CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

116 STRON!

WYDANIE SPECJALNE
cena: 30 zł, w tym 8% VAT
NUMER #6 (01/2024)

PUBLICYSTYKA

- Gambler – historia
- 40 lat Amstrada CPC
- PlayStation 2
- Mortal Kombat
- Ekrany ładowania
- Emulujemy CRT
- Demoscena – komputerowa subkultura

VARIA(CJE)

- Szachista – robot z XVIII wieku
- Terminator w krainie popkultury
- RoboCop – filmy
- Ghost in the Shell – gry, anime, manga
- Marcin Borkowski – wywiad
- Fantastyka retro

REPLAY

- Max Payne
- Blade Runner
- Deus Ex: Bunt ludzkości
- Sensible Soccer
- Halo: Combat Evolved
- Knights and Merchants
- Oni

grand theft auto

satyra na Amerykę

ISSN 1426-2916 INDEX 379166
9 771426 291419 02

eprasa.pl 29b6fa746

CD-ACTION GOTHIC & CD-ACTION HEROES

PONAD 100 STRON

POŚWIĘCONYCH KULTOWYM GROM

- WYWIADY Z TWÓRCAMI
- EKSKLUZYWNE MATERIAŁY
- DZIEJE STUDIÓW STOJĄCYCH ZA KLASYCZNYMI TYTUŁAMI
- PRZEGLĄDY NAJLEPSZYCH MODÓW

KUPISZ WYŁĄCZNIE NA SKLEP.CDACTION.PL ORAZ W NASZYM SKLEPIE NA ALLEGRO.

eprasa.pl 29b6fa3746

CD-ACTION RETRO

#6 (1/2024)

WE'RE BACK!

Prawda, że szybko minęło to pół roku? I oto przed wami nowe, już szóste Retro. Tytuł wstępniaka nawiązuje do słynnego „I'll be back" wygłoszonego przez Arnolda. Nie bez przyczyny, bo **nieoficjalnym motywem przewodnim tego numeru są roboty i cyborgi z filmów oraz gier.** Wiecie, Terminator, RoboCop, Master Chief, takoż Adam Jensen, Major(ka?) Motoko Kusanagi itd. Co oczywiście nie oznacza, że zdominują ten numer. Ale ich obecność będzie wyczuwalna, szczególnie w dziale Varia(cje).

Na 116 stronach jak zawsze sporo soczystego mięsa (albo grillowanego tofu w wersji dla wegetarian). W Publicystyce historia narodzin Mortal Kombat i ewolucji microsoftowskiego Flight Simulator, dokończenie tekstu o wielkim kryzysie branży, dzieje kultowego Gamblera oraz opowieść o tym, jak LucasArts na własne życzenie spaprało gry edukacyjne osadzone w uniwersum Star Wars i zarżnęło tym samym kurę znoszącą złote jaja. Znajdziecie tam też nietypowe spojrzenie na cykl GTA. Najstarsi czytelnicy otrą łezkę, przypominając sobie wymierające już dziś ekrany ładowania. Dla fanów retro sprzętu opowieści o PS2 i ośmiobitowym Amstradzie oraz test nowej retro konsoli. Publikujemy również poradnik, jak na monitorach LCD uzyskać wrażenie, że gramy na CRT, przedstawiamy wam pewną komputerową subkulturę... i tak dalej.

W Recenzjach też się dzieje, ale nie będę tu wyliczał kolejnych tytułów, bo zwyczajnie jest ich za dużo. Rzecz jasna zachęcam do lektury tych stron „jak leci". Bo jak mawiają mędrcy, każda dobra opowieść jest godna wysłuchania. A złych tu nie ma. (Fani gier cRPG mogą czuć się lekko zawiedzeni, że w tym numerze coś nie za wiele tytułów z ich ulubionego gatunku. Lecz nic nie dzieje się bez powodu i będzie to wam wynagrodzone w kolejnym Retro).

W Varia(cjach) przemierzamy filmowo-gamingowe uniwersum Terminatora, przypominamy sobie żywot RoboCopa i godne uwagi stare filmy z robotami/cyborgami w roli głównej. Mamy też Retro fantastykę oraz duży wywiad z Marcinem „Borkiem" Borkowskim, którego chyba tu przedstawiać nikomu nie muszę. Znajdziecie tam też ciekawostkę – historię o XVIII-wiecznym robocie grającym w szachy. Jest i miejsce na Re(tro)Akcje czytelników. No dobra, ReAkcję. Jedną. Ale za to długą i dość kontrowersyjną. Gdy będzie ich więcej, to dział się rozrośnie, że tak aluzyjnie powiem – bo **tradycyjnie proszę o feedback**. Piszcie i mówcie, co się w Retro podoba, czego chcecie więcej, a co warto zmienić lub wywalić. To przecież pismo dla was.

Zachęcam też do współtworzenia Retro – ślijcie swe teksty na **retro@cdaction.pl**, możecie też spotkać mnie (i sporą fajną społeczność) na FB, na grupie **CD-Action Retro.** Oczywiście za każdy wydrukowany na łamach Retro tekst płacimy honorarium autorskie, identyczne z tym, które otrzymują nasi stali autorzy. A muszę powiedzieć, że w każdym numerze pojawiają się na łamach naszego pisma ci, którzy już posłuchali tego apelu…

I jak mawia RoboCop: thanks for your cooperation. Do zobaczenia jesienią!

Smuggler

Errata: aż dziwne, ale tym razem nie ma zupełnie *niczego*, co trzeba sprostowywać i naprostowywać. I bardzo, kurna, dobrze!

SPRAWDŹ NASZĄ GRUPĘ NA FACEBOOKU: CD-ACTION RETRO

MobyGames

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

eprasa.pl 29b6fa3746

CD-ACTION

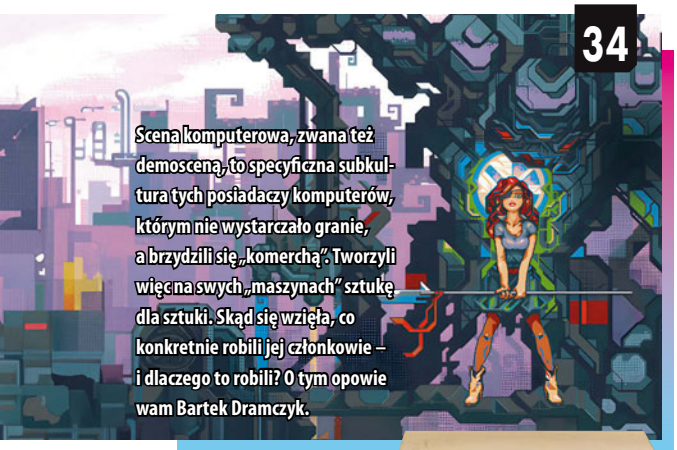
RETRO #6 (1/2024)

30

Czy patrzyliście kiedyś na cykl GTA jako rodzaj satyry na USA, na ich fobie i mity założycielskie? ...Nie? To teraz dzięki DaeLowi będziecie mieli ku temu okazję.

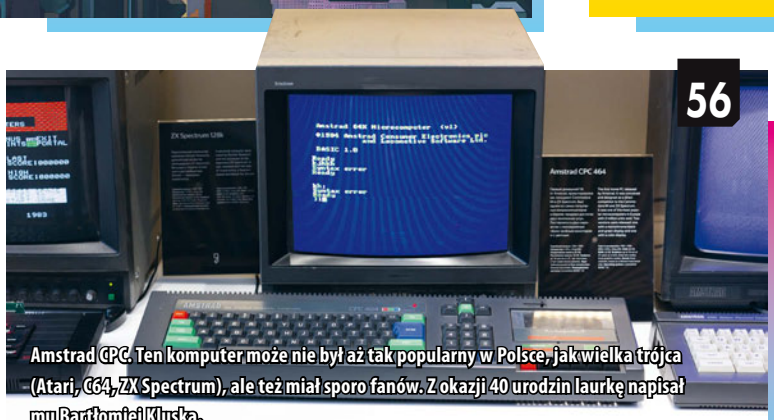
38

„Żółte strony", szaleństwa DTP, kontrowersyjne – i to jak! – felietony Randalla czy Dr. DeStroyera plus wysoki poziom tekstów... Skąd się wziął Gambler i dlaczego upadł, wyjaśni wam Marek Czajor.



34

Scena komputerowa, zwana też demosceną, to specyficzna subkultura tych posiadaczy komputerów, którym nie wystarczało granie, a brzydzili się „komerchą". Tworzyli więc na swych „maszynach" sztukę dla sztuki. Skąd się wzięła, co konkretnie robili jej członkowie – i dlaczego to robili? O tym opowie wam Bartek Dramczyk.



56

Amstrad CPC. Ten komputer może nie był aż tak popularny w Polsce, jak wielka trójca (Atari, C64, ZX Spectrum), ale też miał sporo fanów. Z okazji 40 urodzin laurkę napisał mu Bartłomiej Kluska.

76

Skoro na kolejną część Deus Eksa raczej nie ma co liczyć, to chociaż powspominajmy jego trzecią odsłonę, Bunt ludzkości. Przypomi wam ją Maciej Bachorski.

CD-ACTION

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

REDAKTOR PROWADZĄCY RETRO: Smuggler
REDAKTOR NACZELNY: Dawid Bojarski
ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik
REDAKTOR NACZELNY CZASOPISM: Witold Tłuchowski
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Hubert Pomykała, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel
WSPÓŁPRACOWNICY: Maciej Bachorski, Dawid Biel, „bolo", Maciej Bucholc, Marek Czajor, Bartek Dramczyk, Izabela Durma, Rafał Fluderski, Arkadiusz Gołka, Krzysztof Hasiński, Andrzej Kaczmarczyk, Krzysztof Kępski, Michał Klekowicki, Bartłomiej Kluska, Łukasz Morawski, Bartłomiej Nagórski, Joanna Pamięta-Borkowska, Sebastian Pyka, Paweł Raban, Marcin Skwark, Aleksy Uchański, Michał Wolski, Rafał Wyrzykowski
KOREKTOR: Szymon Cisicki

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

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

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Katarzyna Kopeć

eprasa.pl 29b6fa3746

SPIS TREŚCI

Blade Runner – jedna z najlepszych przygodówek w historii – do tego poniekąd dziejąca się w czasie rzeczywistym! Zainteresowanych zapraszamy do dość niekonwencjonalnej recenzji Michała Klekowickiego.

Terminator w świecie popkultury. Historię elektronicznego mordercy oraz filmy i gry z jego udziałem przedstawi wam Maciej Bachorski.

Wieloletni redaktor Top Secret, Marcin „Borek" Borkowski, przepytywany przez wieloletniego redaktora naczelnego CDA, czyli MacAbrę. Bardziej retro już chyba być nie może!

006 Kalendarium i retro newsy
010 W co warto zagrać?

C:\PUBLICYSTYKA_

012 Polskie gry 2023 – podsumowanie roku
014 Krótka historia Mortal Kombat
018 Wysokie loty Microsoft Flight Simulator
021 Felieton: Nieoczekiwane korzyści z bycia dziadersem
022 Game over, man! (część 2)
028 Krótko o ekranach ładowania
030 GTA – Serce Ameryki
034 Cyfrowa subkultura z odrobiną nostalgii
038 Gambler – miesięcznik elektronicznych szulerów
044 Ucz się z Lucasem
046 PS2: simply the best
053 Atari The 400 Mini – test
054 Prawie jak na CRT
056 Amstrad CPC – dziarski czterdziestoletni

C:\REPLAY_

062 Bionic Commando (1988)
063 Bionic Commando (2009)
064 Full Spectrum Warrior
066 Halo: Combat Evolved
068 Walker
069 Spy vs. Spy
070 Max Payne
072 Red Faction
074 Star Wars: Yoda Stories
075 Heart of Darkness
076 Deus Ex: Bunt ludzkości
078 Blade Runner
080 Kick Master
081 RoboCop 2
082 Shogo: Mobile Armor Division
084 Oni
086 Knights and Merchants
088 The Punisher
090 Sensible Soccer
091 Sensible World of Soccer

C:\VARIA(CJE)_

092 Szachista. „Robot" z XVIII wieku
094 Terminator w popkulturze
102 RoboCop – człowiek z żelaza
104 Ghost in the Shell: sztuka ekranizacji
105 Ghost in the Shell: sztuka egranizacji
106 Retro kultura
108 Wywiad z Marcinem „Borkiem" Borkowskim
112 Fantastyka retro
114 Re(tro)Akcje

youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

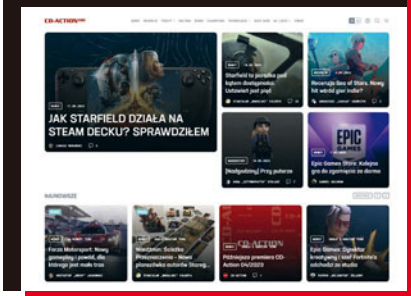
SKLEP.CDACTION.PL

ZNAJDZIESZ TU ARCHIWALNE WYDANIA RETRO I CD-ACTION, OFERTY PRENUMERATY CD-ACTION ORAZ WSZELKIE NOWOŚCI, JAKIE WPROWADZAMY DO SPRZEDAŻY.

ODWIEDŹ TEŻ NASZĄ STRONĘ!

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

CDACTION.PL



gamingtech esportsmedia

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

eprasa.pl 29b6fa3746

KALENDARIUM

STYCZEŃ

35 lat temu, 27 stycznia 1989 roku, do salonów arcade trafiła wyśmienita „chodzona" bijatyka Golden Axe. Do dziś grywalna!

25 lat temu, 29 stycznia 1999 roku, mogliśmy już zagrywać się przy Worms Armageddon, grze tak dobrej, że wszystkie jej sequele wydają się w sumie niepotrzebne.

25 lat temu, 21 stycznia 1999 roku, zadebiutowała seria Super Smash Bros. I na zawsze przeobraziła domówki.

20 lat temu, 21 stycznia 2004 roku, doszło do katastrofy nazywanej też czasem premierą Drivera 3. Podważyła ona zaufanie nie tylko do wydawcy, czyli Atari, ale również wiarygodność kilku istotnych periodyków i serwisów gamingowych, w których produkcja otrzymała bardzo przychylne recenzje.

LUTY

40 lat temu, 17 lutego 1984 roku, wszyscy zaczęli się boksować. Wyszedł bowiem Punch-Out!!.

35 lat temu, w lutym 1989 roku, Will Wright stworzył SimCity. Gra nauczyła nas podstaw urbanistyki i dała początek dziesiątkom innych simów.

30 lat temu, 23 lutego 1994 roku, doskonały Super Street Fighter II Turbo powtórzył sukces poprzednich wersji SF2, podbijając salony gier. Hadouken!

25 lat temu, 23 lutego 1999 roku, byliśmy jak dzieci we mgle, wędrując przez Silent Hill w jednej z najbardziej przerażających gier wideo, jakie kiedykolwiek wydano.

KRÓLESTWO ZA KONIA!

Cinemaware sprzedane. Legendarne studio, które tytułami takimi jak Defender of the Crown, Rocket Ranger czy It Came from the Desert jako jedne z pierwszych pokazało, że gry mogą być przygodą równie atrakcyjną, jak kinowe blockbustery, zostało zakupione przez developera (i wydawcę zarazem) o nazwie Nordcurrent. Nie jest to pierwszy przypadek, gdy Cinemaware zmienia właściciela, ale tym razem może się z tego faktu urodzić coś ciekawego. Prezeska Nordcurrent wyraziła zainteresowanie remakiem słynnego Defender of the Crown. I choć portfolio wydawcy, przepełnione średniej jakości grami mobilnymi, nie wygląda zbyt zachęcająco, to sam bardzo tej inicjatywie kibicuję.

ROZSĄDNE DLC

W tym roku będziemy świętować 30 rocznicę wydania Sensible World of Soccer (więcej o serii przeczytacie w recenzji w tym numerze). A jak najlepiej świętować tak okrągły jubileusz? Oczywiście rozgrywając serię meczów wraz z modem SWOS 2020. W swej najnowszej odsłonie, dostępnej zarówno dla amigowej, jak i pecetowej wersji gry, oprócz lig i składów zaktualizowanych na sezon 2023/24 mod dodaje tryb szerokoekranowy, obsługę padów oraz... tryb piłki plażowej. No to biegiem na boisko! (*https://sensiblesoccer.de/swos-2020*)

GAME BOY DLA MECHANIKA

Pamiętacie historię o komputerze Commodore 64 używanym jeszcze w 2017 roku w pewnym warsztacie samochodowym w Polsce? Pisaliśmy o tym w trzecim numerze Retro. No to pora na wiadomość jeszcze dziwniejszą. Okazuje się, że w pierwszej dekadzie XXI wieku standardowym narzędziem diagnostycznym w oficjalnych serwisach marki Peugeot był... Game Boy. Ściślej rzecz biorąc, dwa jego modele – Advance i Color – wyposażone w specjalny kartridż z oprogramowaniem oraz kabel umożliwiający podłączenie ich do układu elektrycznego hamulców. Ponoć było to rozwiązanie dużo tańsze od zakupu wyspecjalizowanego PDA. A w przerwie od pracy mechanicy mogli sobie pograć w Pokemony.

TU BYŁEM

Nie ma chyba zakątka naszej planety, którego nie odwiedziłby nieodżałowany Tony Halik. Teraz polski podróżnik pojawi się także na Atari XL/XE, Commodore 64, ZX Spectrum i Amidze, a wszystko za sprawą niewielkiego polskiego studia Monochrome Productions. Tony to ich nowa komnatowa zręcznościówka, oddająca hołd legendzie telewizji. Zgłębimy w niej tajemnice zamku Montezumy. Ale trzeba będzie się mieć na baczności – ruiny pełne są pułapek, węży, latających czaszek i wielu innych przeszkadzajek. Szykuje się gratka dla fanów Tony'ego Halika, Indiany Jonesa i Azteków.

eprasa.pl 29b6fa3746

DUŻA AMIGA

Sukces The A500 Mini (a także wcześniejszych „skonsolizowanych" wersji komputera C64) zachęcił Retro Games Ltd. do pójścia za ciosem. W czwartym kwartale 2024 roku na sklepowe półki trafi pełnowymiarowy emulator Amigi z działającą klawiaturą (a nie jej atrapą jak w wersji Mini). Po nowym produkcie możemy spodziewać się nie tylko rozsądnego rozmiaru, ale również większej biblioteki zainstalowanych gier i programów użytkowych. A to nie wszystko, bo zespół Retro Games zrealizował plan jeszcze jednej premiery. Ale o niej przeczytacie obok.

THE 400 MINI

Nie płaczcie Atarowcy! Również doczekaliście się „skonsolizowanego", miniaturowego emulatora waszego sprzętu. Ale na początek wyłącznie ośmiobitowego – 28 marca na rynek trafiło urządzenie pozwalające pograć w produkcje działające na komputerach serii XE, XL, modelach 400 i 800 oraz konsoli Atari 5200. Jak sama nazwa wskazuje, projekt The 400 Mini został oparty na komputerze Atari 400 (prawdę mówiąc, chyba najbrzydszym z całej ośmiobitowej linii) i – jak przystało na wznowienia od Retro Games – ma wyjścia HDMI oraz USB. W zestawie dostaniemy też nową wersję słynnego dżojstika CX-40, no i 25 gier, a wśród nich tytuły takie jak Berzerk, Boulder Dash, Capture the Flag, Lee, Millipede, Miner 2049er i M.U.L.E. Jeśli wspomniany Lee to Bruce Lee pod zmienionym tytułem, to zaręczam, że dla tej jednej gry warto sprzęt kupić. Zresztą możecie się o tym przekonać, czytając recenzję z czwartego numeru Retro.

UMIERAJĄCE NINTENDO

Wkrótce liczba działających SNES-ów może się gwałtowanie skurczyć. Tak przynajmniej twierdzi FenrisWolfRetro, użytkownik portalu X.com, zawodowo zajmujący się naprawą i modyfikacją retro konsol. Przyczyna? Rosnąca lawinowo liczba awarii trzech chipów – CPU (Ricoh 5A22), PPU1 i PPU2 – oraz brak zamienników. W przypadku procesora najczęściej cierpią wersje rev.A. Szanse na stworzenie legalnych zamienników są niewielkie, chipy powstawały bowiem specjalnie na użytek Nintendo, a topografia tych układów scalonych nadal podlega ochronie prawnej. Niewykluczone jednak, że powstaną ich wersje „nieoficjalne". A do tego czasu... dbajcie o swoje konsole.

„GET TO THE CHOPPA!"

RoboCop i Predator mają wiele wspólnego. Chociażby doskonałe początki swej kinowej przygody i coraz bardziej rozczarowujące sequele. Ale to nie wszystko. Cyborgiczny glina i niebezpieczny (i to przed spożyciem alkoholu) myśliwy występują w tej samej produkcji, grze RoboCop vs Predator, dostępnej na pecety (i to za darmo, choć ja bym kupił za dolara). Zresztą to, na czym można ją odpalić, jest sprawą drugorzędną, bo twórcy próbowali wskrzesić nostalgię za najlepszymi produkcjami z Game Boya. I wyszło naprawdę znakomicie.

NOWA GRA DLA THE A500 MINI

Miniaturowy emulator Amigi, który w zeszłym roku przebojem podbił serca fanów „pięćsetki", doczekał się update'u oprogramowania. W wersji 1.2.1 poprawiono liczne błędy (m.in. brak możliwości używania dwóch kontrolerów w samodzielnie wgranych tytułach w plikach*.adf), a także dodano nową gierkę. Zagramy sobie w Time Bandit, a więc labiryntową strzelankę w stylu słynnego Gauntleta.

KIEŁBASIANE DEMO

Kielbasa Empire, strategia, która od miesięcy rozpala wyobraźnię fanów kiełbasy oraz komputera Commodore 64, doczekała się wersji demo. Można ją ściągnąć w formie pliku *.crt (to obraz kartridża) i odpalić na emulatorze, jeśli nie macie pod ręką ośmiobitowca. O, tutaj: *bit.ly/KielbasaC64*. Powodzenia w budowaniu smakowitego imperium!

eprasa.pl 29b6fa3746

KALENDARIUM

MARZEC

40 lat temu, w marcu 1984 roku, Atari wypuściło Boulder Dasha, pokazując, że przy grze logicznej można się nieźle napocić. W Polsce chyba do dziś niewielu graczy potrafi poprawnie wymawiać pierwszy człon tego tytułu.

30 lat temu, 25 marca 1994 roku, premierę miała pierwsza gra z serii The Elder Scrolls – Arena.

30 lat temu, w marcu 1994 roku, zaatakował nas nieznany wróg w jednej z najlepszych gier taktycznych wszech czasów, w Europie nazwanej UFO: Enemy Unknown, a w Stanach – X-COM: UFO Defense.

30 lat temu, w marcu 1994 roku, wszyscy w salonach arcade wrzeszczeli „Deeeejtona!!!". A wszystko dzięki Daytona USA Segi.

25 lat temu, w marcu 1999 roku, koncern Pepsi próbował zareklamować się za pomocą Pepsimana, gry jednocześnie kiepskiej i... kultowej.

25 lat temu, 16 marca 1999 roku, Sony wydało pierwszego Everquesta, jedną z najpopularniejszych gier MMO z epoki przedWoWowej.

25 lat temu, 22 marca 1999 roku, wszyscy tęskniący za Theme Parkiem dostali pocieszenie w postaci RollerCoaster Tycoona.

25 lat temu, 22 marca 1999 roku, premierę miał następca X-Winga i Tie Fightera – Star Wars: X-Wing Alliance.

KWIECIEŃ

35 lat temu, 25 kwietnia 1989 roku, zadebiutował jeden z najlepszych japońskich beat'em upów, River City Ransom.

35 lat temu, 21 kwietnia 1989 roku, Nintendo rozpoczęło podbój świata Game Boyem. Pomogły w tym takie hity jak Tetris i Super Mario Land.

30 lat temu, w kwietniu 1994 roku, koszykarze z wielkimi głowami na nowo zdefiniowali koszykówkę w NBA Jam. Boomshakalaka!

25 lat temu, 7 kwietnia 1999 roku, mod do Quake'a przeobraził się w pełnoprawną grę na silniku GoldSrc. Team Fortress (nazywany dziś TF Classic). Ha, pamiętacie jakie to wtedy było szaleństwo?

CZAS NA SEGĘ

Sega chyba pozazdrościła Nintendo współpracy z Tag Heuer i postanowiła do spółki z marką Anicorn stworzyć własny zegarek. Za 800 dolarów można nabyć całkiem zgrabny czasomierz o tarczy przypominającej charakterystyczną, okrągłą pokrywę slotu na kartridże szesnastobitowej konsoli. Oczywiście zegarek dostępny jest w dwóch wariantach – Genesis w Ameryce Północnej oraz Mega Drive na pozostałych rynkach. Będzie pasować do trampek z Sonikiem.

LUIGI 64

Kanał Now In Game Channel kilka miesięcy temu opublikował w serwisie YouTube pochodzące z 1995 roku dwudziestominutowe nagranie z japońskich targów Famicom Space World. Co w tym nadzwyczajnego? Otóż przez krótką chwilę uważny widz może dostrzec... działającą na jednej z konsol multiplayerową wersję Mario 64 umożliwiającą grę Luigim! To prawdopodobnie jedyne zachowane świadectwo istnienia tejże gry. I kolejny dowód na niesprawiedliwość wyrządzoną wyższemu z hydraulików przez Nintendo, które projekt skasowało.

eprasa.pl 29b6fa3746

HALF-LIFE

Jak ten czas leci... Wydawało się, że ledwie wczoraj przeklinaliśmy brak zabezpieczeń w placówce Black Mesa, a tu nagle Half-Life'owi stuknęło ćwierć wieku. Z okazji rocznicy Valve postanowiło sprezentować graczom niespodziankę. Half-Life otrzymał darmowe DLC. W jego skład wchodzi wersja demonstracyjna Uplink, a także siedem nowych map multiplayerowych. No i – ma się rozumieć – szereg poprawek i udogodnień. Tylko, panie Gabe, jak tam prace nad trzecią częścią?

„IT BELONGS IN A MUSEUM"

Wystartowało Milanowskie Muzeum Gier i Komputerów, fantastyczna instytucja, której celem jest prezentowanie artefaktów z ostatnich 40 lat komputeryzacji (i gierkizacji!). Muzeum ma już spore zasoby eksponatów, ale darczyńcy są nadal mile widziani. Sam planuję im w najbliższym czasie przekazać Smugglera. Jeśli chcecie wesprzeć muzeum albo po prostu zapoznać się z wystawianą tam kolekcją, koniecznie odwiedźcie ich stronę: ***https://mmgik.org/***.

NOWY REKORD!

Przez wiele lat uważano, że Tetris na konsoli NES ma 29 poziomów i że ostatniego – ze względu na szybkość spadania klocków– nie sposób ukończyć. W 2011 roku okazało się, że można. I że istnieją kolejne levele... A w styczniu 2024 trzynastoletni Willis „Blue Scuti" Gibson jako pierwszy człowiek naprawdę ukończył Tetrisa, docierając do poziomu 157, na którym gra się zawiesza. Moim zdaniem to i tak lepsze zakończenie niż w ME 3.

SOLARNE KONFLIKTY

Czy są tu jacyś fanatycy komputerów Amstrad i ZX Spectrum? Jeśli tak, to mam dla was dobrą wiadomość. Swoją premierę miał niedawno Mandarin 2. To gra umieszczona w uniwersum odrobinę przypominającym świat Gwiezdnych Wojen, z bohaterem, który nosi zbroję przypadkowo zbliżoną wizualnie do pancerza Mandalorianina. A przynajmniej tak prawdopodobnie kazał twórcom powiedzieć prawnik wyspecjalizowany w sprawach z zakresu ochrony własności intelektualnej. Pewne jest jedno – to gratka dla fanów gier platformowych, strzelania w kosmosie i subtelnego balansowania na granicy naruszenia praw autorskich (***bit.ly/MANDO***).

Newsy przygotował DaeL.

WEKTOROWA POTWORNOŚĆ

Doczekaliśmy się premiery rebootu Alone in the Dark. I to samo w sobie warte jest wzmianki, wszak oryginał to jedna z najważniejszych gier w historii survival horroru. Ale z nową grą wiąże się pewna ciekawostka. Nabywcy wersji deluxe otrzymają możliwość wybrania skórek (a w zasadzie całych modeli) swoich postaci opartych na tytule z 1992 roku. Przez „opartych" mam na myśli przeniesionych żywcem, w całej swej niskopoligonowej, nieteksturowanej chwale. Ciekawe, czy widok kanciastych ludzi przerazi potwory.

eprasa.pl 29b6fa3746

NOWE GRY RETRO!

Smuggler

W czasie deszczu dzieci się nudzą. Nawet te z roczników z okolic 1970. I w coś by wtedy pograły... Można, oczywiście, n-ty raz odpalić stare, dobre tytuły. Ale fani retro nie muszą przecież ograniczać się tylko do gier wydanych dekady temu. Prezentuję wam kilka wartych uwagi nowych produkcji utrzymanych w oldskulowej konwencji.

Last Exterminator

Fanom stylizowanych na klasykę FPS-ów mogę polecić nawet cały zestaw takich gier, dostępny na stronie CDA. O tu: **bit.ly/RetroFPS**. Ze wszystkich opisanych tam tytułów najbardziej zauroczył mnie Last Exterminator. Jeśli lubicie klimaty rodem z Duke Nukem 3D, będziecie nim zachwyceni. Nie jest to jednak kopiuj-wklej z tej gry, a dobrze pomyślane rozwinięcie zawartych w niej pomysłów. Na razie udostępniono tylko demo; za darmo to grzech nie skorzystać!

Slayers X

Do puli FPS-ów dorzucę jeszcze od siebie rodzimy Slayers X: Terminal Aftermath: Vengance of the Slayer. Wygląda jak Doom i zapewnia podobnie intensywną rozwałkę. Jeśli zaś idzie o klimat... cóż, po prostu przytoczę jej opis: *„To co... czy nadajeż się na X Slayera?!?... 7 broni, krew i flaki, porąbana muzyka autorstwa Seepage i Z(g)rzeszenia Pyscholi i plansze, na których możesz wysadzić wszystko. no odjazd. zaczołem robić tę grę w liceum w 1998 z kumplem a teraz mam 37 lat, więc jestem dojżały"*. Krótko mówiąc, wcielasz się w X-Slayera, członka elitarnego oddziału. Ich motto brzmi „Pszysięgamy chronić ludzi na ziemi mimo że są gupi i na to nie zasługują" i sugeruje, że **nie będzie to gra nacechowana przesadną powagą**. Tytuł już do kupienia, można też ściągnąć jego demo.

Turbo Overkill

A jeśli skrzyżuje się ideę DN3D z klimatem i grafiką bliższą Cyberpunkowi 2077 niż shooterowi Apogee, to efektem może być Turbo Overkill. Premiera dopiero na wakacje, ale jest już demo. Warto! Tak między nami, grę wydaje właśnie Apogee...

Wizordrum

Jeśli jednak tęsknicie za *naprawdę* oldskulowymi FPS-ami, takimi wyglądającymi jak jeszcze sprzed epoki Dooma, to może zainteresuje was przypominający Catacomb 3-D Wizordrum? Ale niech was nie zmyli ta grafika – kryją się pod nią całkiem współczesne mechanizmy rozgrywki. Produkcja we wczesnym dostępie. „Magią i buzdyganem" oczyszczamy tu świat z Chaosu.

Punch Club 2

Lecz nie samymi FPS-ami człowiek żyje... Pierwsza zasada Punch Club 2 – nie mówimy (za dużo) o tej grze. Stąd nawet jej steamowy opis jest mocno enigmatyczny *„Przyszedłeś tu czytać opis gry i grać w symulator bokserski... i właśnie skończył ci się opis"*. Z recenzjami też jest kłopot, bo są równie krótkie: „można być jak Mike Tyson ale troche mniej czarny". Cóż, jeśli chcecie pograć w **dość nietypowy symulator rozwoju boksera** podany z (czasem przesadnym) przymrużeniem oka, to dobrze trafiliście. Jednak lojalnie uprzedzam, że to dzieło Rosjan.

Triple Double 16-bit

Fanom Sonica (oraz 16-bitowych zręcznościówek/platformówek z konsol i automatów w ogóle) polecam w pełni darmowy hołd dla tego niebieskiego jeżyka o nazwie Triple Double 16-bit. Można pograć na PC, można na telefonach z Androidem. Gra dostępna do pobrania stąd: **bit.ly/Soniczafree**. Sega najwyraźniej nie ma nic przeciwko temu...

eprasa.pl 29b6fa3746

CD-ACTION EXPO

DLA GRACZY I NIE TYLKO

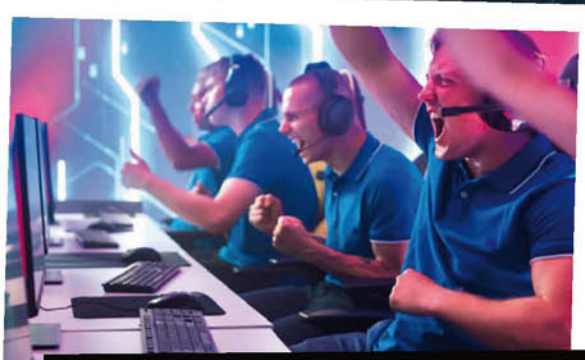
1-2	CZERWCA	2024	ŁÓDŹ
DZIEŃ	MIESIĄC	ROK	MIEJSCE

GDZIE? W ATLAS ARENIE!

CZĘŚĆ ATRAKCJI

POKAZY NAJNOWSZYCH GIER

WIELKA SEKCJA RETRO



TURNIEJE ESPORTOWE

WIOSKA GOTHIC

PARTNERZY:

Łódź Creates | Aquapark FALA | 2009 | 15 LAT RAZEM ATLAS ARENA | 2024 | ORIENTARIUM ZOO ŁÓDŹ

eprasa.pl 29b6fa3746

O roku ów!

Polskie gry 2023, wzloty i nieloty

Aleksy Uchański

W ubiegłym roku premierę miało nie mniej niż dwieście polskich gier, w tym bardzo dużych i zupełnie małych. Niektóre stworzyły zespoły kilkusetosobowe, inne – pojedynczy uzdolnieni producenci. Z wieloma związane były znaczne oczekiwania, a to graczy, a to tzw. rynku. Co do statystycznego wyniku spokojnie można powiedzieć o przewadze rozczarowań. O wiele prościej wymienić nieliczne prawdziwe sukcesy.

WZLOTY

Pośród nich **najjaśniej lśni Phantom Liberty,** dodatek do Cyberpunka 2077, który opowiedział nową, poruszającą historię. Ostatecznie też naprawił i wypolerował do błysku podstawową grę, która w chwili gdy to piszę, notuje na Steamie 92% pozytywnych recenzji. Zaczynała, jak pamiętamy, znacznie, znacznie niżej. Phantom Liberty to triumfalny powrót CD Projektu do ringu, potrzebny dowód, że firma ta nie zapomniała, jak się tworzy magię.

Kolejny godny odnotowania sukces, jakkolwiek z innej kategorii wagowej, to Against the Storm od Eremite Games. Twórcy piszą o sobie, że jest ich pięciu (jakkolwiek wyczytałem, że skład urósł do aż sześciu), robili w przeszłości duże gry, teraz chcą pozostać indie, decyzje podejmują kolektywnie i płacą sobie po równo. Ich gra ma na Steamie oceny przytłaczająco pozytywne (95%), co jest znamionującą dzieło geniuszu rzadkością, a ocen tych jest już blisko 20 000. To rodzaj osiągnięcia, przed którym można się tylko z szacunkiem pokłonić.

Z pewnością sukcesem było Contraband Police – od razu zaznaczę, że maczałem tu palce. Wydana w marcu 2023 gra przekroczyła już sprzedaż 700 000 egzemplarzy, a jej oceny osiągnęły magiczny poziom „przytłaczająco pozytywnych" (95% i więcej), na który wchodzi tylko garstka najwybitniejszych gier. To wszystko stworzył zespół początkowo trzy-, a ostatecznie pięcioosobowy, w pięć lat, za kwotę mniejszą niż dwa miliony złotych. Ja współfinansowałem i wspierałem rozwój projektu, jestem dumny, że znalazłem się w jego napisach. Ukoronowaniem artystycznym była nominacja do Nagród Steam w kategorii „Innovative Gameplay", jedna z dwóch dla polskich dzieł w 2023 roku. Niestety nie wygraliśmy – ciężko wygrać ze... Starfieldem.

Contraband Police przedstawiane jest jako „Papers Please w 3D". Lecz to dużo więcej, gra toczy się w półotwartym świecie i ma mechaniki szukania przemytu, strzelania, jazdy samochodem.

Za ostatni wyraźny sukces należy uznać wydanego w połowie grudnia House Flippera 2, który w kilka dni odpracował znaczny, prawie 10-milionowy budżet. Pełną euforię studzą tu słabnące oceny graczy, ale doświadczona grupa Frozen District będzie tę grę rozwijała przez lata i jestem przekonany, że odwróci trend.

PORAŻKI

O wiele więcej można rozprawiać o rozczarowaniach. Bardzo czekałem na premierę The Invincible, ale **w stosunku do oczekiwań i wielkości budżetu możemy tu mówić o przytłaczającej klęsce.** Gra ma dobre, choć nie rewelacyjne oceny, ale cóż z tego, skoro bardzo niewiele osób chce w nią grać. Oczywiście z zamkniętymi oczyma przyjąłbym 2500

Against the Storm w 2023 triumfująco wyszło z early accessu i cieszy się zasłużoną opinią prawdziwej perły wśród polskich gier.

The Invincible ma wspaniały styl graficzny i wysokie oceny graczy. Komercyjnie okazało się jednak porażką. Rynek gier potrafi być okrutny...

ocen w ciągu trzech miesięcy, ale zrobiłbym to w moim świecie, gdzie tworzymy głównie gry z funduszami około miliona złotych. Tu szacowany przez analityków budżet był 17-krotnie większy... Takiej kwoty ten tytuł nie odpracuje nigdy.

Kolejnym rozczarowaniem był atak na światową czołówkę w wykonaniu doświadczonego CI Games. Gra Lords of the Fallen 2 startowała z pole position jako najczęściej dodawana do listy życzeń pozycja na platformie Steam. Oczekiwania były kolosalne, ale zabrakło jakości – gracze silnie krytykowali grę w momencie wydania. Obecnie sukcesywnie poprawia ona notowania, ale oceny wciąż są tylko na poziomie 62% pozytywnych. To za mało, by osiągnąć prawdziwy sukces. Również tu odpracowanie budżetu stoi pod znakiem zapytania.

Rewelacyjnie przyjęty Ghostrunner po drodze został własnością włoskiego wydawcy pierwszej części, firmy 505, ale grę dalej przygotowali Polacy. I tym razem oceny i jakość się zgadzają, ale liczba graczy rozczarowała. Jeszcze raz wyszło na to, że w naszej branży sequel nie jest ekwiwalentem pewniaka. **A na przykład szczególnie druzgocącej porażki wygląda horror Paranoid,** wydany w grudniu przed Madmind, studio znane z obycia w gatunku i udanych wcześniejszych produkcji. Gra, której budżet firma określiła na 4,8 miliona złotych, ma katastrofalne oceny (38%), a w ciągu krytycznych trzech dni od premiery sprzedano zaledwie niecałe 1500 kopii. Coś takiego bardzo trudno zrozumieć u doświadczonych twórców, ale pokazuje to, jak trudna i niekiedy zaskakująca bywa branża gier.

POLSKA BRANŻA GIER OKIEM BRANŻOWCA.

Lords of the Fallen wielu graczy rozczarowało jakością, a inwestorów - ogromnym kosztem produkcji.

Coś się kończy, coś zaczyna

Entuzjazm wokół polskiego gamedevu zelżał. Indeks WIG Gry w 2023 roku zaliczył spadek, podczas gdy główne indeksy rynkowe rosły. Dziś to inne branże, takie jak biotechnologia lub szeroko pojęte AI, przyciągają uwagę inwestorów. Kolejne wchodzące na publiczny rynek spółki (dobijamy już do blisko 80!) notują spektakularne przeceny pierwszego dnia, czasem sięgające 80%. **Czy to koniec polskich snów o potędze? W żadnym razie.** To raczej koniec pewnego etapu rozwoju, etapu euforii i śmiałych planów, z których wielu nie udało się zrealizować. Mamy jednak dziesiątki firm z poważnym dorobkiem i zapowiedzianymi interesującymi grami. One jeszcze nieraz zachwycą świat.

House Flipper 2 okazał się udaną kontynuacją przebojowej pierwszej części.

JAK OCENIĆ, CZY GRA ODNIOSŁA SUKCES KOMERCYJNY?

Zgrubne oszacowanie przychodów tytułu na Steamie jest relatywnie łatwe. Przyjmijmy, że liczba sprzedanych egzemplarzy to 50 × liczba ocen gry. Jeśli pomnożymy to przez cenę gry w USA (którą łatwo sprawdzić np. w serwisie **steamdb.info**) i podzielimy na pół, otrzymamy szacowany przychód – ilość pieniędzy, która wpłynęła na konto wydawcy. Naturalnie jest tu tyle wariacji, wyjątków i ewentualnych odchyleń, że można by napisać o tym drugi artykuł, ale ta metoda orientacyjnie pozwala powiedzieć, ile gra wypracowała. Oczywiście warto patrzeć na czas, przez który gra jest na rynku. Jeśli ponad dwa lata, to na pewno była wielokrotnie mocno przeceniana, a to wpłynęło na liczbę ocen oraz zmniejszyło przychód z egzemplarza.

Szacowanie zysków z konsol jest bardzo trudne. Ponownie bardzo ogólnie można powiedzieć, że dobrze przeniesiona na konsole gra indie ma szansę podwoić swój przychód ze Steama. Ale znów – wiele gier, zwłaszcza tych większych, często wydawanych na wszystkie platformy jednocześnie, ma lepszą sprzedaż na konsolach. Inne zaś (zwłaszcza gry 2D czy 2,5D) rozchodzą się na tych platformach zazwyczaj słabo, na poziomie 10-20% sprzedaży na Steamie.

Oczywiście ostateczna ocena sukcesu gry zależy od kosztów jej wytworzenia. Jeśli gra pochłonęła milion złotych, to wypracowanie przez nią 10 milionów zysku będzie wspaniałym sukcesem. Co innego, gdy kosztowała 20 milionów...

PS Wiele firm, zwłaszcza giełdowych, raportuje sprzedaż gier w sposób przejrzysty i porównywalny. Inne robią to najmętniej, jak tylko można. Firmy prywatne nie mają obowiązku chwalić się liczbami i zazwyczaj tego nie czynią, jakkolwiek często publikują informacje o przekroczeniu ładnego okrągłego progu sprzedaży, np. miliona egzemplarzy.

Krótka historia pewnego mordobicia

czyli trzy dekady wirtualnej przemocy

Maciej Bachorski

Pomieszczenie pogrążone w półmroku i spowite papierosowym dymem. Gwar rozmów i brzdęk przesypywanych z rąk do rąk żetonów, od którego uszy dzwonią jeszcze długo po powrocie do domu. Niecierpliwie przebierający nogami w oczekiwaniu na swoją kolej adepci wirtualnych przygód – jeszcze jedno życie, jeszcze jedna próba. Oto miejsce, w którym swój czas zazwyczaj spędzali dorastający w latach 90. gracze.

Marketing niewątpliwie dołożył swoje pięć groszy do kontrowersji związanych z grą.

Nic zresztą w tym dziwnego, bo dokładnie w takich niekoniecznie przejmujących się dbałością o przestrzeganie BHP przybytkach czekała na nich prawdziwa skarbnica rozrywki. Był tam Cadillacs and Dinosaurs, swoje miejsca w późniejszym czasie zajmowały Killer Instinct i Metal Slug, ale tak naprawdę już od momentu premiery koronę pośród tytułów przyciągających uwagę bezpardonową dawką przemocy dzierżył ten, który jako jedyny umożliwiał malownicze wyrwanie przeciwnikowi kręgosłupa.

Debiutujący w październiku 1992 roku Mortal Kombat na długi czas **miał stać się papierkiem lakmusowym tego, jak daleko mogą posunąć się twórcy w aspekcie wirtualnego gore**. Już tylko ten fakt przyciągał całe rzesze dokładnie tych, którzy teoretycznie nie powinni być tym zainteresowani. Poza tym **była to piekielnie dobrze pomyślana i w wielu aspektach rewolucyjna gra**. Taka, której wpływ sięgał nie tylko na własne popkulturowe medium i miał przetrwać kolejne trzy dekady.

Na początku było słowo...

...a właściwie cała seria dyskusji, jakie na przełomie lat 80. i 90. odbyła dwójka młodych i ambitnych pracowników Midway (patrz: ramka „Historia alternatywna"). Johna Tobiasa i Eda Boona na pozór łączyło niewiele. Ten pierwszy swoją karierę pierwotnie wiązał z tworzeniem komiksów, a drugi do branży gier wideo trafił po przejęciu Bally Midway przez Williams Manufacturing Company, jego ówczesnego pracodawcę, dla którego zajmował się pinballami. Panowie szybko jednak znaleźli wspólny język, a już wkrótce okazało się, że obaj zainteresowani są zrobieniem wirtualnej bijatyki

KONTROWERSYJNA, JASNE. ALE TEŻ PIEKIELNIE DOBRA.

eprasa.pl 29b6fa3746

Mortal Kombat to przede wszystkim sztuki walki wręcz...

...ale seria od początku lubiła romansować z fantastyką.

Jeden ze sposobów na to, by rodzice pomyśleli, że „ta gra nie jest wcale aż tak brutalna".

jeden na jednego w stylu np. Karate Champ. Pierwszym zadaniem dla dwójki twórców było przekonanie do swojego pomysłu zarządu firmy.

To początkowo wcale nie było rzeczą oczywistą. Pracujące w tym czasie nad przeznaczoną na automaty adaptacją „Terminatora 2" Midway zauważyło potencjał łączenia filmowych licencji z grami i planowało wykorzystać w podobny sposób prawa do wirtualnej wersji „Uniwersalnego żołnierza" z Jeanem-Claude'em Van Damme'em i Dolphem Lundgrenem. O ile taki pomysł niekoniecznie przypadł do gustu Tobiasowi i Boonowi, o tyle możliwość zatrudnienia znającego sztuki walko aktora pobudzała ich wyobraźnię jeszcze bardziej – do tego stopnia, by belgijską gwiazdę „Krwawego sportu" uwzględnić w swoich planach już jako jednego z wojowników. Wszystko to spaliło na panewce, gdy zajmujący się kwestią licencji w Midway Roger Sharpe odbił się od jego agentów. (Ale choć oficjalnie Jean-Claude'a Van Damme'a w grze nie ma, twórcy przemycili jego dość oczywistą parodię w postaci Johnny'ego Cage'a). Wkrótce jednak taki obrót spraw miał projektowi wyjść jedynie na dobre.

Sytuacja w branży uległa diametralnej zmianie wraz z premierą Street Fightera II w 1991 roku. Gra podbijała automaty w błyskawicznym tempie, a Midway utwierdziło się w przekonaniu, że na tego typu produkcjach zdecydowanie można zarobić. Boon i Tobias dostali więc tym samym artystyczną wolność... i niecały rok, by stworzyć coś, co powali na deski ówczesnego króla wirtualnych bijatyk.

HISTORIA ALTERNATYWNA

Choć początki Mortal Kombat zazwyczaj kojarzone są ze współpracą nawiązaną przez Boona i Tobiasa, odtwarzający w grze role Johnny'ego Cage'a, Sub-Zero, Scorpiona i Reptile'a Daniel Pesina przedstawiał nieco inną wersję wydarzeń. W jej myśl pierwszy szkic projektu powstał we współpracy jego samego, jego brata oraz Richa Divizio (odgrywającego Kano), którzy wraz z Johnem Tobiasem usiłowali przekonać Midway do rozpoczęcia prac nad bijatyką z wojownikami ninja. Projekt jednak miał odrzucić m.in. nie kto inny jak... Ed Boon. Cóż, prawda na temat tego, jak wszystko się zaczęło, najwyraźniej zaginęła w pomroce dziejów.

Wszystko wszędzie naraz

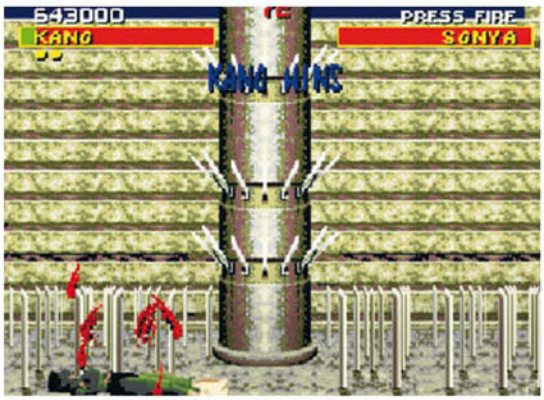
Wspomagani przez Johna Vogela i Dana Fordena twórcy doskonale zdawali sobie sprawę z tego, że kluczem do sukcesu ich pomysłu na tle przełomowej produkcji Capcomu będzie nie to, jak wiele rozwiązań uda się z niej skutecznie zapożyczyć, ale każdy element całkowicie go od niej odróżniający. Postawili więc dokładnie na to, co do tej pory z bijatykami kojarzone było na ostatnim miejscu – opowieść. Ta z kolei inspirowana była całym mnóstwem popkulturowych dokonań w gatunku kina kopanego. „Wielka draka w chińskiej dzielnicy", „Krwawy sport" czy filmy wytwórni Shaw Brothers pokroju „36 komnaty Shaolin" znalazły swoje miejsce w opracowanej przez Boona i Tobiasa wizji świata. **Całość łączyła bezpardonowy realizm z mistycyzmem.** W efekcie każdy z wojowników otrzymał swoją historię, a graczy witało objaśniające główną fabułę wprowadzenie, które można było jeszcze pogłębić, zamawiając opracowany przez Johna Tobiasa komiks. Nawet jeżeli dziś podobny zabieg wywołuje co najwyżej uśmiech politowania, wtedy można było mówić o prawdziwej rewolucji.

Czteroosobowy zespół (patrz: ramka „Prawie jak Troy Baker") pracował również w pocie czoła nad **zupełnie różnym od Street Fightera stylem graficznym produkcji**. Ten opie-

Ten pan dla niektórych graczy był prawdziwą zmorą.

eprasa.pl 29b6fa3746

Krew przeciwników przelewać można było w różnorodnych lokacjach.



Zakończenie pojedynku z wykorzystaniem elementów otoczenia zawsze sprawiało szczególny rodzaj satysfakcji.

Kultowi wojownicy z pierwszej odsłony znaleźli swoje miejsce w serii po dziś dzień.

rał się na rejestrowanej przy pomocy prywatnej kamery Tobiasa choreografii walk prawdziwych aktorów, które później digitalizowano, aby uzyskać najbardziej realistyczny efekt. Już tylko dzięki temu to, co działo się na ekranie, prezentowało się wręcz niepokojąco efektownie... a pikanterii dodawały też zaimplementowane do rozgrywki, określane mianem **fatality, kombinacje pozwalające w niezwykle brutalny sposób odprawić pokonanego rywala na drugą stronę tęczy**. O tym, że krok w kierunku dużej dawki przemocy był słuszny, twórcy przekonali się już w momencie, gdy demo gry zrobiło furorę wśród pracowników studia.

Pozytywny odbiór wersji pokazowej spowodował, że zespół dostał dodatkowe sześć tygodni na doszlifowanie produkcji. W efekcie do grona dostępnej początkowo dla gracza szóstki męskich wojowników dołączono przedstawicielkę płci pięknej w osobie Sonyi Blade. Tuż przed premierą, w sierpniu 1992, do gry zaimplementowano też Reptile'a, ukrytego wojownika. A po godzinach spędzonych nad obmyślaniem tytułu, w trakcie których przewijały się tak nośne nazwy, jak Kumite, Death Blow czy Dragon Attack, ktoś wpadł na pomysł, by widniejące na tablicy z pomysłami słowo Combat zamienić na Kombat. Słynna marka szykowała się więc do oficjalnych narodzin – ale jej „ojcowie" nie oczekiwali nawet części zamieszania, jakie miała wywołać już po premierze.

ABACABB

O tym, że mają do czynienia z rzeczą wyjątkową, zaprawieni w bojach amatorzy automatów zorientowali się całkiem szybko. Od kiedy gra pojawiła się na rynku 8 października 1992 roku, **błyskawicznie zyskiwała popularność.** Mortal Kombat może i nie wynajdywał koła na nowo, jeśli chodzi o turniejowy format rozgrywki, który kazał graczom mierzyć z coraz silniejszymi przeciwnikami, ale wprowadził do gameplayu koncept żonglerki kombosami polegający na wyprowadzaniu serii ciosów utrzymujących przeciwnika w powietrzu. Uwadze miłośników wirtualnej rozrywki nie mogły ujść też wspomniane wcześniej fatality – i choć już na etapie obecności w salonach arcade **dzieło Tobiasa i Boona wywoływało kontrowersje bezpardonową dawką gore,** wyrywane serca i kręgosłupy miały ponownie o sobie przypomnieć, gdy produkcja trafiła pod domowe strzechy. Bynajmniej nie zrobiła tego zresztą po cichu. W promocję do-

PRAWIE JAK TROY BAKER

Do prac nad Mortal Kombat zaangażowano aktorów zaznajomionych ze sztukami walki. Jednak słynne „Get over here!" Scorpiona to nie ich zasługa, ale samego Eda Boona, który w rolę Hanzo Hasashiego wciela się w kolejnych częściach serii do dziś.

eprasa.pl 29b6fa3746

mowej wersji krwawej bijatyki **zainwestowano 10 milionów dolarów,** tworząc kampanię reklamową pokazującą pędzące do sklepów dzieciaki z okrzykiem „Mortal Kombat!!!" na ustach, z wczesną wersją słynnego motywu muzycznego „Techno syndrome" autorstwa The Immortals przygrywającą w tle. Gdy w „Mortal Monday" 13 września 1993 roku za sprawą Acclaim Entertainment gra trafiła wreszcie na sklepowe półki w dwóch milionach egzemplarzy (i zaczęła znikać z nich w ekspresowym tempie), rodzice otworzyli szeroko oczy. Oto bowiem przemoc w stanie czystym nieoczekiwanie zawitała do ich domów.

W zapobiegnięciu mającemu nastąpić wkrótce pospolitemu ruszeniu przeciw szkodliwym treściom w grach nie pomogło nawet to, że świadomi kontrowersji giganci rynku domowych konsol – Sega i Nintendo – postanowili sami ocenzurować grę. Co ciekawe zrobili to na różne sposoby. Wersja przeznaczona na Genesis starała się trzymać oryginału tak wiernie, jak było to możliwe, pozwalając na odblokowanie krwawych efektów za pomocą dobrze wszystkim znanej kombinacji (patrz: tytuł akapitu). **Nintendo i jego SNES z kolei zażądało trwałych zmian w kodzie produkcji** – chociażby krew miała zostać zamieniona na szary pot, a niektóre elementy tła, np. głowy nabite na kolce, całkowicie usunięte. Odmienne rozwiązania jedynie przyczyniły się do dalszego zaostrzenia rywalizacji w branży domowych konsol – dość powiedzieć jednak, że z tarczą w tym przypadku wyszła Sega, wynikami sprzedażowymi swojej wersji gry przebijając Nintendo aż pięciokrotnie.

Obok samej walki swoje umiejętności przetestować było można również w dodatkowych zadaniach.

Wygrany pojedynek to zawsze wielka ulga i ogromna satysfakcja.

Klasyczne fatality w wykonaniu pana Cage'a.

KUP SE AUTOMAT!

Wystarczy wydać jakieś 3300 zł, by móc delektować się graniem w MK na konsoli stylizowanej na automat z salonu gier. Ma wyświetlacz 17-calowy, ponad 123 cm wysokości i waży 35 kg. W przeciwieństwie do oryginału zawiera jeszcze 13 innych gier (Mortal Kombat II, Mortal Kombat 3, Ultimate MK 3, Toobin, Rampage, Joust, Wizard of Wor, Gauntlet, Rootbeer Tapper, Defender, Bubbles, Paperboy, Klax). Dostępna w polskich sklepach!

Mortal Kontrowersje

Podobne działania nijak nie zmieniły tego, że mleko zdążyło się już rozlać, szkody zostały wyrządzone, a panicznie spoglądające w zdeprawowaną przemocą przyszłość masy żądały – nomen omen – krwi. Tym samym pod koniec 1993 roku, wraz z równie niepysznymi Doomem i Night Trap, **gra Midway ostatecznie trafiła na dywanik Kongresu USA**. Prowadzone przez senatorów Joego Liebermana i Herba Kohla przesłuchania miały za wszelką cenę udowodnić, że elektroniczna rozrywka potrzebuje rządowych regulacji. Argumenty podnoszone przez sprowadzonych w roli ekspertów przedstawicieli świata nauki dotyczyły nie tylko przemocy, ale też kwestii seksizmu i rasizmu, jakie miały w produkcjach się znajdować.

W efekcie branża została zmuszona do podjęcia działań mających zapobiegać niekontrolowanemu dostępowi do niedozwolonych treści nieletnim. Lieberman zaproponował ustawę związaną z ratingiem wiekowym gier wideo, która powołałaby nadzorowaną przez rząd komisję do ustanowienia systemu ocen gier wideo, i zagroził, że przepchnie ją przez obie izby, jeśli potentaci dobrowolnie nie zaproponują własnego i ujednoliconego rozwiązania. Mając na względzie możliwe ograniczenie swobody twórczej, producenci samodzielnie ustanowili reprezentującą ich organizację IDSA (Interactive Digital Software Association), która wkrótce z kolei powołała do życia ESRB (Entertainment Software Ratings Board), ciało mające decydować o przyznawaniu kategorii wiekowych poszczególnym produkcjom. Takie rozwiązanie przypadło rządowym oficjelom do gustu na tyle, by wprowadzić je jako standardową metodę regulacji branży. A Mortal Kombat zakazano m.in. w Niemczech, Australii czy Korei Południowej.

Nadal silna

Dziś wirtualna brutalność nie wywołuje już tak skrajnych reakcji, jak jeszcze przed kilkoma dekadami. Kolejne wychowane na bijatyce Boona i Tobiasa pokolenia udowodniły, że niekoniecznie zamierzają wcielać fatality w życie, więc tzw. mainstream patrzy teraz na MK nieco łaskawszym okiem. Kilkanaście gier, dwie filmowe i kilka animowanych adaptacji później, marka nadal udowadnia, że ani trochę nie zamierza zwalniać tempa.

eprasa.pl 29b6fa3746

Wysokie loty Microsoft Flight Simulator

Maciej Bucholc

Chyba każdy kojarzy ten symulator lotów i wcześniej lub później gdzieś o nim słyszał, nawet jeśli nie jest fanem tego rodzaju gier. Najnowsza wersja powala grafiką i odwzorowaniem świata. A jak wyglądały początki i ewolucja tego tytułu?

Nad pierwotną wersją Flight Simulator (jeszcze bez Microsoftu w nazwie) pracę rozpoczęła firma subLOGIC. Założone przez Bruce'a Artwicka w 1977 roku przedsiębiorstwo zajmowało się pakietami grafiki 3D umożliwiającymi projektantom, grafikom i inżynierom generowanie na monitorach i telewizorach prezentacji i rysunków w trójwymiarze. Jego współwłaścicielem był Stuart Moment, prywatnie instruktor pilotażu. Połączenie technologii firmy oraz wiedzy i zapału tych dwóch ludzi pozwoliło na stworzenie **pierwszego symulatora lotów dla posiadaczy komputerów osobistych**.

Symulator na miarę możliwości

W styczniu 1979 roku powstała wersja demo (na Apple II), a **w 1980 subLOGIC oficjalnie wydało Flight Simulator**. Było to spore wydarzenie, tytuł szybko zdobył dużą popularność i zadomowił się na wielu prywatnych komputerach. Oczywiście z uwagi na małą moc obliczeniową ówczesnych pecetów gra była dość uproszczona zarówno pod względem modelu latania, jak i grafiki (nieteksturowane 3D). Większość parametrów lotu (kurs, paliwo, temperatura i ciśnienie oleju) była podawana w formie cyfrowej, tj. jako zmieniające się liczby wyświetlane na tle kokpitu. Tylko prędkość i wysokość były prezentowane jak w prawdziwych samolotach, tzn. na zegarach (acz o mocno ośmiokątnych tarczach...). Popularność pierwszego wydania sprawiła, że szybko powstały nowe edycje subLOGIC Flight Simulator na inne platformy – TRS-80, Tandy Color Computer 3, a później na Commodore'a 64 i 8-bitowe Atari.

Skromne początki: SubLogic Flight Simulator na Apple II.

Okładka MFS3.0 - taka TROSZKĘ niefortunna z perspektywy lat.

Fly by Microsoft!

Dwa lata po premierze Artwick otrzymał propozycję od mało wtedy znanej, dopiero rozwijającej się firmy Microsoft, aby stworzyć nowy symulator lotu na komputery klasy IBM PC. **Kolejna wersja FS została wydana w listo-**

eprasa.pl 29b6fa3746

Kokpit MFS, wersja 3.0.

padzie 1982 roku już pod nazwą Microsoft Flight Simulator 1.0. Była bardziej zaawansowana graficznie od pierwowzoru, m.in. wprowadzono kolory (wcześniej grafika była monochromatyczna), choć w mocno ograniczonej palecie. Pojawiły się też pory dnia oraz zmienna pogoda. Rozbudowano kokpity samolotów, dodając więcej analogowych instrumentów (np. sztuczny horyzont czy sygnalizację stanu podwozia i świateł pozycyjnych). Świat gry budowały cztery scenerie: Boston z Nowym Jorkiem, Los Angeles, Seattle, Chicago. Dostępnych było kilka widoków kamery z kokpitu, ale z zewnątrz samolotu ani jednego.

Rozbudowany o instrumenty pokładowe kokpit MFS, wersja 1.0.

Czas ewolucji

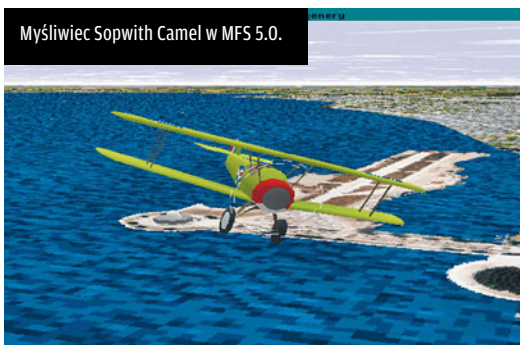
W roku 1984 wydany został Microsoft Flight Simulator 2.0, w którym nieznacznie poprawiona została grafika, a sterowanie wzbogacono o obsługę dżojstika i myszy. Mogliśmy też już latać nad całym obszarem USA. Kolejna wersja, wydana cztery lata później, to Microsoft Flight Simulator 3.0. W tej nastąpiły już znaczne modyfikacje. Wprowadzono ulepszoną grafikę w wysokiej rozdzielczości EGA, dodano możliwość personalizacji kokpitu – użytkownik sam wybierał, które przyrządy, widoki i pomoce nawigacyjne mają być wyświetlane na jego monitorze. W tej edycji wprowadzono również program, który umożliwiał konwersje i importowanie nowych scenerii w postaci plików *.scn. Nowe mapy można

HISTORIA TEGO CYKLU ZACZĘŁA SIĘ W... 1979 ROKU.

było dokupić na dodatkowych dyskach. **Po raz pierwszy zastosowano widok z zewnątrz samolotu.**

Zmiany, zmiany, zmiany...

W międzyczasie (pod koniec 1988) Artwick posprzeczał się ze wspólnikiem i opuścił firmę subLOGIC, nie rezygnując przy tym z tworzenia symulującego loty oprogramowania. Zachował prawa autorskie do Flight Simulator i założył firmę pod nazwą BAO (Bruce Artwick Organization), która zajęła się przygotowaniem nowych wersji tytułu dla Microsoftu. SubLOGIC ze Stu Momentem za sterami zaczął zaś tworzyć swoje własne gry symulatory, takie jak subLOGIC Flight Light czy Flight Assignment: Airline Transport Pilot. Ale nie odniosły one takiego sukcesu jak FS.


Myśliwiec Sopwith Camel w MFS 5.0.

W 1989 wyszła wersja Microsoft Flight Simulator 4.0, która wniosła kilka dodatkowych usprawnień, ale graficznie nie było tu dużego skoku. Scenerie zostały takie same jak w wersji 3.0. Zaimplementowano losowe wzorce pogody oraz wprowadzono dynamiczną otoczenie, tj. ruch lotniczy oraz naziemny na lotniskach i w ich okolicach, co bardzo ożywiło grę i dodało jej realizmu. **Microsoft Flight Simulator 5.0 pojawił się dopiero w 1993 roku.** Wprowadzone w nim po raz pierwszy tekstury budynków i samego kokpitu znacząco poprawiły wygląd i realizm symulacji (wcześniej cały czas otaczała nas „druciana" grafika wektorowa).

Teksturowany kokpit w wersji 5.0 prezentuje się zacnie.

Microsoft przejmuje stery

Po kilku latach Artwick doszedł do wniosku, że czas małych firm dobiega końca, podjął więc decyzję o sprzedaży swojej. Microsoft skorzystał z okazji, przebijając ofertę złożoną przez IBM. Pracownicy BAO przenieśli się do kampusu Microsoftu w Redmond w stanie Waszyngton i stali się częścią tego molocha, a sam Artwick objął funkcję konsultanta. W związku z wejściem na rynek nowego systemu operacyjnego **Microsoft wydał w 1996 kolejną wersję gry**, reklamując swój produkt jej nazwą: Flight Simulator for Windows 95.

Pod koniec 1997 roku wyszedł Flight Simulator 98. Widać, że symulator zdecydowanie ewoluował – wykorzystywał już możliwości kart graficznych 3D za pośrednictwem technologii DirectX od firmy Microsoft. Polepszało to wydajność i płynność wyświetlania tekstur. Powiększona została również maksymalna rozdzielczość do 1400 × 1050. **W 1999 gracze dostali Flight Simulator 2000.** To również ewolucja poprzedniej wersji. Idea i działanie nadal pozostały bez zmian, odczuwalnie zwiększono minimalne wymagania.

eprasa.pl 29b6fa3746

Startujący Boeing w MFS 2004: A Century of Flight.

NAJNOWSZA ODSŁONA MA 12 MILIONÓW UŻYTKOWNIKÓW.

Po dwóch kolejnych latach, **w 2001, wypuszczono Flight Simulator 2002,** dużo bardziej zaawansowany graficznie od poprzednich wersji i wyraźnie rozbudowany – wprowadzona została m.in. kontrola ruchu lotniczego; komunikacja z lotniskami w celu uzyskania zgody na start, obsługi całego lotu i wspomagania lądowania. To pierwsza edycja, w której została wprowadzona funkcja kontroli lotów. W lipcu 2003 roku do sprzedaży trafił **Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight**. W wersji tej można zobaczyć kilka historycznych samolotów – Wright Flyer, Ford Tri-Motor i Douglas DC-3 – dodanych, aby upamiętnić setną rocznicę pierwszego lotu braci Wright. (Można również obejrzeć zawartą w niej multimedialną historię lotnictwa). W sumie dostępnych do dyspozycji gracza jest 15 maszyn, a więcej modeli można pozyskać we własnym zakresie z płatnych lub darmowych serwisów internetowych.

Kolejne wydanie, Microsoft Flight Simulator X, zostało zaprezentowane w październiku 2006 roku. Widać tu zdecydowany postęp graficzny. Gra wykorzystuje możliwości dziesiątej generacji interfejsu DirectX oraz wysokiej mocy obliczeniowej komputerów. Efektem tego są niesamowicie – jak na owe lata oczywiście – odwzorowane chmury, miasta czy warunki meteorologiczne. **W grze do dyspozycji mamy już cały świat, możemy startować na jednym z 24 000 lotnisk.** Pierwszy raz wprowadzono opcję wykonywania misji; wcześniej dostępna była tylko czysta symulacja, tzn. latanie bez celu, za które nie otrzymywało się żadnych punktów. Pojawił się także tryb multiplayer.

Dla porównania - grafika z 2006. Jest postęp! :)

Kokpit akrobacyjnego samolotu Extra 300S w MFS X.

Warto było czekać 14 lat!

Na konferencji E3 10 czerwca 2019 ogłoszono wydanie **Microsoft Flight Simulator 2020. Pecetowa premiera miała miejsce 18 sierpnia 2020 roku,** a 27 lipca 2021 został również wykonany ukłon w stronę użytkowników konsol – ukazała się wersja na konsole Xbox Series X i S. Ponownie graczom udostępniono obszar całego świata, a żeby podnieść realizm do maksimum, twórcy wykorzystali tekstury terenu z map Bing. To oznacza, że zobaczymy dokładnie takie same widoki jak pilot w prawdziwym świecie. Również modele samolotów są na najwyższym poziomie szczegółowości, wygląd kokpitów i obecnych w nich instrumentów w pełni odpowiada rzeczywistości. **Oglądając symulację na dobrym komputerze z mocną kartą graficzna, można odnieść wrażenie, że to film z prawdziwego lotu.** Przygotowanych zostało 37 000 lotnisk. Podobnie jak w poprzedniej wersji dostępna jest również „pogoda na żywo", która pobiera z odpowiednich witryn informacje na ten temat. Oczywiście to tylko opcja, bo możemy ustawić te parametry według własnego humoru i uznania. Ponadto wprowadzono możliwość pobierania z serwisów ADB danych o aktualnym ruchu lotniczym i przeniesienia ich w czasie rzeczywistym do naszej rozgrywki w symulatorze.

W MFS 2020 dostępna jest także sekcja szkolenia, gdzie krok po kroku nauczymy się latania, zaczynając od małych maszyn, a na ogromnych pasażerskich samolotach kończąc. Dodatkowo możemy skorzystać z zestawu wyzwań i wykonywać lotnicze zadania, które zostaną ocenione przez komputer, a także z trybu „wyprawy w dzicz", oferującego kilka różnego rodzaju lotów w ciekawych lokalizacjach. Za pomocą obecnej wersji symulatora możemy zwiedzić cały świat: odwiedzić piramidy, przelecieć nad wieżą Eiffla czy polatać wokół iglicy Pałacu Kultury i Nauki.

...Ale odlot!

Microsoft zapowiedział już MFS2024. Będzie to zupełnie nowa jakość, z naciskiem na zróżnicowane aktywności: zawody w lataniu akrobatycznym, loty balonami, agrolotnictwo, loty towarowe, a nawet rejsy ratownictwa medycznego, w których będzie trzeba przetransportować ofiarę. Wygląda to interesująco, a premiera ma mieć miejsce jeszcze w tym roku.

eprasa.pl 29b6fa3746

Bartłomiej Nagórski

Nieoczywiste pożytki z bycia dziad(ers)em

Może i dziad, ale jeszcze nie zdziadziały, czyli coś ku pokrzepieniu serc starszych czytelników.

Niedawno z niejaką przykrością stwierdziłem, że metryka w końcu mnie dogoniła. „Twarz mi blednie, włos mi rzednie, psują mi się zęby przednie", jak to było w piosence Kabaretu (nomen omen!) Starszych Panów. Procesy rozkładu ewidentnie zaczynają dominować nad procesami wzrostu i regeneracji.

NIE MASZ SZKOŁY JAK STARA SZKOŁA!

„Wielu młodszych kolegów może myśleć, że w pewnym wieku człowiek czuje się już dziwnie" śpiewa Sidney Polak i choć pięćdziesiątka jeszcze przede mną, dobrze wiem, co ma na myśli. Dekadę temu, gdy współpracowałem z większą liczbą portali i czasopism, krążyła opinia, że ten Nagórski to jakiś leśny dziadek, co siedzi w swojej chatce na skraju puszczy i stamtąd przesyła teksty gołębiem pocztowym. Bo jak to, nie ma żadnej z najnowszych konsol ani kont w mediach społecznościowych, online praktycznie nie grywa, a za trendami nie nadąża. Teraz, gdy piszę głównie o starych grach, ani chybi z dziadka zdegradują mnie na dziada lub nawet dziadersa...

Cóż, faktycznie wraz z upływem lat powoli przechodzę z kategorii „młody obiecujący" do „stary, co naobiecywał", ale nie jest jeszcze tak źle. Jeśli idzie o konsole, zwykle kupuję je dopiero, gdy znacznie stanieją, przy czym nie przestrzegam tej reguły z żelazną konsekwencją. W tej chwili nie mam PS5, ale grywam na Switchu i Steam Decku (oba OLED), rzadziej na PS4, na której wciąż straszy spory backlog. Po co spieszyć się z zakupem, skoro za rok, dwa, a choćby i pięć lat będę mógł bawić się dokładnie tym samym, tylko sporo taniej? **Dystans do nowości i brak ciśnienia, by wszystko ograć na premierę, to zalety wypływające z wieku i bycia growym dziad(ers)em.**

Tego rodzaju przywilejów jest więcej. Po pierwsze, jak w zacytowanej wcześniej piosence Sidneya Polaka, „byłem tam!". Ba, tak dawno, że aż chce się dodać „...Gandalfie, trzy tysiące lat temu". Pamiętam wrażenia i wydarzenia: ośmiobitowce w epoce PRL-u, porażające piękno grafiki i muzyki z Amig, premierę Windowsa 95 z Pinballem 3D, rewolucję przyniesioną przez procesory 32-bitowe, długie kolejki, by pograć na PS1, szok na widok Tekkena i Toshindena, Tokyo Game Show 2005 w Japonii oraz mnóstwo innych. „Widziałem rzeczy, którym wy, ludzie, nie dalibyście wiary" może powiedzieć każdy dziad(ers), który od dekad obserwuje rozwój branży growej i nowych technologii.

Z tego wynika wspomniany dystans, ale też, po drugie, staranniejsza selekcja. Znajomy mojego ojca mawiał, że „wszystkich pieniędzy nie zarobisz, wszystkiej wódki nie wypijesz, wszystkich dziewcząt nie... zapoznasz, ale próbować trzeba!". Z wiekiem człowiek orientuje się, że jednak nie, nie trzeba, jest ich coraz więcej, czasu coraz mniej, nie wszystkie są warte zapoznania, nie każda człowieka rusza, trzeba wybierać te najfajniejsze lub najbardziej pasujące do indywidualnych upodobań. Oczywiście chodzi mi o gry, jakby ktoś się nie zorientował.

Często napotykam tezę, że teraz, panie, to nie to, co kiedyś, nie robią już dobrych gier (książek, filmów itd.). Rzecz jasna jest ona fałszywa. Po prostu przybywa ich w postępie geometrycznym i bez odpowiedniego sita czy mechanizmu preselekcji ciężko z tego zalewu miernoty odcedzić te wartościowe. Ale bynajmniej nie znaczy to, że ich nie ma. **Pomimo ogromnego sentymentu, jaki żywię do klimatów retro, niektóre moje najulubieńsze gry wszechczasów pochodzą z ostatnich lat.**

Mam wrażenie, że ta różnica w podejściu to główna oś podziału między growym dziadem a dziadersem, dwoma terminami, których używałem dotąd wymiennie. Najgorszą rzeczą, jaką można z wiekiem zrobić, to odkleić się i przestać nadążać. Trzeba podjąć próbę zachowania pewnej mentalnej elastyczności i **nie gloryfikować czasów minionych, przeciwstawiając je tej niedobrej teraźniejszości** (zresztą także poza naszym growym poletkiem). Co do mnie natomiast, to wbrew początkowym narzekaniom ze swoim bagażem doświadczeń czuję się jak Lenny Cole w „Rock'N'Rolla" Guya Ritchiego: „nie masz szkoły jak stara szkoła, a w tej jestem pie*****nym dyrektorem!".

eprasa.pl 29b6fa3746

GAME OVER

MAN, GAME OVER!

CZĘŚĆ DRUGA I OSTATNIA: RESTART

Smuggler

Wiosną 1985 wszystko wskazywało na to, że nic już nie ocali branży gier wideo przed totalną i finalną zapaścią. I wtedy przybyła z odsieczą kawaleria. A raczej konni samurajowie z herbem Nintendo na sztandarze i konsolą NES w dłoniach. W sumie mieli się już pojawić ze dwa lata wcześniej, ale zaszły rozmaite nieprzewidziane okoliczności...

Zachęcona bardzo dobrą sprzedażą Famicoma w Kraju Kwitnącej Wiśni firma na „N" zaczęła myśleć o ekspansji na inne rynki, a największym z nich był oczywiście amerykański. Ale Japończycy mieli obawy przed samodzielnym wejściem na dość obcy dla nich kulturowo grunt. Nintendo dogadało się więc z Atari. Początkowo deal miał być w sumie dość drobny – Nintendo chciało tylko wydać na komputer Atari 800 klona swego wielkiego hitu, czyli grę Donkey Kong. (Co prawda tytuł ten miało już w ofercie konkurencyjne dla Atari Coleco, ale tylko na konsolę, więc nie było tu konfliktu interesów). Rozmowy na ten temat przebiegały jednak w tak dobrej atmosferze, że Nintendo uznało, iż to właśnie Atari będzie idealnym partnerem do dystrybuowania ich konsoli na terenie USA. Zawarto wstępną umowę – **Atari będzie produkować Famicoma we własnych fabrykach i udostępni go w swoich sieciach dystrybucji** (odpalając Japończykom działkę za każdy sprzedany egzemplarz), Nintendo natomiast przeniesie na niego popular-

FAMICOM

CPU: ośmiobitowy o częstotliwości taktowania 1,79 MHz + specjalny procesor graficzny
Grafika: 256 × 224 (NTSC) lub 256 × 240 (PAL); obsługa do 64 sprite'ów; paleta barw – 53 kolory (25 naraz na ekranie)
Dźwięk: 5 kanałów mono

A tak wyglądał NES, gdy nazywał się jeszcze Famicom.

Wikimedia Commons / Evan-Amos / Public Domain

Wikimedia Commons / Andrew Lih / CC BY-SA 2.0

Adam - kiepski komputer, który zmienił historię branży.

ne gry Amerykanów. Formalne podpisanie miało nastąpić podczas letnich targów Consumer Electronics Show, na które przyjechały szefostwa obu firm. I wtedy wystąpił nagły i ostry...

...ZGRZYT!!

Bo na tych targach **Coleco zaprezentowało swój komputer o nazwie Adam**. Pewnie nic o nim dotychczas nie słyszeliście, prawda? Nie wstydźcie się tego, bo w sumie ja też. :) Była to wszelako dość ciekawa „maszynka" przypominająca z wyglądu PC, tyle że o zamkniętej architekturze – jednostka centralna w oddzielnej prostokątnej obudowie z wmontowanymi napędami taśmowymi (wykorzystywały niestandardową kasetę, przez co ta mogła pomieścić więcej danych, a szybkość transmisji była wyższa niż ze zwykłych taśm) i osobna, porządna klawiatura, także nieco podobna do pecetowej. Jednym z programów mających pokazać jego możliwości graficzno-dźwiękowe był... Donkey Kong. Tadam!

Na ten widok **atarowców i nintendowców jednocześnie trafił szlag.** Atarowcy uznali, że Nintendo „leci se w kulki" i gra na dwa fronty; że Japończycy chcą ich oszukać. Z kolei ówczesny prezes Nintendo, Hiroshi Yamauchi, znany z tego, że zawsze zachowywał stoicki spokój, dostał ataku furii i zaczął głośno i nie przebierając w słowach besztać przedstawicieli Coleco za tę nieuzgodnioną z jego firmą konwersję. Tamci, mocno spoceni i spietrani, gęsto się tłumaczyli, że to tylko taka tam demonstracja możliwości sprzętu, a nie żadna konwersja. A w ogóle Adam to przecież wcale nie komputer, a tylko taka specyficzna wersja ich konsoli z dodatkowymi peryferiami, bo nawet gry nadal ładowane są do niego... yyy... do niej z kartridża itd. Ale prezes nie kupił tego i nadal ciskał gromy, grożąc pozwem. Atmosfera się ogólnie zwarzyła, a **podpisanie umowy z Atari odłożono na późniejszy termin,** dopóki sprawa z Donkey Kongiem i Adamem nie zostanie formalnie wyjaśniona. Ale potem nadszedł kryzys. Atari postanowiło ratować się przed bankructwem, tnąc koszta, zamykając projekty itd. W efekcie zrezygnowało także z praw do produkcji i dystrybucji Famicoma na amerykańskim rynku. Nintendo najpierw było tym faktem zdruzgotane, ale ostatecznie Japończy nie złożyli broni. Doszli do wniosku, że z konsolową inwazją na Amerykę poradzą sobie sami.

MADAM... I'M ADAM

CPU: Zilog Z80A o częstotliwości taktowania 3.58 MHz
Pamięć: 64 kB RAM , 16 kB ROM
Nośnik danych: kartridż, taśma
Grafika: 256 × 192, 32 sprite'y
Dźwięk: 3 kanały mono

Tak na marginesie – Adam, mimo niezłej specyfikacji, **okazał się komercyjną klapą z uwagi na liczne wady konstrukcyjne**. Zresztą popatrzcie sami na niektóre „ciekawe" pomysły konstruktorów, np. umieszczenie zasilacza całego systemu w... drukarce. Komputer musiał być obligatoryjnie do niej podłączony, żeby w ogóle działać. (Pominąwszy już, że „uszczęśliwiano" nabywcę drukarką, której zwykle nie potrzebował, a ten obowiązkowy dodatek znacząco zwiększał koszt zestawu i zawadzał na biurku). W momencie startu zaś Adam emitował taką ilość promieniowania elektromagnetycznego, że... często kasowało/uszkadzało to dane na nośnikach niebacznie pozostawionych w napędach! Do momentu zaprzestania produkcji w 1985 sprzedano zaledwie jakieś 350 000 egzemplarzy tego komputera. **Coleco straciło na nim ponad ćwierć miliarda ówczesnych dolarów** (prawie 700 mln dzisiejszych), co doprowadziło firmę do bankructwa.

AMERYKAŃSKĄ BRANŻĘ GIER WIDEO OCALILI JAPOŃCZYCY.

Próbny balon

Do wprowadzenia Famicoma w USA zabrano się metodycznie. Analitycy uważnie przestudiowali przyczyny i skutki amerykańskiego kryzysu. Określili, co było złe, gdzie popełniono błędy i jak temu zaradzić. A Nintendo dostosowało do tych wniosków swą strategię ekspansji. Na początek wypuszczono próbny balon, **tworząc w 1984 serię automatów arcade zwaną Nintendo VS System.** Na nich zaś zainstalowano kilka największych, odpowiednio przerobionych famicomowych hitów.

epresa.pl 2506/1747

Wikimedia Commons / 17daysolderthannes / CC BY-SA 3.0

Jeden z automatów Nintendo, który miał sprawdzić, czy japońskie gry trafią w gusta amerykańskich graczy. I owszem, trafiły.

Dlaczego zaczęto od automatów arcade? Bo ten sektor branży oberwał znacznie lżej niż konsole; ludzie nadal chcieli grać w salonach. A do tego produkcja paru tysięcy tych urządzeń była tańsza niż dziesiątek czy setek tysięcy zmodyfikowanych na amerykański rynek konsol, więc potencjalne straty byłyby o wiele mniejsze. Ale obawy Japończyków okazały się płonne. **Automaty przyjęto wręcz entuzjastycznie.** W ciągu roku sprzedano około 100 000 egzemplarzy! Nintendowcy wiedzieli więc już, że dostarczana przez nich rozrywka jest „kompatybilna" z gustami amerykańskich graczy, zatem nie ma ryzyka, że Famicom zostanie odrzucony z uwagi na „dziwaczne/głupie/niezrozumiałe gry". A skoro tak, postanowiono zaryzykować i zaprezentować w USA tę „maszynkę".

...To wcale nie jest konsola!

Ale że w Stanach nie kochali już konsol, **amerykańska wersja Famicoma przestała – formalnie – być konsolą do gier.** Zmieniono jej nazwę na NES (Nintendo Entertainment System), czyli System Rozrywki Nintendo. Samo urządzenie zaś znacząco odmieniono wizualnie i jego obudowa zaczęła przypominać magnetowid (nawet kartridż wsuwało się tak samo jak kasetę VHS do odtwarzacza wideo!).

Wikimedia Commons / Public Domain

Adam w obowiązkowej konfiguracji, czyli z drukarką. Jaka piękna katastrofa...

Ponadto **Nintendo bardzo starało się, by produkt ten odbierano jako... zabawkę.** Dlatego stworzono rozmaite dziwne akcesoria, np. R.O.B. (Robotic Operating Buddy), czyli „jedynego interaktywnego robota na świecie", jak go przedstawiano. Sam NES miał być tylko dodatkiem do niego; jego... panelem sterującym. Konsolę określano więc w instrukcji tej zabawki jako „control deck", tzn. pulpit kontrolny. Do kons... do NES-a stworzono też świetlny pistolet Zapper oraz jego odjechaną modyfikację o nazwie Laser Scope, czyli skrzyżowanie gamingowych słuchawek z mikrofonem i... pistoletem. Powstała też futurystycznie wyglądająca rękawica-kontroler Turbo Glove itd. To wszystko były oczywiście efektowne, ale raczej mało przydatne bajerki (R.O.B. został zresztą dość szybko wycofany z rynku). Miały jednak przekonać dystrybutorów i sprzedawców detalicznych, mocno sparzonych na konsolach, że NES jest czymś zupełnie innym.

Nie ma żadnego ryzyka!

Poza takim PR-owym mydleniem oczu **Nintendo zaoferował sprzedawcom niespotykanie korzystne warunki sprzedaży NES-a.** Cenę kons... Centrum Rozrywki, by zachęcić nabywców, ustalono na bardzo umiarkowanym poziomie 180 dolarów, około 520-550 współczesnych „zielonych". Japończycy obiecali także dystrybutorom, że wszystkie niesprzedane przez nich NES-y zostaną przez Nintendo odebrane, a pieniądze za ich zakup zwrócone. Krótko mówiąc, na tym interesie sprzedawcy nie mogli stracić.

Nie jestem żadną tam konsolą, czy to jasne?!

Wikimedia Commons / Evan-Amos / Public Domain

epresa.pl 29b6fa3746

R.O.B. - a NES był tylko jego panelem kontrolnym... :)

Zapper - moim zdaniem najsensowniejsza przystawka do NES-a.

Wikimedia Commons / Evan-Amos / Public Domain

Wikimedia Commons / Evan-Amos / CC BY-SA 3.0

Nintendo wybrało jako swój rynek testowy kilka dużych sklepów z zabawkami, w tym flagowy sklep FAO Schwartz w Nowym Jorku, ponieważ jak mówi amerykańskie powiedzenie, „jeśli możesz zrobić to w Nowym Jorku, możesz to zrobić wszędzie". Pierwsza partia towaru trafiła na półki w najlepszym możliwym okresie, czyli jakieś dwa miesiące przed świętami Bożego Narodzenia.

NES-A SKONSTRUOWANO TAK, BY NIE WYGLĄDAŁ JAK KONSOLA DO GIER.

...I co? NES miał takie wzięcie, że FAO Schwartz musiał jeszcze przed świętami aż trzykrotnie zamawiać kolejne, coraz większe dostawy. W półtora miesiąca w NY sprzedano jakieś 50 000 egzemplarzy. Jako że było to dużo więcej, niż Nintendo oczekiwało (acz Japończycy nigdy nie zdradzili, jakie mieli *konkretne* oczekiwania), **od początku 1986 NES-a zaczęto oferować na terenie całego USA.**

Jakość, nie ilość!

Ale aby konsola zyskała uznanie w oczach graczy, potrzeba na nią dobrych gier. Na początek przygotowano zestaw 17 hitów (w tym Baseball, Duck Hunt, Gold, Kung Fu, Pinball, Soccer, Tennis, Wild Gunman), wśród których znalazła się też **prawdziwa killer-app: Super Mario Bros.** Gracze wręcz oszaleli na punkcie SMB! Przy czym Nintendo zrobiło coś więcej ponad stworzenie dobrego zestawu startowego. Nauczone na cudzym nieszczęściu – prezes Nintendo, Hiroshi Yamauchi, skomentował, że „Atari upadło, ponieważ dawało zbyt dużą swobodę niezależnym programistom, a rynek był zalewany grami śmieciowymi" – **zadbało nie tylko o ilość, ale i jakość tytułów na NES-a.** Jak? Otóż firma wbudowała w swe kartridże specjalny chip zabezpieczający, bez którego konsola nie chciała uruchomić gry.

Programiści z zewnętrznych firm, aby takie chipy dostać, musieli spełnić kilka warunków. Po pierwsze nie mogli stworzyć więcej niż pięć tytułów rocznie, co miało ograniczyć masowe „tłuczenie" shovelware. Po drugie taka **gra musiała przejść kontrolę jakości Nintendo.** Sprawdzano nie tylko jej stan techniczny, ale też zawartość pod względem zgodności z dość rygorystyczną filozofią firmy. Japończycy nie lubili krwi, przemocy oraz seksu, bo w końcu ich konsola miała być familijna, więc przeznaczona także dla dzieci. (W efekcie wielu twórców musiało w ten czy inny sposób cenzurować swe dzieła). Gdy Nintendo zaakceptowało przedstawiony produkt, kartridż sygnowano firmową „Pieczęcią Jakości". (Dodajmy, że przy okazji zdzierano z developerów 30% ceny detalicznej od każdego sprzedanego egzemplarza, a do tego obciążano ich kosztami wytworzenia kartridży z grą. Produkowało je rzecz jasna Nintendo, na czym pewnie też zarabiało).

Nie będę podpisywał tego screena tytułem gry, by nie obrażać waszej inteligencji.

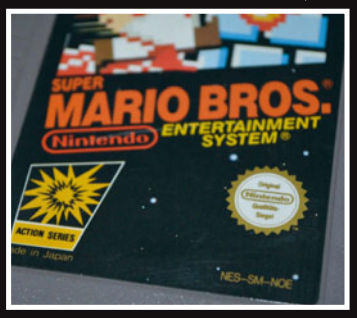
Oczywiście pojawiały się w sklepach również gry pozbawione owej pieczęci (z jakimś kompatybilnym z nintendowskim chipem, bo szybko takowe wyprodukowano). Ale dla wszystkich klientów było jasne, że takie coś kupujesz na własne ryzyko. Albo gra się uruchomi, albo nie, a co do jakości, to będzie to totalna randka w ciemno. (Tych, co próbowali podrabiać certyfikat, Nintendo ścigało bezwzględnie). Potencjalni nabywcy wiedzieli więc, że wydając swe pieniądze na firmowane przez Japończyków gry, dostaną przetestowany produkt, w który bez strachu można dać pograć dzieciom, a nie kupują kolejnego kota w worku.

...I po kryzysie!

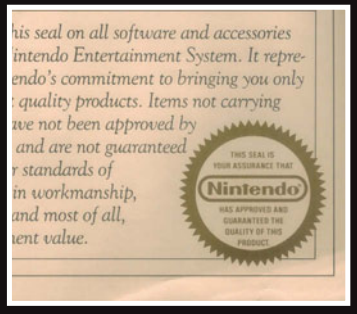
W efekcie tych wszystkich działań, wspartych wartą 50 mln dolarów kampanią reklamową, **w 1986 w USA sprzedano jakieś 3-3,5 mln egzemplarzy tej konsoli.** Tak, KONSOLI. Bo konsole znów stały się „hot" w Ameryce

epresa.pl 29b6fa0746

Kupując grę z takim „słoneczkiem" miało się pewność, że to sensownie wydana kasa.



Tak wygląda ten słynny certyfikat jakości.



JAK BY TO NIE ZABRZMIAŁO – MARZĘ O KOLEJNYM WIELKIM KRYZYSIE...

i nie trzeba było już udawać, że NES-y są czymś innym. (W sumie do 1995 sprzedano ok. 62 mln NES-ów, z czego aż 34 mln w Stanach Zjednoczonych).

I tak oto **w 1986 Wielki Kryzys Branży Gier Wideo dobiegł końca**. Obroty zaczęły dynamicznie rosnąć. W 1987 branża odnotowała 2,3 mld dolarów przychodu. A dwa lata później były już prawie dwukrotnie wyższe niż przed kryzysem, bo rzędu ponad 5 mld „zielonych".

Upadek króla branży

Lecz nic już nie było takie samo jak wcześniej. **Kryzys całkowicie zmienił amerykański rynek gier wideo.** Lokalne firmy albo już w tej branży nie istniały, albo znalazły się w głębokiej defensywie. Niegdysiejszy potentat (i poniekąd główny sprawca tego całego zamieszania), Atari, mocno podupadł. **Firma ta po 1983 nigdy już nie wróciła do dawnej formy.** Jej konsola trzeciej generacji, wyprodukowana w 1986 Atari 7800, została wręcz zignorowana przez graczy. Z mizernym milionem sprzedanych egzemplarzy Atari stało się tylko statystą w tym spektaklu. To musiało boleć...

Z komputerami przedsiębiorstwu szło wprawdzie lepiej (acz i tu zostało zdominowane przez Commodore'a), ale kolejne atarowskie konsole – XE Game System czy przenośny Lynx – też nie zyskały większej popularności. A po sromotnej porażce swego nowatorskiego Jaguara (1993) i komercyjnej klęsce bardzo zresztą dobrego komputera o nazwie Falcon Atari w ogóle odpuściło sobie wytwarzanie hardware'u. **Dziś jest już tylko bladym cieniem dawnej chwały** i głównie próbuje grać na sentymentach produktami pokroju np. retro konsoli Atari VCS.

Japonia rządzi!

Zdominowany wcześniej przez lokalnych producentów rynek konsol w USA opanowali Japończycy. W drugiej połowie lat 80. niepodzielnie królowało Nintendo, które w **pewnym momencie miało w nim aż 70% udziałów!** I aż do czasu microsoftowego Xboksa 360 Nippon rządził tam niepodzielnie. SNES, Sega Saturn, GameCube, PlayStation i PS2 – to wszystko przecież japońskie wyroby(*).

I tak w sumie jest do dzisiaj, tyle że zamiast Nintendo karty rozdaje teraz Sony. Tak, oczywiście, Xbox od Microsoftu radzi sobie całkiem dobrze, w każdej generacji od swych narodzin gdzieś tam ma miejsce na podium. A X360 był nawet najlepiej sprzedającą się konsolą siódmej generacji, choć raczej tylko dlatego, że PS3 jakoś tak niespecjalnie Sony wyszła. Ale i tak jest tylko jednym amerykańskim rodzynkiem w tym japońskim sushi, jeśli mogę użyć tego dość ryzykownego kulinarnego porównania. I nie wygląda na to, by w kolejnych latach nastąpiły tu jakieś zmiany.

Czekając na nowy kryzys

Mówi się, że co nas nie zabije, to nas wzmocni. Kryzys branży nie zabił. Przetrwała i faktycznie była potem silniejsza. I inna. Ale były to w sumie zmiany na lepsze, dzięki czemu mocno ruszyła do przodu. Lecz **przez kolejnych 40 lat chyba zapomniano o surowej lekcji z 1983. Bo mówcie, co chcecie, źle się tu dzieje ostatnimi czasy** – te wszystkie gry-usługi, mikrotransakcje, rosnące ceny, premiery gier klasy AAA najeżonych bugami i glitchami, masowy sequelizm, brak oryginalności... długo by wymieniać, niestety. A twórcy wpatrzeni w rubryczki Excela chyba nie widzą nic poza zawartymi tam liczbami, które nieustannie rosną. Wiecie, że w 2023 branża wygenerowała około 235 mld dolarów przychodu, a prognozy wskazują, że do 2030 roku ta wartość się – co najmniej – podwoi?

Zysk, zysk ponad wszystko, reszta nie jest ważna! Po co coś zmieniać, skoro tak dobrze „żre"! Więcej tego samego, gracze tego chcą, gracze to kupią! **A że są oni coraz bardziej wkurzeni tym, co dostają?** Developerzy, jak się zdaje, tego nie dostrzegają lub to lekceważą. Schrzaniliśmy coś? A tam, niech AI wygeneruje jakieś przeprosiny i wrzucimy to na naszą stronę, problem rozwiązany, obiecamy poprawę i patche. A ludzie i tak zamówią preordery kolejnych tytułów. Tylko jak długo jeszcze ten coraz głośniej zgrzytający mechanizm będzie działał?

Ech, szczerze mówiąc, uważam, że znów przydałby się tu podobny silny wstrząs, który by przeorał i zaorał rozmaite branżowe patologie nawarstwione w ostatnich latach, dał po łapach zbyt chciwym, zmusił producentów do przemyślenia swych celów i dróg do nich, spowodował jakieś zmiany... **Niechaj więc zstąpi kryzys i odnowi oblicze branży. Tej branży.** Niechaj, jak poprzednio, przyniesie jej śmierć i zniszczenie, a potem odnowienie i rozkwit. Ramen!

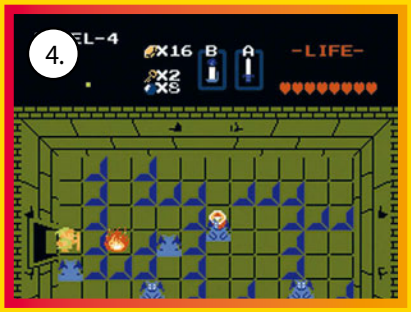
Atari Flashback... z dobrych czasów...

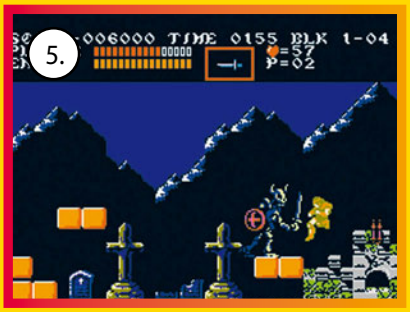
(*) Ilu z was potrafi wymienić z tego okresu jakieś konsole niezaprojektowane w Kraju Kwitnącej Wiśni? Hmm? Pomyślmy... Amiga CD32? Philips CD-i? I to chyba koniec wyliczanki. Żadna z nich nie była zresztą znaczącą konkurencją dla „najeźdźców".

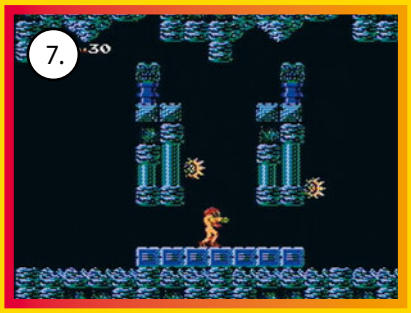
RETROQUIZ

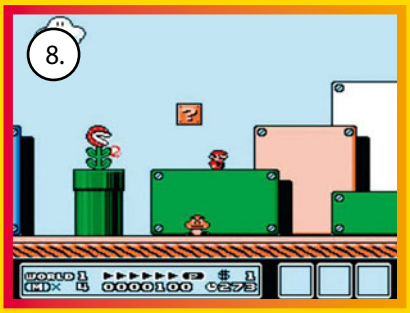
Przed wami 12 słynnych gier na NES-a (acz znane są też z innych platform).
Popatrzcie – jak wiele z nich uda się wam poprawnie zidentyfikować?

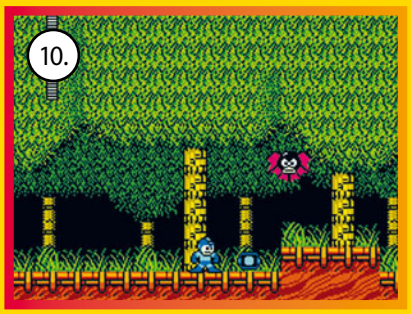
(Rozwiązanie quizu na dole strony)











01. Contra
02. Dragon Warrior III
03. Final Fantasy
04. Legend of Zelda
05. Castlevania III: Dracula's Curse
06. Life Forces
07. Metroid
08. Super Mario Bros. 3
09. Ninja Gaiden
10. Mega Man 2
11. Bionic Commando
12. Mike Tyson Punch-Out

epresa.pl 29b6fa3746

Krótko o ekranach ładowania

Bartłomiej Nagórski

Proszę czekać, trwa wczytywanie artykułu...

Ci z nas, którzy zaczęli swoją gamingową przygodę od ośmiobitowców, pamiętają długi czas oczekiwania na załadowanie gier, zwłaszcza z kaset. W zależności od komputera i magnetofonu wczytywanie mogło trwać kilka lub kilkanaście minut, w niektórych zaś przypadkach nawet ponad pół godziny (patrzę na ciebie, Commodore 64 bez turbo!). Ekrany ładowania, czyli **statyczne grafiki, które miały umilać graczom oczekiwanie**, wywodzą się właśnie z tego okresu.

Początkowo pełniły one, jako pierwszy możliwy do zobaczenia na własne oczy element gry, funkcję swego rodzaju wizytówek. Wiadomo przecież, że screeny w czasopismach i na pudełkach pochodziły zawsze z innej wersji niż ta nasza – zaobserwował to już Terry Pratchett. (Oczywiście pod warunkiem, że kupiło się oryginał, a nie chałupniczą składankę z enigmatycznymi opisami typu „otwierasz pokoje w salonie" lub „małpi gaj wojaka". Kasety od Waldico, czyli Waldemara Czajkowskiego, pamiętamy!). Ekrany ładowania miały też za zadanie wprowadzić w stosowny klimat, ponieważ same gry bywały jeszcze bardzo prymitywne wizualnie i ta pojedyncza grafika stanowiła często jedyną sposobność, by pokazać oryginalną wizję świata przedstawionego. A że mieliśmy patrzeć na nie po wielokroć i to każdorazowo dość długo, wydawać by się mogło, że poświęcano im też dużo uwagi w procesie produkcji.

...Akurat!

Jak wspomina Ste Pickford, autor wielu ekranów ładowania na ZX Spectrum i Amstrada, w pionierskich czasach elektronicznej rozrywki wyglądało to raczej tak, że szef przychodził i mówił „cholera, potrzebujemy jeszcze jakiś obrazek na początek tej gry, ogarniesz to na jutro?". Grafik pracował więc w pośpiechu przez dzień lub dwa, a biurko dalej programista nerwowo dokańczał kod. Ponadto nie informowano ich, jak wyglądać będzie ilustracja na pudełku, dlatego **wiele razy zdarzało się, że ekrany ładowania były utrzymane w zupełnie innej estetyce niż okładka.** Na przekór ograniczeniom czasowym i sprzętowym niektóre z nich wyglądały jednak znakomicie. Na ZX Spectrum pomimo tego, że graficy walczyli dodatkowo z *attribute clash*, czyli tylko dwoma kolorami w kwadracie osiem na osiem pikseli, wyświetlane były zapadające w pamięć grafiki ze Spy Huntera czy Raid Over Moscow (F.D. Thorpe), Firelorda (Steve Weston) albo RoboCopa (Bill Harbison). Na Commodore 64 dzięki artystycznej palecie wrażenie robiły te z Druida

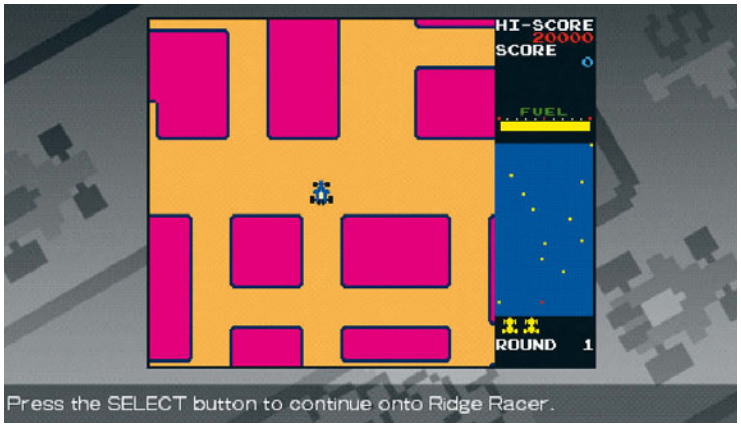
Doomdark's Revenge na C64. Plus te słynne i pamiętne „paski ładowania" na brzegach ekranu gratis.

RoboCop, ZX Spectrum. Po 30 latach autor wykonał jego remake, nadal na Speca.

Dragon's Lair na C64. Widzicie paletę barw obydwu gier na C64? Dość charakterystyczna...

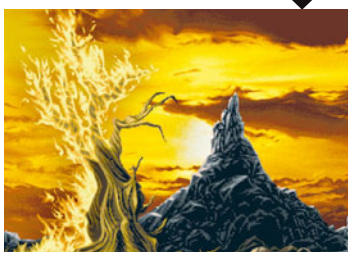
Spy Hunter na ZX Spectrum. Ekran zgodny z okładką gry, co nie było częste w tym czasie.

eprasa.pl 29b6fa3746



Klasyk z automatów na ekranie ładowania Ridge Racera (PSP).

Jeden z kilku ekranów ładowania z Agony na Amidze.



Usagi Yoijmbo na C64, jedna z moich ulubionych gier „kasetowych". (Smg)

(Bob Stevenson), RoboCopa (Stephen Ian Thomson), a także Untouchables, Gunshipa i całej masy innych.

Nie tylko grafika!

Na dodatek w wielu grach właścicielom Commodore'a 64 bolączkę długiego oczekiwania osładzało **dodanie do ekranów ładowania muzyki.** A nawet więcej! Bo choć napisałem o „statycznych grafikach", nie jest to do końca prawdą. Jeszcze w epoce ośmiobitowców pojawiły się bowiem bardziej interaktywne warianty, jak wymyślony przez Richarda Aplina w 1987 roku Invade-a-load. Był to program pozwalający najpierw wczytać i uruchomić minigierkę (w tym przypadku klona Invaders), a dopiero potem kod właściwej gry. Wykorzystano go w Droids, Rockfordzie i innych tytułach ze stajni Mastertronic. Co zabawne, niektóre z tych tytułów były na tyle kiepskie, że **gracze włączali je tylko po to, by bawić się minigierką.** Rozgrywka była prościutka, ale wciągająca, towarzyszyła jej zaś świetna muzyka Roba Hubbarda (nawiasem mówiąc, pochodząca z gry One Man and His Droid, za której ponowne wykorzystanie Mastertronic kompozytorowi nie zapłacił).

Później powstało jeszcze kilka tego rodzaju loaderów, tak je bowiem nazywano, ale były znacznie mniej popularne. Pomysł udało się zreplikować nawet na ZX Spectrum – w Joe Blade 2 wczytywanie umilała rozgrywka w Pac-Mana (przypuszczalnie łamiąc przy tym prawa autorskie).

Gramy na ekranie (ładowania)

W erze 16 bitów gry wczytywały się zauważalnie szybciej, ale ekrany ładowania nadal towarzyszyły graczom. Na Amidze można było obejrzeć niekiedy małe arcydzieła w rodzaju przepięknych grafik fantasy autorstwa Franka Sauera pomiędzy poszczególnymi etapami Agony.

W 1994 roku Yoichi Hayashi z Namco opracował odpowiednik programu Invade-a-load dla sprzętów wykorzystujących nośniki optyczne, takich jak pierwsze i drugie PlayStation. Sprytne Namco czym prędzej opatentowało to rozwiązanie. Patent ważny był przez kolejne dwie dekady, dlatego tak długo tylko w wydanych przez tę firmę tytułach można było dzięki minigierkom zabijać czas podczas wczytywania. W pierwszym Tekkenie była to Galaga, a w pierwszym Ridge Racerze – Galaxian, w której wygrana odblokowywała dodatkowe samochody do właściwej gry! W wersji Ridge Racera na PSP dało się pojeździć ośmiobitową wyścigówką w New Rally-X (i również tę brykę odblokować). Rzecz jasna inni developerzy też mogli użyć tego patentu, musieliby jednak za to słono zapłacić, chętnych nie było więc zbyt wielu.

Więcej, lepiej, ciekawiej

W miarę rozwoju zarówno gier, jak i technologii **ekrany ładowania stawały się coraz bardziej pomysłowe i interaktywne**. W pierwszym Assassin's Creed Altair w trakcie wczytywania może biegać po niezaładowanym wirtualnym świecie Animusa, w Bayonetcie tytułowa wiedźma – wypróbować sekwencje uderzeń. Okami udostępnia dwie minigierki z pojawiającymi się na ekranie odciskami łapek. W Rayman Origins i późniejszym Rayman Legends sylwetka bohatera trafia na pusty, czarny minipoziom, gdzie może sobie pobiegać lub poćwiczyć ruchy. Przy większej liczbie graczy można zacząć radosną naparzankę.

Z kolei przewrotna gra Spec Ops: The Line początkowo wyświetla na ekranach ładowania trywialne podpowiedzi w rodzaju „naciśnij fire, by strzelać", ale w miarę jak psychika protagonisty zaczyna coraz bardziej odklejać się od rzeczywistości, zostają one zastąpione tekstami w rodzaju „Wojsko Stanów Zjednoczonych nie popiera zabijania nieuzbrojonych przeciwników. Ale to nie dzieje się naprawdę, więc czemu miałbyś się przejmować?". W Castlevania: Lords of Shadows i Civilization VI wczytywaniu towarzyszy natomiast dotychczasowa historia opowiedziana głębokimi głosami odpowiednio Patricka Stewarta i Seana Beana, znakomicie wprowadzając gracza w nastrój produkcji.

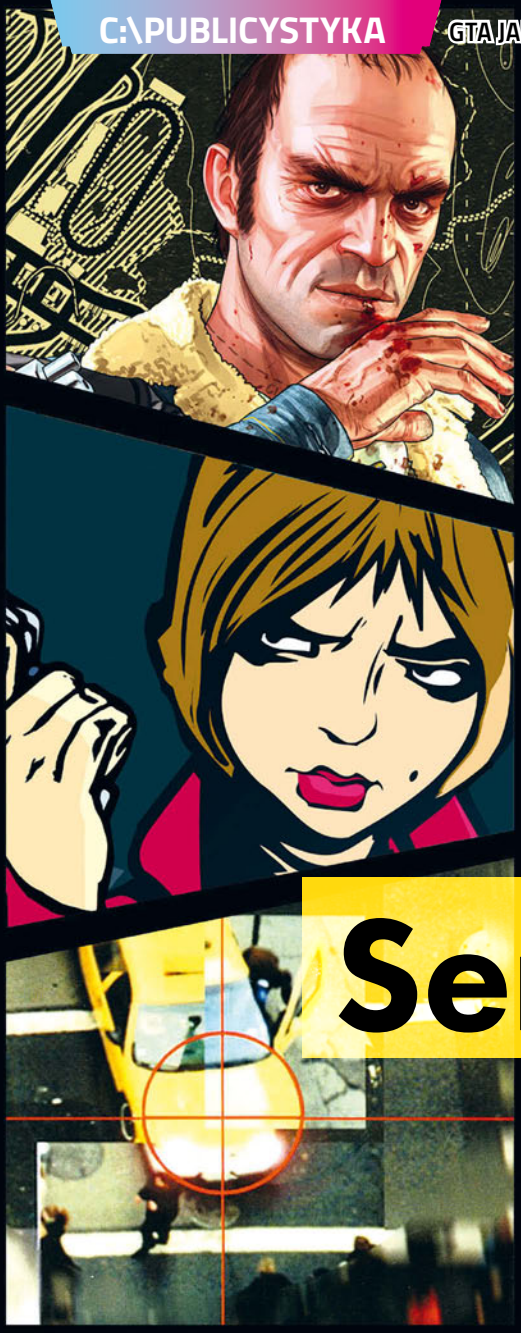
Ale wszystko się kiedyś kończy...

Ostatnie kilkanaście lat przyniosło lawinowe upowszechnienie cyfrowej dystrybucji i dysków SSD, co drastycznie skróciło czasy wczytywania. W związku z tym **ekrany ładowania, będące niegdyś ważnym elementem każdej gry, są już powoli na wyginięciu.** W szczególności konstrukcja konsoli PlayStation 5, zaprojektowanej do błyskawicznego przerzucania danych z dysku do pamięci, stanowi mocny gwóźdź do ich trumny. Najnowsza odsłona wieloletniej serii Ys, nosząca podtytuł Nordics, na tym sprzęcie Sony w ogóle nie potrzebuje ekranów ładowania. W God of War Ragnarök również ich nie ma. Wprawdzie przemieszczaniu się między światami towarzyszy stosowna animacja mająca przykryć czas wczytywania, ale zaimplementowano ją tylko z uwagi na wsteczną kompatybilność z PS4 i co wolniejszymi pecetami. Niedługo więc ekrany ładowania przeminą jak łzy w deszczu, stając się kolejnym zapomnianym artefaktem z początków elektronicznej rozrywki...

JAK UMILIĆ CZŁOWIEKOWI CZAS, GDY SIĘ WCZYTUJE GRA?

Od Smugglera: A ja tylko dorzucę do puli ekran dogrywania danych w ME1 – słynne (i zabawne) rozmowy w windzie...

eprasa.pl 29b6fa3746



grand theft auto

Serce Ameryki

DaeL

Kilkanaście miliardów dolarów zysku, setki pozwów, krytyka z obu stron amerykańskiej sceny politycznej i trwające ponad ćwierć wieku kontrowersje – ten dorobek serii Grand Theft Auto dobrze znamy. Ale stanowczo zbyt rzadko pochylamy się nad tym, co GTA wniosło do dyskusji o kondycji USA.

Nic dziwnego, że w pierwszym Grand Theft Auto mało kto dopatrywał się głębszych treści. W końcu produkcja, jeszcze pod roboczą nazwą Race'n'Chase, **miała być prostą zręcznościówką z mocnym akcentem wyścigowym.** Dopiero gdy Szkoci z DMA Design (obecnie Rockstar North) zaczęli eksperymentować z systemem policji i zrozumieli, jaką frajdę dają pościgi, powstało prawdziwe GTA, gra o świecie przestępczym i kradzieżach pojazdów. **Później przyszła pora na wzbogacenie tytułu o przerysowaną przemoc.** Przez lata traktowano to jako tani chwyt wydawcy, który w szumie wokół brutalności gier wideo widział darmowy marketing.

Amerykańska przemoc

Tyle tylko, że prawda była nieco inna. W wywiadzie dla brytyjskiego dziennika The Guardian projektant gry Paul Farley stwierdził wprost, że gdyby chodziło jedynie o kontrowersje, to zespół zrealizowałby znacznie więcej „chorych" pomysłów, jakie padały podczas burzy mózgów. Ale GTA od samego początku miało być satyrą na amerykańską kulturę. Szkoci nie wiedzieli jeszcze, jak osiągnąć swe cele, lecz zdawali sobie sprawę z jednego – współczesne Stany Zjednoczone są zafascynowane przemocą wręcz chorobliwie. **A najlepszą metodą na wykpienie tej obsesji okazało się pokazanie jej w sposób przejaskrawiony.**

Dlatego właśnie gangi z Liberty City (czyli Nowego Jorku), San Andreas (w tej wersji to San Francisco, w kolejnych grach San Andreas przemieniono w stan będący odpowiednikiem Kalifornii) i Vice City (Miami) były sportretowanymi grubą kreską wersjami rzeczywiście istniejących grup przestępczych. **Absurdalna brutalność miała odzwierciedlać może nie faktyczne realia amerykańskich metropolii, ale na pewno stan ducha amerykańskiego społeczeństwa lat 90.** Bo choć statystyki przestępstw w USA pokazywały wówczas tendencje spadkowe, to fascynacja brutalnością była na fali wznoszącej.

Co ciekawe, **najistotniejszy aspekt satyry zastosowany przez twórców GTA przeszedł chyba niezauważony,** a może raczej nieodnotowany w sposób świadomy. Otóż zawieszenie kamery nad głową głównej postaci, a także przybliżanie i oddalanie tego widoku w zależności od prędkości, z jaką gracz się poruszał, miały przywoływać skojarzenia z ujęciami z kamer policyjnych i telewizyjnych montowanych na helikopterach. W założeniu nasza

(*) Tak nieodległą przyszłość określała sama gra. Co ciekawe, w instrukcji znalazło się inne sformułowanie: „za trzy tygodnie".
(**) Intro z widocznymi wieżami WTC sugerowałoby, że mamy do czynienia z Nowym Jorkiem, a więc Liberty City. Sama gra nigdy jednak na to nie wskazuje.

nosiła nas w nieodległą, eklektyczną (mieszającą cyberpunk z retrofuturyzmem) przyszłość, w której bliżej nieokreślone miasto(**) jest miejscem wojny gangów. A w roli jednej ze stron występowała, wcale nie mniej brutalna od swych konkurentów, korporacja farmaceutyczna nawiązująca swą nazwą do XIX-wiecznych japońskich karteli finansowych – Zaibatsu.

Znajdziemy w tym trochę odbicia popularnej w filmach sensacyjnych z lat 80. kliszy fabularnej prezentującej bezwzględnych japońskich biznesmenów podbijających Amerykę, ale chyba jeszcze więcej **krytyki korporacyjnego kapitalizmu.** Tym bardziej, że idzie to w parze z występującymi w GTA po raz pierwszy, ale mającymi już wkrótce zostać stałym elementem serii parodiami reklam i audycji radiowych. **Twórcy całkiem zgrabnie chłostają amerykański konsumpcjonizm i jego fiksację na punkcie seksu.** W jednej z reklam pojawia się chociażby tzw. disclaimer, który informuje, że posiadanie LAD Rovera (to nie literówka!) nie gwarantuje udanego pożycia.

Równie mocno obrywają w GTA 2 charyzmatyczni ka-

GTA OD SAMEGO POCZĄTKU MIAŁO BYĆ SATYRĄ NA AMERYKAŃSKĄ KULTURĘ.

podświadomość powinna powiązać ten obraz z transmitowanymi i oglądanymi przez miliony ludzi pościgami (takimi jak ucieczka O.J. Simpsona) czy scenami brutalnej przemocy (jak zamieszki w Los Angeles z 1992 roku).

System korporacji

Ale jeśli amerykańska fascynacja przemocą była w centrum zainteresowania GTA, to sequel – dość niedoceniany i trochę zapomniany – poszedł znacznie dalej. Gra, której akcja toczy się „za 20 minut"(*), prze-**znodzieje i skomercjalizowana religia.** Najbardziej widoczne jest powiązanie mechanizmu zapisu stanu gry z dotacjami na rzecz jednego z baptystycznych Kościołów. Ale jeszcze bardziej błyskotliwe żarty z amerykańskiej wiary można usłyszeć w radiu, w którym króluje piosenka „God Bless All The Universe". Jej banalna treść przemieszana z pojedynczymi niepokojącymi wersetami („Wolę Boga od swoich dzieci") mocno uderzała w krzewiący się w Stanach – zwłaszcza we wspólnotach ewangelikalnych – trend

Grand Theft Auto i charakterystyczny widok „z helikoptera", który miał wywoływać skojarzenia z telewizyjnymi transmisjami pościgów i zamieszek.

budowy megakościołów zmieniających nabożeństwa w koncerty, promujący płytką i zaskakująco materialistyczną(***) teologię sukcesu.

Rozpad więzi

Przejście serii w trójwymiar było przełomem nie tylko w warstwie wizualnej. Wraz z przejęciem przez Dana Housera roli głównego scenarzysty zmieniło się też podejście Rockstara do sposobu prezentacji fabuły. A to pozwoliło spojrzeć na Amerykę z jeszcze innej perspektywy. Prawie wszystkie historie przedstawione w GTA III mają jeden wspólny mianownik – zdradę. **Nie ma tu ludzi, którym można ufać.** Od Cataliny, która wbija nóż w plecy głównemu bohaterowi w intrze, aż po zakończenia wszystkich głównych linii fabularnych. **Ktoś zawsze zdradzał, kłamał i wykorzystywał naiwność bohatera.**

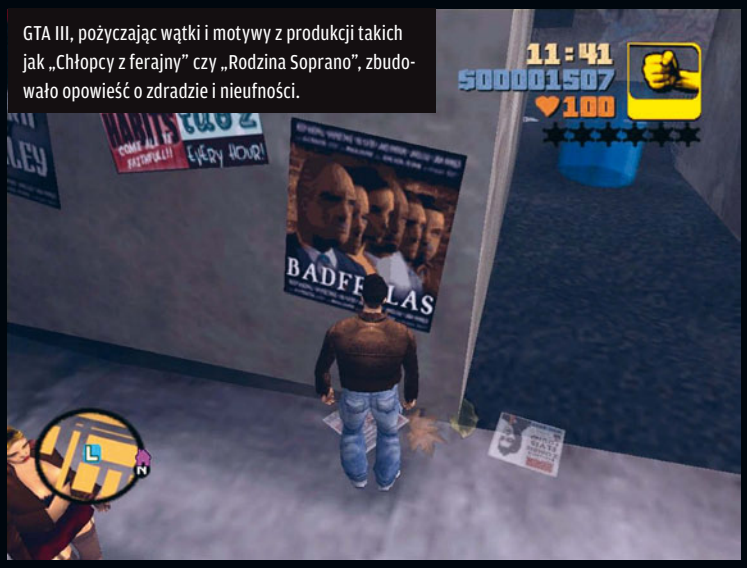
Czy to odczytanie rosnących napięć społecznych i nieufności w amerykańskim społeczeństwie? Może byłoby to nadinterpretacją, ale trzeba też uczciwie dodać, że twórcy gry mieli nadzwyczajną intuicję do zjawisk społecznych. We wcze-

W GTA 2 szkockie studio po raz pierwszy postawiło pytanie o to, w którą stronę zmierza Ameryka.

CZY WIESZ ŻE...?

Pomysł na system gwiazdek wskazujący na to, jakie siły policyjne ścigają gracza, powstał podczas seansu Blues Brothers. W filmie liczba policyjnych jednostek i sił specjalnych rośnie w trakcie kolejnych ekscesów Jake'a i Elwooda.

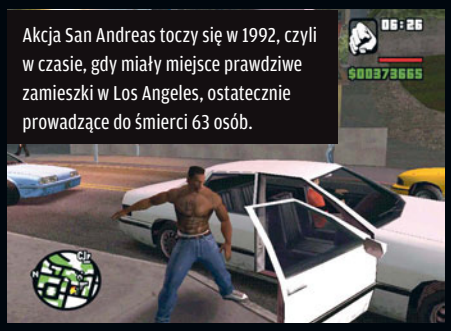
(***) Chodzi tu o materializm w znaczeniu potocznym, czyli o postawę kładącą nacisk na znaczenie dóbr materialnych i przyjemności, nie o materializm jako stanowisko filozoficzne.



GTA III, pożyczając wątki i motywy z produkcji takich jak „Chłopcy z ferajny" czy „Rodzina Soprano", zbudowało opowieść o zdradzie i nieufności.

Niko Bellic, człowiek, który miał się przekonać, że Stany Zjednoczone nie gwarantują nikomu szczęścia.

snej fazie prac nad grą wiele istotnych wątków dotyczyło terroryzmu. Usunięto je, gdy 11 września 2001 roku uczynił je zbyt kontrowersyjnymi nawet dla Rockstara. Ale nie ulega wątpliwości, że Houser i spółka trzymali rękę na pulsie amerykańskiej polityki i kultury przełomu wieków.



Akcja San Andreas toczy się w 1992, czyli w czasie, gdy miały miejsce prawdziwe zamieszki w Los Angeles, ostatecznie prowadzące do śmierci 63 osób.

Od mediów społecznościowych po wizyty u terapeuty - GTA V podjęło próbę sparodiowania całokształtu kultury i obyczajowości współczesnej Ameryki.

Z pewnością pomogły im w tym wytwory amerykańskiej popkultury. Ukłonów i smaczków związanych ze znanymi filmami (gansterskimi i nie tylko) było w poprzednich częściach GTA całkiem sporo. Bledną one jednak w zestawieniu z odniesieniami do popularnego serialu „Rodzina Soprano". Produkcja HBO zainspirowała realistyczne, odarte z blichtru ukazanie półświatka, a nawet to, jak kształtowały się relacje wewnątrz rodzin samych przestępców. Wzajemny brak szacunku pomiędzy Tonym Ciprianim i jego matką jest wszak idealnym odbiciem historii Tony'ego Soprano.

Media radykalizują

Wzrost popularności talk radio, czyli stacji radiowych nadających na falach krótkich, których audycje – w całości lub w znacznej części – polegały na rozmowach ze słuchaczami, był typowo amerykańskim fenomenem kulturowym. Choć format ten przeszczepiono do innych krajów, to właśnie Amerykanie, spędzający średnio ponad godzinę dziennie w samochodzie, stali się jego najlepszymi odbiorcami. Talk radio od lat 80. XX wieku do końca pierwszej dekady XXI stulecia pełniło funkcję, którą obecnie przejęły media społecznościowe. Z jednej strony dawało ujście frustracjom i potrzebie odnalezienia podobnie myślących ludzi, z drugiej zaś sprzyjało radykalizacji sporów politycznych i propagowało teorie spiskowe, pogłębiając poczucie alienacji i nieufności. A Rockstar tego nie przegapił.

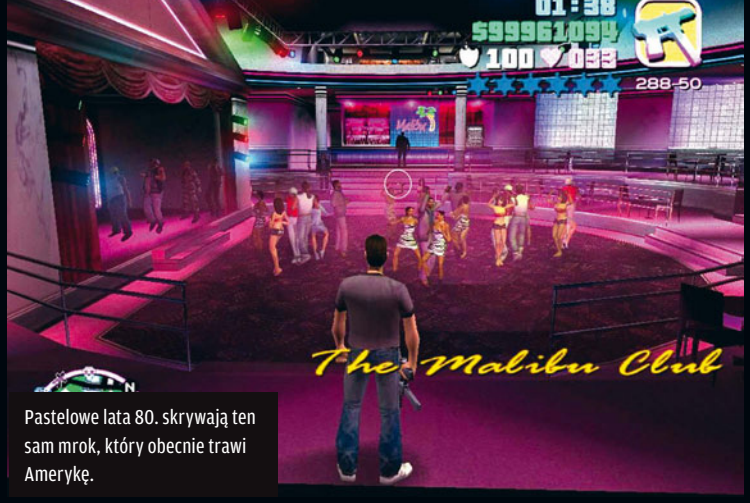
We wszystkich kolejnych grach stacje talk radio dawały sposobność, by mówić o tym, co w Amerykanach najgorsze. Dzwoniący stanowili bowiem menażerię doprawdy dziwaczną – od teoretyków spiskowych opowiadających wzajemnie wykluczające się brednie, przez aktywistów niepotrafiących wyartykułować swych poglądów bez użycia pustych sloganów, aż po osoby z całym szeregiem zaburzeń osobowości (na czele z narcyzmem). Ba, **w części czwartej niektóre z monologów słuchaczy to tak naprawdę nagrania przygotowane przez fanów GTA,** którzy mogli zadzwonić pod specjalny numer, by wygłosić swoją tyradę. Czy to rzeczywiste odbicie amerykańskiego społeczeństwa? Nie, ale na pewno trafnie charakteryzuje te jego fragmenty, które wydają się rosnąć.

Scenarzyści i projektanci z Rockstara byli przy tym na tyle wnikliwi, że dostrzegli przynajmniej jedną z przyczyn „sypania się" Ameryki – konsumpcjonizm sprowadzony do absurdu. Różny w zależności od dekady, ale zawsze mający to samo podłoże – **kompleksy, chorobliwe ambicje, brak oparcia w innych ludziach i na własnych wartościach.** I nie ważne, czy słuchamy pogadanek „mówców motywacyjnych" w Vice City, reklam pozwalającego poczuć się królem szosy Maibatsu MonstroCiti w GTA III czy zajawek reality show w GTA V – talk radio w serii dostarczało nam wskazówek, że rozpad społeczeństwa nie jest rezultatem li tylko problemów każdej indywidualnej jednostki. To błąd systemowy.

TWÓRCY TRZYMALI RĘKĘ NA PULSIE AMERYKAŃSKIEJ POLITYKI I KULTURY PRZEŁOMU WIEKÓW.

American Dream

A skoro tak, to należało obalić fundamentalny dla Amerykanów mit. Sen,



Pastelowe lata 80. skrywają ten sam mrok, który obecnie trawi Amerykę.

który okazał się fałszem. GTA dokonało tego na dwa sposoby. Po pierwsze burząc jego symbole. Z tego, co nazywamy terminem „americana", z artefaktów kultury Stanów Zjednoczonych wzbudzających w jej obywatelach poczucie błogości i nostalgii, takich jak niebieskie dżinsy, paczki Marlboro, sieci fast foodów z hamburgerami i koktajlami mlecznymi oraz paliwożerne muscle cary, GTA kpiło już przy okazji części drugiej. Ale to w Vice City i San Andreas – przez umieszczenie akcji tych gier w latach 80. i 90. – **szydera z emocjonalnego przywiązania do symboli konsumpcji była najostrzejsza.**

Ale potem przyszła pora na krytykę samych fundamentów. Czym bowiem był Amerykański Sen? Przekonaniem, że w Stanach Zjednoczonych każdy ma szansę osiągnięcia sukcesu, dostatku i spełnienia osobistego poprzez ciężką pracę i determinację. To kulturowy mit, który odzwierciedla wizję Ameryki jako ziemi obfitości, wolności i możliwości.

Koncepcja Amerykańskiego Snu jest głęboko zakorzeniona w historii Stanów Zjednoczonych, szczególnie w procesie kolonizacji i osadnictwa, kiedy ważnym motorem napędowym migracji i rozwoju była idea, że każdy może zdobyć własną ziemię i poprawić warunki swojego życia. W późniejszych latach przekształcono ją w bardziej ogólny koncept, obejmujący szeroki zakres celów. Amerykański Sen stał się synonimem tego, co Thomas Jefferson nazwał prawem do poszukiwania szczęścia. A także obietnicą, której Ameryka nie mogła do końca spełnić.

Ideę tę zaczęto krytykować na szerszą skalę w wieku XX. Wskazywano na nierówności społeczne, ograniczenia systemowe i inne bariery, które uniemożliwiają niektórym osobom osiągnięcie sukcesu. Ale krytycy równie często podnosili, że przestając opowiadać wyłącznie o wyjściu z biedy, Amerykański Sen stał się mniej namacalny. Literatura, teatr i film, od „Wielkiego Gatsby'ego" i „Gron gniewu", poprzez „Śmierć komiwojażera", aż po „Chłopców z ferajny" czy „Mulholland Drive", ostrzegały, że wiara w marzenia i nowy początek może być równie inspirująca, co zwodnicza.

CZY WIESZ ŻE...?

Statua Szczęścia stojąca w Liberty City w GTA IV ma twarz Hilary Clinton. To nie wyraz uznania dla amerykańskiej polityczki. Wprost przeciwnie, twórcy GTA mieli do niej pretensje, że przyłączyła się do nagonki na Rockstara, gdy wybuchła kontrowersja związana z modem Hot Coffee.

Serce Statuy

W końcu tropem tym poszedł Rockstar. Znamiennym jest, że pierwsze dwie gry zapewniały prawdziwą ucieczkę. Wykonaj misje, zdobądź odpowiednią fortunę i zwiewaj z tego miasta, zostaw za sobą przestępcze życie. „Trójka", Vice City i San Andreas, w dużej mierze oparte na „Rodzinie Soprano", „Człowieku z blizną" i „Chłopakach z sąsiedztwa", nie dawały już tego rodzaju złudzeń, przemycając do świata gier gorycz filmów i seriali, które je zainspirowały. **Część czwarta otwarcie zakwestionowała Amerykański Sen.**

Oto pochodzący z Bałkanów Niko Bellic chce zacząć wszystko od nowa – wykroić dla siebie kawałek Amerykańskiego Snu, zapomnieć o przeszłości i wojnie. Ale bez powodzenia. Stare życie upomina się o niego. Bez względu na wybór dokonany w ostatniej misji Niko straci ważną dla niego osobę, a zwycięstwo w mieście pełnym brudu, pogardy i przemocy będzie miało gorzki smak. Nie powinno więc dziwić, że sam protagonista dochodzi do wniosku, iż Amerykański Sen to obietnica pusta i nieosiągalna, zbudowana na kłamstwie. Niektórym pełnia szczęścia nie jest dana.

Twórcy w GTA V prawie powtórzyli tę lekcję. Prawie... bo choć pod wieloma względami gra szokuje tak, jak jej poprzedniczka, to ostatecznie ma do wyboru „dobre" zakończenie, w którym jego bohaterowie nie muszą ponosić ofiary na ołtarzu Amerykańskiego Snu. Ich marzenia i ambicje w jakimś wymiarze się spełniają. Nawet jeśli mamy wątpliwości, czy na to zasłużyli.

Ale może to nie ucieczka przed gorzkim zakończeniem powodowała twórcami GTA V? **Może oni sami uznali, że byli w swej krytyce zbyt zapalczywi?** Istnieje przynajmniej jedna na to wskazówka. Jeśli w czwartej części serii gracz uda się do Statuy Szczęścia, będzie mógł przejść przez drzwi oznaczone plakietką, która zapewnia, że nic za nimi nie schowano. A jednak coś się tam kryje. Wewnątrz pomnika umieszczono ogromne serce spętane łańcuchami. Można w nie strzelić i będzie ono krwawić. Lecz nie da się go zniszczyć. Amerykańskie społeczeństwo jest dalekie od ideału i nękane tysiącami problemów. Ale może właśnie ta naiwna wiara w Amerykański Sen sprawi, że nie zginie.

Cyfrowa subkultura z domieszką nostalgii

Część 1: historia

Ambush / Koyot1222 – pixelart Krzysztofa Matysa, Amiga. III miejsce na party Decrunch 2015

Bartłomiej Dramczyk

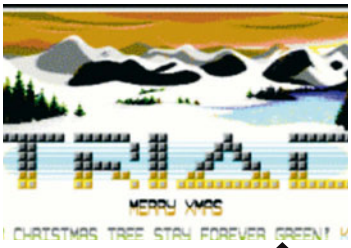
Demoscena to subkultura aktywnych użytkowników komputerów, mająca swój niepisany zestaw imperatywów i niepisanych zasad, nieformalne zrzeszenie ludzi starających się zaglądać w każdy zakamarek retro „maszyn", zrozumieć dogłębnie ich cechy, ograniczenia, nieudokumentowane lub jeszcze nieodkryte możliwości.

Stąd takie zamiłowanie do klasycznych platform, takich jak ZX Spectrum, Commodore 64, ośmiobitowe Atari, Amiga, oldskulowe pecety, Game Boy i Sega. Wspólną cechą wymienionych urządzeń jest ustalona forma. Ich ograniczenia nie podlegają modyfikacjom(*), stanowią więc pole do równych pojedynków na kod maszynowy, grafikę, wydobywane z wiekowych układów dźwiękowych melodie oraz płynnie animowane efekty na maleńkich ekranikach (rzędu współczesnych rozdzielczości SD i mniejszych). Stoi za tym **pokaźna społeczność o cechach anarchistycznych, która nie stroni od używek i świetnie się przy tym bawi.** Ot, taka bardziej współczesna, cyfrowa i nieco hermetyczna artystyczna bohema, tworząca sztukę dla sztuki (i radości z tego płynącej).

Takie były początki

Każdy, kto dorastał w epoce ośmiobitowców i miał okazję obserwować wzloty i upadki „maszyn" sygnowanych logo Commodore'a, dostrzeże **zbieżność narodzin demosceny i dwóch mikrokomputerów – Commodore'a 64 i Amigi.** Wraz z rosnąca liczbą sprzedawanych egzemplarzy C64 przybywało przeznaczonych na ten model gier i oprogramowania, a za tym ruszyła fala piractwa softu. Wbudowane zabezpieczenia łamali sprytni crackerzy, a pozbawiony cyfrowej ochrony kod na taśmach i dyskietkach trafiał na giełdy komputerowe, a w formie cyfrowej w trzewia BBS-ów. Crackerzy chwalili się swoimi umiejętnościami za pomocą audiowizualnych miniatur zwanych cracktrami (od crack intro, czyli wstępu do oprogramowania ze złamanymi zabezpieczeniami).

W ten sposób powstawały legendy crackerów i grup crackerskich, które swoim logo (gibającym się na ekranie w rytm muzyki, wraz ze scrollem, czyli płynnie przewijanym napisem z jakimś superważnym przekazem) obwieszczały światu, że to właśnie oni jako pierwsi usu-

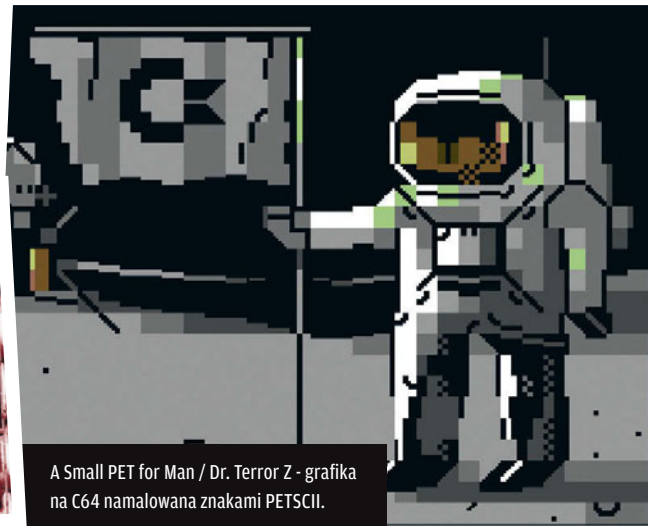


Cracktra rozmaitych grup crackerskich. A wiecie kim był ów „Pumex"? Zapytajcie Smugglera :)

eprasa.pl 29b6fa3746

DEMOSCENA PL

Polacy po opadnięciu żelaznej kurtyny szybko nadrabiali komputerowe zaległości i już na początku lat 90. wskoczyli w koleiny wyznaczone przez zachodnią demoscenę. Nasz kraj był jednak specyficzny, bo obok wielkiego zamiłowania do niedrogich ZX Spectrum i Timexa, oczywistej przyjaźni z Amigami i wczesnymi PC, ogromnej popularności C64 w Polsce znalazła się też spora partia ośmiobitowych komputerów Atari (z Peweksu), po których przyszła fala STeków. Niemal każda z wymienionych grup to osobna subkultura w subkulturze, tak odmienna, jak C64 i Atari. Dla niewprawnych w ośmiobitowych technikaliach czytelników podpowiadam, że tworzenie muzyki na C64 i wbudowanym syntezatorze SID to nie to samo, co komponowanie na Atari i układzie POKEY. Rysowanie obrazków na ZX Spectrum zdecydowanie różni się od stawiania pikseli na Amidze, no a kod Z80 jest czymś innym niż język maszynowy MOS/CSG 6502.



A Small PET for Man / Dr. Terror Z - grafika na C64 namalowana znakami PETSCII.

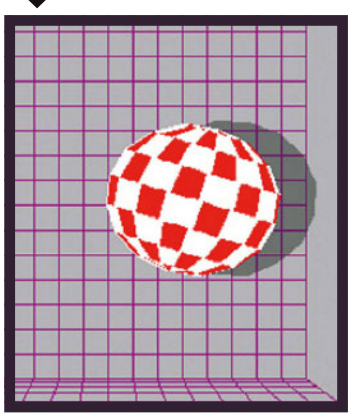
JAK TO MAWIAJĄ SCENOWCY: „FRIENDSHIP RULZ!".

nęli zabezpieczenia w tej grze. Większość posiadaczy C64 doskonale pamięta melodie towarzyszące logo grup Fairlight, Eagle Soft, Ikari czy Triad. Skalę tego zjawiska można dziś oszacować na bazie serwisów gromadzących cracktra (np. intros.c64.org). **Znajdziemy tam ponad 11 000 cracktr (dla porównania – na C64 wydano 7000 gier**). Gdzie w tym wszystkim jest demoscena? Jeszcze się nie narodziła, choć z cracksceną ma wiele wspólnego.

Ważna skacząca piłeczka

W 1984 roku na styczniowych targach CES po raz pierwszy zaprezentowano Lorraine, prototypowy komputer, który dziś znamy jako Amigę. Do pokazania jego możliwości RJ Mical i Dale Luck stworzyli prostą animację – potężną (na oko zajmującą jedną trzecią ekranu), płynnie animowaną, dwukolorową piłkę, która obracała się i odbijała (z dźwiękiem!) od krawędzi. Tylko że Boing (i jego późniejsze wersje) wcale nie jest animacją, ale fragmentem kodu zajmującego około ośmiu kB (plus 24 kB na dźwięk). Na dodatek **to program skutecznie oszukujący widza**, bo dzięki możliwościom układów graficznych Amigi wspomniany Boing wcale się nie obraca (ruch obrotowy symuluje rotacja palety barw!) ani nie podskakuje (obserwator widzi tylko fragment większego, statycznego obszaru, po którym porusza się kamera!). De facto jest to więc pierwsze demo (program służący wyłącznie pokazowi możliwości komputera), choć jeszcze nie demoscenowe...

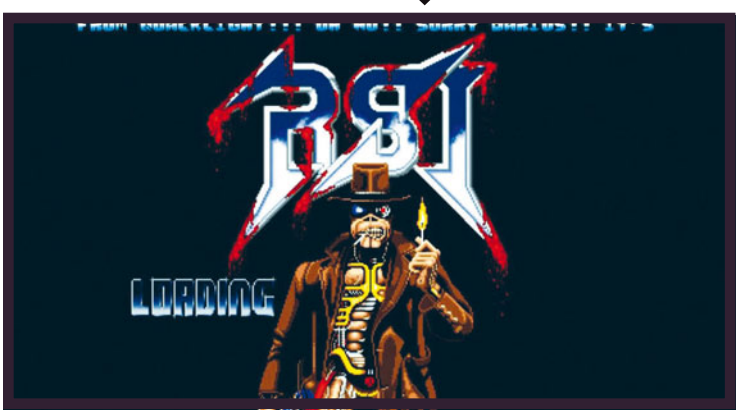
Boing... boing... boing... rzec by można, że pierwsze demo na Amigę w historii. Z niego wszystko inne.



Copy party (i co z tego wynikło)

Demoscena swój początek bierze z imprez zwanych copy party. Ot, posiadacze komputerów spotykali się w jakimś miejscu (od czyjegoś domu po wynajętą salkę), by w nieformalnym gronie dokonać wymiany posiadanego oprogramowania. Zazwyczaj copy party zwoływano z inicjatywy grup crackerskich, co oznaczało też wspólne sesje przy łamaniu zabezpieczeń i tworzeniu cracktr. A skoro ze zripowanych z gier muzyczek można było składać kolekcje, które później rozchodziły się po BBS-ach i giełdach jak świeże bułeczki, to może i z samych cracktr powstałoby coś podobnego? Ktoś

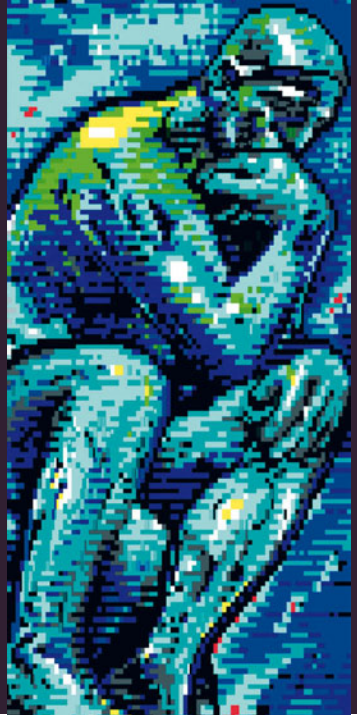
RSI Megademo. Każdy posiadacz Amigi w latach 90. XX wieku na pewno doskonale kojarzy tę grafikę.

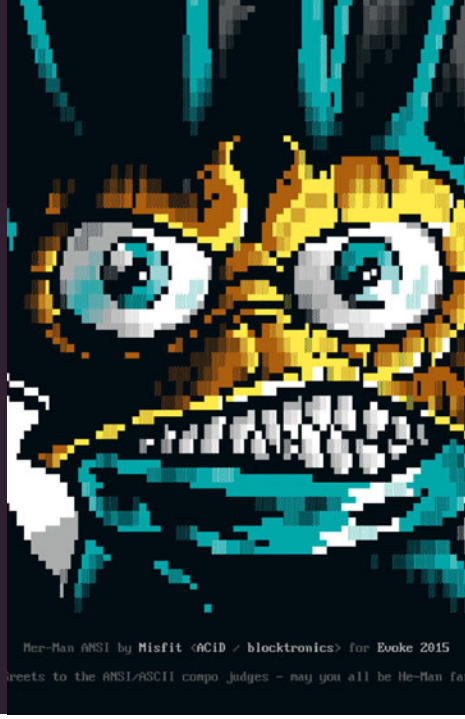


eprasa.pl 29b6fa3746

DEMOSCENA TEŻ MA SWOJE TRENDY

Nie muszę chyba was przekonywać, że demoscena jest pod potężnym wpływem popkultury, a zamiłowania do The Prodigy, drum'n'bass, EDM i dubstepu wyraźnie czuć w demach. Tak jak z upływem czasu dema ewoluowały, od prostych form poskładanych z muzyczki, logo i scrolla po rozbudowane sceny 3D i często fotorealistyczne formy ze szczątkową fabułą, tak po tych czterech dekadach można zauważyć w demoscenie pewne zmiany. To chociażby wzrost znaczenia PC w epoce akceleratorów graficznych i konkurencji na intra (256 b, cztery kB, osiem kB i 64 kB), nagła popularność tzw. grafiki proceduralnej cztery kB, czyli statycznych obrazów generowanych przez kod o wielkości 4096 B. To również rosnąca rola kodowania pixel shaderów na żywo, w ograniczonym czasie, takich zmagań ludzi z „maszynami" (i tym, co DJ zagra na wejściu). No i wreszcie ciekawostka – opracowany w latach 70. przez Chucka Peddle'a i Leonarda Tramiela zestaw znaków PETSCII (takie ASCII, ale w wersji Commodore PET, dostępne również w C64) stał się bazą do całkiem popularnych konkursów scenowych, polegających na kreśleniu obrazków literkami, w 16 kolorach. Ileż to można namalować tym tysiącem znaczków, łącząc literki i symbole semigraficzne!





o tym pomyślał i połączył kilka cracktr w większą produkcję (a w sumie to już prawdziwą demonstrację lub dla podkreślenia jej wagi – megademo), w której pomiędzy poszczególnymi częściami trzeba nacisnąć spację, aby przejść dalej.

A potem inny anonimowy ktoś uznał, że tworzenie takich cracktr można w ogóle

Swapperskie dyskietki były jednocześnie rodzajem kroniki, do której się „wtagowywano" przed ich dalszą wysyłką.

Fotka z kolekcji Sagraela (aka Sagraleskiego). Lifter pozdrawia! :)

oderwać od nielegalnej dystrybucji oprogramowania. I uczynić z tego pokaz umiejętności koderów, grafików i speców od melodyjek. **Tak powstały pierwsze demoscenowe grupy i ich dema(**). A na świat przyszła demoscena.** Tak też pojawiły się pierwsze specjalizacje w jej obrębie – koderzy, graficy, muzycy i swapperzy, czyli ludzie rozsyłający wytwory grupy do innych scenowców, najczęściej zresztą za pomocą klasycznych listów z dyskietkami w środku i nalepionymi znaczkami powleczonymi woskiem, żeby potem usunąć stempel i ponownie wykorzystać te znaczki. (Wysyłka kilkudziesięciu listów miesięcznie mogła nieźle nadszarpnąć budżet nastoletnich scenowców i trzeba było jakoś optymalizować koszty). Dopisek na kopercie „stamps back" był więc zna(cz)kiem rozpoznawczym swappera.

Demoparty

Kulminacją jest oczywiście impreza (potocznie zwana demoparty), na której grupy lub pojedyncze osoby wystawiają swoje dzieła w różnych kategoriach, wspólnie podziwiają efekty wysiłku innych cyfrowych artystów, oddają głosy na najlepsze ich zdaniem produkcje i tworzą publikowane w zinach chartsy, czyli aktualne rankingi grup, programistów itd.

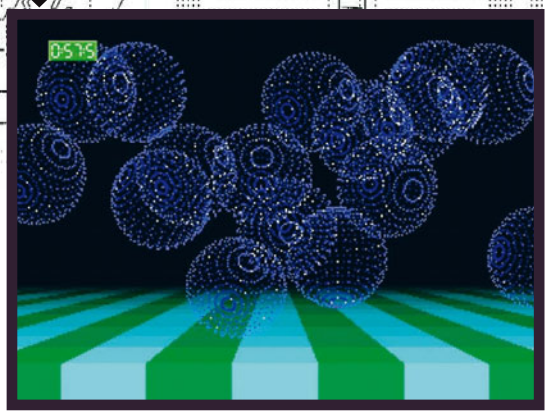
Demoscena i jej konkursy niewątpliwie uczą pokory i czegoś jeszcze: ogrom pracy i zaangażowania wcale nie musi mieć wymiernej rekompensaty w formie finansowej(***). Na scenie to raczej coś w rodzaju „szacunu na dzielni", takiego powolnego wspinania się po szczeblach artystycznej kariery, w której sama droga jest celem. Nie ma tu żadnego naczelnego komitetu, który wyznaczałby miejsca na imprezy, ich harmonogram, czy też decydował o zakresie rozgrywanych konkursów. Ot, są tacy aktywiści, którzy poświęcają z chęcią swój czas na zorganizowanie demoparty, zadbanie o jego przebieg, zaproszenie gości, dobór dodatkowych

Demoscene Arcanum / Darklight ^ Ghostown & Speccy.pl – I miejsce na Speccy.pl party 2023.

eprasa.pl 29b6fa3746

Typowe demo party z lat 90.Konkretnie The Party 1994. (zdjęcie z kolekcji Norberta Koniecznego).

Fragment dema Technological Death polskiej grupy Mad Elks. Wygrało na party Mountain Congress 1993.



atrakcji, kategorii konkursowych itd. Nie bez znaczenia pozostaje tu aspekt socjalny. W gruncie rzeczy demoscena od lat posługuje się słusznym w swoich założeniach określeniem „frendship rulez". Nie bądźcie więc zaskoczeni faktem, iż **demoparty najczęściej wygląda jak 2- lub 3-dniowe wesele, ale z nieco inną muzyką, bogatszym asortymentem używek** oraz solidnym nagłośnieniem i ekranem projektora w centrum uwagi. Co rok (nie licząc pandemii) na świecie ma miejsce od 50 do 100 takich imprez.

DEMOSCENA, CZYLI KOMPUTEROWA BOHEMA.

Zamiast podsumowania

Dziwaczne i ciekawe na scenie komputerowej jest to, że akceptuje przeróżne, zaskakujące czasem formy elektronicznej sztuki. Jeśli przyjdziesz tam z wyświetlaczem złożonym z setki lampek choinkowych oraz pokażesz na nim jakieś ciekawe efekty, pewnie zasłużysz na – zapewne chwilowy – szacun. Jeśli jednak stworzysz tym kolejny trend, będzie jeszcze ciekawiej. **Demoscena od kilku dekad dowodzi, że sztuką komputerową można się świetnie bawić,** poznając ograniczenia „maszyn" i swoje własne, a następnie kształcąc swe umiejętności ich przełamywania. Jeszcze dziwniejsze, że wszystkie prace z teoretycznie mocno izolującej się od mainstreamu subkultury od zawsze trafiają do czegoś w rodzaju domeny publicznej. Niemal każde stworzone od lat 80. demo, intro, muzykę i grafikę można znaleźć na scene.org. demozoo.org, pouet.net i csdb.dk. Można je pobrać, słuchać i oglądać do woli. A może sami dołączycie do demosceny? Zapraszam serdecznie!

(*) Te wszystkie AT, XT i 286 itd. też w sumie były w praktyce niemodyfikowalne, bo wymiana HDD czy stacji dysków na inne modele niespecjalnie zmieniała ich moc obliczeniową.
(**) Oraz ziny, ale to w ogóle temat na osobny i spory tekst...
(***) Gratyfikacje zazwyczaj są symboliczne (jeśli w ogóle są), bo każda taka impreza opłacana jest z wejściówek. Acz zdobyte tam doświadczenie i prestiż może procentować w pracy zawodowej programisty, grafika czy muzyka. By daleko nie sięgać, Adam Skorupa, autor znakomitej muzyki do wielu gier (w tym także Wiedźmina), zaczynał właśnie na demoscenie i to dzięki niej został dostrzeżony przez studia tworzące gry.

Od Smugglera: sam wywodzę się z demosceny (dość przyzwoity cracker na C64, na Amidze friendly swapper i mizerny muzyk – sad but true... – oraz ceniony edytor i tekściarz amigowskiego zinu Fat Agnus). I to dzięki niej trafiłem – acz nieco pokrętną drogą – do CDA.

„SCENA UMIERA!"

Hasło niemal każdej demoparty powtarzane jak mantra na wzór drugiego z popularnych powiedzonek („organizatorzy są #$@owi, a to party jest do dupy"). Tak długo, jak bywałem na tego typu imprezach, słyszałem nieustannie, że to już koniec demosceny, że kiedyś to było, że teraz wszędzie wokół sami lamerzy. Ot, taka tradycja. Wszelako mimo tych ponurych proroctw scena – nawet na ośmiobitowce! – nadal istnieje, choć na pewno mniej liczna, a średnia wieku scenowców jest odczuwalnie wyższa niż w 1994. Cóż, z biegiem czasu zbuntowani twórcy szli do pracy, zakładali rodziny i biznesy, poświęcając coraz mniej czasu na hobby. Ale... po dekadzie, dwóch, a nawet i trzech wracają do tworzenia dem. Z tego samego powodu co kiedyś – bo ich to bawi i cieszy.

Zdjęcie: © Szymon Dolmatow

eprasa.pl 29b6fa3746

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów

Grzegorz Eider 1996).

Numer zerowy Gamblera (12/93).

Marek Czajor

Druga połowa 1993 roku. Wydawnictwo Lupus, z sukcesem wydające PCKuriera i Entera, podejmuje decyzję o wprowadzeniu na rynek nowego tytułu o grach komputerowych.

Kłopotem są jednak braki kadrowe. Ogłoszenie o naborze w Enterze i przesunięcia w obrębie Lupusa nie rozwiązują problemu. Kiedy w grudniu 1993 wychodzi zerowy numer Gamblera, na jego czele zmuszony jest stanąć prezes wydawnictwa – człowiek, który nigdy nie zagrał w żadną grę. Grzegorz Eider znał się na dziennikarstwie i wydawaniu pism jak mało kto. Doświadczenie zawodowe zdobywał jeszcze w latach 80. w Komputerze, gdzie pełnił funkcję sekretarza, a następnie zastępcy redaktora naczelnego. W 1989 roku razem ze wspólnikami założyli wydawnictwo Lupus i zaczęli wydawać PCKuriera, a rok później Entera. Biznes prosperował, więc w 1993 wpadli na pomysł stworzenia dwóch kolejnych czasopism. – *Jedno poświęcone Amidze i drugie o grach komputerowych. Wydawnictwo było znacznie lepiej przygotowane do rozpoczęcia przygody z Amigą, ale nasza ocena rynku była taka, że musimy zająć się również grami. Jednak wtedy Lupus nie był jeszcze na to gotowy, przede wszystkim pod względem kadrowym* – mówi Eider.

W Enterze ogłoszono konkurs na tytuł planowanej „wkładki o grach" (ot, takie drobne oszustwo, żeby zaskoczyć konkurencję). Do redakcji odezwało się parę chętnych do współpracy osób, wśród nich Jacek Ilczuk, Rafał Wiosna i Mirosław Domosud (zwolniony kilka miesięcy wcześniej ze Świata Gier Komputerowych). Szukano też graczy we własnych szeregach. Tym sposobem zwerbowano pracowników Lupusa: Wojciecha Setlaka, który pisywał o grach jeszcze do Komputera, Andrzeja Majkowskiego i Jacka „Dr. DeStroyera" Grabowskiego. – *Powstał taki pomysł w którymś momencie, żeby zrobić pismo o grach. A ponieważ ja byłem trochę wariatem, traktowano mnie jako wariata, to uznano, że będę dobrym kandydatem na rozkręcenie tego interesu* – żartuje Jacek. Grupa ta wraz z zaciągiem młodzieży (Maksymilianem „McSonem" Wrzesińskim, Bartłomiejem Eiderem i Darkiem Bujalskim) stworzyła zespół, który miał przygotować premierowy numer.

Niech będzie mu Gambler

Prace nad magazynem rozpoczęto jesienią 1993 i prowadzono je ekspresowo, by zdążyć do końca roku. Spośród wielu pomysłów na nazwę (patrz: ramka „Fire czy Q?") wybrano Gambler. – *(…) tytuł był dobry* – wspomina Wojciech Setlak. – *Krótki, łatwy do zapamiętania, po angielsku (większość graczy kojarzy ten język z grami) i bez negatywnych konotacji.* Podtytuł Miesięcznik elektronicznych szulerów miał sugerować, że pismo, mimo iż kierowane do grających osób, nie będzie wyłącznie o grach. **Główne założenie brzmiało: magazyn ma się różnić od konkurencji.**

GŁÓWNE ZAŁOŻENIE BRZMIAŁO: GAMBLER MA SIĘ RÓŻNIĆ OD KONKURENCJI.

Wszystkie zdjęcia pochodzą z archiwalnych wydań Gamblera.

eprasa.pl 29b6fa3746

Opisy gier z rozpiską zadań, klawiszologii...

...i ikon ekranu. Oryginalna instrukcja była niepotrzebna.

Specyficzna szata graficzna Gamblera.

Postanowiono opisywać nowe i stare tytuły, ale odpuścić już ośmiobitowce, dorzucić działy niezwiązane z grami i rubryki współredagowane przez czytelników. Wszystko to miało być okraszone nieszablonową grafiką, która nie pozwoli pomylić pisma z żadnym innym.

Pierwszy, a właściwie zerowy numer Gamblera zadebiutował w grudniu 1993 roku. Nakład 68-stronicowego, kolorowego periodyku wynosił 50 000 egzemplarzy, a cena – 20 000 zł. To oznaczało, że obok Świata Gier Komputerowych był najgrubszym czasopismem o grach na rynku, jednocześnie tańszym od ŚGK i poza wkładką z żółtymi stronami w całości kolorowym. Stosunek ceny do liczby stron był wśród ówczesnych tytułów growych najlepszy. Mimo iż we wstępniaku Grzegorz Eider przepraszał za niedociągnięcia i nierówny poziom rubryk, **czytelnikom spodobały się atrakcje przygotowane przez redakcję i zapowiadana inność**. Premierę Gamblera uznano za sukces i prace nad kolejnymi numerami ruszyły pełną parą.

Graficzne odjazdy

Czyim pomysłom Gambler zawdzięczał własny, niepowtarzalny styl? Wzrok przyciągała unikalna szata graficzna autorstwa Piotra Kakieta i Piotra Roszczyka. Pierwszy z nich jeszcze w latach 80. znany był z zabawnych rysuneczków w Komputerze, potem odpowiadał za opracowanie graficzne wydawnictw Lupusa. W Gamblerze poszedł na całość. Okładki to malowane ręcznie artystyczne wizje, niekoniecznie związane z grami. Layout, bazujący na figurach geometrycznych, zdobiły clipartowe symbole (kostki domina, myślące główki, sztućce, wieże szachowe itp.). Do tego dochodziły nieczytelne podlewy pod tekst i rażąca w oczy kolorystyka. – *Usiłowaliśmy złamać obowiązującą na rynku estetykę, przyzwyczaić czytelników do nieco odmiennych rozwiązań* – mówi Grzegorz Eider. Cóż, miało to swój urok choć niektórzy, nawet wśród redakcji, nie owijali w bawełnę. – *Jak się spojrzało na nas* (Gamblera – M.Cz.) *czy ŚGK, te pisma były obrzydliwe* – śmieje się Tadeusz „Zooltar" Zieliński. – *I Gambler, i ŚGK to jedne z brzydszych pism, jakie w ogóle widziałem.*

Świadomie robione „ortografy" - kolejny dziwny pomysł na layout.

Wywiad z CSL-em

Niektóre artykuły celowo składano do góry nogami, na ukos albo w rozetkę. Albo jeszcze gorzej. – *Był tekst, który należało sobie poskładać do kupki, ponieważ został wysypany z taczek na wielki stos. Inny tekst szedł spiralnie. Czasem popełnialiśmy błędy ortograficzne dla żartu, bo tak śmiesznie wyglądał wyraz niepoprawnie napisany* – mówi Wojciech Setlak. Czytelnicy łapali się za głowę, ale w większości złapali konwencję. Choć nie wszyscy. – *Ja nie zrozumiałem Gamblera. Nie zrozumiałem stylu pisma i nie winię za to Gamblera, bo mnóstwo ludzi zrozumiało (...)* – wspomina znany producent gier Adrian Chmielarz. – *Do dzisiaj natomiast nie wybaczę drukowania żółtych fontów na pomarańczowym tle czy tego typu akcji.* Layout wprawdzie poprawiano, ale na prawdziwe zmiany przyszło czekać trzy lata.

Kontrowersyjny i wywiad, i layout.

VARIA'łkowo

Szata graficzna rzeczywiście była niezwykła, ale co z treścią? Zgodnie z zapowiedziami opisywano też starsze gry. Teksty te, co ważne, obfitowały w szczegóły. To zapewne cieszyło posiadaczy „kopii zapasowych" (he, he...). Newsy, czyli tzw. kronika towarzyska, zostały wrzucone nietypowo na koniec magazynu. Środek okupowała wielostronicowa wkładka TeTe z poradami i tipami, znalazło się

eprasa.pl 29b6fa3746

Miniaturowy foncik (tak o jedną trzecią mniejszy niż nasz). Ich DTP był szalony...

Telezgadula

Pierwszym i jednym z największych konkursów w Gamblerze była wymyślona przez Andrzeja Majkowskiego Telezgadula. Konkurs trwał rok, a główną nagrodą był komputer PC. Co miesiąc publikowano zestaw ściągniętych z telewizji satelitarnej zdjęć osób, filmów, wydarzeń sportowych itd. Należało odgadnąć, kto lub co jest na grafice, a każda odpowiedź była punktowana. Punkty z każdego miesiąca sumowano i po 12 edycjach wyłoniono w ten sposób zwycięzcę. Rywalizacji towarzyszyło wiele emocji, a smaczkiem były drukowane co numer tabele z aktualną klasyfikacją, dzięki czemu uczestnicy mogli na bieżąco śledzić wyniki. Udział w konkursie był w zasadzie pracą zespołową, bo w dobie bez internetu odpowiedzenie na wszystkie pytania bez pomocy znajomych lub rodziny graniczyło z cudem.

także miejsce na komiks. W skład publicystyki wchodziły główny temat numeru i garść pomniejszych tekstów. Poruszano sprawy ważne, takie jak piractwo, rynek gier, funkcjonowanie ludzkiego mózgu czy rzeczywistość wirtualna, i mniej ważne, np. gry erotyczne, kolejnictwo czy literatura fantasy. Niektóre wywoływały burzę i – roztrząsane przez czytelników, redaktorów oraz ekspertów – ciągnęły się przez kilka numerów. Tak było choćby ze słynnym wywiadem z CSL-em, znanym polskim hackerem. (De facto crackerem). Tematyka była zróżnicowana i dzięki temu ciekawa, bo każdy mógł znaleźć coś dla siebie.

Oprócz tekstów ważnych i mniej ważnych były też luźne i całkiem niepoważne. Im poświęcono głównie rubrykę VARIA-'tkowo, w której autorzy zamieszczali humorystyczne felietony, żarty, śmieszne rysunki itp. Ulubionym miejscem wielu fanów był mur z hasłami, nieraz bardzo życiowymi, np. „Tato nie pij... zostaw dla synka".:) Wśród felietonistów dominowali Jacek „Dr Destroyer" Grabowski i Jacek „Randall" Piekara. Ten pierwszy wyśmiewał amigowców, wojenki międzyplatformowe, twórczość czytelników i wszystko, co mu do głowy przyszło. – *Jaja sobie robiłem* – przyznaje. – *(...) miałem taki fajny moment, że mogłem tam napisać różne głupstwa i oni to publikowali.* Drugi walił z grubszej rury, jadąc po murzynach, Żydach, Kościele, politykach i policjantach, propagując picie alkoholu, obrażając kobiety i homoseksualistów. Lista „przewinień" była długa, czytelnicy zachwyceni, rodzice zbulwersowani.

Niektóre teksty budziły sporo niekoniecznie pozytywnych emocji...

InterAkcje

Od samego początku w Gamblerze **kładziono nacisk na szeroko pojętą interakcję z odbiorcami.** No bo który czytelnik nie marzy, żeby przeczytać swoje nazwisko w ulubionym magazynie? Gambler dawał na to wiele szans. Najbardziej oczywistym miejscem była rubryka listów (Reakcje Redakcji), ale nie tylko. Co powiecie na współtworzoną przez fanów wkładkę TeTe (tzw. żółte strony) z poradami i podpowiedziami do gier, do której każdy mógł napisać, a najaktywniejszych czytelników gratyfikowano pieniężnie!? Mało? To dorzućmy roczny konkurs Telezgadula (patrz: ramka „Telezgadula") z drukowaną co miesiąc listą uczestników i kupą cennych nagród. A na deser wspomnijmy o Galerii, rubryce, w której młodzi artyści mogli prezentować swoje prace. Jeden nawet dostał potem nominację do Oscara, choć nie sądzę, by Gambler maczał w tym palce :). A cała reszta mogła pochwalić się kartą GamblerClubu, dołączaną po wykupieniu prenumeraty, i przy okazji otrzymywać zniżki na zakupy gier, bezpłatne wejściówki na targi i inne nagrody.

Pół żartem, pół serio

Czytając poprzednie akapity, można odnieść wrażenie, że w Gamblerze pachniało amatorszczyzną. Potwierdza to na wpół serio Jacek Grabowski: – *Jedyną ogarniętą osobą w Gamblerze była sekretarz redakcji Ela Jaworska. (...) A cała reszta to byli ludzie zupełnie nieogarnięci, niepoważni, nie wiedzieli, o co chodzi. I właśnie o to chodziło.* Uważni czytelnicy dostrzegali, że prymitywna szata graficzna, jajcarski skład, dowcipy i zabawa to tylko jedna strona medalu. **Mimo żartobliwej konwencji serwowane teksty wcale nie były słabej jakości.** Wszystko, co zostało napisane, musiało zostać zweryfikowane, zatwierdzone do druku i sprawdzone przez korektę. Zalecano używanie poprawnej polszczyzny, unikano slangu młodzieżowego i języka potocznego.

Wkładka TeTe.

eprasa.pl 29b6fa3746

Aleksy „Alex" Uchański, piękny i młody. :)

Rubryka Internet (po lewej) i Gry konsolowe (po prawej).

Dobry odbiór i udana sprzedaż pisma sprawiły, że początkowy nakład 50 000 rychło powiększył się do 70 000 egzemplarzy. Tym samym Gambler dołączył do czołówki polskich magazynów o grach, tworząc z innymi warszawskimi tytułami (Top Secret, Secret Service) „wielką trójkę". Wraz z popularnością rósł prestiż pisma. Przedstawiciele redakcji gościli na targach w kraju (Playbox, Gambleriada, Infosystem) i za granicą (ECTS, E3), byli zapraszani przez producentów na eventy, robili wywiady ze znanymi w branży ludźmi, otrzymywali od dystrybutorów ekskluzywne materiały itd. Rozgłos magazynu spowodowany był m.in. tym, że **czytała go nie tylko młodzież, ale także starsi czytelnicy**. Z jednej z ankiet przeprowadzonych pod koniec lat 90. wynikało, że 39% fanów Gamblera miało powyżej 20 lat, podczas gdy wśród odbiorców Secret Service ta grupa wiekowa sięgała tylko 15%.

CZYTAŁA GO NIE TYLKO MŁODZIEŻ, ALE TAKŻE STARSI CZYTELNICY.

Gambler CD.

Nowe porządki

Pierwsze półtora roku działalności Gamblera to była pionierka, szlifowanie własnego stylu i szukanie odpowiednich kadr. W połowie 1995 roku, po wydaniu 19 numerów, Grzegorz Eider uznał, że pismo na tyle okrzepło, by mógł przekazać pałeczkę następcy. Nowym redaktorem naczelnym został dotychczasowy zastępca Wojciech Setlak, a jego miejsce zajął z kolei świeżo przybyły z Top Secreta Aleksy „Alex" Uchański. Obaj **próbowali dopasować periodyk do aktualnych trendów:** skończyli z opisami starych gier, odświeżyli rubryki i wzięli na tapet layout (choć akurat to szło im najsłabiej). Nowe porządki dotknęły także kultowe VARIA'tkowo, które najpierw zniknęło, a potem odrodziło się w wersji lite (bez bulwersujących treści). Po pewnym czasie powrócił nawet Dr Destroyer, niemniej kontrowersyjny Randall zamilkł na zawsze.

Alex z tekstami w VARIA'tkowie zawsze miał dylemat. – *Wtedy miałem poglądy silnie liberalne i wierzyłem we w zasadzie nieograniczoną wolność słowa* – wspomina. – *Dziś uważam, że generalnie byłem naiwny czy wręcz głupi, a pewnego rodzaju skrajne poglądy powinny być ograniczane w debacie publicznej, bo do cna niszczą jej sens i jakość*. Przyznaje też, że niektórych felietonów do dziś się wstydzi. – Głównie myślę o niesła*wnym (a w pewnych kręgach sławnym) artykule o rodzajach kupy (…) żałuję że puściłem ten tekst*.

Nowe wyzwania

Druga połowa lat 90. stała pod znakiem wysypu nowych magazynów o grach, takich jak CD-Action, I/O, PSX Extreme, NEO, NEO Plus, PC Games CD, PC Gamer Po Polsku czy Reset. Mimo iż rynek wciąż był chłonny, tortu do podziału było mniej. Czasy również zaczęły się zmieniać, nastała era płyt CD/DVD, a internet coraz mocniej pukał do drzwi. Pisma musiały ewoluować w zależności od realiów, zachęcać i przyciągać do siebie graczy. Gambler również się zmieniał, rozrastał (100 stron osiągnięto w maju 1996) i rozwijał (nowe rubryki: Rynek, Internet, Hardware, kącik multimediów

eprasa.pl 29b6fa3746

Gambler 2/97 z zapowiedzią nowego layoutu.

Nowy - czy raczej „nowszy" - layout.

czy Amigi). Mimo to **sprzedaż na poziomie 50 000 egzemplarzy miesięcznie była wszystkim, na co było go stać.** Według szefów Lupusa to nie wystarczało.

W październiku 1996 roku Aleksy Uchański zamienił się stanowiskami z Wojciechem Setlakiem, zostając tym samym trzecim redaktorem naczelnym Gamblera. Jako że miesiąc wcześniej zadebiutował pierwszy cover CD, nad którym pracował Alex, złośliwi twierdzili, że awans dostał w nagrodę. :)

Jubileuszowy 50 numer pisma świętowano hucznie.

Za mało, za wolno

Prawdą jednak jest, że potrzeba było kogoś z głową pełnych pomysłów, kto nie będzie bał się radykalnych zmian. – *Szukaliśmy nowych czytelników (...). Pismo było deficytowe, nie zarabiało na siebie, dlatego m.in. mnie tam sprowadzono* – wspomina Alex. – *Z perspektywy czasu uważam, że „stopniowo" to było za mało i za wolno, trzeba było szybciej i radykalniej zmienić Gamblera, do czego się nie nadawałem, bo byłem za młody i miałem za mały wewnętrzny autorytet w redakcji i w firmie*. Niemniej próbował.

Na początku 1997 roku zerwano wreszcie z layoutem pamiętającym czasy premiery. Ku rozpaczy ortodoksów szlag trafił kostki domina, wieże szachowe i widelce. Do lamusa odeszły gryzące kolory, a podkłady pod tekst w końcu były jednolite lub delikatnie cieniowane. Nastąpił duży przeskok jakościowy, jednak według Alexa wciąż niewystarczający. – *Gambler długo nie wyglądał tak, jak bym chciał. Zawsze był owocem jakiegoś kompromisu z działem graficznym.*

Drugą ważną zmianą było wprowadzenie Gamblera CD. **Od marca 1997 czytelnicy mieli wybór – mogli kupić wersję pisma z płytką lub bez.** W styczniu 1998 świętowano jubileusz wydania 50 numeru. Perspektywy na przyszłość, przynajmniej oficjalnie, nie wyglądały źle. Wersja Gamblera z CD miała bardzo dobre wejście na rynek i od razu przejęła 50% odbiorców pisma, a po roku już blisko 70%. Należy jednak pamiętać, że początkowo na kompaktach były same dema. Dopiero wiosną 1998 roku produkcja Battlecruiser 3000 A.D. zapoczątkowała erę „pełniaków" w piśmie. Zbiegło się to z dość kontrowersyjną decyzją Alexa o zmianie profilu pisma na „PC only", choć być może z powodu dołączanych coverów (przeznaczonych na pecety) logiczną. Pełne wersje na stałe trafiły na okładkę pisma od sierpnia 1998 roku. Nie jakieś wielkie przeboje, ale solidne, choć już wiekowe tytuły (A.D. 2044, Katharsis, Transarctica, Dawn of Aces itd.). Niestety wtedy to już nie wystarczało. Mimo rezygnacji z nierentownej wersji bez CD i szybkiego przejścia na dwa cedeki **Gambler nie tylko nie zyskał, ale zaczął tracić czytelników.**

Game over

Rok 1999 nie zapowiadał katastrofy. Wprawdzie sprzedaż Gamblera CD w stosunku do roku poprzedniego spadła o siedem punktów procentowych, ale nadal miesięcznie sięgała ponad 30 000 egzemplarzy. W lutym dokonano kolejnej zmiany szaty graficznej (w tym logo), również pełne wersje skoczyły o poziom

Pchaj się na afisz!

W rubryce Galeria w Gamblerze publikowano prace obiecujących młodych artystów. Wśród nich był Tomek Bagiński, uczeń Społecznego Liceum Ogólnokształcącego z Białegostoku. (Poniżej widać jego pracę). W 2003 roku Tomasz Bagiński otrzymał nominację do Oscara za krótkometrażowy film animowany pt. „Katedra".

Fire czy Q?

W odpowiedzi na ogłoszony w Enterze konkurs przysłano kilkaset tytułów. Najczęściej proponowano Fire. Jednym z pomysłów było nazwanie pisma Q i wystartowanie od numeru zerowego z jednolicie czarną okładką. Ostatecznie stanęło na Gamblerze wymyślonym przez Jerzego Klawińskiego (redaktora Młodego Technika) i Ireneusza Barszczewskiego (czytelnika). A premierowy numer rzeczywiście był zerowy, ale z grafikami i zieloną okładką.

eprasa.pl 29b6fa3746

Gambler nr 63 (2/98) - nowa stylówka.

Nowa szata graficzna wewnątrz.

wyżej (Caesar, Deus PL, iM1A2 Abrams, Time Warriors, Harpoon Classic '97). Wszystko wydawało się iść w dobrym kierunku... Niestety po złożeniu numeru grudniowego gamblerowcy otrzymali czerwoną kartkę. Aleksy Uchański, który od jakiegoś czasu wyczuwał nastroje właściciela, był już po słowie z koncernem Axel Springer, ale na resztę redakcji spadło to niczym grom z jasnego nieba. – *To był poniedziałek, miałem zlecony tekst* – wspomina Tadeusz Zieliński. – *Pisałem ten tekst, dzwonię do kolegi i on mi mówi, że mogę się nie spieszyć, bo nas właśnie zamknęli.* Historia Gamblera dobiegła końca.

Było. Nie wróci?

Od kilku lat, przy okazji imprezy Pixel Heaven, wypuszczane są wydania specjalne i jubileuszowe starych czasopism z lat 90. Robione przez byłych redaktorów cieszą się dużą popularnością i rozchodzą jak ciepłe bułeczki. Czy zatem doczekamy się numeru specjalnego Gamblera? Pomijając kwestie prawne, sam Alex podchodzi do tematu sceptycznie. – *Z gier komputerowych i całej popkultury wiemy, że owocem wskrzeszania jest najczęściej zombie. Rzeczy mają swój czas i miejsce, czas magazynów o grach przeminął, ten fakt trzeba z bólem zaakceptować.* Nie mówi jednak zdecydowanego „nie". A ja mocno wierzę, że jeszcze kiedyś będziemy mieli choć raz szansę poczytać pachnących farbą drukarską elektronicznych szulerów.

O autorze

Marek „Avok" Czajor jest twórcą i redaktorem naczelnym istniejącego od roku 2013 Zapachu Papieru (**www.zapach-papieru.pl**) - strony internetowej poświęconej historii polskiej prasy gamingowej.

Ostatni, 73 numer (12/1999). R.I.P. Gambler...

„WIEM, JAK SIĘ ROBI GAZETĘ, ALE NIGDY NIE GRAŁEM W ŻADNĄ GRĘ". (GRZEGORZ EIDER, WYDAWCA)

Gambler w sieci

Po ponad dekadzie od jego śmierci pamięć o Gamblerze mocno trwała w świadomości graczy i mimo lat nie gasła. Wykorzystało to w 2011 roku wydawnictwo Burda Media, posiadające prawa do Gamblera. I dokonało reaktywacji magazynu w formie... portalu internetowego. Redaktorem naczelnym tym razem serwisu elektronicznych szulerów (www.gambler.pl) został Michał Grabacki, dziennikarz m.in. CD-Action, CHIP-a i PC World Komputera. Niestety serwis na samej nostalgii długo nie pociągnął i po kilku latach został zamknięty.

Michał „Misiek" Wolski

Lucas Learning to ciekawy przypadek firmy powstałej z pobudek ideowych i pogrążonej przez markę mającą być jej kołem zamachowym.

UCZ SIĘ Z LUCASEM

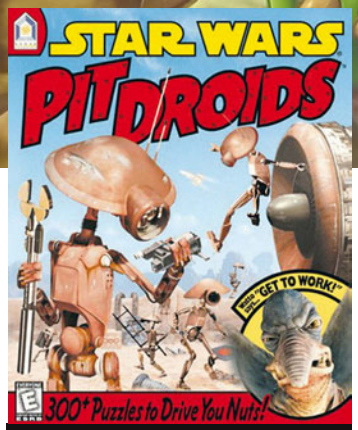
Istnieje wiele dowodów na to, że George Lucas dużo myśli o dzieciach. I to nie tylko swoich (których ma czwórkę), ale generalnie o młodych pokoleniach. Nic w tym dziwnego, wszak to przede wszystkim one były widownią jego „Gwiezdnych Wojen" i to dzięki nim zbił swoją fortunę(*). Dużo też wskazuje, że lubi postrzegać siebie jako dobrego i uczynnego człowieka – a to za kolegę Stevena dokończy produkcję „Parku Jurajskiego", a to przeznaczy połowę swojego majątku na cele charytatywne, a to uzna, że będzie edukował młodych Amerykanów.

Temu ostatniemu poświęcił nie tylko sporą część swoich filmów (w postaci aforyzmów mistrza Yody), ale też w pewnym momencie zaprzągł do tego znaczące środki. Na polu tradycyjnej edukacji miała się tym zająć powstała w 1991 roku fundacja GLEF (George Lucas Educational Foundation), ale nasz filantrop chciał iść krok dalej. Efektem było **odpalenie w 1996 subdywizji LucasArts poświęconej tworzeniu przede wszystkim gier edukacyjnych.** Zamysł był prosty – zachęcić dzieciaki do nauki poprzez dostarczenie im treści dydaktycznych opakowanych w atrakcyjny i rozpoznawalny sztafaż z należących do Lucasa marek. Przede wszystkim oczywiście „Gwiezdnych Wojen".

Nie wiem jak wy, ale ja doskonale pamiętam tę scenę z filmu. Dokładnie to się działo.

Do roboty, roboty!

Lucas Learning chciało zacząć z wysokiego C – postawiło więc na swoją najmocniejszą markę i już sprawdzone narzędzia. W **rezultacie w 1998 premierę miała Star Wars: Droid-Works,** zbudowana na Sith Engine (silniku pierwszego Jedi Knighta) gra osadzona w gwiezdnowojennym settingu, w której czysto pretekstowa fabuła służyła budowaniu kolejnych droidów mających wypełniać określone zadania. Te zaś polegały głównie na zastosowaniu w praktyce zasad fizyki newtonowskiej, wytłumaczonych dodatkowo w towarzyszących każdej misji prezentacjach. Gra miała



No to brać się do roboty, roboty!

być wizytówką oraz manifestem programowym samej Lucas Learning – łączyć edukację z rozrywką, redukując przy tym niemal do zera cokolwiek, co mogłoby stymulować agresję (praktycznie wycięto wojny z „Gwiezdnych Wojen"). Szefowej firmy, Susan Schilling, zależało też na szerokiej dostępności jej produktów. DroidWorks (oraz kolejne gry) była więc od razu zoptymalizowana pod komputery Apple oraz dostępna dla placówek edukacyjnych w Stanach Zjednoczonych.

To działało też w kontekście polskiego programu nauczania. Będąc w szóstej klasie, praktycznie nie musiałem uczyć się na fizykę, bo w zasadzie całość materiału ogarnąłem dzięki DroidWorks – a niektórych zagadnień, np. energii potencjalnej i kinetycznej, pewnie bym wówczas bez tej gry nie zrozumiał. Dodatkowo osobną

eprasa.pl 29b6fa3746

Możliwości budowania własnych droidów były w DroidWorks niesamowicie bogate.

Stawianie drogowskazów to esencja Pit Droids.

frajdą było samo budowanie (i malowanie!) robotów, dające, jak na owe czasy, ogromne pole do personalizacji.

DroidWorks zdobyło niedorzeczną, jak na pierwszą produkcję niszowego studia, liczbę nagród, w tym dwie SIIA CODiE Award oraz nagrodę BAFTA za najlepszy program interaktywny dla dzieci (pierwszą przyznaną w tej kategorii). W teorii wszystko szło pięknie, środowiska związane z edukacją (oraz te przychylne działalności Lucasa) odtrąbiły sukces, model biznesowy wydawał się solidny. Do czasu.

Mroczne widmo marki

DroidWorks nie znalazło takiego uznania w oczach graczy. Po latach Gem na łamach CDA napisze, że produkcje Lucas Learning „jako rozrywka wypadały marnie" – i nie będzie w tym wrażeniu odosobniony. Do tego dały o sobie znać pierwsze słabości centralnego sterowania marką „Gwiezdnych Wojen". Kto pamięta okolice premiery „Mrocznego widma", ten wie, że „Gwiezdne Wojny" obecne były wszędzie – od „Wiadomości" na TVP, po napoje w lodówkach. W zasadzie każda kolejna starwarsowa gra była jakoś powiązana z tym filmem, w tym również te od Lucas Learning. Pierwszą z nich była Star Wars Episode I: The Gungan Frontier, uproszczona wersja SimLife. Tym razem gra realizowała wybrane aspekty programu nauczania biologii, zwłaszcza w temacie ekosystemów. The Gungan Frontier i wydane cztery miesiące później Star Wars: Pit Droids (wariacja na temat Lemmingów, polegająca na sortowaniu droidów naprawczych) **były produkcjami znacznie uboższymi zarówno mechanicznie, jak i pod względem interaktywności niż Droid Works.** A równia miała być odtąd coraz bardziej pochyła.

Przedszkole na Tatooine

Niemal równolegle z Pit Droids ukazało się Yoda's Challenge Activity Center, które wraz z o rok młodszym Early Learning Activity Center było **luźnym pakietem interaktywnych zabaw dla dzieci w wieku przedszkolnym** (takich jak spektakle kukiełkowe z Darthem Maulem albo naprawianie komputera królowej Amidali). A wszystko ubogo animowane i jedynie pretekstowo związane z „Gwiezdnymi Wojnami". Z kronikarskiego obowiązku wspomnę jeszcze o Anakin's Speedway (wirtualna piaskownica) i Jar Jar's Journey (interaktywna nauka czytania), bo nie wyróżniały się niczym i w sumie przeszły bez echa. Trochę większą uwagę przyciągnęło Star Wars Math: Jabba's Game Galaxy, głównie ze względu na **kuriozalny pomysł połączenia obleśnego gangstera z nauką matematyki.** W gruncie rzeczy sama aplikacja jednak była dość różnorodna i całkiem nieźle spełniała swoje zadanie. Nadal jednak była przeznaczona głównie dla przedszkolaków.

Nauka poszła w las

Ostatnim tytułem tworzonym przez Lucas Learning był Super Bombad Racing, który koniec końców został przejęty przez LucasArts, wyczyszczony z jakichkolwiek edukacyjnych elementów i opublikowany w 2001 jako (niespecjalnie udana) próba zrobienia gry w stylu Mario Kart na PS2. Samo **Lucas Learning zostało wchłonięte przez fundację GLEF i sprowadzone do projektowania aplikacji edukacyjnych dla szkół.** Te powstają do dziś, nie mają jednak nic wspólnego z „Gwiezdnymi Wojnami" ani nie są dostępne dla odbiorców detalicznych.

Na Lucas Learning zemściło się oparcie funkcjonowania na osiągnięciach technologicznych LucasArts, które z kolei rozmieniało się na drobne pod dyrektywami Lucasfilmu. W teorii pomysł był dobry – wykorzystać zaplecze technologiczne większej i już uznanej na tym polu firmy, by realizować ideały Lucasa, a w dalszej perspektywie być może pozwolić sobie na samowystarczalność. Tę zapewnić miała rozpoznawalność marki „Gwiezdnych Wojen", która była wówczas na fali wznoszącej. Fala ta jednak była zbyt duża, by Lucas Learning – bez wpompowania w nią odpowiednich funduszy – mogło się na niej utrzymać.

W SKRÓCIE: LUCAS UCZY, LUCAS BAWI, LUCAS NUDZI, LUCAS PADA!

(*) Głównie sprzedając im zabawki i inne gwiezdnowojenne gadżety, ale mniejsza o to.

eprasa.pl 29b6fa3746

Zdjęcia: dannyburn – stock.adobe.com

Simply the best!

Historia PS2, czyli jak przeskoczyć siebie

Smuggler

Konstruktorzy Sony i producenci Cyberpunka 2077 stali swego czasu przed dokładnie takim samym wyzwaniem. Gigantyczne sukcesy Wiedźmina 3 i pierwszego PlayStation sprawiały, że gracze w obu przypadkach oczekiwali, iż kolejny produkt CDP Red i Sony będzie nie tylko lepszy od poprzednika, ale że go wręcz zdeklasuje, swą premierą wyznaczając zupełnie nową jakość. Akurat Japończykom ta trudna sztuka się udała.

Przypomnę, że pierwsza konsola PlayStation była w sumie „dzieckiem nieplanowanym". Sony doszło do porozumienia z Nintendo, że do ich SNES-a opracuje przystawkę z napędem CD. A gdy już ten napęd był gotowy, Nintendo niespodziewanie pogniewało się na Sony. O co konkretnie poszło, nie wiadomo (acz ptaszki ćwierkają, że ponoć Sony zażyczyło sobie zbyt duży procent udziału w zyskach ze sprzedaży SNES-CD). W efekcie Nintendo doszło do wniosku, że zrobi ten deal z Philipsem. No i Sony zostało ze swoją gotową przystawką CD jak ten Himilsbach z angielskim. Decydenci firmy, oględnie mówiąc, byli mocno zaskoczeni i bardzo wku@#$ tą zagrywką. Uznali, że Sony zostało publicznie upokorzone i tym samym straciło twarz, a w japońskiej kulturze nie ma nic gorszego.

Zrobimy ją wam na złość!

Zdecydowali więc, że tego płazem puścić nie można. I za namową charyzmatycznego i niekonwencjonalnego Kena Kutaragiego (patrz: ramka: „»Ojciec« PlayStation") postanowiono, że do istniejącego już napędu dorobią... resztę konsoli. Tak narodziła się idea PlayStation. Branża była oczywiście bardzo tą wieścią rozbawiona, bo przecież Sony nie ma żadnego pojęcia o tym segmencie rynku i w ogóle „iksde," itd. Ale śmieszkom szybko zrzedły miny, gdy konsola trafiła na sklepowe półki pod koniec 1994. **Debiutant dosłownie pozamiatał całą konkurencję.** A to dlatego, że PlayStation oferowało niesamowite, jak na tamte

eprasa.pl 29b6fa3746

Świetne logo, skrajny minimalizm to jest to, co w logosach bardzo cenię.

Czy wiesz, że...
W sprzedaży przez jakiś czas był dostępny 22-calowy TV Bravia KDL-22PX300 z wbudowaną w podstawkę konsolą PS2.

czasy, możliwości graficzne. No i miało napęd CD. I doskonały kontroler. I świetne gry. Bardzo dużo świetnych gier. I w ogóle było super. Tak uznali ludzie i zagłosowali portfelami. I to jak! Dość powiedzieć, że łączna sprzedaż wszystkich pozostałych konsol piątej generacji była mniejsza od **ponad 102 mln zakupionych egzemplarzy PSX!** (Nintendo – jakieś 33 mln N64; a ich umowa z Philipsem też w końcu nie doszła do skutku. Ot, karma).

PS2 SPRZEDAŁO SIĘ W OKOŁO 158 MILIONACH EGZEMPLARZY.

Idziemy za ciosem!

Sony triumfowało i nie zamierzało zarzynać kury znoszącej złote jaja. Było oczywiste, że PSX doczeka się następcy i to nie byle jakiego. Firma miała ambitne plany. Chris Deering, prezes europejskiej sekcji SCE, wspomina: „od dnia premiery PS1 zacząłem myśleć o tym, co bym zrobił, aby mieć pewność, że PS2 wygra drugą rundę". I nie był w tym odosobniony. Ale jednocześnie gdzieś z tyłu głów ludzi Sony czaił się lęk – to było naprawdę wielkie wyzwanie. Dotychczas bowiem w historii tej branży żadna firma, której konsola wygrała rywalizację w jednej z generacji tego sprzętu, nie powtórzyła sukcesu w następnej. Deering: „To jak zdobycie dwóch złotych medali na dwóch kolejnych igrzyskach olimpijskich – to się po prostu nigdy nie zdarzyło *(nieprawda! – Smg)*. Dlatego wyznaczyłem sobie to jako osobisty cel".

Podobno pierwsze przymiarki do kolejnej konsoli Sony rozpoczęło w zaledwie kilka miesięcy po premierze PlayStation. (Z naciskiem na „podobno"). Zaczęto wtedy rozważać **stworzenie nowatorskiego chipu, zwanego później Emotion Engine,** mającego być sercem nowej maszyny. „Scalak" powstawał w nieformalnej kooperacji z Toshibą. Ta firma zresztą już wcześniej przygotowywała projekt CPU do PSX, ale wtedy Sony finalnie wybrało układ innego producenta. Niemniej nie popsuło to dobrych relacji między obiema korporacjami. (Przy czym ich współpraca miała charakter dość nieformalny, bo dopiero 1 kwietnia 1999 roku oficjalnie ogłosiły one, że wspólnie rozpoczynają produkcję nowego, potężnego procesora do następnej konsoli Sony).

Pierwsze godne uwagi sygnały, że Sony tworzy swą drugą konsolę, pojawiły się w okolicach 1997. Dobrze poinformowane źródła głosiły, że będzie ona wstecznie kompatybilna z PlayStation, wyposażona w napęd DVD i modem, a określano ją akronimem PSY. (Bo skoro pierwsza to PSX, to druga *musi* być PSY, a następna to pewnie będzie PSZ! Ale w sumie owe źródła faktycznie były nieźle poinformowane, bo większość przecieków się potem potwierdziła). Sony wszelako twardo milczało aż do wiosny 1999. Do reakcji zmuszone zostało jesienią 1998 premierą konkurencyjnego Dreamcasta od Segi.

Dreamcast bruździ

Był to pierwszy przedstawiciel szóstej generacji. Konsola zapowiadała się na wielki hit. A to dlatego, że miała rewelacyjne, jak na owe czasy, parametry, w tym wbudowany modem, by można było grać przez internet. Ponadto nie kosztowała za wiele, bo 199 dolarów. W pakiecie startowym oferowano zaś kilka naprawdę świetnych gier (m.in. Soul Calibur czy Sonic Adventure). Po jej premierze szybko wychodziły też nowe tytuły, gdyż Dreamcast okazał się bardzo prosty do „obcykania" przez programistów. Rozchodził się więc jak

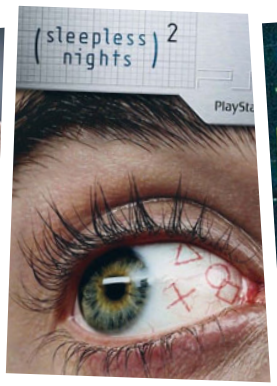
Sega Dreamcast – fajna konsola, która miała cholernego pecha...

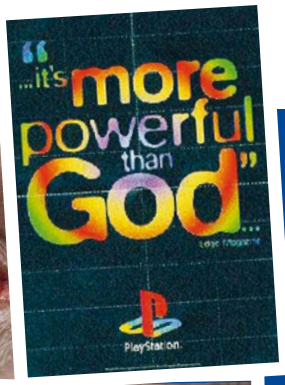
Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos / CC BY-SA 3.0

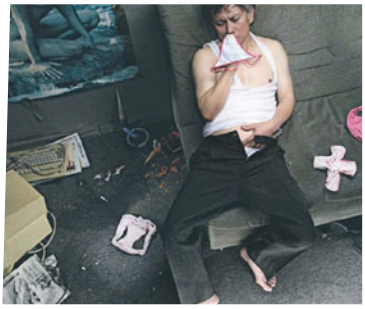
eprasa.pl 29b6fa3746

INNE MIEJSCE, INNE ZASADY

Już pierwszą konsolę PlayStation reklamowano m.in. za pomocą ulotki z logiem PSX i hasłem „Mocniejsza niż Bóg". Kontrowersyjne? W porównaniu z tym, co przewidziano dla PS2, to był tylko kapiszon. Do realizacji nieco surrealistycznych filmów promujących PS2, które klimatem miały nawiązywać do „Trainspotting", „Matriksa" i „Requiem dla snu" zaproszono chociażby Davida Lyncha. Kampania reklamowa generalnie szokowała niekonwencjonalnym ujęciem tematu, koncentrując się na haśle „Inne miejsce. Inne zasady". Sony ukazywało świat grających na PS2 jako miejsce, gdzie można doświadczyć nieoczekiwanego, a znane reguły nie obowiązują. (Na jednym z filmów widać kolizję samochodu z jelonkiem, w efekcie którego zwierzę wychodzi bez szwanku, a pojazd ulega zniszczeniu). Łamano też rozmaite obyczajowe tabu, np. na jednej z grafik mężczyzna wąchał damską bieliznę mającą formę znaków na przyciskach DualShocka. Na innej wykorzystano wzięte z „Kamasutry" postacie kobiet w sugestywnych pozach, ale zajętych zupełnie niewinnymi czynnościami, jak np. robieniem na drutach. Sony „sprzedawało" w reklamie nie tyle swą konsolę, co sugestię, jak odlotowo jest być w jej świecie.







świeże bułeczki – **w ciągu pierwszego dnia sprzedaży Sega odnotowała przychód rzędu 95 mln dolarów.** To prawie cztery razy tyle, ile w dniu premiery zarobiło „Star Wars: Mroczne widmo"! I w Sony zaczęto się niepokoić...

Next Generation

W marcu 1999 roku w trakcie PlayStation Meeting Sony zapowiedziało „Next Generation PlayStation". Marketingowcy oczywiście nakręcali emocje, deklarując że moc obliczeniowa PS2 będzie – uważajcie! – „tysiąckrotnie większa od pecetów, na poziomie superkomputerów" i „będzie w stanie renderować grafikę 3D w czasie rzeczywistym z jakością porównywalną z filmową". Oj, chyba trochę za dużo sake wypito przed tą imprezą... Ale na samym gadaniu nie poprzestano, bo zaprezentowano również jej możliwości za pomocą **dem technologicznych, które nie tyle powaliły widzów, co wręcz wdeptały ich w ziemię.**

Ach, czego tam nie było! Dziś na ten widok człowiek raczej się nostalgicznie uśmiecha, ale wtedy... Chociażby fotorealistyczna twarz starszego człowieka z dynamicznym oświetleniem – ta jej niesamowita (ekhm, ekhm) mimika... Taniec Squalla i Rinoi z Final Fantasy VIII czy spacer modelki (bodaj to Reiko z Ridge Racer Type 4) po wybiegu szokowały niesamowicie płynnymi i doskonałymi animacjami ruchu. Horda walczących na cmentarzu szkieletów pokazywała niesamowitą moc obliczeniową tego urządzenia itd. Ujawniono też zajawki przyszłych gier (a konkretnie nowego Tekkena) oraz zademonstrowano Gran Turismo z pierwszego PlayStation, ale uruchomione na nowej konsoli, by udowodnić, że deklaracja o wstecznej kompatybilności nie jest tylko czczym gadaniem.

eprasa.pl 29b6fa3746

DEMA TECHNOLOGICZNE, CZYLI „WOW, ALE ZA@#^%^Y& GRAFIKA!!!"

Po tym pokazie kurs akcji Sony natychmiast wzrósł. Za to **sprzedaż Dreamcasta w Japonii nagle i znacząco spadła.** Ludzie bowiem zaczęli rozważać, czy nie lepiej jednak poczekać trochę na tę nową, genialną konsolę Sony? Podobnie zaczęły myśleć firmy software'owe, tzn. uznały, że nie warto angażować się za bardzo w tworzenie tytułów na Dreamcasta.

NAJPOPULARNIEJSZA KONSOLA W HISTORII!

EA natomiast wprost zadeklarowało, że będzie robić gry na konsolę Sony, a Dreamcast w ogóle Elektroników nie interesuje.

PlayStation 2!

Pół roku później, **we wrześniu 1999, Sony oficjalnie pokazało swą nową konsolę** światu i ogłosiło, że jej nazwa to PlayStation 2. Zaprezentowało też grywalne dema nadchodzących produkcji, w tym Gran Turismo 2000 (acz finalnie wydanej dopiero w 2001 jako Gran Turismo 3: A-Spec) i Tekken Tag Tournament.

Pomówmy trochę o wyglądzie PS2. **Następczyni PlayStation *nie miała* wyglądać jak konsola.** Bo w założeniach miała być czymś więcej, a mianowicie centrum domowej rozrywki. Zaskakiwała więc nietypowym designem. (Który to – tak między nami – Sony zerżnęło z prototypu atarowskiego komputera Falcon 040, w obudowie Microbox. Podobieństwa są tu zbyt duże, by mówić o przypadku... Nie mogę tu, niestety, wrzucić fotki tego modelu Falcona, bo nie mogłem dotrzeć do jej autora i uzyskać zgody na publikację, ale popatrzcie: **bit.ly/Podobne**). Była to pierwsza konsola w historii, która oficjalnie mogła pracować zarówno w pozycji horyzontalnej, jak i wertykalnej.

Czy wiesz, że...

NA PS2 wyszło blisko 4000 gier. Najlepiej z nich sprzedało się Grand Theft Auto: San Andreas – ponad 17 mln kopii! Łącznie zaś sprzedano ok. 1,5 mld egzemplarzy różnych tytułów na tę konsolę.

Czy wiesz, że...

Do Polski jesienią 2000 roku trafiło 8000 konsol w sugerowanej cenie... 2699 zł. Co oznaczało kurs dolara równy około dziewięciu złotych (ponad dwukrotnie więcej niż wedle tabel NBP). Ale już na wiosnę PS2 zjechała do rozsądniejszej – acz nadal bandyckiej – kwoty 1999 zł. Mniej więcej kolejny rok później było to już tylko 999 zł. (Czyli w sumie tyle, ile miesięcznie dostawał „na rękę" szeregowy urzędnik).

Warto odnotować też jej kolorystykę, bo wedle projektanta jest symboliczna: „grafika PlayStation 2 wyświetlana w czasie rzeczywistym nie ma ograniczeń. Dlatego wybrałem kolor czarny, ponieważ reprezentuje on nieskończoność wszechświata. Niebieski to tryskająca inteligencja i życie". Hmm, głębokie... :) Ogłoszono też, że konsola **trafi do sprzedaży 4 marca 2000 roku**.

To superkomputer jest!

Ale ludzi dużo bardziej niż wygląd kręciły niesamowite możliwości obliczeniowe PS2. Sony zresztą stale doprowadzało do wzrostu oczekiwań. Ken Kutaragi z emfazą deklarował, że za pomocą PS2 „możesz komunikować się z nowym cybernetycznym światem...(*) To będzie idealny domowy serwer. Widzieliście film »Matrix«? Ten sam interfejs. Ten sam koncept. Począwszy od

A oto Devil May Cry – pierwsza z dziesięciu najsłynniejszych gier na PS2, które tu zaprezentuję. Oczywiście to mój subiektywny wybór...

Koprocesor graficzny wspomagający Emotion Engine.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Yaga2671 / CC BY-SA 3.0

(*) W oryginale „new cybercity". Trudno mi powiedzieć, „co poeta miał na myśli", mówiąc te słowa.

eprasa.pl 29b6fa3746

EMOTION ENGINE

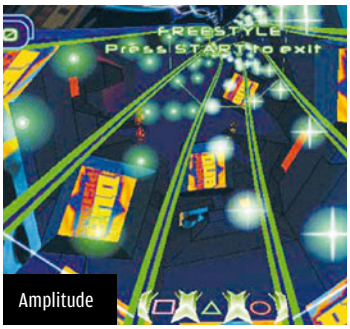
Chip będący sercem PS2 to osobna i ciekawa historia. Twórcy mieli nader ambitne plany. Szef Worldwide Studios (czyli dzisiejszego PlayStation Studios, oddziału nadzorującego produkcję gier), Phil Harrison, tak po latach opisał jego zamysł: „procesor miał być zdolny nie tylko do przetwarzania liczb, ale także do zapewniania zdolności matematycznych wymaganych do symulowania emocji". I cóż, gdy projektanci Sony na specjalistycznej konferencji dotyczącej chipów krzemowych zaprezentowali koncept EE, obecni tam eksperci podzielili się na dwie grupy. Pesymiści twierdzili, że to w ogóle niemożliwe do realizacji. A realiści, że może i da się to zrobić, ale układ będzie zbyt skomplikowany do produkcji seryjnej. Optymistów nie było w ogóle. No, poza samymi twórcami. Ale ich pozytywne nastawienie wystawiono na ciężką próbę. Proces projektowania i produkcji EE szedł jak po grudzie. Ekipa Kutaragiego, pomimo wzmocnienia ponad 80 dodatkowymi pracownikami, była mocno spóźniona w stosunku do harmonogramu. Dość powiedzieć, że działający prototyp powstał dopiero jesienią 1998, a zakładane osiągi (wydajność rzędu 6,2 gigaflopa) uzyskano na początku 1999.

A choć procesor działał jak zaplanowano, okazał się istnym koszmarem dla programistów. Jeden z nich wspomina, że zaczynając tworzyć gry na PS2: „dostajesz 10-calowy stos podręczników napisanych przez japońskich inżynierów sprzętowych. Gdy po raz pierwszy to czytasz, nic nie ma żadnego sensu. (...) Maszyna ma 10 różnych procesorów i sześć różnych przestrzeni pamięci, z których wszystkie działają na zupełnie inne sposoby!". Tej wewnętrznej pamięci w EE było zresztą, jak się w praktyce okazało, ciut za mało; a programistom obecność dwóch koprocesorów graficznych sprawiała sporo problemów. Do tego układ miał też „wady wrodzone", np. nie potrafił generować całoekranowego antyaliasingu. A przynajmniej nie w bezpośredni sposób. Efekt ten trzeba było uzyskiwać programistycznymi sztuczkami. Twórcy gier rwali więc włosy z głów i klęli wniebogłosy we wszystkich językach świata. Sony, świadome tego, otworzyło nawet specjalne forum dla programistów PS2 oraz aktywowało numer infolinii, pod którym wkurzeni/sfrustrowani koderzy mogli znaleźć pomoc i dostać wskazówki, w jaki sposób ominąć rozmaite problemy. Musiało więc upłynąć sporo czasu, zanim nauczono się w pełni wykorzystywać potencjał tego układu. Co może tłumaczyć dość rozczarowujące liczbę i jakość pierwszych gier na PS2...

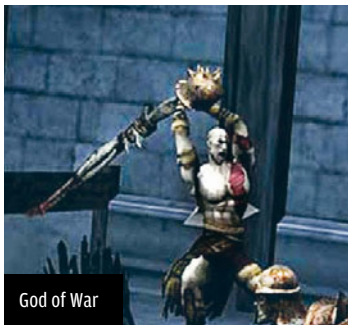
Zdjęcie: Wikimedia Commons / Dirk Oppelt / CC BY-SA 3.0

Kingdom Hearts

Tony Hawk's Underground



Amplitude



God of War

przyszłego roku będziecie mogli wskoczyć do matriksa". To było o tyle zabawne, że akurat z „łączeniem się z matriksem" (czyli usługami sieciowymi) PS2 miało na początku spore problemy... ale to tak na marginesie. Jak wspomina Ray Maguire, ówczesny szef brytyjskiej filii SCE: „to było po prostu niesamowite – zobaczyć potencjał PlayStation 2 w stosunku do PlayStation, zarówno pod względem funkcjonalności, jak i wyglądu. Niebo i ziemia".

Hype nakręcały też mainstreamowe media... i politycy. W The New York Times opublikowano nawet oficjalne stanowisko Departamentu Handlu USA, który stwierdził, że **PS2 jest zbyt zaawansowana technologicznie, aby ją eksportować do Chin,** ponieważ komunistyczne Chiny objęte były embargiem na zakup zachodnich superkomputerów. Rozeszła się też (dez)informacja, że Saddam Hussein planuje zakup 4000 konsol, by za pomocą ich połączonych w sieć CPU stworzyć własny superkomputer. Brednia totalna, ale potraktowano ją z wielką powagą. W efekcie Sony musiało uzyskać specjalne zezwolenie tokijskiego Ministerstwa Handlu na potencjalny eksport urządzenia tak skomplikowanego, że „nadawało się do

Płyta główna PS2. Tak właśnie wygląda magia od środka. :)

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Rodrigo Copetti / CC BY-SA 4.0

eprasa.pl 29b6fa3746

Final Fantasy X

Shadow of the Colossus

Pierwotna wersja PlayStation 2...

...i jej odchudzona wersja, czyli PlayStation 2 Slim.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

zastosowań wojskowych". Co było niezłą reklamą, przyznacie – technologia militarna, zwykle znacznie wyprzedzająca tę cywilną, w rękach graczy. Wow!

Cóż, w praktyce **możliwości PS2 były „nieco" mniejsze niż te szumne deklaracje.** (Tak między nami, była pod tym względem najsłabsza z „wielkiej trójcy" szóstej generacji, czyli PS2, Xboksa i GameCube'a). Acz i tak znacząco wyprzedzała nie tylko wcześniejsze konsole, ale i ówczesne gamingowe pecety. Ogólnie rzecz biorąc, procesor PS2 był jakieś dwa razy wydajniejszy – w niektórych obliczeniach! – niż topowy w roku 2000 AMD Duron 600 MHz. Ale też stanowił przy tym ogromne wyzwanie dla programistów (patrz ramka: „Emotion Engine"). Co nie zmienia faktu, że **na widok grafiki na PS2 większość ówczesnych pecetowych graczy bladła lub zieleniała z zawiści.** (Ja tam zzieleniałem. A wy?). Ech, pamiętacie jeszcze te dawne czasy, gdy to konsole wytyczały nowe standardy grafiki w grach?

Premiera

PS2 trafiła na sklepowe półki w Japonii 4 marca 2000 roku w cenie 39.800 jenów, równowartości 290 dolarów. Już kilka dni przed tą datą pod sklepami koczowali klienci. Tego dnia Sony odnotowało przychód w wysokości... 250 mln dolarów, **sprzedano bowiem jakiś MILION konsol. W JEDEN dzień.** A pewnie zeszłoby ich dużo więcej, bo popyt zdecydowanie przerósł podaż – wyprzedano wszystkie dostępne egzemplarze! Na serwisach aukcyjnych PS2 kosztowała więc pięć, a nawet 10 razy więcej niż oficjalnie. Odnotowano też próby rabunku szczęśliwców, którzy je kupili.

Podobne sceny miały miejsce w USA (w październiku) i Europie (w listopadzie). Popyt na konsole w Japonii był zresztą ciągle tak duży, że Sony ograniczyło liczbę PS2 dostarczanych na zachodnie rynki, by go zaspokoić. W efekcie w przeddzień Bożego Narodzenia w Ameryce Północnej brakowało ich w ponad 1700 sklepach. A Brytyjczycy wynajęli cztery rosyjskie samoloty transportowe Antonow, by pilnie dostarczyły z Japonii partię 200 000 konsol.

PS2 TRAFIŁO NA RYNEK W IDEALNYM CZASIE I OFEROWAŁO DOKŁADNIE TO, CZEGO OCZEKIWALI LUDZIE.

Czy wiesz, że...

W 2002 Anglik Dan Holmes oficjalnie zmienił swe nazwisko na... PS2. Chciał też zawrzeć związek małżeński z tą konsolą, ale nie znalazł zrozumienia w oczach urzędników i pastora. Pochwalił się też, że wydał na gry na PS2 7000 funtów i nie jest to jego ostatnie słowo.

Skazana na sukces

PS2 rozchodziła się rewelacyjnie, choć pakiet startowy gier nie wyglądał zbyt efektownie, szczególnie w Japonii. Tam gracze dostawali PS2 z 11 tytułami i nie było wśród nich za wielu hitów (może

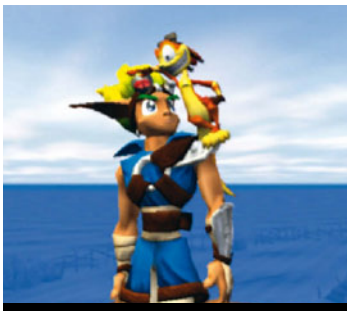
eprasa.pl 29b6fa3746

„OJCIEC" PLAYSTATION

Nie byłoby w ogóle konsol od Sony, gdyby nie iście ośli upór Kena Kutaragiego. Kutaragi dołączył do firmy jako inżynier w wieku nieco ponad 20 lat i szybko awansował w tamtejszej hierarchii. Dwie dekady później to właśnie on przekonał Sony do porozumienia z Nintendo (tzn. skonstruowania napędu CD do ich SNES-a), a potem rzucił pomysł stworzenia PlayStation. „Był wizjonerem", wspominał David Wilson, szef PR SCE UK. „Niezwykle charyzmatyczna osoba... i jak szaleniec zmuszał swój personel do wykonania tego, czego chciał", mówił Shigeo Maruyama, były prezes Sony Computer Entertainment. „Personel nigdy nie odważył się powiedzieć mu »nie da się tego zrobić«", dodał. To Ken przekonał szefów Sony, by w PS2 zamontowano napęd DVD i aby konsola ta była wstecznie kompatybilna z PSX. Zdołał też wymusić na zarządzie, żeby Sony na projektowanie i produkcję Emotion Engine zarezerwowało... miliard dolarów.

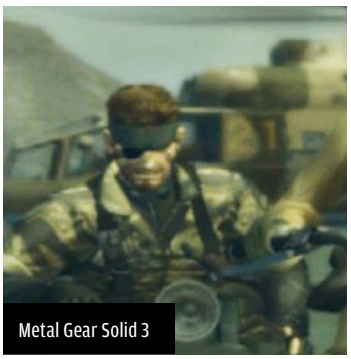
Był przy tym człowiekiem cholerycznym i nieprzestrzegającyn konwenansów, co w społeczeństwie, w którym dzieci nauczano od kołyski, że „wystający gwóźdź zostaje wbity", było tym bardziej szokujące. Jego podwładni żartowali, że nie zna życia ten, kto nie został wywalony z pracy przez Kutaragiego i następnego dnia przyjęty przez niego z powrotem. Potrafił opieprzać z góry na dół swoich przełożonych, a w trakcie jednej z konferencji zmusił dwóch członków zarządu, by się przed nim tłumaczyli, dlaczego nie uważają jego wizji rozwoju konsol za korzystną dla Sony. Mówiąc dyplomatycznie, nie był zbyt popularny wśród kadry kierowniczej. Zarzucano mu szorstkość manier, manię wielkości i – uwaga – „nietradycyjność". Ale póki był „cudownym dzieckiem" i jego produkty zarabiały dla firmy miliardy, był nietykalny. Lecz już w rok po premierze PS3, uznanej przez Sony za porażkę, przeszedł na emeryturę.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Official GDC / CC BY 2.0



Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Resident Evil 4



Metal Gear Solid 3

poza Ridge Racerem V i Tekkenem Tag Tournament). Na Zachodzie było już nieco lepiej (tzn. gier było więcej). Niemniej to nie one wywołały taki szalony popyt na PS2. Co zatem sprawiło, że ta konsola była aż tak popularna?

Cóż, na początku swoje robił ogromny hype, na co wpływ miała też **kontrowersyjna kampania reklamowa** (patrz: ramka „Inne miejsce, inne zasady"). Poza tym posiadacze PSX mieli olbrzymią motywację, by przesiąść się na PS2, bo z uwagi na kompatybilność wsteczną mogli na niej dalej grać w swe ulubione gry. Wiele źródeł podkreśla też, że PS2 z wbudowanym napędem DVD kosztowała mniej niż ówczesne odtwarzacze tych płyt. Co nie było całkiem zgodne z prawdą, bo dało się znaleźć tańsze od PS2 modele takich urządzeń, acz mało znanych firm, z najniższej półki. Lecz na pewno dużo osób kupiło ją jako niedrogi i markowy odtwarzacz DVD (na którym można było przy okazji pograć). Pomogła jej też... konkurencja, gdyż w marcu 2001 **Sega całkowicie wstrzymała produkcję swego Dreamcasta,** którego sprzedaż po premierze PS2 spadła wręcz drastycznie. W efekcie „dwójka" była przez kilka miesięcy JEDYNĄ konsolą szóstej generacji na rynku, bo Xbox i GameCube zadebiutowały dopiero jesienią 2001.

Jeśli nie wiesz, kto to jest, to sorry... sorra... no, Sora!

PS2 NIE MIAŁA BYĆ TYLKO KONSOLĄ.

A do tego czasu produkt Sony rozszedł się już w jakichś 20 mln egzemplarzy. Znacząco także spadła jego cena (do 199 dolarów w 2002). Ogólnie PS2 trafiła na rynek w idealnym czasie i oferowała dokładnie to, czego oczekiwali ludzie, za względnie nieduże pieniądze. Była więc skazana na sukces.

Simply the best!

Sprzedaż PS2 wypadała świetnie – 100 mln egzemplarzy w dokładnie pięć lat i dziewięć miesięcy od premiery. Nikt przedtem i nikt potem nie zdołał osiągnąć takiego wyniku w tak krótkim czasie. (PSX potrzebował na to prawie ośmiu lat). Nawet premiera PS3 nie sprawiła, że poszła w odstawkę. Oficjalnie produkcję PS2 wstrzymano dopiero w 2012, ale gry na nią powstawały jeszcze przez kolejny rok. (Ostatnią w historii była Pro Evolution Soccer 2014, jakby kto pytał). Finalnie **rozeszło się około 158 mln sztuk PS2, co czyni ją najbardziej popularną konsolą domową wszechczasów.** I nie wygląda na to, żeby ten rekord został szybko pobity. O ile w ogóle...

Atari The 400 Mini

DaeL

To już trzeci „skonsolizowany" i zminiaturyzowany popularny komputer domowy w ofercie firmy Retro Games. Tym razem sprzęt przeznaczony jest dla fanów ośmiobitowego Atari.

The 400 Mini, tak jak jego poprzednicy, **emuluje tak naprawdę całą rodzinę urządzeń – modele 400 i 800, komputery z linii XL i XE oraz konsolę Atari 5200.** Pewną zagadką może być to, dlaczego wykorzystano obudowę pierwszego z tych komputerów. W kwestii popularności nie dorównał on swemu droższemu bratu, czyli „osiemsetce", pod względem designu stał daleko za Atari XL i XE. Ale gdy w końcu The 400 Mini wpadł w moje łapy, zrozumiałem tę decyzję. Wybór kwadratowego i wysokiego komputera pozwolił zachować oryginalne proporcje, dzięki czemu „czterysetka" prezentuje się naprawdę uroczo.

Więcej węgla!

Konsolkę wyposażono w wyjście HDMI (kabel w zestawie) pozwalające wyświetlać obraz w rozdzielczości 720p w częstotliwości 50 lub 60 Hz. (Tak naprawdę Atari wyświetlało maksymalnie 384 linie poziome, ale to nie problem. The 400 Mini pozwoli nam otulić właściwy ekran gry jakąś ładną, statyczną grafiką). Oprócz wyjścia HDMI mamy też gniazdo USB-C służące do zasilania (kabel w zestawie, ładowarka nie) oraz aż pięć portów USB na pendrive'y, dżojstiki czy też klawiaturę. W zestawie dostaniemy dżojstik CXSTICK, czyli nową wersję słynnego CX-40, wzbogaconą o przyciski funkcyjne z klawiatury (Start, Select itd.). Całość wykonano bardzo solidnie, wydaje mi się tylko, że wychył drążka jest za mały – ale to może być kwestia przyzwyczajenia. Ogólnie jednak do samego sprzętu większych zarzutów mieć nie można. **Działa, emuluje, nie wiesza się, wygląda estetycznie, a nawet pozwala na takie cuda jak zapisywanie stanu gry.**

Press Fire!

Pora więc przejść do tego, co najistotniejsze, czyli do gier. W zestawie dostaniemy 25 tytułów: Airball, Asteroids, Basketball, Battlezone, Berzerk, Boulder Dash, Bristles, Capture the Flag, Centipede, Crystal Castles, Elektra Glide, Encounter, Flip and Flop, Henry's House, Hover Bovver, Lee, Millipede, Miner 2049er, Missile Command, M.U.L.E., O'Riley's Mine, Seven Cities of Gold, Star Raiders II, Yoomp! i Wavy Navy(*). Powiedziałbym, że to selekcja nieoczywista. Mamy tu kilka absolutnych klasyków, grywalnych po dziś dzień, jak Boulder Dash, Missile Command czy Bruce Lee (pod nazwą Lee i bez sylwetki słynnego aktora na ekranie tytułowym). Znajdziemy także perełkę ze sceny homebrew – Yoomp!, znakomitą grę zręcznościowo-rytmiczną.

A jednak ta lista pozostawia niedosyt. Gdzie jest Archon, Cavelord, Frogger, International Karate, Rescue on Fractalus, Zorro, Tapper, River Raid, Montezuma's Revenge czy wspominany w tym numerze Spy vs. Spy? Lecz **jeśli macie oryginalne pliki gier, to możecie je wrzucić na pendrive i bez problemu odpalić.**

MOŻE I NIEZBYT PIĘKNA, ALE DAJE SPORO RADOCHY.

I tu rodzi się istotne pytanie. Czy w sytuacji, w której każdy może sobie ściągnąć odpowiedni soft na peceta albo przygotować do emulacji Raspberry Pi, kupowanie The 400 Mini ma sens? Moim zdaniem tak. Po pierwsze nie każdy ma czas i ochotę, by bawić się w emulację na własną rękę. Po drugie, do diaska, gdy już sobie położycie to śliczne pudełko na półce, sam jego widok sprawi, że będziecie chcieli jeszcze raz przeżyć gry z dzieciństwa.

DO TESTÓW DOSTARCZYŁ: PLAION

(*)To sympatyczna zręcznościówka, nie wiedzieć czemu w oficjalnym opisie nazywana strategią.

eprasa.pl 29b6fa3746

Prawie jak na CRT

DaeL

Na początku XXI wieku zawarliśmy pakt faustowski. Skuszeni przez płaskie panele LCD oddaliśmy ciekłokrystalicznemu diabłu swe kineskopowe monitory. Po latach decyzja ta okazała się bolesna, szczególnie dla fanów gier retro.

Stwierdzenie, iż odejście od monitorów kineskopowych było błędem, to oczywiście drobne nadużycie. W istocie ten ruch był koniecznością i trudno sobie wyobrazić, że ktokolwiek byłby gotów na zakup 50-calowego telewizora, którego „pudło" miałoby rozmiary mikrokawalerki. Jednocześnie nie sposób zaprzeczyć, że z punktu widzenia graczy (choć nie tylko) **obraz na monitorach CRT pod wieloma względami przewyższał to, co oferują standardowe panele LCD czy LED.** Gdy po uruchomieniu na współczesnym sprzęcie gra z naszego dzieciństwa nie wygląda już tak atrakcyjnie, jak zapamiętaliśmy, nie znaczy to, że zwiodły nas różowe okulary nostalgii. I choć polecam każdemu fanowi dawnych gier zakup prawdziwego retro ekranu, to mogę też z radością donieść, że niektóre negatywne skutki odejścia od kineskopów można na naszych płaskich wyświetlaczach zminimalizować.

U góry obraz widoczny na kineskopie (CRT), z całym dobrodziejstwem tego, co oferował. Na dole to samo na wyświetlaczu LCD. Niby ostrzej. ale czy lepiej? Sami oceńcie...

Problem czerni

Jak powstaje czerń na ekranie kineskopowym? To banalnie proste, wystarczy, że trzy działa elektronowe, wystrzeliwujące wiązki cząsteczek w stronę określonej części ekranu, na ułamek sekundy zamilkną. **Luminofor bez elektronów nie wyemituje światła. Otrzymamy idealną czerń.** Na panelach płaskich, zarówno korzystających z technologii LCD, jak i LED, tego efektu nie odtworzymy. Wymagają one permanentnego podświetlenia, a swoje quasi-czernie uzyskują poprzez polaryzację światła. Czyli w praktyce najlepszym, co mają do zaoferowania, są bardzo ciemne odcienie szarości. Tego poprawić się niestety nie da, chyba że zainwestujecie w monitor na OLED-ach, które potrafią „wyłączyć" pojedynczy piksel. Oczywiście (sporym) minusem tego rozwiązania jest cena.

Problem rozmycia

Jeszcze więcej kosztuje uzyskanie porównywalnej płynności ruchu. Na ekranie kineskopowym pomiędzy każdym impulsem światła piksele gasły. I wbrew pozorom nie było to problemem. Po przekroczeniu częstotliwości odświeżania na poziomie 48 Hz ludzkie oko tego migotania po prostu nie dostrzega. Jednocześnie owo **wygaszanie pikseli całkowicie eliminowało problem rozmycia ruchu.** Obraz wyświetlony przez monitor CRT był idealnie ostry i płynny. Czy na współczesnych ekranach można uzyskać ten sam efekt? Teoretycznie tak, choć ponownie trzeba sięgnąć głęboko do portfela. Złotym standardem dla gamingu

EFEKT KINESKOPU NA LCD? TO (PRAWIE) WYKONALNE.

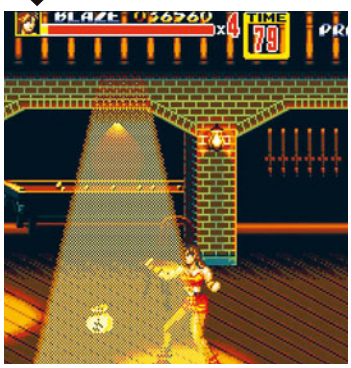
eprasa.pl 29b6fa3746

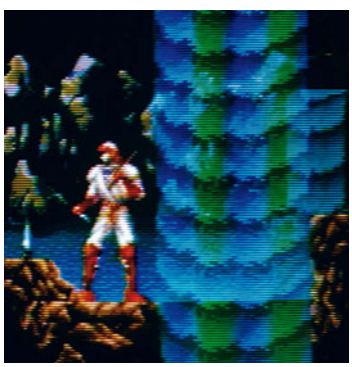
SHADERY W GRACH RETRO

Instalacja RetroArch i uruchomienie wgranych shaderów
RetroArch to tzw. frontend, graficzne środowisko integrujące liczne emulatory, sterowniki itp., które pozwalają na wygodne odpalanie starych gierek na nowych pecetach.
Krok 1: Instalujemy RetroArch pobrany ze strony **www.retroarch.com**.
Krok 2: Ściągamy rdzenie systemów, które chcemy emulować. Wszystko odbywa się poprzez RetroArch, który oferuje dostęp do kilkudziesięciu rdzeni. W przypadku niektórych sprzętów, np. Amigi, wymaga to posiadania i przegrania odpowiedniej wersji Kickstartu.
Krok 3: Uruchamiamy grę na dowolnym sprzęcie, naciskamy przycisk F1 i... przeglądamy listę kilkuset zainstalowanych fabrycznie shaderów. Wybierzcie sobie coś, co wam pasuje.

A jeśli jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami jakiegoś monitora OLED wyświetlającego obraz w rozdzielczości 4K? Ha! Wówczas możemy naprawdę zaszaleć... Death to Pixels 4K HDR to obecnie najbardziej zaawansowany shader imitujący właściwości monitora kineskopowego. I działa razem z nakładką RetroArch.
Krok 1: Wchodzimy na stronę **bit.ly/ShadEmu** i ściągamy z niej dwa pliki: CyberLand Megatron Death to Pixels 4K HDR Shader Preset Pack oraz CRT-Guest-Advanced-NTSC.
Krok 2: Pliki z pierwszego archiwum kopiujemy do podfolderu shaders w katalogu instalacyjnym RetroArch.
Krok 3: Pliki z drugiego archiwum kopiujemy do podfolderu shaders_slang/crt w katalogu shaders.
Krok 4: Uruchamiamy sterowniki Vulkan w RetroArch. Musimy przejść do Ustawień, następnie Wideo, potem Wyjście i w końcu Sterownik. Tu wybieramy Vulkan i restartujemy RetroArch. (Używam rodzimej terminologii, bo ten program jest spolszczony... tak w 90%).
Krok 5: Konfiguracja HDR. Najpierw sprawdzamy wartość maksymalnej luminacji (peak luminance) naszego monitora, podawaną w kandelach na metr kwadratowy (cd/m2). Wartość tę można znaleźć w instrukcji obsługi lub w internecie. Z tą wiedzą udajemy się ponownie do Ustawień, następnie klikamy Wideo i HDR, potem Parametry Shadera, Parametry Wyświetlacza i Peak Luminance. Wybieramy wartość najbliższą tej, którą podaje producent monitora.
Krok 6: Zaznaczamy opcję Display's Subpixel Layout Value i eksperymentujemy z jej trzema wariantami. Opisują one położenie względem siebie diod: czerwonej, zielonej i niebieskiej. Przydatna może być lupa – dla uzyskania najlepszego obrazu należy wybrać ten wariant, który tworzy stosunkowo najmniej rzędów czarnych pikseli.
Krok 7: Restartujemy RetroArch i cieszymy się pięknie wyglądającymi grami...

Odpowiedni soft może nas zbliżyć do staroszkolnego wyglądu gier, emulując wygładzanie krawędzi i przenikanie światła pomiędzy sąsiadującymi pikselami w celu stworzenia nowych barw.





(*) Black Frame Insertion, czyli software'owe wstawianie do wyświetlanego obrazu czarnych klatek naśladujących migotanie obrazu kineskopowego.

stają się powoli wyświetlacze 144 Hz, które wciąż nie zapewniają idealnej płynności, ale na rynek trafia już sprzęt high-endowy oferujący nawet 500 Hz. W połączeniu ze stosowaną w nowych telewizorach i monitorach technologią BFI(*) rzeczywiście zbliża nas to do efektu osiąganego przez kineskopy.

Problem piksela

Ekrany kineskopowe nie miały czegoś takiego jak „rozdzielczość natywna". Istniał po prostu określony zakres rozdzielczości, w ramach których funkcjonowały działa elektronowe. Co za tym idzie, monitory CRT nigdy nie cierpiały z powodu nienaturalnie rozciągniętych pikseli. Małe kwadraciki nie miały z góry narzuconego rozmiaru, ich wielkość była funkcją parametrów pracy dział elektronowych.

Ponadto ze względu na specyfikę wytworzonego przez luminofor światła i zjawisko znane jako sub-pixel light scatter, oznaczające jego częściowe przesączanie się pomiędzy sąsiadującymi pikselami, obraz na kineskopie był w sposób sprzętowy wygładzony. Miało to dwie zalety. Po pierwsze stanowiło swoistą wersję antyaliasingu, czyli technik zmniejszających błędy zniekształceniowe. Ale – co dla fanów gier retro jeszcze istotniejsze – było uwzględniane przez twórców już na etapie projektowania grafiki. Istniał więc cały szereg efektów wykorzystujących owo przesączanie się światła, niemożliwych do odtworzenia na płaskim panelu. A przynajmniej do tej pory.

W sukurs przyszły nam bowiem shadery, czyli programy modyfikujące atrybuty pikseli w ramach przetwarzania końcowego. Najprostsze z nich dodają po prostu tzw. scanlines, czyli charakterystyczne, czarne linie oddzielające rzędy pikseli. Te najbardziej zaawansowane potrafią nawet symulować wpływ, jaki barwa i nasycenia jednego piksela będą miały na piksel sąsiadujący. W ramce na górze strony przedstawiam prosty sposób instalacji i wykorzystania w retro gierkach najlepszego – w moim przekonaniu – pakietu shaderów. I choć nadal **nie jest to rozwiązanie idealne, to mam nadzieję, że zachęci was do eksperymentowania** ze sposobami, aby uczynić stare gry bardziej atrakcyjnymi wizualnie. One na to zasługują!

eprasa.pl 29b6fa3746

Amstrad CPC
Dziarski czterdziestoletni

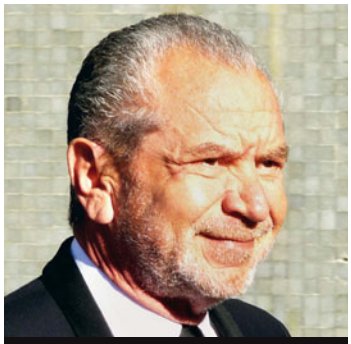
Bartłomiej Kluska

Na przełomie lat 70. i 80. XX wieku w świecie informatyki doszło do wielkiej rewolucji. Komputery, będące dotychczas drogim narzędziem w rękach wąskiego kręgu fachowców, staniały, zmalały i trafiły do domów prywatnych użytkowników. Doskonale pojęli to wizjonerzy-biznesmeni tacy jak Steve Jobs, Clive Sinclair czy Jack Tramiel, dzięki którym symbolami zmiany zostały Apple, Spectrum i Commodore.

Wydawało się, że Alan Sugar – brytyjski przedsiębiorca żydowskiego pochodzenia (ciekawostka: jego dziadek pochodził z Polski) – nieco zbyt późno zauważył nowy trend. Choć założona przez niego firma Amstrad już od prawie dwóch dekad produkowała i sprzedawała elektronikę – m.in. anteny radiowe, wzmacniacze i magnetofony – do branży komputerów osobistych trafiła dopiero w roku 1984. Wtedy na brytyjskim rynku dobrze ugruntowaną pozycję miały już ZX Spectrum (najtańszy) i BBC Micro (promowany w szkołach), z którymi konkurował amerykański Commodore 64, kuszący możliwościami graficznymi i świetnymi grami. Sugar miał jednak dobry pomysł, jak zaistnieć w tym tłoku.

Może spóźniony, ale lepszy

Przede wszystkim chciał **dostarczać użytkownikom kompletny zestaw komputerowy, gotowy do pracy od razu po wyjęciu z pudełka.** Ciekawe, że Jack Tramiel porzucił ten koncept dawno temu wraz z Commodore PET, Sugar zaś widział w nim główny atut. Sprzęty innych producentów wymagały podłączenia domowego telewizora do wyświetlania obrazu oraz magnetofonu do ładowania programów z kaset. Komputer od Amstrada miał magnetofon już wbudowany oraz sprzedawano go z monitorem. Do tego cały komplet kusił wizualnie spójną stylistyką i profesjonalnym – odmiennym od zabawkowej konkurencji – wyglądem, nad którym długo pracowali zatrudnieni przez Sugara projektanci. (Jak ważny był



Alan Sugar to biznesmen o wyjątkowo barwnej biografii i wielu talentach, ale w historii świata zapisał się głównie komputerami Amstrad.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Damien Everett / CC BY 2.0

eprasa.pl 29b6fa3746

Na tle ówczesnej konkurencji Amstrad zdawał się wyglądać tak jakoś... profesjonalnie. Tylko ta kolorowa klawiatura troszkę psuła wrażenie.

AMSTRAD CPC

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Freddy Leitner / CC BY-SA 3.0

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

CHOĆ WYSTARTOWAŁ SPÓŹNIONY, SZYBKO DOŁĄCZYŁ DO CZOŁÓWKI.

dla niego ten element, niech świadczy fakt, że obudowa była gotowa znacznie wcześniej niż jej wnętrze). Inny istotny szczegół: w monitor wbudowano zasilacz do komputera, co dodatkowo zmniejszało liczbę zagracających biurko użytkownika przedmiotów i plątaninę kabli. Jakże inaczej wyglądało stanowisko pracy posiadaczy np. ZX Spectrum czy Commodore'a 64!

Wnętrze urządzenia kryło natomiast sprawdzony (m.in. w TRS-80 i komputerach Sinclaira) **procesor Zilog Z80, a także 64 kB pamięci RAM.** Tyle samo miały Atari 800XL i Commodore 64. Komputer Sugara dorównywał tym modelom także możliwościami graficznymi i dźwiękowymi. Przy czym o ile Atari i Commodore cieszyły się reputacją komputerów wyśmienitych do grania, o tyle Amstrad nie miał takich ambicji. W odróżnieniu od konkurencji nie potrafił sprzętowo obsługiwać sprite'ów (co wydatnie utrudniało wyświetlanie ruchomych obiektów w grach), a także, co znaczące, oferował tylko jeden wbudowany port dżojstika.

Sugar nie kierował jednak swojego komputera do graczy. Wiedział, że ci prawdopodobnie i tak kupią tańszy model. Tymczasem, gdy **Amstrad CPC 464 latem 1984 roku trafiał do sprzedaży,** kosztował 250 funtów w wersji z monitorem monochromatycznym i 100 funtów więcej, jeśli w zestawie był kolorowy monitor. W tym samym czasie ZX Spectrum można było kupić za nieco ponad 100 funtów, a Commodore'a 64 za niecałe 200. Oczywiście cena tych ostatnich rosła, jeśli dodało się do niej magnetofon, no i użytkownik komputera zajmował zazwyczaj jedyny w domu telewizor. Niemniej jednorazowy wydatek 250 funtów bywał barierą nie do pokonania dla wielu rodzinnych budżetów. Mimo to szacuje się, że Amstrad CPC 464 **znalazł około dwóch milionów nabywców,** nie tylko w Wielkiej Brytanii, lecz także m.in. we Francji, Hiszpanii i Niemczech.

W komputerowej ekstraklasie

W 1985 roku Amstrad udowodnił, że chce trafić do czołówki producentów komputerów domowych. Wiosną w modelu 664 zastąpił zawodny i powolny magnetofon stacją dysków. Ponieważ zewnętrzne napędy do konkurencyjnych modeli (np. Commodore 1541) kosztowały więcej niż sama jednostka centralna (!), wyceniony na 340 funtów **CPC 664 był wówczas najtańszym dostępnym komputerem ze stacją dysków.** Warto przy tym zauważyć, że Amstrad korzystał z nietypowych trzycalowych dyskietek (CF2), które na każdej stronie mieściły 180 kB danych.

Latem zaś do sprzedaży trafił **CPC 6128 z rozszerzoną do 128 kB pamięcią RAM.** Ten nowoczesny model firma początkowo dystrybuowała tylko w Stanach Zjednoczonych, a gdy trafił on wreszcie do brytyjskich sklepów, szokował ceną – **niecałe 300 funtów za tak nowoczesny komputer z napędem dyskietek i monitorem było prawdziwą okazją** (która jednak mocno rozsierdziła tych, którzy kilka miesięcy wcześniej zapłacili więcej za słabszy 664).

Nowe modele Amstrada były też kompatybilne z popularnym wówczas systemem operacyjnym CP/M, co poszerzało wachlarz ich zastosowań o obsługę licznych programów użytkowych i czy-

CIEKAWOSTKA:
CPC to akronim od słów Colour Personal Computer, co obowiązywało także przy zestawach wyposażonych w monochromatyczny monitor.

eprasa.pl 29b6fa3746

Spośród i tak odważnych stylistycznie Amstradów CPC model 664 był najbardziej odjechany. Widzicie te kursory?!

Zdjęcie: www.computinghistory.org.uk/

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Kangaroo MusiQue / PD

Linia plus była już bardziej zachowawcza wizualnie i z wyglądu próbowała udawać maszyny szesnastobitowe, takie jak Amiga czy Atari ST.

Po przejęciu Sinclaira przez Amstrada do serii CPC upodobniło się także poczciwe ZX Spectrum.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / StuartBrady / PD

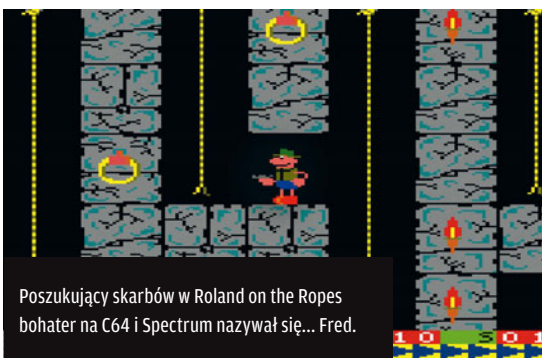
niło je narzędziami przydatnymi dla profesjonalistów, np. biznesmenów. Mniej zaawansowani doceniali natomiast przyjazny i prosty w obsłudze wbudowany do pamięci interpreter języka Locomotive Basic.

A jednak i do gier

Co jednak szczególnie dla nas ciekawe, popularność linii CPC sprawiła, że Amstrad zwrócił na siebie uwagę producentów gier. Dzięki temu **posiadacze tych maszyn mogli cieszyć się konwersjami zdecydowanej większości tytułów dostępnych na innych ośmiobitowcach,** przy czym najczęściej były to porty z wyposażonego w ten sam procesor ZX Spectrum, za to z mocno poprawioną grafiką i o wiele lepszym dźwiękiem.

Prawdziwą moc tych komputerów pokazywały natomiast konwersje szesnastobitowych hitów, np. Prince of Persia. Autorzy portów musieli radzić sobie z ograniczeniami sprzętu – obok wspomnianego już braku obsługi sprite'ów piętą achillesową Amstrada okazywał się także choćby płynny scroll ekranu. Doceniali jednak np. wyraźnie większe niż w przypadku Commodore'a 64 możliwości w zakresie wyświetlania grafiki 3D. Oczywiście Alan Sugar był świadom, że duża biblioteka programów rozrywkowych dodatnio wpłynie na sprzedaż, dlatego powołał do życia firmę Amsoft, która zaczęła tworzyć oryginalne gry na Amstrada. Warto odnotować także, że komputery te, tak jak choćby konsole Nintendo, miały swoją maskotkę: Rolanda (imię wzięto od jednego z projektantów CPC), który został bohaterem wielu amstradowych produkcji.

Prince of Persia (1990) to jedna z ostatnich ważnych gier, które doczekały się konwersji na Amstrada CPC.



Poszukujący skarbów w Roland on the Ropes bohater na C64 i Spectrum nazywał się... Fred.

Według szacunków **modele CPC oznaczone jako 466/664/6128 znalazły ponad trzy miliony nabywców,** a sukces ten sprawił, że Sugar, jeszcze kilka lat wcześniej działający przede wszystkim na rynku sprzętu audio, dość niespodziewanie stał się jednym z głównych rozgrywających w branży komputerowej. Do tego w 1985 **Amstrad wykupił od Sinclaira prawo do linii Spectrum, co zaowocowało dwoma nowymi odsłonami tej arcypopularnej serii**: ZX Spectrum +2 miało, wzorem CPC, wmontowany w obudowę magnetofon, a ZX Spectrum +3 – stację dyskietek 3". Niedawny debiutant na przełomie lat 80. i 90. aktywnie działał też na rynku urządzeń dla profesjonalistów (linia PCW), klonów PC, laptopów, a nawet... palmtopów.

Bardzo mały klan

W połowie lat 80. w informatyzującej się z mozołem Polsce Amstrad był symbolem nowoczesności – tyleż pożąda-

CIEKAWOSTKA:
Alan Sugar podjął decyzję, że monochromatyczny monitor Amstrada CPC będzie zielonkawy, ponieważ ten odcień wydał mu się najbardziej „techniczny".

eprasa.pl 29b6fa3746

GX4000

W 1990 roku wraz z linią plus Amstrad wypuścił na rynek... konsolę do gier. Liczył, że jak sześć lat wcześniej skutecznie stanął w szranki z Sinclairem i Commodore'em, tak teraz złamie konsolową dominację Nintendo i Segi. Choć tytułem startowym było Burnin' Rubber – bardzo przyzwoite wyścigi od Ocean Software – producenci gier nie wykazali zainteresowania nową platformą. Większość dostępnych na GX4000 tytułów (a tych finalnie wydano mniej niż 30) to przerzucone na kartridż produkcje z CPC. (Przy czym wersje kasetowe były oczywiście wielokrotnie tańsze). Ośmiobitowa konsola Amstrada znalazła ok. 15 tys. nabywców, reszta graczy wybrała szesnastobitowe Mega Drive i SNES-a.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos / PD

W POLSCE CPC NIE ZROBIŁ KARIERY, ALE NA ZACHODZIE MA WIELU FANÓW.

nej, co niedostępnej. Inne komputery domowe, choć też drogie, można było kupować niejako na raty – z biegiem czasu i odpowiednio do finansowych możliwości wzbogacając swój zestaw o magnetofon, stację dysków czy monitor. Tymczasem kompletu CPC nie można było tak podzielić, a już **model 464 kosztował więcej niż średnie roczne zarobki statystycznego Polaka** (6128 natomiast tyle, ile przeciętny Kowalski zarabiał przez dwa lata!). Dla zdecydowanej większości z nas była to bariera nie do pokonania, ale na otarcie łez mogliśmy o Amstradach poczytać i obejrzeć je w telewizji.

Posiadaczami takiego komputera byli dziennikarze Tomasz Pyć i Waldemar Siwiński. Ten pierwszy kupił Amstrada, gdy malował domy w Londynie, a w Polsce prowadził popularnonaukowy program „Spektrum", do którego często przywoził swoje CPC 464. Drugi był przede wszystkim redaktorem naczelnym magazynu Bajtek i może dlatego Amstrad miał w piśmie swój „klan" – comiesięczny dział z materiałami dla użytkowników tego właśnie komputera. Jednak gdy w 1988 roku Bajtek przeprowadził ankietę wśród czytelników, okazało się, że zaledwie 3% z nich korzysta z Amstradów (60% miało Atari XL/XE)...

Niewielką, aczkolwiek **historycznie istotną grupą polskich amstradowców byli natomiast... działacze opozycji demokratycznej.** Komunistyczne władze posiadały wówczas monopol na wydawanie prasy, a CPC świetnie nadawał się do redagowania treści (i do tego, co ważne w warunkach konspiracji, był o wiele cichszy niż maszyna do pisania). To na takim sprzęcie powstawało wtedy wiele podziemnych, krytycznych wobec rządu gazetek i broszur. Prawdopodobnie dzięki temu popularny edytor tekstu Tasword dla CPC otrzymał nieoficjalne spolszczenie.

Zejście ze sceny

W 1990 roku Alan Sugar próbował ponownie podbić rynek komputerami 464plus i 6128plus, wyróżniającymi się odświeżoną, nieco wzorowaną na Amidze obudową oraz nowymi możliwościami, które miały przekonać przede wszystkim graczy. Sprzętowo wspierane sprite'y, poprawiony scroll ekranu, wzbogacona paleta kolorów, nawet obsługa kartridży przy zachowaniu kompatybilności z dawnymi CPC 464 i 6128... Te niewątpliwe atuty nie mogły jednak przykryć podstawowego mankamentu nowych odsłon. **Były to maszyny ośmiobitowe, które Sugar chciał sprzedawać w czasach, gdy gracze marzyli już o szesnastobitowych Amigach i Atari ST.** Linia plus okazała się komercyjną porażką i zakończyła żywot serii CPC.

W latach 90. Amstrad powoli porzucał też rynek komputerów domowych, koncentrując się na branży telekomunikacyjnej. Sam Sugar rozwijał wówczas inną pasję, pełniąc funkcję prezesa londyńskiego klubu piłkarskiego Tottenham Hotspur.

Dzieci polubiły Amstrada ze względu na bibliotekę gier i... wytrzymałą obudowę.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Adrian Pingstone / PD

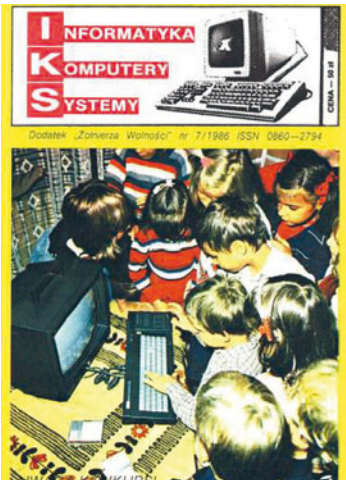
Swoją firmę sprzedał w 2007 roku, później zaś m.in. uzyskał tytuł szlachecki oraz został gwiazdą telewizyjną programu „The Apprentice", w którym młodzi przedsiębiorczy ludzie próbują odnaleźć swoje miejsce w biznesie. Napisał również autobiografię pt. „What You See Is What You Get". Mimo blisko osiemdziesiątki na karku Sugar nadal nie traci okazji do zarabiania pieniędzy, prowadząc wynajmującą luksusowe samoloty firmę Amsair.

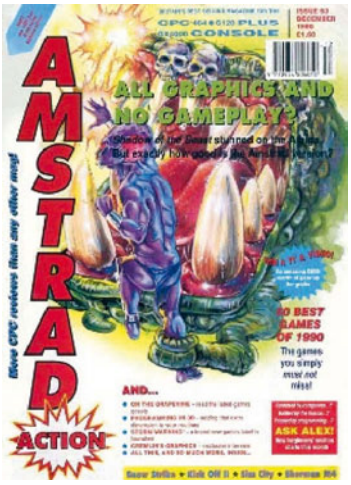
Dzieło jego życia – linia komputerów Amstrad CPC – **do dziś ma wielu fanów**. Opracowali oni chociażby wielozadaniowy, wyposażony w graficzny interfejs użytkownika system operacyjny SymbOS, a także nieustannie powiększają biblioteczkę gier dla tej platformy, np. w prestiżowym konkursie CPCRetroDev. Można podejrzewać, że w tej trwającej już czterdzieści lat historii jeszcze długo nie ujrzymy napisu „game over".

CIEKAWOSTKA:

W Niemczech, Austrii i Szwajcarii komputery Amstrada dystrybuowała firma Schneider, co znalazło swoje odzwierciedlenie w nazwie widocznej na obudowie.

eprasa.pl 29b6fa3746





W latach 80. CPC 6128 był komputerem naszych marzeń. W następnej dekadzie zaczęliśmy śnić o Amidze.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Nash / CC BY-SA 3.0

W Polsce o CPC pisywały IKS i Bajtek, w Wielkiej Brytanii przez 10 lat ukazywał się kultowy magazyn Amstrad Action.

AMSTRAD NADAL ŻYJE!

Castaway (2022)

Zręcznościowo-przygodowa hybryda, w której gracz wciela się w rozbitka na bezludnej wyspie. Zadanie: powrócić do cywilizacji. Bohater musi więc zbudować tratwę i znaleźć mapę, a żeby to zrobić, eksploruje okolicę, zbierając po drodze przydatne przedmioty (np. piłą zetnie drzewo, lekarstwami uleczy ukąszenia węży, dzięki pochodni zajrzy do jaskini itd.). Aha, jeszcze jeden ważny szczegół: wyspa nie jest tak do końca bezludna, zamieszkuje ją bowiem plemię kanibali. Powodzenia!

Survive the Week (2021)

Poniedziałek, siódma rano. Dźwięk budzika wyrywa Rolanda ze snu. Misja: dotrwać do piątku. Gra zwana życiem. Cel można osiągnąć na różne sposoby: grzecznie chodzić do pracy, odbierać telefony i unikać szefa (uwaga! wysysa energię), wyrwać się z codziennej rutyny i ruszyć na spacer po okolicy (choć lepiej nie trafić na lokalnych chuliganów i bezpańskie zwierzęta), a nawet zajść w zupełnie nieznane rejony miasta i – kto wie – może nawet odnaleźć prawdziwy skarb. Tydzień to za mało, by poznać wszystkie atrakcje, jakie przyszykowało dla Rolanda życie, lecz na szczęście w poniedziałek rano można zacząć od początku.

Sugar City (2023)

Emigrantka z Kolumbii przybywa do tytułowego miasta, by zostać potentatem w nielegalnej dystrybucji najbardziej pożądanej używki – cukru. Przeszkodzić jej w tym będą chcieli przedstawiciele konkurencyjnych gangów, policjanci i agenci specjalni (niekiedy zabójczo groźni, innym razem przekupni). Na szczęście ulic miasta nie trzeba przemierzać piechotą – można „pożyczyć" samochód. Stałym elementem słodkiego biznesu są też pościgi i strzelaniny, a gdy sytuacja przybierze naprawdę kiepski obrót, bohaterka spróbuje podleczyć zdrowie w miejscowym szpitalu. Brzmi znajomo? Gdyby ktoś chciał sprawdzić, czy da się zmieścić Grand Theft Auto w ośmiobitowcu, Sugar City będzie dobrą propozycją.

Shovel Adventure (2021)

Archeolog-amator chce zdobyć precjoza ukryte w egipskiej piramidzie. Niestety jako debiutant w tej branży do dyspozycji ma tylko... łopatę. Na szczęście miłośnicy ośmiu bitów nie raz udowadniali, że spryt i zręczność mogą z powodzeniem zastąpić specjalistyczny sprzęt. A zatem łopata w dłoń i kopiemy! W dziurach można odnaleźć skarby i klucze do następnych etapów, uwięzić złowrogich lokatorów piramidy (np. mumie czy kobry), ale bywa też, że w myśl zasady kto pod kim dołki kopie nasz protagonista sam w nie wpadnie i zakończy swój żywot. Tylko od graczy zależy, czy bohater tej perełki arcade dołączy do sław takich jak Rick Dangerous, Harry Pitfall, Lara Croft i Nathan Drake.

eprasa.pl 29b6fa3746

NAJLEPSZE GRY NA AMSTRADA

Chase H.Q. (1989)

Wyścigi samochodowe z elementami walki (perełka arcade w dorobku Taito). Port na Amstrada uznawany jest przez koneserów za najbardziej zbliżony do pierwowzoru z automatów (zachowano nawet syntezę mowy!). Uprzedzam jednak, że również poziom trudności jest rodem z salonów arcade – a więc bardzo wyśrubowany...

Fruity Frank (1984)

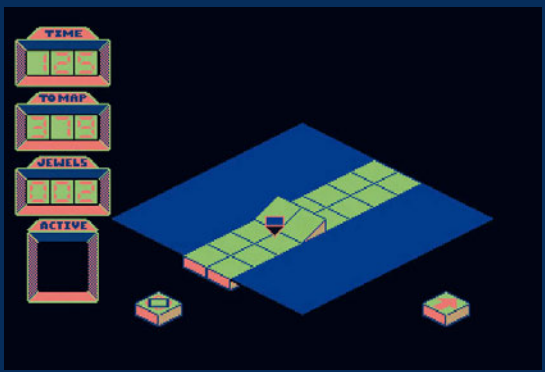
O tym, że Amstrad to nie tylko konwersje, lecz także oryginalne produkcje, przypomina gra, w której tytułowy bohater kopie tunele, zbiera owoce i unika potworów. Te ostatnie można wyeliminować strzałem z pestki jabłka lub po prostu przygnieść precyzyjnie zepchniętym na głowę jabłkiem (jednak bywa ono zabójcze także dla Franka). Dodatkowo wszystkiemu akompaniują tu tradycyjne brytyjskie melodie. Tytuł ten zastępował amstradowym graczom nieobecne na ich komputerze Dig Dug i Mr. Do.

Get Dexter (1986)

Przygodówka z elementami zręcznościowymi i izometrycznym widokiem uwielbianym wówczas przez graczy. Do ciekawych zagadek, estetycznej grafiki i daleko posuniętych interakcji z otoczeniem francuski producent dodał intrygującą, futurystyczną fabułę, w której gracz przemierza kosmiczną bazę androidem oraz jego mniejszym, lecz rezolutnym pomocnikiem. Co ciekawe, we Francji ta gra, choć na ekranie działy się identyczne rzeczy, była znana pod tytułem Crafton & Xunk i miała zupełnie inną legendę oraz bohaterów. W niczym to nie przeszkadzało, wyzwaniem okazywał się natomiast obszerny labirynt pomieszczeń do zwiedzania – bez rysowanej w zeszycie mapki ani rusz!

Spindizzy (1986)

Logiczno-zręcznościowa perełka, w której wirujący bączek-android wędruje po planszy, by zbierać diamenty. 360 etapów wypełniono wyzwaniami i urozmaiceniami takimi jak windy, lodowe bloki czy trampoliny, a najważniejszy jest tu izometryczny widok i wciąż powracające pytanie „Jak wejść na tamtą

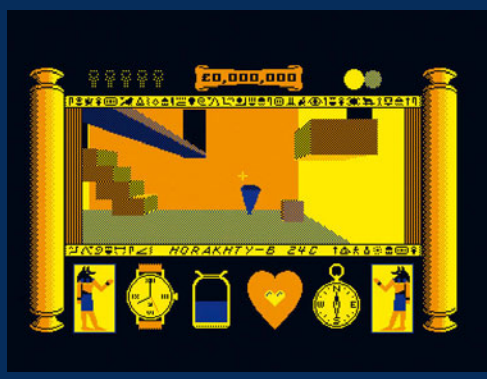


Zdjęcie: Wikimedia Commons / Hans Haase / CC BY-SA 3.0

półkę?!". A choć amstradowi gracze mieli do dyspozycji głównie konwersje, tutaj sytuacja była odwrotna: Spindizzy narodziło się na Amstradzie, by następnie podbić inne platformy.

Total Eclipse (1988)

Przygodówka, w której archeolog penetruje egipską piramidę, by powstrzymać starożytną klątwę. Fabuła jak fabuła, gameplay też – błądzenie po labiryncie komnat, zbieranie przed-



miotów, szukanie kluczy, okazjonalne wykorzystanie broni palnej – ale trójwymiarowa grafika i widok FPP (na długo przed Wolfensteinem 3D i Doomem!) zachwycały. A przy okazji produkcja pokazywała możliwości Amstrada. Podczas gdy wersje na Commodore'a 64 i ZX Spectrum uczyły cierpliwości, a gracze musieli czekać długie sekundy na wykonanie przez bohatera kolejnego kroku, na CPC rozgrywka była niemal płynna, udowadniając, że komputer ten świetnie radzi sobie z 3D.

eprasa.pl 29b6fa3746

▸ **Producent:** Capcom ▸ **Gatunek:** platformowa, run'n'gun ▸ **Platformy:** NES (1988)

BIONIC COMMANDO

Na pohybel nazist... Baddsom!

▸ Łukasz Morawski

Bionic Commando to bez wątpienia specyficzna seria. Doczekała się siedmiu odsłon, z czego aż cztery sprzedawane były na Zachodzie pod tym samym tytułem. W Polsce raczej mało kto grał w wersje z automatów i Game Boya, ale za to kartridże z edycją na Pegasusa śmigały po lokalnych bazarach...

Historia marki zaczęła się w marcu 1987 roku, kiedy to w japońskich salonach gier postawiono automaty z dobrze wyglądającą platformówką Top Secret (w USA i Europie przemianowaną na Bionic Commando). Projekt Tokuro Fujiwary zyskał sporą popularność, dlatego Capcom czym prędzej przystąpił do prac nad wersją przeznaczoną na Nintendo Entertainment System. Obie produkcje oferowały podobne mechanizmy rozgrywki, jednakże znacząco różniły się skalą, fabułą oraz oprawą wizualną. Konsolowe wydanie miało gorszą grafikę ze względu na ograniczenia technologiczne, ale nadrabiało dłuższą kampanią i ciekawiej zaprojektowanymi misjami.

Co to za pan ze śmiesznym wąsem?

Grze zmieniono też nieco tytuł, bo oryginalny mógł wzbudzić na Zachodzie niemałe kontrowersje. Twórcy bowiem nazwali swoje dzieło... **Hitler's Resurrection: Top Secret,** historia zaś obracała się wokół tajemniczego projektu Albatros, mającego, jak się później okazało, przywrócić Adolfa do życia. W obawie przed krytyką i problemami sprzedażowymi w Stanach Zjednoczonych produkcję wydano pod tytułem Bionic Commando, podmieniając przy tym nazwisko przywódcy III Rzeszy na Master-D, a z tekstur usuwając wszystkie swastyki i zastępując je orłem. Naziści przestali być nazistami – nazwano ich Baddsami.

STARE... ALE NADAL JARE! BAWI I DZIŚ.

Bez względu na modyfikacje w fabule Bionic Commando w dalszym ciągu broniło się świetnym gameplayem. Zdecydowanie najważniejszą cechą produkcji była możliwość przemieszczania się po lokacjach przy pomocy bionicznego ramienia wyposażonego w linę z hakiem. Główny bohater nie potrafił skakać, więc cały czas musieliśmy kombinować, o jaki element otoczenia należy zaczepić kończyną, aby omijać przeszkody. Zabawę dodatkowo utrudniali rozmaici przeciwnicy oraz bossowie, którzy nie tylko strzelali z broni palnej, lecz także korzystali z podobnych gadżetów, co gracz.

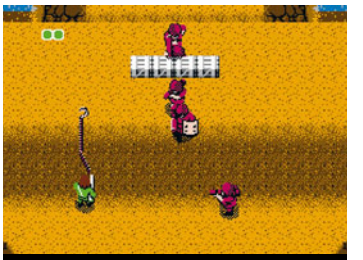
Miks platformówki ze strzelanką

Producent zapewnił dosyć dużą swobodę w doborze misji. Wybieraliśmy je z poziomu mapy niczym w Super Mario Bros. 3, tyle że tutaj niektóre lokacje musieliśmy odwiedzać kilkukrotnie. Kampania w Bionic Commando sprowadzała się do odnajdywania specjalnych urządzeń, umożliwiających nawiązanie łączności z bazą w odkrytych pokojach komunikacyjnych oraz do wysadzania w powietrze rdzeni w maszynach należących do Imperium. Początkowo wymiana ognia z oponentami bywała wymagająca, lecz z biegiem gry odblokowywaliśmy dodatkową liczbę punktów zdrowia, co pozwalało przyjąć na klatę więcej ataków wroga. Po jakimś czasie zdecydowanie poważniejsze wyzwanie stanowiły same projekty poziomów, w których umieszczano coraz bardziej skomplikowane pułapki.

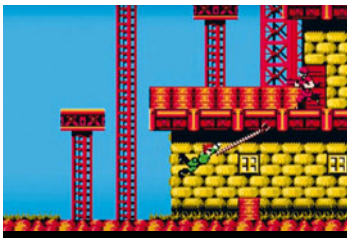
Ciekawym urozmaiceniem rozgrywki były **okazjonalne etapy z widokiem z góry,** nawiązujące do produkcji typu run'n'gun. Zestawienie ze sobą wszystkich tych elementów zaowocowało bardzo dobrą grą, która w swoim czasie wyróżniała się na tle konkurencji. Gameplay w Bionic Commando jest na tyle miodny, że **nawet dzisiaj dostarcza niemałych wrażeń.**

CZY WIESZ, ŻE...

Bohater BC długo był znany jako Rad. Dopiero w Bionic Commando z 2009 roku poznaliśmy jego pełne nazwisko - Nathan „Rad" Spencer.



Misje z widokiem top-down stanowiły ciekawe urozmaicenie rozgrywki.



Linę z hakiem mogliśmy podczepiać do dowolnych obiektów.

eprasa.pl 29b6fa3746

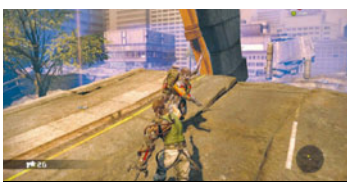
Producent: Grin **Gatunek:** action adventure, strzelanka **Platformy:** PC, X360, PS3 (2009)

Bioniczny linoskoczek

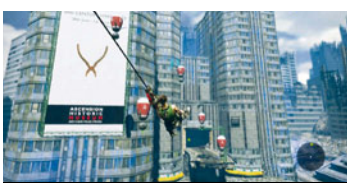
Łukasz Morawski

Po Bionic Commando wyraźnie widać, że jest typowym produktem swoich czasów, ze wszystkimi wadami i zaletami gier z tamtego okresu. To mógł być początek większego cyklu, ale niestety nie wszystko wyszło tak, jak powinno...

W latach 2007-2010 twórcy masowo wypluwali z siebie kolejne przygodowe gry akcji z kamerą umieszczoną za plecami protagonisty. Jeżeli uwielbialiście tego typu rozgrywkę (ja zdecydowanie tak!), to mieliście w czym wybierać, bo przecież w podobnym czasie do sprzedaży trafiły takie tytuły jak Dark Sector, Red Faction: Guerilla, Lost Planet 2, Wanted: Weapons of Fate, Resident Evil 5, Ghostbusters: The Video Game itd. Jasne, nie wszystkie stały na wysokim poziomie, ale każdy z nich w jakimś stopniu próbował zaskakiwać graczy ciekawymi rozwiązaniami gameplayowymi lub oryginalnym settingiem. Tak było też z kolejną odsłoną Bionic Commando przygotowaną przez studio Grin, które zrezygnowało z przestarzałego 2D na rzecz pełnego trójwymiaru.



Walka z przeciwnikami już w dniu premiery sprawiała wrażenie zbyt topornej.



Grafika w sumie też. Przejście w 3D nie było chyba dobrym pomysłem.

Bomby? Terroryści? Wchodzę w to!

Historia serii Bionic Commando jest dosyć zawiła, dlatego twórcy postanowili, że to właśnie odsłona z 1988 roku, dostępna na Nintendo Entertainment System (w Polsce na Pegasusa), będzie stanowiła punkt odniesienia dla ich dzieła. Niestety z jakichś powodów bano się wrzucenia do gry znanego z poprzednich części rudowłosego komandosa z wąsami, dlatego przefarbowano jego czuprynę na kasztanowo, dodano zarost na całej twarzy i dredy... Mniejsza o to! Cały sęk w tym, że bohater w oczekiwaniu na wyrok śmierci(*) dowiaduje się, że zrzucono potężną bombę na Ascension City. Nathan Spencer zostaje więc zwolniony z więzienia, aby wyeliminować terrorystów. Rząd postanawia również oddać mu jego charakterystyczne bioniczne ramię.

Uniwersum wykreowane na potrzeby marki miało ogromny potencjał i dało się z niego wycisnąć naprawdę wiele dobrego. Podczas zabawy **czuć, że zespół Grin miał ciekawy pomysł na rozwinięcie fabuły i świata gry, lecz czegoś tu zabrakło.** Kasy? Czasu? A może umiejętności? Koniec końców fabuła była strasznie poszatkowana i mało angażująca, a prowadzenie wielu wątków poprzez nawiązywanie połączenia z przekaźnikami i czytanie kolejnych suchych notatek nie pomagało. Na szczęście Bionic Commando miał o wiele więcej do zaoferowania w kwestii samej rozgrywki – protagonista korzystał bowiem ze swojego ramienia niczym z linki z hakiem, co umożliwiało eksplorację lokacji w stylu Spider-Mana. Robił z niego dobry użytek także w walce z przeciwnikami.

MIAŁA POTENCJAŁ NA COŚ DUŻO WIĘKSZEGO...

Trochę skakania, trochę strzelania...

Twórcy w sprytny sposób poradzili sobie z ograniczeniem swobody działania Spencera za sprawą promieniowania w poszczególnych obszarach miasta. Przełożyło się to na liniowe poziomy, które mimo wszystko pozwalały na odrobinę szaleństwa ze względu na swoją wertykalną konstrukcję. Starcia z wrogami bywały wymagające z powodu mocno ograniczonego zasobu amunicji do broni specjalnych. Przez większość czasu trzeba było więc kombinować, jak dotrzeć do oponentów i zabić ich przy zużyciu jak najmniejszej liczby nabojów. Producenci zrezygnowali też z klasycznego paska życia, informując o kiepskim stanie zdrowia bohatera za pomocą migającego na czerwono ekranu.

Bionic Commando z 2009 roku zdecydowanie nie było grą wybitną. **To poprawnie zrealizowany akcyjniak, z którego można było wycisnąć znacznie, znacznie więcej.** Mam jednak miłe wspomnienia związane z tym tytułem. Gdy po latach go odpaliłem, **bawiłem się przy nim naprawdę nieźle.** Jestem również zaskoczony tym, jak dobrze upływ czasu zniosła oprawa wizualna, która nawet współcześnie daje radę w wersji pecetowej.

(*) Po wydarzeniach z poprzedniej części mechanicznie wzmocnieni żołnierze początkowo byli uznawani za bohaterów, lecz po jakimś czasie społeczeństwo zaczęło ich traktować jako szaleńców i publiczne zagrożenie.

eprasa.pl 29b6fa3746

▸ **Producent:** Pandemic Studios ▸ **Gatunek:** taktyczna ▸ **Platformy:** PC, PS2, Xbox (2004)

FULL SPECTRUM WARRIOR

Jedyny w swoim rodzaju

▸ Cursian

Szkoda, że papier nie potrafi odtwarzać muzyki, bo chciałbym, żeby w waszych uszach rozbrzmiewało teraz „One of a kind", które przed laty towarzyszyło Robowi Van Damowi w drodze na wrestlingowy ring.

Co prawda nikt w Full Spectrum Warrior „stalowym" krzesełkiem w łeb nie obrywa ani nie zostaje zmiażdżony przez ważącego grubo ponad 100 kilogramów mięśniaka skaczącego z narożnika, ale za to **jest amerykańsko aż do zemdlenia i naprawdę, naprawdę niecodziennie.** Słysząc hasło „gra taktyczna", wyobrażasz sobie zapewne turówkę: kamera z lotu ptaka, dużo cyferek, tabelek i takich tam. „Taktyczna strzelanka" kojarzy się z kolei z mniej lub bardziej chaotycznymi pościgami za kumplami po drugiej stronie internetu. FSW nie pasuje do żadnej z tych kategorii. Ba, nie można nawet powiedzieć, że plasuje się gdzieś pomiędzy.

CHOĆ FULL SPECTRUM WARRIOR CECHUJE SIĘ ŚLIMACZYM TEMPEM, EMOCJI TU WIĘCEJ NIŻ W NIEJEDNYM AKCYJNIAKU.

Wsparcie Bradleya zmienia skomplikowaną sytuację taktyczną w błahostkę – ciężka broń i wytrzymały pancerz bywają zbawieniem.

Za gwieździsty sztandar!

Full Spectrum Warrior debiutowało w 2004 roku, kiedy w Amerykanach wciąż świeże były rany po ataku terrorystycznym na WTC, a wojny w Iraku i Afganistanie okupowały czołówki mediów na całym świecie. Nie dziwne więc, że wiele tytułów wybierało wówczas kierunek bliskowschodni. Twórcy posyłali graczy gdzieś na zapiaszczone pustkowia, by toczyli sprawiedliwą walkę z dzierżącymi zardzewiałe kałasznikowy tubylcami. Uderzam w te patetyczno-kpiące tony nie po to, by odnieść się jakoś do ówczesnej sytuacji politycznej (nie taka ma rola), ale by ostrzec, że pod względem fabularnym FSW przypomina stereotypowy jankeski film wojenny.

W Full Spectrum Warrior bezpośrednio za spust nie pociąga się ani razu. Gracz przyjmuje rolę czegoś w rodzaju „ducha", podążającego za dwoma czteroosobowymi oddziałami, a jego zadaniem jest tylko wydawanie rozkazów. Może powiedzieć swoim podopiecznym, w którą stronę mają się udać i gdzie schronić lub w jakim kierunku mniej więcej skierować ogień punktowy. Z naciskiem na „mniej więcej". Jakakolwiek precyzja wchodzi w grę tylko podczas używania granatów, ale to sprzęt na tyle cenny i rzadki, że wykorzystywany tylko od wielkiego dzwonu. Na tym aktywność przed monitorem w zasadzie się kończy. Rzecz w tym, że więcej do szczęścia wcale nie trzeba.

Nie ma lekko

Gra jest wymagająca i nie wybacza błędów. Punkty zapisu rozmieszczono

eprasa.pl 29b6fa3746

Gdyby nie granat dymny, straciłbym tu pół oddziału.

Rzut granatem to jedna z niewielu okazji, by wskazać wojakom konkretny cel.

stosunkowo rzadko, a śmierć czyha dosłownie za każdym rogiem. Przebiegnięcie stu metrów bez uprzedniego sprawdzenia, że to bezpieczne, stanowi najszybszą drogę na tamten świat. Ekipy poruszają się więc króliczymi skokami: jedna zabezpiecza teren, druga przechodzi do najbliższej osłony i oddaje pałeczkę kolegom.

Prawdziwe schody zaczynają się, gdy w wąskiej uliczce żołdacy natrafiają na umocnione pozycje wroga... Być może któraś drużyna powinna związać przeciwników walką, by druga przeczesała okolicę i spróbowała ich oflankować? Tylko jak to zrobić, jeśli najpierw trzeba przebiec przez rozległy kawał otwartej przestrzeni? Zaraz, zaraz... a gdyby tak rzucić granat dymny, potem ostrzelać z M203 tamtego gościa... Taaak, to mogłoby zadziałać, do roboty! Cholera, boczna alejka, oby była pust... *tra-ta-ta-ta-ta!* I tak to z grubsza wygląda. Czujność, namysł i ostrożność są cnotami, które albo przyswoisz w ciągu godziny, albo możesz porzucić nadzieję na dobrnięcie do napisów końcowych.

Sytuację mocno komplikuje wybrana przez twórców perspektywa. Gdyby na pole bitwy można było cały czas spoglądać z góry, mając dobry ogląd sytuacji, większości wpadek dałoby się bez trudu uniknąć. Jako że GPS ma w grze marginalne znaczenie, zwykle widzisz mniej więcej tyle, co twoi żołnierze. Potrafi to zmylić – przytoczonego przykładu z „ukrytym" zaułkiem nie wziąłem z powietrza.

GPS nie jest zbyt użyteczny, bo żeby po niego sięgnąć, trzeba na chwilę odłożyć broń.

To ciekawe i unikalne rozwiązanie, w dużej mierze to właśnie jemu (czy raczej wynikającemu zeń poczucia niepewności i zagrożenia) należy zawdzięczać fakt, że choć Full Spectrum Warrior cechuje się ślimaczym tempem, emocji tu więcej niż w niejednym akcyjniaku.

Starość nie jest taka zła

Czytając zaskakująco nieprzychylne opinie na temat tej gry w sieci, zastanawiałem się, czy aby na pewno Full Spectrum Warrior jest tak dobry, jak podpowiadają mi zleżałe wspomnienia. Dwadzieścia lat to przecież w grach cała wieczność – co, jeśli odpalę i zobaczę ledwie znośny szrot? Cóż, najlepsze czasy minęły, ale tragedii nie ma. Pewnie, **grafika paskudnie się postarzała**, nie tylko z racji na kanciaste modele, ale też szaro-burą kolorystykę i armię klonów walczących po stronie wroga. Nie zamierzam również wypierać istnienia niewidzialnych ścian kierujących żołnierzy wprost na zaplanowane przez twórców ścieżki. Sterowanie pozostawia ociupinkę do życzenia, zwłaszcza kiedy planujesz posłać ekipę na nieco dalszą wyprawę – wówczas naprawdę trudno wskazać konkretną osłonę. Nagminnie zdarza się zatem, że wojacy lezą jak barany na rzeź i kucają po niewłaściwej stronie murku...

Denerwuje to wszystko niesamowicie, blednie jednak w zestawieniu z **niepowtarzalnym pomysłem na rozgrywkę, satysfakcjonującym poziomem trudności i całym morzem emocji.** Wiele się mówi o tym, że gry od lat zjadają własny ogon, mieląc w kółko te same pomysły. Full Spectrum Warrior był dowodem na to, że przy odrobinie chęci można zrobić coś nowego.

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Dwa lata po premierze „jedynki" na rynek wypuszczono kontynuację opatrzoną podtytułem Ten Hammers. Gracze dostali zestaw kolejnych misji, a ich podopieczni poznali nowe sztuczki, chociażby tymczasowego dzielenia się na dwuosobowe drużyny, co pozwala flankować nawet wtedy, gdy kompani z bratniego oddziału zajęci są w danej chwili czymś innym.

eprasa.pl 29b6fa3746

▶ **Producent:** Bungie ▶ **Gatunek:** FPS ▶ **Platformy:** Xbox (2001); PC (2003); Xbox 360 (2007)

Halo, halo tu kosmitów w mordę walą

▶ Otton

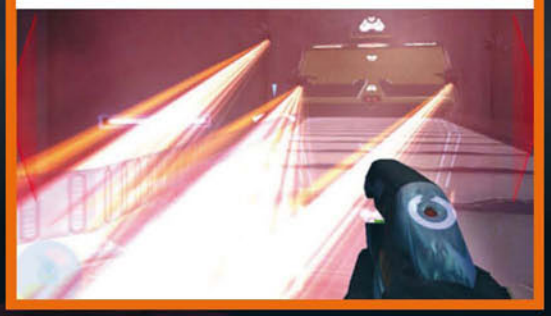
Zainteresowanie serią Halo jest u mnie nierozerwalnie związane z tym, jak w ciągu paru lat, zmęczony cenami nowych pecetowych komponentów i koniecznością stałego kontrolowania wymagań sprzętowych, trochę niechcący stałem się konsolowcem.

Do mojego pierwszego spotkania z tą serią doszło przypadkiem. Ot, życie. Pisałem sobie dla takiej jednej redakcji(*), nawet nie jako Otton. Mocodawcy ogólnie byli jakoś tam zadowoleni z efektów tego pisania, chcieli mi przydzielać coraz lepsze gry, ale na przeszkodzie stawała zawsze jedna kwestia – miałem pewne problemy z odpowiednio wydajnym sprzętem. By rozwiązać przynajmniej ten kłopot związany z moją osobą, w redakcyjnym magazynie znaleziono dla mnie... Xboksa One.

Ewolucja albo powolna degradacja

Od tego czasu jegomość niepublikujący tam jeszcze jako Otton (acz już nim bywający) w końcu szybko się ukonsolowił. Pozycję przygarbionego homo sapiens przy biurku zamienił na rozwalonego na kanapie królewicza. Wobec tych wygód i braku oporu przed strzelaniem na padzie zechciałem nadrabiać na potęgę wszystko, czego pecetowe biedaki wtedy nie miały. Ponieważ nie była to dla Microsoftu zbyt udana generacja i liczba eksów nie powalała, na orbicie zainteresowań niemal z marszu pojawiło się właśnie Halo.

Walka jest tu całkiem satysfakcjonująca i emocjonująca.



Wygrzebany z lodówki

Historia Master Chiefa, jednego z najsłynniejszych cyborgów w dziejach gier wideo, rozpoczęła się w 2001 roku wraz z premierą Halo: Combat Evolved. **Gry od samego początku tworzonej przede wszystkim z myślą o tym, by sprzedać nią nową konsolę Microsoftu.** Amerykanie mieli wyraźnie inne podejście od Sony, znanego z zapadających w pamięć historii. Założyli, że do szczęścia odbiorcom wystarczy sama akcja podszyta klimatem space opery, o ile będzie zrealizowana w odpowiednio widowiskowy sposób. Pomysł chwycił, a zapoczątkowana ponad dwie dekady temu seria wciąż stanowi jedną z głównych marek w portfolio giganta z Redmond. Czy warto jednak wracać aż do jej korzeni również dzisiaj?

Przez blisko 23 lata, jakie minęły od premiery oryginału, z pewnością nie zmienił się fakt, że **fabularnie to w sumie nic specjalnego.** Rzeczywistość XXVI wieku, w której ulepszony superżołnierz Master Chief wspierany przez Cortanę (towarzyszącą mu AI) staje w szranki z napadającymi świat kosmitami, nie brzmi jak drugie The Last of Us... Szybko jednak puszczamy to w niepamięć, zajęci rozwalaniem wielu gatunków Obcych.

Kaboom! na dużej przestrzeni

Głównie z tego względu, że Halo już od pierwszych chwil przyciąga za sprawą **świetnego modelu strzelania.** Być mo-

GDZIEŚ POMIĘDZY PIERWSZYM DOOMEM A WSPÓŁCZESNOŚCIĄ.

(*) Nazwy nie zdradzę, bo konkurencja.

eprasa.pl 29b6fa3746

Cortana na widok nowego outfitu MasterChiefa aż zzieleniała z zazdrości.

że przez kolejne dwie dekady twórcy nieco dopracowali symulację odrzutu broni, ale i bez tego zabawa jest przednia. Warto wspomnieć, że sama rozgrywka wyda się obca wszystkim wychowanym na kolejnych odsłonach Call of Duty. Combat Evolved co prawda również wrzuca nas czasami w sztywne ramy i każe biegać jak po sznurku, ale zdecydowanie częściej raczy nas całkiem sporymi otwartymi przestrzeniami. Oczywiście osoby, które zaliczyły pierwszą odsłonę Crysisa, niekoniecznie będą dziś pod wielkim wrażeniem rozmiarów poszczególnych miejscówek. Dwadzieścia lat temu musiały jednak imponować.

Nie są też wyłącznie sztuką dla sztuki. Microsoft pozwolił przeciwnikom trochę się wyszumieć. AI dziś nie robi już może takiego wrażenia jak choćby w serii F.E.A.R., czuć jednak, że przeciwnicy są przynajmniej ruchliwi. Zdecydowanie nie ma tu czajenia się za osłonami i statycznych potyczek. Również dlatego, że **często korzystamy z czterech kółek**. Ba, nieraz nawet odrywamy się od ziemi, bo są też przecież jednostki latające. Oczywiście również w pojeździe nie jesteśmy bezbronni, nawet byle jeepa wyposażono w wieżyczkę. Ciągle ktoś nas ściga, okrąża, non stop coś wybucha.

Plusem jest dość spora liczba metod eliminacji oponentów – walki na krótki dystans, snajpienie, rozjeżdżanie, granaty itp. Natężenie zabawy wciąż robi spore wrażenie. Gameplay przypomina pomost między ideą modern shooterów a klasykami pokroju Dooma – i cały ten posmak czuć w serii do dziś.

Combat Evolved z dzisiejszej perspektywy ma jednak swoje problemy. Formuła oparta głównie na akcji i dość podobna konstrukcja kolejnych poziomów sprawiają, że **z biegiem czasu zabawa staje się mocno powtarzalna.** Lokacje są tu, owszem, nader obszerne, lecz na prawdziwe popisy level designerów trzeba było jednak poczekać do kolejnych odsłon. Czasem zresztą można pójść nieco na skróty i ominąć niektóre potyczki, zwyczajnie obchodząc wrogów dookoła. Może niekoniecznie zgodnie z intencjami twórców, ale i tak w życiu bywa... Przyzwyczajonych do współczesnych standardów zszokuje też **bardzo nieintuicyjne i niewygodne sterowanie pojazdami**.

W PAKIECIE RAŹNIEJ

Aby nadrobić gry z serii, najlepiej zainwestować w Master Chief Collection, zawierającą sześć zremasterowanych odsłon cyklu. Gra dostępna jest w Game Passie.

Do jeepa można zabrać enpeca obsługującego pokładowe działko.

To tylko początek

Najlepszym rozwiązaniem, by ograć Halo, jest obecnie sięgnięcie po Master Chief Collection (patrz: ramka „W pakiecie raźniej"). Remastery naprawdę mocno podkręcają stronę wizualną, ale pozwalają za pomocą jednego kliknięcia podejrzeć oryginalną grafikę. Pod względem artystycznym **w ogóle nie zestarzała się muzyka, do dziś budująca podniosły klimat space opery.** Halo udowodniło, że nie trzeba opowiadać historii rodem z Mass Effecta, by dalej tworzyć epicki klimat.

To zatem wciąż gra, która potrafi zauroczyć, przyciągnąć przed ekran i przez moc sentymentu zostać na dłużej w serduszku. Jednak szczerze mówiąc, był **to tak naprawdę tylko wstęp do bardzo dobrej serii, która skrzydła rozwinęła dopiero z czasem.** Wzrosła skala świata i starć, opowieść nabrała rumieńców, a co najważniejsze, wypracowany lata temu duch tego cyklu wciąż się nad nim unosi. Czy warto więc powrócić akurat do jedynki? Lubiący retro gry znają odpowiedź.

▶ **Producent:** DMA Design Limited ▶ **Gatunek:** shmup ▶ **Platformy:** Amiga (1993)

To się nazywa ogień kontrbateryjny.

Z czasem - hehe - robi się gorąco...

Z mechem przez wieki

▶ Marcin „Squork" Skwark

Na rynku mamy zatrzęsienie platformówek, strzelanek, mordobić itp., w których idziemy ciągle w prawo. Co zrobić, by wyróżnić się w tłumie? To proste, trzeba wysłać naszego protagonistę w lewo.

Tak właśnie mógł pomyśleć Ian Dunlop z DMA Design, gdy na początku lat 90. projektował Walkera na Amigę. Mimo prostych założeń proces twórczy szedł jak po grudzie. W międzyczasie natchnął jednak studio do stworzenia... Lemingów (patrz: Retro #3). Po sporym opóźnieniu „Łazik" ukazał się wreszcie w lutym 1993 roku nakładem Psygnosis.

Osprzęt z przyszłości

Tytułowy Walker to wielki, dwunożny mech wyposażony w dwa szybkostrzelne działka umieszczone po bokach jego głowy-kabiny. Poruszamy nim za pomocą klawiatury, a celownik obsługujemy myszką. Intryga gry została zarysowana jedynie w instrukcji dodanej do opakowania, tak jakby autorzy wstydzili się fabularnej sztampy. Otóż w czasie kolejnej wojny przyszłości między dwiema potężnymi frakcjami, jedna z nich wysłała stalowego AG-9 w przeszłość do kilku okresów w dziejach. Cały pomysł to w gruncie rzeczy popłuczyny po tym, co było na początku lat 90. popularne – motyw podróży w czasie wykorzystano przecież w „Terminatorze", a sam Walker został niemal żywcem skopiowany z „Gwiezdnych Wojen".

Jako że **akcja gry przenosi nas w cztery różne epoki,** przeciwnicy dostosowani są odpowiednio do każdej z nich. W Berlinie z roku 1944 niszczymy więc niemiecki drugowojenny sprzęt, na Bliskim Wschodzie uzbrojenie wrogów pochodzi z lat 90., a w Los Angeles z 2019 robi się już nieco futurystycznie (pamiętajmy, że w chwili premiery tytułu był to skok o ponad ćwierć wieku w przyszłość).

PANOWIE NA PRAWO, MECHY NA LEWO!

Najbardziej odległy czasowo od pozostałych, finałowy etap to Wielka Wojna z roku 2420. Każdy z czterech poziomów (podzielonych na dwie fazy) kończy rzecz jasna walka z bossem.

Wojna to nie spacer po parku

Przy zestrzeliwaniu przeciwników nie dość, że należy być czujnym, bo ci nadciągają z absolutnie każdej strony, to jeszcze trzeba manewrować mechem tak, aby unikać lecących w jego stronę rakiet i granatów. Konieczne jest też ciągłe kontrolowanie temperatury działek (stanowiących naszą jedyną broń), bo te po przegrzaniu na chwilę odmawiają posłuszeństwa. Co ciekawe, **tylko w dwóch pierwszych etapach da się wybrać tryb łatwy, potem już nie ma zmiłuj.** To wszystko plus brak systemu zapisów postępu sprawia, że gameplay jest naprawdę wymagający (acz wprawnemu graczowi przejście całej gry zajmie niewiele ponad godzinę).

Walker daje radę

W czasie debiutu Walker robił wrażenie oprawą wizualną. Mech ma pięknie wykonane animacje, płynnie wodzi głową za celownikiem, a liczba i jakość sprite'ów robiących za nieprzyjaciela też imponuje. Najgorzej wypadają dość monotonne tła, ale ich zadanie to przede wszystkim nie odwracać uwagi od bitewnego chaosu, który dzieje się na ekranie. Pod względem graficznym tytuł ten można by zestawić z perełkami współczesnego pixel artu. Rzec jednak trzeba, że w **2024 rozgrywka może wydawać się zbyt monotonna.** Dzisiaj Walker dostałby zapewne punkty doświadczenia, rozbudowę pancerza, power-upy czy szereg nowych broni do wyboru. Jednak nie zmienia to faktu, że to nadal całkiem solidna strzelanina.

Producent: First Star Software Compile **Gatunek:** zręcznościowo-logiczna
Platformy: wszystkie istotne ośmiobitowce (1984), NES Sega Master System Amiga, Atari ST (1986), Game Boy (1992)

Wersja na Segę i (poniżej) na Amigę.

W żadnej z nich grafika nie powalała. Ale tu nie grafika była istotna...

WARNING: SPYWARE DETECTED!

DaeL

W styczniu 1961 roku amerykański dwumiesięcznik MAD opublikował pierwszy pasek komiksowy z serii Spy vs Spy, opowiadający w slapstickowym stylu o potyczce dwóch szpiegów. Satyra na zimnowojenne napięcie i rywalizację agentów miała stać się jednym z najpopularniejszych i najdłużej wydawanych komiksów w Ameryce.

Spy vs. Spy przetrwało nawet śmierć swego twórcy w 1998 i koniec magazynu MAD w roku 2018. Na fali popularności paska komiksowego powstała cała marka, w skład której wchodziły komiksowe spin-offy, seriale animowane, gry planszowe, zabawki, pluszaki, pudełka śniadaniowe, linie odzieżowe i – jakże by inaczej – gry komputerowe. A konkretnie jedna. Ale za to jaka!

Adaptacja idealna

Wyobraźcie sobie mieszankę gry zręcznościowej, przygodowej i taktycznej, prezentującą akcję z perspektywy dwóch rywalizujących ze sobą graczy jednocześnie, w dwóch okienkach. To szpiedzy przeszukujący budynek ambasady. Za cel mają zdobycie paszportu, tajnych planów, pieniędzy i klucza do drzwi prowadzących na lotnisko. W teorii, bo w praktyce do zwycięstwa przyda się również neseser – bez niego agent może przenosić tylko jedną rzecz naraz. A że każdy z tych przedmiotów ukryty jest w losowym miejscu ambasady, potrzeba niezłej pamięci i orientacji w terenie. No i podzielnej uwagi, bo przecież konkurencja nie śpi. Drugi agent też działa, a **podglądanie jego poczynań to jedyna szansa na odniesienie sukcesu.** Do tego dochodzi element ryzyka. Jeśli trafimy z wrogiem do jednego pomieszczenia, to obydwaj agenci upuszczą niesione rzeczy i zaczną – subtelnie, jak to szpiedzy – nawalać się pałkami. Przegrany powędruje sobie do nieba i choć respawn ma miejsce już pół minuty później, to w tej grze cenna jest każda sekunda, więc taka porażka bywa dolegliwa.

CZTERDZIEŚCI LAT TO WYMARZONY WIEK DLA SZPIEGA.

Szpiedzy tacy jak my

Już taki opis powinien wskazywać, że **mamy do czynienia z całkiem emocjonującą rozgrywką** (przynajmniej gdy gramy z żywym człowiekiem, bo komputer, jak na ośmiobitowca przystało, nie cechuje się zbytnim rozgarnięciem) i wyścigiem z czasem, pełnym nerwowego zerkania na to, co robi nasz przeciwnik. Ale to, co najlepsze w Spy vs. Spy, zostawiłem na koniec. Otóż **gra, tak jak jej komiksowy pierwowzór, kładzie ogromny nacisk na zastawianie pułapek.** Jest ich kilka, od bomb aż po wiadra z wodą (w niektórych portach SvS jest to kwas!), i można je umieszczać w meblach lub na drzwiach prowadzących do danego pokoju ambasady. Podobnie jak w przypadku celnego ciosu pałką, aktywowanie pułapki powoduje tymczasowe przeniesienie szpiega na łono Abrahama. Przed działaniem sideł można się ochronić, znajdując odpowiednią kontrę (przykładowo dla wiadra z wodą na drzwiach będzie to parasol), ale i na tej metodzie nie ma co zbytnio polegać. No bo raz, że przedmiot ochronny trzeba znaleźć, a dwa, że nosić można tylko jeden na raz. O wiele lepszą taktyką jest więc owa podzielność uwagi. Musimy po prostu stale szpiegować naszego wroga i pamiętać, gdzie zastawił pułapki.

Szpiedzy wiecznie żywi

A zabawa jest przy tym przednia. Mimo bardzo umownej oprawy graficznej i dźwiękowej (bez względu na platformę), sam **koncept wciąga bez reszty i dostarcza ogrom emocji nawet dziś.** Dlatego właśnie twoja misja, jeśli zgodzisz się ją przyjąć, polega na odpaleniu Spy vs. Spy z kolegą lub koleżanką u boku. A ten artykuł ulegnie autodestrukcji za 5 sekund.

eprasa.pl 29b6fa3746

▸ **Producent:** Remedy Entertainment ▸ **Gatunek:** akcja ▸ **Platformy:** PC, PS2, Xbox, GBA (2001)

MAX PAYNE™

Zemsta ciągle smakuje wybornie

▸ Arkadiusz Gołka

Ogarnięty żądzą odwetu gliniarz, dymiące giwery, odgłos spadających łusek, mafijne porachunki, a także oszałamiający tryb bullet time. I ten grymas twarzy głównego bohatera, mogący być równie dobrze efektem traumy, jak i skosztowania papryczki chili. Max Payne to tytuł niepodrabialny i wręcz ociekający klimatem noir, broniący się do dziś. Ostrzeliwanie bandziorów nadal daje ogrom frajdy.

W momencie premiery tej produkcji jako 17-latek zachodziłem w głowę, w jaki sposób twórcy chcą wziąć się za bary z bądź co bądź tak wyeksploatowanym motywem fabularnym, jak krucjata stróża prawa z dramatem życiowym w tle. Wątpliwości zniknęły po około kwadransie rozgrywki. A potem przez wiele godzin nie mogłem odejść od klawiatury. Tak działają świetnie napisana historia, skuteczne budowanie napięcia i wartka akcja.

Ból, skóra i Bravura

Max Payne, zatrudniony w nowojorskiej policji detektyw, wiedzie szczęśliwe życie, które w pewien mroźny wieczór zostaje nagle zniszczone. Po powrocie z pracy do domu odkrywa, że włamało się do niego paru oprychów – błyskawicznie załatwia ich kilkoma celnymi strzałami. Jest już jednak za późno, gdyż ofiarami napastników padły jego żona i córeczka. **Ból, definiujący od tego momentu resztę jego życia, staje się motorem napędowym osobistej wendety.**

Nawet pozycja leżąco-olewająca może być elementem taktyki.

Właściwa akcja gry rusza trzy lata po tej tragedii. Odziany w nieodłączny skórzany płaszcz Payne odkrywa, że zabójcy jego rodziny działali pod wpływem eksperymentalnego narkotyku o nazwie Valkiria. Dołącza więc do rządowej agencji antynarkotykowej DEA, by móc skuteczniej prowadzić prywatne śledztwo i dowiedzieć się, kto stoi za śmiercią jego bliskich. Dopasowuje kolejne elementy układanki. Automatycznie trafia więc na celownik mafijnych bossów. Za swoją determinację płaci wysoką cenę, gdyż przychodzi mu patrzeć na śmierć przyjaciela, Aleksa Baldera, w którego morderstwo zostaje wrobiony. Wielokrotnie z myśliwego staje się zwierzyną łowną,

eprasa.pl 29b6fa3746

OD SMUGGLERA

Moja żona ma gry komputerowe w ogólnej pogardzie i nie odróżni Dooma od Baldur's Gate'a. (Uznaje tylko Galagę i Tetrisa...). Ale od czasu do czasu wspomina, że pamięta „jak grałeś w tę straszną grę, z tym facetem w czarnym płaszczu, co zabijał wszystkich dookoła w zwolnionym tempie". Jeśli z dziesiątek (setek?) ogranych przeze mnie tytułów pamięta ten jeden, to coś musi być na rzeczy...

Bullet time i serie z dwóch uzi... Tego nigdy mi nie było dosyć.

Max nie lubi, gdy ktoś źle wyraża się o stróżach prawa.

PRZEPIS NA SUKCES? GĘSTY KLIMAT, SOCZYSTE DIALOGI I BULLET TIME.

ścigany tak przez gangusów, jak i Jima Bravurę, zastępcę szefa nowojorskiej policji. Mamy tu też Aesir Corporation ze złowieszczą Nicole Horne, kontynuującą porzucony rządowy program produkcji wspomnianego narkotyku w celu stworzenia żołnierza idealnego, bezwolnej maszyny do zabijania.

Komu ufać, kto jest wrogiem, kto mówi prawdę, który trop to ten właściwy? Skorumpowany i brudny nowojorski świat zbrodni nigdy nie pozostawiał szansy, by przetrwać w nim bez skazy. Niezbędne są więc moralnie wątpliwe sojusze...

Slow motion oraz danse macabre

Niewątpliwie **znakiem rozpoznawczym tego tytuły jest bullet time.** (Acz to nie Max Payne wprowadził ten „matriksowy" efekt do świata gier, ale Requiem: Avenging Angel. Dzieło Remedy go jedynie w ramach medium spopularyzowało). Po aktywowaniu trybu czas zwalnia, ale dla bohatera w mniejszym stopniu. Dzięki temu może obrać przeciwników za cel szybciej niż oni jego oraz łatwiej unikać kul. Słyszymy wtedy głośno rytm serca mściciela, a pozostałe dźwięki zostają przytłumione.

Pasek umożliwiający korzystanie z opcji bullet time wyczerpuje się po każdym użyciu. Można jednak naładować go ponownie, posyłając do piachu w standardowym trybie kolejnych oprychów, którzy nawinęli nam się przed lufę. **Ta prosta i jakże efektowna (oraz efektywna) mechanika często zachęca do ryzykownej szarży** nawet na przeważające siły przeciwnika, wyrównuje szanse w trudnych momentach i do dziś zapewnia dziką satysfakcję.

Max się zestarzał...

Co z grafiką? Z przykrością stwierdzam, że oprawa wizualna **nie wytrzymała próby czasu.** Chociaż nie odpycha, to nie pozwala mi zapomnieć, że gra ma już 23 lata na karku. Najbardziej rażą proste i kanciaste modele postaci, nie wspominając o wiecznie przyklejonej do facjaty Payne'a właściwie nieco groteskowej minie, niekoniecznie licującej z fabularnym cierpieniem. Acz nadal oczarowuje mnie przedstawianie kolejnych etapów fabuły w formie komiksowej, z konwersacjami bohaterów w charakterystycznych dymkach. Pomaga to zbudować mroczny klimat noir – puryści gatunkowi rzekliby: neo noir – i dosłownie *zarysować* autentyczne, przekonujące postaci w grze.

Znacznie więcej dobrego mam do powiedzenia o **starannym projekcie lokacji Nowego Jorku.** Mamy okazję przemierzać zaśnieżone ulice i alejki metropolii, gangsterskie bazy czy stacje metra. Możemy skakać po dachach i zwiedzać wnętrza olbrzymich blokowisk oraz mieszkań, podziemia, hale produkcyjne, a także portowe doki. Za każdym razem ten bijący z ekranu mróz i nieprzyjemną zimową aurę niemalże odczuwam na własnej skórze.

Nie bez skaz, ale diament

Ponarzekałem na grafikę, **ale muszę rozpłynąć się nad udźwiękowieniem i muzyką.** Odgłosy miejskiej dżungli z wyjącymi policyjnymi syrenami, przejeżdżającym metrem, strzałami w oddali i komunikatami z radia oraz telewizji doskonale uwypuklają śmiertelnie poważny klimat tytułu. Współgrają harmonijnie z dynamiczną ścieżką muzyczną, w której często pobrzmiewają elektroniczne i fortepianowe akcenty.

Po stronie minusów produkcji zapisuję zbyt szybki finał i mocno trącącą dziś myszką grafikę. Trochę boli mnie też brak kilku mechanizmów rozgrywki oferowanych ówcześnie przez konkurencyjne tytuły, np. możliwości podnoszenia i ukrycia truchła przeciwników, tak jak w Soldier of Fortune. Te drobnostki bledną jednak w obliczu faktu, że **ilekroć wcielam się w pałającego żądzą rewanżu nowojorskiego glinę, mam gęsią skórkę.** Krótko mówiąc – strzał w dychę!

eprasa.pl 29b6fa37

▶ **Producent:** Volition. ▶ **Gatunek:** FPS ▶ **Platformy:** PC, PS2 (2001); PS4 (2016)

RED FACTION™

To nie była rewolucja

▶ Eugeniusz Siekiera

Gdy widmo głodu i bezrobocia rzuciło złowrogi cień na całą planetę, wielu z nas, skuszonych obietnicą łatwego zarobku, porzuciło dotychczasowe życie, obierając kierunek na nowy wspaniały świat. Świat w odcieniach czerwieni.

Mamieni świetlaną wizją podjęliśmy pracę w kopalni na Marsie. Niestety czar szybko prysł, a rzekomy raj okazał się piekłem. Na miejscu zastaliśmy katastrofalne warunki życia, kiepskie żarcie i wilgotne baraki. Do tej parady atrakcji dodajcie katorżniczą harówkę i strażników nierzadko stosujących przemoc. Mogłem pomarzyć o czymś tak prozaicznym jak własna prycza czy kombinezon, bo trzeba je było na zmianę dzielić z innym górnikiem.

Gdzie tak pędzisz, pali się?

Na Marsie bez zmian

Firma Ultor, do której należał rzeczony cyrk, opanowała do perfekcji sztukę maksymalizowania zysków przy jednoczesnym minimalizowaniu kosztów. Byt zatrudnionych osób wydawał się dla zarządu ostatnim, najmniej istotnym szczeblem drabiny. Oczywiście taki stan rzeczy nie mógł trwać wiecznie. Pierwszym zwiastunem zmiany były ulotki nawołujące do buntu, a nerwową atmosferę podsycały pogłoski o tajemniczej zarazie dziesiątkującej szeregi górniczej braci. Podskórnie przeczuwaliśmy, że do wybuchu rebelii wystarczy iskra... Parker, w którego przyszło mi się wcielić, był szeregowym pracownikiem kopalni, a bohaterem tej historii został trochę z przypadku. Znalazł się w (nie)odpowiednim miejscu i czasie... tak niekiedy rodzą się rewolucjoniści.

ZASKAKIWAŁA ROZWIĄZANIAMI, KTÓRYCH DARMO BYŁO SZUKAĆ U KONKURENCJI.

Rewolucja stłamszona w zarodku

Definicją Red Faction nie są jednak ciekawe realia czy nietuzinkowe miejsce akcji. **Elementem wyróżniającym produkcję Volition był silnik Geo-Mod.** Tajemnica niezwykłych właściwości tego narzędzia kryła się w samej nazwie. Geo-Mod (skrót od Geometric Modification) umożliwiał deformację otoczenia, co w głównej mierze oznaczało burzenie ścian i kruszenie marsjańskiej skały. Przyznam, że działało to na wyobraźnię na długo przed premierą. Zamknięte drzwi lub pokój bez wyjścia? Przy zapasie ładunków wybuchowych nie powinny być problemem. No przynajmniej w teorii, bo w praniu nie było tak kolorowo, a gra dość mocno krępowała naszą swobodę.

Na destrukcyjne zapędy podatne okazały się tylko wybrane konstrukcje. Demolkę, choć oczywiście obecną, potraktowano bardzo wybiórczo. Nie było szans, by np. w jakimś złożonym kompleksie wybić sobie drogę na skróty, dziurawiąc na przestrzał wszystkie ściany i robiąc z mapy ser szwajcarski. Ech, gra z tak nowatorską technologią aż prosiła się o szereg zagadek wykorzystujących umiejętność wpływania na kształt terenu (analogicznie jak w przypadku Half-Life'a 2, który na każdym kroku czerpał z dobrodziejstw zaawansowanego silnika fizycznego). Red Faction zaś umożliwiał korzystanie ze swego kluczowego patentu raptem w kilku miejscach liniowej kampanii, i to raczej w pierwszych rozdziałach opowieści.

Lądem, wodą i powietrzem

Choć w grze od Volition przyszło nam przemierzyć (a także przepłynąć i przelecieć) spory kawał terenu, architekturę i wystrój w obrębie poszczególnych lokacji definiował powszechny minimalizm. **Monotonię w pewnym stopniu rozgrzeszały realia,** ostatecznie wylądowaliśmy w surowej i dość prymitywnej kolonii górniczej na Marsie. Od częstszego ziewania ratowały nas trzy rzeczy – całkiem zgrabnie poprowadzony

epiasa.pl 20b6fa37f46

Lokalna fauna okazała się niezbyt gościnna.

SZUKAJĄC WŁASNEJ TOŻSAMOŚCI

Red Faction to seria, w której na przestrzeni lat nieustannie zmieniał się koncept wyjściowy. W „dwójce" (2002) wróciliśmy z Marsa na Ziemię, a kampania w niczym nie przypominała „jedynki" – była odtwórczym i prostym, a na tle dopieszczonej graficznie poprzedniczki wręcz zaskakująco szkaradnym shooterem (wciąż mogliśmy kruszyć mury tylko w miejscach przewidzianych przez twórców). RF: Guerrilla (2009) próbowało ożenić ideę otwartej piaskownicy z klasyczną strzelanką, ukazując akcję zza pleców postaci. Kampanię definiowała kompletna demolka, uskuteczniana dzięki dobrodziejstwu silnika Geo-Mod w wersji 2.0. RF: Armageddon (2011) przyniósł kolejne zmiany – powróciła liniowa kampania, nadano inny ton opowieści. Tym razem nie walczyliśmy z korporacyjnym uciskiem, a insektoidalną rasą obcych, sam scenariusz zaś uderzał w klimaty kosmicznego horroru.

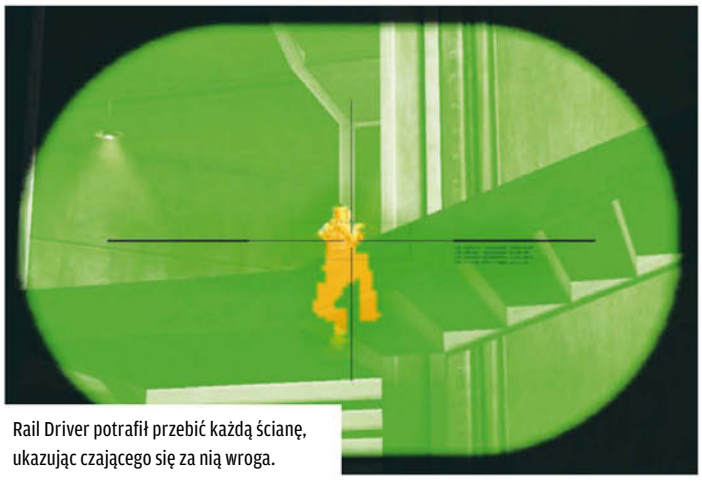
Geo-Mod pozwalał nie tylko kruszyć skały, ale też efektownie rozbijać szyby.

scenariusz (choć nie brakowało w nim nieścisłości, nieźle trzymał w napięciu), dostępne do kierowania pojazdy oraz niezwykle różnorodny wachlarz narzędzi zniszczenia, zawierający obok standardowych strzelb, karabinów i wyrzutni rakiet także miotacz magnetyczny Rail Driver. To cudo miało niemalże stuprocentową skuteczność (bez znaczenia, w którą część ciała trafiliśmy) i pozwalało likwidować cele znajdujące się za ścianą. Piękna rzecz!

Na kilka dodatkowych zdań zasługują pojazdy. W pierwszej połowie 2001 roku, czyli w momencie premiery gry na PlayStation 2, ich obecność w FPS-ach była czymś relatywnie świeżym. Halo, które w tamtym okresie chyba najlepiej rozwinęło ideę strzelanki na czterech kołach, miało nadejść dopiero kilka miesięcy później. Czym zaś uraczyli nas twórcy Red Faction? **Maszyn, w których mogliśmy zasiąść, było naprawdę sporo,** począwszy od samochodu terenowego, opancerzonego transportera czy kombajnu górniczego pozwalającego przebijać się przez skały. Najciekawsze przyszło jednak w postaci miniaturowej łodzi podwodnej oraz myśliwca. Dodajmy, że większość dostępnych wehikułów miała zamontowaną broń pokładową, więc demolka była naprawdę przednia.

Inteligentni inaczej

Największe zagrożenie w Red Faction stanowili ludzie. Epizodycznie występowali średnio sympatyczni przedstawiciele miejscowej fauny, pokracznie poruszające się mutanty czy wyrośnięty robal w charakterze bossa. Generalnie jednak skórę łoiliśmy przede wszystkim personelowi Ultoru. Im dalej w las, tym lepiej wyposażonemu.


Rail Driver potrafił przebić każdą ścianę, ukazując czającego się za nią wroga.

Grubość pancerza i kaliber pukawki to w zasadzie jedyne, co ich różniło, bo inteligencją wszystkich obdzielono po równo. Główna strategia przeciwnika bazowała na ucieczce i nagłym zwrocie po kilku krokach, by posłać nam serię między oczy. Finezji w tym za grosz, **rozgrywka jest tu rozczulająco oldskulowa** – brniemy z siłą tarana, strzelając niczym do kaczek na strzelnicy. Odstępstwem i ciekawym (przynajmniej w teorii) urozmaiceniem były etapy, w których należało działać dyskretnie. Unikaliśmy w nich kamer i spojrzeń wścibskich strażników, na podorędziu mieliśmy jedynie spluwę z tłumikiem, a w podbramkowej sytuacji – możliwość podnoszenia i ukrywania ciał.

Brzmi jak niezły fundament rasowej skradanki, ale nie ma się co czarować. Z Red Faction był wyjątkowo marny Splinter Cell, gra zdecydowanie lepiej wypadała jako odmóżdżający shooter. I tak postrzegam ją dziś – **jako retro strzelaninę, technologiczą ciekawostkę, która pod wieloma względami nie wytrzymała próby czasu.**

▶ **Producent:** LucasArts ▶ **Gatunek:** przygodowa ▶ **Platformy:** PC (1997), Game Boy Color (1999)

W tych małych scenariuszach jest też miejsce na wielkie ikony gwiezdnej serii.

Kontakt z naturą to sposób na walkę z adaptacją hedonistyczną.

Pulpitowe przygody

▶ **bolo**

Jestem z pokolenia, które pierwszy raz korzystało z internetu na szkolnych komputerach. Wówczas przeglądanie odmętów dysku twardego w poszukiwaniu źródeł rozrywki, jakie pozostawili po sobie bywalcy salki informatycznej, było nieodłącznym rytuałem każdej wizyty w tej świątyni małych entuzjastów Delphi 2.0, Turbo Pascala i Basica. Tak trafiłem na jedną z najmniejszych gier LucasArts.

Był to projekt o mikroskopijnej skali, który miał zapewnić odrobinę rozrywki w wolnej chwili. Mogę sobie jedynie wyobrazić, jakim hitem okazała się ta miniprzygoda wśród pracowników biurowych, którzy okienko z Yoda Stories ukrywali gdzieś pomiędzy kolejnymi arkuszami Excela. Była to jednocześnie druga i ostatnia gra z serii Desktop Adventures. Pierwszą był Indiana Jones and His Desktop Adventures, a obie działały na podobnej zasadzie.

Piękno tkwi w prostocie

Co zatem kryło się w tych kilku megabajtach? Po odpaleniu naszej pulpitowej przygody dostajemy losowo generowany scenariusz, a więc chleb (rogal?) powszedni dzisiejszych fanów „rogalików". **Każda mikroprzygoda to mniej więcej godzina zabawy, a misje są bardzo proste** i polegają na uratowaniu kogoś bądź zdobyciu jakiegoś przedmiotu. Cały świat zbudowany jest z kratek, a my „skaczemy" po nich niemal jak w grach planszowych(*). Na boku ekranu natomiast widzimy nasz ekwipunek, w który w potrzebie sobie klikamy. Ot, i wszystko.

Czas wypełniają nam rozmowy z napotkanymi postaciami, wesoła eksploracja i odrobina prostej walki. Kilka wyświetlanych na ekranie obrazków ze świata Gwiezdnych Wojen (plus znajome efekty dźwiękowe, a czasem nawet motywy muzyczne w tle) było świetną alternatywą dla kolejnej sesji z Pasjansem lub Saperem.

Na jeden kęs

Ale nie czarujmy się – **Yoda Stories wypadało licho już na tle innych tytułów z 1997 roku.** Tyle że ja nigdy nie odbierałem tej gierki jako konkurenta ówczesnych blockbusterów. To przecież tylko mały rozrywkowy dodatek do pulpitu Windowsa 95. I patrząc na nią w ten sposób, za same wspomnienia daję jej 10/10. Czy jednak w was wywoła podobne odczucia? Cóż, jak (nie) mawiał Yoda: zagraj i się sam przekonaj, mój podstarzały padawanie.

JEST JAK YODA – MOŻE I STARA ORAZ MALUTKA... ALE MA W SOBIE MOC.

CZY WIESZ, ŻE...

Star Wars: Yoda Stories doczekało się również wydanej w 1999 roku wersji na konsolkę Game Boy Color. Tam do ukończenia mieliśmy już 15 z góry ustalonych misji. Odpowiedzialne za nią studio Torus Games stworzyło dziesiątki gier na podstawie wielu znanych marek, takich jak Spider-Man, Beavis i Butt-Head, Shrek czy Scooby Doo.

(*) Wbrew pozorom robimy to Skywalkerem, a nie tytułową „żabą".

eprasa.pl 29b6fa3746

▶ **Producent:** Amazing Studio ▶ **Gatunek:** platformowa
▶ **Platformy:** PC, Playstation (1998)

Inny Inny Świat

▶ **Pykman**

Co powstanie z połączenia plastikowej rurki i durszlaka? Jeśli odpowiedziałeś „miotacz plazmy" to znaczy, że jesteś tym szczęściarzem, który zna uczucie bycia pożartym przez Stwory Cienia...

Ta gra to dziecko Érica Chahiego. Po sukcesie Another World założył on Amazing Studio. Sześć lat mordęgi później (wtedy to wcale nie był branżowy standard!) wreszcie ukazało się Heart of Darkness. Tytuł otrzymał przychylne recenzje, sprzedaż miał nawet niezłą, ale świata nie podbił. Cóż, długi cykl produkcyjny pogrzebał jego szanse...

Fatality nr 632.

Dziwny świat + towarzysze + ładowanie mocy = Another World 2.0.

Serce ciemności

Ukochany pies Andy'ego zostaje omyłkowo porwany do krainy mroku, gdzie każdy cień może stać się potworem. Chłopak rusza mu na ratunek. Szkopuł w tym, że boi się ciemności... Pretekstowa fabułka to niewątpliwie metafora walki ze swymi słabościami. (Czy to przypadek, że główny złol przypomina znęcającego się nad Andym nauczyciela?). Gameplay rozwija natomiast filozofię Another World. Nie zbieramy tu monet ani owoców, brak też paska energii. **Każdy ekran to w zasadzie osobne wyzwanie, a najmniejszy błąd oznacza śmierć.** Mamy czuć, że uczestniczymy w przygodzie, a nie pokonujemy zaprojektowany tor przeszkód. Gra jest do bólu liniowa, ale służy to narracji. W jej trakcie wybijemy setki przeciwników oraz rozwiążemy szereg zagadek logicznych; w obu przypadkach wymagana jest małpia zręczność. Spróbujcie przetrwać atak cienistych pająków, wisząc nad jeziorem lawy, a zrozumiecie, o co chodzi. Łatwo nie będzie!

Samych „światów" nie jest wiele, ale są zróżnicowane i jesteśmy ciągle czymś zaskakiwani. Ot, tracimy broń i musimy zupełnie zmienić sposób działania. Później otrzymujemy moc ciskania kulami energii, będącą naszym orężem, ale także pomocą w rozwiązywaniu zagadek, bo trafione pociskiem ziarno błyskawicznie wykiełkuje, stając się np. swoistą drabiną. Na naszej drodze spotykamy również przyjaznych tubylców, którzy czasem podadzą pomocną dłoń.

Mają rozmach!

Gdy w 1998 roku odpaliłem zawierające animowane intro demo gry, byłem absolutnie zachwycony. Ta muzyka, ta animacja, toż to film Pixara na moim 16-calowym monitorze! Dziś te przerywniki jakości pierwszego Toy Story, w niskiej rozdzielczości, nie rzucają na kolana, ale wtedy rozmach przedsięwzięcia był ogromny. I iście filmowy. Do stworzenia muzyki (świetnej!) zaangażowano Londyńską Orkiestrę Symfoniczną pod batutą Bruce'a Broughtona, a animacje sprite'ów nie odbiegają jakością od najlepszych kreskówek.

Dziwi mnie, że tytuł nie trafia na listy najbrutalniejszych gier w historii, bo choć nie ma tu widocznej choćby kropli krwi, **tym, co spotyka młodego bohatera, można obdzielić kilka horrorów.** Twórcy nie mieli litości, a mnogość sposobów, na jakie Andy może zginąć, wzbudza podziw i grozę pospołu. Wszystkiemu towarzyszą tak sugestywne dźwięki i animacje, że do tej pory mam ciarki, gdy latający cień łamie mu kręgosłup. Obecnie takie potraktowanie dziecka raczej by nie przeszło, prawda?

TA GRA POWSTAŁA O 20 LAT ZA WCZEŚNIE!

Odkopać natychmiast!

W ówczesnych recenzjach narzekano na krótki czas gry i pikselozę. Podejrzewam, że dzisiaj, kiedy pixel art to wręcz osobna gałąź branży, Heart of Darkness wskoczyłoby na szczyty rankingów najpiękniejszych przedstawicieli tego gatunku. A i krótsze, liniowe doznania są obecnie w cenie. Zatem sprawa jest jasna – ta gra nie powstała zbyt późno, ona wyszła dwie dekady za wcześnie! Miotacze w dłoń!

eprasa.pl 29bdfa3746

Producent: Eidos Montréal **Gatunek:** RPG **Platformy:** PC, PS3, X360 (2011)

Deus Ex Human Revolution

Kwestia człowieczeństwa

Maciej Bachorski

Pośród wielu wizji przyszłości, w których technologia niekoniecznie okazuje się sprzymierzeńcem ludzkości, ta wykreowana przez Ion Storm i Warrena Spectora niewątpliwie zasługuje na miano jednej z najważniejszych w historii naszej branży.

Mimo globalnego sukcesu wydany w połowie 2000 roku Deus Ex bynajmniej nie miał szczęścia do kontynuacji. Najpierw „zaledwie" porządny sequel w postaci Invisible War, później nieudane próby stworzenia części trzeciej, a wreszcie kilkuletni stan hibernacji skutecznie zdusiły entuzjazm graczy. Nic dziwnego więc, że **początkowo pomysł na prequel historii wzbudzał raczej ambiwalentne odczucia.** Ale jak to mówią – nieważne jak się zaczyna, ważne jak się kończy.

Smaug byłby dumny

Grę tę wyróżniają dwa elementy. Pierwszym, niemal dosłownie rzucającym się w oczy po odpaleniu Buntu ludzkości, jest wszędobylski złoty filtr. Od menu po świat przedstawiony, z charakterystycznymi obwódkami przedmiotów interaktywnych włącznie – wszystko w mniej lub bardziej wyraźny sposób akcentuje tu odcienie rzeczonego koloru. Kierunek artystyczny to cokolwiek nietuzinkowy, ale **w porównaniu z nowoczesnymi graficznymi wodotryskami niezwykle dobrze wytrzymujący próbę czasu.** Dzięki temu niezbyt ostre tekstury i przeciętne modele postaci przyciągają nieco mniej uwagi. Drugi element to fenomenalna ścieżka dźwiękowa. To, czego dokonał Michael McCann, po dziś dzień regularnie ląduje na mojej playliście, wywołując ciary przy każdym odtworzeniu(*).

W świecie Deus Ex technologia łączy się ze społecznymi niepokojami.

W grze wcielamy się w Adama Jensena, szefa ochrony na usługach biotechnologicznej korporacji Sarif Industries. Ta jest właśnie o krok od opracowania przełomowego wynalazku, co sprawia, że staje się celem ataku terrorystów. W jego wyniku nasz heros niemal traci życie, a ocalenie zawdzięcza cybernetycznej technologii. Protezy nóg, rąk i narządów wewnętrznych – Jensen został na wpół maszyną, choć „nigdy o to nie prosił". Balansując na granicy człowieczeństwa i zmagając się z własnymi wątpliwościami, nie spocznie, dopóki nie pozna prawdy o zamachu. A przy okazji odkryje globalną sieć kłamstw i własne powiązania z wydarzeniami, które mogą zmienić ludzkość na zawsze.

Immersive sim!

O ile zdradzanie jakichkolwiek dalszych szczegółów fabuły Buntu ludzkości nawet po kilkunastu latach od premiery uważam za godną najniższego kręgu piekieł zbrodnię,

(*) Co ja wam zresztą będę truł – odpalcie sobie po prostu motyw przewodni o tytule „Icarus". Nie musicie dziękować.

Ulepszając kolejne zdolności Jensena, mogliśmy zrobić z niego prawdziwą... maszynę do zabijania.

nie mogę nie wspomnieć o niezwykłej synergii, jaką scenarzyści uzyskali między elementami opowieści w mikro- i makroskali. Wszystko o globalnych implikacjach bowiem (a im dalej w historię, tym takich spraw więcej) równoważone jest skupieniem na personalnym wątku samego bohatera. **Z jednej strony mamy więc polityczny thriller science fiction, z drugiej – kameralny dramat o własnym miejscu w przeżartym rozłamami świecie.**

Podobnie sam świat przedstawiony twórcy prezentują tak, by szeroką panoramę przyszłości szkicować za pomocą rzeczy małych. Dlatego też, próbując ustalić w jednym z pobocznych questów tożsamość złodzieja firmowych medykamentów, uświadomimy sobie coraz głębsze rozwarstwienie finansowe obywateli, a chcąc udaremnić zamach na politycznego przywódcę, poznamy bliżej ideologiczne animozje w społeczeństwie.

Wszystko to łączy się w integralną i zwartą wizję świata, który od anarchii dzieli tylko mały krok. Co istotne, zwykle trudno mówić tu o jednoznacznym wyborze między dobrem a złem. Niejednokrotnie bycie porządnym/uczciwym wcale nie oznacza najlepszego wyjścia z danej sytuacji. Immersive sim pełną gębą, co znajduje swoje odzwierciedlenie również w rozgrywce.

Jak duch, jak czołg!

Wolność wyboru to coś, na czym twórcom ewidentnie zależało, bo zaimplementowali ją nie tylko w fabule i poszczególnych zadaniach, ale również mechanizmach gry. Ta dzieli się na kilka niekoniecznie dużych rozmiarami, ale wypełnionych sporą ilością ukrytej na pierwszy rzut oka treści hubów, które możemy swobodnie zwiedzać, czy to podążając za głównym wątkiem, czy w poszukiwaniu zadań pobocznych. Na te drugie warto poświęcić nieco czasu, bo za ich wykonywanie dostajemy dodatkowe punkty doświadczenia, które można przeznaczyć na rozwój głównego bohatera.

WOLNOŚĆ WYBORU TO COŚ, NA CZYM ZALEŻAŁO TWÓRCOM.

Starcia w stylu Rambo to niekoniecznie najbardziej efektywna metoda rozwiązywania „problemów".

To też rdzeń całej zabawy, bo **drzewko umiejętności pozwala poprowadzić Jensena w kilku całkowicie odmieniających wrażenia z gry kierunkach.** Zwolennicy cichego przemykania się między wrogimi patrolami zainwestują zapewne w czasową niewidzialność, chętni spróbowania swoich sił w hakowaniu mogą przechylać szalę zwycięstwa, przeprogramowując wraże systemy obronne, a chętni na całkowitą rozwałkę uczynią z bohatera prawdziwego tanka, wyspecjalizowanego w wymianach ognia.

Chyba wszyscy wiemy, jaki jest ulubiony kolor twórców gry.

Do tego dochodzą przydatne w trakcie niezwykle emocjonujących dialogów umiejętności perswazji, które mogą zadecydować o wyniku całego questa, czy takie zwiększające zakres ruchów postaci. Innymi słowy, **opcji rozwiązania postawionych przed nami problemów jest całe mnóstwo**. W połączeniu z lokacjami pełnymi szybów wentylacyjnych i ukrytych alejek sprawia to, że rozgrywka jednej osoby może radykalnie różnić się od innej.

Łyżką dziegciu w tej beczce miodu są w zasadzie tylko (naprawione dopiero w wersji Director's cut) starcia z bossami, które zmuszają nas do rozwiązań siłowych – ale w obliczu mnogości pozostałych elementów można na to przymknąć oko.

Jeszcze jedna przygoda

Jeżeli z tego, co przeczytaliście, wyczuwacie mój niepohamowany entuzjazm, to absolutnie nie jest przypadek. Deus Ex: Bunt ludzkości to **gra, która starzeje się z wyjątkową godnością.** Jeżeli spojrzymy łaskawie na nieco leciwą już grafikę, cała reszta wciąż nieubłaganie wciąga niczym dobrze namokłe bagno. Czwarte spotkanie z Adamem Jensenem miało tylko pomóc mi wejść w klimat do napisania tekstu, ale nie mam wyboru, śledztwo należy doprowadzić do samego końca...

▸ **Producent:** Westwood ▸ **Gatunek:** przygodowa ▸ **Platformy:** PC (1997)

Blade Runner
Egranizacja doskonała

▸ Michał Klekowicki

Perspektywy na dzieła się zmieniają. Tak też ewoluowało moje spojrzenie na „Blade Runnera" Ridleya Scotta. Pierwotnie – zachwyt. Ale pamiętam wyraźnie moment ponownego obejrzenia filmu i rosnące rozczarowanie...

Dobra, zanim postanowicie zwołać tłum z widłami i pochodniami, chcę zaznaczyć, że nie uważam kultowego „Łowcy androidów" za film zły, wręcz przeciwnie. To kino przełomowe pod względem estetycznym. Film bardzo dobry, który jednak pozostawia niedosyt tym większy, im lepiej zna się oryginał. W porównaniu z „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?", powieścią Philipa K. Dicka, doszło nie tyle do uproszczenia – niemal zawsze koniecznego – ile do skrajnego (i moim zdaniem zbędnego) spłycenia. Niewiele z bolączek świata książki dotarło na kliszę i sporo traci na tym np. postać Deckarda. Nie uświadczymy niuansów charakterystycznych dla dickowskiej prozy, zupełnie jakby twórcy ich nie dostrzegali. Brakuje miłości, czy też szacunku, do pierwowzoru. Twórcom gry bazującej na tym filmie natomiast ani jednego, ani drugiego ewidentnie nie brakowało.

Gra pozwala na bycie prawdziwym draniem. McCoy stoi nad zwłokami replikantów, których przyjaciela udawał do ostatniego momentu...

Można to zbudować

W latach 90. pojawiła się inicjatywa stworzenia egranizacji dzieła Scotta i zaszczyt ten przypadł ostatecznie studiu Westwood, które na koncie miało już choćby grę z uniwersum „Diuny" Franka Herberta. Wydana w 1997 **gra powstała nie jako bezpośrednia adaptacja, ale historia nawiązująca do filmu, osadzona w tym samym czasie,** czyli sidequel. Bohaterem jest początkujący łowca Ray McCoy. Prowadzi on dochodzenie równolegle do śledztwa Deckarda. Ten sam świat, to samo miasto, ten sam moment, ale inny blade runner i inna grupa replikantów, których nielegalny pobyt na Ziemi trzeba (albo i nie) ukrócić.

Produkcja okazała się bestsellerem i ówcześni krytycy przyjęli ją bardzo pozytywnie. Nasi przyjaciele z Westwood odwalili kawał dobrej roboty. **Innowacyjna i niezwykle nieliniowa, jak na grę przygodową, wyprzedzała swoje czasy.** „Przygodówka czasu rzeczywistego" – takim terminem określało ją studio w materiałach marketingowych. W momencie rozpoczęcia gry losowanie decyduje, które z postaci są androidami, a które ludźmi. Tok śledztwa zależy od tempa gracza i jego rzetelności w zbieraniu dowodów. Potknięcia i podjęte decyzje mają zatem swoje konsekwencje dla fabuły, a ta zmierza do kilku możliwych zakończeń.

Audiowizualnie gra oddaje film tak wiernie, jak tylko może. Sekwencje poruszania się po mieście spinnerem są niemal identyczne z kinowymi ujęciami, a lokacje, choć uproszczone, zostały utrzymane w charakterystycznej palecie barw oraz ogólnej estetyce fantastycznonaukowego noir. Warstwa dźwiękowa również jest w zasadzie bliźniacza, a w tle da się usłyszeć bardzo zbliżoną muzykę, a nawet niektóre

eprasa.pl 29b6fa3746

DICKOWSKIE FANTASMAGORIE

Twórczość Philipa K. Dicka to literatura paranoi i rzeczywistości na krawędzi dezintegracji. Wykreowane przez niego światy wydają się najwyżej o dwa kroki od szaleństwa, a jego bohaterowie desperacko próbują zrozumieć, co tak naprawdę jest realne. Dick posiadał niezwykłą umiejętność sprawienia, aby rzeczywistość czytelnika wydała się bardziej dziwaczna niż stwory z kosmosu czy wojujący ze sobą telepaci. Pozostaje w tym aspekcie niezrównany.

kompozycje Vangelisa, acz nie w jego osobistym wykonaniu.

Trzeci wariant

Ambitna growa adaptacja filmu nie tylko pozwala odegrać interaktywnie momenty znane z wielkiego ekranu, ale poszerza świat. Nie o proste dodatkowe questy, ale o tematy wcześniej nieporuszane, wpisujące się w historię i filozofię ukazane w kinie. Podobnie dzieje się z grą Blade Runner, ale w jej wypadku temat jest trochę bardziej złożony.

Napisałem wcześniej, że widzimy „ten sam świat", ale to nie do końca prawda. Twórcy nie tylko skorzystali z zawartości książki, aby wzbogacić opowieść z filmu, ale także **zmienili realia w wizji Scotta i przybliżyli je do powieściowych.** Tak też „Ziemia" została „Terrą" (bo tak zwykle nazywał ją Dick w swoich historiach), test Voighta-Kampffa stał się na powrót testem Voigta-Kampffa (tak wiem, jedna litera...), a replikantów znów można identyfikować badaniem szpiku kostnego. Czasami jednak są to rzeczy bardziej znaczące. Wielka wojna, która doprowadziła do skażenia planety i śmierci większości fauny i flory, trafiła do fabuły. Zgliszcza i ruiny tworzące rozległe pustkowia popiołu znowu otaczają wielkie terrańskie metropolie. Wśród ludzi żyją „specjalsi", którzy przez skrajne mutacje genetyczne mają zakaz wstępu do pozaziemskich kolonii. Najistotniejsze jednak, że powróciły zwierzęta i ich zakręcona kulturowa rola w świecie wykreowanym przez Philipa K. Dicka. Prestiż posiadania zwierząt i tabu dotyczące ich prawdziwości są nie tylko wspomniane – twórcy zrobili z tego wątku ważny i intrygujący element fabuły.

Westwood odważyło się też w pewnym momencie gry totalnie zdezorientować gracza i zmusić go do zakwestionowania wszystkiego, co wie o dotychczasowej historii. Niczym przez ciemne zwierciadło gracz trafia do paranoicznych myśli pisarza, bo jest to adaptacja jednego z najbardziej mrożących krew w żyłach momentów książki.

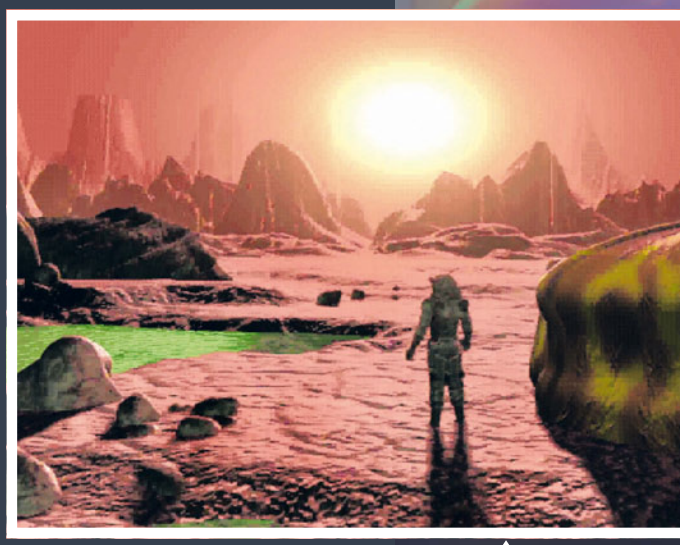
Wbrew wskazówkom obojga

Gra wychodzi także poza ramy samej powieści, wyciągając motywy z bibliografii Dicka. Pożycza choćby imię jednego z bohaterów „Ubika", czy też hołduje dickowskiej fascynacji mutantami przeważnie bardziej ludzkimi niż osoby, które patrzą na nie z obrzydzeniem. Podobnie jednak jak reżyser filmu pomija obecną w oryginale religię Merceryzmu i „skrzynki empatyczne", jeden z najważniejszych motywów powieści. Ale może to i dobrze, bo ciężko sobie wyobrazić, aby pasowało to do konwencji. Produkcja robi za to użytek z aspektu, w którym film niepodważalnie górował – uczłowiecza androidy jeszcze bardziej.

Tym samym **gra bierze z obu wizji to, co najlepsze. Kolażuje, miesza i syntetyzuje.** W efekcie jest może nawet lepszą adaptacją książki niż jej ekranizacja. A na pewno świetnie uzupełnienia rewolucyjny (ale niekoniecznie rewelacyjny) film. Dwadzieścia lat później podobnie podszedł do tematu Denis Villeneuve, którego „Blade Runner 2049" góruje moim zdaniem nad dziełem Scotta niemal pod każdym względem. Ale to temat na osobny tekst, albo i dwa.

GRA BIERZE Z FILMU SCOTTA I POWIEŚCI DICKA TO, CO NAJLEPSZE.

Niektóre kadry są niemal identyczne z tymi ze srebrnego ekranu.



Odrobina dziwności nie szkodzi. W końcu zakręcona psychodela jest typowa dla Dicka.

...W ogóle już 22:22, limit znaków prawie wyczerpany, a ja przypomniałem sobie, że chciałem napisać zwykłą recenzję gry. Zatem... Nie – rozpikselowane postaci nie bolą aż tak w oczy i szybko da się przyzwyczaić. Tak – gra trzyma się do dzisiaj. Tak – **to prawdopodobnie jedna z najwybitniejszych gier przygodowych w historii gatunku.** Nie – nie warto próbować wersji Enhanced, bo jest szpetna, popsuta i bez sensu, więc grajcie w oryginał. Grę kupicie na GOG-u.

eprasa.pl 29b6fa3746

▸ **Producent:** KID ▸ **Gatunek:** platformowa ▸ **Platformy:** NES (1992)

Nie wnikajmy, czym ona go bombarduje... Uznajmy, że prostu strzeliła fochem.

„I have the power", jak mawiał He-Man. Nasz bohater jest mniej umięśniony, ale dokopać też potrafi.

Najpiękniejsza w klasie!

▸ Izabela „Prezesowa" Durma

Kick Master to jedna z pierwszych gier, która zagościła na mojej podróbce NES-a. Na zawsze wryła mi się w pamięć. Świetna muzyka w połączeniu z obmierzłymi przeciwnikami i klimatycznymi lokacjami budowały atmosferę strachu i takiego dark fantasy, które nie odstraszało, a intrygowało.

Thonolan, nasz bohater, razem ze swoim starszym bratem ruszają na pomoc księżniczce. Jej rodzice zostali bestialsko zamordowani, w związku z czym nasza dwójka to jedyni ludzie mogący uratować ją oraz krainę Lowrel. W tym celu muszą stawić czoło Belzedowi, głównemu antagoniście, oraz jego monstrom. Niestety, gdy tylko wyruszają, atakuje ich jeden z wysłanników Złego, który jednym cięciem pozbawia Macrena życia. Teraz Thonolan sam musi uratować dziewoję i pomścić śmierć krewniaka.

Nogą i magią

Kick Master wciąga od pierwszych sekund. Może po przetłumaczeniu tytuł brzmi tandetnie, ale dobrze oddaje mechanikę rozgrywki. Dzięki przedmiotom wypadającym z pokonanych przeciwników Thonolan zbiera punkty doświadczenia, HP itd.

GRALIŚMY W SOULSY, ZANIM TO BYŁO MODNE.

Kiedy tylko osiągnie wyższy poziom, uczy się nowych technik. Twórcy okazali się naprawdę kreatywni, gdyż **każdy nowy styl ataku prezentuje się wybornie.** Bohater może używać wślizgu w powietrzu (mieszanina zdolności Tsubasy i Jacka Góralskiego) lub kopnięcia z obrotem wokół własnej osi, a także – moje ulubione! – naskoczyć kolanami na rywala, co nazywaliśmy w domu maszyną do szycia.

Ale nie samymi kopniakami żyje człowiek. Thonolan korzysta często również z... magii. Niektóre czary mają charakter ofensywny, część zaś uzupełnia nasz pasek HP. Gdy u dołu ekranu dzieje się zbyt wiele, można na kilka sekund skorzystać ze skrzydeł i po prostu odlecieć w stronę słoń... dalszej części levelu. Na dłuższą metę jednak nie warto tego nadużywać, bo każdy ubity przeciwnik to szansa na dodatkowe fanty, które z niego wylecą.

Ahoj, przygodo!

Czeka nas podróż przez osiem poziomów. Na końcu każdego z nich (a często i w trakcie) czeka nas walka. Bossowie są bardzo wymyślni, choć czasami niekoniecznie pasują do koncepcji levelu. O ile na statku atakować nas będzie gigantyczna ośmiornica, a w lesie znajdziemy wiedźmę, tak już w drodze do finału czeka na nas centaur, a przed nim wampir. Ale czego by nie mówić, ciekawą ferajnę zebrał sobie Belzed.

Jak to często bywało w przypadku tytułów na NES-a, rozgrywka stanowi spore wyzwanie. **Z poziomu na poziom jest coraz ciężej,** przeciwnicy potrafią gonić za nami przez pół planszy, a także, podobnie jak w klasykach pokroju Ninja Gaiden, radośnie strącają nas w przepaść w najmniej spodziewanym momencie. Wiele sekwencji wymaga sporej zręczności, np. nie tylko musimy dobrze wycelować w platformę, ale i uniknąć latającego tałatajstwa oraz kolców wyrastających z miejsca lądowania. Wszelako **gra jest uczciwa mimo wysokiego poziomu trudności.** Oczywiście, żeby nie było czasem za łatwo, aby móc w pełni cieszyć się sławą i chwalić na dzielni, **grę należy przejść aż trzykrotnie.** Dopiero wówczas otrzymamy dostęp do napisów końcowych oraz gratulacje od samego Kena Lobba.

Jakie to jest piękne!

Po 32 latach grafika „nieco" się zestarzała (**niemniej KM pozostaje jedną z najładniejszych gier na NES-a**). Muzyka natomiast znakomicie zniosła upływ czasu. Kick Master nadal daje potężnego, nomen omen, kopa. Aż dziw bierze, że nie powstała kontynuacja!

eprasa.pl 29b6fa3746

▸ **Producent:** Special FX, Ocean Software, Data East ▸ **Gatunek:** shooter, logiczna
▸ **Platformy:** Amiga, automaty (1990), Atari ST, C64, ZX Spectrum GB, NES, Amstrad GX4000 (1991)

ROBOCOP 2

Thanks for your cooperation!

▸ Smuggler

RoboCop nie miał szczęścia do egranizacji. Choć w latach 1988-2004 naliczyłem ponad 20 gier z nim w roli głównej, to większość była co najwyżej „taka se". I do czasu polskiego Rogue City z ubiegłego roku chyba tylko jeden tytuł z tej puli był moim zdaniem wart uwagi.

Nawet w 2024 można zgodzić się z napisaną w 1990 recenzją głoszącą, że ten shooter 2D jest **„grą szybką, wściekłą, wciągającą i zapewniającą mnóstwo radochy".** Oraz jak to zwykle z grami wtedy bywało, dość trudną. Scenariusz luźno nawiązuje do wydarzeń z filmu, więc spotkamy tam scyborgizowanego Caine'a, kapsułki narkotyku Nuke itp. (Wykorzystano też zdigitalizowane statyczne kadry oraz efekty dźwiękowe).

Arcade, 12+

Fabuła jest prosta i krótka jak lista dyrektyw Robo:
1) przyj naprzód;
2) zabijaj niemilców;
3) rozwalaj laboratoria wytwarzające narkotyk i pojemniki z Nuke'em.
Owocuje to rozmaitymi znajdźkami, zwykle dającymi nam jakiegoś rodzaju boosta – większy limit czasu, wzmocnienie broni, tarczę ochronną. Acz trafiają się i takie, które utrudniają nam żywot, np. odwracając sterowanie. A to wszystko trzeba zrobić pod presją timera. W tym trybie to typowa strzelanka 2D a'la Contra, z dużą ilością skakania po platformach itd.

To jest (miejscami) FPS...

Co dziwne, **choć akcji tu nie brakuje, zawarta w grze przemoc jest mocno stonowana** i zdecydowanie nie dorównuje temu, co zaserwowano w filmie. Nie będę twierdził, że mamy do czynienia z grą familijną, ale ogólnie rzecz biorąc, nie ma w niej nic szokującego. Być może to efekt tego, że tworzono ją głównie z myślą o ogólnodostępnych salonach arcade i tym samym nie mogła zawierać scen 18+. (Swoją drogą, ową automatową wersję wzbogacono o sekwencje jazdy motocyklem i samochodem w trybie FPP).

Logiczna i FPS

Wersja na komputery oferuje natomiast **dwie niedostępne na automatach minigry.** Jedna to klasyczna gra logiczna, w której poruszając się po czymś w rodzaju układu scalonego, musimy usunąć wszystkie felerne chipy. Problem w tym, że tworzymy za sobą rodzaj ścieżki i nie możemy jej potem przekroczyć/przeciąć. (Ta sekwencja symbolizuje odzyskiwanie pamięci przez Murphy'ego). Druga zaś to strzelnica – w konwencji „z oczu RoboCopa" unieszkodliwiamy tarcze imitujące terrorystów, wykorzystując ten charakterystyczny zielony celowniczek znany z filmu. I to generalnie już cała gra...

ALEX MURPHY TRZYMA FORMĘ!

Ładna i krótka, szybka i trudna

Oprawa wizualna, wiadomo, lata 90. Ale **po blisko ćwierć wieku nadal ma w sobie „to coś"** i fanom retro oraz pixel artu zapewne przypadnie do gustu, szczególnie jeśli odpalicie ją na Amidze (albo na jej emulatorze, jak ja). Co prawda granie może być wtedy nieco upierdliwe, bo jednak cholernie brakuje dżojstika... No ale zawsze można to uznać za dodatkowy poziom trudności. Kolejne levele są spore, acz dość sztampowo skonstruowane. Wrogów jest nieskończenie wielu i często się respawnują, więc trzeba nieustannie przeć przed siebie (a jeszcze ten limit czasu...). Na dłuższą metę mogłoby to nieco nużyć, ale że zabawa trwa krótko (całość można ukończyć w dwa-trzy kwadranse), to ten problem zasadniczo nie istnieje. Do szczęścia **brakuje mi tylko charakterystycznego motywu przewodniego z pierwszej części,** lecz to już nie wina twórców gry, bo w filmie też go przecież nie ma.

...strzelanka 2D i platformówka...

...a także gra logiczna. Enjoy!

eprasa.pl 29b6fa3746

▸ **Producent:** Monolith Productions ▸ **Gatunek:** FPS ▸ **Platformy:** PC (1998), Mac (2000)

▸ Marcin „Squork" Skwark

Twórcy z Monolith Productions, powołując do życia Almę ze słynnego F.E.A.R. z 2005 roku, wzorowali się na dalekowschodnich horrorach. Fascynacja japońską kulturą to nie była dla nich pierwszyzna – siedem lat wcześniej wydali Shogo: Mobile Armor Division, inspirowane anime o mechach.

Anime po amerykańsku

Wpływ estetyki rodem z Japonii widać w grze praktycznie wszędzie – od J-popowej piosenki w teledyskowo zmontowanym intro, przez azjatycko brzmiące imiona postaci i absurdalnie wielkie giwery, po mangowe twarze bohaterów. Te ostatnie choć trochę maskowały charakteryzujące wczesne gry 3D kanciaste ubóstwo, ale płaskie, nieruchome oblicza o ogromnych oczach i tak wyglądają dość groteskowo. Na szczęście nie pojawiają się zbyt często – dialogi prowadzą estetyczne awatary 2D, wyświetlane w rogu ekranu, a większość czasu spędzamy w wielkim mechu.

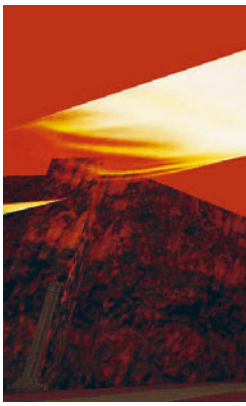
LithTech razem z DirectX 6 generował widowiskowe efekty, jak na tamte czasy. Pamiętam ślady kul na ścianach. I co, że po chwili znikały...

Mech Warrior (Y)MCA

W Shogo wcielamy się w świeżo straumatyzowanego żołnierza Sanjuro Makabe, który w wojnie o cenny surowiec zwany kato, wydobywany na planecie Kronos, właśnie stracił kilka bliskich mu osób. Jako pilot mecha dostajemy zadanie zneutralizowania szefa rebeliantów, niejakiego Gabriela. **Fabuła to również dowód fascynacji anime** – pełno w niej zwrotów akcji, zmian stron konfliktu, emocjonujących rozstań, powrotów z zaświatów... Do tej formuły zmieścił się nawet wątek romantyczny i to w formie trójkąta, którego jeden z wierzchołków stanowimy. Ponadto na końcu możemy wybrać jedną z dwóch ścieżek fabularnych i w czterech ostatnich etapach stanąć albo po stronie UCA, czyli naszego zleceniodawcy, albo rebeliantów.

Mimo nieprzesadnej długości historia jest całkiem rozbudowana, zwłaszcza na tle konkurencji z 1998 roku. Recenzent Resetu zachwycał się, że to pierwszy FPS z fabułą z prawdziwego zdarzenia, a w Secret Servisie półżartem zastanawiano się, czy to anime w formie gry komputerowej czy gra z elementami anime.

Do wyboru są cztery humanoidalne maszyny (zwane Mobile Combat Armor) różniące się stosunkiem wytrzymałości do zwinności. Niezależnie, czy kierujemy MCA czy chodzimy piechotą, sterowanie jest dokładnie takie samo, wszak **Shogo to żaden symulator, tylko prosty shooter.** Walczymy przeciwko innym mechom, a także czołgom i drobnej



eprasa.pl 29b6fa3746

Strzały krytyczne regenerują nam HP...

...a zabijanie cywili zdecydowanie nie popłaca. (I ta bąbelkowata krew...).

z punktu widzenia kabiny naszej maszyny piechocie.

Przyjęta konwencja – walczymy jako mech, ale czasem opuszczamy jego wnętrze i gramy w klasycznego wręcz FPS-a – pozwoliła zawrzeć w produkcji aż dwa wachlarze broni do naszej dyspozycji. Jako Sanjuro walczymy bardziej tradycyjnym zestawem – pistolety, shotgun, karabiny, granaty, rakietnica. Tymczasem w maszynie dysponujemy również wszelkimi laserami, blasterami itp.

Mech z kataną - kwintesencja anime. I te uroki ówczesnej kanciastej grafiki 3D.

CZY TO ANIME W FORMIE GRY KOMPUTEROWEJ CZY GRA Z ELEMENTAMI ANIME?

Technikalia

Shogo działa na debiutującym wtedy, autorskim silniku Monolithu nazwanym LithTech. Piksele nie kłują w oczy, bo to już czasy kart graficznych z akceleratorami 3D i rozmywanych tekstur. **Razić może co najwyżej mała liczba szczegółów i nieduże lokacje,** przez co wyzwalane przez nas miasta składają się z raptem kilku przecznic, a odwiedzane bazy są ciasne i mocno pustawe. Gra jest za to kolorowa, „wybuchowa" i dzięki temu nadal wygląda całkiem ładnie – oczywiście wziąwszy poprawkę na jej wiek. Cieszy też oczy rozmaitymi smaczkami, jak choćby widoczne na ścianach ślady po wystrzelonych przez nas pociskach. (Znikają, gdy opuszczamy daną miejscówkę... ale w tamtych czasach to było coś!) **Otoczenie jest do pewnego stopnia podatne na destrukcję.** Używając mecha, możemy wysadzać samochody zaparkowane na ulicach (dostajemy z nich power-upy), niszczyć latarnie, drzewa, zbiorniki i wiele innych elementów dekorujących poziomy.

W przeciwieństwie do wielu ówczesnych japońskich gier, które często serwowały nam niemych bohaterów i ściany tekstu, Shogo ma pełne udźwiękowienie. Cóż, CD weszły pod strzechy, więc można było zaszaleć z mówionymi dialogami. Pewnym novum w tamtym czasie były też radiowe komunikaty Kathryn czy Hanka, służących z nami w jednostce. Od czasu do czasu przypominają nam, co mamy robić, by pchnąć fabułę do przodu. Ponadto ścieżka dźwiękowa wykorzystuje nowatorską wtedy, opracowaną przez Microsoft technologię IMA. Dostosowuje ona muzykę do tego, co aktualnie dzieje się na ekranie.

Rysy na Monolicie

Shogo mimo bycia solidną pozycją nie sprzedał się dobrze na Zachodzie, więc produkcję planowanego dodatku anulowano. Na szczęście nie wykoleiło to Monolithu, chociaż podobnych komercyjnych porażek ponieśli wtedy całą serię (m.in. Blood 2, No One Lives Forever). W Polsce gra odniosła całkiem spory sukces. Została dobrze przyjęta przez prasę (oceny 8-9) i jest do dziś ciepło wspominana przez graczy. Przysłużyło się temu tanie wydanie przez Topware. Shogo **kosztował na premierę niespełna 70 zł – dwa razy mniej niż konkurencyjne produkcje podobnej klasy!** A do tego był w pełni spolszczony. Rok później ukazał się w serii Cool Games, w której nowe i prawie nowe tytuły były sprzedawane po 30 zł. A po jakimś czasie trafił również na płytkę CD-Action.

Obecnie gra umiarkowanie dobrze dogaduje się ze współczesnymi systemami. Jeśli jednak ktoś pomyślnie przebrnie przez trudy konfiguracji (szwankują np. ustawienia rozdzielczości ekranu czy przycisków myszy), to myślę, że nie pożałuje. Warto zasiąść za sterami jednego z mechów i dać się ponieść fabularnym meandrom.

EASTER EGG

W jednej z „chodzonych" misji naszym zadaniem jest odnalezienie kota przy pomocy zabawki wyglądającej jak Kapitan Pazur z debiutanckiej platformówki studia Monolith – Claw.

eprasa.pl 29b6fa3746

▸ **Producent:** Bungie Studios ▸ **Gatunek:** akcja, bijatyka ▸ **Platformy:** PC, Mac, PS2 (2001)

Oni

My. Wy. Cyberpunk. I tak dalej...

▸ Michał Klekowicki

Dawno temu, na samiutkim początku XXI wieku, przyszli twórcy legendarnej serii Halo wpadli na pomysł fajnego systemu walki wręcz, po czym zbudowali wokół niego grę.

Mój pierwszy kontakt z Oni pamiętam bardzo dobrze. Tak jak i to, że nie ma łatwej odpowiedzi na pytanie, czy pierwsze (i jedyne) dzieło Bungie West to dobra gra. Konoko jest bojowym cyborgiem. Niestety niewiele pamięta ze swojej przeszłości, a jej wachlarz umiejętności sprowadza się do bicia i kopania oraz strzelania z broni palnej. Praca dla TCTF (Technological Crimes Task Force) spadła jej niczym z nieba. Zwłaszcza że w antyutopijnym świecie rynek pracy do łatwych nie należy. W TCTF znalazła stabilne zatrudnienie, a nawet kilku kolegów i koleżankę, Shinatamę, która z nią dowcipkuje i czasami jakby czyta jej w myślach. Czy Konoko pozna swoją przeszłość? Jaką część rządowego budżetu można przeznaczyć na zachowanie rezerwatów przyrody? Czym jest Zabójczy Mózg i dlaczego miałby domagać się w internecie stóp? (Chwila...). Odpowiedzi gdzieś tam są...

Fan fiction

Każdy artystyczny aspekt Oni został przez twórców obmyślany **jako list miłosny do japońskich komiksów i animacji.** Fascynację materiałem źródłowym i dobre chęci widać na każdym kroku, ale... brakuje pomysłu i kunsztu. Całość jest niespójnym kolażem. Bohaterka i jej szef z Ghost in the Shell, estetyka Bubblegum Crisis, motywy z Appleseed, Akiry, a może nawet Neon Genesis Evangelion. W efekcie **fabuła to zwykły, niekoniecznie artystyczny, kicz** i śledzenie jej wcale nie motywuje do dalszej gry. Całości dopełniają banał, technobełkot, bzdurne dialogi i niemrawe zwroty akcji.

Inspiracje nie mogły nie odcisnąć piętna na projekcie postaci. Zrodziło to stylistykę, która w zamyśle miała być hołdem dla klasycznych anime lat 90. W pewien sposób wyprzedzała ona swoje czasy, będąc niejako zapowiedzią przyszłej fali krindżu w zachodnich produkcjach (głównie serialach animowanych) nieudolnie kopiujących styl japońskiej animacji – robiły to przeważnie na poziomie przeciętnego mangowego rysunku na DeviantArt. To w sumie dziwne, bo **animowane intro do gry jest naprawdę dobrze przemyślane i świetne wizualnie** (nawet wygląd bohaterów jest jakby ciekawszy). Niestety to najlepsze, co ma do pokazania Oni.

FAJNY SYSTEM WALKI... I NIEWIELE WIĘCEJ. POLECAM!

eprasa.pl 29b6fa3746

Nie ma to jak zrobić wyjątkowo efektowne kombo i trafić na blok... :(

Łamanie karku na dzień dobry. Jedno z pierwszych kombo, które wchodzi w krew.

ONI: ANNIVERSARY EDITION

Potencjał produkcji dostrzegli gracze, dzięki czemu lata po premierze stała się tytułem kultowym. Społeczność fanów uczyniła wszystko, aby utrzymać ją przy życiu. Stworzyła niezliczone mody, które dopracowują niektóre elementy rozgrywki, urozmaicają świat czy upiększają grafikę.

Oni: Anniversary Edition to bezpłatna, fanowska łatka do gry, która nie tylko naprawia całkiem sporo błędów, ale także pozwala na bezproblemową instalację innych modyfikacji powstałych dzięki pracy społeczności. To podsumowanie tego, co udało się z tą grą zrobić przez ostatnie kilkanaście lat. Poprawia też kompatybilność gry z nowszymi systemami operacyjnymi, więc jest to najszybszy sposób, aby komfortowo odpalić ją w panoramicznych rozdzielczościach.

Ponura, szara przyszłość

Jak na rok 2001, Oni pod względem technicznym wypadało nieźle. Modele postaci są szczegółowe, efekty wizualne niezłe, a animacje wręcz cudowne (i stanowiły swojego czasu złoty standard). Potencjał silnika marnuje jednak strona artystyczna. Z ekranu biją monotonne szarość i brąz wymieszane z bladymi kolorami przeplatanymi ciemnością, a lokacje są niemal puste i... po prostu brzydkie. Nietrudno zrozumieć, jaki pomysł stał za takim designem – dystopijny, nijaki korpoświat – ale zdecydowanie czegoś tu brakuje.

Oprawa audio... Cóż, efekty dźwiękowe nie przeszkadzają w rozgrywce, a te w trakcie walki brzmią wybitnie soczyście i przyjemnie współgrają z łamaniem kości. Jednak w kwestii muzyki najlepsze, co tytuł ma do zaoferowania, ponownie słyszymy w intrze. Reszta to monotonne i zlewające się w jedno utwory elektroniczne, które nie tylko nie są dobrym tłem do zmagań gracza, ale dla wielu będą męczące.

Gwiazda ekranu

Niepodważalną zaletę stanowi natomiast grywalność (choć i ta nie jest bez skazy, ale o tym za chwilę), a konkretnie konfrontacje z wrogami. To właśnie one najbardziej przykuwały uwagę w momencie premiery i nie bez powodu. Nie przypominam sobie, abym kiedykolwiek przed Oni grał w coś, co dawałoby takie odczucia w trakcie walki wręcz. I długo minęło, zanim ponownie poczułem podobną satysfakcję z obijania przeciwników (w grze TPP, o bijatykach pokroju Mortal Kombat czy Tekkena rzecz jasna nie mówimy).

Konoko i jej chiropraktyka.

Podstawowe ciosy i akcje wraz z klawiszami kierunkowymi pozwalają na tworzenie pokaźnej liczby ruchów oraz efektownych (i efektywnych) kombosów. Wprawiony gracz opanuje złożone sekwencje, które pozwolą na skuteczną walkę z wieloma oponentami jednocześnie czy np. płynne rozbrajanie wrogów. Przy czym na niższych poziomach trudności w zupełności wystarczy poznać kilka podstawowych kombinacji, a okazjonalne wykonanie bardziej imponującego kombo poprzez mashowanie przycisków sprawi sporo radości. W czym w takim razie tkwi haczyk? Jak można coś tak cudownie zaprojektowanego popsuć? Twórcy znaleźli na to dwa sposoby.

Co by tu spieprzyć, panowie...

Pierwszym jest **idiotyczny system sejwów.** Zaprojektowano go w typowo konsolowym stylu, ale zupełnie niepasującym do projektu poziomów i mechaniki gry. Checkpointy często są umieszczone w nieprzemyślanych miejscach, brakuje też manualnych zapisów gry. Normą zatem okazują się sytuacje, w których trzeba powtarzać długie fragmenty po kilkanaście razy. I biada wam, jeśli w punkcie kontrolnym mieliście niski poziom zdrowia...

Drugi sposób to koszmarny level design. Najlepsze rozdziały mają do zaoferowania liniowe sekwencje z otwieraniem kolejnych drzwi za pomocą konsolet. Te najgorsze to puste korytarze oraz rozległe przestrzenie pełne przepaści. Większość czasu spędzamy tam na przebieganiu z punktu A do punktu B, aby wkrótce i tak spaść z jakiejś krawędzi w trakcie starcia...

5/10, polecam serdecznie

Mamy zatem fatalne projekty poziomów, słabą stylistykę, fabułę tak głupią, że aż śmieszną (ale nie „tak złą, że aż dobrą"), system zapisów, który mógłby być torturą w jednym z kręgów piekielnych – **czy dla fajnej mechaniki walki warto to wszystko zdzierżyć? Może to zaskakujące, ale chyba... tak.** Jeśli potraktować grę jako sandboksa do walk, levele jako konieczność i unikać fabuły, kiedy tylko się da, to zabawa jest przednia.

eprasa.pl 29b6fa3746

Producent: Joymania Entertainment **Gatunek:** RTS **Platformy:** PC (1998)

Knights and Merchants
The Shattered Kingdom

Armia maszeruje na żołądkach(*)

Radek Wyrzykowski

„Oddziały zdrajcy przełamały naszą obronę. Twierdza padła i jeśli nie uda ci się odeprzeć wroga, zguba Królestwa będzie tryumfem uzurpatora. Do ataku".

Tak rozpoczyna się pierwsza misja kampanii The Shattered Kingdom. Każdy, kto grał w Knights and Merchants, słyszał te krótkie zdania wielokrotnie. Z prostej przyczyny – **to jedna z bardziej wymagających strategii ekonomicznych i jednocześnie dających największą satysfakcję**. Z chęcią wyjaśnię paradoks, który sprawia, że niezmiennie od 25 lat powracam do tej gry z przyjemnością.

Dawać żarcie!

Wielki Hetmanie Koronny! Niezwykłem rad z twego przybycia w me skromne progi. Jako królewski sekretarz mam obowiązek poinformować cię, że po wielu latach wyniszczającej wojny domowej rebelianci mają znaczną przewagę i szykują się do ostatecznego uderzenia na zamek króla. Zasmucającym jest fakt, że zbuntowany banita to pierworodny syn naszego władcy. Najlepsi mistrzowie i nauczyciele nie potrafili zaszczepić w nim honoru i dobra, a wolność i oddanie mu w pieczę jednej z prowincji przyspieszyło obranie ścieżki zła. Sam oczywiście nie byłby zagrożeniem dla naszego Królestwa, jednak wielu baronów skuszonych perspektywą bogactwa i władzy postanowiło wesprzeć zdrajcę w jego niecnych planach.

Tak oto znaleźliśmy się w sytuacji bez wyjścia. Wielki Hetmanie, jesteś naszą ostatnią nadzieją. Zbierz resztkę naszych wojsk oraz wiernych poddanych i przepędź wrogą armię. Najpierw jednak obejrzyj nasze ziemie i dowiedz się więcej o gospodarce i handlu państwa.

Inaczej niż w klasycznych Settlersach, jeść muszą wszyscy mieszkańcy, a nie tylko górnicy.

Przynieść żarcie!!

Rok 1998. Wycieczka szkolna w stolicy i ja, świeżo upieczony uczeń ósmej klasy z prowincjonalnego miasteczka. Miałem wtedy tylko dwa cele: najeść się w McDonaldzie i kupić nową grę komputerową. Skutecznie przysłoniły one inne atrakcje, takie jak wizyta w Łazienkach czy wjazd na 30 piętro Pałacu Kultury i Nauki. Czas między zakupem a powrotem do domu i mojego Pentium 166 skrzętnie wykorzystałem na czytanie ponad 60-stronicowej instrukcji.

Rycerze i Kupcy to klasyczny przykład strategii czasu rzeczywistego wydanej w czasach, gdy gatunek ten święcił największe triumfy. Stało się to za sprawą takich hitów jak Command & Conquer: Red Alert, KKND czy Starcraft, stawiających przede wszystkim na militarną stronę konfliktu. Nie bez znaczenia były również te kładące nacisk na ekonomię: The Settlers III, Cultures czy Alien Nations. Do których bliżej jest „Najtsom"? Dobre pytanie. **Ekonomia w grze pełni nader ważną funkcję,** czego efektem są rozbudowane łańcuchy produkcyjne, skoncentrowane przede wszystkim na, a jakże, żarciu. Bardzo realistycznym elementem gameplayu jest to, że każdy mieszkaniec królestwa musi jeść. Kiełbasy, chleb, wino oraz ryby, które dołączyły wraz z jedyną oficjalną kontynuacją, stanowią podstawę diety naszych poddanych. Co ciekawe, w zależności od rodzaju pokarmu wskaźnik sytości uzupełnia się proporcjonalnie do jego umownej kaloryczności. Kiełbasa da największego kopa, wino wypełni żołądek najwyżej na chwilę.

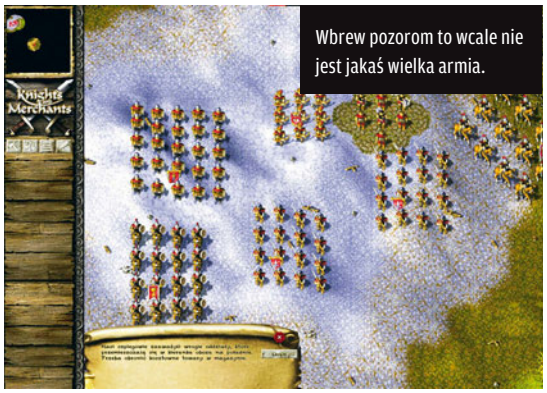
No dobrze, pola obsiane, wiatraki w młynie kręcą się aż miło, chrupiący chleb

(*) © Napoleon Bonaparte

eprasa.pl 29b6fa3746

SEQUEL

KaM doczekał się kontynuacji, The Peasants Rebellion, choć ja raczej nazwałbym ją samodzielnym dodatkiem. Dostaliśmy bowiem kosmetyczne poprawki oraz nową kampanię... i w sumie nic więcej.



Wbrew pozorom to wcale nie jest jakaś wielka armia.

Ręcznie rysowana mapa wraz z polskim opisem kolejnych misji. A spolszczenia nie były wtedy standardem.

wyjeżdża regularnie z piekarni, świnki się tuczą, rzeźnik nie próżnuje (chyba że akurat ucina sobie drzemkę), chłop ochoczo wyciska sok z winogron gołymi stopami. Wioska tętni życiem. Co tu robić więcej?

Czas na żarcie!!!

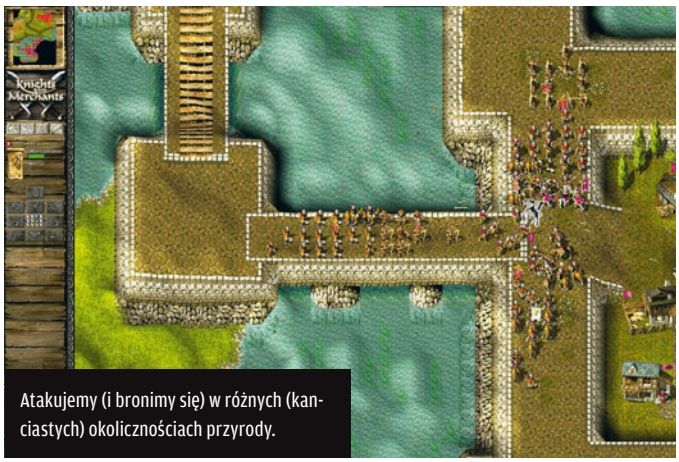
Przechodzimy do części militarnej. Odpowiada za nią drugi główny łańcuch produkcyjny w grze. Drewno przyda się do wytwarzania lanc, łuków i toporów, wygarbowane wieprzowe skóry posłużą za pancerze, świeżo przetopionej stali kształt nadadzą kowale, wykuwając zbroje, miecze, halabardy i kusze. Wszystko, aby wyposażyć stacjonujących w warowni rekrutów. I tu zaczyna się najlepsza zabawa.

O sztuce prowadzenia walk w KaM napisano już wiele słów, również niecenzuralnych, więc tym razem będzie krótko. Pamiętaj, żeby na wojnę iść z pełnym żołądkiem. Twórz oddziały składające się maksymalnie z 15 wojaków. Nigdy, przenigdy nie atakuj frontalnie, chyba że masz miażdżącą przewagę liczebną. ...To taki żart, bo nigdy nie będziesz jej miał. Może tylko w pierwszej misji kampanii. Innymi słowy, baw się dobrze, regularnie stosuj szybki zapis, **bo też częste ładowanie stanu gry będzie tu standardem**...

POLA OBSIANE, ŚWINKI SIĘ TUCZĄ, A WIOSKA TĘTNI ŻYCIEM.

Grywalność do dziś!

Grę stworzyło Joymania Entertainment, które poza dwiema częściami KaM i pierwszą Cultures nie zagościło zbyt długo w branży. Wielka szkoda, bo potencjał produkcji był olbrzymi, co do dziś pokazuje aktywna społeczność.



Atakujemy (i bronimy się) w różnych (kanciastych) okolicznościach przyrody.

Jej członkowie dali upust swojej kreatywności w postaci KaM Remake, wersji K&M z maksymalną liczbą usprawnień możliwych bez ingerencji w silnik gry. Obsługa panoramicznych wysokich rozdzielczości wraz z zoomem, możliwość kilkukrotnego przyspieszania rozgrywki, usprawnione AI przeciwników oraz nowe kampanie i pojedyncze misje sprawiają, że w 2024 roku granie w Knights and Merchants jest (prawie) czystą przyjemnością.

I brawa dla wydawcy za doskonałe spolszczenie. Klimat średniowiecza i wojowie drący się wniebogłosy „Atakować ich!", „Z przyjemnością!", „Hejaaa!" czy „Szturmem ich!" zostają w pamięci na zawsze. Swoją drogą, śródtytuły niniejszej recenzji, poza ostatnim, pochodzą zresztą z polskiej wersji gry i stanowią klamrę spinającą jej główne założenia – chodzi o dostarczanie pożywienia oddziałom.

Bo w KaM najeść muszą się nie tylko mieszkańcy czy budowniczowie, lecz przede wszystkim wojsko! To mechanika niezwykle rzadko wykorzystywana w strategiach. Z jednej strony uwydatnia realizm rozgrywki, z drugiej ją komplikuje. Sprawia chociażby, że utrzymanie potężnej armii, która czeka wiele dni (godzin dla gracza), zanim wyruszy na bitwę, jest bardzo kosztowne. Jednocześnie bez odpowiedniej liczebności obrona naszego grodu może nie być wystarczająca. To aspekt dodający smaczku (he,he) do i tak już ciekawej zabawy.

eprasa.pl 29b6fa3746

▸ **Producent:** Volition Inc. ▸ **Gatunek:** akcja ▸ **Platformy:** PC, PS2, Xbox (2005)

The Punisher

Masakra!

▸ Eugeniusz Siekiera

Stos trupów sięgał nieba. Ciała podziurawione jak sito bądź koszmarnie okaleczone, inne obdarte ze skóry, poćwiartowane, zmiażdżone lub spalone na popiół... To był dla Franka cholernie pracowity dzień. Znacie Franka? Prywatnie całkiem miły gość, ale nie chcielibyście mu nadepnąć na odcisk.

Między kolejnymi odsłonami Red Faction amerykańskie Volition popełniło grę nawiązującą do filmowego „Punishera" z 2004 roku, ten zaś bazował na znanej komiksowej serii. **Nie była to szczególnie wybitna kinowa produkcja, ale mocno utkwiła w pamięci wielu z nas,** bo wyróżniał ją jeden szczególny aspekt – okazała się zdecydowanie najbrutalniejszym tytułem ze świata Marvela, i to przy uwzględnieniu tych, które wyszły później – krwawego „Wolverine'a" czy prześmiewczego „Deadpoola".

Girlandy z wnętrzności

Produkcja studia Volition to **klasyczna trzecioosobowa strzelanka**, których w czasach szóstej generacji powstawało na pęczki. The Punisher jest wypadkową Maksa Payne'a i Manhunta. Z kultowego dzieła Remedy pożyczył kamerę zza pleców i podobny zakres ruchów (bohater nawet rzuca się na glebę identycznie jak Max), a także wachlarz poręcznych spluw (od karabinów i strzelb po granatnik czy miotacz ognia) i radosną rozwałkę z przeważającymi siłami wroga. Z kolei z „niesławnym" dzieckiem Rockstara łączył go sadyzm i nadprogramowa ilość przemocy.

Frank Castle to ekspert od zadawania bólu i mordowania na setki różnych sposobów, a że napędza go wysokooktanowe paliwo zwane zemstą, nikt ani nic nie jest w stanie go zatrzymać. Nawet pomimo że pozostaje człowiekiem z krwi i kości, a więc dość nietypowo, jak na marvelowskiego (anty)bohatera. **Pomysłowość twórców w temacie efektownego wykańczania przeciwników każe się zastanowić nad ich stanem psychicznym, względnie lekturami, które czytano im w dzieciństwie do poduchy.** No bo czego tu nie ma... Prasowanie typów bądź palenie żywcem w piecu krematoryjnym, rozjeżdżanie ich wózkiem widłowym, wkładanie łba w łopaty wentylatora, przewiercanie czachy wiertarką czy nadziewanie ciał na kły martwych zwierząt. A to tylko kilka wybranych atrakcji...

Liczba indywidualnych egzekucji przerosła moje najśmielsze oczekiwania, **niestety efekt końcowy okazuje się nieco pozbawiony wyrazu.** Choć zabrzmię teraz jak rasowy psychol, całe to bestialstwo w moim odczuciu jest zbyt umowne i komiksowe. Co więcej, podczas kluczowej fazy uśmiercania ofiary ekran pokrywa charakterystyczny czarno-biały filtr, a kamera w razie potrzeby ucieka w bok, byśmy nie musieli oglądać, jak przedmioty codziennego użytku przechodzą na wylot przez ciała kolejnych delikwentów.

KRZYŻÓWKA MAKSA PAYNE'A I MANHUNTA, EPATUJĄCA PRZEMOCĄ DLA PRZEMOCY.

eprasa.pl 29b6fa3746

A ja ci mówię, że się przeciśniesz!

Na pogrzebie panowała grobowa atmosfera.

Brutalność na cenzurowanym

Niby rozumiem takie podejście, ale z drugiej strony pozostaje lekki niedosyt i można odnieść wrażenie, że wylano dziecko razem z kąpielą. Tak jakby studio Volition miało ambicję stworzyć najbrutalniejszą grę wszech czasów, a później wystraszyło się efektów swej pracy i celowo wszystko ugrzeczniło. **Można by zarzucić autorom brak konsekwencji, choć użycia cenzorskich nożyc zażądał ponoć sam wydawca, firma THQ.** Dla kontrastu – Manhunt w swoich krwawych pomysłach jest dość, powiedziałbym, tradycyjny, ale też znacznie wyrazistszy, przez co cechuje go gęstszy klimat i ma bardziej sugestywną rozgrywkę.

Strażników moralności pragnę jednocześnie uspokoić, że mordowania na 101 wymyślnych sposobów nie musimy praktykować, to bowiem rzecz całkowicie opcjonalna. Istota tkwi we wszystkim, co ewentualny zgon poprzedza. Poza walorami „estetycznymi" czynności te grają rolę swoistego straszaka pozwalającego wyciągnąć z ofiar przydatne zeznania, a przy okazji odnawiają energię życiową. Innymi słowy, sam fakt, że potrzymamy gościa nad basenem z rekinem nie oznacza jeszcze, że żarłaczowi się poszczęści i spałaszuje soczystą kolację. Można bowiem przycisnąć draba, a po wszystkim potraktować ulgowo, wykorzystując przykładowo w charakterze żywej tarczy, bądź humanitarnie sprzedać kulkę w łeb, żeby się nieborak dłużej nie męczył.

Żmudna praca sadysty

Przesłuchanie polega na minigierce, w której manewrujemy gryzoniem. Z początku jest dość prosto, jednak im dalej w las, tym margines błędu coraz mniejszy, a co za tym idzie – trudniej złamać gościa, łatwiej z kolei pozbawić go życia. Każdego złapanego typka można zmusić do spowiedzi na cztery rozmaite sposoby, m.in. grożąc bronią lub dusząc. Wisienką na zroszonym juchą torcie są specjalne miejsca, które służą już wyłącznie do mniej lub bardziej wymyślnego zabicia ofiary. Bez zadawania pytań, bez pertraktacji, za to z przeszywającym ciemności krzykiem nieszczęśnika.

Wspomniane atrakcje okazały się swoistą lokomotywą napędzającą popularność dzieła Volition, wszak **nic tak nie przyciąga spojrzeń spragnionej wrażeń gawiedzi, jak sadyzm nieustannie balansujący na granicy dobrego smaku.** Jednak z uwagi na wprowadzoną cenzurę w ostatecznym rozrachunku jest mniej ostro, niż mogło. Z czasem dochodzi też zmęczenie materiału – na pewnym etapie przygody da się odczuć przesyt, a maltretowanie kolejnych drabów zaczyna zwyczajnie nużyć. Więcej frajdy sprawia klasyczna wymiana ognia (Frank może strzelać jednocześnie z dwóch identycznych spluw). Mimo to nawet na sprawdzonym i pewnym gruncie The Punisher niczym nie potrafi się wyróżnić, przegrywając konfrontację choćby ze znacznie starszym, ale wciąż o dwie klasy lepszym Maksem Payne'em.

Całkiem nieźle, trójka z plusem

Sporo do życzenia pozostawia też przeciętna oprawa, **bo nawet w dniu premiery gra wyglądała na technicznie zacofaną o kilka lat.** Grafikę skrojono pod najsłabszy sprzęt tamtego okresu, czyli będące w schyłkowej fazie PlayStation 2, więc w wersji PC tytuł straszy tragicznej jakości teksturami i otoczeniem, w którym królują kąty proste oraz przeciętnie animowane i kiepsko uszczegółowione modele postaci. Natomiast po dziś dzień całkiem nieźle wypada dźwięk. Muzyka przetrwała próbę czasu, a voice acting nie pozostaje w tyle – tytułowy bohater przemawia głosem Thomasa Jane'a, a więc aktora, którego oglądaliśmy w filmowej wersji „Punishera"; jego charakterystyczna chrypa pasuje do tej postaci jak ulał.

Nad kampanią unosi się mroczny, znany z komiksu klimat, do dyspozycji mamy przebogaty wybór uzbrojenia, a rosnące lawinowo stosy trupów po kilku godzinach mogłyby przysłonić słońce. **Niby wszystko na swoim miejscu, ale wciąż czegoś mi w tej grze brakuje.** Lepszej oprawy, pomysłów, które wprowadziłyby do monotonnej mordowni trochę pieprzu i urozmaicenia, a może ostatecznych szlifów? Cóż, zapewne wszystkiego po trochu. W moim odczuciu Volition wysmażyło klasycznego przeciętniaka, którego sukcesu upatrywałbym wyłącznie w końskiej dawce przemocy. A gdyby ktoś chciał się w niej na nowo rozsmakować, uczulam, że w wersji cyfrowej gra jest nieosiągalna, pozostaje więc polowanie na fizyczne używki. ■

Praca magazyniera szybko przypadła Frankowi do gustu.

Będzie pieczyste!

eprasa.pl 29b6fa3746

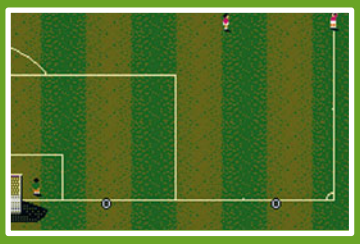
Producent: Sensible Software **Gatunek:** sportowa
Platformy: PC, Amiga, Atari Jaguar, Atari ST, Game Boy, Sega Game Gear, Sega Master System, Sega Mega Drive, SNES (1992)

Sensible SOCCER

European Champions

Wysoki pressing

Piłka poza boiskiem, dobra pora na zmianę taktyki! (Wersja na Amigę, jakby kto pytał).



Tu wersja na SMD. Na każdej platformie byli tak samo mali gracze i tak samo wielki futbol.

DaeL

Jest 5 sierpnia 1992 roku. Na stadionie w Barcelonie w półfinale Igrzysk Olimpijskich Polacy pokonują Australijczyków 6:1 i zgarniają zasłużony srebrny medal. Miesiąc później ma miejsce premiera najlepszej gry piłkarskiej w historii branży, pieszczotliwie określanej jako Sensi. To był dobry czas dla fanów futbolu.

Aby zrozumieć trwający od ponad dw... – cholera, to już trzy dekady minęły, rany boskie! – fenomen Sensible Soccer, trzeba na chwilę wrócić do korzeni tej produkcji. Musicie bowiem wiedzieć, że na przełomie lat 80. i 90. gier piłkarskich powstawało mnóstwo. I wszystkie łączyło podobieństwo w jednym, fundamentalnym aspekcie – dynamice ruchu. A właściwie w jej braku. Był to czas powolnych piłkarzy i niewiele szybszych podań.

Początek

Ale Sensible Soccer nie była pierwszą, która odeszła od tego schematu. Już w 1986 zadebiutowała japońska Tehkan World Cup. Dwa lata później zachęceni tym tytułem Jon Hare i Christ Yates (ci od Mega-lo-Manii) postanowili stworzyć swoją grę futbolową – Sensible Soccer. Tyle tylko, że ostatecznie pod wpływem wydawcy przechrzczono ją na Microprose Soccer. Po niej ukazał się kolejny przebój, który posłużył Hare'owi i Yatesowi za inspirację, Kick Off. Produkcja ta wzbogaciła dynamikę Tehkana o solidną symulację zachowania samej futbolówki, trudnej w prowadzeniu i łatwej do stracenia przy gwałtownej zmianie kierunku. Te dwa elementy, szybkość i brak kleju w nodze, miały stać się fundamentami nowego Sensible Soccer. Ale Hare i Yates mieli też swoje własne, rewolucyjne pomysły, które sprawiły, iż **Sensi dla wielu graczy pozostanie najlepszą grą futbolową w historii.**

Rewolucja

Zacznijmy od przełomu, jakim były pozycja kamery i wielkość graczy. „Ojcowie" Mega-lo-Manii mieli już wprawę w tworzeniu gier z małymi ludkami, przenieśli więc to doświadczenie na murawę. No bo po cóż zawodnikom więcej niż 12 pikseli wzrostu? Jeśli będą tacy maleńcy, to gra mogłaby pokazać nam znacznie większą niż w innych produkcjach z epoki część boiska, przeobrażając chaotyczną kopaninę w coś znacznie bardziej przemyślanego. W efekcie zniknął obecny w większości innych kopanek radar. Tutaj **wystarczyło spojrzenie na murawę, by zaplanować nawet nie jedno, ale całą serię podań.** Same zagrania także uproszczono – lekkie naciśnięcie przycisku kopnięcia wystarczało, by futbolówka powędrowała do najbliższego zawodnika, nawet jeśli nie znajdował się on na wprost podającego. Owszem, dziś to standard, ale do 1992 jakoś nikt na to nie wpadł.

ZAMIAST REALIZMU OFEROWAŁA EMOCJE. RADOSNE EMOCJE.

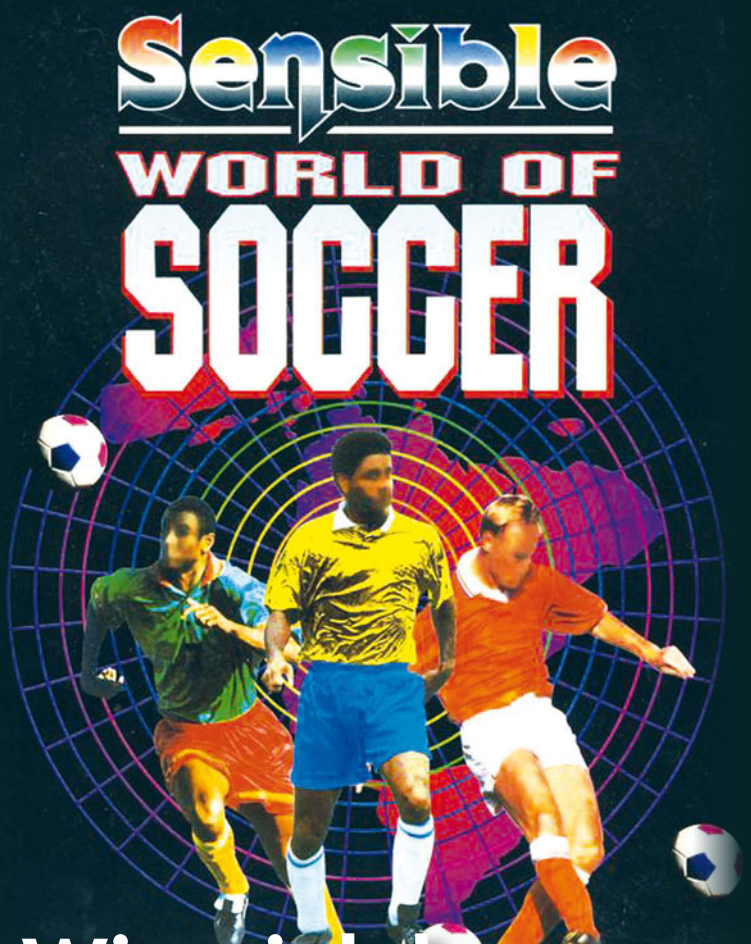
...Goool!!!

W zestawieniu z szybkością poruszania się zawodników sprawiało to wrażenie wręcz kosmiczne. Wyprowadzenie piłki spod jednej bramki pod drugą w ciągu 10 sekund nie było czymś nadzwyczajnym, lecz regułą. Dodajmy do tego możliwość podkręcania futbolówki po uderzeniu i bramkarzy wykonujących parady rodem z anime o Tsubasie i kolegach, by otrzymać receptę na **grę, która nawet przez sekundę nie była nudna.** Grę, która sprowadziła kopanie piłki do jej czystej, emocjonującej esencji.

A przecież to nie wszystko, co Sensible Soccer mogło nam zaoferować. Sensi miało też jakiś nadzwyczajny urok. Z powodu charakterystycznego i bardzo umownego stylu graficznego **oprawa wizualna do dziś zachowała świeżość,** a okrzyki z trybun nigdy nie przestały zachwycać. Czy ją dziś polecam? Owszem. Ale zanim ją sobie zainstalujecie, popatrzcie najpierw na następną stronę...

eprasa.pl 29b6fa3746

▸ **Producent:** Sensible Software ▸ **Gatunek:** sportowa ▸ **Platformy:** PC, Amiga (1994)



Więcej dobrego

▸ DaeL

Czy tak doskonałą grę jak Sensible Soccer dało się jeszcze ulepszyć? Odpowiedź brzmi: Ha! I to jak!

W 1994 roku, kilka miesięcy po bankructwie Commodore'a, Hare i Yates zaserwowali nam Sensible World of Soccer, grę w swych fundamentach **prawie identyczną z poprzedniczką, ale większą i bardziej dopieszczoną pod każdym względem.**

Ponad 1500 klubowych drużyn z całego świata (i to nie tylko z najwyższych lig) i przeszło 20 000 zawodników z aktualnymi i wiarygodnymi statystykami. To szokuje nawet dziś. Wprawdzie Sensible Software nikomu za licencję nie zapłaciło, wszak były to czasy, gdy FIFA i lokalne federacje nad problemem gier wideo nie planowały się jeszcze pochylać, ale sama praca włożona w zbieranie danych z niemal egzotycznych szczebli rozgrywek robi wrażenie. Swoją drogą, urealnienie umiejętności poszczególnych piłkarzy podniosło poziom trudności SWOS. Bo choć trudno w to uwierzyć, **gra najlepszymi europejskimi zespołami była jeszcze bardziej dynamiczna.**

Trenerem być

Ponadto SWOS dał nam możliwość zabawy w trenera. Uproszczonej, przecież to nie Football Manager, ale wcale nie pozbawionej niuansów. Poza kupowaniem i sprzedawaniem piłkarzy gracz mógł m.in. ustalać, gdzie powinni biec zawodnicy w zależności od położenia piłki na murawie. Jednak to nawet nie te detale przykuwały do monitorów i telewizorów na długie godziny, ale fantastyczna perspektywa poprowadzenia na przestrzeni dwudziestu sezonów jakiejś ukochanej, choć szerzej nieznanej drużyny z samych dołów tabeli, aż na szczyty kontynentalnych rozgrywek.

Powtórki, czyli najlepsza okazja, by się trochę pochełpić przed kolegami efektowną akcją i golem.

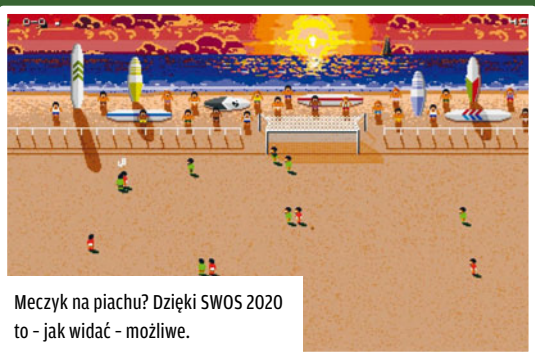
A w przerwie między meczami chodziliśmy na kremówki... Eeee... projektowaliśmy sobie nowe stroje.

A jeśli dodać do tego fakt, iż **niemal każdy element oprawy audiowizualnej uległ poprawie** (i dostaliśmy w prezencie znakomitą, jak to w grach Sensible Software bywa, piosenkę „Goal Scoring Superstar Hero"), nietrudno zrozumieć, dlaczego SWOS podbił serca graczy na długie lata. Ostatnia aktualizacja do SWOS-a, wprowadzająca zaktualizowane składy z sezonu 97-98, była dla mnie osobiście końcem legendy tej serii. (Gra próbowała wprawdzie przejść w 3D, i to aż dwukrotnie, ale bez powodzenia. Nie warto tu tych eksperymentów wspominać).

Dogrywka

...Ale od czego są fani? Moderzy zaangażowani w projekt Sensible World of Soccer 2020 uznali, że wystarczy kontynuować to, co angielscy twórcy zaczęli 22 lata temu. Czyli zachować grę w 2D, dodać do niej aktualne składy, nowe tryby rozgrywek (piłka plażowa!), wsparcie dla wysokiej rozdzielczości oraz sieciowy multiplayer, podrasować wygląd boisk, dorzucić garść efektów dźwiękowych i pogaduchy komentatorów... Rezultat przekroczył nasze najśmielsze oczekiwania.

Dzięki mrówczej pracy fanów Sensi wciąż żyje. **Dla mnie pozostaje najlepszą grą futbolową w historii.** Bo to gra, która nigdy nie miała ambicji, aby być symulacją. Ona chciała dać nam piłkę nożną, o jakiej marzyliśmy. I za to ją pokochaliśmy.



Meczyk na piachu? Dzięki SWOS 2020 to - jak widać - możliwe.

eprasa.pl 29b6fa3746

Marcin „Squork" Skwark

Marzenia o mechanicznych sługach, wyręczających w ciężkiej pracy, towarzyszą ludziom od dawna. W XVI wieku Żydzi stworzyli legendę o Golemie – wykonanym z gliny stworze posłusznym poleceniom swego pana... A wiecie, że już w wieku XVIII podejmowano próby stworzenia tego typu maszyn?

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Humboldt University Library / PD

Szachista

„Robot" z XVIII wieku

Lalka miała na sobie koszulę bez kołnierza, uszytą z turkusowego jedwabiu (...) oraz czerwony atłasowy kaftan z rękawami do łokcia. (...) Trzy palce lewej dłoni, które podczas gry stanowiły chwytnik przenoszący figury, w stanie spoczynku przypominały nieestetyczne szpony. (...) Mechanizm zaczął terkotać i zdumiona publiczność ujrzała jak drewniane ramię Turka uniosło się, zawisło nad szachownicą, opuściło się nad pionkiem króla i przestawiło go o dwa pola do przodu, na środek planszy(*)".

Szczegóły mechanicznej konstrukcji Turka i jego ramienia.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Humboldt University Library / PD

Protorobotyka

Ponad 100 lat przed wprowadzeniem pod strzechy prądu elektrycznego pośród możnych i bogatych, głównie na Starym Kontynencie, **pojawiła się moda na mechaniczne zabawki.** Skoro możliwe było zbudowanie coraz precyzyjniej odmierzającego czas mechanizmu nakręcanego zegara, to dlaczego nie użyć całej tej plątaniny sprężyn, dźwigni i trybików do stworzenia czegoś niekoniecznie użytecznego, ale potrafiącego zadziwić lub wprawić w zachwyt? W XVIII wieku powstał np. grający na flecie aż dwanaście różnych melodii mechaniczny chłopiec czy metalowa kaczka mająca jeść i... wydalać (!!!). Pierre Jaquez-Droz, szwajcarski zegarmistrz, zbudował dla francuskiej rodziny królewskiej trzy mechaniczne lalki: pierwsza umiała pisać, druga grać muzykę, a trzecia malować obrazki. Takich konstrukcji powstało zresztą dużo więcej. Jednak najsłynniejszą z nich (choć zupełnie niezasłużenie) był opisany we wstępie zautomatyzowany Turek potrafiący grać w szachy.

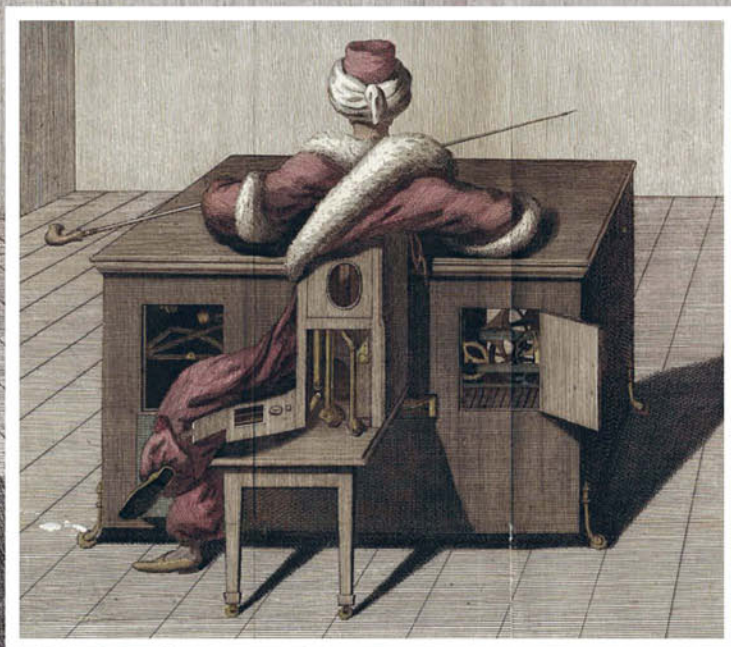
Panie Turek, kończ pan już tę partię!!!

Twórcą mechanicznego szachisty był węgierski inżynier Wolfgang von Kempelen (1734-1804), który po raz pierwszy zaprezentował automat w 1770 roku, na dworze swojej protektorki Marii Teresy austriackiej. Zebrani widzowie zobaczyli, jak ubrany w orientalny strój i turban (czemu Turek zawdzięczał swoją nazwę) ludzkich rozmiarów ruchomy manekin zespolony ze skrzynią z wizerunkiem szachownicy na blacie wygrywa w tę grę królów ze wszystkimi chętnymi podjąć się wyzwania. Drewniany szachista potrafił przy tym kręcić i potakiwać głową, przewracać szklanymi oczami, chwytać i przenosić figury za pomocą mechanicznego ramienia, a podobno nawet niecierpliwie postukiwać drugą dłonią spoczywającą na blacie, jeśli przeciwnik zbyt długo myślał nad swoim ruchem. Wszystko to przy akompaniamencie szumu maszynerii i zgrzytu setek trybików umieszczonych w kufrze automatu.

(*) Fragment „Szachisty" Roberta Löhra, tłum. Małgorzata Słabicka, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 2007.

eprasa.pl 29b6fa3746

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Humboldt University Library / PD

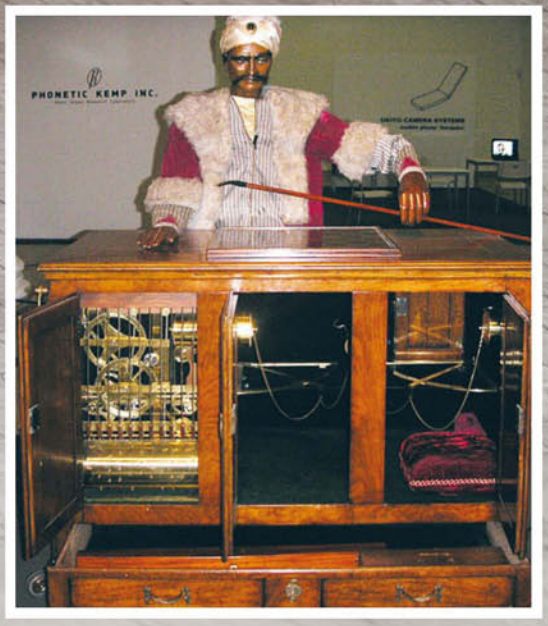


Turek od strony zadka...

...i przodka. (Rekonstrukcja). Jak to mówią, nie liczy się wygląd, a wnętrze...

WOLFGANG VON KEMPELEN

Trochę ironią losu jest to, że człowiek ten zapamiętany został jako twórca największego osiemnastowiecznego szwindla. W istocie był pomysłowym inżynierem i zasłynął także za sprawą swych projektów mostów pontonowych czy też patentu na turbinę parową. Skonstruował również maszynę do pisania dla niewidomych oraz „maszynę mówiącą", za pomocą której dało się artykułować niektóre głoski, do złudzenia przypominające te wypowiadane przez człowieka.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Carafe / CC BY-SA 3.0

NIEKONIECZNIE SZTUCZNA INTELIGENCJA...

Jak to działa?!

Od początku istnienia szachisty wiele osób zachodziło w głowę, w jaki sposób działa. Konstruktor chętnie pozwalał zerkać do wnętrza urządzenia, wypełnionego po brzegi kołami zębatymi, przekładniami itd. Nie wszystkich to przekonywało. Spekulowano, że gdzieś tam jednak ukrywa się dziecko, karzeł, może weteran wojenny, który stracił nogi(**). Niektórzy optowali za... wytresowaną małpą. Byli nawet i tacy, którzy wierzyli, że Turek został opętany przez złego ducha.

Rozwiązanie zagadki wyszło na jaw dopiero w 1834 roku. Otóż w skrzyni automatu siedział dorosły człowiek, zakamuflowany za ścianą z zegaropodobnej gmatwaniny trybów i przekładni. Siedzisko zmieniało pozycję podczas otwierania kolejnych drzwiczek obudowy. Przy odrobinie wprawy osoba wewnątrz była w stanie obsługiwać ramię Turka za pomocą urządzenia wzorowanego na pantografie. Ten precyzyjny aparat przy wykorzystaniu linek i przekładni potrafił poruszać kukłą na wzór ruchów ręki szachisty. Do spodu szachownicy przymocowano druciki z namagnesowanymi blaszkami, które reagowały na stawiane figury, tak aby ukryty w środku gracz mógł przy blasku świeczki kontrolować, co dzieje się na planszy nad nim.

Szach...

Von Kempelen i późniejszy właściciel Turka w ciągu dziesięcioleci jego popularności współpracowali z kilkoma mistrzami gry królewskiej, którzy animowali urządzenie, będąc zobowiązanymi do dochowania tajemnicy całego przedsięwzięcia. Mechaniczny szachista odbywał (z przerwami) prawdziwe tournée po Europie i nie tylko, goszcząc m.in. w Paryżu, Londynie, Amsterdamie czy Frankfurcie. Przytłaczającą większość rozegranych partii wygrywał. A chętnych do podniesienia rękawicy było wielu – od znanych postaci historycznych, jak Benjamin Franklin, Charles Babbage czy sam Napoleon Bonaparte(***), przez osiemnastowiecznych mistrzów szachowych, po zwykłych śmiałków, mogących zmierzyć się z automatem za opłatą.

...i mat

W XIX wieku Turek zmienił właściciela i dalej zabawiał gawiedź swoimi popisami do czasu, aż jego sekret został ujawniony opinii publicznej przez jedno z francuskich czasopism, a później w USA przez samego Edgara Allana Poego. Wtedy czar, teraz już oficjalnie pseudo-automatu, prysnął – nikt nie chciał go więcej oglądać. **Szachista trafił do muzeum w Filadelfii, gdzie pochłonęły go płomienie pożaru w 1854 roku,** w 50 lat po śmierci jego twórcy. Po Turku pozostała jedynie oryginalna szachownica oraz parę rycin i opisów postronnych kronikarzy, dzięki którym zbudowano kilka replik urządzenia.

Oszust(wo)? Czy ja wiem...

Czy można wobec tego powiedzieć, że twórca mechanicznego szachisty był oszustem? Niekoniecznie. Turek był po prostu dostarczającą rozrywki, **fascynującą sztuczką na pograniczu nauki i kuglarstwa.** A większość widzów musiała sobie zdawać sprawę, że cały ten obwoźny pokaz działa trochę na zasadzie prestidigitatorskiego tricku. Wiemy, że w tym nie ma żadnej magii, że jesteśmy zwodzeni przez zręcznego iluzjonistę, tylko nie wiemy jak. I dobrze się przy tym bawimy.

ROBOTY DO ROBOTY!

Samo pojęcie „robot" zostało wprowadzone do obiegu w 1921 roku przez czeskiego pisarza Karela Čapka na potrzeby jego sztuki teatralnej „R.U.R.". Słowo to pisarz wywiódł ze słowiańskiego „robota" oznaczającego pracę, mordęgę.

(**) W młodości obejrzałem w TV francuską nowelkę, w której Turkiem okazał się Polak, beznogi weteran powstania listopadowego. (Smg)
(***) Z czym wiąże się bardzo ciekawa historia opisana przez Waldemara Łysiaka na kartach awanturniczo-przygodowej powieści pt. „Szachista" (wyd. 1980). Polecam!

eprasa.pl 29b6fa3746

© 1991 CBS Photo Archive

I'LL BE BACK!

Terminator w popkulturze

Maciej Bachorski

Inteligentne i bezlitosne maszyny zwracające się przeciwko ludzkim stwórcom to nie tylko coraz częstsza w miarę rozwoju technologicznego fobia współczesnego świata, ale i jeden z najpopularniejszych motywów science fiction. Pośród wielu przedstawicieli tego gatunku mało któremu udało się wywrzeć tak wielki wpływ na kształt przemysłu rozrywkowego, jak przyodzianemu w motocyklową kurtkę elektronicznemu mordercy.

Czegoś takiego na pewno nie oczekiwał nieopierzony w brutalnym świecie showbiznesu amerykański reżyser, trawiony gorączką wiosną 1982 roku w Rzymie. Dla Jamesa Camerona w tym czasie wszystko układało się w najgorszy z możliwych sposobów. Nie dość, że stracił posadę przy swojej debiutanckiej „Piranii II: Latających mordercach", a potajemne próby ratowania pracy zostały udaremnione przez producentów, to jeszcze na skutek choroby nocami nawiedzały go osobliwe koszmary. Cameron zapamiętał w szczególności jeden z nich – czołgającą się w jego kierunku ze ściany ognia metalową istotę o płonących czerwonych oczach, z nożami kuchennymi w dłoniach. I jak to z wieloma inspiracjami późniejszych światowych fenomenów bywało, dokładnie tyle wystarczyło, by Amerykanin wkrótce zapragnął przenieść wizję na filmową taśmę.

„Kupuję to za dolara!"

Pierwszy rys pomysłu o wysłanej z przyszłości zabójczej maszynie bliższy był slasherom pokroju „Halloween" Johna Carpentera niż czystemu science fiction. Cameron swoich inspiracji nie ukrywał, ale nie zamierzał też ograniczać się do prostej kalki doskonale znanych już w kinie gatunkowym pomysłów. Tym sposobem do filmu zawędrowały elementy zaczerpnięte z fantastyki naukowej lat 50., a także takich produkcji jak „Mad Max" czy „The Driver". Ten miks zwrócił z kolei uwagę pracującej dla wytwórni New World Pictures producentki Gale Anne Hurd, która **prawa do projektu odkupiła za… jednego dolara.** Choć z perspektywy czasu ta symboliczna kwota może wywoływać pobłażliwy uśmiech, dla samego Camerona ważniejsza była wtedy związana z transakcją obietnica, że w zamian dostanie pieniądze na realizację swojej wizji.

Ostatecznie budżet zatytułowanego w Polsce (jakże oryginalnie i niespoilująco...) „Elektroniczny morderca" filmu wyniósł wcale niemałe, jak na pierwszą połowę lat 80., 6,4 mln dolarów. Pozwoliło to twórcom rozglądać się za aktorami, którzy rozpoznawalnością mogliby

Tak widział Terminatora James Cameron. Jego szkice jasno wskazywały...

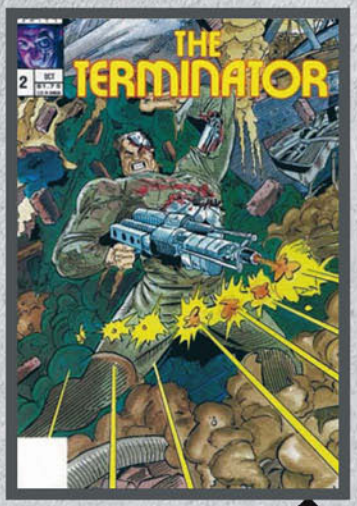
...że początkowo „Terminator" grawitował w stronę filmu grozy.

Źródło: youtube.com / Heavy Spoilers

eprasa.pl 29b6fa3746

© 1998 NOW Comics

Rosnąca popularność uniwersum przełożyła się na przeniesienie Terminatora do świata komiksów...



...które jednak nie pokrywały się z tym, co później uznawano za kanoniczną wersję historii.

TERMINATOR JAKO ANIME

O tym, że pomimo upływu lat i kolejnych niekoniecznie udanych filmowych odsłon marka trzyma się dzielnie, może świadczyć choćby osadzone w uniwersum, zapowiedziane w lutym tego roku anime, za którego produkcję odpowiada Netflix. Pozostaje czekać z niecierpliwością. W takiej formule Terminatora jeszcze nie mieliśmy okazji zobaczyć.

przede wszystkim dały mu czas na rozważania, czego potrzebowałby potencjalny sequel, by wypaść jeszcze lepiej niż pierwowzór.

Zanim rozmowy na temat kontynuacji na dobre ruszyły, Terminator zaczął coraz śmielej poczynać sobie w innych popkulturowych mediach. Zaledwie pół roku po kinowej premierze światło dzienne ujrzała pierwsza nowelizacja scenariusza autorstwa Shauna Hutsona, a pod koniec 1985 roku własną wersję opublikowali współpracujący z Cameronem przy filmie Randal Frakes i William Wisher. Końcówka lat 80. dostarczyła też głodnym wiedzy na temat uniwersum fanom **pierwszych komiksów wydanych nakładem NOW Comics.** Mimo że w znaczący sposób odbiegały one od późniejszych wizji Skynetu i uznanej za kanoniczną ścieżki fabularnej, dorobiły się 17 wydawanych w latach 1988-1990 zeszytów.

JUŻ OD PIERWSZYCH SCEN OCZYWISTYM DLA ODBIORCÓW I KRYTYKÓW BYŁO, ŻE SEQUEL OD PIERWOWZORU WSZYSTKO ROBIŁ LEPIEJ.

zapewnić produkcji zainteresowanie widzów. Casting jednak nie przebiegł bez problemów: **rolę Terminatora odrzucili Sylvester Stallone i Mel Gibson,** a Cameron miał natomiast sporo wątpliwości co do zaangażowania Arnolda Schwarzeneggera jako... Kyle'a Reese'a. Ale postura, twarz i sposób bycia Arnolda wywarły na reżyserze na tyle duże wrażenie, że zaproponował mu rolę antagonisty. Arnie mimo początkowego wahania ostatecznie dołączył do Michaela Biehna i Lindy Hamilton. Ku własnemu zaskoczeniu wkrótce **miał wykreować jedną z najbardziej ikonicznych postaci w historii filmowego science fiction.**

© 1984 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

Film... i nie tylko

Po premierze niszowy projekt nieznanego szerszej publice twórcy niespodziewanie został jednym z najważniejszych filmowych blockbusterów 1984 roku. Imponujące (w stosunku do budżetu) 78,3 mln dolarów przychodu z kas biletowych na całym świecie i całkiem przychylne recenzje nie tylko wystarczyły, by Cameron mógł z większą swobodą poruszać się w hollywoodzkim środowisku, ale

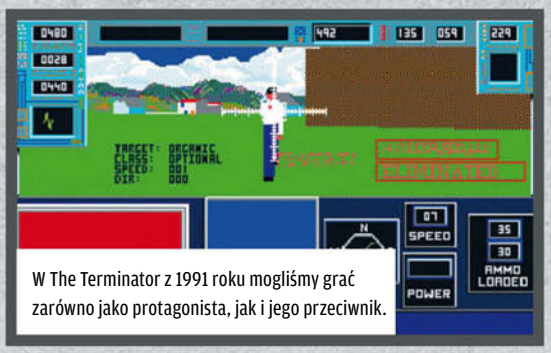
Press fire!

Przełom lat 80. i 90. to również moment, w którym Terminator po raz pierwszy wkroczył do świata gier wideo. Początki nie były łatwe. Opracowywana przez japoński Sunsoft od 1989 roku produkcja w międzyczasie utraciła filmową licencję i ostatecznie zadebiutowała pod tytułem Journey to Silius. Ale już próba numer dwa, przeprowadzona przez doskonale nam znane studio Bethesda Softworks, zwieńczona została pełnym sukcesem – i zarazem pierwszą oficjalną grą w uniwersum. **The Terminator w wersji na system DOS swoją premierę miał w czerwcu 1991 i zebrał sporo pozytywnych recenzji,** chwalących przede wszystkim trafne nawiązania do filmu. W trakcie rozgrywki mogliśmy wcielić się zarówno w Kyle'a Reese'a i próbować ochronić Sarę Connor przed tytułowym robotem, jak i stanąć po stronie antagonisty, by urządzić sobie polowanie na matkę przyszłego lidera ludzkiego ruchu oporu. Całość historii osadzono w Los Angeles, a żeby dopaść przeciwnika, trzeba było w mniej lub bardziej legalny sposób zdobyć odpowiedni sprzęt i unikać konfrontacji z policją.

CZY WIESZ, ŻE...

Pierwotnie jako cyborga Cameron widział... Lance'a Henriksena. Stworzył nawet kilka grafik z nim w tej roli. Początkowo reżyser chciał bowiem, aby wysłany w przeszłość terminator był... niepozorny. Żadnych rzucających się w oczy cech – wysokiego wzrostu czy muskulatury. Raczej infiltrator niż tank; ktoś, kto mógłby się zbliżyć, zabić i łatwo zniknąć w tłumie.

Początkowa obecność Terminatora w grach wideo ograniczała się do mniej lub bardziej udanych filmówek.



W The Terminator z 1991 roku mogliśmy grać zarówno jako protagonista, jak i jego przeciwnik.

Trzeba przyznać, że wyczucie czasu w kontekście premiery Bethesda miała niemal doskonałe. Czerwiec 1991 roku był dla marki okresem wyjątkowym. Terminator wracał bowiem do kinowych sal w pełnej krasie – i formie lepszej niż ktokolwiek mógłby przewidywać.

Najlepszy sequel w historii

Niemniej zanim „Terminator 2: Dzień sądu" oczarował cały świat, musiał przebrnąć przez produkcyjne piekiełko. Problemów z kontynuacją było co najmniej kilka, ale najważniejszym okazały się możliwości techniczne. Już pierwotny plan na część pierwszą zakładał, że wysłanych z przyszłości maszyn miały być dwie: „ludzki" T-800 i zbudowany z płynnego metalu T-1000. Pomysł został ostatecznie porzucony ze względu na niewystarczającą jakość efektów specjalnych w tamtych latach. Dopiero rozwiązania użyte w „Otchłani" z 1989 roku przekonały Camerona, że jego wizja jest możliwa do zaimplementowania. Nie bez znaczenia pozostawała też toczona w tle batalia o prawa autorskie między wytwórniami Hemdale Film Corporation i Carolco Pictures. Kiedy po długich negocjacjach (i interwencji samego Schwarzeneggera) w końcu osiągnięto porozumienie, produkcja nowego filmu ruszyła pełną parą. Ostani klaps na planie padł 171 dni później.

Efekt końcowy oszałamiał – **już od pierwszych scen oczywistym dla odbiorców i krytyków było, że sequel od pierwowzoru wszystko robił lepiej.** Wyłożona na produkcję kwota około 100 mln dolarów (w momencie premiery był to najdroższy film w historii) zapewniła należytą dbałość o scenografię, zdjęcia i przede wszystkim przełomowe CGI z płynnym, zmiennokształtnym T-1000 w wykonaniu Roberta Patricka. *(Acz zadziwiająco sporo efektów wyglądających niczym komputerowe zrealizowano za pomocą animatroniki, np. znikające ślady po pociskach na ciele T-1000, czy też zatrudniając bliźniaków aktorów – zarówno Lindy Hamilton, jak i tego pechowego strażnika z pierwszych scen – Smg).*

Rozmach i audiowizualna uczta dla zmysłów były jednak jedynie połową sukcesu. Za drugą odpowiadał doskonały scenariusz, który nie tylko windował stawkę, o jaką toczyła się walka, w rejony dla pierwowzoru niedostępne, ale przede wszystkim rozbudowywał fantastycznonaukowe tło całej historii, nie tracąc charakterystycznego dla pierwszego „Terminatora" pełnego slasherowego napięcia klimatu. Strzałem w dziesiątkę było też przedstawienie T-800 jako pozytywnego bohatera. Z zimnokrwistego zabójcy cyborg stawał się teraz niejako substytutem ojca dla młodego Johna Connora, a powracający do roli Arnold Schwarzenegger dodatkowo nadawał postaci charakteru, mrugając okiem do widza czy to poprzez akcent, czy śmiertelną powagę w zupełnie nieprzystających do tego scenach.

DZIEŃ PO DNIU SĄDU

Terminator doczekał się również własnego show pokazywanego w parkach rozrywki Universal Studios – i co ciekawe, stanowiącego równocześnie minisequel do „Dnia sądu". Łączący ze sobą projekcję filmu (z udziałem wszystkich głównych aktorów z drugiej części) w formacie 3D oraz aktorów występujących na żywo na scenie „T2 3D: Battle across Time" pierwotnie pokazywany był w trzech lokalizacjach: na Florydzie, w Hollywood i Japonii, gdzie odgrywany jest do dziś. (Byłem na tym pokazie bodaj w 2006, w Hollywood. To nie tylko film 3D, ale i scenki odgrywane przez żywych aktorów – oczywiście nie TYCH aktorów – na scenie kina, będące wprowadzeniem do projekcji. Robiło wrażenie – Mac Abra).

Zalety „Terminatora 2: Dnia sądu" i związane z nimi sukcesy można wymieniać bez końca, dość napisać jednak, że **olbrzymie, wynoszące przeszło pół miliarda dolarów przychody z biletów to ledwie wierzchołek góry lodowej.** W ślad za ogólnoświatową popularnością posypały się również nagrody, z czterema Oscarami na czele. Wyprowadzony znienacka nokaut, jaki sequel wymierzył popkulturze lat 90., w nieunik-

©2003 IMF Internationale Medien und Film GmbH & Co. 3 Produktions KG

Egranizacje Terminatora rzadko kiedy bywały udane. A szkoda.

eprasa.pl 29b6fa3746

© 1984 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

Zawsze uprzejmie traktujcie nagich ludzi spotkanych w dziwnych miejscach.

niony sposób został siłą napędową już pełnoprawnego uniwersum.

Skynet atakuje komputery!

Popularna tematyka zbiegła się z rozpędem, jakiego we wczesnych latach 90. nabrała nasza ulubiona branża. Wkrótce graczy zasypano całym mnóstwem pozycji odwołujących się do uniwersum Terminatora bezpośrednio bądź jedynie częściowo nim inspirowanych.

Pierwszym z istotnych tytułów nawiązujących do wydarzeń z filmowego sequela był przeznaczony początkowo jedynie na automaty, zaprojektowany przez Midway shooter z 1991 roku Terminator 2: Judgment Day, który niedługo potem przeniesiono zarówno w wersji 16-bitowej na domowe konsole SEGA Mega Drive/Genesis i SNES, jak i uproszczonej 8-bitowej dla Sega Master System i Gameboya. Swoją edycję dostał również MS-DOS. Niezależnie od platformy jednak, składająca się z siedmiu różnych poziomów produkcja w serca fanów trafiała już choćby tym, że swoich wizerunków i głosów do nagrania dodatkowych kwestii dialogowych użyczyli odgrywający główne postaci w filmie Edward Furlong, Arnold Schwarzenegger i Robert Patrick.

Nieco zamieszania z nazewnictwem spowodowała premiera zupełnie innej gatunkowo T2: Terminator 2: Judgment Day opracowanej przez Bits Studios i Software Creations. Łącząca w sobie elementy platformówki z widokiem z góry, beat 'em up, strzelanki, a nawet wyścigów z izometrycznym rzutem kamery gra, podobnie jak jej znacznie prostszy w budowie krewniak, otrzymała porty na wszystkie wiodące konsolowe platformy.

Terminatory to niejedyne zagrożenie, jakim dysponował Skynet.

Jakby jednak komplikacji w odnalezieniu się w gąszczu tytułów było mało, również nazwaną Terminator 2: Judgment Day, bliźniaczo podobną pozycję na komputery opracowała także w 1991 Dementia, a za jej publikację odpowiedzialne było Ocean Software.

Jednoślad to nieodłączny środek transportu elektronicznego mordercy.

Gamingowe spin-offy

Obok bezpośrednio czerpiących ze scenariusza filmówek równocześnie powstały tytuły podchodzące do marki bardziej swobodnie. Do tych, które potrafiły rozegrać gorącą licencję w ciekawszy sposób, niewątpliwie należał nawiązujący do pierwszego filmu, imponujący przede wszystkim grafiką i animacjami The Terminator opracowany przez Probe Software i wydany w 1992 roku na platformy Segi przez Virgin Games. Jako Kyle Reese w trakcie kolejnych poziomów rozprawialiśmy się z dziesiątkami diablo przypominających Arnolda Schwarzeneggera przeciwników, by na końcu tego właściwego Terminatora zniszczyć w zgniatarce. Podrasowaną wersję na konsolę Sega CD przygotowało w czerwcu 1993 roku Virgin Games USA i wykorzystało możliwości platformy, m.in. implementując w rozgrywkę fragmenty filmowego pierwowzoru przy pomocy technologii FMV.

WRAZ Z WIEŃCZĄCĄ TRYLOGIĘ ODSŁONĄ PEWNA ERA W HISTORII MARKI W NIEUNIKNIONY SPOSÓB DOBIEGŁA KOŃCA.

Gruszek w popiele nie zasypiała też wciąż dysponująca prawami do produkcji gier opartych na uniwersum Bethesda Softworks, która po sukcesie swojego pierwszego dzieła poszła za ciosem, tworząc w 1992 jednego z **protoplastów pierwszoosobowych shooterów w postaci Terminatora 2029.**

Mimo że wciąż nie było to 3D sensu stricto, a postać poruszała się za pomocą skokowej animacji, można dziś uznać, że była to jedna z pozycji, które wyznaczyły kierunek rozwoju gatunku. Sam pomysł Bethesda jeszcze udoskonaliła w The Terminator: Rampage z 1993 roku i wydanym dwa lata później The Terminator: Future Shock. Szczególnie ten drugi wart jest odnotowania. Nie dość, że mieliśmy w tym wypadku do czynienia z jedną z nielicznych w tym okresie gier wykorzystujących „prawdziwe"

eprasa.pl 29b6fa3746

Świat przyszłości według uniwersum Terminatora zdecydowanie nie rysuje się w jasnych barwach.

trójwymiarowe poziomy, to jeszcze jako pierwsza w historii wprowadzała ona wykorzystanie myszki do rozglądania się i interakcji z otoczeniem.

W historii produkcji związanych z uniwersum Terminatora nie zabrakło w latach 90. również tak nietypowych pozycji, jak Terminator 2: Judgment Day - Chess Wars, czyli szachów z filmowymi wizerunkami bohaterów, czy zainspirowanego crossoverowymi komiksami RoboCop Versus The Terminator z 1993 roku. Jednak w miarę opadania kurzu po znakomitym kinowym sequelu systematycznie malała liczba nowych pozycji nawiązujących do wojny ze Skynetem. Ożywienie w tematyce wraz z trzecim filmem miało przynieść dopiero kolejne milenium.

Bunt maszyn po raz trzeci

Na ten przyszło jednak fanom znów nieco poczekać. O ile początkowo chęć kręcenia kolejnych odsłon wyrażał zarówno Cameron, jak i wytwórnia, o tyle z biegiem czasu zaczęły występować komplikacje. Dużo trudniej do powtórzenia roli T-800 było zaangażować Arnolda Schwarzeneggera, którego grafik pękał w szwach od kolejnych propozycji, a po bankructwie Carolco Pictures prawa do marki zaczęły przechodzić z rąk do rąk. Sytuacja powoli stabilizowała się na początku nowego tysiąclecia.

O tym, że coś ruszyło w temacie, mogły świadczyć rosnące liczby komiksowych i książkowych publikacji. Wśród tych drugich wydano zresztą pierwszą oficjalną kontynuację historii po finale sequela – powieści z serii „T2" autorstwa S.M. Stirlinga o losach zmuszonych do ukrywania się Sary i Johna Connorów. Chociaż ostatecznie opracowana na ich potrzeby fabuła podążyła w innym niż filmowe uniwersum kierunku, dała jasny sygnał – trzeci Terminator był w drodze na srebrne ekrany.

Do udziału w filmie udało się wprawdzie przekonać ikonicznego dla marki Austriaka, ale **zamknięcie trylogii odbyło się już bez udziału Jamesa Camerona.** Zastąpił go odpowiedzialny wcześniej za niezły „U-571" Jonathan Mostow. Zmiana na reżyserskim stołku bynajmniej nie obniżyła zainwestowanej w proces produkcyjny kwoty. Aby umożliwić realizację projektu, wyłożono rekordowe 187 mln dolarów, co wprost proporcjonalnie przełożyło się na liczbę ujęć z wykorzystaniem CGI (ponad 600) i jego jakość. Nie zmieniało to jednak podnoszonych przez sporą część branżowych recenzentów opinii, że sama historia stanowiła w gruncie rzeczy powtórzenie sprawdzonego w poprzedniej odsłonie pomysłu. Mieszane uczucia wzbudziły autoparodystyczne akcenty w grze Arnolda, a **sam film, pomijając zakończenie, nie wywarł specjalnego wrażenia na widzach i krytykach.**

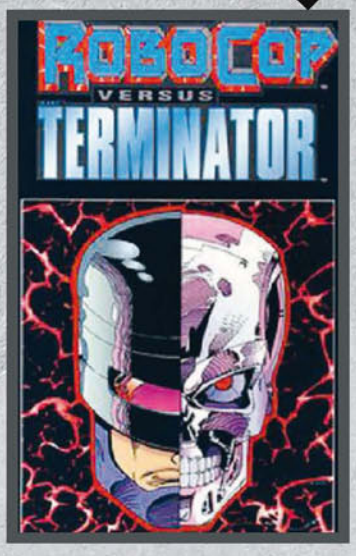
The Terminator: Rampage był jednym z protoplastów współczesnych FPS-ów.

NA RATUNEK PODUPADAJĄCEJ WIZERUNKOWO SERII POSPIESZYŁ SAM JAMES CAMERON. ALE I ON POLEGŁ.

Przenosimy AI do chmury! Dymu.

T-800 bije Connora, szach i mat.

Roboglina i elektroniczny morderca? Toż to crossover doskonały!



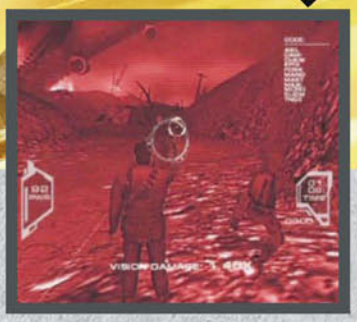
W grach też średnio

Jeszcze bardziej wątpliwie sprawy miały się z wirtualnymi odsłonami uniwersum. Terminator: Dawn of Fate, stworzony przez Paradigm Entertainment trzecioosobowy prequel wydarzeń z pierwszych dwóch filmów, zebrał nawet pozytywne recenzje, ale już wplecione w marketing „Buntu maszyn" i mające swoje premiery w listopadzie 2003 roku Terminator 3: Rise of the Machines (wydany na konsole PlayStation 2, Xboksa i Game Boya Advance) oraz skoncentrowany na rozgrywce wieloosobowej Terminator 3: War of the Machines (przeznaczony na pecety) zostały rozjechane przez branżowych krytyków. W obu przypadkach wytykano im niedopracowany gameplay, kiepską grafikę i design lokacji, wskazujące na pośpiech i próbę odniesienia sukcesu jedynie dzięki znanej licencji.

Sytuację poprawiał nieco Terminator 3: The Redemption, za który ponownie odpowiadała ekipa Paradigm Entertainment. Łączący

eprasa.pl 29b6fa3746

Terminator 3: The Redemption to jedna z niewielu gier w uniwersum, które można uznać za „akceptowalne".



elementy trzecioosobowej strzelanki z poziomami skupionymi na samochodowych ucieczkach i sekwencjach walki wręcz tytuł został uznany za znacząco lepszy od pozostałych opublikowanych w tym czasie gier z uniwersum.

Mimo to jasnym zarówno dla twórców, jak i odbiorców wydawało się, że wraz z wieńczącą trylogię odsłoną pewna era w historii marki w nieunikniony sposób dobiegła końca. Aby utrzymać ją przy życiu, potrzebne były radykalne zmiany. Ale jakby na przekór podobnym oczekiwaniom, złożone z dwóch sezonów serialowe „Kroniki Sary Connor" (2008-2009) z Leną Headey w roli głównej po raz kolejny podejmowały podobne wątki, tym razem przedstawiając wydarzenia osadzone między finałem drugiej części filmu a początkiem trzeciej. Nieźle wykreowane (czy raczej pogłębione) postacie na czele z walczącą z chorobą tytułową bohaterką zapewniły show wielu fanów. Jednak nawet ich połączone wysiłki w mediach społecznościowych nie zdołały przekonać producentów do kontynuowania prac nad serialem. Zamierzali oni skoncentrować się na zupełnie nowym rozdziale dla serii.

Terminator: Rozczarowania

Próbą gruntownego odświeżenia tematu miał być planowany jako pierwsza część nowej trylogii, utrzymany w militarno-postapokaliptycznym klimacie „Terminator: Ocalenie" z 2009 roku. Poprzedzony uzupełniającą historię między wydarzeniami z trzeciej i czwartej odsłony serii sześcioodcinkową machinimą (czyli animacją wykorzystującą silniki graficzne, najczęściej z gier komputerowych) o tytule „Terminator Salvation: The Machinima Series" film kładł nacisk na zupełnie inne aspekty fabuły.

Tym razem bowiem w całym zamieszaniu chodziło już nie tyle o powstrzymanie Skynetu przed zniszczeniem ludzkości, co raczej próbę zmierzenia się z rzeczywistością, w której praktycznie tego dokonał. Taki pomysł mógł być strzałem w dziesiątkę – ale bynajmniej nie usatysfakcjonował większości fanów i krytyków, którzy zgodnie zwracali uwagę na niezbyt porywający scenariusz. Nie pomogły rozchwytywane po „Avatarze" i „Batmanach" nazwiska Sama Worthingtona i Christiana Bale'a, **nie pomógł też największy w historii filmów o Terminatorach budżet wynoszący niemal 200 mln dolarów.** „Ocalenie" mogło imponować scenami batalistycznymi, ale niekoniecznie przedstawioną fabułą. Kosztowne widowisko rozczarowywało.

© 2018 Skydance Productions and Paramount Pictures

T-800 DAJE WYCISK SHANG TSUNGOWI

T-800 gościnnie pojawił się również w Mortal Kombat 11. Do pełni szczęścia zabrakło jedynie użyczenia głosu przez samego Arnolda Schwarzeneggera – choć uczciwie należy przyznać, że wcielający się w rolę Terminatora Chris Cox wykonał tu całkiem niezłą robotę.

Podobnie mieszane odczucia mogli mieć też gracze, w których dłonie w maju 2009 roku trafiła podtrzymująca niezbyt dumną tradycję filmówek pozycja o tym samym tytule. Podobnie jak wcześniejsza machinima trzecioosobowy shooter autorstwa szwedzkiego Grin stanowił fabularny prequel kinowego obrazu i skupiał się na kolejnych potyczkach ruchu oporu z dominacją maszyn. Mimo zaimplementowanego w mechanizmy rozgrywki systemu osłon, zaczerpniętego od takich tuzów jak Gears of War czy Brothers in Arms, oraz możliwości rozgrywania kampanii w trybie kooperacji **produkcja była krytykowana za powtarzalny i nużący gameplay** i przeszła bez większego echa.

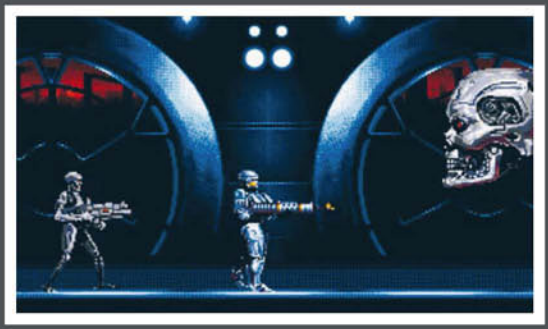
Po kolejnych latach walki o prawa do marki w 2015 roku światu ukazany został przeprogramowujący wydarzenia z poprzednich części „Terminator: Genisys", który w założeniach pełnił rolę reboota serii. Sposób, w jaki scenarzyści podeszli do tematu,

Zabójczym maszynom nie powiódł się podbój rozgrywek sieciowych.

Choć w filmach o złowrogiej technologii to ona zajmuje centralne miejsce...

...to dobrze wykreowani ludzcy bohaterowie stanowili o emocjonalnej sile przekazu.

eprasa.pl 29b6fa3746



CROSSOVERÓW CZAR

Im bardziej popularna marka, tym większa szansa na odkrycie prawdziwego gabinetu osobliwości wśród towarzyszącej jej „okolicznościowej" twórczości – zwłaszcza komiksowej. W taki oto sposób T-800 starł się choćby z Supermanem w czteroodcinkowym „Superman vs. The Terminator: Death to the Future", Robocopem w „RoboCop Versus The Terminator" powstałym krótko po premierze „Dnia Sądu" i z pewnymi milusińskimi obcymi w „Aliens versus Predator versus The Terminator".

wywołał jednak w środowisku fanów masę kontrowersji. Różne linie czasowe przeskakujące od 1984 do 2017 roku w świecie przedstawionym, John Connor okazujący się nowym terminatorem czy T-800 niebezpiecznie zaczynający przypominać karykaturę postaci, jaką znaliśmy z pierwszych odsłon serii – wszystko to złożyło się na produkcję, która nie dość, że zebrała najgorsze noty ze wszystkich przynależących do uniwersum, to jeszcze słabym wynikiem finansowym położyła kres... kolejnej planowanej trylogii.

DZIŚ TO WRĘCZ MODELOWY PRZYKŁAD TEGO, JAK W ŚWIECIE SHOWBIZNESU ZARZYNA SIĘ KURĘ ZNOSZĄCĄ ZŁOTE JAJKA.

Do trzech trylogii sztuka?

Na ratunek podupadającej wizerunkowo marce pospieszył sam jej twórca, zaintrygowany propozycją filmu, który miał całkowicie ignorować wydarzenia z części trzeciej, czwartej i piątej. Powrót Camerona, mimo że jedynie na stanowisko producenta, umożliwił ponowny angaż Arnolda Schwarzeneggera i odtwórczyni ikonicznej Sary Connor, Lindy Hamilton. Nad różnymi wariantami odświeżenia historii i zapewnienia fanom sequela, jakiego pragnęli od czasów „Dnia sądu", początkowo pracowali specjaliści od literatury science fiction, jak choćby Neal Stephenson, Warren Ellis czy Joe Abercrombie. Świadczyło to o poważnym podejściu twórców do tematu i pozwalało oczekiwać, że tym razem naprawdę może się udać. **Zarówno Cameron, jak i pozostali producenci jeszcze przed premierą byli pewni sukcesu filmu** na tyle, że otwarcie mówili o planach na kolejne podejście do nakręcenia nowej trylogii.

Na ziemię sprowadziły ich dopiero koszmarne wyniki finansowe mającego swoją premierę w październiku 2019 roku „Mrocznego przeznaczenia". Umiarkowanie pozytywne recenzje nie wystarczyły, by zachęcić wściekłych (nie powiem czym, bo spoiler!!! – MB) fanów do zagłosowania portfelami, a **całość określano nawet „marnym fanserwisem".** Ostatecznie z nieco ponad 450 mln dolarów przychodu, których film potrzebował, by zwrócić koszty produkcji i marketingu, uzbierało się zaledwie 261... Tym samym los jeszcze jednej próby odświeżenia kinowego uniwersum został definitywnie przypieczętowany.

Małym światełkiem w tunelu dla gasnącej marki okazała się mająca swoją premierę krótko po debiucie szóstego filmu gra akcji naszego rodzimego Teyona, zatytułowana Terminator: Resistance. Choć do pełni szczęścia i ostatniego szlifu zabrakło Polakom budżetu, oderwanie historii od ewidentnie łapiących zadyszkę filmów wyszło jej jedynie na zdrowie. Pozytywnie odebrany przez graczy został zarówno nawiązujący do pierwszych dwóch części gęsty klimat produkcji, jak i stosunkowo rozbudowana rozgrywka w półotwartym świecie i z wyborami, które prowadziły do różnych zakończeń. Tym bardziej szkoda, że jej premiera przypadła na moment, w którym zasłużona przed laty seria osiągnęła apogeum obojętności jej niegdyś zagorzałych zwolenników.

He'll come back?

„Terminator" niewątpliwie miał swoje wielkie momenty, ale choć serce się kraje, trudno nie zauważyć, że **dziś to wręcz modelowy przykład tego, jak w świecie showbiznesu zarzyna się kurę znoszącą złote jajka.** Doskonały pomysł, aż tętniący przyciężkawym klimatem i wiszącą w tle przestrogą dla ludzkości, z biegiem czasu stał się karykaturą samego siebie, a złowrogi Skynet – generatorem memów, a nie spoglądającą na nas z wcale nie tak dalekiej przyszłości grozą. Czy możemy więc mieć nadzieję, że seria powróci jeszcze w glorii należnej jej chwały? No cóż, jak mało który bohater Terminator udowodnił, że potrafi poradzić sobie z silniejszymi przeciwnikami. Być może twórcy w wykreowanej przez nich samych postaci znajdą sposób na swoją niemoc. ■

Postapokaliptyczne pustkowia to koszt wojny ze Skynetem.

To najlepsza kreacja w aktorskiej karierze Arnolda.

eprasa.pl 29b6fa3746

Materiały publicystyczne dwa razy w tygodniu na tematy bieżące, uniwersalne i **RETRO**. A poza tym mamy jeszcze podcast traktujący o nowościach w branży gier.

CD-ACTION

youtube.com/CDAction

ROBOCOP

Człowiek z żelaza

Łukasz Morawski

Podobno za sukcesem wielkiego mężczyzny stoi wyjątkowa kobieta. Nie wiem, czy Paul Verhoeven to „wielki" człowiek ani czy o jego żonie można napisać, że bywa „wyjątkowa", ale jedno jest pewne – gdyby nie ona, prawdopodobnie nie poznalibyśmy nigdy RoboCopa. A przynajmniej nie w takiej formie, jak w pierwowzorze z 1987 roku.

Holenderski reżyser nie był przekonany do pracy nad przedstawiającym świat w specyficznie satyrycznym ujęciu filmem o człowieku-robocie. Początkowo nie czuł tego klimatu i nie widział w nim nic interesującego, aż w końcu zainterweniowała jego żona, która wyjaśniła mu sedno opowieści. Wszakże pod płaszczykiem przerysowanej krytyki korporacjonizmu, ówczesnego rządu Reagana i nastrojów społecznych, kryła się przecież smutna historia o człowieku zatracającym swoją tożsamość.

To właśnie aspekt psychologiczny i dramatyczna sytuacja głównego bohatera przekonały Verhoevena do zrealizowania „RoboCopa". I dobrze, bo dzięki temu **otrzymaliśmy prawdziwy klasyk science fiction, do dzisiaj działający na wyobraźnię widzów.** Kontynuacje niestety nie były już tak dobre, lecz w dalszym ciągu nie można odmówić im klimatu – nawet jeśli ich twórcy podeszli do tematu w zupełnie inny sposób. Marka doczekała się też wielu gier wideo, serialu aktorskiego oraz kreskówki, jednakże tym razem opowiem wyłącznie o kinowej trylogii.

Design RoboCopa nie zestarzał się przez lata.

© 1987 Orion Pictures Corporation

Dyrektywa 1: Służyć zaufaniu publicznemu

Burzliwe dzieje Detroit to niewątpliwie fascynujący temat. Dawniej metropolia słynęła z przemysłu motoryzacyjnego, lecz sielanka dobiegła końca w latach 70., gdy branżą zatrząsł kryzys benzynowy. W dużym uproszczeniu – klasa średnia opuściła swoje domy i powędrowała do innych miejsc w Stanach Zjednoczonych, a na ulicach rozpanoszyły się gangi, wywalając wskaźniki przestępczości poza skalę. Z roku na rok sytuacja ulegała pogorszeniu, aż w końcu miasto w 2013 ogłosiło upadłość. Edward Neumeier i Michael Miner podczas prac nad scenariuszem nie znali losów czekających Detroit, więc musieli opracować własną wizję przyszłości. Ta z roku na rok jednak jest jakby coraz bliższa rzeczywistości. Czy ich wersja historii okaże się prorocza? Zobaczymy w 2043--2044, w tym czasie osadzono bowiem akcję pierwszego „RoboCopa".

W filmie miasto popada w ruinę, a biedni mieszkańcy nie są obiektem zainteresowania polityków. Wielka i wpływowa korporacja Omni Consumer Products chce zburzyć dawne Detroit, a w jego miejscu posta-

© 1987 Orion Pictures Corporation

Coś pan taki skwaszony dzisiaj, zły dzień czy co?

eprasa.pl 29b6fa3746

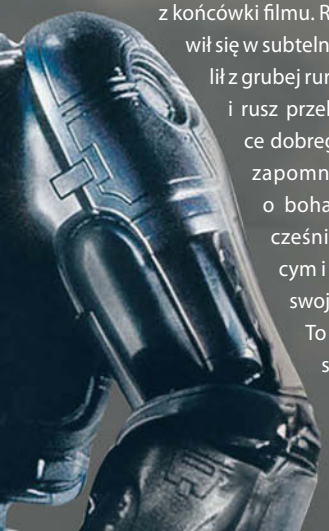
Filmy o RoboCopie przypominają, dlaczego praktyczne efekty specjalne zawsze będą lepsze od CGI.

© 1990 Orion Pictures Corporation / Nibe Productions

TO JEDEN Z WAŻNIEJSZYCH FILMÓW SCIENCE FICTION W HISTORII.

wić ultranowoczesne Delta City. Jako że firma ma w garści policjantów i lokalne władze, może pozwolić sobie na niemalże wszystko. Zanim jednak OCP przystąpi do dzieła, najpierw chce posprzątać ulice ze wszystkich gangusów i rzezimieszków. W tym celu powstaje program RoboCop, mający na celu przygotowanie supergliniarza o nadludzkich możliwościach. Idealnym kandydatem wydaje się być niejaki Alex Murphy – mundurowy brutalnie zamordowany przez bandziorów. Jego ciało zostało zmasakrowane, ale mózg pozostał w nienaruszonym stanie. To wystarczyło do stworzenia cyborga, nad którym można mieć pełną kontrolę. Tylko czy na pewno pełną?

Verhoeven nie tylko zrobił pożytek z fantastycznego, wielowymiarowego scenariusza, ale także dołożył od siebie **bardzo namacalną brutalność, będącą znakiem charakterystycznym „jedynki".** Scena śmierci Aleksa do dzisiaj może szokować, tak samo jak rozpuszczający się od kwasu człowiek z końcówki filmu. Reżyser nie bawił się w subtelności, tylko walił z grubej rury, próbując co i rusz przekraczać granice dobrego smaku. Nie zapomniał przy tym o bohaterze, jednocześnie przerażającym i fascynującym swoją fizycznością. To wszystko zasługa Petera Wellera, który bardzo długo ćwiczył, by odpowiednio przedstawić mechaniczne ruchy RoboCopa. Toporna, metalowa obudowa w zestawieniu z surową, nieruchomą twarzą cyborga dały piorunujący efekt, a oszczędna gra aktorska i jednostajny ton wypowiedzi zmuszały do rozmyślań, czy nadal obcujemy z człowiekiem, czy mamy już do czynienia wyłącznie z rozumną maszyną.



© 1987 Orion Pictures Corporation

Dyrektywa 2: Chronić niewinnych

Dzieło Holendra nie było jednak wyłącznie ponure, bowiem raczeni byliśmy zabawnymi wstawkami reklam telewizyjnych bądź charakterystycznymi dla tamtych czasów one-linerami. Na jeszcze większy luz zdecydowano się w kontynuacji z 1990 roku. Miejsce Verhoevena zajął Irvin Kershner, mający na koncie „Gwiezdne Wojny: Imperium kontratakuje" czy „Nigdy nie mów nigdy". Amerykanin po części naśladował styl poprzednika, próbując dodać od siebie coś nowego. **„RoboCop 2" zachwycał scenografią, fantastycznymi praktycznymi efektami specjalnymi i animatroniką, lecz mógł rozczarowywać na płaszczyźnie fabularnej.**

I o ile położenie większego nacisku na wątki rodzinne wypadło przekonująco, o tyle humor momentami był mocno, hmm, przestrzelony. Satyryczne postrzeganie rzeczywistości z „jedynki" zostało zastąpione mało zabawną komedią sytuacyjną, wynikającą z tego, że protagonista na pewnym etapie historii został przeprogramowany na bycie pacyfistą, by nie rzec pierdołą. Ponadto przypominam, że bohater usunął te nowe dyrektywy poprzez porażenie się prądem, co było strasznie leniwe ze strony scenarzystów. A trzeba pamiętać, że nad fabułą czuwał sam Frank Miller, legendarny twórca komiksów o Batmanie i nie tylko. Widzowie narzekali, bo raczej nie potrzebowali ciamajdowatego RoboCopa, tylko woleli pogłębioną analizę jego osobowości. Co zresztą w filmie występowało, ale nie wybrzmiewało odpowiednio przez zbyt duże natężenie rozmaitych głupot. Kontynuacja była też bardziej przerysowana ze względu na antagonistę – tym razem Murphy nie walczył z robotem ED-209 i gangsterami, tylko psychopatą, którego świadomość została przetransferowana do mechanicznego, solidnie uzbrojonego ciała następcy RoboCopa. Ale to i tak nic w porównaniu do trzeciej części, w której **naprzeciw głównego bohatera stanęły ninja-cyborgi**, ciachające superglinię na kawałeczki przy użyciu samurajskich mieczy.

Dyrektywa 3: Przestrzegać prawa

„RoboCop 3" z 1993 roku niestety sprawiał już wrażenie stworzonego z myślą o kasetach VHS i kategorii wiekowej 12+. Nie tylko po raz kolejny zmieniono reżysera (ta funkcja przypadła mało doświadczonemu Fredowi Dekkerowi), ale na dodatek nie powrócił Petter Weller – w jego miejsce wskoczył Robert John Burke. Na posterunku została natomiast urocza Nancy Allen, której postać nie dotrwała do napisów końcowych. Twórcy próbowali maksymalnie „dofajnić" swoje dzieło, zamieniając rękę protagonisty na wielofunkcyjne działko lub doczepiając mu do pleców jetpack. Film okazał się zarówno porażką artystyczną, jak i finansową, zarabiając ledwie dziesięć milionów przy ponad dwukrotnie większym budżecie. Trzecia odsłona niestety była gwoździem do trumny dla tej marki. Co prawda postanowiono reanimować ją w 2014 roku, lecz z dość mizernym skutkiem. Kinowy Alex Murphy prawdopodobnie przeszedł już na zasłużoną emeryturę i raczej nieprędko zobaczymy go na srebrnym ekranie. Na szczęście mamy jeszcze gry wideo – jeśli lubicie tę serię, to koniecznie zagrajcie w RoboCop: Rogue City polskiego studia Teyon.

Trójka" nie była wprawdzie kinem familijnym, ale stała się infantylna w porównaniu z pierwszą częścią.

© 1993 Orion Pictures Corporation

Od Smugglera: Przyznam, że „dwójkę" oceniam nieco lepiej niż Łukasz. Podobała mi się, choć brakowało mi w niej czarnego humoru, no i cudownego motywu przewodniego Basila Poleudrisa. Bo czymże jest RoboCop bez tej muzyki?

eprasa.pl 29b6fa3746

Sztuka ekranizacji

„Ghost in the Shell" (1995) VS „Ghost in the Shell" (1989)

Michał Klekowicki

Manga „Ghost in the Shell" i jej filmowa adaptacja z 1995 roku, pod tym samym tytułem, to dzieła na pierwszy rzut oka skrajnie różne. Niezależnie od tego, z którą wersją ma się kontakt najpierw, pierwsze spotkanie z drugim wariantem jest solidnym szokiem.

Specyfika prac autora mangi, Masamunego Shirowa, to temat obszerny, a dużo do myślenia powinien dać fakt, że **nawet w Japonii uchodzi on za ekscentryka.** Jego charakterystyczna, lekka kreska oraz sposób rysowania mimiki wpisują się w kanon skojarzeń dotyczących wyglądu mangi w latach 80. Dużo u niego poczucia humoru, często graniczącego ze slapstickiem, z okazjonalnym zbereźnym żarcikiem w tle. Jego twórczość ma jednak drugie, szalenie kontrastowe oblicze. Mangowe gagi wizualne i przerysowanie Shirow łączy bowiem ze skrajną powagą, poprawnością merytoryczną i rozważaniami na poziomie akademickim.

DWA RÓŻNE PANCERZE, A DUCH WEWNĄTRZ TEN SAM.

Manga

W „Ghost in the Shell" rozbrajające było dla mnie z początku choćby to, że przypisy odautorskie zajmują nawet ¼ strony komiksu. Twórca tłumaczy w nich np. na jakiej publikacji naukowej opiera daną technologię. Gdy poruszane są tematy polityki, socjologii czy ekonomii, czytelnik również nie ma co liczyć na taryfę ulgową. Bez sporej wiedzy ogólnej lektura może być trudna. Dość rzec, że ostatnie rozdziały mangi to chwilami filozoficzny dialog, w którym nauki ścisłe mieszają się z metafizyką i teologią. Autor ewidentnie nie czuje strachu przed byciem ciężkim w odbiorze i jest to jeden z powodów, dlaczego jego twórczość znajduje tak duże uznanie. Jak jednak nakręcić adaptację takiego materiału to osobny temat.

Lekki humor w mandze jest wszechobecny.

Skrajna zmiana stylistyki niekoniecznie zmienia sedno.

Zdjęcie: Ghost in the Shell 1989 - 1991 © Kodansha

Zadanie to przypadło Mamoru Oshiiemu, już wtedy cenionemu reżyserowi, który świetnie rozumiał, że oddanie stylu mangi Masamunego Shirowa za pomocą skromnej długości kinowego filmu jest niewykonalne. Skupił się zatem na rdzeniu treści, czyli filozoficznej fantastyce naukowej.

Film

Wizualna stylistyka została całkowicie przerobiona. Przerysowanie zastąpiono skrajnym, jak na japońską animację, realizmem. Większość humoru zniknęła. Przy tej rezygnacji z kontrastów (i ogólnej zmianie tonu) nie dziwi usunięcie Fuchikom – inteligentnych maszyn bojowych obdarzonych osobowościami krnąbrnych kociąt, które w oryginale były wszechobecne. **Film adaptuje jedynie wycinek mangi.** Koncentruje się na hakerze zwanym „władcą marionetek" oraz jego starciu z głównymi bohaterami. Niebezpośrednio natomiast przeprowadza jedną z najbardziej perfekcyjnych konwersji w historii kinematografii.

Ghost in the Shell 1995 © Bandai Visual Company / Kodansha / Production I.G.

Wiele technicznych szczegółów i rozważań bohaterów komiksu trafiła na kliszę w formie długich malowniczych ujęć świata przedstawionego. Tam, gdzie Shirow widzi cud inżynierii, Oshii widzi magiczne w swojej naturze piękno. I tak komiksowy schemat mikromaszyn budujących receptory w sztucznej skórze oglądamy w kinie jako migoczący proszek, tańczący wokół powstającego cyberciała. Dialog filozoficzny z ostatnich rozdziałów ujęto w filmie, ale jedynie częściowo w formie werbalnej rozmowy – większość zmieniono we współbrzmiące z nim graficzne metafory.

Zupełnie różne, a podobne

Uważny kontakt z oboma wariantami „Ghost in the Shell" sprawia zatem, że wrażenie skrajnej różnicy okazuje się powierzchowne. Tak naprawdę ich duch jest bardzo podobny, a zaadaptowany fragment fabuły niemal niezmieniony. Różni są po prostu opowiadający go ludzie oraz medium, które obrali. Shirow to genialny dziwak z rubasznym poczuciem humoru, a Oshii to pogrążony w zadumie poeta – obaj widzieli to samo wydarzenie i tak samo je zrozumieli, ale relacjonują je w inny sposób. Ostatecznie ta odmienna perspektywa zrodziła dzieło przystępne dla globalnego widza, wynosząc historię wymyśloną przez Masamunego Shirowa ponad niszę fanów mangi i anime.

eprasa.pl 29b6fa3746

Arkadiusz „Cascad" Ogończyk

Lata mijają, złożyłem już tysiąc żurawi origami, a „Ghost in the Shell" wciąż nie doczekało się egranizacji na poziomie...

Sztuka egranizacji

Niektóre licencje nie mają szczęścia do gier, choć gołym okiem widać, jak dobrze pasowałyby do tego medium. Jednym z mocniejszych argumentów na poparcie tej tezy jest wykreowany przez Masamunego Shirowa cyberpunkowy świat „Ghost in the Shell". W tym uniwersum ludzie posiadają wszczepy w mózgu, mechaniczne protezy i ciała, a główne zagrożenie stanowi nie to, co można zobaczyć, ale wirusy i hakerzy zaszyci w cyberprzestrzeni. **To absolutny kanon cyberpunku,** pokazujący problemy cyfrowej przyszłości oczami członków Sekcji 9 Bezpieczeństwa Publicznego. W tej elitarnej jednostce prym wiedzie Major Motoko Kusanagi, fioletowowłosa ikona mangi i anime. „GitS" to jednak o wiele więcej niż wygibasy atrakcyjnych komandosów.

„Ghost in the Shell" podbiło serca fanów w 1989 roku, a w 1995 ekranizacja kinowa zszokowała wszystkich swoją jakością i dojrzałością. Dzięki wyjątkowemu ujęciu transhumanizmu, w którym zadano pytanie o to, czy dusza może się narodzić w czysto cyfrowym otoczeniu, bez końca można interpretować dzieła Masamune Shirowa, Mamoru Oshiego (reżyser filmów) i innych twórców związanych z „GitS". Na takie zapadające w pamięć produkcje liczyli także gracze. A oto co dostali...

Fuchikoma to najlepszy czołg!

Pancerz rdzą pokryty

Pierwsza licencjonowana produkcja została wydana w 1997 roku na PlayStation i nosiła jakże oryginalny tytuł Ghost in the Shell. Była to historia poboczna, w której jako bezimienny bohater sterowaliśmy Fuchikomą, czyli kroczącym czołgiem bojowym. Co prawda po drodze spotykaliśmy znane i lubiane postacie, a **jako szybka strzelanka gra się sprawdzała, jednak wszyscy fani oczekiwali czegoś o wiele ciekawszego** i przede wszystkim bliższego filozofii znanej z kart mangi.

Pierwszy raz jako Motoko zagraliśmy w Ghost in the Shell: Stand Alone Complex na PS2 w 2004 (do dyspozycji był także jej partner, Batou). Gra dopowiadała wątki serialu o tym samym tytule – akcję umieszczono pomiędzy jego dwoma sezonami. I wypada docenić, że **był to naprawdę niezły miks akcji i strzelania,** tyle że wylądował na rynku w czasie, kiedy biblioteka PlayStation 2 obfitowała w jeszcze większe hity. Mimo lat na karku dla fanów marki to wciąż ciekawy kąsek i **jedyna gra na tej licencji, do której warto wrócić** i przeboleć kilka archaizmów.

W 2005 na rynek trafiła identycznie nazwana produkcja na PSP. Tym razem jednak mieliśmy do czynienia ze strzelaniną pierwszoosobową! Był to ciekawy pomysł na podkręcenie akcji, mieliśmy cztery znane z serialu postaci do wyboru, ale poza tym... cóż, nie była to specjalnie udana gra. Zarówno moc PSP, jak i brak drugiego analoga nie pomagały jej w podbiciu świata.

Celowanie na PSP nie było najlepsze, ale klimat zachowano!

PS2 to był czas zaskakujących gier...

„GITS" NIGDY NIE DOCZEKAŁ SIĘ DOBREJ GRADAPTACJI.

Najbardziej przykre zostawiłem na koniec – darmowa sieciowa strzelanka koreańskiego studia Neople wyszła w 2016 roku na PC. **Ghost in the Shell: First Assault długo nie pożyło** i już w 2017 wyciągnięto jej wtyczkę. I nie ma za czym tęsknić.

...I na tym koniec

Mimo mocnej obecności Motoko i reszty ekipy w świadomości współczesnego odbiorcy (vide ekranizacja aktorska i niedawne serie anime, dostępne choćby na Netfliksie) **nic nie wskazuje, by powstała na bazie tego uniwersum gra mogąca podbić świat.** Ogrom tej straty można porównać tylko do ogromu nieskończonej sieci, w której co dzień się zanurzamy.

eprasa.pl 29b6fa3746

Albert Pyun: Zapomniany mistrz VHS-owej tandety

„Cyborg"

reż. Albert Pyun, 1989

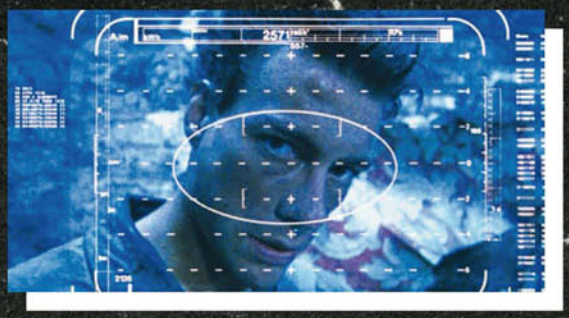
Miała być kontynuacja „Władców wszechświata" i aktorska adaptacja „Spider-Mana". Zamiast tego dostaliśmy Jeana-Claude'a Van Damme'a w postapokaliptycznej opowieści o cyborgach.

Pod koniec lat 80. wytwórnia Cannon Films, świeżo po sukcesie „Cobry" z Sylvestrem Stallone'em, nawiązała współpracę z Albertem Pyunem. Reżyser miał za jednym zamachem zrealizować dla niej kontynuację przygód He-Mana oraz film o Człowieku Pająku. Problemy finansowe zmusiły jednak studio do porzucenia tych planów, a Pyun naprędce wykorzystał gotowe już scenografie i kostiumy do nakręcenia własnej historii, napisanej w zaledwie jeden weekend. Co ciekawe, autorstwo scenariusza przypisał... swojej kotce, Kitty Chalmers.

Akcja „Cyborga" rozgrywa się w postapokaliptycznej Ameryce toczonej przez śmiertelną zarazę. Jedyną nadzieję na stworzenie lekarstwa dają informacje, które przechowuje w swojej pamięci Pearl Prophet, tytułowa kobieta-cyborg. Gibson Rickenbacker, w którego wciela się Jean-Claude Van Damme, musi odeskortować ją do grupy lekarzy i naukowców, chroniąc przy tym przed piratami dowodzonymi przez złowieszczego Fendera Tremola.

Najsłynniejszy film Pyuna to klasyka epoki kaset wideo, ale jeśli nie łączy nas z nim sentyment do tamtych lat, raczej nie ma sensu do niego wracać. „Cyborg" powstał za mniej niż pół miliona dolarów i to wyraźnie widać: wędrówka Pearl i Gibsona przez większość czasu przypomina amatorskie nagrania z urbeksu. Nawet sam Van Damme nie lubi tego filmu. Produkcji nie ratują kiczowato zmontowane sceny walk. Wyróżnia się tylko finałowe starcie Gibsona z Fenderem (gitarzyści lubią te imiona!), oparte na coraz głośniejszych rykach obu postaci. ***[rajmund]***

© 1989 Cannon Films, Inc.



© 1989 Cannon Films, Inc.

„Nemezis"

reż. Albert Pyun, 1992

Kolejne podejście hawajskiego reżysera do tematyki cyborgów wypadło pod każdym względem lepiej niż film z Van Damme'em. Czuć, że był to wymarzony projekt Pyuna, który latami czekał na realizację.

Alex Rain (w tej roli Olivier Gruner) to policjant z Los Angeles, a zarazem cyborg. Zostaje on wciągnięty w intrygę mającą na celu przejęcie władzy nad światem przez maszyny. Aby ocalić ludzkość, musi odnaleźć dawną partnerkę, będącą w posiadaniu cennych danych. W „Nemezis" **od razu można wyczuć cyberpunkowo-noirowy klimat i inspiracje takimi klasykami jak „Łowca androidów" czy „RoboCop".** Osadzenie akcji prawie całego filmu w Indonezji (udawanej przez Hawaje) nadało mu specyficznej atmosfery, a szeroki wachlarz zapadających w pamięć postaci (na czele z obdarzonym niemieckim akcentem Maritzem granym przez Briona Jamesa) i komiczne sceny akcji gwarantują dobrą zabawę podczas seansu.

Może i Albert Pyun nie stworzył nigdy prawdziwego arcydzieła, ale w kategorii niskobudżetowych akcyjniaków wyrobił sobie renomę u koneserów kina z kaset VHS, a „Nemezis" do dziś nieźle się ogląda. Możemy tylko żałować, że Pyun nie zdążył przed śmiercią dokończyć połączenia „Cyborga" i „Nemezis". (Zmarł 26 listopada 2022 roku w wieku 69 lat). ***[rajmund]***

© 1992 Scanbox Entertainment

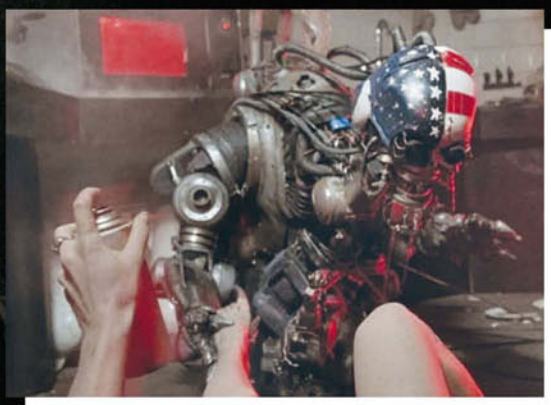
„Hardware""

reż. Richard Stanley, 1990

Początek lat 90. popkulturowo stał pod znakiem wzmożonego zainteresowania cyberpunkiem. Mianem jednego z takich produktów swoich czasów niewątpliwie określić można reżyserski debiut Richarda Stanleya. W „Hardware" Brytyjczyk wziął na tapet niezwykle chętnie wykorzystywane wówczas w kinie motywy fascynacji technologią oraz wynikającymi z niej zagrożeniami i podrasował je postapokaliptycznym brudem i narkotykowymi tripami, tworząc rzecz tyleż nietuzinkową, co niekoniecznie łatwo przyswajalną.

Fabuła filmu rozgrywa się pośród będących miejscem bezlitosnej walki o przetrwanie skażonych nieużytków, gdzie jeden z mieszkańców znajduje uszkodzonego robota bojowego. Próba jego odrestaurowania niesie za sobą fatalne konsekwencje – to bowiem zdolny do regeneracji, eksperymentalny model M.A.R.K. 13, zaprogramowany tak, by bezlitośnie neutralizować zagrożenie. Już wkrótce maszyna rozpoczyna swoją misję, a będący w śmiertelnym niebezpieczeństwie bohaterowie muszą znaleźć jej słabość, jeśli chcą ujść z życiem.

W momencie premiery „Hardware" określano jako pełną kakofonii kalkę pomysłów rodem z „Obcego" i „Terminatora". Jednak to



© 1990 Palace/British Screen/British Sky Broadcasting

© 1990 Palace/British Screen/British Sky Broadcasting

idealny przykład kultowego klasyka docenionego dopiero po latach. Ciężki, industrialny klimat beznadziei i zepsucia, bezkompromisowa brutalność czy gościnne role gwiazd muzyki (Carl McCoy! Iggy Pop! Lemmy Kilmister!) nadrabiają niedostatki budżetu. Innymi słowy, nadal warto. ***[M. Bachorski]***

„The Transformers: the Movie"

reż. Nelson Shin, 1986

Współcześnie filmy o Transformerach kojarzone są przede wszystkim z wybuchowymi kawalkadami zderzających się złomowisk, ale początki tej marki były dużo spokojniejsze. Nie znaczy to, że mniej traumatyzujące. Pierwszy kinowy film z tymi robotami opowiada – co za zaskoczenie! – o walce Autobotów z Decepticonami, będącej bezpośrednią kontynuacją wątków z emitowanego wówczas serialu telewizyjnego (mówiąc ściślej, stanowi łącznik między drugim i trzecim sezonem). **Sam serial – i film – był natomiast umiarkowanie zawoalowaną, ale diabelnie skuteczną reklamą zabawek.** A ponieważ latem 1986 zmieniano asortyment, część tych zabawek, a więc i postaci, należało usunąć. Pierwszy segment tej produkcji sprowadza się więc do odstrzału obsady serialu, na czele z uwielbianym pod każdą szerokością geograficzną Optimusem Prime'em. I choćby dlatego warto ten film obejrzeć – jako produkcję, która wygenerowała wśród dzieciaków traumę przyćmioną dopiero osiem lat później przez śmierć Mufasy. **Oburzenie widowni było tak wielkie, że film okazał się klapą finansową,** a do wersji VHS i późniejszych dograno na koniec zapewnienie, że Optimus wkrótce powróci do świata żywych.

A co poza tym? Cuda i dziwy. Przygodowy rollercoaster w totalnie niedorzecznych lokacjach, niewiarygodna obsada głosowa, m.in. Eric Idle z Monty Pythona, Leonard Nimoy (czyli Spock) jako główny złoczyńca oraz sam **Orson Welles w roli planety, która zjada inne planety.** Do tego ścieżka dźwiękowa, która tysiące dzieciaków nawróciła na heavy metal. To naprawdę trzeba zobaczyć. ***[misiek]***

© 1986 De Laurentiis Entertainment Group

© 1986 De Laurentiis Entertainment Group

Ściśle Tajny Wywiad

Mac Abra

A któż to dał się nam namówić na wywiad? Toż to znany i lubiany Marcin „Borek" Borkowski, jedna z branżowych Legend (takich przez naprawdę duże L!).

Mac Abra: Zdaję sobie sprawę, Marcinie, że jesteś już mocno znużony odpowiadaniem od lat na te same pytania – bo to na pewno nie pierwszy wywiad, jakiego udzielasz. Więc postaram się troszkę cię w tej „jeździe obowiązkowej" wyręczyć. Zatem oto Marcin „Borek" Borkowski, rocznik 1962(*). Z wykształcenia chemik (tzn. studiował ten kierunek), z zawodu dziennikarz – autor w Bajtku, redaktor naczelny Top Secret w latach 1992-1996. Współpracował też z redakcjami Gamblera i Pixela oraz z portalami sprzętowymi. Marcin tworzy też gry oraz napisał książkę niemającą z grami/komputerami nic wspólnego. Mąż i ojciec. Czy coś istotnego pominąłem?

Borek: Z grubych rzeczy to jeszcze programy dla chemików pod marką ChemBuddy (www.chembuddy.com)(**) i do wspomagania terapii dysleksji. Z czegoś trzeba żyć, sam wiesz, że z okazjonalnego pisania się nie da.

Z zawodowego też obecnie raczej średnio. :) Ale ad rem. Twoja droga do branży gamingowej była dość nietypowa, bo zacząłeś jako programista amator, na uczelnianym komputerze, jakoś w okolicach 1981/1982.

Marcin tworzył programy zarówno na czymś tak dużym...

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Jakubtr / PD

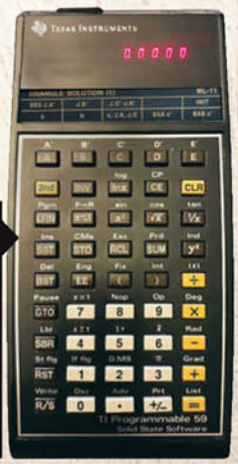
W roku akademickim 1982/1983 miałem na studiach ETO, czyli Elektroniczną Technikę Obliczeniową. Uczyli nas metod numerycznych i programowania. Ale swój pierwszy program napisałem wcześniej, w czasie stanu wojennego, pewnie jakoś w styczniu 1981, korzystając z rodzinnych koneksji i dostępu do stojącego w Krajowej Dyspozycji Mocy komputera CDC 3170... (To rodzina komputerów typu mainframe firmy Control Data Corporation. Seria 3100 pochodzi z lat 1964-1965 – Mac Abra). ...A przynajmniej tak mi się udało ustalić. Nie żyje już nikt, kto pamiętałby szczegóły, bo cały mój dostęp sprowadził się do wysłania wypełnionego arkusza z programem w FORTRANIE i odebrania po kilku dniach wydruku.

Potem był ZX-81 z jednym kilobajtem RAM-u. I nawet napisałeś na tę „maszynkę" grę.

Duża nostalgia... Ale dzisiaj myślę, że to nie był dobry komputer do rozpoczynania przygody z nauką programowania. Bardzo ograniczony BASIC i konieczność strasznego kombinowania, żeby zmieścić się w tym jednym kilobajcie dzielonym między program, zmienne systemowe i pamięć ekranu (zresztą dynamiczną – można było napisać nieco dłuższy program, za to nic nie wyświetlać). To niestety sprzyjało sztuczkom i kombinowaniu, więc nie pomagało w wyrabianiu dobrych odruchów i przyzwyczajeń. A gry (było ich kilka) sprowadzały się do różnych wariantów biegania gwiazdką za kropką.

Programowałeś też na... kalkulatorze inżynieryjnym.

To było jeszcze przed ZX 81. TI-59 był pod pewnymi względami lepszą maszyną niż ZX, nawet jeśli wyłącznie z jednowierszowym wyświetlaczem pokazującym tylko cyferki. Pamięci też nie było wiele i dzieliły ją tablica liczb (maksymalnie sto sztuk) i miejsce na kod programu. Podział można było konfigurować, o ile pamiętam wartość przechowywanych liczb musiała być wielokrotnością 10, a każda z nich odpowiadała kilku krokom programu (ośmiu?). Do tego dochodziła pamięć taśmowa przypominająca wycięty kawałek plastiku ze ścieżką magnetyczną ze starej karty kredytowej, zewnętrzna drukarka na papier termiczny i wymienne moduły z gotowymi bibliotekami. I to było, jeśli chodzi o programowanie w tamtych czasach, na swój sposób poważniejsze narzędzie. Język na nim był dość mocno asemblerowy w swojej konstrukcji, wymuszał myślenie „bliżej procesora" i wymagał dość konsekwentnego myślenia o danych i ich typach. A w każdym razie tak to dzisiaj z perspektywy czasu oceniam. Na TI-59 nauczyłem się znacznie więcej niż na ZX 81.



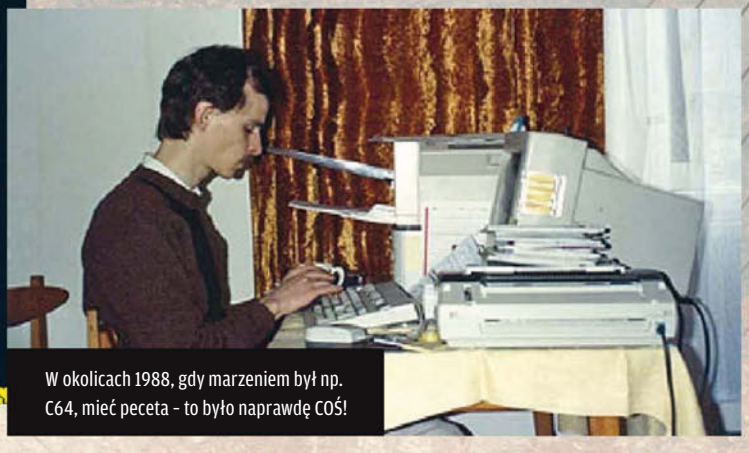
...jak też na takim malutkim sprzęcie. To się nazywa wszechstronność!

Wikimedia Commons / Pittigrilli / CC BY-SA 4.0

(*) Są w tej branży starsi ode mnie. Alleluja!
(**) Ja sam z siebie dopisałem ten adres strony, a nie Marcin – żeby nie było zarzutów, że on się tu przy okazji reklamuje.

eprasa.pl 29b6fa3746

Jetpac - pierwsza gra, z jaką Marcin miał do czynienia. A czy wy pamiętacie swą pierwszą grę?



W okolicach 1988, gdy marzeniem był np. C64, mieć peceta - to było naprawdę COŚ!

W 1985 dorobiłeś się Spectruma (inwestując w niego m.in. pieniądze otrzymane od gości weselnych) i zamiast jak każdy normalny facet grać w Manic Minera czy innego Jet Set Willy głównie na nim programowałeś. Ale domniemywam, że jednak zdarzało ci się też na nim pograć. Czy masz może jakiś najchętniej przez ciebie ogrywany wtedy tytuł? Jaka w ogóle była pierwsza gra komputerowa, z którą miałeś styczność?

Pierwszy był Jetpac. Ale z moimi dwoma lewymi rękami szło to kiepsko. O ile pamiętam, najwięcej czasu poświęciłem na Tir-Na-Nog, rozrysowałem całą mapę i chyba nawet skończyłem, chociaż nie pamiętam, czy jakiegoś kluczowego elementu nie znalazłem w podpowiedziach drukowanych w brytyjskiej prasie, która do mnie okazjonalnie przeciekała przez znajomych.

Tak więc sobie programowałeś i programowałeś, wymyśliłeś cwany algorytm kompresji tekstu... i nagle niespodziewanie powstała z tego przygodowa gra tekstowa Puszka Pandory, zainspirowana powieścią „Głowa Kasandry" Marka Baranieckiego. To była, zdaje się, pierwsza polska gra, którą można było nabyć z legalnego źródła. (I mój pierwszy kupiony oryginał). Za bodaj ówczesne 2000 zł – równowartość giełdowej kasety z 10 spiraconymi tytułami – dostawało się Stilon C-60 z dość amatorsko narysowaną okładką. Instrukcji chyba nie było w pakiecie... Ale to nie ty ją dystrybuowałeś, z tego co wiem, a tylko sprzedałeś prawa do jej rozpowszechniania i to za dość śmieszne w sumie pieniądze. Milionerem więc po jej wydaniu nie zostałeś...

Ano nie. Umowa opiewała na 40 000 zł. Jako laborant, najniższa forma życia w Instytucie Chemii Przemysłowej, dostawałem wtedy na rękę około 15 000.

To się nazywa mieć łeb do interesów! Ale za to wyleciałeś z jej powodu ze studiów, bo zawaliłeś terminy egzaminów. I w efekcie trafiłeś w kamasze.

Tak, stąd ten IChP na chwilę zawitał w moim życiorysie – skreślili mnie z listy studentów WCh UW we wrześniu albo październiku, przepracowałem w IChP miesiąc albo półtora, a potem upomniała się o mnie ojczyzna.

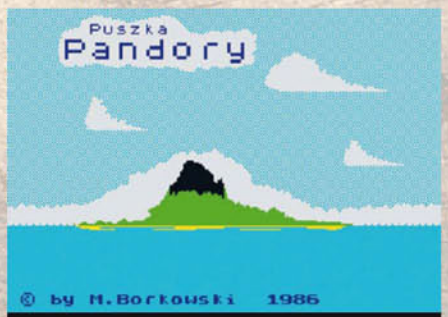
Po wyjściu z woja przesiadłeś się w 1988 na PC AT z Herkulesem i dalej tworzyłeś programy. Mniej więcej wtedy zacząłeś, troszkę w sumie niechcący, współpracę z Bajtkiem. Bo planowałeś raczej związać się z czasopismem Komputer...

Wszystkiemu winna moja pierdołowatość i introwertyzm. Na Mazowieckiej, gdzie była redakcja Komputera, trwał remont, nie umiałem znaleźć wejścia, a wstydziłem się pytać ludzi. Na Wspólnej, gdzie z kolei była redakcja Bajtka, remontu nie było. Więc tam trafiłem bez problemu. Z tekstem, który napisałem w wojsku, na podstawie kodu, który powstał jeszcze przed wojskiem. O wykresach 3D. Artykuł znajdziecie w którymś z wakacyjnych Bajtków z 1988.

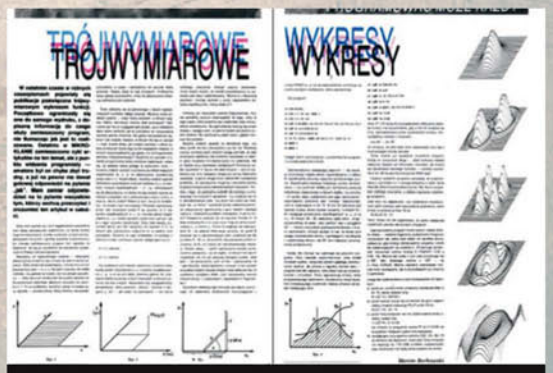
Zatem piszesz teksty i programy do Bajtka... A potem zostałeś dość niespodziewanie redaktorem naczelnym gamingowego TS, gdy Martinez i Pegaz odeszli, by założyć konkurencyjny Secret Service. Nie wiem, jak było u was, ale ja zostałem w podobnie nieoczekiwany sposób naczelnym CDA, głównie dlatego, że byłem wtedy najstarszy w ekipie małolatów i wydawałem się najbardziej poukładany...

Kwestie wieku i poukładania na pewno miały znaczenie, między nastoletnimi ślepymi byłem jednookim królem dobiegającym trzydziestki. Ale generalnie to była taka dynamika chwili, wcale nie byłem oczywistym kandydatem. Gdyby nie luźno rzucona uwaga „Borek by się nadał" (której autor zupełnie nie pamięta, co zapewne sugeruje, że nie przypisywał większej wagi do tego, co mówi), łapanka trwałaby pewnie do dzisiaj.

BYŁEM MŁODY, GŁUPI I NIE MIAŁEM POJĘCIA, NA CO SIĘ PORYWAM.



Ekran tytułowy Puszki Pandory - pierwszej oficjalnie sprzedawanej polskiej gry. Po lewej ta sama gra w efektownej reedycji z 2021.



Gry, granie... a wiecie, jak może wciągnąć robienie wykresów 3D?!

eprasa.pl 29b6fa3746

Ahoj, przygodo! Czyli Borek na skraju boru.

Wstępniaki w TS były dość specyficzne... podobnie zresztą jak reszta TS. :)

Nie miałeś obaw, wątpliwości, czy podołasz, ogarniesz? Bo bycie naczelnym to, wbrew pozorom, ciężki i niewdzięczny kawałek chleba...

Może i należałem do tych starszych, ale i tak byłem młody, głupi i nie miałem pojęcia, na co się porywam. Nie powiem, trochę mnie ta propozycja połechtała jako jakaś forma docenienia, ale mocno się zastanawiałem.

Plotki głoszą, że pierwszy „postmartinezowski" TS to w praktyce twój „album solowy", tzn. zapełniłeś większość łamów swoimi tekstami. Prawda li to?

Nie bardzo. Bardziej zadziałało tu pospolite ruszenie, ktokolwiek kiedykolwiek grał w cokolwiek, to o tym napisał. Jak teraz sprawdziłem to na 36 stron chyba 13 wyszło spod mojej ręki (wliczając okładkę), ale w tym jest dużo rzeczy technicznych, zrobionych na podstawie listów albo wcześniejszych numerów. Raczej proste dupogodziny niż kreatywne myślenie czy recenzje.

TS pod twoją batutą miał specyficzny klimat, który albo się kochało, albo nienawidziło – te wszystkie komiksy z życia redakcji, triumwiraty, „Piwem i mieczem", dyskusje i spory pomiędzy twymi różnymi awatarami (Kopalny, Dżemik itd.). Dzieciakom się bardzo podobało, przyznaję. Jednak nie uważasz, że taka stylistyka pisma odstraszała ciut starszych graczy, takich już pełnoletnich?

Pewnie tak. To jest zresztą bardzo dobre pytanie o to, kto był adresatem ówczesnej prasy komputerowej i growej, jakie były segmenty tego rynku – i uczciwie mówię, że na ile pamiętam, nigdy sobie tego pytania nie zadaliśmy. Oczywiście robiliśmy jakieś ankiety, badania, ale to były trochę samospełniające się przepowiednie. Jak pytasz nastoletnich czytelników, czy są nastolatkami, słyszysz w odpowiedzi gromkie: TAK, TO MY! Równocześnie starszych, poważniejszych graczy na pewno nie było wielu, a i pismo powoli dryfowało w tym kierunku, dorastając razem ze swoimi autorami. Generalnie, z perspektywy czasu i dodatkowych trzech dekad doświadczenia, mam świadomość tego, jak wiele rzeczy spieprzyliśmy i jak bardzo amatorskie były nasze działania. Ale też uczyliśmy się w marszu i robiliśmy rozpoznanie bojem. Nie bardzo umiem ówczesnemu sobie czynić z tego zarzut.

Naczelny, prof. Dżemik i Kopalny oraz ich przygody. Fanów owegokomiksu nigdy nie brakowało!

Czyli po prostu szliście z pismem na żywioł?

Raz na jakiś czas prowadziliśmy poważniejsze dyskusje w gronie rady wodzów starszych, żeby jakoś to uporządkować, ale generalnie brakowało kogoś, kto umiałby zapanować nad żywiołem. Ja jestem za mało konsekwentny i systematyczny, za łatwo daję się wciągać sidequestom i to się odbijało na całości. Przy czym równocześnie do redakcji trafiło kilka osób nie tylko świetnie piszących, ale i dobrze myślących, więc oczywiście to była taka bajaderka ze wszystkiego, co wpadło w ręce, ale z dużą ilością rodzynek.

To prawda. Np. zawsze z przyjemnością czytałem bardzo dobrze prowadzony dział Jest taktycznie. Ale ad rem. Z czego jesteś najbardziej dumny jako redaktor TS?

Chyba z tego, że po tych wszystkich latach i wielu zmianach we wrażliwości społecznej, nie mam poczucia, że muszę się wstydzić rzeczy, które wtedy robiliśmy. Nie mówię, że nigdy nie pieprznęliśmy czegoś głupiego i niesmacznego, na pewno część naszych ówczesnych uwag i głupawych żartów by dzisiaj nie przeszła, ale generalna linia i sposób traktowania ludzi i czytelników są spokojnie do obrony.

A o czym wolałbyś zapomnieć?

Nie pamiętam. A jak pamiętam, to i tak nie powiem. Ale to nie są rzeczy publiczne, o których wiedzieliby czytelnicy.

Wojenki branżowe z lat 90. Powiesz coś na ten temat? Trzy topowe w branży pisma w jednym – fakt, że dużym – mieście. Acz pewnie za małym, by pomieścić ego niektórych ludzi. Iskrzyło czasem?

Zdarzało się, ale przynajmniej w czasach, kiedy byłem w branży, to nie były jakieś ostre starcia. Raczej takie drobne złośliwości między ludźmi, którzy generalnie się lubią i z przyjemnością spotkają, żeby wypić piwo i pogadać. Potem zresztą chyba też wojny były raczej domowe, nie globalne.

No dobra. Mamy już rok 1996. Top Secret upadł. Ekipa się rozbiega. Część znajduje przystań u konkurencji, inni zaczepiają się w firmach dystrybuujących gry. Niektórzy zakładają własne biznesy. O innych ginie wszelki ślad. Co się działo z Marcinem Borkowskim do momentu, gdy znów pojawiłeś się na naszych radarach? Wiem, że przez dwa lata (1997-1999) pisałeś do Gamblera, a potem od 2014 do reaktywowanego Secret Service'u/Pixela... Ale gdzie się podziewałeś przez pozostałych 15?

Już trochę wspomniałem – tworzyłem te programy do terapii dysleksji (chciałem pomóc mojej małżonce, która się tym zajęła, tak jej się porobiło w pracy), lokalizacje i instrukcje do gier (głównie dla Marksoftu, trochę dla Mirage). Potem zaliczyłem niejako powrót do źródeł i robiłem te narzędzia dla chemików. Głównie zbijałem bąki, jak to ja.

eprasa.pl 29b6fa3746

Kolejna gra autorstwa Marcina powinna się ukazać jeszcze w tym roku. Trzymajmy kciuki!

Powiesz coś na temat twej wydanej w 2016 książki „Odwlekane porządki"? To w sumie zbiór dziewięciu powiązanych opowiadań dziejących się na warszawskim Żoliborzu w latach 70. XX wieku. Bohaterów wszystkich z nich łączy pewna dziwna tajemnica sięgająca czasów II wojny... Rzekłbym, że to rodzaj nietypowego thrillera psychologicznego. Nie uważasz, że byłby z tego całkiem niezły mroczny serial, taki polski „Dark"?

Filmowe skojarzenia o tyle ciekawe, że tytułowe opowiadanie pisałem trochę jak scenariusz jakiejś niedużej etiudy. Większość scen konstruowałem jako gotowe ujęcia, tak żeby same się objaśniały i tłumaczyły historię bez konieczności użycia wszechwiedzącego narratora. A czy to materiał na coś dobrego – nie mi oceniać.

W 2021 stworzyłeś nietypową grę-zagadkę Pendrive znaleziony w trawie, za którą nominowano cię do Paszportu Polityki w kategorii Kultura Cyfrowa. Zdradzisz coś więcej na jej temat?

Tak naprawdę to bardziej wyzwanie z pogranicza informatyki śledczej niż gra jako taka. Rzecz wymagająca komputera, ale korzystasz wyłącznie z narzędzi które na nim masz (albo doinstalujesz). Dostajesz pendrive'a znalezionego w miejscu w którym *być może* doszło do jakiegoś przestępstwa. Masz sprawdzić, kto był jego właścicielem i czy jest jakiś związek między osobą, pendrive'em, miejscem znalezienia i wydarzeniami, jakie się tam rozegrały. W pierwotnej wersji pendrive był autentycznym, fizycznym urządzeniem, na Steamie jest przypiętym dyskiem wirtualnym, widzianym przez system jak każdy inny dysk. Zresztą teraz pracuję nad swoistą kontynuacją – Przypadkiem Andrzeja D. Znowu informatyka śledcza, znowu prawdziwe pliki, ale inna forma dostępu i trochę więcej interakcji ze światem. Jest demo na Steamie, można obejrzeć. Zakładam, że w tym roku (2024) skończę.

NIE PRZEJMUJCIE SIĘ PIEPRZENIEM STARYCH ZGREDÓW.

Czy w 2021 można było wyżyć z samodzielnego pisania gier? Czy bedroom coders mogą się odnaleźć w aktualnych realiach?

Uczciwie, mało romantycznie, za to pragmatycznie: zawsze będą mogli, tylko że utrzymujących się z tego będzie garstka, więc trudno traktować to jako zaplanowany sposób na życie. Dużo pewniejsze wydają mi się oklepane zawody, wybór między budowlańcem a dentystą – remonty domów i zębów zawsze będą potrzebne. A gry solo piszcie po godzinach.

Kilka sztampowych pytań na koniec. Masz jakąś grę/gry, do których lubisz wracać?

Trochę by się znalazło. Zdarza mi się wracać do Settlersów – optymalny, jak dla mnie, zestaw konieczności pilnowania spraw i pozwalania im, żeby się działy same. Motyw LeChucka mam od ćwierć wieku jako dzwonek w komórce, to pewnie coś mówi o moim stosunku do Monkey Island. Z późniejszych Limbo, The Witness, Dear Esther, Skyrim, The Last of Us, Wiedźmin 3 – skoro są pierwszymi, które mi przychodzą do głowy, kiedy pytasz, to pewnie zrobiły jakieś większe wrażenie i wdrukowały się w zwoje.

Jeśli już grywasz, to w jakiś konkretny gatunek, czy preferujesz „jazdę dowolną"?

Bardzo eklektycznie, jedyne gry, za którymi nie przepadam, to zręcznościówki, bo mam dwie lewe ręce. Przy czym zręcznościówką staje się w tym kontekście Witchfire.

Zapytam jak boomer boomera. Czy Twoim zdaniem kiedyś było gamingowo lepiej? Jak oceniasz z perspektywy 40 lat grania to wszystko, co obecnie dzieje się w branży? Mam na myśli i ewolucję gier, i to, co dzieje się z dziennikarstwem growym. Tak w Polsce, jak i na świecie.

Nie wiem, czy było lepiej, na pewno inaczej. Co do gier – szczerze mówiąc bardzo mi brakuje eksplozji pionierskiej kreatywności z lat 90., kiedy kształtowały się nowe gatunki i co chwila wychodziły tytuły wywracające do góry nogami sposób myślenia o rozgrywce. Dzisiaj terytorium jest już dość dobrze opisane i nie trzeba robić wypraw kartograficznych, więc poruszamy się głównie po znanych ścieżkach. Ale ciągle można zbudować coś fajnego w znanym miejscu, więc to nie tak, że zrobiło się słabo i nie ma w co grać, kreatywność przejawia się w czymś innym. A zmiany w dziennikarstwie dotyczą nie tylko gier i to jest w ogóle kawałek znacznie większej całości. Nie będę specjalnie odkrywczy, jak powiem, że dziennikarstwo jako takie powoli zanika, wyparte przez zmiany obiegu informacji i opinii, jakie przyniosły media społecznościowe. Prawda oczywiście nigdy nie była jedna, ale chyba nigdy nie była tak rozmyta i podatna na manipulację, jak dzisiaj. Nie jestem przekonany, czy jest to społecznie sensowne i dobrze wróży na przyszłość. Pocieszam się, że z racji wieku to już raczej nie będzie mój problem.

Czy jest coś, o co nie zapytałem, a chciałbyś to powiedzieć czytelnikom Retro?

Nie przejmujcie się pieprzeniem starych zgredów.

Khem. Zatem kończymy. Dzięki za poświęcony czas! ■

Pendrive znaleziony w trawie.

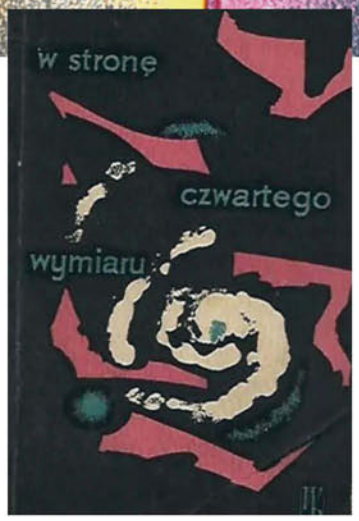
Kto jeszcze nie czytał, tej książki, powinien to nadrobić!

eprasa.pl 29b6fa3746

CO WARTO PRZECZYTAĆ?

Smuggler

Nie ukrywam, że choć lubię współczesne science fiction, to najbardziej kocham teksty ze „złotych lat SF" (czyli mniej więcej z okresu 1940-1965). I do ich lektury chcę was dziś gorąco zachęcić. Dlaczego je polecam?



To chyba pierwsza antologia zachodnich opowiadań SF wydana w PRL.

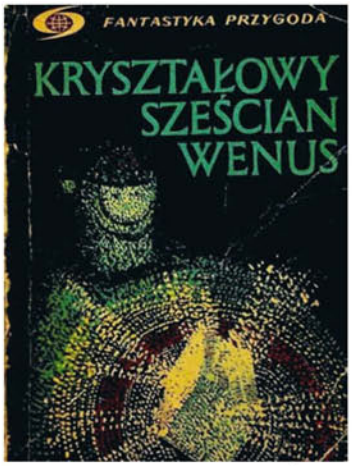
Cóż, były to bowiem czasy, gdy **autorzy po prostu opowiadali ciekawe historie**, a nie starali się udowodnić i nam, i sobie, i krytykom, że tak naprawdę to tworzą Wielce Ambitną Literaturę Głównego Nurtu, która pod płaszczykiem fantastyki porusza Bardzo Ważne Problemy Dręczące Ludzkość. Nie mam nic przeciwko i takim treściom, ale uważam, że owe głębokie przemyślenia powinny bazować na jakimś ciekawym pomyśle. Trzeba to też opakować w atrakcyjną fabułę i napisać we wciągający sposób. A tego moim zdaniem obecnie wielu pisarzy nie potrafi i tworzy jakieś wydumane, drętwe i pseudofilozoficzne epistoły...

Tymczasem tamte stare teksty, choć bardzo często naiwne i płytkie, z bohaterami o głębi psychologicznej ameby, bywają też zaskakująco udane i budzące emocje. No i świetnie się je czyta. Zapewniają dużo dobrej – acz nie obciążającej za wiele głowy – zabawy. **To doskonały relaksator**, krótko mówiąc. Dlatego zachęcam was, byście spróbowali sięgnąć po autorów z tamtego okresu. Wskażę wam tu godne uwagi książki. Zaczniemy od antologii opowiadań wydanych jeszcze w czasach PRL-u. Wychodziły rzadko, ale jak już jakieś się ukazały, to były warte lektury.

STARA FANTASTYKA MOŻE I JEST NAIWNA – ALE ŚWIETNIE SIĘ CZYTA!

Trudne początki

Pierwszą z polecanych wydano w drugiej połowie lat 50. Nosi tytuł **„W stronę czwartego wymiaru".** Jest o tyle dziwna, że opowiadania SF to tylko jedna trzecia jej objętości. (Pozostałe to teksty popularnonaukowe dotyczące wydarzeń technologicznych z przeszłości – np. pierwszy lot samolotu – i ówczesnej teraźniejszości). Pewnie w ten sposób chciano się zabezpieczyć przed zarzutami, że to jakaś dywersja ideologiczna. :) Ale i tak warto dać jej szansę, bo te plus minus 120-150 stron poświęconych SF zawiera m.in. kilka doskonałych opowiadań Williama Tenna (w tym sarkastyczną groteskę „Wyzwolenie Ziemi" i przejmujący „W otchłani, wśród umarłych" – oba uwielbiam!), Fredericka Browna oraz Henry'ego Kuttnera (acz tu skrytego pod pseudonimem). Kolejna książka to **„Kryształowy sześcian Wenus".** Tu również plejada znanych nazwisk (m.in. Sheckley, van Vogt, Leiber, Asimov, Bester).

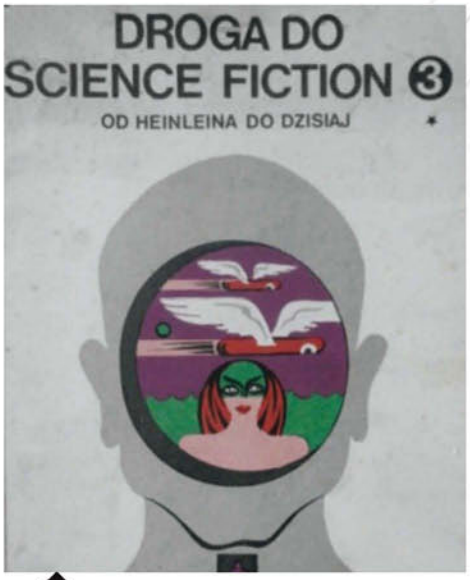


Zawiera m.in. opowiadanie „Nastanie nocy" Asimova, klasykę klasycznej SF.

eprasa.pl 29b6fa3746

Reedycja z lat 80. XX wieku. Wywalono kilka słabych opowiadań...

...i parę dobrych też. Za to dołożono sporo tekstów z lat 60. i 70. XX wieku. Warto.



Fajna antologia pokazująca ewolucję SF aż po - niemal - współczesność.

Kolejna antologia z tamtych czasów to **„Rakietowe szlaki".** Z nią jest nieco zamieszania, bo wydano ją w PRL-u aż dwukrotnie i obie wersje znacząco się różnią. Premierę miała w latach 50. I – co tu kryć – choć lśniła nazwiskami dobrych autorów, zawierała też kilka opowiadań z lat 40., które kiepsko zniosły próbę czasu. Ale było w niej też sporo perełek. (Ot, choćby „Czarna Walizeczka" Cyrila Kornblutha, jedno z moich absolutnie ulubionych opowiadań z tego okresu. W ręce zdegenerowanego alkoholika, kiedyś lekarza, trafia tytułowa czarna walizeczka zawierająca narzędzia lekarskie i medykamenty z bodaj XXV wieku. Owa technologia dosłownie umożliwia „czynienie cudów" – bezkrwawe operacje, leczenie raka, przeszczepy narządów itd. Uwielbiam fragment, gdy ten żul początkowo chce ją opchnąć w lombardzie, gdzie słyszy pogardliwe „eee, to pewnie jakaś japońska tandeta, nikt tego nie kupi"). Lojalnie uprzedzam, że **przekłady sprzed około 70 lat brzmią już dziś nieco archaicznie** („wycelował w niego jakąś szpetną broń" czy „czuł jak zamróz wyparowuje mu z kości" itp.). Co jednak uważam akurat za zaletę, bo dodaje tekstom posmaku retro(*).

Rakietowe szlaki, edycja z lat 50. XX wieku. Archaiczne miejscami... ale fajne.

W latach 80. XX wieku ukazała się jej dwutomowa reedycja. W pierwszym tomie zamieszczono jakieś 60% opowiadań z poprzedniego wydania, usuwając większość tych kiepskich oraz – z niejasnych dla mnie powodów – wszystkie bez wyjątku teksty humorystyczne(**). W drugim natomiast zawarto opowiadania z lat 70. Tam również znajdziecie sporo dobrych nazwisk (Le Guin, Anderson, Spinrad, Aldiss, Simak).

„Kroki w nieznane"

Od 1970 zaczęto wydawać cykliczną antologię **„Kroki w nieznane".** W sumie wyszło sześć tomów. Szczerze ją polecam, nawet mimo tego, że z powodów ideologicznych zawiera też opowiadania autorów „z bratniego obozu socjalistycznego" – w tym Polaków – oraz z dość egzotycznych krajów, np. Japonii. Nie da się ukryć, że większość tych tekstów odstaje od zachodnich, choć są też rzeczy wartościowe (Zajdel, Lem, Bułyczow, Strugaccy). **Całość jak najbardziej godna uwagi.** Należy tu wspomnieć, że w III RP opublikowano kolejne tomy pod tym samym tytułem, ale zawierające współczesne zachodnie opowiadania. Też dobre, owszem, ale to już nie jest retro fantastyka...

Na koniec wspomnę o czterotomowej antologii **„Droga do science fiction".** Polecam ją, choć dwa pierwsze tomy to faktycznie wybitnie RETRO fantastyka. Zawierają bowiem teksty autorstwa Francisa Bacona, Wellsa, Verne'a czy zaskakująco oryginalną, jak na tamte lata, opowiastkę Edgara Allana Poego. (A najbardziej wiekowy tekst pochodzi z czasów... starożytnego Rzymu, autorstwa Lukiana z Samosaty opowiadający o podróży na Księżyc). W czwartym zaś zebrano opowiadania z lat 70. i 80. („Księżycowa ćma", polecam!). Ale tom trzeci – ooo, to jest to, co wyleniałe tygrysy lubią najbardziej...

***

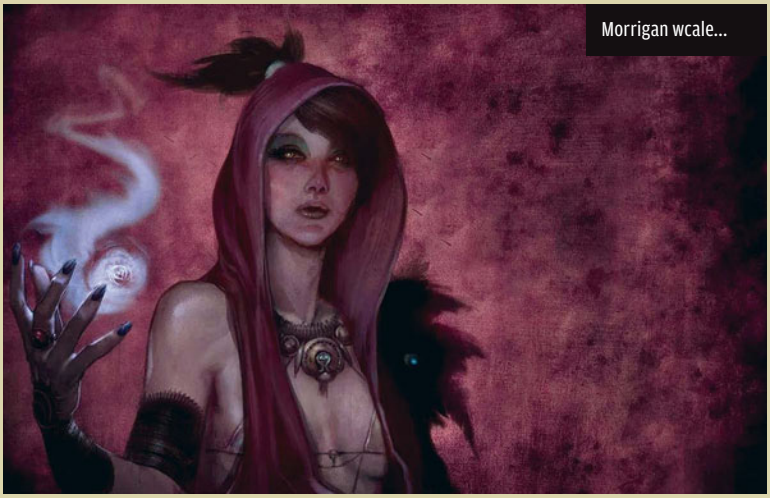
W kolejnym odcinku opowiem o wartych uwagi antologiach tekstów retro z czasów III RP. A jak starczy miejsca, to i o tym, jak można w pełni legalnie i całkowicie za darmo poczytać sporo zachodniej retro fantastyki po polsku.

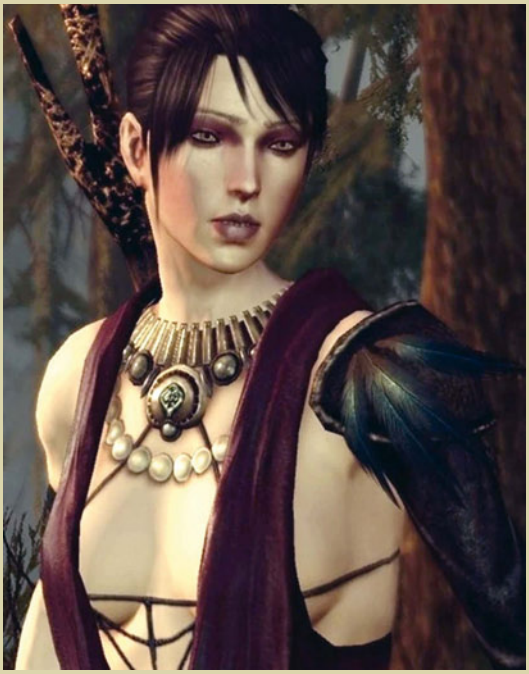
(*) Przeczytałem ten tekst jakiś czas temu we współczesnym przekładzie... i czegoś mi jednak, kurna, tam brakowało; nie było już tego klimatu.
(**) Np. „Kontrolex", opowieść o świecie, w którym korporacje opatentowały i zastrzegły... popularne frazy języka mówionego. Jeśli chcesz komuś powiedzieć np. „szczęścia, zdrowia, pomyślności!", to musisz bulić za to tantiemy. Czuwa nad tym specjalna instytucja i jej wszechobecni funkcjonariusze. Prawda, że całkiem aktualny dzisiaj tekst?

eprasa.pl 29b6fa3746

RETROAKCJE

Tytułem wstępu: publikujecie swe wrażenia na temat Retro w internecie, wrzucacie recenzje na YT, komentujecie na FB, wysyłacie mi maile. Czytam i oglądam każdą waszą reakcję. Pochwały rzecz jasna cieszą, a krytyka bywa pouczająca. Acz czasem trafiam na wypowiedzi, przy których lekko unoszą mi się brwi(*). Ot, poczytajcie pretensje, jakie jeden z czytelników CDA zamieścił w komentarzu pod zapowiedzią Retro na www.cdaction.pl. Styl i ortografia bez zmian, skróty zaznaczam symbolem (...).


Morrigan wcale...


...nie epatuje graczy swym dekoltem. Po prostu lubi wygodne i przewiewne ciuszki.

Niestety, już w drugim przeczytanym przez mnie tekście, nie mogło się obyć bez krytyki seksownego przedstawienia jednej (!) postaci kobiecej w grze sprzed ponad dekady. (...) Po pierwsze, nawet dzisiaj pokazanie kobiecego dekoltu w grze wideo nie powinno być niczym rażącym. Po tej planecie stąpają także kobiety, które lubią ubrać się seksownie i wyzywająco. Czyżby redakcja nie była na tyle otwarta, by i dla nich znalazło się miejsce w grach wideo? Choćby płatki śniegu pokroju Cursiana roztapiały się na samą myśl, że kobiety mogą nie ubierać się od stóp do głów na cebulkę, to one istnieją w realnym świecie. Szczególnie ostrzegam redaktorzątka przed miejscami typu plaże lub kluby. Omijajcie szerokim łukiem, inaczej istnieje groźba nie lada szoku. (...)

Po drugie, wydaje mi się, że gronem odbiorców Retro nie są jednak kilkunastoletni aktywiści z twittera, a dojrzali gracze, którzy nie panikują na widok rąbka kobiecego ciała. Nawet jeśli ta grupa odzwierciedlałaby podział polityczny kraju, to i tak prosiłbym o uszanowanie poglądów drugiej połowy czytelników. Wszak nie mówimy tu o skrajnym przypadku gry, z podkręconym u każdej bohaterki do maksimum drżeniem piersi, które przy podskakiwaniu, wyskakiwałyby nie tylko ze skąpych bikini, ale wręcz i z ekranu monitora, na przykład na takiego przerażonego, pryszczatego Cursiana. Chciałbym przez to powiedzieć, że strój jednej jedynej Morrigan - dla recenzenta gier wideo dysponującego zdrowymi zmysłami - nie powinien nawet przemknąć pośród myśli jako wątek, o którym warto wspomnieć w recenzji. Dostajesz tylko dwie strony na przypomnienie ogromnego, kultowego erpega. Wydaje się, że z tekstu trzeba będzie wręcz redukować istotne kwestie i co robisz? Jeden z aspektów, któremu poświęcasz cenne znaki to... za duży (twoim zdaniem) dekolt u Morrigan?! To się kłóci z kreowanym wizerunkiem bardzo poważnej, dojrzałej redakcji. (...)

Tracę nadzieję, że redakcja jeszcze się opamięta i przestanie uciekać do tego typu zagrywek. Naiwnie liczyłem, że przynajmniej podejście do tematyki Retro będzie bardziej zdroworozsądkowe, biorąc poprawkę na czasy, w których istniała jeszcze wolność słowa i twórcza. Ta chęć edukowania według jedynej słusznej linii, musi być jednak silniejsza od dążenia do dziennikarskiego profesjonalizmu. Być może po prostu ten skład redakcyjny nie nadaje się do pisania o grach z poprzednich generacji. Może warto o tym pomyśleć, zamiast szukać problemu u czytelników. ***LUKOP***

Czy ta jeremiada w reakcji na *jedno*, jedyne zdanie z dwustronicowej recenzji Cursiana – „Tylko strój mogliby jej *(Morrigan – Smg)* nieco rozsądniejszy zaprojektować, bo nawet w 2009 miałem wrażenie, że twórcy traktują mnie jak pryszczatego napaleńca, któremu koniecznie trzeba dać po oczach dekoltem, bo inaczej przed pecetem nie wysiedzi" – była waszym zdaniem uzasadniona? ***Smuggler***

(*) Jeszcze przy bauerowskiej wersji Retro usłyszałem mówiony zupełnie na serio zarzut, że „to nie jest prawdziwe pismo o retro, bo w takim powinien być raport o szwajcarskiej branży tworzącej gry na ośmiobitowce w latach 80.". Hmm, ktoś z was zna w ogóle jakichś szwajcarskich developerów? ChatGPT rozłożył bezradnie ręce...

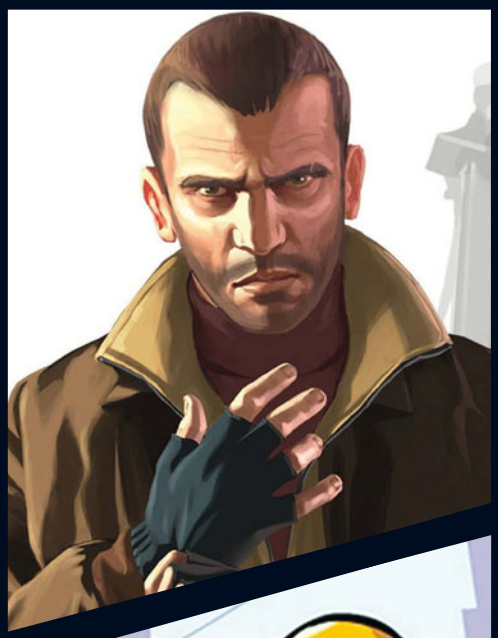
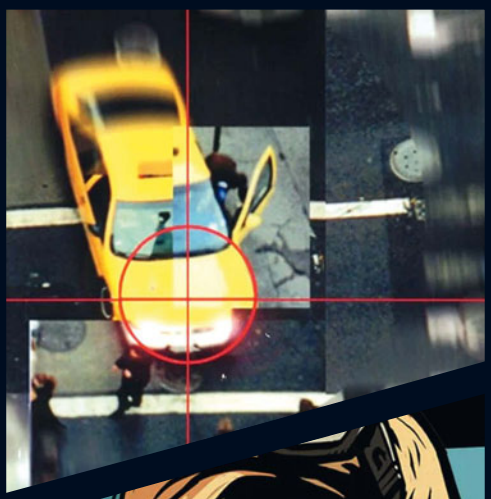
eprasa.pl 29b6fa3746

sklep.cdaction.pl

Szukasz archiwalnych wydań Retro?
Zalałeś kawą ulubiony numer CD-Action?
Chciałbyś kupić Retro i CD-Action bez wychodzenia z domu?

- ARCHIWALNE I NOWE NUMERY CD-ACTION ORAZ RETRO
- OKAZJE I PROMOCJE
- GADŻETY
- EWYDANIA
- PRENUMERATA

sklep.cdaction.pl 2906fa3746

VEV F6