CD-ACTION®

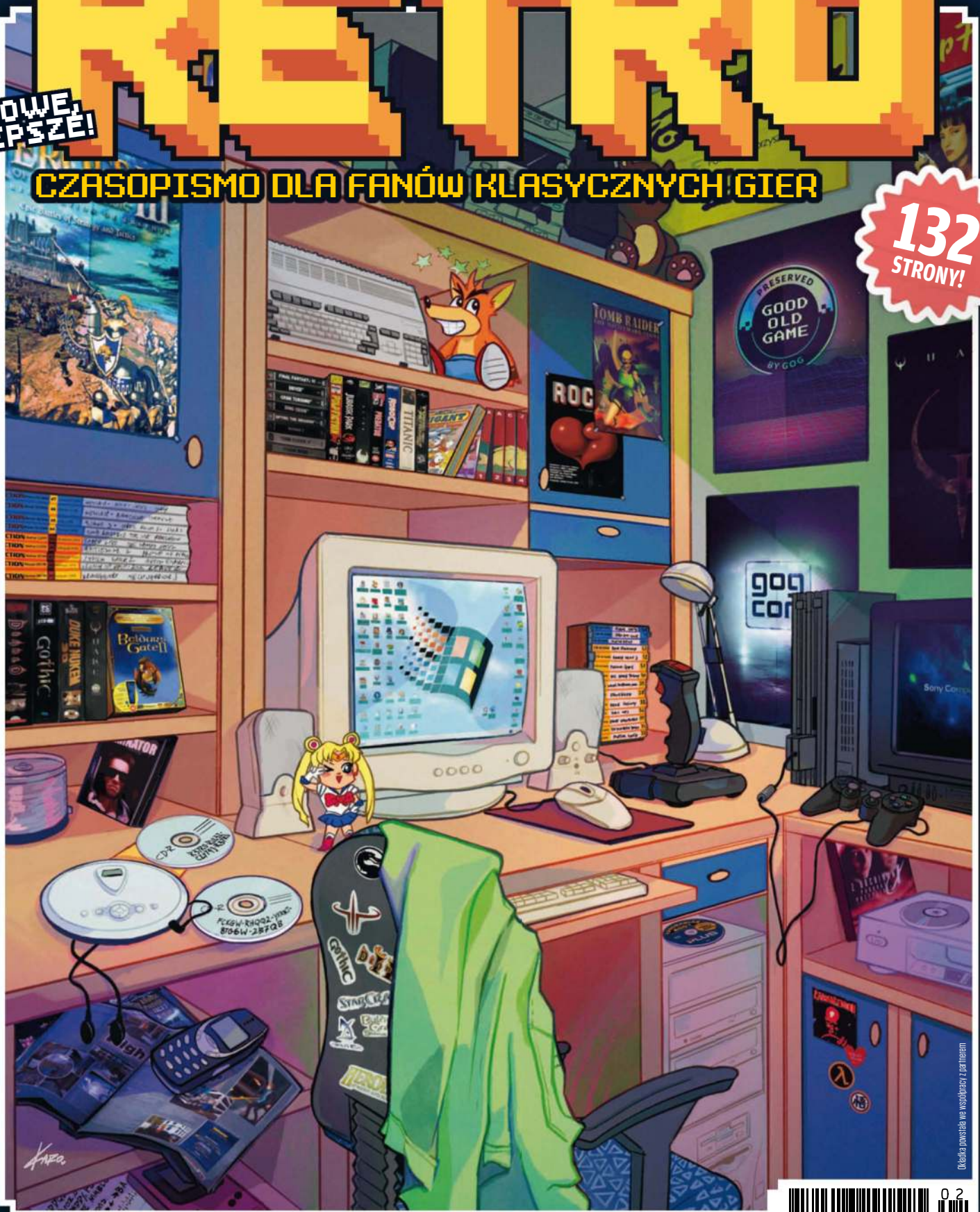
WYDANIE SPECJALNE | cena: 35 zł, w tym 8% VAT. NUMER #9 (02/2025)

R.E.T.R.O

NOWE, LEPSZE!

CZASOPISMO DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

132 STRONY!



REPLAY ▸ Battlefield 1942 ▸ River Raid ▸ Might and Magic VII RECENZJE ▸ Metal Gear Solid Delta: Snake Eater ▸ Heretic + Hexen

PUBLICYSTYKA ▸ 20 lat Xboksa 360 ▸ Nowy Jork – sklepy retro ▸ Bullfrog Productions ▸ Parodia w grach

TECH ▸ Handheldy do gier retro ▸ Rozbieramy Amigę 500 ▸ Początki internetu w Polsce ▸ Nagrywanie gier z radia

Dokładka powstała we współpracy z zaprzyjaźnionymi

9 771426 291525 02

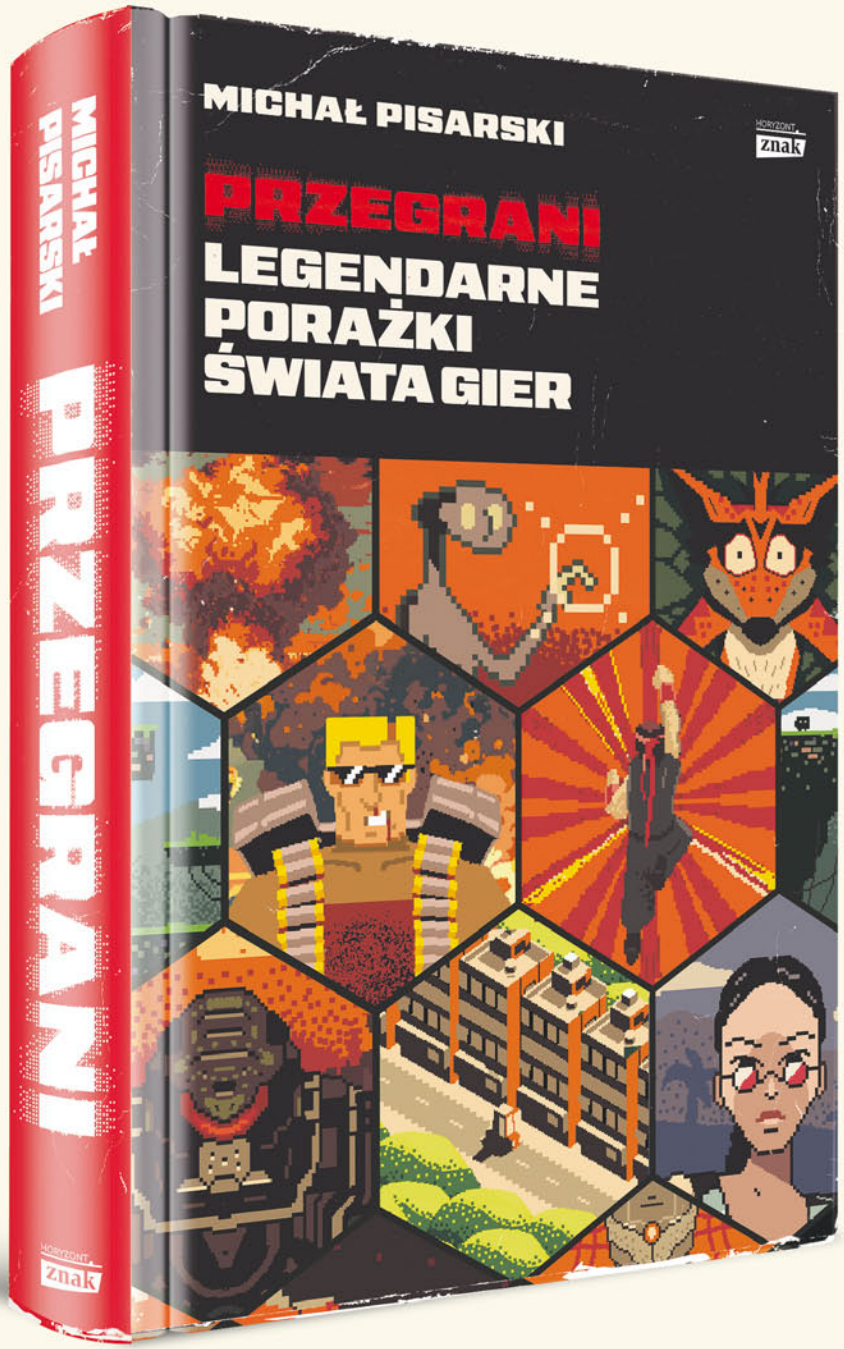
ISSN 1426-2916 INDEX 379166

eprasa.pl 9010c0632e

☐ BATTLEFIELD 1942 ☐ RIVER RAID ☐ SHINOBI: ART OF VENGEANCE ☐ XBOX 360 ☐ PARODIA W GRACH ☐ STUDIO BULLFROG ☐ „RADIOKOMPUTER" ☐ HANDHELDY DO RETRO ☐ NUMER 02/2122

UDAJ SIĘ W PODRÓŻ PEŁNĄ SPEKTAKULARNYCH

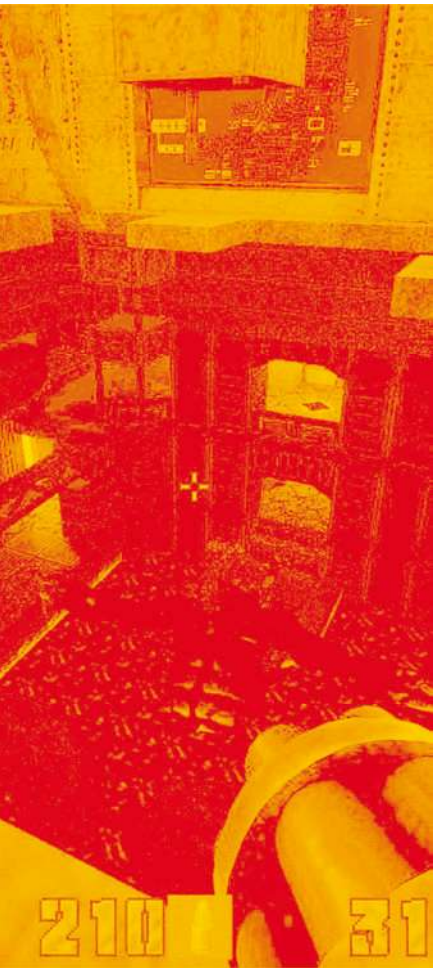
GAMINGOWYCH NIEPOWODZEŃ



eprasa.pl 9010c0632e



Witajcie w odświeżonym Retro!



Cześć! Jestem Krigor. Być może znacie mnie z CD-Action – od wielu lat z niekłamaną przyjemnością recenzuję gry i opiekuję się działem sprzętowym, a resztę ekipy opowiadam różne dziwne historie, np. o tym, jak to ćwierć wieku temu śmigałem z kumplami na nocki do kafejki internetowej, by pograć w Quake'a II. Teraz dane jest mi wrócić do takich nostalgicznych klimatów dzięki możliwości prowadzenia Retro. Mam szczerą nadzieję, że lektura naszego odświeżonego magazynu przyniesie Wam równie dużo radości, co mnie fragowanie we wciąż niesamowitym FPS-ie id Software.

Już nakreślam, co się w czasopiśmie zmieniło. Przede wszystkim obok dotychczasowego działu Replay **postanowiliśmy wprowadzić recenzje coraz liczniej pojawiających się remake'ów, remasterów i reedycji**. Takie powroty hitów sprzed lat prezentują bardzo różny poziom, więc tego rodzaju teksty są potrzebne. Oceniamy również pozycje świeże, ale zauważalnie nawiązujące stylistyką i rozgrywką do klasyki. Grzechem byłoby także zaniedbać tematykę sprzętu – chętniej niż dotychczas przyglądamy się zatem zarówno urządzeniom oraz technologiom towarzyszącym nam w przeszłości, jak i współczesnym propozycjom związanym z tematyką retrogamingu. W końcu to rozwój w dziedzinie hardware'u sprawił, że raczkująca niegdyś branża elektronicznej rozrywki urosła do rangi potężnej gałęzi kultury, zostawiając w tyle choćby dominujący przez dekady film.

Przeglądając magazyn, zauważycie też szereg innych zmian oraz nowości. Oprócz odświeżenia szaty graficznej są to choćby **różne nowe kąciki tematyczne i bardziej osobiste powroty do przeszłości**. Zachęcam, by lekturę nowego wcielenia Retro rozpocząć od znajdujących się na końcu felietonów. Ich autorzy – m.in. Michał Pisarski czy Marcin „Borek" Borkowski – dzielą się unikatowymi spojrzeniami na bliskie nam wszystkim tematy.

Na koniec chciałbym jeszcze serdecznie podziękować Smugglerowi za dotychczasową wartę przy magazynie. Nie tylko na własne oczy widziałeś początek oraz rozwój branży gier w Polsce, ale również ją współtworzyłeś – od pionierskich lat 80. aż do współczesności. Dzięki Twojemu Retro niejednokrotnie się wzruszałem, sięgając pamięcią wstecz i przypominając sobie zjawiska, które ukształtowały mnie jako gracza. Jestem Ci za to bardzo wdzięczny i cieszę się, że Twoje wyjątkowe, pełne nostalgii spojrzenie na przeszłość wciąż będzie obecne na łamach czasopisma.

Grzegorz „Krigor" Karaś

PS Ewolucja Retro nie musi skończyć się na tym wydaniu. Koniecznie dajcie nam znać w mediach społecznościowych lub mailowo (**retro@cdaction.pl**), czy podoba Wam się kierunek, jaki obraliśmy, oraz co jeszcze chcielibyście zobaczyć w magazynie.

SPRAWDŹ NASZĄ GRUPĘ NA FACEBOOKU: CD-ACTION RETRO

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

eprasa.pl 9010c0632e

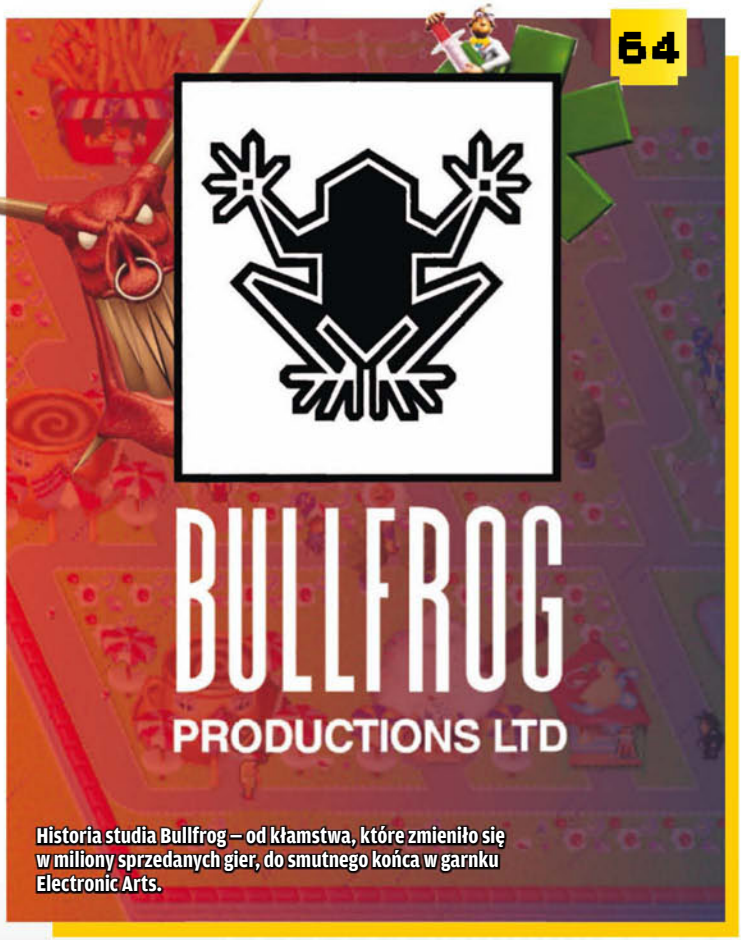
CD-ACTION

RETRO #9 (02/2025)



14

Wracamy do Battlefielda: Bad Company 2, który wsławił się przełomowym modelem zniszczeń, świetnym multi i najlepszą kampanią fabularną w historii studia DICE.



64

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Historia studia Bullfrog – od kłamstwa, które zmieniło się w miliony sprzedanych gier, do smutnego końca w garnku Electronic Arts.



32

W nowym dziale z recenzjami sprawdzamy, jak wypadł Metal Gear Solid Delta: Snake Eater – odświeżona wersja znakomitego MGS-a 3.



54

Przyglądamy się ewolucji humoru w grach i roli, jaką pełnił w stopniowo dojrzewającej elektronicznej rozrywce.



78

W nowym kąciku rozbieramy Amigę 500 i opowiadamy, co kryło się wewnątrz tego wspaniałego komputera.

CD-ACTION

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

REDAKTOR NACZELNY: Daniel Bartosik
REDAKTOR PROWADZĄCY: Grzegorz Karaś
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Magdalena Banaś, Tomasz Danylczuk, Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Kopeć, Karolina Kurek, Maciej Wroński
KOREKTA: Bogna Kubińska, Malwina Niewielska, Anna Raguza, Julia Żmudka
ZESPÓŁ RETRO: Dawid Biel, Dawid Bojarski, Mateusz J. Bonifaczuk, Marcin Borkowski, Adam Chabiński, Jakub Dmuchowski, Waldemar Doros, Daniel Fergisz, Adam Flamma, Rafał Fluderski, Paweł Kicman, Bartłomiej Kluska, Tomek Kreczmar, Karol Laska, Łukasz Morawski, Pola Mruczkowska, Paweł Musiałowski, Arkadiusz Ogończyk, Michał Pisarski, Bartłomiej Pokorski, Hubert Pomykała, Paweł Raban, Jakub Rzepecki, Smuggler, Wojciech Tarczyński, Michał Walczewski, Mateusz Witczak, Michał Wolski

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

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

eprasa.pl 9010c0632e



Jeśli nie możesz połapać się w gąszczu handheldów do gier retro, tutaj znajdziesz informacje o najciekawszych obecnie modelach.



Patrzysz z żalem na pożółkłą obudowę swojej klasycznej konsoli? Z naszym poradnikiem odświeżysz ją własnoręcznie w domu!



Nostalgiczna podróż w czasy audycji „Radiokomputer", która zamieniła zwykły odbiornik tranzystorowy i magnetofon w unikatowy kanał dystrybucji oprogramowania.

SPIS TREŚCI

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

C:\REPLAY

Battlefield 1942 ... 12
Battlefield: Bad Company 2 ... 14
Dino Crisis ... 16
Might and Magic VII: For Blood and Honor ... 18
River Raid ... 20
Borderlands ... 22
Stars! ... 24
Return Fire ... 26

...\MROŻONE INDYKI

Super Meat Boy ... 28
Limbo ... 29

...\STARE KASZANKI

Swamp Buggy Racing ... 30
Rzeźnik ... 31

C:\PLAY

Metal Gear Solid Delta: Snake Eater ... 32
Shinobi: Art of Vengeance ... 34
Mortal Kombat: Legacy Kollection ... 36
Heretic + Hexen ... 38
Worms Armageddon: Anniversary Edition ... 40
Raidou Remastered:
The Mystery of the Soulless Army ... 42
Incision ... 43
Ninja Gaiden: Ragebound ... 44
Neverwinter Nights 2: Enhanced Edition ... 46
Pac-Man World 2 Re-Pac ... 48
The Tribe ... 50
Modulator ... 52

C:\PUBLICYSTYKA

Parodia to poważna sprawa. Humor w grach ... 54
Celuj w beczkę. Ewolucja systemów
destrukcji w FPS-ach ... 60
Gotująca się żaba.
Historia studia Bullfrog Productions ... 64
Rocket jumpem w moralny niepokój.
Przemoc w grach ... 68
Najlepsza konsola Microsoftu.
20 lat Xboksa 360 ... 72
Wywiad z Minh Le, twórcą Counter-Strike'a ... 76

C:\TECH

Rozbieramy Amigę 500 ... 78
Krok po kroku: Wybielamy pożółkłą konsolę ... 82
Razer Boomslang. Mysz rewolucjonistka ... 86
PlayStation Video CD. Konsolowy biały kruk ... 87
Nostalgia z Chin. Handheldy do gier retro ... 88
Przodkowie ChatuGPT ... 94
Pokolenie 0202122.
Początki internetu w Polsce ... 98
Gry i programy prosto z radia.
Audycja „Radiokomputer" ... 102
Czy warto inwestować w sprzęt retro? ... 104
Razer Kishi v3. Test ... 106
Retro Games THEC64 Mini Black Edition. Test ... 107

C:\VARIA

Erpegowy młot bojowy.
Warhammer Fantasy Roleplay ... 108
Śladami retro w Nowym Jorku ... 112
Fenomen gum Turbo ... 116
Kultura retro: „Iron Maiden".
Narodziny legendy ... 118
Kultura retro: „M*A*S*H".
Absurdy wojny w szpitalu polowym ... 119
Fantastyka retro: Nowojorczanka z mieczem ... 120
Kapsuła czasu ... 122
Undelete: Rusz głowicą, człowieku! ... 124
Undelete: Gry „na wagę" ... 124
Wspomnienia salonowego bywalca: Level 02 ... 125

...\FELIETONY

Michał Pisarski: Po co mi te śmieci ... 126
Wojciech Tarczyński:
Powódź, pisma i pierwszy pecet ... 127
Marcin „Borek" Borkowski:
Z grafiką, ale bez ... 128
Adam Chabiński:
Anachronizmy i skeumorfy ... 129
Eugeniusz Siekiera:
Kto mi popsuł Soldier of Fortune? ... 130

gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
PREZESKA: Lidia Ukleja
DYREKTOR DS. PROJEKTÓW SPECJALNYCH: Barnaba Siegel
E-COMMERCE I LOGISTYKA: Aleksandra Buniowska
BIURO REKLAMY: reklama@cdaction.pl

youtube.com/cdaction
SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE



SKLEP.CDACTION.PL
ZAMÓWISZ TU ARCHIWALNE WYDANIA RETRO ORAZ INNE NASZE MAGAZYNY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZAMY DO SPRZEDAŻY

eprasa.pl 9010c0632e

KALENDARIUM

LIPIEC

40 lat temu, 2 lipca 1985, do salonów gier trafił Hang-On. Sega zrewolucjonizowała sposób myślenia o grach wyścigowych, pozwalając nam zasiąść na modelu motocykla i sterować poprzez przechylanie całego ciała.

35 lat temu, 27 lipca 1990, premierę miał Dr. Mario. Zabawa w lekarza z wąsatym hydraulikiem okazała się zaskakująco popularna.

35 lat temu, w lipcu 1990, wyszedł Michael Jackson's Moonwalker, gra, w której król popu ratuje bezbronne dzieci. I tej wersji się trzymajmy.

30 lat temu, 8 lipca 1995, Sega Saturn zadebiutowała w Europie. Wyposażona w dwa procesory konsola miała niesamowite możliwości, ale powodowała u programistów migreny.

30 lat temu, 21 lipca 1995, w Japonii pojawił się Virtual Boy. Tym razem to gracze cierpieli z powodu bólu głowy.

30 lat temu, 24 lipca 1995, wyszedł MechWarrior 2: 31st Century Combat. Najlepszy symulator mecha w historii... wyjąwszy MechWarriora 2: Mercenaries.

30 lat temu, w lipcu 1995, na Segę Mega Drive zawitał Comix Zone, dziś nieco zapomniany, ale błyskotliwy beat 'em up, który pozwalał graczom przeskakiwać między kadrami komiksu.

SIERPIEŃ

30 lat temu, 24 sierpnia 1995, premierę miała Phantasmagoria. Horror z sekwencjami nakręconymi z udziałem żywych aktorów wzbudził tyle kontrowersji, że rodzice naprawdę zaczęli sprawdzać ograniczenia wiekowe gier.

30 lat temu, 31 sierpnia 1995, dostaliśmy Fade to Black. Ambitna kontynuacja Flashbacka poległa na jednym drobiazgu: nikt jeszcze nie wiedział, jak opracować wygodne sterowanie w środowisku 3D.

30 lat temu, w sierpniu 1995, do salonów gier trafił Tekken 2. Stało się jasne, że trójwymiar to przyszłość bijatyk.

WRZESIEŃ

35 lat temu, 28 września 1990, Game Boy trafił do sprzedaży w Europie. Skoczyła też sprzedaż baterii AA.

30 lat temu, 7 września 1995, ukazał się Rayman, dowodząc, że bohater platformówki nie potrzebuje kończyn.

30 lat temu, 21 września 1995, debiutował Wipeout. Promowanie gry w klubach nocnych walnie przyczyniło się do sukcesu PSX-a wśród osób, które nie były jeszcze graczami.

30 lat temu, 26 września 1995, premierę miał Command & Conquer, rozpoczynając okres największych sukcesów RTS-ów.

30 lat temu, 29 września 1995, PlayStation w końcu trafiło do Europy. Na Starym Kontynencie sprzedano ponad 40 mln egzemplarzy konsoli, podczas gdy konkurencyjny Saturn rozszedł się tu w zaledwie milionie sztuk.

30 lat temu, we wrześniu 1995, wyszła pierwsza część Heroes of Might and Magic. Wkrótce strategiczne spin-offy popularnego erpega miały przyćmić go swą popularnością.

25 lat temu, 19 września 2000, pojawił się Tony Hawk's Pro Skater 2. Cóż więcej mogę dodać?

25 lat temu, 21 września 2000, debiutował Baldur's Gate II: Cienie Amn. I na długie lata stał się wzorem dla erpegów.

WYDARZENIE NUMERU



Zdjęcie: Commodore International Corporation

Commodore żyje!

Kilka miesięcy temu youtuber Christian Simpson (czyli Peri Fractic z kanału Retro Recipes) oznajmił, że prowadzi rozmowy w sprawie nabycia praw do używania znaku Commodore. Wówczas nic nie wskazywało jeszcze na to, że dojdzie do prawdziwego wskrzeszenia słynnej marki. A tymczasem zamiast tylko pozyskać licencję, **Simpson i stojący za nim inwestorzy wynegocjowali przejęcie... całej firmy Commodore wraz z należącymi do niej wszystkimi 47 znakami towarowymi z dawnych lat**. Poza wspomnianym youtuberem – obecnie prezesem starej-nowej spółki Commodore International Corporation – w przedsięwzięciu tym uczestniczą m.in. Albert J. Charpentier (ojciec C64), Bil Herd (główny projektant C128), Dave Haynie (twórca m.in. Amigi 3000) oraz David Pleasance (były dyrektor Commodore'a UK).

Przejęcie marki to jednak dopiero początek. Już teraz włoska spółka Commodore Industries zakwestionowała nową inicjatywę, twierdząc, że posiada ważne prawa do części znaków Commodore'a. Możliwe więc, że odrodzoną firmę czekają długie negocjacje, a nawet batalie sądowe.

Pomimo tego projekt ruszył z kopyta – w chwili, gdy piszę te słowa, **z taśmy produkcyjnej zjeżdżają pierwsze egzemplarze Commodore'a 64 Ultimate**, komputera opierającego się na gwarantującym pełną kompatybilność układzie FPGA. Warto zauważyć, że urządzenie uzupełniono o obsługę takich standardów jak Wi-Fi, USB czy HDMI, ponadto dostaniemy więcej RAM-u, tryb turbo procesora oraz podświetlenie LED. W pierwszym tygodniu przedsprzedaży C64U wygenerował przychody przekraczające 2 mln dolarów. Plany firmy zakładają wydawanie kilku większych produktów rocznie oraz współpracę z innymi twórcami sprzętu retro.

LICZBA NUMERU

116

Tyle minut – i 25 sekund na dokładkę – zajęło najszybsze ukończenie wszystkich riftów Ankou w grze Shinobi: Art of Vengeance (start od zera na czystym sejwie, zakaz używania amuletów). Rekord ten padł w ramach zorganizowanego przez serwis speedrun.com wyzwania Dark Katana Challenge. Zwyciężył KeremOR9, zgarniając główną nagrodę w wysokości 1800 dolarów. Recenzję wspomnianej gry przeczytacie w tym numerze Retro.

eprasa.pl 9010c0632e

QW LAN Party Poland 2025

W dniach 7-11 listopada w Radomsku odbyła się kolejna edycja cyklicznie organizowanego zlotu fanów Quake'a i zarazem turnieju w tej grze – QW LAN Party Poland. To jedyna tego typu impreza w Polsce i druga co do wielkości w Europie. W tym roku zgromadziła 45 osób, wśród których znaleźli się goście z USA, Litwy, Niemiec, Szwecji i innych europejskich krajów. Rozgrywki indywidualne toczyły się w trzech formułach. W FFA zwyciężył macler, w 1on1 Division 0 pierwsze miejsce zajął blaze, a w 1on1 End triumfował tom. W drużynowych potyczkach 2on2 laury zwycięzców zgarnęli tom oraz blaze, a w 4on4 Draft szans innym nie dała polska drużyna Team MJ, czyli MJ, gosciu, plast i szturm. Gratulujemy! Zapis meczów oraz inne materiały z imprezy jej główny organizator, BadSebi, udostępnia na swoich kanałach YT (**youtube.com/@badsebitv**) i Twitch (**twitch.tv/badsebitv**).



Zdjęcie: Sebastian „BadSebi" Wijas

Buty PlayStation x Reebok

W tradycyjnym już kąciku obuwniczym wypada wspomnieć o nowej współpracy Sony i Reeboka z okazji 30-lecia pierwszego PlayStation. Co prawda rocznica ta wypadała w zeszłym roku, ale za to same sneakersy są całkiem zgrabne. Ośmielę się jednak zauważyć, że zapewne nieco postarzają każdego, kto je założy. Do nabycia w wybranych sklepach... ale tylko w Japonii, USA i Wielkiej Brytanii.



Zdjęcie: Reebok



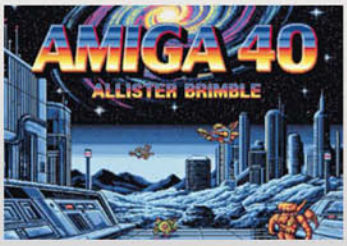
Na potęgę Posępnego Czerepu!



He-Man wraca w wielkim stylu. Podczas tegorocznego Gamescomu studio Bitmap Bureau zapowiedziało chodzoną bijatykę o długaśnej nazwie He-Man and the Masters of the Universe: Dragon Pearl of Destruction. Wcielimy się tu m.in. w tytułowego mięśniaka w futrzanych majtkach, Teelę i Zbrojnego Rycerza, przemierzając 12 poziomów pełnych akcji, czarów i bestii, jakie można spotkać tylko w Eternii. A co najważniejsze – zarówno oprawa graficzna, jak i fabuła czerpać będą z niezrównanej, oryginalnej kreskówki z lat 80. Mocy, przybywaj!

Album na 40-lecie Amigi

Czy planujecie organizację imprezy z okazji 40. urodzin Amigi? Jeśli tak, to Allister Brimble, kompozytor odpowiedzialny za ścieżki dźwiękowe do tytułów takich jak Alien Breed, amigowy Mortal Kombat, Cannon Fodder, X-COM czy Carmageddon, przygotował album, który może się wam przydać. „Amiga 40" to składanka zawierająca zarówno nowe kompozycje, jak i remiksy kultowych soundtracków z legendarnego 16-bitowca. Możecie kupić ją pod adresem **bit.ly/49r6PVT**.



Chwytamy za widły

Nightdive Studios nie przestaje dawać nam powodów do radości. Po solidnym remasterze System Shocka 2 z czerwca tego roku „nurkowie" postanowili pochylić się nad przygodami nieumarłego Caleba. W Blood: Refreshed Supply, czyli zremasterowaną wersję legendy, pogramy już od 4 grudnia tego roku. Dostaniemy tytuł zrekonstruowany na podstawie oryginalnego kodu źródłowego, uzupełniony m.in. o dziesiątki poziomów i obsługę wysokich rozdzielczości. Poprawione zostaną cutscenki i tryb kooperacji, pojawi się również rozszerzona obsługa modów. Ponoć załatano też bugi z pierwowzoru. A skoro o błędach mowa, to ciekawe, czy Nightdive Studios weźmie się za sequel – jego naprawa to wyzwanie bardziej przerażające niż konfrontacja z Czernobogiem.

Osadnicy wracają na Amigę

The Settlers II to, obok chociażby drugiej części Wormsów, jedna z tych gier, których amigowe premiery zostały odwołane z pewnych mało istotnych powodów – takich jak bankructwo Commodore'a i kompletne załamanie się sprzedaży nowego oprogramowania na komputer bez przyszłości. Na szczęście po niemal trzydziestu latach „Przyjaciółka" doczekała się sprawiedliwości: z błogosławieństwem Ubisoftu, który udzielił licencji, The Settlers II Gold Edition zostało wydane właśnie na ten komputer. Jedyny minus to wymagania sprzętowe: potrzebna nam będzie Amiga z chipsetem AGA, procesorem 68040 taktowanym zegarem 40 MHz i 32 MB Fast RAM-u. No, albo po prostu dobry emulator. Gra jest już dostępna w trzech wersjach: cyfrowej za 29,90 euro, fizycznej Box Edition za 49,90 euro, a także limitowanej Collector's Edition w drewnianym pudełku za 99,90 euro.



eprasa.pl 9010c0632e

KALENDARIUM

PAŹDZIERNIK

40 lat temu, 15 października 1985, Atari wprowadziło do salonów gier Gauntlet. Dzięki realiom fantasy prosta zręcznościówka zainspirowała późniejsze produkcje z gatunku action RPG.

40 lat temu, 20 października 1985, Sega wypuściła w Japonii urządzenie Mark III, znane później jako Master System. Konsola przegrała rywalizację z NES-em, ale zapoczątkowała agresywną ekspansję Segi do świata domowego gamingu.

35 lat temu, w październiku 1990, ukazała się The Secret of Monkey Island, jedna z najważniejszych i najzabawniejszych gier wszech czasów.

30 lat temu, 20 października 1995, do sklepów wjechało Destruction Derby, dzięki któremu wszyscy mogliśmy nauczyć się prowadzić samochód jak Włosi.

20 lat temu, 25 października 2005, pojawiła się Civilization IV. I nadal jest grywalna. Chyba nawet bardziej niż „siódemka".

LISTOPAD

35 lat temu, 21 listopada 1990, premierę w Japonii miał Super Famicom, znany również jako SNES. Przy tej okazji w Super Mario World zadebiutował też mały Yoshi. W Polsce musieliśmy czekać na tę konsolę jeszcze cztery lata!

30 lat temu, 24 listopada 1995, na targach Space World po raz pierwszy zaprezentowano Nintendo 64 i m.in. demonstracyjną wersję Super Mario 64. Gracze zachwycili się grafiką 3D, nie zdając sobie sprawy z tego, że poruszająca się kamera będzie próbowała ich zabić.

25 lat temu, 9 listopada 2000, ukazał się Counter-Strike. Gra zaczynała jako mod, a skończyła jako globalny fenomen.

20 lat temu, 22 listopada 2005, Microsoft wypuścił w USA konsolę Xbox 360 – „maszynę", która na stałe zmieniła krajobraz wojen konsolowych. I grzała się nie gorzej niż pecety, o czym poczytacie w tym numerze Retro.

GRUDZIEŃ

35 lat temu, 7 grudnia 1990, założono Team17. Studio, które przez swoje genialne Wormsy doprowadziło do rozpadu wielu przyjaźni, a nawet związków.

35 lat temu, 14 grudnia 1990, ukazała się wesoła platformówka o chłopcu strzelającym do kosmitów – Commander Keen. Przypominamy, że jej bohater jest wnukiem BJ Blazkowicza z Wolfensteina 3D i ojcem DoomGuya.

25 lat temu, 5 grudnia 2000, wyszła American McGee's Alice, mroczna reinterpretacja klasyki, która pokazała, że Kraina Czarów może być bardzo niepokojąca... i że id Software popełniło błąd, pozbywając się swojego projektanta.

20 lat temu, 8 grudnia 2005, dostaliśmy Yakuzę. Był to początek serii, która nauczyła nas, że w życiu prawdziwego gangstera ważniejsze od ulicznych walk jest tylko karaoke.



25 LAT TEMU W CD-ACTION



Numer 11/2000 CD-Action był nader interesujący – ukazał się wszak pod koniec roku, a okres ten tradycyjnie jest czasem, kiedy branża gier wypuszcza w świat wszystko, co ma najlepszego do zaoferowania. Tym samym więc w listopadzie zaroiło się od znakomitych tytułów.

Dziewiątkę zgarnął chociażby **Larry 7: Na falach miłości. El General Magnifico stwierdził, że rzadko trafiała mu się taka uciecha, jakiej doświadczył, recenzując tę pozycję.** Jeszcze wyżej, bo na 9+, oceniono znakomitego Red Alerta 2. „Duża ilość nowych, idealnie wyważonych, jednostek połączona ze sporymi możliwościami modyfikowania parametrów gry czyni Red Alert 2 jedną z najlepszych strategii czasu rzeczywistego, jakie do tej pory pokazały się na rynku"(*) – pisał I.Rox. Równie wysoką notę (i słusznie!) otrzymało Sacrifice – produkcja dziś już trochę zapomniana, ale rzeczywiście przełomowa, a wszystkie słowa z recenzji są aktualne. No, może poza pochwałami pod adresem oprawy graficznej.

Redakcja polubiła też **Baldur's Gate II: Shadows of Amn – również ten erpeg otrzymał dziewiątkę**. „Umarł król, niech żyje król! Te kilkanaście dni i nocy, które udało mi się spędzić sam na sam z Shadows Of Amn przed napisaniem tej recenzji, było jednymi z najlepszych, jakie ostatnimi czasy przeżyłem" – ekscytował się Tim. Gem.ini i lempe docenili również Kangurka Kao – kolejna dziewiątka. Autorzy zarzekali się przy tym, że fakt, iż dzieło jest polskie, nie wpłynął na ocenę. Taką samą notę przyznał po raz drugi EGM, tym razem świetnemu, choć powszechnie niedocenionemu Heavy Metal: F.A.K.K. 2. Autor zastrzegł wszakże, iż gra ma spore wymagania – nawet na jego Pentiumie II 350 ze 128 MB RAM-u potrafiła chrupnąć!

Piękny był więc to listopad, pełen hitów. Ale na deser zostawiłem to, co najważniejsze. **Była bowiem i dziesiątka dla Homeworld: Cataclysm.** „Owszem, rzadki to przypadek, by produkt reklamowany jako dodatkowe misje uzyskał ocenę taką samą, jak swój pierwowzór (nie wspominając już nawet, że jest to przecież 10/10!), ale jest to przecież w rzeczywistości całkowicie oddzielny produkt, który bez najmniejszego naciągania można by reklamować jako pełnoprawnego sequela!" – wyjaśnił Allor. I miał rację!

(*) Wszystkie cytaty przytaczamy w oryginalnej postaci jako świadectwo czasów, choć pokusa zredagowania ich była trudna do odparcia.

eprasa.pl 9010c0632e

Koniec kłótni o telefon



Po blisko 34 latach usługa internetu wdzwanianego firmy AOL została ostatecznie wyłączona – tym samym więc Stany Zjednoczone dołączyły do kręgu państw cywilizowanych. Młodszym czytelnikom wyjaśniam, że mianem „dial-up" określaliśmy bardzo powolne połączenie za pośrednictwem modemu i stacjonarnej linii telefonicznej, które nie pozwalało jednocześnie przeglądać sieci i korzystać z telefonu. Jeszcze młodszym czytelnikom uświadamiam, że telefon stacjonarny to taka komórka, która musiała wisieć na kabelku w domu. Więcej o internecie wdzwanianym w Polsce przeczytacie w artykule „Pokolenie 0202122" na str. 98.

Do więzienia za emulację



Zdjęcie: Once Were Nerd

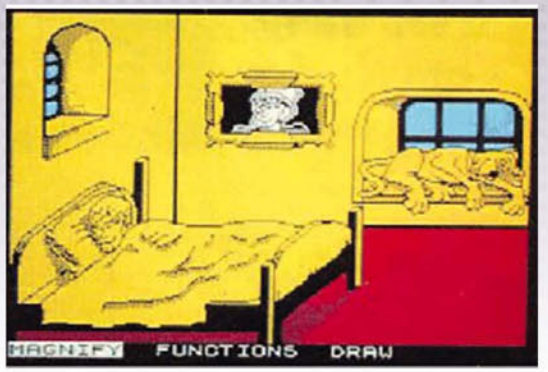
Włoskiego youtubera z kanału Once Were Nerd, znanego z materiałów o retrogamingu, odwiedziła w kwietniu Guardia di Finanza – policja zajmująca się zwalczaniem przestępstw gospodarczych. Funkcjonariusze mieli nakaz przeszukania w związku z zarzutem promowania pirackich treści i czerpania z tego procederu korzyści majątkowych. Zajęto ponad 30 przenośnych konsol oraz telefon, a sprzęt wrócił do właściciela dopiero po dwóch miesiącach.

Problemem miały być recenzje handheldów do gier retro, które często – choć nie zawsze – sprzedawane są z wypełnionymi nielegalnymi ROM-ami kartami microSD (więcej o tych urządzeniach piszemy w naszym poradniku na str. 88). Twórca jednak podkreśla, że nigdy nie robił recenzji sponsorowanych ani nie używał linków afiliacyjnych, a obserwatorzy ostrzegają, iż sprawa może stać się groźnym precedensem dla wszystkich, którzy zajmują się emulacją i konsolami do gier retro w krajach z archaicznym (i drakońskim) prawem autorskim.

Cyberpunk 1982



Wiem, że wszyscy jesteśmy zawiedzeni faktem, iż Cyberpunk 2077 nie doczekał się oficjalnego portu na ZX Spectrum. Na szczęście jest już gra, która nam ten brak wynagrodzi. To dzieło Javiera Fopianiego i Furillo Productions – S1NCLA1R C1TY, czyli futurystyczna przygoda łącząca eksplorację, rozmowy z enpecami i efektowne strzelaniny. Wcielamy się tu w Zetę – byłego mieszkańca tytułowego miasta, który powraca, by wesprzeć rewolucjonistów. W trakcie swej wędrówki odwiedzimy różnorodne okolice: od dzielnic zrujnowanych przez biedę i przemoc po siedzibę korporacji CPC. No i, rzecz jasna, kupimy sobie przy okazji kilka cybernetycznych ulepszeń. Oprawa graficzna wyciska z sędziwej „trumienki" siódme poty – warto więc sprawdzić, jak wygląda przyszłość w pełnym spektrum barw. Grę możecie nabyć tutaj: **bit.ly/4r6IfA2**.



Gdzie jesteś Scooby Doo?

Brytyjska firma Elite Systems zapowiedziała plany wskrzeszenia jednej ze swoich najambitniejszych, ale nigdy niewydanych w zaplanowanej formie produkcji – Scooby-Doo in the Castle Mystery. W połowie lat 80. grę promowano jako „pierwszą komputerową kreskówkę", ale ponieważ miała ukazać się na ZX Spectrum, Commodore'a 64 i Amstrada CPC, możliwości sprzętu nie były w stanie udźwignąć wizji twórców. Ostatecznie więc wypuszczono wersję zdecydowanie mniej zaawansowaną, a oryginalny projekt trafił do archiwum.

Najwyraźniej jednak Jon Harrison, Richard Wilcox i Andy Williams, którzy pracowali nad tym tytułem, nie dali za wygraną. Po 40 latach chcą odnowić licencję w Warner Bros. i ukończyć grę według pierwotnych planów. Jako że docelowymi platformami mają być PC, Switch, PlayStation i Xbox, tym razem ograniczenia sprzętowe nie powinny stanąć na przeszkodzie.



Zdjęcie: Yveltal Griffin

SNES w kieszeni

Modder i inżynier hobbysta Yveltal Griffin, znany m.in. z miniaturowego Wii o nazwie Nintendo Kawaii, pokazał światu swoje najnowsze dzieło – αSNES-a. To przenośna wersja konsoli Super Nintendo oparta na oryginalnej architekturze, pozwalająca grać bezpośrednio z kartridży, bez konieczności zgrywania ROM-ów. Projekt ten wciąż jest w fazie prototypu, ale twórca ujawnił już działającą płytę główną oraz listę nowoczesnych udogodnień – od ekranu o wysokiej rozdzielczości, przez głośniki stereo, po zasilanie USB-C. Teoretycznie wystarczy więc wolna kieszeń, by mieć SNES-a zawsze pod ręką. No, może kilka kieszeni, bo kartridże jednak małe nie są.

eprasa.pl 9010c0632e

Virtual Boy powraca

To nie prima aprilis! Eksperymentalna konsola przenośna z 1995 roku, która oferowała stereoskopową grafikę 3D dzięki specjalnemu czerwono-czarnemu wyświetlaczowi, okazała się wprawdzie jednym z największych niewypałów w historii Nintendo, ale najwyraźniej rośnie grono osób zafascynowanych tym reliktem lat 90. I nie przeszkadzają im ani skrajnie niewygodny design, ani bóle głowy, które konsola powodowała już po dwudziestu minutach.

Nintendo postanowiło więc jeszcze raz rzucić Virtual Boya na rynek – w formie urządzenia peryferyjnego współpracującego ze Switchem i Switchem 2. Jeśli interesuje was stereoskopowa grafika fatalnej jakości, chcecie zasmakować pełnej kolekcji gier z konsoli (czyli 14 tytułów) albo prowadzicie badania nad wywoływaniem migren, to będziecie mogli nabyć nowego Virtual Boya już 17 lutego 2026 roku. Oprócz klasycznej wersji sprzętu pojawi się również edycja kartonowa. To niecodzienna okazja, by przetestować bodaj najbardziej nietrafiony pomysł Nintendo – trzeba się tylko zaopatrzyć w aspirynkę i mieć w portfelu 100 dolarów bez centa.



Zdjęcie: Nintendo

Nowa Amiga

Firma Retro Games Ltd., znana z udanych „skonsolizowanych" emulatorów (takich jak THEC64, THE400 Mini, THEA500 Mini i The Spectrum), zapowiedziała swój najnowszy projekt – THEA1200, czyli pełnowymiarową replikę legendarnego komputera Amiga 1200. Urządzenie trafi do sprzedaży w czerwcu 2026 roku. Tak jak poprzednie produkty z serii, ma łączyć retro z nowoczesnością, zachowując klasyczną klawiaturę, myszkę i design oryginału, ale oferując udogodnienia w postaci portów HDMI i USB oraz wygodnego interfejsu uruchamiającego emulowane gry. A skoro o tym mowa, to wraz z THEA1200 otrzymamy 25 tytułów, w tym kultowe pozycje takie jak trylogia Turrican, Beneath a Steel Sky, Ruff 'n' Tumble, a nawet The Settlers II (jeśli dziwi was obecność tej ostatniej pozycji na liście gier amigowych, to warto rzucić okiem na str. 7!). Oczywiście możemy też wgrać sobie własne oprogramowanie za pomocą pendrive'a. Zapowiada się gratka dla osób szukających łatwej i prostej emulacji Amigi. No i sprzętu, który będzie się dobrze prezentować na biurku.



Zdjęcie: Retro Games

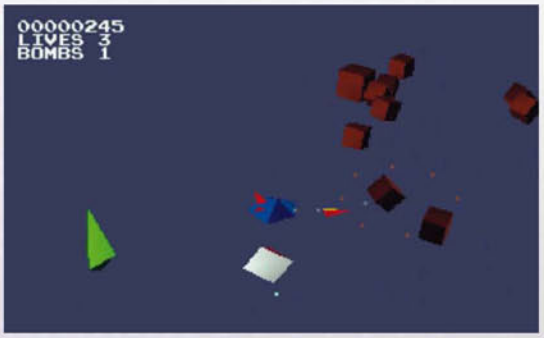
Samochód nową konsolą

Atari ogłosiło współpracę z Volkswagenem, w ramach której pasażerowie (oby nie kierowcy!) wybranych modeli samochodów niemieckiego producenta będą mogli zagrać w nowoczesne wersje klasyków arcade. W ten sposób wrócimy m.in. do takich tytułów jak Recharged i Breakout: Recharged, a wkrótce dołączy do nich również Missile Command: Recharged. Gry są częścią szerszej biblioteki AirConsole, obejmującej również pozycje sportowe, imprezowe i wyścigowe.

Aby rozpocząć zabawę, wystarczy aktywna usługa VW Connect Plus, połączenie z internetem oraz zainstalowana aplikacja AirConsole ze sklepu Volkswagen In-Car Shop. Kontroler? To telefon pasażera, sparowany z systemem dzięki zeskanowaniu kodu QR. Pomysł ciekawy, czekamy jednak na gry, w których będzie można sterować kierownicą.


Zdjęcie: Volkswagen

Nowy shooter dla Jaguara



To prawdziwy koszmar dla zbieraczy gier na konsolę Atari Jaguar. Już sądzili, że mają pełną kolekcję (liczącą 63 tytuły, w tym 13 dla Jaguara CD), gdy nagle wydawnictwo Songbird Productions zapowiedziało premierę nowego tytułu na „kociaka" z lat 90. Mowa o Shape Shooterze 2000, czyli trójwymiarowym shoot 'em upie, w którym gracz steruje statkiem uwięzionym przez pola siłowe w ograniczonej przestrzeni i walczącym z falami wrogów.

Gra zaczynała jako projekt konkursowy stworzony na JagJam 2024, gdzie zdobyła aż cztery nagrody (m.in. za oryginalność i grywalność). Teraz zaś Songbird chce wydać ulepszone SS2000 w wersji pudełkowej. I nie jest to koniec nowych tytułów na Jaguara, bo przy okazji zapowiedziano Operation Follow-through, czyli strzelankę inspirowaną Virtua Copem.

eprasa.pl 9010c0632e

JUŻ GRALIŚMY

Dying Breed

▪ **PLATFORMA**: PC ▪ **PRODUCENT**: SARNAYER
▪ **CENA**: 73,36 ZŁ (STEAM, WCZESNY DOSTĘP)

RTS-y są dziś gatunkiem ginącym – to fakt, z którym trudno polemizować. Pomimo tego chorwackie studio Sarnayer postanowiło przypomnieć nam, za co kiedyś je pokochaliśmy, wypuszczając... klon pierwszego Command & Conquer. W określeniu tym nie ma cienia przesady: **gra wygląda jak wiekowy C&C, w którego tchnięto odrobinę nowego życia**. Mamy więc stronnictwa, które nawet swoimi logotypami nawiązują do GDI i Bractwa Nod, rozpikselowaną, zdominowaną przez ciemnozielone barwy grafikę, całkiem niezły soundtrack z mocnymi gitarowymi riffami i filmowe wstawki. Zgodnie z tradycją serii od kiepskiego aktorstwa rzecz jasna aż zęby bolą. No i wreszcie: dostajemy mechanizmy, które trzy dekady temu przyprawiały o mocniejsze bicie serca – budowę bazy, produkcję jednostek i starcia małych ludzików.





Choć brzmi to nieźle, muszę was jednak zasmucić. Na nostalgii chorwackie studio gra co prawda bardzo mocno, ale ostatecznie jego tytuł **nie wytrzymuje konfrontacji ze zremasterowanymi C&C oraz Red Alertem**. Powody są dwa. Po pierwsze: Dying Breed nie został (jeszcze) odpowiednio zbalansowany. Harvestery są za wolne, piechota zbyt łatwo niszczy czołgi, a pathfinding jednostek woła o pomstę do nieba – przykłady tego typu można mnożyć. Druga przyczyna jest nieco głębsza. Z jednej strony twórcy ewidentnie chcieli złożyć hołd C&C, z drugiej zaś – zażartować z konwencji. Tyle że próba oddania kampowego klimatu przez aktorów, dla których angielski nie jest językiem ojczystym, wyszła średnio. O szefie złej frakcji drącym japę tak, że musiałem przyciszać słuchawki, nawet nie chcę wspominać.

Gorzej jednak, że naśladowanie niskobudżetowych metod pracy z lat 90. sprawia wrażenie potwornie wymuszonego. Rezultat jest taki, że to, co mogło być atutem gry, stało się obciążeniem. Dying Breed **być może za jakiś czas okaże się solidnym RTS-em** – ale by tak się stało, studio Sarnayer musi się naprawdę wytężyć.

Heroes of Might and Magic: Olden Era

▪ **PLATFORMA**: PC ▪ **PRODUCENT**: UNFROZEN
▪ **CENA**: DARMOWE DEMO (STEAM)

Nowa odsłona Heroes of Might and Magic to produkcja, która od pierwszych minut stawia przed sobą karkołomne zadanie: przywrócić do życia magię jednej z najlepszych gier w historii. A jednak **studio Unfrozen podchodzi do tego wyzwania z godną podziwu odwagą i świadomością, że sukces nie polega na ślepym kopiowaniu**, lecz na zrozumieniu, dlaczego coś działało tak dobrze.



O grafice można się rozpisywać, bo widać, że twórcy nie poszli na skróty. Trójwymiarowa oprawa nie konkuruje z legendarnym pixel artem, ale oddaje jego ducha: mapy mają właściwy czar, zachowując przy tym przejrzystość. Nawet jeśli nie wszystkie miasta prezentują się tak samo przekonująco, to całość robi wrażenie projektu stworzonego z szacunkiem, a nie z kalkulatorem w dłoni. W pozytywnym tonie można też pisać o muzyce – bo i tu nie sposób uciec od porównań z „trójką". Kompozycje z Olden Era są porządne, momentami wręcz piękne.



Tak naprawdę jednak siła tego tytułu wynika z jego mechaniki. **Choć trudno w to uwierzyć, twórcy gry zdołali uczynić klasyczną formułę Heroesów III jeszcze bardziej wciągającą.** Nie dokonali rewolucji, ale ulepszyli to, co wydawało się niemal perfekcyjne. Dzieło Unfrozen rozwija idee pierwowzoru: poprawia tempo eksploracji, dopieszcza balans, wzbogaca rozwój bohaterów. Od przerobionej magii po nowy system praw – wszystko idealnie ze sobą współgra. Widać, że autorzy rozumieją rytm partii w HoMM3.

Jeśli zatem tęsknicie za czasami, gdy „jeszcze jedna tura" w praktyce ciągnęła się przez pół nocy, to Olden Era będzie grą właśnie dla was. Premiera w nadchodzącym roku.

NEWSY PRZYGOTOWAŁ DAEL

eprasa.pl 9010c0632e

PRODUCENT: DIGITAL ILLUSIONS CE
GATUNEK: FPS
PLATFORMA: PC (2002)

BATTLEFIELD 1942



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Pierwsze „Pole bitwy"

Doświadczenie uczy, że czasem nawet małe rzeczy potrafią przekształcić się w coś wielkiego. Tak też było tym razem: niemal ćwierć wieku temu czternastu ludzi pracujących w biurze w Sztokholmie zmieniło historię gier.

Omawiana tu produkcja w istocie nie była macierzystym projektem Digital Illusions CE. Firma ta „odziedziczyła" jej koncepcję, kupując inne studio – Refraction Games, którego szef, Patrick Söderlund, został później CEO w DICE. To właśnie on w jednym z wywiadów pochwalił się wielkością zespołu pracującego nad BF1942. Pierwsza część gigantycznego dziś cyklu powstała zatem nakładami pracy niewielkiej w gruncie rzeczy grupy ludzi.

Ten rozmach!

W momencie swej premiery gra zebrała sporo pochwał za oprawę graficzną. **BF1942 nie uniknął porównań do wyśmienicie przyjętego Medal of Honor: Allied Assault z początku tego samego roku.** Digital Illusions CE bez wątpienia pokazało swój kunszt: nie tylko dorównało konkurencji spod znaku EA, ale i w dość powszechnej opinii po prostu ją pobiło (co pewnie przyczyniło się do tego, że wspomniany wydawca przejął potem i studio, i prawa do serii – ale to już inna historia).



Battlefield 1942 wprowadził do bitwy maszyny, co stało się znakiem rozpoznawczym serii. Tutaj widzimy niemieckie samobieżne działo Wespe.



Sprzęt, z którego korzystaliśmy, był przypisany do walczących na określonych mapach stron.

CZY WIESZ, ŻE...

Parę miesięcy przed BF1942 premierę miała karta graficzna ATI Radeon 9700 Pro – pierwsza konsumencka konstrukcja obsługująca DirectX 9, która koncertowo wręcz skopała tyłek konkurencji. GeForce4 Ti 4600 nie miał nic do gadania.

Pierwszy Battlefield jednak **zyskał uznanie przede wszystkim dzięki rozmachowi bitew oraz bardzo dużemu, jak na ówczesne czasy, dystansowi rysowania**. Ile on wynosił? Żadne źródło nie podaje tego wprost – postanowiłem jednak odświeżyć sobie doświadczenia związane z modowaniem tej gry z dawnych lat i odgrzebałem w sieci edytor jej plików. Największa standardowa wartość, jaką znalazłem we wpisach konfiguracyjnych kolejnych map, to 500. Jednostek co prawda nie ma, ale chyba można założyć, że chodzi o metry – a lokacje nierzadko były przecież znacznie większe. Wtedy robiło to kolosalne wrażenie.

Historycznie i taktycznie

Rozgrywka Battlefielda przyciągała jednak w pierwszej kolejności faktem, iż podążała ślad w ślad za historią – graliśmy na mapach, które nawiązywały do prawdziwych bitew z II wojny światowej. Na początek dostaliśmy po cztery wielgachne lokacje z czterech kluczowych teatrów działań. Była więc północna Afryka, Pacyfik, a także Europa Wschodnia i Zachodnia. Kolejne poziomy przybyły zaś wraz z patchami i rozszerzeniami gry, by ostatecznie zamknąć się w liczbie 21 bitew.

Wcielaliśmy się więc w przedstawicieli narodów podzielonych na Państwa Osi i aliantów ściśle przyporządkowanych do konkretnych teatrów działań. To z kolei rzutowało na wyposażenie, jakie mieliśmy do dyspozycji. Odtwarzając choćby lądowanie na plaży Omaha, siłą rzeczy pruliśmy z StG 44 lub z Browninga M1918, zależnie od strony konfliktu. Oczywiście uzbrojenia było znacznie, znacznie więcej – a do tego **bawiliśmy się, biorąc na swe barki określone role**.

eprasa.pl 9010c0632e



BATTLEFIELD 1942 DZIŚ – JAK ZAGRAĆ?

Jeśli chcielibyście sami sprawdzić, jak zestarzał się pradziadek serii, to macie do wyboru dwie możliwości. Pierwsza to skombinować sobie oryginalną wersję gry, a następnie uzupełnić ją o kilka stworzonych przez społeczność poprawek, które m.in. pozwolą uruchomić Battlefielda 1942 na współczesnych maszynach. Z tym może być problem, gdyż EA najwyraźniej porzuciło już ten tytuł na dobre. Jakiś czas temu został on udostępniony za darmo, a potem zniknął ze sklepu wydawcy, pozostając tylko u tych, którzy przypisali go sobie do konta. W tej sytuacji jedynym wyjściem dla nowych graczy jest ściągnięcie przygotowanego przez społeczność „gotowca". Tak czy inaczej odpowiedni poradnik bez większego kłopotu znajdziecie na Steamie. A pograć wbrew pozorom jest z kim – fani tej gry wieczorami spotykają się m.in. na serwerze MoonGamers.

Druga droga zaś to... trochę takie cheatowanie. BF1942 został udostępniony pod postacią gry w grze za pośrednictwem modułu Portal w Battlefieldzie 2042 z 2021 roku. Nie ma się jednak co oszukiwać: to raczej „skorupa" oryginału w nowym środowisku i z nie do końca tymi samymi zasadami. Można tam zajrzeć z ciekawości, żeby zaznajomić się z ogólnymi założeniami zabawy sprzed dwudziestu trzech już lat.

Zwróćcie uwagę na dystans i przestrzeń. W momencie premiery gry robiło to niesamowite wrażenie.





BF1942 nakreślił schemat klas, który z pewnymi zmianami przetrwał w kolejnych odsłonach aż do dziś.

Piechota i pojazdy

Do wyboru było pięć klas: scout, assault, anti-tank, medic oraz engineer. Z grubsza więc BF1942 wprowadził podział, który obowiązuje w serii do dziś. Decydując się na jedną z tych ról, dostawaliśmy przypisane do niej wyposażenie – a to w naturalny sposób przekładało się na funkcje, jakie musieliśmy pełnić podczas walki. Przykładowo medyk dbał o zdrowie towarzyszy, zwiadowca polował na dużych dystansach, a żołnierz wyposażony w bazookę starał się, by czołgi nie rozjechały reszty zespołu. **Najpiękniejsze było zaś to, że w skali bitwy sukces zależał właśnie od tego, jak dobrze gracze wchodzili w powierzone im buty.**

Bardzo ważną część rozgrywki stanowiły też różnego rodzaju pojazdy. Często to wokół nich koncentrowały się walki: prawidłowo użyte, maszyny pozwalały np. pokonać pierwsze wzniesienie na plaży Omaha, przełamując obronę i ściągając na siebie uwagę obsady bunkrów, normalnie plującej ogniem w piach poniżej. Patrząc zaś szerzej, do dyspozycji mieliśmy czołgi o różnej grubości pancerza, łodzie, samoloty, pojazdy opancerzone, artylerię, gniazda z karabinami maszynowymi czy nawet okręty. To, czym graliśmy, zależało od trybów, stronnictw i map. O dziwo jednak, na wszystkie te ograniczenia nikt nie zwracał uwagi: tak wyglądała wojna, gracze szturmowali więc serwery, by zobaczyć jej znój na własne oczy.

Klasa sama dla siebie

Truizmem będzie próba oceny wpływu Battlefielda na historię branży gier. Ten przede wszystkim sieciowy shooter z 2002 roku po prostu legł u podstaw nowej, bardzo ważnej serii, by nie powiedzieć – całej gałęzi elektronicznej rozrywki. W ślad za pierwszą odsłoną przyszły kolejne, a jej najnowszym wcieleniem jest Battlefield 6, po którego w ciągu trzech dni po premierze sięgnęło ponad 7 mln graczy.

Pomysły, które tu wprowadzono, stały się fundamentem serii.

BF1942 odcisnął również swe piętno na czasach zdecydowanie mu bliższych. W jednym z wywiadów Paul Wedgwood ze Splash Damage, studia odpowiedzialnego za wydanego w kolejnym roku Wolfensteina: Enemy Territory, wprost przyznał, że **to właśnie gra DICE udowodniła, iż tytuły opierające się na zabawie w sieci mają rację bytu**. Oczywiście wcześniej pykaliśmy i w Quake'a III: Arenę, i w Unreal Tournamenta, ale oto na scenę wkraczały FPS-y taktyczne i strategiczne, a gracze, jak się okazało, po prostu pożądali wówczas oryginalnego podejścia do rozgrywki oraz wyraźnego podziału ról.

O sukcesie zadecydowało też coś innego: BF1942 wyśmienicie wstrzelił się w ówczesny klimat. W końcu wszyscy żyliśmy wtedy jeszcze „Szeregowcem Ryanem" z 1998 roku, a przede wszystkim – „Kompanią braci", która wyszła niewiele wcześniej od gry, bo we wrześniu roku 2001. Niosła więc Battlefielda fala sentymentu i moda – fakt ten nie ulega najmniejszej wątpliwości. Równocześnie jednak jestem przekonany, że nie czytalibyście tych słów, gdyby produkcja DICE nie broniła się fenomenalnym gameplayem, który zapewnił jej nieśmiertelność.

eprasa.pl 9010c0632e

- **PRODUCENT:** DIGITAL ILLUSIONS CE
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMY:** PC, PS3, X360 (2010)



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Najlepszy Battlefield w historii?

W pierwszym dziesięcioleciu obecnego wieku przez pewien okres – na szczęście dość krótki – seria Battlefield średnio lubiła się z pecetami. A potem przyszło Bad Company 2 i wszystko zmieniło.

Pamiętam, że w tamtych czasach byłem na EA po prostu wkurzony. **Pierwsza część Bad Company rozgościła się na konsolach, a ja tylko smutno patrzyłem na pulpit systemu Windows.** W prawym dolnym rogu ekranu, gdzie zwykłem trzymać skróty do gier, zionęło pustką. Z tym większą zatem radością przyjąłem informację, że „dwójka" zmierza na pecety.

Najlepsza kampania w całej serii

Myśląc o Battlefieldach, siłą rzeczy przywołujemy obrazy ze zmagań sieciowych. Zupełnie niespodziewanie okazało się jednak, że Bad Company 2 jest przykładem gry, w której udała się rzecz wręcz niebywała. Oto bowiem dostaliśmy tytuł wszakże z rodowodem wieloosobowym, ale w singlu radzący sobie równie dobrze.

Kampania z tego dzieła powinna trafić do opasłych ksiąg różnej maści znachorów i farmaceutów do kategorii „odtrutki na Call of Duty". **Z odrażająco przaśnym, bohaterskim patosem, jakim często raczyły nas „poważne" produkcje Activision, historii tej nie łączyło niemal nic.** Wcielaliśmy się tu w gościa, który trafił do składającej się z wojskowych odrzutków drużyny tylko dlatego, że uszkodził limuzynę generała. Zespół ten zasadniczo reprezentował wartość bojową odpowiadającą przeterminowanej paczce prezerwatyw – nie przeszkodziło to jednak, by wplątał się w sam środek zawieruchy związanej z tajemniczą, sięgającą jeszcze konfliktu w Wietnamie bronią. Podczas walk wysłuchiwaliśmy kwestii, którym daleko do tyrad na temat męstwa. Dialogi kipiały od wulgaryzmów, dowcipów, ironicznych komentarzy na temat żołnierskiego losu i takiego zupełnie ludzkiego podejścia do kwestii związanych z przeżyciem między świszczącymi kulami.

To było coś odświeżającego, również dzięki polskiej wersji. Co tu dużo mówić, EA się szarpnęło i na nasz rynek BC2 weszło nie dość, że w pełni spolszczone, to jeszcze z gwiazdorską obsadą. Rolę Terrence'a Sweetwatera, czyli wesołka w okularach, wziął na siebie Cezary Pazura. Usłyszeliśmy też charakterystyczne głosy Mirosława Baki (Solomon Reed z CP2077: Phantom Liberty), Mirosława Zbrojewicza (Grucha z filmu „Chłopaki nie płaczą") czy znanego z szeregu spolszczeń Andrzeja Blumenfelda. To na pewno przyczyniło się do popularności tytułu – ale w żadnym razie nie było jedynym jej powodem.

Tak powinien wyglądać każdy Battlefield

W sieci zaś... mieliśmy prawdziwe święto. Przede wszystkim **wrażenie robił system zniszczeń budynków, który na lata stał się dla branży wzorem**. Grając np. żołnierzem wyposażonym w C4, bez najmniejszego problemu mogliśmy wparować do jakiegoś baraku, rozrzucić kostki materiału wybuchowego i chwilę później zawalić całą strukturę, grzebiąc

CZY WIESZ, ŻE...

Bad Company 2 zyskało uznanie w oczach graczy jeszcze przed premierą. Jego twórcy już w 2009 roku dali bowiem znać, że w przeciwieństwie do głównego konkurenta, czyli Call of Duty: Modern Warfare 2, zachowają opcję zakładania dedykowanych serwerów.



Grafika nawet dziś nie wygląda źle, a kolejne misje cieszą różnorodnością.

eprasa.pl 9010c0632e



Kampania była „filmowa". Tu np. znikąd pojawiał się czołg i zaczynało się piekło.

Podział żołnierzy na klasy ponownie spawił, że zabawa w sieci cieszyła głębia.

przy tym znajdującą się na piętrze wrogą drużynę. Tego rodzaju akcje stanowiły w BC2 normę.

Uznanie budziły też mapy, z których część przeszła do kanonu shooterów sieciowych. Najlepsza moim zdaniem Arica Harbor z jej cudowną bieganiną między kontenerami oraz niepodzielnie panująca w trybie rush Valparaiso powróciły zresztą w module Portal z Battlefielda 2042. Na wyróżnienie zasługuje także White Pass – raj dla nietypowych setupów zwiadowcy. Konsolowi weterani z kolei dostali prezent w postaci lokacji znanych z pierwszego Bad Company. **Pod względem map BC2 błyszczał.**

To samo można powiedzieć o rozgrywce. Wcielaliśmy się w jedną z czterech klas: szturmowca, inżyniera, medyka lub wspomnianego zwiadowcę. Część uzbrojenia, jak pistolety czy strzelby, miała szeroki zakres zastosowania – reszta jednak była już ściśle przypisana do określonej roli. Z jednej strony wymuszało to zachowania zgodne z wybraną funkcją, ale z drugiej pozwalało czasem zaszaleć i szukać niecodziennych rozwiązań. Nikogo więc nie dziwił np. diabelsko wręcz skuteczny w czyszczeniu wąskich przejść „snajper" z automatycznym shotgunem oraz materiałami wybuchowymi.

Do Wietnamu marsz!

Sukces gry sprawił, że twórcy zaszaleli i niedługo później wyszedł **dodatek, który wywrócił zasady zabawy do góry nogami**. Zamiast współczesnego teatru działań zafundowano nam bowiem wycieczkę do Wietnamu. Co prawda po prologu kampanii można się było tego spodziewać, ale nie zmienia to faktu, że nowe realia historyczne uderzały z zaskoczenia. Pojawiły się pojazdy, uzbrojenie i wyposażenie z epoki, charakterystyczne, ociekające wręcz wilgocią mapy oraz niesamowita ścieżka dźwiękowa, puchnąca od takich hitów jak „Fortunate Son" grupy Creedence Clearwater Revival czy „Cwał Walkirii" Wagnera. Skojarzenia z całą masą obrazów popkultury, z „Czasem apokalipsy" na czele, jak najbardziej wskazane.

Zarówno kampania, jak i zabawa w sieci były tu rewelacyjne.

Fani nie mogli się oderwać. W praktyce dostaliśmy grę w grze i doznanie dzielące z wersją podstawową jedynie mechanikę rozgrywki. Sprawiało to, że człowiek z jednej strony dziwił się tak daleko posuniętemu „przemeblowaniu", a z drugiej – wchodził w te realia w zasadzie z marszu. I po prostu cieszył japę. Klimat był zupełnie inny, lecz nie przeszkadzało to w żaden sposób – wprost przeciwnie. Sam dodatek ukazał się przed świętami 2010 roku i do tej pory jest dla mnie najlepszym gamingowym prezentem, odkąd położyłem paluchy na klawiaturze.

Niedoścignięty wzór

Patrząc całościowo, dzieło studia DICE okazało się przebojem. **Udowodniło, że seria wciąż jest najlepszym, co „blaszaki" mają do zaoferowania, a to było istotne we wciąż mocno pecetowej ówczesnej Polsce.** Lata mijały, a ono nadal stanowiło niedoścignięty wzór kampanii dla samotnego gracza. Niemal wszystkie recenzje kolejnych odsłon czy toczące się w sieci dyskusje na ich temat sprowadzały się do utyskiwania, że „teraz to jest do bani, ale pamiętacie, jak to było w Bad Company 2?".

Na całe lata BC2 stało się też swego rodzaju wyrzutem sumienia i przekleństwem EA zarazem. Namacalnym dowodem na to, że jak się chce, to się potrafi. I nie jest to czcze gadanie: tutaj mogę uchylić rąbka tajemnicy, że w prywatnych rozmowach do tematu wracali również przedstawicie giganta, komentując premiery następnych pozycji z serii nawet lata później. „Znów będą pisać, że to nie Bad Company 2" – taka kwestia padała niemal zawsze.

Dziś w kampanię zagracie bez problemu – tytuł nie sprawia najmniejszych kłopotów, jeśli chodzi o monitory ultrapanoramiczne oraz wysokie rozdzielczości. Ale już jego sieciowa warstwa wskutek decyzji EA poszła do piachu – przynajmniej oficjalnie. **Znalazła się jednak grupka zapaleńców, która utrzymuje multiplayer przy życiu** dzięki fanowskim serwerom i łatce odpowiedzialnej za przekierowanie tamże ruchu. Hasło: Project Rome. Zagrajcie, podziękujecie później.

eprasa.pl 9010c0632e

Gra dostępna na
REKLAMA

- **PRODUCENT:** CAPCOM
- **GATUNEK:** SURVIVAL HORROR
- **PLATFORMY:** PS1 (1999); PC, DC (2000)



EUGENIUSZ SIEKIERA

Niedoceniona gra Mikamiego

Niedostępna dla zwykłych śmiertelników wyspa, tajne laboratoria i eksperymenty, które starym zwyczajem w końcu wymykają się spod kontroli. Brzmi jak scenariusz „Parku Jurajskiego", ale to tło fabularne gry Dino Crisis, która podczepiła się pod nośny temat po spektakularnym sukcesie filmu Spielberga.



Uznany za zmarłego doktor Kirk zaszył się w ośrodku badawczym na Ibis, by pracować nad nowym, niezwykle wydajnym źródłem energii. Alternatywy dla atomu nie odkrył, ale jakimś cudem sprowadził do czasów współczesnych prehistoryczne stworzenia, które szybko zadomowiły się na tropikalnej wyspie, widząc w pracownikach placówki pożywne przekąski. Wcielamy się w niejaką Reginę, która wraz z niewielkim oddziałem agentów elitarnej jednostki S.O.R.T. udaje się na miejsce, by odnaleźć szalonego naukowca. Gdy jej zespół odkrywa, co się wydarzyło, pozornie prosta misja zamienia się w walkę o przetrwanie.

Dużo więcej niż płatne DLC

Dino Crisis zwykło się nazywać „Residentem z dinozaurami". I choć wiele w tym prawdy – wszak **to survival horror, w którym zombie zostały zastąpione prehistorycznymi gadami** – łatka, która przylgnęła do gry, jest odrobinę niesprawiedliwa. Dlaczego? Bo odbiera dziełu oryginalność i własną tożsamość, której przecież mu nie brakuje. To, że Dino Crisis i pierwsze odsłony Resident Evil u podstaw są podobne i więcej je łączy, niż dzieli, nie powinno dziwić, wszak powstały w podobnym czasie, a producentem RE2, RE3 i DC był ten sam człowiek – Shinji Mikami.



Raptory potrafiły puścić się w pościg za nami.

Dino Crisis nie było jednak w żadnym stopniu produkcją odtwórczą i daleko wykraczało poza definicję płatnego rozszerzenia. Gra zaskakiwała już wykorzystaną technologią, był to bowiem **pierwszy horror Capcomu, który zerwał z płaskimi, prerenderowanymi tłami. Środowisko było tym razem trójwymiarowe**, co pozwoliło uwolnić kamerę i zdynamizować bądź uatrakcyjnić sceny akcji. Tę nadal często śledziliśmy z zupełnie niepraktycznych ujęć, widząc wszystko, tylko nie atakującego nas przeciwnika, ale postęp względem klasycznych Residentów był ogromny.

Niby to samo, a inaczej

Mikami marzył o tytule, w którym wrogowie będą adaptowali się do zachowań gracza. I cóż, dopiął swego, a sztuczna inteligencja zwierząt niejednokrotnie zaskakiwała. W przeciwieństwie do bezmyślnych zombiaków dinozaury wykazywały się niezłym instynktem; zranione raptory czasem się wycofywały, kiedy indziej, gdy zaczęliśmy uciekać, puszczały się za nami w pościg, nierzadko wpadając z impetem do kolejnej lokacji. Nawet takiej, którą poprzedzał ekran ładowania, bo jak pamiętamy, pierwsze survivale Capcomu miały poszarpaną strukturę świata i na każdym kroku byliśmy

ZAGRAJMY W TO JESZCZE RAZ

Wydając 45 zł lub korzystając z abonamentu PlayStation Plus Premium, możecie zagrać w Dino Crisis na PS4 i PS5. Wersja ta nie zmienia w widoczny sposób grafiki, ale zawiera kilka usprawnień. Pozwala zapisywać stan gry w dowolnym momencie (safe roomy stają się zbędne), a nawet przewijać akcję niczym film, dzięki czemu w łatwy sposób powtórzymy ostatni fragment, gdyby coś nie poszło po naszej myśli. Możemy także wybrać region – PAL lub NTSC – a wersje te różniły się m.in. płynnością rozgrywki i formatem obrazu. Ten ostatni parametr również możemy modyfikować.

eprasa.pl 9010c0632e





Zmasakrowane zwłoki pracowników placówki to częsty widok.



Ta zagadka z kodami bawiła tylko za pierwszym razem.



Proszę pani, czy Krzysiek mógłby wyjść pograć w piłkę?

CO BYŁO DALEJ?

Część drugą łączą z „jedynką" tylko dinozaury. DC2 miało niewiele wspólnego z survival horrorem, to prosty akcyjniak, w którym zabijamy gady na czas – im szybciej i skuteczniej to robimy, tym więcej punktów ląduje na naszym koncie. Co ciekawe, „dwójka" przeprosiła się z prerenderowanymi tłami, więc kamery w tej odsłonie były statyczne. Decyzji tej nie podjęto przypadkowo: twórcom zależało, by tym razem przygotować nieco większe przestrzenie i etapy rozgrywające się w dżungli, a tego poczciwy „szarak" nie uciągnąłby w pełnym 3D – pozostało więc wrócić do starszych rozwiązań. Wydana na wyłączność pierwszego Xboksa „trójka" odeszła od gatunkowych korzeni jeszcze bardziej. Nie została zbyt ciepło przyjęta, a całą markę zakopano na kolejne dekady.

Niewiele gier zasługuje na gruntowne odświeżenie tak, jak Dino Crisis.

bombardowani animacjami otwieranych drzwi, co oznaczało wczytywanie kolejnego fragmentu mapy.

Dino Crisis było **zbudowane z wielu małych smaczków i subtelnych zmian względem flagowej serii japońskiego giganta**. W przeciwieństwie do Residentów tutaj mieliśmy możliwość strzelania i chodzenia jednocześnie. Przy szybszym i sprytniejszym przeciwniku było to usprawnienie na wagę złota. W Dino Crisis wprowadzono również coś w rodzaju prymitywnego QTE – gdy pojawiał się komunikat „DANGER", należało tłuc po wszystkich przyciskach, by uniknąć śmierci. Z ciekawostek – dinuś mógł bohaterkę przewrócić, co wytrącało jej z dłoni broń. W wyniku odniesionych obrażeń Regina czasami zaczynała krwawić, a dzięki mieszaniu rozmaitych specyfików dało się tworzyć środki usypiające o zróżnicowanej sile działania. Nie mniej ważne są zmiany w ekwipunku, który nie był już tak morderczo ciasny, jak w RE 1-3, więc mogliśmy nim swobodniej zarządzać.

Nadgryziona zębem czasu

Bestiariusz trudno zaliczyć do rozbudowanych, bo obejmował jedynie pięć gatunków gadów. Oczywiście nie zabrakło najbardziej ikonicznych, czyli raptorów i tyranozaura, stworzeń spopularyzowanych przez „Park Jurajski". O ile te pierwsze zasiliły szeregi mięsa armatniego, tak król jaszczurów został osadzony w scenariuszu w charakterze głównego bossa. Chociaż minęło już ponad ćwierć wieku, do dziś pamiętam, jak jego potężna paszcza rozbiła szybę, a gad próbował mnie zmiażdżyć swymi zębiskami. To było nasze pierwsze spotkanie. **Niczym Nemesis w RE3 T. rex prześladował bohaterkę** i pojawiał się w najbardziej dramatycznych momentach kampanii, nie wyłączając oczywiście finału, w którym dochodziło do ostatecznej konfrontacji.

Z perspektywy czasu najbardziej męczy dziś sterowanie – klasyczne tank controls(*), z którymi trudno się polubić, bo są niewygodne i niepraktyczne. Do tego dorzućmy upierdliwy backtracking, znacznie częstszy niż w przypadku gier z serii Resident Evil. Nie każdemu przypadnie do gustu również sterylne, laboratoryjne otoczenie, w którym się poruszamy (widoczna w intrze dżungla pozostaje poza naszym zasięgiem). Męczącym wyzwaniem mogą okazać się również łamigłówki – nie dlatego, że są trudne; to prędzej trening dla pamięci niż szarych komórek, bo wiele wymaga wykucia na blachę kodów dostępu. Większość tych rzeczy da się poprawić. Przyznam, że mało która gra zasługuje na gruntowne odświeżenie tak, jak Dino Crisis. Od jakiegoś czasu nieśmiało się o tym przebąkuje, ale do tej pory te rewelacje nie zostały oficjalnie potwierdzone. Ale pomarzyć można.

CZY WIESZ, ŻE...

Dino Crisis od początku miał pod górkę, trafiwszy do sklepów między przełomowym Silent Hillem a trzecią odsłoną Resident Evil. Co zaś łączy przygodę Reginy z arcydziełem Konami? Obie gry odeszły od prerenderowanych plansz na rzecz pełnego 3D.

(*) Nieintuicyjny system sterowania uzależniający kierunek ruchu postaci od tego, w którą stronę jest zwrócona, a nie od perspektywy gracza.

Screeny pochodzą z edycji na PS4/PS5.

eprasa.pl 9010c0632e

- **PRODUCENT:** NEW WORLD COMPUTING
- **GATUNEK:** RPG
- **PLATFORMA:** PC (1999)

Gra dostępna na
REKLAMA
gog.com



MICHAŁ „MISIEK" WOLSKI

Erathia dla średniozaawansowanych

Gdy pod koniec ubiegłego tysiąclecia pod polskie strzechy trafiła trzecia, legendarna dziś część Heroesów, gdzieniegdzie w ślad za nią powędrowała siódma odsłona cyklu Might & Magic.

W teorii wszystko było na swoim miejscu. MM7 wykorzystywało już istniejący – choć trochę podkręcony – silnik, co sprawiało, że nie mieliśmy do czynienia ze znaczącymi zmianami w mechanice gry. Od swojej strategicznej kuzynki pożyczał za to dwie rzeczy: ogólną filozofię sequela (wszystkiego jest trochę więcej – klas postaci, lokacji, wrogów itp.) oraz, co nad Wisłą było szczególnie ważne – estetykę. **Jeśli ktoś po trzeciej odsłonie HoMM chciał zanurzyć się głębiej, to proszę bardzo – For Blood and Honor oferowało przygodę w dokładnie tym samym świecie**, z identycznymi przeciwnikami, zapewniając (a przynajmniej obiecując) podobne emocje.

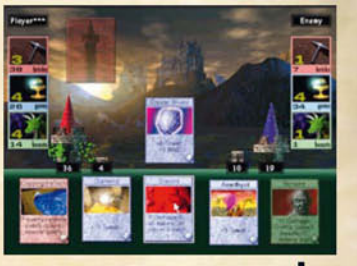
Gra ewidentnie była więc skrojona z myślą o efekcie synergii z HoMM3, a do tego miała całkiem niski, jak na owe czasy, próg wejścia wynikający z intuicyjnej obsługi. Pozwalała też na oszałamiającą wtedy swobodę w eksploracji trójwymiarowego świata. Przede wszystkim jednak oferowała sporą różnorodność bohaterów i dawała odczuć ciężar konsekwencji podejmowanych decyzji.

Herosi jeszcze nie z(a)męczeni

Punkt wyjścia jest taki jak zawsze – bierzemy pod opiekę czteroosobową drużynę śmiałków, którzy podejmują wyzwanie polegające na odnalezieniu szeregu unikatowych przedmiotów. Stawka? Malownicza posiadłość Harmondale na Szmaragdowej Wyspie. Szybko okazuje się jednak, że ziemia ta jest obiektem sporu między dwoma królestwami, co stanowi początek wielopiętrowej intrygi, w którą zamieszani będą również nekromanci, czarodzieje oraz... wrak statku kosmicznego „Lincoln".

Gra wyraźnie skrojona z myślą o efekcie synergii z Heroesami III.

W eksploracji najdalszych zakątków kontynentu Antagarich drużynę wspierać może równocześnie dwóch spośród 57 dostępnych towarzyszy, a przyjdzie nam się zmierzyć łącznie ze 166 rodzajami potworów. Te liczby nawet dzisiaj mogą robić wrażenie – zwłaszcza że część przeciwników to wypisz wymaluj jednostki znane z Heroesów III.



To jeszcze nie Gwint, ale w MM7 mamy możliwość pograniа w karciankę Arcomage, którą 3DO wypuściło potem jako osobny tytuł.

Ziemia jałowa

A jednak odpalone po ponad ćwierćwieczu For Blood and Honor **może rozczarować każdego, kto wróci tu z sympatii do HoMM3**. Strategia ta urzekała m.in. wrażeniem bogactwa świata, gęsto usłanego mniej lub bardziej widowiskowymi elementami. MM7 z kolei oferuje wprawdzie spotkania ze znanymi stworzeniami czy możliwość odwiedzenia lokacji przypominających Heroesowe miasta, ale okazują się one zaskakująco puste i monotonne. Wrogowie zaś różnią się od siebie co najwyżej kolorem (a i to nie, jeśli gramy w trybie sprzętowej akceleracji 3D). Sprawy mają się jeszcze gorzej, kiedy schodzimy do wszelkiego rodzaju lochów. Jednostajność tekstur ścian jest przytłaczająca i więcej ma wspólnego z pierwszymi FPS-ami niż grami RPG, zwłaszcza że poprzednia część serii Might & Magic, a nawet o trzy lata starszy Daggerfall, wydają się radzić sobie w tej kwestii znacznie lepiej.

Na szczęście sama rozgrywka wypada już znacznie ciekawiej. Wprawdzie mechanika rzucania czarów i wyprowadzania sekwencji ataków z dzisiejszej perspektywy nie jest już tak intuicyjna, ale dość łatwo się w tym połapać i zdynamizować zabawę. **System rozwoju umiejętności i klas postaci oraz zdobywania zaklęć potrafi w pewnym momencie wciągnąć bardziej niż fabuła.** Zarazem jednak nie ma się poczucia siermiężnego grindu, a stopniowe postępy są zauważalne, szczególnie w przypadku poziomów arcymistrzowskich. Wraz z nabywaniem kolejnych talentów czarodziejskich pojawia się też więcej możliwości szybkiej

eprasa.pl 9010c0632e



CZY WIESZ, ŻE...
W tym samym miesiącu co MM7 – czyli w czerwcu 1999 roku – zadebiutował Kingpin: Life of Crime. Pod względem oprawy graficznej tytuły te dzieliła przepaść, a przytoczona strzelanka zdobyła rozgłos dzięki skrajnej brutalności.

Porzucona Kuźnia

Najsłynniejsze prawo Arthura C. Clarke'a brzmi: „Każda wystarczająco zaawansowana technologia jest nieodróżnialna od magii". Seria Might & Magic od zawsze traktowała je bardzo dosłownie i w większości jej odsłon mieliśmy na pewnym etapie do czynienia z przeniesieniem akcji w bardziej futurystyczne realia. W For Blood and Honor technologiczną inkursją w świat fantasy są zatopiony wrak statku kosmicznego „Lincoln" oraz nieliczne artefakty, które będą w nas budzić jednoznaczne skojarzenia. Złe zakończenie gry miało zresztą prowadzić do uzbrojenia ras zamieszkujących Antagarich w futurystyczną technologię i w konsekwencji usprawiedliwić dodanie do Heroesów III – w ramach dodatku Armageddon's Blade – nowego miasta, scybernetyzowanej Niebiańskiej Kuźni. Z planów tych jednak ostatecznie zrezygnowano pod wpływem nacisków ze strony fanów serii, niegodzących się na elementy science fiction w ich ukochanej strategii fantasy.





Czy my się przypadkiem nie znamy z pewnej strategii turowej?

eksploracji mapy – a to dzięki znanym z Heroesów III zaklęciom Lot czy Portal miasta, znacznie przyspieszającym rozgrywkę i ograniczającym wrażenie pustki tego świata.

Między dobrem a złem

Jak na rasowego erpega przystało, rozwój fabuły jest w jakimś stopniu zależny od naszych decyzji. Fakt faktem, niewiele tylko starsze Baldur's Gate osiągało w tej dziedzinie o wiele bardziej wyszukane efekty, a wydany chwilę później Planescape: Torment praktycznie zredefiniował aspekt wpływu gracza na świat przedstawiony, ale **trzeba MM7 oddać, że jak już podejmiemy znaczącą decyzję, to od razu wszystko się zmienia**. Dotyczy to przede wszystkim wyboru między wsparciem Gavina Magnusa, władcy Bracady (ojczyzny frakcji Forteca z Heroesów III), lub nekromanty Archibalda Ironfista, którego weterani Might & Magic mogli poznać jako głównego antagonistę Heroesów II.

Poza zróżnicowaniem kilku aspektów rozgrywki oraz – oczywiście – zakończenia **gra informuje nas o charakterze obranej ścieżki bardzo dobitnie również poprzez zmianę interfejsu**. „Dobry" wybór sprawia, że ekran gry skąpany jest w blasku i przyjmuje marmurowo-alabastrowy wygląd. „Zły" oznacza zaś zabawę w ciemnych, krwawych barwach, a jeśli mamy w drużynie maga (i osiągniemy nim poziom arcymistrzowski), dodatkowo staje się on wówczas liszem – jego twarz zamienia się w przerażającą czachę z błyszczącymi oczami. Trochę to dramatyczne, ale nadaje grze osobliwy charakter, zwłaszcza że mamy tu do czynienia z czymś więcej niż tylko przedstawieniem graczowi pozytywnego lub negatywnego zakończenia (jak choćby w Blood Omen: Legacy of Kain, gdzie ogół decyzji sprowadza się w zasadzie do tego, którą cutscenkę obejrzymy na koniec). Takie rozwiązania zakorzeniły się zresztą w cyfrowej rozrywce, szczególnie gdy w danym świecie przedstawionym ustalono wyraźną i arbitralną granicę między dobrem a złem – jak np. w tytułach spod znaku Star Wars, w drugim Baldur's Gate czy bardzo mocno podkreślającym tę kwestię Black & White. MM7 robi to w sposób bardziej bezczelny, ale jednocześnie na swój sposób uroczy.

Łabędzi śpiew

Jest więc For Blood and Honor dzieckiem swoich czasów. Wciąż nieco surowym i miejscami naiwnym tytułem, który **zyskał rozpoznawalność w dużej mierze za sprawą związków ze swoim znacznie popularniejszym strategicznym kuzynem**. Rodzinne podobieństwa są zresztą widoczne w różnych aspektach: poza modelami potworów znajome wibracje wzbudza również warstwa muzyczna.

Kiedy już jednak oswoimy się z tym, że mamy do czynienia z dziełem miejscami niedogotowanym, łatwiej jest poczuć satysfakcję z wykorzystywania jego mechanik i odkrywania kolejnych nitek łączących fabułę z osławionymi Heroesami. Niektórym to pewnie w zupełności wystarczy – inni zaś szybko wrócą do popularnej strategii.

eprasa.pl 9010c0632e



- **PRODUCENT:** ACTIVISION
- **GATUNEK:** SHOOT 'EM UP
- **PLATFORMY:** ATARI 2600 (1982); ATARI 5200, ATARI 400/800, INTELLIVISION (1983); C64, MSX, ZX SPECTRUM, COLECOVISION (1984); PC (1985)(*)

SMUGGLER

RIVER RAID

Arcydzieło minimalizmu

W czasach rozdętych gier pazernych na gigabajty i teraflopy aż trudno uwierzyć, że kiedyś Carol Shaw wystarczył procesor 1,19 MHz oraz kartridż o pojemności 4 KB, by dać światu wiekopomne dzieło.

Oczywiście jej River Raid sprzed 43 lat z dzisiejszej perspektywy wydaje się trywialny: ot, sterujesz samolotem i niszczysz podobne wrogie maszyny, okręty, śmigłowce oraz mosty (inne obiekty, jak balony, dodano w wersjach na platformy wydajniejsze od Atari 2600). Pole manewru jest tu ograniczone – z jakichś powodów maszyna rozbija się o brzegi rzeki, nad którą leci. Trzeba więc uważać, unikając przy tym niemiluchów, niszcząc mosty i uzupełniając po drodze paliwo.

Programistka użyła sprytnych trików, by obejść ograniczenia Atari 2600.

Masz 4 KB i ani bajta więcej!

Gra zaczyna się spokojnie: szeroka rzeka, kilka celów, prosta nawigacja. Ale z każdą chwilą na ekranie widzimy coraz więcej obiektów, wąskie gardła i kolejne mosty, które musimy zgruzować, by otworzyć sobie dalszą drogę. Nieustanne wciskanie „fire" w joysticku to kiepski pomysł, bo choć dysponujemy nielimitowaną amunicją, to w ten sposób możemy łatwo zniszczyć miejsca z paliwem. A jego brak oznacza... wiecie co. Poza tym w praktyce sami sobie blokujemy możliwość ataku w dogodnym momencie: program potrafi wyświetlać tylko jeden pocisk naraz. Z biegiem czasu przeciwników przybywa, a okazji do zatankowania mamy coraz mniej. Do tego **River Raid się nie kończy: naszym celem jest zdobycie jak największej liczby punktów**. Bo – jak wiadomo – cel jest niczym, a droga do celu wszystkim.

Za prostotą rozgrywki kryje się kod, który po dziś dzień budzi szacunek wśród programistów. Pierwotnie gra powstała bowiem na Atari 2600 i trzeba było ją upchnąć w kartridżu o pojemności 4 KB. Shaw wykorzystała więc sporo trików, by zmieścić w tej mikrej puli pamięci wszystko, co zaplanowała. Zauważcie, że rzeka jest tu symetryczna. To wynik zastosowania lustrzanego odbicia jej jednej połówki, dzięki czemu można było oszczędzić zasoby komputera. Sam kształt zaś powstawał poprzez generowanie algorytmem. River Raid potrafił stworzyć ok. 57 tys. różnych segmentów mapy – ale że stan początkowy był określony na sztywno, to użytkownik pokonywał ten sam teren po każdym uruchomieniu gry. **Pionowe przewijanie ekranu pojawiło się z kolei dlatego, że na konsoli Atari działało płynniej od poziomego.**

Wyobraź sobie, że cofasz się do 1982 i pokazujesz ludziom zachwyconym tą grą jakąś współczesną produkcję.





CAROL SHAW

Urodzona w 1955 roku Carol Shaw była jedną z pierwszych kobiet w historii branży gier wideo. Współpracownicy uważali ją za wybitną specjalistkę od kodu. Bakcyla informatyki złapała jeszcze w liceum, a karierę programistki rozpoczęła w 1978 w Atari. Po czterech latach przeszła do Activision i stworzyła River Raid. Branżę porzuciła niedługo później, bo w roku 1984.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Howard Shaw, CC BY-SA 4.0

Prostota czyni mistrza

Produkcja odniosła olbrzymi sukces i sprzedała się w ponad milionie egzemplarzy – jak na tamte czasy było to naprawdę dużo. W dowód uznania Activision wysłało Carol Shaw specjalną tablicę pamiątkową i ponoć pokaźną premię. River Raid wsławił się również tym, że **w Niemczech Zachodnich trafił – ze względu na wojenną tematykę – na listę gier objętych nadzorem, co oznaczało, że nie mogli go kupić nieletni**. Co jeszcze ciekawsze, pozycja ta została skreślona ze wspomnianego wykazu dopiero w roku... 2003, czyli 21 lat po premierze.

Przede wszystkim jednak wydana przez Activision gra zapisała się w historii tym, że jest arcydziełem minimalizmu. To tytuł, który z kilku kolorów, prostych dźwięków – zero muzyki! – oraz nader kanciastej grafiki potrafił stworzyć coś większego od sumy tych elementów. W efekcie nawet dziś, odpaliwszy River Raid na emulatorze, poczułem ten sam dreszczyk emocji, co dobrych 40 lat temu.

(*) Gra trafiła też na wiele innych, nowszych platform jako część różnych kompilacji klasyków, np. Activision Anthology.

eprasa.pl 9010c0632e

MAGAZYN DLA FANÓW DRAGON BALLA

CHRONOLOGIA ŚWIATA ROK PO ROKU

MANGI, SERIALE I WSZYSTKIE FILMY

GRY Z UNIWERSUM DRAGON BALLA

NIEZNANE DZIEŁA AKIRY TORIYAMY

HISTORIA ORAZ PRZYSZŁOŚĆ SERII



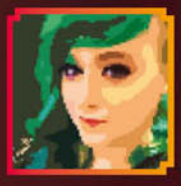
Dragon Ball. Anime, manga, gry… i znacznie więcej: zjawisko, które ukształtowało całe pokolenia. Wielu z nas również wychowywało się na Dragon Ballu – a teraz z naszej pasji do wiekopomnego dzieła Akiry Toriyamy powstał ten magazyn.

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

eprasa.pl 9010c0632e

- **PRODUCENT:** GEARBOX SOFTWARE
- **GATUNEK:** LOOTER SHOOTER
- **PLATFORMY:** PC, PS3, X360 (2009)

BORDERLANDS



POLA „PIREK" MRUCZKOWSKA

Wszędzie dobrze, ale na Pandorze najlepiej

We wrześniu ukazał się czwarty już tytuł z serii Borderlands, która na dobre zdefiniowała i spopularyzowała gatunek looter shooterów. To świetna okazja, by cofnąć się o 16 lat i powrócić do pierwszego lądowania na Pandorze.

Tytuł stworzony w 2009 roku przez Gearbox Software jest FPS-em osadzonym w postapokaliptycznym świecie science fiction. Jako pierwszy z serii, wprowadza nas do świata łowców skarbów (ang. Vault Hunters) – awanturników o szemranej przeszłości, którzy zawitali na Pandorę w poszukiwaniu cennych łupów skrywanych podobno przez planetę. Tu też rozpoczyna się nasza przygoda.

A więc chcesz usłyszeć historię, hmm?

Tym, co zaskakiwało już w pierwszych chwilach po odpaleniu Borderlands, był fakt, że twórcom udało się bardzo zgrabnie połączyć z konwencją strzelanki zasady, które wcześniej stanowiły rdzeń gier action RPG. Wcielaliśmy się w jednego z czterech wyspecjalizowanych bohaterów biegłych, jak to w FPS-ach, w używaniu różnych rodzajów broni palnej. Ponadto jednak, już na modłę pozycji diablopodobnych, mieliśmy do dyspozycji unikatowe umiejętności wsparte zróżnicowanymi drzewkami rozwoju, co umożliwiało daleko posuniętą specjalizację. Skutek? Zarówno snajper, jak i fan dwururki mógł znaleźć tu coś dla siebie. Jeśli doliczyć mechanikę uzbrojenia, o której za chwilę, to okazywało się, że **dostawaliśmy coś zupełnie nowatorskiego. I klimatycznego zarazem**, bo gra punktowała także oryginalnym tłem fabularnym.



Outrunner ze stacji Catch-A-Ride pozwalał szybko przemierzać mapy.

Dość powiedzieć, że po drodze spotykaliśmy postacie, które dziś niemal każdy zna ze świata elektronicznej rozrywki lub cosplayu. Uwodzicielska Moxxi czy robot o dość niecodziennym imieniu Claptrap, będącym uproszczeniem bardziej technicznej nazwy CL4P-TP, wspierali naszych bohaterów, ale szybko też zyskali rozpoznawalność poza samą grą. Borderlands nie stroniło również od czarnego humoru, który szybko przypadł graczom do gustu, a z perspektywy czasu na tle kolejnych części wydaje się trochę dojrzalszy.



Bliskie spotkania z bandytami nie są najlepszym pomysłem. No, chyba że grasz Brickiem.

Pandora jak z obrazka

Jednym z najbardziej rozpoznawalnych elementów produkcji była jej oprawa wizualna – komiksowy styl inspirowany m.in. krótkometrażowym filmem animowanym „Codehunters". Charakterystyczne cieniowanie świetnie splatało się z klimatem i wspomnianym już humorem. **Gearbox uzyskał ten efekt przede wszystkim dzięki ręcznie malowanym teksturom na każdym obiekcie, postaci czy budynku.** Wszystkie elementy widoczne w grze miały też czarny obrys, co sprawiało, że nie zlewały się ze sobą, tworząc równocześnie iluzję wkroczenia do ruchomej ilustracji. Efektu zanurzenia w świecie Pandory dopełniał interfejs, który z jednej strony nie zwracał zbytnio na siebie uwagi, z drugiej zaś pozwalał z łatwością kontrolować stan amunicji czy życia.

Co ciekawe, dziś widać, że pod względem kierunku artystycznego pierwsza

CZY WIESZ, ŻE...

W okolicach premiery Borderlands Microsoft zapowiedział pierwszą w historii wersję Xboksa 360 wyposażoną w dysk 250 GB – była to limitowana edycja związana z grą Call of Duty: Modern Warfare 2. Zwykłe modele tego rodzaju trafiły do sprzedaży w kolejnym roku. Więcej o historii X360 piszemy w tym numerze Retro.

eprasa.pl 9010c0632e



RYZYKOWNA ZMIANA STYLU

Niewiele brakowało, żeby Borderlands wyglądało zupełnie inaczej – w pierwotnej wersji grafika była bliższa temu, co reprezentował chociażby wydany rok wcześniej Fallout 3. Ostateczną oprawę zawdzięczamy Scottowi Kesterowi, którego luźne szkice przedstawiono Randy'emu Pitchfordowi jako propozycję nowego kierunku artystycznego. Wstępna wersja powstała w dwa tygodnie, została zaakceptowana i tak narodził się ikoniczny styl serii Borderlands.





część Borderlands odstaje trochę od kolejnych tytułów z serii – tutaj kolory są bardziej stonowane i naturalne. Taka decyzja pozwoliła na wykreowanie **unikatowego świata, który świetnie połączył poważniejszą, kojarzoną ze strzelankami stylistykę z odrobiną szaleństwa**. Wisienką na torcie była zaś oprawa muzyczna w wykonaniu Jespera Kyda – trzymająca w napięciu i pompująca adrenalinę podczas potyczek.

Prawdziwa perełka

Nie możemy mówić o tytule z gatunku looter shooterów bez zagłębienia się w arsenał, jaki mamy do dyspozycji. Gra od samego początku reklamowała się olbrzymim katalogiem pukawek, na



Dopasowując rodzaj obrażeń do koloru paska życia, zrobisz wrogowi większą krzywdę.

jakie możemy natrafić – do dyspozycji mieliśmy **ponad 17 mln możliwych konfiguracji broni. Każda sztuka składała się z zestawu części, które wpływały na statystyki**, warto więc było pamiętać, że taki sam pistolet, jaki trzymaliśmy w dłoni, może trafić się np. w wersji z lufą poprawiającą jego skuteczność lub dużo większym magazynkiem.

Czy zdobycie idealnych podzespołów było niezbędne? Niekoniecznie, zresztą gra nawet nie pozwalała tak szczegółowo porównywać części, w praktyce więc należało po prostu obejrzeć daną broń i „na oko" ocenić, czy ma ona na wyposażeniu te najbardziej pożądane. Farmienie perfekcyjnych, zbudowanych z najlepszych komponentów egzemplarzy stało się wśród fanów gry popularnym zajęciem po przejściu całej fabuły. Zresztą w sieci szybko pojawiło się wiele materiałów, które dokładnie opisywały każdą po-

Trudno znaleźć gry, które tak sprawnie łączą konwencje różnych gatunków.

jedynczą kolbę czy celownik, co zdecydowanie ułatwiało identyfikację, a przy tym pokazywało głębię tego systemu uzbrojenia.

Koniec końców jednak wszyscy i tak polowali na najrzadsze w grze sztuki, co oczywiście było naturalną konsekwencją połączenia konwencji FPS-a z action RPG. Uzbrojenie legendarne wyróżniało się unikatowymi bonusami, np. wyższą szansą na obrażenia krytyczne czy dodatkowymi eksplozjami przy trafieniu. Dla prawdziwych fanów wyzwań twórcy przygotowali również broń perłową. Zdobyć ją można było tylko poprzez walkę z wybranymi, najtrudniejszymi przeciwnikami, a szansa na jej „wydropienie" wynosiła poniżej 1%. W całej grze mogliśmy odnaleźć dziewięć takich pukawek, a każda z nich stanowiła wyjątkowe trofeum. Sama, pomimo wielu lat spędzonych na Pandorze, znalazłam tylko trzy egzemplarze tego typu.

Pakuj amunicję i przyjaciół!

Borderlands wyróżniało się nie tylko na tle swojego własnego gatunku. Do tej pory trudno jest znaleźć gry, które z tak dużym sukcesem łączą nierzadko przeciwstawne elementy, sprawiając, że fani chętnie do tych tytułów wracają i sięgają po sequele. **Wciągająca fabuła z nutką czarnego humoru, tryb kooperacyjny, stylizowana grafika, elektryzująca muzyka** oraz wyzwanie, jakim jest zdobycie tej jednej jedynej broni, której pragniemy – to wszystko przekładało się na długie godziny ekscytującej zabawy solo lub w towarzystwie.

Na koniec warto wspomnieć, że w 2019 roku Gearbox wydał Borderlands Game of the Year Enhanced, czyli wersję, która oferowała m.in. tekstury wyższej jakości, minimapę czy automatyczne podnoszenie kasy. Dostali ją pecetowcy oraz posiadacze konsol PS4, XBO, a potem także Switcha. Niestety, korzyściom towarzyszy dość spory problem – ta nowsza edycja posiada ukrytego i niepokonanego bossa znanego jako memory leak. Szabruj i walcz na własną odpowiedzialność.

eprasa.pl 9010c0632e

- **PRODUCENCI:** JEFF JOHNSON, JEFF MCBRIDE
- **GATUNEK:** STRATEGIA 4X
- **PLATFORMA:** PC (1995 – SHAREWARE, 1997 – WERSJA SKLEPOWA)



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ



Strategiczny Excel

Według internetowej legendy Stars! było ulubioną grą Billa Gatesa. Czy to prawda? Dziś nie wie tego chyba już nikt poza samym współzałożycielem Microsoftu. Nie zmienia to jednak faktu, że ta strategia 4X wycisnęła na wielu niezatarte piętno.

CZY WIESZ, ŻE...
Choć w Japonii gracze cieszyli się z PlayStation już od dłuższego czasu, to do Europy konsola ta dotarła dopiero pod koniec września 1995 roku – niecałe dwa miesiące przed premierą Stars!.

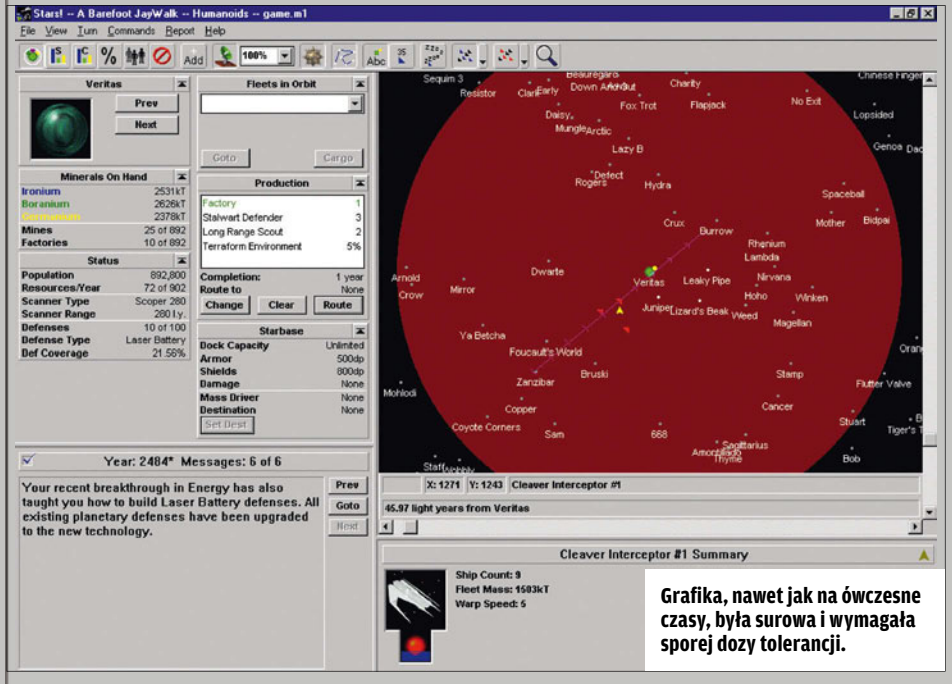
Wspomniana plotka rozprzestrzeniła się pod koniec lat 90. jak pożar – najpierw w Usenecie, a potem na różnej maści forach. Źródeł oczywiście nikt nie podawał. Muszę jednak przyznać, że rozumiem jej fenomen. Oto bowiem najbogatszy wówczas człowiek na świecie miał nie tylko pochylać się nad ogrywaną przez nerdów strategią, ale i dostrzegać jej piękno. A trzeba wam wiedzieć, że było to naprawdę trudne – przynajmniej jeśli chodzi o warstwę wizualną.

Funkcjonalna paskuda

Stars! zadebiutowało pod Windowsem 95 i korzystało z możliwości graficznych interfejsu tego systemu. Cóż, nawet wtedy tytuł ten **wyglądał trochę jak potworek, przywodząc na myśl bardziej programy użytkowe niż gry**. Galaktyka była ciemną plamą upstrzoną pikselami, z kolei za zarządzanie produkcją czy flotami odpowiadało mrowie przewijanych okienek, list oraz wysuwanych menu. O dziwo jednak – jak już człowiek przebrnął przez rozdęty tutorial – całość sprawdzała się naprawdę dobrze.

Gameplayowo zaś Stars! to strategia 4X pełną gębą. Na głowie mieliśmy tu... w sumie to wszystko. Mogliśmy wybrać

Graliśmy z kumplami przez maila, przesyłając pliki kolejnych tur.

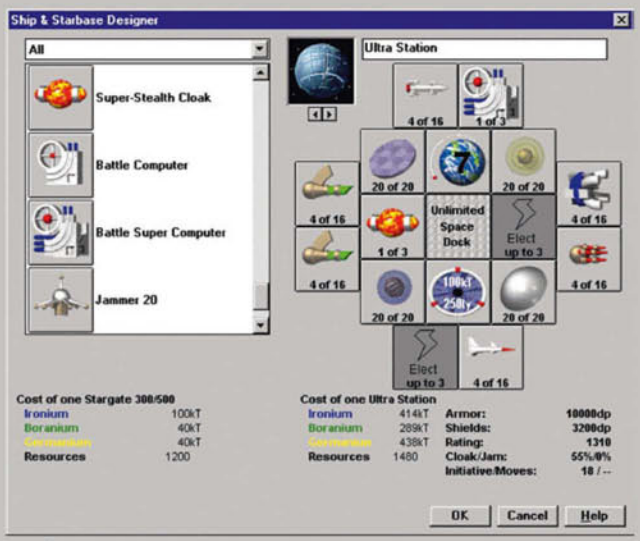


Grafika, nawet jak na ówczesne czasy, była surowa i wymagała sporej dozy tolerancji.

gotową rasę, ale o wiele przyjemniej było zdefiniować własną, ustawiając zakresy jej tolerancji środowiskowej oraz dodatkowe cechy. Przekładało się to w prostej linii na możliwości podboju galaktyki i zasiedlania węższego lub szerszego zakresu obcych planet oraz tempo ekspansji. **Pod nasze rozkazy trafiały floty, fabryki, kolejki produkcji i laboratoria, gdzie opracowywano kolejne technologie.** Dało się nawet projektować własne statki różnego typu, korzystając przy tym z pustych schematów, które uzupełnialiśmy stworzonymi komponentami.

To oczywiście nie wyczerpuje listy zagadnień pod bezpośrednią kontrolą gracza. Ogółem zakres tego, co musieliśmy robić, był bardzo szeroki – czasem wręcz przytłaczający. To zresztą uznawano za największą wadę gry: odpowiadaliśmy tu zarówno za strategię w skali makro, jak i produkcję nawet pojedynczych jednostek oraz

eprasa.pl 9010c0632e



Projekty statków tworzyliśmy sami, wykorzystując opracowaną technologię.

prowadzenie z osobna każdej floty, niezależnie od jej wielkości. **Od mikrozarządzania niektórzy dostawali migreny.**

Multiplayer przez... maila

Ale jak już ktoś się wdrożył, to grało się rewelacyjnie. Znając wszystkie zależności, można było iść z góry upatrzoną drogą, prowadząc naszych podopiecznych ku podbojowi galaktyki – czy to za pomocą najmocniejszych statków, czy choćby zdając się na opcję bombardowania wrogich światów kosmicznym gruzem. Myślę, że niejedna współczesna produkcja mogłaby pozazdrościć Stars! szeregu pomysłów. Równie ważne jednak było co innego.

Prócz podstawowego trybu singlowego mieliśmy tu bowiem do dyspozycji także **moduł sieciowy – całkiem osobliwy jak na współczesne standardy. Działał on w raczej zapomnianym dziś modelu PBEM, czyli play-by-e-mail**. W praktyce wyglądało to dokładnie tak, jak głosi rozwinięcie skrótowca: chętni na wspólną partyjkę bawili się, wykorzystując w tym celu pocztę elektroniczną. Jedna osoba brała na siebie rolę hosta, który organizował przygodę dla pozostałych. Każdy z graczy wysyłał jej mailem wygenerowany plik z zapisem tury. Gdy prowadzący miał już komplet, wczytywał te dane do Stars!, a następnie inicjował nową kolejkę i przekazywał reszcie w mailu zwrotnym zaktualizowany obraz świata.

Dobra szkoła

Miało to swoje plusy i minusy. Na pewno do tych pierwszych należał fakt, że człowiek mógł się spokojnie zastanowić nad następnymi posunięciami – bez pośpiechu i w dogodnej chwili. Oczywistą wadą z kolei było to, że host (a wraz z nim wszyscy biorący udział w zabawie) musiał czekać na spływającą pocztę, a w razie potrzeby – poganiać spóźnialskich. Z ciekawości przejrzałem swoją skrzynkę i odgrzebałem dziesiątki wiadomości będących historyczną już dokumentacją tego rodzaju zabawy z kumplami z dawnych lat. Wielu upomnień nie znalazłem, ale w pewnym momencie któraś gra z rzędu po prostu nam się „rozmyła" i nigdy do niej nie wróciliśmy. Ot, życie.

Nie zmienia to faktu, że Stars! wspominam całkiem miło. Jasne, czasami od patrzenia na interfejs gry aż zęby bolały, ale jak już się człowiek oswoił, to ujawniała ona swoje niezaprzeczalne piękno i... prostotę rządzących jej światem zasad. Dlatego mam do niej osobisty stosunek: **była cudowną wprawką przed kolejnymi strategiami tego typu** – dzięki Stars! wchodziłem w nie jak w masło. Stara gwiezdna szkoła, chciałoby się rzec.

REKLAMA


REKLAMA

eprasa.pl 9010c06328



- **PRODUCENT:** SILENT SOFTWARE
- **GATUNEK:** STRZELANKA
- **PLATFORMY:** 3DO (1995); PC, PS1 (1996)



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Polowanie z kumplami na flagi



Maszyny graczy różniły się wyłącznie kolorami.

Był taki okres, kiedy do szczęścia potrzebowałem trzech rzeczy: wolnego popołudnia, kumpli i Return Fire.

To jedna z tych gier, których raczej nie wymienia się na pierwszym miejscu, jeśli chodzi o kamienie milowe historii branży – dziś więc Return Fire jest trochę zapomnianą perełką z drugiej połowy lat 90. A szkoda, bo w jego rozgrywce znalazło się wszystko, co jarało ówczesne dzieciaki: pojazdy wojskowe, strzelanie, bazy, no i oczywiście flagi, które należało zdobywać.

W trybie multi przy jednej klawiaturze Return Fire po prostu błyszczał.

Po sztandar, jazda!

Zasady zabawy do trudnych nie należały. Zaczynaliśmy ją w podziemnej bazie, gdzie zaparkowane stały cztery wojskowe maszyny: śmigłowiec, czołg, mobilna wyrzutnia rakiet oraz dżip. Korzystając z nich, musieliśmy obrócić w perzynę struktury wroga, potem dostać się do broniącego flagi bunkra, rozwalić go, a na końcu skraść i dostarczyć wspomniany sztandar do naszej placówki. **W zasadzie więc był to klasyczny CTF, ale ubrany w militarne szaty, z widokiem z góry i oprawą, która przypominała trochę Desert Strike'a z 1992 roku.** Tyle że w milszym dla oka i – jak na tamte czasy – pełnym detali wydaniu.

Każda z dostępnych maszyn działała trochę inaczej. Śmigłowiec nie grzeszył odpornością na ogień – ale pozwalał latać nad wodą i sprawnie unikać wrogiego ostrzału, a ponadto mieliśmy do dyspozycji działka i rakiety. Czołg umożliwiał strzelanie w dowolną, niezależną od kierunku ruchu stronę, łącząc przy tym mobilność z grubym pancerzem, z kolei wyrzutnia rakiet miała w rękawie niezbyt oczywistego asa: rozstawiała sprawdzające się w defensywie miny. Samochód służył natomiast do przejmowania odsłoniętej już flagi. Jego granaty zbyt dużej krzywdy nikomu zrobić nie potrafiły.

Klawiatura na pół i gramy do upadłego!

Mieliśmy tu kampanię singlową, na którą składało się sporo misji rozgrywanych na coraz większych, bardziej zabudowanych mapach, **najważniejszy jednak był multiplayer**. Serwowany zresztą w typowy dla tamtego okresu sposób: trzeba było dzielić się ekranem i klawiaturą. W tej sytuacji każdy też oczywiście widział, co robi przeciwnik. Tyle że nie miało to żadnego znaczenia.

Śmigłowcem latało się przednio, bo mogliśmy omijać wodę, miny i nadlatujące pociski. Czołg świetnie nadawał się do walki manewrowej, z kolei stawiacz min stanowił ostatnią deskę ratunku, jak już odsłonięto nam flagę, a i wcześniej się przydawał, choćby do niszczenia zgrupowanych na mapie wieżyczek. Gra pozwalała też na podejmowanie pewnego ryzyka – każdy z oddanych do naszej dyspozycji sprzętów miał po kilka „żyć", a kończące się paliwo czy amunicję można było czasem uzupełnić w terenie, bez potrzeby wracania do bazy.

Return Fire trafiał w punkt: dzięki różnej wielkości mapom można było umawiać się na dłuższe sesje, jak i na coś krótszego, by **niezobowiązująco zabijać nudę i przy okazji po prostu sobie gadać**. Nie wiem, czym inspirował się Wargaming, tworząc World of Tanks, ale nie zdziwiłbym się, gdyby to właśnie dzieło studia Silent Software zostało wymienione jako jeden z protoplastów popularnych „Czołgów". Wbrew pozorom gry te mają ze sobą całkiem sporo wspólnego.



Rozwalanie wrogich baz było przyjemne i fajnie wyglądało.

CZY WIESZ, ŻE...

Return Fire miał również wyjść na konsolę Sega Saturn. Port ten jednak został zrównany z ziemią w recenzjach, co sprawiło, że gotowa już gra ostatecznie do dystrybucji nie trafiła. Wersja ta wyciekła w 2007 roku i da się ją sprawdzić na emulatorach.

eprasa.pl 9010c0632e

TWOJE KRÓLESTWO PRZYGÓD CZEKA

ATLAS ARENA – OTWÓRZ PORTAL DO NIEZAPOMNIANYCH EMOCJI!



Zeskanuj kod QR
lub wejdź na atlasarena.pl

ATLAS ARENA

eprasa.pl 9010c0632e

PRODUCENT: TEAM MEAT (EDMUND MCMILLEN, TOMMY REFENES)
GATUNEK: PLATFORMOWA
PLATFORMY: PC, X360 (2010); PS4, PSV (2015); NS (2018)



KAROL LASKA

Zbuntowany kuzyn Mario

Skrótowcem SMB dzielą się dwie legendarne zręcznościówki – Super Mario Bros. i Super Meat Boy. Jak się okazuje, nieprzypadkowo.

Edmund McMillen, czyli obok Tommy'ego Refenesa jeden z dwóch twórców „Niesamowitego Mięsnego Chłopaka", mówi wprost, że pod względem mechaniki jego dzieło wyrosło z dwuwymiarowych produkcji o Marianie. Kultowe platformówki Nintendo wpłynęły nie tylko na dzieciństwo artysty, ale także jego sposób myślenia o projektowaniu gier.

W pamięć zapadł mu przede wszystkim system przemieszczania się wąsatego hydraulika. To, jak dzięki skokom i rozpędowi gracz potrafi naginać cyfrowe zasady grawitacji, by zyskać przewagę. Szeroko pojęty ruch z dzieł Japończyków – jego płynność oraz wielowymiarowość – ukształtował gatunek już na zawsze. Super Meat Boy nie tylko wykorzystał kinetyczną magię Mario, ale też **wyniósł bieganie, wybijanie się i powietrzne akrobacje do poziomu hardkorowego wyzwania oraz sztuki zarazem**. Powstał precision platformer, o którym usłyszał cały świat: w ciągu dwóch lat tytuł zaledwie dwuosobowej ekipy sprzedał się w ponad milionie sztuk.

To głos kontrkulturowy i pokaz wolności twórczej.

Dwa wymiary cierpienia

A czym jest precision platformer? To wymagająca platformówka polegająca na bardzo dokładnym, przemyślanym (i często rytmicznym) pokonywaniu szeregu sekwencji oraz poziomów najeżonych masą statycznych bądź ruchomych pułapek. Trudność wynikająca ze zręcznościowego aspektu zwykle równoważona zostaje drobną, lecz wysoce mobilną i responsywną postacią o dużej prędkości, charakterystycznym poślizgu na nawierzchni oraz skoku, którego wysokość zależy od długości naciśnięcia przycisku. W tego typu produkcjach walka albo nie występuje wcale, albo odgrywa drugoplanową rolę.

Super Meat Boy nie był pierwszym reprezentantem omawianego podgatunku – on najskuteczniej go spopularyzował. Podobne jemu tytuły powstawały przeważnie z myślą o przeglądarkach internetowych oraz oprogramowaniu freeware, rzecz jasna w ekosystemie Flasha. **Za swoistą protoplastkę, którą możecie zresztą kojarzyć, uważa się trylogię N, N+ i N++**, czyli minimalistyczne, odrobinę prymitywne gry na szarym tle, z klasycznym „patyczakiem" w roli głównej.

Co ciekawe, w podobnych warunkach technologicznych, co ów tryptyk, debiutował... Meat Boy (bez dopisku Super). Flashowy prototyp SMB z 2008 roku do dziś dostępny jest za darmo, np. na newgrounds.com. Już wtedy szkielet koncepcyjny rozgrywki wyglądał identycznie: luba protagonisty, Bandage Girl, zostaje porwana przez Doktora Fetusa, a my – podążając utartym schematem ratowania damy w opałach – przechodzimy kolejne etapy, na których końcu czeka różowa ślicznotka.

Stopień wysmażenia? Krwisty

Sęk jednak w tym, że Super Meat Boy dzielnie walczył z utartymi schematami i trudno było go nazwać odtwórczym, jałowym czy bezpiecznym. Kilkuletni Edmund McMillen, na skutek m.in. rodzinnych traum, tworzył niepokojące rysunki wychodzące poza szeroko pojęty kanon piękna, ocierające się o turpizm, groteskę czy nawet wulgarność. Swój odważny styl zachował do dziś, z kolei w omawianej grze przede wszystkim wykorzystał pomysł na projekt ociekającej krwistymi sokami kupy mięcha. Z grają sunie ona po betonowych podłogach i ścianach, a także w ułamku sekundy rozpada się na kawałeczki po kontakcie z kolczastymi kołami. Całość doprawiono odpowiednio wymownymi efektami dźwiękowymi kojarzonymi z ubijaniem filetów czy krojeniem tkanek.



Tańczący z ostrzami.

Specyficzny oraz bezceremonialny styl audiowizualny, trafiający zwłaszcza do nastolatków na buntowniczym etapie życia (czyli do mnie z przeszłości), idealnie zgrywał się z nieskomplikowaną, lecz trudną rozgrywką. **Powstała platformówka inspirowana Super Mario Bros., ale stojąca po drugiej stronie barykady** – oferująca mechaniczne utrudnienia i decyzje artystyczne, z jakimi Nintendo raczej nie po drodze. To głos kontrkulturowy oraz pokaz wolności twórczej, na jaką pozwolić sobie mogą jedynie gry niezależne.

CZY WIESZ, ŻE...

Kilka miesięcy przed Super Meat Boyem zadebiutowało Super Mario Galaxy 2, do dziś uważane za jedną z najwybitniejszych trójwymiarowych platformówek i zaliczane do najlepszych gier wszech czasów.

eprasa.pl 9010c0632e

PRODUCENT: PLAYDEAD
GATUNEK: PLATFORMOWA
PLATFORMY: X360 (2010); PC, PS3 (2011); PSV, IOS (2013); XBO (2014); PS4, AND (2015); NS (2018)

MROŻONY INDYK

LIMBO



KAROL LASKA

CZY WIESZ, ŻE...
Dzięki ocenie 90/100 w serwisie Metacritic Limbo w rankingu najlepszych gier 2010 roku według krytyków plasuje się na wyższej pozycji niż Assassin's Creed Brotherhood (89/100), BioShock 2 (88/100) czy Battlefield: Bad Company 2 (88/100).



Limbo oferuje niespotykanie flegmatyczne, jak na platformówkę, tempo.

Surowość i mrok

Wyobrażacie sobie, że idziecie do sali kinowej z popcornem i colą w rękach, a na ekranie wyświetla się platformówka 2D? Ja też nie.

Mimo to nurt tzw. kinowych platformówek (cinematic plaftomers), niemający oczywiście nic wspólnego z seansami w multipleksach, wziął szturmem branżę gier, i to jeszcze w latach 80. oraz 90. XX wieku. Zwykle wyróżniały się one przede wszystkim technicznymi nowinkami wpływającymi na realizm rozgrywki: Prince of Persia (1989), Another World (1991) czy Flashback (1992) cieszyły oczy animacją rotoskopową sterowanych postaci. Przerysowywanie klatka po klatce nagranych wcześniej przez aktorów skoków, chodu czy biegu pozwalało nadać ruchom bohaterów unikalnej płynności i niespotykanej wcześniej naturalności. Z kolei seria Oddworld imponowała zwłaszcza zestawieniem prerenderowanych, dwuwymiarowych teł – surrealistycznych i szczegółowych – z trójwymiarowymi modelami protagonistów.

Owe dzieła – mimo że stosowany w nich rzut kamery oznaczał dość ograniczone spojrzenie na świat gry – wskazywały całej branży kierunek rozwoju graficznego, animacyjnego oraz artystycznego. Z czasem **duże studia zaniechały produkcji cinematic platformerów, bo gracze o wiele chętniej patrzyli na tytuły wykorzystujące potencjał 3D** i osadzone w otwartych przestrzeniach.

Powstała więc nisza, którą prędzej czy później ktoś musiał zapełnić. Oczywiście wzięli się za nią twórcy niezależni. Odstawili oni jednak na bok wszelkiego rodzaju eksperymenty natury rotoskopowej, zarówno ze względu na ograniczenia budżetowe, jak i w ramach decyzji artystycznych. Postawili na minimalizm oraz kompozycyjną i gameplayową oszczędność, czyli cechy wcale nieobce wyżej wymienionym tytułom, które przecież w większości nie zawierały dialogów i pozbawione były interfejsu. Wszystko po to, aby spotęgować immersję, podsycić klimat dzieła i skupić uwagę odbiorcy na doznaniu audiowizualnym.

Duńskie Limbo stało się pionierem nowej fali kinowych platformówek.

Na Północy bez zmian

Pionierem nowej fali kinowych platformówek stało się Limbo duńskiego studia Playdead – **interaktywne dziwactwo odznaczające się surowością i mrokiem znamiennymi dla wielu skandynawskich tekstów kultury**. Pochłonięty przez czerń chłopiec z białymi oczami budzi się w monochromatycznym, pustawym lesie, pozostawiony sam sobie. Może jedynie – jak Mario, tylko taki pozbawiony chęci życia – iść powoli w prawo w poszukiwaniu nie wiadomo czego.

Nie skacze zbyt wysoko, nie ma paska zdrowia (pułapki oraz wrogowie zabijają go natychmiast), nie dysponuje też prędkością sprintera. Wydaje się stanowić wręcz przeciwieństwo archetypu głównego bohatera platformówki. I choć po drodze czekają nas drobne wyzwania zręcznościowe czy zagadki wymagające odpowiedniego użycia elementów otoczenia, **jest to przede wszystkim surrealistyczna tułaczka mająca wyraźny szynt psychologiczny** (z kapką brutalnego horroru na dokładkę, dziecko może bowiem zginąć na szereg makabrycznych sposobów, choćby przebite na wylot odnóżem pająka).

Autostradą do czyśćca

Trudno mi nazwać dziś Limbo arcydziełem, ale zdecydowanie ma w sobie coś wyjątkowego, a przede wszystkim utorowało drogę innym niezależnym gromz tego gatunku. Playdead szybko sprzedał milion kopii swego dzieła i po ponad roku od premiery całkowicie się usamodzielnił, uwalniając się spod wpływu inwestorów. Zapowiedział też kolejnego – większego już – cinematic platformera. Mowa o Inside (2016), które okazało się pod każdym względem lepsze od pierwszej pozycji studia, a także zaskakiwało niesamowitym twistem mechaniczno-narracyjnym.

Na fundamentach Limbo triumfy święciły także opowiadające o radzeniu sobie ze stratą Gris (2018) czy poruszające temat zmagań z dziecięcymi koszmarami Little Nightmares (2017). To drugie zresztą stało się dla Bandai Namco żyłą złota i marką, która zaowocowała już trzema grami, komiksami oraz powieścią graficzną – a wkrótce ukażą się animacja poklatkowa i tradycyjna powieść. Można wymienić jeszcze perełki pokroju Planet of Lana czy mniej udane eksperymenty w stylu Somerville, ale wiem jedno – najlepsze kinowe platformówki dopiero przed nami.

egmasa.pl 9070606326

STARA KASZANKA

- PRODUCENT: DAYLIGHT PRODUCTIONS
- GATUNEK: WYŚCIGOWA
- PLATFORMY: PC (2000)



Takich widoków tutaj nie znajdziecie. Są tylko trzy ustawienia kamery.



A taki był ładny, amerykański...



BARTŁOMIEJ „BARTEKGM" POKORSKI

Gamingowe bagno

Zanim Maluch Racer błysnął w portfolio Play-Publishing, Jankesi postanowili go wyprzedzić. Wkraczając w rok dwutysięczny, podzielili się swoim wyścigowym królem tandety.

Mowa o Swamp Buggy Racing – owocu pracy dwóch amerykańskich firm: wydawcy WizardWorks, mistrza w klepaniu cyfrowej biedy, oraz nieopierzonego zespołu Daylight Productions. Światło tego drugiego zgasło niedługo po omawianym debiucie. Jeśli zaś chodzi o WizardWorks, to nieuprzejma osoba mogłaby rzec, że tu żarówka spalona była od początku.

Tematem gry są wyścigi pojazdów konstruowanych z myślą o przebijaniu się przez moczary. Pierwsze takie samoróbki składał w latach 30. XX wieku Ed Frank z Florydy. W 1949 roku tamże zorganizowano premierową edycję zawodów z udziałem takich maszyn. Po kilku dekadach ktoś natomiast uznał, że powinien dać światu gradaptację tych zmagań.

Dno...

Pierwszym zwiastunem tego, że się mylił, są otwierające tytuł parszywe, ledwo animowane bazgroły przedstawiające gonitwę dwóch kierowców bagiennych bolidów: jakiegoś tubylca i aligatora. Porywającą sekwencję wieńczy scena ze stojącą na mecie paniusią, która macha charakterystyczną flagą – tyle że najwyraźniej budżet na kredki świecowe się skończył, gdyż rzeczona czarno-biała szachownica przeszła żółcią. Gdyby ktoś potrzebował więcej znaków ostrzegawczych, to **kolejną planszę zdobi logo North American Swamp Racing Association, czyli... NASRA. Groźba ta zostaje spełniona**, bo potem jest tylko gorzej.

Szybko odkrywamy, że funduszy lub inwencji starczyło twórcom jedynie na dwa mokradła – ciut skrzywione owale pozbawione skrótów czy innych urozmaiceń. Pierwszy tor wymaga pokonania ośmiu kółek, drugi zaś – sześciu, a gra nie pozwala nam dostosować nawet tego. Tym samym królem bagien stajemy się po ledwie kwadransie, w dodatku ten zaszczytny tytuł nie odblokowuje nam niczego. Gwoli przypomnienia: w mniemaniu wydawcy to pełnowymiarowy produkt, nie demo.

Marność oblepiła też dostępne pojazdy. Całe cztery, z czego nieświętą trójcę stanowią istne trumny na kółkach, a czarną owcą jest... traktor z przyspawanym agregatem. **Tuning? Marzenia! Nie można tu sięgnąć nawet po spray, o grzebaniu pod maską nie wspominając.** Jeśli więc nie zachwycą was paskudne domyślne skórki, to naprawdę nie macie czego tutaj szukać.



Disneya aż ponownie zmroziło.

...i kilometr mułu

Co więcej, kształt tych fikuśnych aut w ogóle nie wpływa na (nie)przyjemność płynącą z jazdy. Bez względu na wybraną maszynę zahaczenie o byle paproch oznacza poderwanie się do lotu – i to pomimo towarzyszącego nam zazwyczaj wrażenia przyssania pojazdu do podłoża. Model uszkodzeń? Symulacja tarcia? Wolne żarty. szok. **Tekstury otoczenia mają osiem pikseli na krzyż, drzewa trudno traktować poważnie, a pozostała roślinność to przejechana walcem breja.** Całe to – nomen omen – bagno próbowano przypudrować efektem flary. Nie popisali się też dźwiękowcy. Towarzyszący wodnym przeprawom chlupot nawet nie stara się udawać, że cokolwiek łączy go z rzeczywistością, a odgłosy publiczności nagrano chyba na korytarzu dyktafonem.

Swamp Buggy Racing nie powinno było wyjść poza fantazje jego twórców.

Plastikowa motorówka w wannie da wam dużo więcej frajdy.

Więcej frajdy sprawi wam zabawa plastikową motorówką w wannie. Równie kulawe jest sterowanie, a co gorsza, nie przewidziano możliwości zmiany obłożenia klawiszy, zatem przyspieszamy Shiftem, hamujemy Controlem, a wsteczny wrzucamy, wciskając W jak „wtopa".

W autentyczne osłupienie wprawia to, jak twórcy wykorzystali potęgę akceleratorów 3D. Im bardziej oddalimy wzrok od pojazdów, tym większy przeżyjemy

Prócz pojedynczego wyścigu, treningu oraz boju o błotny puchar znajdziecie tu guzik z pętelką. Dla tych, którzy zatrzymali się w epoce Pegasusa, mogła to być nie lada gratka, ale reszta świata nie okazała zrozumienia. Przy tym dziele nasz Maluch Racer ocieka urokiem. Cóż, Polska znowu górą.

CZY WIESZ, ŻE...

Niemal równolegle ze Swamp Buggy Racing dostaliśmy The Sims. Wybór w tym przypadku był oczywisty: lepiej torturować wirtualne ludziki niż siebie.

PRODUCENT: TMREALITY
GATUNEK: „CELOWNICZEK"
PLATFORMA: PC (2003)

STARA KASZANKA

RZEŹNIK



BARTŁOMIEJ „BARTEKGM" POKORSKI

Z piłą na kosmiczne paskudy

Rzeźnik to bez dwóch zdań horror. Straszy dość niekonwencjonalnie – spleśniałym pomysłem na siebie, pielęgnowanym przez lata w piwnicy.

Ten cyfrowy potworek wyszedł w erze, kiedy seria The House of the Dead zaczęła obumierać, niemiecki Moorhuhn, czyli Crazy Chicken, opił się sukcesem, a Kurka Wodna była już przebrzmiałym żartem. Najwyraźniej jednak zespół TMReality postanowił zaśmiać się w twarz obowiązującym w 2003 roku realiom.

Witamy w innej epoce

Po uruchomieniu gry brutalnie zderzamy się z przeszłością – konkretnie z okraszonym wiekowym syntezatorem intrem prosto z Amigi, które jednym niezgrabnym ruchem kamery przybliża nam złożoną opowieść. W skrócie: ufoki zapragnęły rozgościć się na Ziemi, a naszym celem staje się wybicie im tego pomysłu z głowy. A w zasadzie wybicie ich wraz z pomysłem. Mordu dokonujemy, **majtając kursorem po dwuwymiarowych planszach i starając się ustrzelić jak najwięcej czegoś, co przypomina uzbrojony jurajski drób**. Brak tu punktów za położone trupem diabelstwa, mnożników za serie czy jakichkolwiek statystyk post factum. Nawet wyższy poziom trudności nie jest nijak premiowany.

Arsenał przygotowany dla głównego bohatera – nie jakiegoś zwichrowanego pracownika masarni, tylko poczciwego blondwłosego osiłka w łachach Księcia z rodu Nukem – składa się z oszałamiającej liczby sześciu pukawek. W praktyce różnią się one wyłącznie tempem, w jakim wypluwają pociski, i skutecznością ostrzału. Odczucia z naciskania spustu są identyczne: równie beznadziejnie pruje się z „pisotoletu" (tak nazwano go na odwrocie pudełka), jak i z karabinu snajperskiego, który – nawiasem mówiąc – zawstydza swoją szybkostrzelnością resztę gratów.

Przedłużanie udręki

Szczęśliwie nie zapomniano o pewnych atrakcjach. Podczas zmagań **przyjdzie nam przetrwać niejedno gradobicie znajdziek oraz czerstwych żartów**. Chwyceniu spowalniającej czas klepsydry towarzyszy okrzyk „Matrix!", a zdobycie piły tarczowej kaleczy uszy zawołaniem „rzeźnik!". Zbierane dodatki pozwalają przedłużyć sobie udrękę przed ekranem. Atomówka czyści go z nieprzyjaciół, bomby zadają globalne obrażenia, a zbroja zapewnia „gruboskórność". Wymienione elementy są w zasadzie niezbędne, by czerpać z tej nędzy choćby minimum przyjemności.

Cierpienie skutecznie podsyca tu jeden z typów wrogów, który wybija się na pierwszy plan. Za skórę zajdą nam nie zmutowane nietoperze czy pląsające ufoludki, lecz gady z działkami. Uszczuplają one żywotność gracza w mig, i to jeszcze zanim ukażą się w całości na polu bitwy, a pojawiają się już na wczesnym etapie wątpliwej zabawy. **Rzeźnik to gra niekiedy wręcz frustrująca.** Skąpane w brązie oraz szarości statyczne przestrzenie niekoniecznie dodają jej skrzydeł.



Tak będzie wyglądał Biskupin w 2040 roku.

Pośpiech ci wszystko wypaczy

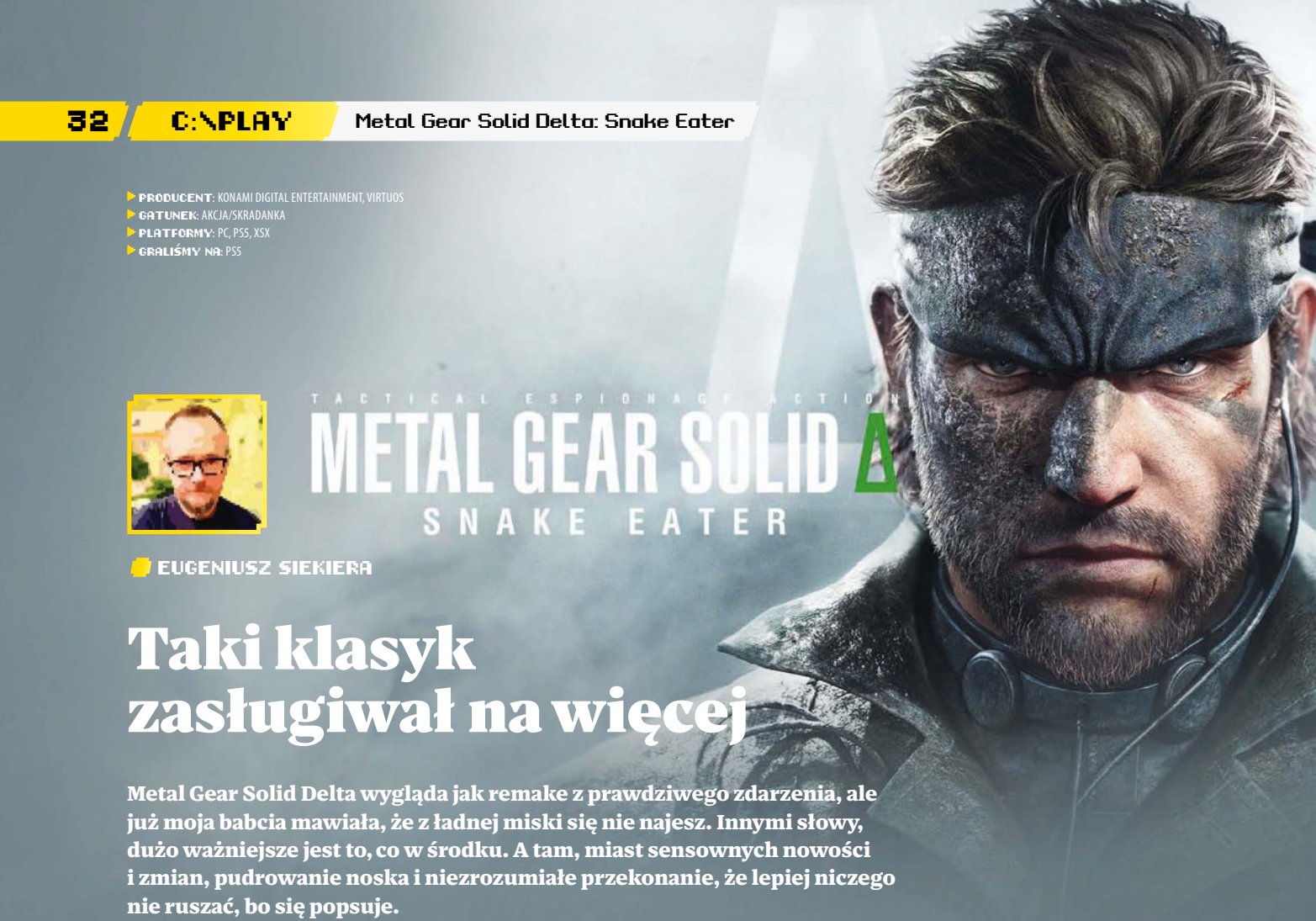
Trudno też nie odnieść wrażenia, że nad tą ramotą wisiało widmo pośpiechu. Ikona gry to logo wydawcy, połowa bestiariusza wyszła z kserokopiarki, okładkę zdobi karykaturalny klon Duke'a, a eksterminacji przybyszów wtóruje ten sam utwór na każdej z plansz. Kuriozalne jest to, że pliki tej kaszanki nie są w rozsądny sposób zabezpieczone – w folderze Rzeźnika znajduje się choćby lista misji w formie plików edytowalnych w Notatniku. Poza możliwością modyfikacji tekstu odprawy i rozmaitych parametrów wpadniemy tam na poszlaki sugerujące liczne cięcia produkcyjne. Bo jak wytłumaczyć numerację poziomów, według której trzy z nich poszły na przemiał?

Całe to nieszczęście ma też jednak niespodziewaną zaletę, która sprawiła, że zniosłem je do końca. Otóż z Rzeźnikiem można uporać się w raptem godzinę. I choć da się z niego czerpać pewną masochistyczną frajdę, to powoduje ona ciężkiego kaca moralnego.

Masochistyczna frajda kończąca się kacem.

CZY WIESZ, ŻE...
Spójrzcie na screeny z Rzeźnika. A teraz pomyślcie o tym, że kilka tygodni po jego premierze ukazała się pierwsza część serii Call of Duty.

- **PRODUCENT:** KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, VIRTUOS
- **GATUNEK:** AKCJA/SKRADANKA
- **PLATFORMY:** PC, PS5, XSX
- **GRALIŚMY NA:** PS5



EUGENIUSZ SIEKIERA

Taki klasyk zasługiwał na więcej

Metal Gear Solid Delta wygląda jak remake z prawdziwego zdarzenia, ale już moja babcia mawiała, że z ładnej miski się nie najesz. Innymi słowy, dużo ważniejsze jest to, co w środku. A tam, miast sensownych nowości i zmian, pudrowanie noska i niezrozumiałe przekonanie, że lepiej niczego nie ruszać, bo się popsuje.

W czasie zimnej wojny w latach 60. relacje między USA a Związkiem Radzieckim stawały się coraz bardziej napięte. Wzrastało zagrożenie konfliktem nuklearnym, z którego żadna ze stron nie wyszłaby zwycięsko. By zażegnać kryzys, CIA wysyła młodego agenta, któremu przyjdzie zapuścić się głęboko na teren wroga. Prosta misja odbicia pewnego naukowca szybko się komplikuje.

Tak wygląda początek legendy Big Bossa i **szpiegowskiego thrillera politycznego najwyższej próby, ale takiego w stylu Hideo Kojimy**. Ten uwielbia łączyć wyniosłość z pastiszem, wplata w swe opowieści wątki o patriotyzmie, odpowiedzialności i zdradzie, a chwilę później burzy czwartą ścianę albo serwuje taki absurd, że cała powaga gdzieś się ulatnia. Zmusza swoich bohaterów do wypowiadania z zadęciem nieznośnych komunałów bądź prowadzenia abstrakcyjnych dialogów, najchętniej w trakcie kilkunastominutowych przerywników, których jest tu więcej niż samej rozgrywki. Albo się to kocha, albo nienawidzi – obok gier japońskiego wizjonera nie sposób przejść obojętnie.

Głód przygody

Snake Eater to skradanka nagradzająca działania z ukrycia, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by pozbywać się zagrożenia, korzystając ze zdobycznej broni. W razie podniesienia alarmu zwali się nam na głowę więcej mięsa armatniego, ale za rozwiązania siłowe nie zostaniemy ukarani w żaden poważniejszy sposób. **Gra kładzie akcent na wolność wyboru, a każdy cel można osiągnąć na różne sposoby**, warto więc eksperymentować i szukać alternatyw, bo liczba rozmaitych gadżetów i pomysłów, które Kojima tu upchnął, zaskakuje nawet dziś.

Istotne są również elementy survivalowe. Drugim ważnym paskiem, obok życia, jest stamina. Gdy jej poziom jest niski, spada mobilność bohatera. Należy być czujnym i podnosić parametry, korzystając ze zdobycznych racji żywnościowych oraz tego, co sami znajdziemy lub upolujemy w dżungli, a wybór wśród okolicznej fauny i flory jest naprawdę spory. Istotnym elementem przetrwania jest również właściwe opatrywanie ran – często musimy je zdezynfekować, zaszyć i wykonać szereg innych czynności w zależności od rodzaju obrażeń.

Ale to już było

Tyle w dużym skrócie. Fani wersji z 2004 roku nawet po tak lakonicznym opisie zauważą, że nie zmieniło się nic. **MGS Delta to stary, dobry Snake Eater, z całym bagażem archaizmów i niedzisiejszych rozwiązań**, które aż prosiły się o odświeżenie. Grając w nową wersję „trójki", odczuwałem nieustanny dysonans, bo choć grafika sugerowała współczesną produkcję, absolutnie wszystko zdradzało wiek gry, która w listopadzie skończyła 21 lat. I choć **to zdaniem wielu arcydzieło, fabularny majstersztyk** i tytuł powszechnie uważany za jedno z najważniejszych dokonań Kojimy, nie zapominajmy, że dwie dekady w naszej branży stanowią całą epokę, a sama opowieść zramolałych mechanik nie naprawi.

Ślepa wierność oryginałowi może być postrzegana jako zaleta, ale i największa wada. No bo sami powiedzcie, dlatego zebranie fantów, które wylatują z uziemionych przeciwników, musi być nadal poprzedzone podniesieniem delikwenta i upuszczeniem go na glebę?

PODCHODY W DUECIE

Choć miał debiutować wraz z kampanią singlową, multiplayerowy tryb Fox Hunt pojawił się w grze ze sporym poślizgiem, w formie łatki o objętości, bagatela, kilkudziesięciu gigabajtów. Twórcy przygotowali dwa warianty rozgrywek dla maksymalnie 12 graczy dobieranych w dwuosobowe drużyny. W Survival Capture polujemy na figurki żab, Survival Intrusion polega z kolei na utrzymaniu kontroli nad wskazaną strefą. Pierwszą nowością w multi jest specjalny kombinezon pozwalający zmieniać kamuflaż w locie, by całkowicie zlać się z otoczeniem. Druga nowinka to zmysł umożliwiający wykrywanie obecności przeciwnika lub zapasów, ale jego działanie jest mocno ograniczone, bo ekspresowo spala staminę.

eprasa.pl 9010c0632e



Wiele należałoby poprawić, jak choćby ślepotę i głupotę przeciwników.



Tryb Legacy przywraca klasyczny widok kamery i stare sterowanie.

To idiotyczne i naprawdę niczemu nie służy. Wszystkie animacje nagrane techniką motion capture również pamiętają czasy PlayStation 2 (to samo zresztą dotyczy nagrań kwestii dialogowych), co gryzie się z nowoczesnymi modelami postaci. Z jednej strony dobrze to świadczy o pracy włożonej w produkcję pierwotnej wersji, a z drugiej – źle o lenistwie ekipy odpowiedzialnej za remake.

Zmiany z gatunku subtelnych

Ograniczenia technologiczne, które wymuszały oczywiste kompromisy trzy generacje wstecz, nie powinny obowiązywać dziś. Dlaczego więc **dżungla to nadal szereg mikroskopijnych przestrzeni i obowiązkowe ekrany ładowania podczas przechodzenia między nimi**? Nie spodziewałem się kompletnego przeprojektowania świata gry, ale miejcie litość. Wyobrażacie sobie, byśmy w odrestaurowanych Residentach byli zmuszeni oglądać raz za razem animację otwieranych drzwi? Ja nie.

Gra hula na Unreal Enginie 5, co też okazało się bronią obosieczną, bo choć momentami grafika jest niemal fotorealistyczna, potężnego silnika nie udało się odpowiednio okiełznać, co skutkuje **kiepską optymalizacją i spadającą płynnością – zarówno w wersjach konsolowych, jak i na pecetach**. Więc tak, wygląda to ładnie, puszcza ma teraz więcej detali, błoto jest lepkie (co doskonale widać, gdy Snake w nie wdepnie), a dżungla parna i gęsta – taka jak powinna być. Szkoda tylko, że wśród drzew przechadzają się ci sami przeciwnicy co dwie dekady temu. Spacerują identycznymi ścieżkami, są równie ślepi, niezorganizowani i głupi, bo w kwestii AI to również niedzisiejsza produkcja.

Grafika jest współczesna, ale cała reszta zdradza wiek oryginału.

Czy poza grafiką cokolwiek się zmieniło? Można wreszcie dreptać w pozycji pochylonej, co już w 2004 roku powinno być standardem, mamy też łatwiejszy dostęp do zarządzania kamuflażem, z którego korzysta się dość często, ale umówmy się, to nie są żadne rewolucje, a czysta kosmetyka. **Główne modyfikacje to uwspółcześnione sterowanie i kamera, która bardziej przykleja się do postaci.** Niby mamy przez to nieco węższe pole widzenia, paradoksalnie jednak gra z łatwej zrobiła się banalna. Co ciekawe, zwolennicy klasycznych rozwiązań mogą zdecydować się na tryb Legacy. Fajnie, że mamy wybór, choć pierwotne ustawienia i zmiany ograniczające się w takim układzie wyłącznie do grafiki jeszcze bardziej podważają sens kupowania Delty.

Dla kogo ten remake?

Trudno ocenić, komu można polecić grę zrobioną na pół gwizdka. Poprawiona oprawa raczej nie skusi starych wyjadaczy, z kolei nowi gracze mogą się odbić od licznych dziwactw. Drugą grupę odbiorców przekonać może fakt, że nadal dostajemy kawał wybornej opowieści i choć to trzecia odsłona serii MGS, chronologicznie jest ona początkiem epopei – tym samym więc nieznajomość poprzedniczek nie będzie przeszkadzała w odkrywaniu fabuły. Co najwyżej może umknąć kilka smaczków i easter eggów. Napisałbym więc, że warto zagrać dla samej historii, ale przecież można ją poznać znacznie niższym kosztem, kupując za ok. 90 zł wersję HD Snake Eatera, którą wydano dwa lata temu na współczesnych platformach sprzętowych w ramach Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1.

Capcom w odświeżanych Residentach reinterpretował klasykę. Na oryginalnych szkieletach udało mu się zbudować nowoczesne gry, które nie raziły archaizmami, bo te zostały uwspółcześnione albo całkowicie zastąpione ciekawszymi rozwiązaniami. **MGS Delta to pod względem mechaniki obiekt muzealny – pięknie odrestaurowany, nie przeczę, ale wizualne fajerwerki to nie wszystko.** Stąd dość surowa ocena, bo nie dotyczy ona samego Snake Eatera, lecz sposobu, w jaki postanowiono sprzedać go nowemu pokoleniu. W tym kontekście niedorzecznie wysoka wyjściowa cena remake'u (339 zł za edycje cyfrowe na konsolach i aż 416 zł na Steamie!) jest nie do obrony.

6+

PLUSY nadal wyborna opowieść • nadal pomysłowi bossowie • nadal świetnie wyreżyserowane przerywniki • nadal porywająca muzyka i Hayter w roli Snake'a • tryb Legacy • ładna, czytelna grafika **MINUSY** zbyt kurczowo trzyma się licznych archaizmów • niezmienione animacje • niedzisiejsza AI przeciwników • kiepska optymalizacja • brak polskich napisów • kosmiczna cena wyjściowa

eprasa.pl 9010c0632e

PRODUCENT: LIZARDCUBE
GATUNEK: PLATFORMOWA
PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS
GRALIŚMY NA: PC

RETRO POLECA



ARKADIUSZ „CASCAD" OGOŃCZYK

Dziedzictwo Segi walczy o honor

Na przełomie lat 80. i 90. seria Shinobi była jedną z najważniejszych w dorobku Segi. Niestety wskutek różnych zawirowań nie udało się podtrzymać zainteresowania marką. Na szczęście legendy mają to do siebie, że nie umierają.



Prawdziwy ninja chodzi po ścianach jak po łące.

Produkcja studia Lizardcube błyskawicznie przypomina o wszystkim, co było dobre w starych grach z tego cyklu, odsuwając jednak na dalszy plan konieczność żmudnej nauki technik

Wzorowa platformówka! Wad trzeba szukać na siłę.

ninja na rzecz płynności zabawy. Historia z kolei nie zachwyca oryginalnością: jesteśmy Joe Musashim, a na naszą górską wioskę, dom klanu Oboro, napada organizacja paramilitarna. Czy takie zawiązanie akcji wystarczy, by ruszyć przed siebie, a następnie kopać i ciąć każdego, kto stanie na naszej drodze? Jeszcze jak!

Smocze dziecię

Mamy do czynienia z grą 2D, w której struktura poziomów, choć kojarzy się z metroidvanią, w rzeczywistości składa hołd klasycznym produkcjom. Takim, gdzie śmigamy przed siebie i staramy się popisać idealnymi skokami, unikami i atakami. **Projekty leveli to jedna z największych zalet tego tytułu**: twórcy przygotowali je tak, że osoby mające dość błądzenia po mapie, szukania znajdziek i ukrytych przejść po prostu mogą sobie to odpuścić i bez kłopotu dotrzeć do bossa. A potem do następnego, zatrzymawszy się co najwyżej na ekranie wyboru plansz. Pozostałym z kolei nie braknie okazji, by zwolnić i skupić się na odkrywaniu sekretów.

W praktyce oznacza to, że każdy odwiedzany przez nas w Shinobi świat jest zamkniętym minilabiryntem, z którego bez problemu znajdziemy wyjście – a potem, w końcowym podsumowaniu, zobaczymy, jak dużo rzeczy przegapiliśmy. Na szczęście gra oferuje doskonały system szybkiej podróży do checkpointów, co sprawia, że **powroty do wcześniejszych lokacji w poszukiwaniu pominiętych sekretów to czysta przyjemność**: można tu szybko powtarzać konkretne partie poziomów i tym samym stosunkowo łatwo je maksować. Równie dużo frajdy sprawi wam zresztą zwyczajne śmiganie potężnym i szybkim ninja przez piękne plansze – może to być zatem zabawa w stylu klasycznego, kierującego nas do wielkiego finału side-scrollera.

To wszystko oczywiście znalazło swe odzwierciedlenie w czasie gry. Główną ścieżkę można poznać w ok. 7-8 godzin. Ci chcący odkryć wszystkie sekrety i ukończyć opcjonalne wyzwania znajdą tu spokojnie ponad 20 godzin zabawy.

Świeże kimchi

Podczas swej podróży Joe Musashi trafia do miejsc i pięknie narysowanych, i różnorodnych. Neonowe przestrzenie miejskie, pustynie czy dziwaczne laboratoria wypełniono szczegółami i wykończono w sposób przypominający amerykańskie animacje – z delikatnym czarnym obrysem obiektów. Ten zabieg sprawia, że **nawet w sytuacji, gdy ekran zalewają najróżniejsze efekty wizualne, dokładnie wiemy, co się dzieje**. Same tła zaś są przebogate i zapadają w pamięć – tak bardzo, że trudno nie zatrzymać się choćby na chwilę, by się nimi pozachwycać.

Wzrok przyciągają również animacje postaci, szczególnie głównego bohatera – w tym przypadku każdy manewr wygląda fantastycznie. Nasz ninja poza podwójnym skokiem i dashem (których nie trzeba odblokowywać – po prostu są, dziękuję!) ma do dyspozycji podstawowe ciosy mieczem, może rzucać sztyletami, chwytać się ścian i korzystać z magicznych trików oraz superataków. Podstawą pojedynków jest zaś nabijanie combosów oraz unikanie lecących w naszą stronę przedmiotów i pocisków.

Zamaskowane arcade

Ekipa Lizardcube, która wcześniej maczała palce w świetnym Streets of Rage 4, popisała się wysmakowanym systemem walki – autentycznie „czujemy" ciosy naszego bohatera.

eprasa.pl 9010c0632e



CZEGO SPODZIEWAĆ SIĘ PO BOSSACH?

Starcia z bossami to wisienka na torcie w przypadku tego typu tytułów – a Art of Vengeance to potwierdza. „Szefowie" są tu bardzo zróżnicowani i mieszają szybkie przemieszczanie się z atakami obszarowymi, pociskami oraz trikami, których poznanie potrafi zająć dłuższą chwilę. Bez umiejętnego unikania ich zagrywek szybko zostaniecie ukarani, jednak pompująca adrenalinę muzyka i chęć dokopania każdemu z nich okazują się wystarczającą motywacją. Ogółem jest ich ponad 15, więc będziecie mieli co robić – tym bardziej że po ukończeniu gry odblokowuje się niedostępny wcześniej tryb boss rush.

Trzeba być przygotowanym na to, że bossowie są bezwzględni.


Uwaga na wybuchające beczki! Czają się wszędzie.

Każda akcja, jaką wykonujemy, wywołuje odpowiedni efekt, ma swój „ciężar" i odznacza się agresją nieczęsto wyczuwalną w dwuwymiarowych metroidvaniach.

Cieszą też urozmaicenia starć. Zwykłych przeciwników znokautować można łatwo, trudniejsi zostali wyposażeni w pancerze, a najciekawsi mają dodatkowo biały pasek widoczny pod wskaźnikiem zdrowia. Po odpowiednim obiciu tych ostatnich i zapełnieniu wspomnianego paska możemy przytrzymać LB i nacisnąć RB, by wykonać natychmiastową egzekucję. Przeprowadzenie tej akcji na kilku wrogach jednocześnie sprawia masę frajdy – od dawna już nie doświadczyłem czegoś takiego w podobnych grach. Co więcej, z czasem zyskujemy też nowe możliwości: pojawia się sklep – da się tam rozszerzyć wachlarz swoich ruchów, kupując kolejne ich kombinacje. A to dodatkowy powód, by wrócić do odwiedzonych wcześniej poziomów i postarać się je wymaksować... lub po prostu gnać przed siebie.

Kwestię elastyczności, jeśli chodzi o sposób przechodzenia gry, przywołuję ponownie nieprzypadkowo: to wyjątkowy i nieczęsto spotykany kompromis, dzięki któremu twórcom udaje się zadowolić dwa typy graczy. Shinobi: Art of Vengeance **zawieszone jest bowiem gdzieś między beat'em upem a typową „character action game", jak choćby Bayonetta**. Ma także strukturę prostej metroidvanii, więc nie wymusza żmudnej eksploracji. Twórcy pozwalają nam cieszyć się każdą potyczką i lokacją dokładnie tak, jak tego chcemy, w czym zresztą pomagają również świetnie działająca mapa i reżyseria starć minimalizująca ryzyko zagubienia. W tak dynamicznych grach 2D nie jest to normą. Nie sądźcie jednak, że dzięki temu będzie łatwo.

Cień w maszynie

Bawiąc się, szybko odkryjecie, że nawet domyślny poziom trudności potrafi dać w kość. Gra jednak powinna zadowolić też odbiorców, którzy pamiętają oldskulowe tytuły traktujące o ninja – a równocześnie potrzebują czegoś bardziej stonowanego. Wyzwań tu oczywiście nie zabraknie i czasem poczujecie ich ciężar, niemniej wciąż daleko Shinobi do przegięć, z jakimi mieliśmy do czynienia w latach 80. i 90.

A gdyby ktoś chciał przejść tę grę bez większych problemów po drodze, to **w ustawieniach znajdzie m.in. możliwość dostosowania obrażeń i częstotliwości wrogich ataków**. Dzięki temu każdy powinien poczuć się jak wybraniec z łatwością wycinający sobie drogę do celu bajecznie ostrą kataną. Jedyną okazjonalną bolączką bywają wyzwania platformowe, szczególnie w dodatkowych obszarach, wymaganych do zaliczania poziomów na 100%. W nich należy popisać się bardzo dużą dokładnością skoków, ale nie licząc tych fragmentów, frustracja pojawia się raczej sporadycznie. Zwłaszcza że Joe to postać dająca się bardzo szybko wyczuć, więc w momentach, gdy coś nie poszło po naszej myśli, od razu wiemy, kiedy spóźniliśmy się o ułamki sekund.

Kwiat lotosu

Nie czekałem na Shinobi: Art of Vengeance – spodziewałem się wręcz kolejnej przynudzającej i zamotanej metroidvanii. Dostałem jednak **napakowany akcją tytuł, który cały czas na pierwszym miejscu stawia gracza szukającego rozrywki na najwyższym poziomie**. Są tu wszystkie drobne rzeczy odróżniające gry bardzo dobre od średnich. Jest emocjonująco i responsywnie, a efekty wizualne pojawiają się w odpowiednim natężeniu. Do tego trudno zarzucić cokolwiek projektom poziomów i przeciwników. Pochłania się to wszystko jak zimniutki napój aloesowy na koniec lipcowego dnia.

W swym gatunku to wzorowa gra, jej wad trzeba szukać na siłę. Co prawda Shinobi nie jest tytułem idealnym – mogłoby być jeszcze większe i mieć lepiej opowiedzianą historię – ale jako hołd i jednocześnie odrodzenie serii wywiązuje się ze swojego zadania wyśmienicie.

9

▶ PLUSY system walki • oprawa wizualna • elastyczna struktura rozgrywki ▶ MINUSY niektóre sekwencje platformowe • sztampowa fabuła

eprasa.pl 9010c0632e

- **PRODUCENCI:** MIDWAY, VIRTUCRAFT, DIGITAL ECLIPSE
- **GATUNEK:** BIJATYKA
- **PLATFORMY:** PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS
- **GRALIŚMY NA:** PC



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

MORTAL KOMBAT™ LEGACY KOLLECTION

Krwawy turniej powraca

Seria Mortal Kombat werżnęła się w pamięć całemu pokoleniu niczym kapelusz Kung Lao w trzewia, a na dodatek jej pierwsza część przyczyniła się do powstania systemów klasyfikacji wiekowej gier. Teraz klasyczne pozycje spod znaku smoka wracają w zbiorczym wydaniu.

Oczywiście w pierwszej połowie lat 90. istniały też inne tytuły, które ociekały krwią – więcej o nich przeczytacie zresztą w tym wydaniu Retro. Siła rażenia Mortal Kombat była jednak ogromna. To właśnie w tej produkcji mogliśmy podpalać lub zamrażać przeciwników, wyrywać im serca czy pozbawiać głów – razem z kręgosłupami.

Co w zestawie?

Tego rodzaju cuda zobaczycie tu oczywiście na własne oczy. **Na liście obecności meldują się bowiem niemal wszystkie stare odsłony, i to z wielu platform** – automatów, SNES-a, Genesisa, Game Boya (również Advance), PS1, a nawet uznawanych u nas raczej za egzotyczne Game Geara oraz 32X.

Jeśli chodzi o konkretne gry, to dwie pierwsze części, dla przykładu, występują w aż pięciu wersjach. Poza tym dostajemy Mortal Kombat 3 w edycji zwykłej i Ultimate, a także moją ulubioną MK Trilogy. Są też pozycje nieco nowsze: „czwórka", Mythologies: Sub-Zero, Advance, Deadly Alliance oraz Tournament Edition. Twórcom udało się nawet odgrzebać Ultimate Mortal Kombat 3 WaveNet, czyli pozycję, która rzekomo zaginęła lata temu, a została stworzona z myślą o potyczkach sieciowych. W praktyce była dostępna jedynie podczas testów w Chicago i San Francisco. **Cały zestaw obejmuje lata 1992-2003, bez nielicznych tylko nieobecnych.** Brawa!

Są i bonusy

Wszystkie te gry łączy miłe dla oka menu w formie karuzeli, gdzie widzimy albo automaty arcade, albo pudełka kolejnych odsłon. W tym drugim przypadku do identyfikacji platformy przydają się ikonki wskazujące urządzenia, z których dane pozycje pochodzą.

Pokaźna paczka klasycznych odsłon w nie do końca udanym wydaniu.



Dziś to nic specjalnego, ale na początku lat 90. fontanny krwi w MK były wręcz skandalem.

Oprócz tego do dyspozycji mamy sekcję pozwalającą nam zapoznać się z historią cyklu. Twórcy nie poskąpili tu różnego rodzaju materiałów: są krótkie wywiady, historyczne zdjęcia, ciekawostki – a wszystko ujęto w ramach pięciu linii czasu, dostępnych do swobodnego przeglądania. Co interesujące, ostatnia z nich sięga współczesności – siłą rzeczy jednak najwięcej miejsca poświęcono pierwszym trzem odsłonom serii. Poza tym dostajemy dział z sylwetkami wszystkich zawodników od MK do MK4, a także zbiór ścieżek audio z poszczególnych części. **To naprawdę bardzo dobrze przygotowane źródło wiedzy o cyklu** – w moim odczuciu przypadnie do gustu fanom Mortal Kombat.



MK: Tournament Edition na Game Boya Advance atakuje bez litości. Tyle że pikselami.

Warto też wspomnieć, że każdy z dostępnych tytułów dopakowano dodatkowymi opcjami. Często możemy tam np. włączyć menu kodów, aktywować wykonywanie fatalities jednym przyciskiem czy odblokować ukrytych zawodników. Zresztą wspomniane finishery da się też poćwiczyć „na sucho" – podobnie jak inne ciosy – korzystając z treningu wspartego wieloma ułatwiającymi życie ustawieniami. Przewidziano nawet... symulację input lagu, choć ta akurat nikomu raczej się nie przyda.

Technicznie wciąż tak sobie

Kolekcja MK laguje bowiem tak czy inaczej – zapewne wynika to z faktu, że każda z dostępnych tu odsłon działa na



wbudowanych emulatorach. Co prawda **kwestia opóźnień uległa dzięki patchom pewnej poprawie, ale w dalszym ciągu da się je wyczuć** – i to niezależnie od trybu zabawy. W mojej opinii przeszkadzać to już jednak będzie głównie osobom wyczulonym na takie rzeczy i tym, którzy ambitnie podchodzą do zabawy w sieci.

Pamięć mięśniowa to dobra rzecz: sieć Cyraksa wypuściłem, nawet o tym nie myśląc.

Kłopot mogą za to sprawić inne niedociągnięcia. Jeśli zechcecie – jak za dawnych lat – pograć na wspólnym ekranie w wersję pecetową, to... musicie sobie niestety skombinować dwa pady. Sterowanie działa tu na takiej zasadzie, że pierwszy z kontrolerów niejako dubluje klawiaturę i nie sposób tych urządzeń rozdzielić. Niedogodność tę być może rozwiążecie łatwiej z tego względu, że Legacy Kollection obsługuje DualSense'a z PS5 – tyle że nie do końca oficjalnie, o czym świadczą widoczne na ekranie po podpięciu pada Sony oznaczenia przycisków typowe dla Xboksa. Nie zawsze jest też stabilnie – gdy podłączyłem rzeczony kontroler, gra zawiesiła się na amen.

Tych, co nie wyobrażają sobie zabawy bez znajomych, zmartwi zapewne również fakt, że w przypadku rozgrywek sieciowych twórcy nie pomyśleli o lobby, do którego dałoby się zapraszać ludzi. Digital Eclipse zapowiedziało już jednak, że kwestia ta zmieni się w kolejnych aktualizacjach.

Jak za starych lat

Pomimo niedociągnięć **muszę przyznać, że bawiłem się naprawdę nieźle**. Fajnie było wrócić do starych czasów i zacząć sobie przypominać takie szczegóły, jak np. wieńczącą nieudane starcie w MK4 studnię z kolcami na dnie czy bardzo wysoki poziom trudności wersji arcade. W końcu o wrzucanie pieniążka tam chodziło, a gra robiła wszystko, żeby klient salonu sięgał do kieszeni jak najczęściej.

Młodsze pokolenie będzie ten zestaw traktować raczej jako ciekawostkę, ale dla fanów serii nowa paczka starych Mortali to urokliwa podróż sentymentalna. Tym przyjemniejsza, że gry wyglądają całkiem nieźle – wbudowany tu filtr graficzny symulujący telewizor kineskopowy wygładza piksele niemal tak skutecznie jak moja pamięć.

7

PLUSY niemalże komplet klasycznych odsłon z wielu platform • duża, przyjemna sekcja z historią i ciekawostkami • opcje treningu oraz odblokowywania ukrytych postaci • szereg dodatkowych ustawień różnego rodzaju • to dokładnie te gry, które pamiętacie – podane bez zmian **MINUSY** nadal wyczuwalny input lag • czasem niestabilna • trochę pomniejszych baboli • lokalne multi wymaga dwóch padów • brak lobby sieciowego • cena na ogół powyżej 200 zł

REKLAMA
REKLAMA


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

REKLAMA
Gra dostępna na
gog.com



JAKUB „JAQP" DMUCHOWSKI

Rewelacyjny powrót

Dzięki Nightdive Studios możemy powrócić do odświeżonego świata Heretica, a i Hexena udało się uczynić mniej irytującym, co jest nie lada wyczynem. Dorzućmy do tego nową zawartość, wsparcie dla modów i multum materiałów dotyczących obu gier, a otrzymamy remaster iście światowej klasy.

Zamiast pistoletu – różdżka. Zamiast piąchy – kostur. Zamiast demonów... Cóż, te akurat pozostały, ale w bardziej tradycyjnej postaci. Heretic, będący jedną z pierwszych produkcji doomopodobnych, **nie kopiował ślepo rozwiązań obecnych w legendarnej strzelance id Software**. Zamiast tego produkcja studia Raven starała się rozwinąć tę formułę, choćby za sprawą umożliwienia celowania w pionie. Przede wszystkim jednak wysyłała nas do zasiedlonego przez impy, golemy i nieumarłych rycerzy średniowiecznego zamku.



Heretic pozwala celować w pionie, więc latający przeciwnicy nie są tu rzadkością.



Hexen kładzie nacisk na brutalną walkę wręcz.

Więcej niż klon Dooma

Założenia Heretica są wspaniale proste – **tu masz broń, tam przeciwnika, więcej informacji nie potrzebujesz**. Opisywany tytuł powstał na silniku znanym z pierwszego Dooma, przez co podobieństwa są widoczne już na pierwszy rzut oka. Korytarze kosmicznych baz zostały jednak zastąpione lokacjami rodem ze światów fantasy, co wniosło wystarczający powiew świeżości, aby tysiące graczy z przyjemnością poświęciły kilkanaście godzin swojego życia na ukończenie przygody.

Ze względu na miejsce akcji nie uświadczymy w produkcji Raven Software ani karabinów, ani strzelb. Do naszej dyspozycji oddano za to szeroki asortyment imitujących je magicznych gadżetów: **od strzelającej pojedynczymi pociskami różdżki, przez rękawice wysysające życie z wrogów, aż po kuszę wypluwającą wachlarz eksplodujących bełtów**. Narzędzi mordu jest wystarczająco dużo, aby mieć w czym przebierać, a kończąca się szybko amunicja – niemilce są tu czasami naprawdę odporne na ostrzał – sprawia, że trzeba żonglować orężem w trakcie potyczek.

Najbardziej we znaki dała mi się jednak konstrukcja poziomów, która zazwyczaj wymusza zaglądanie w każdy kąt, by odnaleźć klucze do drzwi. Zadanie to na szczęście ułatwia mapa, z pomocą której znajdziemy nie tylko obiekty konieczne do przejścia etapu, ale również liczne sekrety. Należy wspomnieć, że odnowiona wersja gry wprowadza

CO DOSTAJEMY?

Gwoździem programu w przypadku tego zestawu są oczywiście gry Heretic: Shadow of the Serpent Riders i Hexen: Beyond Heretic, jak również dodatek do drugiej z nich – Deathkings of the Dark Citadel. Do tego dorzucono nowe przygody, sekcję skarbca zawierającą grafiki koncepcyjne i niewykorzystane materiały, a także międzyplatformowy tryb multi dla wielu graczy. Pograć możemy również lokalnie – w takim przypadku do dyspozycji mamy współdzielony ekran dla maksymalnie ośmiu osób. Ponadto możemy liczyć na pełne wsparcie dla modów, obsługę padów, ekranów ultrapanoramicznych i ustawienia związane z przełączaniem się między oryginalnym a odświeżonym stylem zabawy. Wspomnieć trzeba też o klasycznych edycjach gier gratis oraz polskiej lokalizacji. To naprawdę dużo, zwłaszcza za ok. 67 zł – bo tyle właśnie kosztuje ten zestaw na wszystkich platformach.



Warto mieć oczy dookoła głowy, jako że bonusy kryją się wszędzie.

szereg usprawnień w rozgrywce, w tym zmiany w balansie broni oraz opcję szybkiego zapisu, przez co zgniecenie przez opadającą kolumnę nie musi się już wiązać z potrzebą ponownego przechodzenia całej planszy.

Już nie całkiem FPS, jeszcze nie RPG

Drugim, równie istotnym elementem pakietu jest Hexen: Beyond Heretic. Tu Tak jak Heretic wprowadził nowość w postaci celowania w pionie, tak i Hexen dodał do silnika Dooma coś od siebie – możliwość skakania. Co prawda nie stanowiło to rewolucji w gatunku (od podłogi oderwaliśmy się choćby w wydanym kilka miesięcy wcześniej Star Wars: Dark Forces), jednak pozwoliło popuścić wodze fantazji podczas projektowania poziomów. Te zaś potrafiły przyprawić o zawrót głowy swoją złożonością i skrzętnie poukrywanymi przełącznikami. Na szczęście remaster pozwala przynajmniej częściowo to złagodzić dzięki ułatwiającej nawigację mapie.

Tym zestawem studio Nightdive ponownie pokazało, jak powinno się robić remastery.

Raven Software postanowiło jeszcze bardziej odejść od koncepcji id Software, dzięki czemu zabawę zaczynamy od wybrania jednej z trzech klas postaci: potężnego, acz stroniącego od magii wojownika, obytego z nią czarodzieja bądź kapłana łączącego niektóre cechy poprzedników. Niezależnie od decyzji rozgrywka sprowadza się do młócenia paskud – różnić będą się jedynie narzędzia, które w tym celu wykorzystamy.

Największym wyróżnikiem Hexena na tle jego prekursorów było podejście do rozwiązywania konfliktów. I bynajmniej nie polega ono na mediacjach pokojowych – **Beyond Heretic po prostu stawia na walkę twarzą w twarz**, a przygodę w skórze wojownika rozpoczniemy od zdzielenia dwugłowego gnolla pięścią w jeden z jego łbów. Trup ściele się gęsto, a satysfakcję z machania toporem lub buławą miałem naprawdę dużą.

Zasłużone remastery stworzone z pasją

Klasyczne wersje gier zostały nadgryzione zębem czasu, o czym można się przekonać na własne oczy, uruchamiając ich DOS-owe wersje również dostępne w ramach opisywanej edycji. Nightdive stanęło jednak na wysokości zadania i podeszło do powierzonej mu pracy niezwykle poważnie. Heretic + Hexen to coś więcej niż proste remastery stworzone po linii najmniejszego oporu, czyli podbijające jakość tekstur i dostosowane do współczesnych rozdzielczości. Odpowiedzialne za nie studio przygotowało **multum poprawek uprzyjemniających obcowanie z legendarnymi grami praktycznie na każdej płaszczyźnie**.

Zacznijmy od tego, że dodany został komplet ustawień dostępności. Bawić się możemy również z wykorzystaniem kontrolera (obie produkcje świetnie dogadują się ze Steam Deckiem), na monitorach szerokokątnych nie uświadczymy czarnych pasków po bokach ekranu, a gry śmigają w nawet 120 klatkach na sekundę. Mało? Złagodzone zostały też najbardziej irytujące oraz najczęściej krytykowane aspekty omawianych strzelanek, takie jak niska przydatność niektórych broni oraz przesadnie skomplikowane mapy. Co ważne, ze wszystkich wprowadzanych przez nowe edycje zmian możemy zrezygnować, więc jeśli ktoś preferuje klasyczną rozgrywkę w podrasowanej szacie graficznej – droga wolna. Osobiście jestem fanem dokonanych usprawnień i polecam dać im szansę. Podobne zdanie mam o bazującej na oryginale ścieżce dźwiękowej, która zachowała ducha pierwowzoru, jednocześnie wykorzystując niedostępne ongiś możliwości.

Nie tylko dla wyjadaczy

Największą niespodzianką związaną z Heretic + Hexen są jednak **dwa zupełnie nowe epizody, po jednym dla każdej z gier**. Mowa o Heretic: Faith Renewed oraz Hexen: Vestiges of Grandeur. Powstały one we współpracy z id Software i stanowią prawdziwą gratkę dla fanów klasycznych FPS-ów, czy – jak określa się je obecnie – boomer shooterów. Wypada też wspomnieć o tym, że Heretic dostępny jest tu w wersji rozszerzonej, opatrzonej podtytułem Shadow of the Serpent Riders.

Z pełnym przekonaniem mogę napisać, że dostosowanymi do współczesnych realiów wersjami klasyków Raven Software powinni zainteresować się nie tylko starzy wyjadacze, ale i ci, którzy nie mieli styczności z tymi dziełami, a gustują w staroszkolnych strzelankach. Dzięki gruntownemu liftingowi nie czuć, że obcujemy z tytułami liczącymi sobie już trzy dekady, i można by je uznać za zupełnie nowe, acz czerpiące z klasyki produkcje stworzone przez niezależnego developera. Polecam!

9+

PLUSY świetny remaster w świetnej cenie • dodatkowa nowa zawartość • nawet 30 godzin zabawy • tryb multiplayer, w tym lokalny • liczne poprawki i usprawnienia • wsparcie dla modów • alternatywna ścieżka dźwiękowa • gry zestarzały się mniej, niż można by przypuszczać • spolszczenie (napisy)

MINUSY nawigacja po niektórych poziomach (szczególnie w Hexenie) • potwory są „gąbkami na pociski"



- **PRODUCENT:** TEAM17
- **GATUNEK:** TAKTYCZNA
- **PLATFORMY:** PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS
- **GRALIŚMY NA:** PS5

PAWEŁ KICMAN

Robaczywa demolka

Są takie gry, w przypadku których wartość sentymentalną wspiera ponadczasowa formuła. Worms Armageddon zdecydowanie zalicza się do ich grona.



Mapy może i są niewielkie, ale w większości przypadków pomysłowe oraz klimatyczne.

Nie ma co ukrywać: w prostocie często tkwi siła. A wrzucenie maksymalnie sześciu drużyn robaków na stosunkowo niewielką mapę i oddanie do ich dyspozycji pokaźnego arsenału to rzecz mało skomplikowana. Przynajmniej od strony założeń, bo już sama rozgrywka wcale banalna nie jest.

„Rozkaz!"

Śmiercionośnych i często niekonwencjonalnych zabawek mamy tu całą furę: od uzi, przez bazookę, topór, aż po trującego skunksa czy... wybuchającą staruszkę – by wymienić tylko niektóre. Cel? Wybić do nogi... ekhem, do pierścienia?, wszystkich rywali.

Rozgrywka wciąż jest niemożebnie wciągająca.

Trzeba wyczuć zasięg każdej z broni, oszacować kąt, pod jakim należy posłać rakietę czy rzucić granatem, a także uwzględnić kierunek wiatru, np. przy zamawianiu zrzutu napalmu. Do tego istotne jest zarządzanie bardziej zaawansowanym i limitowanym uzbrojeniem oraz metodami transportu w postaci choćby teleportera. Tura po turze musimy też odpowiednio się ustawiać i przewidywać, jak zachowa się wróg.

Tak było lata temu i tak jest teraz, bo remaster Armageddonu, jednej z najlepszych odsłon zmagań bezkręgowców, nie zmienia w tej materii zupełnie nic. **Podstawa rozgrywki jest taka sama – niemożebnie wciągająca, idealna na imprezy** czy do wspólnej partyjki z drugą osobą na kanapie. Do tego wszystko działa płynnie, a grafika nie razi oczu, bo kreskówkowa stylistyka poza wygładzeniem tekstur nie potrzebowała żadnych modyfikacji. Zagrać można i z AI, i przez sieć lub lokalnie; są treningi, misje, a **fani retro mogą się zainteresować portami Wormsów z platform SNES, Sega Mega Drive czy GBA, które pojawiły się w Anniversary Edition** za sprawą aktualizacji Backworms Compatible Update. Ostrzegam jednak – ich grywalność jest... dyskusyjna, więc mają raczej wartość historyczną. A skoro już o dziejach minionych mówimy, dostajemy również interaktywną linię czasu robaczych gier z krótkimi, ale ciekawymi notkami.

„Pożałujesz..."

Jeśli chodzi o nową zawartość, to właściwie... tyle. Jasne, parę rzeczy usprawniono – jak choćby interfejs. Niestety, zabrakło przy tym większych zmian, np. szerszych opcji customizacji drużyn robali. Może czepiam się na siłę, bo rdzeń rozgrywki wystarcza, żeby czerpać z WA:AE sporo radości, jednak aż prosiło się, by podłubać nieco bardziej i wprowadzić inne małe modyfikacje i poprawki. A skoro już o takich kwestiach mowa, to w ogrywanej przeze mnie edycji na PS5 pojawiły się dwa aspekty, które w przypadku wersji na PC nie zostałyby nawet wspomniane, a tutaj... cóż, skutecznie utrudniały cieszenie się zabawą.

Po pierwsze, sterowanie jest mocno nieintuicyjne i potrzeba dobrych kilku godzin, żeby naprawdę się do niego przyzwyczaić. Ale pal licho, w grze turowej – nawet z limitem czasu – to nie jest aż tak wielka wada. Po drugie zaś – skalowanie gry na dużym ekranie przy jednoczesnym braku możliwości przybliżenia to już zdecydowanie tragedia, i to absolutna. Dla wielu osób, szczególnie z większymi telewizorami, kwestia ta może być przeszkodą nie do przeskoczenia, jeśli nie chcą siedzieć z nosem właściwie wlepionym w wyświetlacz. Niestety, taka „drobnostka" ogromnie obniża przyjemność obcowania z tym – pod innymi względami jednak bardzo udanym – remasterem.

Jeśli więc chcecie wrócić do Wormsów dzięki temu wydaniu, to **gorąco polecam – ale tylko na PC lub handheldzie** (np. Switchu). Wersja na stacjonarne konsole po prostu za dużo traci, co jest o tyle przykre, że zarówno niewygodne sterowanie, jak i skalowanie obrazu na telewizorze to rzeczy, które dało się przemyśleć lepiej.

6+

PLUSY wciąż potrafi wciągnąć i bawić • wygląda i brzmi świetnie • idealna na imprezy • zasady proste, ale rozgrywka wymagająca • parę fajnych bonusów **MINUSY** tragiczna czytelność na dużym telewizorze • historyczne wersje dodane nieco na siłę • niezbyt intuicyjne sterowanie na konsolach • brak naprawdę przydatnych usprawnień



Wpadnij na
RGFK.PL po:

podręczniki i akcesoria RPG
gry planszowe i karciane
wyposażenie na LARP
kostki i wiele innych!



RGFK



Scyzorykon

FESTIWAL GIER I FANTASTYKI

ZAPRASZAMY WSZYSTKIE
STWORZENIA NA DRUGĄ
EDYCJĘ SCYZORYKONU!

TARGI KIELCE
25-26 LIPCA 2026



RPG★PLANSZÓWKI★GRY WIDEO★COSPLAY★LARPY

eprasa.pl 9010606328



- **PRODUCENT:** ATLUS
- **GATUNEK:** RPG
- **PLATFORMY:** PC, PS5, PS4, XSX, NS2, NS
- **GRALIŚMY NA:** NS2

DAWID „SPIKAIN" BOJARSKI

Dumny reprezentant PS2

Rok 2025 dał nam wiele świetnych nowych gier, ale to Raidou Remastered: The Mystery of the Soulless Army zajęło w moim sercu szczególne miejsce. I jak tak sobie o tym myślę, to dochodzę do wniosku, że... to przykre.

To przykre, że określenia typu „gra jak z czasów PS2" są dziś pogardliwymi zamiennikami słowa „przestarzała". Wiele produkcji z ery PlayStation 2 nadal broni się pod względem grywalności. Zestarzały się, lecz godnie – dlatego nie każda wymaga gruntownego rimejku. Bardzo dobrze zatem się stało, że niesłusznie niszowe Raidou dostało „zaledwie" remaster – **trochę pudru, garść usprawnień typu „quality of life" i... to wystarcza**.

Ja chcę jeszcze raz!

Najpierw krótko: omawiana tu gra to action RPG osadzone w 1931 roku. Jako świeżo upieczony detektyw oraz przywoływacz demonów, Raidou Kuzunoha XIV, przejmujemy rolę stróża prawa na granicy naszego świata i jego mrocznej wersji.

To przykre, że najprostszym sposobem na opisanie systemu przywoływania stworów w Raidou jest porównanie go do... Pokémonów. Chociaż twórcy tych ostatnich czerpali inspiracje skądinąd, łapanie potworów pojawiło się w serii Megami Tensei – recenzowany tu tytuł to jej spin-off – niemal dekadę wcześniej. Paktów z wszelkimi chochlikami, sukkubami oraz bóstwami zawieramy w Raidou całkiem sporo(*) – bestie świetnie wyglądają, ale przede wszystkim przydają się w walce... i poza nią. Bo to gra detektywistyczna! I demoniczne zdolności są w tej robocie po prostu potrzebne.

Inspektor Clouseau

Być może zgaszę tu czyjąś ekscytację, ale nie wypada mi ściemniać: śledztwa w tej grze, a szczególnie w remasterze, są raczej tłem fabularnym niż częścią rozgrywki. Raidou jest detektywem, lecz aspekt ten bardziej obserwujemy, niż faktycznie sami nad czymś myślimy. Na szczęście kwestia starć wygląda już lepiej. W trybie bitwy mamy pełną swobodę w poruszaniu kamerą. Na PS2 kadr był niemal całkiem statyczny, mimo że przecież drugą gałkę analogową wynaleziono lata wcześniej. **Unowocześniono więc grę, nie wyciągając jej z epoki.** Niezwykle zmyślne.



Raidou potrafi się obronić, ale kluczem do zwycięstwa często jest dobry zestaw demonów.

W walce uczestniczymy my oraz dwa spośród naszych demonów. Wszystkie maszkary są wrażliwe lub odporne na konkretne żywioły, zatem zależnie od sytuacji musimy żonglować atakami oraz samymi stworami. Starcia te, w ramach raczej prostego systemu, umożliwiają rozwój zarówno samego Raidou, jak i całej tej wesołej ekipy. Do dyspozycji **mamy również fuzję demonów, która pozwala nam złożyć z dwóch różnych monstrów jedno**, potencjalnie mocniejsze.

To jedna z najbardziej „jakichś" produkcji, w które grałem w ostatnich latach.

Niekultowy klasyk

To przykre, że współczesne rozmowy o Megami Tensei prawie zawsze zaczynają się od Persony – czyli odnogi, która stała się znacznie popularniejsza od macierzystej serii. Nieuczciwie byłoby powiedzieć, że ten podcykl jest bardziej gustownym wcieleniem pierwowzoru, ale przyznać trzeba, że w jego popularyzacji styl odegrał ogromną rolę. Po zmodernizowanym Raidou co prawda da się odczuć, że ukazało się już po Personie 5, niemniej nawet pierwotna wersja tego dzieła – z PS2 – cieszyła niezwykłą estetyką.

I wreszcie: **to przykre, że o Raidou nie było szczególnie głośno w czasach PS2** i że należyta wrzawa nie podniosła się też teraz. Czuję, że niewiele zabrakło – z bardziej porywającą fabułą produkcja ta zapewne trafiałaby dzisiaj na toplisty „peesdwójkowej" klasyki. Jeżeli mam jakoś przerwać przewijające się w tym tekście narzekanie, to taką oto konkluzją: gry wcale nie potrzebują średniej ocen na poziomie 9/10, żeby zajmować szczególne miejsce w naszych sercach. Muszą być jakieś. A Raidou to jedna z najbardziej „jakichś" produkcji, w które grałem w ostatnich latach.

6

PLUSY stylowe! • klasyczna, ale nie przestarzała rozgrywka • demony są super • bardzo udany remaster **MINUSY** poziom trudności: niski... • ...ale ze dwa razy nagle wyższy • śledztwa nie wymagają myślenia

(*) Hasło „złap je wszystkie" pasowałoby tutaj znacznie bardziej niż w klasycznych Pokémonach.

eprasa.pl 9010c0632e

REKLAMA
Gra dostępna na gog.com

- PRODUCENT: SMOOTHBRAINDEV
- GATUNEK: FPS
- PLATFORMA: PC
- GRALIŚMY NA: PC

INCISION



EUGENIUSZ SIEKIERA

Quake, Doom i Blood wchodzą do baru

Lubię starą szkołę projektowania FPS-ów. Bez udziwnień, drzewek rozwoju, przesadnie rozbudowanej fabuły, miliona znajdziek i innych niepotrzebnych bzdur. Tylko wrogowie i ja, a między nami spluwa.

Jeśli też to lubicie, warto pochylić się nad Incision. Gra wprowadza system żyć rodem z klasycznych platformówek; etap zaczynamy z raptem jednym i nie możemy liczyć na żadne checkpointy ani szybkie zapisy. **Każda z map zaś kryje, skromnie licząc, ponad stu przeciwników, a do tego lokacje te są olbrzymie.** Na szczęście poukrywano na nich dodatkowe wskrzeszenia, dzięki którym można odrobinę wyrównać szanse.

Nie dla szachistów

Oczywiście po utracie wszystkich żyć rozpoczynamy dany poziom od nowa – nie ma w tym względzie żadnej taryfy ulgowej. Oznacza to, że **każdy level należy zaliczyć za jednym podejściem**. Nie myślcie też, że uda się chomikować bonusowe „życka", czyli uzbierać ich więcej na pierwszych mapach i wykorzystać później, podczas trudniejszych fragmentów kampanii. Nic z tych rzeczy – na kolejne poziomy przechodzi jedynie amunicja, cała reszta przepada.

To zdecydowanie nie jest gra dla ludzi z refleksem szachisty.

Wymusza to ostrożną grę, ale o takową naprawdę trudno, bo tempo w Incision jest zabójcze, wrogowie głupi, ale niezwykle agresywni i często atakują z kilku stron jednocześnie – wyhodowanie oczu z tyłu głowy jest nader wskazane. Istnieje pewne ułatwienie w postaci suwaków, które kontrolują prędkość oraz siłę uderzenia mknących w naszą stronę pocisków, ale bez względu na wybrany wariant i tak będziecie płakać. To zdecydowanie nie jest gra dla ludzi z refleksem szachisty.



Skucha na bossie oznacza powtórkę całego etapu.

Sercem każdego boomer shootera powinien być wachlarz dobrze skrojonych pukawek. Incision takowy oferuje – od podstawowego magnum, które kopie jak koń, dzięki czemu nie przestaje być użyteczne do samego końca, przez shotguna, miotacz płomieni i wyrzutnię rakiet, aż po miniguna czy karabin maszynowy, który po przegrzaniu strzela dalej, tyle że ognistymi pociskami. A i to nie wszystko. Ciekawy jest zwłaszcza wypluwający ładunki wybuchowe diaboliczny futrzak, który karmi się krwią wrogów. Tego ustrojstwa nie powstydziłby się nawet dziadek Blood, mistrz świata w kategorii „uzbrojenie dziwaczne, ale skuteczne". Dodam, że wszystkie klamoty mają alternatywny tryb strzału, więc jest w czym wybierać.

Krew, flaki i inne przysmaki

Mapy są ogromne, zróżnicowane i rozbudowane wertykalnie, do tego każda kryje kilka sekretów. Nieraz przebijamy się przez tony mięcha armatniego, by niczym w Soulsach po kwadransie odkryć skrót, dzięki któremu wylądujemy w punkcie startu. Projekt etapów to jedno, ale liczy się też design i klimat, w jakim utrzymany jest świat gry. Ten zaś prezentuje się ciekawie, choć nieco... dziwacznie. Otrzymaliśmy bowiem **kombinację piekielnych kazamatów rodem z Dooma i Quake'a wymieszanych z peerelowską architekturą** kojarzącą się z kombinatami hutniczymi i blokami z wielkiej płyty. Coś jak czeski Hrot, który zaprzyjaźnił się z rodzimym Cronosem.

Do biomechanicznego uniwersum pełnego metalu porośniętego tkanką organiczną pasują fantazyjne maszkary, które przychodzi nam eliminować. Wyglądają jak Stroggowie z Quake'a II zreinterpretowani przez szalonego surrealistę, który zażył o kilka grzybów za dużo. Całość dopełnia industrialna ścieżka dźwiękowa – brudne, ostre dźwięki potęgują depresyjny klimat gry. Brzmi to wszystko dość osobliwie, ale w praktyce okazuje się całkiem spójne.

Gorzej z czytelnością – **stylistyka jest z jednej strony ogromną zaletą Incision, z drugiej zaś męczącą wadą**. Skąpane w ciemnościach mapy, monotonna kolorystyka oparta na czerni, odcieniach szarości i rdzawej czerwieni, charakterystyczne filtry retro i wylewające się z ekranu piksele skutecznie utrudniają rozeznanie, co oczywiście wpływa na czas reakcji. W shooterze niewybaczającym błędów nieraz przychodzi zapłacić za to bardzo wysoką cenę.

7

PLUSY dynamiczna i satysfakcjonująca walka • wydajne, przyjemne w użyciu pukawki • rozbudowane wertykalnie mapy • brudny, odpychający świat • surowa, pasująca do klimatu ścieżka dźwiękowa

MINUSY system żyć i brak zapisu to dyskusyjne pomysły... • które prowadzą do frustrujących powtórek • grafika momentami nieczytelna i generalnie dość brzydka

eprasa.pl 9010c0632e

Gra dostępna na
gog.com
REKLAMA

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

RETRO POLECA



ŁUKASZ MORAWSKI

Co dwie ninje, to nie jedna

Nigdy nie byłem wielkim fanem trójwymiarowych Ninja Gaidenów. Nie wiem dlaczego, jakoś konkurencyjne slashery bardziej do mnie trafiały. Bardzo dobrze natomiast wspominam klasyczne odsłony 2D, w które zagrywałem się za dzieciaka. Fajnie znowu było poczuć te emocje.

Ragebound to tytuł oparty właściwie na tych samych założeniach, co wydawane w latach 1988-1991 Ninja Gaideny japońskiego studia Tecmo. Za współczesny spin-off odpowiada z kolei hiszpańskie **The Game Kitchen, które w ostatnich latach dało się poznać z dwóch bardzo dobrych odsłon Blasphemous**. I choć pewnie łatwiejsze w realizacji byłoby przeszczepienie rozgrywki z ich własnej serii do nowej produkcji, to na szczęście autorzy mieli większe ambicje. Nie dostaliśmy więc kolejny raz tego samego, tylko w nowych szatach – zapomnijcie o eksploracji świata jak w metroidvaniach, mechanikach inspirowanych Soulsami, blokowaniu ciosów czy bardziej wymagających starciach z pojedynczymi przeciwnikami.

Zamiast tego otrzymaliśmy kampanię podzieloną na krótkie liniowe misje, prosty, aczkolwiek niepozbawiony subtelności system walki (szerzej o tym w ramce), wrogów padających na ogół po jednym trafieniu i sporo dobrze przemyślanych etapów platformowych. W skrócie: to klasyczna zręcznościówka mocno osadzona w czasach ośmiobitowców – ale w żadnym razie nie jest to tytuł przestarzały. Developerzy co prawda mocno trzymali się wczesnych Ninja Gaidenów, jednak dostosowali je do współczesnych standardów, oferując rozgrywkę o wiele bardziej dynamiczną, zróżnicowaną i po prostu ekscytującą.



Momentami krew leje się tu naprawdę gęsto.

Krótko, ale intensywnie

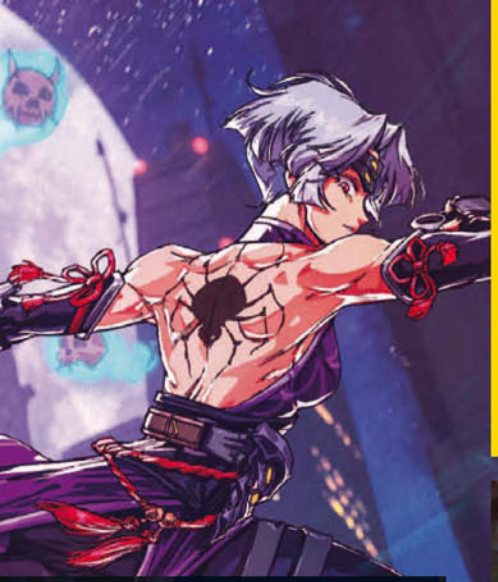
O mamuniu, tu dzieje się tak dużo, że te **trochę ponad cztery godziny potrzebne na ukończenie całości przelatują w mgnieniu oka**. Na dobrą sprawę dosyć krótki czas zabawy jest jedynym poważnym minusem tego dzieła – a wytykam to tylko dlatego, że zwyczajnie chciałoby się więcej! Co prawda dostajemy dodatkowe poziomy, które stanowią już o wiele większe wyzwanie, a po przejściu całości odblokowujemy jeszcze wyższy poziom trudności, ale i tak nie zmienia to faktu, że Ragebounda skończycie w raptem dwa, trzy wieczory. Ale za to jakie!

Każdy z kilkunastu dostępnych poziomów został zaprojektowany w taki sposób, aby czymś nas zaskoczyć. I choć teoretycznie przez większość czasu robimy to samo, to jednak w poszczególnych lokacjach czekają na nas unikatowe atrakcje. A to musimy przemieszczać się po zapadających się pod naszymi nogami skałach, a to unikamy płonących fragmentów budynków, a to skaczemy po poruszającej się na szynach platformie, a to chwytamy się płozy helikoptera i będąc w powietrzu, unikamy wściekle atakujących nas wrogów. To tylko część wyzwań, bo twórcy przygotowali nawet lokacje, w których kontrolujemy pojazdy i pędzimy nimi na złamanie karku, zabijając przy tym wszystko, co stanie nam na drodze.

Wymagająco, ale sprawiedliwie

Ninja Gaiden: Ragebound oferuje wyzwanie na bardzo satysfakcjonującym poziomie. **Nie jest ani za łatwo, ani przesadnie trudno.** Czasami trzeba nieźle kombinować, aby poradzić sobie z zagrożeniem, ale w ogólnym rozrachunku raczej przez grę płynąłem i niemal nigdzie nie utknąłem na dłużej. Wyjątkiem jest tu jedynie parę pojedynków z bossami, które musiałem ze trzy czy cztery razy powtórzyć. Wynikało to jednak bardziej z jakichś moich głupich błędów i nieuwagi, a nie samego poziomu skomplikowania tych starć.

eprasa.pl 9010c0632e



Projekty większości bossów są fantastyczne.



SUBTELNOŚCI WALKI

Ninja Gaiden: Ragebound można docenić za to, że mamy tu dużo małych elementów tworzących wspólnie bardzo ciekawą całość. Widać to zwłaszcza na przykładzie mechaniki starć. Większość wrogów zabijamy jednym ciachnięciem miecza – ale niekiedy spotykamy skurczybyków wymagających kilku uderzeń. W takim przypadku możemy naładować moc oręża poprzez poświęcenie odrobiny paska zdrowia lub zabijanie przeciwników podświetlonych na niebiesko, a w przypadku kunai – na różowo. Skutek? Nawet wspomnianych wyżej mocarzy położymy z marszu. Niby nie jest to nic skomplikowanego, ale taki zabieg wprowadza do gry element taktyczny: przez cały czas musimy kombinować, kiedy powinniśmy skorzystać z potężnego ataku, żeby zapewnić sobie przewagę. Nabiera to znaczenia zwłaszcza podczas konfrontacji z bossami.



Na brak ładnych widoczków nie można narzekać.

Cieszy to, że twórcy podeszli do potyczek z „szefami" całkiem kreatywnie. **złote skarabeusze da się wymienić na wzmocnienia dla głównego bohatera i jego towarzyszki** (co, kogo? Zaraz wyjaśnię). To przede wszystkim talizmany o różnych właściwościach, np. zwiększające siłę ataku, gdy zdrowia pozostało niebezpiecznie mało. Ponadto odblokowujemy tajne sztuki (sfera lecząca wokół protagonisty, potężne wirujące ostrza itp.), z których możemy skorzystać wyłącznie po zgromadzeniu odpowiedniej energii. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, aby przy drugim podejściu do gry aktywować inne perki, co w pewien sposób przełoży się na sposób zaliczania poszczególnych misji.

Jeśli szukasz gry retro w nowoczesnym wydaniu, musisz zagrać w Ragebounda!

Z każdym walczy się trochę inaczej: jedni są szybcy i agresywni, drudzy korzystają z ataków obszarowych, a i trafią się też stwory lubiące działać w duecie. **Finałowa kilkuetapowa konfrontacja to z kolei kwintesencja klasycznych dwuwymiarowych zręcznościówek z dawnych lat.** Z przyjemnością powtórzyłem ją kilkukrotnie, za każdym razem jarając się równie mocno, co przy pierwszym podejściu.

Nie bez znaczenia jest tu fakt, że The Game Kitchen zachęca nas do ponownego przechodzenia gry – choćby dlatego, że na koniec kolejnych etapów otrzymujemy ocenę, na którą składa się czas pokonania danego poziomu, zaliczenie dodatkowych wyzwań oraz zebranie znajdziek. W praktyce jednak to, czy zdobędziemy „S", czy „B", nie ma większego znaczenia i wpływa wyłącznie na naszą satysfakcję z zabawy. Ale już zgarnięte po drodze ukryte

Ninja Gaiden, ale z nowymi bohaterami

Do tej pory nie wspominałem o fabule, bo na dobrą sprawę nie ma o czym pisać. Właściwie powstała ona głównie po to, aby bohaterowie mieli motywację do odwiedzenia kolejnych lokacji. Istotne jest natomiast to, że nie wcielamy się w Ryu Hayabusę, tylko w niejakiego Kenjiego Mozu. Po tym, jak główny bohater poprzednich odsłon serii Ninja Gaiden wybrał się do Stanów Zjednoczonych, aby załatwić kilka prywatnych spraw, jego wioska została zaatakowana przez demony. W tej sytuacji do walki rusza młody ninja, który ma okazję przetestować w boju nauki swojego mistrza. Ale żeby nie było zbyt nudno, w pewnym momencie dołącza do niego Kumori z rywalizującego klanu Czarnego Pająka. Dawne waśnie trzeba więc odłożyć na bok i zjednoczyć się w walce z niebezpiecznymi stworami.

Co ciekawe, tak rozrysowana historia przekłada się bezpośrednio na rozgrywkę. W pierwszych poziomach Kenji działa samotnie i eliminuje wrogów mieczem. Potem **w paru misjach wcielamy się w Kumori, specjalizującą się w atakach dystansowych**. W wyniku zawirowań fabularnych kobieta przenika do ciała Kenjiego, dzięki czemu ten może korzystać z jej umiejętności. Innymi słowy, zyskuje zdolność rzucania kunai – choć w ograniczonym zakresie, ponieważ wcześniej musimy naładować pasek energii.

Na późniejszych etapach członkini Czarnego Pająka opuszcza Mozu wyłącznie w wyznaczonych przez twórców miejscach. Wtedy ponownie przejmujemy nad nią kontrolę, tylko ona bowiem potrafi przeniknąć do świata demonów. Rozdzielenie bohaterów jest jednak tymczasowe, więc musimy się spieszyć, aby np. dotrzeć do przycisku, który odblokuje nam przejście do dalszej części lokacji. W tym celu skaczemy po niewidocznych dla Kenjiego platformach i teleportujemy się między przeszkodami z wykorzystaniem magicznych sztyletów. To bardzo fajny motyw, który na chwilę odrywa nas od głównej rozgrywki i wymusza szybkie przestawienie się na nieco zmienione zasady zabawy.

Po staremu, ale z nowoczesnym sznytem

Im dłużej myślę o tej produkcji, tym bardziej mi się podoba. Zwłaszcza jak przypomnę sobie przepiękną oprawę wizualną. Ale to akurat nie powinno być zaskoczeniem, ponieważ **twórcy już przy Blasphemousach udowodnili, że doskonale wiedzą, jak wykorzystać potęgę pixel artu**. Choć Ragebound rozgrywką i stylistyką nawiązuje do dużo starszych produkcji, to jednak wygląda bardzo współcześnie. Lokacje cieszą oko detalami, a do tego cechują się świetnie narysowanymi tłami, które niekiedy mają wiele planów, co dodaje całości głębi. Animacje postaci i przeciwników to także klasa sama dla siebie – płynność i czytelność ruchów nie pozostawiają pola do krytyki, a towarzyszące walce efekty nawet przez moment nie sprawiają, że gubimy się w sytuacji na ekranie, mimo teoretycznie wszechobecnego chaosu.

Ach, co tu więcej pisać... Jeżeli szukacie gry retro w nowoczesnym wydaniu, to musicie zagrać w Ninja Gaiden: Ragebound!

9

▶ **PLUSY** wymagająca, ale uczciwa rozgrywka
- emocjonujące starcia z bossami
- zróżnicowane poziomy
- świetna oprawa wizualna
- przemyślany system walki...
- ...i sekcje platformowe

▶ **MINUSY** jest bardzo krótka
- mało interesująca fabuła

eprasa.pl 9010c0632e

- **PRODUCENCI:** OBSIDIAN ENTERTAINMENT, ASPYR MEDIA
- **GATUNEK:** RPG
- **PLATFORMY:** PC, PS5, XSX, NS2, NS
- **GRALIŚMY NA:** PC

Gra dostępna na
gog.com
REKLAMA



PAWEŁ „CURSIAN" RABAN

Przypudrowany emeryt

Nigdy nie zaliczałem drugiego Neverwintera do grona ulubionych gier sprzed lat, lecz od czasu do czasu poświęcałem mu kilka ciepłych myśli. Enhanced Edition niemal mnie z tego wyleczyło.

Jako nastolatek uwielbiałem pierwszą odsłonę cyklu. Kolorowa grafika i przerysowane projekty pancerzy oraz potworów umiejętnie podkreślały heroiczny charakter Zapomnianych Krain, idealnie trafiając w mój ówczesny gust. Neverwinter Nights 2 przyjęło zupełnie inne podejście, przez co poczułem się odrobinę oszukany: oprawa uderzała bowiem w poważniejsze, bardziej realistyczne tony.

Świetnie się zaczyna...

Nie musiałem długo czekać, by przyznać, że **marudzenie na stan techniczny odświeżonego NWN2 ma pewne podstawy**. Po odpaleniu gry ujrzałem bowiem ciemność, a następnie... nie, wcale nie złotą bramę, złośliwcy. Gorzej: pulpit. Mówiąc krótko, cholerstwo za nic nie chciało się poprawnie uruchomić. Winne były pozostałości plików z oryginalnej wersji gry, które najwyraźniej wchodziły w konflikt z Enhanced Edition – po ich ręcznym usunięciu remaster przestał stroić fochy. Grając kilka miesięcy po premierze, więcej poważnych problemów na szczęście nie uświadczyłem.

Choć już na pierwszy rzut oka w kwestii grafiki widać postęp względem oryginału, to w tym przypadku **nie ma mowy o małej rewolucji rodem z odmłodzonego Obliviona**. Teksturom podbito rozdzielczość, pogmerano odrobinę przy oświetleniu i... na tym w zasadzie koniec. Ważne, że gra sprawia wrażenie płynniejszej, przy czym animacje zachowywały oczywiście charakterystyczną sztywność, widoczną podczas biegu czy dialogów.

Zostaw, sami to naprawią!

Teoretycznie na warsztat wzięto również menusy. Doceniam lekko przemodelowaną kartę rozwoju postaci, jednakże zamiast niej wolałbym raczej mniej bałaganiarski dziennik zadań albo ekwipunek bez malutkich ikonek o zerowej wartości informacyjnej. W zwykłym remasterze trudno byłoby przywrócić „tetrisowy" plecak z „jedynki", ale prosta rozwijana lista z pełnymi nazwami przedmiotów nie powinna być nazbyt trudna w implementacji – zwłaszcza że jest stosowana m.in. w oknie handlu. Zamiast najeżdżać myszką na każdą kratkę i sprawdzać, co jest mieczem, a co cholernym sztyletem, miałbym wówczas wszystko jak na tacy. Zastanawiacie się, czy wprowadzono chociaż skalowanie interfejsu, żeby przy wyższych rozdzielczościach nie trzeba było patrzeć na niego przez lupę? Cóż, teoretycznie tak, ale wyobraźcie sobie, że ktoś ukrył stosowną opcję... w plikach konfiguracyjnych.

Remaster to również świetna okazja, by wytępić żerujące na grze od 20 lat babole – ale nic z tego. **Zarówno podopieczni gracza, jak i ich przeciwnicy nadal zastygają w bezruchu w połowie walki, zacinają się na niewidzialnych przeszkodach itd.** Przykładowo, jeśli bohater dysponuje widzeniem w ciemności, stosowny tryb należy włączyć ręcznie przy każdej zmianie lokacji. Specjalna ikona informuje co prawda o jego nieprzerwanym działaniu, ale wprowadza w błąd. Zawodzi nawet wykorzystywana w grze



Bez pająków nie ma staroszkolnego erpega.

KAMERA, AKCJA!

W oryginalnej wersji gry istniały trzy ustawienia kamery i... z każdym było coś nie tak. Niezależnie od tego, czy korzystało się z widoku zza pleców, klasycznego „odgórnego" (nie izometrycznego – ten termin oznacza coś nieco innego i z definicji wyklucza swobodne poruszanie kamerą), czy pośredniego, obraz sprawiał wrażenie lekko niezsynchronizowanego z ruchami postaci i poleceniami gracza. W Enhanced Edition każda z tych opcji działa znacznie sprawniej – nie zmienia to jednak faktu, że gra niekiedy dalej funduje odbiorcy widok z perspektywy szafy albo ściany.

eprasa.pl 9010c0632e





NEVERWINTER, CZYLI KLEJNOT PÓŁNOCY DLA TOWARZYSKICH

Obie odsłony Neverwinter Nights cieszyły się niegdyś sporą popularnością w sieci, jednak na związane z serią MMO trzeba było czekać aż do 2013 roku. Gra, zatytułowana po prostu Neverwinter, ma się zresztą nieźle po dziś dzień, choć doskwierają jej problemy z natarczywym systemem mikrotransakcji. Inna rzecz, że wciąż otrzymuje nową zawartość, której zasadnicza część jest udostępniana za darmo.

W Gniewie Zehira wypowiedzi każdego członka drużyny zależą od jego umiejętności.

czcionka. Niezmiennie ma problemy z polskimi znakami, zwłaszcza we fragmentach pisanych kapitalikami, m.in. w dzienniku.

NWN2 zawsze było dalekie od perfekcji, a remaster dorzucił kilka własnych problemów. Najpoważniejszym są **potwornie rozdęte czasy ładowania**. Słowo daję, przebijają nawet współczesne tytuły. Trzeba wam jednocześnie wiedzieć, że gra doczytuje osobno każdą, najmniejszą choćby chatynkę. W trudniejszych fragmentach, kiedy w boju paść stosunkowo łatwo, szybko można stracić cierpliwość. Oryginał wypadał pod tym względem wielokrotnie lepiej.

Stare błędy w rozgrywce mają się świetnie, a upływ czasu je uwypuklił.

Nie wszystko marność

Neverwinter Nights 2 oparto na zasadach Dungeons & Dragons w wersji 3.5. Podobieństwa względem Baldur's Gate III czy Solasty są tym samym czysto powierzchowne. Gdybym miał wskazać współczesny odpowiednik, radziłbym pomyśleć o czymś w rodzaju Pathfinderów autorstwa Owlcat Games. W obu przypadkach **w rozmaitych atutach, umiejętnościach czy klasach postaci można pławić się bez końca**, z kalkulatorem w ręku planując idealnego pogromcę potworów.

Z dzisiejszej perspektywy fabuła nie robi równie wielkiego wrażenia co w 2006 roku, gdyż nie rywalizuje już z nędzną pod tym względem „jedynką". Miłośnicy przygód w starym stylu powinni być jednak zadowoleni. Nad całością dosłownie unosi się klimat pierwszych „stołowych" sesji: dialogi rażą drewnem, postacie jednowymiarowością, suspens zaś skuteczniej budują nawet Polsatowskie telenowele. Na przekór logice całość wywołuje jednak ciepłe uczucia. Charakterystyczna dla współczesności moralna szarość jest świetna, lecz prosty podział na wstrętnych łotrów oraz herosów bez skazy również ma swój urok.

A co z dodatkami?

Maska Zdrajcy, pierwszy z wchodzących w skład Enhanced Edition dodatków, zabiera herosa do Rashemenu, tajemniczej krainy wiedźm i barbarzyńców, znanej lepiej jako ojczyzna Minsca. Słynny łysol nie wraca niestety na scenę, co nie zmienia faktu, że zarówno wątek główny, jak i osobowości kompanów bez trudu przewyższają wszystko, co seria NWN proponowała do tej pory. Jedyny problem tkwi w upierdliwej mechanice osłabiającej główną postać, o ile ignoruje ona pewne „duchowe" zabiegi. Szczęśliwie osoby mające w nosie osiągnięcia mogą to wyłączyć za pomocą kodu.

Dwa kolejne rozszerzenia stworzono ze znacznie mniejszym rozmachem, mimo to **Wrota Zachodu przypadły mi do gustu za sprawą mrocznej atmosfery**, idealnej dla złych awanturników. Znawcom Zapomnianych Krain wystarczy zapewne wzmianka o Nocnych Maskach, pozostali zaś niech wiedzą, że mowa o wielce nietypowej gildii złodziei.

Choć Gniew Zehira zgasił przed laty światło dla Neverwinter Nights 2, uczynił to w nader ciekawym stylu. Dodatek odsunął fabułę na boczny tor, nawiązując do spuścizny Icewind Dale. Zamiast jednego bohatera gracz tworzy na starcie czteroosobową drużynę, a następnie trafia na sporą mapę, szukając kolejnych okazji do zwady i zwiększenia potęgi podopiecznych. Znaczenia nabrały nawet rzadko używane do tej pory zdolności, takie jak rzemiosło. Mnie akurat opisywana forma rozgrywki niespecjalnie uwiodła, lecz wielu chwali sobie jej luźniejszy, bardziej „stołowy" charakter.

Rabini się wypowiedzieli

Porównanie klasycznej i odświeżonej wersji Neverwinter Nights 2 wypada dla tej drugiej wyjątkowo niekorzystnie. **Trudno znaleźć powód do ponownego płacenia za to samo, zwłaszcza gdy drobne poprawki w grafice czy pracy kamery okupiono potwornie długimi czasami wczytywania.** Sęk w tym, że dostępność oryginału jest mocno ograniczona. Na pececie w formie cyfrowej oferuje ją wyłącznie GOG, na konsole zaś gra nigdy nie trafiła. Kto nie potrafi żyć bez Steama albo maszyny Sony, a nabrał ochotę na retro, nie ma zatem wyboru.

PS Gdybyście się zastanawiali, ocena stanowi wypadkową dwóch wartości. Samej grze wystawiłbym w 2025 roku 6+, bo choć zestarzała się marnie, tkwią w niej okruchy dawnej świetności. Remaster zasługuje zaś na 4, maksymalnie 4+.

5+

PLUSY poprawiona kamera i inne drobiazgi • Zapomniane Krainy mogą teraz zwiedzić konsolowcy • sama gra wciąż jest przyzwoita... **MINUSY** ...choć wiek mocno dał jej w kość • nic, czego nie można by uzyskać na PC modami • niewielki postęp graficzny w remasterze • wydłużone czasy wczytywania • stare bugi wciąż mają się dobrze • koślawość silnika i głupota AI bolą dziś bardziej

eprasa.pl 9010c0632e

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



ŁUKASZ MORAWSKI

Pogromca duchów w nowym wydaniu

Dobrych trójwymiarowych platformówek nigdy za wiele. Co prawda nie pogniewałbym się, gdyby Bandai Namco zaserwowało nam zupełnie nową produkcję, ale porządny remake starej gierki też jest okej. Czy Pac-Man World 2 Re-Pac wpisuje się w taką charakterystykę? W sumie tak...

Tym, co należy zaznaczyć na początku, jest fakt, że nie mamy tu do czynienia z leniwie przygotowanym portem z PlayStation 2 i GameCube'a. Twórcy nie tylko poprawili sporo elementów, ale też **wprowadzili parę ciekawych urozmaiceń i fajnych dodatków**. Szkoda tylko, że niektóre zmiany wypadają na niekorzyść względem wersji z 2002 roku.

Po ~~staremu~~ nowemu

Główne założenia gry pozostały niezmienione. Jest to ta sama platformówka z kampanią podzieloną na kilka obszarów składających się z liniowych poziomów. Bardzo lubię takie rozwiązanie – dzięki temu twórcy mogą skupić się na dopracowaniu poszczególnych lokacji bez zbędnego kombinowania, jak połączyć całość. Już w oryginalnym Pac-Man World 2 dobrze poradzono sobie z tym zadaniem, oferując naprawdę zróżnicowane levele – zarówno pod względem czekających na graczy wyzwań, jak i wizualnym. W remake'u zaś **podkręcono każdą z map, rozbudowując je delikatnie o nowe tereny i pułapki, dodatkowych przeciwników czy znajdźki**. Co więcej, po zakończeniu głównego wątku odblokowujemy inny wymiar – czego dawniej nie było. Składa się on z kilku zmodyfikowanych, a przy tym bardziej wymagających poziomów, które już wcześniej odwiedziliśmy.

A to wszystko w zupełnie nowej oprawie wizualnej. Ta jest, hmm... w porządku? Jasne, czuć spory skok jakościowy względem oryginału, jednakże grafika tak czy inaczej szału nie robi. Zwłaszcza jeśli zestawimy ją z innymi popularnymi trójwymiarowymi platformerami z ostatnich lat. Właściwie to mamy tutaj do czynienia z poziomem zbliżonym do Pac-Man and the Ghostly Adventures 2 z 2014 roku – tyle że w 4K.

Po co naprawiać coś, co działa?

Z racji tego, że oprawa utrzymana jest w kreskówkowej stylistyce, nieszczególnie przeszkadzały mi jej braki. Większe zastrzeżenia mam do sposobu prezentacji poczynań głównego bohatera. W wersji z 2002 roku znajdował się on stosunkowo blisko ekranu, co według mnie sprawdzało się na tyle dobrze, że nie wymagało żadnej ingerencji. Niestety odpowiedzialne za remake studio Now Production postanowiło oddalić „obiektyw" od postaci, przez co **Pac-Man często bywa naprawdę maciupki, co męczy oczy i sprawia, iż mało ciekawe tła lokacji są zbyt mocno wyeksponowane**. Dołożyło to też problemy z pracą kamery, która niekiedy wariowała, gdy przebijałem się przez ciaśniejsze pomieszczenia.



Czasami Pac-Man przybiera bardziej klasyczną formę.

GDZIE DZIECKO NIE MOŻE, TAM WRÓŻKA POMOŻE

Wspominam w recenzji, że gra ma problem z odpowiednim balansem poziomu trudności, ale nie przejmujcie się tym. Jeśli chcecie kupić ten tytuł dziecku, które jeszcze nie radzi sobie zbyt dobrze z platformówkami 3D, to w dowolnym momencie możecie aktywować tryb Fairy. Pac-Man staje się wtedy właściwie nieśmiertelny, a w trudnych sytuacjach pomaga mu kontrolowana przez AI wróżka.

eprasa.pl 9010c0632e



CELOWNICZEK À LA NINTENDO

Twórcy dorzucili do remake'u lokalny tryb kooperacji, lecz jest to dodatek skierowany przede wszystkim do rodzica, który chce przy grze spędzić trochę czasu ze swoim dzieckiem. W praktyce wygląda tak, że druga osoba przejmuje kontrolę (choć to za dużo powiedziane) nad Pac-Dronem automatycznie latającym za głównym bohaterem. Maszyną nie można poruszać się samodzielnie: jej rola została ograniczona do strzelania żółtymi kulkami do przeciwników. Twórcy poszli więc drogą wielu platformówek Nintendo, np. Donkey Konga Bananzy.



Kiedy zabawa w „podłoga to lawa" idzie o krok za daleko.

Całkiem przyzwoity remake dwudziestoletniej platformówki.

Takich zmian wprowadzonych na siłę jest więcej. **Twórcy doszli do wniosku, że protagonista powinien nauczyć się nowych sztuczek, dlatego rozbudowali wachlarz jego ruchów.** W ogólnym rozrachunku wyszło to naprawdę nieźle, aczkolwiek kompletnie nie wykorzystano potencjału drzemiącego w umiejętności rzucania przez Pac-Mana zebranymi wcześniej duszki. I co tu dużo mówić – z drobnymi wyjątkami (takimi jak walka z łodzią podwodną czy głównym złolem, Spookym) było to takie sobie. Te bardziej dopracowane pojedynki pozostawiono w remake'u niemalże w niezmienionej formie, natomiast te gorsze wywalono do kosza i w ich miejsce wprowadzono zupełnie nowych przeciwników.

Chyba spoko, co?

Odświeżony Pac-Man World 2 uświadomił mi, że ten bohater zasługuje na zdecydowanie więcej miłości. W tym roku marka obchodzi 45. urodziny, a zamiast pełnoprawnej produkcji wysokiej jakości – na miarę choćby Super Mario Odyssey – dostajemy nową wersję dwudziestoletniej gierki. Dobrze chociaż, że studio Now Production wywiązało się ze swojego zadania całkiem nieźle. Remake jest naprawdę solidnie przygotowany i **choć nie wszystkie zmiany mi się spodobały, to w ogólnym rozrachunku bawiłem się bardzo dobrze**.

żółtymi kulkami. Właściwie sięgnąłem po nią chyba ze trzy, cztery razy – aby pokonać płonących przeciwników, których w sumie mogłem ominąć. Za to kopniak, czyli kolejna nowinka, jest już bardzo przydatny i naprawdę zmienia podejście do starć z wrogami. Oprócz tego nasz chłopek w czerwonych butkach nauczył się silniejszego tąpnięcia po wykonaniu skoku, co wykorzystuje m.in. do mocniejszego odbijania się od ziemi.

Souls-Man

W Pac-Man World 2 Re-Pac, jak na porządnego platformera przystało, nie zabrakło również starć z bossami, które zostały odpowiednio zmodyfikowane względem pierwowzoru. W wersji z 2002 roku na koniec każdego z obszarów stawaliśmy zazwyczaj naprzeciwko latających maszyn kontrolowanych przez dobrze znane fanom marki kolorowe

Tym razem Inky, Pinky, Blinky bądź Clyde zasiadają za sterami m.in. ogromnego mechanicznego misia polarnego zalewającego nas deszczem rakiet czy groźnego pająka grającego na perkusji i strzelającego wylatującymi z głośników nutami. Muszę przyznać, że podczas tych konfrontacji bawiłem się naprawdę świetnie, a do tego nawet lekko stresowałem, bo **pokonanie każdego z bossów wymagało zręczności i zwracania uwagi na wiele czynników**. Mnie takie rozwiązanie przypadło do gustu, ale wielu nowicjuszy czy młodszych graczy może się na tych etapach zablokować na dłużej bądź całkowicie od nich odbić. Poziom trudności bywa tu dosyć dziwny – również podczas eksploracji lokacji. Niekiedy jest zbyt prosto, a czasami trzeba zrobić coś wręcz perfekcyjnie, aby przejść dalej.

Jeśli lubicie Pac-Mana, a druga odsłona Worlda będzie dostępna w jakiejś promocji, to nie powinniście się zbyt długo zastanawiać nad zakupem. Platformówki 3D to niestety wymierający gatunek, więc lepszy rydz w garści niż... no, wiecie, o co chodzi.

GRATKA DLA FANÓW RETRO

W Pac-Man World 2 Re-Pac zbieracze zdecydowanie mają co robić. Na każdym z poziomów poukrywano bowiem owoce oraz specjalne żetony – te zaś można wykorzystać w gashaponach, czyli automatach wypluwających kapsułki z zabawkami (w tym przypadku figurkami). Oprócz tego da się odblokować dostęp do ukrytych labiryntów, w których rozgrywka inspirowana jest klasycznymi grami z Pac-Manem. A jeśli nawiązań do klasyki nadal wam za mało, to w wiosce robiącej za hub stoją automaty z kilkoma grami z serii.

7+

▶ **PLUSY** sympatyczna rozgrywka • dodatkowe poziomy • rozbudowany wachlarz ruchów Pac-Mana • bossowie ciekawsi niż w pierwowzorze • sporo fajnych dodatków

▶ **MINUSY** kamera zbyt oddalona od bohatera • grafika jest tylko nieźła • taki sobie balans poziomu trudności

eprasa.pl 9010c0632e

- **PRODUCENT:** WINDIGO PRODUCTIONS
- **GATUNEK:** SURVIVAL
- **PLATFORMA:** C64
- **GRALIŚMY NA:** EMULATOR VICE

THE TRIBE



DAWID „DAEL" BIEL

Głodni i zmarznięci



Przetrzebione plemię u kresu wytrzymałości, ale i podróży.

Prehistoria – najwcześniejszy okres rozwoju ludzkości, gdy po Ziemi kroczyły mamuty, tygrysy szablozębne czaiły się za każdym pagórkiem, a ludzie chronili się w jaskiniach, ogrzewając zmarznięte ciała zasilaczami ośmiobitowych komputerów.

W te zamierzchłe czasy zabiera nas The Tribe – nowa gra survivalowa z elementami rougelike'a na komputer Commodore 64. To dziecko studia Windigo Productions, najwyraźniej inspirowane takimi tytułami jak The Oregon Trail czy FTL. Koncepcja stojąca za tą produkcją jest tyleż ciekawa, co nieskomplikowana: **musimy przeprowadzić tytułowe plemię koczownicze przez skutą lodem dolinę**.

Wyprawa pełna niebezpieczeństw

W praktyce wygląda to tak, że u góry ekranu widzimy mapę z trasą i zaznaczonymi lokacjami, które występują w pięciu rodzajach. Mamy więc zwykłe pustkowia, obozy innych grup ludzkich, jaskinie, pastwiska mamutów i rzekę. Nasi podopieczni przemieszczają się po utartej ścieżce pomiędzy tymi punktami, rytm marszu zaś wyznaczają upływające dni. Czasem gra pozwala nam na wybór jednej z dwóch dróg, co daje pewną namiastkę wolności. Po dotarciu w dane miejsce możemy zdecydować się na podjęcie paru czynności w zależności od jego charakteru. To np. polowanie, zbieractwo (uzupełnia jedzenie i surowce potrzebne do craftingu), budowa schronienia, odpoczynek, wytwarzanie narzędzi, eksploracja jaskini czy handel. Wszystko odbywa się poprzez menu akcji obsługiwane joystickiem.

Survivalowa miniaturka na C64 do pobrania za darmo.

Opcji interakcji z otoczeniem – zwłaszcza w porównaniu do współczesnych gier – nie ma tu co prawda zbyt wiele, jednak The Tribe naprawdę potrafi dać nam solidny wycisk. Żywność, narzędzia czy ubrania znikają szybciej, niżbyśmy sobie tego życzyli, a **próby zaspokojenia najważniejszych potrzeb, czyli głodu i zdrowia, stają się naprawdę trudne już po kilku dniach**. Jeden zły wybór potrafi przynieść katastrofę.

Jakby tego było mało, śladem naszego dzielnego plemienia wyruszą tygrysy szablozębne. Gdy raz wpadną na trop gracza, potrafią go ścigać przez kolejne lokacje, co prowadzi do nieuchronnej konfrontacji. W takim przypadku ratunkiem przed utratą prawie całej grupy bywa rzeka lub ufortyfikowany obóz. Drapieżniki wprowadzają więc element presji czasu: nawet w lokacji, która pozwala na dłuższe polowanie, odpoczynek i wytwarzanie przedmiotów, będziemy musieli przeć przed siebie, by zająć dogodną pozycję do starcia we właściwym momencie.

Krótki żywot

The Tribe jest grą dość trudną. **Niestety mapa nie powstaje proceduralnie, każda wędrówka przebiega zatem po tych samych ścieżkach.** Z tego, co udało mi się sprawdzić, wynika, że losowa nie jest nawet zawartość jaskiń, które możemy zbadać – po kilku czy kilkunastu sesjach możemy sobie więc opracować optymalną trasę przemarszu.

Nie chcę przez to powiedzieć, że do survivalu Windigo Productions zupełnie nie ma po co wracać. Mamy tu cztery możliwe zakończenia – choć siłą rzeczy najczęściej zobaczymy to, w którym nasze plemię wymiera. Jestem też przekonany, że musi istnieć kilka ścieżek (rozumianych jako seria decyzji) dotarcia do celu, choć mnie akurat udało się odkryć tylko jedną. Ogółem jednak wyraźnie widać tu niewykorzystany potencjał: proceduralne generowanie mapy albo np. zdarzenia losowe mogłyby wnieść do rozgrywki naprawdę wiele dobrego.

Z drugiej strony trzeba też zauważyć, że The Tribe to taka miniaturka, która nie ma ambicji przykucia nas do komputera na długie godziny. Grafika jest minimalistyczna, muzyka, skomponowana przez Krzysztofa Karnkowskiego, znakomita, choć ograniczona do kilku prostych chiptune'owych motywów, a **pojedyncza sesja to tak naprawdę kilka minut zabawy. Cena jest więc całkowicie adekwatna: grę ściągniemy za darmo**, a chętni do zakupu wersji dyskietkowej mogą ją nabyć w wydanym przez magazyn Komoda & Amiga plus pudełkowym bundle'u z inną produkcją studia Windigo – Battle for Frost. Albo wymienić za jakieś znalezione w jaskini artefakty.

7

PLUSY pomysł • muzyka • gratis to uczciwa cena **MINUSY** szkoda, że mapa nie jest generowana proceduralnie

eprasa.pl 9010c0632e

Przegapiłeś któreś wydanie Retro?
Zainteresowały cię nasze książki o klasyce gier?
Chcesz kupować CD-Action bez wychodzenia z domu?

sklep.cdaction.pl

Archiwalne i bieżące numery CD-Action oraz Retro



Ewydania

Tematyczne wydania specjalne



Okazje i promocje

Gadżety

PRENUMERATA

eprasa.pl 9010c0632e

MODULATOR



Być może to ryzykowna teza, ale gry z dawnych lat o wiele lepiej nadawały się do modowania. Współczesne produkcje nierzadko są na tyle skomplikowane, że proces ten często wymaga od społeczności pracy ponad siły. W przypadku klasyki jest zgoła inaczej – sprawdzamy więc, które dzieła fanów zasługują na uwagę.

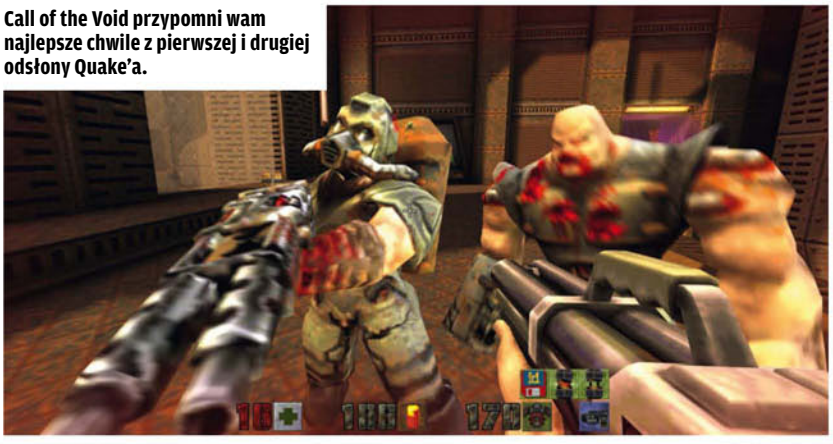
GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

CALL OF THE VOID

- **GRA**: QUAKE II REMASTERED
- **PRODUCENT**: REST IN PIXELS
- x.com/Q2CallOfTheVoid

Akcja tego moda toczy się bezpośrednio po wydarzeniach przedstawionych w kampanii Call of the Machine, która zawitała do świata Quake'a II dzięki wydanemu w 2023 roku remasterowi. Po uwięzieniu w Pustce główny bohater tamtej historii nawiązuje kontakt z jednym ze starożytnych Vadrigarów i w ten sposób dowiaduje się, że Stroggowie nie tylko przetrwali, ale też mogą wrócić jeszcze silniejsi. Uwięzili oni towarzyszy przedwiecznego wraz z szeregiem innych istot i robią to, co najlepiej potrafią: poddają ich procesowi stroggifikacji – za sprawą łączenia ciał nieszczęśników z metalem oraz własną technologią tworzą potwory, które zasilają ich armie. Innymi słowy, „rozmnażają się" przez rzeźnickie praktyki, tak jak zostało to pokazane w Quake'u 4.

Z jednej strony dostajemy w ramach moda paletę nowych Stroggów do rozsmarowania, z drugiej – wystarczy rzut oka, by przekonać się, iż towarzystwo to... świetnie znamy. **Call of the Void zderza bowiem ze sobą światy pierwszej oraz drugiej części Quake'a.** I to na wielu płaszczyznach. Przede wszystkim otrzymujemy do przejścia sześć nowych, dużych poziomów, które są tak naprawdę klimatycznym i osobliwym zarazem miksem tego, co kojarzymy ze wspomnianych gier. Trochę mi szczena opadła, gdy zobaczyłem tu np. wariację na temat E1M7 – spędziłem na tej mapie setki godzin zarówno w Q1, jak i w Q2 (w dawnych latach w kafejce mieliśmy taką dodatkową, stworzoną przez społeczność lokację do multi). Z ogromną więc przyjemnością pobiegałem sobie po jej nowym wcieleniu.



Call of the Void przypomni wam najlepsze chwile z pierwszej i drugiej odsłony Quake'a.



Nie wiem jak wam, ale mnie na widok tej lokacji mordka uśmiechnęła się sama.

Podobnie sprawa się ma z przeciwnikami. Twórcy wzięli na warsztat stwory z remastera pierwszego Quake'a i przerobili je tak, by pasowały do nowej rzeczywistości. Zmiany tego rodzaju dotknęły cały zestaw dobrze nam znanych wrogów, a po drodze dodatkowo zmierzymy się z dwoma nowymi bossami. Niektórzy być może będą kręcić nosami na takie „profanacje", ale mnie ten pomysł przypadł do gustu.

Gra się bardzo dobrze: co chwilę z pełną mocą uderza nostalgia i przypominamy sobie najlepsze chwile z obydwu gier. Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to tylko do jednej rzeczy, w dodatku na siłę – czasem w pogoni za różnymi kluczami łatwo zabłądzić i wówczas bez sensu włóczymy się po pustych lokacjach. Nie zmienia to jednak faktu, że **Call of the Void jest produkcją wyjątkową** oraz godną polecenia wszystkim fanom Quake'a.

9

REKLAMA

gog.com

JAK ZAINSTALOWAĆ?

Zebrane tu mody zyskały oficjalne wsparcie serwisu GOG. Oznacza to, że da się pobrać stamtąd grę (o ile mamy ją już przypisaną do konta) wraz z fanowskim rozszerzeniem jako jedną paczkę. W skład tej ostatniej wchodzi „podstawka" wraz ze skonfigurowaną już oraz gotową do działania modyfikacją. Instalujemy taki pakiet u siebie i od razu zaczynamy zabawę. Oczywiście możemy też opisywanych tu produkcji poszukać w sieci – każda z nich jest dostępna na swojej macierzystej stronie lub np. w serwisie ModDB. W takim przypadku jednak musimy pozyskać oryginalną wersję gry z innego źródła, następnie zaś samodzielnie połączyć obydwa klocki według udostępnionych przez twórców instrukcji.

eprasa.pl 9010c0632e

DIABLO 1 HD (BELZEBUB)

- **GRA**: DIABLO
- **PRODUCENT**: NOKTIS
- mod.diablo.noktis.pl



Tristram trochę się zmieniło, nie jest to jednak nic, co mogłoby wywołać oburzenie.

Z początku myślałem, że Belzebub jest prostym modem graficznym, ale tak naprawdę to pozycja innego rodzaju. Tak czy inaczej, podbija jakość oprawy, i to znacznie. Przede wszystkim Diablo zaczyna bez problemu działać na współczesnych monitorach, nawet ultrapanoramicznych – grałem w rozdzielczości 3440 × 1440 i żadnych problemów nie uświadczyłem. Dzięki Belzebubowi **możemy też objąć wzrokiem całe Tristram lub poziom lochu – wystarczy pokręcić rolką myszki i oddalić kamerę**. Ciekawy bajer, lecz na dłuższą metę nie ma większego sensu – w takiej sytuacji po prostu gubią się detale i jest to umiarkowanie wygodne. Największą (co nie znaczy, że dużą) wadę związaną z „unowocześnieniem" Diablo stanowi fakt, że niezależnie od ustawień, jakie sobie przyjmiemy, interfejs jest trochę zbyt mały, jak na mój gust. Cóż, trzeba przywyknąć.

A warto! **Mod dodaje bowiem multum ciekawych opcji, bardzo wyraźnie romansując z tym, co Blizzard zaprezentował w Diablo II.** Licznym zmianom uległ wspomniany już interfejs oraz różne opcje z nim związane. Do dyspozycji pozostawiono nam m.in. niedorzecznie wręcz powiększoną skrzynię na graty. Pojawił się także drugi schowek, o nazwie „trade stash" – dzięki niemu da się bez problemu przerzucać przedmioty i pieniądze pomiędzy wszystkimi swoimi postaciami. A skoro już o nich mowa: zanim zaczniemy zabawę, **możemy stworzyć jednego z sześciu bohaterów. Obecnych w oryginale uzupełniają bowiem nekromanta, barbarzyńca oraz asasyn**. Poprawiono skille, dodano nowe zaklęcia, trochę się też zmieniło samo Tristram.



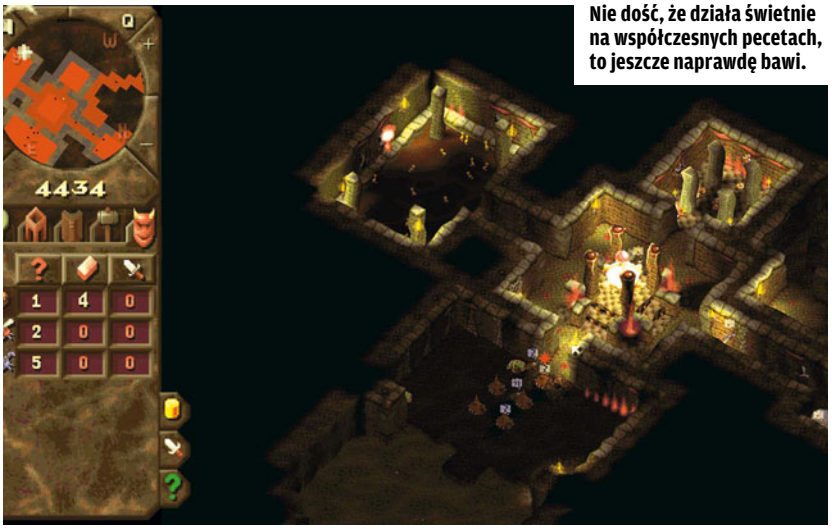
Gra się trudniej, a lochy czasami wypełniają całe stada przeciwników.

Przede wszystkim jednak pojawiła się zaimportowana z Diablo II mechanika punktów kontrolnych. Te znajdują się na co drugim poziomie lochów i pozwalają szybko skoczyć w interesujące nas miejsce, zupełnie jak w „dwójce". Rzecz jasna pomiędzy kolejnymi sesjami świat gry się resetuje, ale z racji aktywnych waypointów nie jest to żadnym problemem. Ogółem gra się trudniej: np. czeka na nas więcej stworów, w dodatku częściej występują stadami.

9

KEEPERFX

- **GRA**: DUNGEON KEEPER
- **PRODUCENT**: DKFANS
- keeperfx.net



Nie dość, że działa świetnie na współczesnych pecetach, to jeszcze naprawdę bawi.

Jeśli jeszcze nie czytaliście w niniejszym numerze Retro historii Bullfrog Productions lub tekstu poświęconego humorowi i pastiszowi w grach, to serdecznie polecam obydwa. A gdyby po lekturze naszła was ochota na rundkę w Dungeon Keepera – mam świetną wiadomość. **Przedstawiony tu mod KeeperFX znacząco rozszerza grę, nie zmieniając jej istoty.**

Modyfikacja ta powstała nakładem pracy społeczności, która zrobiła wszystko, co w jej mocy, by powrót do lochów po latach nie był problemem. Całość działa więc na współczesnych komputerach i lubi się nawet z wysokimi rozdzielczościami ultrapanoramicznymi. Nie znaczy to jednak niestety, że oprawa zmieniła się w spektakularny sposób – ot, pojawiły się usprawnienia, ale nie rewolucyjne. Trochę szkoda, zwłaszcza w przypadku pikseli widocznych w interfejsie, lecz nie zmienia to faktu, że wciąż gra się rewelacyjnie. I długimi godzinami, bo prócz zawartości oryginalnego Dungeon Keepera dostajemy również szereg innych misji oraz kampanii.

6+

eprasa.pl 9010c0632e



DAWID „DAEL" BIEL

Parodia to poważna sprawa

Każde dojrzałe medium w końcu uczy się śmiać z własnego odbicia. Literatura miała swojego „Don Kichota" parodiującego średniowieczne romanse rycerskie. „Czy leci z nami pilot?", nakręcony na podstawie zmodyfikowanego scenariusza filmu katastroficznego „Zero Hour!", to z kolei absurdalna, pełna językowego żartu wiwisekcja całego gatunku. A gry wideo?

Za pierwszą w historii gier parodię odpowiadała grupa Dead Smurf Software. Czy jej członkiem był Gargamel? Niewykluczone.



Parodia oznacza imitację, która ma wywołać komiczny efekt, a często również skrytykować jakieś zjawisko. To przejaw jednoczesnego podziwu i kpiny. Pastisz z kolei jest pojęciem szerszym – ponownie: to imitacja, ale taka, która może być pozbawiona ironii i dystansu. A jednak obie formy łączy ten sam impuls: potrzeba mówienia poprzez naśladowanie oraz ujawnianie tego, co kultura kocha, i tego, z czego potrafi się śmiać. Pojawiają się wtedy, gdy dana dziedzina sztuki nabiera samoświadomości – gdy zna już swoje własne konwencje na tyle dobrze, by móc się nimi bawić.

Gra w naśladownictwo

Gry wideo osiągnęły ten etap szybciej niż jakiekolwiek wcześniejsze medium. W ciągu kilku dekad z ciekawostki stały się dominującą formą spędzania czasu i wypracowały już własny repertuar klisz i motywów, chociażby takich jak tutoriale, życia, bonusy i zapisy stanu. Musiała więc pojawić się i parodia, choć oczywiście nie nastąpiło to natychmiast. W latach 80. ten rodzaj rozrywki dopiero zaczynał się kształtować. **Gatunki nie były jeszcze jasno zdefiniowane, a każda udana formuła natychmiast zyskiwała naśladowców.** Właśnie to można uznać za pierwsze pastisze w tym obszarze.

Jako jeden z najwcześniejszych przykładów należy wymienić Castle Smurfenstein (1983) – jednocześnie żart, prowokację i dowód kreatywności pierwszych modderów. Była to **nieautoryzowana przeróbka klasycznego Castle Wolfenstein (1981), w której nazistów zastąpiono... smerfami**. W produkcji odwzorowano strukturę i mechanikę oryginału, ale ta jedna zmiana przekształciła brutalną powagę w kreskówkowy absurd. Czy „Smerfny zamek" można więc wskazać jako jeden z pierwszych przypadków, gdy gra komputerowa została wykorzystana jako twór ironiczny (i nieco obrazoburczy) względem założeń pierwowzoru? Chyba było na to jeszcze za wcześnie. Pojedynczy żart parodii nie czyni, ale na pewno była to zapowiedź, że humor stanie się formą krytyki i posłuży do interpretacji mechanizmów ważnych i popularnych gier.

Innym przykładem pastiszu jest The Great Giana Sisters (1987) – dzieło tak jawnie wzorowane na Super Mario Bros., że Nintendo musiało zareagować: zagroziło pozwem i zmusiło wydawcę do zaprzestania dystrybucji

eprasa.pl 9010c0632e



Siostry Giana zostały wycofane z oficjalnej dystrybucji po protestach Nintendo.



Parodia zaangażowana

Organizacje takie jak PETA wykorzystywały estetykę klasycznych hitów, by prowokować i edukować – często w sposób świadomie kontrowersyjny. Super Chick Sisters i Super Tanooki Skin 2D naśladują Super Mario Bros., lecz zamiast ratować księżniczkę, bohaterowie walczą z przemysłem fastfoodowym i okrucieństwem wobec zwierząt. Cooking Mama: Kills Animals żartuje z pogodnego symulatora gotowania i zamienia kuchnię w groteskowy teatr przemocy, a Pokémon Black and Blue pokazuje, że tresura nie zawsze jest niewinna. Te tytuły nie udają neutralności – ich przesłanie jest prowokacyjne, celowo niekomfortowe, czasem wręcz nachalne. Ale właśnie w tym tkwi ich siła: pokazują, że parodia może być nie tylko naśmiewaniem się z konwencji, lecz także protestem wykorzystującym język popkultury przeciwko niej samej.



Larry Laffer w wydanym w 1991 roku remake'u „jedynki". Gra wyśmiewała kulturę disco, fantazje o kawalerskim życiu i mechanizmy gier przygodowych.

niemieckiej platformówki. Trudno się dziwić takiemu postępowaniu. Mechanika, układ poziomów, nawet pierwsze sekundy muzyki – wszystko wyglądało jak lustrzane odbicie gry o hydrauliku. A jednak w tym przesadnym kopiowaniu popularnej produkcji krył się i hołd dla oryginału, i pewnego rodzaju żart, a siostry Giana były czymś więcej niż tylko podrzędnym, skleconym naprędce klonem.

Narodziny parodii

Wkrótce zresztą przyszła pora na prawdziwe, pełnowymiarowe parodie. Trudno powiedzieć, czy powstały z autentycznej potrzeby wykreowania takiego właśnie obrazu, czy w jakimś stopniu z chęci wyróżnienia się na zatłoczonym rynku (reprezentowały przecież gatunki, które w latach 80. rozwijały się najszybciej), ale pojawiały się jak grzyby po deszczu.

Dungeon Keeper śmiał się z moralnej prostoty erpegów.

Do najsłynniejszych należy niewątpliwie Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987) oraz jej sequele. To drwina zarówno z wczesnych przygodówek, jak i z męskich fantazji epoki disco. Tytułowy Larry, nieporadny trzydziestoośmiolatek w zbyt krótkim poliestrowym garniturze, cechujący się pewną dozą autoironii, to powiew świeżości wśród bohaterów przedstawianych w grach. **Gdy King's Quest opowiadał o rycerzach i heroicznych wyzwaniach, tutaj wiecznie niespełniony (seksualnie, choć nie tylko) bohater potykał się o własne sznurowadła**, szukając miłości w podrzędnych barach. Wydaje się, że gra drwiła też z mechanizmów przygodówek, z logiki „użyj banana na zamku", choć do końca nie jest jasne, na ile wynikało to z chęci skrytykowania tych rozwiązań, a na ile z pragnienia upchnięcia jak największej liczby żartów. Na pewno jednak zupełnie szczerze i świadomie kpiła z założenia, że kierowana przez gracza postać musi być bohaterem krystalicznym.

W Space Queście (1986) i jego sequelach, choć nie tak pikantnych i mniej zabawnych, próbowano stosować podobną metodę.

eprasa.pl 9010c0632e



Space Quest IV żartował z pierwszej części serii, a także z innych gier, np. Leather Goddesses of Phobos.



Parodius, pierwsza parodia ze stajni Konami, miała pięć sequeli. Ostatni z nich – Paro Wars – nie był już strzelanką, lecz strategią turową.

ŻART NIEZROZUMIANY

Kiedy Will Wright tworzył The Sims (2000), jego ambicją było przygotowanie ostrej satyry na klasę średnią i jej karykaturalny konsumpcjonizm: domy na kredyt, puste relacje, kupowanie szczęścia. Wydawca oraz odbiorcy potraktowali grę zupełnie inaczej. Symulator życia zaabsorbował graczy swoimi mechanizmami i – podobnie jak kolejne jego odsłony – zarobił krocie, m.in. dzięki licznym pakietom rozszerzeń z nowymi gadżetami do domów wirtualnych ludzi.



Roger Wilco, kosmiczny „konserwator powierzchni płaskich", wprawdzie od czasu do czasu ratował wszechświat, lecz przede wszystkim był karykaturą wybawcy. A gracze umierali na każdym kroku i znosili przy tym sarkastyczne komunikaty złośliwej gry. Tytuł nie miał lekkości przygód Larry'ego, nadrabiał jednak parodiowaniem cech typowych dla gatunku science fiction. W szczególności odwoływał się do „Star Treka". Po drodze mogliśmy spotkać takie postacie jak Raemes T. Quirk i Cliffy (ewidentne nawiązanie do Jamesa T. Kirka i Scotty'ego), a w kosmosie latał Aluminiowy Kaczor (ang. Aluminum Mallard), będący jawnym szyderstwem z Sokoła Millennium.

Jak obejść prawa autorskie?

Karykaturalne nawiązania do popkultury zaczęły się zresztą pojawiać w wielu innych produkcjach – chociażby w grach RPG, i to nawet tych stroniących od humoru. Czasami **można było odnieść wrażenie, że krzywe zwierciadło służy nie tyle zamysłowi artystycznemu, co raczej ochronie przed roszczeniami posiadaczy praw do popularnych dzieł** popkulturowych. Parodia jest przecież formą dozwolonego użytku.

Zupełnie inne intencje przyświecały twórcom Parodiusa (1988). W tym przypadku Konami żartowało z własnych gier, na czele z przebojowym Gradiusem. Zamiast statków kosmicznych – ośmiornice czy pingwiny; zamiast galaktycznej wojny – prawdziwy cyrk absurdów. Parodius nie tylko naigrawał się z gatunku shoot 'em up, lecz także odważył się podnieść rękę na postacie z innych gier wydawcy. Był to jeden z pierwszych przykładów autorefleksyjnej drwiny i postmodernistycznej zabawy formą.

Czasem punktem zaczepienia była gra słów. Czyż nazwisko agenta 007 nie brzmi podobnie do słowa „pond" (ang. „staw")? Zwrócili na to uwagę twórcy serii platformówek o Jamesie Pondzie, antropomorficznym skoczku mułowym. Na bazie jednego zabawnego skojarzenia powstał osobliwy świat podwodnych szpiegów (obejmujący kilka kolejnych platformówek), w którym nawiązań do bohatera Iana Fleminga było równie dużo, co suchych żartów.

Celem popkultura

Ale James Pond przenosi nas już w lata 90., prawdziwą złotą erę parodii w grach, gdy twórcy wzięli na cel – całkiem na poważnie – kulturę popularną. Wyśmiewali ją i smagali biczem ironii z zapalczywością wykraczającą poza pojedyncze nawiązania serii Space Quest.

I tak w **MadTV (1991) wyszydzano świat telewizji – pogoń za sensacją, reklamy, ratingi i niski poziom intelektualny**. Gracz wcielał się w dyrektora programowego stacji, który zamiast dbać o jakość, musiał tylko pilnować słupków oglądalności. Ironia polegała na tym, że sama rozgrywka wymagała dokładnie tego samego rodzaju cynicznej kalkulacji, z której kpiono w grze. Z kolei w Superhero League of Hoboken (1994) przeniesiono komiksowy patos do postapokaliptycznej rzeczywistości, w której supermoce przyjmują kuriozalny charakter. Bohaterowie dysponujący takimi zdolnościami jak podwyższanie cholesterolu czy usypianie zwierząt obalali mit superbohatera równie skutecznie jak Deadpool.

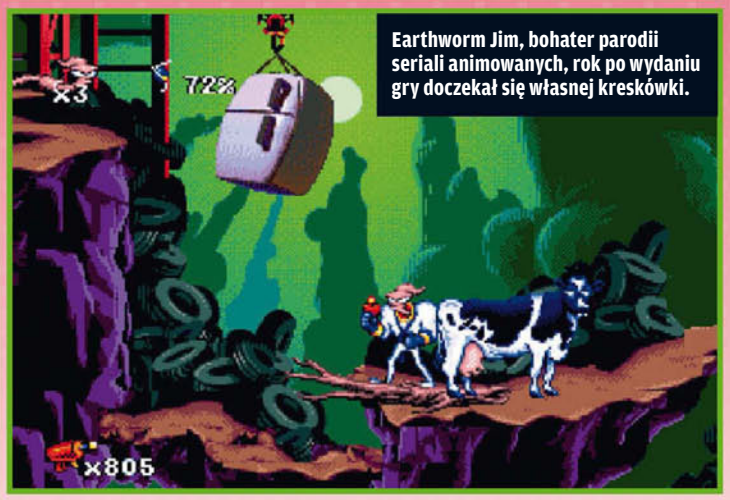
Podobnym przypadkiem był Earthworm Jim (1994) – kreskówkowa platformówka, w której wywrócono archetyp superherosa na lewą stronę. Protagonista – dżdżownica w kombinezonie – walczył z wronami, kotami i złowrogimi złotymi rybkami w prawdziwym karnawale groteski i slapsticku. Humor wynikał z przesady: każda eksplozja, każdy grymas, każdy absurdalny przeciwnik pokazywał wprost, jak niedorzeczne są popularne animacje lat 90.

Śmiech w nowym gatunku

Nawet kryminał noir nie uniknął sparodiowania. W Serii Tex Murphy (1989--1998) wykorzystano Chandlerowskiego bohatera i wrzucono go w futurystyczny świat pełen kampu, klisz oraz toposów właściwych dla gatunku. **Under a Killing Moon (1994) było jednocześnie znakomitą przygodówką i parodią opowieści detektywistycznych**, a format FMV(*), z jego niezgrabnym momentami aktorstwem, tylko potęgował efekt komiczny.

W końcu zaś i FPS-y zaczęły posługiwać się drwiną, co najlepiej ilustrują najsłynniejsze gry korzystające z silnika Build.

eprasa.pl 9010c0632e



Earthworm Jim, bohater parodii seriali animowanych, rok po wydaniu gry doczekał się własnej kreskówki.


Detektyw z kryminału noir w świecie postapo to recepta na świetną zabawę.

Żadne studio nie kpiło z logiki gier chętniej niż LucasArts.

Duke Nukem, karykatura bohaterów znanych z kina akcji lat 80. przechadzająca się po klubach ze striptizem i walcząca z kosmitami, cytował filmy „The Evil Dead" i „They Live". Shadow Warrior poszedł jeszcze dalej: oto samotny wojownik Lo Wang – wariacja na temat dalekowschodniego herosa widzianego oczami Hollywood – siekał wrogów mieczem, rzucając przy tym odzywki tak suche, że aż doskonałe. Nawet dość mroczny Blood (1997) sięgał po prześmiewcze elementy, serwując nam motywy lovecraftowskie opowiadane językiem kina klasy B.

Parodia wkroczyła też do świata strategii czasu rzeczywistego. Pierwszy Red Alert (1996) zawierał elementy absurdu, ale to w Red Alercie 2 (2000) pojawił się ton satyry, kiedy wyraźnie nawiązywano do zimnowojennego kina propagandowego. W Red Alercie 3 (2008) ironia przerodziła się już w czystą farsę – z udziałem Tima Curry'ego, który nie potrafi zachować powagi i zapowiada ucieczkę w ostatnie miejsce nieskażone przez kapitalizm, czyli kosmos.

Ameryka też się sypie, to osobny rozdział

Za najwybitniejszych przedstawicieli satyry można uznać dwie serie gier, które żyją do dziś. Fallout od początku był czymś więcej niż postapokaliptycznym RPG. Nie opowiadał o przyszłości, lecz o tym, jak wyobrażano ją sobie w latach 50. Konwencja ta stała się narzędziem do krytyki USA, perfekcyjnych podmiejskich osiedli, domków z białymi płotami, zadowolonych żon z reklam telewizyjnych, chorobliwego optymizmu, wykrzywionego patriotyzmu i z trudem maskowanej ksenofobii. W tym właśnie tkwi **geniusz Fallouta: katastrofa nuklearna nie niszczy ideałów, na których zbudowano Amerykę – ona je konserwuje i przedstawia ich bezsens w nowych realiach**. Od świata reklamy po przestępczy półświatek, od religii po przemysł pornograficzny – postapokaliptyczny erpeg szydzi ze wszystkiego. Obśmiewa się tu też sam mit amerykańskiego postępu – wiarę, że każdą katastrofę da się naprawić technologią, że wystarczy przytulny bunkier, by zagłuszyć odgłosy wybuchających nad głową bomb. I choć seria stopniowo ewoluowała – od dojrzałego czarnego humoru pierwszych części po melancholijny patos Fallouta 4 – jej istota pozostała ironiczna.

Po całkowitą krytykę amerykańskiej kultury sięgnęła również seria Grand Theft Auto – no, nie licząc „jedynki", zbyt prostej, by przemycić głębsze treści. Już jednak w odsłonie drugiej mogliśmy zobaczyć prognozę nieodległej przyszłości z megakorporacjami i kompletnie skomercjonalizowanym życiem duchowym. Natomiast w Vice City parodystyczne zacięcie GTA było jawne i oczywiste. Kolejne części konsekwentnie pokazują Amerykę jako niekończący się festiwal chciwości, autopromocji i przestępstwa podniesionego do rangi stylu życia. To nie tyle symulator zbrodni,co kpina z kapitalizmu, w którym wszystkie wartości mają cenę. Radio w grze pełni funkcję greckiego chóru i daje wgląd w duszę współczesnych Stanów Zjednoczonych oraz właściwy im język: agresywny, napompowany, pusty, pełen sloganów. A wszystko to podszyte jest dodatkową warstwą ironii: inaczej niż w pierwszym GTA bohater nie wywołuje chaosu, lecz próbuje się w ten system jakoś wpisać, wyśnić swój amerykański sen.

Zwierciadło

Obok krytyki popkultury (szczególnie w jej amerykańskim wydaniu) **w latach 90. w grach wideo narodził się też nowy, wyjątkowy odłam – parodia autorefleksyjna**, która zaczęła kwestionować same fundamenty medium.

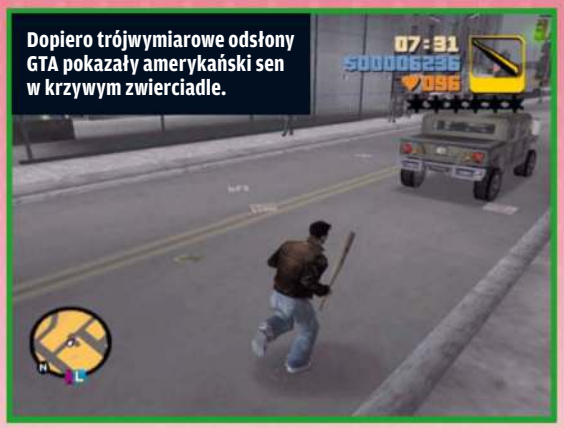
(*) Full motion video to wykorzystywanie w grach przygotowanych wcześniej plików wideo zamiast scen renderowanych w czasie rzeczywistym. Było to zjawisko charakterystyczne głównie dla lat 90., kiedy pojawiały się tytuły niemal w całości przygotowane w ten sposób.



Dwa pierwsze Fallouty dowodzą, że parodia może współgrać z mroczną, przytłaczającą atmosferą.


Red Alert 3 zastąpił logikę żartami z zimnej wojny i kliszami rodem z filmów klasy B.

eprasa.pl 9010c0632e



Dopiero trójwymiarowe odsłony GTA pokazały amerykański sen w krzywym zwierciadle.

Twórcy, dorastający na platformówkach, przygodówkach i symulatorach, zaczęli wykorzystywać humor jako narzędzie analizy: testowali granice gatunków, dekonstruowali mechanizmy nagradzania, tropili absurd w logice rozgrywki.

Pyst (1996) – dziś nieco zapomniana, lecz błyskotliwa wariacja na temat Mysta – pokazywał słynną wyspę po inwazji milionów graczy. Lokacje, niegdyś kryjące fascynujące zagadki, teraz tonęły w graffiti i śmieciach. Żart był nośnikiem pewnej krytyki pierwowzoru, wskazywał na – według twórców – nie do końca zasłużoną popularność produkcji studia Cyan Worlds.

Lepszym przykładem autorefleksji jest natomiast **Cannon Fodder (1993), jedna z najbardziej gorzkich satyr w historii medium**. Na pierwszy rzut oka wygląda jak zręcznościowa strzelanka traktująca o małych, dzielnych żołnierzykach maszerujących na kolejne misje – ale już po chwili ten beztroski ton znika. Oto bowiem klasyczna „akcyjniakowa" konwencja ujawnia swoje drugie dno: każdy poległy żołnierz zostawia po sobie maleńki nagrobek na ekranie rekrutacyjnym. Od tej chwili dysonans pomiędzy okrucieństwem a radosną oprawą przybiera na sile. Pod warstwą pikselowego dowcipu kryje się parodystyczny, ale chłodny komentarz na temat banalności przemocy.

Podobny cel prawdopodobnie przyświecał twórcom jednej z najbardziej zagadkowych przygodówek lat 90., czyli Harvestera (1996). Enigmatyczność wynika z faktu, że – trochę jak w przypadku filmów „tak złych, że aż dobrych" – czasem trudno ustalić, co było dziełem przypadku, a co intencją autorów. Na pozór mamy do czynienia z krwawym horrorem, którego akcja toczy się w małym miasteczku. Ale każde ujęcie, każdy dialog, każdy trup są tu groteskowe, teatralne, postacie wyglądają jak wyjęte z taniego melodramatu, przemoc jest celowo przesadzona, a moralne „lekcje" brzmią jak wykład psychopaty. **Czy Harvester to nieudany horror? Jednoczesna parodia tak przygodówek, jak i krwawych gier wideo?** A może ironiczna odpowiedź na medialną obsesję na punkcie przemocy w grach?

Unikatowa perspektywa

Cóż, o wiele łatwiej zrozumieć intencję developerów ze studia Bullfrog, którzy w 1997 roku postanowili przełamać jeden z najstarszych gamingowych schematów. Przez lata, bez cienia refleksji, gracze wcielali się w dzielnych bohaterów plądrujących lochy i zabijających potwory. Dungeon Keeper odwrócił tę perspektywę: wziął na swoje barki rolę pana labiryntu, który hodował monstra, torturował herosów i zastawiał pułapki, by zniechęcić świętoszkowatych intruzów. Każdy element tej produkcji, od sarkastycznego głosu narratora po slapstickową brutalność klepania chochlików, był przesiąknięty czarnym humorem. Nie było ani jednej (utartej) ścieżki, której nie wyszydzono, ani jednego erpegowego mechanizmu, którego nie przedstawiono w krzywym zwierciadle. Dungeon Keeper śmiał się z moralnej prostoty gier fabularnych, jednocześnie rozkoszując się własną przewrotnością.

Pierwsza parodia w kinie

Film „The Great Train Robbery" („Napad na ekspres") z 1903 roku jest uważany za jeden z pierwszych kinowych westernów. Równocześnie to także pierwszy obraz, który został sparodiowany. Dwa lata po jego premierze powstało „The Little Train Robbery", będące odtworzeniem pierwowzoru scena po scenie z jednym zasadniczym zastrzeżeniem: wszystkich dorosłych zastąpiono dziećmi. Mali rewolwerowcy napadają na miniaturowy pociąg, rabują zabawkowe skarby i uciekają w stronę horyzontu.

Choć Bullfrog osiągnął absolutny triumf w tej wczesnej autoparodii, to chyba żadne studio nie śmiało się z logiki gier dłużej i konsekwentniej niż LucasArts. **Seria Monkey Island (1990-2022) rozbrajała mit pirackiej przygody absurdalnymi zagadkami, anachronicznymi dialogami i żartami burzącymi czwartą ścianę.** Guybrush Threepwood, samozwańczy pirat, był idealnym bohaterem dla medium, które właśnie odkrywało swoją samoświadomość. Kpiono nie tylko z historii o korsarzach – wyśmiewano też pokrętną logikę rządzącą światem point'n'clicków.

Zresztą ten sam pomysł, choć w jeszcze bardziej zwariowanej formie, wdrożono w Sam & Max Hit the Road (1993), grze o psie i króliku, „niezależnych policjantach". Każda kwestia dialogowa była absurdalnym bon motem, każda zagadka puentowała arbitralną logikę gatunku. Pod tą anarchią kryła się jednak subtelna inteligencja twórców: Sam & Max okazało się komentarzem zarówno na temat tradycyjnych przygodówek, jak i absurdów biurokracji czy amerykańskiego kiczu.

Pełna samoświadomość

W kolejnych dekadach to właśnie krytyka tego, jak skonstruowane są gry wideo, stała się dominująca. Weźmy chociaż Conker's Bad Fur Day (2001). Produkcja na pierwszy rzut oka wyglądała jak kuzyn Banjo-Kazooie – ale tylko dopóki główny bohater nie otworzył ust. Conker, wiewiór na ciężkim kacu, nie stronił bowiem od wulgaryzmów i przemocy. Tytuł z upodobaniem rozmontowywał konwencję platformówek i jednocześnie parodiował kino: była i strzelanina w stylu „Matriksa", i lądowanie rodem z „Szeregowca Ryana". Pod powierzchnią niedorzeczności kryła się jednak świadomość, że urocze maskotki obsadzane w rolach bohaterów platformówek stały się schematyczne i pozbawione znaczenia.

Przede wszystkim jednak środowisko gier dojrzewało do tego, by spojrzeć z refleksją i humorem na własną historię. **Seria Saints Row zaczynała jako nieco bezczelny klon GTA, ale z czasem ukazała ten tytuł w krzywym zwierciadle – przekształciła się w parodię parodii**, która przerosła pierwowzór w absurdzie, samoświadomości i rozmachu. Już Saints Row 2 żartowała z gangsterskich historii i kultury sukcesu budowanych na przemocy i tandecie, ale tak naprawdę


Harvester, czyli groteskowy obraz życia w małym amerykańskim miasteczku.

eprasa.pl 9010c0632e



Gunslinger, najmniej poważna część serii Call of Juarez, otarł się o wybitność, bawiąc się konwencją FPS-a.



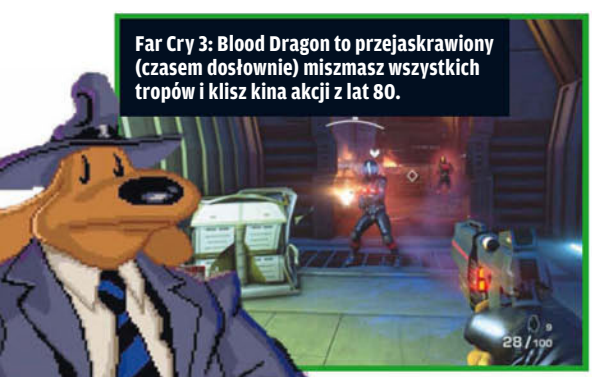
Saints Row 3 zarzuciło pozory spójnej opowieści i postanowiło zostać jednym wielkim żartem.

dopiero Saints Row: The Third (2011) odrzuciła wszelkie pozory powagi. Dominował w niej nonsens wyśmiewający każdy aspekt poprzednich części: gangsterzy są tu popularni jak gwiazdy rocka, korzystają ze spluw tak niedorzecznych jak dubstep gun czy wyrzutnia rekinów, a reality show to starcia na śmierć i życie. W Saints Row IV (2013) granice rzeczywistości już całkowicie się rozmyły – postacie stały się prezydentami, superbohaterami i jednocześnie więźniami symulacji, a w grze obśmiewano założenie, że sequel zawsze powinien być większy, lepszy, bardziej spektakularny. Dzieło studia Volition stało się metakomentarzem na temat prawideł rządzących rynkiem gier.

Po nieco – ale tylko nieco – bardziej tradycyjne rozwiązanie sięgnął Techland w **Call of Juarez: Gunslinger (2013). Ta westernowa historia, na pozór wpisująca się w dłuższą serię gier, to tak naprawdę jeden wielki żart**, który objaśnia nadludzkie wyczyny postaci w FPS-ach za pomocą mało wiarygodnej narracji głównego bohatera, na bieżąco upiększającego własne wspomnienia. Poziomy zmieniały się w zależności od jego aktualnego nastroju, a wrogowie pojawiali się, bo właśnie sobie o nich przypomniał.

Autoironią posłużono się także w Far Cry 3: Blood Dragon (2013) – liście miłosnym do epoki neonów i VHS-ów. Shooter Ubisoftu parodiował kino akcji lat 80. – tak jak wcześniej DN3D czy Shadow Warrior – i żartował z tęsknoty za przeszłością tak wyidealizowaną, że mogła istnieć tylko we wspomnieniach. Przede wszystkim drwił jednak z przeróżnych dziwacznych mechanizmów, którymi cechowały się poprzednie części (np. nieprawdopodobnych serii zabójstw w trybie stealth) oraz tonu macho właściwego serii Far Cry.

Śmiech stał się formą samokrytyki, autorefleksji, diagnozy.



Far Cry 3: Blood Dragon to przejaskrawiony (czasem dosłownie) miszmasz wszystkich tropów i klisz kina akcji z lat 80.

Parodia jako krytyka

Wspomniane tytuły można uznać za kpinę dla samej kpiny, lecz na przełomie pierwszej i drugiej dekady XXI wieku zaczęły pojawiać się gry, które wykorzystywały parodię do formułowania bardzo krytycznych postulatów zmian w designie. Achievement Unlocked (2008) zasypało nas niekończącą się kaskadą bezsensownych osiągnięć. Skocz raz: osiągnięcie. Przesuń się w lewo: osiągnięcie. Cała ekonomia nagród we współczesnych tytułach sprowadza się do irytującej powtarzalności. DLC Quest (2011) krytykował rosnącą obsesję branży na punkcie mikropłatności. Aby skakać, pauzować, a nawet w ogóle się poruszać, gracz musiał kupić odpowiedni dodatek za wirtualne monety. Pointa? Ludzie i tak grali dalej. Jak każda dobra satyra, tytuł obnażał nie tylko system, lecz także ludzką potrzebę, która go napędza.

W nurt ten należałoby wpisać również Duty Calls (2011) – krótkie, darmowe demo stworzone przez Epic Games w ramach promocji Bulletstormu. Gra trwa ledwie kilka minut, ale w tym czasie udaje się rozebrać na części cały mechanizm militarnych shooterów: nadęty patos, sztuczne bohaterstwo, niekończące się awanse i punkty doświadczenia za każdą banalną czynność.

I może się to wydawać dziwne, ale kontynuatorem tego kierunku – postulowania zmian przez dowcip – była licznie nagradzana **The Stanley Parable (2013), będąca swego rodzaju krytycznym i postmodernistycznym spojrzeniem na istotę grania.** Zaczyna się niewinnie: jesteś Stanleyem, pracownikiem biurowym, który odkrywa, że jego koledzy zniknęli. Narrator prowadzi cię przez opowieść, ale w każdej chwili możesz mu się sprzeciwić – pójść w lewo zamiast w prawo, zignorować polecenia, wyjść poza scenariusz. I właśnie wtedy zaczyna się właściwa zabawa: struktura fabularna obiecująca wolność wyboru w rzeczywistości ją symuluje. Narrator, ironiczny i coraz bardziej sfrustrowany, komentuje każdy ruch, jakby prowadził z graczem pojedynek intelektualny. The Stanley Parable śmieje się z przemysłu gier, pozornej wolności, jaką zapewniają, i z samych graczy, desperacko pragnących w tę iluzję wierzyć.

To jeszcze nie koniec

Zaczęło się od pastiszu, czasem stanowiącego nic więcej jak sposób na kopiowanie cudzych pomysłów. Z biegiem czasu humor stał się jednak narzędziem towarzyszącym obserwacji świata: gry zamieniły się w komentarze popkultury, wyśmiewano w nich schematy kina, reklamy czy amerykański mit sukcesu. Wielokrotnie robiono to z ogromną przenikliwością – **GTA czy Fallout potrafią zdumiewać trafnością diagnozy, zaskakiwać siłą emocji, jakich doznajemy, kiedy uczestniczymy w humorystycznej dekonstrukcji popkultury**. W końcu zaś przyszła pora na dorosłość i spojrzenie w lustro. Śmiech stał się formą samokrytyki, autorefleksji, diagnozy.

Czy zatem parodia w elektronicznej rozrywce osiągnęła szczyt ewolucji? Pewnie nie. I pod żadnym pozorem nie powinniśmy się obrażać na produkcje, które śmieją się z samej istoty medium. Nie jest to przecież oznaka lekceważenia. Przeciwnie, powstawanie kolejnych tytułów, które za pomocą humoru naświetlają mocne i słabe strony gier wideo, wpływa na dalszy rozwój i dojrzewanie tej gałęzi rozrywki.

eprasa.pl 9010c0632e



ADAM FLAMMA

Celuj w beczkę

Ewolucja systemów destrukcji w FPS-ach

Kiedyś wystarczyło wysadzić osłonę, za którą chował się wróg. Dziś liczą się efekty wizualne i możliwość kontrolowania mapy. Destrukcja otoczenia w shooterach przeszła długą drogę, a historia jej ewolucji to opowieść nie tylko o technologii, ale również o zmianach potrzeb odbiorców oraz twórców gier.



Wybuchające beczki stały się jednym z charakterystycznych elementów FPS-ów.

Kiedy w ferworze walki przeskakujemy od jednej osłony do drugiej, próbując jednocześnie osłabić przeciwnika, nie ma czasu na długie analizy. Liczy się refleks – bo jeśli nie zareagujemy pierwsi, wróg zrobi to za nas. Znacie to? Ta sytuacja uosabia odwieczny dylemat fanów strzelanek: taktyka czy dynamika? Od lat powraca on w kolejnych odsłonach tego rodzaju gier. Czy lepiej pozostać za murkiem i strzelać z ukrycia, czy może postawić na ciągły ruch, ryzykując większą widoczność, ale zyskując przewagę mobilności?

Niezależnie od podejścia każdy musi podczas zabawy wziąć pod uwagę pewien istotny czynnik: destrukcję otoczenia, która stała się jednym z kluczowych elementów współczesnych shooterów. **System ten nie tylko zwiększa realizm, ale też zmusza graczy do podejmowania szybkich, przemyślanych decyzji.** Bo mur, za którym się kryjemy, może w każdej chwili przestać istnieć.

Dawno temu w FPS-ach

Choć zwiastuny omawianego zjawiska mogliśmy zaobserwować jeszcze w czasach automatów (patrz: ramka poniżej), to za faktyczne początki idei niszczenia środowiska gry we współczesnym wymiarze uznaje się narodziny strzelanek z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, spopularyzowanych przez id Software za sprawą Wolfensteina 3D i Dooma. Warto jednak zaznaczyć, że pojęcie destrukcji było w tamtych tytułach dość umowne.

Wczesne FPS-y generalnie nie pozwalały na faktyczne uszkadzanie świata gry – nie dało się wysadzić ściany, by stworzyć nowe przejście, ani ogólnie zmienić geometrii otoczenia (choć pojawił się

PRAWDZIWE POCZĄTKI

Pierwsze przykłady destrukcji otoczenia w grach nie wiążą się z komputerami osobistymi i FPS-ami – sięgają złotej ery automatów. Oprócz niszczenia bloczków w legendarnym Breakoucie (1976) warto wspomnieć chociażby Tank Battalion (1980), gdzie obracaliśmy w ruiny segmenty kolejnych lokacji, zmieniając tym samym pole walki, czy shooterze Cabal (1988), w którym ostrzeliwane ściany najpierw się kruszyły, a potem całkowicie rozsypywały. Prawdziwym ewenementem technologicznym okazała się jednak widoczna obok produkcja Namco zatytułowana Dig Dug (1982). Gracz mógł w niej drążyć tunele w ziemi, w efekcie niszcząc otoczenie, co w tym przypadku było integralną częścią mechaniki gry. Bez destrukcji po prostu nie byłoby tutaj zabawy.



eprasa.pl 9010c0632e

ciekawy wyjątek – patrz: ramka po prawej). **Interaktywność ograniczała się do prostych elementów, takich jak beczki czy skrzynki, które można było roztrzaskać np. prowadzonym ogniem**. Obiekty takie zazwyczaj miały trzy stany: nienaruszony, uszkodzony i zniszczony. Gra po prostu podstawiała kolejne wersje ich sprite'ów – a później modeli – w odpowiednim momencie. Technikę tę nazwano prop swappingiem, czyli wymianą rekwizytów. Co ciekawe, w bardziej skomplikowanej formie stosuje się ją w niektórych produkcjach do dziś, np. w Battlefieldzie 6.

Jak na początek lat 90., było to i tak duże osiągnięcie. Animacja w grach dopiero raczkowała, a opisane rozwiązanie nie obciążało nadmiernie procesorów. Nie dawało też jednak możliwości wpływania na geometrię map, a gracze nie mogli jeszcze w pełni wykorzystać destrukcji jako elementu taktyki. Warto przy tym pamiętać, że w przypadku tytułów z tej epoki nie o niszczenie otoczenia chodziło. Wolfenstein 3D, Doom, a potem Quake nakręciły zainteresowanie gatunkiem FPS-ów, skupiając się przede wszystkim na zabawę, decyzje użytkownika i projektowanie poziomów.

W pogoni za poczuciem sprawczości

Nim jednak przejdziemy do dalszej ewolucji omawianych systemów na poziomie technicznym, przyjrzyjmy się bliżej przyczynom, dla których ona nastąpiła. **Lata 90. XX wieku to dla first-person shooterów okres dynamicznych zmian w sposobie rozgrywki.** Wystarczy przypomnieć sobie dość statycznego Wolfensteina 3D, który mocno ograniczał swobodę ruchu: gracz mógł przemieszczać się jedynie w przód, w tył oraz na boki, a także obracać się. Wąskie pole widzenia sprawiało, że rozgrywka była raczej powolna, a największym wyzwaniem pozostawało unikanie pocisków wroga.

Prawdziwą rewolucję przyniósł Doom. Nie tylko pozwalał na szybszą rotację kamery, ale też wprowadził elementy wertykalne – schody, platformy i inne konstrukcje, które zwiększyły poczucie przestrzeni. Do tego dochodzili znacznie mobilniejsi i bardziej zróżnicowani przeciwnicy. W efekcie rozgrywka zaczęła przypominać niemal zabawę rytmiczną – wszystko sprowadzało się do płynnego, intuicyjnego ruchu wspartego refleksem. Dlaczego jednak dynamika ma tak duże znaczenie? Bo stała się osią, wokół której rozwijał się cały gatunek FPS-ów. To właśnie ona doprowadziła do pojawienia się kluczowego dziś elementu tych produkcji: poczucia sprawczości odbiorcy. Z biegiem lat rosnąca potrzeba kontroli nad światem gry spowodowała, że zaczęto wprowadzać systemy modyfikacji geometrii map poprzez ostrzał lub eksplozje. Gdy rosła dynamika starć, graczom brakowało już tylko jednego: możliwości bezpośredniego wpływania na otoczenie i poczucia pełnego panowania nad przebiegiem walki.

Rozwój systemów destrukcji napędzała chęć pogłębienia poczucia sprawczości gracza.

DYWAN, VOXELE I KRATERY

Jeden z najbardziej zaskakujących wczesnych przykładów niszczenia otoczenia w grach możemy znaleźć w Magic Carpet z 1994 roku studia Bullfrog Productions (firmie przyglądamy się w tym wydaniu Retro). To szalenie nietypowy FPS, w którym latališmy na magicznym dywanie – zapewne z tego względu znalazł się gdzieś na uboczu gatunku strzelanek. Nie zmienia to jednak faktu, że tytuł ten wyprzedził swoje czasy i dał przedsmak tego, co potem pokazał Geo-Mod w Red Faction. Grunt stworzono tu z voxeli, dzięki czemu zmieniał on swój kształt, gdy np. trafiło w niego jedno z zaklęć gracza – powstawały wówczas kratery okraszone dodatkowo zmodyfikowaną teksturą. Efekt, jak na tamte czasy, był wyśmienity.



W drodze do pełnej kontroli

Właśnie takie wrażenia dawał system Geo-Mod, który pozwalał odbiorcom na przebijanie ścian i modyfikację poziomów w czasie rzeczywistym. **Zadebiutował w Red Faction z 2001 roku i był pierwszym tak zaawansowanym rozwiązaniem tego typu w historii FPS-ów. Pozwalał wręcz „rzeźbić" w świecie**, co było absolutną nowością. Podstawą działania tego silnika pozostawało jednak klasyczne podejście do projektowania przestrzeni: niemal wszystkie struktury oprócz kluczowych były tu w istocie podatnymi na zniszczenia bryłami geometrycznymi. Budynki, ściany, dachy czy filary traktowano jak zestawy trójwymiarowych obiektów, które można było naruszać lub usuwać – ale wciąż było to dość ograniczone i mało zróżnicowane z uwagi na ówczesną technologię.

Przełom z prawdziwego zdarzenia przyniósł silnik Frostbite wraz z systemem Destruction 1.0 – kolejne technologiczne arcydzieło w dziedzinie uszkadzania otoczenia. Dzięki korzystającej z niego grze Battlefield: Bad Company z 2008 roku po raz pierwszy mogliśmy zobaczyć, jak w przekonujący sposób pękają wszystkie ściany budynków, a zniszczeniu ulega nawet roślinność. Destrukcja zaczęła zatem obejmować nie tylko elementy architektury, ale i środowisko, co skutkowało poczuciem głębszego i naturalnego wpływu na świat gry i przebieg walki.

Szyby to małe piwo – system Geo-Mod z Red Faction dawał też możliwość „rzeźbienia" w gruncie.



eprasa.pl 9010c0632e



Red Faction: Guerrilla znacząco wzbogaciło rozwiązania obecne w poprzedniej części.

Wprowadzony rok później przez studio Volition w Red Faction: Guerrilla – tym razem strzelance trzecioosobowej, której ze względu na zasługi nie sposób tu jednak pominąć – **system Geo-Mod 2.0 rozwijał tę koncepcję. Rozgraniczał materiały (stal, beton, drewno itp.), uwzględniał naprężenia** oraz wprowadził siatkę „wstępnie przygotowanych uszkodzeń", czyli miejsc, w których po akcji gracza pojawiały się widoczne ślady. Dzięki temu obiekty mogły przechodzić przez więcej stanów między nienaruszonym a całkowicie zniszczonym, co pozwalało na bardziej realistyczną symulację i nie sprowadzało zabawy do prostego zawalania ścian. W Red Faction: Guerrilla mogliśmy np. robić użytek z... miniaturowych czarnych dziur, które dosłownie zasysały konstrukcje, oczywiście demolując je przy okazji.

Rok 2010 przyniósł kolejny krok naprzód dzięki grze Battlefield: Bad Company 2. Piętrowe budowle mogły w niej runąć po uszkodzeniu ich elementów nośnych. Od tej pory destrukcja w grach multiplayerowych działała również wertykalnie, co otworzyło zupełnie nowe możliwości taktyczne. To właśnie rozwiązania przyjęte w BC2 wraz z ewoluującym systemem Geo-Mod okazały się fundamentem współczesnych systemów tego rodzaju, oferując wieloaspektową fizykę otoczenia.

Nowa taktyka destrukcji

W kolejnych latach rozwiązania takie zaczęto wdrażać m.in. w sandboksach. Tam kluczową rolę odegrały **voxele – czyli przestrzenne piksele: drobne „cegiełki", których układ można modyfikować w czasie rzeczywistym**. Dzięki nim świat gry stał się niemal w pełni podatny na zmiany. Użytkownik mógł kształtować – burzyć i odtwarzać – otoczenie według własnych potrzeb. Takie podejście rozciągnęło rozgrywkę, sprowadzającą się dotychczas do strzelania, na eksperymentowanie z otoczeniem, otwierając przy tym pole do popisu dla modderów. Przykładem takiej produkcji jest Ace of Spades z 2012 roku studia Jagex, będące zgrabną mieszanką FPS-a z budowaniem, jakie świat poznał w 2011 za sprawą również korzystającego z voxeli Minecrafta.

Dalsza ewolucja systemów zniszczeń wykracza już poza tematykę retro. Dla porządku jednak, by nie urywać tematu w połowie, wypadałoby przedstawić jeszcze jedną bardzo ważną dla tematu grę – Rainbow Six Siege. Możliwość uszkadzania elementów mapy stała się tu składową taktyki, a gracz mógł w dowolnej chwili tworzyć nowe przejścia lub – dzięki odpowiednim osłonom – je likwidować. Destrukcja okazała się więc w przypadku dzieła Ubisoftu narzędziem nie tylko stricte ofensywnym, lecz także przydatnym w orientacji przestrzennej i planowaniu pułapek. W szerszym ujęciu system ten poza zwiększeniem dynamiki rozgrywki przyniósł także coś niezwykle cennego: nieprzewidywalność i regrywalność. Każde starcie mogło przebiec inaczej, a mapy przestały być tylko tłem – wzięły na swe barki rolę integralnego elementu taktyki o decydującym znaczeniu dla przebiegu walki.

Demolka po polsku

Czym byłby artykuł o rozwoju jakiegokolwiek systemu bez rodzimego kontekstu? **Ewolucja destrukcji otoczenia w polskich grach nie odbiega znacząco od światowych trendów**, choć w dziełach naszych developerów można znaleźć kilka ciekawych, a nawet zaskakujących rozwiązań. Warto cofnąć się do 2004 roku i przypomnieć sobie Painkillera studia People Can Fly. Ta kultowa strzelanka wykorzystywała silnik fizyczny Havok, umożliwiający symulację na poziomie pojedynczych obiektów – takich jak skrzynie, beczki czy kolumny – które wskutek ostrzału lub innej interakcji ulegały zniszczeniu.

Do tego dochodził słynny system ragdoll, pozwalający np. na widowiskowe wyrzucanie przeciwników w powietrze. W praktyce oznaczało to, że ciało trafionego wroga mogło przewrócić lub rozbić elementy otoczenia. Efekt nie tylko imponował wizualnie, ale też stanowił nagrodę za precyzyjny strzał. O frajdzie ze strzelania decydowały więc w Painkillerze z jednej strony parametry obrażeń, z drugiej – właśnie fizyka i destrukcja otoczenia. W ten sposób **system zniszczeń stał się nie tylko elementem estetycznym i taktycznym, lecz także środkiem wyrazu podkreślającym potęgę arsenału głównego bohatera**. Zresztą studio People Can Fly od początku stawiało na spektakularne bronie: wystarczy wspomnieć kultową kołkownicę, która na zawsze zapisała się w naszej pamięci.

Fundamenty współczesnych systemów zniszczeń wylał Battlefield: Bad Company 2 i cykl Red Faction.



Battlefield: Bad Company 2 pozwolił zawalać na głowy wrogów piętrowe budynki.

Kasa, misiu, kasa

Wprowadzanie do gier rozbudowanych systemów niszczenia środowiska wiąże się z pewnym ryzykiem. Dla twórców oznacza bowiem konieczność przeznaczenia dodatkowych środków na stworzenie odpowiedniej technologii i specjalnych narzędzi do jej obsługi, długotrwałe, skomplikowane testy, a wreszcie optymalizację. To wszystko znacząco podnosi budżet gry. Co ciekawe, bywa, że gracze obrywają rykoszetem: tego rodzaju rozwiązania mogą wiązać się z potrzebą posiadania mocniejszego sprzętu, który poradzi sobie z zaawansowaną fizyką i interaktywnością świata. Pełna, skomplikowana destrukcja nie zawsze więc okazuje się w pełni opłacalna – ale sukces gier takich jak seria Battlefield pokazuje, że czasem warto podjąć ryzyko.



eprasa.pl 9010c0632e



Destrukcja w rodzimym Painkillerze była ograniczona, dawała jednak sporo frajdy.

Painkiller ukazał się trzy lata po premierze Red Faction i choć nie mieliśmy w nim możliwości pełnego demolowania środowiska, to i tak pozytywnie zaskakiwał podejściem do tematu. Dziś wykorzystane przez Polaków rozwiązanie może wydawać się prostym tłem rozgrywki, ale w rzeczywistości było istotnym krokiem rodzimych twórców w stronę bardziej interaktywnego pola walki.

Burza pocisków

Doświadczenie zdobyte podczas produkcji Painkillera zaowocowało podczas prac nad wydanym w 2011 roku Bulletstormem. I to w sposób bardzo niecodzienny, bo tym razem ekipa People Can Fly podeszła do tematu destrukcji zupełnie inaczej niż większość autorów strzelanek. Dynamiczna, szybka rozgrywka pozwalała na interakcje, jakie w ówczesnych FPS-ach wciąż były rzadkością. Wybuchające beczki i spadające elementy konstrukcji czy dekoracje poziomów sprawiały, że prowadzenie ognia stawało się czymś więcej niż tylko celowaniem i naciskaniem spustu. **Bulletstorm zachęcał bowiem do wykonywania jak najefektowniejszych egzekucji, czemu właśnie sprzyjało otoczenie.** W ten sposób środowisko nie było jedynie rekwizytem, a stawało się integralną częścią zabawy.

Uczciwie trzeba przyznać, że pod względem technicznym demolka nie była tu jakoś szczególnie rozbudowana – ale dzięki temu uwaga gracza skupiała się na obecnym w grze systemie punktacji. Każde efektowne zabójstwo z wykorzystaniem elementów wystroju etapów było odpowiednio wyceniane. Zresztą także broń projektowano tutaj z myślą o tego rodzaju zależnościach. Alternatywne tryby ognia, różnorodne kombinacje i nietypowe taktyki sprawiały, że każda potyczka mogła przebiegać inaczej. Pukawki zamieniały się w narzędzia do improwizacji i eksperymentowania z fizyką otoczenia.

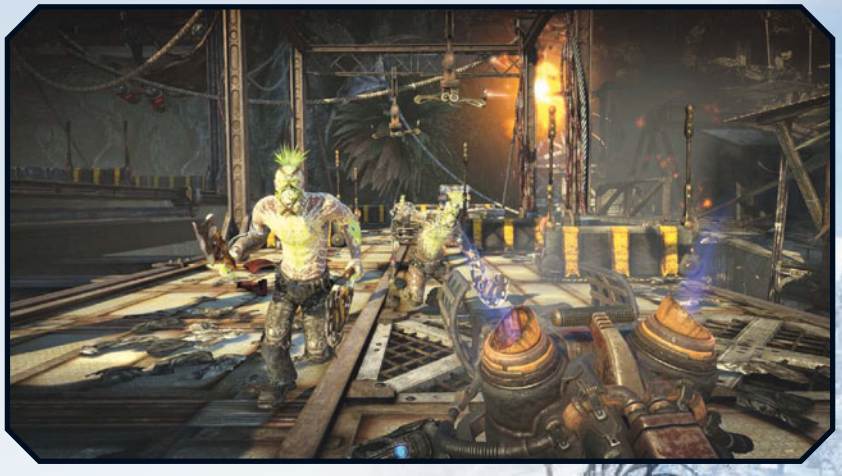
O ile w dziełach People Can Fly możliwość siania zniszczenia zawsze miała znaczenie, o tyle z dużo większą rezerwą – przynajmniej początkowo – podchodził do sprawy wrocławski Techland. **Chrome z 2003 roku mógł się pochwalić co najwyżej nielicznymi, oskryptowanymi efektami, a środowisko było statyczne.** Dopiero kolejne wersje autorskiego silnika stopniowo pozwalały na więcej. Efekty zmian widać chociażby w Call of Juarez (2006), gdzie zniszczeniu ulegały np. butelki, a beczki można było przewracać. Dało się też wzniecać pożary – gra w takim przypadku podmieniała tekstury spalonych obiektów, nie naruszając jednak ich konstrukcji (wyjątkiem były wyreżyserowane sceny). Z kolei w Dead Island (2011) mieliśmy poddające się naszym ciosom drobne przedmioty, jak choćby doniczki. Niektóre większe dawało się czasem przewrócić, a niekiedy, w dość wybiórczym zakresie – rozbić. Przede wszystkim produkcja ta wprowadziła pułapki środowiskowe w postaci choćby wybuchających butli. Ich działanie było jednak – podobnie jak w Bulletstormie, choć w prostszy sposób – ukierunkowane na przeciwników. Formułę tę rozwinięto w korzystającej z technologii Chrome Engine 6 grze Dying Light (2015).

Rozwałka w wersji lite

Patrząc na rozwiązania w sferze systemów zniszczeń wprowadzane na przestrzeni lat, możemy dojść do wniosku, że wykształciły się dwie ścieżki rozwoju FPS-ów. W jednej grupie destrukcja stanowi pełnoprawny, kluczowy element rozgrywki. W drugiej mamy zaś destrukcję w wersji „lite", która nie jest obowiązkowa i pełni raczej rolę urozmaicenia, a nie fundamentu zabawy. Obie formy dają graczowi poczucie sprawczości i satysfakcji, jednak stoją za nimi różne intencje twórców.

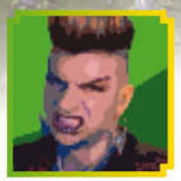
Aspekty te są zresztą najlepszym wskaźnikiem zmian, jakie zaszły z biegiem czasu w naszym medium. **Kiedyś demolka służyła głównie dynamizacji gameplayu i różnicowaniu walki na mapie. Dziś jej rolą jest coraz częściej skupienie uwagi gracza na innych systemach**, interakcjach czy mechanikach, silniej powiązanych z charakterem broni lub światem. Niezależnie od kierunku rozwoju jedno pozostaje niezmienne: destrukcja musi być wpleciona w rozgrywkę w taki sposób, by ani nie ułatwiać jej nadmiernie, ani nie utrudniać. Bo bez względu na wszystkie innowacje najważniejsza pozostaje dobra zabawa.

W Bulletstormie interakcja z otoczeniem była ukierunkowana na efektowną likwidację wrogów.





prasa.pl 9010c0632e



MATEUSZ WITCZAK

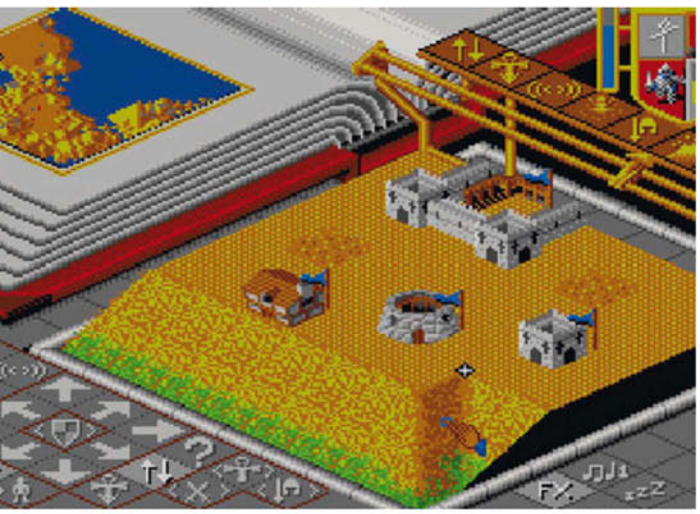
Gotująca się żaba

Historia studia Bullfrog Productions

Bullfrog w tłumaczeniu na język polski to żaba rycząca: inwazyjny gatunek, którego sprowadzenie na nowy obszar grozi katastrofą ekologiczną. Jak na ironię, Bullfrog Productions znalazło się w ekosystemie, w którym padło ofiarą znacznie groźniejszego drapieżnika.

Peter Molyneux nigdy nie wspomina w wywiadach o ojcu, wiadomo jedynie, że ten chciał, by syn wyrósł na księgowego. Chętniej mówi o matce, która prowadziła w Guildford – liczącym 70 tys. mieszkańców podlondyńskim miasteczku – własny sklep z zabawkami. Choć przyszły projektant gier dorastał otoczony figurkami, planszówkami i pluszakami, to w domu państwa Molyneux lądowały wyłącznie egzemplarze uszkodzone lub takie, które długo nie znajdowały nabywców. **Peter twierdził, że z czasem nauczył się myśleć o zabawkach w sposób analityczny**: rozkładać takie niechciane sztuki na czynniki pierwsze, a następnie przydawać im powabu oraz wartości.

Populous, pierwszy owoc współpracy Bullfrog Productions z Electronic Arts, stał się wizytówką gatunku god games.



Żyłkę do biznesu przyszły szef Bullfroga odkrył w sobie ponoć jako dwunastolatek, kiedy „zatrudnił" siostrę i jej kolegów do koszenia trawników (choć sam palcem nie kiwnął, większość pieniędzy, jak przyznał, zatrzymywał dla siebie). Molyneux instynktownie wpisywał się w realia drapieżnego kapitalizmu przełomu wieków, intuicja zawiodła go jednak, gdy tworzył swoją pierwszą grę. Jak wówczas diagnozował: rynek jest zmęczony brutalnymi strzelankami, z entuzjazmem przyjmie zatem biznesowy symulator The Entrepreneur (1984).

Przedsiębiorczy 25-latek sprzedawał debiutancką produkcję w modnym wówczas modelu mail-order software: umieścił jej reklamę w branżowym magazynie Popular Computing Weekly wraz z numerem telefonu i adresem, pod którym można było składać zamówienia. Pewny sukcesu, nawet zadzwonił na lokalną pocztę, by ostrzec ją przed wzbierającą falą korespondencji. Ostatecznie **The Entrepreneur rozszedł się podobno w dwóch egzemplarzach**. W dodatku jeden nabyła po kryjomu pani Molyneux, chcąc wzmocnić morale syna i jego kolegi. Jak to bowiem zwykle bywa: porażka nie jest sierotą.

Pierwsze kłamstwo Molyneux

W latach 80. Les Edgar – wspomniany kolega – pracował w sklepie z komputerami, gdzie Peter zawitał, by kupić nowy sprzęt. Ponieważ między panami natychmiast pojawiła się chemia, zaczęli wspólnie pisać programy użytkowe i gry. Po porażce The Entrepreneur zajęli się jeszcze, w ramach dywersyfikacji działalności, eksportowaniem na Bliski Wschód puszkowanej fasoli. Sprzedawali ją pod szyldem Taurus Impex Limited.

Niespodziewanie do skrzynki pocztowej Taurusa wpadło zaproszenie od firmy Commodore. Duet założycieli był nim cokolwiek zdziwiony, a jeszcze większe zdumienie odczuł na zorganizowanym przez ówczesnego giganta spotkaniu biznesowym, na którym młodych twórców potraktowano ponoć po królewsku. Na pewnym etapie Molyneux zorientował się, że doszło do pomyłki – **przez zbieżność nazw jego przedsiębiorstwo pomylono ze specjalizującą się w oprogramowaniu sieciowym spółką Torus**.

Umarły CMS-y, niech żyją CMS-y!

Za duchowych spadkobierców miniserii Theme uważa się gry z dorobku Two Point Studios. Słusznie, bo dwóch projektantów z tego zespołu, Gary Carr oraz Mark Webley, pracowało w Bullfrogu nad Theme Hospitalem i Theme Parkiem. Ich autorskie Two Point Hospital, Two Point Campus i Two Point Museum dzielą zresztą z klasykami specyficzną kreskę oraz skłonność do społecznej satyry, za którymi ukrywają złożone mechanizmy zabawy.

eprasa.pl 9010c0632e

Commodore chciało nakłonić jej domniemanych przedstawicieli do współpracy przy produkcji cyfrowej bazy danych, w ramach gestu dobrej woli oferując im sporo nowiutkich komputerów Amiga.

„Czułem, jakby na moich ramionach przysiedli aniołek i diabełek. Pierwszy mówił: »No dalej, powiedz prawdę«. Drugi podpowiadał: »Skłam, zdobądź te maszyny i zlecenie, a potem wszystko się jakoś wyjaśni«, wspominał projektant w programie „G4 Icons". „Oczywiście ostatecznie skłamałem".

Taki sprzęt pozwolił przedsiębiorcom rozwinąć skrzydła (anielskie czy diabelskie – kwestia dyskusyjna). Gdy ukończyli zlecony program, darowane przez Commodore komputery posłużyły im do zaprojektowania pierwszej gry, którą – po rebrandingu w 1987 roku – wydali już jako Bullfrog Productions.

Niepozorny Theme Park zrobił furorę i sprzedał się w liczbie 15 mln kopii.

Vox ~~populi~~ dei

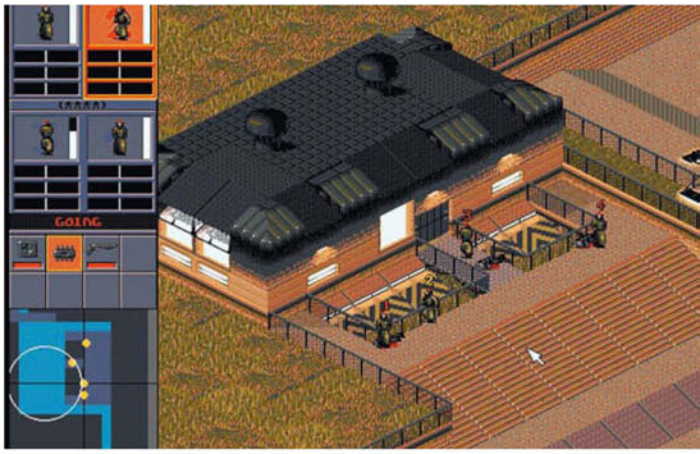
Zapomniane przez historię Fusion (1988) to nic innego jak wprawka, która miała się przydać podczas przedstawiania wydawcom kolejnego projektu. I choć ten top-down shooter sci-fi przeszedł właściwie bez echa, posiadanie go w dorobku rzeczywiście stanowiło atut w rozmowach z partnerami – m.in. Amerykanami z Electronic Arts. Wydany przez nich **Populous (1989) okazał się jednym z pierwszych przedstawicieli tzw. god games, pomógł w ukonstytuowaniu tego gatunku i stał się jego wizytówką**. Gracz wcielał się w bóstwo rywalizujące z innymi demiurgami o kontrolę nad fragmentem fantastycznego świata. Wyznawcami nie kierowaliśmy bezpośrednio, zamiast tego musieliśmy stwarzać im dogodne warunki do ekspansji. Manipulowaliśmy ukształtowaniem terenu, by mieli gdzie się osiedlać, a także zsyłaliśmy na innowierców plagi – m.in. trzęsienia ziemi, powodzie czy aktywne wulkany.

Mimo dość skromnych narzędzi zabawa nie nudziła się dzięki zróżnicowaniu biomów, całkiem kompleksowemu AI oraz 500 (!) dostępnym planszom. Za stylowy wygląd pierwszego Populousa odpowiadał w dużej mierze twórca jego silnika, Glenn Corpes – grafik, projektant i programista, który w kolejnych latach sukcesywnie popychał Bullfroga w kierunku technologicznych innowacji.

Vox ~~populi~~ EA

Gdy po premierze strategii EA przelało na konta Bullfroga – w ramach jednej z pierwszych wypłat – bajońską sumę 250 tys. funtów, Les Edgar zadzwonił do wydawcy, wietrząc pomyłkę księgową. O błędzie nie mogło być jednak mowy – tytuł okazał się gigantycznym sukcesem. Choć sprzedał się w 4 mln kopii – co długo czyniło go jednym z największych bestsellerów w historii medium – Molyneux twierdził, że budżet gry zamknął się w raptem 20 tys. funtów i że **za zaprezentowany „Elektronikom" prototyp posłużyła zbudowana z klocków Lego makieta**.

Korporacja traktowała projekt Anglików jako zapchajdziurę, wciśniętą w kalendarz wydawniczy w związku z opóźnieniem kilku z pozoru istotniejszych debiutów. Ponieważ jednak w swoim premierowym roku Populous odpowiadał za 1/3 wpływów całego EA, istotnie zmienił się i stosunek zarządu do młodego studia, i status materialny szefów tego ostatniego. Molyneux malowniczo wspominał później, że jako trzydziestolatek z dnia na dzień przeszedł z poziomu „sikania do zlewu" do „niesamowitego życia".



Syndicate udowodnił, że Bullfrog ma do zaoferowania coś więcej niż Populousa (wraz z jego dodatkami, spin-offami i sequelami).

Dzięki czekom od Electronic Arts ojcowie założyciele Bullfroga wyruszyli w tournée po lokalnych uczelniach, by wyłowić z nich wschodzące informatyczne talenty. Świeża krew była niezbędna, bo wydawca naciskał na zespół, aby ten kuł żelazo, póki gorące. W efekcie powstało rozszerzenie The Promised Lands (1990), oferujące pięć nowych typów scenerii, a na okrasę – kolejnych 500 map.

W nową dekadę Bullfrog wszedł za sprawą Powermongera (1990). Tym razem wcielaliśmy się nie w boga, lecz w króla, który stara się odbudować swoje włości po katastrofie naturalnej. Oczywiście nie mógł on ciskać w poddanych błyskawicami – rozgrywka zmuszała do pozyskiwania zasobów, produkcji uzbrojenia i koordynowania najazdów. Bliżej było jej więc do klasycznego RTS-a – pamiętajmy jednak, że termin ten wówczas jeszcze nie istniał. Jego upowszechnienie przypisuje się wydanej dwa



Theme Park to największy bestseller w historii brytyjskiego studia.



eprasa.pl



Syndicate Wars to przejście w 3D, zdecydowanie bardziej realistyczna sztuczna inteligencja i wprowadzenie destrukcji otoczenia.

lata później grze Dune II autorstwa Westwood Studios.

Choć Powermonger punktował sztuczną inteligencją (pozostawieni samopas poddani radzili sobie z wykonywaniem zróżnicowanych, prostych zadań) czy próbą personalizacji jednostek (każdej przypisano imię, płeć, wiek oraz garść innych statystyk), prasa nie przyjęła go równie dobrze jak jego duchowego poprzednika. **Bezdyskusyjnie udał się natomiast Populous II: Trials of the Olympian Gods (1991), w którym terraformacja nadal odgrywała kluczową rolę**, ale zamiast raptem kilku boskich mocy jak w „jedynce" otrzymaliśmy ich w pecetowej wersji aż 30: od deszczu ognia, zarazy i kuli piorunów, po możliwość poszczucia innowierców potworami rodem z greckich mitów.

Nowe szaty króla-boga

Dodatki, spin-offy oraz kontynuacje Populousa umocniły renomę Bullfroga, a regularna kroplówka finansowa od „Elektroników" umożliwiła studiu skręt w zupełnie nowym kierunku. A właściwie: w aż trzech nowych kierunkach!

Syndicate (1993) zabrał nas do nieodległej przyszłości, w której państwa straciły na znaczeniu, ustępując rywalizującym o władzę megakorporacjom. Gra kusiła nie tylko niespotykaną estetyką, gdyż cyberpunk nie był wówczas w gamedevie szczególnie popularny, lecz przede wszystkim zgrabnym miksem gatunków. Łączyła bowiem elementy strategii (zarządzanie firmą, nakładanie podatków, opracowywanie technologii) oraz izometrycznej strzelanki, a skrytobójstwa i szturmy uskuteczniliśmy w czasie rzeczywistym.

Magic Carpet (1994) sprzedawał swój pomysł już tytułem. Przyjemna, arcade'owa rozgrywka koncentrowała się na pojedynkach toczonych z latającego dywanu z innymi czarownikami i przyzywanymi przez nich monstrami. Był to popis programistycznej maestrii Glenna Corpesa oraz probierz możliwości ówczesnych komputerów: dwa lata przed premierą Quake'a gra korzystała z prawdziwie trójwymiarowego środowiska (uzupełnionego sprite'ami), w dodatku toczyła się w otwartym świecie i pozwalała na deformowanie terenu w czasie rzeczywistym. Mimo tych technicznych fajerwerków – uzupełnionych m.in. dynamicznym światłem punktowym – animacja pozostawała płynna nawet na dość leciwych konfiguracjach.

Prawdziwą furorę zrobił jednak **Theme Park (1994), który umożliwiał wcielenie się we właściciela i projektanta parku rozrywki**. Nie była to pierwsza gra strategiczna typu CMS (construction and management simulation), jednak w przeciwieństwie do konkurencji kusiła przyjazną, pixelartową oprawą i dowcipną otoczką. Niepozorna produkcja okazała się największym sukcesem komercyjnym w historii studia: sprzedano przeszło 15 mln kopii. Doczekała się też dwóch „duchowych następców" – Theme Hospital oraz Theme Park World – niezliczonych portów, a nawet japońskiego remake'u zatytułowanego Shin Theme Park.

Electronic Arts podgrzewa garnek

W styczniu 1995 Bullfrog stał się częścią Electronic Arts. Choć firma prowadziła także rozmowy na temat przejęcia z innymi korporacjami (m.in. Sony), wybór był oczywisty: EA wydawało wszystkie duże gry studia od czasów Populousa. By zacieśnić więzy między obiema spółkami, Molyneux i Edgar zostali wiceprezesami „Elektroników". Pierwszy – całej firmy. Drugi – jej europejskiego oddziału.

Sean Cooper, projektant Syndicate'a, tak charakteryzował tamten okres na łamach Kotaku: „Wpadliśmy w coś w rodzaju limbo. Patrząc wstecz *[dostrzegam]*, jak fatalny był to czas – myślę, że dla *[nas]* wszystkich, bo ludzie zaczęli odchodzić... Gdybym mógł cofnąć wskazówki zegara, prawdopodobnie przekonałbym Petera, by jednak nie sprzedawał firmy". Według samego Molyneux (który również dał się namówić Kotaku na wspominki) pod nowym zwierzchnictwem Bullfrog został „zaduszony miłością". „Kiedy EA nas kupiło, chcieli nam stworzyć lepsze warunki. Przenieśli nas do miłego biura, gdzie nie mogliśmy strzelać do siebie z *[zabawkowych]* pistoletów, pojawił się u nas dział HR, ponieważ należy go mieć, będąc profesjonalnym developerem". Jak dodaje: **profesjonalizacja oznaczała też koniec beztroskiej atmosfery panującej w studiu w jego pionierskich czasach**.

Żaba zasypia

Po przejęciu przez EA firma jeszcze bardziej zwiększyła zatrudnienie – w pewnym momencie liczyła aż 150 pracowników i pracowniczek! – co pozwoliło jej pochylić się nad kilkoma projektami równocześnie. Naciski nowych właścicieli na szybkie wydanie którejś z gier stały się jednak na tyle uporczywe, że – by uspokoić pryncypała – pospiesznie wrzucono na rynek ścigałkę Hi-Octane (1995), stworzoną z fragmentów kodu Magic Carpet. Fakt, że była ona przygotowywana na chybcika, zdradzały niewielka liczba tras, kiepska optymalizacja i konfundująca praca kamery. Dotychczasowy pupilek recenzentów został za tę premierę – całkiem słusznie – zjechany.

Magic Carpet 2 (1995) okazał się sequelem tyleż sprawnym, co zachowawczym. **Strategia Genewars (1996) kusiła śmiałym pomysłem krzyżowania gatunków, ale przeszła zupełnie bez echa.** Wielkiego sukcesu nie odniosło także Syndicate Wars (1996), zabierające formułę poprzedniej odsłony w czasy nowożytnych pecetów i – rok później – pierwszego PlayStation. Status bestsellera osiągnął za to Theme Hospital (1997) – ten jednak sprzedał się w „raptem" czterech milionach kopii, a więc trzykrotnie gorzej od poprzednika.



Magic Carpet stanowił w swoich czasach perełkę technologiczną.

Bullfrog made in China

Początkowo Peter Molyneux i Les Edgar prowadzili firmę Taurus Impex Limited, jednak po wydaniu kiepskiego The Entrepreneur zapragnęli symbolicznie odciąć się od korzeni. Inna rzecz, że – jak sami przyznawali – stara nazwa była trudna do zapamiętania, a w dodatku kojarzyła się bardziej z importem sprzętu niż z kreatywnością. Przy rebrandingu duet nawiązał do ceramicznej żaby (notabene wyprodukowanej w Chinach), którą znalazł w swoim pierwszym biurze – napis na jej podstawce głosił: „Bull Frog by Leonardo".

eprasa.pl 9010c0632e



Dungeon Keeper udał się wyśmienicie, ale jego wyniki sprzedaży nie zadowoliły EA.


Populous: The Beginning to pierwsza odsłona cyklu, nad którą nie pracował Molyneux.

Pożegnanie z EA

Molyneux odszedł z firmy tuż przed premierą jej ostatniego wielkiego hitu, Dungeon Keepera (1997). Zresztą w dość niecodziennych okolicznościach, jak wyjaśniał dziennikarzom Edge'a. Po trzech frustrujących latach pod nowym kierownictwem pewnego dnia **„naprawdę się upił" razem z jednym ze współpracowników. Następnie napisał listowną rezygnację i wysłał ją do ówczesnego prezesa Electronic Arts**, Larry'ego Probsta.

Problem w tym, że wspomniana popijawa miała miejsce w środku produkcji Dungeon Keepera, która ostatecznie przeciągnęła się do trzech lat. „To było jakieś szaleństwo: w połowie projektu Peter oznajmił, że odchodzi, ale nadal był zobligowany do ukończenia gry", tłumaczył na łamach portalu NowGamer grafik i projektant Mark Healey. „Zakazano mu przychodzenia do biura, więc [...] pracowaliśmy z domu Petera". Ponoć na moment udało się tam wskrzesić beztroską atmosferę studia i nieco odreagować kuratelę EA. „Zarządzanie podziemiami było przerażająco podobne do tego, jak wówczas pracował Bullfrog", gorzko zauważa Healey.

Ostatecznie humorystyczna strategia, w której wcielaliśmy się w zarządcę infernalnych lochów, okazała się sporym sukcesem artystycznym, acz jej wyniki sprzedażowe nie do końca usatysfakcjonowały nowego właściciela: tytuł zanotował bowiem „tylko" milionowy zbyt. **Dungeon Keeper 2 (1999) powstał już bez udziału Molyneux.** Podobnie jak ciepło przyjęty trójwymiarowy Populous: The Beginning (1998) i skierowane na rynek japoński Theme Aquarium (1998).

Bul, bul, bul

Po wydaniu DK2 pokład opuścili Les Edgar i reszta kluczowych pracowników, m.in. Glenn Corpes. EA łatało luki kadrowe transferami z wewnętrznych studiów, ale Bullfrog ewidentnie stał się przykładem tzw. paradoksu statku Tezeusza: nadal pozostawał mocną marką, kierowali nim już jednak inni ludzie, pracujący pod nowym adresem i w ramach zupełnie nowych struktur.

Nie minęło zresztą wiele czasu, gdy brytyjski producent musiał pożegnać się ze sztandarowymi projektami: wydawca bowiem skasował zapowiedziane Genesis: The Hand of God (czwarty Populous) i Dungeon Keepera 3. Po wypuszczeniu niezłego Theme Park Inc. (2002) **resztki studia zostały wchłonięte przez EA UK – zasiliły tam zespoły zajmujące się grywalnymi adaptacjami „Harry'ego Pottera" oraz „Władcy Pierścieni"**.

Molyneux dał o sobie znać jeszcze wielokrotnie: jako szef Lionheada (Black & White, The Movies), autor głośnej prowokacji Curiosity: What's Inside the Cube? czy strategii Godus – tak rozczarowującej, że twórca sam usunął ją za Steama. Les Edgar z czasem poświęcił się swojemu drugiemu (i drogiemu!) hobby: motoryzacji. Jako kierowca rajdowy oraz prezes TVR (brytyjski producent samochodów sportowych) doprowadził do powrotu marki Aston Martin na profesjonalne tory wyścigowe.

Ekipa Bullfroga rozpierzchła się zaś po branży, podobnie jak pracownicy Origin Systems, Westwood Studios, Pandemic Studios, Visceral Games, Black Box Games, Mythic Entertainment, DreamWorks Interactive i Maxisa – a więc innych przejętych przez EA studiów, które rozwiązano w ramach „restrukturyzacji". Co jednak począć, nawet bogowie nie są wieczni. Zwłaszcza gdy otumanieni obietnicami potęgi podpisują cyrograf z diabłem.

Molyneux odszedł z firmy przed premierą jej ostatniego wielkiego hitu – Dungeon Keepera.





eprasa.pl 9010c0632e



MATEUSZ J. BONIFACZUK

Rocket jumpem w moralny niepokój

Wspierani przez ewolucję, używamy brutalnej siły od zarania dziejów. Przemoc to nestor wśród naszych zachowań oraz istotny element każdej wytworzonej przez człowieka kultury. Nic więc dziwnego w tym, że nie tylko trafiła do gier, ale i rozgościła się w nich tak samo jak w kinematografii.

Ta ostatnia przedstawiała mord i zniszczenie, zanim gry dojrzały do inscenizowania ich z pomocą ledwie czytelnych zlepków pikseli. Tymczasem **nawet słynny włoski hydraulik rozprawia się z goombami, dosłownie wdeptując je w ziemię**. W końcu to przeciwnicy. Pozbawiony ostrych kształtów świat i przyjemna muzyka nie zakryją tego, że podłożem rozgrywki jest konflikt. Pokuszę się o stwierdzenie, iż istnieje pewna naturalna ciągłość między ciskającym ognistymi kulami Mario a Kratosem, który odrąbuje nogi Hermesowi. Podobnie jak w przypadku filmów, przemoc ewoluowała wespół z branżą gier; stopień skomplikowania jej prezentacji nie wynikał jednak wyłącznie z postępu technologicznego, ale i z powiązanej z nim ewolucji opowiadanych historii.

Z jednej strony wymiany ciosów i ognia były i wciąż są metronomem wyznaczającym tempo niejednej opowieści. Dostarczają satysfakcjonujących igrzysk widzowi, który – choć nie mieszka w starożytnym Rzymie – wciąż pragnie krwawego teatru oraz związanego z nim kontrastu zwycięstwa i porażki. Z drugiej strony wraz z rozwojem medium można nie tylko pokazać więcej, ale i zrobić to w sposób bardziej przemyślany.



Blood, czyli gra, której już sam tytuł krwawi.

Pierwszy szok

Nie obyło się jednak bez zachłyśnięcia. Silenie się na kontrowersję i instrumentalne wykorzystywanie motywów dwuznacznych moralnie miało miejsce w każdej dekadzie gamingu. Kilkadziesiąt lat temu w dzienniku The Spokesman-Review pisano o wydanej przez Exidy grze automatowej Death Race (1976), w której gracze „ścigają na elektronicznym ekranie pieszych. Jeśli trafią w jakąś postać, maszyna wydaje głośny pisk, a na miejscu ofiary pojawia się nagrobek w kształcie krzyża, za który kierowca zdobywa punkty". Produkcja ta koncepcyjnie wyrosła z Destruction Derby (1975), ale zyskała znacznie większą popularność, ponieważ wywołała oburzenie. I to nie byle jakie: **Death Race jest pierwszym tytułem, na który zareagowano organizacją protestu**. Artykuły z prasy wspominają o usuwaniu tego automatu z salonów gier, co... tylko przyczyniło się do wzrostu ich sprzedaży.

Gra zaniepokoiła kierownika działu badań Rady Bezpieczeństwa Narodowego Stanów Zjednoczonych, Geralda Dries-

eprasa.pl 9010c0632e



Groteskowo podkręcona przemoc sprawiła, że o cyklu Mortal Kombat usłyszeli chyba wszyscy.

sena, który stwierdził, że „aż strach pomyśleć, co będzie dalej, jeśli opinia publiczna nie odrzuci tego pomysłu". Nazwał Death Race „obrzydliwym", posądził go o wzmacnianie w kraju mentalności „wojny i zabijania" oraz stwierdził, że przez tego typu rozrywkę gracz „nie jest już tylko widzem, ale aktorem w procesie tworzenia przemocy".

Jeśli obejrzycie sobie gameplay, stwierdzicie, że stróż moralności mocno przesadzał. Warto jednak uwzględnić kontekst historyczny. Oczami behawiorysty – którym Driessen był – automat nagradzający punktami za rozjeżdżanie humanoidów mógł stanowić z psychologicznego punktu widzenia źródło pozytywnych wzmocnień dla agresywnych postaw. Do sterowania służyła kierownica oraz pedał gazu, mieliśmy więc do czynienia z odwołującą się do rzeczywistości zabawą symulującą rozjeżdżanie istot, w których oburzeni dostrzegali po prostu ludzi, za to próbujący uspokoić sytuację wydawca – gremliny.

Jego tłumaczenie komplikowała jednak dziwna zbieżność nazwy gry z tytułem filmu „Death Race 2000", który ukazał się rok wcześniej i – zaskoczenie! – pokazywał rozjeżdżanie ludzi w ramach toczącego się w dystopijnej Ameryce międzystanowego wyścigu. Poza tym pierwotny tytuł dzieła Exidy, czyli Pedestrian (ang. „przechodzień"), raczej nie pozostawiał złudzeń co do „wizji artystycznej". Koniec końców nagle **okazało się, że gry mogą być medium wywołującym niepokój moralny**. Czy doprowadziło to do autorefleksji wśród ich twórców, zachowawczości, ostrożności? Oczywiście, że nie.

Umyślne prowokowanie

W roku 1990 Death Race doczekał się remake'u na NES-a, ale nie był już wtedy niczym szczególnym. Wcześniej ukazała się przecież inna automatowa produkcja Exidy – Chiller (1986). Ten epatował przemocą wprost. Gracz z pomocą pistoletu świetlnego lub gamepada (w 1990 ukazał się nielicencjonowany port na NES-a) mógł zarówno strzelać do ruchomych celów (takich jak kobieta z wózkiem dziecięcym...), jak i znęcać się nad ludźmi uwięzionymi w lochach. Miażdżyć, dekapitować, obdzierać ze skóry lub robić inne rzeczy, które – pomimo ośmiobitowej grafiki – potrafiły wtedy przerazić. Krew i pourywane kończyny to było jednak wciąż za mało dla części twórców.

Custer's Revenge (1982) uczynił za to żart i rozrywkę z gwałtu. Postać wzorowana na słynnym amerykańskim dowódcy kawalerii miała za zadanie dotrzeć do nagiej, przywiązanej do pala Indianki i rozładować swoje napięcie seksualne. Gracz musiał unikać przy tym przeszkód takich jak kaktusy lub spadające strzały. Odnotowuję tę pozycję zarówno ze względu na temat przemocy seksualnej, jak i jawne żerowanie na kontrowersji i najniższych instynktach. Przy sprzedaży tytuł był opatrzony hasłami krzyczącymi o zakazie udostępniania go nieletnim (co działało oczywiście w odwrotny sposób), instrukcja dawała rady, jak wytłumaczyć się obserwatorom z grania („powiedz im, że Custer i dziewczyna po prostu tańczą"), a wydawca wpadł na pomysł, by rozdawać wersje demonstracyjne... kobietom i rdzennym Amerykanom. Marketing absolutny.

Więcej, mocniej, szybciej...

W 1989 roku politolog Francis Fukuyama wieszczył koniec historii człowieka. Argumentował wówczas, iż zwycięstwo liberalnej demokracji nad komunizmem sprawi, że świat będzie już odtąd dążył jedynie do pokojowej współpracy. Zupełnie jakby ludzkość miała oduczyć się brutalności i agresji. Pomimo tego lata 80. i 90. można uznać w branży gier za okres rozkwitu miłości do przemocy. Ewolucja całych gatunków – takich jak beat 'em up, bijatyki czy strzelanki – orbitowała wokół tego tematu i opierała na nim tempo rozgrywki, jej rytmiczność i intensywność.

Lata 80. i 90. można uznać w branży gier za okres rozkwitu miłości do przemocy.

Bohater wydanego w roku 1988 Splatterhouse'a przemierzał świat będący istnym patchworkiem motywów z kultowych horrorów. Rick Taylor ubrany w znajomo wyglądającą maskę przedzierał się przez hałdy mięsa i posiekanych zwłok, walcząc w osobliwej scenerii z napotkanymi po drodze maszkarami, ale i „wystrojem wnętrz" (niczym Ash Williams zaatakowany przez opętany dom).

W roku 1992 narodziła się natomiast **seria Mortal Kombat – czołowa przedstawicielka gier wywołujących oburzenie kapłanów zarówno religijnych, jak i świeckich, czyli polityków**. Ze względu na rozczłonkowywanie i wyrywanie kręgosłupów MK



Die by the Sword – gra, w której makabra była naturalnym owocem innowacyjności.

eprasa.pl 9010c0632e

Przemoc w grach w świetle nauki

Dziś dzięki licznym badaniom wiemy, że gry nie przyczyniają się jednoznacznie i bezpośrednio do wzrostu agresji i tendencji do przemocy u odbiorców. Ma na to wpływ m.in. wiek lub cechy osobowości użytkownika. Odkryto również zaskakujące zależności, np. empatyczni gracze mogą silniej utożsamiać się zarówno z pozytywnymi, jak i psychopatycznymi postaciami.



Harvester był przejawem dojrzewania gier do operowania niepokojącymi obrazami.

stał się ogólnoświatowym fenomenem. Nawet słynące z tytułów familijnych Nintendo wpuściło go do swojej biblioteki. Port na SNES-a nie zawierał jednak ani kropli krwi, bo tę zastąpił pot (któremu można było zmienić barwę na czerwoną, używając przystawki Game Genie i wklepując odpowiedni kod). „Fatale" pozostały, lecz w mocno ocenzurowanej formie, np. Kano nie wyrywał ofierze serca, lecz wyciągał w górę pustą dłoń.

Serii nie brakowało oczywiście naśladowców. Warto wymienić chociażby Primal Rage (1994), który do podobnie zaprojektowanych starć i egzekucji zaprzęgał kontrastujące z pierwowzorem elementy: walki toczyły tu boskie istoty w ciałach gigantycznych zwierząt, a wszystko to osadzono w postapokaliptycznym klimacie.

Kulturowy zachwyt nad przemocą

Gry nigdy jednak nie miały monopolu na przemoc. W latach 90. wyraźnie doganiały już filmy pod względem złożoności narracji, bogactwa nawiązań i mrugnięć do odbiorcy. Stawały się częścią popkultury, która lubowała się w walce i terrorze: wpadły na dobre do jej tygla i wchodziły z nią w symbiozę. Gdy Lobo świecił tylkiem na okładkach komiksów, a na salach kinowych można było usłyszeć, jak cenobici skrzypią skórzanymi uniformami, postacie z okładek takich gier jak Loaded (1995) czy Thrill Kill (1998) wyglądały jak kumple lub wrogowie Spawna. **Elektroniczna rozrywka oferowała przemoc w wersji cool, zmiksowaną z czarnym humorem lub podtekstami seksualnymi.**

Przez to np. Blood (1997) prezentował się jak interaktywny list miłosny do „Martwego zła" i „Nocy żywych trupów", ciesząc kreatywnie zaprojektowanymi poziomami, dynamiczną rozgrywką i komediowym polotem. Równie szalony wydawał się Carmageddon (1997), który pierwotnie miał opierać się na filmie „Death Race 2000", robiąc użytek z niektórych pokazanych tam projektów aut. Tym razem ludzie byli rozjeżdżani w trójwymiarze, co znów wywoływało kontrowersje. W efekcie w niektórych rejonach świata na grę została nałożona cenzura zamieniająca niewinnych przechodniów w krwawiące na zielono zombie lub w roboty.

Kontrowersja kontrowersji nierówna

W tym samym okresie objawił się pierwszy Postal (1997) – gra o facecie, który zabija wszystkich napotkanych w mieście ludzi, ponieważ w jego mniemaniu oszaleli. Tytuł nie był przypadkowy: nawiązywał do slangowego wyrażenia „going postal", oznaczającego utratę panowania nad sobą i ukutego po serii strzelanin wywołanych przez sfrustrowanych pracowników poczty amerykańskiej. Rok później wydano dodatek rozszerzający teatr działań gracza o nowe miejsca, takie jak dom handlowy czy... ośrodek turystyczny dla nudystów. Oczywiście dystrybucja Postala była zakazana w kilkunastu krajach.

Poprawność polityczna dotykała jednak nie tylko tytuły obliczone na kontrowersję i epatujące tanią, pornograficzną makabrą. Twórcy tacy jak Timothy Cain chcieli dawać graczom wolność w sferze wyborów moralnych. Pomimo tego, że pierwszy Fallout (1997) „nagradzał" zabijanie dzieci negatywną karmą, debiut gry był w Europie opóźniony i stał się możliwy dopiero po usunięciu z niej małoletnich. Z podobnym losem zmagał się Fallout 2 (1998), szczególnie w wersji brytyjskiej i niemieckiej. Z tej drugiej usunięto również większość krwi oraz część animacji śmierci. Kontrowersje były jednak naturalne i przewidywalne. Ten typ rozrywki zaczynał oferować interaktywne środowiska, a to przerażało opinię publiczną. Dostrzegała w nich deski teatru, na których aktor-gracz miałby się uczyć nowych, niebezpiecznych zachowań.

Ewolucja technologii, ewolucja przemocy

Trójwymiar, coraz dokładniejsze modele przeciwników, raczkujące systemy fizyki, rosnące poziomy i całe cyfrowe światy – wszystko to prowokowało do eksperymentów zarówno twórców na etapie produkcji, jak i graczy w trakcie testowania granic ofiarowanych im możliwości. Przykładowo Soldier of Fortune (2000) został zapamiętany dzięki temu, że dało się realistycznie pozbawiać przeciwników kończyn. **Czasem jednak makabra naturalnie wtapiała się w rozgrywkę i nie była celem samym w sobie.** W Unreal Tournamencie czy Quake'u III: Arenie – a więc pozycjach sieciowych – rozczłonkowanie i fontanny krwi komunikowały w krzykliwy sposób precyzję, z jaką gracz radził sobie z rywalami.

Postęp technologiczny rozwijał prezentację przemocy nie tylko w tytułach opartych na dynamicznej wymianie ognia. Rozpoczęta w roku 2000 seria Hitman wprowadzała gracza w świat zabójcy na zlecenie duszącego ofiary garotą w ciemnych zaułkach, rozbierającego je w celu zdobycia przebrań i zaciągającego zwłoki do studzienek kanalizacyjnych. Za to pierwsze trójwymiarowe GTA (2001) nie epatowało aż tak skrajną brutalnością, jak wiele starszych tytułów. Popełniało jednak w oczach opinii publicznej inny cięż-

Zdarza się, że wyeksponowana przemoc przesłania walory gry.

ki grzech: tworzyło realistyczną (jak na tamte warunki) makietę świata, do którego gracz mógł samodzielnie wprowadzić przemoc rodem z nagłówków gazet.

Gry coraz odważniej poruszały również temat tortur. Punisher (2005) stał



eprasa.pl 9010c0632e

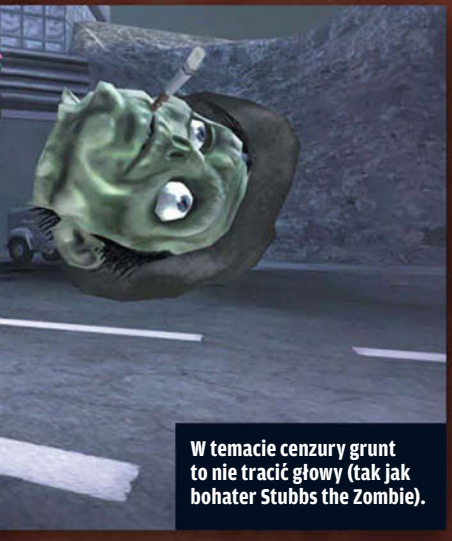
interaktywnymi scenami egzekucji – przerysowanymi, ale i niepokojącymi. Inne jego zalety, np. sprawnie poprowadzona, filmowa narracja, ginęły przez to w tle. Szok wywołał również **Manhunt (2003), który w niezwykle immersyjny sposób zapraszał do odgrywania roli czającego się w mroku zabójcy**. Był przy tym zaawansowaną technologicznie skradanką i – znów – tytułem zapamiętanym głównie ze względu na okropieństwa, jakie przedstawiał.

Narzędzie narracyjne lub element stylu

Rozwój technologiczny gier sprzyjał również powstawaniu hybryd w kontekście intencji twórców, tj. produkcji, które można było zarówno posądzić o żerowanie na kontrowersji i taniej sensacji, jak i pochwalić za różnorakie walory. Wspomniany Manhunt stanowił swoisty komentarz na temat fascynacji mediów przemocą. Za to produkcje takie jak Lollipop Chainsaw (2012) czy Onechanbara: Bikini Zombie Slayers (2008) bawiły absurdalnym poczuciem humoru. **Brutalność niektórych dzieł bywała częścią ich wyrazistego stylu**, czego dobrym przykładem jest zamknięty wizualnie w trzech barwach – w tym krwistoczerwonej – MadWorld (2009) lub „kwasowe" Hotline Miami (2012). Jeśli zaś chodzi o kwestię samej rozgrywki, to należy wspomnieć o polskim Bulletstormie (2011), któremu oberwało się oskarżeniami o promocję przemocy seksualnej(*), ponieważ możliwe tam do wykonania fantazyjne ataki miały dwuznaczne nazwy.

Nawet Postal 2 (2003) pomimo kloacznego humoru (dla przypomnienia: tłumiki z kotów i sikanie na płonących przechodniów) oferował zadania i dialogi wyśmiewające konkretne grupy społeczne i związane z nimi absurdy. Za to w Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse (2005) możliwość wcielenia się w powstałego z grobu komiwojażera była krwawą parodią konsumpcjonizmu i społecznej bezmyślności.

Spec Ops: The Line (2012) z kolei podchodził do tematu wykorzystywania przemocy jako środka wyrazu jeszcze inaczej. Ta z pozoru sztampowa, ale osadzona w ciekawej scenerii strzelanka dzięki eksploatowaniu tego tematu stosunkowo szybko okazywała się nowym, interaktywnym wcieleniem „Jądra ciemności" Josepha Conrada i manifestem antywojennym. Była w tym skuteczna właśnie dlatego, że mogła pokazać graczom okropne, niepokojące sceny i obrazy. Zresztą nierzadko chodzi nie tylko o fabułę, ale i atmosferę. Czy można wyobrazić sobie gry takie jak The Walking Dead (2012) bez ciągłego poczucia zagrożenia naszych postaci? Ich brutalne, podłe losy są częścią opowieści oraz tym, co popycha ją naprzód.



W temacie cenzury grunt to nie tracić głowy (tak jak bohater Stubbs the Zombie).

Przemiana „konsumentów" przemocy

Na koniec warto wspomnieć o czymś jeszcze. Patrząc na przemoc pod kątem jej rodzajów i zastosowań w grach, **bardzo łatwo jest pominąć w tym wszystkim gracza – jej odbiorcę. Pamiętajmy, że dziś jest on kimś innym niż dwie czy trzy dekady temu.** Stał się osobą, która wraz z końcem epoki retro zdążyła przeistoczyć się z nastolatka w pokonanego przez rzeczywistość dorosłego, a więc kogoś wciąż poszukującego uciechy i wytchnienia (czyt. eskapizmu). Tyle że w nieco bardziej wyrafinowanym stylu.

Współczesny gracz patrzył też na krwawe spektakle zbyt często. Jeśliby porównać przemoc do gumy do żucia, to przemysł popkulturowy przeżuł ją tak wiele razy, że straciła nie tylko smak, ale i kolor oraz konsystencję. Dlatego właśnie ten bezbarwny glut nie robi już na nikim wrażenia. Na Hatred (2015) zareagowaliśmy wzruszeniem ramion. Mamy więc paradoks: z jednej strony historia się nie skończyła, z drugiej – widzieliśmy już wszystko.



Survival horrory, takie jak Resident Evil, nie istniałyby bez scen przemocy.

(*) Redaktor Fox News John Brandon dosłownie nazwał produkcję polskiego studia People Can Fly „najbardziej złą grą świata".

Przesłuchania, komisje, klasyfikacje...

Narastająca krytyka społeczna wobec treści w grach wideo doprowadziła w roku 1994 do powstania klasyfikacji ESRB (Entertainment Software Rating Board). Ta była pokłosiem przesłuchań w amerykańskim kongresie, w centrum zainteresowania których znalazły się tytuły takie jak Mortal Kombat, Doom, Lethal Enforcers czy Night Trap.

eprasa.pl 9010c0632e



SMUGGLER



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

Najlepsza konsola Microsoftu

Dla jednych to tylko stara konsola, do tego nękana problemami technicznymi. Dla innych – wspomnienie z podróży do świata, w którym wszystko było ładniejsze i bardziej „nextgenowe" niż wcześniej. Dwie dekady po swej premierze Xbox 360 wciąż budzi emocje.

Historia platform Microsoftu zaczęła się w 1999 roku, kiedy Jonathan „Seamus" Blackley, pracujący wówczas w gigancie z Redmond były twórca gier z Looking Glass Studios, przekonał Billa Gatesa o konieczności wejścia na rynek konsol. **W 2001 miała miejsce premiera pierwszego Xboksa. Rozszedł się on w całkiem niezłej, jak na debiut, liczbie 24 mln sztuk** (a więc porównywalnie do GameCube'a Nintendo i wyraźnie lepiej niż Dreamcast Segi), ale Microsoft zakładał wynik dwukrotnie wyższy. Co gorsza, na tle dominującego w tej generacji PlayStation 2 – rekordzisty wszech czasów ze 160 mln egzemplarzy na liczniku – wyglądało to dość mizernie. Do tego w Japonii amerykański sprzęt poniósł upokarzającą wręcz klęskę: nabywców znalazło tam niecałe 500 tys. Xboksów.

Per aspera ad X360

Tym niemniej Microsoft się nie zniechęcił. Przeanalizowano wady produktu – czyli toporny design, spore rozmiary, kosztowną produkcję, awaryjność, hałaśliwą pracę oraz brak odpowiednio efektownych gier na start – i wyciągnięto wnioski odnośnie do tego, jak powinna wyglądać kolejna konsola. Pieczę nad projektem objął James Allard, charyzmatyczny ówczesny wiceprezes Microsoftu. Miał **wizję konsoli łączącej graczy na całym świecie, pełniącej rolę czegoś w rodzaju platformy społecznościowej z usługą Xbox Live jako pomostem** między nimi. Dołączył do niego Peter Moore, były prezes Sega of America, pałający żądzą zemsty na Sony po tym, jak jego wypieszczony Dreamcast sromotnie poległ w walce z PS2.

Do prac nad lepszym Xboksem oddelegowano zespół liczący 400-500 osób. Dużo – ale, jak się szybko okazało, wciąż za mało. Pojawił się bowiem „drobny" problem – **ekipa ta miała na zaprojektowanie i skonstruowanie nowej konsoli zaledwie dwa lata**. Powód? Microsoft koniecznie chciał zdążyć przed przewidywaną na połowę 2006 premierą PlayStation 3. Presja czasu sprawiła, że wielu ludzi nie wytrzymało tempa i wykruszyło się. Niektórzy wspominają całe to doświadczenie jako wręcz „piekielne".

Przepychanki o specyfikację

W trakcie prac dochodziło do wielu konfliktów i sporów związanych ze specyfikacją techniczną X360. Inżynierowie ATI, którym zlecono opraco-

eprasa.pl 9010c0632e

LAT XBOX 360



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

Wersja E Xboksa 360, wydana w 2013 roku i nawiązująca wyglądem do Xboksa One.

Xbox 360 w wersji „Pro", premierowy model z 2005 roku.



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

James Allard wierzył, że nowa konsola powinna łączyć ludzi z całego świata. To on sprawował pieczę m.in. nad Xboksem Live.

wanie GPU o nazwie Xenos, naciskali na dołączenie do niego pamięci eDRAM o pojemności 10 MB. Miało to odczuwalnie poprawić osiągi, gdyż głównym problemem powstającej konsoli był fakt, że przepustowość RAM-u GDDR3 nie wystarczała, by nadążyć za wspomnianym układem graficznym, zwłaszcza gdy włączano jednocześnie wygładzanie krawędzi i efekty HDR. Dodatkowy chip eDRAM miał działać jako bardzo szybki bufor obrazu, dzięki któremu część obliczeń mogła być wykonywana bez obciążania głównej pamięci. Znacznie **przyspieszało to renderowanie i pozwalało uzyskać wyższą jakość obrazu bez poświęcania płynności, ale też zauważalnie podnosiło koszt produkcji konsoli**, co budziło opory Microsoftu. Ostatecznie na swoim postawił jednak producent Radeonów, udowadniając, że bez wspomnianego dodatku nie da się osiągnąć wydajności pozwalającej na renderowanie gier w HD z nextgenowymi efektami – a tego właśnie oczekiwał Microsoft.

Zarządowi bardzo nie podobała się też sugestia, by podwoić ilość RAM-u – z 256 do 512 MB. W końcu władze ugięły się, gdy Epic Games wysłało im screenshoty z tworzonego na X360 Gears of War: źle wyglądające z „maszyny" wyposażonej w 256 MB oraz znacznie ładniejsze z wersji wymagającej 512 MB. Mark Rein, wiceprezes Epica, wspominał, jak odebrał telefon od dyrektora finansowego Microsoft Game Studios, który stwierdził, że **decyzja o zmianie specyfikacji kosztowała miliard dolarów. Riposta Reina była cięta: „Wyświadczyliśmy tym przysługę miliardowi graczy".**

> **„Z wierzchu seksowny, w środku potwór".**
> **James Allard, szef projektu**

Problematyczne – ale z innego względu – było też CPU. Do jego opracowania wybrano bowiem firmę IBM, która jednocześnie przygotowywała procesor Cell dla PlayStation 3, bezpośredniej konkurencji X360. A to rodziło ryzyko wycieku poufnych informacji. W efekcie oba zespoły działały w dość paranoicznych warunkach: aby uniknąć problemów, stosowano ścisłą separację ekip – i technologiczną, i fizyczną. David Shippy – pełniący wówczas w IBM-ie kierowniczą rolę w dziale projektującym układy i tym samym zorientowany w obu projektach – po latach wspominał w swej książce, że czuł się wtedy jak jakiś podwójny agent w thrillerze szpiegowskim. „Ukrywaliśmy chipy w teczkach tak, żeby zespoły nie wiedziały"(*).

Jedna pani drugiej pani...

Pierwsze pogłoski o następcy Xboksa pojawiły się w sieci jeszcze w 2003 roku i opierały się na szczątkowych przeciekach z zamkniętych prezentacji dla twórców gier. O tym, że Microsoft wybierze architekturę PowerPC, w listopadzie napisał Wired. Już pod koniec stycznia 2004 roku gigant z Redmond zarejestrował

(*) Oczywiście nie podczas prac. Chodziło np. o transport między laboratoriami czy na potrzeby testów lub prezentacji. Więcej szczegółów znajdziecie w książce „The Race for a New Game Machine: Creating the Chips Inside the Xbox 360 & the PlayStation 3".

eprasa.pl 9010c0632e

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

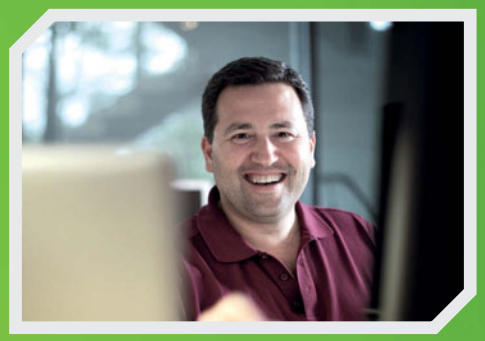


Kinect

Kontroler ruchowy do X360 narodził się w laboratoriach Microsoftu. Zespół inżynierów i programistów pod kierunkiem Alexa Kipmana, mając za podstawę osiągnięcia izraelskiej firmy PrimeSense, eksperymentował z kamerami, czujnikami ruchu i oprogramowaniem rozpoznającym ciało gracza. Idea była prosta: ruch i gesty miały zastąpić pada.

Premiera Kinecta w listopadzie 2010 roku była spektakularna: w ciągu 60 dni rozszedł się w ponad 8 mln egzemplarzy, lądując w „Księdze rekordów Guinnessa" jako najszybciej sprzedający się sprzęt elektroniczny w historii. Ale szybko ujawniły się też wady tego urządzenia: czujniki wymagały odpowiedniego oświetlenia i przestrzeni, a w bardziej dynamicznych grach akcji umiarkowana precyzja Kinecta nie wystarczała. Początkowy entuzjazm użytkowników z czasem mocno opadł. Ostatecznie kontroler oficjalnie zakończył swój żywot w 2017 roku.

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



To m.in. Mark Rein, wiceprezes Epic Games, sprawił, że Xbox 360 dostał jakże potrzebne 512 MB RAM-u.

Porównanie wyglądu klasycznego Xboksa 360 w wersji Elite z Xboksem 360 S z 2010 roku.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

domenę xbox360.com, co przemknęło pod radarami mediów. Fani tak czy inaczej dyskutowali już jednak o Xboksie następnej generacji, a insiderzy dzielili się skąpymi informacjami, co zresztą znalazło odzwierciedlenie w kolejnych doniesieniach. IGN opublikował artykuł o konsoli „Xbox 2", twierdząc, że sprzęt ten będzie napędzany procesorem PowerPC i GPU firmy ATI. Później zobaczyliśmy trafne spekulacje na temat ceny na poziomie 300 dolarów i premiery w 2005 roku. Jak widać, branża również w tamtych czasach miała niezłych informatorów.

12 maja 2005 **Microsoft oficjalnie pokazał Xboksa 360 na kanale MTV, w programie „MTV Presents Xbox: The Next Generation Revealed"**, który poprowadził Elijah„Frodo" Wood. Niedługo potem odbyła się dłuższa już prezentacja na E3, gdzie Allard i Moore określili konsolę wraz z usługą Xbox Live jako przyszłość gamingu. Ten pierwszy powiedział: „Dzięki Xboksowi 360 stworzyliśmy technologię, która pozwoli ludziom w każdym wieku i z każdego zakątka świata spotykać się i łączyć na zupełnie nowe sposoby". Pokazano też nadchodzące gry – m.in. demo Call of Duty 2 czy zwiastun The Elder Scrolls IV: Oblivion. Fani byli wniebowzięci, malkontenci zaś narzekali na brak dokładnej specyfikacji technicznej. Ale doczekali się jej bardzo szybko, bo już w sierpniu, podczas targów Games Convention w Lipsku, Microsoft wyłożył wszystkie karty na stół. Po szczegóły odsyłam do ramki „Pokaż kotku, co masz w środku!".

Premiera

X360 zadebiutował w USA i Kanadzie 22 listopada 2005 roku, w Europie zaś później – ale sporo zależało od kraju, bo np. do Polski konsola zawitała dopiero 3 listopada 2006. Microsoft sprzedawał urządzenie w dwóch pakietach: Core i – nieoficjalnie, bo firma tych nazw nie stosowała – Premium lub Pro. Ten pierwszy kosztował w Stanach 299 dolarów, drugi zaś był o 100 dolarów droższy, ale jego nabywcy otrzymywali w komplecie dysk twardy 20 GB. **Na start dostaliśmy kilkanaście gier, w tym Call of Duty 2, Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero, Kameo: Elements of Power, Need for Speed: Most Wanted czy Quake 4.** Większość kosztowała 60 dolarów, ale niektóre – te wydane przez Microsoft Game Studios – można było dostać za 10 dolarów mniej.

Media branżowe zareagowały na premierę X360 pozytywnie – ale w sumie dość wstrzemięźliwie. Chwalono specyfikację techniczną, kompaktowość i design, ale narzekano na niezbyt imponujący premierowy zestaw gier – w powszechnej opinii zabrakło w nim czegoś naprawdę przełomowego, co wyróżniłoby platformę Microsoftu na tle konkurencji. Gracze jednak wykazywali dużo większy entuzjazm. W efekcie **popyt na konsolę był chwilami tak duży, że w niektórych regionach brakowało jej w sklepach**. Wkrótce jednak dumnym posiadaczom tych urządzeń mocno zrzedły miny, a winne były...

POKAŻ KOTKU, CO MASZ W ŚRODKU!

W momencie premiery Xbox 360 robił użytek z bardzo zaawansowanej, jak na konsolę, architektury. W porównaniu z najlepszymi ówczesnymi pecetami, które dopiero wprowadzały dwurdzeniowe procesory i karty pokroju GeForce 7800 GTX, wypadał nieco słabiej w surowej mocy obliczeniowej. Jednak dzięki jednolitej pamięci, szybkiemu eDRAM-owi i optymalizacji gier pod stałą konfigurację sprzęt Microsoftu w praktyce oferował rezultaty zbliżone do komputerów klasy średnio-wysokiej tamtego okresu, niekiedy budząc nawet zawiść pecetowców.

- **Procesor:** IBM PowerPC Xenon, 3,2 GHz, 3 rdzenie po 2 wątki
- **Układ graficzny:** ATI Xenos, 500 MHz, 10 MB eDRAM + współdzielona pamięć RAM
- **RAM:** 512 MB GDDR3, 700 MHz, 128-bit
- **Rozdzielczość:** typowo 720p, w niektórych zastosowaniach do 1080p
- **Napęd:** DVD-ROM, płyty w formacie DVD-9
- **Dysk twardy:** brak lub do 250 GB (starsze modele), do 500 GB (nowsze modele)

eprasa.pl 9010c0632e



Halo 3 okazało się jedną z najlepiej sprzedających się gier na Xboksa 360.



Petera Moore'a, byłego prezesa amerykańskiego oddziału Segi, motywowała chęć odegrania się na Sony za porażkę Dreamcasta z PS2.

Zdjęcie: Flickr / Gamerscore Blog, CC BY-SA 2.0

Dobre imię dla konsoli

Raczej nikt nie będzie zaskoczony faktem, że w fazie projektowania późniejszy Xbox 360 nosił różne nazwy o charakterze wewnętrznym i nieoficjalnym. Były to np. Xbox Next, Xbox 2, Xenon, Xbox FS czy nawet NextBox. Trochę więcej światła na te kryptonimy rzuca badanie, o którym swego czasu napisał nieistniejący już amerykański serwis 1UP.com. Według artykułu Microsoft w 2004 roku miał przeprowadzić sondaż za pośrednictwem firmy zajmującej się badaniem opinii. Ankieta dotyczyła atrakcyjności nazw, jakie mogłaby nosić konsola nowej generacji. Pojawiły się tam propozycje takie jak Xbox 247, Xbox 360, Xbox 2, Xbox E, Xbox EV, Xbox FS, Xbox HD czy Xbox NE.

Microsoftowi, jak się wydaje, najbardziej do gustu przypadła nazwa Xbox FS, co według niektórych mogło oznaczać „Full Spectrum" i odnosić się do ambicji stworzenia uniwersalnej platformy rozrywki, obejmującej całe spektrum doznań – od gier, przez muzykę i filmy, po komunikację online. Ostatecznie stanęło jednak na Xboksie 360 – co w gruncie rzeczy miało takie samo znaczenie. Jak wyjaśniał Allard w jednym z wywiadów, 360 stopni to pełny krąg, który stawia w centrum użytkownika mającego kontrolę nad wszystkimi aspektami rozrywki – czyli właśnie wspomnianymi grami, społecznością online i multimediami.

Akcja serwisowa Xboksów 360 kosztowała 1,15 mld dolarów.

Czerwone Pierścienie Śmierci!

To był prawdziwy koszmar. Słynny Red Ring of Death (RRoD), czyli trzy czerwone diody otaczające włącznik na przodzie konsoli, zwiastował tzw. ogólną awarię sprzętu, oficjalnie związaną z uszkodzeniem jednego lub kilku komponentów. W praktyce problem wynikał bezpośrednio z błędów projektowych. Podzespoły ulegały przegrzewaniu, a zastosowany bezołowiowy lut wskutek naprężeń płyty głównej z czasem pękał, co prowadziło do powstawania przerw w połączeniach elektrycznych. A w konsekwencji konsola zmieniała się w „cegłę".

Fora graczy aż huczały od frustracji, szczególnie że **Microsoft początkowo bagatelizował sprawę, twierdząc, że awarie mają charakter incydentalny** i dotyczą tylko niewielkiej części konsol. Widząc jednak narastającą wściekłość użytkowników „zRRoDowanych" urządzeń i rzeczywistą skalę katastrofy, korporacja zmieniła front. W lipcu 2007 roku Peter Moore (wówczas szef działu Xboksa) i Steve Ballmer (CEO Microsoftu) oficjalnie przyznali, że problem istnieje i jest powszechny. Jak bardzo? W zależności od źródła możemy przeczytać, że dotyczył on od 24% do przeszło 50% sprzedanych egzemplarzy. **Według uśrednionych i powszechnie przyjętych szacunków wadliwych okazało się ok. 30% urządzeń**, a ryzyko awarii rosło wraz z intensywnością ich użytkowania.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Spoon Monkey, CC BY-SA 2.0

Microsoft musiał podjąć szereg bolesnych dla jego portfela decyzji. Ogłosił więc przedłużenie gwarancji do trzech lat dla wszystkich konsol dotkniętych RRoD. Firma zorganizowała też program wymiany X360 i wysyłała właścicielom „cegieł" egzemplarze naprawione, odnowione lub nowe – z usprawnionym systemem chłodzenia, sztywniejszym mocowaniem radiatorów oraz warstwą epoksydu na lutach. Ogółem kosztowało to jakieś 1,15 mld dolarów. Oczywiście równolegle pracowano nad zmianami w nadchodzących edycjach Xboksa 360. W ten sposób pojawiły się w nich m.in. lepsze chłodzenie i nowy zasilacz, z biegiem lat następowała też zmiana stosowanych procesów technologicznych na lepsze. Opłaciło się. Gracze wybaczyli i nie odwrócili się od Xboksa, a **po latach zachowanie Microsoftu oceniono jako wzorową reakcję korporacji na kryzysową sytuację**. Sam RRoD stał się zaś z czasem branżową legendą.

Najlepsza konsola Microsoftu

Ostatecznie X360 sprzedał się w 84 mln sztuk, ustępując odczuwalnie Nintendo Wii (101 mln) i nieznacznie PS3 (87 mln). Była to niewątpliwie najlepsza w porównaniu do potencjału konkurencji i najpopularniejsza konsola Microsoftu. Aczkolwiek nie w Japonii – tam Xbox tradycyjnie poległ, sprzedając się w mizernej liczbie 1,62 mln egzemplarzy. I to nawet pomimo faktu, że Microsoft wprowadził na swoją platformę również produkcje stworzone przez developerów z Kraju Kwitnącej Wiśni, takie jak Blue Dragon czy Tales of Vesperia. Otrzymały one tam dobre oceny, ale na zainteresowanie urządzeniem wpływu nie miały.

Produkcję Xboksa 360 zakończono w 2016 roku, a jego cyfrowy sklep z grami zamknięto w 2024. Ogółem doczekał się niemal 2200 tytułów, z czego sporą część można nadal uruchamiać na nowszych konsolach Microsoftu. **To na tej platformie mogliśmy cieszyć się takimi hitami jak Halo 3, Gears of War czy Mass Effect.** I to była jedyna konsola, jaką w życiu kupiłem – gdzieś w 2010, skuszony niedostępnymi na PC tytułami, w które chciałem zagrać (m.in. Alan Wake, Fable II i III, Red Dead Redemption, Call of Duty 3). X360, choć nie zwyciężył w generacyjnym wyścigu, zdobył serca milionów graczy i pokazał, że Microsoft potrafi robić dobre konsole. A przynajmniej kiedyś potrafił.

eprasa.pl 9010c0632e



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

„Marzyłem o połączeniu Rainbow Six z Quakiem"

Wywiad z Minhem Le, twórcą Counter-Strike'a

Mojego rozmówcy przedstawiać raczej nie trzeba. W 1999 roku Minh Le oraz Jess Cliffe opracowali moda o intrygującej nazwie Counter-Strike. Niedługo potem ten niewielki projekt dał początek najpopularniejszej na świecie serii gier esportowych, a jego twórcy na stałe zapisali się w historii gamingu.

Krigor: Spotykamy się, kiedy promujesz swoją nową grę – Alpha Response. Czy mógłbyś opowiedzieć o niej coś więcej? Co jest źródłem inspiracji?
Minh Le: Myślę, że chcieliśmy stworzyć grę taką jak Payday, ale inspirowaliśmy się też wieloma innymi tytułami, jak choćby Left 4 Dead czy Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas. Można też powiedzieć, że próbujemy połączyć motywy Counter-Strike'a z rozgrywką Left 4 Dead. Nasza gra to naprawdę dynamiczna strzelanka kooperacyjna, w której wcielasz się w policjanta i walczysz z przestępcami, a miejscem akcji jest duży, otwarty teren miejski. Nie mamy tu – jak choćby w Paydayu – w pewnym sensie zamkniętej struktury misji. Stawiamy na wolność rozgrywki, dlatego też opracowaliśmy dynamiczny system zadań, który pozwala dołączać do kolejnych misji w zasadzie dowolnie. Ogółem mamy ich 40 – każda jest unikalna i przygotowana ręcznie.



Counter-Strike zdobył popularność dzięki prostym zasadom i taktycznej zabawie.

Jakie widzisz kluczowe różnice między pracą nad tą grą a tworzeniem Counter-Strike'a pod koniec lat 90.?
Ta gra to zupełnie inne doświadczenie, ponieważ nie jest to PvP, tylko strzelanka kooperacyjna PvE – zawiera wiele zupełnie innych elementów. Musieliśmy np. stworzyć zaawansowaną sztuczną inteligencję, czego nasz Counter-Strike nigdy nie miał. Myślę, że to kluczowa różnica. Poza tym misje – te zadania wyglądają inaczej niż to, co robiliśmy kiedyś. Tutaj bardzo, bardzo koncentrujemy się na PvE, więc powiedziałbym, że to całkowicie inna rozgrywka.

Pracując nad nową grą, czerpiesz z doświadczenia w projektowaniu czy raczej starasz się zerwać z przeszłością i stworzyć coś zupełnie nowego?
Chcę stworzyć coś nowego, ale wciąż jest wiele rzeczy, które zrobiłem w przeszłości i które umieściłem w tej grze. Strzelanie jest bardzo podobne do Counter-Strike'a. Mamy też system ruchu z produkcji takich jak Battlefield, są więc np. wślizgi. Podoba mi się ta swoboda ruchu, jaką oferuje gra EA. I to jest coś, co chcemy włączyć do naszego tytułu.

Wróćmy do końca lat 90. Jak wyglądały pierwsze dni pracy nad modem?
Cóż, to był ekscytujący czas. Byłem młodszy i zasadniczo nie wiedziałem zbyt wiele o branży gier, więc wszystko to było dla mnie zupełnie nowe. Musiałem się wiele nauczyć i myślę, że to było duże wyzwanie. Nie miałem dużej wprawy w programowaniu i tworzeniu grafiki. Teraz, po dwudziestu pięciu latach, mam o wiele większe doświadczenie i mogę zrobić już praktycznie wszystko.

Jak powstał pomysł na mod Counter-Strike?
Pomysł zrodził się z mojej pasji do produkcji takich jak Rainbow Six i zasadniczo chciałem stworzyć grę, która miałaby ten sam motyw przewodni, ale byłaby po prostu szybsza. Moim marzeniem było zrobić coś, co połączyłoby Rainbow Six i Quake'a, który jest naprawdę, naprawdę dynamiczny.

Pamiętasz moment, kiedy zdałeś sobie sprawę, że CS nie jest już tylko modem? Jak się wtedy czułeś?

eprasa.pl 9010c0632e

Z Minhem Le spotkałem się podczas tegorocznych targów Gamescom w Kolonii.

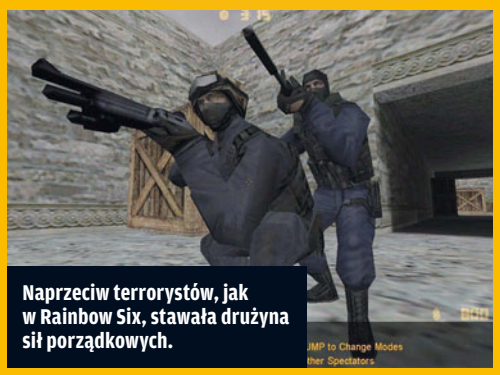


„Niemal wszystkie mapy do CS-a zaprojektowała społeczność".

To było wspaniałe. Prawdopodobnie około roku po tym, jak wydaliśmy pierwszą wersję CS-a, gra stała się tak znana, że została najpopularniejszym tytułem w internecie. I to było po prostu niesamowite – naprawdę, nie da się tego inaczej powiedzieć. Nie ma innego słowa, żeby to opisać, to po prostu rewelacyjne uczucie.

Jak wspominasz swoją współpracę z Jessem Cliffe'em przy tworzeniu tych wczesnych wersji gry?
Jess był świetnym graczem, bardzo dobrze się dogadywaliśmy. Mam na myśli jego poczucie humoru – pod tym względem byliśmy do siebie podobni i to sprawiało, że naprawdę bardzo lubiłem z nim pracować. To dobry człowiek i naprawdę miło spędziłem z nim czas. Nadal uważam, że jest świetną osobą. Sądzę, że jest bardzo ważną częścią mojej kariery i cały czas mam miłe wspomnienia z tamtej współpracy.

Counter-Strike zawsze był głęboko zakorzeniony w społeczności. Jak ważny był wówczas feedback graczy?
Był bardzo ważny. To gracze pomogli nam stworzyć tę grę, a poza tym praktycznie wszystkie mapy w Counter-Strike'u zostały zaprojektowane przez społeczność. Bez niej CS by nie istniał, jestem więc bardzo wdzięczny za to, że stałem się jej częścią. Zresztą w tamtych czasach najbardziej podobała mi się właśnie ta interakcja, wspólne granie z ludźmi i rozmowy z twórcami map, praca z nimi. Za każdym razem, gdy tworzyliśmy nową wersję, testowanie jej było świetną zabawą. Bardzo ekscytujące było też wypuszczanie gotowej już lokacji dla większego grona odbiorców.



Naprzeciw terrorystów, jak w Rainbow Six, stawała drużyna sił porządkowych.

Dust, Aztec, Nuke, Inferno. Czy któraś z klasycznych map ma dla ciebie szczególne znaczenie?
Właściwie to... Siege. Podobają mi się mapy z zakładnikami, więc największym sentymentem darzę właśnie Siege, ale Assault i Militia też były dobre. To znaczy lubiłem również mapy z bombami – oczywiście Dust, każdy kocha Dust. Myślę też, że Nuke była świetna. Ogólnie jednak jestem raczej typem gracza, który woli scenariusze i mapy z zakładnikami.

Counter-Strike – niegdyś brzydkie kaczątko, a dziś biznes warty miliardy dolarów.



Która z nowszych odsłon gry – Source, Global Offensive, CS2 – jest ci najbliższa?
Chyba lubię CS2, dlatego że... ładnie wygląda. Szczerze mówiąc, wszystkie wydają mi się takie same. (*śmiech*) Nigdy nie grałem na poziomie profesjonalnym, więc nie potrafiłem np. odróżnić ruchu w CS Source od tego w CS 1.6. W każdą grało mi się podobnie.

Naprawdę nie próbowałeś grać profesjonalnie?
Nie, nigdy. Byłem dobry, ale nigdy nie miałem na tyle dużo wolnego czasu, żeby być profesjonalistą. Tutaj naprawdę potrzeba wielu wyrzeczeń.

Jaka była twoja ulubiona gra z tamtych czasów?
Zaskoczę cię, ale wtedy nie siedziałem przy innych tytułach – grałem tylko w Counter-Strike'a. Zresztą teraz też nie spędzam przed ekranem wiele czasu. Jestem zajęty pracą, więc trudno wygospodarować nawet chwilę. Ostatni raz chyba pograłem w Cyberpunka 2077 – to dobra gra.

CS szybko stał się kamieniem węgielnym rodzącej się sceny esportowej. Czy wyobrażałeś sobie wtedy, że ludzie będą grać w tytuł, który stworzyłeś, na dużych scenach przez ponad 20 lat?
(*śmiech*) Nie, właściwie to nigdy sobie tego nie wyobrażałem. Nie sądziłem, że CS będzie tak popularny. Jestem zaskoczony, że ludzie nadal w to grają, ale też naprawdę szczęśliwy i po prostu dumny, że mogę być częścią tego wszystkiego. Myślę, że Valve wykonało świetną robotę.

Jaka jest Twoja ulubiona drużyna esportowa?
Tak naprawdę dopiero ostatnio zacząłem oglądać Counter-Strike'a jako esport i chyba jeszcze nie mam ulubionego zespołu. Po prostu lubię je wszystkie. Rozgrywki stoją na tak wysokim poziomie, że trudno jest wybrać faworytów.

Jeśli weźmiesz pod uwagę czasy, kiedy powstawał Counter-Strike, i grę, którą tworzysz teraz, to co podpowiada ci serce? Czy Alpha Response odniesie podobny sukces?
Cóż, to coś innego, to inne czasy. Counter-Strike był 25 lat temu, nie było wtedy zbyt wielu gier, więc tak naprawdę nie spodziewam się, że moja najnowsza produkcja odniesie taki sam sukces. Oczywiście chciałbym, żeby znalazła odbiorców, i cieszę się, że jest ktoś, komu sprawia radość. Chcę po prostu stworzyć najlepszy tytuł dla tych, którzy lubią strzelanki kooperacyjne – właśnie takie jak Alpha Response.

eprasa.pl 9010c0632e



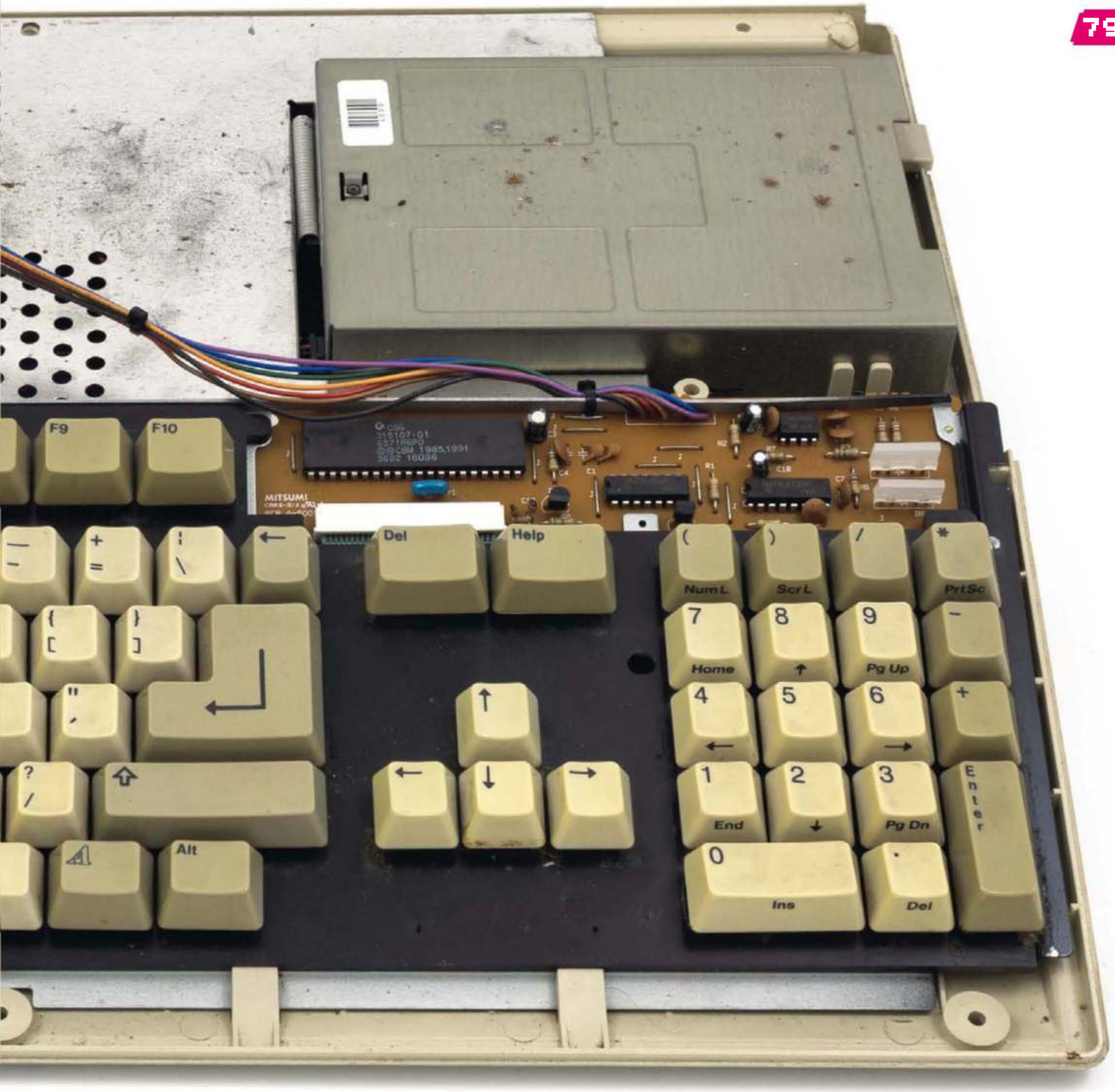
Rozbieramy Amigę 500



Każdy fan retro dobrze zna co najmniej kilka klasycznych platform z różnych epok. Mało kto jednak miał okazję zajrzeć do wnętrza tych urządzeń. W pierwszym odcinku naszego nowego kącika bierzemy na warsztat Amigę 500. Na kolejnych stronach możecie zobaczyć, co kryje się pod obudową tego legendarnego komputera.

JAKUB RZEPECKI

eprasa.pl 9010c0632e



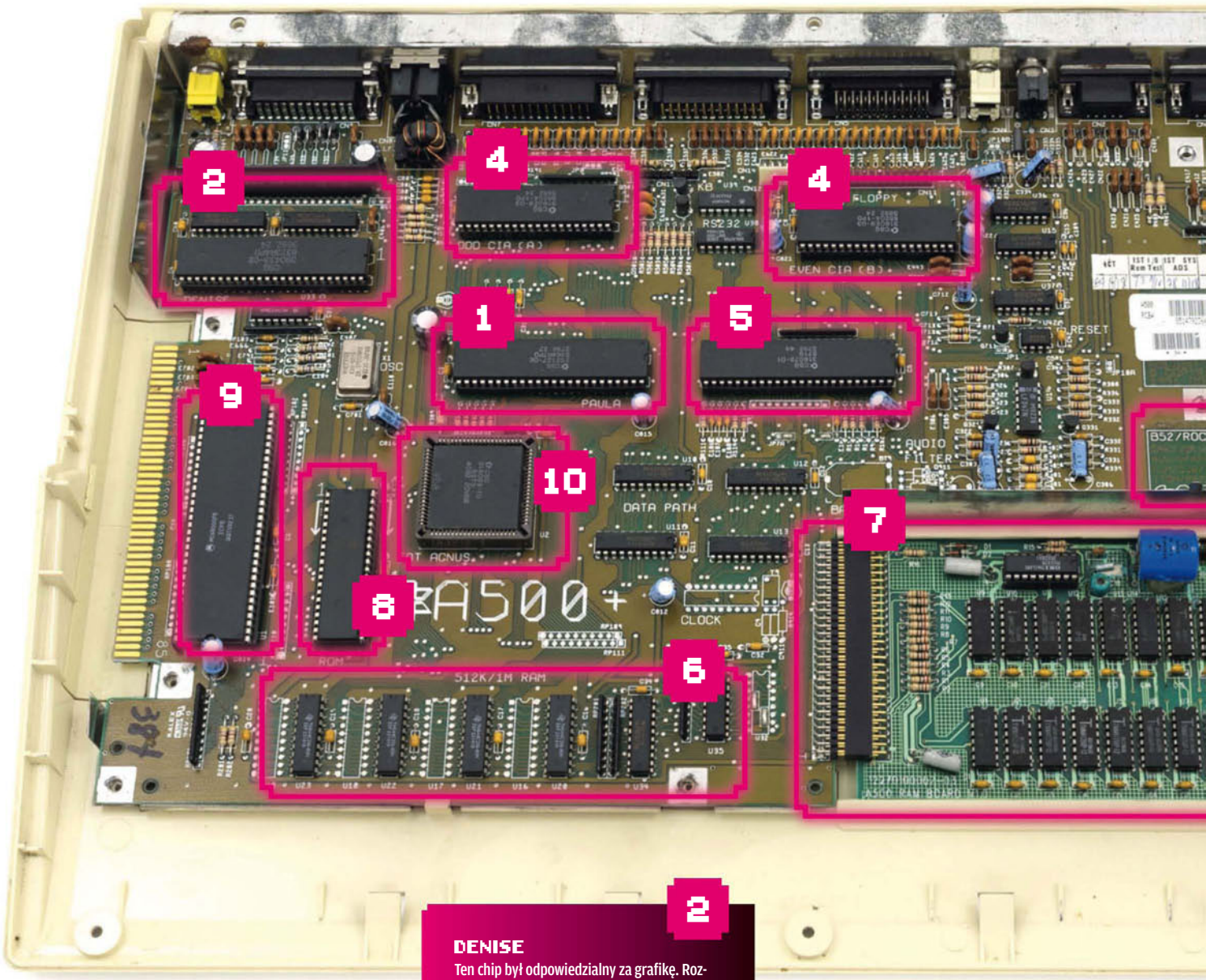
KOMPUTERY AMIGA 500

Rodzinie „pięćsetek" początek dał wprowadzony do sprzedaży w 1987 roku model Amiga 500. Sprzęt ten zaprojektowano z myślą o stosunkowo niewygórowanej (jak na zachodnie warunki) cenie oraz masowej sprzedaży. Dużą popularność zyskał również w Polsce – i to nawet pomimo oczywistych przeszkód w postaci ledwo zipiącej gospodarki oraz przemiany ustrojowej na przełomie lat 80. i 90.

W standardowej konfiguracji Amigę 500 wyposażono w 512 KB Chip RAM-u, zestaw dedykowanych układów specjalizowanych (tzw. OCS – Original Chip Set) i procesor Motorola 68000 o taktowaniu ok. 7,1 MHz. Konfiguracja ta dawała urządzeniu zaawansowane, jak na tamte czasy, możliwości związane z grafiką. Potrafiło też ono obsłużyć czterokanałowy dźwięk. Dzięki temu „Przyjaciółka" szybko stała się popularną platformą do gier i zastosowań multimedialnych.Dobrze odnalazła się także na demoscenie. Łączna sprzedaż A500 szacowana jest na 2,6 mln egzemplarzy.

Pod koniec cyklu życia tego komputera pojawiła się również niewielka, oficjalna rewizja podstawowego modelu: Amiga 500+. Wprowadzono ją do sprzedaży u schyłku 1991 roku. Wyróżniała się przede wszystkim zmodyfikowaną płytą główną, 1 MB Chip RAM-u w standardzie, zastosowaniem ulepszonych układów o nazwie ECS, czyli Enhanced Chip Set, oraz nowszym ROM-em Kickstart w wersji 2.0. Specyfikacja procesora pozostała bez zmian, lecz pozostałe modyfikacje poprawiały możliwości komputera. W praktyce spowodowały też jednak problemy z kompatybilnością w przypadku niektórych programów i gier napisanych dla A500 z Kickstartem 1.3.

eprasa.pl 9010c0632e



1

PAULA

To jeden z trzech głównych układów specjalizowanych w komputerach Amiga, odpowiedzialny przede wszystkim za audio oraz obsługę urządzeń wejścia/wyjścia. W tym pierwszym zakresie Paula oferowała cztery niezależne 8-bitowe kanały, które mogły być miksowane sprzętowo w czasie rzeczywistym (w dźwięku stereo przypadały po dwa na każdą stronę). W drugim – obsługiwała przerwania systemowe i odpowiadała za komunikację z wieloma urządzeniami peryferyjnymi, takimi jak napęd dyskietek, porty szeregowy i równoległy czy analogowe joysticki i myszki. Dzięki temu odgrywała kluczową rolę w architekturze Amigi, łącząc funkcje układu audio oraz kontrolera I/O w jednym scalaku.

2

DENISE

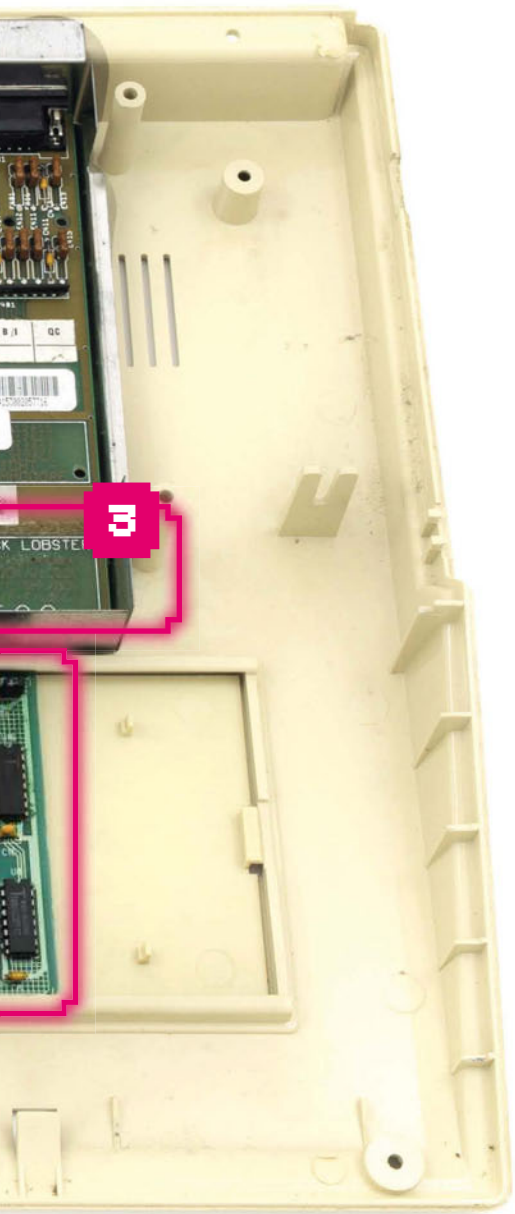
Ten chip był odpowiedzialny za grafikę. Rozdzielczość wynosiła od 320 × 256 do 640 × × 512 pikseli (w systemie PAL, dla NTSC pionowe wartości prezentowały się ciut skromniej). Modele wyposażone w rozszerzone układy ECS, m.in. Amiga 500+, mogły dodatkowo pracować w trybie SuperHiRes – w tym przypadku szerokość obrazu sięgała 1280 punktów. Standardowo „pięćsetka" wyświetlała do 32 kolorów jednocześnie z palety 4096, a przy wykorzystaniu specjalnego trybu HAM (Hold-And-Modify) wszystkie dostępne barwy naraz – co, jak na komputer zaprojektowany w połowie lat 80., było ogromnym osiągnięciem. Ponadto Denise odpowiadała również za przewijanie ekranu, nakładanie warstw (playfields), mieszanie obrazu z różnych źródeł oraz generowanie sygnałów wideo kompatybilnych z telewizorami i monitorami. Chip ten odczytywał także wartości cyfrowe z portów joysticka i myszy.

3

WERSJA PŁYTY GŁÓWNEJ

Ponieważ Amigę 500, wliczając wersje z plusem w nazwie, produkowano w latach 1987–1992, płyta główna tego urządzenia doczekała się wielu rewizji. Mieliśmy więc edycję rev 3 – najstarszą i dość rzadką; rev 5 – popularną, z kośćmi OCS; rev 6 – posiadającą już nowszy układ Agnus w wersji ECS; rev 7 – ponownie dość rzadką oraz niewnoszącą nic nowego; a w końcu rev 8, wyposażoną już w kości ECS. Tej ostatniej używano również w Amigach 500+. A jakby tego było mało, dodatkowo występowały różne typy i podwersje płyt głównych. Sfotografowana odmiana Amigi 500 jest jedną z ostatnich, dlatego wewnątrz znalazła się płyta główna rev 8a, którą stosowano także w modelach A500+. Stąd też mylące oznaczenie na laminacie.

eprasa.pl 9010c0632e



3

4

CIA

To nie amerykańska agencja wywiadowcza, lecz Complex Interface Adapter, czyli para układów 8520 CIA. Do ich zadań należała obsługa urządzeń peryferyjnych i liczników systemowych. Prawie takie same rozwiązania były używane w innych urządzeniach firmy Commodore – np. w C64 w wersji C. Obydwa chipy dzieliły się funkcjami. Jeden nadzorował stację dyskietek, port szeregowy oraz niektóre sygnały portu równoległego. Drugi odpowiadał za większość sygnałów portu równoległego i klawiatury, część obsługi stacji dyskietek, a także przyciski joysticka oraz myszy.

5

GARY

Nazwa tej kości pochodzi od terminu „Gate Array". Gary pośredniczył w dostępie do magistrali systemowej oraz obsłudze napędu dyskietek. Był jednym z czynników odpowiedzialnych za obniżenie kosztów produkcji komputerów z rodziny A500: łączył w sobie wiele elementów, które w starszej Amidze 1000 występowały osobno.

6

PAMIĘĆ RAM – WBUDOWANA

Pamięć RAM to skomplikowany temat w przypadku Amigi. Tutaj akurat widzimy wbudowane kości typu chip – ich pula wynosiła standardowo 512 KB dla A500 oraz 1 MB dla A500+. Była ona dostępna bezpośrednio dla układów specjalizowanych tworzących grafikę i dźwięk.

7

PAMIĘĆ RAM – „POD KLAPKĄ"

Do portu „pod klapką" najczęściej trafiały rozszerzenia RAM-u. W A500 standardowo było to 512 KB, które w zależności od wersji Agnusa powiększało pulę pamięci typu slow – a więc niedostępnej bezpośrednio dla układów specjalizowanych – lub pamięci typu chip. W przypadku Amigi 500+, mającej już wbudowany 1 MB Chip RAM-u, w tym miejscu najczęściej umieszczano drugą taką kość – co w sumie dawało 2 MB. Generalnie w Polsce na początku lat 90. zwykła domowa Amiga 500 wyposażona była w minimum 1 MB RAM-u – choćby dlatego, że sporo gier wymagało do uruchomienia lub sensownego działania właśnie takiej pojemności.

8

ROM

Pamięć ROM Amigi mieściła Kickstart, czyli program, który umożliwiał (w skrócie) uruchomienie komputera. Zawierała też dużą część systemu operacyjnego. Do pierwszych modeli A500 dołączany był Kickstart w wersji 1.2, jednak za jego dojrzałe wcielenie uważa się dopiero to o numeracji 1.3. W A500+ montowano nowszą wersję – 2.0, czasami niestety w niewielkim stopniu niekompatybilną ze starszą. Dlatego niekiedy w Amigach 500+ (a także 600) pojawiały się specjalne kości z dwiema edycjami Kickstartu, a użytkownik mógł się przełączać między nimi.

9

PROCESOR

Procesor Motorola 68000 stanowił serce A500 i jeden z kluczowych elementów, które wyróżniły tę „maszynę" na tle konkurencji z końca lat 80. Produkowany od roku 1979, układ ten taktowany był w Amidze zegarem 7,09 MHz (PAL) lub 7,16 MHz (NTSC). Miał architekturę „na granicy" 16 i 32 bitów (kwestia ta do tej pory budzi kontrowersje i jest przedmiotem sporów o nazewnictwo) z 16-bitową szyną danych oraz 24-bitową szyną adresową, która pozwalała na zaadresowanie 16 MB pamięci. Ze względu na ograniczenia wynikające ze specyfiki układów komputera i przy zastosowaniu podstawowych rozszerzeń A500 mogła skorzystać jednak maksymalnie z 9 MB, A500+ zaś z 10 MB RAM-u.

10

AGNUS

Agnus (Address GeNerator Unites) to centralny układ Amigi. Odpowiadał przede wszystkim za dostęp innych komponentów do Chip RAM-u, wykorzystując w tym celu skomplikowany system priorytetów. Początkowo mógł adresować 512 KB pamięci, ale potem ten limit zwiększono najpierw do 1 MB, a następnie do 2 MB.

Za pomoc w przygotowaniu materiału dziękujemy Muzeum Gry i Komputery Minionej Ery we Wrocławiu.



Z tyłu komputera możemy znaleźć komplet złączy. Dwa pierwsze od lewej przeznaczono dla kontrolerów, zazwyczaj myszki i joysticka. Następnie mamy wyjścia dźwięku stereo w postaci standardowych cinchów, gniazdo dla dodatkowych stacji dyskietek, porty szeregowy i równoległy, wejście zasilania oraz dwa wyjścia wideo – w standardzie RGB (do monitorów i telewizorów z eurozłączem) oraz... monochromatyczne w postaci cincha.

eprasa.pl 9010c0632e





DANIEL FERGISZ (REPAIRBOX)

KROK PO KROKU

Wybielamy pożółkłą konsolę

Właściciele jasnych konsol retro prędzej czy później staną przed pewnym problemem: obudowa sprzętu zaczyna żółknąć. Możemy samodzielnie przywrócić urządzeniu dawny blask, jeśli podejmiemy odpowiednie, dosyć proste kroki.

Niestety wspomniany problem jest poważniejszy, niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. **Zmiana koloru nie jest bowiem zwykłym zabrudzeniem, lecz skutkiem postępującego procesu degradacji tworzywa.** ABS, z którego wykonano większość obudów konsol z lat 80. i 90., a nawet wielu nowszych urządzeń, z czasem traci swój pierwotny odcień pod wpływem promieniowania UV. Na szczęście istnieje sposób, by cofnąć część tych zmian i przywrócić urządzeniu wygląd zbliżony do pierwotnego. Zabieg ten nazywamy retrobrightem, czyli wybielaniem lub odbarwianiem, a więcej informacji na jego temat znajdziecie w ramce obok. Omówię ten proces krok po kroku na przykładzie dość rzadkiej konsoli PlayStation Video CD (patrz: str. 87).

Pierwsze kroki

Do naszego przedsięwzięcia będziemy potrzebować kilku rzeczy FOT. 01. Najważniejszy jest utleniacz w kremie, najlepiej 12-procentowy – czyli nic innego jak **nadtlenek wodoru w formie kosmetycznej, ten sam, który stosuje się do rozjaśniania włosów**. Znajdziemy go bez problemu w sieci lub w sklepach z akcesoriami fryzjerskimi. Na pewno przydadzą się również folia spożywcza, którą zabezpieczymy wysmarowaną nim obudowę, chroniąc ją tym samym przed wyschnięciem, a także coś do rozkręcenia naszej konsoli. Nie wolno również zapomnieć o środkach ostrożności. Utleniacz to silny środek chemiczny – **cały proces należy więc przeprowadzić w dobrze wentylowanym pomieszczeniu, zawsze w rękawiczkach**, a najlepiej również w okularach ochronnych.

Niezbędna będzie również komora wybielająca ze źródłem światła UV FOT. 02. Pod tą dość poważnie brzmiącą nazwą kryje się zwyczajny karton lub plastikowy pojemnik – tyle że wyłożony folią aluminiową. Zadaniem tej ostatniej jest odbijanie ultrafioletu, aby dotarł w każde, nawet trudno dostępne miejsce.

Zabierając się za wybielanie, musimy oczywiście rozebrać nasze urządzenie FOT. 03. Z konsoli należy wykręcić wszystkie podzespoły, zostawiając samą obudowę i inne elementy wykonane z tego samego tworzywa. Płytki z elektroniką, napęd i przewody odkładamy na bok – chemia i wilgoć mogłyby je uszkodzić FOT. 04.

Na czym polega retrobright?

Retrobright to metoda rozjaśniania plastiku, który pożółkł pod wpływem światła słonecznego i tlenu z powietrza. Wykorzystuje się w niej nadtlenek wodoru (H_2O_2), często wspomagany ultrafioletem lub dodatkiem aktywującym, co przyspiesza rozpad nadtlenku i powstawanie reaktywnych rodników tlenowych. Te z kolei rozbijają związki odpowiedzialne za niepożądane zabarwienie, dzięki czemu powierzchnia odzyskuje jaśniejszy kolor. Istnieje kilka sposobów przeprowadzania tego procesu – ja od lat korzystam z metody, która daje równomierny efekt i spowalnia ponowne żółknięcie plastiku.

eprasa.pl 9010c0632e











Przed przystąpieniem do samego procesu wybielania **obudowę trzeba jeszcze dokładnie umyć w ciepłej wodzie z dodatkiem mydła lub płynu do naczyń**, aby usunąć z niej brud i plamy, np. te pozostawione przez palce. Ta czynność jest kluczowa dla powodzenia całej naszej operacji: nawet cienka warstwa tłuszczu czy innych zabrudzeń potrafi osłabić działanie kremu, co może przełożyć się na nierównomierny kolor. Po umyciu plastiku osuszamy dokładnie każdy element – zdecydowanie lepiej chwilę poczekać, niż ryzykować obecność niepożądanej wilgoci pod folią.

Przygotowanie obudowy do naświetlania

Nim zaczniemy właściwy proces wybielania, musimy jeszcze zabezpieczyć nasz blat roboczy, np. kartonem. Dlaczego? Uwierzcie, nikt nie chce się narazić żonie lub innym domownikom „wypaloną" na środku stołu plamą – a **używany przez nas krem może zniszczyć meble dosłownie w moment**. Zrobione? No, to teraz przystępujemy do nakładania wspomnianej pasty.

Na początek najlepiej po prostu wylać krem na obudowę FOT. 05. Nie ma co sobie przy tym żałować, lepiej dać

Retrobright pozwala odświeżyć nawet mocno pożółkłą konsolę.

eprasa.pl 9010c0682e







więcej niż mniej. By rozprowadzić pastę po całej powierzchni tworzywa, możemy użyć np. pędzla lub silikonowej szpachelki. Moim zdaniem jednak najlepiej sprawdzają się dłonie w rękawiczkach – podkreślam: koniecznie w rękawiczkach FOT. 06. Kiedy całość jest już dobrze pokryta, owijamy każdy element osobno folią spożywczą. To kluczowy krok – **folia nie pozwala kremowi wyschnąć, co mogłoby się skończyć plamami lub nierównym efektem**. Tak przygotowaną obudowę wkładamy do wcześniej przygotowanej komory UV FOT. 07. Jak już wspomniałem, może to być zwykły plastikowy pojemnik wyłożony wewnątrz folią aluminiową – trzeba tylko zamontować na górze taśmy LED UV-A. Całość szczelnie zamykamy.

Kąpiel w świetle

Czas naświetlania zależy od stanu obudowy, ale z doświadczenia mogę powiedzieć, że cztery godziny to dobry punkt wyjścia FOT. 08. Po ich upływie warto delikatnie uchylić folię i sprawdzić, czy plastik rozjaśnił się równomiernie, żółte zabarwienie wyraźnie zbladło, a krem równo przykrywa całą powierzchnię – podczas operacji może on bowiem wyschnąć lub spłynąć z tworzywa. Jeśli efekt jest zbyt słaby albo widać plamy, należy przedłużyć proces o 60-120 minut. Po pięciu, sześciu godzinach zmywamy starą warstwę pasty i nakładamy nową. Zazwyczaj dwie takie sesje w zupełności wystarczą, choć w przypadku jasnych, białych konsol, jak nasze PlayStation Video CD, można pozwolić sobie na dłuższe wybielanie – nawet do 12-16 godzin łącznie, jeżeli materiał jest mocno przebarwiony. Z kolei **szare plastiki, znane z klasycznych modeli Sony, wymagają większej ostrożności: nie polecam przekraczania 8-10 godzin**, bo łatwo o matowe odbarwienia, których potem nie da się już pozbyć.

Po zakończeniu całego procesu dokładnie myjemy każdy element pod bieżącą wodą i osuszamy. Krem ma tendencję do pozostawania w zakamarkach, warto więc uzbroić się w cierpliwość i pędzel lub gąbkę. Tu też przydadzą się rękawiczki. Dopiero po osuszeniu każdej części (suszarka bywa pomocna) możemy złożyć pacjenta z powrotem.

Jak nowa na zawsze?

Rezultaty takiej operacji potrafią okazać się naprawdę spektakularne FOT. 09.

egzemplarz prywatny

Sprzęt przypominający pożółkłego staruszka może odzyskać wygląd niemal fabryczny FOT. 10. Trzeba jednak pamiętać, że **retrobright nie zatrzymuje samego procesu degradacji – z czasem plastik nieco ściemnieje, nawet jeśli nie będzie wystawiony na działanie promieni słonecznych**. Jest to efektem wspomnianego utleniania materiału. Nie wrócą już co prawda żółte plamy jak od słońca, jednak po kilku miesiącach odcień tworzywa delikatnie zmieni się na kremowy. Żeby to spowolnić, warto trzymać konsolę w chłodnym, zacienionym miejscu i unikać ekspozycji na światło dzienne.

Na koniec wspomnę jeszcze o innych metodach wybielania. Niektórzy stosują płynny nadtlenek wodoru (perhydrol) albo zwykłą wodę utlenioną, czasem z dodatkiem aktywatorów. Efekty bywają różne, gdyż w tym przypadku trudniej jest równomiernie rozprowadzić płyn na powierzchni tworzywa, więc rośnie ryzyko powstania plam. Próbowałem – nie polecam. Można też zanurzyć obudowę wraz

Efekty bywają naprawdę spektakularne!

z innymi elementami w pojemniku wypełnionym perhydrolem, ale jest to nieekonomiczne, a poza tym trudno później przechowywać kilka litrów płynu. Dlatego od lat stosuję krem fryzjerski, który dobrze trzyma się plastiku i daje przewidywalne rezultaty. Z doświadczenia wiem, że przy zakupie do trzech butelek utleniacza ekspedientka nie zadaje jeszcze kłopotliwych pytań.

Cały proces może sprawiać wrażenie skomplikowanego, ale w rzeczywistości to prosty domowy zabieg, który wymaga jedynie odrobiny cierpliwości i ostrożności. **Najważniejsze to zachować bezpieczeństwo – używać rękawiczek, nie patrzeć w światło UV i regularnie kontrolować postępy.** Nagrodą zaś jest widok, który zna każdy fan retro: błyszcząca, czysta konsola – niemalże jakby dopiero co wyszła z pudełka. I to jest właśnie ten moment, kiedy znów możemy postawić ją na półce i pomyśleć: „Tak, właśnie tak zapamiętałem moje PlayStation". Powodzenia!

09



10



egzemplarz 5001006824



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Razer Boomslang

Mysz rewolucjonistka



U progu nadchodzącego wielkimi krokami nowego tysiąclecia nie było czegoś takiego jak sprzęt gamingowy. Bawiliśmy się, korzystając ze standardowych akcesoriów, a stoliki komputerowe straszyły typową dla sal informatycznych szarością. Zmieniła to jedna myszka – Razer Boomslang.

W tamtych czasach sensory optyczne dopiero nieśmiało zaczynały się pojawiać, a **na biurkach wciąż królowały tradycyjne myszki z kulkami**. Działanie takich modeli opierało się na mechanice. Dotykając blatu, wspomniana kulka obracała się podczas przesuwania po nim gryzonia i przekazywała ruch na dwie przylegające do niej rolki. Te odpowiadały za osie X oraz Y i informowały o zmianie położenia komputer, który wiedział dzięki temu, dokąd ma przemieścić kursor czy to w grze, czy na pulpicie systemu operacyjnego.

Razer stworzył tym modelem nową kategorię sprzętu – akcesoria gamingowe.

Zupełnie nowa jakość

Działało to na ogół... cóż, po prostu źle. Z biegiem czasu rolki zbierały przyklejające się do kulki zabrudzenia z podłoża, co skutkowało blokowaniem się urządzenia. Gryzonie trzeba było więc co jakiś czas rozbierać i czyścić. Rozdzielczość? Wolne żarty – w istocie nikt o tym nie myślał, co najwyżej zmienialiśmy sobie wedle potrzeb pozycję suwaka czułości w ustawieniach systemu operacyjnego. Liczyło się to, że urządzenie w ogóle działało w sposób akceptowalny. **W przypadku zwykłych, najtańszych sprzętów mogliśmy zazwyczaj liczyć na 200-400 dpi**, choć oczywiście pojawiały się istotne różnice w zależności od modelu, a podane liczby są dość ostrożnym przybliżeniem.

Wtedy właśnie, pod koniec 1999 roku, na scenę wkroczyła nieznana firma Razer z myszką nazwaną Boomslang – po występującym w Afryce śmiertelnie niebezpiecznym wężu. Gad ten wyróżnia się również jaskrawym ubarwieniem, łącząc w ciekawy wzór czerń i zieleń. Wspomniane kolory bardzo szybko stały się znakiem rozpoznawczym Razera. Boomslang trafił do sprzedaży w dwóch wersjach, różniących się maksymalną czułością. Słabszy model osiągał do 1000 dpi, mocniejszy zaś oferował dwa razy tyle. Na tym jednak nie poprzestano.

Przede wszystkim **Razer Boomslang był pierwszą w historii myszką zaprojektowaną z uwzględnieniem potrzeb graczy**. Cechował się symetrycznym, przyciągającym oko kształtem, który pozostawiał w tyle zwyczajne modele, a także szeregiem udogodnień. Choć wciąż mieliśmy do czynienia z konstrukcją kulkową, producent chwalił się zastosowaniem filtra przeciw zabrudzeniom, a także możliwością zmiany częstotliwości raportowania. Tutaj zakres wynosił „oszałamiające" z naszej perspektywy 10-200 Hz. Dostaliśmy również cztery pokryte tworzywem antypoślizgowym przyciski oraz podobnie wykończoną rolkę.

Łabędzi śpiew i rewolucja zarazem

Razer Boomslang był bez wątpienia rewolucją. Ta pierwsza myszka przygotowana od początku do końca z myślą o graczach otworzyła nową gałąź rynku. Od tej pory do sklepów zaczęły powoli wkraczać akcesoria gamingowe. Sama myszka zaś szybko stała się obiektem pożądania. Cechowała się pewnym działaniem i wygodą użytkowania, a wysoka jak na tamte czasy czułość dawała istotną przewagę podczas rywalizacji z innymi graczami. **Wyróżniała się na tyle, że... korzystanie z niej na turniejach było wręcz uznawane przez niektórych za oszustwo.**

Stała się też poniekąd ukoronowaniem swojej ery – jej ostatnim, najpiękniejszym dzieckiem. Równolegle do Boomslanga Microsoft wprowadził bowiem do sprzedaży gryzonia Microsoft IntelliMouse Explorer – pierwszą konstrukcję wyposażoną w czujnik optyczny. Początkowo ta technologia stwarzała mnóstwo problemów. Dość szybko jednak została dopracowana i z łatwością przeskoczyła mechaniczną konkurencję. Omawiany tu sprzęt odszedł w zapomnienie, ale powrócił w 2007 roku w formie edycji limitowanej. Już bez kulki.

eprasa.pl 9010c0632e



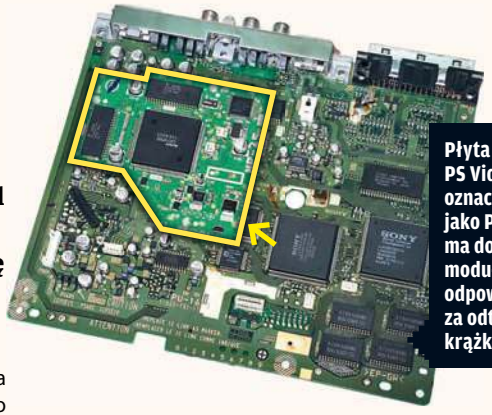


DANIEL FERGISZ
(REPAIRBOX)

PlayStation Video CD

Konsolowy biały kruk

Wszyscy pamiętamy podstawową wersję PlayStation. Mało kto jednak wie, że Sony wydało też egzotyczny model SCPH-5903 – białą konsolę, która oprócz gier odtwarzała muzykę i filmy w formacie Video CD, dzięki czemu stała się najbardziej kompletnym wcieleniem PS1.



Płyta główna PS Video CD, oznaczona jako PU-16, ma dodatkowy moduł odpowiadający za odtwarzanie krążków VCD.

Urządzenie to pojawiło się w marcu 1997 roku na kilku rynkach Azji Południowo-Wschodniej – w Singapurze, Tajlandii, Malezji i Hongkongu, a później także na Tajwanie. Ten specjalny wariant wzbogacony o obsługę formatu Video CD oparty był na modelu SCPH-5003. **Sony nigdy oficjalnie nie podało wielkości produkcji**, ale kolekcjonerzy szacują, że stworzono najwyżej kilkanaście tysięcy sztuk tych konsol. Czyni to SCPH-5903 jedną z najrzadszych seryjnych odmian PS1.

Konsola udająca odtwarzacz

Z zewnątrz SCPH-5903 od razu wyróżnia się kolorem: zamiast klasycznej szarości mamy jasną, niemal białą obudowę oraz pomarańczowy napis „Video CD" w narożniku górnej pokrywy. Do środka z kolei trafiły dodatkowa elektronika pod postacią sprzętowego dekodera MPEG-1 oraz zmodyfikowany BIOS, dzięki któremu konsola bez żadnych przystawek potrafiła odtwarzać filmy zapisane na płytach Video CD – czyli w formacie niezwykle popularnym w Azji jako tańszy zamiennik dla kaset VHS.

Pod względem budowy urządzenie bazuje na zwykłym azjatyckim modelu SCPH-5003: to nadal klasyczne PlayStation z napędem CD, portami kontrolerów, slotami na karty pamięci oraz złączami wejść i wyjść na tylnym panelu. **Najważniejsza różnica tkwi właśnie w możliwościach multimedialnych.** Standardowe PS1 potrzebowało osobnej karty VCD wkładanej w port rozszerzeń lub dodatkowego odtwarzacza, podczas gdy SCPH-5903 radziło sobie z filmami na płytach bezpośrednio po wyciągnięciu z pudełka.

Pomimo unikatowych możliwości SCPH-5903 pozostało na swoim pierwotnym rynku ciekawostką. Cena startowa w Hongkongu była wyraźnie wyższa niż podstawowego modelu. Jednocześnie **w Azji rosła już oferta tanich samodzielnych odtwarzaczy VCD, a niedługo potem na horyzoncie pojawiło się DVD**. W efekcie tego wszystkiego multimedialne PlayStation nie zdobyło masowej popularności i stosunkowo szybko zniknęło z katalogów.

Łakomy kąsek

Oficjalnie konsola nigdy nie trafiła do Europy czy Ameryki Północnej. Nie zmienia to faktu, że dziś egzemplarze SCPH-5903 rozsiane są po całym świecie, pozostając głównie w rękach pasjonatów. Model ten to z ich punktu widzenia biały kruk, przez co niezmiennie cieszy się dużym zainteresowaniem, nawet mimo wysokich cen.

Na zagranicznych aukcjach wartość tej konsoli potrafi sięgać 500-900 funtów brytyjskich w zależności od stanu i kompletności zestawu. Z kolei w polskich serwisach z ogłoszeniami pojawiają się oferty z kwotami zakupu na poziomie od 2500 do ponad 3500 złotych. Oczywiście jest to związane z kwestią dostępności: konsola SCPH-5903, w ogłoszeniach opisywana jako „rzadka" lub „model kolekcjonerski", **pokazuje się na rynku wtórnym sporadycznie, szybko znika i pozostaje jedną z najbardziej pożądanych edycji**.

W szerszym kontekście historii konsol Sony model SCPH-5903 jest ważny jako jedyna wersja PlayStation z natywną obsługą Video CD. Przede wszystkim jednak to dowód na to, że producent eksperymentował z przekształceniem konsoli w centrum domowej rozrywki na długo przed erą PS2 z DVD.

Szacuje się, że wyprodukowano najwyżej kilkanaście tysięcy sztuk tych konsol.



eprasa.pl 9010c0632e



NOSTALGIA Z CHIN

DAWID „SPIKAIN" BOJARSKI

Handheldy do gier retro

Co robi dziś dorosły, zarabiający człowiek, którego – z przyczyn finansowych, geograficznych lub dowolnych innych – ominęła klasyka gier konsolowych? Kupuje sprzęt do nadrabiania zaległości. Najlepiej wszystkich naraz.

Albo niemal wszystkich, bo już na tych najtańszych(*) handheldach z Chin da się ograć większość kultowych i niszowych produkcji z urządzeń 8- i 16-bitowych, a także z Game Boya Advance i pierwszego PlayStation. Dopłacając nieco więcej, odblokujemy zaś dostęp do kolejnych platform, większej liczby opcji czy wyższego komfortu. Innymi słowy, **nie było lepszych czasów, żeby sprawić sobie chińskie cudeńko do emulacji. Tylko które?** Niedługo oczywiście odpowiemy na to pytanie – wcześniej jednak należałoby poruszyć kilka ważnych kwestii.

Rynek wręcz pęka w szwach od zalewu różnorakich urządzeń do emulacji.

Trzy sprawy

Po pierwsze: nie omawiam osobno systemów zainstalowanych na poszczególnych handheldach. Niektóre urządzenia działają na Androidzie, więc korzystanie z nich będzie się wiązało z... dopasowanym, ale właściwym dla tego softu doznaniem. Prócz oprogramowania rodem z Google'a są też jednak „prostsze" OS-y – może mniej elastyczne, co oczywiste, tyle że niekoniecznie jest to minus. Nie zapominajmy również, że **w wielu modelach system operacyjny da się podmienić na inny** – np. na OnionOS, GarlicOS, MinUI czy Rocknix. To, jakie mamy opcje, zazwyczaj zależy od posiadanego urządzenia. Jeśli dany element interfejsu albo aspekt emulacji będzie was uwierał, to sprawdźcie, czy przypadkiem alternatywa nie załatwi problemu.

Po drugie: podawane przez nas ceny mogą się różnić od znalezionych przez was. Raz, że w dużej mierze są zależne od sklepu, a dwa – świat emulacyjnych handheldów usłany jest promocjami. Traktujmy zatem kwoty zakupu bardziej jako wyznacznik segmentów, do których te sprzęty można przypisać – inaczej bowiem wypadałoby podchodzić do urządzenia za 200 zł, a inaczej do takiego za dziesięć razy tyle.

Po trzecie: nie dałoby się pomieścić tu sensownie ani wszystkich istotnych producentów, ani nawet wziąć na celownik jednej wiodącej firmy i omówić oferowanych przez nią modeli. Czytając o tych urządzeniach, zakładajcie zatem, że jeżeli któreś będzie się wam wydawało prawie idealne – bo np. wolelibyście mieć w nim ekran wyższej jakości lub lepszy zestaw przycisków – to prawdopodobnie alternatywny wariant też istnieje. I możliwe, że wypada przy tym gorzej pod innymi względami.

Zatrzęsienie premier

Wynika to wszystko z jednego prostego faktu: rynek ten jest absurdalnie wręcz dynamiczny. Często pojawiają się nowi producenci, a ci już istniejący w oszałamiającym tempie wypuszczają w świat kolejne iteracje dobrze znanych urządzeń. Skupię się więc na kilku markach istotnych pod koniec 2025 roku, ale dwie rzeczy są pewne: kolejnej jesieni to zestawienie wyglądałoby niemal zupełnie inaczej, a **każdy z opisywanych handheldów jest dobry i dla przeciętnego gracza, i dla zdecydowanej większości tych bardziej wymagających użytkowników**. Weźcie to sobie do serca szczególnie wtedy, kiedy będę wspominać o wadach – bo tak naprawdę skupiamy się tu i tak wyłącznie na co najmniej porządnych produktach.

O LEGALNOŚCI I PRZYJEMNOŚCI SŁÓW KILKA

W zależności od modelu, a także źródła, z którego kupujemy naszego emulacyjnego handhelda, możemy otrzymać albo „goły" sprzęt, albo... wypełniony po brzegi setkami nielegalnych ROM-ów gier. Niektórzy z oczywistych względów ignorują kwestie prawne i po prostu się bawią, ale warto wyczyścić sobie taką kartę SD i wypełnić ją czymś dobranym we własnym zakresie – i to nie tylko po to, żeby być przykładnym obywatelem. Przekonało się o tym wielu posiadaczy tego rodzaju zabawek: standardem jest, że przy nagłym dostępie do kilkuset czy kilku tysięcy gier zaczynamy próbować wszystkiego po trochę. A w takiej sytuacji żaden tytuł nie ma dla nas wartości porównywalnej z tą, jaką by miał, gdybyśmy go kupili... i ostatecznie rzucamy handhelda w kąt. O tym zjawisku wspomina także Michał Pisarski w swoim felietonie na str. 126. Zostaliście ostrzeżeni!

(*) No, prawie najtańszych. To skrót myślowy – bez minimalnej wiedzy łatwo naciąć się na szrot. Dlatego zresztą powstał ten poradnik.

eprasa.pl 9010c0632e



CENA: 210 ZŁ

Anbernic RG 34XXSP

WYBRANE PARAMETRY ▪ **EKRAN**: 3,4", IPS, 720 × 480, 3:2 ▪ **CHIPSET**: Allwiner H700; CPU czterordzeniowe, do 1,5 GHz; GPU Mali-G32 MP2 ▪ **PAMIĘĆ**: 2 GB RAM; 2 × microSD do 512 GB ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: Wi-Fi 5, BT 4.2, USB-C, mini-jack ▪ **ANALOGI/TRIGGERY**: tak/tak ▪ **AKUMULATOR**: 3300 mAh ▪ **SYSTEM OPERACYJNY**: pochodna Linuksa ▪ **INNE**: wibracje, wyjście wideo ▪ **WYMIARY**: 83 × 82 × × 25 mm ▪ **WAGA**: 178 g

Gdybym miał na omówienie tematu handheldów do emulacji tylko dziewięć znaków, a nie kilkanaście tysięcy, to pewnie wpisałbym po prostu „RG 34XXSP". Czy to najlepsze urządzenie tego typu? Nie. Czy potrafi emulować najbardziej wymagające sprzęty pokroju GameCube'a? Bez żartów. Czy trafi w każdy gust? Wątpliwe. Nie bez powodu jednak właśnie linia XX jest tą najpopularniejszą, a RG 34XXSP nosi miano jej oczywistego reprezentanta. Co istotne, nie mówię tu o RG 35XXSP, czyli – trochę wbrew logice – większym i nieco słabszym poprzedniku.

No dobrze, ale co właściwie stanowi o przewadze akurat tej zabawki? Otóż mowa tu o modelach „budżetowych" – **34XXSP można zaś czasem dorwać za nieco ponad dwie stówy lub jeszcze taniej**. Na korzyść przemawia również forma – nawiązująca, rzecz jasna, do Game Boya Advance SP. To, że ekran ma proporcje idealnie nadające się do emulowania gier z tegoż, jest bardzo miłym akcentem, ale nawet ci z was, którzy nie są tą platformą zainteresowani, powinni docenić możliwość zamknięcia handhelda. Nie dość, że robi się dzięki temu malutki (rozmiary niemal identyczne jak w przypadku GBA SP) i da się go po prostu włożyć do kieszeni, to jeszcze taka budowa w naturalny sposób chroni ekran.

W tytuły z GBA gra się rewelacyjnie. A co z innymi? Tu na ogół też nie ma co narzekać, jeśli tylko pogodzimy się z obecnością niewielkiego wyświetlacza. RG 34XXSP wyposażono w dwa analogi, więc teoretycznie nadaje się do odpalenia produkcji z takich sprzętów jak PlayStation, PlayStation Portable i Nintendo 64. Teoretycznie, bo po pierwsze z emulacją N64 i PSP nie jest idealnie – tu trzeba przymknąć oko na spadki fps-ów, glitche i (zależnie od gry) nawet większe problemy. Wspomniany ekran w przypadku niektórych tytułów może się okazać za mały do komfortowego grania, bo przy takich proporcjach będzie musiał zostać obcięty po bokach do standardowego 4:3. Co ciekawe, 35XXSP, czyli poprzedni model, ma większy wyświetlacz... ale analogów już tam nie znajdziecie.



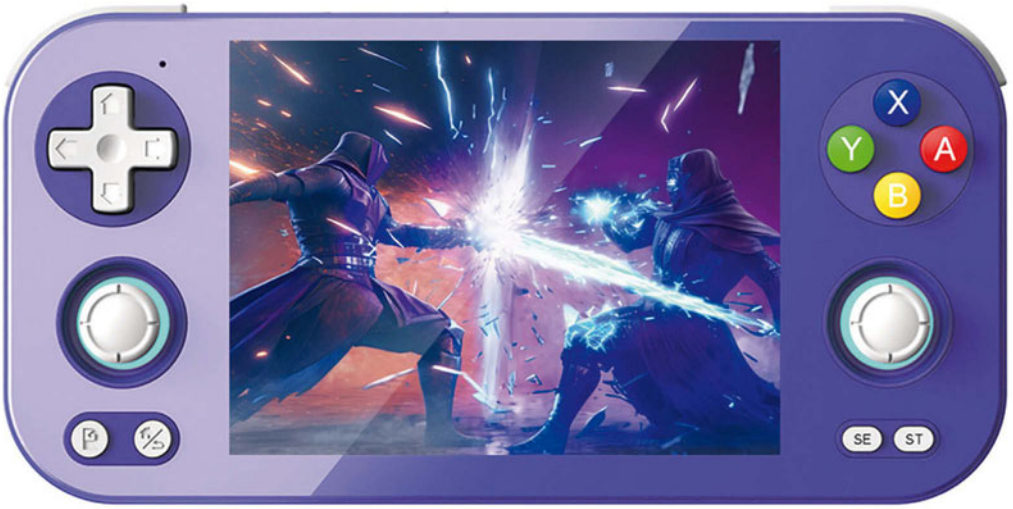
RG 34XXSP radzi sobie z pierwszym PlayStation, ale ze względu na proporcje ekranu lepiej już zagrać w Crasha z GBA.

CENA: 550 ZŁ

Anbernic RG 476H

WYBRANE PARAMETRY ▪ **EKRAN**: 4,7", LTPS, 1280 × 960, 4:3, 120 Hz, dotykowy ▪ **CHIPSET**: Unisoc Tiger T820; CPU ośmiordzeniowe, do 2,7 GHz; GPU Mali-G57 MP4 ▪ **PAMIĘĆ**: 8 GB RAM; 128 GB UFS 2.2 + microSD do 2 TB ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: Wi-Fi 5, BT 5.0, USB-C, mini-jack ▪ **ANALOGI/TRIGGERY**: tak/tak (analogowe) ▪ **AKUMULATOR**: 5000 mAh ▪ **SYSTEM OPERACYJNY**: Android 13 ▪ **INNE**: wibracje, głośniki stereo, wyjście wideo ▪ **WYMIARY**: 176 × 86 × 16 mm ▪ **WAGA**: 290 g

To chyba najbardziej „standardowy" wybór spośród omawianych tu urządzeń – w każdym razie dla osób, które już mają za sobą pierwsze próby z czymś tańszym i gotowe są na kolejny krok. RG 476H to sprzęt dopracowany w oparciu o wiedzę zbieraną przez lata iteracji. Trochę już kosztuje (ok. 650 zł), nie tyle jednak, co modele ze Snapdragonami – ale jest już wystarczająco mocny, żeby bez problemu radzić sobie z bardziej wymagającymi konsolami, przy których handheldy takie jak omawiany wyżej RG 34XXSP dostają zadyszki. Tutaj kaszel też się pojawia, tyle że poprzeczkę zawieszono wyżej. Generację wyżej. **Do gier z PlayStation 2 czy GameCube'a wypada sobie niestety kupić coś mocniejszego i droższego** – jak RG 477M tego samego producenta. Albo jedno z pozostałych omawianych w tym poradniku urządzeń.



Warto zwrócić uwagę na brak problemu, z którym już chyba trochę niesłusznie pogodziliśmy się przy współczesnych handheldach: RG 476H nie żre baterii jak nienasycony potwór... tylko taki, który godzinę temu jadł obiad. Oczywiście można go ubić w kilka godzin jakąś wymagającą grą szóstej generacji, ale w produkcjach 2D bez problemu da się wyciągnąć nawet ponad 10 godzin, zanim trzeba będzie podłączyć sprzęt do ładowania.

Ciekawostka: im niższa cena, tym bardziej prawdopodobne, że układ ABXY jest z konsol Nintendo, a nie z Xboksa.

Podane ceny to kwoty ze sklepów producentów przeliczone na złotówki.

eprasa.pl 9010c0632e

CENA: 1200 ZŁ

Ayn Odin 2 Portal

WYBRANE PARAMETRY ▪ **EKRAN**: 7", AMOLED, 1920 × 1080, 16:9, 120 Hz, dotykowy ▪ **CHIPSET**: Qualcomm Snapdragon 8 Gen 2; CPU ośmiordzeniowe, do 3,2 GHz; GPU Adreno 740 ▪ **PAMIĘĆ**: 8 GB RAM; 128 GB + microSD ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: Wi-Fi 7, BT 5.3, USB-C, mini-jack ▪ **ANALOGI/TRIGGERY**: tak/tak (analogowe) ▪ **AKUMULATOR**: 8000 mAh ▪ **SYSTEM OPERACYJNY**: Android 13 ▪ **INNE**: wibracje, głośniki stereo, wyjście wideo ▪ **WYMIARY**: 257 × 98,6 × 17,2 mm ▪ **WAGA**: 430 g



Choć wszystkie Odiny są grzechu warte, to do premiery „trójki" królem jest Portal.

Troszkę oszukajmy tutaj format tego zestawienia i omówmy jedno główne urządzenie... oraz dwa poboczne. A na koniec dodajmy, dlaczego być może nie warto kupować teraz żadnego z nich, mimo że normalnie są wśród tych, które poleca się najgoręcej.

Zacznijmy od tego, że Ayn Odin 2 to dość leciwy już sprzęt – w każdym razie jak na rynek handheldów do emulacji. Ukazał się ponad dwa lata temu i od tamtej pory **otrzymał dwóch braci: Odina 2 Portal oraz Odina 2 Mini**. Wszystkie trzy więcej łączy niż dzieli – począwszy od znajdującego się wewnątrz Snapdragona 8 Gen 2. Każdy działa również na Androidzie. Portal ma AMOLED-owy ekran 120 Hz – upraszczając, jest dla podstawowej wersji tym, czym model OLED był dla pierwszego Nintendo Switcha. Mini z kolei nie szokuje gabarytami, a dodatkowe punkty zdobywa za design ewidentnie inspirowany nieśmiertelnym PS Vita. Niestety, traci za to przez mniejszy akumulator: imponująca moc handhelda sprawia, że przy grach z szóstej generacji bateria rozładowuje się najszybciej z całej trójki – czyli w jakieś trzy godziny z hakiem. A szkoda, bo tak mocne bebechy pozwalają tu dość komfortowo grać w tytuły z ery GameCube'a i PlayStation 2. Zresztą nie po to płaci się ponad 1200 zł (w podstawowej konfiguracji), żeby odpalać coś ze SNES-a. W każdym razie nie tylko po to.

„Trzy godziny? To wcale nie tak mało" – powiecie. Albo nie powiecie, jeśli pamiętacie czasy starych handheldów. Rzeczony czas działania faktycznie nie należy do absurdalnie krótkich, jak na obecne standardy – i w ogóle nic w Odinach 2 nie jest szczególnie nieudane(*). Dlaczego zatem nie warto od razu rzucać się do zakupu? Bo nawet nie na horyzoncie, a **tuż za rogiem widać Odina 3 – jeszcze mocniejszego (Snapdragon 8 Elite) i wcale nie droższego**. Cena na stronie producenta to 330 dolarów, a więc taka sama, jak przy podstawowych modelach Mini i Portala. Moment premiery niefortunnie zbiegł się z wysyłką tego magazynu do druku – jeżeli spośród zebranych tu urządzeń akurat Odin 2 przyciągnął waszą uwagę, to „trójce" będziecie musieli już przyjrzeć się na własną rękę.

(*) Chyba że Android jest dla was nie do przejścia – co w pełni rozumiem.

CENA: 1100 ZŁ

Ayn Thor

WYBRANE PARAMETRY ▪ **EKRANY**: 6", AMOLED, 1920 × 1080, 16:9, 120 Hz, dotykowy; 3,92", AMOLED, 1240 × 1080, 31:27, 60 Hz, dotykowy ▪ **CHIPSET**: Qualcomm Snapdragon 8 Gen 2; CPU ośmiordzeniowe, do 3,2 GHz; GPU Adreno 740 ▪ **PAMIĘĆ**: 8 GB RAM; 128 GB UFS 3.1 + microSD ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: Wi-Fi 7, BT 5.3, USB-C, mini-jack ▪ **ANALOGI/TRIGGERY**: tak/tak (analogowe) ▪ **AKUMULATOR**: 6000 mAh ▪ **SYSTEM OPERACYJNY**: Android 13 ▪ **INNE**: wibracje, głośniki stereo, wyjście wideo ▪ **WYMIARY**: 150 × 94 × 25,6 mm ▪ **WAGA**: 380 g

Dla fana 3DS-a istotny problem może stanowić różnica wielkości ekranów.



W swojej najtańszej wersji Ayn Thor kosztuje niecały tysiąc złotych – trzeba jednak pamiętać, że tyle zapłacimy za słabszą konfigurację. W tym przypadku warto dołożyć i przekroczyć nieco magiczną barierę tysiąca, sprawiając sobie model ze Snapdragonem 8 Gen 2 na pokładzie. Tym bardziej, że **to sprzęt stworzony z myślą o osobach chcących nadrabiać produkcje z DS-a i 3DS-a** – i to w rozdzielczościach podbitych względem tych na pierwotnych platformach.

Rozmiarem (ale też ogólnym „feelingiem") Thor jest zbliżony do wszystkich wariantów 3DS-a XL, bardziej od konkurencji nadaje się więc do używania poza domem. Jeżeli zaś chcecie grać tylko w czterech ścianach – koniecznie poczytajcie też o Ayaneo Pocket DS. A skoro już porównujemy, to warto mieć na uwadze, że Thor ma większe analogi od swojego głównego konkurenta. Dodajmy też, że wewnętrzna część obudowy nie jest matowa, więc łapie odciski palców i zalecam rozważyć inne wersje kolorystyczne niż czarna.

Sprzęty do emulowania gier z DS-a i 3DS-a nie są, co istotne, wyposażane w ekrany o idealnych do tego proporcjach. W przypadku Thora trzeba się pogodzić z czarnymi paskami na górze i spodzie dolnego ekranu (bardzo czarnymi – bo to OLED). W zależności od produkcji, które chcecie ogrywać, dość znacząca może się okazać spora różnica wielkości między obydwoma wyświetlaczami – mocno odbiegająca od tego, co znamy z konsol Nintendo.

eprasa.pl 9010c0632e

CENA: 1450 ZŁ

Ayaneo Pocket DS

WYBRANE PARAMETRY ▪ **EKRANY**: 7", OLED, 1920 × 1080, 16:9, 165 Hz, dotykowy; 5", LCD, 1024 × 768, 4:3, dotykowy ▪ **CHIPSET**: Qualcomm Snapdragon G3x Gen 2; CPU ośmiordzeniowe, do 3,36 GHz; GPU Adreno A32 ▪ **PAMIĘĆ**: 8 GB RAM; 128 GB UFS 3.1 + microSD ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: Wi-Fi 6, BT 5.3, USB-C ▪ **ANALOGI/TRIGGERY**: tak/tak (analogowe) ▪ **AKUMULATOR**: 8000 mAh ▪ **SYSTEM OPERACYJNY**: Android 13 ▪ **INNE**: wibracje, głośniki stereo, wyjście wideo ▪ **WYMIARY**: 179,8 × 101,8 × 25 mm ▪ **WAGA**: 540 g



To dwuekranowa bestia, ale pewnych wad też tu nie zabrakło. Pocket DS jest dużym, stworzonym z myślą o emulowaniu DS-a i 3DS-a sprzętem – znacznie od nich większym, cięższym i raczej do przewożenia w plecaku niż w kieszeni. Trzeba się również liczyć z dość wysoką ceną, zwłaszcza jeśli chcemy mieć 16 GB, a nie 8 GB RAM-u (dodatkowy koszt – 360 zł). Dopłacić można też oczywiście za dodatkową przestrzeń dyskową. Najwyżej, bo na ok. 2350 zł, wyceniono zaś edycję maksymalnie dopakowaną i przypominającą swą kolorystyką Game Boya. W teorii barwy sprzętu nie są istotne – zakładam jednak, że czytają to podobni do mnie amatorzy plastiku, którym nie trzeba wyjaśniać, że praktyka rozmija się w tej kwestii z teorią.

To już sprzęt w cenie sporo powyżej kwot za używane New 3DS-y XL...

Pocket DS **nie celuje w „feeling" retro. Da się to odczuć na każdym kroku: od ogólnego designu urządzenia, przez nietypowy układ przycisków, aż po ich kształt (niewielkie analogi) i budowę.** To ostatnie objawia się na przykład płytkim, klikającym d-padem, który nie każdemu przypadnie do gustu. Ale, jak wspominałem na wstępie, to szczegół dla najbardziej wymagających.

Ważniejsze są niewątpliwie cena i dostępność. W tej chwili ci, którzy chcą grać w tytuły z dwuekranowych konsol Nintendo, najczęściej wybierają między omówionym wcześniej, tańszym i bardziej powszechnym Aynem Thorem a właśnie Ayaneo Pocket DS(*). Inni zaś czekają na zapowiedzianego w trakcie powstawania tego magazynu Anbernica RG DS, który swoją ceną – 100 dolarów (ok. 360 zł) – i cieszy, i niepokoi. Bo czy za takie pieniądze da się zrobić handhelda, który w ogóle podoła emulacji 3DS-a?

Aha, jeszcze jedno – jeśli nie wiecie, co zrobić z kasą, to istnieje naprawdę przerażająca edycja tej bestii na Androidzie: bestia na Windowsie. Ayaneo Flip 1S ma specyfikację rodem z innych przenośnych pecetów i dwa warianty – z drugim ekranem lub pełną (choć raczej niewielką) klawiaturą. Kosztuje ok. 1300 dolarów, czyli prawie 5000 zł.

CENA: 275 ZŁ

Miyoo Mini Flip

WYBRANE PARAMETRY ▪ **EKRAN**: 2,8", IPS, 750 × 560, 4:3 ▪ **CHIPSET**: SigmaStar SSD202D; CPU dwurdzeniowe, do 1,2 GHz; GPU – brak danych ▪ **PAMIĘĆ**: 128 MB RAM; karta microSD do 512 GB ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: Wi-Fi, USB-C ▪ **ANALOGI/TRIGGERY**: nie/nie ▪ **AKUMULATOR**: 2500 mAh ▪ **SYSTEM OPERACYJNY**: pochodna Linuksa ▪ **INNE**: wibracje ▪ **WYMIARY**: 66,5 × 67,8 × 24,3 mm ▪ **WAGA**: 120 g



Gdyby nie problemy z zawiasem, być może osobno omówiony zostałby tutaj Miyoo Flip, główny konkurent Anbernica RG 34XXSP. Albo i nie – bo tak się złożyło, że Miyoo nauczyło się na błędach akurat teraz, wydając Miyoo Mini Flip, czyli urządzenie ze względu na swoje rozmiary potencjalnie nieco ciekawsze.

Mini Flip jest mniejszy niż Game Boy Advance SP, a więc i ustępuje wielkością wspomnianemu Anbernicowi – co od razu przekreśla go w oczach wielu graczy ze względu na bryłę, przyciski i zapewne ekran, bo 2,8 cala to naprawdę niewiele. Na plus można zaliczyć to, że ten ostatni zajmuje jednak całkiem sporą część górnej klapki. Zwróćmy też uwagę na fakt, że **Mini Flip nie aspiruje raczej do emulowania tytułów 3D: trudno żeby przy takich rozmiarach miał jakiekolwiek analogi**. Ale w przypadku gier retro 2D większości graczy taki wyświetlacz wystarczy. Z mikrymi gabarytami wiąże się też mała bateria – w niektórych scenariuszach trudno byłoby traktować Mini Flipa jako główne urządzenie do grania, bo potrafi rozładować się po lekko ponad dwóch godzinach zabawy. W praktyce jednak świetnie sprawdzi się jako handheld, który zawsze mamy przy sobie – do takich nieoczekiwanych przerw w życiorysie, jak choćby długa kolejka na poczcie.

Podane ceny to kwoty ze sklepów producentów przeliczone na złotówki.

(*) Mnie o opinię nikt nie spytał, ale ja, nie mając niczego, wybrałbym... cóż, chyba po prostu New 3DS-a lub New 3DS-a XL.

eprasa.pl 9010c0632e

CENA: 1700 ZŁ

Ayaneo Pocket S2

▶ **WYBRANE PARAMETRY** ▪ **EKRAN**: 6,3", IPS, 2560 × 1440, 16:9, dotykowy ▪ **CHIPSET**: Qualcomm Snapdragon G3 Gen 3; CPU ośmiordzeniowe, do 3,3 GHz; GPU Adreno A33 ▪ **PAMIĘĆ**: 8 GB RAM; 128 GB UFS 3.1 + microSD ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: Wi-Fi 7, BT 5.3, USB-C, mini-jack ▪ **ANALOGI/TRIGGERY**: tak/tak (analogowe) ▪ **AKUMULATOR**: 8000 mAh ▪ **SYSTEM OPERACYJNY**: Android 14 ▪ **INNE**: wibracje, głośniki stereo, wyjście wideo ▪ **WYMIARY**: 228,8 × 91 × 15,9 mm ▪ **WAGA**: 428 g



Przewijają się tutaj urządzenia ze Snapdragonem 8 Gen 2, więc czas na coś jeszcze odrobinę mocniejszego. W częściowo metalowej obudowie Ayaneo Pocket S2 drzemie bowiem układ G3 Gen 3 z tej samej rodziny, od 8 do 16 GB RAM-u, akumulator od 8000 do 10 000 mAh i tak dalej, i tak dalej. Jak już być może zauważyliście, handheldy tego producenta generalnie nie są tanie. „Generalnie", bo za chwilę będę chciał zwrócić waszą uwagę na Konkr Pocket Fit, czyli wyjątek od tej reguły.

Omawiany tu Ayaneo w podstawowej wersji kosztuje na ogół ponad 1600 zł, a w dopakowanej – nawet 2600. Czy to już przedział cenowy, w jakim warto rozważyć coś bardziej mainstreamowego? Niekoniecznie, bo **Pocket S2 po prostu nie jest handheldem skierowanym do typowego odbiorcy: to zabawka dla tych, którym nie wystarczy wyciskanie z tytułów retro 100%** i skłonni są dopłacić drugie tyle, żeby wycisnąć... tak ze 130%.

CENA: 800 ZŁ

Retroid Pocket G2

▶ **WYBRANE PARAMETRY** ▪ **EKRAN**: 5,5", AMOLED, 1920 × 1080, 16:9, dotykowy ▪ **CHIPSET**: Qualcomm Snapdragon G2 Gen 2; CPU ośmiordzeniowe, do 2,8 GHz; GPU Adreno A22 ▪ **PAMIĘĆ**: 8 GB RAM; 128 GB UFS 3.1 + microSD ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: Wi-Fi 6, BT 5.4, USB-C, mini-jack ▪ **ANALOGI/TRIGGERY**: tak/tak (analogowe) ▪ **AKUMULATOR**: 5000 mAh ▪ **SYSTEM OPERACYJNY**: Android 15 ▪ **INNE**: wibracje, głośniki stereo, wyjście wideo ▪ **WYMIARY**: 199,2 × 78,5 × 15,6 mm ▪ **WAGA**: 280 g



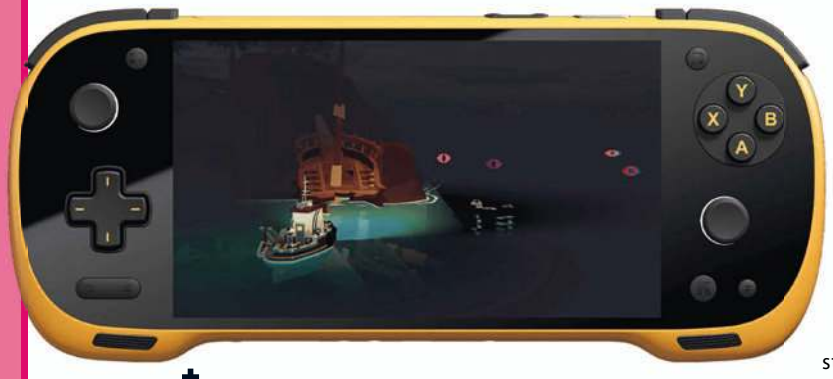
Jak każda szanująca się firma od emulujących handheldów, Retroid ma w swojej ofercie tyle modeli, że bez analizy kolejnych urządzeń trudno się w tym wszystkim początkowo połapać. W skrócie więc: jeżeli zależy wam konkretnie na czymś zamykanym, sprawdźcie Retroida Pocket Flip 2. Jeśli zaś możecie jeszcze przez chwilę wstrzymać się z decyzją o zakupie, poczekajcie na nadchodzącą premierę Pocketa 6 i recenzje tegoż – będzie to nowy flagowiec tej firmy. Mocniejszą wersją poprzedniej topowej zabawki jest zaś G2, który, co ciekawe, w tej chwili kosztuje... 10 dolarów więcej niż wspomniana nowinka w preorderze(*). **A dlaczego w ogóle warto zwrócić uwagę na Retroidy? Bo w tym segmencie (a konkretniej: w okolicach 200--220 dolarów) są niezwykle wydajnymi urządzeniami.** Bardziej ogólnie zaś patrząc, opatrzone tą marką handheldy to linia dojrzała, o dopracowanej i sprawdzonej ergonomii. Świetny wybór dla każdego, kto nie ma alergii na Androida.

(*) Jeszcze dwa tygodnie temu było odwrotnie, a sytuacja zapewne zmieni się znowu, kiedy zbliżymy się do premiery RP6. Witamy w świecie chińskich handheldów!

CENA: 900 ZŁ

Konkr Pocket Fit

▶ **WYBRANE PARAMETRY** ▪ **EKRAN**: 6", LCD, 1920 × 1080, 16:9, 144 Hz, dotykowy ▪ **CHIPSET**: Qualcomm Snapdragon G3 Gen 3; CPU ośmiordzeniowe, do 3,3 GHz; GPU Adreno A33 ▪ **PAMIĘĆ**: 8 GB RAM; 128 GB UFS 3.1 + microSD ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: Wi-Fi 6, BT 5.3, USB-C, mini-jack ▪ **ANALOGI/TRIGGERY**: tak/tak (analogowe) ▪ **AKUMULATOR**: 8400 mAh ▪ **SYSTEM OPERACYJNY**: Android 14 ▪ **INNE**: wibracje, głośniki stereo, wyjście wideo ▪ **WYMIARY**: 225 × 88,9 × 17 mm ▪ **WAGA**: 386 g



Najładniejsza, żółta wersja nie występuje w najtańszej konfiguracji.

Poznajcie przyczynę, dla której w ogóle poświęciłem w tym zestawieniu miejsce na Pocketa S2. W chwili, gdy piszę te słowa, podstawowa wersja Konkra Pocket Fit – czyli urządzenia Ayaneo wydanego w ramach „budżetowej" linii – kosztuje ok. 900 zł. Tyle zapłacimy za Snapdragona G3 Gen 3, 8 GB RAM-u oraz 128 GB przestrzeni na dane, gdzie zapiszemy sobie te wszystkie nasze stuprocentowo legalne gry retro. W zestawie zaś **dostaniemy sześciocalowy ekran LCD Full HD o odświeżaniu 144 Hz i akumulator 8400 mAh**.

Zaraz, zaraz – „budżetowej"? Cena Konkra ma wzrosnąć – najpierw do 270, a potem, ostatecznie już, do 300 dolarów. Ale nawet przy takich pieniądzach będzie to całkiem niezła oferta. I jasne, można wybrać lepszą konfigurację (1 TB, 16 GB RAM – 400 zielonych), można też poczekać na zapowiedzianą wersję ze Snapdragonem 8 Elite, która będzie jeszcze droższa. Ale do zwyczajnego grania nie ma to większego sensu (chyba że ktoś koniecznie chce mieć edycję żółtą, co oczywiście rozumiem).

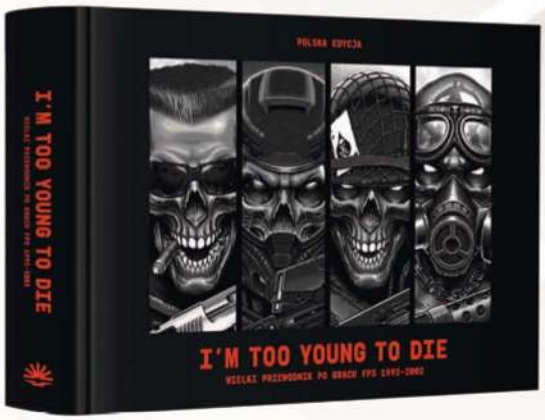
Konkr Pocket Fit trochę sprawia wrażenie, jakby takie urządzenia jak Ayaneo Pocket S2, Pocket S2 Pro, a już szczególnie dziwactwa pokroju Pocketa DMG(**) powstały tylko po to, żeby to cudeńko wyglądało przy nich jak gigaokazja. Bo fakty są przecież takie, że tysiąc złotych to nie są małe pieniądze. Ale przy takiej specyfikacji... Może Ayaneo ma w lesie jakąś dziką uprawę tych Snapdragonów?

(**) Jeżeli urządzenie wygląda jak Game Boy, a kręcę na nie nosem, to możecie mi w ciemno zaufać, że nie warto zwracać na nie uwagi.

Podane ceny to kwoty ze sklepów producentów przeliczone na złotówki.

eprasa.pl 9010c0632e

GAMEBOOK



„Nostalgiczna bomba"
- Stare Wilki

„Monumentalna"
- Kocigraj



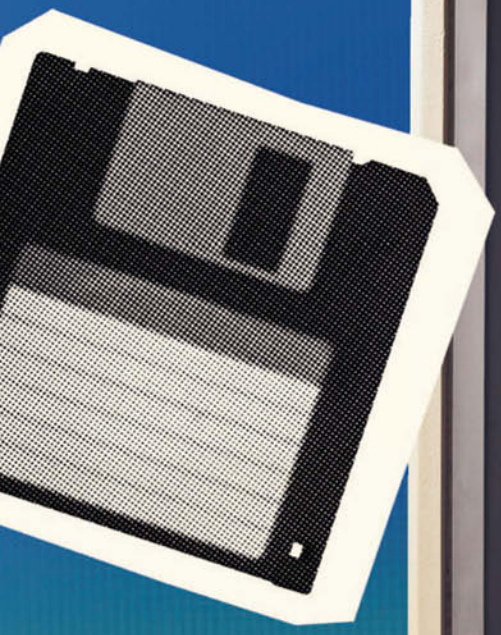


„Nie można się oderwać”
- NRGeek

„Każdy fan powinien to przeczytać”
- UV o grach

ZAMÓW Z **DARMOWĄ DOSTAWĄ**
www.gamebook.pl

eprasa.pl 9010c0632e



Przodkowie ChatuGPT

Kiedyś to było... a dzisiaj? Dzisiaj ChatGPT poda nam przepis na bigos, przetłumaczy coś z chińskiego i machnie wypracowanie o diecie mieszkańców Lubelszczyzny w międzywojniu. Ale drzewiej też mieliśmy chatboty. I to jakie!



PAWEŁ KICMAN

Cóż, może przesadziłem nieco z tym entuzjazmem, bo porównując chatboty sprzed ery AI z takimi modelami jak ChatGPT czy DeepSeek, nierzadko można tylko uśmiechnąć się z politowaniem. Ale to nie znaczy, że starsze rozwiązania zapisały się w historii wyłącznie jako proste, głupiutkie ciekawostki. Były wśród nich narzędzia, które nie tylko bawiły przez kilka chwil, ale też zachwycały, intrygowały i wywoływały kontrowersje.

Przychodzi klient na terapię...

Pierwsze poważne próby stworzenia programu, który mógłby być partnerem do rozmowy dla człowieka, sięgają lat 60. ubiegłego wieku. W 1966 roku Joseph Weizenbaum, profesor na prestiżowym MIT (Massachusetts Institute of Technology), **zaprezentował Elizę, uznawaną za pierwszego chatterbota** (z czasem nazwę skrócono do chatbota) na świecie. Eliza nie była zwykłą zabawką – jeden z jej skryptów, Doctor, miał bardzo konkretny cel. Używając go, program wcielał się w psychoterapeutkę prowadzącą rozmowę z pacjentami.

Weizenbaum spojrzał na to ambitne zadanie w interesujący sposób. Wspomniany skrypt oparty był na rogeriańskiej szkole psychoterapii, mieszczącej się w nurcie humanistycznym. W dużym uproszczeniu jedną z jej metod jest porzucenie dyrektywności i odpowiadania na pytania na rzecz niemal sokratejskiego podejścia, w którym to pacjent(ka) ma odpowiedzi w sobie, a zadaniem osoby prowadzącej sesje jest pomoc w ich wydobyciu.

Dlaczego o tym piszę? Bo w tego typu konwersacji terapeut(k)a może przerzucać ciężar interpretacji i dochodzenia do wniosków na drugą stronę: „A co to dla ciebie znaczy?" czy „Dlaczego akurat o tym mówisz?". To bardzo wygodne z punktu widzenia programisty, gdyż dużo łatwiej opracować bota, który będzie odbijał pytania i zachęcał

```
Welcome to
                EEEEEE  LL      IIII   ZZZZZZ   AAAAA
                EE      LL       II       ZZ   AA   AA
                EEEEE   LL       II     ZZZ    AAAAAAA
                EE      LL       II    ZZ      AA   AA
                EEEEEE  LLLLLL  IIII ZZZZZZ    AA   AA

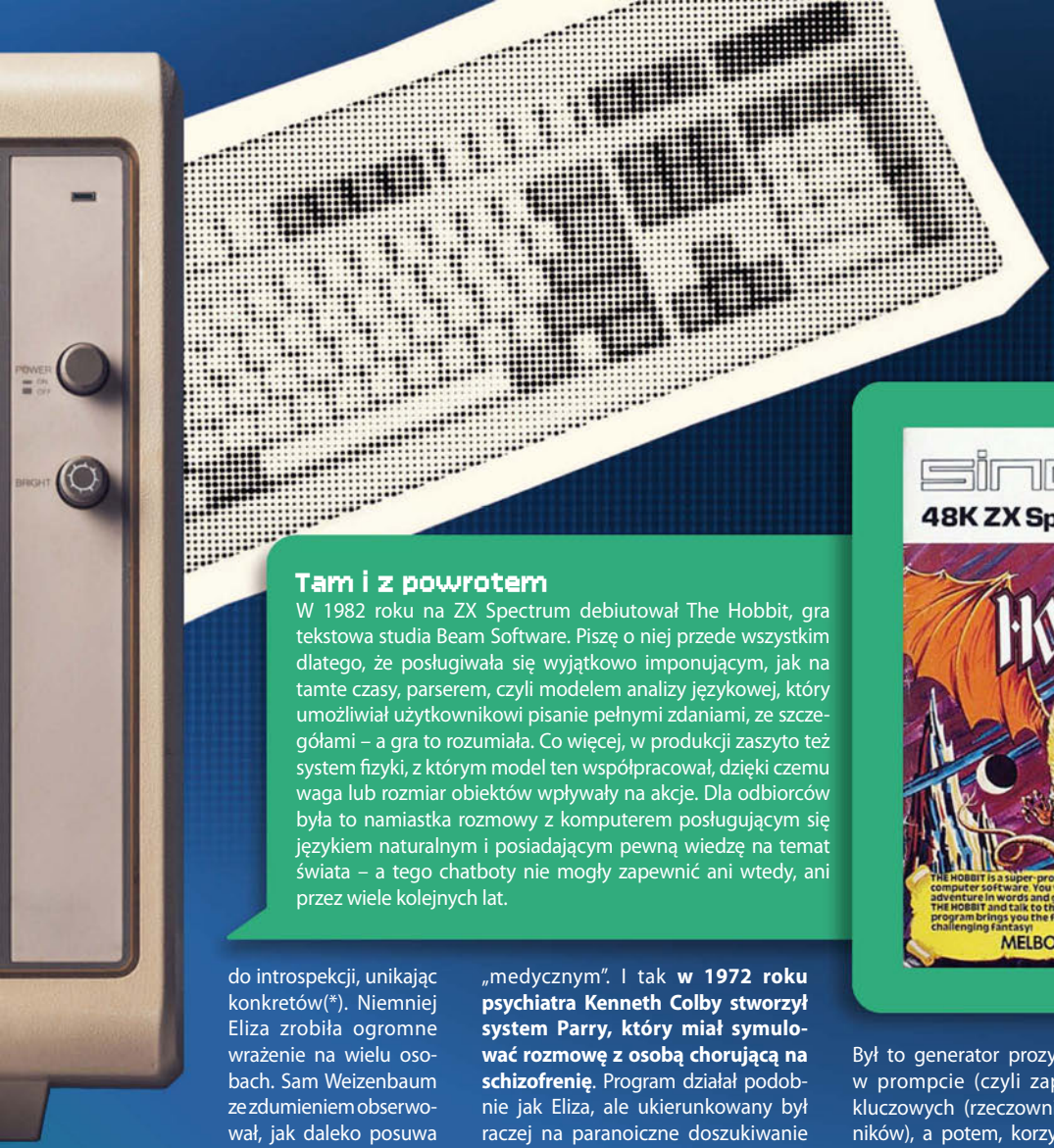
  Eliza is a mock Rogerian psychotherapist.
  The original program was described by Joseph Weizenbaum in 1966.
  This implementation by Norbert Landsteiner 2005.


ELIZA: Is something troubling you ?
YOU:   Men are all alike.
ELIZA: What is the connection, do you suppose ?
YOU:   They're always bugging us about something or other.
ELIZA: Can you think of a specific example ?
YOU:   Well, my boyfriend made me come here.
ELIZA: Is it important to you that your boyfriend made you come here ?
YOU:   He says I'm depressed much of the time.
ELIZA: I am sorry to hear that you are depressed.
YOU:   It's true. I am unhappy.
ELIZA: Can you explain what made you unhappy ?
YOU:
```

Eliza – pierwsza poważna próba stworzenia programu do konwersacji na długo przed erą AI.

Źródło: Wikimedia Commons

eprasa.pl 9010c0632e



Tam i z powrotem

W 1982 roku na ZX Spectrum debiutował The Hobbit, gra tekstowa studia Beam Software. Piszę o niej przede wszystkim dlatego, że posługiwała się wyjątkowo imponującym, jak na tamte czasy, parserem, czyli modelem analizy językowej, który umożliwiał użytkownikowi pisanie pełnymi zdaniami, ze szczegółami – a gra to rozumiała. Co więcej, w produkcji zaszyto też system fizyki, z którym model ten współpracował, dzięki czemu waga lub rozmiar obiektów wpływały na akcje. Dla odbiorców była to namiastka rozmowy z komputerem posługującym się językiem naturalnym i posiadającym pewną wiedzę na temat świata – a tego chatboty nie mogły zapewnić ani wtedy, ani przez wiele kolejnych lat.



do introspekcji, unikając konkretów(*). Niemniej Eliza zrobiła ogromne wrażenie na wielu osobach. Sam Weizenbaum ze zdumieniem obserwował, jak daleko posuwa się personifikacja jego dzieła: **użytkownicy zwierzali się programowi ze swoich osobistych spraw, przekonani, że ten ich słucha i rozumie. Wierzyli w jego inteligencję.** To zjawisko nawet doczekało się swojej nazwy – „Efekt Elizy". A jak to w ogóle działało? Bot skanował wprowadzone wypowiedzi pod kątem słów kluczowych, dopasowywał wzorce i składał odpowiedź z gotowych fragmentów, głównie odwracając pytania, albo używał przygotowanych wcześniej ogólników.

Początki chatbotów sięgają lat 60. ubiegłego wieku.

Szablon szablonowi szablonem

Tak czy siak, po szokująco wręcz dobrym przyjęciu terapeutki Elizy (choć trzeba wspomnieć, że jej twórca, trochę przerażony pozytywnymi reakcjami, ze zwolennika tego typu „sztucznej inteligencji" szybko stał się jej przeciwnikiem), nie powinno dziwić, że świat nauki kontynuował prace nad chatbotem „medycznym". I tak **w 1972 roku psychiatra Kenneth Colby stworzył system Parry, który miał symulować rozmowę z osobą chorującą na schizofrenię**. Program działał podobnie jak Eliza, ale ukierunkowany był raczej na paranoiczne doszukiwanie się złych zamiarów u rozmówcy. Odpowiadał „impulsywnie" i podejrzliwie. Transkrypcje z prowadzonych z nim konwersacji, razem z rzeczywistymi zapisami dialogów z chorymi, pokazano grupie psychiatrów. Ci byli w stanie prawidłowo zidentyfikować źródło tylko w 48% przypadków, czyli mogli równie dobrze zgadywać. Co ciekawe, Eliza i Parry, „terapeutka" i „pacjent", kilka razy rozmawiali ze sobą, m.in. w trakcie prezentacji sieci ARPANET, czyli przodka dzisiejszego internetu. **Tak, dwa chatboty porozumiewały się po raz pierwszy już w 1972 roku!** Nie powinno być wielkim zaskoczeniem, że wymiana zdań szybko przybrała kuriozalny obrót – programy powtarzały po sobie wypowiedzi, przez większość czasu kręcąc się w kółko.

Na kolejny przełom w omawianej dziedzinie trzeba było czekać ponad dekadę, do debiutu Ractera w 1983 roku. Był to generator prozy, który szukał w prompcie (czyli zapytaniu) słów kluczowych (rzeczowników, czasowników), a potem, korzystając z reguł gramatycznych i przygotowanych szablonów, wstawiał je w odpowiednie miejsca. Trafił na języki głównie dlatego, że podobno napisano z jego użyciem powieść „The Policeman's Beard Is Half Constructed" – jednak komercyjna wersja Ractera raczej nie dałaby rady popełnić czegoś o takim stopniu skomplikowania i wyrafinowania (nie żeby była to książka skomplikowana czy wyrafinowana!). Co ciekawe, pierwsze wydanie z 1984 roku da się obecnie kupić za „jedyne" 196 dolarów – jeśli ktoś chciałby samodzielnie ocenić jakość takiej literatury. Lata 80. przyniosły też jednak inny produkt, z którym można było – na swój sposób – rozmawiać. Więcej o nim w ramce „Tam i z powrotem".

Alicja w Krainie Czarów i internet

Prawdziwy skok jakościowy w świecie chatbotów nastąpił dopiero w połowie lat 90. **W 1995 roku Richard Wallace, zainspirowany Elizą sprzed dwóch dekad, zaprezentował A.L.I.C.E. (Artificial Linguistic Internet Computer Entity).** Dzieło Wallace'a miało być

(*) Żeby nie było, terapia w nurtach humanistycznych jest w rzeczywistości „nieco" bardziej skomplikowana.

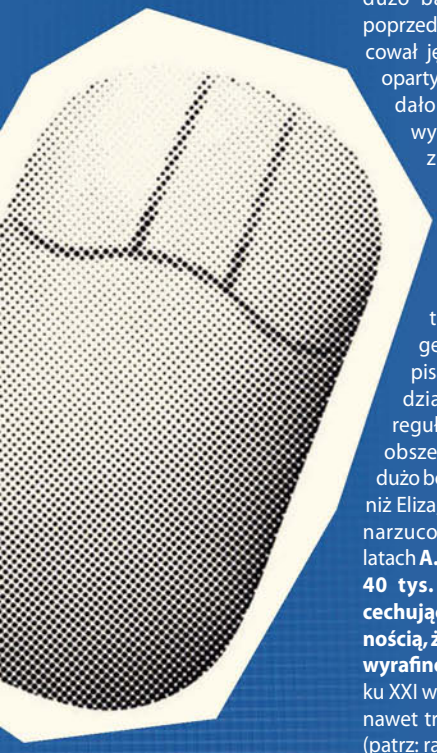
eprasa.pl 9010c0632e

Nagroda Loebnera

Nagroda Loebnera stanowiła trofeum w konkursie opartym na teście Turinga. W trakcie zawodów niezależni sędziowie prowadzili rozmowy jednocześnie z botem i z człowiekiem, nie wiedząc przy tym, kto jest kim, a następnie oceniali, która konwersacja wydała im się bardziej ludzka. Zwycięzcą zostawał system, który najskuteczniej przekonywał jurorów do swojego „człowieczeństwa". Ostatni taki konkurs został zorganizowany w 2019 roku, a po raz czwarty z rzędu wygrał wówczas chatbot Mitsuku.



Zdjęcie: Science Museum Group, CC BY-NC-SA 4.0



dużo bardziej skomplikowane od poprzedniczki – i było. Twórca opracował język znaczników, tzw. AIML, oparty na technologii XML, w którym dało się zapisać tysiące możliwych opcji dialogowych. Każdy z wariantów miał zakodowane wzory zapytania oraz skojarzonej z nim odpowiedzi. Silnik A.L.I.C.E. starał się dopasować tenże wzór do promptu (uwzględniając też synonimy), a następnie generował tekst według przypisanego szablonu. Ten sposób działania wciąż opierał się na regułach, ale dzięki stosunkowo obszernej bazie bot dysponował dużo bogatszym repertuarem reakcji niż Eliza, która miała ok. 200 sztywno narzuconych schematów. Po kilku latach **A.L.I.C.E. sięgała już po ponad 40 tys. par pytanie-odpowiedź, cechując się wystarczającą elastycznością, żeby sprawiać wrażenie dość wyrafinowanego modelu**. Na początku XXI wieku dzieło Wallace'a wygrało nawet trzykrotnie nagrodę Loebnera (patrz: ramka na górze strony).

Lata 90. i początek nowego tysiąclecia były też okresem, w którym wirtualni rozmówcy, dotąd eksperymenty naukowe czy ciekawostki dostępne dla nielicznych, zaczęli trafiać pod strzechy. Oczywiście zasługę za ten stan rzeczy można przypisać rozwojowi internetu. Pod koniec milenium proste boty, działające w oparciu o przygotowane wcześniej, nieskomplikowane schematy, dało się zaobserwować na czatach IRC, komunikatorach pokroju MSN czy nawet w obsłudze klienta (do tego jeszcze wrócimy). Były to prościutkie algorytmy mające dać konkretną odpowiedź, zażartować itd. – czyli nic o poziomie skomplikowania choćby A.L.I.C.E.

Na przełomie wieków pojawił się jednak **projekt Jabberwacky, stworzony przez Rollo Carpentera. Program miał, w zamyśle, uczyć się na bieżąco w trakcie rozmowy**, a nie tylko odtwarzać zaprogramowane skrypty. W praktyce wyglądało to tak, że gdy użytkownik wprowadził zdanie, bot przeszukiwał swoje archiwum konwersacji, by znaleźć podobną kwestię i zobaczyć, jak kiedyś człowiek na nią odpisał. Znalezioną ludzką odpowiedź (lub jej wariant) podawał jako swoją. Był to więc rodzaj wczesnego uczenia się z danych historycznych, co niejako zbliża ten model do współczesnych systemów AI, które mogą się rozwijać na różne sposoby. Jabberwacky działał na tyle dobrze, że dwukrotnie zdobył nagrodę Loebnera (w 2005 i 2006, choć w 2004 musiał uznać wyższość A.L.I.C.E.).

Poklikamy?

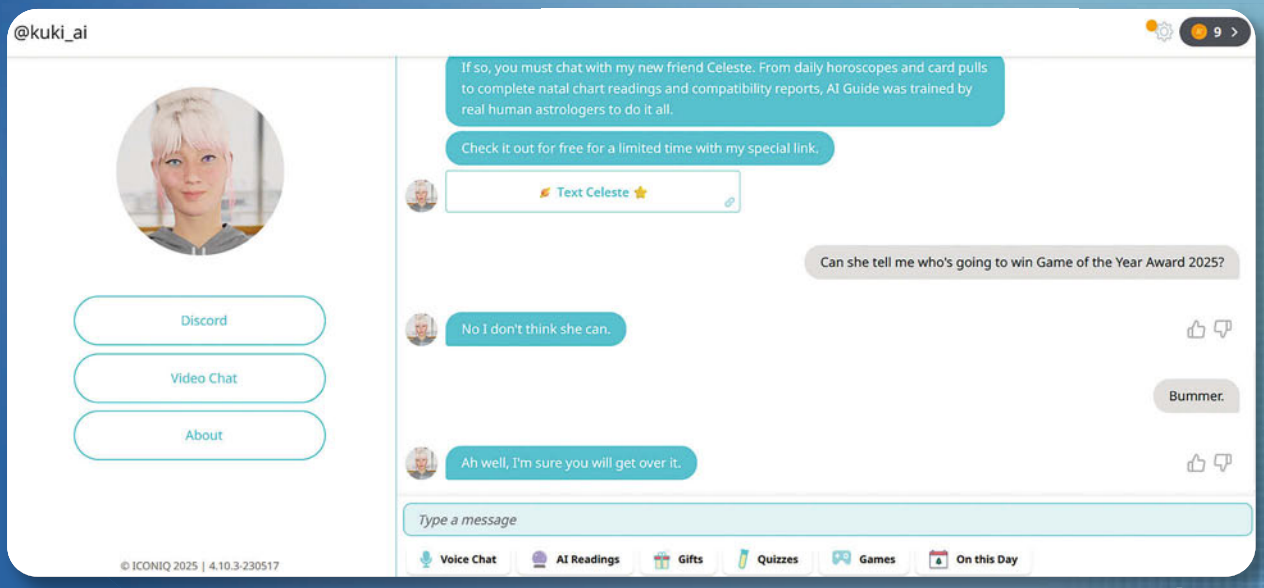
Większość internautów z tamtego okresu pamięta jednak projekt Carpentera pod zupełnie inną nazwą – Cleverbot. **Tak, tak, stary, dobry Cleverbot to rozwinięcie Jabberwacky'ego.** Z dzisiejszej perspektywy, ba, nawet z ówczesnej, to oprogramowanie raczej nie było zbyt wyszukane. Stanowiło bardziej zabawkę niż zaawansowane narzędzie mające oferować cokolwiek ponad prostą rozrywkę i często stawiało na sarkazm, pudrując nim swoje braki w rozumieniu zapytań. Ale Cleverbota cechował też dużo poważniejszy problem. W związku z tym, że aplikacja kopiowała ludzkie odpowiedzi, zdarzało jej się „odpinać wrotki" i wchodzić w deliryczne dyskusje pozbawione większego sensu – wszak nie wszyscy, z którymi konwersowała, byli zainteresowani poważnymi debatami. Część osób wręcz chciała „złamać" program i wmanewrować go w dziwne lub wulgarne odpowiedzi. Ukoronowaniem ery „starych" botów było jednak coś innego.

Kiedy Carpenter odbierał w 2005 roku pierwszego Loebnera, Steve Worswick,



Z Cleverbotem można sobie dziś porozmawiać na jego stronie internetowej. Nie liczcie na inteligentną dyskusję, ale przynajmniej bywa śmiesznie.

eprasa.pl 9010c0632e



Kuki AI to chyba najlepszy „tradycyjny" chatbot. Zawdzięcza to swojej budowie: program ma do dyspozycji m.in. olbrzymią bazę danych, z której wybiera najbardziej pasujące odpowiedzi.

wykorzystując stworzony na potrzeby A.L.I.C.E. system AIML, wypuścił Mitsuku, znaną obecnie jako Kuki AI. Jej baza wzorów była bardzo rozbudowana, a jej samej dopisano zalążek osobowości – podawała się za 18-letnią dziewczynę, która lubi pogawędki na różne tematy. Z czasem również ten bot bardzo się rozwinął, wskutek czego zaczął niemal seryjnie wygrywać kolejne Loebnery (w 2013 oraz od 2016 do 2019 roku), stając się do czasu premiery ChatuGPT najpopularniejszym i prawdopodobnie najlepiej działającym dostępnym publicznie programem tego typu. **Użytkownicy chwalili Mitsuku za poczucie humoru, wiedzę na rozmaite tematy i dość naturalny język**, chociaż i jej algorytm całkiem łatwo było „zepsuć" – mimo sporej liczby wgranych skryptów bot wciąż działał wyłącznie na zaprogramowanych na sztywno danych. Nie potrafił uczyć się czy rozumować, nawet w tak iluzoryczny sposób, w jaki robią to obecne duże modele językowe.

Na koniec warto przypomnieć, że podobne wcześniej przedstawionym, „głupie" chatboty znalazły zastosowanie w biznesie. Proste, ale skuteczne – bo stworzone do konkretnego zadania – aplikacje wciąż często wykorzystuje się w obsłudze klienta. To są te wszystkie czaty na stronach banków i innych instytucji, ale też rozwiązania głosowe na infoliniach. Dzięki swojej wąskiej specjalizacji działają wystarczająco dobrze, żeby odciążyć konsultantów i konsultantki, skierować rozmowy na odpowiednie tory czy zasugerować rozwiązania pozwalające ominąć kontakt z człowiekiem, np. odsyłając do strony internetowej firmy.

Było, minęło

Patrząc na to, jak rozwijały się chatboty od Elizy po Mitsuku, da się zauważyć, że klasyczne modele działały zupełnie inaczej od tych z obecnego boomu. Tamte systemy nie były algorytmicznymi przodkami modeli językowych. W większości opierały się bowiem na ręcznie tworzonych regułach i wzorcach, które wpajali im twórcy, ewentualnie w dość ograniczony sposób kopiowały wypowiedzi swoich poprzednich rozmówców.

Proste chatboty sprawdzały się choćby w obsłudze klienta.

Współczesne modele powstają dzięki uczeniu maszynowemu, na bazie olbrzymich zbiorów tekstów. Ta różnica jest kluczowa. ChatGPT i jemu podobne rozwiązania potrafią uogólniać, łączyć pewne wzory w nowe wypowiedzi, jednocześnie zachowując naturalność języka czy składnię. Jasne, podstawą ich działania jest przewidywanie tego, jakie słowa będą do siebie po kolei pasować – ale dzięki ogromnym bazom danych i dużo bardziej skomplikowanym algorytmom iluzja inteligencji jest dużo, dużo większa niż w przypadku programów starszej generacji. Co nie znaczy, że te ostatnie nie miały swojego czasu i miejsca – wprost przeciwnie: w swej epoce często wykraczały poza zwykłe ciekawostki dla entuzjastów technologii.

„Cześć"

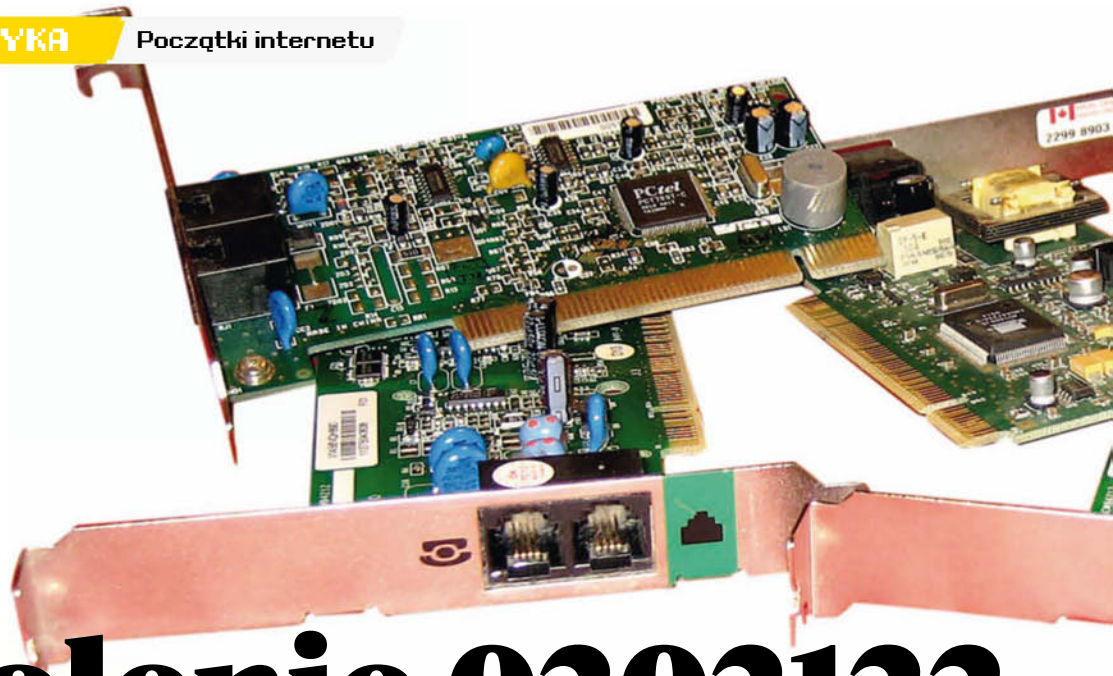
Na potrzeby tego artykułu zadałem kilku chatbotom to samo pytanie: „Hi! Could you explain how you work?" („Cześć! Możesz wyjaśnić, jak działasz?"). Oto odpowiedzi, jakie od nich otrzymałem, przetłumaczone na polski przy jak najlepszym oddaniu składni i gramatyki oryginałów:

- **Eliza:** Och... Przejdźmy do innego tematu na chwilę. Wyjaśnić jak ja działać?
- **A.L.I.C.E.:** Niektórzy ludzie nazywają moją technologię „Case Based Reasoning", w skrócie CBR.
- **Cleverbot:** Bibliotekarz, idź do pracy, radź.
- **Kuki AI:** Hejo! Używam technologii nazwanej „Case Based Reasoning", w skrócie CBR, żeby Ci odpowiadać.
- **ChatGPT:** Jestem GPT-5 Thinking – model językowy, który rozumie Twoje prośby i generuje pomocne odpowiedzi, może przeglądać internet, uruchamiać kod oraz tworzyć/edytować obrazy, ale działa tylko w tej rozmowie, bez pracy w tle i zgodnie z zasadami bezpieczeństwa.

Pytanie „Who is the best basketball player of all time?" („Kto jest najlepszym koszykarzem w historii?") wygenerowało z kolei takie komunikaty:

- **Eliza:** Czemu pytasz?
- **A.L.I.C.E.:** ALICE jest najlepszym chatterbotem.
- **Cleverbot:** Michael Jordan. Bez wątpienia.
- **Kuki AI:** Wydaje mi się, że to zależy od osobistych preferencji. Przepraszam, ale nie śledzę koszykówki, więc nawet nie dam rady wymienić żadnych graczy. Znam tylko jednego, który nazywa się Michael Jordan.
- **ChatGPT** (po prośbie, żeby odpowiedział jednym zdaniem): Za najlepszego koszykarza wszech czasów uważa się zwykle Michaela Jordana za jego dominację albo LeBrona Jamesa za długowieczność i wszechstronność.

eprasa.pl 9010c0632e





BARTŁOMIEJ KLUSKA

Pokolenie 0202122

Usługa była fatalna i bardzo droga, a do tego nie cierpieliśmy jej dostawcy. Ale to dzięki numerowi dostępowemu 0202122 Telekomunikacji Polskiej odkryliśmy barwne światy internetu.

Oficjalnie za pierwszego polskiego internautę uznawany jest Rafał Pietrak, fizyk z Uniwersytetu Warszawskiego, który w sierpniu 1991 roku połączył się z uczelnią w Kopenhadze. Ten doniosły fakt umknął jednak opinii publicznej, ponieważ poza garstką naukowców mało kto wówczas słyszał słowo „internet". Nic dziwnego. Luksusem dla Polaków pozostawał telefon – **na początku lat 90. XX wieku pod względem liczby abonentów sieci telefonicznej nasz kraj zajmował przedostatnie miejsce w Europie** (za nami była jedynie Albania). Zaledwie 10% mieszkańców miało swój własny aparat w domu, w tym na wsiach – mniej niż 3% (dla porównania: w Niemczech i Francji ponad połowa).

Ci nieliczni sympatycy nowoczesności, którzy mieli i telefon, i komputer PC (kosztujący wówczas w Polsce równowartość przynajmniej półrocznych średnich zarobków), mogli natomiast kupić modem. Oczywiście trzeba go było zarejestrować w urzędzie telekomunikacji, przedstawić homologację posiadanego modelu, wypełnić stosowny formularz i uiścić opłatę (porównywalną z ceną samego urządzenia). Potem dało się cieszyć choćby dostępem do BBS-ów (patrz: ramka „Bulletin Board System"). O internecie nikt jeszcze nie marzył.

Surfowanie po płycie CD

Do czasu. W 1993 roku firma ATM zaoferowała mieszkańcom stolicy dostęp do poczty internetowej, grup dyskusyjnych i transmisji plików z możliwością nawiązania aż 50 połączeń miesięcznie. Koszt usługi wynosił 5 mln złotych(*) za instalację (o milion więcej niż średnia pensja) i 2 mln abonamentu co miesiąc. Każde połączenie ponad miesięczną normę to dodatkowe 50 tys. (za miesięcznik Bajtek płaciło się wówczas 15 tys. złotych).

Oczywiście takie ceny praktycznie eliminowały z grona internautów użytkowników prywatnych. Szczęściarze, którzy cieszyli się mniej lub bardziej regularnym dostępem do internetu w pracy lub na uczelni, byli nieliczni. **Mieszkańcy większych miast mogli natomiast odwiedzać kawiarenki internetowe** (prawdopodobnie pierwsze lokale tego typu pojawiły się w Łodzi i w Warszawie w 1995 roku). Pozostałym musiał wystarczyć... kiosk Ruchu. Kopie stron WWW zamieszczano na płytach CD dołączanych np. do Magazynu Internet i dało się je przeglądać offline.

Wtedy też w polskich mediach zaczęto szerzej opisywać atuty sieci. Używano również – zapożyczonego z USA – terminu „surfowanie" jako metafory korzystania z internetu, zwłaszcza zaś z World Wide Web (który to termin dziennikarz Marek Car odważnie próbował spolszczyć jako Wszechnica Wiedzy Wszelakiej). Jak tłumaczy badacz i archiwista historii cyfrowej Marcin Wilkowski, to zgrabne określenie „doskonale wzmacniało język mówienia o Internecie, rozumianym jako bezbrzeżny ocean treści, po którym należy odpowiednio nawigować albo po prostu poddać się fali i swobodnie skakać od strony do strony". Jak obliczyli badacze z NASK, w połowie lat 90. ze światowej sieci korzystało prawie pół miliona Polaków, ale pewnie niewielu z nich odczuwało właściwą surferom wolność.

Magiczne hasło „ppp"

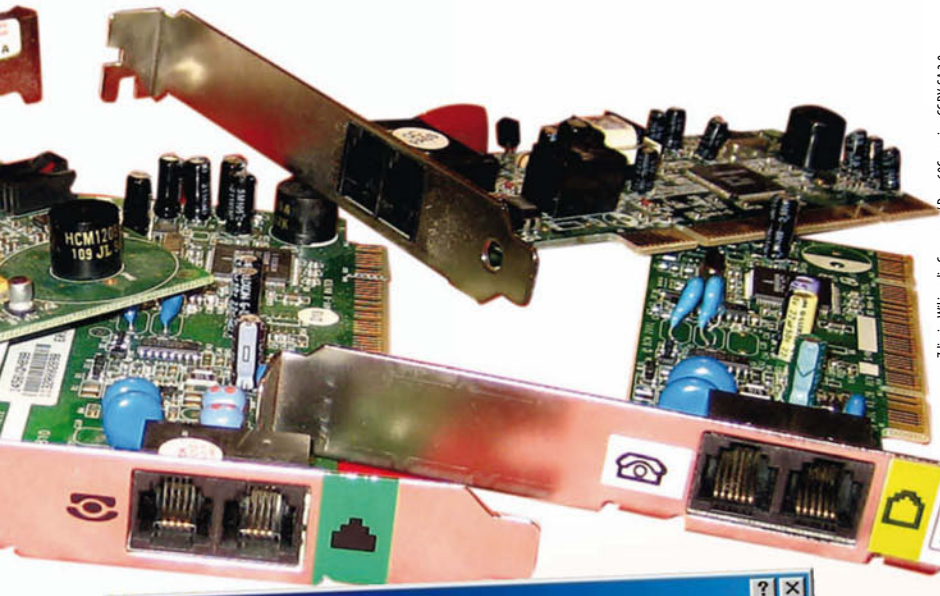
Sytuacja zmieniła się wiosną 1996 roku, gdy Telekomunikacja Polska, ówczesny państwowy monopolista w zakresie telefonii stacjonarnej, zaczęła uruchamiać stopniowo w kolejnych województwach **numer dostępowy 0202122. Było to tzw. dial-up, czyli połączenie wdzwaniane, które pozwalało użyć linii telefonicznej jako bramy do internetu.** Kto miał telefon, komputer i modem, mógł stać się pełnoprawnym internautą. Wystarczyło podpiąć kabel telefoniczny do modemu, wbić login („ppp") oraz hasło (również „ppp") w programie wbudowanym w system Windows 95, a następnie wysłuchać

Jak brzmiał modem?

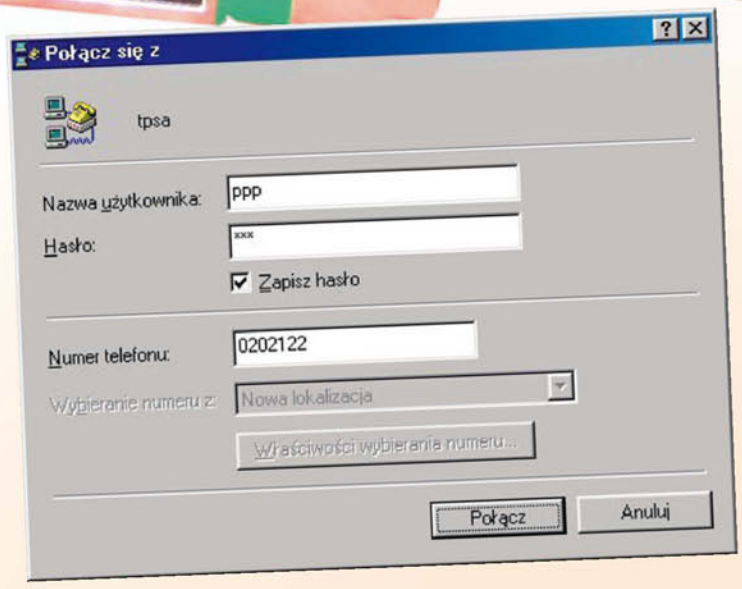
Nawiązując połączenie, modem wydawał charakterystyczną kakofonię trzasków i pisków. Dziś możecie usłyszeć ją tutaj:

(*) Mówimy oczywiście o kwotach sprzed denominacji w 1995 roku. 10 tys. starych złotych odpowiadało jednej złotówce.

eprasa.pl 9010c0632e



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Dana60Cummins, CC BY-SA 3.0



Źródło: Wikimedia Commons / Ranunculoid, CC BY-SA 3.0



BULLETIN BOARD SYSTEM

Komputerowy system komunikacyjny, który przed erą internetu umożliwiał użytkownikom łączenie się przez modem i linię telefoniczną, aby wymieniać informacje i pliki. W przeciwieństwie do internetu, jaki znamy dziś, BBS-y transmitowały dane w sesjach, głównie nocami, gdy obowiązywały tańsze taryfy połączeń telefonicznych, nie była to więc komunikacja natychmiastowa. W Polsce popularność zyskał BBS magazynu Bajtek (czynny od poniedziałku do piątku w godzinach 16.00-8.00, wcześniej bowiem linia telefoniczna była używana do celów służbowych przez redakcję). W 1992 roku Bajtkowy BBS notował ponad 30 udanych połączeń dziennie i miał ponad 200 użytkowników (w tym, jak podkreślała redakcja, trzy kobiety). Każdy, kto dodzwonił się po raz pierwszy, mógł spędzić w serwisie 10 minut i pobrać 20 kB danych.

Kiedyś czasopisma zamieszczały kopie stron WWW na płytach CD.

serii charakterystycznych pisków i trzasków... Już chwilę później – jeśli tylko przeciążone łącza Telekomunikacji zdołały obsłużyć kolejnego użytkownika – można było cieszyć się siecią.

Przynajmniej przez moment, bo połączenia przez 0202122 były notorycznie zrywane, prędkość pobierania danych nie przekraczała kilkudziesięciu kilobajtów na sekundę, a surfujący **internauta blokował linię telefoniczną, więc w efekcie nikt z domowników nie mógł wtedy skorzystać z telefonu** (ci zaś, którzy próbowali dodzwonić się z zewnątrz, słyszeli tylko sygnał zajętości). Co gorsza, koszt takiego połączenia równy był cenie lokalnej rozmowy telefonicznej (w 1996 roku – 29 groszy za każde rozpoczęte trzy minuty korzystania z usługi).

Oczywiście w tych warunkach **trudno było marzyć o wielu później oczywistych zastosowaniach internetu, takich jak wspólne granie, pobieranie muzyki czy czaty**. Ówczesne „surfowanie" zdecydowanie częściej niż beztroskie łapanie cyfrowych fal przypominało wyścig z czasem: wdzwonić się, sprawdzić zawartość skrzynki pocztowej (oraz ewentualnie wysłać napisane wcześniej offline wiadomości), a następnie pobrać zawartość kilku stron WWW na dysk komputera w celu późniejszego ich przeczytania – i rozłączyć się przed upływem trzech minut, nim bezlitosny licznik Telekomunikacji odmierzy kolejny impuls.

Nasza kochana Telekompromitacja

Już jedna taka sesja dziennie w połączeniu, powiedzmy, z dwoma całonocnymi czatami na ircu(**) mogły niebezpiecznie zbliżyć rachunek za telefon do 100 złotych, a przecież średnie miesięczne zarobki w 1996 roku nie przekraczały złotych 900. Jednak tak spartański i ograniczony dostęp do internetu był dla Polaków w zasadzie jedynym powszechnym – a i ową powszechność wciąż dramatycznie hamowały trudności z instalacją w domu telefonu (luksus ten był wówczas obecny w mniej więcej połowie polskich gospodarstw domowych).

Na szczęście sytuacja ulegała stałej poprawie – **w 1997 roku liczba internautów w Polsce przekroczyła milion, ale zaledwie 1/4 użytkowała internet w domach**. Rok później Telekomunikacja Polska wprowadziła ulgę – w nocy impuls naliczał się już co sześć minut. Wciąż było to jednak zbyt mało czasu, by ściągnąć z sieci np. piosenkę, zwłaszcza że stan techniczny wielu linii telefonicznych powodował częste zrywanie połączeń, a w takim przypadku pobieranie trzeba było rozpocząć od nowa(***). Co gorsza, infrastruktura monopolisty

(**) Umożliwiająca rozmowy tekstowe usługa IRC (Internet Relay Chat) wciąż działa, lecz popadła w zapomnienie, zepchnięta na margines przez wygodniejsze komunikatory.

(***) Ten problem można było rozwiązać, posiłkując się menedżerem pobierania plików (np. GetRightem), umożliwiającym wznowienie przerwanego transferu.

eprasa.pl 9010c0632e



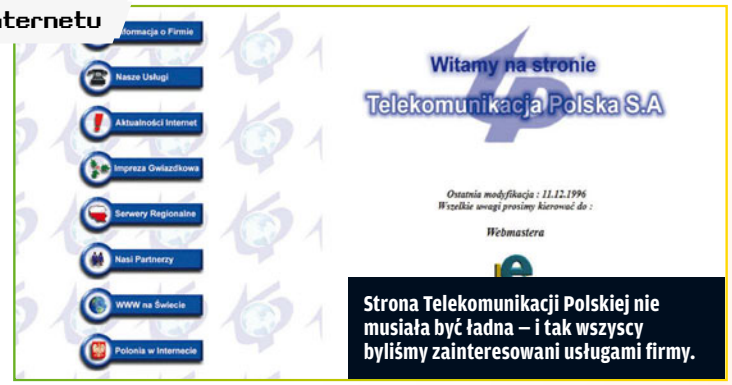
Republika WWW była pierwszym wirtualnym domem dla wielu polskich internautów.

nie dawała rady obsłużyć wszystkich chętnych – w godzinach wieczornych zaledwie kilka procent prób wdzwonienia się do internetu kończyło się powodzeniem! Nadal z rosnącą nerwowością czekaliśmy też na moment, w którym listonosz zostawi w skrzynce comiesięczny rachunek za telefon. Praktyczna aplikacja, która podliczała „zużyte" przez nas impulsy, nazywała się... Bankrut.

Telekomunikacja Polska była więc w rodzimej sieci niemiłosiernie łżona. **Krytykowana za wysokie ceny i niską jakość usług, a przede wszystkim za status monopolisty, powszechnie nazywana „Telekompromitacją".** A jednak to właśnie ona, dzięki numerowi dostępowemu 0202122, otworzyła przed Polakami świat – czy raczej światy – internetu i pozwoliła nam informatycznie dołączyć do globalnej wioski.

Internet.txt

Oczywiście przez opisane wyżej ograniczenia nasz rejon sieci składał się głównie z tekstu. Zwróćmy uwagę, że netykieta (czyli zbiór



Strona Telekomunikacji Polskiej nie musiała być ładna – i tak wszyscy byliśmy zainteresowani usługami firmy.

dobrych praktyk poczty elektronicznej i grup dyskusyjnych) zakazywała takich fanaberii jak wysyłanie nieproszonych załączników, a nawet formatowanie wiadomości w HTML-u. Większy rozmiar pobieranych plików wydłużałby bowiem czas spędzany online, a więc i podnosił koszt połączenia.

Charakterystyczna była również **popularność e-zinów – internetowych periodyków poświęconych najróżniejszej tematyce** (np. wśród graczy największą estymą cieszyła się Załoga G). Czasopisma takie, mimo możliwości dawanych przez ciągle rozwijający się internet, ukazywały się tak, jak ich papierowe odpowiedniki – co tydzień lub co miesiąc. Wtedy też czytelnicy mogli pobrać kolejny numer ze strony magazynu lub otrzymać go prosto do skrzynki pocztowej. Ponieważ nikt nie myślał o lekturze online, cechą charakterystyczną tych pism była również spartańska oprawa graficzna – mniej ilustracji oznaczało krótszy czas pobierania. Redakcje dbały także o to, by kolejne wydania dorzucano do płyt CD dołączanych do tradycyjnych periodyków.

W konsekwencji ówcześni internauci, oszczędzający czas i transfery, nie potrzebowali dużo przestrzeni. Gdy w 1996 roku firma Polbox, pionier na rynku dostawców usług internetowych w Polsce, udostępniła wszystkim chętnym **pierwsze darmowe konta pocztowe, skrzynka taka miała pojemność 1 MB**. Dwa razy większy był z kolei limit bezpłatnego hostingu – tyle musiało wystarczyć każdemu, kto chciał na serwerach Polboksu zaprezentować światu swoją stronę domową. I w zupełności wystarczało.

Republika fripolboksów

Kronikarz polskiego internetu Marek Pudełko zauważa, że usługi takie stworzyły pierwszy w naszej części sieci przypadek „najazdu barbarzyńców" – jak widzieli to bardziej doświadczeni internauci, którzy tych nowych nazywali pogardliwie „fripolboksami". Jak tłumaczy Pudełko, mianem takim określano użytkowników „nieznających się na zawiłościach Internetu, komputerów, Windowsów, Linuksów...", ale także niewychowanych czy nieobeznanych z sieciowym savoir-vivre'em. Słowo „free" w adresie skrzynki emailowej na Polboksie (i „friko" w analogicznej usłudze Onetu) dla internautów akademickich czy komercyjnych – którzy mogli pochwalić się adresami uczelnianymi bądź firmowymi – stanowiło więc etykietę nacechowaną negatywnie.

KALENDARIUM POLSKIEGO INTERNETU

1991
Powstaje Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa (NASK) – instytucja, której celem będzie podłączenie Polski do internetu.

1992
Na Uniwersytecie Warszawskim uruchomiony zostaje serwer news cocos.fuw.edu.pl – od teraz Polacy mogą dyskutować na Usenecie.

1993
NASK zakłada Polską Stronę Domową – pierwszą rodzimą witrynę WWW, internetową wizytówkę kraju działającą na serwerze Wydziału Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego.

1994
Pierwszy polski polityk, premier Waldemar Pawlak, udostępnia swój adres email wyborcom.

1995
Startuje Wirtualna Polska, katalog stron WWW, który wkrótce rozwinie się do postaci portalu.

1996
Produkująca komputery firma Optimus zakłada konkurencyjny katalog, a potem portal – Onet.

1997
Ruszają serwery Arkadii, najpopularniejszej polskiej gry typu MUD (multi-user dungeon).

1998
Ślub Babci (Kasi) i Xantha (Mariusza), pary, której znajomość zaczęła się na kanale IRC #wiaraa.

1999
Powstaje serwis aukcyjny Allegro, na którym każdy może wystawić na licytację swoje przedmioty.

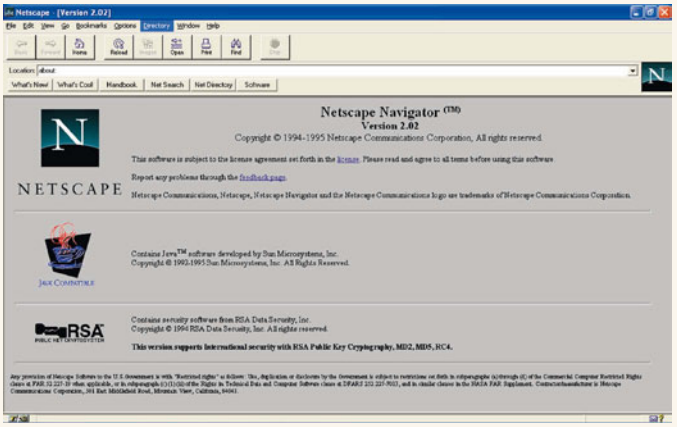
2000
Pojawia się Gadu-Gadu – prosty w obsłudze i darmowy (kosztem wyświetlanych reklam) komunikator.

2001
Otwiera się rodzima Wikipedia (pierwszy dostępny na niej artykuł poświęcono regule Titiusa-Bodego).

eprasa.pl 9010c0632e

Netscape Navigator

Graficzna przeglądarka WWW Netscape Navigator zadebiutowała pod koniec 1994 roku i błyskawicznie opanowała większość rynku. Użytkowników wolniejszych połączeń – w tym naszego 0202122 – kusiła wczytywaniem stron „w locie" (tj. zazwyczaj tekst można było czytać od razu, a ilustracje ładowały się w tle). Kolejne wersje aplikacji wprowadzały nowe technologie, jak JavaScript, które stawały się standardami. W drugiej połowie lat 90. Netscape toczył zaciętą wojnę z Microsoftem, próbującym podbić świat przeglądarką Internet Explorer, dodawaną do systemu operacyjnego Windows. Gdy szala zwycięstwa przechyliła się na stronę tego drugiego, Netscape udostępnił kod źródłowy Navigatora jako open source. Na tej bazie później powstał m.in. Firefox.



A jednak to właśnie tacy użytkownicy, korzystający z numeru 0202122 i bezpłatnych usług sieciowych, **trwale zmienili polski internet. Nie chcieli bowiem być jego biernymi konsumentami, lecz współgospodarzami tej cyfrowej przestrzeni.** Zjawisko to stało się najbardziej widoczne dzięki wyrosłej z hostingu Friko Onet w 1999 roku Republice WWW. Każdy chętny mógł tu bezpłatnie otrzymać 2 MB (a w 2000 roku już nawet trzy razy tyle!) oraz własny adres w formacie nazwastrony.republika.pl. Przede wszystkim jednak oszukiwała, powiększając liczbę gości własnymi wizytami). Bardzo częstym widokiem był również stylizowany na plac budowy banner z napisem „under construction", który sygnalizował, że dana strona to nie gotowy produkt, lecz część procesu, dobry pomysł, być może dopiero zalążek większego projektu. Charakterystycznymi elementami takich witryn stały się również linki do zaprzyjaźnionych stron oraz webringi zrzeszające serwisy o podobnej tematyce, co budowało „republikańską" społeczność.

Użytkownicy numeru 0202122 ukształtowali polski internet.

mieszkańcy wirtualnej Republiki zyskiwali poczucie udziału w elitarnej grupie „webmasterów".

Każdy gospodarz witryny starał się bowiem, by jego homepage był jak najbardziej atrakcyjny: cieszył oczy zwiedzających wzorzystymi tłami, pływającymi po ekranie napisami oraz animowanymi gifami, umilał wizytę grającą w tle muzyczką midi, a także oferował **„księgę gości", w której surfujący po sieci internauta mógł uwiecznić swój pobyt miłym słowem.** Nagrodą dla gospodarza były natomiast zwiększające się wskazania licznika odwiedzin, jednoznacznie dowodzące, jak popularna jest witryna, którą zarządza (choć trzeba zauważyć, że część webmasterów „**Budowane chałupniczą metodą strony były świadectwem pierwszej fali cyfrowej demokratyzacji**, w ramach której każdy uzyskiwał szansę na bycie częścią globalnego Internetu" – podkreśla badacz historii sieci Marcin Wilkowski. W XXI wieku miało to przynieść owoce w postaci trendu Web 2.0, w którym to użytkownicy zaczęli zapełniać sieć swoimi treściami.

Nadchodzą dzieci Neostrady

W 1999 roku Telekomunikacja Polska udostępniła swoim abonentom SDI – Szybki (i Stały) Dostęp do Internetu(****). Wprawdzie instalacja kosztowała równowartość połowy średnich miesięcznych zarobków, usługę oferowano tylko w wybranych dużych miastach, a zły stan polskiej sieci telefonicznej wykluczał wielu chętnych, ale zainteresowanie było ogromne. **W 2000 roku liczba użytkowników internetu w Polsce przekroczyła 5 mln.** Średni czas spędzany online szacowano na 14 godzin w tygodniu, a połowa badanych przyznawała, że surfowanie zastępuje im czytanie gazet i oglądanie telewizji.



Darmowe skrzynki pocztowe okazały się świetną reklamą Polboksu.



Wirtualna Polska powstała po to, by skatalogować rodzime zasoby internetu.

Rok później, idąc za ciosem, nasz narodowy operator uruchomił (początkowo tylko w Warszawie) Neostradę – stałe łącze dla każdego. Od tej pory internautów przybywało lawinowo, zwłaszcza że cena usługi, uzależniona zresztą od szybkości transferu, szybko spadała. Wkrótce Telekomunikacji przybyła konkurencja, a dostęp do sieci zaczęli oferować także inni dostawcy. W efekcie w 2005 roku liczba internautów w Polsce przekroczyła 10 mln.

Ci „nowi" – niekoniecznie zaznajomieni z zasadami netykiety, wprowadzający do hierarchicznego i uporządkowanego cyberświata sporo zamętu – szybko zyskali **przydomek „dzieci Neostrady". W ustach „starych" internautów nie był to bynajmniej komplement**, ale to właśnie coraz liczniejszy internetowy nowy narybek, nieskrępowany ani restrykcyjną netykietą, ani impulsami rachunku telefonicznego, wkrótce zapełnił blogi, czaty, Gadu-Gadu, Grono i Naszą Klasę. Tę historię opowiemy jednak już przy innej okazji.

(****) W tym przypadku „szybki" oznaczał prędkość nawet do 115 kbit/s. No i można było jednocześnie korzystać z internetu i z telefonu, ale wtedy transmisja danych spadała do 70 kbit/s. Cena usługi: 1000 zł za montaż i 160 zł miesięcznego abonamentu.

eprasa.pl 9010c0632e



WALDEMAR „WILL" DOROS

Gry i programy prosto z radia



Lato 1986 roku, wakacje, dokładnie 1 lipca. Na antenie IV programu Polskiego Radia, wówczas znanego jako Rozgłośnia Harcerska, rozbrzmiewają charakterystyczny pisk i modulowane dźwięki przypominające modem. Tego dnia po raz pierwszy nadano audycję „Radiokomputer".

Pomysłodawcą i twórcą „Radiokomputera" był Tomasz Jordan – człowiek, który potrafił połączyć pasję do radia i komputerów w jeden wizjonerski projekt. **Wpadł on na pomysł, aby wykorzystać fale FM do transmisji cyfrowych danych.** W tamtych czasach podstawowym nośnikiem była kaseta magnetofonowa, a rynek legalnego oprogramowania praktycznie nie istniał – zastępowały go funkcjonujące w dużych miastach giełdy komputerowe. W takiej sytuacji pomysł, by rozprowadzać soft poprzez radio o ogólnopolskim zasięgu, był więc strzałem w dziesiątkę.

Różne drogi dostępu do softu

Rok 1986 w pewnym sensie można uznać za przełomowy. W kioskach pojawiły się pierwsze czasopisma komputerowe, które podzieliły czytelników na „klany" w zależności od posiadanego sprzętu (Atari, Commodore, Sinclair, Amstrad). W magazynach tych publikowano tzw. listingi – czyli wydruki programów do samodzielnego wpisania. Taka forma dystrybucji softu nie zaspokajała jednak potrzeb użytkowników: trudno było zamieścić coś na dwadzieścia lub więcej stron – a konieczność mozolnego przepisywania wiązała się z dużym ryzykiem błędów.



Program DTR+ uruchomiony na wciąż sprawnym komputerze ZX Spectrum.

Tu na scenę wkracza transmisja oprogramowania w audycji „Radiokomputer" – w tym przypadku długość kodu nie podlegała takim ograniczeniom jak w druku. Pozostawała jednak kwestia techniczna: jak za pomocą dostępnego sprzętu, najczęściej średniej klasy tranzystorowego radioodbiornika i magnetofonu, zapisać pakiet danych tak, aby miał akceptowalną jakość. **Przyzwoita moc sygnału rozgłośni oraz markowa kaseta zazwyczaj zapewniały poprawne późniejsze wczytanie softu do komputera.** Problem stanowiły jednak zakłócenia generowane przez urządzenia w domu (patrz: ramka). Na szczęście emisje odbywały się najczęściej po godzinie 23:00 – na tyle późno, że tego rodzaju kłopotów można było już na ogół uniknąć.

Nie zawsze jednak wszystko działało dobrze. Słuchacze często prosili o powtórki transmisji z powodu nieudanego nagrania, słabego sygnału czy źle ustawionej głowicy w magnetofonie. **Szczególnie komputery ZX Spectrum były wrażliwe na błędy w odczycie danych.** W odpowiedzi na te problemy powstał specjalny program o nazwie „Dekoder Transmisji Radiowej+" (DTR+), który odczytywał nadawane informacje w sposób bardziej odporny na zakłócenia, a następnie konwertował je do standardowego formatu. Dzięki temu można było uzyskać poprawnie wczytujące się oprogramowanie nawet z nieidealnych nagrań. Sam proces przesyłu danych trwał od kilku do kilkudziesięciu minut (około pięciu dla ZX Spectrum i nawet 20 dla komputerów Atari XL/XE). Była to więc zabawa dla osób cierpliwych, ale i ciekawych świata oraz nowinek technologicznych.

Narodziny społeczności

W czasach, gdy internet był jeszcze odległym marzeniem, „Radiokomputer" pełnił również funkcję audycji

Programy nadawane w „Radiokomputerze" zapisywaliśmy na kasetach.



Zdjęcia: Waldemar „WiLL" Doros

eprasa.pl 9010c0632e



służącej do wymiany wiedzy. Działał jak katalizator, skupiając twórców, pasjonatów i słuchaczy oraz tworząc autentyczną przestrzeń kontaktu ze społecznością techniczną. Każdy, kto miał pomysł i trochę umiejętności, mógł zaprezentować swój program szerokiemu gronu odbiorców.

W ten sposób **w „Radiokomputerze" zaczęto promować m.in. raczkujący wtedy polski gamedev**. To właśnie

To w tej audycji zadebiutowała kultowa gra Robbo na Atari.

w tej audycji zadebiutowała jedna z najbardziej kultowych produkcji na Atari, gra Robbo firmy LK Avalon. Co prawda wyemitowana wersja demo była ograniczona do czterech pierwszych plansz, ale to wystarczyło, aby docenić walory tego tytułu. Oprócz gier pojawiały się



też programy edukacyjne i użytkowe tworzone przez samych słuchaczy: kursy nauki języka angielskiego, matematyki, chemii, zestawy testów IQ, dokładna mapa Polski, testy na prawo jazdy, proste narzędzia do komponowania muzyki, kalkulatory techniczne czy quizy o różnej tematyce. W Boże Narodzenie 1989 roku w audycji nadano w formie cyfrowej kartkę świąteczną. Słuchacze gremialnie, również cyfrowo, odpowiedzieli, wysyłając do redakcji dyskietki i taśmy z zaprogramowanymi przez siebie życzeniami.

Nie tylko gry i programy

Nie zabrakło też szeroko pojmowanej edukacji. **Do studia zapraszano ekspertów, konstruktorów, hobbystów, a także przedstawicieli firm, które wówczas zajmowały się dystrybucją sprzętu** w Polsce. Słuchacze mogli dzwonić i zadawać pytania dotyczące hardware'u, optymalizacji kodu, grafiki, dźwięku. Były konkursy z nagrodami: stacjami dyskietek, joystickami czy fachową literaturą.

Tematyka radiowych rozmów nierzadko zaskakiwała. Pamiętam, że jeden z odcinków wyemitowanych pod koniec 1987 roku dotyczył struktury sieci BTS dla telefonów komórkowych – w czasach, gdy aparat stacjonarny sam w sobie był marzeniem. Wówczas brzmiało to jak opowieść science fiction – a już dwie dekady później stało się standardem. Omawiano również inne nowinki techniczne, takie jak choćby wprowadzona w Polsce w 1988 roku telegazeta, której ówczesne, produkowane w kraju telewizory nie mogły odbierać. Z tego względu narodził się pomysł zrealizowania przystawki wraz ze specjalnym oprogramowaniem dla komputerów ośmiobitowych do odczytu tych danych. Z ciekawością wsłuchiwałem się też w relacje z zagranicznych targów, na których prezentowano nowy sprzęt, taki jak np. komputer Amiga 2000, którego specyfikacja robiła wielkie wrażenie.



Nic nie stało na przeszkodzie, by wysyłać do redakcji własne programy. Te zaś często były potem emitowane na antenie.

Oczywiście audycji popularnonaukowych emitowanych w tamtym czasie było więcej, choć w innym medium – w telewizji. Wspomnieć należy chyba najbardziej znaną, kultową już dzisiaj telewizyjną „Sondę", „Spektrum", program „Kwant" czy też późniejszy i realizowany również z inicjatywy Tomasza Jordana „Telekomputer". Na ich tle „Radiokomputer" wyróżniał się jednak daleko posuniętą możliwością interakcji ze słuchaczami.

Dziedzictwo „Radiokomputera"

Dzisiaj archiwalne nagrania „Radiokomputera" stanowią dla fanów retro prawdziwą perełkę. Podejmowano próby oszacowania liczby programów, które zostały wyemitowane na jego antenie, ale do tej pory takie całościowe opracowanie nie powstało. W internecie bez problemu można jednak odnaleźć fragmenty audycji wraz ze słynnym komunikatem prowadzącego „Uwaga! Start!" wyznaczającym moment rozpoczęcia transmisji danych.

W epoce mobilnego internetu, streamingu i telewizji nadawanej w rozdzielczości 4K **trudno uwierzyć, że czterdzieści lat temu dane cyfrowe przekazywano z prędkością kilkudziesięciu bajtów na sekundę**, wykorzystując do zapisu archaiczną kasetę magnetofonową. „Radiokomputer" w latach 80. stał się symbolem marzenia o nowoczesności. Audycja stworzona przez Tomasza Jordana przybliżała przyszłość i wyznaczała nowe granice – a było to możliwe w warunkach, które dziś wydają się prymitywne. W praktyce „Radiokomputer" łączył świat analogowy z cyfrowym. Zostanie w moich wspomnieniach jako część tamtej, można rzec, pionierskiej rzeczywistości.

SPORE RYZYKO PORAŻKI

Choć dziś może się to wydawać absurdalne, to rejestracja programów z radia obarczona była ryzykiem zakłóceń... pochodzących ze sprzętu AGD. Nawet włączająca się lodówka potrafiła przełożyć się na trzask podczas nagrywania i tym samym zniweczyć poprawność zapisu. Niedogodności te były powszechne, znałem je z autopsji i nauczony nieudanymi próbami, apelowałem do domowników, aby przez te kilkadziesiąt minut nie korzystali np. z suszarki do włosów. Moje doświadczenia w tej materii mogę podsumować tak: na każde trzy zapisane programy udawało mi się poprawnie wczytać do mojego ZX Spectrum tylko jeden, reszta kończyła się komunikatem „Tape loading error".

eprasa.pl 9010c0632e



MICHAŁ WALCZEWSKI

Czy warto inwestować w sprzęt retro?



Stare komputery i konsole z lat 80. i 90. trafiły na początku XXI wieku na strychy i do rupieciarni, po czym po latach triumfalnie powróciły pod strzechy. Nie wszyscy ich posiadacze chcą jednak przypomnieć sobie dzieciństwo, grając w Giana Sisters czy Commando. Coraz częściej o sprzęcie retro myśli się w kategorii inwestycji.

W 2014 roku zysk ze sprzedaży odkopanych kartridży z niesławną grą E.T.: The Extra Terrestrial na Atari 2600 przekroczył 100 tys. dolarów. Dlaczego więc nie pójść gamingowym tropem i nie zainwestować w leciwą Amigę 500 czy Atari 800 XL, licząc na godziwy zarobek za parę lat?

Jest popyt!

Kto śledzi rynek sprzętu retro chociażby pobieżnie, ten zauważył, że obecnie **ceny starych komputerów i konsol odleciały w przestrzeń kosmiczną**. O ile jeszcze dekadę temu ZX Spectrum, Commodore'a 64, a nawet Amigę czy Atari ST można było kupić niemal za przysłowiową paczkę fajek (np. sprawną Amigę 500 za 150-200 zł), to obecnie umiarkowanie bogate zestawy z tymi „maszynami" osiągają na portalach aukcyjnych ceny czterocyfrowe. Okresem, w którym wartość takiego sprzętu wystrzeliła, wydaje się pandemia koronawirusa. Można przy tym spekulować, na ile powodem był lockdown (i renesans rożnych hobby), a na ile galopująca inflacja. Faktem jest jednak, że od tego czasu wzrost cen klasycznych platform sięgnął kilkuset procent.

To efekt dwóch czynników. Po pierwsze – panującej mody na retrogaming i związanego z nią popytu. Po drugie – malejącej dostępności takich urządzeń. Większość strychów i piwnic, w których mogły zalegać 8- czy 16-bitowce, została już doszczętnie przetrzepana. Sama specyfika sprzętu elektronicznego sprawia zaś, że jest go coraz mniej – część uległa bowiem zniszczeniu, nieodwracalnemu uszkodzeniu lub kanibalizacji w celu naprawy innych jednostek. Z tego względu można założyć, że ceny starych komputerów i konsol będą stale rosnąć. Ergo – lokowanie w nich pieniędzy powinno się opłacić.

Guru Meditation

Niezależnie od możliwych korzyści na inwestora zainteresowanego klasycznym sprzętem do gier czyha wiele pułapek. Przede wszystkim wartość starych komputerów i konsol w znacznej mierze powiązana jest ze wspomnianą modą i sentymentem. Ta pierwsza może w pewnym momencie zaniknąć, jak to z modami bywa. Z kolei sentyment wykazują w znacznej mierze ludzie w średnim wieku, utożsamiający granie na „Gumiaku" czy „Przyjaciółce" ze szczęśliwymi czasami dzieciństwa. Choć przykro to pisać, bo wszyscy chcielibyśmy przecież żyć wiecznie, ich grono zacznie się kurczyć. **Następne pokolenie będzie zaś darzyło sentymentem coś pokroju 386 SX 25 MHz, patrząc na C64 jak my dziś na komputery Odra.**

Białe kruki

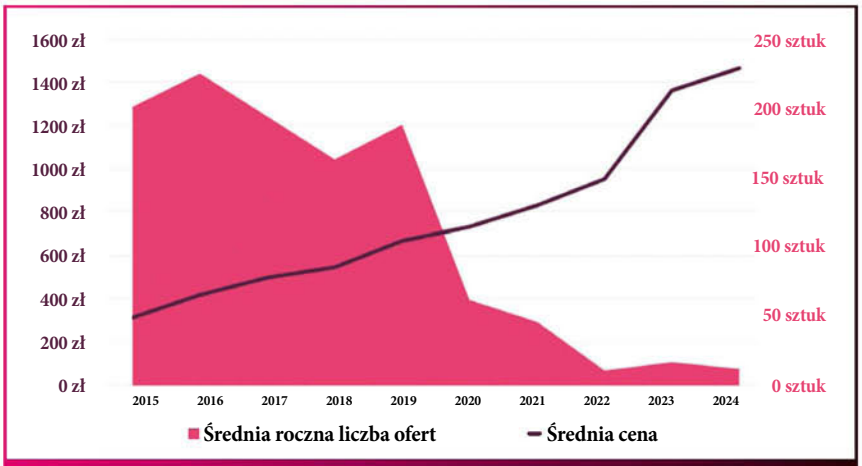
Do białych kruków sprzętu retro należy Apple I. W 2014 roku jeden z egzemplarzy został sprzedany za 905 tys. dolarów. Cennym nabytkiem są także komputery Apple Lisa. Ponieważ do dzisiaj zachowała się niewielka liczba sprawnych jednostek, osiągają one kwoty przekraczające 50 tys. dolarów. Dużo warte są również egzemplarze widocznego poniżej prototypowego Commodore'a 65 z wbudowaną stacją dysków (od 70 tys. dolarów!), który nigdy nie wszedł do sprzedaży.



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

eprasa.pl 9010c0632e





ZMIANY CEN I LICZBY OFERT AMIGI 600

Na wykresie wyraźnie widać stałą tendencję, zgodnie z którą średnia cena Amigi 600 rosła w miarę spadku podaży. Jeszcze w 2015 roku kompletny, sprawny zestaw A600 można było kupić za mniej niż 300 zł przy ponad 200 ofertach. Im bliżej 2024, tym cena wyższa – aż do średniej wynoszącej niemal 1500 zł za sprawny pakiet przy niecałych 20 propozycjach rocznie. Przygotowując wykres, wziąłem pod uwagę oferty z dużej polskiej platformy handlowej z lat 2015-2024.



Zdjęcie: Flickr / Thomas Conté, CC BY-SA 2.0

Cena? W 2017 roku ok. 6000 euro. Dzisiaj wartość tego wyjątkowego Commodore'a 64 jest zapewne znacznie wyższa.

Kolejnym problemem jest sama inwestycja w konkretny egzemplarz urządzenia. Pomijając już duże ryzyko związane z oceną stanu kupowanego sprzętu (słynny już dopisek „ze względu na wiek sprzętu nie daję gwarancji" dołączany do ogłoszeń), to w ofertach sprzedaży notorycznie pojawiają się **przypadki mniejszych bądź większych fałszerstw**. Przykładem jest chociażby wymiana przez co bardziej obrotnych sprzedawców zielonej diody LED w Amidze 500 na czerwoną i sprzedawanie takiego komputera jako Amigi Red Led, czyli jednego z najwcześniejszych egzemplarzy „Przyjaciółki". Niedoświadczony inwestor może się łatwo nabrać na takie zagrywki i mocno przepłacić.

Można założyć, że ceny starych komputerów i konsol będą stale rosnąć.

momentu, w którym bańka spekulacyjna pęknie z hukiem. Zresztą kupowanie „w górce" to doskonały sposób, by srodze na inwestycji wtopić. Poza białymi krukami (patrz: ramka) **jest raczej mało prawdopodobne, żeby stare komputery i konsole długoterminowo zachowywały się podobnie jak złoto**, czyli mimo drobnych wahań wykazywały stałą tendencję wzrostową.

Nie można także zapomnieć o tym, że zabytkowa elektronika to nie marmurowa rzeźba czy inny spiżowy posąg kpiący z upływu czasu. Niestety, wiekowe urządzenia lubią się psuć. Kondensatory radośnie puchną i wymagają recappingu, zasilacze padają jak muchy, a prymitywne baterie rozpływają się na płytach głównych, powodując trwałe zniszczenie tych ostatnich. O ile wymiana kilku kondensatorów nie jest większym problemem, o tyle awaria nieprodukowanego już nigdzie układu ULA w ZX Spectrum stawia właściciela przed niezbyt przyjemną koniecznością zaopatrzenia się we współczesny zamiennik (co odczuwalnie obniży wartość kolekcjonerską całości) lub wydania grubych pieniędzy na zakup używanego chipu bądź całego komputera, który posłuży jako dawca organów.



Komputer Xerox Alto II XM z 1973 roku – pierwszy z interfejsem graficznym i myszą. Cena: 252 tys. dolarów.

Zdjęcie: Christie's

O czym warto wiedzieć?

Trzeba również zwrócić uwagę na to, że obecne mocne wzrosty na rynku sprzętu retro mogą sugerować przeszacowanie wartości owych przedmiotów. Niewykluczone, że jesteśmy blisko

Sprzęt retro wymaga zatem ponoszenia kosztów utrzymania go w stanie sprawności – inaczej utraci swoją wartość. Do tego wypada go ubezpieczyć. Przekonał się o tym niedawno popularny youtuber Clint Basinger, znany jako LGR, którego ogromna kolekcja klasycznych komputerów i monitorów uległa uszkodzeniu, gdy jego dom został zniszczony przez huragan.

Wróćmy zatem do pytania postawionego w tytule artykułu. Moja odpowiedź brzmi: tak, uważam, że warto. Takie inwestycje mogą przynieść niezły zwrot w perspektywie kolejnych dwóch-trzech lat. Są jednak obciążone sporym ryzykiem i trzeba o tym pamiętać.

eprasa.pl 9010c0632e





GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Razer Kishi v3

Telefon handheldem do retro

CENA: 570 ZŁ

▶ **PARAMETRY** ▪ **WYMAGANIA**: Android 14, iOS 18 lub Windows 11; port USB-C ulokowany na środku dolnej krawędzi smartfona ▪ **PRZYCISKI**: 2 × wciskane analogi, krzyżak, przyciski ABXY, 2 × triggery, 2 × bumpery, 2 × przyciski wielofunkcyjne na pleckach, dodatkowe przyciski funkcyjne ▪ **INNE**: aplikacja Razer Nexus, przelotka do ładowania telefonu, mini-jack, możliwość podłączenia do PC, raportowanie 1000 Hz ▪ **WYMIARY**: 227 × 108,1 × 55,4 mm ▪ **WAGA**: 175 g

Do gier retro możemy dziś wrócić na kilka różnych sposobów. Najwięksi fani korzystają oczywiście z oryginalnych urządzeń – ale są też emulatory czy handheldy, o których zresztą piszemy w tym numerze Retro. Ciekawą opcją jest również smartfon z odpowiednią przystawką.

Choć na pierwszy rzut oka Kishi v3 prezentuje się osobliwie, to w istocie ten przeznaczony dla telefonów z Androidem i iOS-em sprzęt jest dość zwyczajnym, ale pomysłowym kontrolerem. W przeciwieństwie do konstrukcji łączących się z wykorzystaniem protokołu Bluetooth tutaj komunikacja następuje poprzez port USB-C, a **dzięki swej budowie testowane urządzenie zamienia nasz smartfon w handhelda**.

Konstrukcja i montaż

Wyglądem nowa zabawka Razera przypomina tradycyjnego pada – tyle że z dziurą na środku. Dwie połówki kontrolera łączy szyna z zamocowaną wewnątrz sprężyną. Dzięki temu całość możemy rozsunąć i włożyć do środka telefon, wpinając go tym samym w znajdującą się po prawej stronie wtyczkę USB-C. Smartfon trafi wówczas między uchwyty obudowy, spoczywając na gumowych, montowanych zależnie od potrzeby podkładkach.

Tych ostatnich mamy dwa rodzaje: dla telefonów z Androidem oraz dla modeli pracujących pod kontrolą iOS-a. Co ważne – gumki te są opcjonalne i możemy z nich korzystać w zależności np. od tego, czy ściągnęliśmy ze smartfona etui lub czy na ich zainstalowanie pozwala pokaźna niekiedy wyspa aparatu fotograficznego. Ja jednej z nich nie montowałem, a mimo to **telefon „siedział" pewnie, nie wypadając nawet przy gwałtownych ruchach**. Jedyne, na co trzeba uważać, to wtyczka USB-C: podejrzewam, że przy rozdzielaniu sprzętów można ją przez nieuwagę wygiąć.

Kontroler ma klasyczną budowę. Dostajemy więc krzyżak, dwa analogi, główne przyciski ABXY, a także po parze bumperów i triggerów. Całość uzupełniają dwa „guziki" na pleckach oraz pięć odpowiedzialnych m.in. za opcje, powrót do ekranu startowego aplikacji Nexus czy ściąganie screenshotów. Do pracy tego kompletu nie mam zastrzeżeń, choć musicie mieć świadomość, że w porównaniu do kontrolera PS5 spusty są trochę płytsze, a i „klikanie" resztą wydaje się bardziej miękkie. W graniu to jednak nie przeszkadza.

Nowy kontroler, stare gry

Kishi v3 został stworzony przede wszystkim z myślą o współczesnych produkcjach mobilnych oraz zdalnym graniu na „dużych" platformach lub w chmurze – teoretycznie jednak **nic nie powinno stać na przeszkodzie, by z jego pomocą spędzić kilka miłych chwil w tytułach retro**. Sprawdziłem to zatem w praktyce, robiąc użytek z paru popularnych na Androidzie emulatorów, w tym z apek NostalgiaNES, SNES9x EX+ oraz RetroArch. W przypadku tego ostatniego uruchomiłem wybrane rdzenie odpowiadające najpopularniejszym urządzeniom, m.in. arcade czy platformom 8- i 16-bitowym.

Poważniejszych problemów podczas takiej zabawy nie uświadczyłem. Niemal standardem jest to, że Kishi v3 nie wymaga dodatkowego grzebania w opcjach, działając prawidłowo od razu po wyciągnięciu z pudełka. RetroArch co prawda zgłaszał komunikat, że kontroler nie został skonfigurowany, ale na ogół kończyło się na rzeczonym ostrzeżeniu. Wyjątkiem była tylko kwestia działania analogów, kiedy korzystałem z jednego z rdzeni – należało wówczas przełączyć w ustawieniach programu odpowiednią opcję, by przywrócić funkcjonowanie gałek. Miejcie jednak na uwadze, że wspomniana aplikacja jest czasem dość trudna w obsłudze, standardowa jej konfiguracja nie zawsze dogaduje się z akcesoriami i z tego względu pojawiające się problemy niekoniecznie są winą sprzętu. Podsumowując zaś, **zagrałem w kilkanaście produkcji na kilku emulowanych platformach i kontroler cały czas spisywał się dobrze**, stanowiąc rewelacyjną wręcz alternatywę dla przycisków dotykowych na ekranie telefonu.

Kupić?

Tym, co można jeszcze pochwalić, jest obecność „przelotki" ładującej. Pad nie ma wbudowanego akumulatora, korzysta więc z zasilania komórki. W dolnej krawędzi obudowy po prawej stronie znajdziemy jednak port USB-C, dzięki któremu możemy ładować telefon. Wbrew pozorom takie umiejscowienie gniazda nie przeszkadza jakoś szczególnie. Szkoda jedynie, że zabrakło haptyki – ta trafiła do droższego modelu Pro. Dziwi to tym mocniej, że Kishi v3 do tanich urządzeń nie należy. Ogółem to bardzo fajny sprzęt – równie dobrze można jednak poszukać przystępniejszej cenowo alternatywy.

8

▶ **PLUSY** bardzo wygodny ▪ nie wymaga dodatkowej konfiguracji ▪ pomysłowa konstrukcja ▪ mini-jack i gniazdo ładujące ▪ zmieści się chyba każdy telefon ▪ atrakcyjny wygląd ▪ rozmiary pasujące nawet do dużych dłoni ▶ **MINUSY** brak wibracji ▪ cena ▪ przyciski na pleckach łatwo wcisnąć przypadkowo ▪ brak etui ▪ słuchawki USB-C nie działają

eprasa.pl 9010c0632e



DAWID „DAEL" BIEL



Retro Games THEC64 Mini Black Edition

Commodore dla konesera



CENA: 420 ZŁ

▶ **PARAMETRY** ▪ **SKALA**: ok. 50% oryginału ▪ **ZŁĄCZA**: zasilanie USB, HDMI (720p, 50 lub 60 Hz), 2 × USB ▪ **W ZESTAWIE**: THEJoystick – 8 przycisków, USB ▪ **INNE**: możliwość wgrywania własnych ROM-ów z wykorzystaniem pendrive'a, 25 preinstalowanych gier ▪ **WYMIARY**: 200 × 100 × 35 mm (konsola), 110 × 90 × 130 mm (joystick) ▪ **WAGA**: 284 g (konsola), 248 g (joystick)

Puryści, którzy gardzą nawet FPGA, nie mówiąc o zwykłej emulacji, będą się oburzać. Dusigrosze podważą sens płacenia za specjalny sprzęt, gdy tak wiele emulatorów jest darmowych. A ja po prostu sądzę, że miniaturowe repliki mają swój urok. Ma go też najnowsza zabawka Retro Games Ltd.

To w gruncie rzeczy dobrze znany komputerek, który zaprezentowano już w 2018 roku – **mała replika Commodore'a 64 oparta na procesorze ARM. Sprzęt używa emulatora VICE** opakowanego w efektowną skórkę pozwalającą na wygodne korzystanie z dołączonych do zestawu gier. Możemy też uruchomić własne tytuły z wykorzystaniem pendrive'a albo pobawić się w programowanie w trybie emulowanego Basica. Do tego urządzenie oferuje całkiem niezłe filtry CRT, które może nie dadzą pełnej iluzji spoglądania w kineskop, ale na pewno trochę upiększą obraz.

Tak jak w zwykłym THEC64 Mini, obraz przesyłany jest przez HDMI, zasilanie to kabel USB-C, a dwa dodatkowe gniazda USB pozwalają na podłączenie joysticków, klawiatury (bo – tak jak w zwykłej edycji – klawisze komputerka są tylko atrapą) albo pendrive'a. Czyli tutaj wszystko po staremu.

A może jednak coś nowego?

Czym zatem Black Edition różni się od poprzedniej wersji? Cóż, przede wszystkim kolorystyką. **Nowe wcielenie ma charakter limitowany i kolekcjonerski**, jest więc nieco efektowniejsze. Lekkie zmiany poczyniono w konstrukcji joysticka. Nadal mamy do czynienia z urządzeniem podobnym do słynnego Competition Pro, oczywiście wyposażonym w dodatkowe przyciski funkcyjne do obsługi emulatora. Ja sam preferuję rozwiązania oparte na drążkach lotniczych, ale najwyraźniej na Zachodzie popularniejsze były gałki arcade'owe. Na plus poprawionej wersji joysticka należy zaliczyć opór i klikalność mikrostyków. Na minus – przynajmniej w egzemplarzu, który mi się trafił – wykonanie przycisków „fire". Sprzęt rejestruje nawet najlżejsze ich dotknięcie. Czasem to przeszkadza, zwłaszcza gdy trzymamy joystick w dłoni (zamiast na biurku, jak pan Tramiel przykazał). **Z rozpoznawaniem obcych kontrolerów THEC64 Mini ma niestety problem**, ale potrafi współpracować z modelem THEGamepad tego samego producenta.

Najważniejsza zmiana, jaką wprowadziła Black Edition, dotyczy biblioteki gier. Dostaliśmy łącznie 25 produkcji. Wśród nich zaś... ani jednego klasyka! Wszystkie dostępne tu tytuły to nowości (relatywnie, bo część ma ponad 10 lat). Część z was zapewne jest już gotowa na tyradę, w której będę pomstował na fakt, że zamiast pozwolić nam zagrać w to, co uczyniło C64 wyjątkowym, producent serwuje nam jakiś zestaw homebrew. No to pora na zwrot akcji, bo ten pakiet jest po prostu znakomity!

To, co najlepsze

Znalazły się tu bowiem tytuły autentycznie wybitne. A Pig Quest okazało się przeuroczą mieszanką przygodówki i platformówki z wieprzowym protagonistą, zachwycającą animacjami. Prosta strzelanka Guns 'N' Ghosts wciągnęła mnie bodaj na całą godzinę już przy pierwszym uruchomieniu. Kompletnie nie spodziewałem się w tym zestawieniu przygodówki typu point'n'click, ale i ona tu trafiła – i wcale nie zawiodła: Caren and the Tangled Tentacles może i cierpi z powodu sterowania kursorem za pomocą joysticka, jednak hojnie to wynagradza swą jakością. A to nie koniec.

Millie & Molly to fantastycznie zrealizowana gra logiczna. Metal Warrior Ultra, Steel Ranger czy Hessian, zainspirowane tytułami takimi jak Metroid czy Flashback, kompletnie mnie oszołomiły, pokazując, jak wiele można wycisnąć z 8-bitowego komputerka. Nie będzie cienia przesady w stwierdzeniu, że **praktycznie każda z tych produkcji okazałaby się gigantycznym hitem, gdyby została wydana w czasach świetności Commodore'a**. Z całego zestawienia chyba tylko Good Kniight i Rocky Memphis mnie nie porwały – ale to wyłącznie z powodu osobistych preferencji, nie jakichś poważnych wad tych gier.

Czy zatem warto wysupłać trochę grosza na THEC64 Mini Black Edition? Moim zdaniem pomimo drobnych niedoróbek (ach, te niesforne przyciski „fire" na joysticku!) jest to – tak jak w wersji standardowej – naprawdę solidna propozycja dla chcących zakosztować odrobiny nostalgii. A dzięki doborowi prawdziwych perełek ze sceny homebrew można ją śmiało polecić wszystkim fanom Commodore'a 64. I nie tylko.

6

▶ **PLUSY** znakomity dobór gier • ładnie prezentuje się w gablotce • radzi sobie z emulacją większości produkcji z C64 • filtry CRT ▶ **MINUSY** zbyt wrażliwe przyciski „fire" w joysticku • klawiatura to nadal tylko atrapa

eprasa.pl 9010c0632e



TOMEK KRECZMAR

Erpegowy młot bojowy

A zatem chcesz wiedzieć, człeczyno, jak to z bitewnego hitu narodził się erpeg, na punkcie którego oszaleli polscy gracze w latach 90.? A może bardziej interesuje cię uniwersum Młota Bojowego, które doczekało się wcieleń książkowych czy komiksowych? Siadaj tedy, nalej sobie herbaty i czytaj.

W 1986 roku na Wyspach Brytyjskich ukazała się nakładem wydawnictwa Games Workshop gra fabularna Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP), która do dziś doczekała się czterech edycji. Oferowała ona **nietypowy, jak na tamte lata, mroczny i dość realistyczny klimat, który kontrastował z ówczesnymi heroicznymi erpegami**. Mechanika nie była wyjątkowa czy przełomowa, ale pasowała do brutalnego uniwersum znanego z bitewniaka Warhammer Fantasy Battle (WFB). Gracze świetnie odnaleźli się w Starym Świecie – pełnym deprawacji, plugastwa, chorób i Chaosu. System rozwoju postaci, oparty na profesjach, pozwalał im prowadzić różnorakich bohaterów – od zwykłych rzemieślników po herosów. Co ważne, WFRP był pierwszym kompletnym erpegiem oficjalnie wydanym w Polsce w postaci podręcznika. Ukazał się on w 1994 roku dzięki wydawnictwu Mag i **przez lata pozostawał najważniejszym systemem w naszym kraju**.

Ta książkowa trylogia ukazała się u nas pod koniec lat 90.



Od gry bitewnej do fabularnej

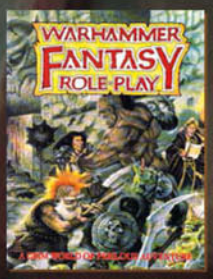
Na początku lat 80. XX wieku nie istniał żaden spójny system pozwalający toczyć walki armiami w klimacie fantasy. Owszem, fani tego rodzaju rozrywki mieli do dyspozycji wydany w 1971 roku Chainmail, na kanwie którego zrodziło się Dungeons & Dragons, czyli pierwszy system RPG(*). Jednak dopiero Warhammer Fantasy Battle przyniósł nie tylko kompletne zasady obejmujące magię, bohaterów, potwory oraz różne rasy, ale też zaoferował prawdziwe figurkowe hobby – czyli modelowanie, malowanie, budowanie armii czy tworzenie terenów. Niemniej w 1983 roku, kiedy się ukazywał, tego rodzaju produkcje dopiero wchodziły na rynek i nie mogły się równać popularnością z klasycznymi erpegami. Dlatego też WFB reklamowano jako bitewną narracyjną grę fabularną.

Pomimo licznych błędów edytorskich, nieciekawej oprawy graficznej oraz dość kiepskiej jakości wydania odbiorcy się nią zachwycili – podobnie jak wcześniej D&D. Do gustu przypadły im przede wszystkim mroczne realia oraz mechanika, oferująca m.in. szalone, losowe efekty magiczne. Sukces ten z czasem przekuto w coś naprawdę ciekawego: gracze dostali inną wersję tego świata, z akcją osadzoną w umownej przyszłości w kosmosie. W ten sposób **narodził się słynny Warhammer 40,000, który ma swoje źródła właśnie w Warhammer Fantasy Battle**.

(*) O narodzinach gier fabularnych – zarówno stołowych, jak i komputerowych – pisaliśmy w Retro #7.



Wersje angielska i polska pierwszej edycji gry różniły się okładkami, ponieważ ilustrację z oryginalnego wydania wykorzystano w dodatku Miasto do planszówki Magia i Miecz.







WFRP był pierwszym erpegiem wydanym oficjalnie w Polsce.

Wcześniej jednak pracownicy wydawnictwa postanowili skorzystać z rosnącej popularności bitewniaka i sięgnęli po to samo uniwersum fantasy, osadzając w nim nową grę fabularną. Wsparli się materiałami drukowanymi na łamach brytyjskiego magazynu Imagine, na którego potrzeby powstawała kraina Pelinore. I choć ta ostatnia przestała istnieć wraz z zamknięciem czasopisma, to do Starego Świata przeniknął z niej choćby charakterystyczny brytyjski humor. **Warhammer Fantasy Roleplay w zamyśle miał stanowić swego rodzaju rozszerzenie WFB.** Opublikowano wtedy nawet kilka pozycji z materiałami do obu gier, a także przeróżne zasady pozwalające przenosić zaklęcia czy potwory pomiędzy systemami.

Nietypowe mroczne fantasy

W latach 80. rynek fabularnych gier fantasy został oczywiście zdominowany przez Dungeons & Dragons oraz Advanced Dungeons & Dragons. Słynne systemy wydawane przez Tactical Studies Rules (TSR) rzecz jasna były wówczas najpopularniejszymi erpegami, a oferowały bardzo heroiczną rozgrywkę i dość cukierkowe światy. Ba, również bitewna wersja uniwersum Warhammera tonęła w kolorach i roiła się od potężnych postaci dosiadających smoków. Brakowało tu pospolitych szczurołapów obecnych w systemie fabularnym.

Wykorzystał to Games Workshop, który poszedł na przekór trendom i zaoferował zupełnie inne podejście do fantasy. Przyziemny, pełen plugastwa i krwawy Stary Świat leżał po przeciwnej stronie skali niż dzieło TSR. W warhammerowych rozgrywkach zwykli bohaterowie często mierzyli się z mało heroicznymi wyzwaniami. Dowodem na to jest choćby pierwsza opublikowana przez wydawcę kampania – „The Enemy Within" („Wewnętrzny wróg") z 1986 roku, kładąca nacisk na śledztwa i intrygi polityczne. Co więcej, o ile fantasy w wydaniu (A)D&D było bardzo średniowieczne, o tyle **Stary Świat – pomimo licznych odwołań do epoki rycerzy – pod względem rozwoju technicznego i cywilizacyjnego sięgał raczej do renesansu**. Świadczyła o tym nie tylko broń palna, taka jak pistolety czy rusznice, ale również większe znaczenie kupiectwa, mniejsze zaś szlachty.

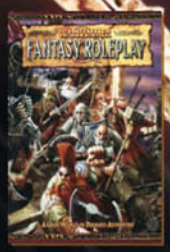
Zwykłe postacie w brutalnym świecie

Również magia nie odgrywała tu aż tak dużej roli jak u konkurencji. Stary Świat nie był nią przesycony w takim stopniu jak Zapomniane Krainy (1987) czy Smocza Lanca (1984), w których osadzano kampa-

O tym, jak trzech panów stworzyło Games Workshop

Na początku 1975 roku trzech kolegów ze szkoły – Ian Livingstone, Steve Jackson i John Peake – założyło firmę produkującą drewniane wersje klasycznych gier, takich jak tryktrak lub mankala. Dystrybucją podręczników zajęli się, gdy na Wyspy Brytyjskie przywędrowała zza oceanu recenzencka kopia Dungeons & Dragons. Trwało to do 1979 roku, kiedy TSR, wydawca D&D, cofnął licencję. Trudne czasy udało się jednak przetrwać dzięki innym erpegowym tytułom oraz hitowej planszówce Talisman z 1983 (więcej o niej w Retro #8), wprowadzonej w Polsce jako Magia i Miecz.

W 1982 roku ukazała się gra paragrafowa „The Warlock of Firetop Mountain", rozpoczynająca triumfalny pochód serii „Fighting Fantasy". (Temat paragrafówek poruszyliśmy w Retro #7). Livingstone i Jackson skupili się na rozwijaniu tego cyklu, podczas gdy Bryan Ansell – który zajął miejsce Peake'a – w 1983 doprowadził do wydania hitowej gry bitewnej Warhammer Fantasy Battle, która szybko stała się też bestsellerem.







Trzecia i czwarta edycja Warhammer Fantasy Roleplay.



Dwa wydania kampanii „The Enemy Within" – do pierwszej i trzeciej edycji systemu.



Zawartość pudełkowego wydania trzeciej edycji WFRP.

nie AD&D. Tu demonolodzy czy nekromanci padali ofiarą nieprzyjemnych „chorób zawodowych", wraz z kolejnymi edycjami rzucanie zaklęć mogło powodować negatywne efekty, wieloletnie obcowanie z czarostwem wiodło zaś do szaleństwa. Wreszcie **bohaterowie, w których wcielali się gracze, byli zwykłymi śmiertelnikami**, a nie herosami władającymi potęgą wystarczającą do wybijania hord potworów. Śmierć przychodziła tu łatwo i nawet słabi przeciwnicy mogli zabić silnego, doświadczonego śmiałka: większość ludzkich postaci zdolna była przetrwać jeden lub dwa ciosy, zanim przychodziły zgon lub kalectwo. Ratunek niosły nieliczne punkty przeznaczenia, które pozwalały uchronić się przed przypadkowym nieszczęściem.

Mroczny Warhammer stanowił przeciwwagę dla heroicznego, cukierkowego D&D.



Po polsku ukazało się wiele pozycji literackich ze Starego Świata, w tym omnibusowe wydania przygód Gotreka i Feliksa.

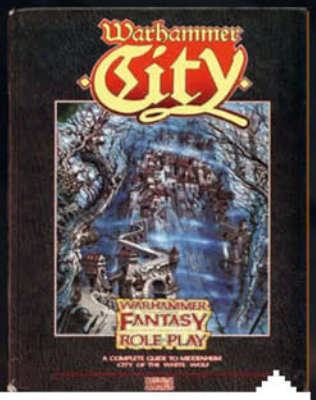
Uniwersum stworzone na potrzeby gry bitewnej zyskało w wersji RPG wiele detali. Autorzy systemu zakładali, że bohaterowie będą w większości wywodzić się z Imperium, czyli państwa silnie inspirowanego Cesarstwem Rzymskim. Albowiem **Stary Świat oferował wiele miejsc czerpiących ze źródeł historycznych: Kislev to połączone w jedno Polska, Czechy oraz Rosja wieków średnich**, Tilea to dawne Włochy, Estalia z kolei to Hiszpania. Warto zaznaczyć, że na przestrzeni kolejnych wcieleń nieco się to zmieniało, choćby Bretonia wpierw była wzorowana na Francji przedrewolucyjnej, by przy okazji drugiej edycji stać się krajem inspirowanym wiekami średnimi, w dodatku podbarwionym legendami arturiańskimi.

Ten kochany-znienawidzony Chaos

Mroczne i ponure elementy Warhammera szczególnie widoczne są w obszarze Chaosu, jak najbardziej realnego i namacalnego. W tutejszej prehistorii, długo przed pojawieniem się ludzi, elfów czy krasnoludów, na biegunach północnym i południowym istniały ogromne międzywymiarowe portale – tzw. bramy – zbudowane przez Starożytnych. Te potężne byty kształtowały świat i stworzyły wiele ras, m.in. wspomnianych elfów i krasnoludów. W pewnym momencie, w bardzo odległej przeszłości, przez bramy przepłynęły z próżni do rzeczywistości ogromne ilości pierwotnej materii Chaosu. Tak pojawiło się spaczenie, czyli potężne źródło plugawej energii, ta zaś przemieniła mieszkańców krainy, tworząc choćby odrażających, zmutowanych ludzi zwanych zwierzoczłekami oraz obrzydliwych szczuroludzi – czyli skavenów, jak zresztą sami siebie nazwali. Podczas tego kataklizmu przez portale przedostały się również istoty, które stały się bóstwami i demonami.

W Starym Świecie **Chaos jest zatem siłą nie dość, że jak najbardziej rzeczywistą, to ponadto niebezpieczną**. Za jego sprawą powstają przeróżne sekretne kulty, których wyznawcy budzą strach lub mącą. To on przyczynił się do narodzin licznych mutantów. U większości uczciwych i cywilizowanych śmiertelników wiara w bóstwa Chaosu budzi grozę. Oddawania im czci zakazuje prawo, ale mimo to Khorne (Krwawy Bóg) czy Nurgle (Pan Zarazy) znajdują rzesze sług. Oczywiście obok mrocznych potęg w tym uniwersum są także dobre siły, takie jak krasnoludzki Grungni lub Shallya – bogini leczenia i miłosierdzia. Samemu Imperium patronuje zaś potężny Sigmar Młotodzierżca.





Różne edycje podręczników opisujących Middenheim – najsłynniejsze chyba miasto-państwo leżące na terytorium Imperium.

Warhammer w innej postaci

WFRP nie miało za bardzo szczęścia do gier wideo. Dla przykładu, MMO Warhammer Online: Age of Reckoning z 2008 roku dość szybko straciło początkową wielką popularność i ostatecznie serwery wyłączono po pięciu latach. Często przywoływaną w tym kontekście strategię Warhammer: Shadow of the Horned Rat z 1995 zainspirowało zaś raczej WFB.

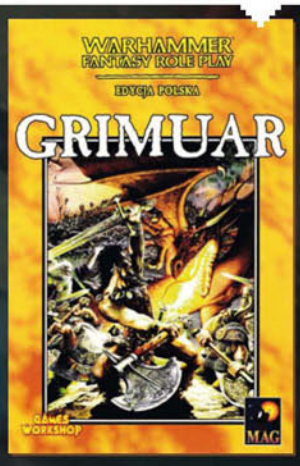
Młot Bojowy znalazł jednak godną reprezentację wśród powieści i opowiadań. Klasyczną pozycją jest choćby trylogia zapoczątkowana „Konradem" autorstwa Davida Ferringa czy kilkutomowy, napisany głównie przez Williama Kinga cykl o losach Gotreka i Feliksa – pierwszy tom nosi tytuł „Zabójca trolli". Ukazało się też kilka komiksów – ale nie doczekaliśmy się jeszcze ani filmu, ani serialu. Obecnie trwają prace nad odcinkową adaptacją siostrzanego uniwersum WH40K, co jest o tyle istotne, że umowa ta podobno obejmuje również opcję produkcji tytułu osadzonego w Starym Świecie. W projekt zamieszany jest m.in. Henry Cavill, czyli były Geralt z Netfliksowego „Wiedźmina".

epresa.pl

Okładka polskiego wydania Soulbound, czyli RPG z inną wizją Starego Świata.



Ostatni podręcznik opublikowany w Polsce przez wydawnictwo Mag, które wprowadziło system na nasz rynek – zbiór zaprezentowanych wcześniej na łamach magazynu Magia i Miecz oficjalnych artykułów traktujących o WFRP.



Wyjątkowość systemu

Mechanika pierwszej edycji WFRP zbudowana była na fundamentach gry bitewnej i dziś nie wydaje się szczególnie spójna. Aż czternaście współczynników, takich jak umiejętności strzeleckie czy wytrzymałość – część w zakresie od 1 do 10, a inne od 1 do 100 – utrudniało rozgrywkę. Do tego dochodziły różne zdolności, jak czytanie, pisanie czy chemia.

Dziś chyba **najbardziej rozpoznawalnym elementem mechaniki pierwszych edycji pozostaje system rozwoju postaci oparty na profesjach**. Kiedy bohater zdobywał kolejną, prowadzący go gracz zyskiwał możliwość wykupienia za punkty doświadczenia nowych umiejętności, a także zwiększenia współczynników. Listę kilkudziesięciu fachów podzielono na podstawowe (czyli takie, które każdy mieszkaniec uniwersum mógł po małym szkoleniu wykonywać) oraz zaawansowane (wymagające większego zaangażowania, jak demonolog czy nekromanta). Wiele z nich odzwierciedlało charakter uniwersum – choćby gladiator czy woźnica – inne z kolei, jak uczeń czarodzieja czy zabójca trolli, pasowały do specyficznego klimatu fantasy. Ostatni z wymienionych zawodów to zresztą przykład typowego dla Starego Świata łamania konwencji z lat 80. Otóż młodzi krasnoludowie, którzy splamili swój honor lub zostali upokorzeni, porzucali swe społeczności i wyruszali, by szukać śmierci, polując na najniebezpieczniejsze bestie. Rzecz jasna większość z tych śmiałków ginęła, ale nieliczni stawali się właśnie zabójcami trolli. Najsłynniejszym literackim przedstawicielem tej kasty jest Gotrek Gurnisson – poznaliśmy go w Polsce jeszcze przed publikacją podręcznika, albowiem w latach 1990-1991 na łamach czasopisma Nowa Fantastyka ukazały się trzy opowiadania osadzone w Starym Świecie.

Polski Młot Bojowy

Warhammer miał ogromny wpływ na rozwój rynku RPG w Polsce – przypominam, że był to pierwszy system wydany oficjalnie nad Wisłą, wspierany nadto przez wiele lat. Kiedy ukazał się tu w 1994, fani spragnieni nowej w naszym kraju rozrywki – promowanej na łamach czasopisma Magia i Miecz od niecałego roku – otrzymali po wielu miesiącach oczekiwań podręcznik w miękkiej oprawie. Rozpadał się on chwilę po otwarciu, ale kolejny druk, już w twardej okładce, był dużo odporniejszy. **Na przestrzeni lat wydawnictwo Mag opublikowało wszystkie dodatki, jakie wcześniej wydrukowano po angielsku.** Potem WFRP zniknął z naszego podwórka, by powrócić po niemal dekadzie dzięki firmie Copernicus, która dba o ten system na rodzimym rynku do dziś.

Warhammer inaczej

W 2020 roku nakładem wydawnictwa Cubicle 7 ukazała się gra Warhammer: Age of Sigmar – Soulbound, która przenosiła rozgrywkę do epoki po zniszczeniu Starego Świata. To uniwersum naprawdę „epickie", w którym pojawiają się bogowie, demony czy armie Chaosu. Autorzy porzucili typowe dla Warhammera dark fantasy na rzecz heroic fantasy: postacie prowadzone przez graczy są wybrańcami i walczą o los całego świata. Chaos zaś jest naprawdę potężny, ale ulega mocy wiary oraz magii. Z kolei w 2025 roku na rynek wszedł Warhammer: The Old World Roleplaying Game, czyli specyficzny powrót do korzeni, a konkretnie do przeszłości uniwersum – podzielonego Imperium pełnego intryg i spisków związanych z mrocznymi kultami.

WARHAMMER W KOLEJNYCH WYDAWNICTWACH

Na przestrzeni lat brytyjski system rozwijały kolejne firmy. Zaczęło się jeszcze w latach 90., kiedy nakładem Flame Publications, czyli oddziału Games Workshop, ukazała się m.in. czterotomowa kampania „Doomstones". Od 1992 do 1995 roku miłośnicy WFRP nie otrzymali żadnej pozycji. Choć nad wizją gry pieczę wciąż sprawował Games Workshop, fani doczekali się kilku interesujących tytułów dopiero wtedy, gdy licencję pozyskało Hogshead Publishing. To dzięki niemu do sklepów trafiły „Apocrypha Now" (1995) czy zapowiadany od lat dodatek „Realms of Sorcery" (2001).

W 2005 roku ukazała się druga edycja gry, za którą odpowiadało Black Industries (dział Games Workshop), choć projekt powstał w Green Ronin Publishing. Ta wersja systemu nie zmieniała fundamentów, ale historię Starego Świata powiązano z wydawanymi w tym samym czasie podręcznikami do WFB. Oprócz „podstawki" dostaliśmy m.in. trzyczęściową kampanię „Paths of the Damned".

Co ciekawe, po ledwie trzech latach system trafił pod skrzydła kolejnej firmy. Fantasy Flight Games wprowadziło na rynek wcześniejsze pozycje, a potem edycję trzecią, która ukazywała się w latach 2009-2014. Do sprzedaży weszła ona pod postacią zestawu pudełkowego z czterema podręcznikami, żetonami, 300 kartami oraz specjalnymi kostkami w liczbie aż 30 sztuk. Była to poniekąd hybryda gry planszowej z fabularną – ale nowatorska, elegancka, kładąca nacisk na współpracę poszukiwaczy przygód. Rzecz jasna w ślad za nią przyszło wiele dodatków.

Aktualna, czwarta edycja zadebiutowała w 2018 roku, a stało za nią wydawnictwo Cubicle 7. Mechanikę – zbliżoną do czasów sprzed trzeciego wcielenia – uzupełniono nowymi rozwiązaniami, jak choćby zasadami dotyczącymi wydarzeń pomiędzy przygodami. I w tym przypadku system wsparto licznymi dodatkami. Na 2026 rok zapowiedziano zaś piątą edycję.

Na świecie Warhammer nigdy nie zagroził popularności czy to (A)D&D, czy Pathfindera. **W Polsce jednak wychował całe pokolenie graczy i na lata ukształtował ich środowisko**, wyprzedzając w wyścigu o palmę pierwszeństwa popularne w latach 90. AD&D 2nd czy rodzime Kryształy Czasu.



Słynną kampanię „The Enemy Within" aktualizowano na przestrzeni lat, ale piąty tom uznano przy okazji czwartej edycji gry za niekanoniczny.

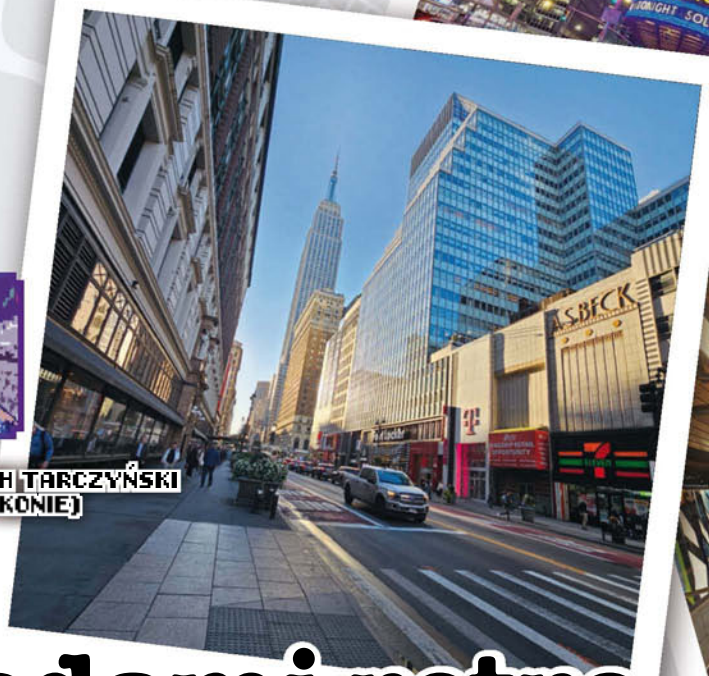
Grafiki: Cubicle 7 Entertainment Ltd., Games Workshop Limited

eprasa.pl 901060





WOJCIECH TARCZYŃSKI (STARE KONIE)





Śladami retro w Nowym Jorku

Specjalistyczne sklepy z grami mamy w Polsce już od wielu lat. W czasach, gdy debiutowały PlayStation, Nintendo 64 czy Atari Jaguar, mogliśmy jednak o takowych tylko pomarzyć. W trakcie pobytu w Nowym Jorku zafundowałem więc sobie nostalgiczną wycieczkę po kilku lokalach wypchanych grami retro.

Fajnie jest pooglądać różne bajery na YouTubie czy spróbować dorwać upragniony rarytas na eBayu, nie? Nic jednak nie zastąpi możliwości „pomacania" masy sprzętu i gadżetów – zarówno współczesnych, jak i takich bardziej retro. Co prawda **w Europie znajdziemy całkiem sporą liczbę bogato zaopatrzonych sklepów, lecz trudno porównywać nasze podwórko z największym rynkiem świata**.

Odwiedziłem trzy sklepy na Manhattanie pełne dobroci spod znaku retro.

USA to kraj, w którym działa wyspecjalizowana w gamingu, choć ostatnio coraz gorzej radząca sobie sieć GameStop, a najnowsze tytuły oraz urządzenia nadal da się kupić w marketach – takich jak choćby Walmart czy Target. Nie wiem jak wy, ale ja doceniam możliwość dorzucenia gry do koszyka z chlebem i mlekiem. Zajmijmy się jednak głównym daniem tej relacji. Odwiedziłem trzy sklepy na Manhattanie, w których można odnaleźć dużo dobroci spod znaku retro. Ciekawego towaru jest tam multum, a ceny nierzadko powodują wytrzeszcz oczu. To co, lecimy?



eprasa.pl 9010c0632e



Wpadłeś tutaj, aby uzupełnić swoją kolekcję gier Pokémon na DS-a? Ależ proszę bardzo! White za jedyne 140 dolarów, Mystery Dungeon za 160, a SoulSilver – 240! Okazja!



Artykuły o Atari Jaguarze z prasy lat 90. kreowały tę „maszynkę" na mesjasza elektronicznej rozrywki, ale przez liczne błędy producenta konsola szybko spadła z rowerka, a razem z nią kolejne projekty firmy. Przez pierwsze dwa lata dystrybucji sprzedano ok. 125 tys. egzemplarzy na całym świecie, a potem wcale nie było lepiej. Tu jednak można Jaguara kupić od ręki za jedyne 600 dolarów.

J&L Game

Zlokalizowany w samym sercu Midtown, tuż obok ikonicznego Bryant Park, sklep w pierwszej chwili wręcz przytłacza ogromną liczbą ciekawego stuffu na półkach. Znajdziecie tutaj niemal wszystko do... wszystkiego. **Zapytałem właściciela wprost, ile ma gier na stanie, na co ten odparł, że spokojnie ponad 100 tys., plus „jeszcze trochę" w osobnym magazynie.** Co więcej, J&L Game skupuje kolejne kolekcje i nowe produkcje, przez co cierpi na dramatyczny niedobór miejsca. Na środku lokalu stoi pokaźny rząd kartonów – myślałem, że to jakaś dostawa i ktoś za chwilę ogarnie ten bałagan. Szybko jednak wyprowadzono mnie z błędu: to już stała ekspozycja. Kosmos!

Pod względem cen jest oczywiście kiepsko, ale to żadna niespodzianka – lokalizacja sklepu sprawia, że ten musi na siebie odpowiednio zarabiać. Nie zmienia to jednak faktu, że przy okazji stanowi atrakcję turystyczną dla graczy. Na przykład kupicie tu Atari Jaguara za „jedyne" 600 dolarów albo specjalny zestaw nigdy niewydanej w Europie produkcji The Typing of the Dead razem z klawiaturą. Posiadacze grubych portfeli mogą w kilka minut zbudować własną kolekcję klasycznych konsol – także tych z limitowanych edycji, ze specjalnymi padami oraz najrzadszymi grami.



W wielu sklepach z grami retro na Manhattanie możecie znaleźć statuetki i figurki sprzed lat. Jeśli jednak chcecie kupić coś nowszego, polecam odwiedzić Midtown Comics (trzy lokale na wyspie), Tamashii Nations niedaleko Times Square, Forbidden Planet blisko Union Square oraz Books Kinokuniya przy Bryant Park. Poza tym przystępniejsze cenowo gadżety tego typu, m.in. marek Marvel Legends, McFarlane Toys czy Jada Toys, stoją na półkach z zabawkami w takich sklepach jak Target, Best Buy, Gamestop albo Walmart.

eprasa.pl 9010c0632e



Videogamesnewyork

Schodzimy teraz nieco na południe Manhattanu. Między Union Square a East Village znajduje się niepozorny sklep z bardzo ciasnymi korytarzami, wyglądający wręcz jak labirynt. Lecz to tylko pierwsze wrażenie – szybko się bowiem okazuje, że choć czujemy się tutaj jak w Szuflandii z „Kingsajzu", to nie ma szansy się w tym lokalu zgubić. Tak jak w przypadku J&L ilość towaru na półkach jest sroga – ale tu na szczęście cenowo przedstawia się to lepiej, bo lokalizacja zdecydowanie tańsza. **Serducho mi urosło, gdy zobaczyłem pięknie wyróżnioną gablotę z rarytasami związanymi z Dreamcastem, cudownym sprzętem, który zabiło mnóstwo złych decyzji Segi.**

Możecie tu też dorwać m.in. McDonald's Electronic Tetris Nugget, czyli konsolkę w kształcie... kawałka kurczaka – w 2023 roku dołączano ją do zestawów Happy Meal w Japonii. Wtedy kosztowała ze cztery dolce, teraz w nowojorskim sklepie trzeba zapłacić dziesięć razy tyle. Takie życie kolekcjonera! Tak, trochę żałuję, że jej nie kupiłem, ale jednak była zbyt droga.



Wspomniany w tekście McDonald's Electronic Tetris Nugget, czyli kurczakowy tetris z zestawu Happy Meal w Japonii. Smacznego!





W tych ciasnych korytarzach mieszają się różne epoki elektronicznej rozrywki – po jednej stronie znajdują się gry na pierwszego Xboksa i PS4, a po drugiej Sega Genesis oraz kultowy joystick QuickShot. To ten sam kontroler, który zapewne wielu z was najlepiej pamięta z czasów Amigi i naparzania w bijatyki u kolegów z podstawówki.

Ileż tu złota na jednej półeczce! W oczy rzucają się m.in. legendarna Power Glove, czyli kontroler do NES-a w formie futurystycznej rękawicy, czy Nokia N-Gage – specyficzny telefon dla graczy produkowany w latach 2003-2006. Jest i mój ukochany Dreamcast – z czerwonym logo (wersja europejska miała na obudowie niebieskiego „makarona"), a także egzemplarz filmu „Super Mario Bros." z 1993 roku oraz pad do GameCube'a w kształcie piły łańcuchowej. Ten ostatni wydano przy okazji premiery Resident Evil 4 na konsoli Nintendo.

eprasa.pl 9010c0632e



To kolejny sklep, w którym znalazłem kilka półek z figurkami retro, głównie z ostatniej dekady zeszłego wieku. Wówczas w Polsce był to towar deficytowy i naprawdę świetną sprawą jest zobaczyć wiele z tych plastikowych bajerów, o których wcześniej mogłem poczytać w wydawanym w latach 1991–2001 amerykańskim miesięczniku Wizard.



Bookoff New York

Wracamy do Midtown, tym razem bliżej kultowego Times Square. Bookoff to znana japońska sieć, która w USA posiada już 20 placówek. W jej asortymencie znajdziecie książki, filmy, figurki (dużo!), karty Pokémon oraz inne bajery. Gier też mają sporo i **prawdopodobnie jest to najlepsza miejscówka na Manhattanie do łowów na liczne pozycje retro w akceptowalnych cenach**. Lokal okazał się spory, w trakcie mojej wizyty był jednak w częściowym remoncie – niemniej nadal oferował ogromny wybór.

Jak to w tego typu sklepach bywa, nie wszyscy pracownicy są superoblatani w temacie. Bywa też, że po prostu im nie zależy. Dzięki temu znalazłem tam figureczkę sprzed 30 lat w stanie nówka sztuka za 7 dolarów, podczas gdy na półce obok stała taka sama używana za trzykrotnie wyższą cenę. Ot, magia sieciówek z popkulturowymi bajerami – pamiętajcie o tym! Skoro już wspominam o figurkach, to poskarżę się, że przed zakupem takowej z Tygrysią Maską (oglądaliście na Polonii 1?) powstrzymała mnie cena – 220 dolarów plus podatek. Auć!



Tutaj można uzupełnić swoją kolekcję Pokémon Trading Card Game, ale mam nadzieję, że te nalepki z cenami odklejają się bez problemów. Byłoby szkoda...



Gameboyowa półeczka przypomniała mi, jak wielka była pierwsza wersja tej kultowej konsolki w porównania z jej kolejnymi odsłonami oraz jak bardzo potrafi zżółknąć po latach. Moje marzenie z dzieciństwa. Teraz można je złożyć z oficjalnego zestawu Lego – i są już mody, dzięki którym klockowy Game Boy staje się pełnoprawną konsolą!

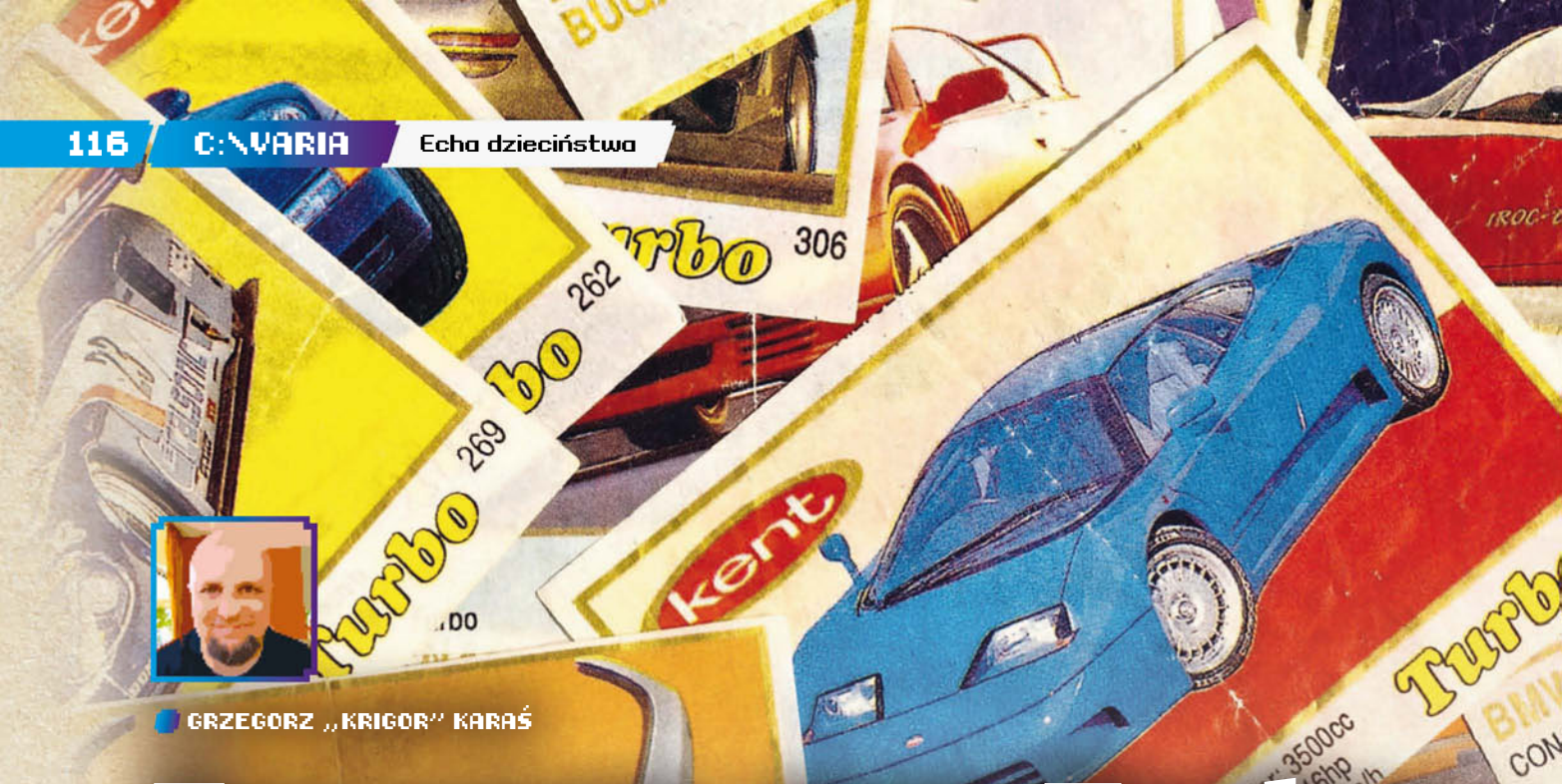


Miejcie oczy szeroko otwarte!

Tym sposobem nadszedł kres naszej krótkiej wycieczki. Mam nadzieję, że jeśli tylko będziecie mieć okazję, to chociaż kilkoro z was odwiedzi powyższe sklepy i kto wie – może dorwie coś ciekawego. Oczywiście zachęcam również do szukania podobnych miejscówek w innych miastach i krajach, wszędzie tam, dokąd wybieracie się na wakacje bądź służbowo. Bywa, że niesamowita okazja może się trafić w najmniej oczekiwanym momencie!

Zdjęcia: Wojciech Tarczyński

eprasa.pl 9010c0632e



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Fenomen gum Turbo

W latach 90. prawie każdy chłopak miał kieszenie wypchane gumami Turbo, a na szkolnych korytarzach wymieniano się obrazkami z samochodami. Wszyscy zaś zarzekali się, że znają kogoś, kto posiadał w kolekcji papierek z numerem 50.

Obrazki z czarnym napisem „Turbo" kończyły się na numerze 260. Potem logo zmieniło kolor na żółty.

Mam to szczęście, że dorastając, przeszedłem przez wszystkie etapy transformacji. Czasy PRL-u ledwie pamiętam: w zakamarkach umysłu ostały się pojedyncze migawki, a przede wszystkim – wrażenie wszechobecnej szarzyzny. Potem zaś nastąpiła eksplozja kolorów, które przyszły wraz z postępującym kapitalizmem. Czym szeroko pojmowany Zachód mógł wówczas zafascynować dzieciaka? Ano – samochodami.

1000 zł za marzenia

Jeden „Kopernik" – tyle, jeśli mnie pamięć nie myli, w pierwszej połowie lat 90. kosztowała guma do żucia Turbo.



Wspomniany banknot sprzed denominacji, który potem odpowiadał dziesięciu groszom, majątkiem raczej nie był. Co prawda przez szalejącą w Polsce inflację potem cena skoczyła najpierw do 20 groszy, a z biegiem kolejnych lat jeszcze bardziej, ale nie zmieniało to faktu, że **„turbówkę" mógł sobie kupić niemal każdy, niezależnie od majętności rodziców**.

Szło się więc do sklepu, wykładało pieniądze na ladę, a potem następował cały ceremoniał. Ostrożnie, z namaszczeniem niemal, zdejmowało się zewnętrzny papierek – tak, by nie uszkodzić obrazka pod nim. Jeśli ktoś miał szczęście, to na tym zabawa się kończyła. Stosunkowo często jednak zwitek z samochodem przyklejał się do gumy, która – nawiasem mówiąc – wyglądała, jakby ktoś odcisnął na niej podwójny ślad samochodowych opon. W takiej sytuacji należało cenną zdobycz ostrożnie zdjąć – tak, żeby się nie przedarła. Niewielkich zabrudzeń na obrazku najczęściej już jednak uniknąć się nie dało. Potem smakołyk lądował w buzi, a kolorowa ilustracja z egzotycznym, jak na ówczesne polskie warunki, pojazdem – w kieszeni. Po pewnym czasie każdy „przeżuwacz" miał ich całą kolekcję.

Z ziemi tureckiej do Polski

Do Polski gumy Turbo zawędrowały z dalekiej Turcji – ich producentem była tamtejsza firma Kent. A właściwie to założona jeszcze w 1928 roku Kent Gıda Maddeleri Sanayi ve Ticaret A.Ş., która rozpoczęła sprzedaż rzeczonych słodyczy jeszcze w drugiej połowie lat 80. Dostępne były siłą rzeczy na terenie państwa nad Bosforem, ale zawędrowały też m.in. do bliższych jego sąsiadów, np. Bułgarii czy Rumunii. Z biegiem kolejnych lat gumy zaczęły również docierać do szeregu innych krajów. To właśnie wtedy, w czasach, gdy kapitalizm stawiał nad Wisłą pierwsze kroki, pojawiły się również u nas. **Mogliśmy je kupić przede wszystkim w kioskach Ruchu, ale i w zwykłych, powstających wówczas jak grzyby po deszczu „spożywczakach".** Trudno teraz znaleźć jakiekolwiek informacje na temat oficjalnego dystrybutora gum Turbo, najpewniej więc przybywały one z zagranicy różnymi kanałami.

Przedstawiony wyżej rys historyczny nie jest jedynie ciekawostką. Jak się szybko okazało, kształt rynkowej ekspansji firmy Kent miał istotny wpływ na dostępność „turbówek", powstające wtedy kolekcje i legendę, jaka się wokół nich wytworzyła.

Od „pięćdziesiątki jedynki" w górę

To, że gumy Turbo dotarły do nas z opóźnieniem, przełożyło się na fakt, że najstarsza dostępna nad Wisłą seria

eprasa.pl 9010c0632e



Oprócz zdjęć pojazdów dostawaliśmy garść danych technicznych.



Tak wyglądały najstarsze dostępne w Polsce obrazki.

obrazków zaczynała się od numeru 51 z samochodem Ferrari Testarossa. Sprawiło to, iż wokół tych brakujących pierwszych „turbówek" szybko narosły różnego rodzaju legendy. Jedni mówili, że ktoś je podobno widział, inni – że dawno temu były u kuzyna w sklepie. Większość dzieciaków nie dawała temu wiary, ale każdy tak czy inaczej podczas otwierania gumy z nadzieją wypatrywał numeru 50. W końcu wszyscy zobaczyliśmy namacalne dowody istnienia obrazków z „piątką" na początku – w postaci wspomnianej już

„Turbo" w prawym dolnym rogu: od 121 do 190 oraz od 191 do 260. Rozwinięciem tej najstarszej linii „turbówek" są papierki oznaczone liczbami od 261 do 330 – tutaj jednak wygląd logo zmienił się i przyjął postać żółtego napisu z czarną obwódką. Na tym się oczywiście nie skończyło.

W kolejnych latach dostaliśmy nową serię Turbo Super. Producent zachował numerację, więc zaczynała się ona od 331 i ciągnęła przez kolejne lata, przekraczając próg milenium i kończąc się

Dla wielu był to pierwszy kontakt z zachodnimi samochodami.

testarossy czy kolejnych w tej grupie, m.in. sportowego jaguara lub dostojnie prezentującego się lincolna.

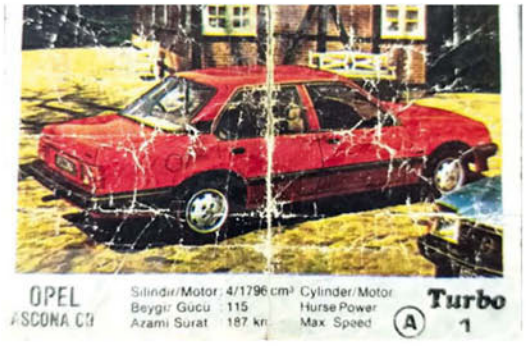
Oczywiście to była blaga. **Pierwsza dostępna u nas seria obejmowała zdjęcia o numerach od 51 do 120.** W ślad za nimi przyszły kolejne dwie z takim samym czarnym napisem

na numerze 540. Równolegle mogliśmy zbierać obrazki spod znaków Turbo Sport oraz Turbo Classic, które również zaczęły się ukazywać pod koniec lat 90. W sprzedaży pojawiły się też Turbo 2000, a potem także nowsze, bardziej współczesne edycje. Jak widać, było tego od groma – ale emocje zawsze te same. I nie chodziło tylko o zbieranie.

PIERWSZY KATALOG SAMOCHODÓW W NOWEJ POLSCE

W czasach, kiedy na naszych ulicach wciąż królowały maluchy, polonezy i trabanty, obrazki z gum Turbo pełniły również funkcję edukacyjną. Dzięki nim mogliśmy poznać nie tylko wygląd różnych pojazdów, ale i krótką charakterystykę ich silników, moc oraz maksymalną prędkość. „Turbówki" wypełniały tym samym informacyjną pustkę: o sieci mało kto w tych czasach słyszał, a popularny wówczas, ukazujący się od 1993 roku Moto Magazyn swoje jednak kosztował. Pozostawały programy w telewizji, tyle że „Automaniak" zaczął się dopiero w 1998 roku, wcześniej zaś – przynajmniej z mojej perspektywy – nic porywającego nie było. W praktyce więc to na słodyczach firmy Kent wychowało się pierwsze pokolenie fanów motoryzacji wolnej Polski.

Niedostępny w Polsce unikat, czyli „turbówka" z numerem 1, dziś szalenie wręcz cenna dla kolekcjonerów.



Zdjęcie: jigsaaaw

Giełda dla dzieci i dorosłych

Dla wielu dorastających w latach 90. obrazki z gum Turbo były nierzadko pierwszą okazją, by... przyswoić sobie zasady kapitalizmu w zmieniającej się rzeczywistości. Kupowaliśmy gumy, **podziwialiśmy wszystkie te samochody uwiecznione na niewielkich karteczkach, a potem oczywiście wymienialiśmy się nimi.** Sportowe auta były najcenniejsze i czasem osiągały wartość nawet kilku tych bardziej zwyczajnych – ale też wiele zależało od stanu „turbówki", jej numeru czy innych cech. Na przerwach w szkole handel kwitł więc w najlepsze. Niektórym trafiały się egzemplarze źle wydrukowane – co oczywiście wówczas nie było powodem do radości. Co innego teraz.

Dla niektórych pewnie będzie to zaskoczeniem, ale wraz z mijającymi dziesięcioleciami fenomen „turbówek" nie umarł tak do końca – i nie mówię tu nawet o najnowszych, wciąż czasem dostępnych wcieleniach tych gum. Ostała się bowiem garstka zapaleńców, która po odgrzebaniu skarbów sprzed dziesięcioleci dalej próbuje odnaleźć brakujące sztuki. Teraz te ze spektakularnymi błędami w druku są naprawdę cenne. Najwięksi pasjonaci zaś z powodzeniem uzupełniają zbiory o wspomnianą niedostępną u nas pierwszą serię. **W Polsce jest co najmniej siedmiu szczęśliwców z kompletem numerów 1-50 w swej kolekcji.** Rozejrzyjcie się więc na Facebooku, przeszukajcie OLX i Allegro – być może i Wam uda się dokupić to, czego nie zdołaliście zdobyć kiedyś.

eprasa.pl 9010c0632e

KULTURA RETRO



HUBERT „HUWER" POMYKAŁA

„IRON MAIDEN"

Narodziny legendy

Anglia zapisała się w historii jako ojczyzna szeroko pojmowanego rocka, ale dla wielu jest przede wszystkim kolebką metalu, z której wywodzą się choćby Black Sabbath czy Judas Priest. A Iron Maiden? Pominięcie tego zespołu byłoby grzechem wręcz śmiertelnym.

Przywołujemy „Ironów" na łamach Retro nie tylko dlatego, że w latach 80. i 90. zdobyli w naszym kraju szaloną popularność. Mamy rok 2025, co oznacza, że celebrują podwójny jubileusz: pięćdziesięciolecie działalności (!) oraz czterdziestopięciolecie pierwszej płyty.

Iron Maiden reprezentowało rodzący się w połowie lat 70. ubiegłego wieku nurt nazywany nową falą brytyjskiego heavy metalu, określany zazwyczaj niezbyt zgrabnym skrótowcem NWOBHM. Szybko jednak urwę niniejszy wątek, ponieważ owo niezwykłe zjawisko opisano w niejednej książce i szczerze zachęcam, by zapoznać się z nim szerzej we własnym zakresie.

Dawno temu w Londynie

Założycielem „Żelaznej Dziewicy" jest charyzmatyczny basista i kompozytor Steve Harris, jeden z filarów brzmienia kapeli. Mowa o człowieku, który rozpropagował technikę znaną jako galop, polegającą na uderzaniu strun trzema palcami w rytmie budzącym skojarzenia z tętentem końskich kopyt. **Zespół powstał w Londynie w Boże Narodzenie 1975 roku, jednak na jego pierwszy studyjny album fani kształtującego się gatunku musieli trochę poczekać.** Płyta, nazwana tak samo jak grupa, ukazała się pięć lat później. Podczas nagrań z pierwotnego składu ostał się jedynie wspomniany lider, a sam zespół – targany częstymi zmianami członków i konfliktami personalnymi – wcześniej nawet zawiesił czasowo działalność. Nie przeszkodziło to jednak w stworzeniu czegoś unikatowego. Album, poprzedzony rok wcześniej debiutancką EP-ką „The Soundhouse Tapes", **poraził słuchaczy najpierw z Europy, a następnie z całego świata żywiołowością, tempem kompozycji, szybkością solówek gitarowych, niejako punkrockowym sznytem oraz okładką** autorstwa Dereka Riggsa, ukazującą szokującego w tamtych czasach Eddiego, słynną maskotkę formacji. Grafiki Riggsa stały się w kolejnych latach jednym z elementów wyrazistego wizerunku zespołu.

Album, który otworzył „Ironom" drogę do spektakularnej kariery.

Harris początkowo nie cierpiał wszechobecnych porównań do punka, zarzucając ówczesnym kapelom z tego nurtu braki warsztatowe. Do grania szybkich partii kojarzonych z muzyką metalową niezbędne były konkretne umiejętności – a tych „Ironom" nie brakowało. Wraz ze Steve'em do studia weszli pozostający w szeregach zespołu do dziś gitarzysta Dave Murray, jego szybko zwolniony kolega po fachu Dennis Stratton, bębniarz Clive Burr oraz dysponujący kapitalną chrypą wokalista Paul Di'Anno. Obu wymienionych na końcu panów niestety już z nami nie ma: ten pierwszy zmarł w 2013 z powodu postępującego stwardnienia rozsianego, drugi zaś odszedł w 2024. Życiorys Di'Anno kipiał od ekscesów odbijających się na zdrowiu (zresztą przyczyniły się one do jego rozstania z Iron Maiden) i ostatecznie muzyka pokonało rozwarstwienie aorty.

Eddie pojawił się na okładce niemal każdego albumu zespołu, a także w grach Ed Hunter oraz Iron Maiden: Legacy of the Beast.



Przyjemny powrót do przeszłości

Jeżeli nie mieliście jeszcze okazji zetknąć się z początkami „Żelaznej Dziewicy", najwyższa pora to nadrobić. Jej pierwszy **longplay zestarzał się z gracją, częściowo zapewne dzięki położeniu nacisku na dynamiczny, pozbawiony nadmiernej kompresji miks**. „Prowler" porywa dosłownie natychmiast, a powerballadowe „Remember Tomorrow" stanowiło inspirację dla późniejszych dokonań Metalliki, takich jak „Fade to Black", o czym wspominał Lars Ulrich. „Running Free" z niezapomnianym wstępem na bębnach i basie oraz wpadającym w ucho refrenem pozostaje jednym z hymnów NWOBHM, „Phantom of the Opera" zdradziło ciągoty Harrisa do muzyki progresywnej, natomiast wieńczący płytę utwór tytułowy to szlagier, bez którego nie obędzie się żaden koncert zespołu. A to oczywiście nie wszystko, co czeka na was w trakcie odsłuchu.

Album otworzył Anglikom drogę do spektakularnej kariery i uważany jest za jeden z najbardziej wpływowych owoców heavy metalu. Nic dziwnego, że szczyci się statusem wydawnictwa ponadczasowego.

eprasa.pl 9010c0632e



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

„M*A*S*H"

Absurdy wojny w szpitalu polowym

Rzecz to była nieco dziwna i raczej niespodziewana. Po wyśmienitym filmie „M*A*S*H" Roberta Altmana z 1970 roku przyszedł stworzony na jego podstawie serial. I okazał się jeszcze lepszy.

Już na samym początku stało się jasne, że ani Donald Sutherland, ani Elliott Gould, czyli oryginalni odtwórcy ról Sokolego Oka i Trapera, w serialu udziału nie wezmą. Producenci stanęli więc przed trudnym zadaniem – i o mało nie skończyło się to katastrofą.

Co tu dużo mówić: pierwszy sezon radził sobie przeciętnie i – jeśli wierzyć doniesieniom z planu – niewiele brakowało, żeby okazał się ostatnim. **Początkowo serial w powszechnej opinii był bowiem „odpryskiem" po udanym obrazie kinowym** i najprawdopodobniej w ten sposób traktowała go nawet macierzysta stacja CBS. Pomógł jednak przypadek: ze względu na kontrowersje zakończono produkcję innej pozycji, a „M*A*S*H" trafił na jej miejsce w lepszym czasie antenowym. Tyle wystarczyło, by zyskał w oczach widzów i rozwinął się w trwającą aż 11 lat przygodę.

Wojna w krzywym zwierciadle

To sitcom opowiadający o losach lekarzy ze szpitala polowego o nazwie 4077th Mobile Army Surgical Hospital. Akcja toczy się podczas wojny w Korei w latach 1950-53 – czyli w czasach konfliktu u nas stosunkowo mało znanego, a na Zachodzie przyćmionego przez traumę późniejszego Wietnamu. Sam serial jednak zaczął powstawać w roku 1972 – a zatem zdążył załapać się na finał walk na Półwyspie Indochińskim i szybko **stał się krzywym zwierciadłem dla chorobliwie pojmowanego patriotyzmu i kultu armii**.

Najpierw miał charakter komedii z elementami dramatu – z biegiem kolejnych sezonów jednak proporcje te się zmieniały. „M*A*S*H" stopniowo, acz nieubłaganie zaczynał sobie wyszukiwać coraz cięższe wątki. Zbaczał tym samym w stronę gorzkiej niekiedy satyry, pokazując bezsens wojny i bezsilność zwykłego człowieka w obliczu jej okrucieństwa.

Poniekąd było to wynikiem rotacji – tak wśród scenarzystów, jak i aktorów. Stworzony na początku balans pomiędzy głównymi postaciami szybko został zaburzony przez wyśmienitą rolę Alana Aldy, który wyraźnie odbierał tlen odtwórcy roli Trapera. Wayne Rogers ostatecznie odszedł po czwartym sezonie, sprawiając tym samym, że przez cały serial przewinęła się jedynie dwójka głównych aktorów: wspomniany Alda oraz zmarła niedawno Loretta Swit, odtwórczyni roli major Margaret „Gorące Wargi" Houlihan. Zmiany w obsadzie realizowano sprawnie, a przez plan w rolach epizodycznych przewinęło się sporo znanych nazwisk, w tym Laurence Fishburne, Noriyuki „Pat" Morita, Patrick Swayze czy Leslie Nielsen. Na nudę trudno więc było narzekać.

Rekordowa popularność

Pomimo początkowych zawirowań **„M*A*S*H" okazał się fenomenem kulturowym i jedną z najjaśniejszych gwiazd małego ekranu**. Jego finał, w postaci dwugodzinnego filmu, który wieńczył ostatni, 11. sezon, obejrzało w amerykańskiej telewizji według różnych szacunków od przeszło 100 do 125 mln widzów. Do tej pory jest to niepobity rekord wśród seriali i ustępuje jedynie transmisjom Super Bowl – a i to nie wszystkim.

Serial nie „zużył" się pomimo tak długiego czasu emisji i trafił do dziesiątków zestawień najlepszych produkcji w historii. Zameldował się m.in. na 8. pozycji rankingu serwisu TV Guide i na 16. w przypadku magazynu Rolling Stone. O jego popularności świadczy zresztą również fakt, że cały czas można go oglądać. U nas „M*A*S*H" dostępny

Jedenaście sezonów satyry na bezsens wojny.

jest w całości na platformie Disney Plus – moim zdaniem warto znów po niego sięgnąć, bo choć pod niektórymi względami się zestarzał, to w praktyce **stanowi bardzo wyraziste świadectwo swej epoki. A przede wszystkim bawi równie dobrze jak lata temu** – choć czasami uśmiech pozostawia w ustach naprawdę gorzki smak.

Z biegiem czasu obsada serialu się zmieniała, podobnie zresztą jak i jego charakter.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / CBS

eprasa.pl 9010c0632e

FANTASTYKA RETRO



SMUGGLER

Nowojorczanka z mieczem

Niezbyt znany w Polsce, zmarły w 2002 roku George Alec Effinger jest pisarzem kojarzonym raczej z tworzenia twardej i dość ciężkiej science fiction. Co nie oznacza, że czasem nie robił sobie „skoku w bok", pisząc w zupełnie odmiennej stylistyce oraz konwencji.

Effinger potrafił więc być także sarkastyczny, jak choćby w nowelce z 1984 roku „Człowiek, który wymyślił prawdę o dziecku Todda i Adriany" (Nowa Fantastyka 10/97). Wykpił w niej schematy fabularne telewizyjnych oper mydlanych. Narratorem uczynił scenarzystę jednej z nich, który w pewnym momencie orientuje się, że jego życie zostało „przepisane" przez postać z serialu. I teraz to on odgrywa narzuconą mu rolę szwarccharaktera.

Między światami

Wcześniej zaś, bo w 1982, napisał **opowiadanie „Maureen Birnbaum, barbarzyńca z mieczem", będące nietypową parodią heroic fantasy. Jego bohaterką jest nastoletnia Amerykanka** żydowskiego pochodzenia, z klasy średniej, mieszkająca w ówczesnym Nowym Jorku – dla przyjaciół „Muffy". Nieoczekiwanie zostaje przeniesiona na Marsa, lecz to planeta z uniwersum „Barsoom" Edgara Rice'a Burroughsa. Wiecie – John Carter, wielcy zieloni Marsjanie, potwory, nadobne księżniczki itd. Dziewczyna przyjmuje tam rolę archetypowej barbarzynki z wielkim mieczem, oczywiście w klasycznym pancernym bikini. Przeżywa masę przygód, zakochuje się z wzajemnością w przystojnym księciu, po czym dość niespodziewanie dla siebie nagle wraca na Ziemię.

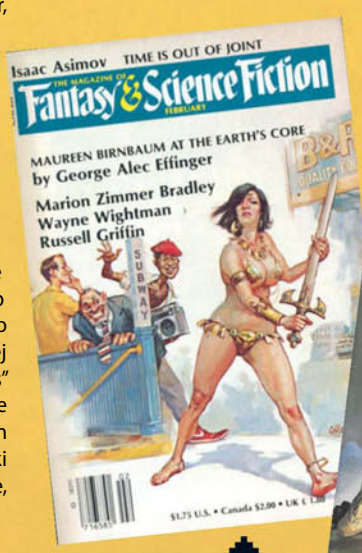
Jako że czytelnikom przypadło to do gustu, szybko powstały kolejne teksty z Muffy w roli głównej. Tym razem bohaterka, pragnąc wrócić do ukochanego, teleportuje się na Marsa... ale za każdym razem ląduje w dobrze znanych fanom sf, fantasy lub horroru alternatywnych rzeczywistościach. Trafia więc np. do świata Cthulhu Lovecrafta albo mieszczącego się w wydrążonej Ziemi Pellucidaru. A czy mówi wam coś uniwersum „Horseclans" Roberta Adamsa? To nasz rodzimy glob – tyle że po wojnie atomowej, cofnięty technologicznie do średniowiecza, pełen konnych nomadów. Przy każdej takiej podróży protagonistki Effinger bawi nas, wykpiwając rozmaite schematy fabularne, jakie tam spotykamy.

Nie tylko fantastyka

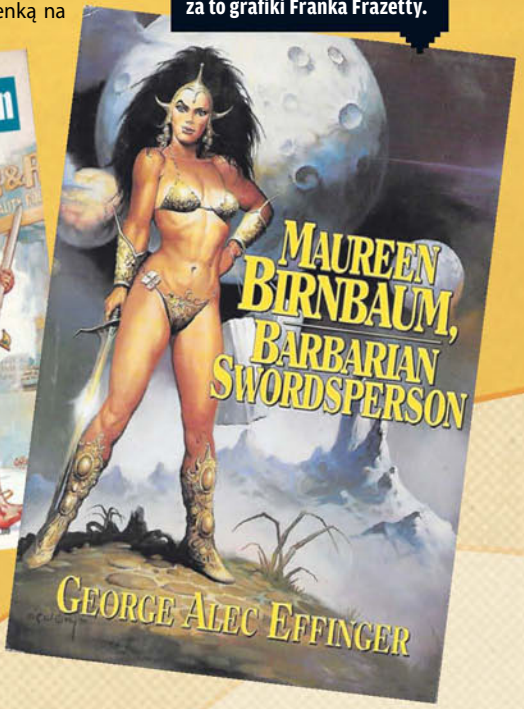
Z czasem autor rozkręca się coraz mocniej. Wrzuca Maureen do klasycznego opowiadania „Nastanie nocy" Asimova, w efekcie czego radykalnie zmienia się zakończenie – na zdecydowanie bardziej optymistyczne. **Potem dziewczyna ląduje w świecie legend arturiańskich oraz w Nowym Orleanie ze sztuki „Tramwaj zwany pożądaniem".** Tak, tej z adaptacją filmową, w której młody Brando w podkoszulku wyje jako Stan Kowalski „Steeeeeella!" (swoją drogą, dowiemy się o nim – i nie tylko o nim – ciekawych rzeczy). Dojdzie też do konfrontacji z Robin Hoodem i jego bandą, ale na dość specyficznej płaszczyźnie – shoppingu! – i w całkiem nieoczekiwanym miejscu, bo we współczesnym centrum handlowym. A już wisienką na torcie jest dla mnie opowiadanie o tym, jak nasza dzielna barbarzynka trafia do... erpega, a konkretniej do jakiegoś MUD-a. Liczba rozmaitych żartów, nawiązań i kpin – z graczy, mistrza gry, konwencji takiej zabawy – osiąga tu miejscami absurdalne wręcz stężenie.

Liczba rozmaitych żartów osiąga tu miejscami absurdalne wręcz stężenie.

Niezależnie od tego, gdzie zaplącze się nasza uzbrojona w wielki miecz i niezachwianą pewność siebie Muffy, czyni dany świat jeśli nie lepszym, to na pewno weselszym. **W 1993 roku wszystkie te teksty zostały zebrane w tomie „Maureen Birnbaum, Barbarian Swordsperson".** Jeśli znacie angielski i lubicie inteligentny humor – szczerze wam ten zbiorek polecam. Jeśli zaś nie znacie – cóż, w Polsce wyszło tylko to tytułowe opowiadanie. Znaleźć je możecie w pierwszym tomie dwuczęściowej antologii „Barbarzyńcy" wydanej w latach 1991-1992.



Maureen Birnbaum na okładce magazynu z lutego 1986 roku.



Autor tej okładki na pewno nie czytał opowiadań, widział za to grafiki Franka Frazetty.

eprasa.pl 9010c0632e

CD-Action przedstawia

GRY, KTÓRE TRZEBA ZNAĆ

Niepublikowane wcześniej teksty autorów znanych z CD-Action i internetu

Cztery tomy, 1600 stron, setki gier, dziesiątki autorów i jedno wspólne DNA – pasja do grania. Pakiet „Gry, które trzeba znać" to komplet unikatowych książek CD-Action, które zabiorą cię w podróż przez trzy dekady świata gier – od klasyków lat 90., przez przełomowe produkcje z lat 2000–2012, aż po współczesne hity z lat 2013–2023.



ZAMÓW

dostępne na

sklep.cdaction.pl

Kapsuła czasu

Jesteśmy przekonani, że każdy fan tematyki retro ma jakąś pamiątkę z dawnych lat. Pochwalcie się nimi! Te strony są właśnie dla was i waszych skarbów – sięgnijcie więc do szuflad oraz gablotek i powspominajmy razem.



Nintendo 64

Spośród kilkudziesięciu starych sprzętów szczególnym sentymentem darzę konsolę Nintendo 64. Przede wszystkim to od tej „maszynki" rozpoczęło się moje zbieractwo gratów retro. Grając głównie na bieżących generacjach, spontanicznie zakupiłem urządzenie, do którego wzdychałem niemal 30 lat wcześniej. Bywając wówczas z rodziną na zakupach, potrafiłem długo oglądać telewizory, do których podpięte były właśnie te konsole z Super Mario 64 czy będącym na topie Golden Eye. Sam niestety posiadałem jedynie Pegasusa, od rodziców zawsze zaś słyszałem to samo: „Przecież mamy w domu grę". Lata później zacząłem spełniać dziecięce marzenia – Nintendo 64 było pierwszym z wymarzonych sprzętów! Teraz stanowi już raczej ozdobę gablotki, ale kiedy tylko mam ochotę, to je wyciągam, podpinam i gram. Choć na współczesnym TV to już nieco katorga w porównaniu do kineskopu 21 cali sprzed lat.

Maciek „Linda" Lindner

Amiga 600

Ta mała (bo pozbawiona klawiatury numerycznej), niepozorna „Przyjaciółka" ma więcej duszy niż współczesne pecety. Odpala się powoli, acz z godnością, z przyjaznym chrzęstem stacji dyskietek i ciepłym buczeniem zasilacza, zapraszając do podbijania planet w Mega lo Manii czy strzelania bramek w Sensible Soccerze. Ktoś powie, że prawie niczym nie różni się od starszej Amigi 500... Może to i prawda. Ale to z „sześćsetką" wiążą się setki moich wspomnień z dzieciństwa. A to czyni ją dla mnie komputerem niepowtarzalnym i niezastąpionym.

DaeL





PlayStation Debugging Unit

Od podstawówki marzyłem, żeby zająć się kiedyś tworzeniem gier. I chociaż studia informatyczne skutecznie mnie z tego wyleczyły, to jednak ze swoich zbiorów nie mogę wybrać niczego innego niż niebieski Debugging Unit pierwszego PlayStation. Wypatrzony na jakiejś facebookowej grupie, posłużył mi nie tylko do napisania artykułu do CDA 04/2024, ale także do... programowania. Przeportowałem na tę konsolę język Ruby i zrobiłem o tym prezentację w Matsuyamie w Japonii. Nie jest to pierwsze tego typu urządzenie, na jakim grałem, ani nawet pierwsze, które sam kupiłem. Ten egzemplarz pozwolił mi jednak zajrzeć za kulisy gamedevu lat 90. i w jakimś drobnym stopniu spełnić marzenie z dzieciństwa.

Kris

eprasa.pl 9010c0632e



Dell Inspiron 3800

Dlaczego ten laptop jest dla mnie ważny? Nie był co prawda moim pierwszym sprzętem tego typu, ale poprzednie nie zagrzały miejsca zbyt długo. Za to ten... Mam go od 2004 roku i w tamtym czasie był już dość przestarzały: „pod maską" znajdziemy procesor Pentium III 450 MHz, karta zaś to ATI Rage M1 8 MB. „Hirołsy", Quake, Doom czy The Settlers II i III śmigały jednak aż miło – choć te dwie ostatnie pozycje „bolała" rozdzielczość 800 × 600 ekranu TFT o przekątnej 12,1 cala. Laptop został ze mną na bardzo długo, bo kiedy w 2006 roku zacząłem pracę jako informatyk w lokalnej firmie, to zawsze mi pomagał jako maszynka do konsumpcji treści i nawet wtedy jeszcze zdarzało mi się na nim popykać w jakieś klasyki. Dziś jest jedną z perełek mojej kolekcji retro i jednocześnie urządzeniem, z którym wiąże się bardzo dużo nostalgii.

Michał, Retro Gaming Lab



Śrubokręt do ustawiania głowicy w C64

Co tu robi stary, brzydki śrubokręt? Dawno temu potrzebowałem czegoś do ustawiania głowicy w moim C64, a że w czasach PRL-u brakowało nawet takich rzeczy, to... zrobiłem sobie narzędzie sam. Miało służyć tymczasowo, ale okazało się na tyle dobre, że koniec końców niczego innego nie potrzebowałem. Zostawiłem je sobie z sentymentu. O ustawianiu głowicy przeczytacie zaś na str. 124.

Smuggler



Kaseta z grą River Raid

Mając lat dziewięć, odziedziczyłem po starszym kuzynostwie działające Atari. Poza samą maszyną i zestawem joysticków dostałem też kolekcję kaset z mnóstwem świetnych, a dziś wręcz kultowych gier. Wśród nich znalazł się River Raid – mój pierwszy tytuł, przy którym spędzałem długie godziny. Adnotacje na opakowaniu są oczywistością dla ludzi z tamtych czasów: oznaczenia pokazują, dokąd trzeba przewinąć taśmę, żeby wczytać dany program.

Maciej Piątek



Atari 130XE

Mój pierwszy komputer, Atari 130XE – w pełni oryginalne i nienaprawiane – wciąż bryka po ponad 30 latach! Styki w QuickShocie II Turbo nie czują się już najlepiej, więc kilka lat temu dostałem w prezencie marzenie z dzieciństwa – joystick Skorpion, niewygodny, ale jakże wspaniały! Częścią zachowanego przez dekady zestawu jest też sprawny magnetofon XC12, który jednak nie jest mi już potrzebny. Zastąpił go FujiNet – ten czerwony kartridż. Cudo to pozwala m.in. odpalać soft z karty pamięci, a przede wszystkim... połączyć komputer z internetem przez Wi-Fi i uruchamiać gry bezpośrednio z którejś z kilku ogromnych bibliotek dostępnych w sieci. Fantastyczna rzecz! Widoczna na ekranie grafika z Cyberpunka 2077 powstała natomiast dzięki RastaConverterowi – pecetowemu programowi, który przerabia wskazanego jotpega na plik wykonywalny dla atarynki. Aplikacja wykorzystuje pewne sztuczki i optymalizuje wynikowy obraz tak, by wycisnąć skromne możliwości graficzne 8-bitowego staruszka do ostatniej kropli.

Daniel „CormaC" Bartosik

Czekamy na wasze zdjęcia!

Jeśli masz w domu jakiś sprzęt retro, który darzysz szczególnym sentymentem, to prześlij nam jego zdjęcie i wyjaśnij, dlaczego jest on dla ciebie ważny. Nie zapomnij dodać informacji, że jesteś autorem fotografii i zgadzasz się na nieodpłatną publikację na łamach magazynu Retro. Na wasze maile czekamy pod adresem **retro@cdaction.pl**. Wybierzemy najciekawsze zgłoszenia.

eprasa.pl 9010c0632e

undelete

Upływ lat i postęp technologiczny zatarły w naszej pamięci wiele okruchów codzienności sprzed dekad. Pora je „odkasować”!

SMUGGLER



Rusz głowicą, człowieku!

Czy pamiętacie jeszcze, jak wiele cierpliwości wymagały 8-bitowe komputery? To była epoka, w której zależnie od sprzętu programy ładowały się z kasety w czasie od trzech do nawet 20 minut – w efekcie na uruchomienie gry czekaliśmy niekiedy dłużej, niż trwała sama zabawa. Takiego Saboteura potrafiłem przejść w sześć minut – o ile się włączył. Często bowiem mój C64 raczył mnie komunikatem „?LOAD ERROR”. Wówczas należało zrobić użytek z zapomnianej dziś Sztuki Ustawiania Głowicy.

Posiadacze Spectrumów dokonywali tego na słuch: im więcej wysokich tonów dało się usłyszeć podczas odczytu danych, tym lepiej. Oczywiście istniały do tego specjalne programy – ale żeby wgrać któryś z nich, trzeba było mieć wcześniej dobrze ustawioną głowicę... Dużo prościej wyglądało to w przypadku C64 – a to dzięki kartridżom Black Box. Jednym naciśnięciem klawisza funkcyjnego wywoływało się odpowiedni soft do regulacji. Pamiętam to doskonale: **włączałem taśmę i korzystając ze specjalnego otworu w obudowie magnetofonu, kręciłem śrubokrętem** tak, by dwie wyświetlane na ekranie linie były możliwie cienkie i zwarte.

Wymagało to wszelako nie tylko pewnej wprawy, ale i właściwego narzędzia, czyli małego śrubokręcika. A z tym wcale nie było tak prosto w czasach peerelowskiego ogólnego niedostatku wszystkiego. Stąd, gdy dorobiłem się wspomnianego C64 w bodaj 1988 roku, to za cholerę nie mogłem nigdzie takiego wihajstra dorwać, więc w akcie desperacji zrobiłem go sobie sam. Znalazłem kawałek odpowiednio grubego drutu i młotkiem sklepałem jego końcówkę. Dla większej wygody wsadziłem drugi koniec do zalanej wcześniej butaprenem plastikowej osłonki po igle z jednorazowej strzykawki. I wiecie co? Samoróbka spisywała się tak dobrze, że nie szukałem już czegoś porządniejszego.

KRIGOR



Gry „na wagę”

Dorastanie w latach 90. miało tę zaletę, że istniały bazary, na których dało się kupić niemal wszystko. Szczególnie dobrze pamiętam stoisko, gdzie za stosunkowo niewielkie pieniądze dostępne były kartridże do Pegasusa. Kiedy konsola ta zagościła u nas w domu, oczywiście graliśmy jak opętani, a kultowy zestaw gier 168-in-1 nie wystarczył na długo. Szybko więc zacząłem się rozglądać za innymi kartridżami. Trafiały się lepsze i gorsze – do tego ostatniego grona zaliczałem „potworki”, które pozwalały uruchomić tysiące ledwie różniących się od siebie klonów.

Pewnego razu upuściłem jeden z takich nośników, a ten się rozpadł. Wewnątrz dostrzegłem płytkę, znajdowało się na niej tylko kilka niewielkich elementów – elektronika wyglądała po prostu biednie. Wiedziony ciekawością, szybko rozłożyłem wspomniany wcześniej kartridż 168-in-1. W środku czekała mnie niespodzianka: już na pierwszy rzut oka było widać, że „pod maską” prezentuje się on zdecydowanie okazalej. Zauważyłem, że jest również minimalnie cięższy. I doznałem olśnienia.

Podczas kolejnej wizyty na bazarze nie zwracałem już tak dużej uwagi na kolorowe naklejki zdobiące plastikowe obudowy. **Brałem kolejne nośniki do ręki, oceniałem ich masę i... kupowałem te najcięższe.** Wymyśliłem sobie, że skoro dana konstrukcja waży więcej, to wewnątrz musi być sporo elektroniki, która mieści dużo danych – a to powinno przełożyć się na ciekawą zabawę.

O dziwo, ta kuriozalna metoda oceny jakości gier jakoś tam się sprawdzała. Dzięki niej trafiłem na przykład na Batmana, a ten okazał się naprawdę dobrą pozycją. O wiele łatwiej też odsiewało się w ten sposób kiepskie składanki. Dziś wiem, że w rzeczywistości kwestia oceny jakości gier „na wagę” była nieco bardziej skomplikowana – ale tak czy inaczej doświadczyłem czegoś wyjątkowego. Czegoś, co już nigdy nie wróci.

eprasa.pl 9010c0632e

LEVEL 02



WSPOMNIENIA SALONOWEGO BYWALCA

PAWEŁ „MRJEDI" MUSIAŁOWSKI



Zdjęcie: Pexels / Matheus Bertelli

Pojawiające się w latach 80. salony gier szybko wrosły w klimat PRL-u i stały się charakterystycznym elementem rzeczywistości w całej tej dekadzie. Równocześnie jednak – niosąc ze sobą nową jakość multimedialnej rozrywki, ale też skojarzenia z hazardem – wywoływały napięcia międzypokoleniowe.

Starsze pokolenia widziały w takich automatach zagrożenie dla naszej moralności, co bywało powodem wielu spięć.

Podobnie jak w przypadku nieco późniejszych odtwarzaczy kaset wideo, było to zjawisko, które miało silny wpływ na ówczesną młodzież: nowe medium natychmiast zostało zasymilowane przez tę część społeczeństwa. Starsi przyjmowali je jednak z dystansem i niechęcią – w przeciwieństwie do technologii VHS, która stała się przedłużeniem znanych im kina i telewizji.

Wojna pokoleń

Jako bywalec salonów gier pamiętam doskonale, że 99% odwiedzających je graczy mieściło się w przedziale od ok. dwunastego do dwudziestego roku życia. Podobne proporcje dotyczyły płci – bawiła się tam przede wszystkim ta męska. Było to towarzystwo homogeniczne i specyficzne.

W pierwszej połowie lat 80. **niechęć „starszyzny" do lokali wypełnionych automatami z grami wideo i flipperami była dla nas, dzieciaków, wyraźnie odczuwalna**. Objawiała się różnie: od niechętnych opinii począwszy, na zakazach odwiedzania tych miejsc skończywszy. Możliwe, że miałem okazję natknąć się na jeden z bardziej ekstremalnych przypadków tej niechęci. Zresztą nie tylko ja, gdyż rzecz dotyczyła naszej wychowawczyni i jednocześnie nauczycielki matematyki w podstawówce.

Wychowawcze „klepanko"

Raz w tygodniu odbywała się tzw. lekcja wychowawcza, na której – w teorii – opiekun omawiał z klasą sprawy dotyczące organizacji życia szkolnego czy zachowania. U nas jednak większość czasu zajmowały w praktyce polowania na czarownice. I to właśnie na jednej z takich lekcji stało się to, co musiało się stać: padło elektryzujące hasło „salony gier". Bum! Przez i tak spiętą już klasę przeszedł dreszcz, bo wszyscy wiedzieli, kto bierze udział w tym szatańskim procederze. I że w imię dobra ogółu winowajcy muszą zostać zidentyfikowani i ukarani.

A karą, jak zwykle, było użycie wielkiego, kanciastego, wykonanego z drewna i metalu cyrkla, który czasami służył do rysowania kredą okręgów na tablicy, a najczęściej do prozdrowotnego oklepywania naszych siedzeń. Akcja była szybka niczym rozpędzona kulka przeskakująca nad łapką flippera: przymusowych ochotników szybko wystawiono przed szereg i tak oto „winni" otrzymali „klepanko". I zapowiedź powtórki, jeśli ich noga raz jeszcze postanie w wiadomym miejscu.

Za wizyty w salonach gier groziło nam „klepanko".

Plan doskonały

Wraz z kumplem, o którym wspominałem już w poprzednim odcinku, byliśmy stałymi bywalcami omawianych przybytków. Kontynuowanie tych odwiedzin mogło doprowadzić do dekonspiracji i nieprzyjemności, więc rzeczony kolega znów coś wymyślił. Pomysł ten miał jedną wadę i dwie zalety. Siłą rzeczy musieliśmy unikać salonowej rozrywki, dopóki afera nie przycichnie. W zamian jednak mogliśmy liczyć na darmowego pinballa i brak zagrożenia „klepankiem".

Do realizacji demonicznie podstępnego planu posłużyły nam blat rozkładanego biurka, paczka plasteliny, dwa plastikowe flamastry i metalowa kulka zdobyta podczas rozbebeszania łożyska. Szybko stworzyliśmy wszystkie trasy, jakimi miał się poruszać błyszczący kawałek stali, tablicę wyników wypisaliśmy na blacie, a pochylenie tego ostatniego sprawiało, że całość działała. Kulkę wystrzeliwaliśmy pstryknięciem, za łapki robiły zaś dwa flamastry.

I tak oto **spotykaliśmy się przed popołudniowymi zajęciami szkolnymi u naszego domorosłego inżyniera i pykaliśmy na tym darmowym pinballu**. Nasz konstruktor był tak dumny ze swojego dzieła, że często przypominał mi głośno: „Pamiętaj, przed lekcjami idziemy na flippera!". I ktoś z naszej klasy to usłyszał. I na godzinie wychowawczej doniósł okrutnej matematyczce. I znowu było „klepanko".

eprasa.pl 9010c0632e



Po co mi te śmieci

MICHAŁ „PISARION 3000" PISARSKI

Zawsze gdy ktoś odwiedza mnie po raz pierwszy, obowiązkowym punktem wizyty staje się zwiedzanie mojego pokoju. Niezależnie od tego, czy to kolega, znajoma żony, czy ciocia – odpuszczamy tylko majstrom, którzy przychodzą coś naprawić. Ale i tak zazwyczaj zerkają kątem oka.

Wszystkich niezwykle ciekawi te 20 metrów kwadratowych, na których mieści się co najmniej 20 metrów sześciennych gratów cuchnących starością. Zazwyczaj reakcją jest jeden z dwóch uśmiechów: albo wyrażający ogromne podekscytowanie, z nutką prośby „czy mogę tu zamieszkać?", albo pełny serdecznej wyrozumiałości. Że wiecie, każdy ma swoje odpały – dla przykładu wujek Staszek kiedyś zamienił dom w gołębnik – i to nic groźnego, tylko wyrazy współczucia dla żony.

Niby powinienem zakładać, że na łamach magazynu o starych grach znajdę wiele bratnich dusz, ale granie retro można uprawiać na wiele sposobów. Remastery, emulatory, tryb zgodności ze starym Windowsem, konsolki z ROM-ami... Nie trzeba zajmować przestrzeni, którą patodeweloper rozdzieliłby na trzy mikrokawalerki, i wydawać kasy, jaka by takie kawalerki sfinansowała. Dlaczego więc zbieram gry i konsole?

Jak pan dev stworzył

Po pierwsze, wiele produkcji zostało zaprojektowanych z myślą o konkretnym sprzęcie. O ekraniku danej rozdzielczości, nieco rozmywającym wyświetlany obraz. O kontrolerze z nietypowym układem przycisków, który twórcy wykorzystali jednak tak, by gracz nie musiał przy każdym ruchu bawić się palcami w twistera. O wyjątkowych cechach konsoli, od karty pamięci z ekranikiem do Dreamcasta, po obraz 3D w Virtual Boyu. Tytuły ze starszych generacji zdecydowanie lepiej czują się też na telewizorze CRT. Jeśli odpalacie je na jakimś nowoczesnym, pamięć nie płata wam figli – one kiedyś serio były ładniejsze. Tylko potrzebują odpowiedniego wyświetlacza, by rozkwitnąć. Takiego, jaki normalni ludzie mają jeszcze ewentualnie na działce, a i tak zmagają się z natrętnymi marzeniami o zutylizowaniu go w pobliskim lesie. **Jedynie sprzęt z epoki pozwala w pełni doświadczyć gry taką, jak ją pan dev stworzył.**

Skrajne przypadki to produkcje takie jak The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, która do optymalnej zabawy wymaga nie tylko GameCube'a, ale też czterech Game Boyów Advance połączonych ze stacjonarką specjalnymi przewodami. I trojga znajomych. Tego nie zastąpi jeszcze godnie żaden emulator.

Marzenia wewnętrznego dziecka

Po drugie, aspekt nostalgiczny. Jako dziecko pragnąłem „Kostki" Nintendo – oglądałem ją co najwyżej w czasopismach. Teraz mogę to marzenie spełnić i daje mi to ogrom satysfakcji. Szczególnie gdy pierwszy raz dotykam kawałków historii gamingu, o których niegdyś słyszałem tylko raz czy dwa, ale i tak zawładnęły moją wyobraźnią, jak np. Wonderswan, Tiger Game.com czy 3DO. Cieszę się z każdego nowego nabytku, **sesje grania uzupełniam czytaniem prasy z epoki, a taki zestaw to dla mnie teleport do przeszłości**. A że młodzieńcze lata miałem szczęśliwe i cierpiałem tylko z „niedokonsolowienia", takie wycieczki to istna błogość.

Z szacunku

Po trzecie, lubię za to płacić. Wszystkie gry, które kiedykolwiek wyszły na Game Boya, pobrane z sieci zmieszczą się na płycie CD.

Nie potrafię w pełni docenić tytułów ogrywanych na emulatorach.

Ponad dekada klasyków, owoce prac dziesiątek tysięcy osób – ściągnięte z torrenta w pięć sekund. Nie potrafię w pełni docenić pozycji dostarczanych mi w takiej formie. Bo gdy początek jest za wolny, gdy wkurza mnie sterowanie, zaraz mam ochotę przejść do kolejnej z kilkuset.

Kiedy kupuję nośniki – zakupy te wiążą się też z zapoznaniem się z recenzjami, a później szukaniem okazji – każdy tytuł szanuję bardziej. Na prawdziwej konsoli, z prawdziwą płytką czy kartridżem w środku – łatwiej wtedy spojrzeć na grę z perspektywy tamtych lat. Staram się zrozumieć, co kiedyś zapewniło jej sukces. Albo co sprawiło, że teraz mogłem kupić ją za 20 złotych i sprzedawca mnie po rękach całował, jak w przypadku Crazy Frog Racera na Nintendo DS, którego zgarnąłem na targach PGA. Też piękny symbol epoki, swoją drogą.

Mój cel jako ludzkiego chwytaka do śmieci jest więc jasny: chcę wracać do prostszych czasów, a każdą interesującą mnie na tym świecie grę zaliczać na urządzeniu, z myślą o którym powstała. Pewnie jestem dziwny. Ale ta dziwność daje mi masę szczęścia.

eprasa.pl 9010c0632e



Powódź, pisma i pierwszy pecet

WOJCIECH TARCZYŃSKI (STARE KONIE)

Gdy wspominam „moje" lata 90. ubiegłego wieku, mam wrażenie, że zaglądam do innego multiwersum. Prasę o grach czytałem od 1994 roku, kupowałem osiem-dziewięć magazynów. Pierwszy pecet w domu pojawił się jednak dopiero trzy lata później, w sierpniu – tuż po wielkiej wrocławskiej powodzi.

Mamuśka przekonała wujka, żeby sprezentował mi swojego Pentiuma 90 z 16 MB RAM-u i dyskiem 1,6 GB, aby odwrócić moje myśli od wydarzeń, które wstrząsnęły rodzinnym miastem ledwie kilka tygodni wcześniej. Trzy metry wody pod blokiem, siedzenie godzinami z radiem na dachu trzonolinowca i obserwowanie walki z żywiołem – zapomniałem o tym wszystkim w moment. Oto bowiem na moje biurko zawitał prawdziwy komputer!

Ależ tego było!

Przewińmy jednak taśmę o parę lat wstecz. Jest rok 1994, mam 10 lat i biegam do kiosku po kolejne zeszyty TM-Semica. (Przy okazji: sprawdźcie ciekawą książkę „Projekt RUST", gdzie przeczytacie m.in. o historii tego kultowego wydawcy). Oczywiście

Mój pierwszy komputer dostałem tuż po powodzi we Wrocławiu.

kasy nie starcza mi na wszystko, komiksy czytam więc także w bibliotekach i pożyczam od kolegów. Ale historie obrazkowe to nie wszystko. **W domu stoi Commodore 64 na kasety, który bardziej nie działa, niż działa – wielu kumpli ma jednak Pegasusy czy inne podróby Nintendo.** Mieszkam też niedaleko wrocławskiego dworca głównego, więc w okolicy mam kilka salonów z automatami. Wtem w ręce wpada mi grudniowy Secret Service. Napisany młodzieżowo, wiele obrazków, dużo tekstu. To jest zarąbiste!

Kolejne miesiące upływają mi na kombinowaniu: skąd brać kasę na wszystkie możliwe magazyny o grach, które ukazują się na polskim rynku? Ależ wtedy tego było: Top Secret (publikowany już bardzo nieregularnie), Amiga Computer Studio (podobnie jak TS), wspomniany Secret Service (kult totalny!), Gry Komputerowe, Świat Gier Komputerowych. Z czasem doszły oczywiście takie rarytasy jak CD-Action, Gambler, Reset, PSX Extreme (hej, zgredy!) czy Neo (plus... Neo Plus). Mam nawet sentyment do PC Gamera Po Polsku. Setki, tysiące stron traktujących o grach, których nie miałem nawet jak odpalić. Szaleństwo!

Dopiero potem zdałem sobie sprawę, że **nim mój nostalgiczny Pentium 90 pojawił się w domu, to czytałem wszystkie te magazyny przez grubo ponad dwa i pół roku**. I nie wyglądało to jak dziś, że kilka najciekawszych artykułów wleciało pod oczy. Dosłownie pożerałem każdą stronę różnych periodyków.

Nareszcie!

Pisząc te słowa teraz, nie jestem nawet w stanie przypomnieć sobie, jak wielką euforię odczułem, gdy po takim przygotowaniu po raz pierwszy usiadłem przed domowym komputerem. W końcu sam mogłem zobaczyć te wszystkie wspaniałości! Bez żadnych żetonów na berzie(*), bez wyrywania pada na urodzinach u znajomych, bez napominań nauczycielki, gdy próbowałem odpalić jakąś gierkę na Amidze w Młodzieżowym Domu Kultury. Gdybym miał nakręcić film o mojej młodości, to w momencie, gdy upragniony komputer stanąłby na biurku, główny bohater by zemdlał, a w tle poleciał kawałek „A Kind of Magic" zespołu Queen.

Na tej cudownej maszynie zainstalowany był Windows 95, a **pierwsze gry, które odpaliłem, to Duke Nukem 3D, MDK, Doom i Quake**. Zestaw cudowny nawet dziś, ale wtedy najbardziej zajarany byłem pierwszym „Kłakiem". Rok wcześniej widziałem jego demko w sklepie komputerowym na najwyższym piętrze domu towarowego Feniks na wrocławskim rynku. Magiczna chwila i magiczna gra: to produkcja, w którą grałem namiętnie na lekcjach informatyki i dzięki której w 1999 roku skierowałem swoje kroki do redakcji CD-Action. Kilka miesięcy później stworzyłem w magazynie dział o strzelankach „FPP Zone". Ale to już inna nostalgiczna opowieść. A teraz idę odkopać ten cholerny Secret Service 12/1994...

(*) Berza, czytane „ber-za", to lokalne określenie dworca Wrocław Główny, dziś już raczej w zaniku.

eprasa.pl 9010c0632e



Z grafiką, ale bez

MARCIN „BOREK" BORKOWSKI

Na tegorocznym MFKiG w Łodzi Paweł Schreiber przepytywał mnie w związku z premierą mojej najnowszej gry – Sprawy Andrzeja D. – i przy okazji zahaczył o Puszkę Pandory. Że ja zawsze robię jakoś inaczej niż inni – bo to była tekstówka, ale z nietypowymi elementami grafiki.

Tekstówki zwykle kojarzyły się albo z czystym tekstem, albo z rzeczami w stylu Hobbita – opisy plus okazjonalne szkice. Tymczasem w Puszce cały czas widać było przewijający się widoczek odpowiadający aktualnej lokacji – skały, plaża, morze, las itd.

Każdy był grafikiem

Nie oszukujmy się, ten efekt nie wynikał z jakiegoś przemyślanego planu i chęci bycia innym. Trudno żebym nie zrobił takiego scrolla, jeśli chwilę wcześniej nauczyłem się obsługiwać potrzebne do tego przerwania. Ważne jednak wydawało się co innego: **narysowanie krajobrazu wysokości 16 pikseli było w zasięgu moich opłakanych zdolności artystycznych**.

W początkowych czasach grafiki ośmiobitowej wszystko przyjmowało umowną formę – obiekty nie mogły mieć więcej niż kilka, kilkanaście pikseli wysokości i szerokości. A prostego patyczaka, symbolizującego postać o rozmiarze paru punktów, stworzyć mógł praktycznie każdy, w końcu patyczaki i głowonogi

Kiedyś oprawę wizualną gry mógł stworzyć niemal każdy.

to standardowe etapy rozwoju kompetencji rysunkowych – u trzylatków. Jedni potrafili z tych kilku pikseli wycisnąć mniej, inni więcej, ale ograniczone pole manewru wymuszało uproszczenia, co paradoksalnie ułatwiało tworzenie symbolicznych przedstawień prostych obiektów – takich jak krzaki, drzewa czy góry. Liczba wariantów do przetestowania była ograniczona i efekt końcowy w znaczącym zakresie zależał nie od talentu, ale od cierpliwości.

Oczywiście szybko zaczęły pojawiać się rzeczy bardziej skomplikowane. Cuchulainn z Tir Na Nog miał bodaj 52 piksele wysokości – tu już cierpliwość nie wystarczała. A w miarę jak przybywało bitów, kolorów i pikseli, robiło się coraz trudniej. Można było trochę oszukać, próbując skanowanych zdjęć (Tajemnica Statuetki), ale biegłość w rysowaniu i tworzeniu własnej, konsekwentnej stylistyki nabierała znaczenia. Efekt końcowy zaczynał zależeć od talentu i umiejętności. Apogeum tego procesu przypadło gdzieś na przełom stuleci.

Rewolucja 3D

W kolejnych latach sprawy – paradoksalnie – znowu stały się nieco prostsze. Grafika przyjmowała coraz realistyczniejszą postać, rozwijał się rynek assetów, pojawiły się techniki fotogrametryczne i stworzenie poprawnie wyglądającego świata trójwymiarowego, będącego podstawą większości gier, nie nastręczało takich trudności jak kiedyś. Talent ciągle jest wskazany i niezbędny do robienia wyjątkowych tytułów w 2D (jak Gorogoa albo Gris), ale **w fotorealistycznym 3D środek ciężkości przesunął się w stronę rzemiosła**. Był to jeden z fundamentów „indiepokalipsy", podobnie zresztą jak darmowe silniki. Ostatnio, tak swoją drogą, na te aspekty nałożyły się także rozwiązania wyrastające z AI, ale jeszcze za wcześnie na podsumowanie ich wpływu. Dzięki temu wszystkiemu nie umiejąc rysować, ale dysponując jakimś minimum kompetencji graficznych i dobrego smaku, można od kilkunastu lat stworzyć grę nierażącą wizualnie – a jeśli będzie bazować na ciekawym pomyśle i interesującej mechanice, ma szansę odnieść sukces komercyjny.

Oczywiście przez te cztery dekady, które minęły od czasu pisania Puszki Pandory, moje umiejętności graficzne nie uległy poważniejszym zmianom – wciąż umiem narysować kulawego patyczaka albo zrobić zdjęcie. Szczęśliwie w opartej na Osincie i geolokacji grze detektywistycznej fotografie są naturalnym nośnikiem informacji, więc w ostatecznym produkcie deficyty moich talentów po staremu nie rzucają się zanadto w oczy. Tak samo zresztą jak sukces komercyjny.

eprasa.pl 9010c0632e



Anachronizmy i skeumorfy

ADAM „CHEN PI” CHABIŃSKI

Dlaczego niektóre bankomaty wciąż działają pod kontrolą Windowsa XP, do czego służył „podnośnik” na klawiaturze i po co w dżinsach nity?

Na początku lat 90. ubiegłego wieku po raz pierwszy zetknąłem się z „maszynami” marki Macintosh. Niemal przypisane wtedy do środowisk muzycznego, graficznego i wydawniczego, ówczesne komputery Apple'a przodowały w dziwnym nazewnictwie. I tak np. w instrukcjach obsługi „jabłczanek” klawisz ⇑ (Shift) widniał jako „podnośnik”.

Bagaż przeszłości

Z dzisiejszej perspektywy taka terminologia wydaje się co najmniej dziwaczna, ale wtedy była podwójnie uzasadniona. Po pierwsze, do dostępnych w Polsce komputerów spod znaku tęczowego jabłka (tak niemal do końca ubiegłego stulecia wyglądało logo firmy z Cupertino) rzadko dołączano manuale – a pozostałe blaszaki sprzedawano w zasadzie bez jakiejkolwiek dokumentacji. Po drugie, **w czasach, gdy komputeryzacja w naszym kraju dopiero wychodziła poza uczelniane ośrodki obliczeniowe, po prostu nie było odpowiedniego słownictwa**.

Anachronizmów w świecie sprzętu komputerowego jest bez liku.

Zajmująca się wtedy dystrybucją macintoshy nieistniejąca już warszawska firma Apple IMC Poland SAD musiała posiłkować się czymś podczas opracowywania instrukcji obsługi. I tak najbliższym analogowym odpowiednikiem komputera okazała się... maszyna do pisania. Na jej klawiaturze widniał przycisk, po którego naciśnięciu i przytrzymaniu nieznacznie unosił się cały wachlarz czcionek – po to, aby można było uzyskać np. wielką literę. Klawisz ten był zwany właśnie „podnośnikiem”. Swoją drogą, przed II wojną światową polskie maszynistki używały „zmieniacza”, „trzymacza” i „cofacza”. Dobrych kilka dekad później przyciski te ustąpiły klawiszom (odpowiednio): Shift, Caps Lock i Backspace.

Skoro jesteśmy przy klawiaturach... Zastanawialiście się, dlaczego „chory” z dzisiejszej perspektywy układ QWERTY jest wszechobecny? Nie lepsze byłoby alfabetyczne ułożenie liter? Owszem, ale współczesny wygląd klawiatury wywodzi się z czasów, kiedy królowały wspomniane maszyny do pisania. Towarzyszy temu legenda, według której **celowo rozmieszczono klawisze w mało intuicyjny sposób, aby nie zacinały się podczas szybkiego pisania przez maszynistki**. Trudno dziś stwierdzić, czy to prawda. Jedno jest pewne: mimo że istnieją układy lepsze pod względem częstości występowania liter (np. Dvoraka), to cały świat używa standardu QWERTY – bo wprowadzenie nowego byłoby karkołomnym zadaniem.

Nie tylko klawisze

Zastosowanie starej nomenklatury do nazywania rzeczy nowych wydaje się nieprzystające do realiów. Nie zmienia to jednak faktu, że anachronizmów w obcowaniu ze współczesnym sprzętem komputerowym i elektroniką użytkową jest bez liku. Weźmy choćby niektóre ikony stosowane w oprogramowaniu. Czy symbolizująca zapis ikona dyskietki cokolwiek mówi młodszym pokoleniom? Podobnie obrazek przedstawiający słuchawkę klasycznego telefonu, znaczek pocztowy czy tradycyjną żarówkę (lampę żarową) już teraz zdają się pochodzić z wykopalisk.

Mamy tu do czynienia ze szczególnym przypadkiem anachronizmów, które w programach komputerowych często pojawiają się w postaci **skeumorfów, czyli elementów interfejsu imitujących przestarzałe obiekty fizyczne, mimo że ich pierwowzory dawno wyszły z użycia**. Typowym pozainformatycznym przykładem tego zjawiska są np. nity w niektórych dżinsach. Te metalowe elementy obecnie mają charakter typowo ozdobny, podczas gdy kiedyś służyły jako wzmocnienia, aby poszukiwaczom złota kieszenie nie urwały się pod wpływem ciężaru grudek wydobytego kruszcu(*).

Przykładów staroci osadzonych w nowoczesności jest bez liku: a to niektóre bankomaty działające pod kontrolą Windowsów XP, a to język programowania COBOL stosowany po dziś dzień w systemach finansowych, mimo że ma już ponad pół wieku i w międzyczasie powstały efektywniejsze, a to porty RS-232 lub VGA nadal obecne w nowoczesnych komputerach przemysłowych, choć wyparte przez USB i HDMI. Dlaczego tak się dzieje? Uczeni w piśmie mają dwa lakoniczne wytłumaczenia: czasami żeby zachować kompatybilność wsteczną, a czasem... bo lepsze jest wrogiem dobrego.

(*) Było to o tyle ważne, że złoto cechuje się bardzo dużą gęstością: podczas gdy litr wody waży ok. kilograma, taka sama objętość złota to aż 19,3 kg. Nawet niewielkie grudki kruszcu stanowiły więc dla kieszeni duże obciążenie.

eprasa.pl 9010c0632e



Kto mi popsuł Soldier of Fortune?

EUGENIUSZ SIEKIERA

– *Pan do kogo?* – pyta spokojnym głosem pielęgniarka w recepcji, kompletnie ignorując lufę wycelowaną w jej głowę. Gdy kula mija ją raptem o cal, a szpital rozbrzmiewa hukiem wystrzału, kobieta pozostaje niewzruszona. Podobnie jak strażnik, który znużony pilnuje sąsiedniego korytarza. Stare FPS-y nie bawiły się w subtelności.

Po latach rozłąki postanowiłem odwiedzić Johna F. Mullinsa. Przy pierwszych odsłonach Soldier of Fortune spędziłem mnóstwo czasu i była to miłość od pierwszego spojrzenia. Nie chcę wyjść na psychopatę, twierdząc, że najbardziej zachwycał mnie rewolucyjny system rozczłonkowywania ciał, ale tak, przecież była to wizytówka tej serii! Kto nie szczerzył się jak głupi, gdy odkrył, że da się amputować nogę za pomocą strzelby, niech pierwszy rzuci kamieniem.

Upływ czasu jest bezlitosny

Wracając do gry tak starej, że właśnie kończyłaby studia, studzę oczekiwania, a suwaki wyrozumiałości popycham na maksa w górę. Ale że **często odświeżam klasyki z lat pacholęcych i na ogół są to powroty udane**, odpalam je bez trwogi w sercu, nakładając różowe okulary tlącej się we mnie nostalgii.

Nie sądziłem, że FPS-y Ravena polegną w walce z zębem czasu.

Myślałem, że siadając do dzieł studia Raven, będę miał w nosie modele ciosane siekierą, ułomne animacje, AI z komediowym zacięciem i inne archaizmy. Jednak, prawdę mówiąc, uwierały mnie do żywego. Jak kamień w zbyt ciasnych butach, w dodatku testowanych po raz pierwszy na wymagającym górskim szlaku.

Pomyślałem, że jednym z problemów może być ludzki przeciwnik. Po bestii z Quake'a nie oczekujesz przemyślanej strategii – póki biegnie w twoim kierunku i nie gubi się w linii prostej, jest dobrze. Gdy jednak strzelamy do wyszkolonych najemników, oczekujemy czegoś więcej, a niedociągnięcia w AI będą bardziej widoczne. Tylko znów – nie brakuje FPS-ów z przełomu wieków, a nawet starszych, które radziły sobie na tym polu dużo lepiej.

Różowe okulary mi zaparowały

Soldier of Fortune 2. Podkładam ładunki wybuchowe i staję w bezpiecznym miejscu, a po eksplozji skrypt odrzuca krzesło na przewidzianą pozycję. Pechowo akurat tam, gdzie stoję, więc blokuje mnie na amen durny stołek. To nic, bo w „jedynce" zatrzymywały mnie nawet futryny i wąskie przejścia, które należało sforsować. Nie pamiętam, żeby mnie to wkurzało ćwierć wieku temu, więc nie wiem, gdzie leży problem – pewnie w moich dziurawych wspomnieniach.

Wrogowie pojawiający się znikąd to standard. Nierzadko tuż za moimi plecami, i to dwie sekundy po tym, jak wyczyściłem mijane pomieszczenie. Standardem są też budowane w nieintuicyjny sposób poziomy. Pamiętam jeszcze czasy erpegów z późnej kredy, do których sam rysowałem sobie mapy, gdy jednak odpalam dynamicznego shootera, nie mam ochoty sprawdzać trzydziestu drzwi robiących za dekorację, by w końcu odkryć, że właściwe przejście jest ukryte w zupełnie innym miejscu.

Niektórych wspomnień lepiej nie ruszać

Albo to: dlaczego otwieranie niektórych zamków (o dziwo, nie wszystkich) w SoF 2 trwa tak długo, skoro i tak nie wiąże się z tym żadna minigierka? Czemu w trakcie czołgania się gra przypomina symulator żółwia po wylewie, skoro Mullins to całkiem dziarski typ? **Zmorą pierwszego Soldier of Fortune jest też kilka wyjątkowo nijakich miejscówek w postaci metra, pociągu czy kanałów.** Dajcie spokój, to przecież największa gatunkowa sztampa. Na szczęście „dwójka" serwowała już bardziej zróżnicowane pejzaże – od zaśnieżonych pustkowi Kamczatki, przez zaułki Hongkongu, po parną kolumbijską dżunglę.

Co z tego wszystkiego zostało po latach? Jak się okazuje, niewiele, poza fajnymi wspomnieniami, które nie przetrwały konfrontacji z rzeczywistością. Są strzelanki, które całkiem nieźle zniosły próbę czasu – czyli np. praktycznie wszystko autorstwa id Software między pierwszym Doomem a ostatnim Wstrząsem – niestety są też takie, które zestarzały się bardzo, bardzo źle. Z ręką na sercu, nie sądziłem, że do drugiej kategorii zaliczę kiedyś jakąkolwiek grę Raven Software.

eprasa.pl 9010c0632e

JUŻ DOSTĘPNY!

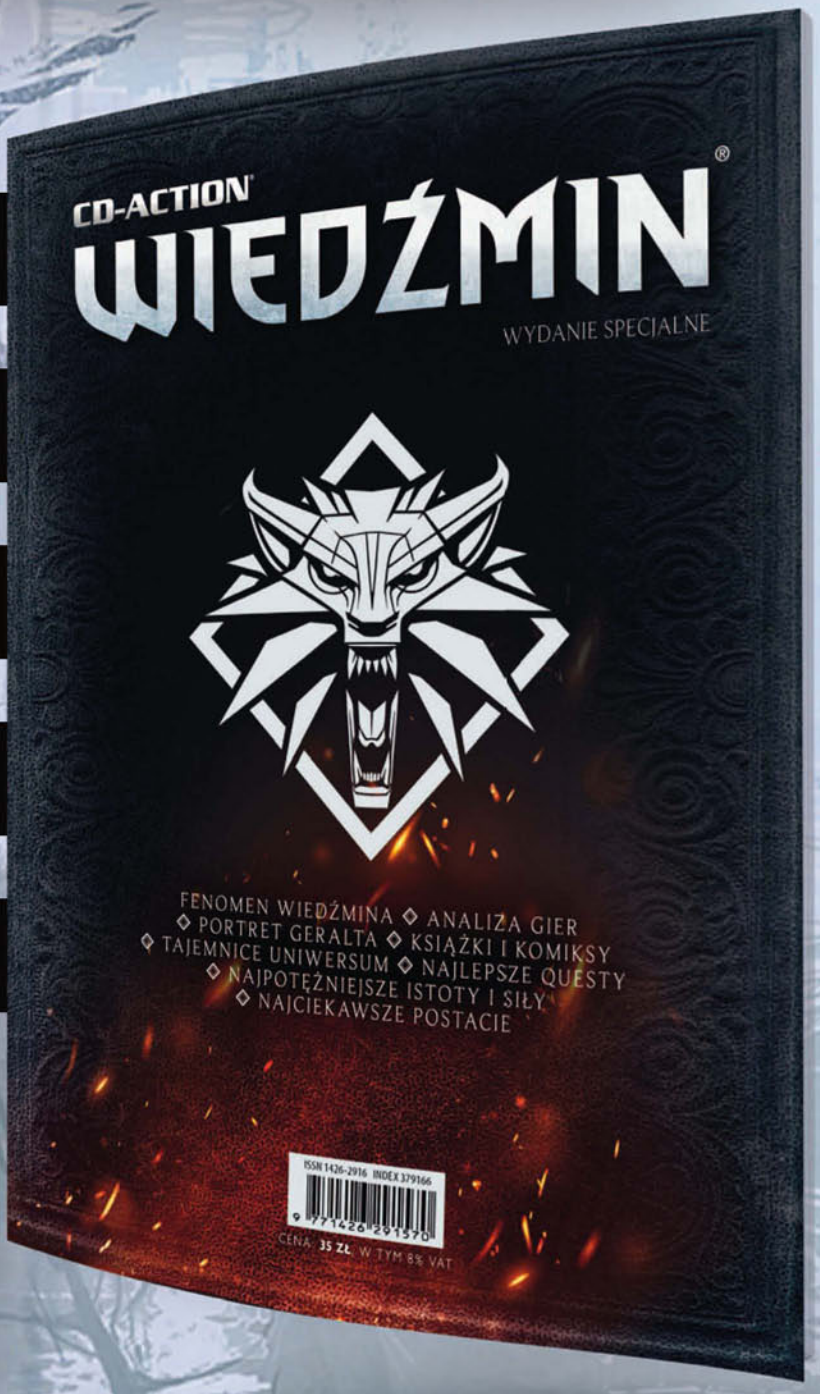
ANALIZY I WSPOMNIENIA GIER Z SERII

KULISY POWSTANIA I FENOMENU WIEDŹMINA

LITERACKA RETROSPEKTYWA CYKLU

KULTOWE TYTUŁY Z NOWEJ PERSPEKTYWY

KOMENTARZE TWÓRCÓW



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

Sklep CD-Action

Allegro

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

Prasa.pl 9010c0632e



ŚWIĘTUJ 1 ROK

GOG Preservation Program!

ODBIERZ
15% zniżki
na cały koszyk z kodem
RETROGPP15

Oferta ważna od 20 listopada do 20 stycznia 2026 r., można wykorzystać tylko raz.
Minimalna wartość zamówienia: 4,99 USD, bez ograniczeń krajowych.

eprasa.pl 90