jeśli przez minutę gracz nie ruszał się z miejsca, zostawał wylogowany z gry i przegrywał. (Kamperzy szybko wypracowali prostą kontrtechnikę „krok w przód, krok wstecz").

> Pierwsza trójwymiarowa strzelanka FPP – wielce zasłużona dla gatunku i niemal zupełnie dziś zapomniana.

Labiryntowa wojna szybko stała się „trendy" (albo raczej „groovy" – bo tak się wtedy mówiło) w akademickich kręgach. Studenci ciągnęli do niej jak muchy do miodu. Podobno agencja rządowa zajmująca się rozwojem technologii wojskowej (DARPA), pełniąca funkcję zarządcy Arpanetu, w pewnym momencie zakazała grania w MW przez tę sieć, gdyż łącza dławiły się od ilości danych wysyłanych przez coraz liczniejszych graczy (głównie z MIT i Stanfordu). Podobno zresztą owe pakiety stanowiły 50% wszystkich danych, które wówczas krążyły w Arpanecie... No właśnie – „podobno". Niestety, nigdzie nie znalazłem niezbitych dowodów, że to coś więcej niż tylko piękna legenda. Za to „faktem autentycznym" (tautologia! Nie używać mi tego sformułowania! „Fakt nieautentyczny" NIE jest faktem!) jest, że w rozbudowywanie Maze War angażowało się coraz więcej ludzi.

W 1977 roku powstała mutacja MW na komputery Xerox Alto oraz Xerox Star. (Przypomnę, że Alto był „komputerem koncepcyjnym" Xeroksa skonstruowanym w 1973. I miał o niebo lepsze parametry niż 8-bitowce w latach 80. plus parę innych bardzo innowacyjnych wówczas rozwiązań, ale nie był przeznaczony do komercyjnej dystrybucji. Star zaś był jego rozwinięciem, w przeciwieństwie do Alto możliwym do nabycia przez firmy i „osoby fizyczne", ale z uwagi na zaporową cenę – mniej więcej równowartość rocznej pensji robotnika – mało kto mógł sobie na niego pozwolić). MW na te komputery miało grafikę rastrową, a nie wektorową(*). W tej wersji gra umożliwiała równoczesne potyczki aż ośmiu zawodników w tym samym labiryncie. Trafienie odbierało teraz jedno z czterech posiadanych na początku żyć. Do tego dało się już poruszać także w górę i w dół. Labirynt „3D" stał się więc labiryntem „w 3D" (sześcianem o wymiarach 16 x 16 x 16 kostek, 4 poziomy w pionie). Umożliwiono obserwację swego położenia na widzianej na ekranie minimapie 2D. (Tak, to tutaj po raz pierwszy pojawił się taki „ficzer"! Ba, był nawet tryb „obserwatora"!). Gracze mogli zaś tworzyć własne labirynty za pomocą specjalnego, nietrudnego w obsłudze edytora – i to też było nowatorskie rozwiązanie. I wcale nie ostatnie w tej grze!

(*) Grafika rastrowa wykorzystuje do wyświetlania obrazu poziomo-pionową siatkę pokolorowanych pikseli na urządzeniu, na którym jest prezentowana. Grafika wektorowa natomiast tworzy obraz za pomocą obiektów geometrycznych (okręgi, elipsy, kwadraty itd.). W odróżnieniu od grafiki rastrowej skalę obiektów wykonanych w grafice wektorowej można powiększać lub zmie-

Kosmiczny spazm w 3D

W 1974 roku pojawiła się jeszcze jedna trójwymiarowa gra 3D rozgrywana w sieci. Jej tytuł, Spasim, był zbitką słów „SPAce SIMulator", ale gracze natychmiast przerobili go na „Spasm" (skurcz, spazm). Wbrew nazwie gra początkowo była bliższa strzelance niż temu, co obecnie rozumiemy poprzez „space sima". Akcja rozgrywała się w kosmosie (w czterech systemach gwiezdnych), a w rozgrywce mogło uczestniczyć jednocześnie aż do 32 graczy (po 8 w jednym systemie). Było to możliwe, gdyż gra działała w sieciowym systemie PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations) łączącym w sieć mainframe'owe komputery, do których podłączono w sumie kilkaset terminali, z monitorami o plazmowych wyświetlaczach (!) w rozdzielczości 512 x 512, reagującymi na dotyk (!).

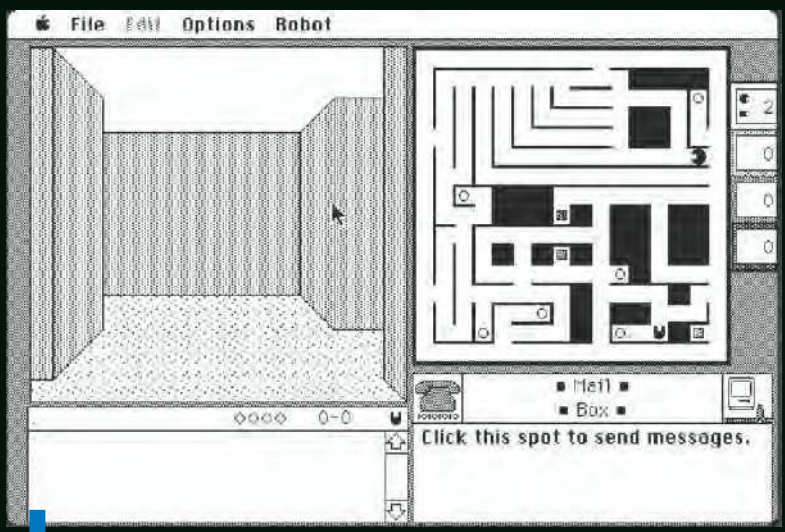
Pierwotna wersja to, cytuję jej autora, „prosta drużynowa fazerowo-protonowo-torpedowa startrekowa gra, przyprawiona dawką dynamiki multiplayerowej strzelanki". Jeśli to mało zrozumiałe, to po prostu latałiście sobie w kosmosie dość symbolicznie oddanymi statkami (nieteksturowana monochromatyczna grafika wektorowa), patrząc na świat oczyma pilota i zwalczając konkurencyjne drużyny. (Oraz gadając z sobą na pierwszym w historii gier systemie czatu, zwanym „talkomatic"). Z tą dynamiką to tak między nami troszkę autor przesadził, bo pozycję statku na ekranie odświeżano mniej więcej... co sekundę. Kiedyś to były lagi, panie, nie to, co teraz. :) W drugiej wersji gry dołożono sporą dawkę strategii, zbierania i dystrybucji surowców. W przestrzeni pojawiły się też stacje kosmiczne, a nacisk położono nie na walki (choć nadal były możliwe), ale kooperację graczy. W sumie mamy tu przodka kultowego Elite i wszelkich space simów.



Widok z kokpitu gwiezdnego statku. A przed nami... hmm... To nie wygląda na księżyc. Mam złe przeczucia.



Faceball 2000, czyli Maze War na SNES-a.



Na „mekintoszach" Maze War miało grafikę rastrową, a nie wektorową.

niać bez utraty jej pierwotnej jakości. W grafice rastrowej powiększenie uwidacznia natomiast „pikselozę" elementu. Tyle tylko, że grafika wektorowa wymaga zwykle znacznie większej mocy obliczeniowej komputera.

Quack! Oh, duck!!!

Obok awatarów graczy (teraz wyglądających jak ludzkie oko) w labiryncie pojawiły się też przeszkadzajki – czyli... kaczki. Po prostu łaziły sobie po planszy. Niby nic takiego – ale to przecież **pierwsi enpece w historii gier!** Tadam!!! Ale żeby graczom nie było za lekko, dorzucono też komputerowych przeciwników – siedem robotów krążących po korytarzach i atakujących wszystkich ludzi w ich zasięgu. (**Pierwsze boty(*) w historii gier.** Tadam!!!). Szybko konieczne stało się ich spowolnienie, jako że okazały się nazbyt skuteczne, choć jak zgryźliwie powiedział ich twórca Dave Lebling: „miały raczej sztuczną głupotę niż sztuczną inteligencję".

Zarządzający pracowniami komputerowymi na uniwersytetach nie byli zachwyceni tym, że studenci namiętnie grają w Maze War. Raz, że traktowali to jako marnotrawstwo czasu i mocy obliczeniowej komputerów. Dwa, że MW powodowało dość częste „zwiechy" terminali, z których była odpalana. W owych czasach w pracowniach stały bowiem zwykle Duże Stacjonarne Maszyny z podłączonymi terminalami (kilka/kilkanaście do jednego kompa, w zależności od jego mocy obliczeniowej), z których jednocześnie korzystali studenci. A żeby wgrać w terminal MW, należało wcześniej zwolnić w nim aż 8 kB pamięci podręcznej, co oznaczało dość mocną ingerencję w to, co w tej pamięci wcześniej zainstalowano. Ci, co kiedyś wywalili z pamięci pecetów rozmaite sterowniki itd., aby móc pomieścić w niej grę *[patrz: „Jego wysokość autoexec.bat" w Retro #1]*, wiedzą, o co chodzi. Reszcie powiem, że jeśli ktoś odpalał Maze War z terminala, a po zakończeniu gry nie reinstalował usuniętych programów (co było raczej powszechne), powodował, że sprzęt zwykle zawieszał się, gdy ktoś próbował za jego pomocą zlecić komputerowi jakieś inne zadanie.

Wkurzało to niegrających studentów oraz wspomnianych zarządców pracowni, którzy w pewnym momencie zakazali w ogóle grania w Maze War i zażądali wykasowania z uczelnianych komputerów wszystkich jej istniejących kopii. Równie dobrze mogliby zakazać słońcu wschodzić. Studenci gremialnie olewali zakaz, więc zdesperowani admini wprowadzili do systemu specjalny program wartowniczy, który wypatrywał uruchomionych sesji MW i doprowadzał je do crashu. Gracze odpowiadali modyfikacjami kodu, dzięki którym „crasher" nie rozpoznawał gry, a także tworzyli programy atakujące atakującego, „killowali" ten wredny proces itd. Zamiast „wojen labiryntowych" toczono więc „wojnę o labiryntowe wojny"... i też ponoć była to niezła zabawa. Do czasu, bo fala zainteresowania MW zaczęła na przełomie lat 70./80. dość szybko opadać, gdyż pojawiły się niedrogie komputerki osobiste (i wiele innych gier do wyboru).

(*) Przy czym owe (ro)boty nie miały zastępować graczom „żywych" przeciwników, tylko po prostu troszkę utrudniać im życie na planszy. Tym samym nie były tak do końca „rasowymi" botami. No, ale nie bądźmy rasistami...

Forgotten War

Maze War przez ponad dekadę nie doczekało się uczciwej wersji „komercyjnej". Cóż, specyfika(cja) tej gry, wymagającej dużej – jak na ówczesne standardy – mocy obliczeniowej oraz grania w sieci w czasach raczkującego internetu i komputerów 8-bitowych, była skutecznym hamulcem jej „monetyzacji". W 1986 wprawdzie ktoś opatentował automat do grania w Maze War – ale nic mi nie wiadomo, żeby rozpoczęto jego produkcję. A dopiero w 1987 powstały wersje na popularne wówczas 16-bitowe komputery osobiste – Apple Macintosh (Maze War+) i Atari ST (MIDI Maze). Ale że wówczas grało się już w znacznie bardziej złożone i emocjonujące gry, to MW przemknęło przez nie bez echa. Były też jego klony na tak egzotyczne dziś platformy jak nEXT (kto wie co to, hę?) i Palm OS (jw.). Pojawiła się takoż w wersji na Game Boya, GameGear i SNES-a (jako Faceball 2000 z 1991) oraz ponownie na Maca w 1993 (Super Maze War). Obecnie tylko posiadacze iPhone'ów mogą sią nią cieszyć (Maze Wars Revisited), reszcie pozostaje odpalenie emulatora MW na PC.

Niestety, Maze War (i znaczny wkład, jaki miało w rozwój gier komputerowych – patrz: ramka) jest dla współczesnych graczy niemal zupełnie nieznane. Tak to właśnie bywa. Śmigamy sobie gładką autostradą, szybko i komfortowo w klimatyzowanym samochodzie, nie pamiętając o pionierach, którzy kiedyś z mozołem przedzierali się przez wertepy, wytyczając jej trasę i w pocie czoła niwelując wszystkie napotkane przeszkody. Zatem, gracze, fani sieciowych FPS-ów, wypadałoby oddać jej należny hołd. Na trzy-czte-i-ry...

Chwała Maze War! Pamiętamy! □



Co nam dało Maze War?

- pierwsza gra z grafiką 3D
- pierwszy FPS w historii gier
- pierwszy sieciowy FPS w historii
- mapy do wyboru przez gracza
- pierwsze wielopoziomowe mapy
- pierwsze (pra)boty
- pierwsi enpece
- po raz pierwszy podgląd pozycji na minimapie 2D
- pierwszy dostępny graczom edytor leveli
- pierwsze cheaty
- pierwsi kamperzy



eprasa.pl 247e40472a

Producent: id Software
Premiera: 5 maja 1992
Platformy: PC, SNES, Acorn Archimedes, Jaguar, GBA, 3DO, Windows Mobile, PlayStation 3, Xbox 360, iOS, Android
Gatunek: FPS
Jak zagrać: Steam/GOG (albo pobrać z sieci wersję shareware)

Dungeons & Nazis

Tajemnice zamku Wolfenstein

Choć od jego premiery dzieli nas 25 lat, każdy o nim wie, każdy o nim słyszał, każdy go choć kojarzy. Ale... dlaczego? Przecież nie był pierwszym FPS-em w historii ani choćby pierwszym FPS-em stworzonym przez id Software. Ba, nie był nawet pierwszą grą, w której przemierzaliśmy pełen Niemców zamek Wolfenstein. *Jerzy „Mac Abra" Poprawa*

Gdy myślicie „Wolfenstein 3D", od razu pewnie przed oczyma macie napisane szwabachą logo, niemieckich żołnierzy, niemieckie owczarki, ciągnące się po horyzont ściany z nazistowskimi emblematami i opancerzonego Hitlera jako finalnego bossa. W uszach zaś rozlega się wam temacik przewodni, który nawiasem mówiąc, jest instrumentalną wersją pieśni „Horst Wessel Lied" – hymnu NSDAP (Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei, Narodowosocjalistycznej Niemieckiej Partii Robotników). Tymczasem będąca jego znakiem

> Jako William J. Blazkowicz, aliancki superszpieg oraz egzekutor, miałeś zinfiltrować nazistowską fortecę.

rozpoznawczym nazi-drugowojenna otoczka to rzecz nabyta i nieplanowana. Pierwotnie bowiem gra ta miała dziać się w kosmosie. **Ale nawet już osadzona w znanych nam realiach nie miała być krwistą strzelaniną, tylko... skradanką.** (Relikt tego można ujrzeć na planszy otwierającej grę, gdzie widać wyraźnie gościa ukrytego w cieniu, z mizernym gnatem w ręku, czekającego w napięciu na nadchodzącego wartownika). Żeby jednak w pełni zrozumieć, skąd się wziął Wolfenstein 3D, trzeba zacząć tę historię od roku 1981, gdy w sprzedaży pojawiła się gra...

Castle Wolfenstein

Jej twórcą i wydawcą – początkowo tylko na ośmiobitowe Apple II – była firma Muse Software. Ale tak naprawdę gra jest autorskim dziełem jednej osoby, zmarłego w 2004 roku na niewydolność nerek Silasa Warnera, bardzo barwnej postaci ówczesnego gamedevu. (Dwa metry wzrostu, 160 kg wagi, ekscentryk znany m.in. z tego, że zawsze programował – także w pracy! – mając na sobie tylko gacie... nie, nie chcę tego wi(e)dzieć!). Wszystko wskazuje na to, że była to pierwsza „skradanka" w historii *[patrz: recenzja w tym Retro]*. Osadzona w realiach II wojny światowej, opowiadała historię alianckiego szpiega, który w siedzibie niemieckiego sztabu (tytułowy zamek Wolfenstein, składający się z pięciu pięter i w sumie 60 lokacji) miał wykraść tajne dokumenty o wielkiej wadze. Sprzedano ok. 20 000 egzemplarzy w ciągu roku, co na tamte czasy było całkiem przyzwoitym wynikiem. (W jej sequelu gracz miał za zadanie zabić Adolfa Hitlera. Brzmi jakoś tak dziwnie znajomo, prawda? I nie bez powodu!).

Komandor, czołgista i mag

Rok 1990. Programiści John Carmack i John Romero, grafik Adrian Carmack (Carmackowie nie byli w żaden



W białych mundurach chodzili po zamku Wolfenstein oficerowie. Ten tutaj zginął od ciosu kursorem... a nie, to nóż.



Donnerwetter! Zabiłeś mego ulubionego ordynansa, Blazkowicz!

eprasa.pl 247e40472a



sposób z sobą spokrewnieni) oraz level designer Tom Hall, pracujący dla magazynu dyskowego Softdisk, stworzyli grę Commander Keen in Invasion of the Vorticons *[więcej na jej temat – w tym Retro]*. Platformówka okazała się dużym komercyjnym sukcesem. Twórcy doszli więc do wniosku, że skoro tak dobrze im idzie, to będą zarabiać – tzn. tworzyć gry – na własny rachunek. W tym też czasie przybrali nazwę id Software(*). Ich pierwsza gra pod tym „szyldem" to wydana jeszcze w tym samym roku kolejna część Komandora z podtytułem Keen Dreams. Dzięki generowanym przez nią dochodom – przychody rzędu 35-50 tys. dolarów miesięcznie... – chłopaki mogły na luzie i bez pośpiechu myśleć o projektach kolejnych gier. Tych powstało kilka, ale nie mają znaczenia w tej opowieści, a do tego praktycznie nikt dziś ich nie pamięta (np. dwie części zręcznościowo-logicznej Rescue Rover czy platformówki Shadow Knights oraz Dangerous Dave in the Haunted Mansion).

W międzyczasie John Carmack, zainspirowany grą RPG Ultima Underworld: The Stygian Abyss, gdzie wcieliliśmy się w bohatera przemierzającego trójwymiarowy labirynt, tworzył coś dużo ważniejszego – autorski engine umożliwiający prezentację teksturowanej grafiki 3D w „first person perspective", czyli z perspektywy pierwszej osoby. (W sumie raczej było to 2,5D, ale nie bądźmy drobiazgowi). Na nim powstała w kwietniu 1991 gra **Hovertank 3D**, w której sterowaliśmy futurystycznym czołgiem w postapokaliptycznych realiach – czyli w pełnym mutantów labiryncie złożonym z masy sześcianów. Nic nadzwyczajnego – ale jak mawiają Chińczycy: „nawet najdłuższa podróż zaczyna się od pierwszego kroku". No i był to pierwszy FPS w dorobku id Software, co też warto odnotować.

> „To będzie szokujące. Totalnie szokująca gra! Powinna być w niej krew, mnóstwo krwi, krew, jakiej dotąd nigdy w grach nie widziano".
> John Romero

Drugim krokiem wykonanym jeszcze pod koniec tego samego roku był **Catacomb 3D**, rozgrywający się w lochach zamczyska przemierzanych przez miotającego bojowe czary maga. (Widzieliśmy jego wyciągniętą przed siebie dłoń, z której wylatują fireballe). Dla nas ważne są tu cztery rzeczy: 1) poziom energii bohatera pokazywany był tam za pomocą wyglądu jego twarzy, co powielono w Wolfie i Doomie; 2) na ścianach pojawiły się porządne i zróżnicowane tekstury; 3) możliwy był strafing; 4) engine Katakumb stał się bazą do stworzenia nowej gry. TEJ gry.



„Aaaargh! Mein Leben!". Synteza niemieckiej mowy w grze dodawała jej klimatu.

(*) Oczywiście historia id jest dużo bardziej złożona, tutaj przedstawiłem to w barbarzyńskim skrócie, bo ten tekst i tak jest pieruńsko wielki... Wybaczcie.

Zielone i wk**wione!

Zainspirowani filmem „The Thing" id-ealiści postanowili początkowo stworzyć strzelaninę 3D – roboczo zatytułowaną **It's green and pissed**(*), w której będzie się walczyło z paskudnymi kosmitami. Ale Romero dość szybko zaczął się krzywić, że to strasznie banalne. A potem rzekł był słowa takowe: „Wiecie, naprawdę zaj*bi-ście będzie, jeśli zrobimy remake Castle Wolfenstein i zrobimy to w 3D". I wtedy zapadło takie nabożne milczenie, bo wszyscy panowie znali i cenili tę grę, stąd natychmiast pojęli, że kumpel miał właśnie przebłysk boskiego natchnienia. Przy czym określenie „remake" jest tu pewnym semantycznym nadużyciem. Tak naprawdę bowiem chcieli z gry Muse Software wziąć tylko ogólną ideę: niemiecki zamek pełen zakamarków, jeden bohater, dużo wrogów, tajna misja, skradanka.

A gra miała nazywać się... hmmm... yyy... i tu chłopaki miały problem. Kolejne wymyślane przez nich tytuły zdały się im zbyt dretwe (The Fourth Reich, Deep in Germany, Adolph's Bane, Hard Cell) albo absurdalnie bezsensowne/beznadziejne (typu Castle Hasselhoff [!], Luger Me Now, Luger's Run, Tank You Very Much itd.). A gdy już w narastającej twórczej niemocy doszli do etapu wymyślania nazw w języku, którego chyba nie znali(**) – Dolchteufel (Diabelski Sztylet) czy Geruchschlecht(***) (co nie ma gramatycznego sensu, ale od biedy można oddać jako... Swąd [?!]) – dowiedzieli się, że Muse zbankrutowało w 1987, a sama nazwa „Wolfenstein" nie jest chroniona prawem autorskim. Zatem „pożyczyli" ją sobie bez wahania, dodając tylko na końcu dumne „3D". Nawiasem mówiąc, Silas Warner, z którym kiedyś się spotkali, nie miał do nich żadnych pretensji za takie zagranie.





PacManstein i nie tylko

W każdym epizodzie ukryto jeden bonusowy level. W jednym z takowych wszyscy wrogowie zostali zastąpieni przez... duszki z gry Pac-Man. Użycie owych postaci nie spodobało się jednak posiadaczom praw do tej gry. Stąd w kolejnych wersjach i portach Wolfa zamiast Inkiego, Pinkiego i Clyde'a prześladował graczy w owym levelu sklonowany Hitler. Czujecie ten iście montypythonowski absurd sytuacji – „bardzo nam przykro, ale z powodów prawnych zamiast śmiesznych duszków wstawiamy tu bandę Hitlerów"? Do tego często za ruchomymi ścianami można było znaleźć ukryte pokoje, pełne rozmaitego dobra: skarbów zwiększających liczbę punktów, żywności (w tym wspomnianej psiej karmy), dodatkowych żyć, apteczek, amunicji.

eprasa.pl 247e40472a





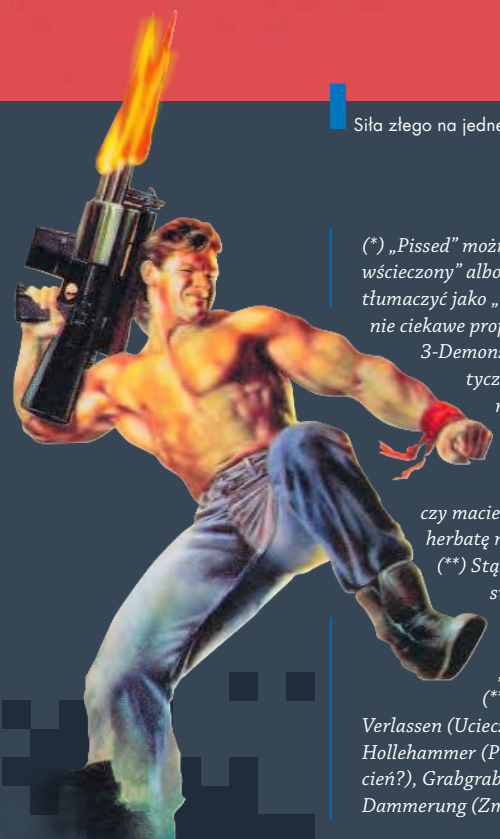
Tylko pionowe ściany, same kąty proste, jednolicie teksturowana podłoga i sufit – engine Wolfa narzucał twórcom sporo ograniczeń.



Siła złego na jednego...



Gra w swoim czasie szokowała – świadomie! – elementami gore. Cóż, przez te 25 lat troszkę się chyba na takie zagrania uodporniliśmy...



*(*) „Pissed" można oddać jako „zirytowany", „rozzłoszczony", „rozwścieczony" albo i „wk**wiony". Czyli w sumie można tę frazę przetłumaczyć jako „[To jest] zielone i wk****one". Padały też inne równie ciekawe propozycje: Mutants From Hell; Die, Mutants, Die!; 3-Demons (ale okazało się, że już istnieje gra na PC o praktycznie identycznym tytule) oraz Texture-Mapped Terence and the Green Shits. It's green... wygrało, gdyż zarykujący się ze śmiechu Romero powiedział: „Wyobraźcie sobie gościa, który idzie do sklepu i pyta się sprzedawcy: »Ehm, przepraszam, czy macie może Zielone i wk**wione?«". Zaprawdę, nie tylko herbatę musieli wtedy pić, nie tylko papierosy palić...*

(**) Stąd mieli do gramatyki języka niemieckiego bardzo swobodne podejście w swoich grach, za co przepraszają wszystkich znających ten język, a zmuszonych do wysłuchiwania dość koślawych czasem „German speechów".

(***) A co powiecie na takie propozycje jak: Castle Verlassen (Ucieczka z zamku), Sturmwind (Trąba powietrzna), Hollehammer (Piekielny młot), Shattensendener (hm... Rzucający cień?), Grabgrabbener (Grabarz), Eisenschwert (Żelazny miecz), Dammerung (Zmierzch)?

Gorestein 3D

Pierwotna koncepcja skradanki dość szybko poszła w odstawkę, głównie z „winy" Johna Romero, któremu **zamarzyła się szybka, dynamiczna gra akcji w wersji „gore"**. „To będzie szokujące! Totalnie szokująca gra! Powinna być w niej krew, mnóstwo krwi, krew, jakiej dotąd nigdy w grach nie widziano!" – wykrzykiwał. Zaraził swym entuzjazmem resztę ekipy, która podążyła śladem jego koncepcji, dodając nie tylko coraz więcej przeciwników (i ich odmian), ale też atakujące gracza psy (rzecz jasna były to wyłącznie owczarki niemieckie), kolejnych bossów rzygających strumieniami ołowiu, bryzgającą obficie juchę oraz więcej broni. Bo początkowo miało to być trio: nóż – pistolet – pistolet maszynowy... aż tu nagle objawia się wielolufowy Chain Gun(*), a w porcie na SNES-a także wyrzutnia rakiet i miotacz płomieni. To właśnie Romero wymyślił, że gdy zdrowie gracza spadnie poniżej 10%, będzie on mógł rzucać się na krwawe szczątki Niemców i wysysać z nich nieco energii (i nawet zademonstrował kumplom, paszczą, odgłos takowego siorbania). A podczas pierwszego testu wersji alfa Wolfa natychmiast wycelował giwerę w najbliższego wroga

eprasa.pl 247e40472a



Złego doktora Schabbsa właśnie krew zalała...



...ale bossowie tanio skóry tu nie sprzedają.



Die, Allied Schweinhund!!! Adolf w pełnej finałowej krasie.

i wcisnął spust. Z rozkręconych na full głośników zahuczało efektownie maszynowe staccato, a żołnierz poleciał w fontannie krwi wstecz, charcząc „mein Leben!". Programista zwalił się z fotela na podłogę i tarzając się ze śmiechu, wykrzyknął: „takiej gry jeszcze nie było!". I miał rację, skubany.

Jednak Tom Hall zdawał się nieco zdegustowany tym, co powstawało, uważając, że rozgrywka stała się zbyt krwawa i naturalistyczna. Stąd próbował ją lekko przesuwać w stronę groteski, proponując np., by energię odnawiać za pomocą zjadania – skoro już są w grze owczarki – psiej karmy. (To akurat się ekipie spodobało i „kupili" ten pomysł). Adrian Carmack podobnie jak Romero też grawitował w stronę krwistej rozgrywki, ale idącej raczej w stronę „gotyku" i operującego suspensem horroru niż typowej rzeźni. Tym niemniej gdy jego wizja nie zyskała uznania, lojalnie stworzył sporo „mięsistych" i zgodnych z ideą gore animacji pokazujących tryskającą krew, ciała rozpadające się w stos krwawych szczątków itd. Nic więc dziwnego, że **oglądający zaawansowaną betę dystrybutorzy wyrazili zaniepokojenie nadmierną ich zdaniem brutalnością rozgrywki**.

Odpowiedź id Software była natychmiastowa i wręcz bezczelna – dołożyli jeszcze więcej krwi i przemocy oraz na deser „death cam" przy śmierci bossów. A na okładce gry (w wersji shareware) Blazkowicza pokazano wręcz jako psychopatę – mięśniaka, z obłędem wymalowanym na twarzy, strzelającego z miniguna z jednej ręki (swoją drogą – z wszystkich luf naraz. Herezja!). Spec od dźwięku, Robert Prince (twórcy współpracowali z nim wcześniej przy Keenie), który zadbał o efektowne brzmienie broni i wzbogacił gameplay o ścieżkę muzyczną, rozbudował zaś oprawę o dodatkowe krzyki i szlochy umierających wrogów.

W efekcie **Wolf stał się po swej premierze jednym z koronnych przykładów „brutalnych gier komputerowych"** i rozmaici moraliści winili go jeśli nie za całe zło, to choć za sporą część zła na świecie. (Tzn. aż do premiery Dooma, przy którym Wilczykamień był już tylko co najwyżej pociesznym Mopsożwirkiem).

(*) Tak na marginesie – jest to błędna nazwa, gdyż odnosi się wyłącznie do broni jednolufowej. To, czego używa Blazkowicz, to raczej Gatling Gun.

Płynne do porzygu!

John Carmack nie mieszał się za bardzo w „dizajnerkę", koncentrując się na optymalizacji kodu gry, obsesyjnie dążąc do uzyskania pełnej płynności ruchów gracza, z czym miał pewne problemy w swych wcześniejszych grach 3D. Aby to osiągnąć, postanowił zredukować grafikę do minimum tego, co gracz powinien widzieć, by nie psuć sobie immersji: podłogi oraz sufit najwyraźniej nie zostały uznane przezeń za istotne, bo reprezentują je wypełnione jednolitym kolorem płaszczyzny(*). A wrogowie to tylko dwuwymiarowe sprajty (do tego zawsze widzimy ich wyłącznie „od



My name is Blazkowicz

William Joseph „B.J." Blazkowicz, urodzony w 1911 roku w USA, w rodzinie polskich emigrantów pochodzenia żydowskiego. Debiutuje w roli bohatera Wolfensteina 3D i pojawia się we wszystkich odsłonach Wolfa (w tym w Return to Castle Wolfenstein – sequelu innych twórców powstałym pod okiem id Software). Niewątpliwie jeden z najbardziej rozpoznawalnych bohaterów gier. Ale jego polszczyzna nie powala. :)

eprasa.pl 247e40472a

CENSORED!!!

Pierwszy port Wolfensteina (stworzony zresztą przez id Software) powstał w 1994 roku na nintendowską konsolę SNES. Problem w tym, że Nintendo miało swoją dość rygorystyczną politykę dotyczącą zawartości gier, które chcą widzieć na swej maszynce. Nie wiem, jak rozegrano to wtedy, ale gdyby to działo się dzisiaj, na adres e-mailowy id Software przyszłaby zapewne wiadomość o mniej więcej takiej treści:

Witam!
Zapoznaliśmy się z przysłanym contentem. Zasadniczo wszystko jest OK, ale musicie wprowadzić kilka drobnych zmian w grze – bez tego nie zgodzimy się na jej wydanie na naszą konsolę. Lista poprawek poniżej:
** Zabijanie psów jest ab-so-lut-nie wykluczone! Ale np. wielkie, zmutowane szczury są już w porządku. Nikt przecież nie lubi wielkich szczurów.*
** Nie, nie, nie! Bryzgająca krew nie przejdzie, w życiu! Zamieńcie to na... hmm... pot. To oczywiste, że trafiony kulą żołnierz intensywnie się poci, bo to przecież bardzo stresujące dla niego doświadczenie, czyż nie?*
** ...Hitler!? U nas?! Mowy nie ma! Niech końcowym bossem będzie gość zwany... mmm... „Staatmeister" (czyli mniej więcej Władca Państwa, Przywódca – dop. McA). Aha, i koniecznie zgólcie mu ten charakterystyczny wąsik(*).*
** I po co w ogóle mieszać w to Niemców, przecież może być im przykro, że znów wypomina się im ten godny pożałowania epizod w ich pięknej historii. Niech ta nacja nazywa się... hmmm... „Master State".*
** I niech te Masterstaty mówią po angielsku.*
** Swastyki i inne paskudne symbole na ścianach – nie chcemy ich. A już szczególnie swastyk. Rozumiemy się?*
** Złote krzyże jako znajdźki? Hm. Dość kontrowersyjne. Złote berła będą lepsze, bo są neutralne światopoglądowo, nie uważacie?*

XOXO
Nintendo

I co? Wcześniej śmiejące się dystrybutorom wersji pecetowej w nos id Software tu podkuliło ogon i posłusznie wycięło owe „kontrowersje" z gry. Widać wejście na ogromny konsolowy rynek było warte paru zgniłych kompromisów. Acz najwyraźniej twórcy mieli z tego powodu pewien ból zadka. Efektem tego była premiera gry Super 3D Noah's Ark (SNES, 1994). Nieoficjalnie mówi się, że to taka cicha zemsta „idów" na Nintendo. Tzn. podobno panowie udostępnili za darmo ludziom z Wisdom Tree (tacy specjaliści od „gier biblijnych" oraz konwersji gier na „wersje biblijne") kod źródłowy Wolfa i dali swe – ehm – błogosławieństwo. Efektem jest gra, w której poruszamy się po arce Noego i strzelamy z procy do tych zwierząt, które wyrwały się na wolność i są agresywne (na przykład... kozy). Ale celne trafienia je tylko usypiają. Zaprawdę powiadam wam, na Steamie jej wersję na pecety kupić nadal możecie.

(*) W japońskiej wersji na SNES-a ten bezwąsik nazywa się Adolf Trautmann.





frontu"). Ale na 386 33 MHz z 2 MB RAM-u, na którym sobie w toto grałem bodaj w 1993 roku, gra wręcz śmigała. (Przyznam, że jako ówczesny dumny #AmigaMasterRace poczułem się zmiażdżony tym, co ujrzałem na „przerośniętym biurowym kalkulatorze", jak wówczas pogardliwie nazywałem pecety. A ostatecznie dobiły mnie Wing Commander oraz – szczególnie – Doom... i tak właśnie zostałem pecetowcem). **W owym czasie wiele osób zresztą oskarżało tę grę o... wywołanie u nich choroby lokomocyjnej.** Tzn. twierdzili, że dostawali mdłości (i rzygali...) wskutek ZBYT realistycznej i płynnie scrollowanej (do 70 klatek na sekundę) grafiki na ekranie.

(*) Choć można dyskutować, ile z tych redukcji było jego świadomym wyborem, a ile wynikało z ograniczeń engine'u używającego bardzo uproszczonej techniki renderowania grafiki 3D, zwanej ray-castingiem. To wprawdzie znacząco odciążało procesor, ale np. działało tylko na pionowych ścianach o stałej wysokości – stąd też innych w grze nie ujrzycie – eliminowało również cienie rzucane przez obiekty, dodatkowe źródła światła itd.

> „Pierwsze Ferrari kupiłem po sukcesie Wolfensteina".
>
> John Carmack

Die, Allied Schweinhund!(*)

Fabuły Wolfensteina 3D nie mogę nazwać „skomplikowaną" czy „oryginalną" nawet przy maksymalnym natężeniu dobrych chęci. Amerykański żołnierz B.J. Blazkowicz został wzięty do niewoli podczas wykonywania tajnej misji i uwięziony w zamku Wolfenstein. Grę zaczynamy w momencie, gdy Blazkowicz zwabia do swej celi niemieckiego strażnika i zabija go, zdobywając nóż i pistolet. Teraz musi znaleźć drogę ucieczki, przy okazji eliminując nazistowskich notabli i naukowców, którzy szykują aliantom paskudne niespodzianki (pracują nad zaawansowaną bronią chemiczną i biologiczną). Aha, jeszcze trzeba ukatrupić niejakiego Adolfa H., który z niejasnych powodów też się tam pałęta, i to ubrany w rodzaj bojowego egzoszkieletu. Ale nie czarujmy się, kto gra w tego typu gry dla fabuły, będącej tylko pretekstem do wykańczania hord nieprzyjaciół?

Skoro o wrogach mowa, to są tam trzy rodzaje żołnierzy – „czerwone koszule", a raczej „brązowe mundury", czyli wartownicy z Wehrmachtu, elitarni SS-mani w niebieskich uniformach oraz nazizombie stworzeni przez jednego z bossów, doktora Schabbsa, z miotaczami zamontowanymi w ich piersiach. Całości dopełniają oficerowie w bieli oraz psy wartownicze. Oraz, rzecz jasna, bossowie. Tych jest sześcioro: rodzeństwo Hans i Gretchen(**) Grösse, wspomniany Dr Schabbs(***), Otto Giftmacher, generał Fettgesicht, no i oczywiście Hitler. Z Adolfem mamy zresztą „przyjemność" kilkukrotnie, gdyż najpierw objawia się jako... duch – albo „fałszywy Adolf" – ale zamiast ektoplazmą wali w nas z miotacza płomieni. A gdy pojawia się ten prawdziwy, mierzymy się z nim „dwufazowo", bo najpierw musimy zniszczyć jego mechazbroję, a dopiero potem możemy go w końcu posłać „zum Teufel". Generalnie bossowie są bardzo odporni i zalewają gracza gradem pocisków i/lub rakiet. Tylko doktor Schabbs jest subtelniejszy i używa strzykawek ze śmiertelną dla ludzi zawartością. (Za to Adolf ma – początkowo – aż cztery miniguny). Dodać należy, że **jak na owe czasy, wykazywali się całkiem niezłą inteligencją**. Szeregowi żołnierze już niekoniecznie, acz trzeba przyznać, że ładnie reagowali na pobliską strzelaninę. Ale gdy przez zamknięte drzwi słyszałem, jak wrogi patrol nawołuje się i gna w miejsce, gdzie właśnie ukatrupiłem paru fryców, to nie komplementy dla twórcy AI cisnęły mi się na usta...

Tajny przekaz

Jeśli znasz alfabet Morse'a, wsłuchaj się w ścieżkę muzyczną gry – w pewnym momencie usłyszysz w jednym z utworów komunikat wypikany tym kodem. Dla leniwych i nieobeznanych z morsami – oto jego zapis: „To: Big Bad Wolf /De: Little Red Riding Hood/ Eliminate Hitler. Imperative: Complete mission within 24 hours. Out".

eprasa.pl 247e40472a



Iś bin Hans Gross und skopię ci twój Arsch, du verdammte Arschloch!



Tak wyglądała konwersja Wolfa na 3DO.

Miłe ze strony programistów, że zadbali, by ciała poległych NPC-ów nie znikały – jako że nie było minimapy w grze, a levele miały spore rozmiary, poszczególne lokacje zaś w ich obrębie za bardzo się od siebie nie różniły, owe szczątki umożliwiały orientację – „a, tu już byłem". Gra dawała do wyboru cztery stopnie trudności i o ile na pierwszym problemów nie było (nie bez powodu na planszy wyboru Blazkowicz ma w ustach dziecięcy smoczek), to potem robiło się tak dość... hardkorowo. Tym niemniej **10 godzin wystarczało większości graczy, by zaliczyć grę, odkrywając przy tym większość sekretów**. (Szczególnie gdy wiedzieli, że „w razie problemów" wystarczy jednocześnie nacisnąć klawisze M, L, I. Cóż, cziterstwo jest równie stare jak gry). Tyle w temacie „kiedyś to gry były dłuuugie, a teraz...".

(*) Tekst Hitlera, gdy natyka się na gracza.
(**) Imiona rodzeństwa z bajki braci Grimm, u nas znamy je jako Jaś i Małgosia. W grze tak naprawdę widzimy tylko Jasia, Małgosia to nadal Jaś (tzn. jego postać), ale z dużym biustem i inną fryzurą.
(***) To nazwisko jest „insajderskim" żartem twórców – słowem „shabs" określali wszystko, co było marnej jakości i do bani, np. kiepskie mieszkanie to „shabsparta-ment". Zresztą wszystkie nazwiska bossów coś znaczą: „Grösse" – duży/duża, „Giftmacher" – truciciel, „Fettgesicht" – tłusta gęba.

„Takiej gry jeszcze nie było!" John Romero



Spear of Destiny

Jeszcze w 1992 roku powstała kolejna ciepło przyjęta gra z Blazkowiczem w roli głównej. Teoretycznie jest to prequel Wolfa, ale w praktyce raczej tylko jego dopełnienie, gdyż akcja SoD rozgrywa się mniej więcej pomiędzy drugim i trzecim epizodem Wolfensteina, w zamku Nuremberg. W 21 levelach (w tym dwóch ukrytych) Blazkowicz spuszcza łomot wrednym nazistom, którzy skradli tytułową Włócznię Przeznaczenia(*), chcąc wykorzystać jej mistyczną moc do swych niecnych celów. (Scenarzyści „Poszukiwaczy zaginionej Arki" pewnie się dość kwaśno uśmiechnęli). Natyka się tam na pięcioro bossów, w tym czterorękiego Übermutanta oraz demona zwanego Aniołem Śmierci (tego ostatniego odwiedza w... piekle). Pod względem technicznym SoD praktycznie nie różnił się od Wolfensteina 3D. Tradycyjnie już wydano jakiś czas później dwa dodatkowe zestawy misji do tej gry.

(*) Włócznia, którą rzymski legionista przebił ciało Jezusa przed jego zdjęciem z krzyża.

Wejście Wilka

Tempo pracy id-meni mieli iście stachanowskie. **Cała gra składająca się finalnie z trzech części, które zawierały w sumie 60 poziomów, powstała w zaledwie pół roku, kosztem rzędu 30 000 $.** Dość powiedzieć, że stworzenie jednego etapu średnio zajmowało im... dzień. Początkowo Wolfenstein 3D wydany został jako shareware – czyli można go było pobrać za darmo, acz w okrojonej wersji. A konkretniej to zawierała jeden epizod – Escape from Wolfenstein, składający się z dziesięciu leveli. Chętni mogli dokupić dwie dodatkowe części, czyli kolejnych 20 etapów (Operation: Eisenfaust oraz Die, Führer, Die!). Na koniec pojawiły się trzy następne 10-levelowe płatne epizody znane jako Nocturnal Missions (Dark Secret, Trail of the Madman oraz Confrontation), które zresztą chronologicznie poprzedzały wydarzenia poprzednich scenariuszy.

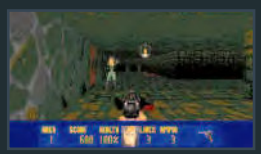
Premiera gry w wersji shareware miała miejsce 5 maja 1992. I gracze, i krytycy zgodnie zawyli z zachwytu („cudowne!", „przerażająco realistyczne!"), niektórzy także ze zgrozy („ekstremalnie brutalne!"), co tylko za-

eprasa.pl 247e40472a

[Ramzes XIII]

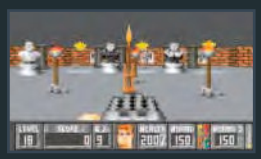
Wolfenstein 3D – mody

Słusznie przewidując, że to znacznie wydłuży żywotność gry, John Carmack tak zaprojektował Wolfensteina 3D, by w łatwy sposób można go było modyfikować. Z początku były to dość prymitywne przeróbki, gdzie znudzeni gracze mogli postrzelać do Beavisa i Buttheada czy ekipy ze Street Fightera II (sic!), ale z czasem zaczęły powstawać coraz lepsze zestawy misji oraz modyfikacje. I do tego nadal powstają nowe! Poniżej skromniutki przegląd najciekawszych fanowskich produkcji.



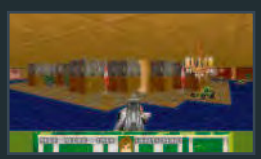
ECWolf

Niewiarygodnie rozbudowany sourceport (czyli przeniesienie oryginalnego kodu na nowe platformy) Wolfa, który pozwala nie tylko na rozegranie klasycznych kampanii pod Windowsem, Mac OS-em X czy Linuksem, ale też daje modderom garść „futurystycznych" możliwości.



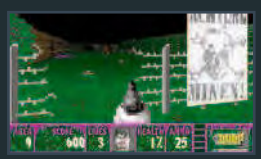
Spear Resurrection

Absolutnie klasyczny mod z 2001 roku, w zamyśle autorów sequel Spear of Destiny. Wojna się skończyła, ale Włócznia Przeznaczenia znowu wpadła w ręce szaleńców! Ponad 20 nowych misji, dwie nowe pukawki, nowe rodzaje przeciwników oraz unikalne „artefakty" umożliwiające teleportację albo obdarzające chwilową nieśmiertelnością. Jest też sequel – End of Destiny – jeszcze trudniejszy i bardziej zawikłany!



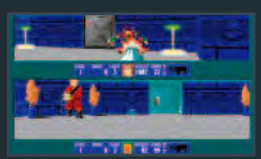
Operation Serpent

Rok 1989, na maleńką wysepkę u wybrzeży Meksyku zostaje deportowana Maria Cortez, szpieg z zadaniem obalenia dyktatury amerykańskich białych „patriotów". Ogromne levele, świetna grafika i porywający heavymetalowy soundtrack czynią tego moda „lekturą obowiązkową".



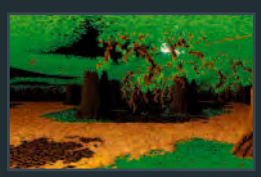
Operation Eisenfaust: Origins

Być może najbardziej rozbudowany mod oparty na kodzie Wolfensteina. Blazkowicz trafia do tajnego obozu, o którym wiadomo tylko tyle, że dokonywane są tam koszmarne eksperymenty na ludziach. Niestety, sam staje się ofiarą... Mod zawiera nowe mechanizmy gry (przeładowywanie broni, karabin snajperski, przenośne apteczki, działka, których można używać!) oraz absolutnie porażający, posępny klimat.



Splitwolf

Niesamowity port umożliwiający granie w Wolfa na split screenie, nawet dla czterech graczy, w dziewięciu zróżnicowanych trybach (m.in. rozbrajanie bomb czasowych, walka z legionami nieumarłych czy zbieranie dusz poległych). W sam raz na party dla weteranów!



Witching Hour

Survival horror autorstwa pewnej kreatywnej Polki. Twój samochód trafia szlag, akurat podczas nocnej jazdy przez las. Czy zdołasz go naprawić, zanim pochłonie cię upiorna tajemnica kryjąca się w gąszczu drzew? Do zagrania również na konsoli Dreamcast oraz na Androidach. Warto!



Czy wiesz?

W Wolfa 3D można sobie pograć także podczas „pykania" w inne gry id Software. W drugim Doomie odtworzono na jego enginie jeden etap Wolfa (i arenę do walki z bossem, ale tym jest doomowy Cyberdemon), a w Wolfenstein: New Order powracamy do kilku oryginalnych etapów gry w snach Blazkowicza.

chęcało kolejnych zainteresowanych, by samodzielnie przekonać się, ile w tym prawdy. Internetowe łącza BBS-ów(*), z których pobierano grę, rozgrzały się do czerwoności. Obserwujący to ludzie z id Software odetchnęli z ulgą. Wprawdzie byli pewni, że stworzyli bardzo dobrą grę, ale jak wiadomo, nie zawsze wystarcza to, by odnieść komercyjny sukces. W historii branży niejedna teoretycznie przebojowa/nowatorska gra zderzała się z obojętnością odbiorców i marudzeniem krytyków... Już na luzie zaczęli się zastanawiać, ile kasy zarobią na niej w pierwszym miesiącu sprzedaży. W zależności od wrodzonego optymizmu rzucali rozmaite kwoty, nie większe jednak od 60 000 dolarów.

Pierwszy czek opiewał na 100 000 dolarów. Późniejszy o miesiąc – na 150 000 dolarów. Ile w sumie sprzedano egzemplarzy? Trudno to określić, a dostępne źródła podają sprzeczne informacje (od 100 000 do 200 000 egz. do końca 1993; a ile zeszło w ogóle przez te 25 lat, tego chyba dokładnie nie wie nikt, może poza księgowymi id Software i ich spowiednikami). Ale wystarczyło, by odtąd John Carmack wjeżdżał na firmowy parking swym pierwszym Ferrari (czerwone 328; Testarossę kupił sobie po sukcesie Dooma).

(*) BBS – Bulletin Board System – komputer osobisty zaopatrzony w stosowne oprogramowanie i oczekujący na połączenie z nim poprzez łącze modemowe z jednej lub nawet wielu linii publicznej sieci telefonicznej. Znając numer telefonu do danego BBS-a, można było podłączyć się do niego i korzystać z zasobów znajdujących się na jego dysku twardym.

Rycerze, którzy mówią „N!"

Dla wszystkich było jasne, że 5 maja 1992 wydarzyło się coś wielkiego i że przyszli dziejopisowie branży datę premiery gry (jak i jej tytuł) będą wpisywać w swe kroniki czerwonym inkaustem. I cóż, nie da się ukryć, że tak właśnie jest. To przecież jeden z milowych kroków w historii gier wideo. To od niego w prostej linii wywodzą się współczesne strzelaniny, to on właśnie wytyczył kanon „wojennych FPS-ów". I choć obecnie dziadzio Wolf wydaje się mocno archaiczny w każdym możliwym aspekcie (ówczesne gamingowe „gore" dziś dużo bardziej bawi tym, jak kiedyś próbowało szokować ludzi, niż faktycznie szokuje), to jednak nadal jest grzechu warty. Bo **ma w sobie „to coś", co sprawia, że ciągle chce się w niego grać, że na jego niedostatki patrzymy dziś z sentymentalnym uśmiechem, a nie grymasem politowania...** A krótki wierszyk widoczny na ekranie, gdy chcemy wyjść z gry(**), jest od ćwier ćwiecza tak samo aktualny...

For guns and glory, press N
For work and worry, press Y

...N!
...N!
...N!!! □

(**) Tak naprawdę wyświetla się dziewięć rozmaitych komunikatów, dobieranych losowo, np. „Chickening out... already?", „Press N for more carnage. Press Y to be a weenie", „Heroes, press N. Wimps, press Y". Ale ten wierszyk jest IMO najlepszy.

eprasa.pl 247e40472a

AMIGA
Ostatnia wojna

Batalii z pecetem na froncie FPS-ów Amiga wygrać nie mogła. Ale poległa z honorem, a po tej wojnie zostały nam interesujące gry.

■ *Bartłomiej Kluska*



Premiera Dooma była dla amigowców szokiem. Dotychczas wszystkie największe hity pojawiały się zarówno na pecetach, jak i na ich komputerach. Tymczasem dziełem id Software mogli cieszyć się tylko właściciele PC, a sam John Carmack wyraził pogląd, że gry FPS na Amigę zrobić nie można ze względu na ograniczenia tego sprzętu w zakresie generowania „trójwymiarowej" grafiki(*).

Co gorsza, pogłoski o fatalnej kondycji finansowej Commodore okazały się prawdą i wiosną 1994 roku firma ogłosiła bankructwo. Producenci oprogramowania jasno zinterpretowali te sygnały. Od tej pory nowości miały trafiać tylko na pecety. Ale amigowcy, zanim ich sprzęt zawędrował do piwnic i na strychy, musieli jeszcze coś światu udowodnić.

Namiastka

Na efekty wysiłku amigowych koderów nie trzeba było długo czekać. Już na początku 1995 roku w sklepach pojawiła się **Death Mask**, zapowiadana jako pierwszy Doom na Amigę. Nadzieje były ogromne. „Muszę się przyznać, że z drżeniem rąk odpalałem tę grę. Wszak to chwila epokowa, myślałem wówczas, która udowodni wszystkim »niebieskim«, że Amiga to też komputer. Stacja rzęzi, ja się denerwuję, świat czeka na odkrycie. I nagle – ekran błyska intrem" – pisał przejęty recenzent Świata Gier Komputerowych. Niestety, gdy tylko intro dobiegło końca, następowało rozczarowanie. Skokowa grafika, obroty o 90 stopni, w malutkim okienku, wąskie korytarze, w których nie sposób minąć się z przeciwnikiem... „Obraz przypomina widok z okna pociągu, gdzie krajobraz przesuwa się w lewo bądź prawo" – podsumowywał starania autorów gry dziennikarz Secret Service'u, a marną pociechą dla amigowców była możliwość zabawy w dwie osoby przy jednym komputerze (czego nie dało się zrobić w Doomie), skoro niewielkie mapy nie pozwalały na toczenie pojedynków dłuższych niż kilka minut.

> Nie da się zrobić dobrego FPS-a na Amigę. To opinia słynnego programisty Johna Carmacka. Mylił się.

„Tak więc, amigowcze, jeżeli zauroczył Cię Doom, możesz ostatecznie kupić Death Mask. Będziesz mógł przeżyć choć namiastkę wrażeń i emocji, których dostarcza pierwowzór. Nie licz jednak na tamtą atmosferę. Te godziny spędzone przed komputerem ze spoconym palcem zawieszonym nieruchomo nad spacją... To nie to" – pisał Gambler.

Tę smutną sytuację próbowali zmienić polscy twórcy. Wiosną 1995 roku wypuścili na rynek grę **Za żelazną bramą**, w której – jak pisał redaktor ŚGK – „jako najlepszy z najlepszych, zostajesz wysłany do pewnego więzienia, w którym roboty-strażnicy wszczęły bunt. Na swojej drodze spotkasz wiele przeciwności, a zwłaszcza przeciwników, zaś na końcu czeka Cię wysadzenie wszystkiego w powietrze". W praktyce gra polegała na strzelaniu do wrogich robotów, zbieraniu broni i amunicji, odnajdywaniu kluczy i kart magnetycznych. „Krótko mówiąc, na doomowaniu" – podsumowywał recenzent, co było najlepszą rekomendacją. W oczy raziła natomiast oprawa graficzna niemal całkowicie pozbawiona tekstur. U rozpieszczonych pecetowców, którzy mogli już grać w hity takie jak Rise of the Triad czy Dark Forces, powodowałoby to szybkie uczucie znużenia, ale amigowcy, dla których był to pierwszy, od dawna wyczekiwany „doom", przyjęli grę Polaków entuzja-

(*) „*The amiga is not powerfull enough (...) to play the game properly even if you have a chunky pixel mode in hardware. Having to convert to bit planes would kill it even on the fastest amiga hardware (...)*".

eprasa.pl 247e40472a



Alien Breed 3D. Większość musiała grać w niedużym oknie (sporo mniejszym, niż tu widać), żeby Amiga mogła podołać zadaniu.

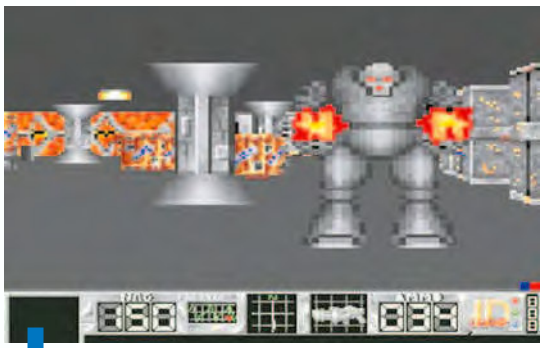


Fears był nieco słabszy technicznie niż AB3D, ale za to oferował znakomity, mroczny klimat. Zresztą popatrzcie...





Za Żelazną Bramą – oto pierwszy polski FPS w historii branży.



Cytadela. Kolejna gra „made in Poland". Technicznie bliżej jej do Wolfensteina 3D niż Dooma.



Project Intercalaris albo jak wolicie, Project Battlefield, stworzony przez późniejszego głównego programistę Mortyra.

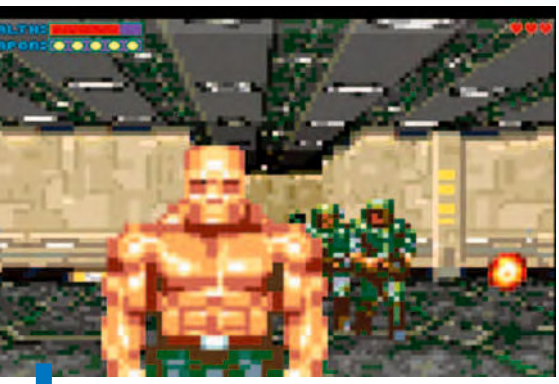
stycznie, nie narzekając ani na monotonny wystrój wnętrz, ani na wyglądających wciąż tak samo przeciwników. Nawet małe urozmaicenie efektów dźwiękowych okazywało się zaletą. Jak pisał dziennikarz Top Secretu: „Podczas chodzenia w korytarzach słychać głuchy odgłos naszych kroków i od czasu do czasu wystrzały broni. Stwarza to specyficzną, trzymającą w napięciu atmosferę, a okrzyk ginącego bohatera niemalże przyprawia o zawał". Za żelazną bramą wydano również na Zachodzie jako Behind the Iron Gate.

Chwilę później inna rodzima firma zaprezentowała grę **Project Battlefield**, w której gracz wcielał się w robota bojowego, wykorzystywanego przez władze do walki z przestępcami. Być może ta „robocia" legenda miała usprawiedliwić skokowe przesuwanie ekranu przy obracaniu postacią, które doprowadzało graczy do szału, zanim przyzwyczaili się do nieprecyzyjnego sterowania. Poza tą wadą warto zwrócić uwagę na kolejne innowacje: w labiryntach zagrożeniem dla bohatera byli nie tylko przeciwnicy, ale również otoczenie – pola siłowe, miny czy ruchome kule pod napięciem. Na domiar złego trafiony robot psuł się, odmawiał mu posłuszeństwa np. układ celowniczy, co urealniało, ale także utrudniało i tak niełatwą rozgrywkę. Recenzent Top Secretu przestrzegał, że w Project Battlefield „nie wystarczy wbiec do sali i rozstrzelać wszystkich, tutaj potrzeba więcej finezji i ostrożności". Na Zachodzie gra wydana została pod tytułem Project Intercalaris.

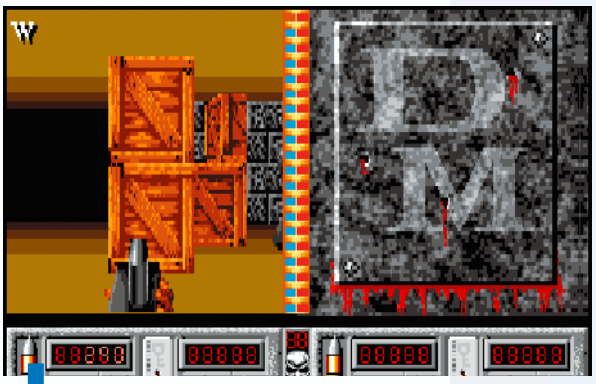
Marzenie każdego amigowca

Jesienią 1995 roku na rynku pojawiło się kolejne dokonanie Polaków – **Cytadela**, dzieło kilku zapaleńców o demoscenowym rodowodzie. W świat gry wprowadzało znakomite intro, pokazujące odległą planetę, gdzie w podziemnym kompleksie przeprowadzano eksperymenty genetyczne na więźniach z kolonii karnej. Pech chciał, że w to ponure miejsce – na skutek awarii statku kosmicznego – trafił również gracz. Musiał przeżyć i uciec, a przy okazji zlikwidować tytułową Cytadelę. Po tym wstępie zaczynało się już „doomowanie", dość wiernie odwzorowujące to, do czego przyzwyczaił graczy pecetowy pierwowzór. Cytadela wyróżniała się brutalnością i niewidzianą wcześniej na Amidze oprawą graficzną. Recenzent Top Secretu był zachwycony: „Zwróciłem uwagę na wyśmienite detale, takie jak chyboczące się łańcuchy, haki zwisające z sufitu, zwłoki przybite do ścian, lampy itp. Niesamowite wrażenie robi wymiana ognia. Tutaj nie tylko latają mózgi i rozpluskują się na winklach, sufitach, parapetach – po naciśnięciu spustu miotacza ognia można podziwiać »żywe pochodnie«. Czegoś takiego jeszcze nie było. To jest po prostu marzenie każdego amigowca". Warto dodać, że Cytadelą – podobnie jak wcześniej opisywanymi tytułami – można było cieszyć się już na Amidze 500 z 1 MB pamięci, choć pełnię możliwości ujawniała dopiero na odpowiednio dopakowanej Amidze 1200. Oczywiście dorównać id Software chcieli również twórcy

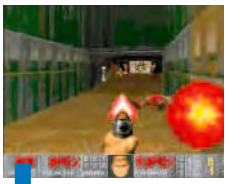
eprasa.pl 247e40472a



Gloom, czyli prawie jak Doom. „Prawie" czyni tu sporą różnicę.



Death Mask, pierwszy FPS na Amigę. Delikatnie mówiąc – mało udany.



Doom na Amigę. A jednak się dało!

zachodni. Niemal jednocześnie z Cytadelą pojawił się **Gloom**, z grona coraz liczniejszych konkurentów wyróżniający się dynamiczną akcją i znakomitym klimatem (zwłaszcza w etapach gotyckim i piekielnym). „Uczucie lęku towarzyszącego graczowi podczas przemierzania ponurych zakątków gotyckiego grobowca potęgowane odgłosami skrzypiących drzwi jest naprawdę piorunujące" – pisał recenzent ŚGK. Cieszyły również świetnie zaprojektowane, zmuszające do pogłówkowania poziomy oraz krwawe efekty, pozwalające przymknąć oko na zdecydowanie zbyt duże piksele w trybie pełnoekranowym. Miłym dodatkiem była także – wcale wówczas nieoczywista – opcja multiplayer. Walki z żywym przeciwnikiem można było doświadczyć nie tylko przez sieć, ale również na jednym komputerze (wtedy obaj gracze dostawali do dyspozycji po pół ekranu).

To trzeba po prostu zobaczyć

W tym czasie rozpoczął się już prawdziwy wysyp tytułów „doomopodobnych". Z patriotycznego obowiązku wymieńmy więc w tym zestawieniu polskiego, kompletnie nieudanego **Monstera**, w którym gracz dostawał do dyspozycji zaledwie jeden rodzaj broni i przeciwników ginących po jednym strzale. Znacznie ciekawszą propozycją była na pewno gra **Fears** – z wyjątkowo mrocznym klimatem i zapadającymi w pamięć przeciwnikami. „Są to megadzieciaki i kule przypominające napompowane główki niemowlaków, robiące obrzydliwe wrażenie. Gdy dokładnie przyjrzymy się ich powykrzywianym w grymasach nienawiści twarzom, przestajemy patrzeć na nie z politowaniem. Przeszły mi po plecach wywołane trwogą ciarki" – zwierzał się recenzent Secret Service'u. Autorzy Fears dołączyli do programu wygodny edytor, dzięki czemu gracze mogli przygotowywać własne poziomy.

Bodaj najciekawszym z tych tytułów jest **Ubek**, stworzony w pojedynkę przez jednego człowieka. W grze sterowało się krokami funkcjonariusza Służby Bezpieczeństwa, delegowanego przez KGB do wykonania standardowej w tym zawodzie misji – sabotażu w amerykańskiej elektrowni atomowej. Akcja szybko rzucała jednak bohatera w miejsca mniej oczywiste. „W międzyczasie zostajesz wplątany w nieprzyjemną przygodę kończącą się posądzeniem cię o zdradę, dostajesz się do kubańskiego więzienia, uciekasz, wpadasz do morza, ubijasz megaświnie, a nawet docierasz na statek kosmitów" – opisywał zadania stawiane przed Ubekiem redaktor Secret Service'u. Ubeka wyróżniało inne rozłożenie akcentów – rozwiązywanie zagadek było co najmniej równie istotne jak samo strzelanie. Elementy zręcznościowe mogły zresztą popsuć zabawę, bo gra okazała się bardzo trudna. Efektem ubocznym jednoosobowej pracy nad Ubekiem i braku beta-testerów było bowiem to, że autor potrafił przejść całość w godzinę, uznał więc, że rozgrywka jest za łatwa... i ją „podkręcił". Stąd był prawdopodobnie jedyną osobą, która poznała całość fabuły i widziała zakończenie... Graficznymi fajerwerkami imponowało natomiast **Breathless**, o którym recenzent ŚGK pisał: „Posiada takie bajery, jak mgłę (nie widać prawie nic na odległość kilku kroków) czy baseny z lawą. Poza tym znajdziesz tu migające lampy, oświetlone terminale komputerowe, w pełni teksturowane niebo, strzeliste ściany, windy, teleporty – to trzeba po prostu zobaczyć samemu". Inna sprawa, że wszystkie te cudowności w pełnej krasie podziwiać mogli wyłącznie nieliczni posiadacze Amigi 1200 z kartą turbo i dodatkową pamięcią („goła" Amiga 1200 wystarczała do zabawy na ekranie wielkości znaczka pocztowego). Breathless mógł również pochwalić się taką nowością w świecie amigowych gier „doomopodobnych" jak rozglądanie się po podłodze i suficie. Ryzykownym pomysłem była za to rezygnacja z odwzorowania na ekranie broni, z której strzelał gracz – tu widoczny był tylko sam celownik.

Gra skończona, Amigo

Jednak najgłośniejszym amigowym tytułem „doomopodobnym" był na pewno **Alien Breed 3D** – przeniesiona w trzeci wymiar kontynuacja kultowej, produkowanej przez Team17 serii widzianych z góry strzelanin, dla których bardzo widoczną inspirację stanowił film „Aliens". Ze wszystkich opisanych tytułów to właśnie AB3D najdojrzalej wykorzystywał możliwości dawane przez dodatkowy wymiar: strzelanie przez okna, ostrzeliwanie się z podestów, czołganie... – wszystko to było konieczne, by przetrwać w świecie Obcych. Powszechnie chwalono również angażujące umysł projekty poziomów, umiejętne budowanie mrocznego klimatu oraz dopieszczenie detali takich jak rozbudowany arsenał broni. I jeszcze ciekawostka: gra była znakomita, ale we wszystkich recenzjach wytykano jej brak automatycznie rysującej się mapy. Stało się jasne, że gracze robią się coraz bardziej wymagający i świadomi obowiązujących standardów. Amigowcom nie wystarczał już byle jaki zamiennik, chcieli „dooma" tak dobrego jak te, które widzieli u pecetowców. A w tamtych mapa była przecież standardem. AB3D szybko doczekało się sequela (**The Killing Grounds**), którego głównym problemem były wymagania sprzętowe. Choć gra teoretycznie oferowała wysokiej klasy efekty wizualne, w praktyce nie dało się pograć na żadnej popularnej Amidze. A ktoś, kogo było stać na Amigę tak dopakowaną, by udźwignęła The Killing Grounds, prawdopodobnie i tak wolał kupić peceta. Tymczasem na pecetach – był już rok 1996 – pojawiły się Duke Nukem 3D oraz Quake. Wraz z premierą tego drugiego dla wszystkich stało się jasne, że tej wojny Amiga wygrać po prostu nie może. Co ciekawe, Doom na Amigę – i to identyczny z oryginałem – pojawił się, gdy tylko pod koniec grudnia 1997 roku id Software uwolniło kod źródłowy swojego dzieła. Podobnie było z tytułami takimi jak Heretic, Hexen, Descent, Duke Nukem: Atomic Edition, a także... Quake oraz Quake 2, które przeniesiono na Amigę, korzystając z oryginalnych źródeł. Tyle że była to już tylko programistyczna „sztuka dla sztuki". Gracze, którzy w połowie lat 90. z zapartym tchem obserwowali ambitną pogoń Amigi za trójwymiarowym światem pecetowych strzelanin, już dawno kupili pecety i konsole. □

eprasa.pl 247e40472a



Krigore

LAN party – wczoraj i dziś

Przez te wszystkie lata określenie „LAN party" kojarzyło mi się z jednym: potężnymi zakwasami w rękach. Uwierzcie, przenieść monitor CRT do kumpla to był nie lada wyczyn. Dzisiaj jest dużo łatwiej. Ale czy lepiej?



Tak się kiedyś grało „po sieci", jak już się przyniosło sprzęt i podpięło te wszystkie kable.

Pewnie, chodziło się na nocki do kafejek internetowych, i to niejeden raz. W mojej rodzinnej miejscowości koszt wynajęcia stanowiska od 22 do 6 rano wynosił wówczas jakieś 20 zł. Szliśmy więc w kilku, braliśmy pół sali i się rzeźbiło. To były czasy, gdy na tapecie był u nas Quake II, uzupełniony potem o Quake'a III i UT oraz StarCrafta i Diablo II. W końcu postanowiliśmy zorganizować sobie taką imprezę u jednego z kumpli. Problemy? Cała masa! Pierwszy – rodzice. „No wiesz, mamo, my idziemy do Łukasza na noc. I biorę komputer ze sobą. Tak, cały. Nie, nie będziemy grać przez całą noc". To w sumie było najłatwiejsze. Gorzej z taszczeniem sprzętu. Jak sobie przypomnę dźwiganie 17-calowego ekranu przez pół miasta, to mam ochotę z czułością pogłaskać mojego płaskiego LED-a. A było jeszcze trochę innego sprzętu: skrzynia, klawiatura, mycha, trzeba było zabrać jeszcze słuchawki, zrobić jakieś zakupy. W sumie ze dwie godziny łażenia.

Kablologia

Jak już znieśliśmy całe to barachło w jedno miejsce, padło sakramentalne pytanie: jak to łączymy? To nie były czasy, że w każdym domu stał wyprodukowany w Chinach za parenaście złociszy router, a Wi-Fi dla większości było co najwyżej onomatopeją: tą mniej inwazyjną akustycznie wersją chrapania. **Jak zrobić LAN party bez sieci LAN? Bardzo prosto!** Przy użyciu kabli równoległych i szeregowych. Te-

> Dziś w sieci gra się „globalnie", chowając się za parawanem światłowodów i nieraz tysięcy kilometrów dzielących poszczególnych graczy.

raz już ich w komputerach nie ma, kiedyś jednak każdy komputer miał przypominające nieco graficzne porty gniazda: LPT, zwany też równoległym, którym najczęściej podłączano drukarki, oraz port szeregowy, który na dobrą sprawę jest przodkiem dzisiejszych USB.

Wymarzony setup to to nie był – choćby z tego względu, że na tak karkołomnej konstrukcji sieciowej na trzech komputerach działał jedynie Quake II. Zasada była bardzo prosta: host łączył się z każdym z pozostałych komputerów za pomocą innego kabla, stawiał serwer gry i śmigaliśmy. Pomimo tego, że wszystko działało, konfiguracja ta miała wady: wyraźnie większe lagi na sprzęcie podłączonym szeregowo. Co rundę zmienialiśmy się więc, by było sprawiedliwie – na każdej maszynie czekały pliki cfg każdego z graczy, przesiadka nie stanowiła zatem żadnego problemu.

Z czasem dorobiliśmy się lepszego osprzętu. Najpierw pojawiły się karty sieciowe, co pozwoliło robić duele w większość popularnych gier, we trójkę nadal jednak mogliśmy grać jedynie w Quake'a II. Przełom nadszedł dopiero, gdy kumpel kupił router. Ależ to była radość! Teraz każdy mógł być serwerem, wszyscy mogli grać na tych samych warunkach, zapanowała sieciowa sprawiedliwość i nie było już tłumaczenia „...a bo ty miałeś lepsze pingi!". Parę razy zdążyliśmy tak zagrać, nim na dobre pojawiła się sieć.

Powtórka z rozrywki?

Dziś LAN party to zestaw: gra sieciowa + TS + chętni kumple. Każdy siedzi w domu, każdy chowa gębę za parawanem światłowodów, w świat puszczając tylko swój głos. A gdyby tak spróbować inaczej? Pomysł dobry, czemu nie. Umówiliśmy się – może niekoniecznie starą paczką, ale chęci nikomu nie brakowało. Znak czasu: nie trzeba tyle nosić. Prawdę mówiąc, przytaszczenie ze sobą laptopa okazało się mniejszym wysiłkiem niż wypad po piwo, którego kiedyś się na LAN party jednak nie piło – kolejna przyniesiona przez kalendarz nowinka. Dwa pozostałe komputery stacjonarne znajdowały się już na miejscu, nie trzeba było więc się nawet pieścić z rozstawianiem sprzętu. Sieć? No dajcież spokój! „Podaj hasło do routera" załatwiło sprawę. „Gramy? Gramy!". Po czym zaczęliśmy ustalać listę tytułów, sprawdzać, co kto ma zainstalowane. **I w tym miejscu ze zdumieniem odkryłem, że nie ma już czegoś takiego jak „gra lokalna".** Człowiek o tym nie myśli: po prostu siada i gra. Wraz z tymi wszystkimi Steamami, Originami, Battle.netami, z siecią internetową dostępną nawet w wannie – potrzeba tworzenia modułu gry lokalnej zanikła. Również siedząc koło siebie, trzeba się łączyć ze światem, logować się gdzieś kilkaset kilometrów dalej, pobierać profile i postacie. Lokalni są tylko gracze i sprzęt – granie jest wyłącznie globalne. W ruch poszły Tanki, Quake'i i Countery. Potarmosiliśmy Zergów czy innych Terran, oklepaliśmy Butchera i Beliala. Było też trochę retro: okazało się, że starocie bez większych problemów łykają bezprzewodowe sieci.

A wiecie, co było najdziwniejsze? Że nie trzeba było TS-a odpalać, by się słyszeć. Że jak człowiek się odwrócił, to widział ekran kumpla, mógł rzucić przez ramię „ładne zagranie" lub przyczitować, np. patrząc, gdzie ten kampi. Taki wallhack na żywo. Oczywiście wszystko w ramach dobrej zabawy, nie złośliwości. A gdy nam się znudziło ślęczenie przy komputerach, odpaliłem konsolę i najnowszego Mortala. Może to nie było bardzo retro, ale zupełnie dla nas niespodziewanie łeb wyrwany z kręgosłupem wyglądał dokładnie tak, jak go pamiętaliśmy sprzed lat. □

eprasa.pl 247e40472a





Painkiller
Pierwszy polski FPS, którym zachwycili się nie tylko rodzimi gracze i recenzenci.

Polskie FP

Polacy nie gęsi i swoje dobre FPS-y mają. Ale początki były dość trudne. Przypomnijmy wyboiste i kręte ścieżki, którymi nasi rodzimi twórcy zmierzali ku chwale i dużym pieniądzom.

Marcin „Koso" Kosman

Mirosław Dymek dał się wcześniej poznać jako specjalista od strategii czasu rzeczywistego. Najpierw błysnął ciepło przyjętymi Polanami, co dostrzeżono w TopWare, które właśnie otworzyło polski oddział. Tam zajął się tym, co lubił – czego efektem był udany RTS Earth 2140 – ale ciągnęło go do spróbowania czegoś innego. Wraz z Krzysztofem Foltmanem rozbierali na czynniki pierwsze różne elementy gier, choćby Dooma. Zdobywana w ten sposób wiedza zaowocowała chęcią rozpoczęcia własnego projektu.

Cel – pal!

Target (1998) miał być polską odpowiedzią na Quake'a, choć ostatecznie bliżej mu było raczej do Duke Nukem 3D, przynajmniej jeśli chodzi o prezencję i zabawę designem poziomów. Dwuwymiarowe sprite'y nie mogły zachwycić w czasach, gdy na rynku dominowały już Quake 2 czy Half-Life. Biorąc jednak poprawkę na to, że również komputery w polskich domach nie nadążały za zachodnimi standardami, możliwość odpalenia przyjemnego i osadzonego w znajomych graczom realiach FPS-a na Pentiumie 133 była nie do przecenienia. (Recenzja gry w numerze).

Zapylony Bytom

Krótko potem na rynku pojawił się tworzony przez dwa lata **Pył**. Również powstawał w trudnych warunkach, choć innego rodzaju. Studio mieściło się na terenie bytomskiej Huty Bobrek, a industrialny klimat i ponure, zaniedbane otoczenie przełożyło się na wrażenia towarzyszące rozgrywce. Akcja Pyłu toczyła się w dalekiej przyszłości i opowiadała historię Sope'a, który trafił na odległą Arenę, pozostawione przez ludzkość miejsce pełne starej, zapomnianej technologii. Gra miała inne ambicje niż popularne FPS-y, zamiast na intensywną akcję stawiała na stateczne strzelanie i skradanie się, czyniąc z lunety kluczowy przedmiot pozwalający przetrwać, a z amunicji – towar luksusowy. Ciekawostka: wiecie, jak nazywał się engine tej gry? Otóż – Chlast. Świetna nazwa!

Mortyrologia

Z gatunkiem, który stał się papierkiem lakmusowym mocy sprzętu i umiejętności developerów, postanowiła się zmierzyć zasłużona dla polskiego rynku firma Mirage. Stery projektu objął Sebastian Zieliński, który wraz z ekipą TSA dał się poznać na Amidze jako elastyczny twórca – robiąc zarówno gry z perspektywą rodem z Alien Breeda (Rooster), jak i FPS-y. Zwieńczeniem ich amigowej kariery była strzelanina Project Battlefield (1995), której dystrybutorem został Mirage, zapoczątkowując tym samym współpracę. Kolejny projekt, który finalnie skończył jako **Mortyr**, nie od razu opowiadał o strzelaniu do Niemców. Powstała produkcja bez kompleksów i – po raz pierwszy w dziejach FPS-ów znad Wisły – na miarę swoich czasów. Ładna, szybka, z zapierającymi dech w piersiach momentami, np. gdy bombowiec przelatuje nad głową przy zimowej aurze i sypiącym śniegu. *[Obszernie o historii Mortyra piszemy w tekście „Postrzelajmy do hitlerowców!" w tym numerze Retro – dop. Smg].*

> Nie od razu Kraków zbudowano, nie od razu też Polacy stworzyli FPS-a na światowym poziomie.

Wrocławskie FPS-y

W niecodzienny sposób do tematu FPS-ów podszedł Techland, który w tworzeniu gier wciąż się dopiero rozeznawał, próbując różnych gatunków. **Crime Cities** z roku 2000 (71% na Metakrytyku) było ambitną próbą przeniesienia formuły FPS-a (choć był też widok zza maszyny) w powietrze, pozwalając pilotować statek i ruszać w dzikie pogonie między wieżowcami miasta

eprasa.pl 247e40472a

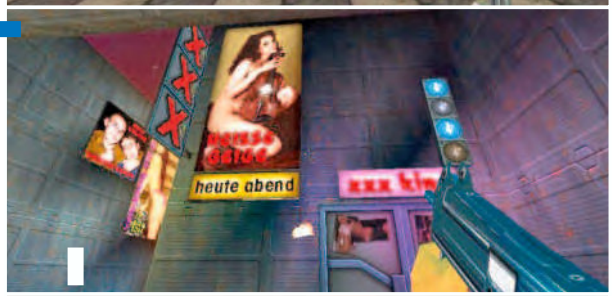


Chrome
Na początku miał troszkę problemów, ale po paru patchach okazał się całkiem dobrą grą.

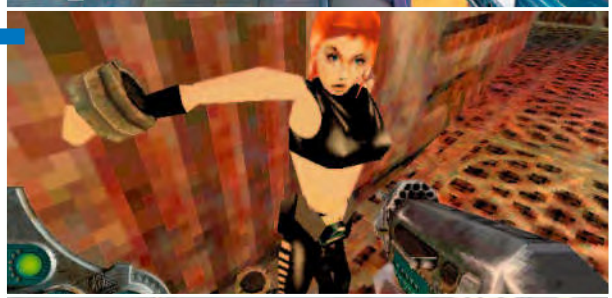
S-y



Target
Biedny, bury, niedopracowany. Ale to pierwszy polski FPS na PC.



Mortyr
Podróże w czasie, hitlerowcy, olśniewające lokacje, wspaniałe momenty... i masa niedoróbek. Zmarnowana szansa na hit.



Pył
Z miłym zdziwieniem to mówię – grafika tej gry nieźle zniosła próbę czasu. Choć widać, że niektóre postacie mają dość duże piksele. :)



Crime Cities
Polska odpowiedź na Descenta i G-Police.

przeszłości. Na Independent Games Festival – dziś największej imprezy poświęconej grom niezależnym – Crime Cities otrzymało nagrodę za najlepsze wrażenia artystyczne. Szkoda, że nie udało się tego przekuć na większy sukces międzynarodowy – tu na drodze stanął nieuczciwy wydawca, z którym sądzono się jeszcze wiele lat.

O trzy lata późniejszy i również osadzony w przyszłości **Chrome** zebrał zbliżone oceny (średnia – 69%). Ważniejsze od dobrych opinii w Polsce i na Zachodzie było jednak to, że stanowił jednocześnie kamień węgielny pod to, co miało stać się specjalnością firmy w następnych latach – wykorzystanie swojego silnika na potrzeby FPS-ów, również licencjonowanych. To właśnie kolejne wersje Chrome'a napędzały serię Call of Juarez oraz światowe bestsellery Dead Island i Dying Light, zapewniając Techlandowi skarbiec pełen gotówki.

Z piekła do nieba

Painkiller (2004) był pierwszym projektem studia People Can Fly, które Adrian Chmielarz założył wraz ze współpracownikami po odejściu z Metropolis. Niewielka grupa twórców rozpoczęła prace nad ambitnym FPS-em, porywając się – wydawałoby się – z motyką na słońce. Udało się znaleźć światowego wydawcę, firmę DreamCatcher, którą jakość prac mocno zaskoczyła. **Painkiller był brutalny, krwawy i niezwykle dynamiczny**, w stylu przypominającym stare strzelaniny z widokiem z oczu. Do tego skąpano go w diabelskim sosie, bo opowiadał o walce z pomiotami Lucyfera. Miejsce w historii ma painkillerowy arsenał, z kołkownicą na czele. Dziś można żałować, że do gry nie trafiły etapy podwodne czy jazda motocyklem, bo i je przewidywano. Nie zmienia to faktu, że **Painkiller zdobył światową sławę**, również jako gra e-sportowa. (Średnia ocen 81%. Ciekawostka: najniższą ocenę – 49% – wystawiło mu pismo PC Format, tzn. to brytyjskie). Ukłonem w kierunku polskich graczy było wydanie jej w naszym kraju za niespełna 20 złotych.

FPS-y z taśmy

Z licencji na silnik Chrome skorzystało City Interactive (potem CI Games, a wcześniej Lemon Interactive) w takich produkcjach jak **Terrorist Takedown: Wojna w Kolumbii** (średnia ocen 39%) czy **Mortyr III: Akcje dywersyjne**. Jednak pierwszego FPS-a dla firmy Marka Tymińskiego stworzyła ekipa Detalion, znana wcześniej z mystopodobnych przygodówek, takich jak A.D. 2044 czy Schizm. **Nina: Kroniki Agenta – Tunele Afganistanu** (2002) uchodzi dziś za jedną z najgorszych polskich produkcji. Już sam fakt zatrudnienia do tytułowej roli rodzimej modelki konsternował, a dalej było tylko gorzej – zachowanie przeciwników i samo strzelanie, delikatnie mówiąc, nie powalały. Ale wspomniana seria FPS-ów, czyli odciskanych od sztancy kolejnych słabych, żenujących lub co najwyżej średnich produkcji, wreszcie zachęciła City Interactive do zmierzenia się z projektem o większym budżecie i ambitniejszych celach. Bezpośrednią inspiracją dla gry Sniper: Ghost Warrior był jednak **Snajper: Sztuka zwyciężania** – mniej znana produkcja z 2007 roku, która wprawdzie pod względem poziomu nie odbiegała od wcześniejszych dokonań wydawcy, ale za to doskonale się sprzedała.

Od tego czasu rodzime FPS-y mają się nieźle. Serię Call of Juarez wieńczy jak na razie spektakularny Gunslinger, Sniper: Ghost Warrior właśnie doczekał się trzeciej odsłony, parkourową wizją widoku z oczu zachwycił Dying Light, na horyzoncie majaczy Get Even. A po drodze były przecież jeszcze choćby Bulletstorm, Hard Reset, NecroVision czy Superhot. Trudno nazywać ten gatunek polską specjalnością – ale to już nie te czasy, że musimy gonić za resztą świata, godząc się na rozmaite kompromisy. □

Jeszcze Pył nie opadł

Jarosław Świerczek, autor oryginału, od 10 lat pracuje nad nową wersją Pyłu, dostosowaną do współczesnych systemów. Po drodze zapadła decyzja o przeniesieniu projektu na silnik Unity. Gra miałaby być rozbudowana o elementy, których nie zdążono wprowadzić w wersji z 1998 roku – choćby postać nawigatora imieniem Jafo, który wspomagałby głównego bohatera w trakcie misji. Na blogu Jarka (pyl1998.wordpress.com) można śledzić postęp prac.

eprasa.pl 247e40472a

Postrzelajmy do hitlerowców!

Zbliżający się koniec XX wieku to najwyższy czas na stworzenie przez Polaków czegoś, co mogłoby w końcu jak równy z równym konkurować z zachodnimi hitami z kategorii AAA. Gry, która nie będzie wreszcie podsumowywana w recenzjach litościwą frazą „...ale jak na polską grę/nasze warunki/nasze możliwości, to nawet całkiem niezła". A przynajmniej takie były ambitne plany. ■ *Rhett Feel*

Producent:
Corwin Software Studios
Premiera:
1999
Platforma:
PC
Gatunek:
FPS
Jak zagrać:
kupić (np. Steam/GOG)

Wszystko zaczęło się od tego, że utalentowany programista Sebastian Zieliński stworzył w 1997 roku FPS-a na Amigę zatytułowanego Project Intercalaris. Gra była – jak na możliwości Amigi – bardzo dobra. Tyle że ten komputer był już praktycznie „na wylocie" *[patrz: „Amiga: ostatnia wojna" w tym Retro - Smg]*. Zieliński przesiadł się więc na PC, gdzie opracował rewelacyjny na owe czasy silnik 3D o nazwie IC Engine, znany też jako Calaris IC. A że już wcześniej współpracował z Tomaszem Mazurem, kiedyś dziennikarzem Bajtka, a później wydawcą (nazwa Mirage Software na pewno jest znana fanom retrogrania), szybko doszli do porozumienia. Ty masz umiejętności i engine, a ja pieniądze. Zatem...

...będziemy robić grę!

Skompletowano ekipę i wzięto się do roboty. Początkowo projekt nosił tytuł **Netguard**. Miał to być osadzony w realiach SF kryminał, czy raczej technothriller, z prywatnym detektywem w roli głównej. Pomysł jednak jakoś nie „zatrybił" i dość szybko trafił do kosza. W następnej wersji gra była horrorem o nazwie **Insanity**. Wcielić się mieliśmy w pacjenta szpitala psychiatrycznego, będącego świadkiem eksperymentów dokonywanych na pensjonariuszach tego ośrodka przez szalonego naukowca. Akcja miała się toczyć w starym zamku, kościele, na zapuszczonym cmentarzu i tym podobnych nastrojowych miejscówkach. Ale producent gry, wspomniany Tomasz Mazur, ciągle nie był zadowolony. „Od początku nie byłem fanem tego pomysłu, to nie moje klimaty, nie lubię horrorów (...). Powiedziałem: »Panowie, przecież my mamy strzelać, a do kogo się strzela? Do hitlerowców!«".

> „Panowie, przecież my mamy strzelać, a do kogo się strzela? Do hitlerowców!"
>
> *[Tomasz Mazur, producent]*

Mędzierz, Seba Mędzierz

I tak narodził się Mortyr. Jest to zbitka słów „martyr" (męczennik) i „mortar" (moździerz). A jednocześnie nazwisko głównego bohatera gry. Fabuła jest nieco zakręcona, bo zaczyna się w roku 2093, w świecie, w którym Niemcy wygrali II wojnę światową dzięki temu, że pod koniec 1944 zbudowali wehikuł czasu i z przyszłości sprowadzili potężny artefakt, który wykorzystali w charakterze broni. To wprawdzie zapewniło im zwycięstwo, ale też doprowadziło do katastrofalnych zmian w klimacie, które narastały wraz z upływem lat, grożąc totalną apokalipsą. Jeden z niemieckich naukowców uczestniczących w tym projekcie, Jürgen Mortyr, postanowił przywrócić więc historii pierwotny bieg. Cofnął swego syna – Sebastiana! – w okres poprzedzający użycie chronotransportera, zlecając mu, by... nie dopuścił do jego uruchomienia. Czyli w praktyce wystrzelał wszystkich stojących mu na drodze do zniszczenia owej maszynerii, ukrytej gdzieś w starym zamczysku. Wskutek różnych wydarzeń misja Mortyra juniora nieco się skomplikowała i w efekcie musiał troszkę sobie powędrować i w czasie, i przestrzeni, zanim po morderczej walce (m.in. z trzema robotami na stacji orbitalnej) dopiął swego, niszcząc dla pewności i maszynę czasu w 1944, i ów tajemniczy artefakt w 2093.

Stuki i zgrzyty

Produkcja ruszyła z kopyta... Tylko że był to co najwyżej mocno ociężały kłus, a nie triumfalny cwał w szumie husarskich skrzydeł, bo grę tworzyły dwa oddzielne zespoły – jeden w Toruniu, drugi w Warszawie. Do tego jeszcze główny programista mieszkał w Zgierzu, pod Łodzią. A że działo się to w czasach, gdy komórki i dostęp do internetu były w Polsce symbolami statusu, a nie narzędziami pracy, nietrudno się domyślić, że rodziło to masę rozmaitych problemów logistycznych oraz komunikacyjnych i znacząco spowalniało tempo pracy. Niewiele brakowało w pewnym momencie, by produkcję Mortyra zawieszono... ale jakoś udało się wyjść na prostą. Tym niemniej **była to „wielka improwizacja"**, co niestety po grze widać. Np. początkowo akcja dziejąca się w przyszłości była tylko uwerturą, bo niemal cała gra miała się toczyć w realiach II wojny, plus epilog również osadzony w 2093. Ale twórcom (a także zachodniemu wydawcy, firmie Interactive Magic) tak się owe futurystyczne otoczenie (i uzbrojenie) spodobało, że szybko rozbudowali „przyszłościowe" miejscówki do aż 11 leveli (z 29 dostępnych w grze). A jak wiadomo, gdy coś się robi szybko, to zwykle nie jest to zrobione dobrze. I Mortyr to piękny dowód słuszności tej tezy. **Jest bar-**

eprasa.pl 247e40472a



Tak, to jest jedna z tych miejscówek, na widok których w 1999 wszystkim „opadały kopary". Trzeba przyznać, że były ku temu powody.



Coś tu chyba z perspektywą „nie teges". Albo może to Niemcy mieli w tym zamku bardzo duże kafle podłogowe oraz bardzo małych strażników?



Wiedźtyr

Na enginie Mortyra powstała pierwsza wersja... Wiedźmina. Jednak z uwagi na to, że technologia nie za bardzo pasowała do mechaniki cRPG, co rodziło masę problemów, ta wersja gry szybko została zarzucona przez twórców. (Więcej na ten temat możecie poczytać w Retro #1, w tekście „Wiedźmin rodził się trzy razy"). Wypada tylko się cieszyć, że tak zrealizowany Wiedźmin nie ujrzał światła dziennego.

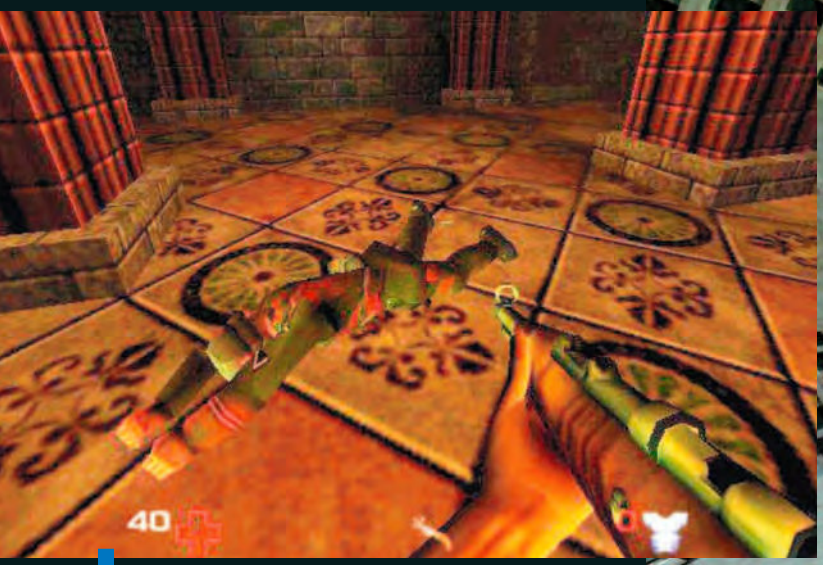
dzo, bardzo nierówny, widać, że zabrakło czasu, ludzi i kasy na staranne testy i szlify.

Piękna, gdy pusta

Calaris IC był idealny do tworzenia przestronnych lokacji, które można by scharakteryzować jakże oklepanym dziś słowem „epickie". Ale chyba każdy, kto pamięta tamte czasy, zrobił „wow!", widząc po raz pierwszy screen ze słynną miejscówką w kościele, gdzie światło padało przez ogromne witraże, odbijające się w lśniącej posadzce. (Witraże były „niszczalne", podobnie jak sporo innych elementów otoczenia). Wedle Tomasza Mazura na przedpremierowych pokazach zachodnim partnerom na widok gry „opadała kopara". Zresztą do dzisiaj te lokacja nie wyglądają źle, a przecież to 18 lat już minęło... Padający na zewnątrz śnieg (i pozostające na nim ślady Seby) też wtedy robiły wielkie wrażenie. I gdyby tylko po wyglądzie pustych lokacji oceniać ów tytuł, otrzymalibyśmy światowy hit. Problem w tym, że cała reszta Mortyra grała w zupełnie innej lidze.

W efekcie **mamy do czynienia z dość trywialną „tunelową" strzelanką**. Żadnych dialogów, zagadek logicznych, minigier, QTE, alternatywnych tras czy choćby ładnych cutscenek w niej nie znajdziecie. Kulały animacje i projekty postaci oraz AI wrogów, raziło mierne udźwiękowienie. Dodajmy do tego raczej kiepską optymalizację – gra była jak na owe czasy mocno zasobożerna. A gameplay... cóż, gdy już graczowi opatrzyło się podziwianie rozległych wnętrz i lustrzanych podłóg, to orientował się, że tak naprawdę „Mędzierz" nie miał nic specjalnie ciekawego do zaoferowania(*). A w czasach Half-Life'a, Unreala i System Shocka mechanika rozgrywki rodem z Dooma – „zabij wszystkich, podnieś

eprasa.pl 247e404728



Projekty postaci anatomicznie są dość... oryginalne. Gość ma ręce znacznie dłuższe niż nogi, a goleń wyrasta mu ze środka stopy. I jeszcze te baloniaste dłonie...



Etapy rozgrywane w przyszłości oferowały co prawda efektownie działające uzbrojenie, ale wizualnie i designersko nie powalały.

klucz, otwórz przejście na następny etap" – już graczom nie wystarczała.

Procenty i centy

Pomimo tego „nasi" dziennikarze ocenili Mortyra bardzo wysoko (90% w PC Games CD i PC Gamer Po Polsku, „Gra Roku" w ŚGK, 80% w CDA(**), Secret Service i Gamblerze; tylko Reset wyłamał się z tego pochwalnego chóru i dał mizerne 45%). Ewidentnie zadziałał tu lokalny patriotyzm oraz wspomniany na początku syndrom patrzenia przez łagodzący ostrość ocen filtr „polskiej gry". Co widać choćby w recenzji z Gamblera – „jak na polską grę zrywa kask, rzuca na kolana i, oczywiście, kopie w tyłek". A co, gdy się oceni tę grę po prostu – jako grę, bez żadnej taryfy ulgowej za pochodzenie i to, że programiści mieli do szkoły pod górkę i szli do niej podczas burzy boso przez ciemny las, gdzie wilcy wyją? Wymowną odpowiedzią jest **średnia wyciągnięta z zachodnich ocen – rzędu 60%** (acz i tam była jedna recka dająca 90% i kilka wyceniających Mortyra na 75-80%). W sumie gra znalazła **300 000 nabywców, z czego ponad 150 000 w Polsce** (wedle deklaracji wydawcy z roku 2004(***) i nadruku na pudełku z reedycją).

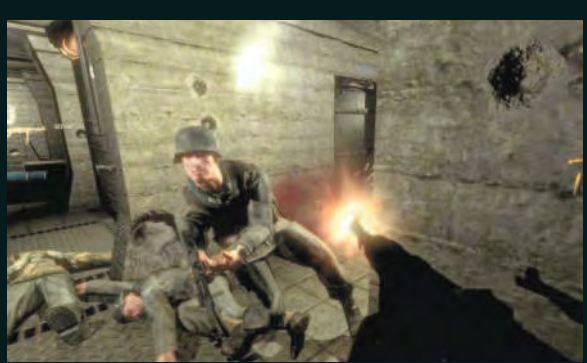
> „Jak na polską grę zrywa kask, rzuca na kolana i, oczywiście, kopie w tyłek". [Gambler]

Kwestia rozliczeń finansowych Mortyra jest nawet po latach drażliwym tematem. Wydawca deklarował, że nie tyle na niej zarobił, co raczej odzyskał włożone w produkcję środki (z małą górką, głównie dzięki dobrej sprzedaży gry w Rosji), a jedynym, kto miał z tego sensowne pieniądze, był jej główny programista. (Ten ponoć nie za bardzo się z ową tezą zgadza). Przy okazji Mazur ponarzekał na ówczesnych zagranicznych partnerów, którzy z różnych powodów totalnie spaprali promocję i dystrybucję tej gry na zachód od Odry. Dawni współpracownicy z kolei zgłaszają pod jego adresem rozmaite żale i pretensje. Takie tam polskie piekiełko...

Trója, siadaj!

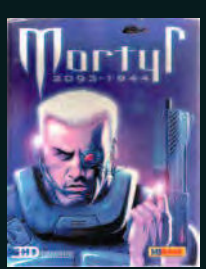
Z perspektywy czasu możemy ocenić Mortyra jako **ambitną, ale skazaną na porażkę próbę** wprowadzenia polskiej drużyny do branżowej Ligi Mistrzów. Lecz było na to za wcześnie, twórcy i wydawcy nie dojrzeli jeszcze do tego poziomu i nie udźwignęli ciężaru, który ambitnie wzięli na klatę. □

(*) Dobra, jeden pomysł był naprawdę świetny – Niemcy też musieli zbierać amunicję z planszy, bo nie mieli jej nielimitowanej, a trafieni szukali apteczek, by podreperować zdrowie. Wroga można było więc np. zmusić do wystrzelania całej posiadanej amunicji i potem dorwać go, gdy gorączkowo szukał zapasowych magazynków. Tyle że z realizacją owej idei było tak sobie, bo hitlerowcy – gdy już wyczyścili do zera wszystkie dostępne zapasy – biegali po mapie jak głupi.
(**) Na pudełku z reedycją gry jest logo CDA z oceną 90%, ale w piśmie recenzent wystawił 8/10. Sprawdziłem.
(***) Podobno Tomasz Mazur mówił też o milionie (!) sprzedanych egzemplarzy Mortyra, która to wartość nie wydaje mi się jednak zbyt prawdopodobna.



To be continued...

Mirage wypuściło grę Mortyr 2: For Ever w 2004 roku. Przeszła bez echa, uzyskując na „Metakrytyku" średnią ocen w granicach 55% (co zabawniejsze, miała gorsze oceny w Polsce niż na Zachodzie). Następne części Mortyra wydane były już przez City Interactive. Na zmodyfikowanym techlandowskim Chrome Engine powstał Mortyr III: Akcje dywersyjne (2007), a Mortyr: Operacja Sztorm (2008) wykorzystywał silnik znany m.in. z F.E.A.R. Ale obie nie zrobiły furory nawet w Polsce. („Przykład wojny błyskawicznej? Najnowszy Mortyr – całą grę można przejść w dwie godziny" – wyzłośliwiał się jeden z recenzentów).



Zensiert!
W niemieckiej wersji gry usunięto wszelkie nawiązania do nazistów. Mortyr walczy tam z sektą „Chronoteków", która chce zapanować nad światem. Warum bin ich nicht überrascht?

eprasa.pl 247e404728



Aleksy „Alex" Uchański

Widziałem świt polskiego gamedevu

W latach dziewięćdziesiątych pomysł, żeby w Polsce produkować gry, wydawał się absurdalny. Przecież to było niewykonalne: sfinansować i zrobić grę o zachodniej jakości, a potem przebić się z nią na globalnym rynku. Na coś takiego mogli się porwać tylko ludzie szaleni. Na szczęście kilku się znalazło.

Pierwszym, którego poznałem, byłem ja sam. W pierwszej klasie liceum uczyłem się programować w Turbo Pascalu, więc od razu wziąłem się do produkcji gry z kolegą, którego część z was zna jako Gawrona z Top Secretu, a inna część jako profesora Gawrysiaka z Politechniki Warszawskiej. Wybór padł na Magię i Miecz i w projekcie doszliśmy do etapu, że łaziło się po zewnętrznym kręgu krainy, było pięć klas postaci i masa zabawnych dla licealisty eventów takich jak „Twoja dziewica straciła cnotę, odłóż ją na stos kart już zużytych" albo „Wdepnąłeś w g..., Twoje morale bardzo na tym ucierpiało". Potem ktoś zgubił dyskietki z kodem, a konkretnie byłem to ja, i projekt przerwaliśmy. Dziś po raz pierwszy publicznie ujawniam tę niepowetowaną stratę polskiej kultury growej.

> Największy sukces odnieśli ludzie traktowani przez branżę niepoważnie lub nielubiani... i którzy się tym zupełnie nie przejmowali.

Pierwszym prawdziwym twórcą gry, jakiego los postawił na mej drodze, był Marcin Borkowski, znany jako Borek, mój pierwszy szef i drugi redaktor naczelny Top Secretu, pisma, w którym debiutowałem, o rany, dokładnie ćwierć wieku temu. Borek w roku 1986 napisał grę na ZX Spectrum pod tytułem Puszka Pandory, postapo tekstówkę luźno inspirowaną sławnym opowiadaniem Marka Baranieckiego „Głowa Kasandry". Dyskusję na temat tego, czy to była Pierwsza Polska Gra o Charakterze (Nieintencjonalnie) Zbliżonym do Komercyjnego, jest długa. W ramach eksterytorialności tej rubryki uznajmy, że tak. *(Popieramy! – dop. red.)*.



Jam ci, w stylówce rodem z A.D. 1995, w otoczeniu ekipy Leryx Longsoftu.

Chyba w 1994 roku spotkałem Adriana Chmielarza. To było już po jego Tajemnicy Statuetki, prostej statycznej przygodówce opartej na zdjęciach, a jakoś tuż przed Teenagentem – pełnokrwistym, zabawnym point'n'clickiem. Adrian od razu zrobił na mnie wielkie wrażenie, które utrzymuje się do dzisiaj. Mieszkał w kawalerce vis-à-vis pubu Zielona Gęś i w piątkowe wieczory często siadaliśmy tam przy piwie z nim oraz Jackiem Piekarą i gadaliśmy o grach i polityce, raczej w atmosferze brania się za łby, co wspominam jednak ze wzruszeniem. Czasem koło północy z pubów na Polach Mokotowskich przychodził Gulash, zawsze trzymał w ręce browar, na modłę amerykańską owinięty w torebkę papierową. Adrian miał wtedy kilka otwartych projektów, jedne (Teenagent, Khatarsis, Gorky 17) się ukazały, inne przepadły. Pamiętam na przykład chodzonego beat 'em upa Haunted City, fotorealistyczna grafika i w roli głównej wielki łysy instruktor kulturystyki z jednej z warszawskich siłowni. Ale bym w to grał! Niedługo potem ukazał się też Teenagent na CD, głos głównego bohatera podkładał Gulash, a ja byłem jednym ze strażników. Nawet jakoś specjalnie pozmieniali animację, żeby sobie z tej sytuacji pożartować. Tak czy owak, była to pierwsza gra z pełnym polskim dubbingiem i cieszę się, że jest tam moja cegiełka.

W drugiej połowie lat 90. poznałem zaś goszczącego mnie tu życzliwie naczelnego CD-Action, który wtedy pracował u producenta gier, Leryx Longsoft, nad grą (niewydaną) Tajemnice Starego Liceum. Głównym projektem firmy był Lew Leon, wydany ostatecznie przez CD Projekt, zdaje się, że z sukcesem komercyjnym. Potem byli jeszcze koledzy z krakowskiej firmy Nekrosoft. Robili grę Rezerwowe Psy, niepoprawną politycznie, marketingowaną na skandalu. Miała tylko jedną wadę: grać się w nią nie dało. Znajomość była jednak wesoła, pamiętam uroczystą premierę gry w Krakowie, na poligonie, ze striptizerką, wojskową grochówką i innymi atrakcjami.

Druga połowa lat 90. to było też pojawienie się Techlandu, wtedy jeszcze jako dystrybutora gier. Na początku ta firma nie była traktowana przez tzw. branżę poważnie. W ogóle z perspektywy czasu mam wrażenie, że największy sukces odnieśli na polskim rynku gier ludzie, którzy przez tzw. branżę nie byli traktowani poważnie, raczej nie byli lubiani, a przede wszystkim zupełnie się tym nie przejmowali. Robili swoje i wierzyli w swoje pomysły. Dziś są multimilionerami.

Przez całe „najntisy" panowało przekonanie, że produkcja gier to ciężki kawałek chleba, firmy powstawały i zwijały się, nawet gdy odniosły komercyjny sukces jak Chaos Works (legendarny zespół, którego członków poznałem dopiero w XXI wieku) z Fire Fightem, globalnie wydanym przez Electronic Arts i entuzjastycznie w świecie przyjętym. **Kiedy więc na początku lat zerowych CD Projekt ogłosił, że idzie w produkcję gier, uznałem ten pomysł za absurdalny.** Potem jako felietonista często dworowałem sobie z przeciągającego się projektu, aż Michał Kiciński napisał do mnie sążnistego maila z zasadniczo słusznymi pretensjami. Z perspektywy czasu przyznaję, że nieco pomyliłem się w ocenie, która dołączyła do panteonu moich wielkich proroctw, takich jak to z 1997 roku, że niedługo już będzie po konsolach, bo przecież pecet ostatecznie zwycięży. □

eprasa.pl 247e40472a

DOOMY INACZEJ

Wolfenstein 3D, a zwłaszcza Doom – ustanowiły na lata pewien standard, którego trzymali się niemal wszyscy ich następcy. Marathon, Heretic, Rise of the Triad, Dark Forces, Duke Nukem 3D, Blood, Alien Trilogy, Quake – wprowadzały nowe elementy i dodawały do gatunku coś od siebie, jednak ogólne zasady pozostawały niezmienione.

Bartłomiej Kluska

Koniec końców i tak chodziło przecież o eksterminację wszystkich wrogów w zasięgu strzału, zbieranie apteczek i nowych broni oraz szukanie kluczy otwierających przejścia do dalszych partii labiryntu. Jednak choć gigantyczna popularność „doomopodobnych" (jak nazywała je polska prasa growa) pozwalała deweloperom na intelektualne lenistwo, już wtedy pojawili się twórcy, którzy **mieli zupełnie inne pomysły na to, jak mogą wyglądać FPS-y**. Nie udało im się pchnąć rozwoju gatunku w odmiennym kierunku, ale pozostawili po sobie bardzo interesujące gry. Prześledźmy pierwsze próby zrobienia „doomów" inaczej.





QUARANTINE

IMAGEXCEL/GAMETEK (1994)

Nieodległa przyszłość. Przestępczość w Kemo City, dawnej stolicy amerykańskiego przemysłu motoryzacyjnego, wzrasta do poziomu, w którym władze muszą wreszcie przestać udawać, że kontrolują sytuację. Rozpoczyna się akcja o kryptonimie „Kwarantanna", betonowy mur oddziela miasto od reszty kraju. Gdy z hukiem zamyka się ostatnia prowadząca na zewnątrz brama, Kemo staje się wielkim więzieniem, pozostawionym bez kontroli i skazanym na powolny upadek. Kilka lat później, działając w porozumieniu z rządem USA, korporacja OmniCorp wpuszcza do wodociągów miasta eksperymentalny preparat, który ma zbawiennie oddziaływać na psychikę pozostałych przy życiu mieszkańców. Niestety, zmieszany z wodą specyfik powoduje u większości pijących wzrost agresji, w konsekwencji rodząc tendencje psychopatyczne. Na ulicach panuje chaos, liczba morderstw lawinowo rośnie i nikt nie może być pewny, że rozpoczynający się kolejny dzień życia nie będzie jego ostatnim. Prowadzący uzbrojoną i opancerzoną od kół po dach taksówkę Drake Edgewater wie, że to najwyższa pora, by zwijać się z umierającego miasta. Podobno za odpowiednio duże pieniądze przyjaciele przyjaciół mogą pomóc mu w wydostaniu się poza mur i powrót do normalnego społeczeństwa...



„Ciekawe, jaką ma taryfę"... Co jak co, ale tego klasycznego actionowego podpisu nie mogliśmy tu nie wykorzystać.

Tak zaczyna się fabuła Quarantine. Wszystko trochę jak z „Ucieczki z Nowego Jorku", trochę jak z najfajniejszych opowiadań Williama Gibsona, a gracz, zamiast chodzić napakowanym marine po księżycowej bazie i naparzać do Obcych, **wozi po Kemo różnych freaków, próbuje przeżyć i zarobić kasę na ewakuację z oszalałego miasta** (niestety, nie każdy klient będzie chciał zapłacić za kurs). Zdolności manualne to nie wszystko, w grze bowiem uwypuklono wątek ekonomiczny – za zarobione na taryfie pieniądze można dokupić dodatkowe gadżety do swojego samochodu (miny, miotacze, pancerze, dopalacze, ba! – jest nawet piła tarczowa), co pozwala realizować trudniejsze misje (dostarczanie przesyłek dla ruchu oporu, likwidacja szpiegów OmniCorpu...) i przechodzić do lepszych dzielnic. Quarantine – jak GTA trzy lata później – oferuje graczowi otwarty świat i swobodę w działaniu. Drake, zamiast wozić klientów, może po prostu kręcić się po mieście bez celu, by podziwiać kolejne lokacje lub np. rozjeżdżać przechodniów. Autorzy wykazali się innowacyjnością również przy wykorzystaniu perspektywy z oczu gracza. Spojrzenie w lewo lub prawo pozwala uzyskać widok przez boczną szybę taksówki – użyteczny, by likwidować wrogów za pomocą UZI.

Quarantine doczekało się sequela (Road Warrior), ale na tym kariera Drake'a Edgewatera dobiegła końca. Szkoda. Gdyby ktoś dzisiaj chciał spróbować ucieczki z Kemo City, musi pamiętać o dwóch podstawowych zasadach. Po pierwsze, dostosuj prędkość do warunków jazdy. Po drugie, zachowaj ograniczone zaufanie do innych uczestników ruchu drogowego. Bardzo ograniczone.

eprasa.pl 247e40472a





DESCENT

PARALLAX/INTERPLAY (1995)

W grze wcielamy się w pilota-najemnika, który musi oczyścić podziemne kopalnie ze zbuntowanych, zawirusowanych robotów, zniszczyć reaktory i jeszcze uciec, zanim wszystko wybuchnie – ot, historia, jakich wiele, ale nie dla fabuły uruchamiało się ten tytuł. „Tu labirynt jest naprawdę 3D. Korytarz może prowadzić w dowolnym kierunku, zawijać się kiszkowato, skręcać, słowem – **totalna swoboda, zwłaszcza że nie biegamy po nim, ale latamy i to w stanie nieważkości**" – pisał o Descencie zachwycony recenzent Gamblera. Był to główny atut gry, ale i jej istotny mankament, szczególnie że wielu graczy skarżyło się na objawy... choroby lokomocyjnej, jakich mieli doświadczać przy dłuższych sesjach z programem.

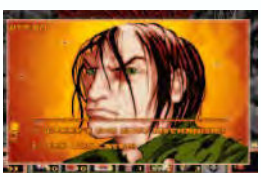


„Grafika jest lepsza niż w Descencie!" to kolejny klasyczny podpis rodem z prehistorii CDA. A wziął się stąd, że pewien polski wydawca tak powiedział, gdy skrytykowaliśmy kiepską grafę w „jego" grze.

„W tej grze wszystko dzieje się we wszystkich kierunkach" – pisał nieco zdezorientowany dziennikarz Secret Service'u, narzekając na trudności z zachowaniem kierunku, orientacją w plątaninie korytarzy, a także z czytaniem (również trójwymiarowej) mapy... Ba, problemem mogło okazać się nawet opanowanie rozbudowanej klawiszologii. Dla początkującego pilota już samo trafienie w miejsce, do którego chciał dolecieć, było wielkim sukcesem, a prowadzenie skutecznej wymiany ognia z robotami – źródłem ogromnej satysfakcji. **Ci zatem, którzy zdołali przejść przez etap zagubienia i zniechęcenia, wsiąkali w świat gry na długo.**

Pomógł w tym edytor poziomów, który zaowocował znaczną liczbą nowych, jeszcze bardziej skomplikowanych kopalni tworzonych przez graczy. Wszyscy oni mieli poczucie, że są już – jak pisał recenzent Gamblera – „w przedsionku prawdziwej wirtualnej rzeczywistości". Przecież w Descencie nawet przeciwnicy to nie proste bitmapy, jak w Doomie i jego następcach, ale obiekty 3D (id Software zrobi to samo dopiero w Quake'u). Oczywiście okazało się, że na wirtualną rzeczywistość trzeba jeszcze poczekać, ale Descent dorobił się dwóch sequeli i kilku naśladowców (Forsaken). Obecnie zapowiadane są kolejne gry w tym uniwersum.





STRIFE

ROGUE/VELOCITY (1996)

Przyszłość. Uderzenie komety zabiło niemal całe życie na Ziemi. Większość z tych, którzy ocaleli, popadła w religijny obłęd, by pod pretekstem głoszenia Słowa Bożego napadać, niewolić lub zabijać pozostałych. Wątły ruch oporu w tajemnicy szykuje odwet. W samym środku tlącego się konfliktu ląduje gracz – dobrze wyszkolony najemnik wyposażony w nóż i silnie rozwinięty instynkt przetrwania. Tak zaczyna się Strife – jedyna w tym zestawieniu gra wykorzystująca oryginalny silnik Dooma, a zarazem najbardziej od swojego przodka odległa.



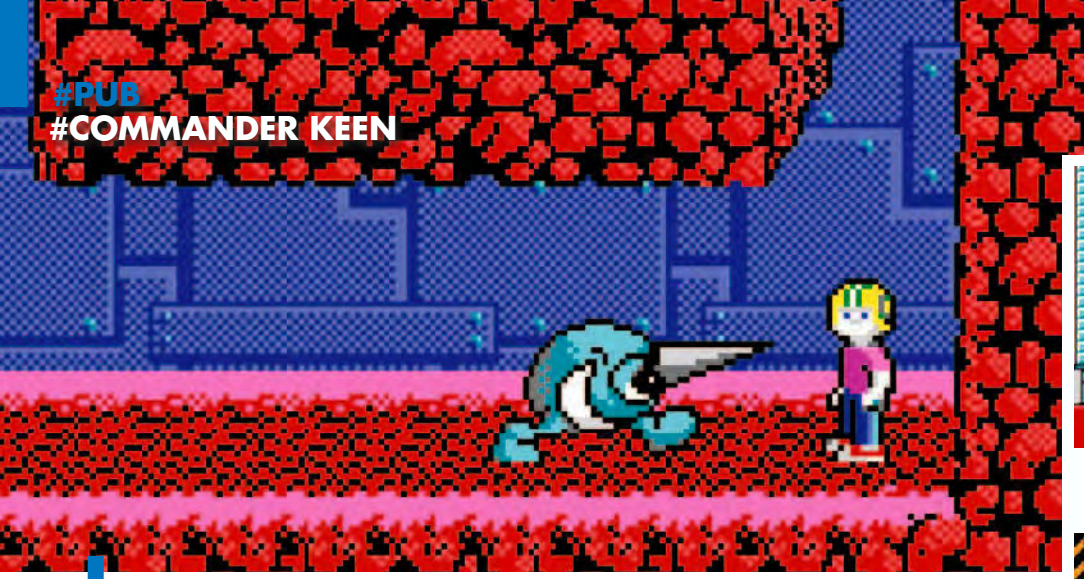
„Alleluja i do przodu" tutaj zupełnie nie działa. Tu trzeba myśleć. Dziwicie się, że gra nie odniosła sukcesu?

Wspomina redaktor Gamblera: „Wychodzę pierwszy raz na miasto, widzę jakiegoś dziadka, wyjmuję kuszę, bach, bach: trup! Nagle dookoła pojawiają się strażnicy, to ja na nich. Zabiję was wszystkich! Oni wyjmują kusze, bach, bach: trup! Przegrałem". Graczy przyzwyczajonych, że w grze wyglądającej jak Doom wystarczy wyciągnąć broń i rozstrzelać przeciwników, było więcej, ale wrogowie zaludniający kolejne poziomy Strife'a szybko weryfikowali takie podejście. Tu bowiem liczyło się przede wszystkim główkowanie. Myśleć należało nie tylko podczas licznych rozmów z mieszkańcami miasta, ulicznymi sprzedawcami czy barmanami w knajpach (którzy od zawsze bywają źródłem pożytecznych informacji), ale także w trakcie walki. Znane z Dooma strategie takie jak atak frontalny czy rozpoznanie bojem tutaj niemal za każdym razem kończyły się egzekucją. Wrogowie mieli przewagę liczebną i technologiczną, a bohater był zawsze sam i do tego słabo uzbrojony.

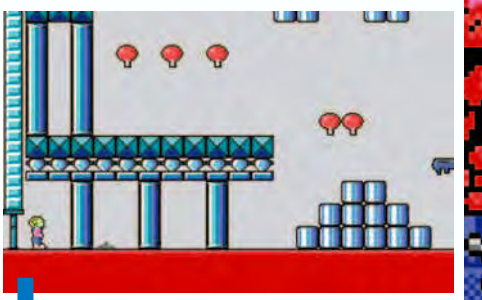
Strife miała również jeszcze jeden atut niespotykany w żadnym z wcześniejszych klonów Dooma – nieliniową fabułę. Gracz mógł wykonywać przewidziane dla niego zadania w różny sposób i w różnej kolejności, a podejmowane przez niego decyzje – np. czy wesprzeć ruch oporu – w znacznym stopniu wpływały na dalszy bieg wydarzeń. Konsekwencją tego były aż trzy zakończenia historii najemnika, któremu przyszło żyć w tym ponurym postapokaliptycznym świecie. Słabością tej bardzo interesującej gry okazał się natomiast wspomniany wcześniej... silnik Dooma, choć niespełna dwuipółletni, to już przecież przestarzały. Gracze, zamiast smakować Strife'a, zachwycili się fajerwerkami oferowanymi przez Duke'a Nukema 3D i Quake'a.

A że chodziło w nich znów o wymianę ognia w labiryntach, z rzadka tylko przerywaną szukaniem kluczy i apteczek? Trzy przytoczone wyżej historie wskazują, że w połowie lat 90. fanom FPS-ów nic więcej nie było potrzebne do szczęścia. □

eprasa.pl



„Keen" można przetłumaczyć na język polski jako „Bystrzak". Ale w takiej sytuacji nawet największy bystrzak ma problemy.



Jeśli kiedykolwiek zastanawialiście się, jak wygląda supertajna marsjańska baza kosmitów, to już wiecie!



Dobra wiadomość: w kolejnych częściach jest coraz ładniej, a zadania do wykonania są coraz bardziej urozmaicone. Zła wiadomość: wrogowie robią się znacznie groźniejsi.

Bystrzak kontra kosmici

Producent: id Software
Premiera: 1990
Platforma: PC
Gatunek: platformowa
Jak zagrać: Steam

To historia o tym, jak John Carmack i John Romero zrewolucjonizowali granie na pecetach. I nie, nie będziemy tu opowiadać o Wolfensteinie 3D czy Doomie.

■ *Bartłomiej Kluska*

Pod koniec lat 80. pecet nie nadawał się do gier zręcznościowych. Doskonałe przygodówki (Maniac Mansion), RPG (Ultima IV, Wasteland), strategie (Pirates!, Sim City)... – owszem, ale Super Mario Bros. na ośmiobitowej konsoli Nintendo czy Alex Kidd na Sega Master System biły na głowę każdą pecetową platformówkę. Wszystko zmieniło się, gdy w 1990 roku John Carmack, młody programista zarobkowo tworzący proste gierki dla magazynu dyskowego Softdisk, wpadł na pomysł, jak osiągnąć na pececie **efekt płynnego przewijania ekranu we wszystkich kierunkach** – wcześniej blaszak tego nie potrafił. Nawet Prince of Persia na PC kazał graczowi poruszać się ekran po ekranie!

> id Software to nie tylko kultowe FPS-y. To także innowacyjna platformówka, jakiej dotąd PC nie widział.

Tymczasem Carmack razem z kolegami z Softdisku Johnem Romero i Tomem Hallem, wykorzystując ów pomysł, przygotowali pecetowe demo Super Mario Bros. 3 i wysłali je do Nintendo. Japończycy nie byli jednak zainteresowani pecetową konwersją swojego wielkiego hitu. Ambitni autorzy nie zrazili się odmową. Na komputerach pożyczanych na noce i weekendy od pracodawcy, przybrawszy nazwę Ideas from the Deep, stworzyli własny przebój – **platformówkę science fiction**, w której głównym bohaterem był wyposażony w blaster i drążek pogo ośmiolatek ratujący świat przed inwazją kosmitów – Vorticonów. Gra miała tytuł Commander Keen.

Gra, choć **napisana „po godzinach" i w zaledwie trzy miesiące, okazała się produktem bardzo dojrzałym i innowacyjnym**, a wielu pomysłów mogliby pozazdrościć Carmackowi i Romero twórcy znacznie bardziej doświadczeni. Do poruszania się po świecie Keena służyła mapa pozwalająca wybrać poziom, który gracz chciał aktualnie przejść (a niektóre dało się ominąć). Drążek pogo umożliwiał dostawanie się na wyżej położone platformy, a różnokolorowe karty dostępu odblokowywały drzwi w tym samym kolorze (co dla fanów Dooma musi brzmieć bardzo znajomo). Pomysłem Toma Halla było natomiast, by trafieni z blastera wrogowie nie znikali, jak działo się to w innych grach, lecz zostawali na planszy, co miało uczyć młodych graczy, że śmierć to poważna sprawa. Z grona platformówek wyróżniały Keena również liczne sekrety – nie tylko cały ukryty poziom, ale nawet... „galaktyczny alfabet", wyświetlane tu i ówdzie pozornie losowe ciągi dziwnych znaków, których rozszyfrowanie pozwalało odczytywać pozostawione przez autorów komentarze i żarty (po latach te same znaki można było zobaczyć również w... Minecrafcie). W międzyczasie autorzy spotkali Scotta Millera, założyciela Apogee Software, który wyspecjalizował się w dystrybucji gier w modelu shareware. Miller udostępniał pierwsze, na ogół bardzo obszerne epizody swoich gier za darmo, zezwalając na ich swobodne kopiowanie np. poprzez BBS-y. By jednak zagrać w kolejne etapy i dowiedzieć się, jak wygląda zakończenie, trzeba było już zapłacić. Panowie dogadali się, więc Apogee rozpowszechniało w ten sposób również Commandera Keena. Aha, twórcy gry podjęli wówczas jeszcze jedną ważną decyzję, skracając nazwę studia – świat miał poznać ich jako **id Software**.

Debiut późniejszych autorów Dooma był ogromnym sukcesem i wydarzeniem przełomowym dla całej branży. Udowodnił graczom, że można napisać dobrą zręcznościówkę na peceta, a twórcom, że pecetowi gracze będą chcieli w takie produkcje grać. Już pierwszy czek od Apogee pozwolił Carmackowi i Romero rzucić pracę dla Softdisku i przejść „na swoje". Keen w ciągu roku dorobił się trzech sequeli, a byłoby ich więcej, gdyby nie programistyczne eksperymenty Carmacka, które zaowocowały powstaniem Wolfensteina 3D (1992; oczywiście był on również wydany przez Apogee jako shareware). Ale to już zupełnie inna historia *[patrz: „Dungeons & Nazis" w tym Retro]*. □

eprasa.pl 247e40472a



Wojciech „Blood" Tarczyński [van @ fb.com/starekonie30]

Odgłos przeładowania dwururki

Ponad 20 lat temu ukazały się Duke oraz Quake. Gry, które wpłynęły na moją psychikę, życie, gust oraz uwielbienie sieci fast food DUKE BURGER. Z tym ostatnim to akurat przesadziłem, chociaż obrona „burgera" w Call of Duty: Modern Warfare 2 do teraz śni mi się po nocach.

Dwadzieścia lat to cholernie dużo (jeśli masz te trzydzieści parę wiosen), cały świat zmienił się dookoła mnie. Wyjechałem z kraju, moja praca nie ma nic wspólnego z grami, nie gram na PC od ponad dekady, a nocki zarywam przy Dark Souls, Wiedźminie czy innym Bloodbornie. Dwadzieścia lat... i co z tego? Mogłoby ich być i ze sto – żaden „nowy świat", różne gatunki gier czy inne bzdury nie zmienią jednego – **uwielbiam shootery!** Uwielbiam postrzelać w FPP, przeżyć te niesamowite akcje, wsiąknąć na parę minut w ów totalny rozpiernicz i zapomnieć o wszystkich problemach. Znów czuję się jak wtedy – zwłaszcza że **te gry tylko teoretycznie ewoluowały przez tyle lat!**

Przykładów jest mnóstwo – najnowszy Doom (moja gra roku, zaraz obok Dark Souls III!), Wolfenstein: The New Order (wyśmienite! Chociaż autor recenzji w CDA był odmiennego zdania) czy już w ogóle jadąc po bandzie – Call of Duty (w trybie multi)! Pogięło mnie? Niekoniecznie – pomijając sam fakt, że od lat CoD-y działają na przerobionym silniku od id Software, zauważcie, jak szybko wasza postać się porusza, jak krótkie są respawny (w większości trybów), zmiana broni, reakcja na obrażenia i sam przebieg meczów w standardowym TDM-ie. **Przecież to wypisz, wymaluj Quake w innej oprawie!** Jest skillowo, jest szybko, non stop akcja daje nam po oczach, litry potu płyną po naszym ciele, a adrenalina rządzi naszym umysłem! Dla mnie CoD-owi jest najbliżej do tych „klasycznych" czasów, kiedy biegaliśmy po dm4 czy q2dm1, fragując kolegów i imponując koleżankom naszym skillem w posługiwaniu się rakietnicą.

Dobra, a co na to Duke? Niestety wszyscy to wiemy: Duke Nukem Forever zawiódł po całości. Przez to właśnie musieliśmy parę lat czekać (o paskudnym Duke Nukem: Critical Mass z Nintendo DS lepiej nie wspominać) na kolejną produkcję z Księciem. Żadną niespodzianką nie jest, że zamiast zobaczyć całkowicie nową grę dostaliśmy klasycznego Duke'a Nukema 3D w nowej wersji – Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour. Broniłem się rękoma i nogami przed zagraniem w tego „lewego remastera" (typowy skok na kasę – myślałem). Jednak promocja na PSN-ie pokonała mój portfel i wczoraj, po pięciu dniach, ukończyłem wszystkie mapki w DN3D. Nie mogłem się oderwać, dokładnie tak samo jak lata temu. Obok plejaka leżały płyty z najnowszymi tytułami, a ja naparzałem jak głupi w dwuwymiarowe pikselowate świniaki.

Odnowiona grafika? Phew. Nowa muzyka? Hahaha. Cokolwiek? No dobra, jest parę rzeczy – nowa broń, nowe teksty Duke'a (w tej roli też klasycznie, czyli Jon St. John powraca), parę poziomów (tytułowy World Tour, czyli każdy level to inny kraj) i stworków do mordowania. Właśnie – mordowania. Tyle ma już człowiek lat, a żona moja piękna zaczęła się mnie pytać: „dlaczego jesteś mordercą?", gdy zobaczyła, jak rozprawiam się z rozpikselowanymi potworkami z DN3D. Dziwne, bo nigdy nie usłyszałem podobnych oskarżeń, gdy wygrywałem meczyki w CoD-zie czy innym BF-ie. Widzicie, tych 20 lat temu nagonka na brutalność w grach jednak miała dobre powody, jeśli aż do teraz „morderstwa pikseli" tak silnie działają na postronnych obserwatorów. ;)

> Wczoraj, po pięciu dniach, ukończyłem wszystkie mapki w DN3D. Nie mogłem się oderwać, dokładnie tak samo jak dwadzieścia lat temu. Duke przykleił mnie do pada na wiele godzin.

Tak naprawdę to ja owszem, **lubię poczytać o tym całym „mistycznym" retro, ale grać w jakieś stare szroty, gdy czasu brak, a tu kolejny Uncharted zachwyca grafiką?** Niekoniecznie. A jednak Duke przykleił mnie do pada na wiele godzin. Nie widzę tej masakrycznej pikselozy, moja misja jest prosta, a zarazem niosąca wyzwanie – zniszcz wszystko, bez litości. Pewnie, chciałbym nareszcie zobaczyć przygody Duke'a z grafiką na miarę naszych czasów...

Ale może akurat w tym przypadku nie jest to potrzebne, a ta cała „pikseloza" wręcz dodaje Księciu, jego dziewczynom i świniakom uroku? Właśnie to jest moje retro – **między Doomem z 2016 a pierwszą wersją Duke'a Nukema 3D jest ze dwadzieścia lat różnicy, a obie gry bawią równie dobrze**. Należą do najlepszych shooterów w historii. Dwadzieścia lat to spory kawałek mojego życia, ale w tym przypadku nie ma to żadnego znaczenia. Wtedy i teraz liczą się tylko shotgun i morze przeciwników przede mną. □

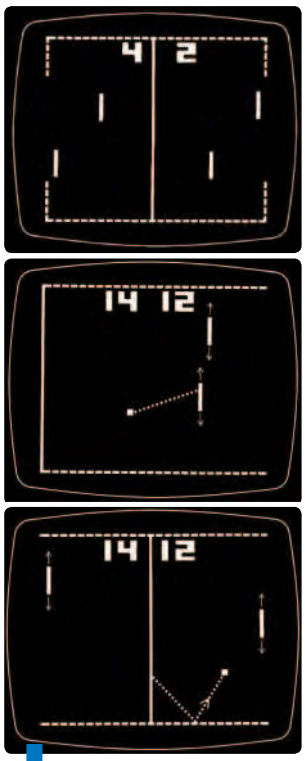
O autorze
W latach 1999-2002 prowadził w CDA dział FPP Zone, poświęcony pierwszoosobowym strzelankom.



eprasa.pl 247e40472a

TELEWIZYJNA VIDEOGRA

CZYLI KONSOLE MADE IN PRL



Od góry kolejno: hokej, squash i tenis – screeny z instrukcji elwrowskiego ponga.

Już w 1978 roku miesięcznik Radioamator i Krótkofalowiec Polski informował o zdobywających popularność na Zachodzie urządzeniach, które „po przyłączeniu do gniazda antenowego odbiornika telewizyjnego umożliwiają rozgrywanie gier naśladujących dyscypliny sportowe" takie jak np. tenis.

Bartłomiej Kluska

Historia zachwalanych przez Radioamatora „gier telewizyjnych" (dziś napisalibyśmy „konsol") rozpoczęła się w 1972 roku w USA, wraz z premierą Magnavox Odyssey. W tym samym roku Nolan Bushnell założył firmę Atari i wyprodukował pierwsze automaty arcade z grą Pong – pojedynkiem na dwie białe prostokątne paletki ustawione po przeciwległych stronach ekranu, pomiędzy którymi krąży kwadratowa piłeczka. Trzy lata później Bushnell zauważył, że ludzie zamiast chodzić do lokali z automatami i płacić za każdą rozgrywkę woleliby jednorazowo wydać większą sumę i mieć salon gier w swoich domach. W ten sposób powstał Home Pong – konsola pozwalająca rozgrywać tenisowe mecze na ekranach telewizorów. Rozmaite firmy, z Coleco i Nintendo na czele, wykorzystywały niepewną sytuację patentową Atari, by zarabiać na cudzym pomyśle. Rozpoczęli więc produkcję konkurencyjnych maszyn, przy okazji wzbogacając grę o nowe opcje. Przecież wystarczyło dodać bramki, by z „tenisa" robił się „hokej", lub zabudować jedną ścianę, a obie paletki umieścić po tej samej stronie ekranu, by stworzyć symulację squasha. **Charakterystyczną cechą wszystkich tych urządzeń był kontroler – potencjometr**, którym kręcenie powodowało przesuwanie się paletek po ekranie.

Zrób to sam?

Ponieważ zabawek takich nie dało się kupić w Polsce Ludowej, redaktor magazynu sugerował czytelnikom... samodzielne wykonanie tego urządzenia. Dla rodzimych majsterkowiczów było to zadanie dość banalne, barierą nie do przeskoczenia pozostawała jednak dostępność i cena wymaganych elementów. Polowanie na giełdach elektronicznych na potrzebne układy scalone, tranzystory, kondensatory i rezystory było czasochłonne, a **ich koszt mógł przekroczyć równowartość nawet dwóch przeciętnych pensji**. No cóż. Zdecydowana większość z nas musiała zadowolić się cymbergajem rozgrywanym monetą na szkolnej ławce. Ale i dla polskich graczy zaświeciło w końcu słońce.

> Zanim nadeszła era komputerów osobistych, zanim pod strzechy trafiły Pegasusy, graliśmy na czymś takim. Ileż było radości!

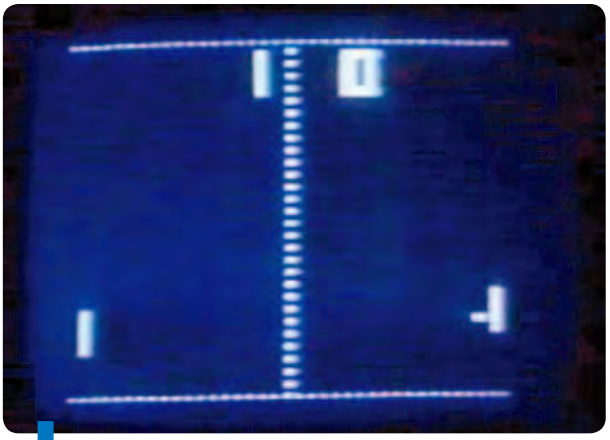
Tele-Set GTV-881

Oto kopię Ponga, pod nazwą Tele-Set GTV-881, wyprodukował w okolicach 1977 roku gdański Unimor. Co ciekawe, nasi inżynierowie nie ściągnęli pomysłu bezpośrednio od Atari, lecz z klona – gry Philips Tele-Spiel. Model ten wyróżniał się wymiennymi kartridżami zawierającymi różne warianty rozgrywki. Niestety Unimor poprzestał na wydaniu jednej gry – „kometki", która niczym nie różniła się od podstawowej wersji Atari. Pierwszy polski „pong" nie potrafił nawet zliczać wyniku partii, użytkownicy GTV-881 musieli więc korzystać w tym celu z kartki i ołówka. Istniała możliwość regulacji niektórych parametrów rozgrywki (szybkości paletki i piłki). Unimorowi nie udało się wdrożyć seryjnej produkcji – ich gra trafiła do garstki szczęśliwców, a dziś jest kolekcjonerskim rarytasem.

eprasa.pl 247e40472a



TVG-10 z charakterystycznymi okrągłymi kontrolerami, w wersji „polonijnej", czyli z Ameprodu.



Tenis (TVG-10) na ekranie czarno-białego telewizora. Trzeba było być dzieckiem w latach 80., by zrozumieć, jak to cieszyło.

TVG-10

Zdecydowanie lepiej powiodło się grze stworzonej w 1978 roku we wrocławskich zakładach Elwro (których sztandarowym produktem były komputery Odra; ówczesna młodzież kochała Elwro za kalkulatory Bolek i Lolek, a później elektroniczne organki Elwirka i komputerek Elwro Junior, wsadzony zresztą w obudowę Elwirki). Konsola nazywała się TVG-10, a skrót ten oznaczał „telewizyjną videogrę". Można było dzięki niej zagrać w „tenisa" (klasyczny Pong), „hokeja" (każdy gracz dysponował dwiema poruszanymi jednocześnie paletkami symbolizującymi napastnika i bramkarza, do tego krawędzie ekranu były częściowo zabudowane, tworząc bramki), „squasha" (obaj gracze na przemian odbijali piłkę o tę samą ścianę) i „pelotę" (identycznie jak w squashu, tyle że ten wariant przeznaczony był dla jednego gracza). W każdym przypadku gra toczyła się do zdobycia 15 punktów.

TVG-10 nie oszałamiała możliwościami graficznymi (białe kwadraty na czarnym tle) i dźwiękowymi (monotonne pikanie), ale **mogła się pochwalić rozbudowanymi opcjami konfiguracyjnymi**. Dało się w niej regulować szybkość piłeczki/krążka oraz wielkość rakiety, a kąt odbicia piłki nie był – jak w wielu konkurencyjnych produktach – losowy, lecz zależał od miejsca, w którym piłka uderzyła w rakietkę (wielkość kąta odbicia też można było ustawiać przed meczem). Bardzo miły dodatek stanowiła opcja, dzięki której partię hokeja rozgrywano z ułatwieniem dla jednego z graczy. Mniej wprawny amator paletki (np. dziecko) dostawał wówczas dodatkowego zawodnika i gra toczyła się w trybie dwóch na trzech. Do sprzedaży szybko trafił również „pistolet fotoelektryczny" o nazwie Videotraf. Podłączywszy go do TVG-10, można było urządzać zawody w dwóch konkurencjach: strzelanie do ruchomego celu (biały kwadrat przemieszczał się po ekranie telewizora) lub strzelanie do celu znikającego (kwadrat pojawiał się na moment w losowym miejscu ekranu). Gdyby szukać jakichś wad TVG-10, to był nią **brak możliwości toczenia pojedynków z przeciwnikiem sterowanym przez maszynę**. Samotnym graczom pozostawała co najwyżej pelota, ale powiedzmy sobie szczerze: jeśli ktoś dostawał grę telewizyjną, liczba jego znajomych i tak błyskawicznie rosła.

Dobra i niedostępna

Generalnie rzecz biorąc, **była to całkiem niezła jak na owe lata maszynka**. Poważnym mankamentem była za to jej (nie)dostępność. Teoretycznie TVG-10 można było kupić w sklepach sieci Zakładów Usług Radiotechnicznych i Telewizyjnych, choć żeby ją upolować, niezbędne okazywały się szczęście i znajomości. Rzecz dzisiaj nie do pomyślenia, ale wtedy normalna, że mimo braku jakiejkolwiek reklamy popyt na grę telewizyjną dramatycznie przekroczył podaż. Jak się zdaje, kluczowym powodem kłopotów producenta był permanentny brak podzespołów elektronicznych, zwłaszcza zaś będących sercem konsoli scalaków AY-3-8500, za które trzeba było płacić trudno dostępnymi w realiach późnego PRL-u dewizami. (Warto przy okazji zauważyć, że na tym układzie produkcji amerykańskiej firmy General Instrument bazowało około 500 różnych „pongów" z całego świata, więc elwrowska gra nie jest oryginalnym dziełem polskich konstruktorów). Sytuacja nieco poprawiła się, gdy w 1981 roku produkcję konsoli przejęło poznańskie Przedsiębiorstwo Polonijno-Zagraniczne Ameprod.



Tele-Set GTV-881, widoczny slot na kartridże z grami... a w sumie „z grą", bo dostępna była tylko jedna.

100 000 Pongów nam gra!

Polskiego „ponga" produkowano prawdopodobnie do roku 1984, by ostatecznie udostępnić graczom **ponad 100 tysięcy egzemplarzy tej zabawki**. Liczbę osób mogących bawić się rozmaitymi odmianami telewizyjnego tenisa powiększyli importerzy, sprowadzając rozmaite wersje i klony gry z Zachodu lub Wschodu („pongi" robiła też m.in. radziecka Elektronika). Atrakcją towarzyską był np. „pong" potrafiący odtwarzać przejazd motocyklem przez tor przeszkód. W tej wersji gry pojazdem sterowało się również za pomocą potencjometru, jednak kręcenie gałką powodowało nie przesuwanie się jednośladu, lecz dodawanie bądź ujmowanie gazu. Wprawne przyspieszenie pozwalało graczowi podnieść przednie koło, aby np. przeskoczyć przez rampę, ale zbyt gwałtowne skorzystanie z tej funkcji prowadziło do bolesnej wywrotki.

W drugiej połowie lat 80. „pongi" zostały wyparte przez komputerki ośmiobitowe oraz przez chińskie klony konsoli Atari VCS (zwane potocznie, od postaci filmowego komandosa wydrukowanej na opakowaniu, „Rambo") oferujące znacznie większe spektrum możliwości. Tym niemniej to właśnie owe gry telewizyjne, a nie o dekadę późniejsze Pegasusy, były pierwszymi konsolami, które w Polsce „trafiły pod strzechy". □

Bo gry są OK!

TVG-10 szczególnie przydatna miała być – jak przekonywał w instrukcji urządzenia producent – „w świetlicach i klubach do organizowania zabaw i zawodów". A to ponieważ: „Ta nowa zabawa doskonale rozwija szereg cech psychofizycznych człowieka, takich jak refleks, szybkość reakcji na bodźce wzrokowe i słuchowe, koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzegawczość, koncentrację uwagi, jej podzielność i zakres, precyzję wykonywanych ruchów, ocenę odległości i szybkości przedmiotu zmierzającego do celu oraz orientację przestrzenną". Co więcej: „Właściwości gry sprawiają, że może ona oprócz funkcji rozrywkowej stać się również jednym z elementów treningu różnych grup profesjonalnych, np. kierowców, operatorów maszyn i urządzeń".

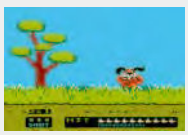
eprasa.pl 247e40472a



Strzelamy w ekran



Pamiętam to jak dziś – ciepłe majowe popołudnie, powrót z przedszkola i wielka niespodzianka czekająca w pokoju. Mój pierwszy(*) bazarowy Pegasus, a wraz z nim nieodłączny atrybut – pistolet świetlny. Nie miałem pojęcia, jak działa, ale nie przeszkodziło mi to w zestrzeleniu tysięcy kaczek. ■ *Tomasz „Ninho" Lubczyński*



Kill that dog!
Wokół złośliwego psa z Duck Hunt urosła sporych rozmiarów legenda. Głosiła ona, że istnieje sekretny sposób na odstrzelenie śmieszka. W rzeczywistości taką możliwość otrzymała jedynie wersja na automaty, dokładniej bonusowy etap tejże. Internet nie znosi jednak pustki i jeśli nie uważacie czworonoga z NES-owskiego tytułu za najlepszego przyjaciela człowieka, to możecie wziąć sprawy w swoje ręce tutaj: bit.ly/1SfKEEU.

Technologia od tego czasu poszła „nieco" do przodu, poznałem już zasady rządzące Zapperem, ale magia pozostała. Magia, która wbrew pozorom nie rozpoczęła swojego żywota w latach 80. ubiegłego wieku w Japonii. **Pierwsze zapiski dotyczące pistoletu świetlnego sięgają bowiem jeszcze czasów sprzed II wojny światowej.**

Pistolety prehistoryczne

Nasza historia rozpoczyna się w 1932 roku wraz z osobą Allena DuMonta. Amerykański naukowiec i inżynier stworzył pierwszą fotokomórkę. W cztery lata później na arenę wkracza Seeburg. Wywodzący się ze Szwecji producent szaf grających stworzył automat o nazwie **Ray-O-Lite**, pozwalający mordować kaczki. Była to konstrukcja mechaniczna – solidna i wielka niczym komoda drewniana obudowa, połączony z nią kablem karabin oraz poruszająca się po szynie główna bohaterka. Wyposażono ją w fotokomórkę wbudowaną w korpus, która reagowała (tzn. zaliczała punkt), gdy gracz trafił w nią wiązką światła emitowaną po naciśnięciu spustu broni.

> Długa historia pistoletu świetlnego zaczyna się w roku 1936.

Podświetl cel!

Na wykorzystanie idei pistoletu świetlnego w domach przeciętnego zjadacza chleba czekaliśmy jednak aż do 1972 roku i przyjścia na świat Magnavox Odyssey. Pierwsza konsola do gier wyświetlała ledwie kilka(naście) punktów na ekranie, ale projektanci obeszli ograniczenia techniczne poprzez dołączenie specjalnych przezroczystych nakładek na telewizor, na których nadrukowane było graficzne odwzorowanie danej gry.

I właśnie do zaprojektowanego przez Ralpha Baera systemu gier wideo można było dokupić pistolet świetlny, a dokładniej realistyczną replikę karabinu. Wraz z kontrolerem otrzymywało się cztery gry – Dogfight, Prehistoric Safari, Shootout oraz Shooting Gallery.

Gdy uruchomiło się jedną z nich, na ekranie pojawiał się świecący kwadrat. Trzeba było najpierw nakierować ów kwadrat na nasz cel (zaznaczony na dołączonych do zestawu nakładkach na ekran) za pomocą paddle'a(**), a następnie trafić weń z broni. Było to rozwiązanie bardzo prymitywne i męczące (każdy cel należało wcześniej podświetlić!), jednak przed blisko półwieczem możliwość strzelania do ekranu i tak robiła wielkie wrażenie. Sam sposób działania broni nie różnił się zresztą aż tak bardzo od tego, co znamy z późniejszego Zappera.

Widzę białe mysz... kwadraty

Warto wyjaśnić, nim zajmiemy się dalszymi losami light guna, w czym tkwi jego sekret. Na początek odrobina historii – pióro świetlne, czyli prekursor pistoletu, powstało jeszcze w latach 50. XX wieku w Massachusetts Institute of Technology. Było używane zamiennie z myszką do sterowania kursorem komputera i wykorzystywało końcówkę wskazującą z elementem światłoczułym do komunikacji z monitorem. Gdy ową końcówkę przykładało się do monitora, wykrywała emitowane przezeń światło i tym samym lokalizowała swoje położenie na ekranie.

Ale klasyczny light gun, czyli nintendowski Zapper, działał na nieco innej zasadzie. Po naciśnięciu spustu ekran wygaszał się na ułamek sekundy i wyświetlał jedynie cele – w formie białych kwadratów. Jeśli gracz skierował wyposażony w fotokomórkę pistolet dokładnie w widoczne źródło światła, konsola zaliczała trafienie. Niestety łatwo można

(*) Ale nie ostatni, bo żywotność bazarowych podróbek nie należała do zbyt imponujących.
(**) Kontroler Odysei to pokrętło, potocznie po polsku nazywane wiosełkiem, co było niefortunnym tłumaczeniem angielskiego „paddle".

eprasa.pl 247e40472a



Duck Hunt
Prosta, wciągająca rozgrywka i umieszczenie na jednym kartridżu z Super Mario – to przepis na sukces. Tylko ten wredny pies...



Shooting Gallery
Nałóż folię na ekran, kwadratem podświetl cel, a potem już tylko traf weń z repliki strzelby. Tak się grało w 1972!



Wild Gunman
NES-owski Zapper pozwalał nam wcielić się w rolę rewolwerowca i spróbować swoich sił w pojedynkach „w samo południe".

było ją oszukać, kierując kontroler na JAKIEKOLWIEK inne silne źródło światła, choćby zapaloną lampę, a nawet... biały sufit. Cziterstwo jest starsze, niż się nam wydaje! W japońskiej wersji NES-a, Famicomie, Zapper był realistycznie odwzorowanym rewolwerem. W wersji europejskiej i amerykańskiej był to pistolet, który do tego miał futurystyczny kształt i pomalowany został na jaskrawe kolory ze względów bezpieczeństwa. Wszystko po to, by nie można go było pomylić z prawdziwą bronią.

Kaczki na Dzikim Zachodzie

O ile palma pierwszeństwa należy się Magnavoksowi, o tyle **na dobre „strzelanie na ekranie" pod strzechy przeniósł dopiero wspomniany Zapper w 1984 roku**. Wbrew pozorom to nie Duck Hunt był pierwszym tytułem na konsolę Nintendo korzystającym z pistoletu. Dwa miesiące wcześniej na światło dzienne wyszedł Wild Gunman. W grze braliśmy udział w pojedynkach rewolwerowców. Na sygnał „ognia!" musieliśmy wystrzelić pierwsi, nim przeciwnik sięgnie po broń (gra podawała czas reakcji każdego rywala). Ale status gry kultowej zyskało jednak dopiero wspomniane polowanie na kaczki. Co sprawiło, że prosta rozgrywka tak bardzo zapadła w pamięć graczy? Spore zasługi, przynajmniej na Zachodzie, należy zapisać kartridżowi 2 w 1, gdzie Duck Hunt zostało umieszczone razem z flagowym bohaterem Nintendo – Mario. Nie sposób również było zapomnieć o psim pomocniku, który chwytał zestrzelone kaczki, a gdy spudłowaliśmy... okrutnie się z nas naśmiewał. Niech pierwszy rzuci kamieniem ten, który nigdy nie spróbował zlikwidować wrednego zwierzaka między rundami...

Następcy i naśladowcy

Zapper nie był kontrolerem idealnym, dlatego też Nintendo po kilku latach ulepszyło swój projekt, tworząc Super Scope, na podstawie którego powstały również light guny od Sony i Segi. (Pominę tu szczegółowy opis upgrade'u, bo w redakcji zrozumiał go tylko jeden człowiek, mający dyplom inżyniera. Uwierzcie na słowo, że nowa wersja była dużo lepsza pod każdym względem. Guny takowe wykorzystały chociażby klasyczne celowniczki w postaci Time Crisis czy Virtua Cop).

Z biegiem czasu, gdy monitory LCD stawały się coraz powszechniejsze, owe kontrolery zaczęły tracić na popularności. Głównym powodem, którego przewidzieć twórcy Zappera nijak nie mogli, była **kompatybilność pistoletu świetlnego jedynie z CRT**. Opóźnienie, tak zwany input lag występujący w telewizorach i monitorach LCD, uniemożliwia celowanie – owe milisekundy różnicy sprawiają, że konsola uznaje pozornie celne trafienia za pudła(***). Wprawdzie teoretycznie Nintendo wyprodukowało Zappera do Wii, jednak była to tylko atrapa, obudowa, do której należało włożyć standardowy kontroler konsoli, Wii Remote. Do użycia najnowszego GunCona trzeba natomiast na telewizorze umieścić dwie działające na podczerwień diody, które pozwalają określić położenie celownika na ekranie.

Magii nie stwierdzono

Choć technologia stojąca za pierwszymi light gunami była trywialnie prosta, łatwo dawała się zwieść i działała jedynie z telewizorami kineskopowymi, to wiązała się z nią magia. Magia, której próżno szukać w nowszych odsłonach tego samego pomysłu, często zresztą przekombinowanych. Ech, to już nie lata 80. i 90., kiedy możliwość strzelania do ekranu robiła na graczach jakieś wrażenie. Przy wszelkich Move'ach, Remote'ach i Kinectach poczciwy Zapper wypada dziś dość blado. Ale wspomnienia z dzieciństwa z nim związane nigdy nie zblakną. □



Ray-O-Lite
Pierwszy automat coin-op wykorzystujący light guna.

(***) Wytłumaczenie tego zjawiska tutaj: bit.ly/2q8E9vy.

eprasa.pl 247e40472a

KOMPUTER IDEOLOG

Ostatnio wzięło mnie na sentymentalne kartkowanie starych Bajtków i Komputerów, gdzie znalazłem nawet więcej, niż oczekiwałem. Dostrzegłem bowiem coś, co wprawdzie było tam od zawsze – ale kiedyś uczyliśmy się tego nie widzieć, a potem staraliśmy się o tym nie pamiętać. Mówię o ideologii, którą nam w nich dość nachalnie serwowano. ■ *Mac Abra*



A(pple)gat
Radziecki komputer Agat (a w sumie cztery jego modele) był kiepską kopią Apple'a II, z wnętrznościami „wyglądającymi jak koszmarny druciany labirynt" (wedle recenzenta z pisma Byte), o dużo niższej niż oryginał wydajności. Jego producent zamierzał w 1983 sprzedawać go na Zachodzie za... 17 000 $ za sztukę. (W tym czasie Apple IIe w dużo lepszej konfiguracji kosztował w USA ok. 2000 $). W roli monitora – przenośny czarno-biały telewizorek Silelis, produkowany na Litwie.

Bo PRL była państwem totalitarnym, bez dwóch zdań. Oczywiście był to totalitaryzm „aksamitny" (mówię o jej okresie schyłkowym), co nie zmienia faktu, że wtłaczano nam do głów Słuszne Poglądy we wszelki możliwy sposób, za pomocą każdego posiadanego środka przekazu.

„Wydawałoby się, że komputery są ideologicznie obojętne" – zagaił na łamach jednej z partyjnych gazet w 1986 zastępca szefa Głównego Zarządu Politycznego Ludowego Wojska Polskiego, by zresztą zaraz się z tą tezą nie zgodzić. Bo w PRL nic nie było i nie mogło być „ideologicznie obojętne". „Kto nie z nami, ten przeciwko nam" – głosiło bolszewickie hasło z 1917 roku i po 70 latach wcale nie straciło na aktualności. Komputery i cała związana z nimi branżowa otoczka również miały służyć w PRL Sprawie. Stąd wszystkie pisma - także informatyczne - traktowane były jako trybiki w propagandowej maszynce. Te przeznaczone dla młodzieży takoż. Ba, zwłaszcza te, bo jak wiadomo, taka będzie nasza socjalistyczna rzeczpospolita, jakie jej młodzieży indoktrynowanie.

O DALSZY DYNAMICZNY ROZWÓJ

Stąd **nawet w poczciwym Bajtku regularnie serwowano sporą dawkę ideologii**. Choć trzeba przyznać, że nie była w nim nadmiernie widoczna. Jego autorzy

> Bo taka będzie socjalistyczna rzeczpospolita, jakie jej młodzieży indoktrynowanie.

w większości zachowywali zdrowy dystans do otaczającej ich i nas rzeczywistości i nie wykazywali zbytniego rewolucyjnego zaangażowania w głoszeniu Prawdy (oraz tez zawartych w „Prawdzie" i „Trybunie Ludu"). A i na gry oraz komputery nie patrzyli przez pryzmat walki klasowej, choć trafiały się wyjątki od tej reguły.

Zwykle więc indoktrynacja miała w nim dość łagodną formę – np. opisywanie tego, jak wygląda komputeryzacja w „bratnich krajach". To nikomu zbytnio nie przeszkadzało, a nawet czasem bywało ciekawe(*). Artykuły pokroju „Komputery w *[nazwa kraju]*. Jak sobie radzą sąsiedzi" albo „Szkoła XXI wieku. Korespondencja z [*nazwa kraju*]" były w ówczesnych pismach komputerowych obowiązkowe w niemal każdym Jasno z nich wynikało, że może kiem dobrze jeszcze nie jest, ale ko idzie ku lepszemu, i to enernym krokiem. Podobne niosły wywiady z naukowmi/informatykami oraz ducentami sprzętu z kra„obozu socjalistycznego", zwykle z optymizmem patrzącymi w skomputeryzowaną soc-przyszłość, acz dostrzegającymi też pewne określone – oczywiście wyłącznie drobne i przejściowe – trudności na drodze ku Lepszemu Jutru. Generalnie biorąc - nie było źle, a przyszłość rysowała się optymistycznie.

My, czytelnicy, traktowaliśmy owe treści ze zrozumieniem, jako trybut dla Wielkiego Brata. Wiadomo, trzeba było tymi stronami zrównoważyć rozmaite paskudne, kapitalistyczne miazmaty na łamach i pokazać, że proletariusze wszystkich krajów nie gęsi i swe komputery mają. Takie „panu Bogu świeczkę, a Pierwszemu Sekretarzowi ogarek". Kartkowało się te strony, albo czytało wtedy, gdy cała reszta pisma była już wyczytana „na amen".

(*) Np. Rosjanie produkowali wiele różnych – oczywiście nieautoryzowanych – klonów ZX Spectrum, nadając im ładnie brzmiące dla polskiego ucha nazwy: Hobbit, Mastier, Kwant, Spektr itd. A w szkołach dość powszechnie używali podróbek Apple'a II o nazwie Agat (patrz: ramka), kosztujących w 1983 r. 4000 rubli (niezła radziecka pensja w tym czasie to 150 rubli). Ale o tym - że to podróbka i do tego droga jak nieszczęście, to już w Bajtku czy Komputerze nie mówiono.

100 000 KOMPUTERÓW DLA LUDU PRACUJĄCEGO MIAST I WSI!

Ale nie myślcie sobie, że to wystarczało. Czasem trzeba było na łamach „dać stanowczy odpór" rozmaitym podżegaczom i prowokatorom albo „jednoznacznie poprzeć słuszną linię Partii", więc trafiały się np. takie wstępniaki jak ten z Bajtka. Dodam, że cytuję tylko niewielką jego część, bo w całości dziś jest to zupełnie niestrawne. Posmakujcie! Tak się kiedyś pisało w piśmie komputerowym dla nastolatków.

eprasa.pl 247e40472a

ICZNIE NIEOBOJĘTNY



Jedna z gier, w których chamsko przemycano ideologiczną dywersję. Tak przynajmniej twierdzono w czasopiśmie Komputer.



Raid over Moscow, czyli jeszcze więcej wrednej dywersji w grach. ZSRR wcale tak nie wygląda, wy cholerni imperialiści!

Piszę te słowa w momencie, gdy kończy się X Zjazd Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej. Wśród wielu spraw podnoszonych w czasie obrad ważkie miejsce zajęły również problemy i konsekwencje rewolucji informatycznej. Mówiono o nich podczas obrad plenarnych (...), mocno zaznaczono w przyjętych przez X Zjazd dokumentach. (...) Jak stwierdził w swoim wystąpieniu (...) premier (...): „Podstawowym czynnikiem unowocześniania będzie elektronizacja (...). Nastąpi również około 40-proc. wzrost produkcji nowoczesnego sprzętu powszechnego użytku (...) magnetowidów, laserowych odtwarzaczy płyt oraz minikomputerów. Poziom produkcji tych ostatnich osiągnie w roku 1990 około 100 tysięcy sztuk".

A teraz popatrzmy, jak wyglądała szara soc-rzeczywistość: **do końca 1989 roku wyprodukowano w sumie ok. 20 000 egz. komputerów** Elwro Junior i Meritum (oba zresztą już w momencie rozpoczęcia produkcji były przestarzałe, bo wzorowane na 8-bitowcach z początku lat 80.) oraz około 1000-2000 sztuk rozmaitych klonów IBM PC/AT (np. Mazovia). A polski magnetowid nigdy w PRL nie powstał. Tyle w temacie szumnych deklaracji i robiących wrażenie liczb w przemówieniach partyjnych notabli, obiecujących społeczeństwu cuda na kiju.


JAK TO ROBIĄ INNI

SZKOŁA NIE Z BAJKI

Typowy tekst w Bajtku. Pokazujący, że w krajach demokracji ludowej komputeryzacja idzie pełną parą.

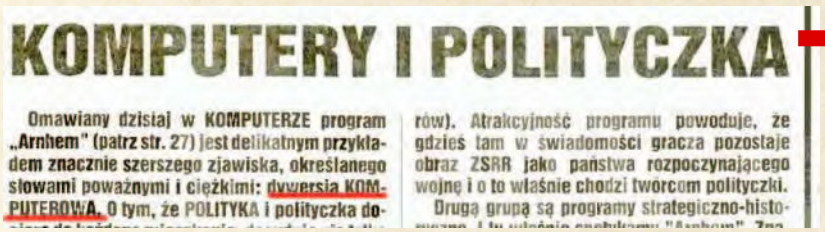
Jeśli ów bajtkowy ideolog was nie odmóżdżył partyjną nowomową, wejdźmy na wyższy level, zaglądając do wstępniaka z Komputera 1/86. Tak oto wita się z czytelnikami zupełnie nowe na rynku pismo. Po jakże luzackim nagłówku „Nie ma jutra bez komputra" („bo do młodzieży to wicie, towarzyszu, trza tak po młodzieżowemu mówić") autor – z niejasnych przyczyn piszący w liczbie mnogiej – szybko wchodzi w wyraźnie bardziej znajome mu rejestry: (...) *Dziś, a piszemy te słowa w dniu zakończenia XXVII Zjazdu KPZR* (Komunistyczna Partia Związku Radzieckiego – dop. McA), *chętniej patrzymy w przyszłość. Nasza ufność, że niesie ona nam wiele przygód intelektualnych i technicznych, opiera się nie tylko na słowach Uchwał i Programów, ale i na towarzyszącym im klimacie.* (...) *O przyspieszeniu świadczą m.in. pierwsze komunikaty z posiedzeń Biura Politycznego KPZR (...) – w ciągu miesiąca m.in. dwukrotnie rozpatrywano sprawę edukacji i upowszechnienia kultury informatycznej, formułując sprawdzalne, operacyjne cele i zadania. Ten ton utrzymano w dyskusji przedzjazdowej i podczas Zjazdu. Sprostanie wyzwaniu najnowszych technologii i odzyskanie czołowych pozycji w tym zakresie nie jest dziś jednym z wielu, lecz podstawowym celem Partii Lenina.* (Aaargh!!! – dop. McA. Swoją drogą „odzyskanie czołowych pozycji w tym zakresie" sugeruje subtelnie, że kiedyś takowe miejsce w owym technowyścigu ZSRR zajmował...). *Podobny ton można odnaleźć w dokumentach programowych publikowanych przed X Zjazdem PZPR, którego uchwały, jak sądzimy, przyspieszą rozwój polskiej „dużej" i „małej" informatyki. (...) Mamy nadzieję, że „KOMPUTER" dobrze się przyczyni do realizacji tych starych, ale na nowo sformułowanych zadań* (...).

Ciągnęło się to na dwie szpalty drobnym druczkiem przez całą stronę. Zwracam uwagę, że było to już za Gorbaczowa, gdy System starał się pokazać bardziej ludzkie oblicze (i język)...

NIECH ŻYJĄ POLSKIE KOMPUTERY! NIECH ŻYJĄ POLSKIE PROGRAMY!

Skoro o języku mowa... Częścią ideologicznej walki z Zachodem była niechęć do angielskojęzycznej (czyli kapitalistycznej) terminologii. Stąd usilne próby zastąpienia jej naszą, narodową w treści i socjalistyczną w formie wersją, gdzie zamiast joysticków mieliśmy „drążki sterowe", a „click" próbowano rugować... „mlaskiem". Czujni towarzysze żądali też, by używane w polskich szkołach komputery obowiązkowo „spolszczać", tzn. sprawić, by nie tylko wyświetlały komunikaty po polsku, ale i przyjmowały komendy w tym języku. Oczywiście dla dobra dziatwy wszystko.

eprasa.pl 247e40472a



KOMPUTERY I POLITYCZKA

Omawiany dzisiaj w KOMPUTERZE program „Arnhem" (patrz str. 27) jest delikatnym przykładem znacznie szerszego zjawiska, określanego słowami poważnymi i ciężkimi: dywersja KOMPUTEROWA. O tym, że POLITYKA i polityczka do- rów). Atrakcyjność programu powoduje, że gdzieś tam w świadomości gracza pozostaje obraz ZSRR jako państwa rozpoczynającego wojnę i o to właśnie chodzi twórcom polityczki. Drugą grupą są programy strategiczno-histo-

Chyba najbardziej żenujący tekst w całej historii polskiej prasy informatycznej w czasach PRL...

...A przynajmniej ja nic gorszego nie znalazłem.



GRA O JUTRO

Uważam, że Bajtek może założyć firmę która powtórzy karierę Apple'a

GENERACJA Z KOMPUTERA

Rozmowa z Aleksandrem Kwaśniewskim — ministrem d/s młodzieży

Wywiady z politykami na szczęście nie trafiały się często.

Trzeba opracować oparte na polskiej tradycji i kulturze gry komputerowe, trzeba podjąć gigantyczny wysiłek przygotowania różnorodnego oprogramowania dydaktycznego (...), trzeba na „polską modłę" przerobić pliki programów użytkowych. [Bajtek 07/86]

A tak naprawdę chodziło o to, że **fakt, iż z komputerem trzeba komunikować się po angielsku, odbierano jako dywersję ideologiczną**, mającą odbiorcy wbić do głowy, że rozwinięta technika to technika zachodnia i że angielski jest kluczem do nowoczesności (i komputerowego raju). Stąd np. z wielkim zadowoleniem przyjęto pojawienie się polskiej wersji języka programowanie Logo. (Co nie przeszkadzało owym entuzjastom polskości w swoim czasie zgnoić inż. Karpińskiego, twórcy rewolucyjnego na owe czasy komputera K-202, bo był „politycznie niesłuszny").

DYWERSANTOM MÓWIMY STANOWCZE NIE!

Tropienie dywersji ideologicznej nie było tylko domeną Trybuny Ludu. Czujni i zaangażowani dziennikarze trafiali się też np. w Komputerze, demaskując wraże knowania kapitalistycznych sprzedawczyków.

(...) *Niektóre zachodnie firmy komputerowe opracowały więc służące owej polityczce programy (...). Znaczna część tych programów opiera się na wydarzeniach II wojny światowej, w tym bardzo liczne na tych bitwach, w których wojska aliantów poniosły klęskę. W grach tych komputer także nie daje nam szans i nie mamy możliwości zmiany przebiegu bitew. Tak samo dzieje się w „Arnhem"(*). (...) Jest o tyle dziwne, że programiści są na ogół Anglikami lub Amerykanami i wydawałoby się, że raczej powinni sławić alianckie zwycięstwa, a nie porażki. Chociaż podobno niektórzy potrafią ze swoich klęsk wyciągnąć wnioski... A może to raczej wpływ wspólnych interesów?* [Komputer 2/86]

Nie można też było puścić płazem przemycanego pod płaszczykiem pozornie niewinnej gierki jakże nieprawdziwego obrazu miłującego pokój ZSRR.

Oto symulacyjno-zręcznościowa gra RAID OVER MOSCOW. (...) Grający ma za zadanie przedostać się nad terytorium ZSRR, którego rakiety lecą już w stronę USA. Jeżeli nie zdąży – amerykańskie miasta zostaną kolejno zniszczone. Terytorium naszego wschodniego sąsiada przedstawione jest jako kraina usiana prawie wyłącznie podobnymi do obozowych wieżyczkami strażniczymi i zbiornikami z paliwem (nie licząc radarów, czołgów i helikopterów). Atrakcyjność programu powoduje, że gdzieś tam w świadomości gracza pozostaje obraz ZSRR jako państwa rozpoczynającego wojnę.



Propaganda? Ideologia? Nie, dziękuję!

OKRADAJĄC KAPITALISTÓW, BUDUJESZ SOCJALIZM!

Swoją drogą, prezentowanie opisów do zachodnich gier na łamach państwowych przecież pism informatycznych również było elementem wojny ideologicznej – ale tym razem wymierzonej w Zachód. (A jednocześnie mającej „pacyfikować" nastroje wśród buntowniczej z natury i racji wieku młodzieży). Bo przecież owych gier formalnie nie dało się kupić. Tzn. nie chciano na nie wydawać cennych i rozpaczliwie brakujących PRL dolarów. Wszyscy jednak wiedzieli, skąd je wziąć, a te opisy ułatwiały nabywcom poradzenie sobie z pozbawioną instrukcji obsługi piracką wersją. Państwo udawało, że tego procederu nie widzi, wychodząc z założenia, że „okraść kapitalistę to nie grzech", nie śpiesząc się z aktualizacją prawa, które położyłoby tamę masowemu piractwu. (I do końca PRL tego nie zrobiło. Przypadek? Nie sądzę). Bo jednak lepiej, żeby dzieciaki siedziały w domu przy komputerze, grając w pirackie gierki, niż trzaskały się z ZOMO na ulicach czy czytały jakieś orwellowsko-sołżenicynowe antysocjalistyczne kalumnie. Przy okazji można było też opodatkować „dystrybutorów" pirackiego oprogramowania(**), a to „poradnictwo" nakręcało sprzedaż pism, gdzie się przemycało Słuszne Treści – same plusy!

I chciałoby się to wszystko jakoś błyskotliwie podsumować... ale jedyne, co mi przychodzi do głowy, to refleksja, że **ideologia/polityka i gry są jak wódka i piwo**.Wódka spożywana z nadmiarem otumania, ale niektórzy to lubią, bo to czyni ich życie prostszym. Piwo jest OK, byle używane z umiarem (18+ only!). Natomiast należy pamiętać o jednym: **nie należy ich łączyć**. Bo potem straszny w ustach niesmak czuć i kacem okrutnym się to kończy (***). Zarówno w czasach PRL, jak i obecnych. Co wszystkim „politycznie zaangażowanym" graczom do rozważenia pozostawiam... □

(*) Bzdura - można było zwycięsko zakończyć operację Market-Garden w tej grze. Wiem, bo sam do tego wielokroć doprowadziłem. Uwielbiałem tę grę, tak na marginesie. Od niej zaczęła się moja miłość do strategii turowych. Ale inna gra tej firmy Desert Rats (1985) już nie miała „tego czegoś".
(**) Można było oficjalnie zarejestrować działalność gospodarczą „powielanie i sprzedaż programów komputerowych" i w efekcie w pełni legalnie eksponować pirackie kasety w witrynie swego „studia komputerowego", wystawiać paragony, prowadzić księgowość i płacić państwu „działkę" od sprzedaży pirackich gier. Co sam uczyniłem w 1988, bo wrocławska milicja robiła wtedy regularnie naloty na giełdę komputerową, by „zwinąć" handlarzy. Ale nie za sprzedaż pirackich wersji programów, lecz tylko za handel nimi „na krzywy ryj", tzn. bez podzielenia się zyskiem z Urzędem Skarbowym. (dop. Smg)
(***) Przetestowałem, gdy byłem młody i głupi.

eprasa.pl 247e40472a





Bartłomiej Kluska

TELEZAJĄCZEK – NEVER FORGET

Odpisuję na pocztówkę, którą dostałem przed świętami. Odręcznie zapisaną kartkę z ozdobnej papeterii chowam do koperty, naklejam znaczek i idę wrzucić do skrzynki. Odpowiedź dostanę pewnie za miesiąc, ale nie spieszy mi się. Adresata listu poznałem prawie ćwierć wieku temu. Spotkaliśmy się na łączce Telezajączka.

Teletekst stworzyli w latach 70. inżynierowie z BBC, wpadając na pomysł, by wraz z sygnałem telewizyjnym emitować niewidoczne dla odbiornika linie obrazkowe, które za pomocą dekodera można odczytać i zamienić na to, co widzimy jako litery i cyfry. Pod koniec następnej dekady technologia ta pojawiła się w Polsce jako nadawana razem z telewizyjną Jedynką i Dwójką telegazeta, publikująca informacje o programie na najbliższe dni, prognozę pogody i ogłoszenia drobne. Niestety, mało kto mógł tę zawartość zobaczyć. Tylko najzamożniejsi mieli odbiornik telewizyjny zdolny do wyświetlania teletekstu, a właściciele starszych modeli musieli kupować na giełdach elektronicznych drogie dekodery i przy pomocy lutownicy instalować je w swoich odbiornikach. Pamiętajmy jednak, że telewidz – jeśli nie należał do garstki szczęśliwców, czyli właścicieli anten satelitarnych lub odbiorców nielicznych „kablówek” – miał do dyspozycji zaledwie dwa kanały. Konkurencja w postaci stacji Polonia 1 pojawiła się dopiero w 1993 roku. Telegazeta miała już wtedy ponad 6 milionów czytelników.

> W latach 90. XX wieku telegazeta była dla nas internetem, zanim pojawił się internet.

Systematycznie zresztą poszerzała się jej oferta, a na 900 stronach można było znaleźć m.in. aktualności z kraju i ze świata, wiadomości sportowe, notowania giełdowe, kursy walut, cennik usług pocztowych, horoskop, a nawet życzenia przesyłane tą drogą jubilatom i solenizantom. Najchętniej czytaną część telegazety stanowiły jednak „kąciki tematyczne”, np. Przewodnik melomana (strona 290), Rock-fan (strona 216), Twoja działka (strona 251), Wideofilmy (z recenzjami najnowszych hitów wypożyczalni kaset VHS; strona 379) czy Harcerstwo (strona 298). Z kolei **na stronie 395 zadomowił się Telekomputer zawierający materiały interesujące posiadaczy ośmio- i szesnastobitowców**, w tym opisy gier i użytków, giełdowe cenniki i dane kontaktowe innych czytelników, z którymi można było wymienić się doświadczeniami lub... programami na kasetach czy dyskietkach.





3500 stron i 13 milionów czytelników. Niewiele współczesnych polskich sajtów ma podobne wyniki.

Przeglądanie telegazety nie było doświadczeniem przyjemnym. Ponieważ większość telewizorów potrafiła zapamiętać tylko cztery strony naraz, więcej czasu niż lektura zajmowało oczekiwanie. Wybierało się numer strony i cierpliwie czekało, aż cała zawartość (900 stron) przewinie się do żądanego miejsca. Później lektura maksymalnie 24 linijek tekstu – i znów oczekiwanie. Nie zachwycały również możliwości graficzne telegazety, ograniczające się w zasadzie do trybu tekstowego urozmaiconego prostymi semigrafikami w maksymalnie ośmiu kolorach. A jednak **hasło reklamowe telegazety – „najpopularniejsza gazeta w kraju” – było prawdziwe**.

Telegazeta była czytana również przez najmłodszych. Ci wybierali w telewizorach stronę numer 400 – Łączkę Telezajączka. Można było tam znaleźć m.in. zagadki, krzyżówki czy żarty, ale najważniejszy był kącik towarzyski – anonse osób, które pragnęły nawiązać korespondencyjny kontakt z posiadaczami tego samego hobby, fanami tych samych zespołów muzycznych czy kolekcjonerami, którzy chcieli wymieniać się np. tazosami lub karteczkami do segregatorów. Oczywiście wymagało to napisania papierowego listu i spaceru na pocztę, a także długiego oczekiwania na odpowiedź, ale znajomości nawiązywane w ten sposób często trwały latami.

Z biegiem lat telegazeta się rozwijała, najpierw poszerzając ofertę o specjalne wydanie dla widzów satelitarnej Telewizji Polonia i kanałów lokalnych, a później dodając nowe możliwości: napisy dla niesłyszących, które wyświetlane były jednocześnie z filmem emitowanym na ekranie, czy transmisje danych (dzięki dekoderowi teletekstu można było np. ściągnąć informacje o notowaniach giełdowych bezpośrednio na komputer, tą samą drogą dało się także, choć trwało to bardzo długo, przesłać program komputerowy). W 1997 roku „rozdwojono” sygnał telegazety. Od tej pory inną zawartość miała telegazeta dla pierwszego programu TVP, inną – dla TVP2 (tu właśnie, razem z resztą stron „rozrywkowych”, wylądował Telezajączek). Telegazeta miała już wtedy 3,5 tys. stron i ponad 13 milionów czytelników, a także sporo innych atutów (np. furorę wśród kibiców robiły aktualizowane na bieżąco wyniki zawodów sportowych). Swoje teleteksty nadawały wówczas również inne stacje, jak Polsat czy TVN.

W latach 90. telegazeta była dla nas internetem, zanim pojawił się internet. Dostarczała najświeższych informacji, zapewniała godziny rozrywki, umożliwiała zakup potrzebnych dóbr i pozwalała nawiązać kontakty z interesującymi ludźmi. Ostatecznie zamordował ją właśnie internet, dając to samo szybciej i wygodniej. **Bo choć telegazeta istnieje nadal, jest już tylko cieniem samej siebie sprzed lat** – nie ma Telezajączka, za to można w niej znaleźć głównie anonse towarzyskie lowelasów niepotrafiących obsługiwać komputera. Po czasach jej świetności zostały przynajmniej barwne wspomnienia. A mnie jeden korespondent, którego – korzystając z okazji – serdecznie pozdrawiam. □

eprasa.pl 247e40472a

#PUB
#HISTORIA TOP SECRETU





ły zmiany personalne. Poprzedni zespół odszedł, no
przyszedł. O ile przedtem Top Secret był redagowa
przez ludzi nie do końca rozsądnych i odpowiedzi
nych, o tyle teraz wzięli się za niego ludzie do ko
nierozsądni i nieodpowiedzialni, którym nikt przy zd
wych zmysłach nie powierzył by nawet koszenia traw
ka. Efekty tego mogą być ciekawe i zaskakujące, nie
ko dla czytelników, również zepsół chwilami sam się
wi efektom swojej pracy.











Sekrety TOP

Jeśli słysząc pseudonimy Alex, Sir Haszak, Emilus, Gawron czy Borek, twoje tętno przyspiesza, oznacza to trzy rzeczy: przekroczyłeś trzydziestkę i w latach 90. byłeś zapalonym graczem komputerowym i, najprawdopodobniej, fanem pisma Top Secret. ■ *Grzegorz Mathea*

Czas życia: 1990–1996(*)
Liczba numerów: 54(*)
Maks. nakład: 130 000 egz.
Cykl wydawniczy: dwumiesięcznik, później miesięcznik

(*) Nie uwzględniono czterech numerów reaktywowanego Top Secretu z lat 2002/03.

Wszystko zaczęło się w 1985 od Bajtka, w którym wielką popularnością cieszyła się rubryka „Co jest grane", gdzie prezentowano – co pewnie was nie zaskoczy – gry komputerowe. Kilka tysięcy listów miesięcznie (!), jakie otrzymywali jej autorzy, dowodziło, że jest to temat-samograj. Ale w PRL decydenci mieli w głębokim poważaniu potrzeby konsumentów. Dopiero więc w czasach III RP, jesienią 1990, ówczesny wydawca Bajtka (spółdzielnia dziennikarzy) wypuścił na rynek Top Secret, pierwsze polskie pismo całkowicie poświęcone grom komputerowym. **Jego cała redakcja mieściła się wówczas w jednym pokoju.** Pierwszych dziewięć numerów pisma stworzył duet Marcin „Martinez" Przasnyski i Waldemar „PegazAss" Nowak. Magazyn wypełniały głównie recenzje wraz z poradami – zwane w żargonie graczy „opisami". Były to w gruncie rzeczy instrukcje do pirackich gier, a ich nieodłączny element stanowiła tzw. klawiszologia – tabelka z wykazem klawiszy i przyporządkowanych im funkcji.

Nieoczekiwana zmiana miejsc

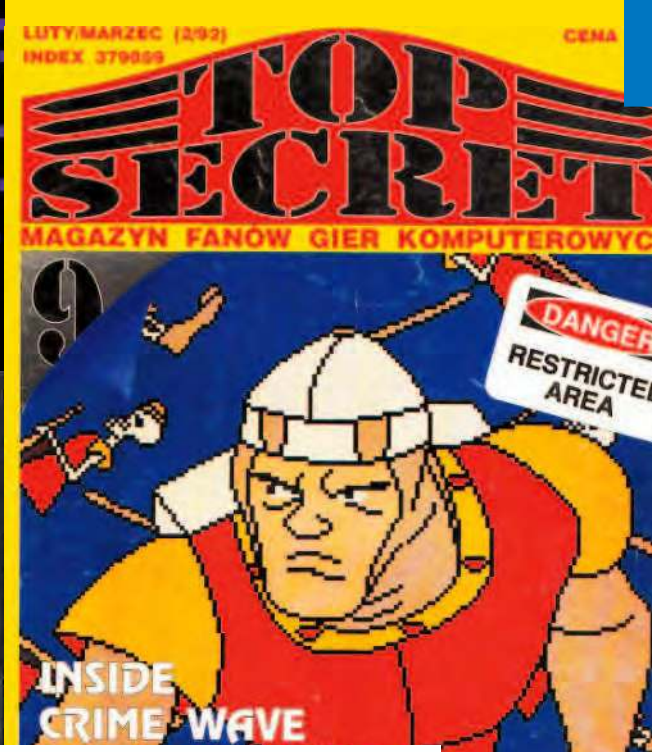
Po niespełna półtora roku, w nie do końca jasnych okolicznościach, Przasnyski i Nowak odeszli z redakcji. Oficjalnie by ukończyć studia i uporządkować życie osobiste. Mimo że ich nazwiska figurowały jeszcze w stopce numeru 9, słowo wstępne z zapowiedzią zmian podpisał już nowy naczelny – programista Marcin Borkowski. **Kolejny numer (maj/czerwiec 1992 r.) Borkowski stworzył w większości sam.** Aby utrzymać ten fakt w tajemnicy, podpisywał swe teksty różnymi pseudonimami: Borek, Naczelny, Kopalny, Prof. Dżemik, Brat Marcin itd. Postanowił też kontynuować specyficzny styl pisma pełen dystansu i autoironii, co zapowiedział we wstępniaku: „O ile przedtem Top Secret był redagowany przez ludzi nie do końca rozsądnych i odpowiedzialnych, o tyle teraz wzięli się za niego ludzie do końca nierozsądni i nieodpowiedzialni, którym nikt przy zdrowych zmysłach nie powierzył by *[pisownia oryginalna – GM]* nawet koszenia trawnika".

Wypełnianie pustki po starym zespole redakcyjnym naczelny określił dosadnym mianem: łapanka. Nowi redaktorzy mieli spełniać dwa kryteria: mieć doświadczenie w pracy redakcyjnej i jednocześnie być graczami. Rekrutowany zespół zdecydowanie odstawał od ideału – zapalonych graczy nie brakowało, ale ich dziennikarskie osiągnięcia w większości ograniczały się do opisywania „Balladyny" lub „Nad Niemnem" w szkolnych wypracowaniach. Największym doświadczeniem redakcyjnym legitymował się Sir Haszak (Dariusz Michalski), który do Top Secretu trafił na staż. Specjalizował się w recenzowaniu gier strategicznych. Strategie w TS w efekcie były takim „państwem w państwie" – nie dość, że miały wydzielony segment pisma („Jest taktycznie"), to jeszcze własny system rankingowy. Poziom gier oceniano stopniami wojskowymi: hity otrzymywały pagony generalskie, przeciętne gry stopień porucznika-kapitana, a po pozycje oznaczone epoletem szeregowca do kaprala w ogóle nie warto było sięgać. W opisy gier wplecione były zagadnienia poświęcone historii wojskowości, co nie do końca odpowiadało „nastoletniemu" profilowi pisma. – *Była to forma realizacji moich pasji może trochę kosztem czytelników, a już na pewno kosztem*

eprasa.pl 247e40472a











SECRETU



Intensywne podlewy (tło pod tekstem) utrudniające lekturę były jedną z kilku irytujących usterek layoutu Top Secretu.

spójności pisma – przyznaje Sir Haszak po latach. W ciągu następnych lat przez redakcję przewinęło się ok. 20 osób, ale jej trzon stanowiło pięciu redaktorów. Sekretarzem redakcji został Emil Leszczyński (Emilus). Członkami zespołu, znanego odtąd jako „Zepsół", zostali też licealni koledzy Aleksy Uchański (Alex) i Piotr Gawrysiak (Gawron). – *Niemal cały zespół redakcyjny pozostawał na utrzymaniu rodziców, którzy nie mieli zielonego pojęcia, co tworzą ich synowie* – wspomina Emilus. Naczelny, który zbliżał się do trzydziestki, był najstarszym spośród topsecretowców.

Fakt, że **tworzenie TS było dla większości ekipy czymś w rodzaju hobby uprawianego w wolnym czasie**, w połączeniu z dość niefrasobliwym podejściem do harmonogramów i terminów skutkowały nieregularnym ukazywaniem się kolejnych numerów TS. Piętą achillesową była szata graficzna magazynu. Objawiało się to błędami w składzie pisma, znikaniem fragmentów tekstów, niespójną kolorystyką i tzw. pikselozą, nazbyt intensywnymi podlewami pod teksty utrudniającymi ich lekturę itd. Dodajmy do tego literówki i, delikatnie ujmując, nieraz niezbyt wyrafinowany język i poziom części tekstów. Ale niewyrobiony i nierozpieszczony czytelnik nie zawracał sobie tym głowy. Co więcej – właśnie owe rozmaite nieporadności w dużym stopniu przyczyniły się do kultowości Top Secretu. Było widać, że to „gracze – dla graczy", **piszący sercem, za którym czasem nie nadążały głowa i palce**, a nie zblazowani wyrobnicy wierszówki. Był w tym młodzieńczy autentyzm i prawdziwa pasja, które w oczach czytelników najwyraźniej kompensowały wszelkie techniczne niedoróbki.

> Pierwsze polskie pismo poświęcone grom komputerowym. W pełni zasłużyło, by określić je mianem „kultowego".

Oprócz opisów gier publikowano na jego łamach nadsyłane przez czytelników rysunki, zabawne grafiki czy własnoręcznie robione mapy. Stałym elementem były też fotoscenki z życia Zepsołu i kultowa „powieść odcinkowa" – czyli „Piwem i mieczem", w której to czytelnicy mogli sugerować twórcom dalszy rozwój akcji. Dla dzisiejszej młodzieży fakt, że z pismem komputerowym porozumiewano się przy pomocy koperty ze znaczkiem, musi być sam w sobie szokujący. – *Do redakcji miesięcznie przychodziło ok. 2-3 tys. listów* – mówi Alex. – *Top Secret był w istocie medium społecznościowym swoich czasów*. Część treści rzeczywiście przypominała dzisiejsze fora internetowe, pełne najróżniejszych nieuporządkowanych informacji, przetykanych zabawnymi lub złośliwymi komentarzami. – *Top Secret był prekursorem dzisiejszego „facebookowego walla"* – dodaje Gawron. – *Był w istocie papierowym blogiem łączącym społeczność graczy*.

Kamieniem milowym rozwoju pisma były wizyty członków Zepsołu na londyńskich targach European Computer Trade Show (ECTS). Mimo przeszkód logistycznych tamtych czasów (podróż autobusem i promem, kontrole i odprawy na kolejnych granicach) każda wizyta stanowiła nieocenione źródło newsów, kontaktów, materiałów promocyjnych. Zachodni dystrybutorzy dostrzegali powoli potencjał polskiego rynku, choć od większego zaangażowania odstraszała ich nieuregulowana w Polsce kwestia praw autorskich.

Koniec złotego wieku

Ustawę o prawie autorskim i prawach pokrewnych, zwaną zresztą „antypiracką", Sejm przyjął dopiero w lutym 1994 r. – *W okresie poprzedzającym ustawę prawo nie nadążało za postępem technicznym, więc funkcjonowaliśmy nie tyle wbrew prawu, co obok prawa* – wspomina Alex. Na razie miliony graczy kopiowały gry i oprogramowanie bez żadnych przeszkód, a centrum wolnej amerykanki stanowiła

eprasa.pl 247e40472a





Warszawska Giełda Komputerowa znajdująca się u zbiegu al. Jana Pawła II (wówczas Marchlewskiego) i ul. Grzybowskiej (dziś stoi w tym miejscu hotel Westin). Nieśmiało promowane toporne hasła w stylu „Bądź oryginalny – kup oryginał" mało kogo przekonywały. Klientami giełdy byli nieśmierdzący groszem licealiści, uodpornieni przez szkołę na wszelkie zabiegi umoralniające i dydaktyczne. Brak oficjalnej dystrybucji powodował, że gracz stawał przed łatwym do rozwiązania dylematem: czekać kilka miesięcy na oryginalną grę lub kupić ją u pirata od ręki, i to za ułamek ceny oryginału. Dla redakcji Top Secretu sprawa miała dodatkowy wymiar. – *Albo pozyskujemy piracką wersję na długo przed oficjalną premierą gry i publikujemy wrażenia jako pierwsi –*



Imć Kopalny w swej całej odrażającej okazałości. :)

> Brzydkie. Na kiepskim papierze. Nie za obszerne. Czasem wręcz grafomańskie. Fatalnie składane. Pełne literówek. ...Uwielbiane.

dodaje Alex – *albo czekamy na oryginał i zamieszczamy tekst po kilku miesiącach, gdy nikogo już nie zainteresuje...*

Konkurencja nie śpi

Rok po objęciu pisma przez zespół Borkowskiego pojawiła się konkurencja firmowana znajomymi nazwiskami Marcina Przasnyskiego i Waldemara Nowaka. Przedstawili nowy projekt o nazwie Secret Service, wchodząc przebojem na rynek i odbierając Top Secret sporą część czytelników. Pierwszy numer Secret Service'u ukazał się w kwietniu 1993 r. W oczy rzucał się atrakcyjny layout kontrastujący z siermiężną oprawąTop Secretu, zdecydowanie lepszy skład, papier i dobór grafiki. Atmosfera pomiędzy obiema ekipami była troszkę... napięta. Śledzono pilnie każdy numer konkurencji, a na łamach obu pism pojawiały się zakamuflowane aluzje i docinki, zwykle jednak nieprzekraczające granicy dobrego smaku. – *Biorąc pod uwagę dzisiejsze wojny mediów, celebrytów czy publicystów plus hejt w internecie, nasze relacje były wręcz dżentelmeńskie* – wspomina Alex. – *Przytyki były aluzyjne, nigdy nie pojawiały się ataki ad personam, choć oczywiście każda krytyka była dla nas bolesna.*

Do końca istnienia Top Secretu obie redakcje rywalizowały zaciekle – trwała walka na prezentację nowości, rodzaj papieru czy liczbę stron. Jedynym miejscem, gdzie redaktorzy obu pism mogli formalnie się spotkać, swoistą ziemią niczyją, były londyńskie targi. Moim zdaniem mimo lepszego warsztatu technicznego Secret Service'owi nie udało się stworzyć tak specyficznego klimatu, który charakteryzował Top Secret.

TS się zepsół

Wyraźną granicę na rynku gier komputerowych wyznaczyła połowa lat 90. Rynek poddany rygorom ustawy o prawach autorskich się konsolidował, pojawili się profesjonalni dystrybutorzy i tańsze gry z dołączonymi instrukcjami przetłumaczonymi na język polski. Rosła też konkurencja, bo zaczęły się ukazywać kolejne pisma „growe" (ŚGK, Gambler, Gry Komputerowe, PC Gamer po polsku, wreszcie CD-Action). W samym Zepsole po kilku latach pracy atmosfera daleka była od początkowego entuzjazmu, rosły też koszty, a nakład TS spadał. **Na przełomie lat 1995/96 formuła pisma zdawała się wypalać, podobnie jak jego autorzy.** Większość z nich skończyła w międzyczasie studia i zaczęła rozglądać się za „poważniejszymi" zajęciami, zresztą część już wcześniej albo skończyła zabawę w redaktorów, albo przeszła do konkurencji (Alex został nawet naczelnym Gamblera).

Ostatecznie redakcję dobiły dwa wydarzenia. Pierwszym było bankructwo Agrobanku SA w kwietniu 1995 r., przez co spółdzielnia wydawnicza Bajtek straciła płynność finansową. Drugim – włamanie do redakcji Top Secretu i kradzież sprzętu komputerowego znacznej wartości. Sprawców włamania nigdy nie wykryto. Redakcja siłą rozpędu kontynuowała jeszcze prace przez kilka miesięcy – ostatni (54) numer pisma ukazał się późną jesienią 1996 r. □

Co się stało z naszą klasą?

Emilus po odejściu z Top Secretu zmienił medium i redagował również mający dziś status kultowego program o grach komputerowych „Escape" na kanale Polonia 1. (We wrześniu 2016 r. wraz z córką Julią wygrał konkurs na stworzenie aplikacji promującej działalność Europejskiej Agencji Kosmicznej). Alex i Sir Haszak zasilili zespół redakcyjny konkurencyjnego Gamblera. Pierwszy z nich po kilku latach został jego redaktorem naczelnym, aż do upadku pisma w 1999 roku. Na przełomie lat 2002/03 próbował reaktywować Top Secret. „Nowy TS nie jest próbą opowiedzenia drugi raz tych samych dowcipów. Z szacunkiem dla starych czasów chcemy dopisać nowy rozdział do pięknej historii. Naszym celem było stworzyć pismo dla dorosłych – a ściślej: dojrzałych – graczy. Pismo refleksyjne, inteligentne (...)" – deklarował. (Wyszły jednak tylko cztery edycje NTS). Alex do dziś pozostaje związany z „branżą grową", acz już w nieco innym charakterze. Sir Haszak porzucił fascynację historią wojskowości, choć pozostał wierny zawodowi dziennikarskiemu i dziś jest sekretarzem redakcji periodyku medycznego. Gawron poszedł ścieżką naukową i po obronie dwóch doktoratów zajmuje profesorskie stanowisko na Politechnice Warszawskiej. Marcin Borkowski powrócił do swej pierwotnej pasji – programowania – ale publikuje swe felietony poświęcone grom komputerowym na łamach prasy branżowej.

eprasa.pl 247e40472a



Marek „Fulko de Lorche" Czajor

HISTORIA PEWNEGO TURNIEJU

Nie jestem fanem współczesnych piłek nożnych. Trzeba się namordować, żeby opanować sterowanie, tyle guzików do wciśnięcia, różne rodzaje podań, dryblingi, taktyka, statystyki... brrr. Z Sensible Soccer było prościej. Łatwa do opanowania, za to trudna do wymasterowania. Szybko stała się miłością mego życia. Ale jak to w życiu bywa – od wielkiej miłości do dzikiej nienawiści czasem tylko jeden krok. Albo jeden turniej.



Początki mej przyjaźni z Sensible Soccer nie były najlepsze – pierwsze potyczki z komputerową AI kończyłem solidnym laniem. Potem, stopniowo, opracowałem pewne sztuczki, na które komputer zaczął się łapać. Szybko zacząłem deklasować sztuczną inteligencję w grze. Moją popisową akcją było szybkie podanie w bok, pociągnięcie piłki flanką i na wysokości 16 metrów puszczenie po ukosie „rogala" w stronę bramki przeciwnika. Bramkarze nie mieli szans. Po dojściu do etapu, w którym komputer przestał być dla mnie godnym przeciwnikiem, podobnie jak kumple (rozgniatałem ich jak robaki; czasami bawiłem się z nimi, np. grając lewą ręką czy zamykając jedno oko, czym doprowadzałem ich do wściekłości), napisałem na początku 1995 roku bańczuczny list do Świata Gier Komputerowych, gdzie nazwałem się „mistrzem Sensible Soccer z Małopolski". Wydrukowali go i poinformowali, że organizują właśnie turniej SS w Chełmnie i będę mógł się sprawdzić. O to mi chodziło! Czekałem niecierpliwie na upragniony dzień, szlifując na kumplach formę.

> Poradnik: jak w jeden dzień znienawidzieć grę, którą dotąd się uwielbiało. A do tego jeszcze okazać się cholernym idiotą.



listy

Tak, tak – ten „Marek z Krakowa" to niestety ja. Tak, tak.

W dniu mistrzostw przejechałem 500 km pociągiem i zjawiłem się na miejscu jeszcze przed czasem. Zgłosiłem się, porobili grupy eliminacyjne i zaczęliśmy grać. Pierwszy mecz, zgodnie z planem, wygrałem gładko. Drugi – o dziwo! – przegrałem. Dziwne to było uczucie, ale skoro wynik był minimalnie niekorzystny, uznałem to za wypadek przy pracy. Jak lew rzuciłem się na następnego rywala i... to, co się stało, to był jakiś koszmar. Zostałem zrównany z glebą przez jakiegoś cyborga. Kolejne mecze były jeszcze gorsze. **Nie istniałem, byłem zabawką w czyichś rękach, galaretą ludzką skomlącą o litość.** Moja taktyka ataku z flanki kompletnie nie działała, gdyż praktycznie nie posiadałem piłki. Rywale byli niezwykle szybcy, świetnie wchodzili wślizgiem i dryblowali, co więcej – zdobywali bramki z każdej pozycji. Najgorszy był magik aplikujący hurtowo gole z połowy boiska. Kopnięta przez niego piłka leciała prosto –



Dla was to stare zdjęcie z turnieju Sensible Soccer, a dla mnie traumatyczne wspomnienie sprzed 22 lat.

i przed samą bramką skręcała! Jak on to robił?! Mój bramkarz stał jak debil, a ja ocierałem łzy wstydu. Udział w turnieju zakończyłem na rozgrywkach grupowych. Potem mogłem tylko smętnie obserwować, jak w Sensible Soccer grają PRAWDZIWI mistrzowie. Gdy było już po wszystkim, zebrałem manatki i ruszyłem w drogę powrotną do domu. Było mi ciężko na duszy i głupio, szczególnie gdy przypominałem sobie ów mój chełpliwy list. Może nikt nie poznał, że to ja go napisałem?

W Toruniu miałem przesiadkę i wtedy los po raz pierwszy tego dnia uśmiechnął się do mnie. Na dworcu podeszła do mnie ładna dziewczyna, zaprosiła na kawę, a następnie na imprezę. Impreza? Jaka impreza?! Ja tu, ...mać!, mecz przegrałem!!! Kawę więc wypiłem, za resztę podziękowałem. Za karę. Dopiero w domu doszedłem do wniosku, że jestem nie tylko patałachem, ale i idiotą.

Teraz, po ponad 20 latach, śmieję się, że dobrą nauczkę życiową można dostać w każdym wieku i w każdych okolicznościach. Moja bezgraniczna miłość do Sensible Soccer sprawiła, że tak mocno przeżyłem rozczarowanie z nim związane. Nieraz gdy zamykam oczy i wracam myślami do tamtych wydarzeń, przypominają mi się trzy rzeczy: chełpliwy list wysłany do redakcji pisma, mój bramkarz puszczający szmaty z połowy boiska oraz atrakcyjna dziewczyna, której odmówiłem wspólnego wieczoru w Toruniu. I o ile te dwie pierwsze rzeczy są po latach jakoś do przełknięcia, tej trzeciej do dziś przeżyć nie mogę.

A w Sensible Soccer nigdy więcej już nie zagrałem. □

O autorze: retrogamer, twórca strony poświęconej branży i dawnym polskim pismom komputerowym (www.zapach-papieru.strefa.pl).

eprasa.pl 247e40472a



TRANSFORMACJA!

CZYLI TAJEMNICA PŁCI ZOLTARA

Pamiętacie swoich bohaterów z dzieciństwa? Dla niemałej części mojego pokolenia takimi bohaterami była piątka młodych ludzi zwana Załogą G.

■ *Paweł „Mr Jedi" Musiałowski (kawaii.pl)*

Serial, o którym mowa, był emitowany w Telewizji Polskiej na samym początku lat 80. Nosił tytuł „Wojna planet" i przywędrował do nas z USA. Choć tak naprawdę nazywał się „Kagaku Ninjatai Gatchaman" – Naukowy oddział ninja Gatchaman – i został wyprodukowany w Japonii. Wszyscy jednak mówili o „Załodze G" – gdyż to był najpopularniejszy, mimo że nieoficjalny, tytuł. I tak oto na placach zabaw w całej Polsce zawitało nowe słowo, a właściwie – okrzyk: „Transformacja!". Wystarczyło rzucić to proste hasło w eter, aby wyobraźnia jak za pstryknięciem palców zabrała nas w inny wymiar. A były to czasy, gdy wyobraźnia była wszystkim, bo zazwyczaj mieliśmy tylko ją – zamiast komputerów, konsol, smartfonów, internetu. Działo się to w naszych głowach i powiadam wam, było to równie realne jak cała reszta otaczającej nas rzeczywistości. Oni też. Piątka młodych ludzi. Piątka przyjaciół. Piątka wyrzutków. Piątka postaci z innego wymiaru. A stworzyła ją w roku 1972 japońska wytwórnia Tatsunoko Production, założona dziesięć lat wcześniej przez braci Yoshida.

W roku 1977 Sandy Frank, amerykański producent i dystrybutor, trafił do Cannes, gdzie po raz pierwszy zetknął się z japońską animacją. A był to rok, gdy na ekranach kin święciła tryumfy „Nowa nadzieja". Zainspirowany tym sukcesem Frank natychmiast dostrzegł drzemiący w serii potencjał. Frank zakupił prawa do dystrybucji serii na cały świat, a następnie zatrudnił ekipę scenarzystów, animatorów i muzyka, których zadaniem było dokonanie odpowiednich przeróbek. Seria była bowiem zbyt inna i zbyt dramatyczna jak na standardy ówczesnej zachodniej telewizji dla dzieci. A ponadto chodziło o stworzenie serialu w duchu „Gwiezdnych wojen", podbijających wówczas wyobraźnię młodych widzów na całym świecie. Zabiegi były brutalne. Na pierwszy ogień poszła do kosza część odcinków i tak oto z oryginalnych 105 ostało się tylko 85. Na tym jednak rzeź się nie skończyła, gdyż to, co zostało, również dokumentnie poszatkowano, a do tego

PL: Wojna Planet
USA: Battle of the Planets
JAP: Kagaku Ninjatai Gatchaman
Reżyseria: Hisayuki Toriumi
Scenariusz: Jinzo Toriumi
Muzyka: Bob Sakuma
Dźwięk: Ishida Sound Productions
Produkcja: Tatsuo Yoshida Tatsunoko Production – 1972
Produkcja wersji anglojęzycznej: Sandy Frank Entertainment – 1978

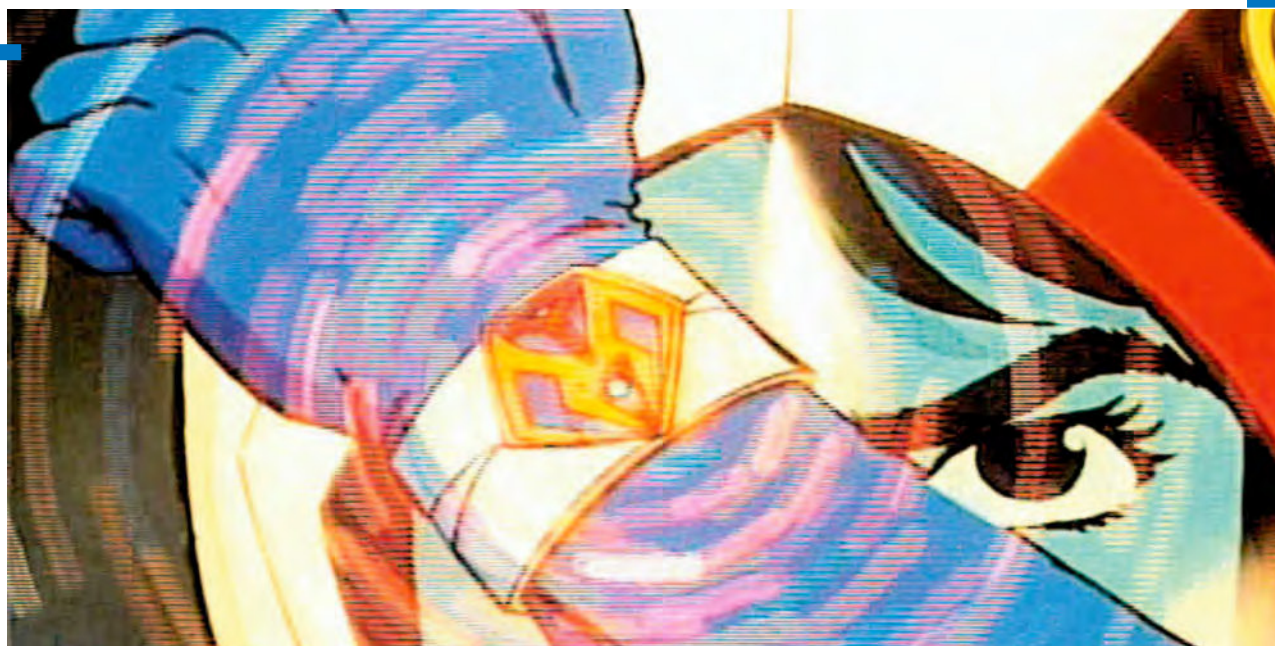
„G-Force, fearless young orphans, protecting Earth's entire galaxy, always by acting as one. Dedicated, inseparable, invincible!"



pozmieniano dialogi i fabułę, nie zawracając sobie gitary oryginalnym scenariuszem. Powstałe dziury trzeba było jakoś załatać, stworzono więc robota całkiem przypadkiem bardzo podobnego do starwarsowego R2D2 – zwał się 7-Zark-7, miał mechanicznego psa 1-Rover-1 i był irytujący. Dzieła dopełniał seksowny głos Susan, niewidocznej postaci, stworzonej z sympatii do sekretarki Sandy'ego Franka, noszącej – również całkiem przypadkiem – to samo imię. Fani natychmiast wyczuli fałsz niczym bimber w herbacie i tak oto hucznie zwany „koordynatorem z Centrum Neptuna" owalny blaszak stał się najbardziej znienawidzoną postacią serii. Powstał on bowiem tylko po to, aby załatać w historii brutalną kastrację wszelkiego dramatyzmu, i siłą rzeczy po prostu tu nie pasował. Jednak ówczesnym zachodnim dystrybutorom serii animowanych do głowy nie przychodziło, że tzw. pozytywni bohaterowie mogą podejmować błędne decyzje, nie panować nad emocjami, mieć ludzkie słabości, a nawet... umrzeć. Tak po prostu. I to wraz z tabunem panikujących wokół, niewinnych, przypadkowych ludzi.

No dobrze, ale nie dramatyzujmy zbytnio, bo jeszcze ktoś gotów uznać, że przypisuję amerykańskiemu dystrybutorowi wyłącznie dzieło zniszczenia, a tak nie jest. Pomijając fakt, że **nowa, bardzo dynamiczna czołówka oraz nowa ścieżka dźwiękowa nadały całości pożądanej „starwarsowej dynamiki"**, Sandy Frank dokonał czegoś jeszcze – był nieświadomym współtwórcą rewolucji. Seria ta bowiem – jak się okazało prawie 20 lat później, do spółki z innymi podobnie zaadaptowanymi japońskimi serialami – dokonała wyłomu w świadomości nowej grupy młodych widzów, otwierając szerokie wrota zachodniego rynku rozrywki na japońską popkul-

eprasa.pl 247e40472a



Transformacja!!! To właśnie tak nasi młodzi bohaterowie zamieniali się w „ptasich wojowników": byli ostatnim batalionem obrony przed gigantyczną Spectrą i szarą rzeczywistością.



Załoga G w komplecie (od lewej): Keyop (Jaskółka Jinpei), Mark (Orzeł Ken), Księżniczka (Łabędź Jun), Mały (Sowa Ryu), Jason (Kondor Joe).



Mostek Feniksa, niesamowitego statku latającego Załogi G, mogącego przyjmować postać ognistego ptaka. Podobnie jak w „Star Treku", w „Wojnie planet" mostek był miejscem wielu dramatycznych scen.



Zoltar (w wersji japońskiej: Berg Katse), Darth Vader organizacji Spectra. Jego tożsamość i twarz owiane były tajemnicą.

turę. Co prawda szlag człowieka trafiał, gdy po latach dowiedział się, jak bardzo w amerykańskiej wersji spłycono postacie i w ogóle sponiewierano całą historię, ale przecież gdyby nie ta przeróbka, być może do dzisiaj nie udałoby się nam zasmakować japońskiej animacji. Nie zmieniało to faktu, że oglądając tę serię po raz pierwszy jako smarkacze z procami w kieszeniach, nie mieliśmy o tym wszystkim zielonego pojęcia i mimo to nasza wyobraźnia bulgotała ze szczęścia, cmokając radośnie.

Szczęście jednak nie trwało długo, gdyż w naszym „zawsze żyjącym w ciekawych czasach" kraju nadszedł stan wojenny, a wraz z nim przerwano emisję serii, pozostawiając nas z rączkami w nocnikach. A to między innymi dlatego, że w naszych nagrzanych łepetynkach kołatało się to diabelne pytanie, które natrętnie wierciło dziury w niekończących się pokładach dziecięcej ciekawości – **kim jest Zoltar?! Kim jest ten cholerny Zoltar?!!** Wiecznie chodzący w masce niczym Darth Vader z modyfikowanymi genetycznie uszami Batmana, rozmawiający z Wielkim Duchem niczym z Imperatorem, przywódca Spectry – organizacji, z którą walczyła Załoga G. W jednym z odcinków bowiem dzielna załoga dopada gagatka i zdziera mu maskę. Niestety, z pomocą nadchodzi Impera... Wielki Duch i ratuje swego wasala. Zanim to jednak następuje, oczom zszokowanej piątki ukazują się... długie, lśniące blond włosy. „Czyżby Zoltar był kobietą?!" – padają historyczne słowa, którym dorównać mogło tylko późniejsze Vaderowskie „Jestem twoim ojcem". I co? I nic! Koniec! Jebudu! Stan wojenny! Emisję serialu drastycznie przerwano, a my musieliśmy spieprzać do domów przed zomowcami, którzy za pomocą swoich pał dokonywali transformacji facjat naszych ziomków. Cholerni komuniści zmarnowali mi dzieciństwo! :) Ale chwileczkę – fani tak łatwo nie rezygnują. Kilkanaście lat później bowiem miała miejsce pewna tajna misja, której celem było wydobycie z archiwów TVP kaset z polską wersją tego kultowego serialu. Misji podjął się Witold Nowakowski – tłumacz, zawodnik kendo, wielki miłośnik Japonii oraz japońskiej popkultury – z którym miałem przyjemność współpracować przy tworzeniu magazynu Kawaii. Otóż swego czasu postanowił on dotrzeć do nagrań polskiej wersji i wykonać kopie, aby w ten sposób zabezpieczyć je przed zniszczeniem (i rzecz jasna – zaspokoić fanowski głód obcowania z legendą). Niestety, **dzielna załoga stawiająca czoła potężnemu wrogowi poległa w starciu z PRL-owską rzeczywistością**. Okazało się, że kasety zawierające polską wersję serii „Wojna planet" zostały nagrane powtórnie – unikalny materiał przepadł bezpowrotnie.

Długo by pisać o różnicach pomiędzy pierwszą (bo była jeszcze druga) wersją anglojęzyczną serialu a japońskim oryginałem. Równie długo by pisać o naszej dziecięcej fascynacji bohaterami, którzy stali na straży pokoju, walczyli z szalonym przeciwnikiem i własnymi demonami z przeszłości. Tu nie chodzi o te wszystkie detale techniczne, lecz o gorące emocje, które były częścią naszego dzieciństwa – częścią nas... A to, co działo się po wykrzyczeniu słowa „Transformacja!", mogło zostać przerwane tylko głosami naszych mam, wołających nas przez okna na obiad. □



7-Zark-7
Blaszak, którego nienawidziliśmy bardziej niż Zoltara. Taki Jar-Jar Binks lat 70.

eprasa.pl 247e40472a



Producent: id Software **Premiera:** 1993 **Gatunek:** FPS
Platformy: praktycznie każda **Jak zagrać:** Steam/GOG (patrz też: ramka „It Runs Doom!" na trzeciej stronie recenzji)

DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ gog.com

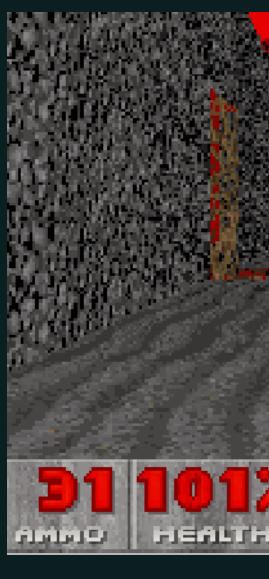
Wciąż numer JEDEN

Niedawny reset serii był dla wielu grą roku 2016, ale decyzja o pozbawieniu go numerka i podtytułu wyglądała jak próba uzurpacji tronu. Bo choć nie nazywamy już FPS-ów „klonami Dooma", jeszcze żaden następca piekielnej gry id z 1993 roku nie zdołał poprawić jej formuły. ■ *Cross*

Choć przy początkach mojej przygody z grami Doom (używając tej nazwy, myślę też o drugiej części, która działała na tym samym silniku i była bardziej jak rozszerzenie niż rewolucyjny sequel) zawsze był gdzieś na wyciągnięcie ręki, strzelanką mojego dzieciństwa był znacznie bardziej prymitywny Wolfenstein 3D. Powód był prosty: jaskrawe kolory niemieckich bunkrów i mundurów nie miały prawa mnie straszyć, a stopniowo coraz bardziej abstrakcyjne korytarze piekła na Marsie – jak najbardziej. Nie żeby Doom był mniej kreskówkowy. Różowiutkie demony zawsze rozbrajały nieporadnością, sceneria celowała bardziej w metalowy kicz niż obrazoburczość, a pamiętny gitarowy motyw pierwszego poziomu zawsze sugerował ton beztroskiej masakry, nie strachu. Chyba że grało się w wersje gry na PlayStation i Nintendo 64. W nich dark ambient Aubreya Hodgesa rzeczywiście potrafił wzbudzić ciarki na plecach, nieustannie sugerując zgrzytami i szeptami, że za następnym zakrętem zobaczysz coś, czego nigdy nie chciałeś widzieć.

> To gra znacznie bardziej inteligentna, niż sugeruje jej dość kiczowata oprawa.

Konsolowi zwolennicy ścieżki dźwiękowej Hodgesa zawsze uważali Dooma za horror. Pecetowi fani rockowych brzmień Bobby'ego Prince'a, często bezczelnie zerżnięty z zespołów pokroju Pantery czy Alice in Chains, widzieli w hicie id czystą grę akcji. I choć dziś skłaniam się bardziej ku drugiej opcji, pamiętam, kiedy dziecięca wyobraźnia odstraszała mnie od Dooma wizjami znacznie gorszymi niż byli w stanie wymyślić twórcy. Kampania pierwszej części serii co chwilę zaskakiwała, czy to pomysłami na pułapki, czy kolejnymi typami wrogów, czy wreszcie architekturą poziomów – tym bardziej koszmarną i nielogiczną, im bliżej serca piekieł. Nieprzyjemne niespodzianki skutecznie opóźniały chwilę, w której strach miał wyparować, ale ile można odkładać nieuniknione? Każda seria horrorów budzi lęk dopóty, dopóki kryje jeszcze jakieś tajemnice. Potem albo popada w autoparodię (morderca z „Piątku trzynastego" odradza się jako kosmiczny cyborg, „Paranormal Activity" zaczyna ekspe- ▸▸



eprasa.pl 247e40472a

Udźwiękowienie pukawek mimo lat wciąż zostawia w tyle wiele współczesnych produkcji. Zwłaszcza jeśli mowa o strzelbach.



Plasma gun! Każda broń sprawuje się najlepiej w określonych warunkach – jej mądry wybór pomaga w oszczędzaniu amunicji.



Pierwsze spotkanie z Baronami Piekieł. Z początku budzą strach jako bossowie, by z czasem stać się standardowymi, nieco mocniejszymi niż przeciętny demon przeciwnikami.



Poziomy stają się coraz bardziej niepokojące, dając naturalne poczucie progresji. Najpierw militarne bazy. Na końcu Piekło.



Choć wśród oryginalnych poziomów znajduje się wiele klasyków, nieśmiertelność grze zapewnili fani, wcielając w życie pomysły na choreografię starć, o której nawet nie śniło się developerom.

eprasa.pl 247e40472a





rymentować z wątkami podróży w czasie), albo wzorem „Obcego" akceptuje konieczność odrodzenia jako kino akcji, najlepiej podszyte subtelnym czarnym humorem.

Od horroru do czystej akcji

Część geniuszu Dooma tkwi w tym, że wie, kiedy przestać być przerażającym „Ósmym pasażerem Nostromo", a stać się budzącym czystą adrenalinę „Decydującym starciem". Klaustrofobiczne korytarze zajętych przez demony siedzib Union Aerospace Corporation gracz zaczynał z czasem postrzegać jako ekscytujące tory przeszkód. Zamiast nerwowo zbliżać się do każdego zakrętu ostrożnym truchtem, po kilku godzinach wbiegasz w nie absurdalnie szybkim sprintem (pewien internauta wyliczył, że prędkość maksymalna głównego bohatera to prawdopodobnie 40 metrów na sekundę).

Wydobywające się zza ścian chrząknięcia i ryki potworów u amatora budzą atmosferę osaczenia, a weteranowi serii dają tylko czytelną informację, jacy wrogowie kryją się poza jego polem widzenia. Twórcy wczesnych części Resident Evil projektowali je tak, by przy kolejnych przejściach z podszytego grozą survivalu zmieniały się w długowieczną łamigłówkę dla speedrunnerów, którzy lubowali się w optymalizowaniu dróg ucieczki z Raccoon City czy rezydencji Spencera. Podobnie ewoluuje najsłynniejsza gra id. Z początku jest powolną zabawą w liczenie amunicji i desperackie poszukiwanie poukrywanych apteczek, a na końcu najbardziej emocjonującym FPS-em w historii.

Przemyślnie i elegancko

Nie przesadzam. Większość moich dyskusji o Doomie zaczyna się podobnie: rozmówca przyznaje, że był to niewątpliwie przełomowy technologicznie tytuł i ciekawy fenomen popkulturowy, ale natychmiast dodaje, że jego zdaniem jest to bardziej uroczy antyk niż ponadczasowy klasyk. Rzadko kiedy jest to opinia poparta argumentami, raczej wynik typowej dla branży gier mentalności, wedle której większość przełomowych pod względem grafiki tytułów warto doceniać głównie jako przestarzałe tech demo (niesłusznie zbywany z tych samych przyczyn bywa często np. Crysis). Ale Doom – choć stworzyło go garażowe studio dwudziestoparolatków, którzy wciąż stawiali pierwsze kroki na niezbadanym poletku trójwymiarowych strzelanek – zachwycał **przemyślaną konstrukcją, dopracowaniem systemu rozgrywki i czystą frajdą**. I pod tym względem wciąż bije na głowę shootery AAA warte dziesiątki milionów dolarów.

Może ten cud wynikł częściowo właśnie z niedoświadczenia twórców, którzy przez brak wzorców inspirowali się mocno prawidłami designu dwuwymiarowych hitów. Dziś FPS-y przez nacisk na względny realizm zazwyczaj wzbraniają się przed konstruowaniem zaawansowanej choreografii starć, wymagając od gracza przede wszystkim rozsądnego przemieszczania się między osłonami i właściwej priorytetyzacji celów. Prosto przez wąską alejkę, z niej za mur, zza muru w okopy, z okopów przez okno do ruin domu. Najpierw zastrzel faceta z bazooką, potem terrorystę z granatami, na końcu dwóch żołnierzy z karabinami. Jeden z głównych popularyzatorów tej szkoły, Call of Duty 4: Modern Warfare, pokazywał niemal całą mechanikę zabawy już w pierwszej misji na strzelnicy. Kolejne poziomy też były w gruncie rzeczy jarmarcznymi strzelnicami, tyle że pod kamuflażem efektownego spektaklu związanego z teatrem wojny. Ale choć twórcy strzelanek starają się od jakiegoś czasu urozmaicić rozgrywkę przy pomocy nowych mechanik poruszania się, żaden z nich nie zbliża się na kilometr do elegancji strzelanin Dooma.

Brutalom mówimy nie

Wśród wielbicieli Dooma memem stało się irytujące pytanie „Czy ta mapa zadziała w Brutal Doomie?". Modyfikacja autorstwa niesławnego w społeczności gry Sgt. Marka IV cieszy się niezwykłą popularnością wśród niedzielnych fanów serii – bardziej krwawa, bardziej szokująca, bardziej brutalna, wielu uważa ją za Dooma, jakiego pamiętają z młodości. Czytaj: pozbawionego diabelnie inteligentnego balansu rozgrywki. Przez zmiany pokroju większego nacisku na hitscany i krwawy spektakl lub implementację headshotów gra przeobraża się w coś bliższego współczesnym strzelaninom... i zupełnie niszczącego projekty map stworzone z myślą o oryginalnych zasadach gry. Jeśli Doom jest jak wytrawne wino, Brutal Doom jest jak potężny, ale podły alkohol.

Z ograniczeń zrób zaletę

To, że silnik id Tech 1 nie pozwalał ani na poprawną implementację rozglądania się w górę i w dół, ani na tworzenie położonych bezpośrednio nad sobą pięter, zmusiło developerów do planowania ciekawych wyzwań w ramach płaskich, dwuwymiarowych poziomów (co widać po uruchomieniu mapy przyciskiem TAB – otoczenie zmienia się w coś rodem z Asteroids). Konstrukcje, które stworzyli, celowością architektury i intensywnością przypominają bardziej ówczesne automatowe hity niż współczesne shootery. Pułapki i miejsca starć są ciągle projektowane tak, by co chwilę wymagać innych metod taktycznego przemieszczania się wśród dziesiątek wolno poruszających się pocisków (które wydają się kolejnym elementem spuścizny po grach 2D, zwykle pozbawionych broni opartych o hitscan) i kroczących powoli ku graczowi demonów specjalizujących się w walce wręcz. Komnaty połączone są przy tym w spójną strukturę umożliwiającą strategiczny backtracking.



Jest to coś, czego w moim przekonaniu zeszłoroczny Doom nie był w stanie odwzorować, o ironio, częściowo

It Runs Doom!
Taki tytuł nosi blog katalogujący wszystkie urządzenia, na które wciąż wierni fani konwertują ponadczasowy klasyk id Software. I choć porty na ZX Spectrum czy NES-a Classica zaskakują pomysłowością, bardziej imponujące są wersje przeznaczone na platformy, które nie służą do grania. Dooma uruchomiono już m.in. na czytniku e-booków, billboardzie LED zamontowanym na przyczepie ciężarówki, smartwatchu, drukarce Canon Pixma, aparacie firmy Kodak, wąskim touchbarze MacBooka Pro, przycisku klawiatury Optimus Maximum, ekranie zamontowanym w siedzeniu samolotu, kalkulatorze graficznym i termostacie. Mój ulubiony port to ten na komputer pokładowy Porsche 911 – kierownica służy do kontrolowania postaci, a skrzynia biegów do zmiany broni. Wszystkie te konwersje (i jeszcze więcej) zobaczycie pod adresem itrunsdoom.tumblr.com.

epidesa.pl 247e40472a



W przeciwieństwie do modyfikacji Brutal Doom oryginalna gra nie odrzuca skalą przemocy – a to wszystko przez jej kreskówkowy wymiar.



Rakiety, czyli naturalne środowisko Cyberdemona.



Liczba potworów (i ich trucheł), które silnik może wyświetlić na ekranie, wciąż zawstydza współczesne tytuły.

przez niedomagania id Tech 6. Nowy silnik nie radził sobie z wyświetlaniem hord przeciwników na ekranie, więc gra ciągle wciskał bohatera w wąskie korytarze i proste areny, każąc mu zwykle walczyć z kilkoma przeciwnikami jednocześnie, góra tuzinem. Oczywiście w ciągłym sprincie i kładzeniu trupa za trupem kryła się masa radości opartej na pierwotnych instynktach... Ale to samo można powiedzieć o oryginale z 1993 roku, w którym pod koniec każdego poziomu dziesiątki czy setki zmasakrowanych demonów zdobiły posadzkę, a nie znikały po kilkunastu sekundach.

> Po Doomie współczesne FPS-y mogą już nie smakować tak dobrze, jak wcześniej.

First Person Chess

Jednak wbrew temu, co można przeczytać w prasie okołogrowej z lat 90., nie to stanowi główną zaletę klasycznego Dooma. Nieważne, jak bardzo lubuje się w kiczowatej przemocy, to naprawdę inteligentna gra. Ci, którzy przeczą temu faktowi, wskazując na prostackie AI, równie dobrze mogliby psioczyć na to, że ataki figur w szachach są przewidywalne i słabo skuteczne. To, że ruchy przeciwników da się w każdej chwili odgadnąć i odpowiednio na nie zareagować, pozwala projektantom na zręczną reżyserię starć, a graczom na natychmiastową analizę sytuacji. Jeśli przegrasz, nigdy nie będziesz sfrustrowany tym, że nie wiesz dlaczego. Jeśli wygrasz, zawsze jest to zasługą przemyślanego planu działania, tak jak na szachownicy. Wracam do tego porównania, bo postrzeganie potworów jako figur szachowych to klucz do zrozumienia, czemu mimo niemal ćwierćwiecza na karku scena modów do Dooma nadal mocno się trzyma. Nieporadne zombie z bronią palną to pionki, które stanowią zagrożenie tylko dla nieuważnych (a zarazem idealny przykład tzw. „popcorn enemy", który przez niską wytrzymałość daje wytchnienie od ciągłych walk z żywotnymi demonami). Impy to wieże, które są niebezpieczne tylko w linii prostej, czy to przez sunące dostojnie do przodu kule ogniste, czy przez ciosy pazurami (to jeden z niewielu ataków wręcz, którego nie da się uniknąć). Revenant z daleka sieje zniszczenie samonaprowadzającymi rakietami, ale każdy weteran wie, jak bez zadrapania zdjąć go w walce jeden na jednego z bliska. Pain Elemental i Archvile zmuszają gracza do szybkiego działania, funkcjonując jako przenośne spawny kolejnych wrogów, przy czym obaj wymagają zupełnie innych strategii (jeden to bezbronny w bezpośrednim starciu przywoływacz fruwają-

eprasa.pl 247e40472a

cych czaszek, drugi to zabójczy na każdy dystans nekromanta ożywiający zabitych kamratów). Cacodemon przez ślamazarne pociski stanowi przeciętne zagrożenie na dystans, ale dzięki stosunkowo wysokiej liczbie punktów życia i sporym rozmiarom potrafi napsuć krwi, jeśli dopadnie cię w wąskiej komnacie. Każdy demon ma inne silne strony i słabości, każdy wymaga innych strategii w zależności od dystansu i ukształtowania terenu. A że w grze jest kilkanaście różnych przeciwników, twórcy modów nawet bez tworzenia własnych bestii wciąż są w stanie wymyślić setki oryginalnych choreografii starć – bo czasem dodanie do mapy jednego Mancubusa stojącego na



Sekrety trafiają tu w złoty środek: nie zwalniają tempa gry, ale pomagają w potrzebie.

niepozornym balkonie zupełnie zmienia metody walki o przeżycie.

Divide et impera

Kluczowym elementem, który odróżnia Dooma od niemal każdego współczesnego shootera, jest genialna w swej prostocie mechanika infightingu. Jeśli jakikolwiek stwór trafi swoim atakiem innego, ten natychmiast rozpocznie wendetę i wywiąże się między nimi walka na śmierć i życie. W interesie gracza jest więc poruszać się po mapie tak, by na drodze pocisków ciskanych przez Baronów Piekieł lub Cyberdemony stawało jak najwięcej innych przeciwników. A kiedy zacznie się już hekatomba, trzeba wspomóc w niej ogniem stronę, którą łatwiej będzie wykończyć po zakończeniu bratobójczej walki. Prowokowanie takich sytuacji jest zazwyczaj mocno ryzykowne, bo opiera się zwykle na odważnym sprincie przez samo serce bitwy – ale zważywszy na zaoszczędzony w ten sposób czas oraz amunicję, mocno opłacalne. Implementując ten mechanizm rozgrywki, developerzy nie tylko wzbogacili wachlarz dostępnych strategii, lecz także wzmocnili zręcznościowy charakter gry poprzez promowanie agresywnego stylu walki.

Absolutny fenomen

Istnienie Dooma mimo upływu lat jest dla mnie jednym wielkim paradoksem. Przestarzały silnik, który oferuje jednak skalę nieosiągalną dla współczesnych gier. Świetny horror, ale jeszcze lepsza gra akcji. Kolekcja labiryntów wymagających długiej i rzetelnej inspekcji w poszukiwaniu sekretów, a jednocześnie zbiór prostych torów przeszkód błagających o pokonanie w tempie speedrunu. Dzieło niedoświadczonych developerów, a zarazem **przemyślany i dojrzały projekt rozgrywki, który bije na głowę dowolną współczesną strzelankę AAA**. Przez długi czas sam zbywałem go jako coś, co lepiej zostawić w przeszłości, ale nagabywany przez znajomego kilka lat temu dałem grze uczciwą szansę. Wystarczyły mi trzy podnoszące napięcie rady (wybierz poziom Ultra Violence, nie używaj sejwów wewnątrz map, zaczynaj każdy poziom bez broni zdobytej wcześniej), by docenić, jak genialnie i uczciwie skonstruowana jest to gra – i od tego czasu wracam do niej przynajmniej raz na miesiąc, ciągle wypróbowując nowe, zaskakujące mody. Co i wam z całego serca polecam, ostrzegając, że współczesne FPS-y po Doomie mogą już nie smakować tak samo. Albo nie smakować w ogóle...□

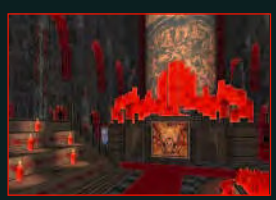
W jakie mapy zagrać?

Choć oryginalny zestaw poziomów zawiera kilka ponadczasowych perełek (E4M2: Perfect Hatred autorstwa Johna Romero powinno się analizować w szkołach projektowania gier), gra ciągle żyje dzięki fanowskim modyfikacjom. Kilka pakietów map, które mogę polecić z całego serca, to:



The Plutonia Experiment

Po tym, jak oficjalna kampania Dooma 2 zawiodła część graczy mocno nierównym poziomem map, wydana komercyjnie Plutonia wykorzystała nowości z sequela w znacznie bardziej ambitny i wymagający sposób. Jeden z twórców, Dario Casali, znalazł wkrótce po wydaniu dodatku pracę w Valve, gdzie stworzył choćby legendarny poziom „We Don't Go To Ravenholm" z Half-Life'a 2 czy ostatnią walkę z Episode Two.



Deus Vult II

Gdybyście wątpili, czy porównanie Dooma do szachów jest usprawiedliwione, trzecia mapa Deus Vult II („Przyczajony demon, ukryty Archvile") ciśnie was na szachownicę pełną potworów. Autor moda, Huay Pham, jako swoje główne inspiracje w planowaniu walk wymienia zaś m.in. partię hiszpańską, wariant Maróczego i obronę królewsko-indyjską. Znajdziecie tu też nową broń (podwójne pistolety) oraz świetny poziom oparty na Tolkienowskim Minas Morgul.



Going Down

Czy są na sali fani Cyriaka? Ten brytyjski animator ma też talent do tworzenia map. Główny bohater Dooma zostaje wysłany, by zbadać incydent w wieżowcu firmy UAC – niestety, drzwi są zamknięte, więc musi wjechać na dach windą i rozstrzelać wszystkie demony od ostatniego piętra aż do parteru. Niewielkie mapy na kolejnych kondygnacjach drapacza chmur wciąż zaskakują pomysłami, podobnie jak abstrakcyjna ścieżka dźwiękowa.



Alien Vendetta

32 poziomy, z których już szósty na zawsze zmienił sposób, w jaki postrzegam map design. Poziom trudności jest jeszcze bardziej wyśrubowany niż w Plutonii. Wiem, trudno uwierzyć... (Twórcy zalecają co-op, ale co oni tam wiedzą). Mało który mod przetestuje wasze umiejętności tak dokładnie, jak ten. Jeśli przejdziecie na UV i bez zapisów MAP06: Hillside Siege, a dalej nie będziecie kochali Dooma, nie macie serca.



Demonsteele

Zawarte na liście głównie jako przykład tego, jak bardzo modderzy są w stanie zmienić rozgrywkę. Doom połączony z anime slasherem w stylu Devil May Cry, gdzie w tle przygrywa playlista klasyki metalu w wersji MIDI. Serio. Tak to właśnie wygląda. Jeśli chodzi o współczesne porty silnika, najbardziej polecam PrBoom+ (do modów) i wiernie naśladujący ograniczenia wersji z 1993 roku Chocolate Doom (do oficjalnych map).

eprasa.pl 247e40472a



Anielskie moce przydawały się nie tylko wtedy, gdy skończyła się amunicja.



Animacje wrogów (w tym ich śmierci) potrafiły ucieszyć oko.

Anielski bullet time

Requiem to jeden z cichych bohaterów branży. Choć jego pięć minut sławy dawno przebrzmiało, zdążył spopularyzować kilka pomysłów na rozgrywkę, które zostały z nami do dziś.

enki

Nieszczęście ostatniego dzieła Cyclone Studios wzięło się w dużej mierze z tego, że ukazało się pół roku po premierze Half-Life'a. Podobnie jak przygody Gordona Freemana Requiem miało ambicje być czymś więcej niż grą typu „wystrzelaj wszystkich i do przodu".

Piekiełko

Zaczyna się najgorzej, jak tylko się da – w topornie teksturowanych, umajonych kanciastymi modelami nieszczęśników tunelach Chaosu, świata pozostającego pomiędzy Ziemią i Królestwem Niebieskim. Po rychłym zejściu na Ziemię przyszłości, gdzie

> Na poły twarda lekcja FPS-owej historii, na poły frustrujące kuriozum.

rozgrywa się większość akcji, wcale nie jest ładniej, ale szarobure otwarte przestrzenie przynajmniej udają, że dają graczowi nieco swobody ruchu. Dużo lepiej rzecz się ma w przypadku animacji wrogów, którzy nie tylko malowniczo padają i rozpryskują się na kawałki w fontannach pikselowej krwi, ale i potrafią sprawnie unikać wolniejszych z ciskanych w nich przez głównego bohatera czarów.

Ów jest, jak wskazuje sam tytuł, aniołem. Tym dobrym w odróżnieniu od Upadłych, którzy – jak rzecze fabuła – niezadowoleni z ogólnego stanu rzeczy na Ziemi postanowili wziąć sprawy w swoje ręce i doprowadzić do apokalipsy. Obok dosyć standardowego zestawu broni niebiański heros Malachi włada specjalnymi mocami, których odpowiednie wykorzystanie jest nie tylko kluczem do dobrej zabawy, ale i do osiągnięcia jakiegokolwiek sukcesu w grze. Bo ta, po staremu, jest trudna nawet na „normalu". W obszernym arsenale umiejętności specjalnych znajdują się zarówno czysto ofensywne, jak i wspierające gracza na mniej zabójcze sposoby.

O ile puszczanie we wrogów świetlistych kulek energii nie różni się specjalnie od używania normalnej broni, o tyle taki rój szarańczy wydaje się czymś zupełnie innym. Nie tylko dlatego, że w łatwy sposób pozwala wyłączyć z gry nieuzbrojonego niemilca, ale również ze względu na niezamierzone walory komediowe. Ujawniają się one w dźwięku bzyczenia owadów, który ewidentnie został nagrany przez któregoś z developerów jako „odgłos paszczą". W dalszych etapach da się zagotować wrogom krew i zamieniać ich w szybko rozsypujące się słupy soli, a nawet detonować swego rodzaju miniatomówkę. Można też opętać wybranego oponenta i chwilowo posługiwać się jego arsenałem.

Czas na kule!

Dziś Requiem pamięta się jednak przede wszystkim za możliwość **spowolnienia czasu, czyli „bullet time"**. Na dwa lata przed premierą Maksa Payne'a mogliśmy nie tylko pomóc sobie w ten sposób w dokładnym wymierzaniu strzałów, ale również przyjrzeć się bliżej fizyce gry, w której już wtedy każda wystrzelona kula renderowana była jako osobny obiekt. Pociski da radę zatem i omijać, i odbijać!

Programistyczne fajerwerki ostatecznie utonęły w licznych problemach gry, które przeszkodziły jej w byciu prawdziwie niezapomnianym przeżyciem. Należy do nich zaliczyć zarówno wspomnianą już warstwę audiowizualną (nie tylko „bzyczenie" brzmi amatorsko, dialogi także), jak i nazbyt często **konfundującą budowę poziomów**. Przykładem jest chociażby składający się z ogromnych korytarzy i hal, wielopoziomowy szpital, w którego głębokim wnętrzu należy znaleźć pojemnik z krwią. Pomijając bzdurne założenia „questu", sale kliniki oczywiście roją się od uzbrojonych i opancerzonych żołnierzy. Do całego tego labiryntu docieramy, swoją drogą, tuż po tym, jak Lilith, główny czarny charakter, zupełnie znienacka teleportuje nas na mikroskopijną dla kontrastu arenę i każe walczyć z wielkimi robalami. Requiem: Avenging Angel to dziś na poły twarda lekcja FPS-owej historii, na poły frustrujące poziomem trudności i zagmatwaniem architektury map kuriozum. Coś albo dla zapalonego growego archeologa, albo... entuzjasty bezstresowej gry na kodach. □



Producent: Cyclone Studios
Premiera: 1999
Platforma: PC
Gatunek: FPS
Jak zagrać: tytuł dostępny jest w sklepie gog.com

DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ gog.com



Requiem okazało się ostatnią grą stworzoną przez Cyclone. Kolejne dwa tytuły – BattleSport II i Wrath of the Fallen – anulowano.

eprasa.pl 247e40472a

Zemsta zza grobu



To opowieść o zemście. Tej staroszkolnej zemście, która najlepiej smakuje na zimno. I trudno być bardziej dosłownym, skoro dokonuje jej powstały z martwych truposz.

Eugeniusz Siekiera

Producent: Monolith Productions
Premiera: 1997
Platforma: PC
Gatunek: FPS
Jak zagrać: zbiorcze wydanie (zawierające podstawkę i dwa oficjalne dodatki) bez problemu dorwiecie na Steamie i GOG-u

DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ gog.com



Stephan Weyte
To właśnie głos tego człowieka sprawił, że Caleb stał się jedną z najbardziej charyzmatycznych postaci świata gier. Stephan Weyte pracował również przy dubbingowaniu wielu innych produkcji, że wspomnę chociażby o Betrayal in Antara, Police Quest: SWAT 2, Total Annihilation: Kingdoms, naszym swojskim Gorky 17 czy imprezowym hicie ze stajni Nintendo – Mario Party 8.

Gdy tylko Caleb po raz pierwszy wyczołgał się ze swego zatęchłego grobowca, charcząc kultowe „I live... Again!", z miejsca wiedziałem, że ekipy id Software i 3D Realms doczekały się w końcu poważnej konkurencji. Dzierżąc w ubrudzonych ziemią łapach widły, z zapałem rozprawiłem się z pierwszym piekielnikiem. Poczciwy zombiak szybko stracił głowę, którą mój bohater ochoczo kopnął przed siebie, jakby była to najzwyklejsza futbolówka. „To jest to!", pomyślałem. Krwiste gore z nutką humoru, gatunek doskonale znany w branży filmowej, odkąd istnieją kiepskie horrory klasy B, czyli w zasadzie od zawsze. A w grach? No właśnie, w grach było to całkiem nowe zjawisko. Jakże świeże, jakże ożywcze!

Ogniem i widłami

Nie miałem jednak czasu na rozmyślanie. Zombiaków szybko zastąpili kultyści z dubeltówkami, a na tych przyjemniaczków solidne, ale krótkodystansowe widły okazały się kiepskim rozwiązaniem. Na szczęście z pomocą przyszedł pistolet na flary, który każdego nierozważnego draba szybko zamieniał w żywą, wydzierającą się wniebogłosy pochodnię. Coś pięknego! Większe skupiska wrogów mogłem z kolei potraktować dynamitem, dekorując okolicę girlandami wnętrzności i kończyn. Dalej było jeszcze ciekawiej – obrzyn okazał się tak efektywny, że przeciwnicy z wrażenia tracili głowy. A na widok dezodorantu z zapalniczką wręcz wybuchali entuzjazmem. Laleczka voodoo, w którą z sadystyczną przyjemnością wbijałem igły, okazała się idealnym narzędziem do eksperymentowania, a staroświecki tommy gun siał prawdziwe spustoszenie. To tylko część szalonego arsenału, z którym wyruszyłem w krwawą podróż. Czułem, że z takim wachlarzem zabawek mogę wszystko. Nawet zmierzyć się z bogiem.

Śmierć wrogom Caleba!

Caleb to prosty chłopak kierujący się jasnymi, przejrzystymi zasadami. Jeśli go zdradziłeś i wpędziłeś do grobu, nie spocznie, dopóki ci nie odpłaci. Nawet jeśli jesteś cholernym bóstwem, któremu wcześniej żarliwie służył. Wet za wet, oko za oko. Bez niepotrzebnego umoralniania i tłumaczenia, po co i dlaczego. Fabuła była zresztą pretekstowa i mgliście zarysowana, jak w przypadku większości starych shooterów. Warto dodać, że Caleb, choć to postać tragiczna, mroczna i w gruncie rzeczy odpychająca, został zapamiętany jako bohater pozytywny i niezwykle charyzmatyczny, nawet jeśli owa przebojowość sprzedawana była głównie w formie czerstwych, ale niezmiennie zabawnych one-linerów. Caleb bowiem – wzorem Duke'a – był gadułą i co krok częstował nas jakimś chwytliwym tekstem. Nierzadko odnoszącym się do znanego obrazu bądź wręcz będącym dosłownym cytatem z popularnego filmu, książki czy komiksu.

Jest pięknie

Bo Blood to przy okazji pastisz w najlepszym wydaniu, kopalnia najrozmaitszych odniesień – zarówno słownych, jak i wizualnych. **Popkulturowy tygiel, który nawet dziś może zaskoczyć liczbą mrugnięć** do fanów grozy w najróżniejszych odsłonach. Już w pierwszej minucie spędzonej w grze można natknąć się na grób Erica Dravena, bohatera pamiętnego „Kruka" (oczy-



Więcej krwi

Jako że gra zyskała spory rozgłos, wypadało kuć żelazo, póki gorące. Dlatego też w niedługim czasie po premierze doczekaliśmy się dwóch rozszerzeń. Pierwsze z nich, Cryptic Passage, zostało stworzone przez Sunstorm Interactive i oferowało następny epizod składający się z dziesięciu nowych poziomów. Za Plasma Pak, drugi oficjalny dodatek, odpowiadali już autorzy oryginału, prezentując nam kolejny rozdział przygód Caleba, na który składało się dziewięć premierowych etapów, kilka kolejnych potworów i szereg poprawek do podstawowej wersji gry. Oprócz tego każde z rozszerzeń oferowało nowe mapy do sieciowego trybu BloodBath (będącego odpowiednikiem klasycznego deathmatchu).

eprasa.pl 247e40472a



Gargulce, demony, kultyści, zombiaki, duchy, szczury i pająki. Menażeria do odstrzelenia nie była może zbyt zróżnicowana, ale idealnie wpisywała się w gatunkowe ramy.



Blood pozwalał na zaawansowaną interakcję – podpalenie wroga lub rozerwanie.

wiście nagrobek jest ukryty, jak większość easter eggów). Blood wozi się po „Lśnieniu", „Siedem", „Koszmarze z ulicy Wiązów", „Armii ciemności" czy „Rodzinie Addamsów", obrywa się nawet bezpośredniej konkurencji, bo w jednym z lochów możemy trafić na zwłoki Duke'a. I choć na ogół są to żarty niskich lotów, nie wydają się wepchnięte na siłę.

Blood to wreszcie architektoniczna perełka, która wyciskała z Build Engine'u wszystkie soki, dzięki czemu za pomocą silnika narzucającego twórcom spore ograniczenia udało się stworzyć rzeczy niezwykłe. Poszczególne miejscówki cieszą oko niebywałą różnorodnością, a do tego są fenomenalnie skonstruowane, wielopoziomowe, z przytłaczającą liczbą tajnych przejść, ukrytych komnat i sekretów.



Blood to kopalnia popkulturowych odniesień i zmyślnie poukrywanych sekretów. Tutaj zwłoki Duke'a. Teraz już wiecie, dlaczego tak długo musieliśmy czekać na Duke Nukem Forever.

Trudne początki

Losy gry były dość zawiłe, Blood nie był bowiem autorskim projektem studia Monolith. Początkowo za grą stała równie niedoświadczona ekipa kryjąca się pod nazwą Qstudios, którą ostatecznie Monolith wchłonęło, wykupując wcześniej prawa do marki od firmy Apogee. Dzięki połączeniu sił prace nad tytułem ruszyły z kopyta, a ostateczny kształt tylko nieznacznie odbiegał od początkowych założeń. Z pierwotnych idei wyleciał na przykład koncept zakładający przemianę bohatera w krwiożerczą bestię po ubiciu odpowiedniej liczby potworów.

Too late!

Debiutanckie dzieło studia Monolith – grupy niesłychanie utalentowanych ludzi, którzy w kolejnych latach dali nam między innymi Shogo, No One Lives Forever i F.E.A.R. – okazało się sporym sukcesem, choć nie wryło się w pamięć masowego odbiorcy tak silnie, jak na to zasłużyło. Dlaczego tak się stało? Cóż, Blood miał straszliwego pecha, bo spóźnił się mniej więcej o rok. Nie zaskakiwał więc tak mocno jak Duke Nukem 3D na początku 1996, a na tle wydanego pół roku później, w pełni trójwymiarowego Quake'a wyglądał trochę jak przestarzały i niepotrzebny nikomu eksperyment.

Mocno krwista rozgrywka w stylu gore z nutką absurdalnego humoru i bohaterem, którego trudno zaszufladkować.

Znakomita większość z nich, oprócz przydatnych zapasów amunicji czy bonusowej zbroi, zawiera rozmaite easter eggi, to zaś sprawia, że do gry po prostu chciało się wracać, by drążyć, kopać, węszyć. Tylko w pierwszym, bardzo krótkim etapie takich sekretów poupychano aż jedenaście.

Jednak mimo technicznego zacofania Blood zasłużył sobie na miejsce w naszej pamięci. To przerysowana, makabryczna i wyjątkowo krwawa opowieść, a przy tym, mimo posoki chlupoczącej w butach i wylewającego się z ekranu mroku, momentami zaskakująco dowcipna i chwytliwa, o ile bawią was motywy rodem z „Martwego zła". Jeśli tak – zagrajcie koniecznie! □

eprasa.pl 247e40472a

Producent: id Software **Premiera:** 1996 **Platformy:** PC (DOS/Win), Amiga, MacOS, N64, Sega Saturn **Gatunek:** FPS **Jak zagrać:** zajrzeć na Steam/GOG

DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ: gog.com

Wstrząs dla gracza

Po raz pierwszy doświadczyłem Quake'a gdzieś w 1998 roku. Od razu wiedziałem, że jest zdecydowanie inny niż Duke 3D czy Doom. Bardziej ponury, dojrzajszy, bardziej... organiczny. ■ *Ramzes XIII*



Do tego stylu grafiki i palety kolorów musiałem po prostu dojrzeć.



W takich chwilach sekundy decydują o dalszej walce lub zostaniu wypatroszonym zardzewiałym mieczem.



Quad Damage powerup – przez 30 sekund posiadana broń zadaje cztery razy większe obrażania!

Początkowo nie widziałem zresztą specjalnych powodów do zachwytu – brzydka gra, z ponurą grafiką, w której dominują barwy kojarzone zazwyczaj ze zgnilizną. Dziwne, abstrakcyjne mapy, pozbawione interaktywnych fajerwerków jak w Duke Nukem 3D, pokraczne potwory nieprzypominające komiksowych maszkar z gier dotychczas mi znanych.

> To było coś więcej niż tylko gra. To było miejsce, gdzie mogłeś tworzyć własną opowieść.

Wysoki poziom trudności, który wtedy wydawał mi się spowodowany powolnością mojego awatara i słabym arsenałem broni, w jakim nie krył się żaden wymiatacz dobry w każdej sytuacji. I ten trójwymiar, wszystko tam było w bryłowatym 3D, nawet ogień wyglądał jak wystrugany z drewna. Wracałem jednak uparcie do tej gry, próbując zrozumieć, dlaczego jest tak uwielbiana i dlaczego stanowi punkt odniesienia dla innych FPS-ów z epoki, słuchałem soundtracku Nine Inch Nails, szukając natchnienia. W końcu zajarzyłem.



Bo jest inaczej!

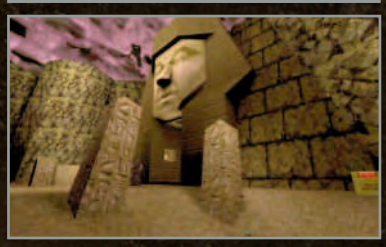
W Quake'a gra się inaczej niż w Dooma czy Duke Nukem 3D. Potworów na mapach jest generalnie mniej niż w typowym shooterze z tamtego okresu, ale są za to o wiele agresywniejsze i odporniejsze na „perswazję". Dlatego by grać dobrze w Quake'a, trzeba opanować umiejętność sprawnego poruszania się pomiędzy latającymi granatami, rzucanymi przez złośliwe ogry, oraz szybkiej eliminacji kolejnych celów. W tym śmiertelnym balecie musisz wiedzieć, kiedy skrócić dystans, by wystrzelić prosto w demoniczne ryło, a kiedy lepiej jest słać pozdrowienia z możliwie dużej odległości. W Doomie od biedy mogłeś wyciągnąć „obrotówkę", pociągnąć za spust i czekać, aż wszystko wokół ciebie zamrze na zawsze. Nie tutaj.

Z czasem uczyłem się taktyki – ogra można sprowokować do ataku piłą mechaniczną, co przy umiejętnym odskoczeniu daje cenną chwilę na wbicie w jego zgniłe cielsko funta śrutu. Zamaszysty atak death knighta natomiast można wykorzystać przeciwko jego słabszym kompanom, by sprowokować ich do bratobójczej wyrzynki. Nawet powszechnie znienawidzony shambler okaże się umiarkowanym zagrożeniem, gdy odkryjesz, że atakuje tylko po przekroczeniu pewnego dystansu, a o ile granaty oraz rakiety są przeciw niemu nieskuteczne, o tyle świetnie sprawdzają się shotguny i gwoździarki.

Siekiera, gwóźdź, rakieta

Zaczynasz ze strzelbą, która w tej grze jest odpowiednikiem pistoletu i w sumie służy tylko do wywalczenia sobie lepszej broni. W plecaku bezimiennego bohatera jest jeszcze miejsce na topór, zwany też w polskiej terminologii siekierą – narzędzie do wycięcia sobie ostatniej deski ratunku z hord otaczających gracza. Szybko jednak znajdzie się w twoich rozedrganych z emocji łapkach super shotgun – dubeltówka. Ta ci będzie służyć przez większość gry, dziurawiąc wszystko, co stanie na drodze. Następne są gwoździarki, w wersji zwykłej oraz „super". Pierwsza to podstawowa broń automatyczna, dzięki której będziesz w stanie przeżyć na wczesnych etapach gry. Natomiast super nailgun – prywatnie moja ulubiona broń w grze – to morderczo skuteczna zabawka z obracającymi się lufami, która wypluwa z siebie precyzyjny strumień gwoździ. Gdzieś po drodze wpadnie ci w ręce granatnik – broń wysoce taktyczna, którą trzeba opanować, no chyba że najbardziej na świecie lubisz, jak granaty wybuchają ci pod skrwawionymi po kolana nogami.

Rakietnicy przedstawiać nie trzeba – chłopcy z id przerośli tu samych



DODATKI

Tak popularna gra jak Quake nie mogła obyć się bez wszelkiej maści dodatków. W pół roku po premierze ukazał się pierwszy nieoficjalny add-on: Shrak, będący miszmaszem średnio udanych map oraz rozmaitych eksperymentalnych broni i potworów. Następnie na półki sklepowe trafiły dwa „oficjalne" rozszerzenia: Scourge of Armagon studia Hipnotic (późniejsze Ritual Ent.), a miesiąc później Dissolution of Eternity autorstwa Rogue Ent. (które stworzyło m.in. Strife, pionierskiego shooter-erpega na enginie Dooma). Z zalewu późniejszych dodatków warto wymienić Abyss of Pandemonium, Malice (totalna konwersja gry w cyberpunkowym klimacie) i X-Men: Ravages of Apocalypse – namaszczone przez Marvela rozszerzenie, w którym walczy się z klonami Wolverine'a, Cyclopse'a i spółki. Dziwne, chociaż multi (z wieloma X-Menami o unikalnych zdolnościach do wyboru) było całkiem, całkiem!



siebie. Choć wygląda jak rura PCV z nawierconymi otworami, to właśnie ona wystrzeliła Quake'a na czołówkę gier z najbardziej satysfakcjonującym orężem. Na sam koniec, jeżeli dobrze się rozejrzysz po kątach, znajdziesz spawarkę – futurystyczny wynalazek walący piorunami. Żżera baterie tak samo szybko jak siły witalne wroga. Tylko się nie zagalopuj i nie próbuj używać jej pod wodą – łowienie ryb „na prąd" jest zabronione i kara dosięgnie cię natychmiast.

Oprócz broni jest również garść „znajdziek" – pomijając tak oczywiste kwestie jak amunicja i apteczki, są też pancerze (w trzech gustownych kolorach i rodzajach wytrzymałości) oraz artefakty. Pentagram daje chwilową niewrażliwość na pociski i ciosy, która może zadecydować o przeżyciu. Pierścień niewidzialności okazyjnie posłuży do przekradnięcia się pomiędzy nieświadomymi potworami do potrzebnego klucza, przełącznika lub ratującej rozgrywkę apteczki. I na sam koniec – Quad Damage. Twój arsenał staje się cztery razy bardziej śmiercionośny i nareszcie będziesz się mógł zemścić na nieludzkich hordach za wszystkie doznane krzywdy oraz niezliczone wczytane save'y.

> Gra się zestarzała, ale wciąż ma dość wigoru, by wielu z was bez problemu posłać na deski.

Menażeria

Całe to bojowe żelastwo zużywa się na doprawdy imponujący bestiariusz. Romero z kolegami musieli mieć bardzo interesujące koszmary, skoro stworzyli np. ogra z piłą mechaniczną w jednej łapie i granatnikiem w drugiej. Latające, wężowate scragi plują kwasem, podczas gdy ty robisz piruety, walcząc ze stadami rycerzy, którzy najczęściej występują trójkami. Ledwo zdąży obite w zbroję truchło paść na posadzkę, a zza węgła wyskakuje kolejna atrakcja – to fiend, składający się głównie z pazurów oraz ostrych zębów demon, który uwielbia szybkim skokiem znaleźć się przy tobie i paroma ruchami pozbawić wnętrzności. W pojedynkę jest toto wystarczającym wyzwaniem, a często będzie tak, że w obroty weźmie cię duecik tych rzeźników. Wspomniany już Death Knight nie tylko używa magii, by wystrzelić pięć kul ognia, ale też zdecydowanie za szybko biegnie w twoim kierunku, by przeciąć cię na pół swym mieczem. Najbardziej jednak nienawidzę Spawna – skaczącego, przerażającego „gluta", który oprócz wydawania obleśnych dźwięków porusza się niezwykle szybko (jak już się rozrusza), w dodatku zabity wybucha z mocą dorównującą rakiecie. Jest jeszcze kultowy Shambler – trzymetrowa, pozbawiona oczu istota, która w swych zbroczonych łapach generuje potężne błyskawice, które skutecznie potrafią cię pozbawić chęci do życia. I na koniec Vore – pajęczopodobne... coś, które miota latającymi, wybuchającymi pociskami, które w dodatku nakierowują się na ciebie. Mam nadzieję, że założyłeś dobre buty do biegania.

I nie zapominajmy o dwóch bossach, ale niech zostaną dla was niespodzianką – głównie dlatego, że poza efektownym wyglądem nie powalają pod względem stawianego wyzwania. Oczywiście dochodzą jeszcze kolesie ze strzelbami oraz karabinami laserowymi, rottweilery oraz zombie, ale w porównaniu do poprzednich cudaków służą jedynie jako urozmaicenie oraz wypełniacze wczesnych etapów w grze.

Przestrzenie zagłady

Etapy w Quake'u nie przypominają niczego, co dotychczas było w shooterach, i tak naprawdę niewiele gier zbliżyło się do tego samego poziomu abstrakcji i **bauhausowej architektury skrzyżowanej ze średniowieczem**. Bluźniercze świątynie wzniesione eony temu bóstwom o niewymawialnych imionach, zamki kryjące w sobie absurdalne przestrzenie wypełnione windami, latającymi i pływającymi platformami, mostami oraz znienacka otwierającymi się przejściami, za którymi stoją kolejne krwiożercze demony. Czasem trafiają się też interesujące eksperymenty w level designie – takie jak etap składający się z tuzina pomniejszych lokacji, między którymi trzeba się przemieszczać, korzystając z ogromnych rur, niczym Mario. Albo kultowy Ziggurat Vertigo, aztecka piramida otoczona lawą, gdzie panuje księżycowa grawitacja i tylko dzięki umiejętnym akrobacjom w powietrzu można się przedostać dalej. Jakby tego było mało, nie brakuje rozmaitych złośliwych pułapek – niektóre dekoracje na ścianach plują gwoździami, czasem obniżają się sufity albo podłoga odsuwa się spod nóg, by ujawnić jezioro lawy albo kłujące od samego patrzenia kolce.

Etapy mimo wszystko są bardzo kompaktowe i tak jak w Doomie biegnące przez nie ścieżki wzajemnie się przeplatają, pozostawiając dużo miejsca do odskoczenia w bok w poszukiwaniu ukrytych miejsc. Do eksploracji zachęcają kanały wodne, zalane lochy oraz różne bajora, w których kryją się żarłoczne rybki oraz ukryte przejścia, prowadzące do czerwonych zbroi i dodatkowych rakiet, a czasem nawet pomocnych skrótów. Dzięki pełnemu 3D można skakać po wąskich półkach skalnych i między platformami oraz rozpędzać się, by przeskoczyć szerokie rozpadliny.

Technomagia

W owych latach gier w prawdziwym 3D nie było dużo, a strzelanek prawie wcale (jednym z wyjątków jest Terminator: Future Shock, ale tam postacie składały się najwyżej z garści polygonów i nadal było pełno płaskich sprite'ów). Quake po raz pierwszy w historii FPS-ów na PC dał spragnionym graczom to, czego chcieli – szybką, krwistą akcję w pełnym 3D, gdzie nawet najmniejszy sprite nie psuje wrażenia trójwymiaru. Do tego pojawiły się światłocienie, dzięki którym pochodnie subtelnie rozświetlają mroki kolejnych komnat. Co więcej, Carmack przedłużył bytność swego dzieła na rynku, tworząc wersję dla coraz popularniejszego Windowsa 95 (w momencie, gdy nadal sporo osób używało MS-DOS-a), a następnie dodając obsługę akceleratorów grafiki. **Quake dał też początek wielu trendom w grach oraz karierom w branży.** Pierwszy Team Fortress powstał jako mod do Quake'a. Counter-Strike był ewolucją Navy Seals Quake, innego moda. Half-Life zaczął swe życie od rozmowy Johna Carmacka z Gabe'em Newellem, gdy geniusz z id zaproponował dotychczasowemu pracownikowi Microsoftu stworzenie własnej gry na silniku Quake'a.

PORTY

Obecnie w Quake'a można zagrać na niemal każdym komputerze oraz konsoli dzięki magii otwartego kodu źródłowego. Pecetowcy mają do wyboru cały garnitur rozmaitych source portów, ale ja polecę tylko kilka z nich. Dla tych, którzy chcą cieszyć się Quakiem tak jak dawniej – QuakeSpasm. Dla tych, którzy chcą przetestować mody HD oraz paść oczy współczesnymi (w miarę) efektami graficznymi – DarkPlaces. Złaknieni deathmatchów: dla początkujących ezQuake, dla zaawansowanych FTEQW. I na koniec, dla kompletnych oldskulowców: Engoo. A jeżeli potrzebujecie pomocy z instalacją map i dodatków – poszukajcie Quake Injector.



Taniec pomiędzy odbijającymi się granatami i strumieniami lawy to kwintesencja Quake'a.



Wspomniany w tekście ukryty Ziggurat Vertigo. Znalazłem go po raz pierwszy dopiero trzy lata temu. Wstyd.



Quake był na ustach wszystkich telewizyjnych speców od demoralizacji młodzieży. „Satanizm, krew, zabójstwa i okultyzm!".



ARCANE DIMENSIONS

Opublikowany w zeszłym roku megamod do Quake'a zasługuje tutaj na osobną wzmiankę – nie dość, że zawiera ogrom świeżych map, to jeszcze są nowe potwory, bronie i cała masa innych ciekawostek. AD zachwyci nawet najbardziej zblazowanych „klejkerów" tak samo jak wiele lat temu zachwycił ich uruchomiony po raz pierwszy Quake.

Jakby tego było mało, za Quakiem stał też niespotykanie złożony kod sieciowy, stworzony przy współudziale „pożyczonego" od Microsoftu Mike'a Abrasha, który umożliwił każdemu maniakowi z komputerem podłączonym do internetu walkę zarówno ze znajomymi, jak i oponentami z drugiego końca kontynentu. Dziś niemal każdy shooter na to pozwala, ale w 1996 r., kiedy internet był dopiero oswajany przez szeroką publiczność, **Quake dał początek e-sportowi**. W maju 1997 r., podczas Red Annihilation, używając jeszcze testowej wersji gry, starły się ze sobą w kwalifikacjach 2 tys. graczy, a w finale na E3 Dennis „Thresh" Fong pokonał Toma „Entropy" Kimzeya i odjechał czerwonym Ferrari Carmacka, udowadniając, że w Ameryce granie może stać się pełnowymiarowym sportem. Powstawały ligi, turnieje oraz specjalne usługi sieciowe skierowane do graczy, tj. TEN czy World Opponent Network.

Więcej niż gra

Quake stał się czymś więcej niż grą – środowiskiem twórczym, gdzie każdy mógł, solo lub w skrzykniętej grupie, przy pomocy pobranych z internetu narzędzi tworzyć własną wizję na kanwie gotowej gry. Ludzie zaczęli nagrywać efektowne demka z meczów, z początku po to, by się pochwalić umiejętnościami, a w końcu tworzyć coraz bardziej złożone, oskryptowane miniprodukcje filmowe, doprowadzając do powstania blisko czterogodzinnego projektu Nehahra. Szaleństwo speedrunningu też wtedy się zaczęło. A Carmack zachęcał odważnych do eksperymentowania, publikując QuakeC – jeden z pierwszych języków skryptowych stworzonych do modyfikowania gry. Sieć została zalana patchami modyfikującymi stare potwory oraz bronie i dodającymi nowe, do tego zaraz potem pojawiły się boty do ćwiczenia „meczów śmierci" offline oraz nowe tryby gry, jak capture the flag czy Rocket Arena. Quake dał też pierwszą popularną przeglądarkę serwerów – QuakeSpy, która potem ewoluowała w GameSpy – ta przetrwała do 2013 r.

Obecnie gwiazda pierwszego Quake'a nieco już przygasła. Nie można jednak powiedzieć, że kompletnie odszedł w cień – maniacy wciąż wyrzynają się na arenach, biją kolejne rekordy w przechodzeniu gry na czas i rzeźbią pracowicie kolejne fantastyczne mapy. A w zeszłym roku jeden z developerów z MachineGames opublikował własny zestaw map do Quake'a – Dimensions of the Past. Bo Quake może i się starzeje, ale wciąż ma dość wigoru, by niejednego z was, rozpieszczonych grami, które przechodzą się same, posłać na deski niedbałym lewym prostym już po paru minutach sparingu. Warto do niego wrócić. Tylko uważajcie – jest uzbrojony i niebezpieczny. □

#SOLDIER OF FORTUNE

Psy wojny



Przemoc w grach trochę się już nam opatrzyła. Epatowanie rozchlapaną hemoglobiną i latającymi wokół urwanymi członk... kończynami przestało być skutecznym sposobem na komercyjny sukces. Ale 17 lat temu widzieliśmy to nieco inaczej. ■ *Krigore*



Producent: Raven Software
Premiera: 2000
Platformy: PC, PS2, Dreamcast
Gatunek: FPS
Jak zagrać: pełna wersja w CDA 09/03

W wydanym w roku 2000 Soldier of Fortune główne atrakcje kręcą się wokół robienia krzywdy bliźniemu w wyjątkowo efekciarski/krwawy sposób. Świadczą o tym choćby ostrzeżenie podczas instalacji i dostępne tam opcje stopniowania przemocy na ekranie. Standardowo zresztą zaznaczona jest wersja najbardziej brutalna. **To nie jest gra dla pacyfistów.** (Pro forma powiem też, że dało się ową krwistą otoczkę zredukować niemal do zera, choć śmiem wątpić, czy wielu graczy z takiej możliwości skorzystało).

Bo liczy się wnętrze!

By to pokazać, Raven Software, dziś wchłonięte przez Activision i zaprzęgnięte do ciosania skrzynek w kolejnych Call of Duty, wzięło na warsztat silnik Quake'a 2 i znacząco go zmodyfikowało. W ten sposób powstał GHOUL – system, który pozwolił podzielić jednolity model ludzkiej postaci na sekcje (w okolicach premiery gry twórcy przechwalali się, że jest ich ogółem aż 26), a następnie owe sekcje uszkadzać na hiperrealistyczne i ultrabrutalne, jak na owe czasy, sposoby. Skutek? Nieszczęśnikowi po drugiej stronie lufy można było np. odstrzelić głowę lub nogę. Przy czym o ile trafienie ze strzelby malowniczo ją urywało, o tyle kula z małokalibrowego pistoletu sprawiała, że postrzelony „tylko" kulał. Efekty były odmienne również w zależności od rodzaju wroga i jego opancerzenia. Headshot w czerep osłaniany hełmem sprawiał, że ten ostatni spadał i strzał trzeba było ponowić. Z kolei jak pojawił się przeciwnik z miotaczem ognia, to można było go uwędzić, celując w butlę z paliwem. Lżejsze rany czasowo wyłączały wroga z walki, cięższe sprawiały, że przeciwnicy się wykrwawiali – wystarczyło tylko poczekać. To było wówczas coś niesamowitego i wiele osób grało wyłącznie po to, by doświadczyć właśnie tej wyszukanej brutalności.

Gnatem porachuj mu gnaty

Cała ta mięsna karuzela nie byłaby oczywiście tak bogata, gdyby nie odpowiednio dobrane pukawki. Na potrzeby gry nie udało się co prawda wykupić licencji na prawdziwe uzbrojenie, w zabawie to jednak nie przeszkadzało – i tak wszyscy wiedzieli, że np. Silver Talon to tak naprawdę jeden z modeli Desert Eagle'a, a Bulldog to wytłumiony Mac-10. Do tego pojawiło się kilka 100-procentowo fikcyjnych, ale morderczo skutecznych giwer, a całość została fajnie zróżnicowana: dostaliśmy strzelbę, pistolety, pistolety maszynowe, karabin maszynowy, karabin wyborowy, miotacz rakiet... Pojawiła się nawet szczypta SF – czyli emiter mikrofal, który na dodatek działał w dwóch trybach i pozwalał razić przeciwników ogniem strumieniowym lub pulsacyjnym.

Bloody Mary

W praktyce ten krwawo-wybuchowy koktajl pochłania(ło) się z niekłamaną przyjemnością. Jeśli chodzi o feeling, to z dzisiejszej perspektywy ta gra wygląda mniej więcej tak, jakby zmiksować Call of Duty z ostatnimi wcieleniami Quake'a. Było szalenie szybko i szalenie zabójczo. TTK (czyli time-to-kill) był przez większą część fabuły niski, prędkość poruszania się postaci – wysoka. Całość więc aż się prosiła, by stosować taktykę kawalerii i cwałować przez planszę, rozsypując ołów na lewo i prawo. Ale można też próbować inaczej, choć przyznaję – ja nigdy te-

Multiplayer

Pamiętam, że grałem w to jak opętany, przede wszystkim w klasyczny DM, gdzie do ekranu przyciągało tempo akcji oraz – za sprawą szybkich zgonów w porównaniu do królujących wówczas shooterów – jej intensywność. Ta ostatnia zresztą rosła, jak odpaliło się DM w trybie realistycznym, gdzie gracz mógł nosić ze sobą maks. dwie sztuki broni, w tym jeden pistolet, oraz – to już moje przypuszczenie oparte na wspomnieniach – bronie miały zwiększone obrażenia, ginęło się więc łatwiej. Nie sposób tego dziś sprawdzić, bo gra ze względu na wyjście z dystrybucji jest niestety sieciowo martwa.

eprasa.pl 247e40472a





Otoczenie było zniszczalne, ale tylko w miejscach przewidzianych przez twórców.





Postrzelonego wroga można było zostawić, by się wykrwawił...



Kanciaste postacie i sterylne otoczenie dziś troszkę już rażą... ale rażenie wrogów to rekompensuje. :)

To ja wyskoczę do kibelka na chwilkę...

Gra, w której można stracić głowę na wiele sposobów. I to nadal ma swój urok.

go nie robiłem. Każda z broni w SoF ma przypisany określony poziom hałasu, który alarmuje (lub nie) okolicznych wrogów. Jak ktoś jest więc fanem cichociemnych, może tu nawet próbować się skradać.

Fabularnie gra wielkiego wrażenia na mnie nigdy nie robiła, mimo że twórcy zapłacili za prawo użycia marki Soldier of Fortune. (Był to magazyn dla najemników i w kręgach żołnierzy do wynajęcia stał się pozycją tyleż kultową, co kontrowersyjną, bo pośrednio związaną np. z przypadkami zabójstw na zlecenie). Historia gry koncentrowała się na działaniach najemników, Johna Mullinsa oraz Hawka, którzy starali się powstrzymać terrorystów, którzy ukradli rosyjskie głowice nuklearne, by później je opylić i podgrzać atmosferę w państwach Trzeciego Świata. Ta dość prosta opowiastka była pretekstem do tego, by pojeździć po świecie i postrzelać się najpierw ze wspomnianymi terrorystami, potem z neonazistami, by w końcu dopaść bossa stojącego za całym zamieszaniem i malowniczo posłać go do diabła.

Same lokacje zaskakiwały niektórymi rozwiązaniami. Nie były to rzecz jasna „kinowe" doznania pokroju ostatnich Call of Duty, ale twórcy postarali się o filmową aranżację pojedynczych scen, gdzie np. terroryści grozili zakładnikom czy zastawiali pułapki. Otoczenie jest – dość często – podatne na destrukcję, w dodatku nasze działania wpływają na kształt mapy nie tylko w miejscu akcji (np. rozwalasz rurę w jednym miejscu, w efekcie gdzie indziej zawala się przejście i musisz szukać potem innej drogi). Przy czym jest to jednak robione na skryptach, a nie silniku gry.

Stare... lecz czy nadal jare?

Upływ czasu dla tej gry nie był specjalnie łaskawy – co widać przede wszystkim w niezbyt skomplikowanych bryłach i wyjątkowo pustym otoczeniu. Na ogół jednak na to się nie patrzy, bo uwagę przyciągają przeciwnicy (dość toporni) i ich efektowne okaleczanie. Problem tkwi raczej w czym innym – jako że SoF nie jest dostępny w żadnych liczących się oficjalnych kanałach dystrybucyjnych, to trudno go dorwać, a nawet jeśli się to uda, to może się okazać, że gra nie lubi się ze współczesnymi pecetami. Ogrywałem wersję platynową z 2001 roku, która – nawiasem mówiąc – kiedyś była zamieszczona na płytce CDA, i w moim przypadku gra działała jedynie w oknie. Rozdzielczości panoramiczne? Zapomnijcie! Maksimum to 1600 x 1200, w praktyce zaś trzeba zejść na 1280 x 920, by nie ucinało interfejsu.

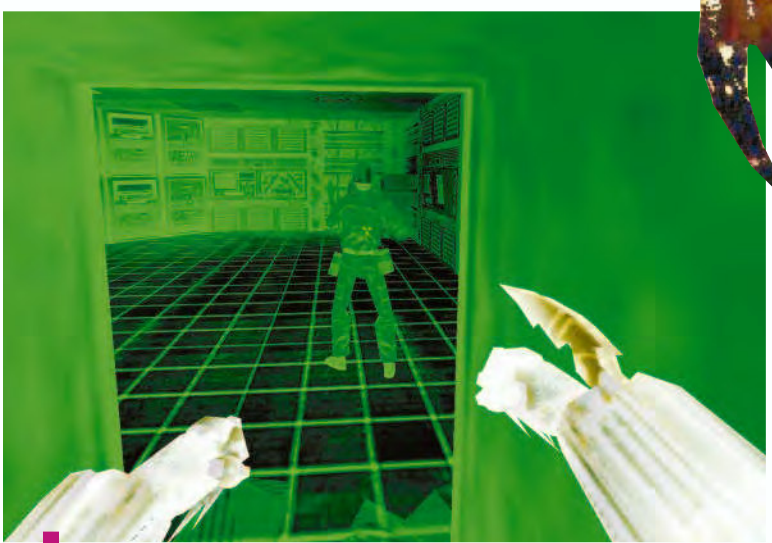
Soldier of Fortune zrobiło z brutalności teatr, ale jest to **spektakl szalenie wręcz grywalny, wartki i przykuwający do ekranu – nawet dziś**. Jeśli gustujecie w takich „krwistych" klimatach, to SoF powinien wam się spodobać. □

eprasa.pl 247e40472a

#ALIENS VS. PREDATOR



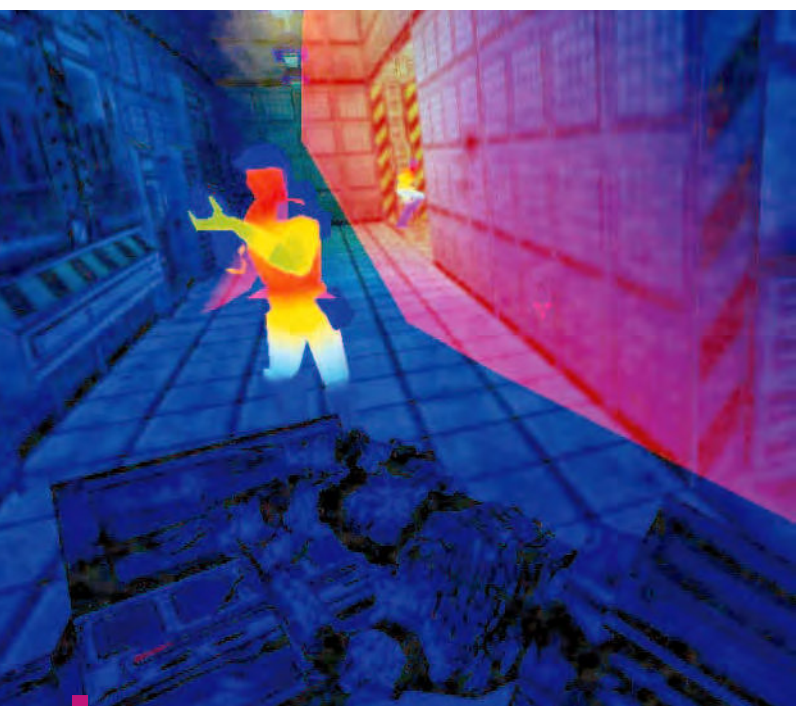
Dzisiejsze skryptowane jumpscare'y nie mają startu do tych, które AvP tworzyło losowo dzięki umiejętnie budowanej atmosferze strachu.



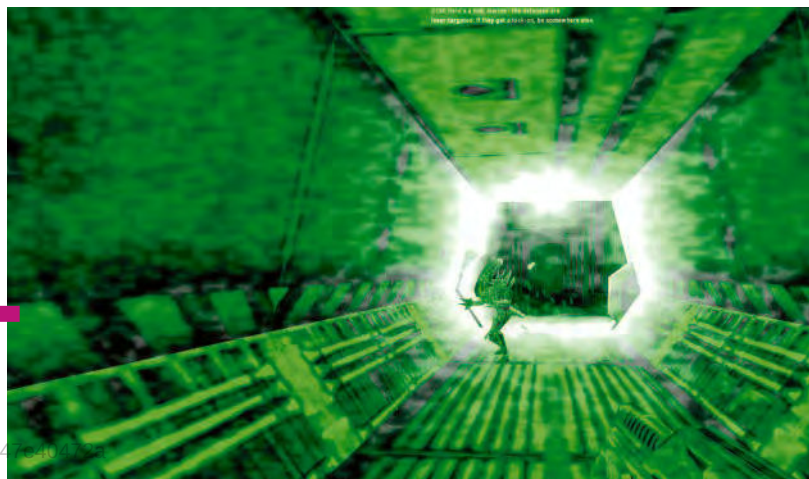
Walka wręcz Predatorem kulała, ale udane zabójstwa ostrzem przy nadgarstku sprawiały masę satysfakcji.



Pierwsze spotkanie Obcego z ludźmi – gra umieszcza nas wysoko, w punkcie obserwacyjnym, sugerując ostrożną, taktyczną rozgrywkę.



Twórcy pieczołowicie oddali wszelkie filmowe szczegóły wyglądu i uzbrojenia Predatora.



Noktowizja Marines pozbawia żołnierzy błogosławieństwa (lub przekleństwa dla tych o słabych nerwach) czujnika ruchu, ale nawet mimo szumu pozwala dostrzec Obcych z większej odległości.

eprasa.pl 24







Producent: Rebellion **Premiera:** 1999 **Platforma:** PC **Gatunek:** FPS
Jak zagrać: tytuł dostępny jest w sklepie gog.com

DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ gog.com



Horror w trybie turbo

Zanim klikałem w jej ikonę, zastanawiałem się trzy razy. Jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki oblewał mnie zimny pot i drżały ręce. Bałem się w nią grać jak niewielu rzeczy w życiu. Więc dlaczego i tak raz w raz siadałem do niej po ciemku, ze słuchawkami na głowie?

enki

Odpowiedź przyszła po latach, gdy zasiadłem do Aliens vs. Predator jeszcze raz. Gdy ukończyłem wreszcie kampanię Marines i przypomniałem sobie niesłychaną różnorodność doznań oferowanych przez pozostałe. To po prostu była (i wciąż jest!) gra ze wszech miar wybitna.

Paradoksalnie nie miałbym dziś tak żywych wspomnień z rozgrywki w Aliens vs. Predator, gdyby nie jeden z jego największych felerów, który został załatany dopiero jakiś czas po premierze. Aby zwiększyć zaangażowanie gracza i całkiem dosłownie wywołać w nim poczucie strachu o własne życie, **twórcy zdecydowali się nie dawać możliwości zapisywania rozgrywki**. Rozumowanie – oparte chociażby na fakcie, że każdy z poziomów dało się ukończyć w zaledwie kilka minut – było cokolwiek trafne. Biegając jako członek kosmicznych marines przyklejony plecami do ścian ciemnych korytarzy kolonii czy wnętrz kosmicznych frachtowców, bałem się więc jak nigdy. Pomiędzy początkiem poziomu a wyjściem czekało na mnie kilka zadań do wykonania w nieoznaczonych i nienaniesionych na jakąkolwiek mapę pomieszczeniach. A w nich – skrzeczący, poruszający się po podłodze, ścianach i suficie, niewyczerpany rój Obcych. Niemal niewidoczny w ciemności, złowieszczo sygnalizujący swoją obecność w pobliżu pikaniem czujnika ruchu. Mogłem rzecz jasna włączyć barwiący wszystko jasnozielonym szumem noktowizor, ale wtedy ów czujnik musiał pójść w odstawkę.

> Tylko ty i skrzeczący, poruszający się po podłodze, ścianach i suficie, niewyczerpany rój Obcych.

Gra niczym Morfeusz podstawiła mi tym samym pod nos dwie piguły – „graj ostrożnie, słuchaj sygnałów dźwiękowych, zachowaj zimną krew i nie popuść w gacie" lub „wykorzystaj swoją ogromną prędkość, pozostawaj cały czas w ruchu, nie daj się zapędzić w kozi róg, biegnij, strzelaj, biegnij, biegnij, BIEGNIJ!".

I to działa do dziś! We wczuciu się w sytuację pomaga fakt, że developerzy postanowili zrezygnować z typowo „growych" pisanych podpowiedzi względem tego, co należy na danym poziomie zrobić. Zamiast tego po odpaleniu skryptu do gracza krzyczą z monitorów jego przełożeni (ewidentnie nagrani przez amatorów, ale to nawet dodaje grze uroku). Jest tylko jedna szansa na to, by ich wysłuchać, a zagłuszają ich jęczące siłowniki wind, wrzaski Obcych, terkotanie M41A, muzyka i łopotanie w piersi gracza. Aby zrozumieć, o czym mówią, należy pozostać blisko źródła dźwięku, co przy atakach losowo pojawiających się w okolicy ksenomorfów jest wymagającym zadaniem samo w sobie.

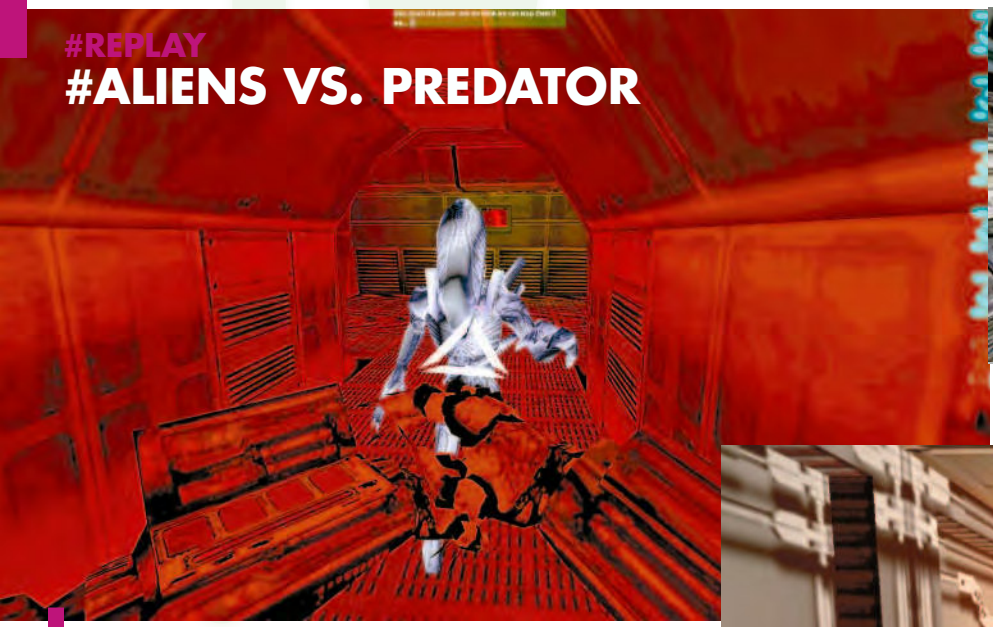
Oba rodzaje horroru – ten „ostrożny" i ten „jezusmariajaksięzatrzymamtozginę" – w kampanii Marines sprawdzają się po prostu znakomicie. Nawet po aktualizacji, która ostatecznie wprowadziła możliwość wykonania ograniczonej liczby sejwów. Choć jako chłystkowi dane mi było wielokrotnie nurkować w FPS-owych falach adrenaliny wywołanej niepokojem (Doomy) czy chęcią rywalizacji (multi Quake'ów), AvP jako jedyny tak umiejętnie łączy relatywną potęgę głównego bohatera (sprint godny Flasha, odstrzeliwanie kończyn pojedynczymi seriami) ze stojącym w całkowitym przeciwieństwie poczuciem zaszczucia. A to wszystko tylko w jednej z trzech kampanii!

Ręka, noga...

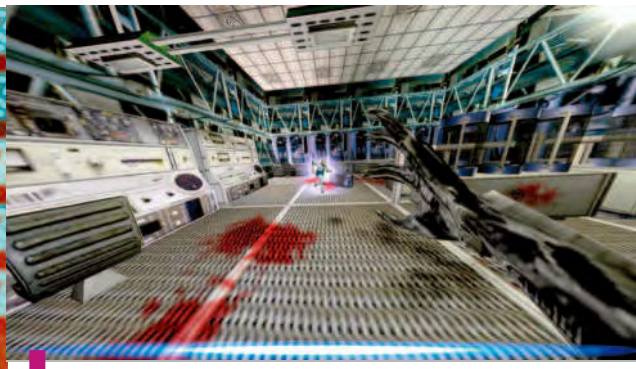
Ciekawe, że menu wyboru tych ostatnich na pierwszym miejscu (alfabetycznie?) wyszczególnia tryb gry Obcym. Fantastyczny zresztą, pozwalający pobawić się w „asasyna" totalnego – skradającego się wysoko nad głowami ofiar, doskakującego błyskawicznie do przerażonego żołnierza, rozszarpującego go dwoma machnięciami szponów i pędzącego dalej, gdzieś do dziury w ścianie. Z ksenomorfem jest tylko jeden problem. W pierwszej misji aby w ogóle dostać się do strefy „opanowanej" przez ludzi, należy przebyć istny labirynt korytarzy i przestronnych pomieszczeń z wejściami i wyjściami umieszczonymi tam, gdzie wzrok – nawet wyostrzony zmysłami Obcego – nie sięga. To prawdziwa próba charakteru, błyskawiczny kurs trójwymiarowej nawigacji – dokonywanej na sposób, jakiego nie oferował wcześniej nawet słynny Descent. Można było to zrobić lepiej, dziś tego rodzaju „samouczek" by się nijak nie sprawdził. Gdy jednak dać Obcemu szansę już po wcześniejszym przemierzeniu map przez żołnierza czy Predatora, zyskują one całkiem dosłownie zupełnie nowego wymiaru. Między innymi dzięki temu **występujący w grze recykling**

eprasa.pl 247e40472a

#ALIENS VS. PREDATOR



Jeden Obcy to dla Predatora niewielkie zagrożenie, ale wybić całą ich hordę bez ognia ciągłego to niemała sztuka.



Obcy w swoim żywiole – dwa błyskawiczne ciosy pazurami i skok do następnej ofiary.



Miotacz ognia spowalnia i pali Obcych, a zwłaszcza wredne Facehuggery. Paliwo kończy się jednak szybko. Bardzo szybko.

poziomów to, śmiem twierdzić, prawdziwa zaleta, a nie wada.

Dzięki ogromnej mobilności Obcego, szybkości, z jaką zabija, ale również kruchości chitynowego pancerza „alienowa" kampania jawi się w AvP jako daleki przodek dzisiejszych turboskradanek spod znaku Dishonored. Tak widzę to, rzecz jasna, dopiero dziś, bo blisko dwie dekady temu moją uwagę podczas gry dużo skuteczniej skupiały towarzyszące zabójczym eskapadom efekty graficzne. Zwłaszcza nowatorskie w tamtych czasach rozczłonkowywanie ofiar (zawierające podobne elementy Kingpin: Life of Crime oraz Soldier of Fortune ukazały się niedługo później). Jakkolwiek to brzmi, rozdrapywanie zwłok cieszyło podwójnie: tym, że zaszyty był w tę czynność mechanizm odzyskiwania życia przez ksenomorfa, oraz tym, że silnik graficzny trwale barwił okoliczne powierzchnie płaskie tryskającą z kończyn krwią – czerwoną ludzi, białą androidów i fluorescencyjną zieloną Predatora.

> Dla mnie na zawsze pozostanie wzorem FPS-owego horroru.

...mózg na ścianie

Ostatnia z kampanii – oglądana oczami kosmicznego łowcy – pod względem poczucia mocy daje graczowi zupełne przeciwieństwo rozgrywki członkiem Marines. W tym względzie jest najbliższa „typowym" FPS-om, ale osiąga to zupełnie innymi środkami. Zamiast naręcza gnatów, apteczek i arsenału ciętych odzywek Predator do dyspozycji ma przede wszystkim niewidzialność. Nawet jako ledwo widoczne zniekształcenie powietrza bywa on jednak w miarę łatwo dostrzegalny dla wrogów, więc aby zyskać przewagę, korzysta z wyspecjalizowanych trybów widoku pozwalających mu wyodrębnić z tła (i nakierować na nich naramienne działko) ludzi lub Obcych. Moją ulubioną zabawką zawsze był jednak speargun – mająca ograniczoną ilość amunicji wyrzutnia przebijających wrogów (i przybijających ich do ścian – na długo przed niezapomnianą w tym względzie kołkownicą z Painkillera) ostrzy.

Tym samym Predator to odpowiednik Rambo, ale z „Pierwszej krwi" (metodyczne wykańczanie nieświadomych niczego wrogów jednego po drugim), a nie „trójki" (karabiny maszynowe, wybuchowe pojedynki ze śmigłowcami, te sprawy). Zdarza się, że na jednej mapie musi przebić się i przez zastępy żołnierzy, i przez hordy Obcych. Wtedy nawet on – dumny myśliwy z odległej planety – może poczuć trwogę.

Brązowe nuty

Mechanika mechaniką, grafika grafiką, ale w gęstym klimacie, który jest wspólnym mianownikiem wszystkich trzech części gry – łącznie z rozgrywką wieloosobową – kluczową rolę odegrały kompozycje Richa Ragsdale'a. Utwory zamieszczone na płycie jako ścieżki audio (co zresztą wykorzystywałem wieczorami, by samego siebie postraszyć wspomnieniami z kampanii Marines) znakomicie oddają niuanse poszczególnych postaci. „Derelict" i „Orbital" – moje ulubione z całego soundtracku kawałki – wygrywane pod akompaniament wojskowych werbli natychmiast kojarzą się z ekipą wygadanych profesjonalistów, których pamiętamy z „Obcego: Decydującego starcia" Jamesa Camerona. Obcy to dla kontrastu nierytmiczne, powolne, długie, wijące się nuty przetykane urywanymi partiami chóralnymi i niepokojącym szarpaniem strun – trudno tego słuchać dla przyjemności, ale w grze wrażenie jest piorunująco... filmowe. Ciekawostka – mające „plemienny" posmak bębnowe frazy utworów Predatora zmiksowałem swego razu amatorsko ze sobą i pojedynczym utworem z niezapomnianego MechWarriora 2, by wysłać następnie na konkurs radiowy Trójki. Wygrałem pendrajwa.

Zarówno Obcy, jak i Predatorzy wracają co i raz do świadomości odbiorców popkultury za sprawą chętnych do zmierzenia się z legendami filmowców (lub szukających zarobku wytwórni). Jesteśmy świeżo po premierze „Obcego: Przymierza", w następnym roku czeka nas reboot „Predatora". Ale tak jak współczesne obrazy nie mają startu do klasyków Scotta, Camerona czy nawet McTiernana, tak w świecie gier AvP Rebellionu z 1999 roku zawsze pozostanie dla mnie wzorem FPS-owego horroru. Tytuł dostępny jest dziś w obsługującej wysokie rozdzielczości wersji zwanej Aliens vs. Predator Classic 2000 i strach go sobie nie przypomnieć. □



Przodek

Choć opisywana obok gra pozwoliła na dobre wybić się Rebellionowi na scenie developerów, nie było to pierwsze spotkanie Brytyjczyków z uniwersum AvP. Pięć lat wcześniej popełnili na Atari Jaguara FPS-a o tytule Alien vs Predator, gdzie również mieliśmy do czynienia z trzema kampaniami, a w zasadzie scenariuszami osadzonymi w bazie treningowej Marines.

eprasa.pl 247e40472a

Producent:
Delyric Games
Premiera:
1998
Platforma:
PC
Gatunek:
FPS
Jak zagrać:
np. kupić oryginał na Allegro? Tylko po co?



Przaśne i szare jak Polska A.D. 1998.



Wojny klonów w całej pikselowej krasie.

Doomopodobna

Z pewnością wiele osób pamięta czasy, kiedy na określenie „polska gra" wszyscy się wzdrygali, bo nie wróżyło to nic dobrego. Target, pierwsza nasza próba stworzenia na peceta gry „doomopodobnej" (bo tak się wtedy u nas nazywało FPS-y), miał to zmienić.

Ramzes XIII

Na papierze prezentuje się nieźle – strzelanina 3D z elementami RPG (wybór klasy postaci, punkty doświadczenia, cztery współczynniki), możliwość handlu bronią, polskie klimaty, multiplayer. Rzeczywistość, niestety, jest zgoła inna. Bieda artystyczna i brak doświadczenia autorów wyłażą z każdego kąta i straszą. Pierwsze, co uderza w oczy, to **okropna nawet jak na ówczesne standardy grafika**. Ohydne, spłowiałe, niepasujące do siebie kolory, tekstury w niskiej rozdzielczości, prymitywnie ciosane bryły udające obiekty 3D – brrr. Płacz i zgrzytanie zębów.

> Pierwszy polski „doom" na PC był katastrofalnie nieudany pod praktycznie każdym względem.

First Person Masochizm

Do wyboru mamy komandosa, sabotażystę i snajperkę (kobietę, nie broń). Ale to wybór pozorny, bo jeśli nie zdecydujemy się na komandosa, to mamy ogólnie przerąbane. Idziemy zatem naszym mięśniakiem do pubu „Scyzoryk" i tam spotykamy dwie fotografie. Tzn. dwie postacie o wyglądzie dwóch okropnie zdigitalizowanych fotografii. Jedna sprzedaje broń, a druga przydziela zadania. Odbieramy pierwsze zlecenie (głos pasuje do postaci jak pięść do nosa...) i ruszamy w bój. Czyli zwiedzamy niezbyt duże i okazyjnie tylko logicznie powiązane ze sobą mapy, strzelając do rozmaitych kolesi, zbierając broń i klucze. (Mam nadzieję, że lubicie cofać się o kilkanaście lokacji i przeczesywać podłogi w poszukiwaniu sprite'a wielkości paznokcia). Na końcu zabijamy jakiegoś szczególnie odpornego na ołów dziada i wracamy do punktu ewakuacji. Żadnych szczegółowych celów misji, sekretów, cutscenek, dialogów – tylko łażenie i strzelanie do bardzo słabo animowanych frajerów.



Jakbyście się zastanawiali, do czego jest ta gra... Target jest do... służy do grania.

No dobra, w późniejszych etapach dochodzi jeszcze klasyczne szukanie przełączników, które doprowadza do szału ze względu na identyczne pomieszczenia w całym środowisku. I tak pokój po pokoju, mapa po mapie, misja po misji... W ich trakcie nie robi różnicy, czy walczymy z gruzińską mafią, czy prywatną armią jakiegoś zbuntowanego generała. Raz noszący czapy uszanki kolesie z kałachami są Rosjanami, potem Białorusinami, w innej misji Gruzinami. Odziani w gustowne, wielokolorowe sweterki pajace są uniwersalni dla wszystkich leveli, a po jakimś czasie postacie widoczne na mieście jako „cywile" stają się uzbrojonymi w beretty biznesmenami. Lipa. Lipa! Lipa!!!

Po wykonaniu każdego zadania dostajemy gotówkę i punkty doświadczenia, ale tak naprawdę tylko te drugie do czegoś się przydają. Bowiem możemy je wykorzystać na cztery współczynniki: zdrowie, siłę (ile amunicji i ciężkiej broni uniesiemy), wiedzę (umiejętność podkładania min i bomb od tego zależy) oraz celność (nie warto sobie zawracać tym głowy – po włączeniu opcji „celowanie" w menu gry kasowanie przeciwników staje się fraszką, a bez tego i tak będziecie ładować save'a co chwilę). Na otarcie łez jest multi. Do wyboru jest deathmatch lub drużynowy deathmatch, na sześciu mapkach, oraz – **jedyny chyba atut tej produkcji – split screen na jednym komputerze**. I tylko wtedy, gdy gramy w dwie osoby na jednej maszynie, Target staje się grą rzeczywiście dającą jakąś satysfakcję.

Chcieli dobrze, ale...

Baboli jest w tej grze zatrzęsienie. Pominąwszy tak klasyczne sprawy jak sprite'y postaci przenikające przez ściany czy podłogi, dochodzą takie cuda jak pojawiające się znikąd cienie postaci z drugiego końca mapy, czasem opornie działający przycisk akcji (a poza tym Target nie lubi się z klawiaturami i myszkami USB). Kilka razy udało mi się też zginąć od jednego strzału, pomimo pełnego zdrowia i pancerza. AI przeciwników jest żadna – w 99% sytuacji po zauważeniu gracza odwracają się do niego i prują, „ile fabryka dała", okazyjnie rzucając jakiś granat, który w większości przypadków więcej zaszkodzi im niż nam.

Target jest półamatorskim, niedorobionym dziełkiem, które **dziś może jedynie śmieszyć swą nieporadnością**. Na pierwsze naprawdę udane polskie FPS-y musieliśmy jeszcze kilka lat poczekać. Polecam gorąco tę grę – wszystkim swoim wrogom! □

eprasa.pl 247e40472a

Nie-sa-mo-wi-ty



Pamiętam, jak zacząłem w to grać w maju 1998. Najpierw umiejętnie budowany światłem i dźwiękiem klimat zagrożenia, a potem oszołomienie. Wyjście ze statku więziennego Vortex Rikers na otwartą przestrzeń to jedna z tych scen, które na stałe weszły do historii gier komputerowych i na zawsze utkwiły w mej głowie. ■ *Krigore*

Producent: Epic MegaGames
Premiera: 1998
Platformy: PC, Mac
Gatunek: FPS
Jak zagrać: Steam/GOG; pełna wersja w CDA 04/2001

DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ gog com

To było coś wcześniej niespotykanego. Kanion, chata, jakieś głazy, niewielki staw – niby proste obiekty, ale grafika powalała. Człowiek łaził i się zachwycał. W tym niewielkim zbiorniku ukrytym za głazami pluskałem się jak dziecko, podziwiając kręgi na wodzie, roślinność, ryby. Nigdy wcześniej nie widziałem tak powalającej oprawy. Prawdziwy opad szczęki przyszedł jednak dopiero nieco później – gdy się już oswoiłem z krajobrazem widocznym bezpośrednio po opuszczeniu statku. Po krótkim marszu stanąłem nad krawędzią gigantycznego kanionu, ujrzałem wodospad, rzekę na dole i latające nad nią ptaki. Stałem i gapiłem się w dół. Potem przeszedłem na drugą stronę koleiny wyżłobionej przez statek, wycelowałem w wodę poniżej i skoczyłem. Wrażenie długiego lotu było tak dojmujące, że do dziś pamiętam ucisk w żołądku. Nie-sa-mo-wi-te.

Podstawowa pukawka za sprawą modułów ulepszających zamieniała się w kozacką broń.



Unheroes

To jeden z tych tytułów, które nie silą się na patos. Tutaj gracz nie jest herosem. Wprost przeciwnie – jest więźniem, dla którego katastrofa statku stała się szansą powrotu na wolność. Odzyskawszy przytomność, najpierw przedzieramy się przez zrujnowane pomieszczenia okrętu, potem zaś przez zróżnicowane lokacje dziwacznej planety, by w końcu uciec z tego niegościnnego miejsca. Osobliwe jednak jest to, że kolejne starania gracza – choć wynikają z niezbyt chwalebnych pobudek – w dziwny sposób pokrywają się z lokalnymi wierzeniami ludu Nali. Okazuje się, że atakująca nas na każdym kroku rasa Skaarjów wcale nie pochodzi z Na Pali (bo tak się zwie planeta), ale brutalnie ją okupuje. Nali zaś, czyli czteroręcy tubylcy, wypatrują mesjasza. W ten sposób, dbając o własną skórę, gracz staje się ich mimowolnym zbawicielem. Pamiętniki, strzępki zapisków, w końcu fragmenty świętych ksiąg – to wszystko, tłumaczone za pomocą podręcznego translatora, sukcesywnie zmienia obraz postaci kierowanej przez gracza, a zwłaszcza buduje niesamowity klimat.

Gra i buczy :)

Nieprzypadkowo używam czasu teraźniejszego: **ta gra wciąż chwyta za serducho**. Spora w tym zasługa niesamowitej muzyki, która lata temu weszła do kanonu i dalej sprawdza się niesamowicie. Jeśli jej nie znacie, to kompletny soundtrack można bez kłopotu znaleźć np. na YouTubie. Warto jednak zaznaczyć, że soundtrack nie zwojowałby pewnie wiele, gdyby twórcy nie związali go umiejętnie z tym, co dzieje się na ekranie. Spokojniejsze czy wręcz melancholijne fragmenty sączące się z głośników choćby podczas zwie-

> 19 lat na karku, a nadal potrafi zaczarować gracza!





Oświetlenie było niesamowite: co lokacja, to człowiek stawał na chwilę i się zachwycał.



Jeden z przedstawicieli rasy Skaarj. W grze spotykamy kilka ich rodzajów.







Królowa kontra tytan – kto wygra?

Unreal oferuje ciekawy i nieprzewidziany przez twórców tryb zabawy: można w nim robić ustawki wrogów z kampanii i sprawdzać, kto wygra. By tego dokonać, trzeba najpierw znaleźć otwartą przestrzeń. Polecam pierwszą otwartą lokację, na którą wychodzimy ze statku więziennego zaraz na początku gry – od razu po opuszczeniu statku zapiszcie grę, przyda się do szybkiego resetu areny eksperymentów.

Teraz otwieramy konsolę klawiszem ~ i wstukujemy „god" [Enter], czyli nieśmiertelność, „ghost", czyli przenikanie przez ściany, oraz „playersonly" – ostatni cheat odpowiada za wyłączenie sztucznej inteligencji wrogów. Kluczem do całej zabawy jest korzystanie z komendy „summon XXX", która pozwala przywołać dowolny obiekt w grze – po prostu zamiast „XXX" wpisujemy interesującą nas nazwę. Może to być rodzaj broni, ale można też przyzwać każdego występującego w grze przeciwnika – i to nas właśnie interesuje.

Przywoływany stwór zawsze pojawia się bezpośrednio przed postacią gracza i patrzy w tę samą stronę. Należy więc zmaterializować jednego stwora, potem przejść kawałek przed niego, odwrócić się i zmaterializować drugiego. Póki gadziny mają wyłączoną sztuczną inteligencję, nie ruszą się. Jak zatem skłonić je do walki? Należy oddalić się na dużą odległość (dzięki komendzie „ghost" możecie po prostu unieść się do krawędzi kanionu), a następnie włączyć sztuczną inteligencję, wpisując ponownie komendę „playersonly" – przeciwnicy wrócą do życia. Teraz wystarczy wymierzyć i palnąć w łeb któregoś z nich z jakiejś słabszej broni. Ten skupi swą agresję na stojącej naprzeciw niego paskudzie i rozpocznie się walka.

Kilka uwag na koniec: to nie zawsze zadziała i musicie poeksperymentować. Pamiętaj, że przeciwnicy raczej nie tłuką się między sobą w ramach jednego gatunku. A jak sprowokujesz latającego stwora, to często zamiast walczyć z naziemnym wrogiem po prostu poleci w twoim kierunku. By zaaranżować walkę pomiędzy królową a tytanem, musicie ich ustawić, posługując się komendami „summon queen" i „summon titan". W przypadku królowej konieczne jest wcześniejsze użycie instrukcji „ghost" – bez niej ta wielka paskuda po prostu was rozdepcze. Cofnąć tę komendę można, stosując inną – „walk". Pozostałe instrukcje włączamy i wyłączamy, po prostu je powtarzając.

Nazwy stworów do wykorzystania: skaarjassassin, skaarjberserker, skaarjgunner, skaarjwarrior, skaarjlord, skaarjofficer, skaarjscout, skaarjsniper, skaarjtrooper, iceskaarj, queen, titan, stonetitan, lesserbrute, brute, behemoth, krall, krallelite, leglesskrall, mercenary, mercenaryelite, slith, manta, cavemanta, giantmanta, gasbag, giantgasbag, warlord, pupae, squid, fly, devilfish, tentacle, spinner. Enjoy!

dzania wodnych świątyń Nali błyskawicznie i płynnie zastępowane są agresywnymi dźwiękami, gdy tylko przez ekran zaczynają śmigać pociski. Wtedy to nie była norma! Dźwięk, w przeciwieństwie do grafiki, w ogóle się nie zestarzał i gra dalej, po tylu latach od premiery, jest w tej warstwie magiczna. Oprawa wizualna upływ czasu zniosła oczywiście gorzej. Widać to szczególnie na prymitywnych bryłach, z których wyciosano skały i inne duże obiekty otwartego otoczenia, widoczną broń naszego awatara czy dość kanciaste jak na dzisiejsze standardy postacie. Te zresztą nadal się bronią – animacje ataków, szczególnie tych szybszych niemiluchów, są w porządku, modele postaci zaś pomimo małej liczby poligonów nie budzą grymasu politowania. Generalnie rzecz biorąc, **Unreal zestarzał się widocznie, ale z klasą**.

Evergreen

Do Unreala wracam co jakiś czas niezmiennie od lat. To gra, która swego wyprzedziła swoją epokę. Wyszła przed szereg, przynosząc technologię, bez której świat gier w obecnym kształcie by po prostu nie istniał. Nierealny silnik, który zadebiutował właśnie w tej produkcji, dorobił się już czwartej wersji i pojawił się łącznie w kilkuset tytułach. Stał się tak popularnym narzędziem, że – co jest paradoksem – zabił Unreala jako serię. Twórcy gry, Epic MegaGames, po prostu skupili się na doskonaleniu technologii, która bardzo szybko się rozrosła, udowadniając, że równie dobrze co w przypadku strzelanek sprawdza się w bijatykach, erpegach (np. pierwszym Mass Effekcie) czy – już porzucając świat gier – nawet w programach dla architektów. To, co miało swój początek w Unrealu na pececie, szybko też wyrwało się z ram blaszanej platformy. Unreal Engine, dzięki mechanizmom wspierającym multiplatformowość, pojawił się na dwóch generacjach konsol oraz urządzeniach mobilnych. Warto o tym pamiętać i od czasu do czasu powrócić na niegościnną planetę, by zobaczyć, jak to wszystko się zaczęło. No i z przyjemnością zgubić tych kilka godzin – bo gra pomimo lat na karku wciąż jest niesamowita. No i to pierwsza „dycha" w historii CDA. □

Niektóre starcia były popisem umiejętności sztucznej inteligencji. Zranione stwory potrafiły uciekać, a gdy pozwalała na to mapa – zachodzić gracza od tyłu.



Kiedyś ta przestrzeń robiła tak kolosalne wrażenie, że graczowi aż się w głowie kręciło.



epirasa.pl 247e40472a

Nie do zdarcia!

To był jeden z dwóch tytułów, które walczyły o palmę pierwszeństwa w kafejkach internetowych. Quake III Arena czy Unreal Tournament? Pojedynek pozostał nierozstrzygnięty – również w moim przypadku. Nie zmienia to jednak faktu, że UT był wielkim tytułem. ...Zaraz, jak to „był"? Nadal jest!

Krigore

Producent: Epic Games
Premiera: 1999
Platformy: PC, Macintosh, PS2, Dreamcast
Gatunek: FPS
Jak zagrać: na PC – wiadomo: Steam/GOG

DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ gog.com

Obstawiam, że UT powstał trochę jako wyrzut sumienia. Co tu dużo mówić, Unreal – przy całej jego miodności i przełomowym charakterze trybu dla pojedynczego gracza – w sieci był... niefajny. Twórcy próbowali tam zrobić coś nowego, ale to były co najwyżej takie niezgrabne próby innego podania tego, co już znamy, czego tryb DarkMatch (DM, tyle że w ciemności i z latarkami w dłoni) jest dobrym przykładem. Doświadczenia zebrane przy Nierealnym jednak zaprocentowały przy UT.

Tak jak przygody na planecie Nali rozpoczynały się sekwencją pokazującą zamek, tak tutaj grę otwierała wycieczka po mieście przyszłości – wraz z krótkim wprowadzeniem w realia turnieju. Podobnie jak Quake, UT był tytułem nastawionym na sieć, można było pograć z botami w ramach miałkiej fabuły, która tak naprawdę była treningiem przed wskoczeniem w sieć. Gra – jako jedna z pierwszych – realizowała powszechną dziś formułę „dajemy wam mechanikę i zestaw map, bawcie się sami". Był to dość odważny jak na te czasy ruch, ale dzięki temu UT znalazł się w czołówce.

> „Macie tu mechanikę i zestaw map, a dalej już bawcie się sami". I to działa. Od lat!

Bo grafika się liczy...

Po kontakcie z Unrealem człowiek wiedział, czego mniej więcej się spodziewać, ale twórcom udało się wycisnąć z gry o wiele więcej. Zachwyciłem się, gdy pierwszy raz na mapie Koos Galleon zobaczyłem efekt przelewającej się po dolnym pokładzie wody. Wspomnienie to potęgował jeszcze efekt graficzny znajdźki tam ulokowanej – fioletowa przezroczystość modelu gracza i delikatne falowanie. UT pokazał, że silnik stworzony przez Epic jest mocny w projektowaniu obłędnie wyglądających pomieszczeń. Wystarczyło zresztą przespacerować się po takich mapach jak Gothic czy Phobos, by zobaczyć, że architektura jest mocną stroną tej gry.

Kto z weteranów nie pamięta bazy kosmicznej orbitującej wokół Marsa? A meczów rozgrywanych na kultowej dla wielu mapie Morpheus toczyły się na dachach drapaczy – już nie chmur, ale stratosfery, bo podziwiać mogliśmy tam krzywiznę naszego globu? Również awatary graczy wbijały się w pamięć.

...ale strzelanie jest ważniejsze

Bo strzelało się tu cudnie. Arsenał był twórczym rozwinięciem wielu pukawek z singlowego Unreala, wzmocnionym zapożyczeniami z innych gier – bo czym jest w istocie drugi tryb Pulse Guna, jeśli nie spawarą z Quake'a? Właśnie, tryby działania! To była wyjątkowo mocna strona UT. Niemal wszystkie pukawki działały na co najmniej dwa sposoby. Flak Cannon wypuszczał chmurę szrapneli lub wypełniony nimi granat, Ripper strzelał obracającymi się dyskami, które odbijały się od ścian lub wybuchały. Rakietnica z kolei w swym turniejowym wcieleniu była chyba najbardziej rozwiniętą pukawką w tamtym okresie. Pewnie, strzelała pojedynczymi rakietami, jak wszystkie inne. Ale pełniła również funkcję miotacza granatów, a po przytrzymaniu lewego lub prawego przycisku myszy przez dłuższy czas mogła wypuścić salwę rakiet czy wiązkę granatów. Dodatkowo podczas ładowania serii pocisków – poprzez przytrzymanie przycisku odpowiadającego za granaty – można było skupić wszystkie na małym obszarze zamiast wysyłać je szeroką, rozchodzącą się na boki salwą. To jednak nie koniec: jeśli udało się utrzymać przeciwnika na celowniku przez nieco dłuższą chwilę, rakiety zaczynały się na niego same naprowadzać!



Rakietnica oferowała kilka trybów działania.

Najpotężniejszą zabawką był Redeemer – wyrzutnia rakiet z taktycznymi głowicami nuklearnymi. To broń z jednym pociskiem, jak już jed-

eprasa.pl 247e40472a



W przypadku mapy Morpheus twórcy nieco zaryzykowali i... obniżyli grawitację. Level zyskał dzięki temu unikatowy charakter, gdyż trzeba było brać poprawkę na spowolnione skoki przeciwników, mierząc do nich np. z rakietnicy.



Szrapnele były skuteczne na krótki dystans. Im jednak dalej, tym było gorzej. Drugi tryb, czyli granat ze szrapnelami, był OK na średnią odległość.

Mutatory

To oryginalny i charakterystyczny dla Nierealnych gier pomysł na zróżnicowanie rozgrywki. Twórcy dali graczom opcję zmiany zasad panujących na arenach. To mniejsze lub większe modyfikacje reguł, które są nakładane na dany rodzaj gry – możliwe jest więc np. stworzenie rozgrywki, w której jeden celny strzał z Shock Rifle'a zabija, dzięki czemu w rezultacie otrzymujemy szybką rozgrywkę, w której liczą się tylko umiejętności strzeleckie. Zresztą ten rodzaj zabawy do dziś święci triumfy i na stałe wpisał się w historię UT. Mutatorów było jednak o wiele więcej, gracze też szybko zaczęli tworzyć własne, mniej lub bardziej poważne, przez co gra częstokroć przybierała kształt, o którym twórcy nawet nie myśleli.

nak strzeliła... Zasada była prosta: celuj w tłum, strzelaj i uciekaj. Promień rażenia był obłędnie duży, a obrażenia zadawane przez falę uderzeniową przemielały wszystko w jej zasięgu na mięso. To bardzo często była samobójcza broń, w przypadku której trzeba było zabrać do grobu jak największą liczbę wrogów – ale tylko w pierwszym trybie. W drugim, po uprzednim ukryciu się, rakietą można było tu naprawdę sporo, a możliwość doboru trybu działania pukawki do sytuacji pozytywnie wyróżniała grę.

Te kocie ruchy

Twórcy postawili na możliwość uskakiwania: wystarczyło wcisnąć dwukrotnie wybrany klawisz kierunkowy, by postać wykonała manewr pozwalający ominąć np. ogień prowadzony przez przeciwnika. Był to system raczej banalny w porównaniu do strafe-jumpów spod znaku Q, dawał jednak przewagę na polu bitwy z tego względu, że... mało kto go używał. W praktyce więc uskakiwanie było naprawdę opłacalne. Podwójnego skoku nie było. Nie ma go zresztą dalej – przynajmniej w oficjalnej wersji gry. Wraz z biegiem lat stał się jednak niemalże narzucanym oddolnie standardem, więc nie zdziwcie się, jeśli zobaczycie go na serwerach w sieci.

Jeśli chodzi o kwestie techniczne z dzisiejszej perspektywy, to... jest super. Gra w wersji Gold jest dostępna np. na GOG.com i bez problemu **obsługuje nawet rozdzielczości ultrapanoramiczne bez przekłamywania proporcji**. Trzeba sobie tylko dostosować wielkość elementów interfejsu, bo standardowo są absurdalnie wręcz duże. Najfajniejsze jest jednak to, że ten tytuł wciąż żyje: **bez większych problemów można znaleźć serwery, na których coś się dzieje**, zagrać w DM czy nawet w CTF. Gra też jest bardzo elastyczna: automatycznie dociąga brakujące rzeczy z serwera, wskoczenie do rozgrywki jest więc co najwyżej kwestią kliknięcia i poczekania paru chwil. *(Sam czasem pogrywam z botami w ramach odstresowywania się – dop. Smg).*



Godlike!

Boty na najwyższym poziomie trudności wymiatały i w walce 1 na 1 wygrać było niemożliwością... no, chyba że odcinało się je od znajdziek na mapie.

Przyznam, że nie spodziewałem się, że **UT się tak pięknie obroni po latach**. Odpaliłem go, by odświeżyć sobie pamięć przed napisaniem tego tekstu, a grałem przez następnych parę dni, już tylko z czystej przyjemności, jaką mi to dawało.

PS: Zaskoczyło mnie też to, jak bardzo gra wbiła mi się w pamięć. Biegnąc po rampie jednego z dachów na mapie Morpheus, zeskoczyłem z pochylni i wszedłem pod nią. Wtedy przyszła refleksja: „Po jaką cholerę w ogóle tam idę?" Po chwili wręcz na moich oczach zrespawnowały się apteczki... To niesamowicie fajne uczucie wrócić do gry, którą zna się na tyle, że w zabawie pomaga pamięć mięśniowa czy nawet podświadomość. □

Jestem legendą

John Carmack zwykł mawiać, że fabuła w grach jest równie istotna jak w filmach porno. I z żelazną konsekwencją trzymał się tej zasady, tworząc kolejne FPS-owe kamienie milowe, które fabułę traktowały, hm, marginalnie. A za nim podążali inni. Na szczęście w końcu ktoś odważył się popłynąć pod prąd.

Eugeniusz Siekiera

Producent: Valve Software
Premiera: 1998
Platformy: PC, PS2
Gatunek: FPS
Jak zagrać: zarówno wersję podstawową, oficjalne dodatki, edycję Source, jak i remake Black Mesa znajdziecie, co oczywiste, na Steamie; konsolowa edycja do wyrwania tylko na rynku wtórnym

O Gordonie Freemanie, naukowcu, który zaskakująco sprawnie macha łomem, mogę powiedzieć wiele, ale z pewnością nie to, że jest charyzmatyczną postacią. W trakcie gry nie odzywa się ani słowem, nie można przyjrzeć mu się w lustrze, a jego całkowicie pospolity wygląd znam(y) jedynie z grafik promocyjnych. Innymi słowy Gordon jest zaprzeczeniem przerysowanych bohaterów pokroju Duke'a czy Caleba z Blooda. I paradoksalnie pamiętam go właśnie dlatego, bo **w momencie zanurzenia się w świecie gry nie kieruję już Freemanem. Jestem nim.**

Pierwszy dzień w pracy

Z samego rana ląduję w wagoniku kolejki, który wiezie mnie przez hale badawczego kompleksu. I już wtedy wiem, że jestem świadkiem czegoś nowego, potencjalnie wielkiego. Bo też i świat po drugiej stronie monitora nigdy wcześniej nie był równie wiarygodny, namacalnie realny. Black Mesa budzi się do życia, a zaspany jeszcze personel zabiera się do swoich codziennych obowiązków. Chcę być częścią tego uniwersum i dowiedzieć się o nim jak najwięcej, bo czuję się dokładnie tak, jak powinien czuć się bohater gry – lekko przerażony tym, co go czeka, ale i podniecony pierwszymi chwilami w nowym, ekscytującym miejscu.

W tym pierwszym dniu przyszło mi zainicjować pewien tragiczny w skutkach eksperyment. Otwarcie portalu do innego wymiaru wymyka się spod kontroli, w efekcie monstrualny kompleks badawczy pogrąża się w kompletnym chaosie, a personel, który nie ginie od razu w wyniku eksplozji czy zawalonych ścian, wpada w krwiożercze macki paskud z obcego świata. Chwilę później do zabawy dołączają komandosi z jednostki specjalnej, których zadaniem jest



Black Mesa, czyli mod totalny

Black Mesa to cudowny hołd fanów i najlepsze, co mogło spotkać miłośników pierwszej odsłony. Nie tyle remaster, co remake, bo gra stworzona całkowicie od podstaw na najnowszej wersji silnika Source. Z nowymi modelami postaci, teksturami, przeprojektowanymi i rozbudowanymi miejscówkami, bonusowymi zagadkami (w tym opartymi na fizyce, czego w oryginale próżno było szukać), a nawet odświeżoną ścieżką dźwiękową i nagranymi od nowa dialogami. Kawał tytanicznej pracy, a zarazem dowód na to, że zapaleni modderzy niejednokrotnie potrafią zrobić więcej niż profesjonalne studia ze sporym zapleczem finansowym. Black Mesa początkowo została udostępniona za darmo, obecnie w wersji poprawionej można ją wyrwać za 20 euro na Steamie. Gra nadal znajduje się na etapie wczesnego dostępu, gdyż wciąż brakuje finału przygody, czyli poziomów rozgrywanych w wymiarze Xen, co zresztą niedługo ma się zmienić.

eprasa.pl 247e40472a

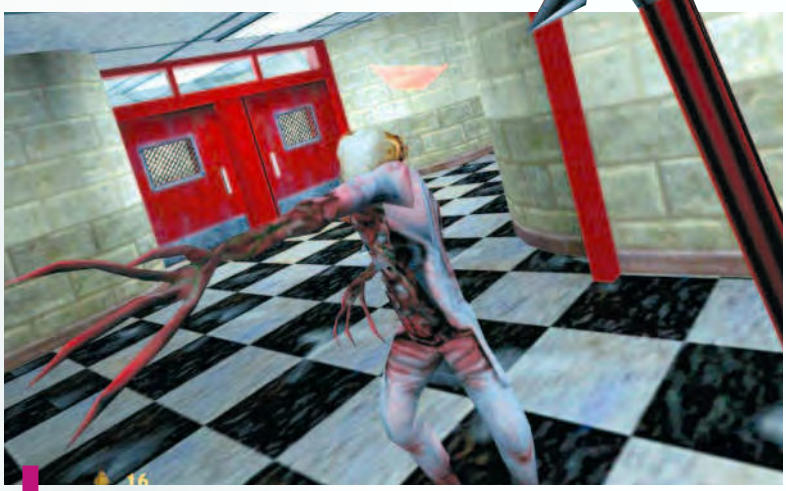


Tajemniczy wymiar Xen to ostatni przystanek w tej długiej i niebezpiecznej podróży. Niestety dla wielu zbyt abstrakcyjny i irytujący z uwagi na wymagające sekcje platformowe.



Po drugiej stronie barykady

Dwa oficjalne dodatki, które zadebiutowały kolejno w 1999 i 2001 roku, dostarczają więcej tego samego, przynajmniej pod kątem rozgrywki. Ciekawe jest jednak to, że przy okazji pozwalają spojrzeć na znane już wydarzenia z zupełnie innej perspektywy. Opposing Force, pierwsze z rozszerzeń, wrzuca nas w kamasze jednego z żołnierzy, z którymi Freeman toczy zaciekłe boje w podstawce. Blue Shift, czyli drugi dodatek, nie jest równie oryginalny (zarzucano mu też zbyt krótką kampanię) – pozwala wcielić się w jednego ze strażników zatrudnionych w kompleksie. Jest nim niejaki Barney Calhoun; ten sam Barney, który odegra później znaczącą rolę w HL2. Warto też wspomnieć, że za dodatkami stoi studio Gearbox Software, znane dziś głównie z marki Borderlands.



Zombie Headcrab kontra łom. Kult w czystej postaci!



Eksperyment, od którego wszystko się zaczęło, a zwyczajny, nudny dzień w pracy zamienił się w dramatyczną walkę o przetrwanie.

eliminacja zagrożenia oraz uprzątnięcie „bałaganu" (w tym także jeszcze żywych świadków owych wydarzeń). W jednej chwili porzucam marzenia o spokojnej robocie jajogłowego, łapię za łom, a później spluwę zabitego strażnika, chcąc wystrzelać sobie drogę na wolność.

Bo fabuła się liczy

Nie oszukujmy się – historia w HL absolutnie nie jest odkrywcza czy wyszukana. Bazuje przecież na klasycznych schematach literatury SF. Ale okazuje się wystarczająco spójna i wciągająca, by moja motywacja do przebijania się przez kolejne poziomy kompleksu Black Mesa nie słabła ani na moment. Bo brnę do przodu nie tylko pchany samą przyjemnością płynącą z rozgrywki. Nie, jestem zwyczajnie ciekaw, co wydarzy się dalej, kogo spotkam na swej drodze, jaki los czeka ocalałych i koniec końców czym okaże się tajemniczy wymiar Xen, z którego zleciało się całe to plujące kwasem i rażące błyskawicami cholerstwo. Bo dobra opowieść wciąga, i tyle!

Podobną metamorfozę zalicza gameplay. W porównaniu do tytułów konkurencji rozgrywka nie ogranicza się tylko do trywialnego biegania ze spluwą, siania ołowiem i okazjonalnego zbierania kluczy. Wspomniane aktywności uzupełniono tu urozmaiceniami w postaci przejażdżki wagonikami podziemnej kolejki, sekcji zręcznościowych, w których kicam po platformach niczym naćpany zając, czy najrozmaitszych zagadek środowiskowych, których rozwiązanie nie zawsze jest oczywiste, ale zawsze logiczne. I co równie ważne, nigdy nie wydają się wepchnięte na siłę; wręcz przeciwnie – wynikają z konstrukcji świata, np. konieczności odblokowania zatarasowanego przejścia itp. To dodatkowo pogłębia immersję, bo **zastana rzeczywistość wydaje się spójna i wiarygodna**.

Half-Life, full pleasure

Czy warto dać staruszkowi szansę blisko 20 lat po premierze? Absolutnie tak, bo to tytuł przełomowy pod wieloma względami, a dostępny na Steamie remake Black Mesa niezbicie dowodzi, że **w oryginale z 1998 roku zestarzała się tylko grafika. A i to w sposób, który nie wywołuje uśmiechu politowania**. Pewnie, że jest kanciasto – ale to nie przeszkadza. To dzieło, które wywróciło gatunek do góry nogami, próbując go rozebrać na części pierwsze, następnie poskładać od podstaw i zdefiniować na nowo. I chyba najbardziej niebywałe jest to, że ekipie Valve Software ta sama sztuczka udała się dwa razy. Wydany w 2004 roku Half-Life 2 okazał się osiągnięciem równie wybitnym, arcydziełem, w którym w jedną zwartą całość udało się zebrać całą spuściznę gatunkową i w następstwie stworzyć tytuł, który na długie lata wyznaczał standardy. Zdaniem wielu niedoścignione do dziś, ale to już zupełnie inna historia... □

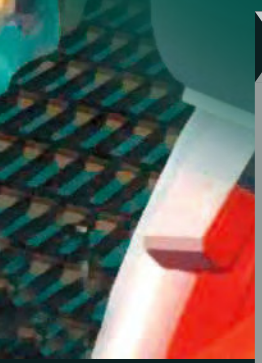
eprasa.pl 247e40472a



NIE MA MOCY,

Dawno temu w odległej galaktyce... A dokładniej w 1995 roku, czyli rzeczywistości tak odmiennej od obecnej, że jakby nie z tego świata, w znanym z przygodówek studiu LucasArts powstał jeden z najlepszych FPS-ów w historii gatunku i zarazem jedna z najlepszych gier w dziejach marki Star Wars.

Jacek „gem" Smoliński



Producent: LucasArts
Premiera: 1995
Platforma: PC, Macintosh, PlayStation
Gatunek: FPS
Jak zagrać: w wersji na PC – kupić na GOG-u lub Steamie

DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ gog.com

Star Wars: Dark Forces, bo tak zwie się to dzieło, było osiągnięciem tym znaczniejszym, że... podwójnie debiutanckim. Po **pierwsze jako pierwszy klasyczny first-person shooter osadzony w uniwersum Gwiezdnych Wojen** – w dodatku w pełni autorski, bo nawet engine, zwany Jedi, pochodził z LucasArtsu. Po drugie zaś były to Gwiezdne Wojny, które rezygnowały z niemal wszelkich reprezentacji Mocy (OK, była jedna: w epilogu. A jej pierwsze drgnienie bohater odczuł dopiero dwa lata później w Dark Forces II). To zresztą dość zabawne, bo według pierwotnej wersji scenariusza w grze wcielać się mieliśmy w samego Luke'a Skywalkera. Ważniejsze jednak, że brak mieczy świetlnych i „rażenia prądem" gra nadrabiała, o czym z pasją zaświadczyć może moje młodsze ja, wyśmienitym filmowym klimatem. Z Mocą czy bez – moc Star Wars była w Dark Forces bardzo silna.

Przebudzenie niemocy

Oryginalnie niewzmocnionym bohaterem Dark Forces jest Kyle Katarn, najemnik wynajęty przez Sojusz Buntowników w celu pozyskania planów Gwiazdy Śmierci. Zadanie to jednak, któremu poświęcony został niedawno cały kinowy „Łotr 1", w grze zajmowało dokładnie... jedną, pierwszą, najprostszą misję, wykrojoną zresztą następnie z całości i przerobioną na samodzielne demo. Skarb ten nie był nawet jakoś szczególnie ściśle tajny czy strzeżony – znajdował się na nic nieznaczącej planecie wewnątrz zwyczajnego imperialnego posterunku i chroniony był przez standardowy personel oraz paru szturmowców dla towarzystwa. Zdobycie planów najpotężniejszej broni uniwersum (wejdź po nie, wyjdź z nimi) było jednak w Dark Forces jedynie wstępem do zupełnie innej opowieści: o Mrocznych Szturmowcach. Ale myliłby się każdy, kto uznałby, że oto nadciąga atak klonów wyczulonych na Moc, bo Dark Trooper różnił się od swych filmowych kolegów wyłącznie tym, że wyposażono go w nowy, lepszy typ pancerza. Żadnych Mocy aż do 1997, pamiętacie?

Fabuła Dark Forces wyróżniała się nie tylko unikaniem Mocy, ale także – zwłaszcza – dbałością o zachowanie filmowej spójności pomiędzy misjami i w ich trakcie. Odwiedzane lokacje (m.in. Nar Shaddaa, Coruscant czy pokład Executora) cechowały się więc swoistą wiarygodnością – zwłaszcza gdy porównać je do map w wydanym chwilę wcześniej Doomie. Każda z nich to przy okazji prawdziwy, przestrzenny labirynt (w kanałach Anoat City pogubiłem się tak samo jak wtedy, dwie dekady temu), bo Jedi Engine dawał pełną wielopoziomowość mapy, jak również możliwość patrzenia w górę i w dół, a nawet – uwaga – przykucnięcia i podskoku! Niezwykłe w kontekście FPS-ów pozostają także iście bondowskie gadżety, pomagające skutecznie mierzyć się z nieprzyjaznym otoczeniem jak reflektor, maska gazowa czy... raki zmniejszające poślizg na lodzie. Swoją drogą jestem przekonany, że pierwszy raz ukończyłem grę, nie korzystając z żadnego z nich. Podobnie zresztą jak „alt fire" dla większości broni: laserów, repeaterów, ale nawet granatów i min. Tego typu komplikacje były wówczas najwyraźniej poza moim pojmowaniem prostego świata FPS-ów...

Moc sequeli

Dark Forces było fantastycznym sukcesem artystycznym i komercyjnym, co naturalnie pozwoliło stworzyć ciąg dalszy historii Kyle'a Katarna i jego trudnych relacji z Mocą.

Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II
Drugą grą w serii Dark Forces była wydana w 1997 roku Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II. Pozwalała wreszcie chwycić za miecz świetlny i wykorzystywać moce – także ciemnej strony, co zresztą prowadziło do odrębnego, złego zakończenia. Była też pierwszą grą w serii stosującą akcelerację sprzętową, FMV z udziałem żywych aktorów, jak również perspektywę trzecioosobową oraz tryb multiplayer do 8 osób w LAN-ie i 32 (!) przez internet. Nowa jakość pod każdym względem.

Star Wars Jedi Knight: Mysteries of the Sith
Tylko i aż dodatek do poprzedniczki, stworzony przez team odpowiedzialny wcześniej

eprasa.pl 247e40472a

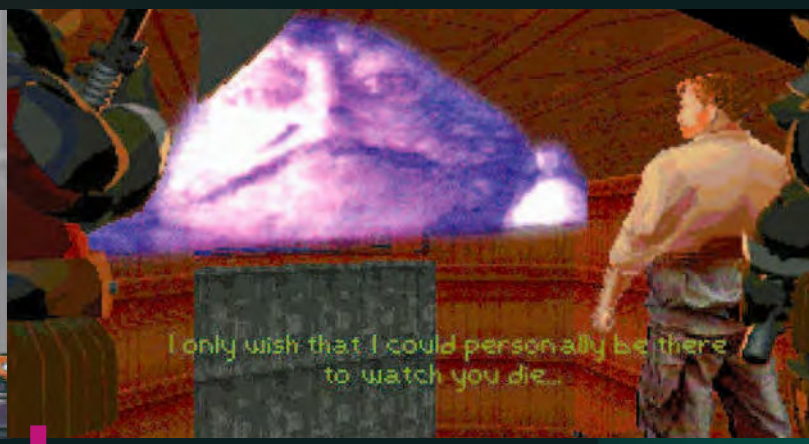


– A gdy pierwszym strzałem trafił w THX 111, to zrozumiałem, że to nie może być szturmowiec.

A JEST MOC!



Podłoga to lawa! (I tu śmieją się wszyscy poza Anakinem Skywalkerem).



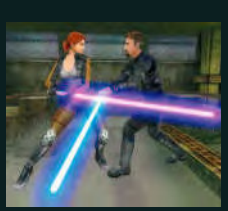
Cut-scenki? Są. „Troszkę" rozpikselowane. Ale klimat SW mają, jakby były w 4K i 60 klatkach.

Piksele kontratakują

Nieco lepiej szło mi teraz, kiedy powróciłem do Dark Forces, by przekonać się, jak gra się w nią po latach. Początek był jednak fatalny, bo gry w żaden sposób nie zmodernizowano, a jedynie przystosowano, przy użyciu DOSBoksa, do współczesnych systemów operacyjnych.

To oznacza, że **nawyki ostatnich dwóch dekad można odłożyć – wraz z myszą, która domyślnie odpowiada za... ruch** – na półkę. Tutaj używa się wyłącznie klawiatury, strzela Controlem i strafe'uje z Altem. Nie ma też możliwości wykorzystania akceleracji sprzętowej czy choćby współczesnych rozdzielczości – gra skaluje się wprawdzie do rozmiarów ekranu, ale to znaczy wyłącznie powiększenie pikseli do rozmiarów kwadratów... Przez to też, powiadam wam, próby snajpienia w ruchomy punkt gdzieś po drugiej stronie mapy to czysta loteria – także za sprawą cokolwiek swobodnej interpretacji przez grę wielkości hitboksów. A mimo to **bardzo szybko wszedłem we właściwy rytm rozgrywki**, jak niegdyś cieszyłem się odgłosami wprost z Tamtej Oryginalnej Trylogii i przeklinałem obmierzłe dianogi, które atakując spod powierzchni ścieku, chrupały zdrówko z pominięciem tarcz.

Star Wars: Dark Forces wciąż pozostaje dla mnie dziełem, podczas gdy wiele późniejszych gier LucasArtsu to już tylko produkty... □



za Outlaws. Był zdecydowanie skromniejszy w formie – zrezygnował choćby z żywych aktorów w filmikach fabularnych – wciąż jednak zawierał, uwaga, 14 poziomów w kampanii single player i 15 map multiplayer. Pozwalał też, co pozostaje atrakcją dla fanów książkowej trylogii Thrawna, wcielić się w Marę Jade – jedną z najważniejszych postaci uniwersum Legend, będącą m.in. agentką Imperatora i małżonką Luke'a Skywalkera.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
Dodatkowej Mocy seria nabrała w 2002 roku. Gra stworzona z użyciem silnika Quake'a III Areny na powrót w centrum zdarzeń stawiała Katarna, który po traumatycznych zdarzeniach z finału Mysteries of the Sith odrzucił związki z Mocą i powrócił do roli najemnika. Naturalnie nie na długo, dzięki czemu w grze możemy cieszyć się nie tylko mocą Mocy, ale także trzema różnymi stylami walki mieczem świetlnym. Cięło się zaś tak dobrze, że gra z first-person shootera zmieniała się praktycznie w third-person slashera.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Wydana w 2003 ostatnia część serii ewolucyjnie rozwijała wątki z Jedi Outcast. Jej bohaterem nie był już jednak Kyle Katarn, lecz samodzielnie tworzona postać o uniwersalnym nazwisku Jaden Korr, która może być mężczyzną lub kobietą rasy twi'lek, zabrak czy rodianin. W JA pojawiła się opcja walki mieczem o podwójnym ostrzu lub dwoma mieczami naraz. Nowe były także bojowe akrobacje z wykorzystaniem otoczenia, np. atak po odbiciu się od ściany. Lepiej grało mi się w tę grę niż dużo ładniejszą SW: The Force Unleashed...

eprasa.pl 247e40472a





Efekt działania jednej z rakietnic.



A teraz zrobimy to „na pieska". Na pierwszym planie psi pysk, gdybyście mieli jakieś wątpliwości w tej kwestii.

Atomowy pies vs. kultyści

Zapomniana wyspa gdzieś na Pacyfiku, kultyści ze „szmajserami", mnisi i magiczne psy oraz podgrzewany rakietami kleik – czyli pewien zapomniany FPS ze stajni Apogee. ■ *Ramzes XIII*

Producent: Apogee
Premiera: 1994
Gatunek: FPS
Platforma: PC
Jak zagrać: kupić na GOG-u/ Steamie

RotT żyje w kolektywnych umysłach braci „staroefpeesowej" jako z jednej strony gra znakomita, z drugiej – dziwna nad wyraz i „przefajnowana". Zobaczcie dlaczego.

Twardziele i ich zabawki

Oddział specjalny HUNT (High-risk United Nations Task-force) zostaje wysłany z misją wywiadowczą na wyspę San Nicolas, by przyjrzeć się działaniom tajemniczego kultu. Spośród owej piątki, o zróżnicowanej liczbie punktów życia, szybkości poruszania się i wykonywania uników, wybieramy swego awatara. Ten za pomocą rozmaitych argumentów: pistoletu, dwóch pistoletów naraz (meh...), MP40 i – gwoździa programu – różnego rodzaju rakietnic, ma zaprowadzić na wyspie ład i porządek, czyli wyrżnąć wszystko, co odpowiada ogniem. Gdy o wrogach mowa, pozornie wydaje się, że twórcom nie dopisała wyobraźnia, bo po drugiej stronie lufy widzimy dość typowych przeciwników. Trzeba jednak rzec, że niemilce to i owo potrafią: niektórzy są w stanie skraść nam broń (!) albo wystrzelić w naszym kierunku siatkę krępującą ruchy. A w sytuacji bez wyjścia padają na kolana i proszą o litość (oj, naiwni, naiwni...). Na dalszych etapach są też roboty, a w ostatnim epizodzie pojawiają się mnisi... używający magii. Dodajmy do tego naprawdę pomysłowych (jak na owe lata) bossów. Smaczkiem jest tu, że przeciwnicy to „zdigitalizowani" pracownicy Apogee, co pozwala np. na nafaszerowanie ołowiem tyłka George'a Broussarda (...a masz za DNF! A masz!).

> Niedoszły sequel Wolfensteina 3D był dziwnym mariażem platformówki z FPS-em.

Troszkę przedobrzyli?

Engine Wolfa 3D, użyty w tej grze, został solidnie podrasowany: nie zwiedzamy już tylko niekończących się zamkowych korytarzy, a do tego mamy niebo nad głową (oraz nadal wszechobecne kąty proste...). Możemy też patrzeć w górę i w dół, używać wind do przenoszenia się między platformami. Bo mamy wokół całe mnóstwo platform, ruchomych i nieruchomych... i tu chyba jest pies pogrzebany. Całość przypomina bowiem dość odważny mariaż platformówki z FPS-em. Od tego zdecydowana większość „normalnych" graczy się odbija – **walka z hordami wroga schodzi na dalszy plan, a zaczyna się żmudna wędrówka po platformach i szukanie wyjścia z coraz bardziej zawikłanych lokacji**. W tym momencie rozmaite smakowite szczegóły przestają być dla większości graczy istotne, a szkoda, bo jest ich sporo: zniszczalne (w pewnych granicach) środowisko, ślady po kulach zostające na ścianach, możliwość „podgrzania" niektórych misek z żarciem (służących tu jako apteczki) rakietą w celu podwojenia ich wartości odżywczej oraz spory asortyment bonusów do zebrania.

Bark 'em all!

A skoro o nich mowa... ROTT, jak na staroszkolnego FPS-a przystało, oferuje nam masę rozmaitych power-upów w trakcie rozgrywki. Od krzyżów ankh (zebranie 100 daje dodatkowe życie) po umiejętność latania albo... grzybki halucynki, po których przez kilka sekund nasza postać wariuje, a otoczenie przyjmuje wybitnie hipisowską kolorystykę. Najwyraźniej ktoś z twórców też nadużył grzybków, bo wymyślił znajdźkę w postaci kości, która zmienia nas w psa. I to nie byle kundla, bo nie tylko możemy w tej formie gryźć przeciwnika, ale też wydobywać z siebie... atomowe szczeknięcia (!) odparowujące wszystkich wrogów w jego zasięgu. RotT ma poza tym jeszcze dwa mocne punkty: pierwszy to muzyka, drugi to całkiem niezły multiplayer.

Prawie sukces

Niestety, nieszczęsne platformowe elementy, udziwniony design poziomów, za dużo zwiedzania ogromnych, pustych lokacji, a za mało czystego, beztroskiego strzelania sprawiły, że **gracze dość szybko się od niej odwrócili**. Czy warto zatem zainteresować się Rise of the Triad? Ja tam w sumie bawię się świetnie, choć czasem zgrzytając zębami... □

eprasa.pl 247e40472a

Grafika jest obecnie dość archaiczna, ale grywalność nadal spora.





Na odsłoniętej plaży trudno się schować przed ogniem prowadzonym z dobrze ulokowanego moździerza.

Zakazana w CDA

Enemy Territory, a właściwe Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, to gra, która w swoim czasie na wiele miesięcy zdezorganizowała życie i pracę redakcji CD-Action. Co w niej takiego tkwiło?

Ghost

Enemy Territory to sieciowy FPS w realiach II wojny światowej. Do tego całkowicie darmowy. Tytuł, nad którym pracowano prawie dwa lata, a robiła to firma znana z bardzo udanego RTCW, tworząca go pod patronatem dużego wydawcy, Activision, na zaawansowanym silniku id Tech 3 (przygotowanym na potrzeby Quake'a III: Areny) – za friko? Choć spokojnie mogliby go sprzedawać jako pudełkowy dodatek. A jednak.

Klasy – klasa!

W rozgrywce mogło uczestniczyć do 32 graczy naraz (potem pojawiły się modyfikacje i serwery zwiększające liczbę graczy do 64) podzielonych na dwie drużyny: Axis (siły państw Osi) i Allies (sprzymierzeni). Każdy z graczy wybierał jedną z pięciu klas, jakie są dostępne w grze. Klasy te nie były czysto formalnym podziałem, ale rzeczywiście różniły się od siebie, zarówno jeśli chodzi o wygląd, jak i możliwości oraz posiadane uzbrojenie. Te właśnie różnice w pewnym stopniu definiują styl grania i pozwalają każdemu znaleźć coś dla siebie. Masz dobre oko, szybki refleks i nie boisz się wymiany ognia? Proszę bardzo, graj jako żołnierz. Wolisz działać w ukryciu, załatwiać wrogów po cichu lub z daleka? Nie ma sprawy, wybierz szpiega. Jeśli uwielbiasz zaskakiwać przeciwnika pułapkami, zostań inżynierem. Lepiej czujesz się w roli wsparcia? Weź medyka lub oficera.

E pluribus unum

Poszczególne mapy w grze zostały skonstruowane tak, że każda z klas miała do wykonania ważne zadanie i bez odpowiedniej współpracy między nimi nie było szans na zwycięstwo. Podoba mi się w nich też to, że aby ukończyć daną mapę, trzeba w określonym czasie zrealizować nie jedno, ale szereg powiązanych ze sobą zadań. W dodatku można je zrealizować kilkoma drogami. Raz dojdziesz do celu szturmem, innym razem zablokujesz wroga w okolicach bazy za pomocą sprytnie porozmieszczanych min i ładunków wybuchowych lub dotrzesz do celu bocznymi drogami i w przebraniu. **Myślę, że właśnie ta różnorodność klas i sposobów ogrywania poszczególnych lokacji najbardziej nas pociągała.**

Niedługo po wypuszczeniu gry twórcy udostępnili graczom edytor. To spowodowało powstanie wielu nowych map oraz różnego typu modów, które w mniejszym lub większym stopniu zmieniały rozgrywkę. Utworzono wiele map bazujących na autentycznych wydarzeniach z II WŚ, wiele też opierało się na filmach wojennych, ale były również całkowicie odjechanie (jak choćby skocznia narciarska w klimatach Bożego Narodzenia czy miejsce katastrofy UFO).

ETcellent!

Gra tak bardzo nas wciągnęła, że przez ponad dwa lata utrzymywałem w redakcji jej serwer, a redaktorzy pisma utworzyli drużynę. Niektórzy, delikatnie to ujmując, poświęcali jej w czasie godzin pracy stanowczo zbyt wiele uwagi. I w końcu **oficjalnie zabroniono nam w nią grać od 8 do 16**. Czy posłuchaliśmy? Ależ oczywiście! I tej wersji się trzymajmy... :) A choć obecnie popularność ET mocno osłabła, to nadal w sieci działają jej serwery. Na większości z nich królują boty, na szczęście nadal są takie, gdzie można spotkać żywych przeciwników i sprawdzić, że dobre gry się nie starzeją. □

Producent: Splash Damage
Premiera: 2003
Platforma: PC
Gatunek: sieciowy FPS
Jak zagrać: pobrać ze strony producenta

Jeśli chcecie dowiedzieć się o grze więcej, polecam jeden z najstarszych polskich serwisów poświęconych temu tytułowi: wolfet.pl.

Klasy w ET

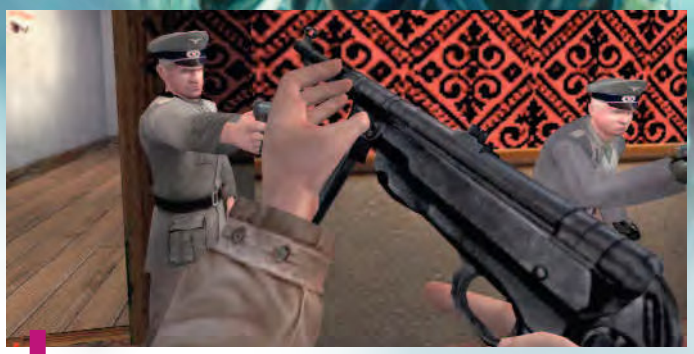
Żołnierz (Soldier) – posiada umiejętność używania broni ciężkiej (moździerz, rkm, miotacz ognia, bazooka).
Szpieg (Covert Op) – potrafi przebrać się w mundur wroga, może używać granatów dymnych, zdalnie detonowanych ładunków i wykrywać postawione przez przeciwnika miny.

Inżynier (Eng od Engineer) – to klasa, która potrafi stawiać miny, podkładać ładunki niszczące konstrukcje wroga, naprawiać własne konstrukcje, budować, reperować i niszczyć stanowiska ciężkich karabinów maszynowych, mosty, zapory oraz niektóre pojazdy.

Medyk (Medic) – niesie pomoc kolegom z drużyny. Może podawać im apteczki albo podnosić ciężej rannych.
Oficer (Field Op) – to klasa, która ma możliwość wezwania wsparcia artyleryjskiego lub wskazania celu do zbombardowania przez lotnictwo. Dodatkowo rozdaje towarzyszom paczki z amunicją.

eprasa.pl 247e40472a

#MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



W co oni, do diabła, mierzą?!



Sekwencja na plaży – chyba jedyne, co dziś jest godne uwagi w MoH:AA.

Plaża „Omaha”

Najlepiej oceniana gra serii Medal of Honor, prawdziwy kamień milowy na drodze rozwoju FPS-ów, jedna z gier wszech czasów magazynu CD-Action. A wszystko to za sprawą kilku minut na plaży we Francji.

gem

Producent: 2015, Inc.
Premiera: 2002
Platforma: PC
Gatunek: FPS
Jak zagrać: GOG/Steam

Pamiętam jak dziś dzień, w którym Allied Assault – trzecia odsłona konsolowej wówczas serii Medal of Honor, debiutująca właśnie na PC – zawitała w redakcji. Mianowicie: nie zwróciliśmy na nią wcale uwagi, pochłonięci rozgrywaniem kolejnych meczów w Return to Castle Wolfenstein. Znaliśmy wcześniej Medal of Honor z PlayStation i w naszej opinii – przy całej sympatii dla dzieł DreamWorks Interactive – nie mogły się mierzyć z prawdziwymi FPS-ami, w które gra się na klawiaturze i myszy. Dopiero więc następnego dnia, na wyraźne polecenie Mac Abry (grał w MoH:AA do rana, bo był w nim zakochany od czasów pokazu na E3 2001), doświadczyliśmy pierwszego kontaktu z tą „drugą wojną inaczej”.

Czucie i wiara

I po prawdzie ja sam aż do trzeciej „operacji” nie bardzo czułem, o co mu w ogóle cho. Wizja wojny w Medal of Honor: Allied Assault była wprawdzie bardziej realistyczna niż choćby we wspomnianym okultystycznym RtCW, ale to wciąż była gra, w której bohater jest jednoosobową armią. Dopiero w którejś tam z kolei misji, na pokładzie rzucanej falami barki desantowej, zmierzającej ku brzegom Normandii, kiedy odezwały się baterie nabrzeżne i z nieba zaczął lać się ogień – zrozumiałem, że **FPS-y przestały być grami „doomopodobnymi”**, a przynajmniej, że mogą być czymś więcej. Już wtedy umiałem, nie chwaląc się, wskazać sprawcę – **wszechobecne i wszechmocne skrypty** – jednak efekt był tak bardzo filmowy, że byłem w stanie wybaczyć grze wszystkie jej liczne grzechy. I w sumie nic dziwnego: jednym ze scenarzystów Allied Assault był współtworzący serię od samego jej początku Steven Spielberg, a ten interaktywny D-Day to nic innego jak egranizacja słynnej sceny desantu z „Szeregowca Ryana” (pojawiła się zresztą także w konsolowym Medal of Honor: Frontline).

> To gra jednej, oskryptowanej aż do bólu misji.

Dziś jednak to już nie działa. Zastosowane w grze po raz pierwszy sztuczki widzieliśmy od tego czasu wielokrotnie i zrealizowane na znacznie wyższym poziomie. To, co wtedy wydawało się fotorealizmem, dziś budzi tylko uśmiech politowania.

Szkiełko i oko

Grając teraz, nie byłem już w stanie przymykać oka na wszystkie jej ułomności. Razi totalna liniowość w designie poziomów i kompletnie nieludzka inteligencja przeciwników, która potrafi być debilna lub genialna, ale rzadko wiarygodna. Boli brak markerów trafień na ekranie, możliwości przycelowania, strzelania w pozycji leżącej czy zza osłony – mimo że przeciwnicy to robią i że bardzo by się te opcje przydały. Drażnią glitche w animacjach, kiedy postrzelony szkop zatacza się, ale jego MG42 nadal prowadzi ogień, a także fizyka granatów, które latają, jakby były nie z tego świata.

Grę pokonał czas i graficznie nie ma ona już prawa zachwycić niczym (przy okazji: Return to Castle Wolfenstein BYŁ ładniejszy), a wynoszone niegdyś pod niebiosa efekty dźwiękowe dziś zdają się płaskie i sztuczne. Z Allied Assault pozostaje zatem słynny desant, niesławna i frustrująca „aleja snajperów” oraz... scheda. I to nawet nie w postaci kolejnych gier serii Medal of Honor, bo te były coraz gorsze (obecnie marka leży odłogiem), ale innych tytułów zainspirowanych jej wizją wojny. To przecież w studiu jej twórców oficerskie szlify zdobywali Jason West i Vince Zampella, którzy stworzyli następnie Infinity Ward – i Call of Duty, które rzuciło cykl MoH na kolana. □



Co po D-Dayu?
Na kanwie sukcesu Allied Assault EA wydało dwa dodatki, zatytułowane Spearhead oraz Breakthrough. W tym pierwszym głosu bohaterowi użyczał niejaki Gary Oldman!

eprasa.pl 247e40472a

#THE OPERATIVE: NOLF / NOLF 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY



Grafika NOLF moim zdaniem ładnie przetrwała próbę czasu.



Paleta kolorów taka, jakby graficy wrócili prosto z Woodstocku i jeszcze nie do końca wytrzeźwieli. Ale w tym szaleństwie jest metoda!

Żyje się tylko dwa razy

Jak zapewne wiecie, wolę ponad wszystko trzymać w łapach MP 40 niż kałasza czy działko plazmowe. Krótko mówiąc, najbardziej kocham strzelanki rozgrywane w realiach II wojny. Jednak od tej reguły jest wyjątek. Był taki FPS, któremu dałem dychę(*). I nie żałuję. ■ *Maciej „eld" Jakubski*

Producent: Monolith Productions, Inc.
Premiera: 2000/2002
Platformy: PC, PS2, Mac
Gatunek: FPS/skradanka
Jak zagrać: Steam/GOG

Gdybym miał w jednym zdaniu napisać, „dlaczego NOLF wrył się w moją pamięć", to odpowiedziałbym: bo **wszystko jest tu inne niż w „typowym efpeesie"** – bohater, klimat, fabuła, rozgrywka, czarny humor, a nawet oprawa audiowizualna.

Rewolwer i szminka

NOLF osadzono w realiach szalonych lat 60. ubiegłego stulecia, gdy w kinach królowały filmy szpiegowskie, a każdy siedzący za biurkiem Smith czy Kowalski marzył, by zostać Bondem. Aby gra była jeszcze bardziej szalona, w roli głównej mamy śliczną i kobiecą Cate Archer. A przypomnijmy, że piszemy tu o gatunku, w którym bohater z założenia musiał mieć wtedy posturę Arnolda, jaja wielkie jak granaty, w jednej ręce dzierżyć wyrzutnię rakiet, a w drugiej okrwawioną piłę łańcuchową.

Ów dysonans i szok związany z chodzeniem na szpilkach na szczęście szybko mija. **Twórcy zaserwowali nam koktajl sporządzony z typowego shootera zblendowanego ze skradanką.** Praktycznie każdą misję można przejść, strzelając do wszystkiego, co się rusza (choć kiepsko bywa z amunicją), przekradając się lub... używając szpiegowskich gadżetów, w jakie wyposażona jest Cate. Jest to m.in. zabawka usuwająca zwłoki (bo przecież trup może zdradzić agentkę!), otwierająca drzwi czy nawet myląca psy strażnicze. Do tradycyjnej rozwałki służy natomiast na przykład szybkostrzelny pistolet maszynowy z tłumikiem. Zaletą jest również różnorodność lokacji, bo nurkujemy tutaj we wraku statku czy skaczemy ze spadochronem.

Po latach widać w rozgrywce pewne niedociągnięcia. **Największym minusem jest przewidywalność.** Przemierzając drugi czy trzeci raz tę samą lokację, wiemy już, gdzie pojawi się wróg, skąd wyskoczy czy zacznie strzelać. Niestety, gra powstała w czasach, gdy o pewnej losowości czy inteligencji przeciwników można było pomarzyć. Niemniej jednak specjalnie mi to nie przeszkadza, bo NOLF nadrabia te braki w miejscach, w których imponował mi kilkanaście lat temu, a urzeka do dziś. Mam tu na myśli nade wszystko duże pokłady czarnego humoru. W tej grze jeden gag goni drugi.

Age of Aquarius

Wizualnie NOLF świetnie nawiązuje do czasów Woodstocku i dzieci kwiatów. Jaskrawe kolory, nieco komiksowa oprawa. Teraz ten świat sprawia wrażenie trochę zbyt płaskiego, ale wydaje się, że właśnie dzięki tej przerysowanej grafice gra wytrzymała próbę czasu lepiej niż wiele bardziej uznanych shooterów. Siłą NOLF jest też niezmiennie świetna oprawa muzyczna, kapitalnie oddająca klimat epoki.

Ta niezwykła gra doczekała się również sequela zatytułowanego NOLF 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way. Druga odsłona powstała na nowszym silniku LithTech Jupiter, przez co wygląda dużo lepiej (więcej detali, lepsze animacje twarzy itd.), lokacje są znacznie większe i ciekawsze (m.in. Japonia, ZSRR, Indie), a rozgrywka zdecydowanie dynamiczniejsza, choć sam sposób podejścia do gry za bardzo się nie zmienił. Jest za to więcej wrogów, szybciej się odradzają i co za tym idzie, tytuł jest już bardziej typowym FPS-em niż FPS--em z elementami skradanki.

Live and let die

Niestety, NOLF 2 okazał się ostatnią częścią błyskotliwych przygód Cate Archer. Wprawdzie rok później powstał prequel NOLF 2 (umiejscowiony pomiędzy obiema grami z serii) zatytułowany Contract J.A.C.K., ale był tak słaby, że grać się nie dało. W dodatku bohaterem był facet. Gra okazała się kompletną klapą i przy okazji gwoździem do trumny dla całej serii.

Cate Archer niech spoczywa w pokoju. Zapamiętam ją jako jedną z najbarwniejszych i najciekawszych postaci w FPS-ach, a oba NOLF-y jako gry, w które nawet po latach warto zagrać. □



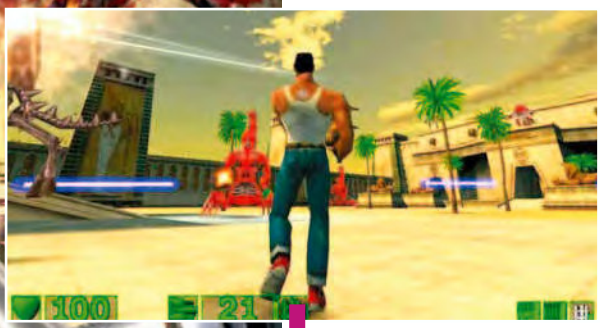
Cate jest stuprocentową kobietą i pracuje w tajemniczej organizacji Unity, która zajmuje się utrzymaniem pokoju na świecie. Gdy ktoś zaczyna kolejno eliminować agentów, wkracza do akcji, by pokonać stojącą za zamachami organizację terrorystyczną H.A.R.M.

(*) Drugiej części NOLF, ale z perspektywy lat uważam, że to „jedynka" bardziej na nią zasługiwała.

eprasa.pl 247e40472a



Ta gra nawet nie miała zamiaru udawać, że jest czym innym niż tylko 15-20-godzinną nieustanną rzeźnią.



Sam Stone był świadomie przerysowaną wersją Duke'a.

Sam się „aaaaa!"

Serious Sam nie był planowanym dzieckiem. Zaczynał bowiem zaledwie jako prezentacja możliwości silnika stworzonego przez chorwackiego producenta.

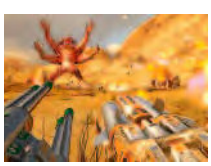
■ *Ghost*



Producent: Croteam
Premiera: 2001
Platforma: PC
Gatunek: FPS
Jak zagrać: Steam/GOG

Pierwotnie Croteam planował, że zarabiać będzie na udzielaniu licencji na używanie przez innych silnika, jaki stworzył. W celu przetestowania wbudowanego edytora i prezentacji możliwości, jakie posiadała ich technologia, chorwacka ekipa stworzyła postać Poważnego Sama i kilka map. Spodobało się to w studiu na tyle, że zdecydowano się zebrać te wszystkie poziomy razem, dodać jakąś namiastkę fabuły, porządnie udźwiękowić, ubarwić szczyptą humoru i wydać jako grę. Serious Sam okazał się dla mnie i tysięcy graczy przyjemnym zaskoczeniem. Wcześniejsze FPS-y przyzwyczaiły nas do mrocznych korytarzy, różnego typu labiryntów, wrogów pojawiających się czy to pojedynczo, czy w niewielkich grupach.

> Jedna wielka orgia destrukcji i zniszczenia, plus spora dawka specyficznego humoru.



W tym roku, wraz z rosnącą popularnością wirtualnej rzeczywistości, Croteam wydało specjalne wersje gry wspierające obsługę gogli VR (HTC Vive i Oculus Rift).

„Double the gun, double the fun"

A tu nagle totalna odmiana. Ogromne, wręcz gigantyczne mapy. Pełne słońca, zieleni i soczystych kolorów krajobrazy. I przeciwnicy. Nie dość, że specyficzni (bezgłowy kamikaze atakujący z dzikim wrzaskiem na dzień dobry, a potem dopiero zaczynają się prawdziwe dziwności), to atakujący całymi hordami. Pierwsza wersja silnika umożliwiała atak do 50 wrogów naraz. Do tego dorzucono nieskomplikowaną fabułę, trochę specyficznego, czarnego humoru, kilka prostych zagadek środowiskowych, nietypowe pukawki (zwłaszcza armata strzelająca potężnymi kulami, które miażdżyły wszystko na swej trasie, była ciekawą nowinką), masę leveli do zaliczenia... **Nie była to gra wybitna czy nowatorska, ale na tyle inna od wielu głośnych konkurentów i wciągająca, że nadal o niej pamiętamy.** Co ciekawe, urzekła mnie ona zarówno w trybie dla pojedynczego gracza, jak i w multi. W singlu okazała się znakomitym odstresowywaczem. Gdy coś mnie wkurzyło czy zmęczyło, wystarczyło na kilka minut wcielić się w Poważnego Sama i plując ogniem z pukawek, rozwalać wszystko, co się rusza, by złość czy otępienie przechodziły.

O ile w multi klasyczne tryby walki były podobne do innych gier tego typu, o tyle kooperacja powodowała, że ludzie zostawali po godzinach w pracy, szkole czy innych miejscach, gdzie istniała sieć komputerowa. To była jedna wielka orgia zniszczenia. Czterech graczy walących z posiadanego arsenału do całych stad atakujących wrogów i na końcu poziomów porównujących wyniki. Tryb kooperacji na wiele tygodni opanował redakcyjne dusze i komputery.

It's good. Seriously!

O tym, że ta **gra nadal daje mi sporo frajdy**, mogłem się przekonać przez te wszystkie lata kilkukrotnie. Zarówno powracając co jakiś czas do wersji klasycznej, potem grając w odświeżone wersje HD, jak i ostatnio sięgając po betę Serious Sam Fusion 2017. Lubisz klimat Duke'a? Totalną rozwałkę w stanie czystym? Polecam! (Uczulonym na piksele polecam wersję HD). □



Drugie starcie

Po sukcesie pierwszej części (The First Encounter) dziejącej się w Egipcie Croteam dosyć szybko postanowiło wydać kontynuację (The Second Encounter) bazującą na tym samym silniku. Jej fabuła przenosiła nas do Południowej Ameryki z czasów Azteków, Babilonu i średniowiecznej Europy. Do arsenału dodano snajperkę, miotacz ognia i piłę łańcuchową. Choć zabrakło już takiego elementu nowości i zaskoczenia, jakie przyniosła pierwsza część, to nadal wielu osobom dostarczyła wielu godzin dobrej zabawy.

eprasa.pl 247e40472a



Wiecie, grafikę pamiętałem jako... ładniejszą. To jest właśnie ryzyko powrotu do gier, w które ostatni raz grało się 20 lat temu. Ale gameplayowo ciągle jest OK.



Snajperka – po raz pierwszy w FPS-ach użyto jej właśnie tutaj.



Przeładowanie broni tu należy rozumieć bardzo, bardzo dosłownie. Przy okazji zwróćcie uwagę na komiksową kreskę grafiki, dobrze widoczną na pierwszym planie.

Zachód nad Zachodem

Na Zachodzie, tym Dzikim, bez zmian. Króluje Red Dead Redemption, a jego sukcesorem może być jedynie Red Dead Redemption 2. Przed nimi jednak growym westernem przez wiele lat rządził niepodzielnie Outlaws. ■ *gem*

Outlaws to **wspaniały hołd dla kinowego spaghetti westernu**. Nawiązania do filmów Sergio Leone są zresztą jawne – choćby w nazwach poziomów trudności, określonych jako „good, bad, ugly"(*), czy pakietu dodatkowych scenariuszy, czyli dosłownie „garści misji"(**). Mocnym echem Morricone brzmi tu orkiestrowa muzyka Clinta Bajakiana – kompozytora soundtracków z Monkey Island, TIE Fightera, ale także God of War czy World of Warcraft. Brakuje tylko tembru Clinta Eastwooda w ustach głównej postaci – równie przecież niejednoznacznej jak sam Człowiek bez imienia.

Pewnego razu na Dzikim Zachodzie

Także fabuła gry to westernowy klasyk. Czasy podboju Dzikiego Zachodu dobiegają końca. Symbolem przemian jest kolej transkontynentalna, której nić powoli, lecz nieubłaganie prze ku Pacyfikowi. Na jej planowanej drodze znajdzie się jednak farma Jamesa Andersona – niegdyś niestrudzonego stróża prawa, który przed laty zwrócił gwiazdę USMS i osiadł z rodziną na kawałku żyznej ziemi. Poznajemy go w chwili, gdy spokojne życie przestaje być spokojne: wskutek „nieporozumienia" z bezwzględnym baronem kolejowym ginie żona naszego bohatera, a jego córka zostaje uprowadzona. Topos westernu zaś jest nieubłagany: trzeba chwycić broń i ruszyć śladem morderców i porywaczy. Don't be a fool, marshal! You're outnumbered!

Rio Bravo

Zemsta wiedzie przez kanoniczne westernowe scenerie, jak miasteczko, faktoria, fort, ranczo. Jest także obowiązkowy poziom w pociągu i parę scenerii górskich wraz z kopalniami. Większość z nich cechował niezwykły nawet dziś (a może – w czasach strzelanek tunelowych – zwłaszcza dziś) rozmach. Lokacje były nie tylko wyraźnie przemyślane i na swój sposób wiarygodne, ale też naprawdę ogromne i faktycznie przestrzenne. Dopełnieniem podróży przez Zachód są znakomite animowane filmiki, wykorzystujące paletę barw właściwą dla Technicoloru, ale także – co zachwyca nawet dziś – kinowe triki perspektywy i naprawdę sprawny montaż. To w dużej mierze dzięki nim Outlaws zdaje się medium znacznie bardziej złożonym i z braku lepszego określenia dojrzalszym niż choćby Doom.

Pojedynek w Corralu O.K.

Również dziś w ten klasyczny interaktywny western **gra się zaskakująco świeżo** – naturalnie jak na retro ze sprite'ami w rolach przeciwników. Jest tak, bo Outlaws to w jakimś sensie bardziej prototyp Counter-Strike'a niż pochodna Dooma. Tu chodzi się zwykle w kucki, a zginąć można w mniej niż sekundę. Podobnie wrażliwi są jednak wrogowie, którzy giną od razu nie tylko w przypadku headshotów. Nawet – uwaga – bossowie nie chłoną pocisków jak gąbki i zdarza się zdjąć ich na strzał, góra dwa. Bardzo opłaca się zatem wykorzystywać głupotę AI przeciwko niej samej. Bezcennym nabytkiem w arsenale jest zwłaszcza luneta montowana na sztucerze – **Outlaws uznaje się za pierwszego FPS-a ze snajperką** – która pozwala bez ryzyka trzebić czających się w oddali wrogów. Faktycznie, 'ees too bad you have manure for brains, AI!

Bez przebaczenia

Gra stworzona na podstawie Jedi Engine – technologii, która napędzała Dark Forces – była spóźniona technicznie o przynajmniej dwa lata i nie mogła się mierzyć z w pełni trójwymiarowym dziełem id czy wydanym niedługo po niej przełomowym debiutem Valve: Half-Life'em. Nie pomogły innowacje – wspomniana wiarygodna snajperka, konieczność samodzielnego przeładowania broni czy mechanizm zmęczenia, które nie pozwala sprintować bez końca. Nie wystarczyły także szybki i sprawny multiplayer ani bezpłatny pakiet misji dodatkowych, wprowadzających nowe scenerie i nowe wyzwania – w tym wojnę secesyjną. Koniec końców to niezwykłe dzieło LucasArtsu wyparte zostało z pamięci i dziś za kultowe uznawane jest przez ledwie garść graczy. A szkoda. □

Producent: LucasArts
Premiera: 1997
Platforma: PC
Gatunek: FPS
Jak zagrać: Steam/GOG

DO RECENZJI UDOSTĘPNIŁ gog.com



Call of Juarez: Gunslinger

Za najlepszy interaktywny western po Outlaws uznaję Gunslingera – wydane w 2013 roku wyłącznie cyfrowo na PC, PS3 i X360 dzieło rodzimego Techlandu, łączące iście westernową akcję z unikatową, zmienną narracją. Warto poznać!

(*) „The Good, the Bad and the Ugly" – tytuł filmu Sergio Leone z 1966 roku, trzeci z tzw. trylogii dolarowej.
(**) „A Fistful of Dollars" – tytuł filmu Sergio Leone z 1964 roku, pierwszy z tzw. trylogii dolarowej.

eprasa.pl 247e40472a

#CALL OF DUTY/COD: UNITED OFFENSIVE



Apteczki. Pamiętacie jeszcze takie itemki? :)



Lata mijają... grafika się zestarzała, ale wciąż daje radę.

Wiecznie żywa



Przez dość długi czas najbardziej rozpoznawalną sceną w drugowojennych FPS-ach było lądowanie na plażach Normandii w Medal of Honor: Allied Assault. Wspomnienia te jednak u wielu osób zbladły, gdy w Call of Duty przyszło tę samą operację zabezpieczać w trakcie lądowania na francuskim wybrzeżu nocą. ■ *Krigore*

Producent: Infinity Ward
Premiera: 2003/2004
Platforma: PC, PS3, X360, N-Gage
Gatunek: FPS
Jak zagrać: kupić grę na Steamie

Ta gra była prztyczkiem w nos Electronic Arts. Grę bowiem zrobili ludzie, którzy... uciekli spod skrzydeł Elektroników. Założyciele Infinity Ward poróżnili się wcześniej z tym koncernem tuż po zakończeniu prac nad Medal of Honor: AA. Gotową do pracy załogę przejęła konkurencja. W wywiadzie udzielonym po latach Vince Zampella, jeden z szefów Infinity Ward, stwierdził, że Call of Duty powstawało jako swego rodzaju środkowy palec wyciągnięty w stronę byłego pracodawcy. Takie „OK, wy na to wpadliście – ale my zrobimy to lepiej!". Co w praktyce znaczyło – „zrobimy to znakomicie".

Dziś po grze widać jednak, że **czas ją solidnie nadgryzł**. Nie te proporcje ekranu, nie ta rozdzielczość. Ale grać się da z przyjemnością. Oczywiście gameplayowe archaizmy niekiedy aż nadto świecą nieporadnością (apteczki!). To nie współczesny „filmowy" FPS: misje są tu rozdzielone ekranami ładowania, bez cutscenek.

Trzy kampanie

Dostajemy trzy kampanie: amerykańską, brytyjską i rosyjską. Gdybym miał wskazać tę najlepszą, to miałbym problem. Wszyscy pamiętamy Normandię. Ale ja z wielką przyjemnością wróciłem do kampanii brytyjskiej. Bo tam po raz pierwszy w serii pojawiła się postać kapitana Price'a. Stalingrad, pierwsza z szeregu misji sowieckich, robi takie samo wyśmienite wrażenie. Ta kampania jest też ciekawa z innych względów: przepędzamy tu m.in. Niemców z Warszawy.

Kompania braci

Podstawka sprzedała się wyśmienicie. Activision zaś kuł żelazo, póki gorące – ale już rękoma nie Infinity Ward, lecz Gray Matter Interactive. Trzeba przyznać, że ludzie odpowiedzialni za rozszerzenie zasłużyli na dalsze zatrudnienie: **United Offensive był udany pod każdym względem**. Najpierw kampania – zimowa kontrofensywa, którą niemiecka armia przeprowadziła w Ardenach. Twórcy poprowadzili akcję w sposób, który – wtedy o tym nikt jeszcze nie wiedział – kreślił wizję kierunku, w jakim pójdzie seria: efekciarska reżyseria, szalone tempo, szybka zmiana perspektywy. Wszystko jednak odbywało się na stosunkowo niewielkim, ośnieżonym terenie. Każdy, kto oglądał „Kompanię braci", kojarzy odcinek „Bastogne", który przybliżał postać sanitariusza. To był ten sam klimat! Scenarzyści idealnie wstrzelili się w konwencję. To ciągle działa – dodatek dzisiaj przemawia nawet bardziej niż podstawowa wersja gry i każdy fan drugowojennego strzelania powinien spróbować. Również ze względu na multiplayer.

O ile pierwsze Call of Duty w podstawowej wersji wspominam szalenie wręcz miło, o tyle – przycinając wspomnienia ostrzem obiektywizmu – **docenić należy przede wszystkim właśnie dodatek**. To tu po raz pierwszy pojawił się system rang w sieciowej grze, tu też gracze po raz pierwszy robili użytek z bonusów z nimi związanych – miały miejsce w ramach danej rozgrywki i resetowały się pod koniec danej mapy. Grało się w dominację, zajmowanie baz czy przejmowanie flag. Niezależnie, czy szło o singla, czy o multi – ludzie zapamiętali United Offensive jako wybitne rozszerzenie. Generalnie zresztą CoD okazało się wielkim sukcesem. Czy warto w to zagrać? Nie, nie „warto". Trzeba! □



Carentan – legenda Call of Duty

To chyba najpopularniejsza mapa podstawki. Grało się na niej do upadłego: był dom na rogu z ciasnymi schodami, gdzie granaty zbierały krwawe żniwo, było piętro, z którego obstawiało się dwie ulice. Była niska zabudowa na środku, gdzie grało się w „a kuku" i krwawą odmianę berka. Gracze pokochali tę lokację do tego stopnia, że znalazła się w Call od Duty 2, potem – już pod zmienioną postacią i w szatach chińskiej dzielnicy – trafiła do Modern Warfare jako Chinatown i tam też została w zeszłorocznej reedycji gry. To nie koniec! Fragment Carentan zawędrował do Infection – mapy z Call of Duty: Black Ops III.

eprasa.pl 247e40472a

Symulator trepa

Wojna to nie wylęgarnia bohaterów, zdaje się mówić w swym znakomitym debiucie Bohemia Interactive. To napędzana przez małe trybiki wielka machina, miejsce i czas trwogi, dezorientacji i osamotnienia. ■ *enki*

Producent: Bohemia Interactive
Premiera: 2001
Platforma: PC
Gatunek: FPS
Jak zagrać: tytuł dostępny jest na Steamie jako Arma: Cold War Assault

Przed Operation Flashpoint nie było gry, która w tak znakomity sposób oddawała realizm konfliktu z punktu widzenia wrzuconej w sam jego środek jednostki. Fabułę osadzono w latach 80. na fikcyjnym archipelagu złożonym z czterech rozległych – chociażby z punktu widzenia ówczesnej technologii – połaci zalesionego, pagórkowatego i zurbanizowanego lądu. Pomiędzy krzewami i drzewami, gdzieś na pagórkach, ukryci w głębi wiosek czekali wrodzy żołnierze. Fabularnie poplecznicy zbuntowanego rosyjskiego generała, dla gracza – ledwo dostrzegalne z oddali, ale śmiertelnie groźne kupki pikseli.

Szok i przerażenie

Gdy po raz pierwszy zasiadłem do gry 16 lat temu, czułem się równie zagubiony jak główny bohater kampanii. Nazywał się Armstrong, ale dla swoich przełożonych na polu walki był tylko numerem, który miał wykonywać rozkazy – nieprecyzyjne, generowane w zależności od przebiegu płynnie i losowo rozgrywających się starć. Pierwsza „prawdziwa" misja po samouczku – szturm na zajętą przez przeciwnika wioskę Morton – była jak szok. Na miejsce dojechaliśmy (ja i reszta kierowanej przez AI drużyny) ciężarówką, potem ustawiliśmy się w tyralierę i ruszyliśmy za dowódcą. Gdy nagle trzask nadlatujących pocisków rozerwał szyk, część kompanów padła plackiem na ziemię, część rozpierzchła się na boki. Niektórzy zaczęli strzelać gdzieś przed siebie, w stronę kiepsko widocznych w porannej łunie zabudowań. Nie wiedziałem, czy również strzelać, czy paść, czy biec. Nie widziałem żadnych wrogów, smugi śmigały nad moją głową, dowódca wyszczekiwał głosem syntezatora rozkazy „numer 10, atakuj wroga na pierwszej!"; „wszyscy, przemieścić się w stronę budynku!". ...Jakiego wroga? Którego budynku? Czy tam w oddali właśnie przejechał wrogi transporter opancerzony?!

> Nieustannie znajdowała sposób na to, by zaskoczyć gracza.

Kilka minut później było po wszystkim – „nasi" zdobyli Morton, na ziemi tu i tam leżały zwłoki obrońców. Tych kilka strzałów na oślep, które oddałem chwilę wcześniej, nie trafiło nikogo. Nie dokonałem niczego, a moim największym sukcesem było pozostanie przy życiu. Wtedy wsiąkłem na dobre i choć **realizm pola walki był brutalny** – zabić potrafiła pojedyncza kula – nie wstawałem od gry przez tydzień. W 40 misjach kampanii do dyspozycji dostawałem nową broń, kierowałem kolejnymi maszynami i dowodziłem własną drużyną – gra wciąż znajdowała sposób na to, by mnie zaskoczyć. Na przykład wtedy, gdy po kilku emocjonujących natarciach (i odwrotach) okazywało się, że następnym zadaniem jest zwykły patrol w lesie. Albo gdy parokrotnie zostawałem sam za liniami wroga. Momenty, w których raz w przebraniu z walącym sercem podjeżdżam ciężarówką pod punkt kontrolny Rosjan, a kiedy indziej jako zestrzelony pilot próbuję umknąć w lesie obławie, pamiętam nie gorzej niż klasyczne już dziś sceny z Modern Warfare. Mimo bardzo zgrubnego oskryptowania wydarzeń i oparcia interakcji na algorytmach AI (a może właśnie dzięki temu) **tworzyły napięcie, którego, obawiam się, nie udało się Bohemii przywołać w takim stopniu w kolejnych grach**.

Czeski film

Zostałem z Operation Flashpoint jeszcze długo po ukończeniu kampanii. Powtarzałem co ciekawsze misje, rozgrywałem pojedyncze scenariusze i przede wszystkim bawiłem się edytorem misji, który nie tylko pozwalał w prosty sposób przetestować całe tony przeniesionego na ekran zmechanizowanego uzbrojenia (i Skodę 105!), ale posłużył mi również jako... studio filmowe do tworzenia własnych cutscenek. Dziś poprawiony oryginał dostępny jest za kilkanaście złotych pod nazwą Arma: Cold War Assault i choć tekstury i modele już nie te, główny motyw muzyczny gry jak zawsze ochoczo zagrzewa do boju. Warto! □



ARMAgeddon Codemasters

Kolejne edycje silnika, na którym zbudowano Cold War Crisis, przydały się Bohemii do stworzenia serii Arma oraz linii profesjonalnych symulacji wojskowych dla armii. Markę Operation Flashpoint zabrało na Wyspy Codemasters, które z własnym studiem stworzyło dwie gry – ambitne w założeniach, ale ostatecznie niezapamiętywalne.



Strzelaj! W przeciwnym razie któryś z tych bardziej zielonych pikseli zaraz przestrzeli ci płuco.



W śmigłowcu czuć potęgę uzbrojenia i skalę gry. W każdym z atakowanych pojazdów znajduje się pełna załoga!

eprasa.pl 247e40472a

Producent: Konami **Premiera:** 1998 **Platformy:** PlayStation, PC
Gatunek: skradanka **Jak zagrać:** wersje dla PSP, Vity i PS3 na PSN-ie

Agent, który skradł mi serce

Metal Gear Solid było dla mojego pokolenia, przynajmniej jego części zorientowanej konsolowo, przejściem w dorosłość. ■ *Marcin „Koso" Kosman*





Próby przemiany grającego dzieciaka w dojrzalszego odbiorcę podejmowało trzykrotnie. Zręby rozgrywki, długie, trudne do zrozumienia rozmowy zwieńczone finałowym pościgiem i kilkukrotnym umieraniem i ożywaniem Liquid Snake'a, które partiami pożerałem u kuzyna, były zbyt wyjęte z kontekstu, by zostawić w głowie coś więcej. Dzień zakończenia którejś z klas liceum i posiadówa przy MGS-ie od południa do późnej nocy, wspomagana brykiem z Kompendium Secret Service, była z kolei

> W 1998 MGS był ewenementem. Jak dziś się w niego gra? Trudno.

aż nazbyt intensywna i przepełniona bodźcami, by zmusić do zastanowienia. Ale kolejne, smakowane już w pełni świadomie, podejście zostawiło piętno na długo. **To dla mnie najlepsza seria gier i zdecydowanie jedna z najważniejszych dla tego medium.**

Gdy gra staje się filmem

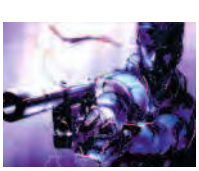
Całe życie byłem graczem konsolowym, omijały mnie zatem zarówno kamienie węgielne romansu gier i filmu (jak amigowe dokonania Cinemaware), jak i behemoty cyfrowych opowieści w postaci I Have No Mouth And I Must Scream czy System Shock. Byłem dzieckiem Sonica i automatowych nawalanek. Ale nawet przy nieco bardziej zróżnicowanym dorobku dzieł komputerowych MGS jawił się jako supernowa na firmamencie gwiazd. Oto zamiast trzech żyć, biegana z lewa do prawa, prostej opowiastki przedstawionej na statycznych obrazkach pojawiła się gra trójwymiarowa, pierwsza gra w ogóle, w której fabuła stała się aż tak kluczowa i jednocześnie wciągająca, spychając rozgrywkę na dalszy plan – co łatwe nie było, bo rozgrywka również była unikatowa i niezwykła. Trochę celowo przesadzam, bo PSX był w momencie premiery MGS-a już kilka lat na rynku i zdążyło ukazać się na niego kilka gier. Co nie zmienia faktu, że żadna nie była jak MGS.

Oto ruszam przed siebie, mając na podorędziu w zasadzie nadmiar środków perswazji. I bezpośredniej, zabójczej (jak broń palna), i pozwalającej bawić się ze strażnikami w kotka i myszkę. Jak karton, czyli znak rozpoznawczy serii, papierosy pomagające opanować drżenie rąk podczas celowania ze snajperki, ale i użyteczne przy namierzaniu laserowych pułapek (tylko uwaga na spadający poziom zdrowia), kamera umożliwiająca fotografowanie wszystkiego i wszystkich (i jednocześnie niezbędna do znalezienia każdego z „duchów" twórców ukrytych w grze). Był i niezwykły przedmiot fabularny, specjalna karta do drzwi, zmieniająca właściwości w zależności od temperatury.

Ukryte bogactwo

Gra była niczym cebula – pokryta kolejnymi warstwami. Ta najbliżej powierzchni to skradanka, gra niby liniowa, a tak naprawdę dająca potężny zestaw środków pozwalających zostać w ukryciu lub wręcz przeciwnie – ułatwiających robienie wielkich zadym. Kolejna warstwa to historia, pozornie prosta, o bohaterskim komandosie wysłanym w celu zapobieżenia nuklearnemu zagrożeniu. Pod spodem – opowieść o pacyfizmie i genach wpływających na losy świata. Warstwa następna to morze smaczków, nawiązań i inspiracji, pokrywanych w opcjonalnych konwersacjach przez radio.

Mało który autor wcześniej tak wyraźnie odcisnął swoje piętno na grze. Gry bywały i są do dzisiaj raczej kolektywnym zbitkiem cech niż autorską opowieścią. Ale Metal Gear Solid miał Hideo Kojimę w DNA, a jego cyfrowe podpisy kryły się wszędzie. Nawet dosłownie, w postaci mrugającego napisu HIDEO niczym z ekranu kontrolnego TV podczas walki z Psycho Mantisem, jednego z najważniejszych momentów w historiach gier. Oto boss „czyta" w umyśle gracza, wie, w jakie gry grał wcze-



Geneza
Gdy projektowano Solid Snake'a, jego twarz wzorowano na aktorze Christopherze Walkenie, a sylwetkę inspirowało ciało Van Damme'a.

eprasa.pl 247e40472a



Psycho Mantis, czyli jeden z najbardziej unikalnych bossów w historii gier wideo. Traktuje twojego pada telekinezą i czyta twoje save'y.



Takiej atmosfery – budowanej śniegiem, barwami zimnego metalu i majestatycznym brzmieniem syntezatorów w stylu lat 80. – nie miała już żadna inna część serii.



Genome Soldiers. Bezwzględni żołnierze idealni, których co chwilę da się przechytrzyć na milion sposobów.



śniej, na dodatek wydaje się, że nie sposób go pokonać. Przełamanie czwartej ściany (któż wtedy używał w branży tego pojęcia?) polegało na tym, że gra rozpoznawała save'y na karcie pamięci osadzonej w slocie konsoli, zaś metodą na złamanie mistrza iluzji było podłączenie kontrolera do drugiego portu, by nie dać sobie czytać w myślach.

Wtedy o tym nie wiedzieliśmy – któż wcześniej miał konsolę MSX? – ale Metal Gear Solid nie był aż tak nowatorski, jak nam się wówczas wydawało. Pukanie w ścianę celem znalezienia miejsca na podłożenie bomby, używanie kartonu, papierosy zmniejszające drżenie rąk – to wszystko było już 10 lat wcześniej na 8-bitowym sprzęcie. Hideo Kojima przeniósł swoje pomysły do nowej ery, ery 3D, dodając do tego świeże elementy i czyniąc z MGS-a grę w stylu, który niezręcznie zaczęliśmy określać mianem filmowego.

Przełomy

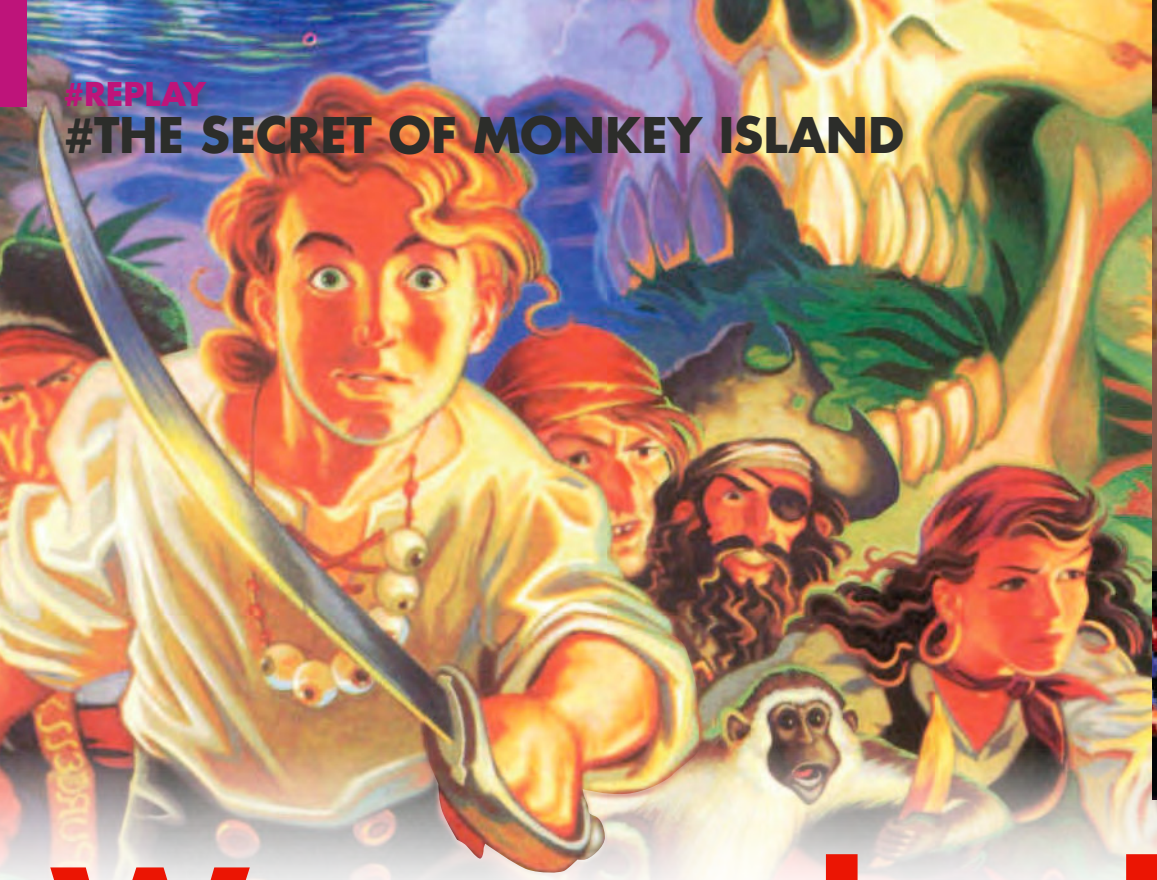
MGS robił rzeczy, których inni nie robili. A nawet jeśli – to on robił je lepiej. Sam wstęp, pokazujący Solid Snake'a dostającego się na teren bazy wroga, z creditsami, które mogły dotąd kojarzyć się wyłącznie z kinem (przy każdej postaci wymieniono aktora, który obdarzył ją głosem), robił piorunujące wrażenie. Ujęcia kamery, ruch, przechodzenie obrazu od podczerwieni w kamerze na hełmie do neutralnego rzutu z boku – wszystko w trakcie odprawy informującej o misji. Już w samej grze rzut z góry był wspierany przez nowoczesne ujęcie przy przyleganiu plecami do ściany, ukazujące, gdzie czai się przeciwnik. Łamanie czwartej ściany podczas wspomnianej walki z Psycho Mantisem i w innych momentach, choćby wtedy, gdy Revolver Ocelot woła: „Nie próbuj nawet używać autofire!". I bossowie, a właściwie Bossowie. Każdy z przeszłością, charakterem i niezwykłymi umiejętnościami. Każdy oferujący zupełnie inny typ starcia. Vulcan Raven w swoim czołgu, Cyborg Ninja kryjący mroczną tajemnicę, pojedynek snajperski ze Sniper Wolfem, wreszcie walka z Metal Gear REX-em i Liquid Snakiem, sprawcą całego zamieszania. Poza różnymi pomysłami na pojedynek, każdy z nich niósł też niespodziewany ładunek emocjonalny, gdy okazywało się, że za maską złoczyńcy kryje się coś więcej.

Kamień węgielny

Nie wszystkie wymienione elementy budziły pozytywne emocje u grających. Ale i niewiele gier dotąd wymagało innego podejścia i innych oczekiwań niż proste „byle się fajnie grało". MGS wymagał innego nastawienia, bo to momentami produkcja campowa, popadająca w absurdalny ciąg przyczynowo-skutkowy.

Jak dziś gra się w MGS-a? Trudno. Niefunkcjonalny widok z góry zestarzał się w zasadzie już przy drugiej części, bo konkurencja zdążyła przerzucić się na wygodne ujęcie zza pleców. Podobny zarzut tyczy się interfejsu i wybierania broni. Historia zaś jest niezmiennie klasą sama dla siebie. Hideo Kojima, wówczas jeszcze poganiany przez Konami, nie pozwalał sobie na artystyczną swobodę w pełnym wymiarze, więc i klasycznych dziwactw jest tu nieco mniej niż w późniejszych odsłonach. MGS zrobił wiele dla promocji „filmowości" w grach i dziś w zasadzie jest ona ich nieodłączną cechą. Seria niekoniecznie zdążała w kolejnych wcieleniach w kierunkach, których mogli pożądać fani, zaś najświeższa odsłona, MGS V: The Phantom Pain, paradoksalnie, była najmniej filmowa, stawiając w pierwszej kolejności na rozgrywkę. W 1998 gra z historią na pierwszym planie, z reżyserią, której nie powstydziliby się twórcy kina akcji, z pełnym dubbingiem, była ewenementem. □

eprasa.pl 247e40472a





Wyspa skarbów

Producent: Lucasfilm Games
Premiera: 1990
Platformy: Amiga, Atari ST, PC (DOS/Win), Macintosh, Sega Mega-CD, X360, PS3, iOS
Gatunek: przygodowa
Jak zagrać: wersję zremasterowaną na PC można kupić na Steamie/GOG-u. Szczęśliwie jest w niej opcja uruchomienia gry w wersji pierwotnej, co polecam.

Wydaną w 1990 grę The Secret of Monkey Island otwiera fraza wygłaszana przez jej głównego bohatera: „Cześć, nazywam się Guybrush Threepwood i chcę zostać piratem!". Uściślijmy jednak, że Guybrush zapoznał nas nie tylko ze samym sobą, ale i z zupełnie nowym przepisem na przygodówkę. ■ *Papkin*

W dniu premiery Małpiej Wyspy radośnie pluskałem się w wodach płodowych, a arcydzieło Lucasfilmu (późniejszego LucasArtsu) poznałem, mając już pod nosem wstydliwy meszek (oraz tuziny innych przygodówek na koncie). Nasz pierwszy raz nie był bolesny dla żadnej ze stron, a największym zaskoczeniem był... brak zaskoczenia. Przymioty ówczesnych przedstawicielek gatunku odbijały się w klasyku jak w soczewce, mało tego – część dowcipów wydawała się jakby znajoma. (Bo też w kierunku Małpiej Wyspy inni developerzy bardzo lubią mrugać okiem).

> Rozpikselizowany „must have" dla fanów przygodówek. Arcyklasyka gatunku!

Nawet w 2017 The Secret of Monkey Island to **wciąż czysty destylat przygodówki.** A choć czas był dla niej nieubłagany, niemal trzy dekady od premiery dowcip klasyka pozostał ostry niczym piracki kordelas!

California gurls

Przenieśmy się o 30 lat wstecz, do słonecznej Kalifornii. Do San Francisco zajeżdża Ron Gilbert (nie wiemy, czy miał wpięte we włosy kwiaty...) i puka do drzwi Lucasfilm Games. Początkowo para się portowaniem tytułów z katalogu chlebodawcy na Commodore'a 64, szybko jednak zaskarbia sobie zaufanie wierchuszki, która pozwala mu na stworzenie autorskiego projektu. Rezultatem jest przygodówka **Maniac Mansion** (1987), na potrzeby której projektant tworzy silnik SCUMM (dowcipny skrótowiec od Script Creation Utility for Maniac Mansion), technologiczny filar, na jakim point'n'clicki Lucasa będą wzrastać przez najbliższą dekadę. W międzyczasie na Skywalker Ranch pojawia się Tim Schafer, który po odbębnieniu testerskiej pańszczyzny otrzymuje zadanie przenosin MM na NES-a. I wywiązuje się z niego pierwszorzędnie. Odłowiwszy z kadr jego i Dave'a Grossmana, Gilbert zawiązuje triumwirat, który wkrótce zatrzęsie przygodową formułą, rozwijaną od czasów Mystery House (1980) przez konkurencyjną Sierrę On-Line.

Dom zły

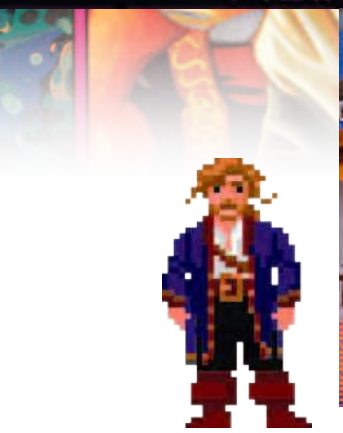
Mimo różnorodnych konwencji wspomniane Mystery House, Wizard and the Princess czy Leisure Suit Larry były warzone wedle podobnej receptury. Gracz był zmuszony do wpisywania komend – jeżeli pragnęliśmy, by nasza postać podniosła przedmiot, trzeba było wklepać „podnieś [nazwa przedmiotu]". Problem zaczynał się, gdy koder nie przewidział, iż odbiorca zechce przedmiot np. „unieść". Dodajmy, że przygoda bardzo często rozgrywała się w myśl schematu: idź w miejsce X, zrób, co masz zrobić, wkrocz na planszę Y, wykonaj, co masz do wykonania, pora na planszę Z i kolejne aktywności. Słowem: były to gry skrajnie liniowe, ich scenariusze bywały niejasne, a łamigłówki mniej więcej tak logiczne, jak wnoszenie na wesele własnego alkoholu. (Np. w drugim King's Queście drogę blokuje nam wąż. Oczywiście na zdrowy rozum powinniśmy go zabić przytroczonym do boku mieczem... Ale nie. Zamiast tego należało zarzucić na gadzi pysk uzdę, co przemieniało go w pegaza). Monkey Island miało być odpowiedzią na te

eprasa.pl 247e40472a





W SCUMM Barze spotykaliśmy korsarza, który reklamował Looma, inną grę Lucasfilmu.





Piksele widać, OK. Ale satysfakcja płynąca z gry znakomicie je wygładza.



Pudle strażnicze przed wejściem do rezydencji gubernator Marley. To zaledwie próbka poczucia humoru tria Gilbert, Schafer & Grossman.

Imię róży

Za egzotyczne personalia protagonisty odpowiada Steve Purcell, rysownik, który zasłynął serią komiksów o Samie i Maksie (również zresztą zegranizowanych). Grafik rozrysowywał postacie w programie Deluxe Paint, gdy zaś zapisywał sprite'a gagatka, który nie doczekał się dotychczas imienia, tytułował plik „gościem" („guy"). Tyle że do nazwy jotpega ze znanym nam piratem dodał jeszcze paintowską szczotkę („brush"). Nazwisko Threepwooda to z kolei efekt burzy mózgów w siedzibie Lucasa. Choć sam Gilbert miał na podorędziu również inne pomysły (Guybrush mógł zostać... Reginaldem), ostatecznie chwyciło.

(i inne) słabostki konkurencyjnej formuły. Zamiast wszechwiedzącemu gogusiowi o krystalicznej moralności rapier głównego bohatera powierzono Guybrushowi Threepwoodowi, naiwnemu fajtłapie, który wkroczywszy na wyspę Mêlée, zapragnął zostać piratem. A miał do tego mniej więcej takie predyspozycje, jak wyżej podpisany do karmienia piersią.

W pozostałych rolach

Gilbert przytomnie zreformował konstrukcję scenariusza, który opierał się na **trzech dużych, równoległe realizowanych celach** (rada piratów zlecała nam pokonanie mistrzyni fechtunku, odnalezienie zakopanego skarbu i kradzież cennego posążka z willi pani gubernator). Postępy w grze wynagradzały kolejne zabawne cutsceny, motywy muzyczne i gros postaci rodem z zakładu w Tworkach. Stan, sprzedawca używanych łodzi, uwodził marketingową nowomową znaną z najlepszych odcinków serialu „Telezakupy Mango", wspomniana już nauczycielka fechtunku Carla była inspirująco cyniczna i protekcjonalna (moja budująca się wówczas osobowość zawdzięcza jej naprawdę wiele!), zaś Voodoo Lady pozostawała bardziej zagadkowa niż szyfr Enigmy. Na gwiazdy wyrastali jednak gubernator Elaine Marley, polityczka twarda jak suchary w łagrze, której serce nie oparło się guybrushowemu urokowi oraz LeChuck, demoniczny pirat, na którym (jak zarzeka się sam Gilbert) Disney oparł później postać Davy'ego Jonesa w „Piratach z Karaibów". A choć Gilbert nie obawial się nurzać łamigłówek w absurdzie, ujmował uczciwym traktowaniem gracza. W świecie Małpiej Wyspy grog może posłużyć do rozpuszczenia więziennego zamka. Nielogiczne, i owszem, ale tytuł czytelnie dawał nam do zrozumienia, że mamy do czynienia z substancją żrącą... W dodatku projektanci Lucasa potrafili zręcznie wykorzystać do łamania nam głów przestrzeń, niekiedy dalece wykraczając poza sztampowe „użyj przedmiotu A na obiekcie B".

Ziemia na horyzoncie!

Po niemal 30 latach ponowna żegluga w kierunku Małpiej Wyspy to wyzwanie nawet dla starych korsarzy. Częściowo przez problemy związane z uruchomieniem tytułu (aczkolwiek tu rozwiązaniem jest doskonały emulator SCUMMVM), częściowo przez wzgląd na piksele wielkości ziaren kawy oraz 8-bitową ścieżkę dźwiękową. Do lamusa przeszedł też interfejs, w zamierzchłym roku 1990 opierający się na dziewięciu widocznych u dołu ekranu komendach w rodzaju „podnieś" czy „użyj", który sam Lucas intensywnie później okrajał. Stąd dla przygodowych prawiczków przygotowano (w 2009) odświeżone Special Edition, które poza nowomodnym systemem podpowiedzi zaoferowało na nowo rozrysowane plansze i postacie (Guybrush i Elaine zaczęli bardziej przypominać swoje odpowiedniki z trzeciej i kolejnych odsłon), zremasterowany soundtrack oraz dubbingowane kwestie. Rimejk był jednak zwycięstwem pyrrusowym, bo lepsza kreska zgubiła sporo oryginalnego charakteru, a interfejs nie do końca dał się przełożyć na bardziej współczesny język. Do wersji z 1990, w całej jej pikselowej krasie, wciąż warto się przytulić. □

eprasa.pl 247e40472a

Totalna rewolucja



16 czerwca 2000 roku premierę miała strategia, która na zawsze odmieniła oblicze gatunku, niemal natychmiast stając się synonimem jakości, bitewnego rozmachu, ogromnej grywalności i krnąbrnej, oszukującej AI. I w której ówczesny pryszczaty ja zakochał się od pierwszego wejrzenia. ■ *Marcin „martin" Traczyk*



Producent: Creative Assembly
Premiera: 16 czerwca 2000
Platforma: PC
Gatunek: Strategiczna
Jak zagrać: Shogun: Total War Collection na Steamie oraz w polskich sklepach



Darmowi Mongołowie

Dostępna na Steamie oraz w niektórych polskich sklepach edycja Shogun: Total War Collection zawiera od razu dodatek Mongol Invasion. Dodaje on zupełnie nową kampanię z dwiema frakcjami i dedykowanymi im jednostkami, w tym tytułowych Mongołów, którzy do dziś stanowią jednych z najtrudniejszych przeciwników w serii.

Pomysł na połączenie zapierających dech w piersiach starć w czasie rzeczywistym z rozgrywaną turowo warstwą taktyczno-ekonomiczną wydaje się niezwykle prosty. Tymczasem ojciec serii Total War, Mike Simpson, wiele lat później przyznał, że stało się to niemal przypadkiem. Developerom z Creative Assembly, niedużego brytyjskiego studia zajmującego się wówczas podwykonawstwem gier sportowych dla EA Sports, zależało przede wszystkim na stworzeniu klona popularnych strategii i szybkim zarobku. Stąd pierwsze prototypy gry ograniczały się do dwuwymiarowych walk w czasie rzeczywistym toczonych w rzucie izometrycznym, jak w popularnych wtedy grach z serii Command & Conquer czy Age of Empires. Dopiero przejście w trójwymiar, próba wykorzystania mocy akceleratorów 3dfx i eksperyment przeprowadzony przez jednego z programistów sprawiły, że gra zyskała własny charakterystyczny styl. Bawiąc się ustawieniem kamery, postanowił on obniżyć jej pułap, dać lepszy widok na jednostki, a przy tym ograniczyć widoczność pola walki – w ten sposób powstała „generalska" perspektywa dająca graczowi niepowtarzalne i niespotykane wcześniej uczucie uczestnictwa w potyczce. A warstwa turowa? Ta powstała gdzieś pod koniec, kiedy okazało się, że nie można zrobić dobrej gry strategicznej z samymi efektownymi bitwami możliwymi do ukończenia w 30 minut.

Gra o tron (Japonii)

Bardzo szybko **zakochałem się w warstwie turowej Shoguna**. W przesuwaniu kolorowych pionków po mapie feudalnej Japonii, planowaniu na kilka ruchów naprzód niczym w szachach, rozbudowywaniu moich prowincji, wysyłaniu emisariuszy oraz zabójców. Wiele starć rozgrywałem automatycznie tylko dlatego, że chciałem zobaczyć kolejny filmik z akcji moich ninja lub zlecić produkcję nowych rodzajów wojsk odblokowanych w jednej z prowincji. Do dziś za swoisty sukces uważam objęcie tronu Japonii podczas jednego, niezwykle intensywnego, bo trwającego około 14 godzin, posiedzenia. Grałem wtedy klanem Uesugi, nacierając ze wschodu na zachód mapy kampanii, dzięki czemu szybko mogłem objąć kontrolę nad zasobnymi nizinami. W kolejnych ruchach zablokowałem kluczowe szlaki w centrum mapy, odcinając przeciwnikowi drogę na moje tyły. Z takiego zaplecza mogłem już ściągać stałe posiłki dla jednostek liniowych, których uzupełnianie nie było wtedy tak łatwe i zautomatyzowane jak we współczesnych odsłonach serii.

Zupełnie inaczej wyglądała rozgrywka wschodnim klanem Schimazu. Tu od pierwszych tur trzeba było toczyć zaciekłe bitwy na górzystym terenie lub kultowych już dzisiaj mapach przeciętych rzeką i mostem. W tych ostatnich zawsze szło mi najgorzej, więc mając w pamięci ukształtowanie terenu poszczególnych prowincji, starałem się mieć przy nich największą przewagę liczebną lub rozstrzygałem je automatycznie. Najtrudniejszą z siedmiu frakcji zawsze wydawał mi się jednak klan Imagawa. Rozbity pomiędzy dwa skrawki ziemi na zachodzie i w centrum mapy, niemal natychmiast był napadany ze wszystkich stron. Dystans dzielący oba regiony uniemożliwiał wysłanie posiłków, przez co już na początku rozgrywki trzeba było podjąć trudną decyzję i rozwijać jeden z regionów kosztem drugiego, który padał łatwym łupem przeciwnika (i zwykle był to ten zachodni, bo górzyste regiony przynosiły mniej dochodów). To wszystko jednak moje piękne wspomnienia z obcowania ze znakomitą jak na tamte czasy, niezwykle rozbudowaną i wymagającą strategią. A jak Shogun wypada współcześnie?

Powrót na stare śmieci

Dostępna obecnie na Steamie reedycja Złotej edycji gry wydana przez Segę (oryginalnym wydawcą gry było Electronic Arts) działa naprawdę bez zarzutu. Bez problemu zmieniłem nawet rozdzielczość na 1920

eprasa.pl 247e40472a



Dzisiaj zarówno grafika, jak i liczba jednostek na mapie zdecydowanie nie wbijają gracza w glebę jak w roku 2000. Ale nadal można czerpać sporą satysfakcję z rozgrywanych tu bitew. Szczególnie tych zwycięskich.



Nigdy wcześniej „przesuwanie pionków na mapie" nie wciągnęło mnie aż tak bardzo jak tu.

Z WIZYTĄ W SALI TRONOWEJ

W sali tronowej zawsze czekał na nas doradca, przede wszystkim jednak wysłannicy innych frakcji stawali w niej przed obliczem gracza, proponując sojusze oraz wypowiadając wojny. I chociaż było to rozwiązanie efektowne (przynajmniej kiedyś – dziś razi pikselozą i sztywnymi animacjami), to nie przyjęło się w serii. Głównie dlatego, że zaprojektowanie sali tronowej i animacja postaci pochłonęła ogromne środki i zajęła twórcom mnóstwo czasu, efekt zaś był mało funkcjonalny, a jego powtarzalność sprawiała, że szybko się nudził. Ekrany dyplomacji w kolejnych odsłonach serii, chociaż już mniej efekciarskie, zaoferowały więcej opcji do negocjacji i dyplomatycznych targów, przez co gra stała się po prostu ciekawsza.



x 1080 i chociaż zmiana skali mocno skurczyła elementy interfejsu na mapie kampanii, to wciąż wygląda ona znakomicie, szybko przywołując dawne wspomnienia. Gorzej wypadają same bitwy – w nich po oczach uderzają już dość prymitywne, ubogie w detale elementy otoczenia, efekty pogodowe oraz same jednostki, których liczebność również robi mniejsze wrażenie niż kiedyś. To jednak nie grafika jest najważniejsza, lecz sama **rozgrywka. A ta... nie do końca wytrzymała próbę czasu.**

> To wciąż miły powrót do przeszłości, ale też dowód na to, jak bardzo gry strategiczne rozwinęły się przez te 17 lat.

Gdy wróciłem po latach do Shoguna, boleśnie zderzyłem moje nastoletnie wspomnienia ze stosunkowo prostymi mechanizmami gry. Możliwości rozbudowy prowincji jest niewiele, a każda inwazja przeciwnika kończy się zniszczeniem praktycznie wszystkich budowli i koniecznością stawiania ich od nowa. Wyszkolenie lepszych jednostek staje się w ten sposób naprawdę trudne, przez co trzon naszych armii stanowią te podstawowe. To z kolei sprowadza większość potyczek do konkursu wzajemnego zadeptywania się jak największymi siłami. Z drugiej jednak strony, gdy już odblokujemy lepsze jednostki, to potrafią one bardzo szybko odwrócić losy każdej bitwy. Opcji dyplomatycznych również nie ma wiele, a sam ekran sali tronowej szybko staje się irytujący (patrz: ramka powyżej).

Współczesna perspektywa

By czerpać dziś przyjemność z oryginalnego Shoguna, **musimy pogodzić się z prostotą jego mechanizmów.** Starcia w czasie rzeczywistym sprowadzają się bowiem do gry w papier, nożyce, kamień w wydaniu: piechota, łucznicy, konnica. Opcje taktyczne są niezwykle podstawowe. Formacje nie mają większego zastosowania, bo i tak zawsze walczą tylko „czoła" zgrupowań, rzadko do skutku dochodzi flankowanie, o ile nie zachodzimy przeciwnika od tyłu, wykonując najpierw spory łuk po mapie. Ogromne znaczenie ma za to ukształtowanie terenu. Jednostki stojące wyżej mają kolosalną wręcz przewagę, podobnie żołnierze atakujący z lasu. Trudno jednak w pełni ją wykorzystywać, zwłaszcza gdy jesteśmy agresorem w bitwie, bo AI często stoi na z góry upatrzonych pozycjach i czeka, aż do niej przyjdziemy – próby odciągania pojedynczych oddziałów zwykle spełzają na niczym. Jak na dłoni widać też nieczyste zagrywki AI w warstwie turowej, gdzie przegrywająca frakcja w ciągu zaledwie jednej tury potrafi „wyszkolić" nową armię złożoną z kilkunastu najlepszych rodzajów jednostek, mimo że przed chwilą splądrowaliśmy jej ostatnią prowincję...

***

Wracając po 17 latach do Shoguna, można się łatwo, szybko i momentami dość boleśnie przekonać, jak przez ten czas rozwinęła się sama seria oraz gry strategiczne w ogóle. To wciąż miły powrót do przeszłości, ale jeszcze milsza diagnoza współczesności. □

eprasa.pl 247e40472a



Wesołe miasteczko

Taktykę mam taką: zaoferować gościom bon na darmową watę cukrową czy wizytę na karuzeli, którą wszyscy olewają, a potem zwiększyć cenę biletu do lunaparku. Do czasu gdy wejściówka kosztuje 50 dolarów, mam już forsy jak lodu i mogłabym żyć jak królowa na Majorce.

9kier

Producent: Chris Sawyer Productions
Premiera: 1999
Platforma: PC, Xbox
Gatunek: ekonomiczna
Jak zagrać: pobrać wersję Deluxe ze Steama lub GOG-a

Park jest już wtedy zwykle na tyle rozwinięty, że nie trzeba się nim przesadnie przejmować – wystarczy co sześć tygodni odnowić reklamy, by zapewnić sobie przypływ kolejnych turystów, i od czasu do czasu poczytać myśli gości, by upewnić się, że nie narzekają na zafajdane wymiotami chodniki czy zbyt małą liczbę sklepików z napojami. Obrana taktyka (obecny na rzeczonym banknocie generał Ulysses Grant byłby dumny) pozwala mi skupić się na nieograniczonym finansami budowaniu własnych kolejek, a na tym etapie rozwoju w końcu jest sens puszczać wokół parku zatrzymujący się przy kolejnych stacjach pociąg. Oczywiście o ile wcześniej – a robię to nagminnie – nie ustawiłam sklepików, roller coasterów i ślizgawek tak, by zaoszczędzić jak najwięcej miejsca. Czyli tak, że nie ma między nimi choćby kilku kratek, w które dałoby się wcisnąć palmę czy klomb.

Piszę w czasie teraźniejszym, bo też **pierwszy RollerCoaster Tycoon to jeden z klasyków**, do których kilka razy w roku z sentymentu, ale też z przyjemnością wracam (tyle że w wersji Deluxe: z dodatkami Corkscrew Follies i Loopy Landscapes). **Od premiery w 1999 roku zestarzał się głównie graficznie** – choć naturalnie jeśli porówna się go z najnowocześniejszym z lunaparkowych tycoonów, Planet Coasterem, okazuje się, że niedoskonałości jest więcej. Ot, taki choćby system idealnie prostopadłych ścieżek, konieczność usuwania drzew pojedynczo, niewiele opcji personalizacji budynków (poza kolejkami, bo te możesz przebudowywać w nieskończoność) i wcale nie tak dużo możliwości aranżacji scenerii. Nie da się też niestety przyspieszyć czasu, co mnie osobiście nie przeszkadza, ale może odrzucić tych, którzy wprawdzie szukają w grze relaksu, ale pragną jednocześnie, by był to relaks produktywny. Wreszcie – AI gości, którzy są mniej więcej tak inteligentni jak strusie. Nie zawsze znajdą wyjście z wypożyczalni łódek, choć jezioro ma zaledwie kilkanaście kratek, uprą się na ścieżkę, która prowadzi donikąd, a gdy zabierze się im drogę spod nóg, potrafią kontynuować marsz po trawie i zgubić się trzy metry od chodnika.

eprasa.pl 247e40472a



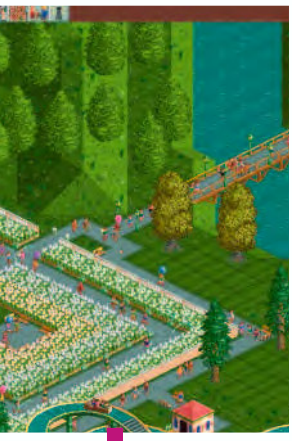
Wszystkie te balony polecą w powietrze, jeśli uda mi się ukończyć scenariusz.



Zsynchronizowane roller coastery? Proszę bardzo!



Wynajem łódek pod kolejką to świetny pomysł, ale na tak dużym obszarze goście łatwo się gubią.



Evergreen Gardens pełne jest dopracowanych alejek, mających tylko cieszyć oko.

Trochę przesadzam (z doniczek)

Zwłaszcza na początku nie wiadomo, w co włożyć ręce. W moim przypadku zwykle kończy się na zbudowaniu średniej wielkości roller coastera, jakiejś małej atrakcji pokroju bujającego się statku albo diabelskiego młyna, a oprócz tego toalety i dwóch budek spożywczych – z napojami i z burgerami. Jeśli nie zdecydowałam się akurat na którąś z bardziej dopracowanych wizualnie map – jak Evergreen Gardens, która wręcz przytłacza klimatem francuskiego ogrodu – budki z żarciem okazują się pierwszym momentem, w którym docenić można pikselowy styl graficzny. To designerskie sklepiki w postaci rozdziawionego potworka z waty cukrowej czy bułki, która czeka tylko, by napchać do niej wołowiny, sera, awokado i wbić jajko sadzone. **Strona graficzna potrafi zauroczyć również w 2017.** Wystarczy wybrać najwyższą rozdzielczość (1024 x 768) i wcale nie czuć, że ta gra powstała prawie 20 lat temu!

Wystrój wspomnianej Evergreen Gardens – jednej z pierwszych map – szczególnie rzuca się w oczy, a park pokazuje, ile radości może dać patrzenie na dopracowaną scenerię. Rzędy pionowych, przystrzyżonych krzewów otulających ścieżki, śliczne, jasnoróżowe drzewa owocowe, jednogatunkowe zagajniki, pomiędzy którymi można usiąść na ławce, oraz duże, przetykane dróżkami rabaty, które cieszą oko i stanowią idealne miejsce do ustawienia przeskakujących fontann. Jest tu trochę wszystkiego, co w połączeniu z pełnym łagodnych wzgórz terenem sprawia, że choć ładniutka, Evergreen Gardens stanowi wrzód na tyłku graczy skłonnych poświęcić naturę dla dobra lunaparku. Kilka dni temu postanowiłam rozpocząć zabawę na tej mapie od nowa, po czym szalenie się zadłużyłam i wybudowałam tory wokół granic parku. Tym razem moją dewizą było „przede wszystkim nie niszczyć drzew". Aby nie musieć ich wycinać, postawiłam dwa roller coastery na jeziorze i postanowiłam, że tyle wystarczy – mój lunapark pozostanie piękny, a ja wyjątkowo skupię się na małych atrakcjach.

> Bawi podobnie jak w roku 1999. Wcale nie czuć, że ta gra powstała prawie 20 lat temu!

I frytki do tego

Postawiłam więc toaletę, budki z jedzeniem i piciem, karuzelę, ślizgawkę i niewielki roller coaster. Każdą ścieżynkę, podobnie jak wejście i wyjście z danej atrakcji, trzeba zbudować ręcznie. Ręcznie trzeba postawić każdą ławkę, na której usiądą zmęczeni turyści (jednopłciowe klony z różnymi kolorami ubrań), i każdy śmietnik, bo inaczej odpady będą walały się po ścieżkach, co ludzie uważają za „odrażające". Zatrudniam personel: sprzątaczy, którzy także podlewają kwiaty, a puszczeni samopas zaraz zaczną kosić trawę; mechaników, bo też wiecznie coś się psuje; ochroniarzy, którzy będą pilnować, by żaden niewidzialny wandal nie niszczył latarni; wreszcie ludzkie maskotki, które jako słonie, tygryski lub pandy będą sprawiały, by park był jeszcze przyjaźniejszy.

Być może za jakiś czas postanowię zabawić się w prawdziwego architekta – zaprojektować roller coaster z krwi i kości, co wymaga nieco zabawy, gdy chce się stworzyć coś bardziej złożonego, zwłaszcza jeśli goście mają przejeżdżać przez podziemia i pomiędzy innymi atrakcjami. W porównaniu ze współczesnymi tytułami (choćby ScreamRide'em) fizyka nie zdmuchuje z głów kapeluszy, ale cierpliwość wagoników wdrapujących się wysoko na grzbiet fali prędzej czy później się skończy – nie dadzą rady wjechać i trzeba będzie przebudować więcej niż kilka kratek.

Cisza, która towarzyszy pierwszym budowom, wkrótce zostanie zastąpiona przez inwazyjną, ale urokliwą ścieżkę dźwiękową, którą wielu graczy zapewne uzna za kakofonię. To jednak muzyka dla moich uszu! „Cyrkowe" i bardziej współczesne melodie, śmiechy i krzyki podekscytowanych gości, wagoniki sunące po torach, kaczki na jeziorze, nawet spuszczanie wody w klozecie – to wszystko układa się w zróżnicowaną, zgraną orkiestrę. Jednak żaden lunapark nie jest dla mnie kompletny bez sklepików z różnokolorowymi balonami, które, jeśli tylko uda mi się sprostać wyzwaniu postawionemu przez daną mapę, polecą w powietrze i będę mogła przekłuwać je kursorem. Chris Sawyer dał radę stworzyć kultową grę ekonomiczną, która niemal dwie dekady po premierze jest nie tylko grywalna, ale bawi podobnie jak na przełomie tysiącleci. Sugeruję trzymać się z daleka od ostatniej odsłony serii – trójwymiarowego RCT World – i dać szansę pierwszej części. □

Okiem enkiego

Na przestrzeni lat moje doświadczenia z „parkorozrywkowymi" tycoonami zamknęły się w Theme Parku z jednej i Planet Coasterze z drugiej strony. Moje niedawne zapoznanie się z pierwszym Rollercoaster Tycoonem było chyba najprzyjemniejsze z nich wszystkich. Jest mi żal, że nazwiska Chrisa Sawyera nie wymienia się dziś jednym tchem z Meierami, Molyneuxami i Avellone'ami branży, bo kreując w 1994 roku mojego ukochanego Transport Tycoona, a 5 lat później obudowując swój fantastyczny silnik łakociami pokroju symulacji fizyki pędzących wagoników, zainspirował całe pokolenie ambitnych developerów. To niebywałe, że dziś, 18 lat po premierze, wciąż siadasz do RC i znikasz w nim na długie godziny.

eprasa.pl 247e40472a



Mam Dziurawe Kalesony

Murder, Death, Kill(*). Wbrew pozorom za tą zbitką słów nie czai się symulator psychopaty, jeno zakręcona jak słoik po ogórkach, a zarazem jedna z bardziej przełomowych gier lat dziewięćdziesiątych. Shiny Entertainment, które wcześniej powołało do życia dżdżownicę Jima (Earthworm Jim), w 1997 roku dało nam MDK – jak się po latach okazało, najlepsze dzieło w swej karierze, tytuł nietuzinkowy, osobliwie zabawny i zwyczajnie szalony.

Eugeniusz Siekiera

Producent: Shiny Entertainment
Premiera: 1997
Platformy: PC, PSX
Gatunek: akcja
Jak zagrać: edycja PC – Steam i GOG; w przypadku wersji PSX pozostaje polowanie na używki

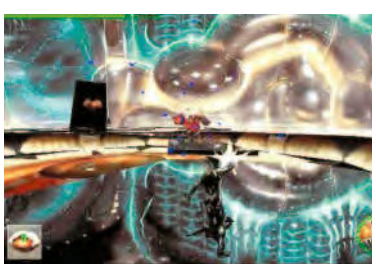
Gdy obca rasa Streamriderów dowodzona przez istotę znaną jako Gunter Glut najechała ziemski padół, by złupić go z wszelkich bogactw naturalnych, ostatnią nadzieją dla ludzkości okazał się szalony profesor Fluke Hawkins. Dlaczego szalony? Cóż, wystarczy wspomnieć, że zamieszkał we własnoręcznie skonstruowanej bazie orbitalnej, a jednym z jego pomagierów był czteroręki, cybernetyczny pies ćmiący nałogowo cygara. Nie wcieliłem się jednak w szurniętego naukowca czy wyszczekanego Maksa. Bohaterem pierwszego planu szybko została trzecia osoba dramatu – niepozorny asystent, Kurt Hectic, który do tej pory piastował zaszczytne stanowisko konserwatora powierzchni płaskich. Brzmi to wszystko jak piramidalna bzdura, ale to właśnie abstrakcyjny humor okazał się jednym z głównych wyróżników MDK.

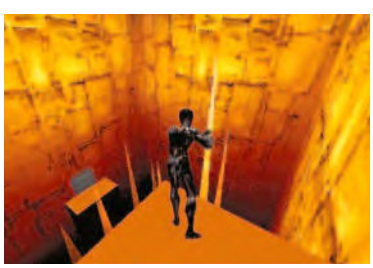
Mała Dzika Krówka

Monstrualne kombajny-miasta dosłownie odzierały Ziemię z wszelkich dóbr, mordując przy tym miliony ludzi i niszcząc wszystko, co napotkały na swojej drodze. Nie było więc czasu do stracenia. Musiałem tylko skoczyć z orbity, unikać wystrzelonych w moim kierunku rakiet i dostać się na pokład molocha, następnie przedrzeć się przez zastępy wrogów, niezliczone pułapki i miliony platform, a koniec końców dopaść głównego bossa i posłać maszynerię na złom. I tak kilka razy z rzędu. Kaszka z mleczkiem, prawda?

> Snajperski megazoom z MDK to jeden z niewielu efektów graficznych sprzed 20 lat, które do dziś budzą uznanie.

Szkopuł w tym, że oddany do mojej dyspozycji śmiałek ze stereotypowym herosem miał niewiele wspólnego. Ale od czego wynalazki profesora! I tak jeszcze do niedawna skromny, przygarbiony asystent w białym kitlu i połamanych okularach sklejonych na ślinę stał się kroczącą maszyną zniszczenia za sprawą futurystycznego kombinezonu. Fikuśne czarne wdzianko pozwoliło mi przeżyć skok z orbity i przyjąć na klatę więcej ognia niż Arnie w „Terminatorze", a dodatkowo miało na podorędziu kilka zmyślnych, wielce przydatnych gadżetów. Pierwszy to specjalny pierścieniowy spadochron, dzięki któremu mogłem dostać się na wyższe kondygnacje obcych konstrukcji. MDK było bowiem w dużej mierze trójwymiarowym platformerem; mnóstwo tu skakania wymagającego diablej zręczności i szacowania odległości z dokładnością co do piksela. Jak to drzewiej w grach bywało, marginesy błędu były baaar-





Świat, jakiego wcześniej nie było

Fantasmagoryczne uniwersum Obcych jednocześnie wywołuje opad szczęki i przyprawia o oczopląs. Mimo spójnej koncepcji każdy etap różni się diametralnie od pozostałych, gdyż za każdym stał inny projektant. Ciekawostką jest, że niemal cały świat gry składał się z modeli 3D, łącznie z platformami, przeciwnikami, a nawet pociskami, którymi raził nas wróg. Wszystko jest trójwymiarowe, z wyjątkiem... głównego bohatera. Kurt to natomiast dwuwymiarowy, choć fantastycznie animowany sprite.

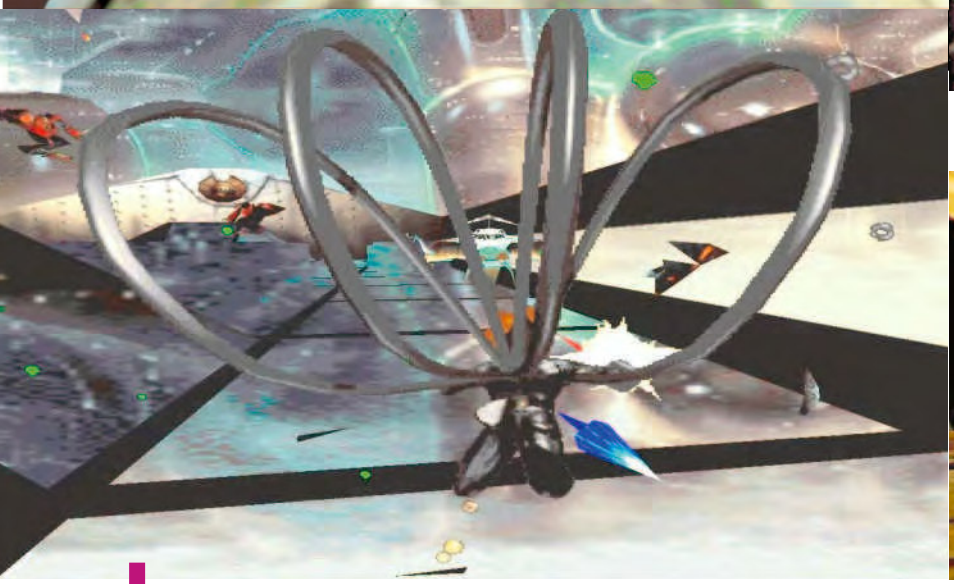
eprasa.pl 247e40472a



Wizytówką MDK były śmiałe, nietypowe projekty poziomów, mocno odbiegające od wszystkiego, co widzieliśmy w grach do tej pory.



Karabin snajperski pozwalał precyzyjnie odstrzelić nawet najbardziej oddalonego przeciwnika. No i ten zoom x100. Wow.



Futurystyczny kombinezon wyposażony w spadochron (tak to nazwano w instrukcji) zamieniał dynamiczną strzelankę w wymagającego platformera.



Mapy były jak na owe czasy ogromne. Mimo to podczas ich przemierzania nie mierził nas widok ekranu ładowania.

dzo skromne, a poziom trudności wyśrubowany.

Monstrualnie Duży Kontrabas

Najważniejsza była jednak walka. Karabin maszynowy był moją domyślną spluwą, za pomocą której dość skutecznie przetrzebiłem wraże zastępy. Jako że mapy okazały się monstrualnie rozdmuchane, szybko odkryłem jeszcze jedną istotną cechę niesamowitego kombinezonu – karabin snajperski wmontowany w charakterystycznie wydłużony hełm. Efekt jego użycia u schyłku XX wieku zrywał skalp z czerepu. Ogromny, bo nawet stukrotny zoom sprawiał, że wróg migoczący w oddali jako zlepek kilku pikseli rósł w oczach tak bardzo, że mogłem precyzyjnie trafić go w lewe – albo prawe – oko. Ten efekt(owny zoom) w 2017 nadal robi wrażenie. Sami powiedzcie – ile innych efektów graficznych sprzed 20 lat do dziś budzi uznanie? Może jeszcze bullet time...

Jako że potrzeba jest matką wynalazku, podczas mojej radosnej demolki profesor cały czas dumał nad kolejnymi gadżetami. W moje łapy szybko więc trafiły granaty i kilka innych ustrojstw. Szczególnie przydatna okazała się miniatomówka pozwalająca forsować opancerzone wrota, wielce użyteczna była również Najbardziej Pociągająca Bomba Świata, zwabiająca ciekawskich wrogów, by następnie spopielić ich w oślepiającej eksplozji.

Mojżesz Demonstruje Karate

Koniec końców po raz kolejny uratowałem świat, choć pierwszy raz dokonałem tego chwalebnego czynu w tak nietuzinkowej i dziwacznej produkcji. **Siłą MDK są niewymuszony humor i dobrze wyreżyserowana rozgrywka**, ale ostatecznie to samo mógłbym powiedzieć o dziesiątkach innych tytułów. Tymczasem MDK jest inne niż wszystko, co widziałem do tej pory. Okazało się doświadczeniem tak intensywnym i emocjonującym, że poszczególne sekcje i fragmenty zapamiętałem tak, jakbym w głowie miał zapisany filmik z gameplayem. Grając 20 lat później, czułem się więc tak, jakbym wrócił do niego po – góra – roku. I bawiłem się równie dobrze, nawet pomimo tego, że w 2017 jego grafika zdaje mi się „nieco" bardziej kanciasta niż wtedy. □



MDK 2

Niestety wydana w 2000 roku kontynuacja nie była równie szalona. Gra okazała się zaskakująco zachowawcza. Miała za to kilka innych asów w rękawie. Najważniejszym było urozmaicenie rozgrywki ze względu na trzech grywalnych bohaterów, gdyż do akcji wkroczyli również profesor Fluke Hawkins i czteroręki pies Max. W 2011 roku doczekaliśmy się odświeżonej wersji HD.

(*) Tak naprawdę nie ma pewności, co oznacza akronim „MDK". Rozwinięć było wiele (choć Murder, Death, Kill to najpopularniejsze z nich), a twórcy myląc tropy, dorzucili kilka od siebie, nigdy ostatecznie nie potwierdzając, które było tym właściwym.

eprasa.pl 247e40472a

#REPLAY
#TYRIAN 2000





Czasem jednak większe jest lepsze i lepiej też jest zejść z drogi.



Jeden z ukrytych statków. Nic nie ma szans w starciu z nim!

Shmup up & take my money!

Tajemnica kamieni dających władzę nad grawitacją prowadzi do galaktycznej wojny. Nowy RPG SF? Nie, jedna z najlepszych strzelanek na PC!

■ *Ramzes XIII*

Premiera: 1995
Producent: Eclipse Software
Platformy: oryginalnie PC, teraz jest na niemal wszystkim
Gatunek: shmup
Jak zagrać: za darmo pobrać z GOG-a albo przez OpenTyrian

Moim zdaniem pomimo obfitości różnorakich RPG-ów i strategii w grach nadal nie ma nic lepszego od porządnej scrollowanej strzelanki z ogromnym arsenałem i flotą pełną wrogów gotowych do odejścia w niebyt. Dlatego od wielu lat ta gra, **jeden z najlepszych shmupów w historii**, nie znika z mojego twardego dysku. Wbrew konwencjom gierka ma fabułę. I do tego nawet trzymającą się kupy. Ale nie będę jej streszczał, dość powiedzieć, że najpierw uciekamy, a potem się mścimy, co zajmie nam dobrych kilkanaście etapów w kampanii obejmującej trzy epizody (plus jeden służący za suplement oraz krótki epilog). Napisałem niejasno „kilkanaście etapów", ponieważ **jedną z unikatowych cech Tyriana jest jego elastyczność** – w zależności od poziomu trudności oraz wnikliwości w poszukiwaniu sekretów rozgrywka może wydłużyć się nawet o 1/3 czasu gry!

Welcome home, dude!

Każdy, kto kiedykolwiek połamał joystick na takich klasykach jak Battle Squadron czy Raptor, będzie czuł się jak w domu. Sterujemy małym stateczkiem lecącym przed siebie, walcząc z hordami nieprzyjacielskich pojazdów, zarówno latających, jak i naziemnych, z solidną porcją wieżyczek oraz innych struktur na dokładkę. I tu kolejna wielka ciekawostka Tyriana – gra ma kilka trybów zabawy. Zaczynając od klasycznej kampanii, po kilka odmian trybu arcade (również dla dwóch graczy). Ta pierwsza od tych ostatnich różni się przede wszystkim tym, że o ile w odmianie zręcznościowej zbieramy różne power-upy i dodatkowe uzbrojenie, o tyle w trybie fabularnym na wszystko trzeba zarobić, kolekcjonując kasę oraz bonusy, no i niszcząc, co tylko się da.

Idziemy na zakupy

Po każdym etapie lądujemy w sklepie, w którym możemy przeznaczyć wywalczone pieniądze na rozbudowę np. systemu osłon i pancerza w naszym statku lub wymienić go na lepszy model. Do tego można zainwestować w generator mocy (wszak to wszystko nie działa „samo z siebie") oraz uzbrojenie, a tego są tony. Naprawdę nie wiem, czy jakaś inna strzelanka na komputerach może pochwalić się takim arsenałem. Pociski plazmowe, działka Vulcan, rakiety duże i małe, fale ultradźwiękowe, miotacze płomieni, lasery w różnych kolorach i smakach, pomocne drony i moduły... Do tego broń główną oraz pomocniczą da się ulepszać.

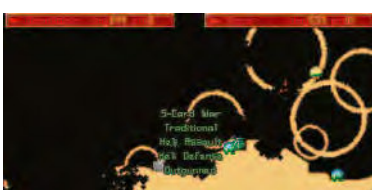
Brać i grać!

Wizualnie **Tyrian nadal się może podobać**. Design poszczególnych leveli jest urozmaicony, traficie m.in. na obowiązkowy w takich grach etap mocno inspirowany twórczością H. R. Gigera. Na oddzielne pochwały zasługuje muzyka – Alexander Brandon (tak, ten od Unreala i Deus Eksa!) skomponował aż 40 ścieżek (!), których kosmiczne, prog-rockowe brzmienie nadal zachwyca.

Biorąc pod uwagę to wszystko, nie powinno nikogo dziwić, że Tyrian 2000 to dla mnie prawdziwa klasyka. **Gra jest obecnie freeware** i można ją bez problemu uruchomić nie tylko na Windowsach, ale też Linuksie, Sega Dreamcast czy Nintendo Wii dzięki projektowi OpenTyrian. Dlatego nie widzę powodów, by każdy nie mógł spróbować swych sił. Powodzenia! □

Sekrety i tajemnice

Tyrian ma w sobie tak wiele sekretów i easter eggów, że można by do niego spokojnie napisać poradnik. Dość wspomnieć o ukrytych trybach gry oraz dodatkowych poziomach trudności (o tak uroczych nazwach jak Impossible czy Suicide!), nietypowych statkach do odblokowania (jak np. smok!) oraz na deser – ukrytych minigier! Jeżeli korci was, by jedną z nich spróbować, to w menu głównym Tyriana wpiszcie „DESTRUCT". Have fun!



eprasa.pl 247e40472a



Mapa taktyczna to miejsce, gdzie spędzimy w tej grze bardzo dużo czasu. Digitalizowane filmiki kiepskiej jakości wyświetlane w niedużym oknie mają nam to osładzać.



Jedna ze zręcznościowych sekwencji. Gdzieś tutaj czai się wrogi snajper.

Przeżyj to (sam)

Są takie gry, których fenomenu nie zrozumiesz, aż nie zagrasz. Żaden opis, żaden letsplay, żaden stream nie oddadzą ich prawdziwego klimatu, nie pozwolą wam w pełni zrozumieć emocji, które z sobą niosą. To jak z seksem – po prostu trzeba tego doświadczyć osobiście.

■ *Smuggler*



Producent: Ocean Software
Premiera: 1989
Platformy: Amiga, Atari ST, PC
Gatunek: to skomplikowane...
Jak zagrać: jak najszybciej :)

Dlatego naprawdę aż się boję omawiać jedną z lepszych gier, w jakie grałem na Amidze. Lękam się bowiem, że me słowa – jakkolwiek bym się starał – będą tylko bladym cieniem emocji, które naprawdę wzbudzała. Do tego już na samym początku mam problem, jak ją zdefiniować. Powiedzmy, że to gra zręcznościowo-strategiczna z elementami erpega. Albo zbiór QTE połączonych fabułą... i mapą. Oraz **jedno z najintensywniejszych growych doznań, których doświadczyłem w latach 90. XX wieku**.

SNAFU!(*)

Wietnam, rok 1965, właśnie wypełzłeś z wraku rozbitego helikoptera (wraz z sześcioma innymi żołnierzami, którym udało się przeżyć). Jakieś 100 km od bazy, w bliżej nieznanym, acz wrogim terenie, rojącym się od Vietcongu, z symbolicznym zapasem jedzenia i amunicji, bez radia. Cóż robić – patrzysz na mapę, kliniesz pod nosem, wyznaczasz gościa idącego na czele oraz zwiadowcę przeczesującego otoczenie (pamiętaj, by co jakiś czas ich zmieniać!), ustalasz racje żywnościowe – i w drogę. Nie przesadzaj z tempem marszu, bo żołnierze się zmęczą i w końcu odmówią wykonywania rozkazów. Jak zjedzą wszystkie zapasy, to spadnie morale. Jak będą głodni – stracą siły. A tych warto mieć dużo, bo na trasie marszu czeka sporo nieprzyjemnych niespodzianek. A to snajperzy Vietcongu, a to zasadzka urządzona przez wrogi patrol ukryty w ryżowisku, który trzeba po prostu zgnieść brutalną siłą ognia (i rzucanych granatów), a to walka wręcz, a to miny... Czasem natykacie się na cywili o nieruchomych twarzach bez żadnego wyrazu. Nigdy nie wiesz, czy wróg to, czy przyjaciel. Podzielą się żywnością? A może nie wdawać się w pogaduszki i po prostu zabrać im ją siłą? A może ich zabić, by nie zaalarmowali nieprzyjaciela o waszym istnieniu? Podejmij decyzję, dowódco. I wybieraj mądrze, bo odpowiadasz za życie sześciu ludzi, którzy wierzą, że wiesz, co robisz. Tyle że czasem nie ma dobrych wyborów...

I to nic, że to prawie wszystko „leci" na skryptach i statycznych screenach, że tak naprawdę niemal cała gra to zbiór prostych sekwencji zręcznościowych, że rozmowy z ludźmi można ograniczyć do wpisywania „słów kluczowych" (food, ammo, Vietcong itd.). Nie wiem, na czym to polega, ale tutaj czujesz całym sobą parujące i śmierdzące powietrze w dżungli, przeżywasz prawdziwą złość i przygnębienie, gdy tracisz kogoś ze swych ludzi. Nie wiem, jak to uzyskano, ale wiem, że działa. **Ty grasz w Lost Patrol, ale Lost Patrol też gra – na twych emocjach.**

FUGAZI!(*)

To, co pozostaje w pamięci po latach, to niesamowicie klimatyczna muzyka (oryginał na Amigę: bit.ly/2aW5ZSP oraz jej współczesny remake: bit.ly/2rnT8m5), burozielona paleta kolorów (i cóż, że ich niewiele na ekranie, jakby się przyjrzeć dokładniej), krótkie digitalizowane wstawki filmowe. Ale przede wszystkim to przygnębiające uczucie porażki, nawet gdy szczęśliwie doprowadziłeś swych zmordowanych do cna ludzi do „domu" i widzisz triumfalnie powiewający amerykański sztandar. Jeśli chcesz zrozumieć, dlaczego wojna rani nawet tych, którzy pozornie wracają z niej cali i zdrowi – odpal Lost Patrol. **To taki ówczesny Spec Ops: The Line.** Ostrzegam lojalnie, że granie może trochę – z różnych powodów – boleć.

PS: Szkaradną wersję na PC odradzam. Lepiej już zagrać na emulatorze Amigi. Screeny pochodzą oczywiście z Jedynie Słusznej Wersji. □



Czy wiesz, że...

Pierwotnie LP miał być sequelem gry Platoon (gradaptacji słynnego filmu) i roboczo nazywał się Platoon II. Miał zawierać m.in. sekwencję walki w klaustrofobicznie ciasnym tunelu, wykopanym przez Vietcong, ale ostatecznie z niej zrezygnowano. (Reliktem tego pomysłu jest wejście do owego tunelu, które możemy odkryć w jednej z wiosek).

(*) SNAFU – „Situation Normal, All Fucked Up"; FUGAZI – „Fouled Up, Got Ambushed, Zipped In" – fachowe wojskowe wyrażenia, popularne w czasach wojny wietnamskiej. Jeśli leżysz na polu minowym, grzmoci w ciebie wroga artyleria, od frontu naciera dużo liczniejszy nieprzyjaciel, a z nieba leje się na łeb płonący napalm (bo naszym lotnikom troszkę nie wyszło precyzyjne bombardowanie), to wtedy właśnie jest FUGAZI. „Fugazi" to także tytuł doskonałej płyty zespołu Marillion, grającego neoprogresywnego rocka. Polecam. :)

eprasa.pl 247e40472a

#NEED FOR SPEED: SPECIAL EDITION



W pierwszym Need for Speedzie niszczyliśmy znaki drogowe na długo przed tym, jak stało się to modne!



Szeroka droga Rusty Springs, fotorealistyczny kokpit auta – to jest definicja wolności à la 1996!

„Lambordżini" i ja

Gdy usłyszałem, że ostatni Need for Speed miał „wrócić do korzeni", serce mi szybciej zabiło, bo od razu wyobraziłem sobie jazdę lamborghini diablo 330 km/h po pustynnych drogach Rusty Springs. Mój zawód był kolosalny. ■ MQc

Producent: EA Canada
Premiera: 1996
Platforma: PC
Gatunek: wyścigi
Jak zagrać: legalnie? Chyba tylko szukać na pchlich targach

Przy okazji powrotu do marki NfS Electronic Arts chyba zapomniało, co to znaczy „korzenie". Drodzy marketingowcy: korzeń to takie coś pod ziemią, na samym dole drzewa, można powiedzieć, że to taki jego początek. A mówienie o korzeniach i próba wskrzeszania Undergrounda to jakby ktoś z Activision powiedział, że czas na powrót do początków, czyli Modern Warfare 2. Żeby nie było: nie mam nic (wliczając w to pociąg) do NfS: Underground, ale to gra z 1996 roku, czyli Need for Speed: Special Edition wydana na PC, będzie chyba na zawsze jedną z trzech(*) moich ulubionych samochodówek.

> W tym NfS pojawiły się kokpity, z których później na długi czas zrezygnowano.

Moja miłość do pierwszego Need for Speeda bierze się z dwóch powodów. Po pierwsze: to była naprawdę wspaniała gra. Po drugie: to była jedna z pierwszych gier, w jakie grałem na swoim komputerze osobistym. Wybaczcie więc moje dalekie od obiektywizmu wspomnienia, które wiążą się przede wszystkim z cudownym uczuciem wolności, swobody, jeżdżenia bez celu po pięknych szerokich drogach z fotorealistyczną grafiką. No ale cóż poradzić – w 1996 roku należałem do prawdziwej PC Master Race mogącej się szczycić procesorem taktowanym zegarem 133 MHz. Dość jednak o mnie. Wsiądźmy ponownie do lamborghini diablo (wówczas oczywiście niepoprawnie przeze mnie wymawianym jako „lambordżini"). Tryb gry? Było kilka, ale bez żadnych fabuł i innych bezsensownych przeszkadzaczy. Żeby osiągnąć maksymalną prędkość, trzeba było wybrać time trial i mapę City, na której znajdowała się najdłuższa prosta – tylko tam można się było rozpędzić do niebotycznej prędkości 202,4 mph.

Rdza się go nie ima!

Pierwszy Need for Speed wyszedł w schyłkowym czasie, jeśli chodzi o grafikę pseudo-3D. W przededniu pojawienia się akceleratorów, które rewolucjonizowały zabawę. Z jednej strony bardzo poprawiały oprawę, z drugiej – miały ogromne ograniczenia, bo w ogóle nie pozwalały na wyświetlanie grafiki dwuwymiarowej. Oznaczało to, że to właśnie w pierwszej części NfS pojawiły się kokpity, z których później na długi czas zrezygnowano – bo o ile wyświetlenie tu i ówdzie animowanego „fotorealistycznego" obrazu wnętrza auta nie było żadnym problemem dla mocy obliczeniowej ówczesnych maszyn, o tyle wygenerowanie tego samego w 3D nie wchodziło w grę. Dlatego **pierwszy NfS świetnie przetrwał próbę czasu.**



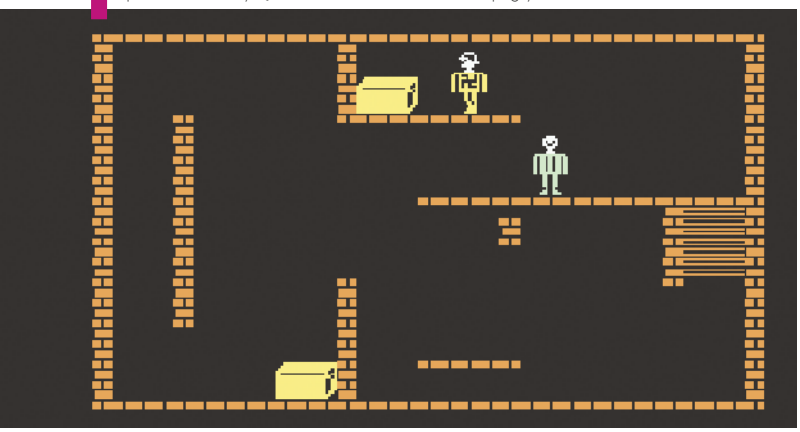
Poziom designu menu był niewiele lepszy niż coś, co dziś amatorzy robią w Paincie.

Gra jest kolorowa i bardzo klimatyczna. Do dziś można docenić ruszające się wskazówki zegarów czy przydatne lusterko wsteczne. Tras nie było może wiele, ale każda miała zdecydowanie inny klimat, różniły się też warunkami i otwartością – były tam i klasyczne pętle, i odcinki. Już w pierwszej części pojawiły się dwa elementy, z których seria słynęła: wprowadzający nieco chaosu ruch uliczny i ścigająca graczy policja. Marzę o tym, by Electronic Arts naprawdę wróciło do korzeni i zrobiło remake „jedynki". A ja znów zasiądę przed klawiaturą, wybiorę lamborghini diablo, wyjadę na Rusty Springs i będę się zastanawiał, czy na tym najostrzejszym zakręcie bardziej opłaca się puścić gaz, użyć hamulca, a może jednak przywalić w bandę? □

(*) Dla zainteresowanych: do tego grona zaliczam jeszcze Need for Speed: Porsche i Test Drive Unlimited.

eprasa.pl 247e40472a

Tips: ten ze swastyką na klacie to Niemiec! :) Wersja gry z Commodore'a 64.





Ekran tytułowy z portu na C64 (stąd „1983" na screenie, bo wtedy dopiero dokonano konwersji).

Castle Alone

Prawdopodobnie to pierwsza skradanka w historii gier. A na 100% inspiracja dla ludzi z id Software, gdy tworzyli swego kultowego Wolfensteina 3D. Zbieżność nazwy i realiów absolutnie nie jest tu dziełem przypadku. *Ramzes XIII*

Producent: Muse Software
Premiera: 1981
Platformy: Apple II, Atari 800/XL/XE, C64, PC
Gatunek: skradanka
Jak zagrać: skroc.pl/8bc99 (wersja online)

Tytuł ukazał się nie dość, że w zamierzchłych czasach (1981), to jeszcze na praktycznie nieznany u nas, a popularny w USA komputer Apple II (maks. 48 kB pamięci, procesor taktowany zegarem 1 MHz i rozdzielczość ekranu maks. 280 x 192). Dopiero kilka lat później powstały jego wersje na Atari, C64 i PC.

Brzmi jakoś znajomo?

Jako anonimowy żołnierz aliancki trafiasz do lochów tytułowego nazistowskiego zamczyska. Grę zaczynasz z trupem strażnika u swych stóp i ściskając w garści zdobyczny pistolet. Przed tobą pięć pięter i 60 komnat kamiennej fortecy, pełnej wehrmachtowców i SS-manów. Cel gry? Oczywiście nawiać z tego miejsca, przy okazji wykradając plany dużej operacji wojskowej.

Castle Wolfenstein jest prototypową skradanką, gdzie by wygrać, należy unikać starć z przeciwnikiem, przemykać się za plecami wartowników, strzelać rzadko, a celnie. Każdy wystrzał może bowiem zaalarmować pobliskich żołnierzy, w dodatku elita, SS-mani, noszą kamizelki kuloodporne. Możesz co prawda podjąć próbę ucieczki, ale goście z błyskawicami na mundurach nie boją się pościgów. Zwykłych żołnierzy da się natomiast sterroryzować – wystarczy podejść do takiego z wymierzoną bronią, a podda się, pozwalając się przeszukać. Ale nawet wtedy trzeba liczyć się z tym, że w każdej chwili do pomieszczenia może wpaść jakiś mniej pacyfistycznie nastawiony szkop. Dumm gelaufen!

Drogi pamiętniczku...

Sam spryt to za mało. I tu znów Castle Wolfenstein zaskakuje, tym razem swoją interaktywnością. Podczas zwiedzania kolejnych komnat zamku znajdziesz zamknięte skrzynie – by je otworzyć, potrzebny jest czas, od 10 do 255 sekund (musisz to cierpliwie odczekać przy skrzyni). Oczywiście w tym czasie żołnierze w najlepsze patrolują zamek, więc trzeba być uważnym. Kiedy jednak uda ci się już ów miniaturowy sezam otworzyć, możesz znaleźć różne „przydaśki" – oprócz amunicji do pistoletu i granatów leżeć tam mogą m.in. sznaps, kiełbasa czy kapusta kiszona (!). Można też natrafić na niemiecki mundur, założyć go i bezpiecznie przemieszczać się po zamku, okazując stosowne dokumenty czujnym wartownikom. Ale uwaga, elitarni SS-mani psują zabawę, bo zwykle nie dają się nabrać na przebieranki. A co powiesz na... pamiętniki Ewy Braun?

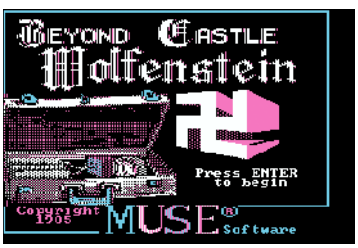
Wspomniana interakcja może prowadzić do (tragi)komicznych zdarzeń – potraktowanie granatem skrzyni, w której leży więcej materiałów wybuchowych, wysadza cały zamek (game over!), a wypicie wódki obniża na jakiś czas celność bohatera. Co ciekawe, da się też wysadzać granatami ściany pomieszczeń – niestety w ten sposób nie można stworzyć sobie drogi ucieczki do następnej komnaty. Kolejnym wartym uwagi elementem Castle Wolfenstein jest synteza mowy – wartownicy wrzeszczą „achtung!", „halt!" i „schweinhund!", choć jakość dźwięku, oględnie mówiąc, nie poraża.

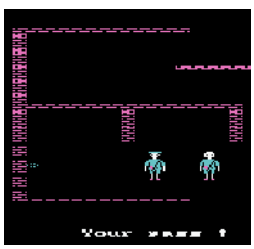
Chodź do tatusia!

Sterowanie grą nie jest intuicyjne – bohater po wprawieniu w ruch samodzielnie podąża w wyznaczonym kierunku i żeby go zatrzymać, trzeba nacisnąć klawisz (inny niż ten, którym go poruszyliśmy). A kolizja ze ścianą wprawia go w kilkusekundowy stupor (jest wtedy bezbronny). Grafika wygląda jak we wszystkich grach komputerowych z początku lat 80. Czyli tak biednie, że aż chce się ją przytulić i pocieszyć. Ale to przecież urok retrogamingu... □



Twórca Castle Wolfenstein – RIP Silas S. Warner (1949–2004), bardzo zdolny, ekscentryczny programista.





Ciąg dalszy nastąpił

Castle Wolfenstein doczekał się sequela – Beyond Castle Wolfenstein – w którym jeszcze podkręcono poziom trudności i dodano garść nowalijek. Tym razem fabuła opiera się na zamachu z 20 lipca 1944, kiedy podjęto próbę zabicia Hitlera w kwaterze Wilczy Szaniec. Nowości w rozgrywce to m.in. szafki z szyframi, które trzeba złamać, by dostać się do zawartości; system zdrowia (w oryginale o tym, czy kula zabiła gracza, decydował przypadek); możliwość przekupywania strażników i otrzymywania w ten sposób podpowiedzi; przenoszenie zwłok i chowanie ich; nóż jako oręż itd.

eprasa.pl 247e40472a



Bądź jak Indy!

Był koniec lat 80. i jeszcze nam się nie śniły ani Doom, ani nawet Wolfenstein 3D. Na szczęście nasze ośmiobitowce też pozwalały bawić się w trzech wymiarach. ■ *Bartłomiej Kluska*

Producent: Incentive Software
Premiera: 1988
Platformy: Amstrad CPC, C64, ZX Spectrum, Amiga, Atari ST, PC
Gatunek: FPP/akcja
Jak zagrać: na PC spod DosBoksa albo spod emulatora jakiegoś 8-bitowca

Brytyjska firma Incentive Software, którą spectrumowcy mogą pamiętać z gry Splat!, opracowała wówczas silnik graficzny Freescape – udowadniający, że ówczesne komputery, nawet te ośmiobitowe, znakomicie nadają się do gier z widokiem z oczu gracza! Developerzy wykorzystali swój engine w grach Driller (1987) i Dark Side (1988) – produkcjach logiczno-zręcznościowych osadzonych w kosmosie. Efekt trójwymiaru osiągnięto dzięki wyświetlaniu

> Masz dwie godziny czasu rzeczywistego, by ocalić świat. Nie zwlekaj!

na ekranie rozmaitych brył 3D, a **jedynym mankamentem silnika była ślamazarność działania** – grafika była wyświetlana z prędkością mniej więcej... jednej klatki na sekundę(*). (Oczywiście na Amidze, ST i PC grało się płynniej). Nic zatem dziwnego, że nawet przejście krótkiego korytarza kosmicznej bazy mogło trwać dobrych kilka minut. No ale trójwymiarowe krajobrazy, jakich Commodore czy Spectrum nie widziały nigdy wcześniej, warte były czekania, a możliwość niemal nieskrępowanego poruszania się po planszach, w tym patrzenia w górę i w dół, wynagradzały opieszałość rozgrywki.



Carry on!

Tymczasem twórcy Drillera postanowili opuścić kosmiczne dekoracje i przenieść akcję kolejnego swojego trójwymiarowego przeboju w lata 30. XX wieku – erę Indiany Jonesa. Bohaterem Total Eclipse był archeolog, który odkrył istnienie starożytnej egipskiej klątwy – tytułowego całkowitego zaćmienia słońca, które skończyć się miało zniszczeniem Ziemi. Wybrał się więc do Egiptu, by we wnętrzu piramidy powstrzymać klątwę i ocalić planetę. Oczywiście w tym momencie do akcji wkracza gracz.

Dwie godziny do zagłady

Gra w wersji na Commodore 64, w którą grałem, jest piekielnie wciągająca (piramidy! ratowanie świata! widok z oczu gracza!). Oczywiście autorzy nie rozwiązali, bo nie mogli, problemów z marnym tempem rozgrywki, więc Total Eclipse uczy cierpliwości, ale czekając na wyświetlenie kolejnych klatek animacji, można np. rysować mapę, zwłaszcza że labirynt jest wielopoziomowy (ze schodami i balkonikami), co potęguje uczucie zagubienia. Warto jeszcze wspomnieć o innowacjach takich jakich kucanie, patrzenie pod różnym kątem czy regulacja długości kroku... lecz koniec końców najlepszy i tak jest tu klimat zabawy. W Total Eclipse nawet dziś **poczujecie się jak w filmach z Indianą Jonesem! Co prawda nie nastawiajcie się na galopującą akcję** – głównie się tu zbiera przedmioty i klucze otwierające drzwi. Musicie też dbać o zapas wody. Po drodze uważajcie na pułapki i natrętne mumie, które należy odstrzeliwać. Przydaje się tu latarka (uwaga na wyczerpującą się baterię!). Z filmem grę łączy za to... czas trwania. Macie dwie godziny czasu rzeczywistego – a potem nadejdzie koniec. Zatem zanućcie sobie „marsz archeologów"... i zbawiajcie świat. To się nigdy nie nudzi. □



Tak gra wyglądała na C64...

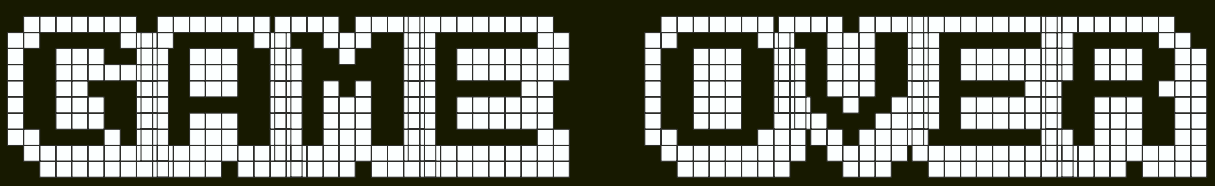

...a tak na szesnastobitowym Atari ST.

(*) Na szczęście na emulatorze można podkręcić tempo rozgrywki.

Warto wiedzieć

Total Eclipse szybko dorobiło się sequela (The Sphinx Jinx). Na silniku Freescape powstały jeszcze dwie części gry Castle Master (1990), przenoszące rozgrywkę do średniowiecznego zamku, ale pozostawiające ogólną koncepcję zabawy niezmienioną. Incentive Software podbiło również rynek programem 3D Construction Kit (1991, druga część – 1992), umożliwiającym nawet programistycznym laikom tworzenie gier w 3D (nowe tytuły powstają do dzisiaj!).

eprasa.pl 247e40472a



continue? 9

BUY RETRO #3

NO

eprasa.pl 247e404728


KOPNIJ
MNIE
EB