CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

WYDANIE SPECJALNE
cena: 27,99 zł w tym 8% VAT
NUMER #5 (02/2023)

116 STRON!

PUBLICYSTYKA
- Wielki kryzys branży gier wideo
- Historia czasopisma Świat Gier Komputerowych
- 40 lat Atari 800 XL
- Ewolucja kart graficznych
- Pierwsza polska paragrafówka

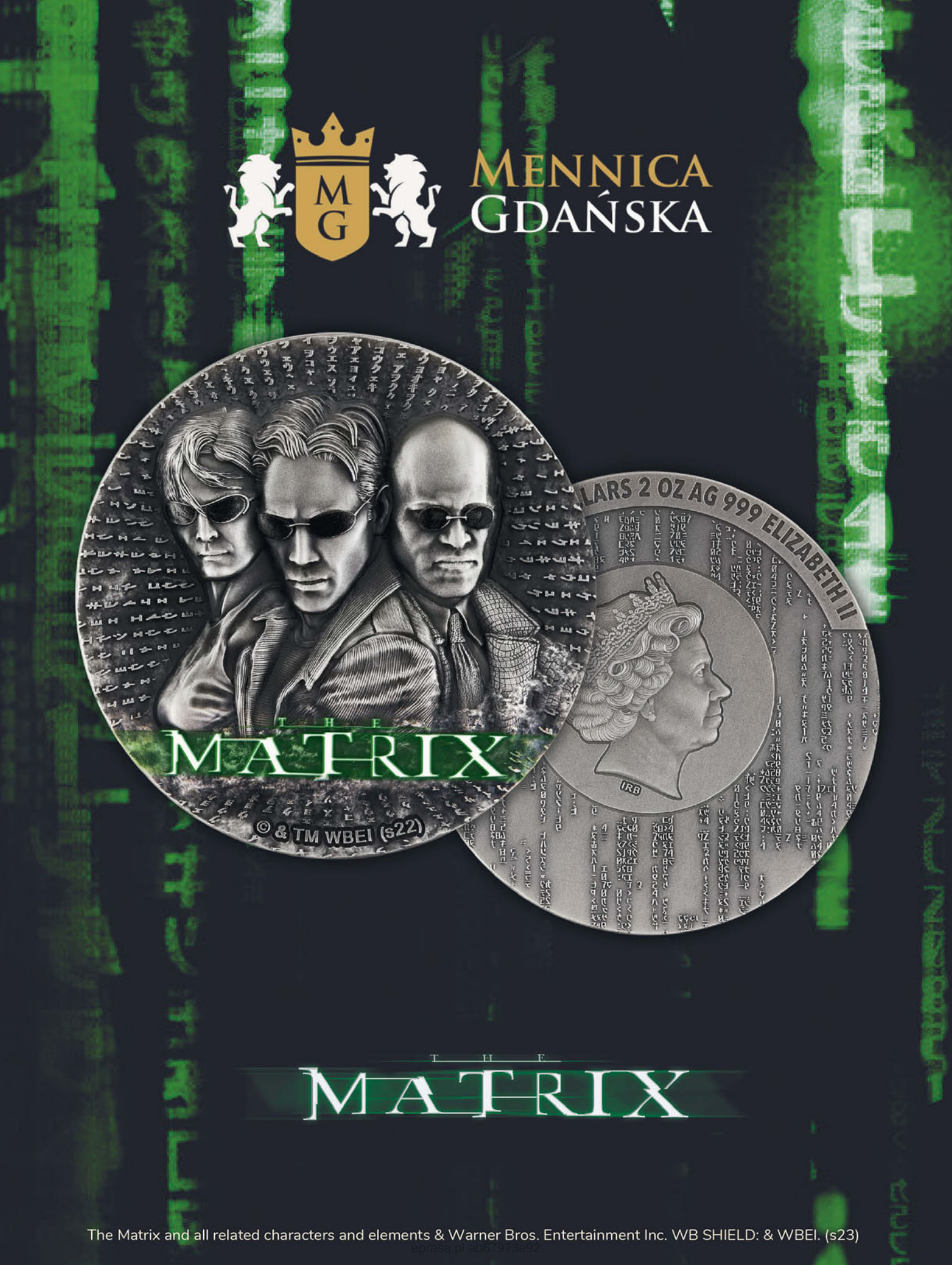
REPLAY
- Gothic II
- System Shock
- Homeworld
- Contra
- Cannon Fodder
- Dragon Age: Początek
- God of War II

VARIA(CJE)
- „Z Archiwum X"
- Felieton Alexa
- Imperium Indiany Jonesa
- Ekranizacje „Diuny"
- Retronics (wywiad)
- Fantastyka retro

NARODZINY DIABLO

ISSN 1426-2916 NR INDEKSU 379 166

eprasa.pl ab67973e92



The Matrix and all related characters and elements & Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: & WBEI. (s23)
eprasa.pl ab67973e92

CD-ACTION RETRO

#5 (2/2023)

Gimme five!

Witam w piątym już Retro! Mam cichą nadzieję, że w 2024 damy radę zmienić nasz cykl wydawniczy z nieoficjalnego półrocznika na oficjalny kwartalnik. Ale czy ten ambitny plan się powiedzie, czas pokaże. A raczej to wy, czytelnicy, o tym zdecydujecie, bo wszystko przecież w waszych rękach. Retro #4 sprzedało się lepiej niż #3. Jeśli #5 utrzyma tę miłą nam tendencję... Lecz jak mówią, „najprościej rozbawisz Boga, opowiadając mu o swoich planach". Na razie więc cieszmy się po prostu kolejnym numerem naszego czasopisma w kioskach i salonach z prasą. A będzie, co będzie.

Co serwujemy wam w tym Retro? **Mija właśnie 40 lat od największego kryzysu w historii branży wideogier.** Kataklizmu, który niemal doszczętnie ją zniszczył. Pozwoliłem więc sobie na dość szczegółowe przedstawienie przyczyn tego wydarzenia, a także jego przebiegu. Swoją drogą opisałem też, jak branża się z niego podźwignęła i jak ją to zmieniło. I jak marzę, by to się powtórzyło... Ale o tym poczytacie w kolejnym Retro, bo gdybym chciał zamieścić wszystko na raz, to cały tekst liczyłby pewnie z... ehm... 16 stron? Więcej niż o husarii w CDA. :) A tego nie przełknęliby chyba nawet hardkorowi fani Retro. Chociaż…? Słuchajcie, czy chcecie w Publicystyce *także* takie długie teksty, czy raczej preferujecie krótsze, tak na maksymalnie 6-8 stron? Ważne pytanie, więc liczę na odzew, bo Retro jest dla was i chcemy, aby wyglądało tak, jak wam pasuje.

A ponadto? **W 2023 działo się wiele rzeczy, które na pewno interesowały fanów klasyki growej/filmowej/książkowej.** Kolejne Diablo, nowy „Indiana Jones", wkrótce druga część filmowej adaptacji „Diuny". A we wrześniu minęło 30 lat od emisji pierwszego odcinka kultowego „The X-Files"! Wszystko to ma odzwierciedlenie w tym numerze Retro. Będzie też, jak zawsze, nieco publicystyki na tematy najrozmaitsze (w tym historia pisma ŚGK), felieton Aleksa Uchańskiego, nieco tekstów poświęconych retro hardware itd.

No i w dziale Replay wracamy do recenzji starych, ale jarych hitów, a także odświeżamy wspomnienia o grach już może nieco zapomnianych, ale zasłużonych i godnych pamięci (choćby Contra czy Cannon Fodder). Jako że część osób narzekała, iż rozkładówka na recenzję gry to za mało – voilà! Jeden z tekstów ma testowo trzy strony. I znów to wy zdecydujecie, czy takich dłuższych recenzji ma być więcej. Również dział Varia jest obszerniejszy, niż dotąd bywało, no ale Indy, „Diuna", „X-Files"... sami rozumiecie. Liczę więc, że każdy znajdzie w najnowszym Retro coś dla siebie.

Cóż, wypada już skończyć gadanie i życzyć wam miłej lektury. Oby do wiosny!

Smuggler

PS Tradycyjnie zachęcam do czynnej współpracy i pisania tekstów do Retro, które możecie słać na adres: **retro@cdaction.pl.** Za wydrukowane w piśmie artykuły oczywiście płacimy. Tam również możecie wysyłać opinie, propozycje, uwagi itd. Zapraszam też na FB, do grupy **CD-Action Retro**.

ERRATA: W poprzednim numerze Retro, w artykule „O dwóch takich, co zrobili kultowe pismo" pojawiły się cytaty z wypowiedzi Marcina Borkowskiego, Adriana Chmielarza, Michała Nowakowskiego, Waldemara Nowaka i Tadeusza Zielińskiego. Zostały zaczerpnięte z filmu dokumentalnego „Thank You For Playing: Kultowe magazyny o grach".

SPRAWDŹ NASZĄ GRUPĘ NA FACEBOOKU: CD-ACTION RETRO

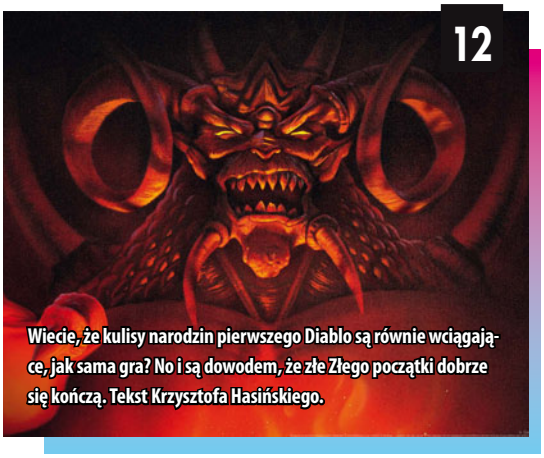
Dziękujemy serwisowi MobyGames, który pozwolił nam korzystać ze swoich przepastnych zasobów przy tworzeniu Retro. Sporo materiałów graficznych w tym wydaniu (w tym część screenshotów) pochodzi właśnie z tej ogromnej bazy danych. Jeśli jej jeszcze nie znacie, zajrzyjcie na mobygames.com (ale uważajcie,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

eprasa.pl ab67973e92

CD-ACTION

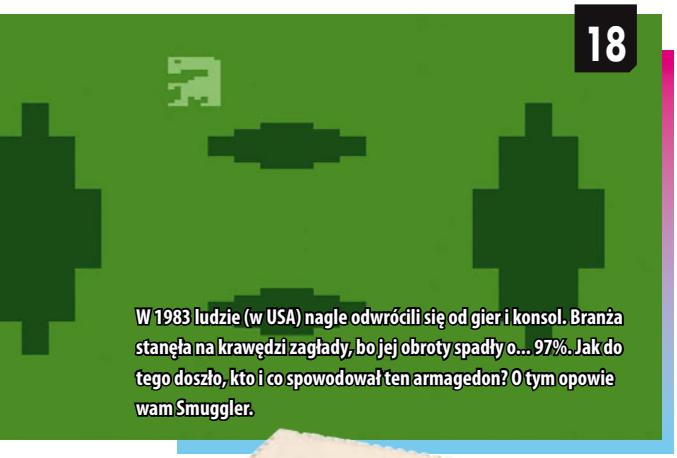
RETRO #5 (2/2023)

12



Wiecie, że kulisy narodzin pierwszego Diablo są równie wciągające, jak sama gra? No i są dowodem, że złe Złego początki dobrze się kończą. Tekst Krzysztofa Hasińskiego.

18



W 1983 ludzie (w USA) nagle odwrócili się od gier i konsol. Branża stanęła na krawędzi zagłady, bo jej obroty spadły o... 97%. Jak do tego doszło, kto i co spowodował ten armagedon? O tym opowie wam Smuggler.

30

Historię jednego z nielicznych pism o grach, które NIE powstały w Warszawie i osiągnęły rynkowy sukces, snuje Marek Czajor.

44

Dzieje kultowego ośmiobitowca prezentuje Bartłomiej Kluska. Tamże najpopularniejsze gry na tę maszynkę – polskie i zagraniczne.

52

Kto grał na PC na CGA albo Herculesie, na pewno uroni tu łezkę. A ci młodsi mogą zobaczyć, jak ewoluowała grafika peceta w ciągu zaledwie dekady. Historia piórem Bartłomieja Nagórskiego.

CD-ACTION

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

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

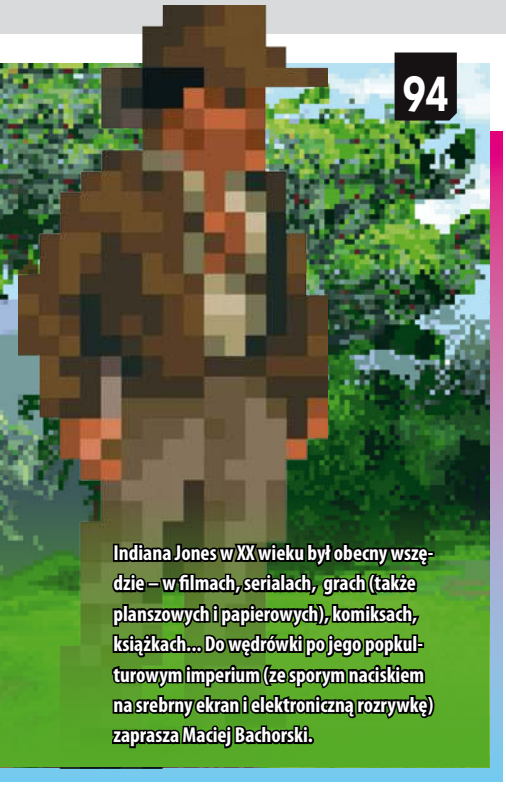
Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami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

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

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
DODATKOWE OPRACOWANIE GRAFICZNE: Katarzyna Kopeć, Michał Wolski

eprasa.pl ab67973e92

SPIS TREŚCI



Indiana Jones w XX wieku był obecny wszędzie – w filmach, serialach, grach (także planszowych i papierowych), komiksach, książkach... Do wędrówki po jego popkulturowym imperium (ze sporym naciskiem na srebrny ekran i elektroniczną rozrywkę) zaprasza Maciej Bachorski.

Pamiętacie ów dreszczyk na plecach, gdy rozlegał się charakterytyczny motyw przewodni tego serialu? Michał Klekowicki analizuje, na czym polegało jego nowatorstwo.

O szalonej, awangardowej i nigdy niezrealizowanej ekranizacji „Diuny" z lat 70. XX wieku opowie Michał Klekowicki.

004 Newsy i kalendarium

C:\PUBLICYSTYKA_

012 **Diablo dobra historia!**
Geneza powstania Diablo
018 **Game over, man! (część 1)**
Kryzys branży gier wideo w 1983
028 **Dokąd odchodzą stare gry?**
Ocalić od zapomnienia
030 **Świat Gier Komputerowych**
Historia bydgoskiego pisma
036 **Poczuj ten Dreszcz!**
Pierwsza polska paragrafówka
038 **Skąd się wzięły komputery?**
Ewolucja komputerów, część 2
044 **40 lat Atari 800 XL**
Historia kultowego ośmiobitowca
048 **Czy Amiga ciągle Rulez?**
Amigi życie po życiu
052 **Ewolucja kart graficznych**
Od CGA po SVGA, oczami gracza
056 **Nie tylko DOSBox**
Jak uruchamiać stare gry na nowym sprzęcie

C:\REPLAY_

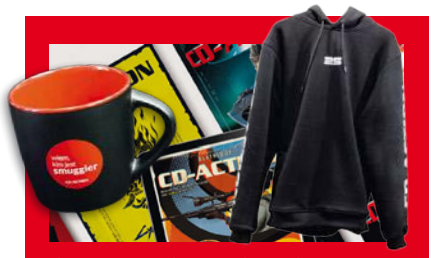
058 Contra
060 Ultima Underworld: The Stygian Abyss
062 Prince of Persia: Piaski czasu
064 System Shock, System Shock 2
066 System Shock (remake)
067 One Must Fall: 2097
068 Shadow of the Colossus
071 Cannon Fodder
072 Sid Meier's Pirates!
074 The X-Files Game
075 The X-Files: Resist or Serve
076 Homeworld, Homeworld 2
078 God of War II
080 Dragon Age: Początek
082 Gothic II
084 Dune
086 The Longest Journey: Najdłuższa podróż
088 Reah: Zmierz się z nieznanym
090 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

C:\VARIA(CJE)_

092 Skąd się wziął Indiana Jones
094 Indiana Jones i jego imperium
100 Z Archiwum X
102 Wywiad: Retronics
104 „Diuna", której nie było
106 „Diuna" wedle Lyncha
107 Felieton: Ale kino
108 Filmy Johna Carpentera
109 Muzyka: Type O Negative, Fading Colours
110 Książki: „Siódme wtajemniczenie"
112 Fantastyka retro
114 Retroquiz

youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE



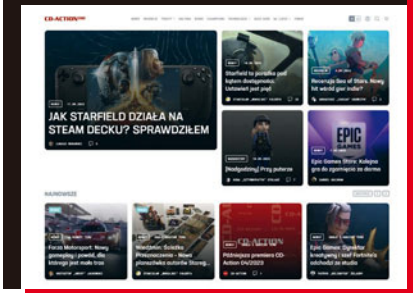
SKLEP.CDACTION.PL

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

ODWIEDŹ TEŻ NASZĄ STRONĘ!

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

CDACTION.PL



gamingtech esportsmedia

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

eprasa.pl ab67973e92

KALENDARIUM

PAŹDZIERNIK

35 lat temu, 29 października 1988 roku, swoją premierę miała konsola Sega Mega Drive (znana w USA jako Sega Genesis), która skutecznie rywalizowała ze SNES-em o prymat wśród 16-bitowców. Do Polski zawitała dopiero cztery lata później i nie odniosła sukcesu (również przez późniejsze pojawienie się na rynku jej klona – Power Pegasus).

30 lat temu, 4 października 1993 roku, w Stanach Zjednoczonych pojawiła się konsola 3DO Interactive Multiplayer (znana większości graczy po prostu jako 3DO), produkowana przez Panasonic, Sanyo, GoldStara i Creative Technology. Jakość jej gier 2D dorównywała tym, które można było znaleźć w salonach arcade, ale ze względu na bardzo wysoką cenę (699 dolarów) i znacznie słabsze możliwości wyświetlania grafiki 3D przegrała rywalizację z 32-bitowymi konsolami Segi i Sony oraz 64-bitowym N64.

30 lat temu, 30 października 1993 roku, do salonów gier trafił Ridge Racer, wkrótce jedna z najpopularniejszych ścigałek na konsolę PSX.

30 lat temu, w październiku 1993 roku, swą premierę miał Virtua Fighter, rozpoczynając tym samym szał na bijatyki 3D.

25 lat temu, 28 października 1998 roku, zostaliśmy uraczeni pastiszem kryminału noir w postaci Grim Fandango. Była to moim zdaniem ostatnia gra z tzw. złotej ery przygodówek.

25 lat temu, 29 października 1998 roku, Black Isle Studios przeniosło nas na Pustkowie po raz drugi, w Falloucie 2, czyli najlepszej odsłonie tej serii. I proszę mi nie wysyłać listów, to jest opinia niepodlegająca dyskusji.

20 lat temu, 7 października 2003 roku, Nokia wypuściła na rynek N-Gage, czyli połączenie telefonu z przenośną konsolą do gier. Wielu było zdziwionych, że na komórce można pykać w coś bardziej zaawansowanego od „Węża" albo „Fasolek".

20 lat temu, 14 października 2003 roku, w grze Max Payne 2 upadł jej główny bohater. A fakt, że prawa do opowieści o Maksie nie wróciły do Finów z Remedy Entertainment, uważam za skandal.

20 lat temu, 28 października 2003 roku, Książę Persji zawładnął Piaskami Czasu (na GBA, PC i konsole czekały do listopada). Dla wielu to do dziś najlepsza gra z cyklu Prince of Persia, choć ja preferuję pierwowzór Mechnera z 1989.

15 lat temu, 28 października 2008 roku, na komputery i konsole trafił Fallout 3. Dla wielu był niestety pierwszym kontaktem z serią znakomitych postapokaliptycznych erpegów.

ZŁAMANY MIECZ

Awanturniczy, amerykańsko-francuski duet powraca. George Stobbart i Nicole Collard doczekają się nie tylko zapowiedzianego jakiś czas temu remake'u pierwszego (i znakomitego) Broken Sworda, ale również sequela swojej przygodówki. Parzival's Stone (bo taki podtytuł ma mieć nowy point'n'click) opowie nam historię o poszukiwaczach skarbów, tajemniczych spiskach, mechanice kwantowej i – jakżeby inaczej – średniowiecznych legendach. Grafika, choć trójwymiarowa, ma mocno nawiązywać do pięknych, rysowanych tel z pierwszych dwóch części. No i oczywiście znów odwiedzimy Paryż.

©McDonald`s

PA RA PA PA PA... I'M LOVIN' IT!

Chińskie restauracje McDonald's może i nie mają Kanapki Drwala, ale zaoferowały swoim klientom coś znacznie lepszego. Choć niejadalnego. Za równowartość czterech dolarów możemy powiększyć swój posiłek o... minikonsolę z ekranem LCD, na której zagramy w Tetrisa. Ale to nie wszystko! Sprzęt ma kształt McNuggets. Paluszki lizać! Tzn. własne, tych, którymi zasilana jest konsolka, lepiej językiem nie dotykać.

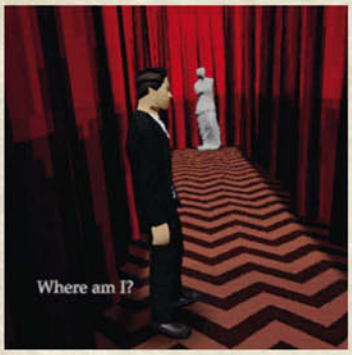
KONIEC ZAKUPÓW

Już niebawem, a dokładniej 29 lipca 2024 roku, właściciele Xboksów 360 zostaną pozbawieni możliwości dokonywania zakupów w oficjalnym sklepie internetowym konsoli. Microsoft zapowiada, że gracze nadal będą mieli dostęp do nabytych wcześniej produktów (więc jeśli ktoś chce uzupełnić kolekcję i cieszyć się nią przez kolejne lata, ma na to jeszcze trochę czasu). Niestety tak liberalna polityka dotyczy wyłącznie gier oraz DLC. Filmy i seriale całkowicie znikną z oferty usług.

eprasa.pl ab67973e92

OGNIU, KROCZ ZE MNĄ!

Stworzona przez Davida Lyncha i Marka Frosta historia agenta FBI Dale'a Coopera, który tropi mordercę Laury Palmer w wyjętym w równych proporcjach z opery mydlanej i sennego koszmaru miasteczku Twin Peaks, to zdaniem wielu jeden z najważniejszych seriali w historii. Zainspirowała ona niejednego twórcę gier wideo – nawiązania, a nawet całe motywy przeniesione żywcem z tej telewizyjnej produkcji znajdziemy w Alanie Wake'u czy Silent Hillu. A niebawem zobaczymy pełnoprawną adaptację „Twin Peaks", nad którą pracuje kilku maniaków z Blue Rose Team. Tytuł będzie oczywiście utrzymany w konwencji przygodówki z elementami horroru, z grafiką low poly rodem z epoki pierwszego PlayStation, cudownie pasującą do surrealistycznej wizji Lyncha. Tylko pamiętajcie: „Ajadyw ęis myzc, myt ąs ein ywos". (*bit.ly/3FiHQn4*)



MOC JEST Z NAMI!

Kto wykradł plany Gwiazdy Śmierci i dostarczył je Rebelii? Kinomaniacy pewnie odpowiedzą, że to robota Cassiana Andora i Jyn Erso. Ale gracze dobrze wiedzą, że zadania tego podjęli się Kyle Katarn i Jan Ors. Przekonać o tym mogliśmy się już w 1995 roku, grając w pierwszą misję Dark Forces. A dzięki Nightdive Studios przygodę tę (i kilka kolejnych) przeżyjemy ponownie, trwają bowiem prace nad remasterem tego znakomitego FPS-a. I kto wie, może jak już nasycimy się przygodami Kyle'a jako najemnika, przyjdzie pora na kontynuację opowieści w odnowionym Jedi Knight?

© Atari

DREWNIANA KONSOLA

Wyciągajcie z szaf spodnie dzwony i prasujcie koszule z szerokimi kołnierzami! Trzeba się przygotować na powrót najpopularniejszego w latach 70. sprzętu do grania. Atari zbiera właśnie preordery na 2600+, czyli nową retro konsolę, umożliwiającą zabawę kultowymi tytułami z modeli 2600 i 7800. Za wierną emulację odpowiadać będzie czterordzeniowy procesor Rockchip 3128, a dzięki złączu HDMI sprzęt wyświetli obraz na nowych telewizorach i monitorach. Same gry dostępne będą na kartridżach, choć niewykluczone, że Atari umożliwi również ściąganie ich z oficjalnego sklepu online. Na pierwszym kartridżu wydanym razem z konsolą dostaniemy 10 gier, wśród nich hity takie jak Yars' Revenge i Missile Command. W zestawie znajdzie się także słynny dżojstik CX40+. Co najważniejsze, konsola będzie wykończona drewienkiem pasującym do każdej boazerii.

© Sotheby's

DBAJCIE O BUTY

40 tysięcy złotych, które trzeba wyłożyć za Maca Pro, jest ceną dość szokującą. Ale koszt obuwia od Apple to dopiero skandal. Dom aukcyjny Sotheby's oferuje oficjalne buty sportowe z logo Apple za, bagatela, 50 tysięcy dolarów. Oczywiście buty nie są takie zwyczajne – amerykańska firma rozdawała je w połowie lat 90. na jednej z imprez targowych. Jak się okazuje, kilka par zachowało się w stanie idealnym. Nabywcom życzę, aby były wygodne.

eprasa.pl ab67973e92

KALENDARIUM

LISTOPAD

30 lat temu, 11 listopada 1993 roku, Disney uraczył posiadaczy Mega Drive grą o przygodach Aladyna. Wersja na konsolę Sega była niewątpliwie znacznie lepsza od późniejszych portów na SNES-a, Amigę, a nawet PC.

30 lat temu, w listopadzie 1993 roku, do salonów arcade trafił Mortal Kombat II. Żadna inna bijatyka nie pochłonęła mnie tak doszczętnie. Toasty!

30 lat temu, w listopadzie 1993 roku, swoją premierę miała przygodówka Sam & Max Hit the Road. Do dziś pozostaje jedną z najbardziej kolorowych i rozbrajająco śmiesznych point'n'clicków.

25 lat temu, 9 listopada 1998 roku, na pecety trafił SiN. Grę przyćmił wprawdzie wydany niedługo potem Half-Life, ale to zmysłowa i niegodziwa Elexis Sinclair, a nie Gordon Freeman, nawiedzała marzenia senne nastolatków.

25 lat temu, 19 listopada 1998 roku, Half-Life kompletnie zmienił nasz sposób myślenia o FPS-ach i roli, jaką odgrywa w nich fabuła.

25 lat temu, 20 listopada 1998 roku, Volker Wertich zaprezentował nam trzecią część gry o Osadnikach. Do dziś nie pogodziłem się z tym, że z Settlersów zniknęła konieczność wytyczania ścieżek!

20 lat temu, 11 listopada 2003 roku, wydano Beyond Good & Evil, jedną z najlepszych produkcji łączących elementy akcji z mechanizmami przygodówek. Nadal czekam na te zapowiadane szumnie prequele, sequele i adaptacje filmowe!

1300 POWODÓW, BY KUPIĆ XBOKSA

Microsoft dobił właśnie targu z Antstream Arcade, największym na świecie serwisem streamującym gry retro. Tym samym na Xboksa trafia biblioteka licząca ponad 1300 tytułów z platform takich jak Amiga, Amstrad, Atari XL/XE, Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, Atari Lynx, Commodore 64, MS DOS, Sega Mega Drive, MSX, MSX 2, Game Boy, NES, SNES, ZX Spectrum, no i oczywiście z automatów. Haczyk? Trzeba będzie zapłacić. Roczny dostęp kosztuje ok. 150 złotych. Ale możemy też wysupłać naraz ok. 440 złotych i cieszyć się z usługi do końca życia. Oczywiście Antstream Arcade jest też dostępny dla pecetowców.

© Funny Playing

LUNAPARK NA C64

Posiadaczom 8-bitowych komputerów nigdy nie była dana przyjemność zbudowania własnego wesołego miasteczka w Theme Parku. Ale spokojnie, po 29 latach jest szansa na naprawienie tej wyrządzonej przez Bullfroga niesprawiedliwości. Jednoosobowe studio zaprezentowało rezultat pracy nad tytułem Funfair Inc., który jest – co tu kryć – klonem Theme Parka na komputer Commodore 64. Twórca niestety nie ma czasu, by produkcję samemu ukończyć, ale obiecał, że udostępni kod źródłowy każdemu, kto zechce kontynuować jego dzieło. A jak gra się w nieukończonego Funfair Inc. na „komodzie"? Możecie przekonać się sami: ***bit.ly/3tsK80k***.

POPARZONY GAME BOY

FunnyPlaying, producent akcesoriów i części zamiennych do przenośnych konsol Nintendo, wypuścił urządzenie, które może tchnąć nowe życie w 34-letniego Game Boya. BurnMaster – bo tak nazywa się produkt (***bit.ly/3PXo1Ha***) – to niewielkich rozmiarów i kosztujący niewiele ponad 20 dolarów sprzęt, który pozwala sczytać dane z kartridża i nagrać je na kartę SD, a także zapisywać czyste nośniki własnymi danymi. O ile pierwsza funkcja może być przydatna dla każdego użytkownika, który chce mieć pewność, że nie straci gier, nawet jeśli kartridż wyzionie ducha, to druga zapowiada małą rewolucję na rynku homebrew. Tworzenie i rozpowszechnianie własnych gier na Game Boya stanie się prostsze niż kiedykolwiek.

eprasa.pl ab67973e92

NÓWKA 800XL

2600+ to nie jedyne retro urządzenie nawiązujące do kultowego produktu Atari, które ma niebawem doczekać się premiery. Gdynianie z Revive Machines pracują nad komputerem RM 800XL wykorzystującym technologię bezpośrednio programowalnej macierzy bramek (FPGA) do perfekcyjnego emulowania słynnego Atari 800XL. Poza niemal identycznym do oryginału wyglądem nowy sprzęt będzie oferował szereg złącz, które można było znaleźć w 8-bitowej atarynce. Do komputerka podłączymy więc kartridże, oryginalne dżojstiki 9 pin, monitor CRT, a także urządzenia peryferyjne korzystające z interfejsu szeregowego. Ale jako że na latach 80. świat się nie skończył, dostaniemy też gniazda USB i HDMI. Z tradycją w nowoczesność! Zainteresowani? Odwiedźcie ***www.revive-machines.com***.

DOOMNE ATARI

Po porcie Quake'a na ZX Spectrum niewiele może człowieka zdziwić, ale wydanie Dooma na 8-bitowe Atari XL/XE budzi lekkie niedowierzanie. Tym bardziej, że w przeciwieństwie do wspomnianej produkcji na tzw. Spektrumnę, ta edycja Dooma jest w pełni grywalna. Na pytanie, kto mógł coś takiego wymyślić, zazwyczaj padają dwie odpowiedzi: „ktoś z demosceny" albo „pewnie jakiś Polak". W tym wypadku obydwie są poprawne. Autorem portu jest nasz rodak Krzysztof „Święty" Święcicki. A link do ściągnięcia gry znajdziecie w opisie prezentującego gameplay filmu w serwisie YouTube: ***bit.ly/406o2Nt***.

WĘŻOJAD

Pamiętacie, jak kilka lat temu przedstawiciele Konami ogłosili, że rynek gier wideo to już ich średnio interesuje, a przyszłość korporacji wiąże się z maszynami do pachinko, jednorękimi bandytami i innymi formami rozrywki elektronicznej, które wymagają fizycznego przebywania w miejscach takich jak salony arcade albo wesołe miasteczka? Cóż, decyzja decyzją, ale cztery lata później wybuchła pandemia, która uderzyła dokładnie w te najbardziej obiecujące dla firmy sektory. W takiej sytuacji nie pozostało nic innego, tylko schować dumę do kieszeni i przeprosić się z graczami. Ale jeśli dzięki temu mamy dostać remake jednej z najlepszych gier w historii japońskiego producenta, to ja się już nie gniewam. O nowej wersji Metal Gear Solid 3: Snake Eater na razie nie wiadomo wiele poza tym, że Hideo Kojima nie jest w żaden sposób zaangażowany w ten projekt, a tytuł ukaże się nie tylko na PlayStation 5, ale również Xboksie Series X i S oraz pecetach. No i ma być odświeżeniem bardzo wiernym pierwowzorowi.

KIEŁBASIANE IMPERIUM

Otto von Bismarck twierdził, że ludzie nie powinni wiedzieć, jak robi się kiełbasę i politykę. Ale skoro o mechanizmach rządzących tą drugą mówi nam cały szereg gier, to chyba pora odczarować również... masarnictwo. Przynajmniej z takiego założenia wyszli polscy autorzy produkcji o swojsko brzmiącym tytule Kiełbasa Empire. Już wkrótce posiadacze komputera Commodore 64 (tudzież miłośnicy emulowania tej maszynki) będą mogli pobawić się przy wyposażonym w elementy zręcznościowe ekonomicznym symulatorze hodowania prosiaków. I wybudować obronę przeciwlotniczą, najwyraźniej konieczną dla każdego chlewika (***bit.ly/KielbasaC64***).

eprasa.pl ab67973e92

KALENDARIUM

GRUDZIEŃ

30 lat temu, 9 grudnia 1993 roku, miało miejsce pierwsze przesłuchanie w Senacie USA poświęcone wpływowi brutalnych gier wideo na dzieci i młodzież.

30 lat temu, 10 grudnia 1993 roku, pojawił się Doom. I miał wpływ na dzieci i młodzież, choć raczej pozytywny. Do końca dekady id Software sprzedało prawie cztery miliony egzemplarzy. Liczby zainstalowanych wersji shareware nie da się nawet oszacować. Doom pozostaje nie tylko jedną z najlepszych, ale też najważniejszych produkcji w historii. I zaręczam, że do dziś jest grywalny.

30 lat temu, 17 grudnia 1993 roku, swą premierę miał Mega Man X na SNES-a. Był to pierwszy konsolowy tytuł, jaki miałem przyjemność poznać. Choć do korzystania z gamepada przyzwyczaiłem się dopiero dwie dekady później.

30 lat temu, 17 grudnia 1993 roku, Sierra On-Line wydała Gabriel Knight: Sins of the Fathers, równie błyskotliwą, co mroczną przygodówkę opowiadającą o kultach voodoo i rytualnych morderstwach. Jedenaście lat później odwiedziłem Nowy Orlean, aby zobaczyć miejsca, które ukazała gra. Wróciłem... odmieniony.

25 lat temu, 1 grudnia 1998 roku, Garret zaczął kraść. I można byłoby powiedzieć, że żadna inna skradanka nigdy nie dorównała Thiefowi... ale przecież dwa lata później na komputery trafił Thief 2.

25 lat temu, w grudniu 1998 roku, powstała maszynka do drukowania pieniędzy określana też czasem mianem Rockstar Games, Inc.

DREAD IS DEAD, ZACZYNA SIĘ GRIND

Jeden z najbardziej ambitnych FPS-ów na Amigę, Dread, niestety nie doczeka się premiery. W związku ze zmianą planów zawodowych współtwórca gry i autor jej silnika nie może już kontynuować pracy nad projektem. Na szczęście DNA imponującego technologicznie engine'u (działającego płynnie nawet na zwykłej A500!) zostało wstrzyknięte w zupełnie nowy tytuł – Grind. Mnie zmiana klimatu z science fiction na mieszankę steampunku i lovecraftowskiego horroru nie przeszkadza. Zwłaszcza że – podobnie jak Dread – produkcja wygląda po prostu obłędnie.

87% UTRACONYCH GIER

Jak wynika z kwerendy przeprowadzonej przez Video Game History Foundation, tylko 13% produkcji opublikowanych komercyjnie pomiędzy 1960 a 2009 rokiem jest nadal dostępnych w formie fizycznej lub poprzez usługi online, takie jak Steam czy GOG. I niech was nie zmylą te wczesne dekady – ze względu na niewielką liczbę gier opublikowanych w tym okresie nie wpłynęły one w znaczącym stopniu na wyniki badania. W żadnym spośród wziętych pod lupę lat aktualna dostępność tytułów nie przekroczyła 20%... Autorzy analizy wykazują, że znaczna część tego kulturowego dziedzictwa została stracona bezpowrotnie. Pozostałość można uratować poprzez zmiany przepisów – przede wszystkim przechowywanie obowiązkowych kopii przez muzea i biblioteki oraz rozszerzenie definicji utworu osieroconego o gry wideo, w przypadku których nieznane są osoby dysponujące autorskimi prawami majątkowymi.

© Mad Hackers Lab

ZASILACZ DLA PRZYJACIÓŁKI

Korzystanie z oryginalnego zasilacza do Amigi 500, 600 lub 1200 w roku 2023 zapewne oznacza sporą podwyżkę ubezpieczenia mieszkania na wypadek pożaru. Na szczęście czasy ciężkich i łatwo rozgrzewających się do czerwoności klocków są już za nami. Na dniach swoją premierę będzie miał Powershark – nowy i mały (wymiary 24 × 27 × 58 mm) zasilacz do Amigi korzystający z gniazda USB-C. Nie dość, że pozwoli on na podłączanie Przyjaciółki do zwykłej ładowarki od telefonu, to uczyni ją prawdziwie przenośnym sprzętem – będzie bowiem współpracował również z powerbankami o wystarczająco dużej mocy.

Newsy przygotował DaeL.

eprasa.pl ab67973e92

NOWE RETROGRY!

DOME KEEPER

Najbardziej uzależniająca gra o kopaniu od czasu Dig Duga! Oto lądujemy na tajemniczej planecie pełnej niemiłych stworów i budujemy sobie tytułową kopułę. Każdego dnia nawiedzać nas będą (w rosnącej liczbie i rozmiarach) straszne kreatury, pragnące potłuc szklane sklepienie nad naszą głową. Na szczęście mamy do dyspozycji lasery i inne bajery pomagające w zwalczaniu niechcianych gości. Ale jako że broń jest na początku raczej słaba, trzeba ją będzie ulepszyć, naturalnie przy pomocy surowców zbieranych pod ziemią. Będziemy zatem schodzić w dół szybów, kopać, wydobywać minerały oraz artefakty, z których skonstruujemy nowe urządzenia wewnątrz naszej półkuli, a potem ile sił w plecaku odrzutowym zasuwać na powierzchnię, by na czas zasiąść w kokpicie kontrolnym i wystrzelać potwory. To oczywiście opis bardzo uproszczony, nieoddający **bajecznego bogactwa gadżetów i upgrade'ów, jakim będziemy dysponować.** Dome Keeper to gra, która pomimo bardzo prostej grafiki potrafi wciągnąć na długie godziny. ***[DaeL]***

ION FURY: AFTERSHOCK

Ion Fury to jeden z moich ulubionych boomer shooterów. Na sequel czekam już piąty rok, na szczęście, aby mi ten czas umilić, studio Voidpoint LLC postanowiło stworzyć pełnoprawne rozszerzenie opowieści o przygodach **Shelly Harrison, która – zaręczam – w niczym nie ustępuje temu mięśniakowi, Duke'owi**. Jak się okazuje, panna Shelly, dla przyjaciół Bombshell, nie ubiła podczas ostatniej eskapady swego arcywroga, profesora Heskela. Ale co się odwlecze, to nie uciecze. Ponownie przeniesiemy się więc w cyberpunkowy świat wygenerowany przez leciwy, acz mocno podrasowany silnik Build autorstwa Kena Silvermana. Bombshell znów wyruszy na misję. I znowu pokaże nam, co ma najlepszego – **masę wrogów do ubicia, mnóstwo eksplozji oraz setki chwytliwych docinków i nawiązań do popkultury**. A na dodatek pojeździmy sobie po dachach na cybermotocyklu. Nie może być wątpliwości, królowa powróciła. ***[DaeL]***

REKLAMA

REKLAMA

eprasa.pl ab67973e92

Diablo ciekawa opowieść!

Krzysztof „Kris" Hasiński

Wiecie, że w dotychczasowych numerach Retro nie pojawił się żaden tekst o Diablo?! Śpieszę nadrobić to skandaliczne przeoczenie. Skoro w 2023 miała miejsce premiera „czwórki", to nadarza się okazja, by cofnąć się do czasu narodzin pierwszego diablątka.

To jeszcze tylko ten jeden poziom lochów i spać, zanim zrobi się jasno...

Wczesne lata 80. XX wieku. Danville w stanie Kalifornia. Kilkunastoletni chłopak z lokalnego liceum uczy się programować na swoim Apple II+. Każdego dnia, idąc do Monte Vista High School, mija ulicę Diablo (niedaleko klubu golfowego Diablo), a przez okno swojej szkoły patrzy na górę Diablo. Nie zna hiszpańskiego, więc nie do końca wie, co to słowo znaczy, ale już wtedy czuje, że to diabelnie dobra nazwa dla gry.

Miłe Złego początki

Gry? Właśnie tak. David Brevik od dzieciństwa chciał tworzyć gry. W liceum przeczytał, że Richard Garriott, twórca serii Ultima, zarobił 100 tysięcy dolarów za swoje najnowsze dzieło. Zawrotna na ówczesne czasy kwota uświadomiła mu, że hobby może być też sposobem na życie. Poza tym nałogowo grał w NetHacka i Rogue – uwielbiał rogaliki i marzył o zaprojektowaniu gry w klimatach Wizardry albo Might and Magic.

27 LAT OD WYDANIA DIABLO JEST DALEJ ŚWIETNE!

Po studiach zatrudnił się w firmie tworzącej cliparty. Poznał tam Maksa i Ericha Schaeferów, późniejszych współtwórców Diablo. Połączyła ich pasja do gier oraz przeczucie, że ich obecna praca nie ma większego sensu, a firma – przyszłości. Wymyślili więc plan, który pozwoliłby im realizować swoje zainteresowania. Podczas każdej przerwy na lunch omawiali Project Condor, bo tak właśnie chcieli nazwać swoje studio. Nie podejmowali jednak żadnych dalszych działań.

Kiedy przedsiębiorstwo clipartowe upadło, Brevik został programistą w Iguana Entertainment, jego koledzy poszli swoją drogą, a marzenia o własnej firmie pozostały tylko marzeniami. W nowej pracy nauczył się portowania gier z automatów na konsole. Jego szef często zabierał podwładnych do pobliskiego salonu arcade, gdzie wybierali gry, które potencjalnie można by przenieść na ówczesne szesnastobitowce. **Dla Brevika była to praca marzeń** – podczas jednej z takich wizyt o mało nie został autorem portu pierwszego Mortal Kombat. Entuzjastycznie podszedł do nowego automatu i po chwili grania wrócił do szefa, mówiąc, że muszą się tego podjąć! Ale ten tylko pokręcił przecząco głową i powiedział „no, nie wiem, ta gra jest nieco głupiutka".

Iguana stworzyła za to wydane przez Acclaim i ciepło przyjęte NBA Jam, dzięki czemu awansowała do wyższej ligi. Rozrastająca się firma zaczęła jednak

eprasa.pl ab67973e92

Jedyną zaletą grania na PS1 jest lokalny co-op.

Pierwszy unikat, jaki znajdziemy w grze.

odczuwać koszty życia w Dolinie Krzemowej (związane m.in. z zatrudnianiem kolejnych pracowników). Jeff Spangenberg, właściciel, zdecydował o przeniesieniu siedziby do Teksasu. Brevik stanął przed wyborem – przenieść się razem z Iguaną lub pozostać bez pracy. Nie chcąc opuszczać Kalifornii, postanowił zadzwonić do dawnych kolegów i jeszcze raz porozmawiać o Condorze.

Wzloty i upadki

Condor nie był typowym studiem. Bliżej było mu do grupki znajomych mających obsesję na punkcie tworzenia gier i zjednoczonych tym celem, choć praktycznie bez wiedzy o biznesie i finansach. Współzałożyciele mieli więc swobodne podejście np. do podatków, których przez pierwsze miesiące zupełnie zapominali płacić. Na ich szczęście amerykański Urząd Skarbowy nie przypominał polskiego i tylko łagodnie zwrócił im uwagę na to „niedopatrzenie".

Żeby zarobić na życie, chwytali się różnych zleceń na porty automatów, powielając tym samym model biznesowy Iguany. Ale ciągle towarzyszył im plan stworzenia własnej gry. Brevik opisał jej najważniejsze założenia w dokumencie, z którym jeździł od wydawcy do wydawcy. Niestety żaden z nich nie chciał nawet słyszeć o pecetowym, turowym erpegu. W dodatku Condor planował sprzedawać pakiety dodatkowych przedmiotów i questów na płytach CD, co wielu uznawało za niepotrzebną komplikację i logistyczny koszmar. Dzisiaj ten pomysł nazwalibyśmy DLC i stanowiłby on główne źródło przychodu firmy... Cóż, ekipa wyprzedziła swoje czasy.

Jedną z portowanych przez Condor gier była bijatyka Justice League Task Force na konsole Segi. Zgodnie z umową Brevik oprócz samego stworzenia nowej wersji zobowiązany był do uczestniczenia w targach Consumer Electronics Show, na których wydawca prezentował swój produkt. Już przy rozkładaniu stoiska zauważył, że tuż obok znajduje się drugie z grą o identycznym tytule – ale na Super Nintendo. Port, o którym nigdy nie słyszał, wykonało studio Synapse & Silicon, będące w bardzo podobnej do Condora sytuacji. Oni również chcieli w ten sposób sfinansować sobie możliwość opracowania czegoś własnego. Na znajdującym się na zapleczu komputerze **prezentowali zainteresowanym swego RTS-a o nazwie Warcraft**. Brevik przedstawił im założenia Diablo i – o dziwo – tym razem spotkał się z życzliwym przyjęciem. Ustalono, że jeśli Warcraft dobrze się sprzeda ▸

FAKTY I MITY

Pierwsze Diablo znane było z wyciętej w ostatniej chwili zawartości, a gracze odkrywający kolejne sekrety (jak na przykład ukryty napis „Buy War II / Natalie Portman rocks") dołożyli do kolekcji mitów i legend własne, wymyślone znajdźki i questy. Jednym z nich był słynny krowi poziom, do którego można się było rzekomo dostać na wiele różnych, często żmudnych sposobów. Pojawił się on w kolejnych odsłonach Diablo oraz jako powracający dowcip w grach Blizzarda.

eprasa.pl ab67973e92

DIABLO NA PADZIE

Mniej znaną wersją Diablo jest ta na pierwsze PlayStation. Wydany przez EA Games port autorstwa Climax Studios od pecetowej edycji różnił się sterowaniem i interfejsem. Z uwagi na to, że oryginał zapisywał sporo dotyczących postaci danych na dysku twardym, gra w wersji na PS1 szybko zapełniała całą (!) kartę pamięci.

i pozwoli na zainwestowanie w kolejną grę, to Synapse & Silicon pokryje koszty produkcji Diablo.

Synapse & Silicon wydało swój hit, uprzednio zmieniając nazwę na Blizzard (z uwagi na to, że słowo „Silicon" kojarzyło się wtedy raczej z medycyną kosmetyczną niż z elektroniką). Tym samym Condor otrzymał zielone światło na rozpoczęcie projektu Diablo. Jedynym problemem był mały szczegół – Brevik, nie licząc na sukces, w negocjacjach **poprosił jedynie o 300 tysięcy dolarów budżetu**. Dużo? Dla samego Brevika pewnie była to wtedy znaczna suma. Ale jego studio musiało zatrudnić kilkanaście osób...

Pusty skarbiec

Condor zaczął prace nad Diablo, dorabiając sobie pisaniem gier sportowych. Stworzyli w ten sposób wydane przez Acclaim NFL Quarterback Club '95 oraz '96 na konsole przenośne. Od początku jasne było, że **podejście „jakoś to będzie" było biznesową maksymą studia** (i nie tylko biznesową, jak pokazało np. projektowanie trybu sieciowego, o czym za chwilę). Firma praktycznie cały czas balansowała na granicy bankructwa.

Pojawiły się jednak aż dwa światełka w tunelu i wbrew pozorom nie oznaczały nadjeżdżającego pociągu. Pierwszym był oczywiście Blizzard, który w miarę postępów prac nad Diablo był coraz bardziej zainteresowany wykupieniem Condora. Drugim było The 3DO Company. 3DO w tamtych czasach męczyło się ze sprzedażą swojej średnio udanej konsoli i w końcu, chcąc położyć kres nierównej walce z lepszą konkurencją, zainwestowało sporą sumę w sprzęt nowej generacji, mający zdeklasować konkurencję osiągami. Według ówczesnego rzecznika 3DO M2 mógł generować milion wielokątów na sekundę, wyświetlając grafikę 640 × 480 pikseli w 24-bitowej palecie kolorów. Planowano też wypuszczenie modeli z wbudowanymi odtwarzaczami CD, podobnymi do późniejszego PlayStation 2. M2 potrzebowała zarówno gier, jak i dem technologicznych, które skłonią producentów i graczy do zainteresowania się tą platformą. **Condor stworzył kilka udanych prototypów na M2, inkasując ponad milion dolarów za swoją pracę.** 3DO ponadto złożyło ofertę kupna studia. Założyciele wybrali jednak mniej opłacalną finansowo propozycję Blizzarda, bo chociaż była gorsza, to pozwalała im skupić się wyłącznie na Diablo. Wybór, jak się okazało, był słuszny, bo 3DO swojej nowej konsoli nigdy na rynek nie wypuściło...

Studio Brevika zmieniło nazwę na Blizzard North, zaś on sam odetchnął z ulgą – nie musiał się już martwić się o finanse. I być może z tego powodu popełnił kolejny biznesowy błąd. Kiedy zgłosił się do niego jego znajomy, niejaki Sabeer Bhatia, i w zamian za jeden nieużywany pokój w biurze zaoferował dziesięć procent udziałów w swojej nowej firmie, Brevik się nie zgodził. Później w wywiadach mówił, że Bhatia chciał zbudować „e-mail przez internet", dodając, że „to nawet nie był pomysł, to było nic". Czternaście miesięcy po tej rozmowie **Bhatia sprzedał to „nic" – czyli swoją firmę Hotmail – za 400 milionów dolarów**. Wyliczenie, ile pieniędzy przeszło Brevikowi koło nosa, zostawiam wam, ale najwidoczniej dobrze się stało, że z czasem został odsunięty od decyzji finansowych.

PIERWSZE DIABLO KLIMATEM PRZERASTA SWOJE SEQUELE.

RECYKLING W GAMEDEVIE

Jednym z plusów posiadania zdecydowanie zbyt wielu niewykorzystanych przedmiotów w pierwszym Diablo była możliwość użycia ich w dodatku Hellfire. Gdyby tylko twórcy podstawki mogli jeszcze „dorobić" więcej nieużywanej wcześniej fabuły, być może Blizzard nie odciąłby się zupełnie od tego rozszerzenia.

eprasa.pl ab67973e92

Diablo

Produkcja ta zaczęła swój wirtualny żywot jako... screenshot z gry X-COM. Brevikowi spodobał się obecny w niej rzut izometryczny, więc piksel po pikselu przerysował kawałek jej siatki do swojej produkcji i użył tego jako bazy dla wszystkich wymiarów i całej grafiki.

W tamtych czasach standardową praktyką było rozwijanie silnika podczas budowania samej gry. Diablo miało kilka technicznych nowinek, jak chociażby system oświetlenia – używając kilku przełączanych palet kolorów, engine mógł emulować efekt ograniczonej widoczności w mroku i jaśniejszych stref w pobliżu źródeł światła. Gra wyposażona była także w generator losowych podziemi, który przysporzył sporo problemów w implementacji. W odróżnieniu od swojego sequela pierwsze Diablo rysowało podziemia kratka po kratce według długiej listy reguł, które musiały zostać zakodowane i po kolei sprawdzane. W efekcie w czasie testów powstały setki różnych podziemi. Późniejsze wersje używały gotowych pokoi, losując ich układ na mapie i łącząc je korytarzami, co ograniczyło możliwość stworzenia niegrywalnych map.

Na tym etapie produkcji do firmy dołączył Matt Uelmen, który wziął odpowiedzialność za całą oprawę dźwiękową. Zabiegany i zaaferowany Brevik zbywał go wielokrotnie, nie mając pojęcia, skąd ten wiedział, że studio szuka dźwiękowca. Wielokrotnie zapewniał Uelmena, że odsłuchał jego nagrań demo, mijając się przy tym z prawdą i odsuwając termin rozmowy o potencjalnej współpracy na święty nigdy. W końcu jednak się z nimi zapoznał i od razu uświadomił sobie, że właśnie tego człowieka potrzebował.

Uelmen skomponował słynną już ścieżkę dźwiękową, wpłynął znacząco na klimat samej gry i stał się legendą w branży. Który gracz dziś nie kojarzy motywu muzycznego miasta Tristram? Brevik w wywiadach udzielanych wiele lat później opowiadał, że Uelmen pracował średnio dwie godziny dziennie, ale były one bardziej produktywne niż osiem godzin w wykonaniu innych członków zespołu. Oprócz samej muzyki Uelmen opracował też większość efektów dźwiękowych.

Twórcy Diablo od początku chcieli wprowadzić do swojego dzieła kilka nowinek. Produkowali porty gier sportowych i wiedzieli, jak ważna jest możliwość szybkiego startu zabawy. Z tego powodu zrezygnowali z zaawansowanych kreatorów postaci – żeby zacząć rozgrywkę, wystarczyło wybrać jedną z trzech dostępnych klas i nadać imię swojemu protagoniście. Brevik pamiętał też długie godziny spędzone na graniu w NetHacka, w którym rozwijana tygodniami postać mogła zupełnie nagle i permanentnie zginąć, np. zaczepiając niepozornego przeciwnika. Uwielbiał moment, kiedy zostawała mu resztka życia i każda tura była na wagę złota. Odchodził wtedy od komputera, kręcił się w kółko po pokoju i myślał, jak najlepiej zagospodarować pozostałe rundy. Postać ostatecznie umierała, młody programista chwilę się wściekał, a potem tworzył nowego bohatera...

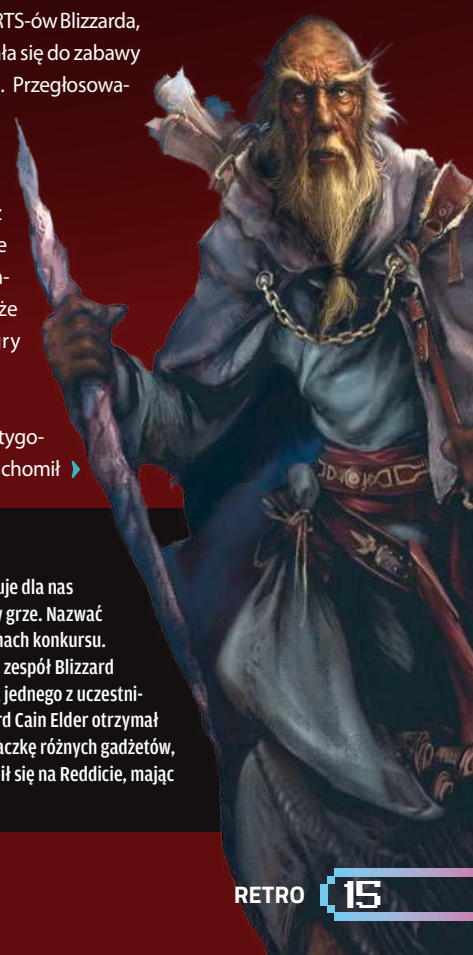
I sense a soul in search of answers...

Jak na początkujących sieciowców, to nawet niezłe firewalle zrobili.

A może RTS?

Blizzard naciskał na przejście na system czasu rzeczywistego. Brevik nie chciał rezygnować z emocji towarzyszących planowaniu każdego ruchu i odrzucił pomysł jako niedorzeczny. Ale ziarno niepewności zostało zasiane. Reszta zespołu, widząc sukces RTS-ów Blizzarda, stopniowo przekonywała się do zabawy w czasie rzeczywistym. Przegłosowany w firmowej kuchni Brevik wziął telefon i poprosił o dodatkową transzę gotówki oraz czas na dostosowanie projektu do nowej koncepcji. Przewidywał, że przeprojektowanie gry zajmie ponad miesiąc.

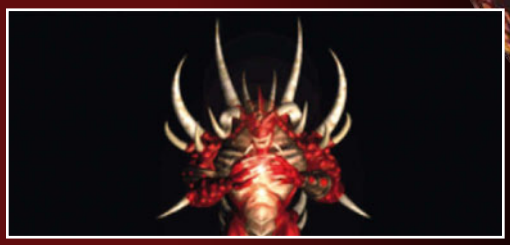
Jeszcze w tym samym tygodniu usiadł do kodu i uruchomił ▸



FAKTY I MITY

Deckard Cain identyfikuje dla nas magiczne przedmioty w grze. Nazwać go postanowiono w ramach konkursu. Spośród wielu zgłoszeń zespół Blizzard North wybrał imię syna jednego z uczestników. Prawdziwy Deckard Cain Elder otrzymał od studia list i wielką paczkę różnych gadżetów, a swoją historią podzielił się na Reddicie, mając szesnaście lat.

eprasa.pl ab67973e92



POWYCINANY DIABEŁ

Diablo słynie z ilości wyciętej treści. Serwis The Cutting Room Floor zamieścił długi artykuł o zawartości usuwanej na różnych etapach produkcji, ale której spora część nadal znajduje się na płycie z grą. Ciekawym przykładem jest Mapa Gwiazd – przedmiot odmierzający czas do momentu, kiedy Diablo, używając układu ciał niebieskich, stanie się znacznie trudniejszy do pokonania. Biorąc pod uwagę, że ostatni boss finalnej wersji pierwszego Diablo nigdy nie był jakimś szczególnie wymagającym przeciwnikiem, mechanizm ten miał pewną rację bytu. Autorzy stwierdzili jednak, że gra nastawiona na eksplorację i nagradzająca za przeczesywanie rozległych podziemi mogłaby sporo stracić przez wprowadzenie ograniczenia czasowego.

Z całej tej mechaniki pozostały: przedmiot, który można znaleźć przy użyciu edytora postaci, krótki filmik przedstawiający jej działanie i ekran pokazujący ułożenie gwiazd na mapie. Doczekała się ona oficjalnego debiutu w „trójce" jako część zadania związanego z dostępnym w styczniu każdego roku trybem Ciemność nad Tristram, będącym remakiem pierwszej odsłony Diablo w wersji mini.

Na liście usuniętych rzeczy znajduje się też cała piąta strona zaklęć. Prawdopodobnie jednym z nich była zamiana punktów życia z potworem, co pozwoliło jednemu z testujących ukończyć grę w iście speedrunowym tempie. Dotarł on na ostatni poziom piekła, zamienił się punktami życia z samym Diablo i wygrał pojedynek kilkoma machnięciami miecza. Zdobył też w ten sposób nagrodę w wysokości 100 dolarów za pierwsze przejście całości.

Są takie screenshoty, które się słyszy.

system turowy w pętli. Oznaczało to, że chociaż gra nadal odgrywała swoje tury, to kończyły się one automatycznie. W praktyce była to więc rozgrywka w czasie rzeczywistym. Całość zadziałała po jedynie paru godzinach pracy. Prognozowanie nigdy nie było mocną stroną programistów... Brevik włączył grę, wybrał postać wojownika, kliknął na szkielet, a postać podeszła do przeciwnika i roztrzaskała go mieczem. Na ten widok oniemiał. **W wywiadach wielokrotnie opisywał tę scenę jako narodziny gatunku action-RPG** i przebąkiwał coś o rozstępujących się chmurach i trąbach anielskich. W tym momencie nie miał już wątpliwości co do decyzji o porzuceniu tur i uświadomił sobie, jak wielkim hitem będzie Diablo.

Beta testy

Blizzard wydał kilka przedpremierowych dem Diablo. Jedno z nich można było otrzymać w drodze losowania, którego wyniki zostały ogłoszone na stronie internetowej. Umieszczono na niej imiona i nazwiska zwycięzców, co dzisiaj na pewno nie miałoby miejsca. Swoją drogą, analizując dostępne screeny, można zauważyć, że pasek szybkiego dostępu z miksturami, jedna z podstawowych rzeczy w finalnej wersji, nie był dostępny praktycznie aż do samej premiery...

Do Blizzard North w tamtym czasie zwrócił się też Microsoft, który chciał poprzez Diablo rozreklamować swoje nowe narzędzie do tworzenia gier – DirectX. Producenci nie byli chętni podjąć się tej współpracy. W końcu działające na systemie DOS Diablo nie musiało korzystać z tego typu rozwiązań, a poprzednik DirectX, WinG, się nie przyjął. W ramach umowy Microsoft skłonny był jednak rozdystrybuować milion kopii dema tytułu, co przeważyło szalę. I tak oto **Diablo stało się jedną z pierwszych gier dla DirectX** (obok portu Dooma, czyli Doom 95).

Osobną kwestią był tryb sieciowy. Blizzard pracował równolegle nad swoim battle.netem, platformą umożliwiającą łatwą i – co ważniejsze – darmową grę online. W tamtych czasach większość rozgrywek internetowych odbywała się przez płatne usługi, których konfiguracja była zbyt skomplikowana dla przeciętnego gracza. Brevik odwlekał moment rozmowy o funkcjach online do chwili, gdy jego biuro odwiedzili programiści z Blizzarda chcący upewnić się, że gra będzie zgodnie działała z battle.netem.

eprasa.pl ab67973e92

Wycieczka do biblioteki była całkiem fajna...

...tylko bibliotekarz jakiś nieprzyjemny taki.

DIABLO, DIABLO, DIABLO...

Epilog pierwszej części serii, w którym główny bohater staje się kolejnym wcieleniem Diablo, wymyślili twórcy przerywników filmowych. Dla całej reszty zespołu było to nie lada zaskoczenie, ale wpisywało się ono w motyw powtarzania zabawy na wyższych poziomach trudności i stanowiło solidną bazę pod potencjalny sequel. W Diablo II dowiadujemy się, że to wojownik zabił Diablo, poznajemy też losy pozostałej dwójki bohaterów i mieszkańców Tristram. W Diablo III zdradzono nawet imię głównej postaci...

Sieć? Jaka sieć?!

Dostali kod, usiedli do jego lektury i po kilku godzinach wrócili do Brevika z odkryciem: **„ale wy nie macie żadnego kodu sieciowego!"**. Developer nigdy wcześniej takowego nie pisał, w związku z czym, mając sporo innych obowiązków, zupełnie zignorował tryb multiplayer... Dlatego w końcowych miesiącach pracy programiści Blizzarda przeprowadzili się do północnej Kalifornii i w ogromnym pośpiechu, pracując kilkanaście godzin dziennie, dodawali do Diablo funkcje sieciowe.

Diablo w internecie działało zaskakująco dobrze, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że miało do dyspozycji wyłącznie jeden serwer. Kluczowe okazało się użycie połączenia peer-to-peer zamiast rozwiązania klient-serwer. W ten sposób zabawa mogła bez problemu skalować się na wielu graczy. Oznaczało to jednak, że wszystkie postępy znajdowały się wyłącznie na komputerach użytkowników. Brevik wiedział, że takie podejście będzie prowadziło do różnych kantów i nadużyć, ale się tym nie przejmował (cytując: „jeśli ktoś będzie chciał zepsuć sam sobie rozgrywkę, to jego sprawa").

Ale nie przewidział, że społeczność graczy zacznie wymieniać się edytorami postaci. Pozwalały one w dowolny sposób zmienić swojego bohatera, wliczając w to ekwipunek. Cheaterzy wykorzystali te narzędzia, by nie tylko zdominować rozgrywkę, ale także napadać na innych użytkowników dla zabawy. Dość powiedzieć, że przy projektowaniu drugiej części Diablo przejście na system klient-serwer było pierwsze na liście zmian.

Podwójne narodziny

David Brevik spędził **ponad rok w stanie permanentnego crunchu**. Pracy nie ułatwiał mu z pewnością fakt, że przez większość tego czasu jego żona była w ciąży, a planowany termin porodu przypadł na grudzień 1996, podobnie jak i ostateczna data wydania Diablo. Po kilku poślizgach **gra finalnie trafiła na półki 31 grudnia 1996**, a trzy dni później Brevik został ojcem.

Świat oszalał na punkcie dzieła Blizzard North, produktywność w biurach znacząco spadła, a media rozpisywały się nad obecnymi w niej satanistycznymi motywami. Prawie dekadę później Diablo trafiło na listę najlepszych gier GameSpotu, a po kolejnych kilku latach na jeszcze bardziej prestiżową listę gier zakazanych księdza Natanka (jako Diabolo, w zaszczytnym gronie Pokemonów i Drakones Drank).

Autorzy mieli setki pomysłów na ulepszenia, ale chociaż dodatki do Diablo były zawsze w planach, to po rocznym crunchu zrezygnowali z wydawania jakichkolwiek rozszerzeń. Blizzard zlecił więc stworzenie takowego ekipie z Synergistic Software (oddziałowi Sierra Games). Hellfire – bo tak nazywał się efekt ich prac – zarówno klimatem, jak i jakością wykonania odbiega znacząco od podstawki. Brevik wetował co dziwniejsze pomysły studia. **Do dzisiaj w wywiadach unika dwóch tematów: Hellfire oraz przycisku w kształcie kryształu z lobby drugiego Diablo.** Dlaczego? Cóż, to już zupełnie inna historia...

CRUNCH I POŚPIECH NIE ZAWSZE ŹLE SIĘ KOŃCZĄ...

eprasa.pl ab67973e92

GAME OVER

MAN, GAME OVER!

WIELKI KRYZYS BRANŻY AD 1983, CZĘŚĆ 1

Smuggler

40 lat temu, w 1983, branża gier wideo doznała niewiarygodnej wręcz zapaści. Ludzie nagle i zupełnie odwrócili się od wirtualnej rozrywki. Sprzedaż niemal zamarła. Bankrutowali twórcy, producenci hardware, wydawcy i dystrybutorzy. Co takiego zaszło, jakie były tego powody i kto temu zawinił?

Wbrew pozorom nie był to grom z jasnego nieba. Symptomy kryzysu pojawiały się od lat, ale były lekceważone. Lecz zanim zaczniemy zgłębiać historię tego kataklizmu, muszę obalić dwa powszechnie znane na jego temat mity.

Mity-kity!

Po pierwsze **kryzys ten wcale nie dotyczył *całej* branży. Dotknął głównie segmentu konsol** – i też dotkliwie, ale jednak na mniejszą skalę – producentów automatów arcade. A dla ludzi tworzących gry na komputery osobiste ten cały wielki krach był w sumie niezbyt bolesny. Ba, czasem wręcz pomógł im rozwinąć skrzydła...

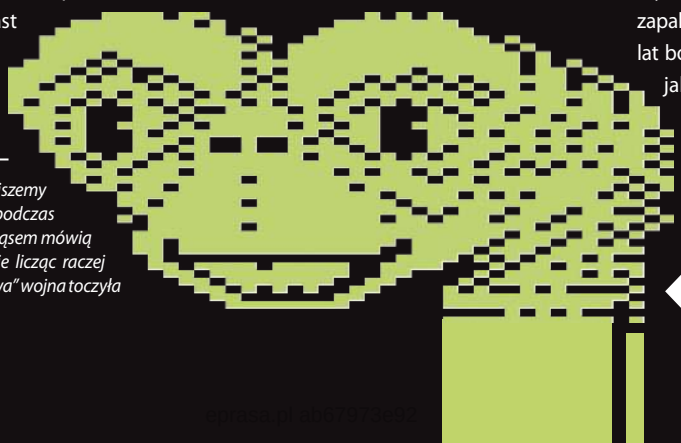
Po drugie **nie był to wcale kryzys globalny**. Owszem, był potężny i straszliwy, ale głównie w USA. Europa oberwała nieco rykoszetem, natomiast reszta świata owej zapaści zasadniczo nie zauważyła. Ba, w Japonii to nawet czas prosperity i wzrostu branży konsolowej. Ale że Amerykanie lubią stawiać się w centrum świata, a nawet uważać, że to oni są nim *całym* (np. finałowe rozgrywki ich krajowej ligi baseballu, MLB, noszą dumną nazwę World Series), to tym samym uznali, że był to kataklizm powszechny. Niemal wszyscy pokornie przyjęli tę narrację...(*). Tylko w ojczyźnie Nintendo piszą o „północnoamerykańskim krachu gier wideo" lub „szoku Atari".

To drugie określenie jest zresztą zadziwiająco trafne, bo doskonale oddaje jedną z istotnych przyczyn tego kryzysu, czyli **serię fatalnych biznesowych decyzji Atari**. Teraz każdy szanujący się gracz, któremu historia branży nie jest obca, pokiwa głową i powie „tak, wiem, wiem – ta nieszczęsna adaptacja filmu Spielberga, E.T., na A2600...". A potem przypomni opowieść o tym, jak niesprzedane kartridże z tą grą chyłkiem pogrzebano gdzieś na pustyni Alamogordo. Jasne, tak właśnie było. Tyle że...

Mroczne widmo (kryzysu)

...to wcale nie *tylko* wina E.T.! Bo żadna dziejowa katastrofa zwykle nie jest wywoływana przez wyłącznie jeden czynnik. I tak, dla przykładu, I wojny światowej wcale nie spowodował zamach na austriackiego arcyksięcia w Sarajewie. To wydarzenie było tylko katalizatorem tego, co targało Europą od dłuższego czasu, czymś, co przyspieszyło nieuchronny bieg wydarzeń i było zapalnikiem detonującym tykającą od lat bombę. Gdy się analizuje wstecznie jakiś wielki wywołany przez ludzi fakap (np. katastrofę w Czarnobylu), zwykle widać poprzedzającą go serię niefortunnych zdarzeń.

(*) My wcale nie lepsi – europocentrycznie piszemy chociażby. o „pierwszej wojnie światowej", podczas gdy np. Chińczycy czy Hindusi z pewnym przekąsem mówią o „europejskiej wojnie domowej", bo też – nie licząc raczej symbolicznych starć w Afryce – cała ta „światowa" wojna toczyła się zasadniczo w obrębie centralnej Europy.



Ośmiobitowy E.T. – „twarz" tego kryzysu, choć to nie on go wywołał.

Zdarzeń, które nie byłyby specjalnie groźne, gdyby wystąpiły jednostkowo, a ludzie wyciągnęli z nich wnioski. Ale gdy dochodzi do ich nawarstwienia w stosunkowo krótkim czasie, a ci, którzy powinni dostrzec niepokojące sygnały, ignorują je lub lekceważą... Cóż, efektem jest zwykle mniej lub bardziej efektowne KABOOM! Scenariusz ten zadziałał też w tym przypadku. Zatem **to nie E.T. wywołał kryzys branży w 1983**. Ta nieszczęsna produkcja stała się tylko popularnym symbolem owej katastrofy w mediach. Prawda jest nieco bardziej skomplikowana, a przyczyn kataklizmu należy szukać znacznie wcześniej.

Branża w latach 70. i 80. XX wieku

Darujemy tu sobie całą historię gier komputerowych i przejdziemy od razu do wczesnych lat 70., gdy na rynek wprowadzono konsole pierwszej generacji (w tym Magnavox Odyssey) i elektroniczne automaty arcade. W drugiej połowie tej dekady rozwój branży dość gwałtownie przyśpieszył. Jednym z powodów było wejście na rynek kolejnej generacji konsol, wśród których wyróżnić należy stworzoną przez Atari maszynkę Atari VCS, potem przechrzczoną na Atari 2600.

W tych latach Atari było królem branży elektronicznej rozrywki, a może nawet i jej cesarzem. Dość powiedzieć, że **sprzedało dziesięciokrotnie więcej egzemplarzy A2600 niż zajmujące drugie miejsce na podium Mattel Electronics swojej Intellivision**! A za nimi tłoczyła się reszta peletonu, w tym Magnavox z kolejną wersją Odyssey, RCA, Fairchild i inni.

DRUGA GENERACJA KONSOL

Tą nazwą określamy konsole stworzone w latach 1976-1982. Najbardziej znane modele ułożone chronologicznie to: Fairchild Channel F (1976), RCA Studio II (1977), Atari 2600 (1977), Videopac (1978), Intellivision (1979), Epoch Cassette Vision (1981), Atari 5200 (1982) oraz ColecoVision (1982).

Channel F.

ColecoVision i IntelliVision. Podobne nazwy, parametry...

Zdjęcie: Wikimedia Commons, Evan-Amos

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Fritz Saalfeld, CC BY-SA 2.5

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

W drugiej generacji na rynku walczyło w sumie aż 16 różnych konsol! (I nie liczę tu handheldów). Tylko bodaj cztery, i to niezbyt znaczące, nie zostały wyprodukowane w USA. Zauważcie też, że za tworzenie tych urządzeń odpowiadały głównie firmy zajmujące się szeroko pojętą elektroniką użytkową (Fairchild, RCA, Magnavox czy Philips) lub zabawkami (Mattel). Dla sporej części z nich konsole były po prostu jednym z wielu urządzeń, które konstruowali i sprzedawali – zasadniczo tylko dlatego, że konkurencja miała coś takiego w ofercie, więc oni też musieli.

Za dużo tego...

I tu mamy pierwszą przyczynę mającego nadejść kryzysu – **przesycenie rynku. Urządzeń do grania było za dużo, a do tego niewiele różniły się od siebie parametrami** (mówiąc inaczej, były zwykle tak samo prymitywne, choć niekiedy trafiały się wyjątki – patrz: ramka „Vectrex"). Znaczna część z nich zbudowana była bowiem na bazie identycznych układów (z CPU MOS Technology 6502 na czele).

Efekt tej obfitości i „klonicznośći" był następujący: podzielony na wiele kawałków rynek generował względnie nieduże zyski dla producenta danego sprzętu. Dlatego większość firm nie widziała powodu, by w niego inwestować, tzn. tworzyć kolejne, lepsze modele konsol. Z kolei w wypadku Atari sytuacja była odwrotna. Korporacja była bardzo zadowolona ze strumienia kasy ze sprzedaży Atari 2600 – a **sprzedawała ok. trzy razy więcej egzemplarzy niż wszyscy konkurenci razem wzięci** – więc też niespecjalnie paliła się, by zastąpić ją czymś lepszym. (A jak już się zdecydowała na następcę, to strzeliła sobie w stopę, do czego jeszcze wrócimy). Bo i po co, skoro tamta tak pięknie „żre". Cóż, dość typowy grzech biznesowego zaniechania. Nie był to pierwszy ani ostatni błąd Atari...

W CZASIE KRYZYSU OBROTY BRANŻY WIDEOGIER SPADŁY O 97%.

Dużo gier, dużo chłamu

Gry na te konsole były w zasadzie robione na jedno kopyto i praktycznie nie ewoluowały przez lata. Akcja na jednym ekranie, zero fabuły, kiepska oprawa graficzna, mizerny dźwięk...

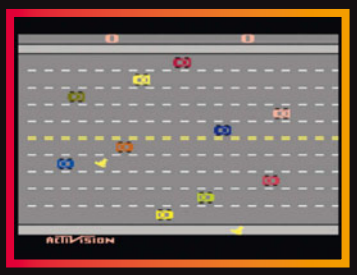
Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos, CC BY-SA 3.0

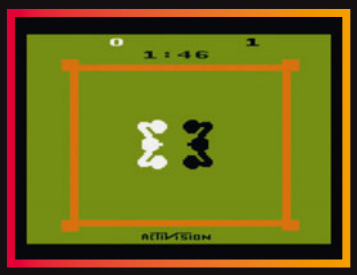
VECTREX

To zadziwiająco nowatorska, jak na owe czasy, konsola, sprzedawana wraz z firmowym, nietypowym, bo pionowo zorientowanym monitorem 9 × 11", generująca monochromatyczną grafikę wektorową w rozdzielczości 252 × 252 piksele. Pojawiła się jednak niedługo przed krachem – w listopadzie 1982 – i została przez niego zmieciona, zanim porządnie rozwinęła skrzydła.

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

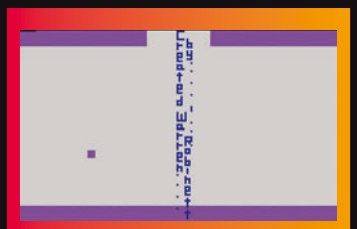
Z drewna i stali jest moje Atari (2600).





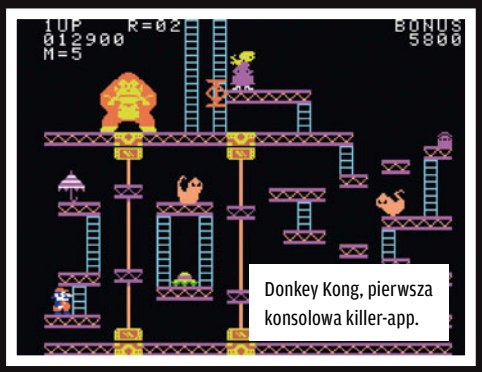
Tak mniej więcej wyglądały konsolowe gry na początku lat 80. XX wieku. Szału nie ma, nawet jak na pionierskie czasy.

Do tego firmy błyskawicznie kopiowały pomysły konkurencji – na tyle, na ile prawo pozwalało – więc tak naprawdę niezależnie od zakupionego modelu konsoli, można było na każdej pograć w to samo. **Nie istniało jeszcze pojęcie killer-app**, czyli programu tak niesamowitego (i powstałego na wyłączność danego sprzętu), że dla niego było warto zakupić konkretną platformę. (Tzn. nie istniało aż do 1982, gdy firma Coleco kupiła od Nintendo prawo do portu Donkey Konga na ich ColecoVision. Produkcja była dołączana do każdej zakupionej konsoli i do końca 1982 sprzedaż ColecoVision podwoiła się. Tak tylko na marginesie). Ponadto za gry trzeba było słono zapłacić, bo **w 1982 kartridż kosztował średnio 35 dolarów,** czyli jakieś 110 dzisiejszych „zielonych". Ponadto jakość tytułów systematycznie się obniżała.



CZY WIESZ, ŻE...

Pierwszy w historii easter egg powstał dlatego, że Warren Robinett, jeden z atarowskich programistów, umieścił w grze Adventure tajną komnatę z wypisanym na ścianie komunikatem „stworzone przez Warrena Robinetta".



Donkey Kong, pierwsza konsolowa killer-app.

A wszystko przez Atari!

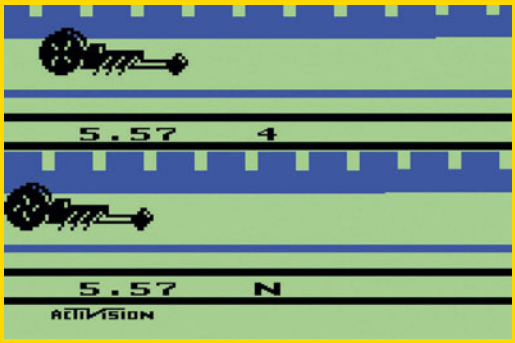
To poniekąd znów wina Atari, a raczej jego niefajnego podejścia do programistów. Firma nie uważała ich wtedy za twórców, tylko za rodzaj wykwalifikowanych (w pisaniu kodu) robotników. Widzieliście kiedyś na np. zakupionej lodówce podpisy montujących ją pracowników? Pewnie nie. Tak samo **Atari nie widziało żadnego sensownego powodu, by autorzy gier się pod nimi podpisywali**. A programiści to ludek dumny i bardzo się im nie podobało takie traktowanie. Byli zatrudnieni w będącej wtedy własnością wytwórni filmowej Warner Communications firmie i uważali, że są tak samo ważni jak np. reżyserzy czy scenarzyści w filmach – i też chcieli widzieć swoje nazwiska na ekranach tytułowych lub końcowych oraz dostawać tantiemy od zysków ze sprzedaży efektów swojej pracy. Tymczasem Atari uznało, że płaci im pensję i starczy, koniec kropka.

W końcu, w 1979, ci najbardziej wkurzeni pokazali dotychczasowemu pracodawcy środkowe palce, trzasnęli drzwiami i **założyli własną firmę. Nazwali ją Activision**. A skoro znali na wylot możliwości Atari 2600, to zaczęli pisać gry na tę platformę... i sprzedawać je na kartridżach. No i to się Atari cholernie nie spodobało – pozwało Activision i zażądało, by ci natychmiast zaprzestali tworzyć na JEGO konsolę. Sąd jednak uznał, że taka produkcja jest zgodna z prawem, acz Atari należy się procent od zysków ze sprzedaży. **I to było coś, co zupełnie wywróciło dawny porządek**, w którym soft na dany sprzęt tworzył tylko jego producent. Teraz mógł to robić każdy, kto chciał (i umiał). Dla firm był to poważny problem, bo do tej pory potrafiły sprzedawać konsole poniżej kosztów produkcji, licząc, że odbiją to sobie, gdy jej nabywca zacznie kupować od nich kolejne tytuły...

ACTIVISION®

CZY WIESZ, ŻE...

Pierwszą grą stworzoną przez Activision była gra Dragster (1980). Sławni stali się jednak dopiero po stworzeniu jednej z najpopularniejszych gier wczesnych lat 80., czyli Pitfalla (1982).



Spoko, ludzie to kupią!

Po narodzinach Activision kolejne studia zaczęły pojawiać się niczym grzyby po deszczu. Dodatkowo niektórzy decydenci w korporacjach uznali wtedy gry za genialne medium

Jak upodlić gry, zmieniając je w reklamę swoich produktów...

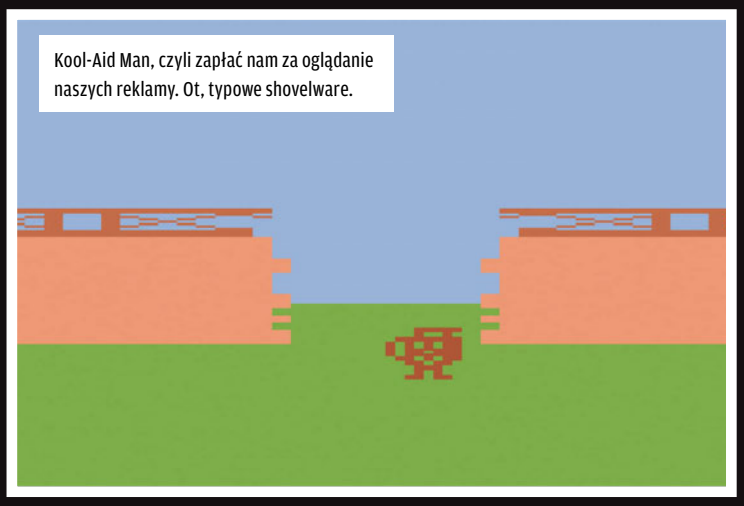
reklamowe – zamiast płacić za emisję swoich spotów, teraz mogą je ludziom sprzedawać w interaktywnej formie! Do branży weszły przedsiębiorstwa zajmujące się czymś zupełnie innym, np. producenci... psiej karmy czy napojów chłodzących. W efekcie powstały takie potworki jak Kool-Aid Man, stworzony przez producenta lemoniady Kool-Aid. Zacytujmy jej opis: „Dwoje dzieci jest uwięzionych w nawiedzonym domu pełnym złych Pragnień! Poprowadź dzieci po domu, aby znaleźć wszystkie składniki na porcję Kool-Aid!". A uwierzcie, sama gra była dużo gorsza niż ten opis. Zresztą zerknijcie poniżej...

Wydany przez Purinę Chase the Chuck Wagon nie był wcale lepszy. A co powiecie na komputerową wersję... kostki Rubika? – *Dlaczego elektroniczna wersja kostki, za 40 dolarów, ma być lepsza niż prawdziwa kostka za 3,98, która jest do tego bardziej przenośna i którą mogę zabrać gdziekolwiek zechcę?* – dziwił się przeciwny temu projektowi Steven Race, były wiceprezes ds. marketingu i komunikacji w Atari. Ale gra powstała. Jak można się domyślić – okazała się niewiarygodną katastrofą. Czy to dało komuś do myślenia? Nie.

IM BARDZIEJ GIER PRZYBYWAŁO, TYM ICH POZIOM SPADAŁ.

Porno i marno!

Jeszcze wcale nie dotarliśmy na dno. Pojawili się też tacy, którzy **zaczęli tworzyć na konsole gry... pornograficzne**.



Kool-Aid Man, czyli zapłać nam za oglądanie naszych reklamy. Ot, typowe shovelware.

...opowiedzą wam producenci lemoniady i psiego żarcia.

Najsłynniejsza – acz wcale nie jedyna – to Custer's Revenge, w której sterujemy nagim generałem Custerem gwałcącym Indianki. Jak się domyślacie, nie zachęcało to rodziców do zakupu dla swoich dzieci „konsol z pornografią" i sprawiło, że tego rodzaju zabawa miała wyjątkowo złą prasę. (Bo też mainstreamowe media zawsze z lubością nagłaśniają ten temat: te wstrętne gry deprawują dzieci, bo jest w nich nagość, seks, przemoc itd.).

Wkrótce powstające na konsole oprogramowanie zaczęto pogardliwie określać mianem „shovelware". Shovel to po angielsku łopata. Shovelware oznaczało zaś soft produkowany pośpiesznie, bez zwracania uwagi na jego jakość i funkcjonalność, niejako w sposób mechaniczny, przy takim zaangażowaniu intelektualnym i emocjonalnym twórcy jak przy przerzucaniu ziemi łopatą. Krótko mówiąc – **badziewne (by nie rzec gówniane) gry robione byle szybko i byle jak,** praktycznie bez żadnej kontroli jakości.

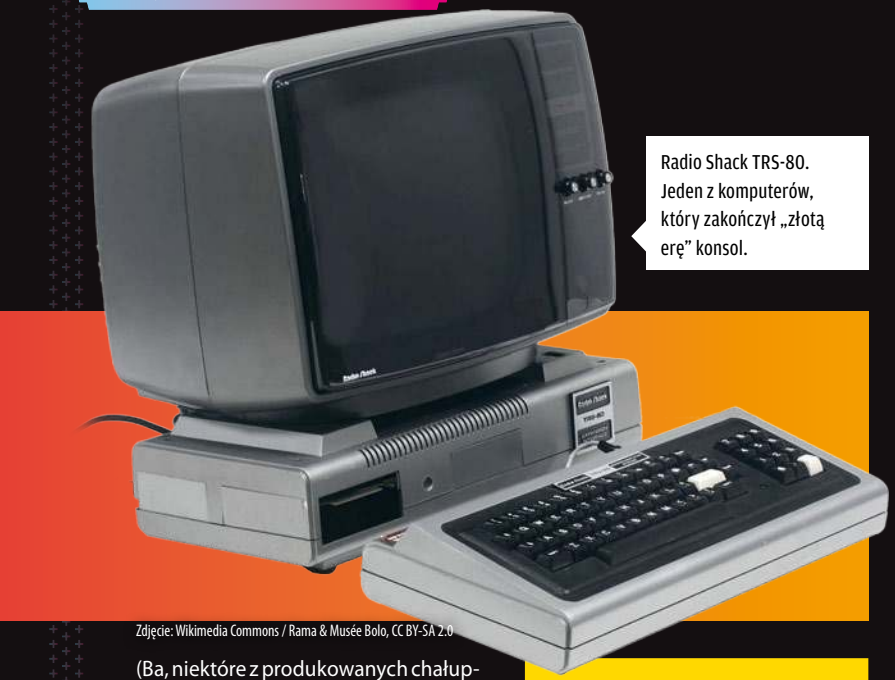
Popiół czy diament?

Oczywiście na konsole powstawały wtedy też dobre i bardzo dobre tytuły. Problem w tym, że po pierwsze to wyjątki, a po drugie **nabywca kompletnie nie wiedział, jak odróżnić dobrą grę od gniota**. Internetu nie było. Branżowych magazynów w sumie też. Czasopisma poświęcone grom wideo były wtedy nawet nie niszą; one praktycznie nie istniały. To znaczy, owszem, funkcjonował np. Byte Magazine, w którym znajdowały się też jakieś wzmianki o grach – ale przeznaczonych na komputery osobiste.

Pierwsze gamingowe pismo powstało u schyłku 1981.

W 1981 pojawił się wprawdzie specjalizowany gamingowy dwumiesięcznik Computer Gaming World, lecz w nim również dominowały tytuły na komputery. Dopiero w powstałym pod koniec tego samego roku Electronic Games w końcu pisano głównie o grach konsolowych. (Kilka innych podobnych czasopism, w tym Video Games Magazine czy Video Game Player, które powstały później, w 1982, cieszyły się tak wielką „popularnością", że do dzisiaj nie doczekały się choćby jednozdaniowego opisu w Wikipedii).

Zatem gracz AD 1981 polegał zwykle na poczcie pantoflowej, czyli opiniach znajomych konsolowców (jeśli takowych miał), sugerował się okładką gry (wtedy zawsze dużo efektowniejszą niż zawartość) lub kupował w ciemno jakiś głośny tytuł - np. Pac-Mana. Ale i tak często okazywało się, że w zamian za swoje ciężko zarobione pieniądze nabywał jakiegoś bubla...



Radio Shack TRS-80. Jeden z komputerów, który zakończył „złotą erę" konsol.

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

(Ba, niektóre z produkowanych chałupniczo kartridży potrafiły nawet... fizycznie uszkodzić konsolę!). Po kilku takich wtopach graczowi mijała chęć zakupu nowych produkcji lub kupował je dużo rzadziej. **Coraz głośniej słychać było narzekania, że gry wideo to chłam, badziew, naciągactwo itd.** Ot, kolejne cegiełki w murze, który wkrótce miał się zwalić branży na głowy... Ale ludzie ją tworzący tego nie dostrzegali, bal na Titanicu trwał w najlepsze.

...A może by tak kupić sobie komputer?

Choć komputery osobiste zaczęły wchodzić do szerszego użytku już w połowie lat 70., to do końca tej dekady był to produkt raczej niszowy, przeznaczony głównie dla bogatych maniaków programowania – np. Apple II z 1977 kosztował 1300 dolarów, czyli 6500 dzisiejszych. Owszem, istniały na nie jakieś gry, napisane głównie przez tychże pasjonatów, ale zwykle nie miały startu do tego, co oferowały konsole drugiej generacji. A już wiecie, że poprzeczka nie była zawieszona wysoko...

W latach 80. uległo to zmianie. Pojawiły się komputery w rodzaju TRS-80: wytwarzane na masową skalę i o parametrach zbliżonych – albo i lepszych – od konsol. Tyle że nadal były znacznie od nich droższe. Wspomniany TRS-80 w momencie debiutu kosztował 600 dolarów. Typową konsolę wyceniano wtedy na 180-250.

CZY WIESZ, ŻE...

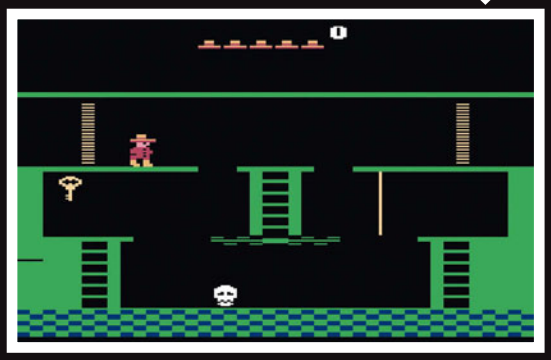
Wojna cenowa rozpętana przez Tramiela miała głównie podłoże ambicjonalne, a nie biznesowe – Jack chciał się na Texas Instruments zemścić za to, że parę lat wcześniej niemal doprowadziło go do bankructwa. Zainteresowanych odsyłam do Retro #3, gdzie opisuję historię Commodore i Tramiela.

Ale w 1981 pojawił się VIC-20 firmy Commodore. Kosztował początkowo 300 „zielonych". A potem szef Commodore, Jack Tramiel, rozpętał wojnę cenową z konkurencyjnym Texas Instruments... i nie brał jeńców. **Ceny komputerów poleciały na łeb, na szyję.** VIC-ek w 1982 kosztował już tylko jakieś 120 dolarów, a bankrutujący Texas w panice wyprzedawał swój komputer TI 99/4A za... 100. A wtedy na rynku pojawił się kultowy i rewelacyjny C64. Początkowo za 600 dolarów. Potem za 500... 400... 250... VIC-20 zaś można było nabyć za okrągłą setkę.

Komputer > konsola

Ponadto Commodore prowadził na szeroką skalę kampanię reklamową, której założenia można streścić w zdaniu „rodzicu, zamiast kupować swemu dziecku konsolę, na której będzie tylko grał, kup mu tańszy i lepszy komputer, który posłuży dziecku do edukacji, pograć też się na nim da, a ty możesz na nim prowadzić księgowość swojej firmy". I to trafiało do ludzi – **w 1982 sprzedaż konsol wyraźnie spadła. Bo też komputery osobiste były już tańsze i lepsze od nich.** A to sprawiało, że istniało na nie sporo fajnych tytułów, które do tego kosztowały mniej od konsolowych, ponieważ dystrybuowano je na tańszych w produkcji nośnikach, czyli kasetach albo dyskietkach. (No i można było dużo łatwiej je piracić, co oczywiście też miało znaczenie). Co mieli więc zrobić producenci konsol? Również zaczęli ciąć ceny. Ale ciężko im tu konkurować z Commodore, który... był właścicielem firmy produkującej CPU do ich urządzeń! Próbowali też dokonywać konwersji tytułów na swoje sprzęty. Jednak ponieważ większość z ich maszynek nie akceptowała

Montezuma's Revenge na A2600. Za parę stron zobaczycie wersję na C64.



kartridży o pojemności większej niż 16 kB, a spora część ówczesnych gier komputerowych zajmowała 20, 30 czy 40 kB pamięci, z konieczności wersje konsolowe były downgrade'owane i skracane. A potem posiadacz np. Atari 2600, patrząc na swoją wersję Montezuma's Revenge i widząc, jak ta sama gra wygląda u kumpla posiadającego C64, popadał w smutną zadumę...

Kryzys u bram!

„Twoja wina, twoja wina, twoja bardzo wielka wina, Atari". Ha, nie da się ukryć, że firma ta zrobiła naprawdę dużo, by doprowadzić branżę do najpoważniejszego kryzysu w jej historii. Ale cóż, gdy jesteś „samcem alfa", wszystkie twoje działania wywierają duży wpływ. Dlatego teraz nieco dokładniej rzucimy okiem na wyczyny Atari na początku lat 80. XX wieku.

Nie, to nie jest C64 a VIC-20, po którym C64 odziedziczył stylówkę.

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

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

Atari 5200, czyli wielki niewypał.

Atari – jego powstanie i rozwój – to temat nawet nie na osobną opowieść, a cały ich cykl. I ten cykl już zresztą istnieje. Zainteresowanych odsyłam do mego trzyczęściowego tekstu na naszej stronie WWW – **bitly.pl/ch9GW**. Tym, którym nie chce się tego czytać, streszczę: firma ta była przez dłuższy czas zarządzana dość beztrosko (a czasem wręcz wariacko) przez ludzi niemających na ten temat większego pojęcia. Fakt, że pomimo tego odniosła wielki rynkowy sukces, mogę zasadniczo uznać za jeden z solidniejszych dowodów na to, że Bóg nie tylko istnieje, ale ma też specyficzne poczucie humoru.

Oczywiście kiedyś ta dobra passa musiała się skończyć. Niemniej wczesne lata 80. były dla spółki jeszcze całkiem przyjemne. Kontrolowała większość rynku, a jej **A2600 zdominowała konkurencję** tak, jak już nigdy potem nie uczyniła żadna inna konsola w kolejnych generacjach. Nieźle też sprzedawały się atarowskie automaty arcade i domowe komputery. Kasa płynęła więc szerokim strumieniem. A Atari trwało w błogim samozadowoleniu.

„TO WSZYSTKO PRZEZ ATARI". I JEST W TYM TROCHĘ PRAWDY...

Niemiłe przebudzenie

Wiecie już, że kiepsko traktując swych programistów, atarowcy stworzyli sobie – i nie tylko sobie – konkurencję, czyli niezależne firmy tworzące gry na konsole. Do tego **ich model biznesowy opierał się na dystrybucji A2600 poniżej kosztów produkcji** i odbijaniu sobie tej straty na dedykowanych tytułach własnego autorstwa. A tu proszę, niemiła niespodzianka – to źródełko zaczęło nagle wysychać. Raz, że potencjalny klient nie był już skazany tylko na zakupy tytułów Atari, jeśli chciał grać na ich sprzęcie. Dwa, że **duża liczba szybko tworzonych gier przełożyła się na dalszy spadek już i tak przeciętnej jakości**. A to sprawiało, że w ogóle coraz mniej ich sprzedawano. Z kasą z gier zrobiło się więc krucho. Przebudzone nagle z owego błogiego snu Atari zaczęło działać – szybko, nerwowo, bez namysłu. I w efekcie popełniało błędy. Jeden za drugim.

Jak wkurzyć ludzi I: A5200

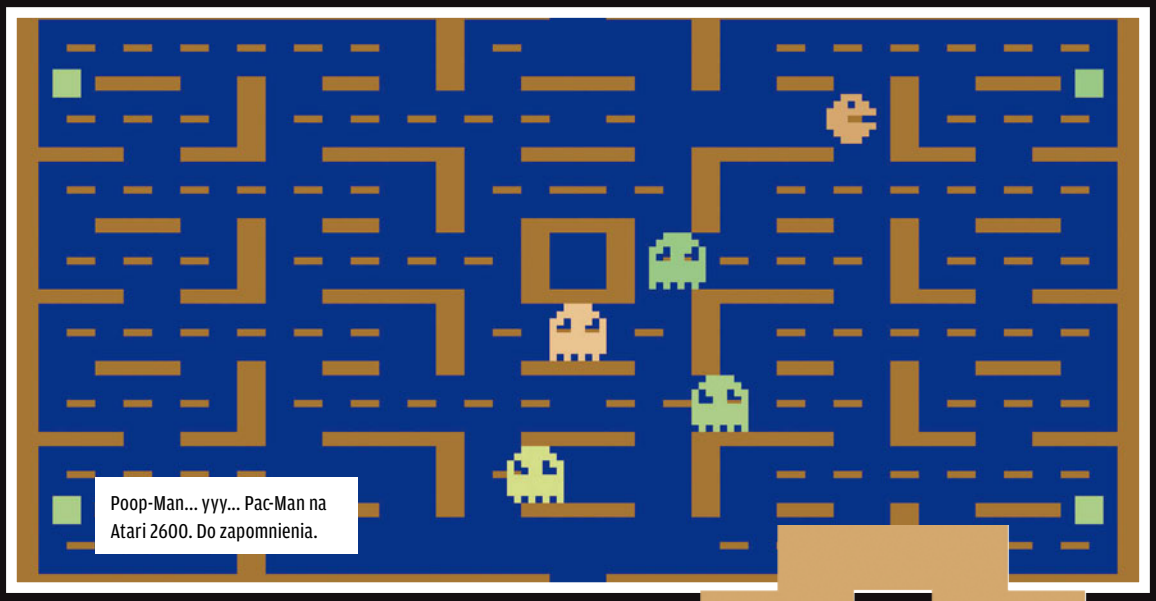
Dla przykładu – w 1982 w końcu stworzono następcę A2600, czyli A5200. Tak naprawdę to po prostu wzięto płytę główną komputera Atari 400 i wsadzono do obudowy bez klawiatury. Do owej konsoli dołączono niezbyt udany i podatny na uszkodzenia mechaniczne kontroler. Całość wyceniono na 270 dolarów. Nie powiem, A5200 parametry miało całkiem przyzwoite. Ale **nie było wstecznie kompatybilna z A2600**. Zapewne w cichej nadziei, że jej posiadacze pobiegną do sklepu, by jeszcze raz kupić swe ulubione gry, teraz w wersji na nową platformę. (Wolę myśleć, że jej twórcy byli cyniczni/chciwi, niż że byli tak głupi, by nie pomyśleć o wstecznej kompatybilności). I to się ludziom bardzo nie spodobało, oj nie.

Fala narzekań była tak duża, że Atari pośpiesznie stworzyło specjalny adapter do A5200 – oczywiście trzeba było na niego oddzielnie wydać pieniądze – który umożliwiał uruchomienie gier z ich starszej konsoli. Tylko że nie działał z pierwszą serią wyprodukowanych A5200, bo w międzyczasie wprowadzono do jej konstrukcji kilka poprawek... Efekt był taki, że ludzie nie chcieli A5200 (sprzedano w sumie milion sztuk) i byli wkurzeni na Atari.

A5200 – PARAMETRY

CPU: MOS 6502C 1,79 MHz + trzy koprocesory
Rozdzielczość ekranu: 320 × 192; paleta barw 256 kolorów, z czego naraz na ekranie można było wyświetlić 16
Dźwięk: 4-kanałowy dźwięk mono
Nośnik: kartridże do 32 kB

Zobaczcie różnicę w grafice gry Pitfall pomiędzy 2600 i 5200:


Poop-Man... yyy... Pac-Man na Atari 2600. Do zapomnienia.

Jak wkurzyć ludzi II: Crap-Man

Jak by tu przekonać ludzi, żeby płacili za nasze firmowe gry, a nie te tworzone przez nie wiadomo kogo? Hmm... **trzeba im zaoferować hitowe tytuły, drogie licencje, wielkie przeboje** – pomyśleli ludzie w zarządzie Atari. Coś, na co tych zewnętrznych grotłuków zwyczajnie nie stać. A co jest obecnie najpopularniejszą grą na automaty arcade na świecie? Pac-Man! No, to kupmy prawa do jego konwersji i zróbmy Pac-Mana na Atari 2600! Pomysł, przyznaję, całkiem niezły – „pograj w ulubioną grę w domu, za darmo i na spokojnie, zamiast tracić pieniądze w zatłoczonym salonie". Gorzej z realizacją.

Wyobrażam sobie taką mniej więcej rozmowę podczas jednej z narad:

– Kto ma dokonać tej konwersji?

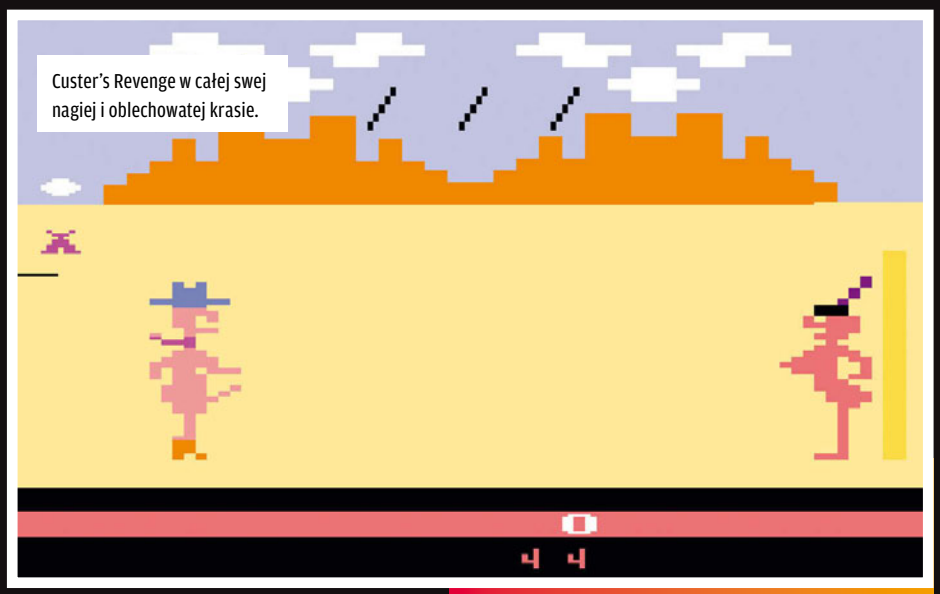
– Nie martw się, Nolan. Mamy dobrego kandydata. Niejaki Todd Frye, 25 lat. Wprawdzie to dawny bezdomny hippis handlujący narkotykami, ale to już przeszłość. Teraz to całkiem zdolny programista, zrobił bardzo ładną konwersję Asteroids na nasze komputery Atari 400/800. Damy mu aż trzy miesiące... albo może lepiej dwa, szefie? Bo to trzeba przecież szybko zrobić. Czas to pieniądz, hehe.

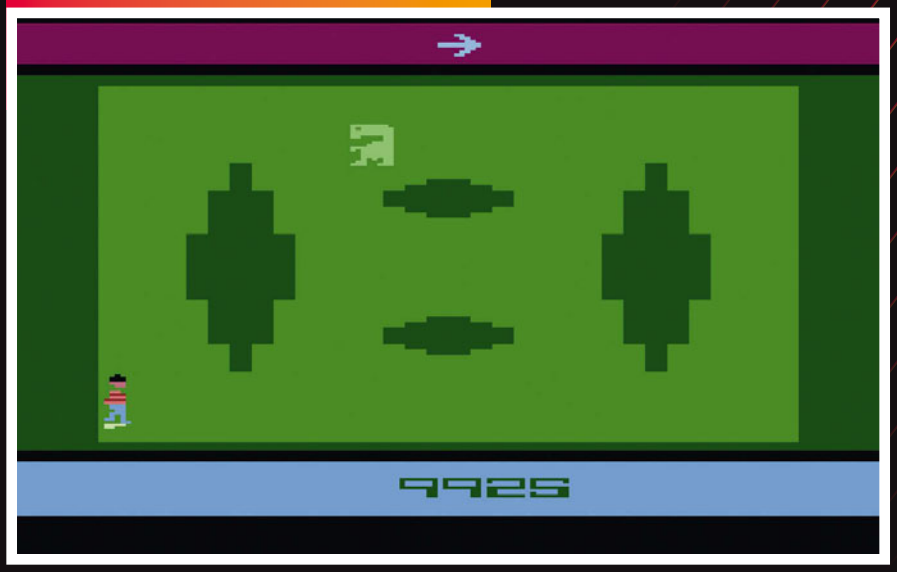
– Skoro taki zdolny, na pewno upakuje też kod tej gry w 4 kB, bo wiecie, trzeba troszkę zaoszczędzić, czasy mamy ciężkie. Bo i po co robić hiciora w wersji na droższy kartridż o pojemności 8 kB, skoro gracze i tak kupią Pac-Mana, jaki by nie był?

– Racja, szefie. Tak właśnie zrobimy!

Frye był naprawdę zdolnym programistą, bo faktycznie udało mu się zmieścić i w terminie, i w tych nieszczęsnych czterech kilobajtach. Ale jakim kosztem... **Była to najgorsza wersja Pac-Mana w historii.**

Nie dość, że gra wyglądała szkaradnie pod każdym względem, to jeszcze poruszające się po jednej jedynej planszy – i to niezbyt płynnie – sprajty duszków i Pac-Mana nieznośnie migotały. Ale **Atari było pewne jej komercyjnego sukcesu,** więc wyprodukowało aż 12 milionów egzemplarzy tej gry. Przy czym wiedzcie, że w 1982 właścicieli A2600 było... 10 milionów. Korporacja


Custer's Revenge w całej swej nagiej i oblechowatej krasie.



Tak wyglądał wielki gamingowy „przebój" Atari, czyli E.T.

uważała więc, że taki przebój spowoduje, iż nie tylko każdy posiadacz A2600 kupi Pac-Mana, ale co najmniej dwa kolejne miliony nowych nabywców skuszą się na konsolę, by w niego zagrać. Taaa, grunt to pozytywne myślenie...

(s)HIT!

Ale wiecie co – **pomimo całej swej badziewności ta gra faktycznie okazała się hitem**, choć nie aż tak gigantycznym, jak zakładał zarząd. Po debiucie w maju 1982 rozeszła się w aż siedmiu milionach egzemplarzy. (Dzięki tantiemom, które nauczone doświadczeniem Atari płaciło teraz twórcom gier, Frye zarobił na niej okrągły milion dolarów).

Ale port ten wywołał też **straszliwą wściekłość graczy,** ponieważ poczuli się zniesmaczeni jego jakością i po prostu oszukani przez Atari. Wielu nabywców próbowało zwrócić produkt. „Paradoksalnie im więcej egzemplarzy sprzedawali, tym więcej ludzi odstraszali *(od gier – Smg)*" – pisał po latach Arnie Katz, dziennikarz i pisarz specjalizujący się w tekstach o branży gamingowej. Niektórzy właściciele sklepów hurtowo odsyłali Atari całe partie kartridży, bo mieli już serdecznie dość kłótni z awanturującymi się klientami, którzy żądali oddania pieniędzy za ten badziew.

Szefostwo Atari było jednak zadowolone z finansowych efektów. **Optymistycznie twierdziło, że do końca roku firma wypracuje zysk o połowę większy niż w 1981.** Aby zaś uspokoić nastroje konsumentów i poprawić nadszarpniętą reputację, dość szybko wypuszczono bardzo udaną i porządnie zrobioną konwersję Ms. Pac-Man. I uznano, że problem przestał istnieć.

Jak wkurzyć ludzi III: E.T.

Drugim wielkim hitem Atari w 1982 miała być produkcja na motywach ówczesnego kinowego przeboju, czyli „E.T." (Extra Terrestrial) Stevena Spielberga. W tym celu **wyłożono jakieś 20-25 milionów dolarów na koszt licencji**. (Różne źródła podają odmienne kwoty, niektóre mówią nawet o 30 milionach). Przy czym Ray Kassar, ówczesny CEO Atari, był akurat do tej idei nastawiony sceptycznie. – *Myślę, że to bardzo głupi pomysł. Nigdy tak naprawdę nie zrobiliśmy gry z filmu* – powiedział swemu przełożonemu, czyli Stevenowi Rossowi, CEO Warner Communications. Ten jednak był absolutnie pewien, że to wypali. (A przy okazji w ten sposób chciał poniekąd przekupić Spielberga, by ten coś dla WC nakręcił).

A potem jeszcze Ross dodał, że **gra MUSI mieć premierę przed Bożym Narodzeniem**. (Dodajmy, że rozmowa ta miała miejsce pod koniec lipca). Kassar złapał się za głowę.

– *Steve, czas produkcji gry wynosi co najmniej sześć miesięcy. To niemożliwe!*

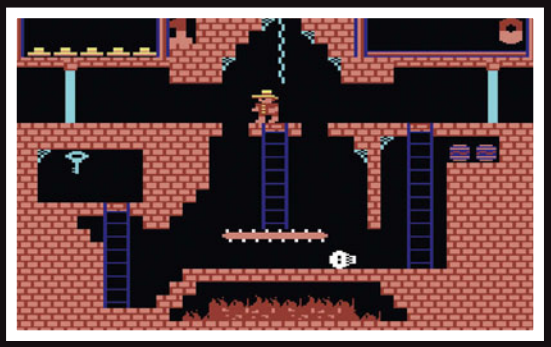
– *Cóż, musisz to zrobić, ponieważ obiecałem Spielbergowi, że będziemy ją mieć na półkach sklepowych na Boże Narodzenie* – odparł beztrosko prezes. Bo jak powszechnie wiadomo, w korporacji dla ścisłego kierownictwa nie ma rzeczy niewykonalnych – oczywiście pod warunkiem zlecenia zadania podwładnemu. A to oznaczało, że aby zdążyć na czas z produkcją kartridży itd., **kod produkcji musiał powstać w maksymalnie sześć tygodni**. (W praktyce okazało się, że trzeba go napisać w zaledwie pięć).

Dziurawa gra

Programiści Atari, którym Kassar proponował stworzenie gry w tym terminie, wybuchali zwykle drwiącym śmiechem i odmawiali, twierdząc że nie ma na to szans. W końcu jednak znalazł się ktoś, kto uznał, że temu podoła. Był to Howard Scott Warshaw, którego wcześniejsze gry na A2600 (Yar's Revenge i Raiders of the Lost Ark) rozeszły się w milionach egzemplarzy. – *Spielberg chciał zrobić z „E.T."* (grę w stylu – Smg) *Pac-Mana, ale ja chciałem zrobić coś oryginalnego. Z perspektywy czasu... może* (koncepcja Spielberga – Smg) *to nie był taki zły pomysł* – wspomina Warshaw.

Ta „oryginalność" jego dzieła polegała na tym, że tytułowy i kiepsko animowany kosmita pałętał się po dość pustawych

LUDZIE POCZULI SIĘ OSZUKANI I OKRADZENI GRĄ E.T.



A tak wyglądał Montezuma na C64. Dziwicie się, że ludzie woleli kupować komputery zamiast konsol?

ekranach, szukając fragmentów telefonu, którym mógłby zadzwonić do rodziców. Przeszkadzali mu w tym agenci FBI i... dziury, do których zdecydowanie łatwiej było wpaść, niż z nich wyjść. (Wskutek błędu w kodzie, jeśli E.T. próbował opuścić dół z dowolnego miejsca poza jego dokładnym środkiem, wpadał do niego z powrotem).

Grafika w E.T. była wręcz prymitywna, motyw autorstwa Johna Williamsa rozbrzmiewał tylko podczas wyświetlania ekranu startowego (innej muzyki nie było), a całość można było ukończyć bez problemu w jakieś... 5-10 minut.

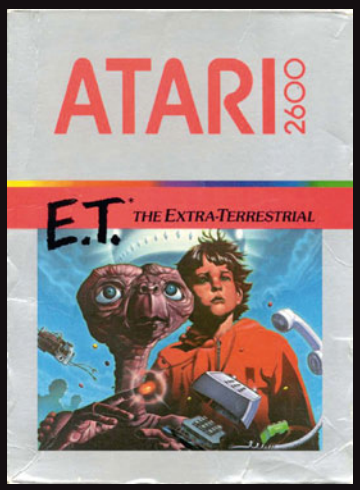
RAY KASSAR OUT

Wkrótce po „czarnym wtorku" wyszło na jaw, że Ray Kassar dosłownie na pół godziny przed spotkaniem z akcjonariuszami sprzedał 5000 swoich akcji Atari. Kassar tłumaczył się dość mętnie, że owszem, sprzedał, ale niedużą część tego, co ma, bo potrzebował akurat trochę gotówki na inwestycje, a w ogóle to było w pełni legalne itd. Chyba nikogo to nie przekonało, bo wkrótce potem wylądował na zielonej trawce. Lecz co narobił czarnego PR-u swej firmie i całej branży, to narobił...

Gdy już gra została napisana (ale z uwagi na pośpiech praktycznie nieprzetestowana), do akcji znów włączył się Steven Ross. Zażyczył sobie, by **wyprodukowano co najmniej 5 milionów egzemplarzy**. Ray Kassar, mający przecież jakie-takie pojęcie o biznesie, któremu szefował, widząc, jak wygląda ta produkcja, był przerażony tą decyzją, ale Ross znów wiedział lepiej. *„To będzie wielki hit – bo Spielberg i E.T."*.

W 1985 UWAŻANO, ŻE BRANŻA SIĘ JUŻ NIGDY NIE PODNIESIE.

Przy czym **wcale nie była to jednak „najgorsza gra świata"**, jak lubią ją niektórzy określać. Jasne, była niedopracowana i słaba pod każdym względem... ale przecież wcale nie gorsza niż wiele innego „shovelware".



E.T. za życia. Już wtedy bohaterowie gry mieli dość nietęgie miny. Jakby coś niedobrego przeczuwali... I cóż, słusznie.

Podobnie w listopadzie 1982 twierdzili dziennikarze Newsweeka, zapowiadając w tekście „A New Galaxy of Video Games" premierę tej „nieziemskiej" gry. – *Więc wyprodukowaliśmy te pięć milionów... i praktycznie wszystkie do nas wróciły*(**) – wzdycha ciężko Kassar.

Zakopać i zapomnieć!

O E.T. napisano już tyle, że pozwolę sobie być tu dość lakonicznym, bo nic nowego raczej nie powiem. Wiadomo, że okazała się totalną wtopą. **Sprzedano góra jakieś pół miliona kopii,** z czego sporo zostało potem zwróconych. I tak, faktycznie część niesprzedanych kartridży została później pogrzebana na pustyni Alamogordo, wraz z innymi zalegającymi magazyny grami. James Heller, wtedy jeden z menedżerów Atari, wyznał po latach, że pogrzebano tam w sumie 728 000 kartridży. Początkowo *tylko* je zakopano. Ale jak rozeszły się o tym wieści i ludzie zaczęli „poszukiwanie skarbów", Atari posłało na miejsce „pochówku" buldożery, by wykopały owe kartridże, i walce drogowe mające je zmiażdżyć. A potem pozostałości zakopano (wcześniej dodatkowo szczątki zalano cementem). Ale zbrodnia doskonała nie istnieje. Gdy w 2014 odkryto w końcu ten „sarkofag", odzyskano jakieś 880 gier w znośnym stanie, w tym bodaj 150 egzemplarzy E.T. Dziś są bardzo cennym nabytkiem dla kolekcjonerów.

Można dość dokładnie wyliczyć finansowe straty Atari na tym tytule. Ale tego, jak bardzo ta gra wpieniła ludzi, zmierzyć się po prostu nie da. Wiadomym wszelako jest, że wściekłość i frustracja graczy były ogromne. **Ludzie czuli się – kolejny już raz – mocno oszukani przez Atari. O ten jeden cholerny raz za dużo.** To zapewne była ta kropla goryczy, która padła na beczkę prochu... czy jakoś tak.

Czarny wtorek

7 grudnia 1982 podczas spotkania akcjonariuszy, którzy oczekiwali, że Atari ogłosi deklarowany wcześniej 50% wzrost zysków, przekazano, że **firma wprawdzie była na plusie, ale czterokrotnie mniejszym niż oczekiwano**. (A że Atari generowało wtedy jakieś 70% zysków Warner Communications, to akcje WC z dnia na dzień staniały o jedną trzecią). Informacje o znacznie niższych niż przewidywane dochodach Atari spowodowały, że posiadacze akcji firm o podobnym profilu działalności (produkcja gier i konsol) zaczęli się ich profilaktycznie pozbywać, bo również oczekiwali spadku ich wartości. No i nastąpił efekt kuli śniegowej...

I stał się kryzys!

Można więc przyjąć, że dzień ten był początkiem kryzysu – ale to jednak byłoby uproszczenie. Nie ma takiej konkretnej daty. To był raczej postępujący latami proces. Erozja zaufania ludzi do tej branży. Przez analogię – jeśli będziesz sobie systematycznie wyrywał jeden włos z głowy, w końcu ktoś na pewno ci powie, że masz już widoczną łysinę. Ale ciężko określić, kiedy właściwie, przy

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Taylorhatmaker, CC BY 2.0

Stan po ekshumacji w 2014. To, co 40 lat wcześniej było śmieciem, teraz jest obiektem westchnień wielu kolekcjonerów.

konkretnie którym z kolei wyrwanym włosie, zacznie to być widoczne. Tu było podobnie. **Kryzys w 1983 był już faktem i nikt go nie negował. Ale kiedy właściwie się zaczął, nie wiadomo**. Po prostu gracze od jakiegoś czasu byli coraz bardziej zniechęci i zirytowani tym, jak wygląda i zachowuje się branża. W pewnym momencie – bliżej nieokreślonym – coś w nich pękło. Jakaś masa krytyczna została przekroczona... **Ludzie gremialnie i dość nagle stracili zainteresowanie grami, konsolami.** (Dodać należy, że w owym czasie w USA panowała recesja, a w takiej sytuacji konsumenci zwykle redukują wydatki przeznaczone na szeroko pojętą kulturę/rozrywkę).

Jesteśmy w czarnej d... dziurze!

Skutki były bolesne. Bardzo. **Większość producentów konsol – Magnavox, Fairchild, RCA, Coleco – na zawsze zrezygnowała z tego segmentu elektroniki**, zwalniając ludzi i zamykając fabryki. Bankrutowali producenci gier konsolowych – jeden z nich dzień przed tym, jak miał wejść na giełdę... – bo nikt nie chciał kupować nowych tytułów. Lub też, jak Activision, pośpiesznie przestawiali się na tworzenie gier na komputery osobiste. Sieci dystrybucyjne desperacko próbowały dokonywać zwrotów zakupionych konsol i gier, na które nie było popytu. Bankrutowali detaliczni sprzedawcy, bo mieli na stanie masę niechodliwych kartridży, mimo że przeceniali je z 35 dolarów na 4,5, żeby tylko się ich pozbyć z półek. Bankrutowały sklepy sprzedające konsole. Branża wpadła w jakąś czarną dziurę. Dość powiedzieć, że **jej przychody spadły w ciągu dwóch lat z 3,2 miliarda dolarów w 1982 roku do zaledwie ok. 100 mln dolarów trzy lata później**. Czyli o jakieś 97%. Totalna zapaść. Taki biznesowy odpowiednik uderzenia w Ziemię asteroidy i wymarcia dinozaurów...

Atari straciło około 356 milionów dolarów. Do połowy 1983 zwolniło jedną trzecią personelu, czyli ponad 3000 ludzi. A i tak Warner Communications pozbył się jej przy najbliższej okazji jak śmierdzącego jajka. Mattel, producent jednej z konsol, odnotował w 1983 stratę rzędu 201 mln dolarów, przez co pracę straciło 37% z 1800 pracowników. W Bally, wiodącym producencie automatów arcade, zyski spadły o 85%. Mógłbym jeszcze tak długo wymieniać, ale w jakim celu? To chyba wystarczy, abyście uwierzyli, że **nastroje w branży były czarne jak bezgwiezdna noc na odludziu**. Twierdzono ponuro, że amerykański rynek gier wideo praktycznie zniknął i się nie podniesie; że gry wideo były tylko chwilową modą i nie mają przyszłości. Tę opinię podzielało zresztą wielu analityków giełdowych.

PRECZ Z – TFU! – GRAMI!

Doszło nawet do tego, że słowa „konsole" czy „gry wideo" zaczęły budzić wśród konsumentów raczej kiepskie skojarzenia - działały odstraszająco i zniechęcająco. Na tyle, że wspomniany przeze mnie konsolowy magazyn Electronic Games zmienił nazwę na Computer Entertainment. Co mu zresztą niewiele pomogło, bo padł w maju 1985. (Zbankrutowało też kilka innych czasopism o grach).

Nie całkiem Armagedon

Europa, gdzie konsole były dużo mniej popularnie niż w USA, nie odczuła zbyt dotkliwie skutków tego kryzysu. Ot, kilka lokalnych konsol zniknęło z rynku, ale mało kto za nimi płakał. **A w Japonii branża miała się wtedy świetnie.** I to stamtąd właśnie nadeszła pomoc (wedle Japończyków). Albo konsolowa inwazja na USA – zdaniem amerykańskich producentów sprzętu – skutkująca odrodzeniem tego rynku.

Ale na ten temat (a także o tym, jak znacząco zapaść ta odmieniła branżę i dlaczego mam nadzieję na kolejny podobny kataklizm) opowiem wam w następnym Retro.

(**) Większość źródeł mówi o raczej 4 milionach wyprodukowanych kartridży. Czy wierzyć im, czy też Kassarowi, to już pozostawiam wam. Tak czy siak – wielki fakap.

DOKĄD ODCHODZĄ STARE GRY?

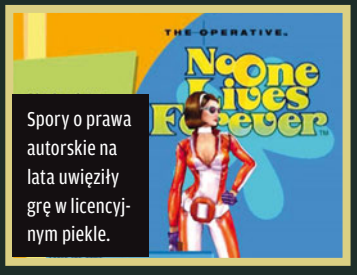
Bartłomiej Kluska

Latem głośnym medialnie tematem było badanie przeprowadzone przez Video Game History Foundation i Software Preservation Network, które wykazało, że 87% starych gier jest niedostępnych (w wyliczeniach uwzględniono tytuły sprzed 2010 roku i wyłącznie legalne źródła oprogramowania). Po chwili zastanowienia dochodzimy do wniosku, że nie jest aż tak źle. Co nie oznacza, że jest dobrze.

Osoby, którym nie przeszkadza piractwo, w prosty sposób radzą sobie ze znajdowaniem dawnych produkcji. **Wystarczy kilka chwil z wyszukiwarką, by trafić na ogromne bazy plików ROM na emulatory.** To zbiory gier na dawne komputery i konsole – od ośmiobitowców, nawet po konsole siódmej generacji. Im bliżej naszych czasów, tym większe szanse, że właściciel praw autorskich upomni się o swoją intelektualną własność, a trefny plik zniknie z internetu. Ale, co tu kryć, **serwisy warezowe już teraz oferują graczom niemal kompletne, do tego doskonale opisane, biblioteki dwudziestowiecznych hitów**. Trudno tu o wyrzuty sumienia – wielokrotnie sam chętnie zapłaciłbym autorom tworzącym niegdyś np. na Atari, ale... nie mam jak, gry bowiem nie da się kupić.

Porzucone przez właścicieli stare programy, tzw. abandonware, to z prawnego punktu widzenia sfera niejasna (prawnie bowiem coś takiego nie istnieje), aczkolwiek potencjalnie najmniej groźna. Skoro nie ma „poszkodowanego", trudno ścigać „przestępcę", niech więc ludzie, którzy potrafią dotrzeć do stosownych plików i skonfigurować emulator, robią to na zdrowie. Równie miło jest wtedy, gdy autorzy lub wydawcy, odpłatnie albo nie, udostępnią swoją grę w oficjalnym sieciowym archiwum, np. **Internet Arcade – funkcjonującym z poziomu przeglądarki biblioteki serwisu Archive.org**. Jeszcze lepiej, gdy gra zostanie odpowiednio przystosowana i dzięki magii emulacji można ją będzie łatwo uruchomić na współczesnym sprzęcie – takie rzeczy robi choćby fantastyczny serwis GOG.com.

Są wprawdzie rzadkie przypadki „psów ogrodnika", które bronią graczom dostępu do swojej własności intelektualnej, nie dając jednocześnie żadnych szans legalnego zakupu. Niemniej można założyć, że **sytuacja nie jest tak zła, jak w przytoczonym na wstępie badaniu**. Kto chce – ten znajdzie. Oczywiście zawsze mogłoby być lepiej.



Spory o prawa autorskie na lata uwięziły grę w licencyjnym piekle.

Jak to robią inni

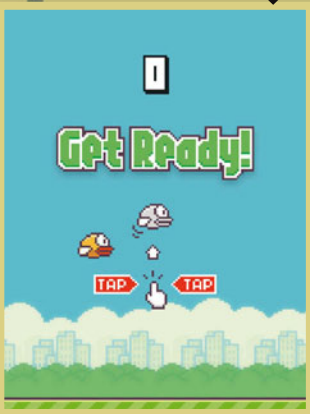
Choć historia gier wideo ma już ponad 50 lat, a elektroniczna rozrywka powinna być traktowana jako pełnoprawna część kulturalnego dorobku ludzkości, nadal **możemy – my, gracze – czuć się gorzej niż miłośnicy innych mediów**. Zobaczmy, jak łatwo mają czytelnicy. Stare książki trafiają do domeny pu-

GRY, DOBRO ULOTNE.

CZESKI FILM... NIKT NIC NIE WIE

Organizowałem ostatnio publiczną ekspozycję starych polskich gier. Wszystko miało być legalnie, z umowami licencyjnymi i odpłatnie. Pisałem do wydawców lub osób, które tymi wydawcami były (bo ich firmy dawno już nie istnieją), lecz ci odsyłali mnie do autorów. Pisałem więc do autorów (a znalezienie ich bywało często wyzwaniem), ale odpowiadali, że prawa są chyba nadal u wydawców. Dawne umowy zaginęły, kontakty pourywały się, nikt nie pamięta, jaki jest stan prawny gier, większość ludzi nie ma czasu i chęci, by wracać do tytułów sprzed trzech dekad. Zapytani przeze mnie organizatorzy rozmaitych eventów retro mówią, że nawet nie próbują zajmować się legalizacją swoich pokazów. Zresztą ciekawe, co odpowiedziałby dział prawny Nintendo na pytanie o to, czy można udostępnić graczom piracki kartridż z Super Mario na Pegasusie, czyli... pirackim klonie NES-a.

epresa.pl ab67973e92



Flappy Bird - grę ze sprzedaży wycofał sam autor, uznając, że jest zbyt uzależniająca.

Battlefield Heroes przepadł wraz z wyłączeniem serwerów przez wydawcę.

Po wprowadzeniu do sprzedaży remastera trudniej zagrać w oryginalne GTA III.

blicznej, a następnie, po digitalizacji, serwisów takich jak Wolne Lektury czy Polona; dzięki ustawie o egzemplarzu obowiązkowym nowsze są dostępne do wypożyczenia i przeczytania w dużych bibliotekach akademickich. Państwo dostarcza środków i przepisów prawnych, a instytucje (dzięki wypracowanym procedurom i codziennemu trudowi np. bibliotekarzy i archiwistów) wszystko pięknie skanują, konwertują, katalogują i udostępniają potrzebującym.

Nieco gorzej sytuacja wygląda w przypadku muzyki i filmu. W tych dziedzinach kultury wiele cennych dzieł pozostaje niedostępnych. Zobaczmy choćby, jak zazdrośnie strzeże swoich archiwów Telewizja Polska. Choć audycje te powstawały za publiczne pieniądze (pozyskane np. z abonamentu), to są dla fundatorów (czyli nas wszystkich) praktycznie nie do zobaczenia. W zbiorach TVP zachowało się np. kilkadziesiąt odcinków Joysticka, pierwszego polskiego programu o grach, który emitowany był w połowie lat 90. Dla masowego odbiorcy to nic ciekawego, Telewizja raczej nie będzie tego wznawiać czy wydawać na DVD, ale dla graczy są to nagrania potencjalnie bezcenne. Niestety **wydobycie ich z archiwum TVP (np. w celu publicznego pokazu) to koszty sięgające dziesiątek (sic!) tysięcy złotych**. W podobny sposób „chronione" są stare audycje Polskiego Radia (np. Radiokomputer), trudno też uzyskać dostęp choćby do nagrań Polskiej Kroniki Filmowej z lat PRL-u.

Mimo takich trudności sytuacja melo- czy kinomanów jest i tak dużo lepsza niż graczy. Łatwo wyobrazić sobie młodego fana muzyki, który usłyszy w radiu jakiś kawałek np. Rolling Stonesów, pomyśli, że ładnie chłopcy grają, a następnie w paru kliknięciach odszuka kompletną dyskografię zespołu – czy to online w popularnym serwisie streamingowym, czy też w postaci albumów na płytach CD (o teledyskach i zapisach koncertowych wykonań na YouTubie nie wspominam). Podobnie będzie wyglądać sytuacja młodego widza, który zobaczy np. „Mandaloriana" i zechce wiedzieć, o co chodzi z tymi całymi Gwiezdnymi Wojnami. Czy to w serwisach VOD, czy na płytach DVD/Blu-ray – wszystko jest elegancko dostępne. A dla nas, graczy? Ech...

Wielu fanów Blooda poległo na próbach uruchomienia gry na współczesnym sprzęcie.

Non omnis moriar?

Oczywiście w tym krótkim tekście poruszam tylko część problemu, zresztą stosunkowo najprostszą do rozwiązania. **Na początek wystarczyłoby państwowe i instytucjonalne wsparcie** – wypracowanie wspólnych procedur (jednolitego systemu opisu, ogólnej bazy danych), wyjaśnienie sytuacji prawnej abandonware czy wreszcie (wzorem książek czy czasopism) wprowadzenie egzemplarza obowiązkowego, co pozwoliłoby np. bibliotekom zbierać i udostępniać dawne gry.

Potem zaś moglibyśmy zastanowić się nad innymi kwestiami. Czy chronić tylko cyfrowe pliki czy również nośniki (oryginalne dyskietki i kartridże) oraz dawne platformy sprzętowe, których konstruktorzy przecież nie planowali, by urządzenia te funkcjonowały przez dekady? Jak w dobie cyfrowej dystrybucji budować prywatne archiwum, gdy nawet kupione osobiście tytuły możesz stracić po likwidacji sklepu lub wskutek widzimisię dystrybutora? **Jak zachować dla potomnych gry-usługi, np. MMO, których akcja dzieje się online i jej zapis przepada wraz z wyłączeniem serwerów?** Temat zabezpieczenia i przechowywania dziedzictwa elektronicznej rozrywki wykracza poza ramy jednego artykułu i jeszcze będziemy do niego wracać.

eprasa.pl ab67973e92

Świat Gier Komputerowych

jak traktować gry serio

Marek „Avok" Czajor

Jesień 1992 roku. Piotr Pieńkowski, dziennikarz, szukając pracy, trafia do wydawnictwa ALFIN. Tam zajmuje się składem i korektą... i dołącza do zespołu odpowiedzialnego za nowy magazyn o grach. O tworzeniu takiego pisma ekipa nie ma zielonego pojęcia.

O AUTORZE

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

Ale to im w niczym nie przeszkadza. Kilka tygodni później powstaje Świat Gier Komputerowych, periodyk, który przetrwa na rynku ponad 10 lat i zdobędzie rzeszę wiernych fanów.

A zaczęło się to tak...

Jarosław Chrostowski i Tomasz Kokoszczyński, redaktorzy czasopisma Amigowiec, wpadli na pomysł, żeby zrobić magazyn o grach. Pewnego jesiennego dnia 1992 roku skrzyknęli w tym celu grupę zapaleńców i zorganizowali spotkanie w siedzibie redakcji przy ulicy Świętojańskiej w Bydgoszczy. – *Zadzwonił do mnie Wiktor Żwikiewicz* (pisarz sf, miłośnik Amigi – M.Cz.) *i mówi: takie pismo się kręci... Przyjdź, zobacz, tylko przygotuj się, że będziesz* (tam) *jedynym dziennikarzem* – wspomina Piotr Pieńkowski. – *Miałem wtedy 28 lat i jako jedyny jakieś dziennikarskie doświadczenie.* (Poszedłem), *a tam wszystko... generalnie mówiąc, rzeźnia.* (Zdumiewająco przypomina mi to moje początki w CDA – Smg).

Uczestnicy ustalili niewiele ponad to, że mają robić magazyn o grach. **Poza tą ideą nie było żadnego planu, żadnej koncepcji.** Jakie będą rubryki? Nie wiadomo. Jaki ma być styl? Nie wiadomo. Kto będzie naczelnym? Nakład? Cena? Nie wiadomo. Zespół był bardzo młody i niedoświadczony, jedynie pełny chęci do pisania na ten temat. Piotr był sceptyczny.

– *Wtedy nie wierzyłem w sens jego* (pisma – M.Cz.) *istnienia, ale zarabiałem 1,2 mln złotych, a czynsz miałem 1,4 mln i musiałem gdzieś 200 tys. dorobić.*

Zastanawiające, jak do tak ryzykownego pomysłu zdołano przekonać wydawcę, Ryszarda Kowalskiego (który sam miał wtedy... 20 lat). Projekt w każdym razie dostał zielone światło.

I stał się ŚGK

Nowy magazyn otrzymał tytuł Świat Gier Komputerowych. Redakcja, na czele której stanął Mirosław Domosud, przygotowała ośmiostronicowy „zajawkowy" numer zerowy. Pojawił się on w kioskach 12 grudnia 1992 jako wrzutka do Amigowca. W styczniu 1993 roku na rynku zadebiutował pierwszy numer Świata Gier Komputerowych (w skrócie ŚGK). Periodyk liczył 68 stron (dla oszczędności tylko 20 z nich było w kolorze) i kosztował 20 tys. złotych. Było to trzecie obok Top Secret i Computer Studio polskie pismo grach.

Kiepskie i drogie... Kupuję!

Ówczesna prasa gamingowa dopiero raczkowała i ze względu na mizerną liczbę tytułów rynek wchłaniał praktycznie wszystko. Nic więc dziwnego, że **czytelnicy przyjęli ŚGK z entuzjazmem**,

Pierwsza siedziba redakcji przy ulicy Świętojańskiej w Bydgoszczy.

mimo iż nie był bez wad. Prymitywny layout, w większości czarno-biała szata graficzna, brak ciekawych rubryk i wyższa niż u konkurencji cena (częściowo rekompensowana większą objętością) to tylko część jego „grzechów". **Pismo w istocie było wtedy tylko okraszonym garścią zapowiedzi zbiorem opisów i instrukcji do gier.** Niby tylko tyle, ale wystarczyło! Magazyn sprzedawał się jak świeże bułeczki, a w niektórych (szczególnie mniejszych) miejscowościach były spore problemy z jego zdobyciem. Fani czekali niecierpliwie na więcej.

I jeszcze trochę musieli poczekać. Lutowy egzemplarz Świata Gier Komputerowych pojawił się jeszcze z małą obsuwą (początek marca 1993), ale kolejny miał takie opóźnienie, że musiał zostać wydany jako numer podwójny. Na dodatek wiosną 1993 zadebiutował na rynku potężny konkurent – Secret Service. Nad redaktorem naczelnym zaczęły zbierać się czarne chmury. Wydawca był wściekły. – *Były problemy i obsuwy, ciężko było pozbierać materiały, brakowało mechaniki...* – wylicza Piotr Pieńkowski.

CIEKAWOSTKA

Świat Gier Komputerowych miał się pierwotnie nazywać po prostu Światem Gier. Tuż przed wydaniem numeru zerowego okazało się, że tytuł ten jest już zarejestrowany przez magazyn szaradziarski. Na szybko „wykombinowano" więc dodatkowe słowo, które idealnie pasowało do profilu pisma.

ŚGK nr 1/1993 (1) - okładka.

ŚGK nr 1/1993 (1) - czarno-białe strony.

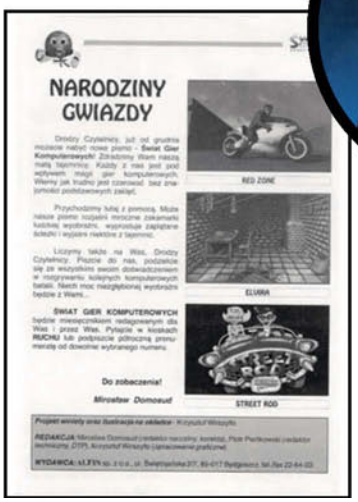
Pika... Piotrze, wybieram cię!

Na stanowisko redaktora naczelnego postanowiono desygnować Piotra. Początkowo miał wątpliwości. Owszem, posiadał doświadczenie dziennikarskie, Bajtka i Top Secret kupował, ale za wielkiego gracza się nie uważał. Był od dziecka miłośnikiem gier, ale planszowych i karcianych. Uwielbiał poszaleć na fliperach, jednak gry komputerowe... – *Przyszli do mnie i spytali, czy ja bym wziął to* (prowadzenie pisma – M.Cz.) *na swoje barki. Przyznaję, że się trochę bałem, bo nie byłem takim super specem od gier. Ale powiedziałem: OK, spróbuję sobie poradzić. Zobaczymy, co z tego wyjdzie. No i przejąłem cały ten Świat Gier Komputerowych, od razu dokonując pewnych zmian.*

„ŚGK TRAKTOWANY BYŁ PRZEZ PANÓW Z WARSZAWY JAKO COŚ GORSZEGO. BYLIŚMY TYMI Z PROWINCJI, TYMI WIEŚNIAKAMI, CO NIE ZNAJĄ ŚWIATA".
PIOTR PIEŃKOWSKI

– *Gdy pojawiły się podwójne numery, żeby to nadgonić, wydawca, który ładował w to własną kasę, zdenerwował się i rozstali się z Mirkiem Domosudem.*

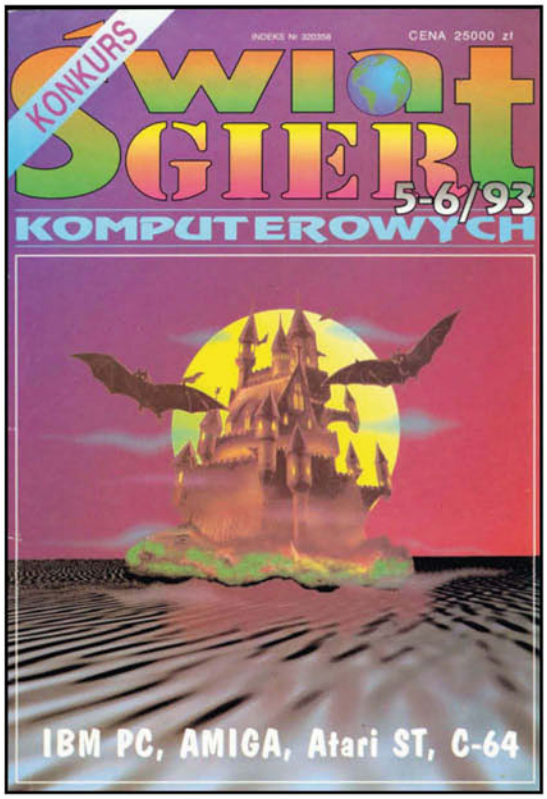
ŚGK numer zerowy z grudnia 1992.



ŚGK numer zerowy - wstępniak.

Piotr „Naczelnik" Pieńkowski (1999).

Numer 5-6/1993 był pierwszym pod wodzą nowego naczelnego, który przyjął nomen omen ksywkę Naczelnik. Zgodnie z zapowiedzią pojawiło się sporo modyfikacji. Powstała rubryka Listy, dodano plakat i otwarto na łamach sklep z grami. Ogłoszono także konkurs dla młodych literackich talentów i zainaugurowano publicystykę. Pierwszym felietonem, który się ukazał, był „Między nami, graczami..." autorstwa Piotra. – *Rynek piracki wtedy rządził, więc te pisma powstawały gene-*



ŚGK 5-6/93. Pierwszy pod redakcją Naczelnika.

ralnie po to, żeby instrukcje (do spiraconych gier – M.Cz.) *robić. Ale ja już wtedy miałem taką dziennikarską ambicję, żeby może trochę to urozmaicić, żeby w ogóle jakiś wstęp się pojawił, jakiś felieton dodać, żeby było coś fajnego* – wspomina. O ile metamorfoza pisma przebiegała sprawnie, o tyle opóźnień nie udało się nadrobić i kilka kolejnych numerów wciąż wydawano podwójnych. Dopiero na początku 1994 roku Świat Gier Komputerowych stał się miesięcznikiem nie tylko w teorii, ale i w praktyce.

Alleluja i do przodu!

Kolejne miesiące mijały pod znakiem ciągłego rozwoju. Zmieniono szatę graficzną, wprowadzono pełny kolor, dodano nowe rubryki (Kantyna, Tawerna) i rozbudowano sklep z grami (po dwóch latach dobił do 600 pozycji!). Pojawili się nowi autorzy, a wśród nich przyszłe gwiazdy branży, jak Jacek „Randall" Piekara, Przemysław „Mr. Ściera" Ścierski czy Michał „Śledziu" Śledziński. Nie wszyscy chętni się załapali. – *Jerzy Poprawa w jakimś konkursie pisał, nie pamiętam, chyba nawet jakiś* (jego – M.Cz.) *tekst literacki wygrał, ale nam po drodze nie było, bo on był z Wrocławia* – wspomina Naczelnik(*). Odległość nie była jednak wielkim problemem. – *Pochodzę z Olsztyna, nigdy nie byłem w siedzibie redakcji, a do Bydgoszczy pierwszy raz w życiu pojechałem w 2019* – mówi Piotr „Alien" Bilski, który trafił do ŚGK dzięki wygranej w konkursie literackim. – *(...) dla mnie to była samotna praca zadaniowa. W pierwszym etapie kontaktowałem się z Naczelnikiem oraz jego zastępcami przez telefon (jeszcze stacjonarny!), potem za pośrednictwem poczty elektronicznej (...). Tak naprawdę spotkałem się z członkami redakcji bodajże cztery razy.*

O grach z powagą

W latach 1994-1995 wykształcił się już unikalny, rozpoznawalny styl Świata Gier Komputerowych. Pismo działało zgodnie z mottem „traktujemy gry serio", co oznaczało unikanie młodzieżowego slangu i języka potocznego, a propagowanie poprawnej polszczyzny. Sprawiało to, że **ton periodyku wydawał się bardziej poważny niż u konkurencji,** a adresatami (co potwierdzały ankiety) byli raczej starsi gracze. Sztywniactwo „zmiękczano" luźniejszymi materiałami, np. komiksami Śledzia. Taka mieszanka przynosiła rezultaty i ŚGK rozchodził się w blisko 80-tysięcznym nakładzie. Członkowie redakcji stali się rozpoznawalni. – *Na targach przemykaliśmy bokami. Było nam tak trochę dziwnie, że ludzie się na nas patrzą* – opowiada Naczelnik. – (Znajomi mówili:) *Piotrek, jesteś naczelnym takiego magazynu, że i na ciebie patrzą, i na Alexa patrzą, i na Martineza patrzą.*

Świat Gier Komputerowych w niektórych dziedzinach był pionierem. Jako pierwszy wśród polskich czasopism growych dołączał plakaty, prowadził na dużą skalę przywołany wcześniej sklep i wymyślił *techtoorki* – tekturowe dwustronne bryki do gier. Ściągi te, z rozpiską klawiszów i kluczowymi danymi pomocnymi w rozgrywce, można było wetknąć za klawiaturę. Jako jedyni w branży redaktorzy ŚGK zorganizowali również Mistrzostwa Polski w Sensible Soccer, rozgrywane w Chełmnie w latach 1994-1995. Warto podkreślić, że autor artykułu brał w udział w tych zmaganiach (i poznał ból porażki).

Poczytna rubryka Kantyna.

I też poczytna Tawerna.

Zmiany, zmiany

Rok 1996 zaczął się od małego trzęsienia ziemi w redakcji, związanego ze zmianą

CIEKAWOSTKA

Jedną z najbardziej spektakularnych wpadek redakcji ŚGK była zamieszczona w numerze 8/1995 recenzja gry TFX na Amigę. Sęk w tym, że tytuł ten w tej wersji... nie został wydany. Dopiero dwa lata później produkcja pojawiła się w oficjalnym obiegu jako exclusive na CD w czasopiśmie CU Amiga Magazine nr 10/1997. Ale co sobie branża (szczególnie Computer Studio) na ŚGK poużywała, to jej.

(*) Z całym szacunkiem, ale... Owszem, w bodaj 1993 albo 1994 napisałem jeden tekst, ale nie do ŚGK a do również wydawanego w Bydgoszczy Amigowca. Spodobał się ale pismo padło zanim go wydrukowali... – Mac Abra

eprasa.pl ab67973e92

ŚGK Jubileuszowy z 2018.

wydawcy (została nim firma IMAGO). Część cenionych autorów opuściła pismo, np. wspomniani Jacek Piekara czy Przemysław Ścierski. Krążyły pogłoski, jakoby odbywało się to w niemiłej atmosferze. – *To plotki* – zaprzecza Piotr Pieńkowski. – *Jacka Piekarę sam poleciłem Gamblerowi (…). Mieszkał wtedy w Warszawie i pisanie do magazynu z Bydgoszczy było dla niego kłopotliwe (…). Nawet zgodziłem się pośredniczyć i osobiście napisałem w tej sprawie do Alexa.*

Ubytki w zespole uzupełnili nowi, obiecujący redaktorzy, m.in. Michał „ManJAk" Adamczak i Michał „Elektryczny" Nowakowski. Pierwszy zasłynął wkrótce cyklem „Świat według ManJAka", drugi poprowadził rubrykę Bez Prądu o planszówkach.

jeszcze przez chwilę uprawiali ten proceder, ale szybko go zaniechali. – *Jako pierwsi i długo jedyni rozpoczęliśmy akcję walki z piractwem, płacąc za to „szyderą" ze strony części branży czy spadkiem sprzedaży.* Nie potwierdzają tego jednak jego koledzy. – *Oczywiście każdy tam starał się robić dobrą minę do złej gry, że „Nie,* (my recenzujemy– M.Cz.) *tylko oryginały"* – mówi ManJAk.

„BYWAŁO, ŻE ZAMYKAŁEM DRZWI WYJŚCIOWE, CHOWAŁEM KLUCZ DO KIESZENI I MÓWIŁEM, ŻE GO NIE ODDAM, DOPÓKI NIE SKOŃCZYMY NUMERU".

PIOTR PIEŃKOWSKI

Nie daj zarabiać bandytom!

Świat Gier Komputerowych był jednym z najmocniej zaangażowanych w działalność antypiracką. Nieprzejednana postawa w artykułach, opiniach i listach czy sugestywne spoty z napisem „nie daj zarabiać bandytom" robiły wrażenie. Po latach razem z innymi przyznali się do używania nielegalnego oprogramowania. Piotr Pieńkowski wprawdzie wciąż rozmydla tę kwestię, twierdząc, że po wejściu ustawy (w lutym 1994)

– *Ale nie było gdzie tych oryginałów kupować. I nie mówię o czasach sprzed wprowadzenia prawa autorskiego zabraniającego kopiowania, ale o 1996, 1998 czy 1999 roku.* A Piotr „Bazyl" Orcholski (z-ca red. nacz.) dodaje: – *Zdarzały się takie rozmowy, że dystrybutor mówił, że się boi, nie może mu to przejść przez gardło, ale prześle nam wersję tzw. uszlachetnioną, z crackiem.*

Redakcja ŚGK w 1997 roku.

Rubryka Bez Prądu.

Spot antypiracki „Nie daj zarabiać bandytom".

Kopanie się po kostkach

Wspomniana „szydera" ze strony branży dotyczyła różnych spraw i była po prostu elementem walki między tytułami. Teoretycznie rynek prasy o grach był ogromny. – *To, że robiliśmy pismo w Bydgoszczy, pozwalało nam zdystansować się od konkurencji* – zauważa Jerzy Adamczak. – *(…) Polska to duży kraj. Nie wchodziliśmy sobie za bardzo w drogę. Nie patrzyliśmy na tych z Warszawy jak na konkurencję, ale na ludzi, którzy robią to samo, co my.*

Szlachetnie, ale nieprawdziwie. **Na porządku dziennym były bowiem wzajemne złośliwości, oczernianie, wytykanie błędów, oskarżenia o plagiat** i pisanie tekstów w oparciu o dema i piraty, podkradanie ekskluzywnych materiałów itd. Piotr Pieńkowski nie ukrywa: – *Trwała zacięta walka na śmierć i życie. I czasem faktycznie stosowano chwyty poniżej pasa. Zwłaszcza, że byliśmy tymi z prowincji, tymi wieśniakami, co nie znają świata.*

Jednym z zagrań nie fair ze strony konkurencji miał być opublikowany pod koniec 1995 roku w Rzeczpospolitej artykuł o prasie growej. Zdaniem dziennikarza liczącymi się polskimi magazynami w tym temacie były Gambler, Top Secret i Secret Service, reszta zaś, ze Światem Gier Komputerowych na czele, to druga liga. *(Moim zdaniem taka była prawda w latach 1995-1997. Była Wielka Warszawska Trójca i drobnica, taka jak Computer Studio, ŚGK czy CDA – Smg).* Zdaniem Naczelnika ktoś z owej „wielkiej trójki" musiał być informatorem dziennikarza Rzeczpospolitej i wykorzystał fakt, że gazeta zwróciła się do niego. – *Faktem jest, że Świat Gier Komputerowych, podobnie jak CD-Action na początku, traktowany był przez panów z Warszawy jako coś gorszego* – mówi Piotr. I dorzuca z satysfakcją: – *I nawet dziś nie są w stanie przyznać, że musieli być jednak w błędzie, skoro ŚGK istniał najdłużej ze starych magazynów (...), a CDA istnieje do dziś.*

Wszystko przez CDA!

Druga połowa lat 90. to ciągła ewolucja pisma i dostosowywanie się do aktualnych trendów i zmian na rynku. Ulepszano szatę graficzną, zmodyfikowano (dwukrotnie) logo, dobito do 100 stron, dołączono dodatek o konsolach i uruchomiono stronę WWW. Część zmian, jak np. ściślejsze pilnowanie terminów, zostało wymuszonych przez debiutujące wiosną 1996 roku CD-Action. – *Tak naprawdę tzw. terminarze w tej branży zaczęły obowiązywać od momentu (...), kiedy CD-Action*

eprasa.pl/a/67973e92

pojawiło się na rynku i kiedy zaczęła się gonitwa na czas – wspomina Naczelnik. – *Bywało, że zamykałem drzwi wyjściowe, chowałem klucz do kieszeni i mówiłem, że go nie oddam, dopóki nie skończymy numeru. Pamiętam sytuację, że ostatnie cztery dni spędziliśmy dobrowolnie w redakcji, śpiąc pod stołami, a nasza asystentka donosiła nam jedzenie*.

Niechciane CD

CD-Action zapoczątkował również trend na dodawanie płyt CD. Inne pisma, a wśród nich Świat Gier Komputerowych, musiały odpowiednio zareagować, co nie było proste, bo konkurent do dem zaczął też dorzucać „pełniaki". ŚGK wprowadził wprawdzie od września 1996 kompakty z demami i shareware na Amigę i PC, lecz były to krążki sprzedawane oddzielnie. Niedługo potem, **w kwietniu 1997 roku, ze względu na niejasne przepisy podatkowe całkiem zawiesił sprzedaż płyt**. Brak cover dysków próbował rekompensować dodatkami: wywieszkami na drzwi, techtoorkami, plakatami, książeczkami, plakietkami, kartami, nalepkami itp. Niewiele to pomogło. Mimo iż ówczesny nakład 55 tys. egzemplarzy wciąż był niezłym wynikiem, to kondycja finansowa pisma zaczęła się pogarszać.

Dodatek specjalny Konsola.

ŚGK 2/99 - nowe logo.

Strona www.sgk.com.pl.

Wsparcie w postaci nowego wydawcy, firmy Egmont Polska, pojawiło się na początku 1999 roku. Zastrzyk pieniędzy ze strony międzynarodowej korporacji podziałał budująco: już wkrótce periodyk zapachniał odświeżonymi logo i layoutem, pojawiły się nowe rubryki (Frakcja 3D, Hitoteka, Arena Online), a na okładkę wreszcie zawitała płyta CD (choć sprzedawana była też wersja bez kompaktu). W numerze 9/1999 (81) załączono pierwszą pełną wersję gry, strategię turową Panzer General, a w kolejnym jej kontynuację – Allied General. Od stycznia 2001 czytelnicy zaczęli już systematycznie otrzymywać bardzo solidne tytuły, takie jak Mortyr 2093-1944, Civilization II, Master of Orion II czy Rainbow Six.

Czy to koniec Świata?

Na początku XXI wieku rynek wydawniczy stawał się coraz trudniejszy. W miejsce starej konkurencji (Top Secret, Secret Service, Gambler) wyrastała nowa, wspierana przez możne korporacje wydawnicze, takie jak Bauer, Axel Springer czy IDG. Świat Gier Komputerowych zdawał się być wtedy w dobrej kondycji: ukazywał się regularnie, na dobrym papierze i w odrestaurowanej szacie graficznej, na deser dorzucając cykliczne Wydania Specjalne i Extra. **W kwietniu 2001 zespół świętował wydanie 100 numeru, w lutym 2003 – 10 rocznicę narodzin.** Tuż po jubileuszu, w marcowej edycji, załączono pełną wersję futurystycznego symulatora lotu Echelon...

...I wtedy nadszedł numer 4/2003 (124). W nowej, dziwacznej szacie graficznej (podobno narzuconej przez Egmont), ze zredukowaną liczbą stron, z wyciętą częścią zawartości (wyleciał m.in. popularny dział Bez Prądu) i przede wszystkim – znów bez covera! Oficjalnie zmiany te były wynikiem ankiety przeprowadzonej wśród odbiorców, choć nikt w to nie wierzył. Czytelnicy przeczuwali najgorsze. I mieli rację, bo wypadki potoczyły się szybko. **W lipcu 2003 roku wydawca zawiesił wydawanie Świata Gier Komputerowych**, a numer 7-8/2003 okazał się pożegnalnym. – *Mieliśmy osiągnąć pewien pułap sprzedaży, aby pozostać na rynku i cel ten osiągnęliśmy. Dlatego zamknięcie pisma było dla nas oczywistym zaskoczeniem* – wspomina Piotr Pieńkowski. – *Z drugiej strony to przecież biznes. Ktoś daje kasę i ma prawo się wycofać.*

Tak właśnie postąpił Egmont Polska, kończąc 10-letnią historię pisma obejmującą blisko 130 numerów.

Nowa nadzieja?

Ale to jeszcze nie koniec tej historii. Naczelnik, nie mogąc pogodzić się z decyzją o zamknięciu magazynu, wraz z zespołem wydał samodzielnie (jako Dom Mediowy Sukces) dwa kolejne numery pisma, pod lekko zmienionym tytułem Nowy Świat Gier Komputerowych. – *Po pierwsze chciałem pokazać Egmontowi, jak naprawdę powinny wyglądać zmiany w ŚGK, aby*

Lubieżna Lula na okładce ŚGK 10/1997.

CIEKAWOSTKA

Redakcja Świata Gier Komputerowych była co najmniej dwukrotnie posądzana o szerzenie pornografii. Pierwszy raz, gdy w numerze 2/96 zamieściła reklamę filmów erotycznych na CD z Techlandu. Drugi - gdy na okładkę numeru 10/97 trafiła Lula z Wet: The Sexy Empire. W obu przypadkach reagowali oburzeni golizną rodzice czytelników ŚGK. W kolejnych wydaniach wprowadzono cenzurę reklam.

eprasa.pl ab67973e92

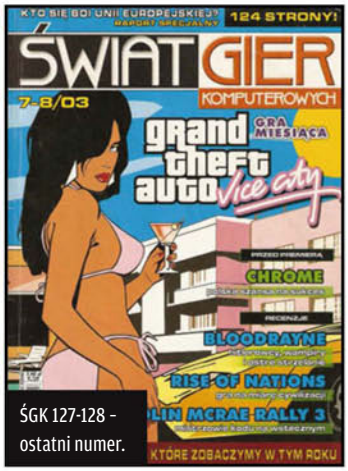
TOP CYBERMYCHA

Egmont Polska okazał się otwarty na świeże pomysły. W połowie 2000 roku na rynek weszły dwa nowe tytuły o grach, opracowane przez zespół Świata Gier Komputerowych: Top Games i CyberMycha. Pierwszy z nich był „kioskówką" (pełną wersją gry sprzedawaną w tekturce z broszurką-instrukcją) wydaną w odpowiedzi na eXtra Grę CD Projektu i inne pojawiające się tego typu publikacje. Drugi to magazyn z płytą CD dla najmłodszych graczy, stworzony przez Piotra Pieńkowskiego i Krzysztofa Wirszyłłę (redaktora graficznego ŚGK). Bazą był niemiecki magazyn Cybermaus, nieudany i szybko zamknięty – mówi Naczelnik. – We dwójkę odświeżyliśmy ideę, wprowadziliśmy wiele zmian i innowacji (...), a kiedy dostaliśmy zielone światło, zaprojektowaliśmy pierwszy numer, włącznie z szatą graficzną i przykładową treścią (...). Tak wykreowany samograj przekazaliśmy do obsługi ekipie CyberMychy. CyberMycha okazała się dużym sukcesem, ukazując się przez osiem kolejnych lat.

wszedł on na wyższy level (...) – nadmienia Piotr. – *A po drugie szukałem nowego wydawcy.*

Niestety, takowy się nie znalazł, Egmont pozwał Naczelnika, zaś Sąd Apelacyjny w Gdańsku zakazał mu rozpowszechniania i wprowadzania do obrotu NŚGK. Pomysł na comeback nie wypalił. Stawiamy więc kropkę? Nie, jeszcze nie! W maju 2004 roku w prasie ukazała się informacja: „Natura nie lubi próżni. Gdy nic nie istnieje, wkrótce coś powstaje; gdy istnieje, wkrótce ginie (...). Tym krótkim wstępem redakcja ŚGK zamierza obwieścić powrót magazynu na rynek prasy komputerowej. Na razie będą to kwartalne wydania tematyczne. Grono redakcyjne obiecuje jednak: zrobimy wszystko, by ŚGK z czasem ukazywał się częściej (...)." Tym oto sposobem **Egmont Polska wskrzesił markę z częścią starego kolektywu** (Grzegorz Szalbierz, Piotr Orcholski, Tomasz Łoboda), jednak już bez udziału Piotra Pieńkowskiego. – *Co tu dużo mówić, byłem ogromnie zasmucony, może nawet zły. Tak się jednak nie robi* – zauważa Naczelnik. Mimo to ma prawo odczuwać satysfakcję, bo Kwartalne Wydania Specjalne ŚGK rynku nie podbiły i po sześciu numerach z niego zniknęły.

ŚGK 3/2003 - ostatni numer z CD.



ŚGK 127-128 - ostatni numer.

Tym razem to już (prawie) koniec historii Świata Gier Komputerowych. Kolejnych prób wskrzeszenia pisma nie było. Zamiast tego powstał serwis online Gamelog, który przetrwał siedem lat. Nie był to jednak projekt komercyjny. – *Tu nie chodziło o pieniądze, ale o uratowanie np. najstarszego forum WWW w Polsce, Forum ŚGK. Ale myślę, że robiłem to także dla siebie, dla spokoju ducha* – mówi Piotr Pieńkowski.

Ruszamy w świat

Ekipa Świata Gier Komputerowych rozpierzchła się. Część pozostała w branży (ManJAK, Elektryczny), inni zrobili karierę naukową (Alien), a po jeszcze innych ślad zaginął. Sam Naczelnik najpierw robił grę komputerową (Hellion: The Mystery of Inquisition), która nigdy nie została ukończona; potem stworzył planszówkę (Atak Zombie). Ponadto przetłumaczył kilka książek, nagrał dwie płyty i wydał zbiór opowiadań. Obecnie wykłada o grach na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. O swych korzeniach jednak nie zapomniał, udzielając się przez ostatnie lata w Pixelu. W 2018 roku dał się nawet namówić na chwilowy powrót na stołek redaktora naczelnego i z częścią dawnej załogi stworzyli numer jubileuszowy Świata Gier Komputerowych, promowany na imprezie Pixel Heaven.

Na pytanie, czy zgodziłby się, gdyby pojawił się sponsor z nieograniczonymi funduszami i zaprosił go do współpracy przy reaktywacji ŚGK, Piotr Pieńkowski odpowiada zdecydowanie: – *Nie, nigdy w życiu! Lat mi przybywa, a nie ubywa, ale też uważam, że pewne rzeczy powinny pozostać miłym wspomnieniem. Nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki. Nie po tylu latach, nie w zupełnie zmienionym świecie.*

Zatem dalszej historii Świata Gier Komputerowych nie będzie. Pozostaje nam się cieszyć bogatą spuścizną kultowego dla wielu pisma o grach, robionego przez „tych z prowincji, tych wieśniaków, co nie znają świata".

„NIE PATRZYLIŚMY NA TYCH Z WARSZAWY JAK NA KONKURENCJĘ, ALE NA LUDZI, KTÓRZY ROBIĄ TO SAMO CO MY".

MANJAK

Źródła:
- *zapach-papieru.pl,*
- *Pixel Heaven 2013; panel dyskusyjny Retro Stories: Prasa Growa „Fala Druga",*
- *„Thank You For Playing: Kultowe Magazyny o Grach", reż. Paweł Kazimierczak, Kamil Iwanowicz, Luma Films 2015*

eprasa.pl ak 67973e02

Poczuj ten Dreszcz

Marcin Skwark

Pierwsza polska gra wideo RPG pojawiła się dopiero w 1994 roku. Był to Inny Świat na Atari XL/XE, wydany przez warszawski Mirage. Dużo wcześniej istniały jednak rodzime produkcje FANTASOLO, z których pierwszą i zarazem najbardziej znaną jest DRESZCZ.

Polska schyłku lat 80. XX wieku. Na łamach gazety Świat Młodych i tygodnika Razem redaktor Jacek Ciesielski próbuje zaszczepić w czytelnikach swoją pasję do planszówek i papierowych gier fabularnych typu Dungeons & Dragons, co w realiach końcówki PRL łatwym zadaniem wcale nie jest. W kraju wiele towarów jest reglamentowanych, celulozy brakuje nawet do produkcji papieru toaletowego, a co dopiero na takie fanaberie jak opasłe podręczniki dla mistrzów gry; nie mówiąc już o konieczności ich tłumaczenia z angielskiego. Z kolei na wydawanie bardziej zaawansowanych planszówek nie ma ani środków, ani woli politycznej.

Chodź na (fanta)solo!

Niezrażony dziennikarz zauważa, że na Zachodzie popularny jest jeszcze jeden, skromniejszy typ gier narracyjnych, niewymagający planszy czy drogich rekwizytów, bo bazujący w większości na tekście. **W 1987 roku Ciesielski publikuje na łamach Razem swoje dzieło.** Wymyślona przez niego nazwa fantasolo (która się jednak nie przyjęła) pochodzi od połączenia słów „fantasy" i „solo",oznaczających tematykę i tryb rozgrywki dla jednego gracza. Tak powstaje pierwsza polska gra paragrafowa – Dreszcz.

Źródło: LinkedIn

Autor gry - Jacek Ciesielski.

Na czym polegają gry paragrafowe? Otóż w skrócie – czytamy opowieść, tyle że co jakiś czas to od nas zależy wybór kilku różnych działań (kierunek dalszej wędrówki, decyzja o walce lub ucieczce, sprawdzenie zawartości podejrzanej skrzyni), reprezentowanych przez podane w tekście numery odnośników. Znajdując odpowiedni paragraf, gracz wpływa na bieg i rozwój śledzonej historii.

PIERWSZA POLSKA PARAGRAFÓWKA.

Geneza

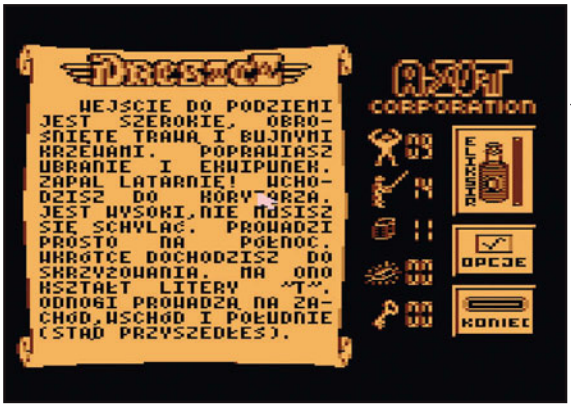
Jak sam Ciesielski przyznawał, jego bezpośrednią inspiracją do stworzenia Dreszczu była wydana w 1982 roku Warlock of the Firetop Mountain(*) – pierwsza odsłona popularnej na Zachodzie serii Fighting Fantasy ukazującej się do 1995. Tam wspinaliśmy się na górę, by pokonać tytułowego czarownika; tutaj schodziliśmy do Podziemi, by wydrzeć im „Wielką Tajemnicę", jak to można wyczytać we wstępie do gry. Zupełna fabularna klasyka gatunku, a jednak w warunkach PRL-u jeszcze wcale nie tak wyświechtana.

Podobnie klasyczna jest również większość występujących w Dreszczu postaci i potworów. Gracz spotyka krasnoludy, orków, wilkołaki, demony, gadającego smoka itp. Aczkolwiek może się również natknąć na nader oryginalne stwory, takie jak np. samaskóra lub uruburu. Autor nie potraktował kanonu fantasy zbyt ortodoksyjnie – **w tekście jest sporo humoru,** orkowie wysławiają się kwiecistym, a nawet dowcipnym językiem oraz stosują anachronizmy (np. podarowując graczowi „prezent od firmy").

Dreszcze niespokojne

Gra składała się z raptem **387 paragrafów**, ponadto zawierała drobne błędy (a to brakujący odnośnik, a to pętla, z której nie dało się wyjść), ale

eprasa.pl ab67973e92



Nieoficjalna wersja na ośmiobitowe Atari.

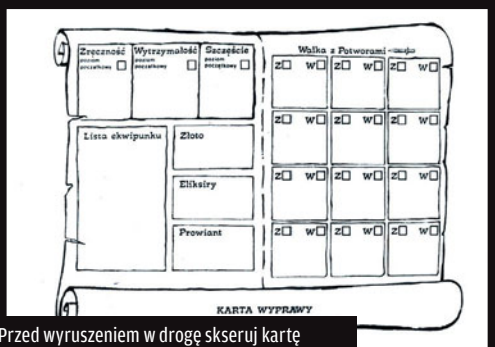
i tak na przełomie lat 80. i 90. stanowiła przedmiot pożądania dla pragnącej przygód młodzieży. **Ze wspomnianego Warlocka po części zapożyczona została mechanika oraz system walki oparty na trzech współczynnikach** (Zwinność, Wytrzymałość i Szczęście) i rzutach dwiema sześciennymi kośćmi. Jak w rasowych erpegach te trzy parametry losowo definiujemy na początku rozgrywki. Oprócz kości warto przygotować kartkę, ołówek i gumkę, aby móc notować wartości zmieniających się cech naszego Śmiałka (jak nazywany jest protagonista), a także stan posiadania wyposażenia bojowego, znalezionych eliksirów, zdobycznego złota czy jeszcze innych licznych przedmiotów, które zbieramy podczas wędrówki.

Oryginalny Dreszcz – skany podesłane przez jego autora. Dziękujemy!

Zgromadzony ekwipunek bardzo często wpływa na przebieg zabawy, gdy do wybrania którejś ze ścieżek (lub zmniejszenia udziału losowości, np. w potyczce) potrzebny jest jakiś przedmiot lub czar. Przykładowo do przeprawienia się przez przepaść niezbędna jest lina z hakiem, na którą można się wcześniej natknąć w komorze podziemnego labiryntu. Podobnie część potworów da się pokonać tylko z pomocą konkretnych fantów (chociażby do zabicia wilkołaka konieczny jest kołek). Ponadto z poszczególnymi postaciami możemy pohandlować lub np. przekupić je w celu uniknięcia trudnej walki.

Lochy i lochy (oraz potwory)

Można spróbować ułatwić sobie wędrówkę, rysując mapę lochów, choć dość lapidarne opisy w kolejnych paragrafach tego zadania nie ułatwiają. „Długi korytarz prowadzi na północ, następnie szerokim łukiem skręca na zachód i gwałtownie zmienia kierunek na północny" – w Dreszczu tego typu wskazówki nie zawierają żadnej skali czy choćby umownych jednostek odległości, na których można by polegać. Poprzetykane podziemnymi jeziorami, komnatami i kanałami lochy wiją się więc, jak chcą, schodzą w dół, pną w górę itd., co czyni je praktycznie niemożliwymi do kartografowania, a już na pewno nie w jednym podejściu. Na szczęście nie przeszkadza to w czerpaniu przyjemności z zabawy. **Typowa partyjka Dreszczu to ok. godzina rozgrywki,** oczywiście pod warunkiem, że nasz bohater nie zaliczy w jej trakcie przedwczesnego zgonu. W samym finale Ciesielski zastosował ciekawy pomysł, będący poniekąd zburzeniem czwartej ściany – aby dostać się do skarbca, musimy dodać numerki z kilku znalezionych wcześniej kluczy i w ten sposób znaleźć ostatni paragraf. Rozwiązanie to służy również jako zabezpieczenie przed „oszustami", zapobiegając nieuczciwemu podglądaniu wszystkich dostępnych ścieżek wyboru.



Przed wyruszeniem w drogę skseruj kartę ekwipunku oraz przygotuj ołówek z gumką.

Dziedzictwo

Patrząc na Dreszcz z perspektywy ponad trzydziestu lat, trzeba przyznać, że **nie był on ani najlepszą, ani nawet pierwszą wydaną w Polsce grą paragrafową** (ten tytuł należy się tłumaczonej z angielskiego i opublikowanej w 1985 roku grze SF pt. Kosmolot Podróżnik(**), a jednak najmocniej zapadł w pamięć graczom, stając się doświadczeniem wręcz pokoleniowym. W czasie, gdy gry wideo dopiero zaczynały trafiać pod nasze strzechy, a komputery czy wczesne konsole kosztowały majątek, **Dreszcz – tani, bardzo przystępny (aby nauczyć się zasad, wystarczył raptem kwadrans), ogólnie dostępny w kioskach i księgarniach – proponował interaktywne doznanie z o wiele niższym progiem wejścia**, a także, co prawdopodobnie najważniejsze, był po polsku! Chcący osobiście sprawdzić, czy kultowa rodzima paragrafówka jest nadal grywalna, łatwo znajdą w sieci zarówno sam Dreszcz, jak i jego sequel, czyli grę Goblin w wersji przeglądarkowej.

Dwa Dreszcze

Najbardziej znana w świadomości graczy jest 16-stronicowa edycja zbiorcza, opublikowana w 1989 roku przez wydawnictwo Ultima w nakładzie aż 30 tys. egzemplarzy. Na samym początku XXI wieku Dreszcz ukazał się oficjalnie jeszcze raz, tym razem jako mniejszy formatem 32-stronicowy dodatek do Świata Gier Komputerowych – okładkę tej wersji macie u góry – który co prawda naprawia błędy oryginału, ale w zamian dokłada jeden nowy.

(*) Dostępna na Steamie w intrygującym graficznie opracowaniu. Bardzo polecam.
(**) Grałem w to namiętnie! Też można znaleźć w sieci i pograć online. [Smg]

eprasa.pl ab67973e92

SKĄD SIĘ WZIĘŁY KOMPUTERY?

Część druga i ostatnia

Smuggler

Na czym to skończyliśmy w poprzednim Retro? ...Aha, już wiem. W 1936 angielski matematyk Alan Turing opisał tzw. uniwersalną maszynę, nazwaną później „maszyną Turinga". Naukowiec zdefiniował owym tekstem zasady konstrukcji i działania urządzenia będącego wszechstronną programowalną maszyną obliczeniową. Czyli współczesnego komputera. Teraz więc wystarczyło go już tylko skonstruować...

Co wcale nie było takie proste. Oczywiście próbowano. W 1937 John Vincent Atanasoff, amerykański inżynier-informatyk bułgarskiego pochodzenia, a także profesor fizyki i matematyki na stanowym uniwersytecie w Iowa, postanowił zbudować maszynę liczącą, która pomogłaby jego studentom rozwiązywać układy równań różniczkowych. Chciał, by była całkowicie elektroniczna, tzn. pracującą bez użycia kół zębatych, krzywek, pasków, wałków itd. Prace trwały aż do 1941, gdy wraz ze swoim asystentem stworzył w końcu to coś. Pierwszy komputer w historii? No nie. Ich „dziecko" nie było programowalne, więc było raczej tylko **pierwszym elektronicznym kalkulatorem**.

Atanasoff, twórca pierwszego prawdziwego komputera... przynajmniej wedle Amerykanów. :)

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Eye Steel Film / CC BY 2.0

Protokomputery

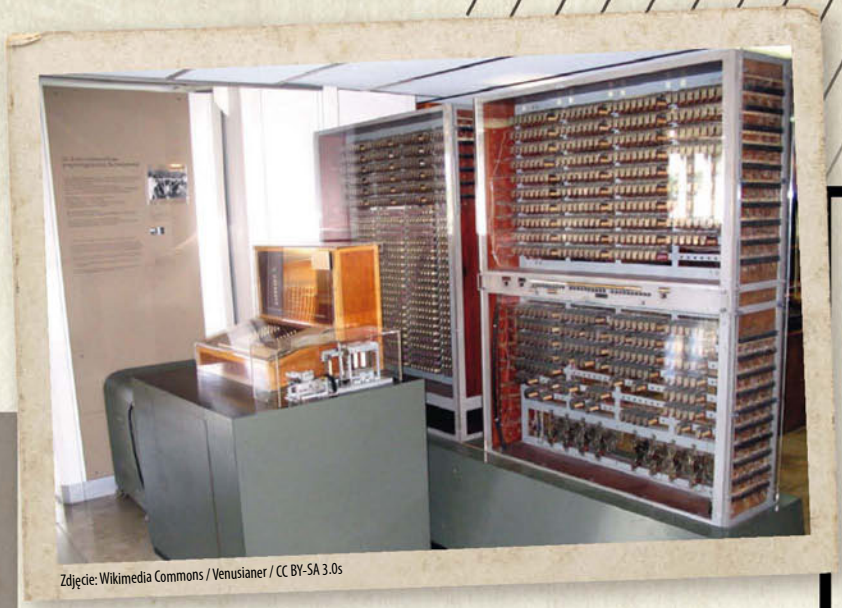
Mniej więcej w tym samym czasie w nazistowskich Niemczech niejaki Konrad Zuse (postać warta zresztą osobnego tekstu) zaczął tworzyć swe urządzenia oznaczone kiepsko dziś się kojarzącym symbolem „Z". Pierwsze z nich, skonstruowane w latach 1936-1938, to jeszcze dość tradycyjna maszyna analityczna rodem ze snów Babbage'a, wykorzystująca do obliczeń te wszystkie krzywki, trybiki, wałki, przekładnie itd. Do jej obsługi potrzeba było aż czterech osób. Ale zbudowana w 1939 ulepszona wersja, czyli Z2, była jednym z najwcześniejszych przykładów **elektromechanicznego komputera przekaźnikowego**.

Podobnego typu konstrukcje powstawały wtedy też w szykującej się do wojny Wielkiej Brytanii. Miały służyć obliczaniu tzw. tablic artyleryjskich pomagających w prowadzenia skutecznego ognia pośredniego, a także do łamania wrogich szyfrów. Przy czym, żeby była jasność, **nie były to jeszcze takie *prawdziwe* komputery**. Raczej wielkie i skomplikowane kalkulatory, specjalizowane w konkretnym rodzaju działań matematycznych. Powiedzmy, że były to *protokomputery*.

Konrad Zuse, prawdziwy twórca pierwszego komputera, rok 1992.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Wolfgang Hunscher / CC BY-SA 3.0

eprasa.pl ab67973e92



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Venusianer / CC BY-SA 3.0s

Mark I

Jednym z takowych protokomputerów był np. amerykański Harvard Mark I albo jeśli wolicie Automatic Sequence Controlled Calculator (ASCC). Prace nad nim rozpoczęto już w 1937, ale pełną funkcjonalność osiągnął dopiero siedem lat później. Zacytujmy oficjalny opis tego urządzenia: „stalowa rama o długości 51 stóp i wysokości 8 stóp zawierała kalkulator, który złożony był z zazębiającego się panelu małych kół zębatych, liczników, przełączników i obwodów kontrolnych. (...) Wykorzystywał 500 mil (800 km) drutu z trzema milionami połączeń, 3500 przekaźników wielobiegunowych z 35 000 styków, 2225 liczników, 1464 przełączniki dziesięciobiegunowe". Całość ważyła cztery tony. Był to największy kalkulator elektromechaniczny w historii. Mark I pracował aż do roku 1959.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / PUBLIC DOMAIN

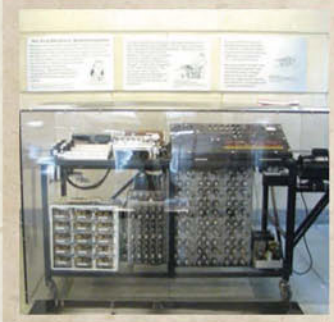
Z3 – pierwszy komputer

W maju 1941 Zuse uruchomił Z3 – na fotce powyżej – **pierwszy programowalny elektromechaniczny komputer pracujący w systemie binarnym**, składający się z 2600 przekaźników. Co prawda puryści twierdzą, że nie jest to urządzenie w pełni spełniające założenia maszyny Turinga, bo nie potrafiło wykonywać tzw. instrukcji warunkowych: *jeśli zachodzi [warunek logiczny], wtedy [rób to i to]; jeśli nie, wtedy [rób tamto]*. Nie zasługuje więc na miano komputera. Ale w 1998 udowodniono, że tę wadę da się obejść za pomocą rozmaitych trików programistycznych. Wprawdzie czas obliczeń będzie wtedy znacznie wydłużony, no ale da się. Tym samym więc **Z3 to pełnoprawny (acz bardzo wolny) komputer**, choć i tak jakieś 1000 razy szybszy niż mechaniczny kalkulator. Został zniszczony w 1944 podczas alianckiego nalotu na Berlin, ale istnieje jego współczesna działająca rekonstrukcja.

...A nieprawda, bo ABC!

Tymczasem znany już wam Atanasoff w 1942 zbudował zawierającą 300 lamp maszynę ABC. Ważyła ponad 300 kg, zajmowała tyle miejsca, ile biurko, i zawierała około 1,6 km przewodów. I zdecydowanie nie kwalifikowała się jako maszyna Turinga, bo nie była programowalna. Służyła wyłącznie do rozwiązywania układów równań liniowych. Tym niemniej właśnie z jej powodu Atanasoff przez wielu ludzi uznawany jest za twórcę pierwszego komputera na świecie. Jakim cudem? Cóż, wyprzedzimy tu trochę chronologię wydarzeń i przeniesiemy się na chwilę do 1946, gdy konstruktorzy komputera ENIAC (o którym zaraz) złożyli wniosek o patent na „cyfrowe, automatyczne, programowalne urządzenie obliczeniowe". I otrzymali go.

Wiele lat później, bo w okolicy 1967, doszło do sądowego sporu pomiędzy korporacją Sperry Rand (która w międzyczasie wchłonęła firmę ojców ENIAC-a) a konkurencyjnym koncernem Honeywell, twierdzącym, że ten patent jest nieważny, gdyż zawarte w nim rozwiązania są tylko rozwinięciem idei Atanasoffa. W 1973 sąd uznał taki argument i unieważnił przyznany patent. Tym samym formalnie to Atanasoff uważany jest za twórcę pierwszego komputera na świecie. A przynajmniej tak zwykle przyjmują w USA. Czy zasłużenie? Cóż, moim zdaniem nie bałdzo... (Acz należy przyznać, że ABC zawierała kilka nowatorskich idei, które później powszechnie stosowano w tych *prawdziwych* komputerach).



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

ABC - Absolutnie Bezpodstawnie Computerem zwana.

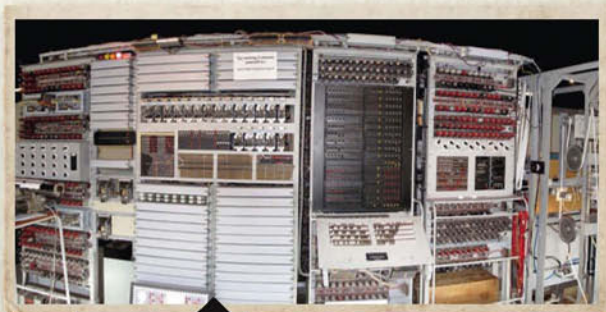
Czy wiesz, że...

Konrad Zuse założył pierwszą na świecie firmę wytwarzającą komputery, o nazwie Zuse-Apparatebau.

...A może jednak Kolos?

Jak wspomniałem wcześniej, Anglicy, szykując się do wojny, poza radarami czy myśliwcami Spitfire konstruowali też oparte na teoretycznych podstawach prac Alana Turinga i mające służyć celom militarnym maszyny cyfrowe. **Ten ściśle tajny program nosił nazwę „Colossus"**. Pierwszy z Kolosów, nazwany jakże oryginalnie Mark 1, rozpoczął pracę w 1943. Składał się z 1500 lamp elektronowych. Wykorzystywano go głównie do dekodowania przechwyconych niemieckich informacji zaszyfrowanych za pomocą maszyny Lorenza, podobnej do Enigmy, acz działającej na nieco innych zasadach.

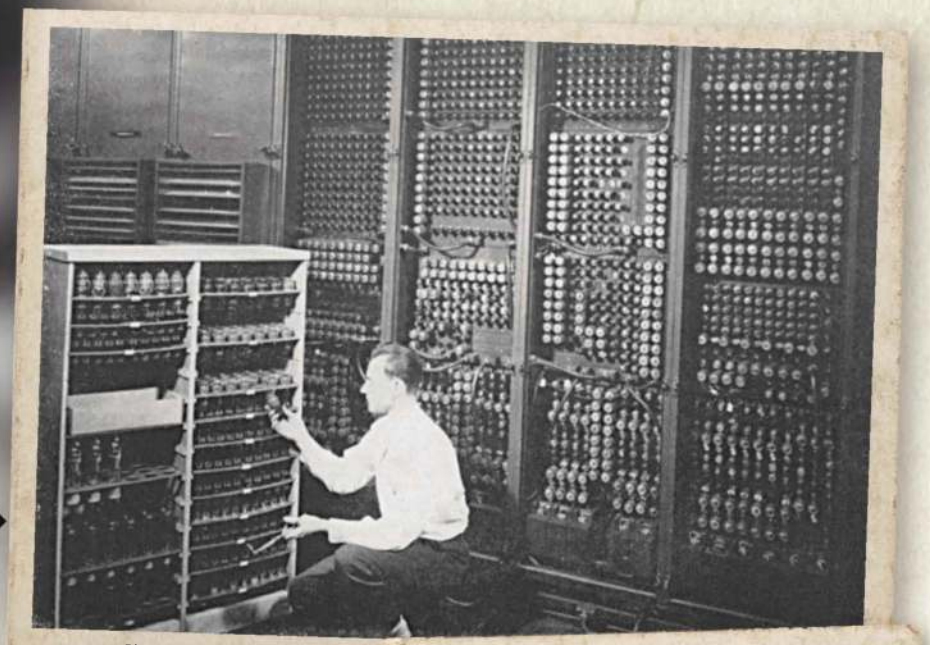
„KOMPUTERY W PRZYSZŁOŚCI BĘDĄ WAŻYĆ ZALEDWIE 1,5 TONY!"



Zdjęcie: Wikimedia Commons / TedColes / CC BY-SA 4.0

Zaiste, to był Kolos.

eprasa.pl ab67973e92



Wymiana przepalonej lampy w ENIAC-u.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / PUBLIC DOMAIN

Powstało w sumie kilkanaście kolejnych modeli Colossusa. Ostatni z nich pracował do roku 1960! Projekt był tak głęboko utajniony, że pierwsze informacje o nim pojawiły się dopiero 30 lat po zakończeniu wojny, mocno konfundując ludzi zajmujących się historią elektronicznych urządzeń liczących. Obecnie **Mark 1 traktowany jest jako pierwszy na świecie programowalny, elektroniczny komputer, w pełni spełniający wszystkie reguły maszyny Turinga**.

And the winner is...

Kto zatem był pierwszy w tym wyścigu? Niemiecki Z3? Amerykański ABC? Brytyjski Colossus? Moim zdaniem - Z3. Sam Zuse podchodził do tej kwestii w sposób następujący: – *Nie mam nic przeciw temu, abyście mnie nazwali wynalazcą komputera, dopóki jest dla was jasne, że nie jestem jedynym* (który je wtedy konstruował – Smg). *Ja miałem po prostu to szczęście, że mój komputer zadziałał jako pierwszy.* Mamy więc zwycięzcę. Popatrzmy zatem teraz, jak przebiegała ewolucja tych maszyn. A działo się naprawdę sporo!

Architektura von Neumanna

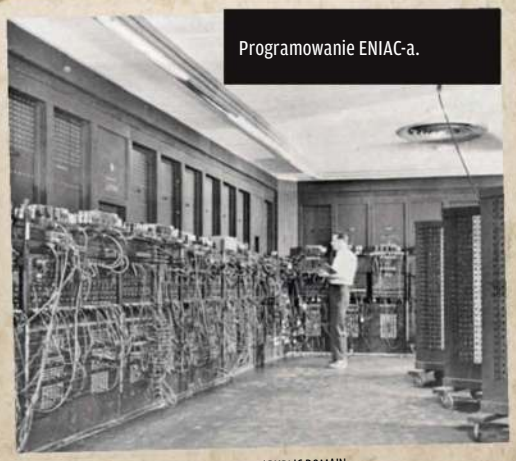
To ogłoszona w 1945 przez Johna von Neumanna, Johna W. Mauchly'ego oraz Johna Prespera Eckerta koncepcja nowatorskiej konstrukcji komputera. Zakładała, że:

- **komputer składa się z jednostki centralnej, która wykonuje operacje obliczeniowe i zarządza innymi jego częściami;**
- **urządzenie wykorzystuje pamięć do przechowywania danych i instrukcji, które są niezbędne do wykonywania obliczeń - służy ona zarówno do odczytu, jak i do zapisu;**
- **maszyna taka może być zaprogramowana za pomocą zestawu instrukcji kontrolujących, jakie operacje mają być wykonane na danych w pamięci;**
- **instrukcje programu i dane są przechowywane w tej samej pamięci operacyjnej;**
- **komputer wykonuje program sekwencyjnie, realizując polecenia jedno po drugim, co umożliwia przeprowadzanie skomplikowanych operacji poprzez sterowanie ciągiem prostych wytycznych.**

Większość dzisiejszych komputerów nadal bazuje na tych założeniach!

Pierwsza generacja: ENIAC

ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer – Elektroniczny, Numeryczny Integrator i Komputer), skonstruowany w latach 1943-1945, a pracujący od 1947 do 1955, przez ponad trzy dziesięciolecia nosił dumny tytuł „pierwszego komputera w historii". Jak już wiecie, nieco na wyrost.



Programowanie ENIAC-a.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / PUBLIC DOMAIN

Był to istny kolos ważący ponad 27 ton, zbudowany z 42 szaf o wymiarach 300 × 60 × 30 cm, ustawionych w kształt litery U o rozmiarze 12 × 6 m. Składał się z ok. 18500 lamp próżniowych, 1500 przekaźników i 50000 oporników, setek tysięcy kondensatorów i cewek indukcyjnych, a do pracy potrzebował do 200 kW energii elektrycznej. Jego system wentylacyjny był zasilany przez dwa samochodowe silniki Chryslera o łącznej mocy 24 KM. A i tak każda z szaf wypełnionych jego „bebechami" była wyposażona w termostat, który wstrzymywał pracę komputera, jeśli temperatura wewnątrz przekraczała 48°C. Do tego ENIAC dość często się psuł, bo mniej więcej co drugi dzień któraś z lamp wymagała wymiany. A **jego programowanie było koszmarem** wymagającym ręcznego przestawienia kilku tysięcy przełączników i przepinania kabli na panelach. (Szansa, że gdzieś przy tym popełniony zostanie błąd, była bardzo wysoka). Stąd rzadko zdarzało się, by ENIAC efektywnie pracował dłużej niż dwie lub trzy godziny dziennie.

Superszybki mózg elektronowy!

Mimo to zawładnął ludzką wyobraźnią, bo to w sumie pierwszy komputer, o którym usłyszał tzw. szary człowiek. Wykorzystywano go bowiem nie tylko do obliczeń wykonywanych na zamówienie armii USA, ale też zastosowań cywilnych, takich jak tworzenie prognoz pogody, projektowanie tuneli aerodynamicznych itd. Swoją drogą, **ENIAC, jak na owe czasy, był bardzo innowacyjny**. No ale trudno się dziwić, skoro odpowiadali za niego twórcy architektury von Neumanna (patrz: ramka). Posiadał m.in. umiejętność przetwarzania równoległego oraz oddzielne funkcjonalnie moduły jednostki arytmetycznej i pamięci.

eprasa.pl ab67973e92

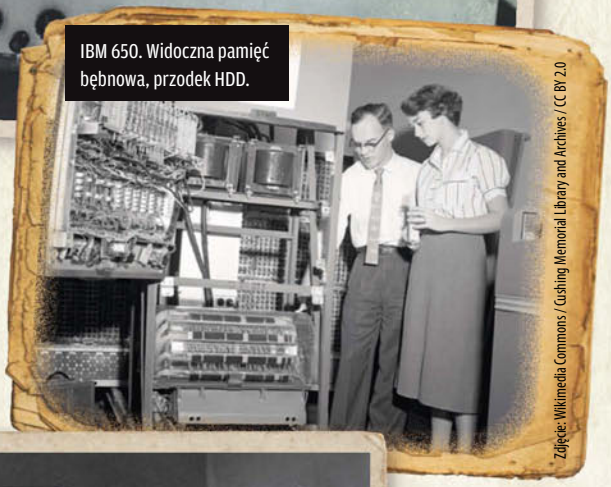
Miał też wady. Komputer ten operował bowiem na systemie dziesiętnym – intuicyjnym dla człowieka, ale bardzo niewygodnym dla maszyny cyfrowej. Przez to **jego moc obliczeniowa była mocno ograniczona, choć ówczesnym zdawała się wręcz niewiarygodna**: 5000 dodawań/odejmowań w ciągu sekundy (ale już tylko 400 mnożeń i ok. 50 dzieleń w tym samym czasie).„Opracowując ENIAC-a zdobyto doświadczenia, które pozwolą nam w przyszłości konstruować mniejsze i prostsze maszyny", pisał zachwycony dziennikarz. „Ale nigdy nie uda się zbudować elektronicznych maszyn liczących, które byłyby od niego szybsze". Hmm... Nie zmienia to faktu, że ENIAC w 20 sekund obliczał to, co przy użyciu kalkulatora mechanicznego zajęłoby ok. 40 godzin.

EDVAC i spółka

ENIAC szybko stał się przestarzały. Zresztą już kiedy powstawał, jego „ojcowie" planowali coś doskonalszego o nazwie EDVAC. Komputer ten, z 1949, wykorzystywał system binarny, był mniejszy i lżejszy (ważył tylko osiem ton i wymagał zaledwie 56 kW mocy), znacznie efektywniejszy (do ośmiugodzin bezawaryjnej pracy dziennie, wow!), miał pamięć rtęciową o pojemności blisko 5 kB i **był dziesięciokrotnie szybszy od swego poprzednika**. A potem kolejne maszyny posypały się jak z rękawa: ORDVAC, ILLIAC, EDSAC itd... (Tak na marginesie, **na EDSAC-a powstała pierwsza w historii gra komputerowa** – OXO, czyli kółko i krzyżyk).

Zdjęcie: Computer Laboratory, University of Cambridge / CC 2.0

„Monitory" (9 cali) komputera EDSAC.



IBM 650. Widoczna pamięć bębnowa, przodek HDD.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Cushing Memorial Library and Archives / CC BY 2.0

Zdjęcie: Wikimedia Commons / PUBLIC DOMAIN

UNIVAC I w całej swej krasie i potędze. Patrzcie i drżyjcie.

PIERWSZE WSPÓŁCZESNE KOMPUTERY POWSTAŁY W LATACH 40. XX WIEKU.

Czy wiesz, że...

UNIVAC I stał się sławny, gdy w 1952 w czasie wyborów prezydenckich, jeszcze przed zamknięciem punktów wyborczych, na podstawie już zebranych danych ekstrapolował zwycięstwo Dwighta Eisenhowera, bardzo trafnie prognozując końcowy wynik. (Większość analityków i komentatorów obstawiała wtedy zwycięstwo Adlaia Stevensona, jego kontrkandydata; wydrukowano nawet kilka gazet ogłaszających Stevensona zwycięzcą).

Zatrzymajmy się na chwilę przy czymś o nazwie UNIVAC I (Universal Automatic Computer) z roku 1951. **Był to bowiem pierwszy seryjnie produkowany i sprzedawany komputer do zastosowań komercyjnych(*).** Tzn. każdy mógł sobie go kupić. Każdy, kto miał na zbyciu jakieś 1,2-1,6 mln ówczesnych dolarów, czyli tak mniej więcej 13-18 mln dzisiejszych. Więc, że tak powiem, tłumów nie było. Urządzenie nabywały duże korporacje, instytucje badawcze oraz rząd USA. W 1953 IBM wprowadził na rynek mniejszy i tańszy IBM 650, kosztujący zaledwie (?) pół miliona. Można go było też wydzierżawić za 3500 $ (dzisiaj to około 36 000) miesięcznie.

Lepsze, szybsze, mniejsze

Tranzystory zostały wynalezione w 1947 roku. Twórcy komputerów od razu dostrzegli korzyści, jakie płyną z ich zastosowania. Były znacznie mniejsze, bardziej niezawodne, prostsze w produkcji i oszczędniejsze w zużyciu energii niż lampy próżniowe. Same plusy! Ale kilka lat potrwało zanim zostały odpowiednio udoskonalone, a ich cena spadła do akceptowalnych wartości.

Stąd **TRADIC, pierwszy tranzystorowy komputer, ujrzał światło dzienne dopiero w 1954**. Mało kto jednak o nim słyszał, bo był wykorzystywany wyłącznie na potrzeby wojska. Stosowano go m.in. jako urządzenie celownicze w B-52 Stratofortress. Nie był przesadnie szybki (ok. milion operacji na sekundę, ale porównajcie to z możliwościami ENIAC-a sprzed dekady!), lecz miał inne zalety – (względnie) mały, lekki oraz bezawaryjny. Swoją drogą, zawierał dokładnie 684 tranzystory.

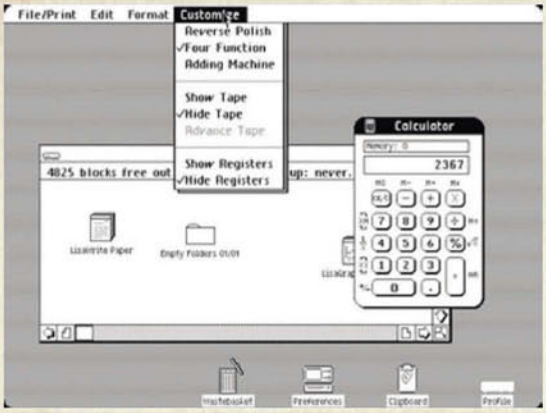
Zdjęcie: Wikimedia Commons / PUBLIC DOMAIN

TRADIC, mały, bo jest na tranzystorach.

(*) Można się tu kłócić, czy pierwszym komercyjnym komputerem nie był jednak angielski Ferranti Mark I albo i Z4 Konrada Zuse, który jako pierwszy w ogóle SPRZEDANO. Niemniej UNIVAC ma nad nimi tę przewagę, że zakupiono w sumie... Cóż, rozmaicie o tym piszą – od 20 do 46 jego egzemplarzy. (Ta druga wartość zdaje mi się nieco zawyżona. Możliwe, że to raczej całkowita liczba wyprodukowanych urządzeń). Z4 natomiast znalazł bodaj zaledwie dwóch nabywców, a Ferranti 6-12 (źródła podają tu różne dane).

eprasa.pl ab67973e92

Zdjęcie Wikimedia Commons / PUBLIC DOMAIN



Na dole: pierwszy masowo produkowany „domowy" komputer.

Tak wyglądał pierwszy GUI dostępny dla masowego odbiorcy.

Kciuk w górę!

Aby poglądowo pokazać wam postęp w miniaturyzacji komputerów... Jeden bit w tych lampowych z lat 40. i 50. XX zajmował obszar wielkości kciuka (czyli po prostu jedną taką lampę). W tranzystorowych z lat 60. bit zajmował już tylko obszar wielkości paznokcia małego palca (czyli jeden tranzystor). W czasie pierwszych układów scalonych 5000 (i więcej) bitów mieściło się w ludzkiej dłoni. Obecnie na obszarze wielkości paznokcia, czyli powiedzmy na jednym centymetrze kwadratowym, można zapisać ich... kilka miliardów.

W 1958 Jack Kilby i Robert Noyce przedstawili światu układ scalony, za co Kilby otrzymał zresztą Nagrodę Nobla w dziedzinie fizyki... w roku 2000. **Był to kolejny kamień milowy w ewolucji komputerów**, bo teraz dziesiątki i setki (a potem tysiące, dziesiątki tysięcy, setki tysięcy, miliony, miliardy...) tranzystorów można było upakować na jednej niedużej płytce. To, co kiedyś wypełniało kilka wielkich szaf, teraz swobodnie mieściło się w dłoni. Jak sami rozumiecie, przełożyło się to na bardzo dynamiczny rozwój komputerów.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Todd Dailey / CC BY 2.0

Wykorzystując układy scalone, w 1962 Anglicy skonstruowali Atlasa, najszybszy komputer na Ziemi, który nazwano z tego powodu superkomputerem. Był też pierwszym urządzeniem z pamięcią wirtualną. W 1964 zdeklasował go CDC 6600. Z wydajnością około jednego MFLOPS był najszybszym na świecie aż do roku... 1969! (Dla porównania: ZX Spectrum z 1982 ma moc obliczeniową rzędu 0,5 MFLOPS).

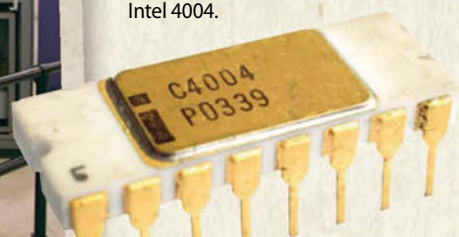
Superszybki i supermocny CDC 6600.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Jitze Couperus / CC BY 2.0

Mysz i GUI

W 1968 Douglas Engelbart **pokazał prototyp całkiem już współczesnego komputera, z myszą i graficznym interfejsem użytkownika (GUI)**. (Tu macie zresztą moją opowieść na ten temat: **bitly.pl/YasBc**). Była to zapowiedź rewolucji, acz na razie dość odległej w czasie. (Pierwszy komp z GUI powstał wprawdzie już w 1973, ale ta idea „pod strzechy" trafiła dopiero w 1983, gdy Apple rozpoczęło sprzedaż Lisy).

W drugiej połowie lat 60 komputery rozmiarami przypominały duże lodówki, ich obsługa wymagała lat nauki, a ceny liczono w setkach tysięcy dolarów. Ale czas płynął. W 1969 ludzie wylądowali na Księżycu, wykorzystując do tego komputerek wielkości średniej walizki, o mocy obliczeniowej dwa razy większej od konsoli NES z 1985. Rok później nowo utworzona firma Intel przedstawiła Intel 1103, pierwszy układ pamięci Dynamic Random-Access Memory (DRAM). A w roku 1971 ta sama spółka pokazała pierwszy w historii CPU, czterobitowy Intel 4004.



Pierwsze CPU, czyli Intel 4004. Mały układ, wielka rewolucja!

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Thomas Nguyen / CC BY-SA 4.0

...i wtedy ruszyła lawina!

Z roku na rok komputery stawały się coraz mniejsze, szybsze, lepsze. I tańsze! Pierwsze w „ludzkich" cenach (co wcale nie oznacza niskich, a tylko „w zasięgu przeciętnego człowieka") pojawiły się mniej więcej w 1974 (np. Altair 8800 za ok. 440 dolarów, czyli 2700 dzisiejszych), choć ich parametry zdecydowanie nie zachwycały. W 1976 powstała firma Apple, a także skonstruowano superkomputer Cray-1 o mocy obliczeniowej szacowanej na 250 MFLOPS. Wtedy to był kosmos... (250 MFLOPS odpowiada z grubsza osiągom konsoli SNES z 1990).

Cray-1 – jego moc obliczeniowa jest niższa od budżetowego smartfona AD 2023.

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

W 1981 pojawił się pierwszy współczeny komputer osobisty, czyli IBM PC 5150 z procesorem Intel 8088 4.77 MHz i 64 kB RAM, kosztujący wówczas jakieś 3000 dolarów (jakieś 9500 dzisiejszych). Ale już zaledwie pięć lat później za góra 150 „zielonych" można było nabyć całkiem przyzwoite maszynki typu C64, ZX Spectrum czy Atari 800 o podobnych do niego parametrach. A PC XT, następcę PC 5150, w miarę przyzwoitej konfiguracji wyceniano wtedy na ok. 1500 $.

eprasa.pl ab67973e92

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Timothy Colegrove / CC BY-SA 4.0

Tak wyglądał pierwszy z pecetów. „Z niego my wszyscy!". :)

Apple Lisa. Pierwszy komercyjny komputer z myszką i GUI.

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

Superkomputery w 1986 przekroczyły zaś barierę 1 GFLOPS. (Dla porównania PS2 z roku 2000 ma jakieś 6 GFLOPS mocy obliczeniowej). W 1999 ASCI Red z 1999 osiągał 2 TFLOPS. Czyli z grubsza tyle, co PlayStation 4 z 2013. **Współczesny superkomputer, Frontier, osiąga 1102 PFLOPS.** Dziś brzmi to fantastycznie, ale zapewne odpowiada to mocy przyszłej konsoli (PlayStation 7?) tak z okolic roku 2037...

A tu współczesny najszybszy superkomputer.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / OLCF at ORNL / CC BY 2.0

...Ha! I tak oto w końcu dotarliśmy z neolitu do współczesności, a nawet w sumie nieco wybiegliśmy w przyszłość. To może na sam koniec tego artykułu powiemy sobie troszkę o tym, co nas czeka?

Nima jutra bez komputra!

Tylko że przewidywanie ewolucji komputerów to ryzykowna sprawa. Niejeden się na tym przejechał i do dziś jest pośmiewiskiem. Ot, pod koniec lat 40. minionego wieku Thomas Watson, ówczesny prezes IBM, miał powiedzieć: „światowe zapotrzebowanie szacuję na jakieś pięć komputerów". „Komputery przyszłości (dzięki lepszej konstrukcji – Smg) będą zawierały tylko 1000 lamp i ważyły zaledwie półtorej tony", przewidywał w 1949 jeden z informatycznych ekspertów w amerykańskim czasopiśmie Popular Mechanic. Powiecie, że to zamierzchłe czasy i w ogóle... Okej, ale jeszcze w 1977 roku Ken Olsen, prezes Digital Equipment Corporation, stwierdził, że „nie ma powodu, aby ktokolwiek miał komputer w domu". A Bill Gates i jego słynne „640 kB wystarczy każdemu"?(**).

Można też przegiąć w drugą stronę. „Superkomputery osiągną pojemność ludzkiego mózgu do 2010 roku, a komputery osobiste do około 2020 roku", prorokował Ray Kurzweil, znany futurolog, autor i naukowiec w opublikowanej w 1999 roku książce „The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence". Hmm... Macie na biurku peceta albo laptopa z pamięcią rzędu 120-250 terabajtów? Frontier w 2022 miał zaledwie (?) 4 TB...

Nie zamierzam więc spekulować np. o komputerach biologicznych czy kwantowych, ich osiągach, trendach rozwoju itd. Choć uważam, że ludzie urodzeni w XXI wieku zapewne będą mieli z nimi styczność. Ja, **naoczny świadek degradacji komputerów** z tajemniczych, obsługiwanych przez magików w białych kitlach i migających światełkami „mózgów elektronowych" do roli zabawek i narzędzi codziennego użytku, z którymi radzi sobie nawet małe dziecko, tego nie dożyję. Trochę mi szkoda, przyznaję. Bo jestem cholernie ciekaw tej cyberprzyszłości, nie lękam się AI i jej buntów przeciwko ludzkości itd. Stoję tu po stronie Isaaca Asimova, znanego pisarza SF i popularyzatora nauki, który powiedział kiedyś: – *Nie boję się komputerów. Boję się ich braku.*

PÓŁ WIEKU TEMU SUPERKOMPUTERY MIAŁY WYDAJNOŚĆ ZBLIŻONĄ DO ZX SPECTRUM.

Komputery a sprawa polska

Pierwsza polska maszyna cyfrowa, która powstała w 1950 roku, to GAM-1. Nie była jednak nigdy stosowana do obliczeń praktycznych, służyła wyłącznie celom dydaktycznym. Następną był zbudowany w 1954 Analogowy Analizator Równań Różniczkowych, czyli ARR. W 1957 powstały trzy wersje Analogowego Analizatora Równań Algebraicznych Liniowych (ARAL) do rozwiązywania układów równań (wbrew nazwie niekoniecznie tylko liniowych). Lecz żadna z tych maszyn nie zasługiwała jeszcze na miano prawdziwego komputera. Tym był dopiero EMAL-1, Elektronowa Maszyna Automatycznie Licząca – tak między nami, mocno wzorowana na EDSAC-u z 1949. EMAL-1 powstał w latach 1953-1955. Nigdy jednak nie udało się go w pełni uruchomić, bo nasz ówczesny przemysł nie był w stanie wytworzyć odpowiednio dobrych komponentów. Pierwszy polski komputer, który faktycznie działał, to XYZ z 1958.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / PUBLIC DOMAIN

(**) To jeden z tych cytatów, który każdy zna i wie, kto go wygłosił. Tak jak ten Lema, że „dopóki nie miałem internetu, to nie wiedziałem, jak wielu jest na świecie idiotów". Tyle że jakoś nigdzie nie można znaleźć oryginałów tych wypowiedzi...

eprasa.pl ab67973e92

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

Czterdzieste urodziny Atari 800XL

Bartłomiej Kluska

Rok temu hucznie świętowaliśmy czterdziestą rocznicę premiery Commodore 64 oraz ZX Spectrum. W tym roku przypada podobny jubileusz Atari 800XL. Przypomnijmy więc historię kolejnego znakomitego mikrokomputera.

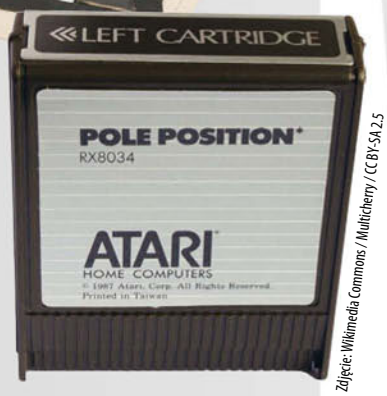
Atari od początku lat 70. budowało swoją biznesową potęgę i renomę wśród klientów dzięki grom wideo. Pong, automaty z Battlezone, Breakoutem, Missile Command i Asteroids, konsola VCS (później przemianowana na Atari 2600) – lista sukcesów firmy założonej przez Nolana Bushnella była długa i w całości oparta na elektronicznej rozrywce. Jednak kierownictwo Atari, zwłaszcza prezes Ray Kassar, uważnie śledziło także inne rynki. Nie umknęło jego uwadze, że u schyłku dekady coraz bardziej popularne stają się komputery osobiste, takie jak TRS-80, Apple II czy Commodore PET.

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

Atari 400, przodek popularnej XL-ki.

Na dobry początek: 400/800

Kassar zadecydował, że zamiast pracować nad kolejną konsolą, następcą VCS, trzeba się więc skupić na komputerze osobistym. A nawet dwóch – od początku bowiem planował, że urządzenie będzie sprzedawane w edycji tańszej dla użytkowników szukających „mądrej" zabawki i droższej, którą da się wykorzystać także jako narzędzie do pracy. **Komputery te (Atari 400 i 800) trafiły na rynek w 1979 roku.** Czynnikami mającymi przekonać klientów do ich zakupu były wyraźnie większe niż w przypadku ówczesnej konkurencji możliwości graficzne tego sprzętu, porty aż na cztery dżojstiki, a przede wszystkim lata doświadczeń Atari w elektronicznej rozrywce. Na Atari 400/800 można było więc zagrać w kolorowe, dynamiczne hity znane z automatów i to w wersjach znacznie ładniejszych niż te, które oferowało choćby VCS (Frogger, Defender czy Pac-Man na komputerach prezentowały się równie dobrze, jak w salonach arcade!). To zaś zaowocowało przyzwoitą sprzedażą.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Multicherry / CC BY-SA 2.5

No to wojna!

Jednak w 1982 roku w sklepach pojawiły się Commodore 64 i ZX Spectrum – obydwa równie atrakcyjne dla młodych odbiorców oraz sporo tańsze. A cena była tu istotna. Gdy na początku 1983 roku Atari wypuściło na rynek udoskonalony model Atari 1200XL (XL w nazwie miało oznaczać Extended Line – linię rozszerzoną), **ten nie zainteresował praktycznie nikogo**. Bo też kosztował prawie 900 dolarów podczas gdy Commodore 64 można było kupić za ok. 500, a potem nawet za 300.

Atari postanowiło wziąć udział w tej cenowej wojnie. W efekcie projektanci szukali oszczędności, gdzie tylko się dało. Czy to poprzez likwidację nadmiarowych

eprasa.pl ab67973e92

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Multicherry / CC BY-SA 2.5

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

portów dżojstików, czy przez przeniesienie produkcji do fabryk na Dalekim Wschodzie, cel był jeden: zaoferować mikrokomputer tańszy niż konkurencja. **U schyłku 1983 roku firma miała już odpowiedź na produkty rywali – modele 600XL i 800XL.** Co prawda 600XL oferowało tylko 16 kB pamięci RAM, ale 64 kB w 800XL (tyle samo co C64) czyniło z tej propozycji pełnowartościowy mikrokomputer. Do tego kompatybilność z modelami 400/800 pozwalała nowym użytkownikom wykorzystać bogatą już od startu bibliotekę oprogramowania. Wydawało się, że Atari znalazło receptę na sukces i pognębienie rywali. Ale cóż – **komputery z serii XL, choć budziły zainteresowanie, były trudno dostępne**. Decyzja o zamknięcie amerykańskiej fabryki i przeniesieniu produkcji do Azji, która miała obniżyć koszty, jednocześnie sprawiła, że kupienie Atari 800XL na gwiazdkę 1983 roku graniczyło z cudem. Ludzie wybierali więc Commodore 64.

W 1984 szefostwo Warnera zdecydowało się sprzedać część Atari odpowiedzialną za produkcję komputerów i konsol Jackowi Tramielowi, pochodzącemu z Polski byłemu szefowi Commodore. Ten wypowiedział bezwzględną wojnę dawnemu pracodawcy, a swoim głównym orężem uczynił cenę. **Na Boże Narodzenie tego roku Atari 800XL, w 1983 kosztującą ok. 200 dolarów, można było kupić za… połowę tej kwoty.**

Pamiętacie, jak wstrzymywaliście oddech, bo inaczej gra z taśmy może się nie wczytać? :)

…przegrana wojna

Zaczęły się jednak problemy z… oprogramowaniem. Wprawdzie na ośmiobitowym Atari narodziło się wiele interesujących tytułów, ale ich zdecydowana większość była później konwertowana m.in. na ZX Spectrum, Amstrada CPC i Commodore 64. Nie musiałeś więc mieć Atari, żeby zagrać w Boulder Dasha czy Montezuma's Revenge, ale w drugą stronę system ten nie funkcjonował. **Producenci programów użytkowych – zwłaszcza gier – szybko bowiem porzucili Atari,** wychodząc z założenia, że konwersje na ten względnie mało popularny komputer są nieopłacalne. A skoro nie było na nich w co grać, młodzi ludzie tym chętniej wybierali konkurentów… I koło się zamykało.

W 1985 roku Atari wypuściło na rynek kolejne modele: 65XE (różniące się od 800XL głównie obudową) oraz 130XE (oferujące 128 kB pamięci RAM). Jack Tramiel stracił jednak wiarę w ośmiobitową linię. W tym czasie firma intensywnie promowała już szesnastobitowe Atari 520ST. **O serii XL/XE zapomnieli nie tylko użytkownicy, ale i sam producent.**

NAJPOPULARNIEJSZY OŚMIOBITOWIEC W POLSCE!

Seria XE wyszła w nowocześniejszych obudowach, nawiązujących do serii ST.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Multicherry / CC BY-SA 2.5

Atari w Polsce

Co ciekawe **Atari XL/XE znacznie lepiej niż w USA radziło sobie w państwach socjalistycznych**. W Polsce lat 80. XX wieku praktycznie nie można było oficjalnie kupić żadnego zachodniego ośmiobitowca. „Importowano" więc je kanałami prywatnymi z zagranicy, co wiązało się m.in. z wysoką ceną (rzędu przynajmniej półrocznej pensji), brakiem gwarancji i serwisu. Lucjan Wencel, obrotny biznesmen (właściciel chociażby produkującej gry na rynki zachodnie firmy Karen), dostrzegł tu okazję na zrobienie dobrego interesu. Kupił wyprzedawane z amerykańskich magazynów Atari XL/XE i wprowadził je jesienią 1985 do sklepów sieci Pewex, oferując serwis i gwarancję. Atari 65XE kosztowało tam 125 dolarów. Wencel kupował je za dwukrotnie mniej…

Dzięki obecności w Pewexach **Atari XL/XE stało się na wiele lat najpopularniejszym komputerem domowym w Polsce**. Ponoć sprzedano ok. 230 000 egzemplarzy – tak twierdził dyrektor marketingu i sprzedaży w P.Z. Karen, Wiesław Migut. Oczywiście w naszym kraju było na pewno sporo więcej atarynek. W ankiecie przeprowadzonej w 1988 roku wśród czytelników „Bajtka" aż 60% z nich przyznawała się do użytkowania Atari XL/XE. Dwa lata później podobną ankietę przeprowadził „Top Secret" – okazało się, że **w 1990 niemal połowa polskich graczy wciąż grała na ośmiobitowej atarynce**.

Game over

Choć produkcję ośmiobitowych Atari kontynuowano do początku lat 90., **ogólną sprzedaż wszystkich modeli (400/800/XL/XE) szacuje się na łącznie mniej niż cztery miliony egzemplarzy**. (Dla porównania: samego C64 nabyto co najmniej 17 milionów razy, a Spectrumów rozeszło się ok. pięć milionów). Pozostały jednak po nich świetne gry oraz cudowne wspomnienia. Czterdziestą rocznicę premiery 800XL wykorzystajmy więc, by przypomnieć najlepsze tytuły, w które na nim graliśmy. Podejrzewam, że teraz niejednemu graczowi zakręci się w oku łza…

PS Wiecie, że na Atari 800 możecie pograć w… Dooma? Tak, w klasycznego (acz nieco okrojonego) Dooma! Ponadto wciąż powstają na nią nowe produkcje, tworzone przez fanów tych komputerów.

CZY WIECIE, ŻE…

To właśnie na ośmiobitowym Atari na początku lat 90. – wraz z firmami takimi jak Laboratorium Komputerowe Avalon, Mirage Software czy ASF – narodził się polski gamedev. Gdy zachodni twórcy odpuścili sobie tworzenie gier na te platformy, polscy atarowcy zaczęli pisać własne, często dużo lepsze. Te moim zdaniem najlepsze znajdziecie na następnych stronach.

eprasa.pl ab67973e92

Urodzone na Atari

Star Raiders (1980)

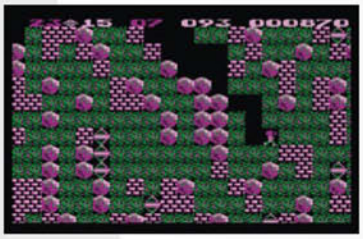
Trójwymiarowa kosmiczna strzelanka Star Raiders, w której siadamy za sterami kosmicznego myśliwca, by eliminować wroga w kolejnych sektorach galaktyki, udowodniła, że Atari nadal potrafi tworzyć rewelacyjne gry. Ewidentnie inspirowana „Star Wars" (pierwotnie zresztą miała toczyć się w tym uniwersum, ale George Lucas nie wyraził na to zgody).

Miner 2049er (1982)

Pionier platformówek. Protagonista penetruje tajemnicze kopalnie, plansza po planszy zbierając skarby, skacząc po platformach, chodząc po drabinach i unikając kontaktu z przeszkadzajkami. Żeby nie było za łatwo (i tak nie było), autor gry dodał tu także uciążliwą konieczność „zaznaczenia" każdego fragmentu podłogi przez bohatera. Ten zaś wkrótce powrócił w znakomitym sequelu Bounty Bob Strikes Back.

M.U.L.E. (1983)

Strategia turowa z elementami gry w czasie rzeczywistym, w której czterech liderów próbuje jak najwięcej zarobić w kolonii na planecie Irata (Atari czytane wspak). Tytuł ten wykorzystywał wszystkie porty dżojstików w komputerach 400/800, pozwalając na jednoczesną rywalizację czterech żywych graczy (brakujących zastępował komputer). M.U.L.E. było też pierwszym sukcesem debiutującego na rynku wydawcy – Electronic Arts.

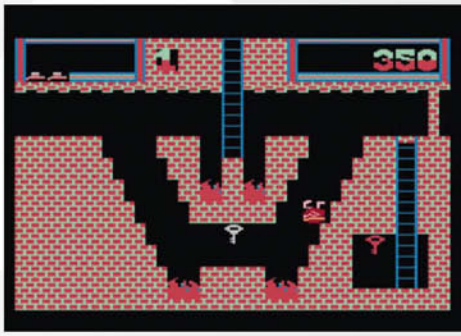


Boulder Dash (1984)

Logiczno-zręcznościowa. By zebrać wszystkie diamenty z jaskini, Rockford musi wykazać się nie tylko refleksem, ale i sprytem. Unikanie spadających głazów to sprawa względnie prosta, natomiast inne przeszkody – lawa czy goniące bohatera stwory – mogą być śmiertelnie niebezpieczne. Trzeba szybko działać i jeszcze szybciej myśleć.

Bruce Lee (1984)

Platformówka, w której tytułowy bohater – jako mistrz wschodnich sztuk walki – zdobywa kosztowności, omijając przy tym liczne niebezpieczeństwa, takie jak ruchome ściany czy elektryczne bariery. W ślad za naszym protagonistą podąża dwóch nieustępliwych wrogów: ninja i zapaśnik sumo (powstrzymać ich może precyzyjnie wymierzony kopniak), a jakby mało było nieszczęść, w finałowej batalii Bruce Lee będzie musiał zmierzyć się z prawdziwym demonem!



Montezuma's Revenge (1984)

Komnatówka pozwalająca wejść w rolę w nieustraszonego poszukiwacza skarbów. To jednak nie film o przygodach Indiany Jonesa, który z gracją i bez wysiłku pokonuje wszystkie przeciwności, ale poważna gra. Próba wydobycia kosztowności z grobowca azteckiego władcy nie będzie więc łatwa, a Panama Joe – noszący charakterystyczny kapelusz protagonista – choć ma aż trzy życia, może nie podołać zadaniu.

The Seven Cities of Gold (1984)

Opowieść o XV-wiecznym hiszpańskim żeglarzu i awanturniku, który rusza do Nowego Świata w poszukiwaniu sławy i bogactwa. Strategia kusiła przede wszystkim swobodą działania i otwartym światem – niestety, ten ostatni był zbyt duży, by zmieścił się na kasecie magnetofonowej, co wykluczało z zabawy znaczną część graczy (np. w Polsce), niemogących pozwolić sobie na stację

eprasa.pl ab67973e92

dysków. Choć produkcja doczekała się konwersji na inne platformy, autorzy zawsze podkreślali, że wersja na Atari jest najlepsza.

Rescue on Fractalus! (1985)

Trójwymiarowy shooter na ośmiobitowcu? Czemu nie! Walka z systemami obrony przeciwlotniczej wroga i ratowanie zestrzelonych pilotów z powierzchni obcej planety nigdy wcześniej nie wyglądały tak dobrze. Gra robiła wtedy piorunujące wrażenie swą fraktalną grafiką, ale emocje sięgały zenitu w misjach nocnych, gdy nie widać było prawie nic.

ATARI BIAŁO-CZERWONE

Robbo (Avalon, 1989)

Mieszkający w maleńkim Strzyżowie Janusz Pelc zamiast uczyć się do matury, rozwinął ideę Boulder Dasha, tworząc logiczno-zręcznościową opowieść o robociku zbierającym śrubki na obcych planetach. Wyszło znakomicie. Sukces Robbo skłonił Pelca do założenia firmy Avalon i życia z pisania gier. W czasach szalejącego piractwa, gdy na popularności medium zarabiali tylko giełdowi handlarze, była to decyzja odważna, ale opłaciło się.

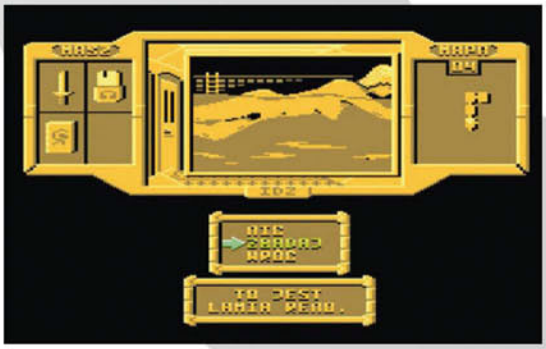
Misja (Avalon, 1990)

Druga gra Pelca, w której nieustraszony komandos penetruje bazę wojskową pełną wrogich żołnierzy. Zabawa polegała głównie na błądzeniu w labiryncie

pomieszczeń i korytarzy oraz rysowaniu w zeszycie mapy, aby się nie zgubić – a bez niej było o to łatwo.

Fred (Avalon, 1990)

Platformówka, której główną atrakcją było osadzenie akcji w prehistorycznych dekoracjach (zwróćmy uwagę, że Fred powstał przed zachodnimi hitami wykorzystującymi ten schemat!). Klasyczny, zaczerpnięty z konsol pomysł na rozgrywkę – marsz ciągle w prawo, skoki po platformach, zbieranie przedmiotów i unikanie przeszkadzajek – miał wracać jeszcze w wielu polskich produkcjach na Atari.



AD 2044 (Avalon, 1991)

Przygodówka Rolanda Pantoły, przyciągająca fabułą bazującą na filmowej „Seksmisji" (nie pytano przy tym o zgodę autorów pierwowzoru) oraz graficznym interfejsem (we wcześniejszych produkcjach tego typu czytało się opisy i wprowadzało komendy z klawiatury). Pantoła stworzył jeszcze dwóch innych ciepło przyjętych przedstawicieli gatunku na Atari: Klątwę i Władców Ciemności. Następnie kontynuował karierę na PC (Reah, Schizm).

Miecze Valdgira (ASF, 1991)

Komnatówka łącząca wyzwania natury zręcznościowej z elementami przygodowymi. Rozgrywka zachęcała modnymi wówczas dekoracjami fantasy oraz misją uratowania królestwa. Kto zwycięży w pojedynku potężnego czarnoksiężnika i sprytnego karła? Gracz wspiera tego drugiego, więc szanse nie są równe!

Kolony (Mirage, 1991)

Ekonomiczna strategia z akcją dziejącą się w kosmosie. GOpierała się na eksplorowaniu nieznanej planety, wydobywaniu surowców, produkowaniu towarów i sprzedawaniu ich międzygalaktycznym handlarzom, a także co jakiś czas odpierać ataki gwiezdnych piratów. Tekstowa gra kusiła złożoną mechaniką, a nieobecne w niej doznania wizualne tradycyjnie zastępowała wyobraźnia.

Władca (Mirage, 1993)

Strategia turowa pozwalająca wcielić się w jednego z pretendentów do tronu w rozbitym na dzielnice średniowiecznym królestwie, wysyłać armie i toczyć bitwy do momentu, aż pozostali potencjalni władcy zostaną wyeliminowani z walki (albo umrą ze starości). Na małym Atari nie było Defender of the Crown, więc Polacy zrobili własną wersję, wcale nie gorszą.

eprasa.pl ab67973e92

To akurat nie Amiga 500, a udającą ją retro konsola, bez działającej klawiatury.

Czy Amiga wciąż rulez?

Bartek Dramczyk

Późna wiosna 1994. Pecety właśnie gwałtownie rosną w siłę (i multimedia), nowe gry wymagają coraz większych mocy obliczeniowych, a rynek GPU rozgrzewa się w boksach startowych. I wtedy dociera hiobowa wieść o bankructwie Commodore International.

Dla posiadaczy Amig 6 maja 1994 roku zawalił się więc świat. (W tym miejscu należy mi się długie westchnienie z kołaczącą gdzieś w głębi głowy myślą: „a mogła być taka fajna wojenka na podzespoły, aplikacje, giereczki i systemy operacyjne..."). Bo ta „konsola z klawiaturą", którą de facto była Amiga, przez wiele lat służyła do zabawy, integracji oraz potyczek z atarowcami i pecetowcami. Stała się dla nich równie nieodzownym elementem życia, jak dzisiejszy smartfon. Upadek CBM oznaczał zaś rychłą śmierć wszystkich jej „dzieci", w tym także „Przyjaciółki". A jak bez niej żyć, no jak?! Lecz zaraz potem pojawiła się nowa nadzieja. Część aktywów i know-how związanych z marką oraz patentami Commodore przejął holenderski Tulip, Amigą zaś zajął się niemiecki Escom. Może więc nie wszystko stracone i jakoś to będzie?

Obietnice, obietnice, obietnice...

I tak się nawet zapowiadało. Pod szyldem Escomu wznowiono produkcję dwóch flagowych modeli Amig – A4000T dla profesjonalistów (w nieco zmodyfikowanym wariancie) oraz „gamingowej" A1200. Tę drugą wprowadzono na rynek w całkiem atrakcyjnych pakietach Magic, zawierających niezły zestaw oprogramowania i gier (w tym edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne, flippery, multimedia i inne bajery). **Pojawiły się również zestawy internetowe, czyli Amigi 1200 w parze z modemami i softem. Był to dobry ruch, biorąc pod uwagę modę na IRC i świetnego klienta AmIRC na „Przyjaciółki".** Amigowcy omamieni obietnicami nowych właścicieli wierzyli w nią dalej, choć rok 1994 upływał w świecie gier pod znakiem Dooma – a takie zjawisko na ich ulubionym sprzęcie zdawało się czymś zupełnie niewyobrażalnym... W 1995 roku właściwie wszystkie karty zostały już rozdane, a klony IBM PC w wariantach 386 i 486 z VGA na pokładzie sukcesywnie zdobywały rynek, deklasując inne platformy. Właścicieli Amig, ciągle oczekujących nowych, konkurencyjnych modeli, trzymały przy nich dwa elementy – **pokaźna biblioteka gier i wciąż całkiem nowoczesny, choć coraz bardziej połatany, system operacyjny.** (O czymś podobnym do AmigaOS i Workbencha na ekranie PC właściwie można było w połowie lat 90. pomarzyć, bo Windows 3.x marnie radził sobie z wielozadaniowością, a W95 wymagał jeszcze sporo prac, zanim dorósł do W98). No i obietnice, bo tych było aż nadto.

Coś się dzieje, ale niewiele...

Teoretycznie w 1995 i następnych latach Amiga nadal ewoluowała, bo np. niemiecki MacroSystem budował na jej bazie – tzn. high-endowych modelach od A2000 w górę – swoje **stacje robocze do montażu wideo** (przypominające raczej kanciaste PC), nazwane DraCoVision i DraCo, by w kolejnym etapie zaproponować domowym montażystom zgrabną Casablancę wielkości magnetowidu. Ale dla tych, co chcieli na Amidze grać, nie było dobrych wieści. **Nadal nie istniało nic, co mogłoby zastąpić mocno**

Zdjęcie: © Alinea Computer

X5000, topowy model AmigaOne. Nisza w niszy.

eprasa.pl ab67973e92

rów, które
CB, odnalezie-
delach.

Zdjęcie: © Retro Games

Zdjęcie: © Kuba Bauke

już przestarzałą A1200. Na pocieszenie – ciągle powstawały na nią nowe produkcje.

Chociażby Team17 oprócz Wormsów wypuścił na Amigę mający pierwszoosobowy widok Alien Breed 3D. Black Magic zaatakował ekrany Gloomem, który okazał się sprawnie zrealizowanym i przystosowanym do rozgrywki na podzielonym ekranie klonem Wolfensteina 3D. Warto również przypomnieć całkiem ładnego Breathlessa, polskie Cytadelę i Ubeka, a także udającego trójwymiar Death Maska (który w multi okazywał się niezłą strzelanką). Gier 3D z softowym renderingiem było coraz więcej, jednak John Carmack miał rację, uznając w 1994 roku, że nawet Motorola 68040 na pokładzie Amigi nie rozwiąże problemu konwersji grafiki z trybu *chunky* do *planar*(*). **Amigom po prostu brakowało mocy,** by poradzić sobie z nowymi tytułami i coraz modniejszym trójwymiarem.

Niech więcej mocy będzie z tobą!

Podejmowano rozmaite próby, by zmienić ten stan rzeczy. Niemieckie Phase 5 konstruowało kolejne karty rozszerzeń wyposażone w Motorole 040 i 060, by w końcu wcisnąć w obudowy małych i dużych Amig procesory... PowerPC. Swoje rozwiązania zaoferował też polski Elbox, producent adapterów Mediator, które małym i dużym Amigom umożliwiały komunikację z kartami graficznymi wyposażonymi w magistralę PCI (w tym z kultowymi Voodoo 3/4/5500!). Kolejne warstwy dokładanej elektroniki sprawiały, że małe i kompaktowe Amigi obrastały w zewnętrzne napędy CD-ROM i twarde dyski albo przenosiły się do obudów typu tower (jak zgrabny, acz plastikowy i trzeszczący w szwach produkt Micronika).

Pomimo prób wskrzeszenia legendy (i utrzymania kultu przy życiu), z każdym kolejnym rokiem **amigowanie zaczynało**

POGŁOSKI O ŚMIERCI AMIGI SĄ NIECO PRZESADZONE.

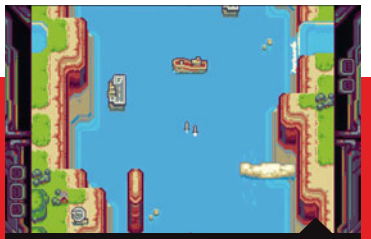
(*) Skonstruowana w pierwszej połowie lat 80. Amiga z założenia przystosowana była do szybkiego przetwarzania grafiki bitmapowej 2D, z czym radziła sobie znakomicie. To, co pierwotnie było zaletą, później okazało się dla niej kulą u nogi przy generowaniu 3D, wymagającego innej organizacji pamięci itd. Konwersja między tymi trybami była trudna, wymagała dużo obliczeń i zużywała sporo zasobów procesora. To zaś sprawiało, że trójwymiarowe gry na standardowej Amidze działały nieefektywnie.

AMIGA POTRAFI W 3D!

Alien Breed to było naprawdę coś, bo choć rozgrywka na Amigach toczyła się na niewielkim fragmencie ekranu z wielgachnymi pikselami, sam silnik i projekty poziomów śmiało mogły konkurować z Doomem, a lore Alien Breeda był przecież doskonale znany. (Po wielu latach tytuł ten doczekał się remake'u na silniku GZDooma – warto odszukać WAD-a zatytułowanego Project Osiris, by dać szansę „amigowej stronie mocy 3D"). Polski rynek w tym czasie zalewały rodzime przygodówki (Kajko i Kokosz, Skaut Kwatermaster, TeenAgent) i nawet niezłe gry w trójwymiarze – FPS-y: Ubek, Za żelazną bramą, Project Battlefield oraz Cytadela – w większości przypominające jednak Wolfensteina 3D na sterydach niż wymarzonego Dooma.

Ten ostatni pojawił się na Amidze niemal natychmiast po wypuszczeniu źródeł gry przez iD Software w 1998 roku. Końcówka poprzedniego stulecia była swoją drogą ciekawa dla amigowych fanów gier w 3D. Powstały na nią porty Quake'a (całkiem sprawnie działającego na Motoroli 060 i A1200), Mysta i Descenta, a także kolekcja przebojów Ravena – Hexen, Heretic, wreszcie Heretic II i WipeOut 2097. A na początku nowego tysiąclecia pojawiły się Shogo, Descent Freespace i Quake II.

eprasa.pl ab67973e92



Bridge Strike – klon River Raid z 2019 roku z jakże piękną oprawą graficzną.

Grind/Dread – amigowy klon Dooma (w produkcji), który płynnie działa na A500. Podobno daje radę udźwignąć mapy z dzieła id Software!

Metal Gear – port skradanki Metal Gear z MSX-a na Amigę z 2021. Absolutnie rewelacyjny.

Raid Over Moscow. Współczesny port strzelaniny z 8-bitowców.

NAJCIEKAWSZE TYTUŁY NA AMIGĘ WYDANE W OSTATNIEJ DEKADZIE

2013 – Putty Squad, Metrocross, International Karate, Solomon's Key; 2014 – Rise of the Triad, Where Time Stood Still; 2016 – Heart of the Alien, Karateka, Tanks Furry, Catacomb 3-D; 2017 – Battle for Wesnoth, Blake Stone, Mini Slug (Metal Slug); 2018 – Starquake, Barbarian+ ; 2019 – Bridge Strike, Strife, Exult – Ultima VII; 2020 – Bagman, DevolutionX Diablo, Heart of Darkness, Missile Command, Raid Over Moscow, Space Invaders, Tiny Bobble, Tiny Galaga, Tiny Invaders; 2021 – Blood, Exhumed/PowerSlave, Henry's House, Shadow Warrior, Pac-Man 500 i Ms Pac-Man 500, Metal Gear; 2022 – Amidar 500, Green Beret, Knightmare (Konami), Scramble 500, Devil's Temple: Son of the Kung-Fu Master; 2023 – Cyberpunks 2, Death Rally, Galaxian, Pengo, Star Wars: Dark Forces, Tenebra, Xebious/Super Xevious. A to tylko ułamek tego, co powstało!

coraz bardziej przypominać operację na wielokrotnie reanimowanym Frankensteinie. Niby wszystko działało, ale nakład środków i pracy włożonej w serwisowanie, rozbudowę Amig oraz łatanie niedostatków systemu (np. obsługa USB itp.) był coraz większy.

Betarycerze, AmigOWCE

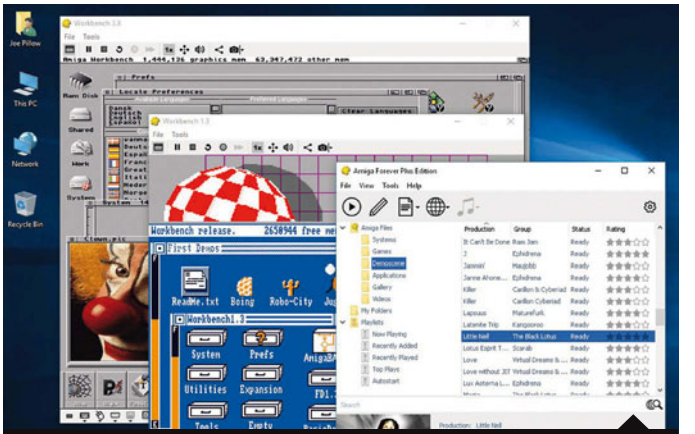
Od bankructwa Commodore'a i późniejszych przejęć własności i patentów przez kolejne firmy wierni **użytkownicy „Przyjaciółek" zdążyli się przyzwyczaić do całych oceanów obietnic**. Miał być Walker (taka odrobinę usprawniona A1200, tylko w obudowie przypominającej... odkurzacz), ale nic z tego nie wyszło. Obiecywano również mocną AmigaOne z PowerPC na pokładzie. (Notabene podobny projekt istniał już za czasów Commodore'a – chipset Hombre o architekturze RISC – ale nie doczekał się realizacji). Te ostatnie, o dziwo, nawet pojawiły się na rynku wraz z nowym systemem operacyjnym w wersji beta – AmigaOS 4. Ale **AmigiOne były kosztowne, brakowało im oprogramowania, a zgodność z „klasykami" okazała się raczej symboliczna**.

Stąd i pejoratywne określenia ukute na temat nielicznych posiadaczy owych urządzeń (i ich klonów, bo takowe istniały) – *betarycerze*, czyli użytkownicy niedopracowanego przez wiele lat systemu operacyjnego, oraz *amigOWCE*, tj. stado baranów podążających uparcie za coraz bardziej niszową platformą... Karmieni przez ponad dekadę obietnicami i zapowiedziami dotychczasowi posiadacze Amig w końcu dokonali tego, co już dawno zrobiłby każdy rozsądnie myślący człek. **Gdzieś tak w połowie pierwszej dekady XXI w. przesiedli się na pecety i Maki**. Jako że o modzie na retrogaming (przynajmniej w odniesieniu do 16-bitowców) nikomu się wtedy jeszcze nie śniło, nawet mocno przypakowane Amigi szły wtedy na aukcjach za równowartość kilkuset złotych, jeśli w ogóle znajdowały nabywców. *(Sam kupiłem sprawną A500 w 2008 za... 180 zł, ale jak po roku czy dwóch padły w niej kondensatory, oddałem ją znajomemu elektronikowi na części; teraz żałuję – Smg).* Czyżby więc nastąpił definitywny koniec amigowej pieśni?

...To żyje!!!

Zanim jeszcze branżowi potentaci odkryli, że ludzie tęsknią za latami swej młodości i chętnie pograliby w tytuły z tamtego czasu na replikach starego sprzętu, na rynku pojawiła się niejaka Jeri Elsworth i jej C-One – komputer z FPGA na pokładzie (patrz: ramka „FPGA – a co to?"), który w 2002 roku miał zastąpić i usprawnić C64. Całkiem szybko, bo już w 2004 C-One zamienił się w C64 DTV, czyli takiego Commodore'a na baterię, z grami, zamkniętego w... dżojstiku.

Rok później Dennis van Weeren zaproponował zabawę w odtworzenia A500 na miniaturowej PCB (wielkości pudełka od płyty CD) w formie open source. **Tak powstał minimig, czyli**

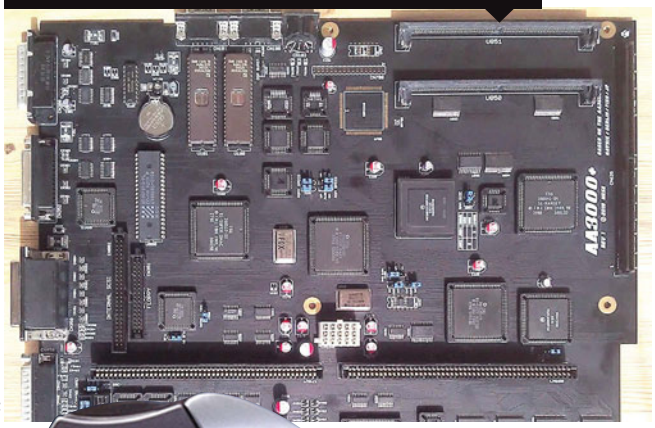


Amiga Forever – rozwijana przez włoską firmę Cloanto (twórcy m.in. Personal Painta) amigowa paczka (pod Win): emulator + ROM + gry i inne OS-y. Wszystkie Workbenche na jednym ekranie!

Mój Workbench z 2000 roku. Na ekranie m.in. AmiAmp, arkusz kalkulacyjny TurboCalc, Directory Opus 5 itd.

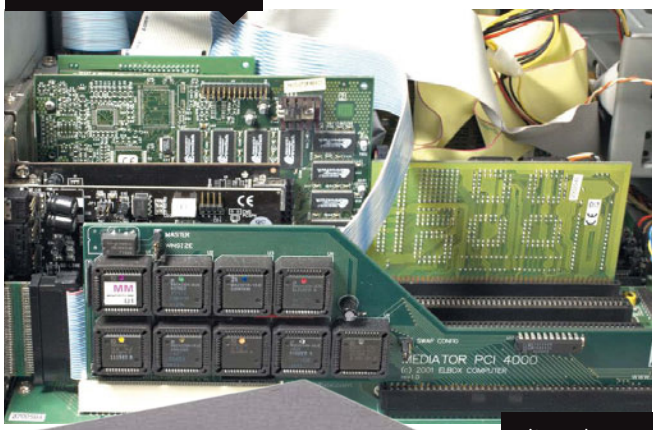
eprasa.pl ab67973e92

AA3000+ – prototyp płyty głównej Amigi 3000 z AGA i DSP na pokładzie. Dokumentacja i PCB dostępne, można poskładać z części od używanych Amig. Bonusowo – daughterboard z PCI. Uwaga, PCB ma niestandarowe wymiary, mieści się jedynie w obudowę A3000!



Zdjęcie: © Hese

Mediator PCI w A4000T – otwiera drogę do montażu w Amigach rozmaitych kart w standarcie PCI.



Zdjęcie: (c) Kuba Bauke

Zdjęcie: © Escom

Amiga Walker – zbudowany na bazie Amigi 1200, ale z Motorolą 030 na pokladzie niedoszły następca „Tysiącdwusetki".

Zdjęcie: © Lotharek

MiST – mała czarna skrzyneczka z diodami i FPGA na pokładzie. Skutecznie symuluje Amigę i kilkanaście innych systemów. Produkowana w Polsce.

Mini Amiga, wyposażony w porty kontrolerów, czytnik kart pamięci, złącze PS/2 dla klawiatury i myszy oraz wyjście wideo D-Sub. Ustawiła się też cała kolejka chętnych na Amigi w FPGA, Amigi na ARM-ach, Amigi emulowane (np. Amiga na ARM-ie zintegrowana ze stacją dyskietek), MiST (mała skrzyneczka do różnych wsadów FPGA, produkowana w Polsce), rozwijany przez wiele lat emulator UAE (dawniej Unusable Amiga Emulator), który dziś udaje udaje nawet Amigi z PowerPC, aż po gotowe zestawy Amiga Forever, oferowane przez włoską firmę Cloanto (o amigowych korzeniach zresztą). Zaistniał też Vampire, który sprawnie symuluje nieco poprawioną Motorolę, działając albo jako niezależny komputer, albo jako karta turbo do 500-tek, 600-tek i 1200-tek.

Wraz z rozwojem Raspberry Pi i te kompaktowe konstrukcje trafiły do wnętrz Amig jako tzw. scandoublery, zbierające sygnały z układów graficznych i wyświetlajace obraz przez HDMI oraz akceleratory (udające bardzo wydajną Motorolę). Na bazie osprzętu do Amig swoje imperia zbudowały m.in. niemiecka firma Individual Computers czy wciąż działający polski Elbox (tak, nadal możecie tam zamawiać obudowy i mostki PCI!). Retro Games obok swoich TheC64 Mini i Maxi ma już w ofercie także miniaturową A500, co oznacza, że powrót w przeszłość amigowych gier jest na wyciągnięcie kursora. Można też po prostu kupić sobie starą, ale sprawną „Przyjaciółkę" na Allegro czy eBayu. (Wersje 500/600 kosztują teraz co najmniej 1000 zł, a wypasione modele dwu-, trzy- i czterokrotnie więcej...)

FPGA – A CO TO?

FPGA to skrót od Field-Programmable Gate Array, czyli rodzaj „plastycznego" układu scalonego, tj. takiego, który można programować na poziomie bramek logicznych i dostosowywać do różnych zadań. Taki magiczny chip dający się w ten sposób przekształcić w niemal dowolny układ elektroniczny, co znakomicie działa przy software'owym budowaniu scalaków.

CZY „KOMPUTER Z DUSZĄ" MOŻE W OGÓLE UMRZEĆ?

Amiga 2023

Hobbystyczne projekty, demoscena i moda na retro okazały się kroplówką, która podtrzymała przy życiu komputer mający wytłoczoną w swoich scalakach niemal 40-letnią historię. Dziś 40- i 50-letni (w większości) faceci mają niezłą frajdę, lecząc swoje kryzysy wieku średniego poprzez kolekcjonowanie Amig, wymianę kondensatorów w tych maszynkach (obowiązkowo!) bądź wieczną ich rozbudowę. (A nie ma takiego portfela, którego nie da się przy tym opróżnić...).

Niektórzy podchodzą do tematu bardziej twórczo, kodując chociażby własne gierki. **Amigi bowiem wciąż pozostają obecne na scenie komputerowej** – dema na tę leciwą platformę są jednym z najważniejszych punktów programu Revision, największej imprezy scenowej. *(Sam rozpocząłem swoją dziennikarską karierę w 1991, pisząc do amigowskiego zina, a potem go redagując. Czy dawni fani sprzętu kojarzą diskmaga o nazwie Fat Agnus? Lifter się wam kłania – Smg).*

Od 2016 sukcesywnie rośnie liczba wydawanych każdego roku produkcji na tę platformę – w tym portów (jest już Duke Nukem, Blood, Exhumed, Shadow Warrior!) oraz konwersji gier arcade. No i można spokojnie odpalić Dooma, który jak tak dalej pójdzie, będzie działał nawet na gołej „pięćsetce". (Tu wielkie ukłony w stronę twórców Dreada/Grinda). Obok tytułów na te urządzenia jest jeszcze jeden element, który łączy pokolenia – posiadacze Amig to w gruncie rzeczy ludzie bardzo towarzyscy, a imprezy im poświęcone (w tym zawodom w Sensible'a i innym atrakcjom) każdego roku można odnaleźć na mapach państw Europy, w tym Polski. A odbywające się we wrześniu 2023 **AmiParty miało swoją 30. edycję**. Jeszcze Amiga nie umarła, póki amigowcy żyją!

eprasa.pl ab67973e92

OD CGA PO SVGA
ewolucja kart graficznych

Bartek Nagórski

Dziś karta graficzna to jeden z kluczowych elementów gamingowego peceta. Ale początki były raczej skromne.

Nie wiadomo, czy inżynierowie firmy IBM wprowadzający na rynek w 1981 roku kartę CGA (Color Graphics Adapter) zdawali sobie sprawę, że **rozpoczynają nowy rozdział w historii rozwoju komputerów**. Pozostaje jednak faktem, że była ona pierwszą *prawdziwą* kartą graficzną(*), tzn. oddzielną kartą rozszerzeń pozwalającą generować rastrową (bitmapową) grafikę dla zewnętrznego wyświetlacza i ustawiać kolor pojedynczych pikseli. W komputerach domowych, takich jak Atari 800 czy VIC-20, funkcję tę pełniły wtedy raczej pojedyncze specjalizowane układy.

Kup pan „cegłę"

Trzeba przyznać, że CGA, w Polsce niekiedy nazywana „cegłą", nawet w 1981 nie powalała możliwościami. *Teoretycznie* użytkownicy mieli do dyspozycji 16 kolorów i rozdzielczość aż do 640 × 200 pikseli. W praktyce najwyższe parametry były dostępne wyłącznie w dwóch kolorach, a obiecana paleta barw tylko w trybie tekstowym lub w rozdzielczości 160 × 100 poprzez wyjście Composite, przeznaczone do podłączania telewizorów w standardzie NTSC. **Najczęściej producenci oprogramowania wykorzystywali tryb 320 × 200 pikseli w czterech kolorach.** Domyślnie były to czarny, biały, bladoniebieski (ang. cyan) i wściekle różowy (ang. magenta). Aż łzawiły od nich oczy... Niemniej to w takiej właśnie kombinacji barw weterani gamingu pamiętają Alley Cat, Lode Runner czy Karatekę. Szok estetyczny łagodziły nieco monochromatyczne monitory.

Wydaje się, że tytuły wykorzystujące najwyższą rozdzielczość 640 × 200 policzyć można na palcach jednej ręki: Deathtrack, Space Racer, SimCity i Xenon II Megablast (nie wykluczam, że istnieją jeszcze inne). Trafiały się też produkcje z szesnastokolorową grafiką w trybie tekstowym – obraz składał się ze znaków ASCII, a przykładem klon Breakout o nazwie Bricks.

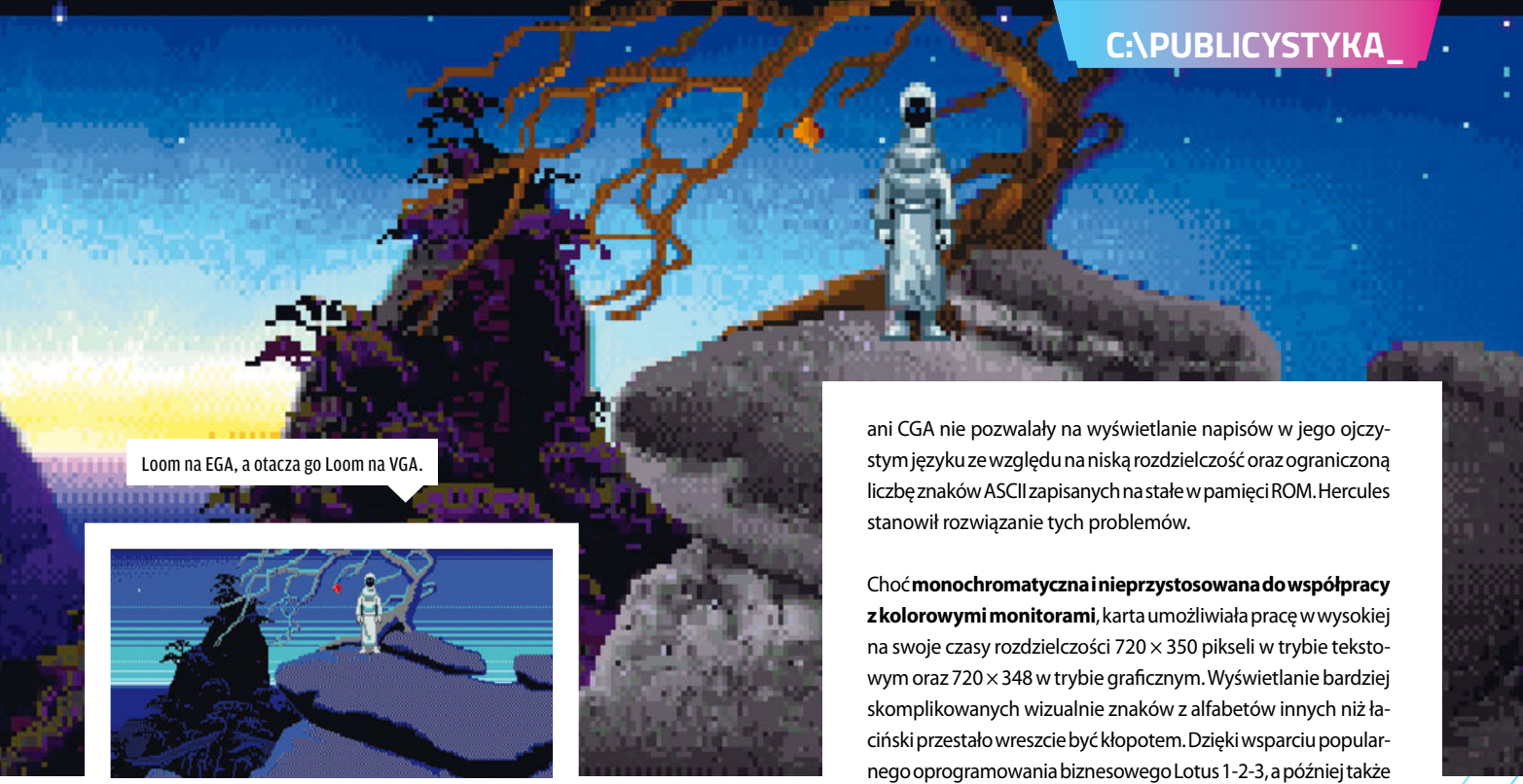
Do mniej więcej 1987 roku, kiedy to IBM zaprzestał produkcji tego sprzętu, wiele gier, m.in. pierwszy King's Quest, Maniac Mansion, dwie początkowe części Ultima

(*) Formalnie rzecz biorąc, odrobinkę wcześniej niż CGA na rynku pojawiła się karta IBM o nazwie MDA (Monochrome Display Adapter). Obsługiwała jednak wyłącznie monochromatyczny tryb tekstowy i nie była w stanie zaadresować pojedynczych pikseli. Nie zasługuje więc w pełni na określenie „karta GRAFICZNA".

PALETĄ PO OCZACH!

Na szczęście domyślna paleta karty CGA (Palette 1) nie była jedyna. Palette 0 składała się z czarnego, czerwonego, zielonego i żółtego, co w niektórych grach wyglądało nawet znośnie (Targhan czy Rick Dangerous). Dzięki programistycznym sztuczkom możliwe było uzyskanie jeszcze paru kombinacji, z których stosunkowo dobrze wypadła zmodyfikowana wersja palety pierwszej z różem zastąpionym czerwienią. Całkiem nieźle prezentowały się w tych barwach wyścigi Formula 1 Grand Prix Circuit, zręcznościowy Popcorn i symulator chirurga Life and Death. Przynajmniej krew była tu we właściwym kolorze! Niektóre gry, jak Mach 3 czy Metal Mutant, podmieniały palety w trakcie rozgrywki, np. pomiędzy etapami.

eprasa.pl ab67973e92



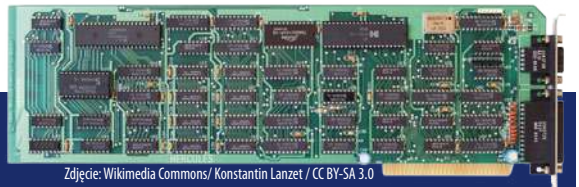
Loom na EGA, a otacza go Loom na VGA.

czy Ancient Art of War, umożliwiało korzystanie z wyżej wspomnianego wyjścia Composite. Klony CGA nie były jednak w nie wyposażone i z czasem twórcy oprogramowania zaczęli ignorować to rozwiązanie, koncentrując się na trybie RGB dla monitorów komputerowych. Powszystkim za sprawą jej popularności oraz kompatybilności wstecznej. Zanim jednak do niej przejdziemy, przyjrzyjmy się dość rozpowszechnionej w Polsce – i nie tylko – karcie **Hercules (Hercules Graphics Card, skracane do HGC)**. Trafiła ona na rynek rok po debiucie CGA, nadto nadszedł czas nowszych kart i CGA zaczęto traktować jak uboższego kuzyna.

OD MDA PO SVGA, CZYLI JAK EWOLUOWAŁA GRAFIKA W PECETACH.

I Hercules d..., gdy kolorów kupa

Za następczynię CGA uważa się EGA, przede a na dwa lata przed pojawieniem się EGA. Jej „ojcem" był pochodzący z Tajlandii Khun Van Suwannukul, który stworzył ją w trakcie pisania pracy doktorskiej na Uniwersytecie Kalifornijskim. Ani MDA, ani CGA nie pozwalały na wyświetlanie napisów w jego ojczystym języku ze względu na niską rozdzielczość oraz ograniczoną liczbę znaków ASCII zapisanych na stałe w pamięci ROM. Hercules stanowił rozwiązanie tych problemów.

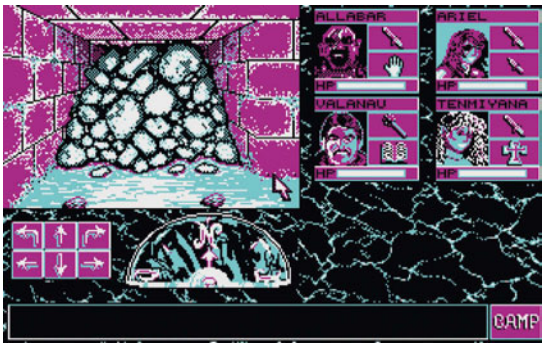


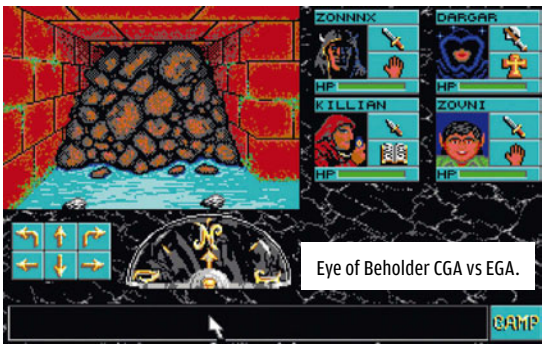
Zdjęcie: Wikimedia Commons/ Konstantin Lanzet / CC BY-SA 3.0

Choć **monochromatyczna i nieprzystosowana do współpracy z kolorowymi monitorami**, karta umożliwiała pracę w wysokiej na swoje czasy rozdzielczości 720 × 350 pikseli w trybie tekstowym oraz 720 × 348 w trybie graficznym. Wyświetlanie bardziej skomplikowanych wizualnie znaków z alfabetów innych niż łaciński przestało wreszcie być kłopotem. Dzięki wsparciu popularnego oprogramowania biznesowego Lotus 1-2-3, a później także AutoCAD, Hercules stawał się coraz bardziej popularny. Do końca 1985 roku sprzedano ponad pół miliona egzemplarzy, a **w 1986 firma Hercules Computer Technology osiągnęła 18% udziału w rynku kart graficznych** i wyprzedzał ją tylko IBM!

Ekscytująca era EGA

W roku 1984 światło dzienne ujrzało kilka ciekawych urządzeń. Największą popularność zyskała wspomniana już **EGA (Enhanced Graphics Adapter)** wypuszczona przez IBM. W pewnym sensie była tym, czym docelowo miała stać się CGA, notabene z którą łączyła ją paleta kolorów i wsteczna kompatybilność. W domyślnej rozdzielczości 320 × 200 pikseli można było używać wszystkich 16 barw dostępnych dla CGA,





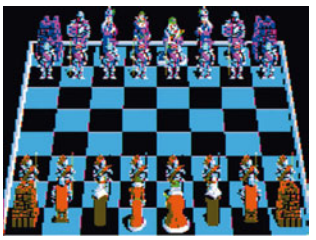
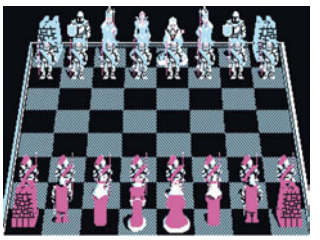
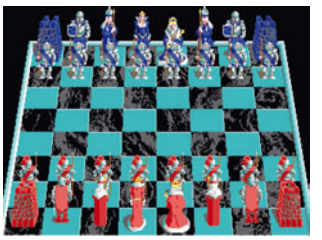
Eye of Beholder CGA vs EGA.

GRACZE I HERCULES

Z punktu widzenia gracza Hercules nie był najlepszym rozwiązaniem. Brak kompatybilności sprzętowej z CGA utrudniał korzystanie z pokaźnej biblioteki gier bazujących na jej standardzie graficznym. Niewiele tytułów robiło użytek z wysokiej rozdzielczości HGC. Czarę goryczy przepełniał brak koloru. Jednak sporo produkcji udostępniało tryb dedykowany dla Herculesa, a część tych, które tego nie robiły, dawało się oszukać specjalnymi programami emulującymi kartę CGA. Do pierwszej grupy należały m.in. Prince of Persia, Gobliiins, Ultima V, tytuły ze studia Silmarils (Targhan, Colorado, Starblade), a nawet polskie Electro Body, Heartlight PC i Robbo. Do drugiej zaś - Digger, Alley Cat, World Karate Championship, a nawet Eye of the Beholder.

Jeśli chodzi o gry w wysokiej rozdzielczości, to faktycznie było ich mało, ale jeśli twórcy się postarali, rezultaty wyglądały naprawdę dobrze, np. w Microsoft Flight Simulator (wersje 3.0 i 4.0) czy Blockout autorstwa Aleksandra Ustaszewskiego i Mirosława Zabłockiego. Dodajmy do tego jeszcze SimCity, SimAnt, Spacewar i znacznie później wydaną Korean Dungeon Boy, a uzyskamy całkiem ładny i grywalny zestaw.

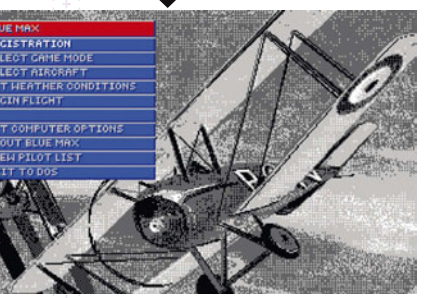
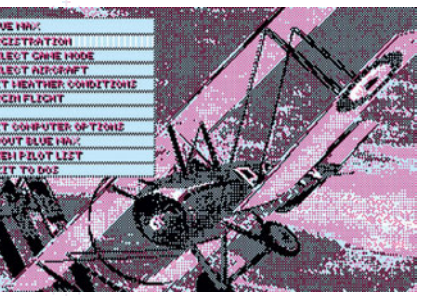
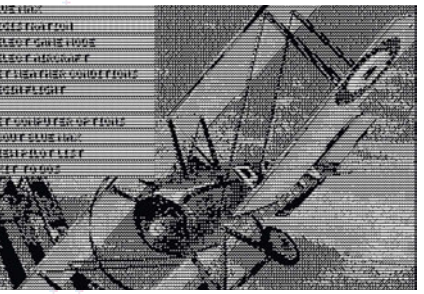
eprasa.pl ab67973e92

Battle Chess na (kolejno):
- CGA Composite (czyli obraz wyświetlany na TV NTSC)
- CGA RGB
- EGA
- VGA.

a w podwyższonej 640 × 350 dodatkowo zastąpić dowolną z nich inną spośród będących do dyspozycji 64. Tryb ten wymagał jednak specjalnego monitora EGA, natomiast dostępne 320 × 200, 640 × 200 oraz tekstowe, wykorzystujące mniejszą liczbę kolorów, były kompatybilne także z wcześniejszymi monitorami CGA. **Początkowo cena karty EGA była bardzo wysoka** (524 dolary, dzisiaj byłoby to ponad 1500), zwłaszcza w komplecie z rozszerzeniem pamięci do 256 kB oraz nowym ekranem (razem ok. 1600 dolarów, czyli dziś prawie 5000), lecz z upływem lat powoli malała. A inne firmy zaczęły wypuszczać uproszczone – i tym samym znacznie tańsze – klony. Nie będzie przesadą teza, że **właśnie wtedy przaśny do tej pory świat PC zaczął nabierać kolorów**.

Blue Max kolejno na: EGA, CGA oraz Herkulesie.

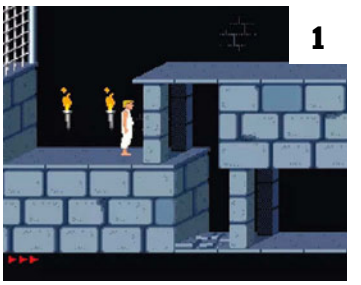




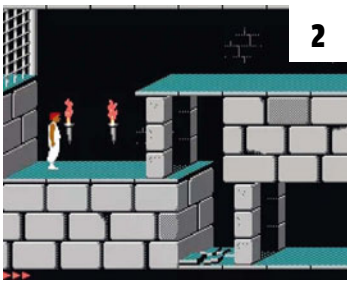
Ślepe zaułki ewolucji

W tym samym czasie wprowadzono jeszcze PGC (Professional Graphics Controller) przeznaczoną dla programów CAD, a także Tandy Graphics Adapter (TGC, zwaną też niekiedy Tandy Graphics), która stanowiła dla EGA bezpośrednią konkurencję. **Tę pierwszą można by określić mianem praprzodka obecnych akceleratorów grafiki**, składała się bowiem z mnóstwa elektroniki, w tym oddzielnego procesora Intel 8088 z własną pamięcią RAM o objętości 320 kB. Zaporowa cena (ok. 3000 dolarów) sprawiła, że nie trafiła do komputerów graczy. A szkoda, bo umożliwiała wyświetlanie obrazu w rozdzielczości 640 × 480 pikseli w 256 kolorach wybranych z palety 4096. Na takie parametry przeciętnym posiadaczom PC przyszło poczekać jeszcze parę lat.

Z kolei Tandy Graphics zaczęła swój żywot jako element komputera Tandy 1000, który miał być naśladowcą IBM PCjr. „Junior" notował słabą sprzedaż i dosyć szybko został wycofany, natomiast Tandy 1000 udało się uzyskać aż 9,5% udziału w rynku komputerów osobistych w Stanach Zjednoczonych w roku 1986. Dlatego też część gier z tamtych lat wykorzystywała również i ją, ot choćby Prince of Persia, Another World czy Loom. A tylko nieliczne, jak Space Quest III, obsługiwały wszystkie trzy karty.

W kategorii ślepych zaułków ewolucji wspomnijmy jeszcze o MCGA (Multi-Color Graphics Array) z 1986, dziwnym tworze w pół drogi między CGA a mającym za chwilę nadejść VGA. Pozwalała wykorzystać 256 kolorów w rozdzielczości 320 × 200 pikseli, ale powyżej tego przeskakiwała do monochromatycznego 640 × 480. Była wstecznie kompatybilna z CGA, ale już nie z EGA. **Powstała w zasadzie tylko po to, by IBM mógł zaproponować coś mniej zasobnym użytkownikom**, ale nie zyskała popularności i pozostała po niej tylko niewielka pula gier ją obsługujących.



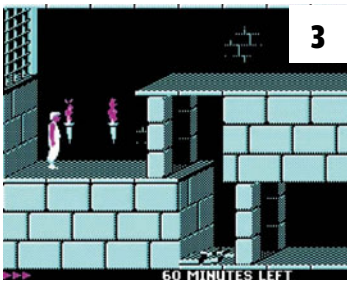


Czy będziecie w stanie sami zidentyfikować karty graficzne na podstawie obrazków? Dla utrudnienia jeden screen jest z Amigi.

1. Amiga, 2. EGA, 3. CGA, 4. Hercules, 5. VGA.

Chodź, pomaluj mój świat!

Dominację szesnastokolorowych kart stosunkowo szybko, bo już w 1987 roku, zakończyło nadejście VGA (Video Graphics Array). **Jej bazowy tryb oferował 320 × 200 pikseli w 256 kolorach**, acz można było wycisnąć z niej też 640 × 400 i 640 × 480 w 16 barwach. Ponadto miała sprzętowe wsparcie efektów scrollowania i była wstecznie kompatybilna z CGA oraz EGA. Na początku twórcy gier musieli nauczyć się ją wykorzystywać, stąd pierwsze gry na VGA nie powalały jeszcze bogac-



eprasa.pl ab67973e92

EGA I GRACZE

Większość tytułów działających na EGA wykorzystywała tryb 320 × 200 pikseli w 16 kolorach, ale to wystarczało, by gry wyglądały już całkiem dobrze. Pojawiły się atrakcyjne wizualnie erpegi, takie jak Wizardry VI, Might and Magic II czy Ultima V; przygodówki w rodzaju Maniac Mansion i kolejnych King's Quest, Space Quest i Quest for Glory; platformówki, z których najlepiej prezentowały się Commander Keen IV i Cosmo's Cosmic Adventure. John Carmack stworzył trójwymiarowe strzelanki Catacomb 3-D i Catacomb: Abyss, protoplastów Dooma i Wolfensteina 3D (ten ostatni początkowo powstawał z myślą o EGA). A kiedy za oprawę graficzną gier brali się doświadczeni artyści, powstawały małe arcydzieła, takie jak Space Quest 3, Colonel's Bequest, Loom i Monkey Island.

Tytułów wykorzystujących wyższe rozdzielczości EGA było mniej. Z pełnych możliwości karty, czyli 640 × 350 pikseli, korzystały Blockout, SimCity, Microsoft Flight Simulator 3.0 i 4.0, CD-Man (kopia Pac-Mana) oraz rozliczne tekstowe przygodówki, m.in. Wonderland, komiczno-erotyczna seria Spellcasting czy Frederik Pohl's Gatew, powstała na podstawie „Bramy do gwiazd", słynnej powieści science fiction. W niższej, acz nadal wysokiej na swoje czasy rozdzielczości 640 × 200 dało się pograć np. w strzelaninę Crime Wave i porty japońskich gier, takich jak Thexder czy Zeliard.

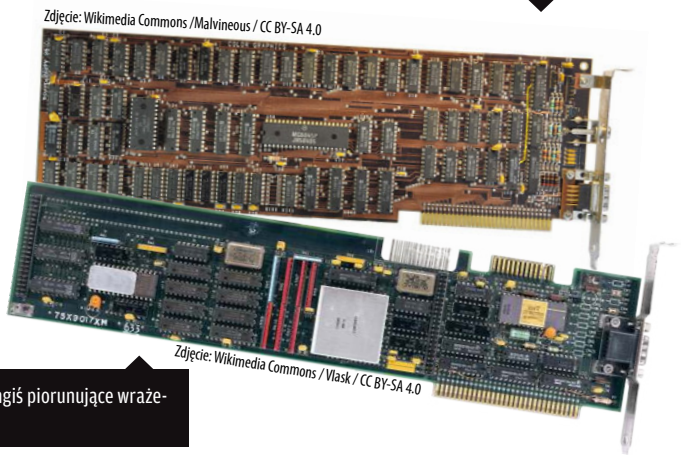
twem kolorów i przypominały te z grafiką EGA (np. Gods czy Thexder). Tytuły, które nieśmiało zaczęły wyświetlać więcej niż 16 barw, to Rockford: The Arcade Game i 688 Attack Sub. Mimo wysokiej ceny (595 dolarów, czyli dzisiaj 1600) **VGA szybko zawojowała rynek kart graficznych**. Kolejne jej klony wyrastały jak grzyby po deszczu, rozszerzając specyfikację VGA poprzez dodawanie rozmaitych nowych trybów wyświetlania, zwłaszcza wyższych rozdzielczości, co zbiorczo określano mianem Super VGA (SVGA).

Dwa lata po premierze VGA firma NEC powołała do życia stowarzyszenie VESA (Video Electronics Standards Association), mające na celu ustandaryzowanie panującego bałaganu. VESA zunifikowała standard SVGA i wypuściła VESA BIOS Extensions (VBE), które wyposażyły BIOS kart graficznych we wspólny interfejs dla twórców oprogramowania. Umożliwił on korzystanie z podwyższonych rozdzielczości VGA w 256 kolorach, a następnie jeszcze wyższych (800 × 600, 1024 × 768 i 1280 × 1024 pikseli) w 16,7 milionach kolorów. Standaryzacja położyła podwaliny pod dalszy rozwój możliwości graficznych pecetów. Kolejnym tak dużym przełomem było dopiero wprowadzenie akceleracji 3D, ale to już temat na osobny i duży artykuł.

PIERWSZE AKCELERATORY GRAFIKI POJAWIŁY SIĘ JUŻ W... 1987.

Ta sama gra w wersji na SVGA i VGA.

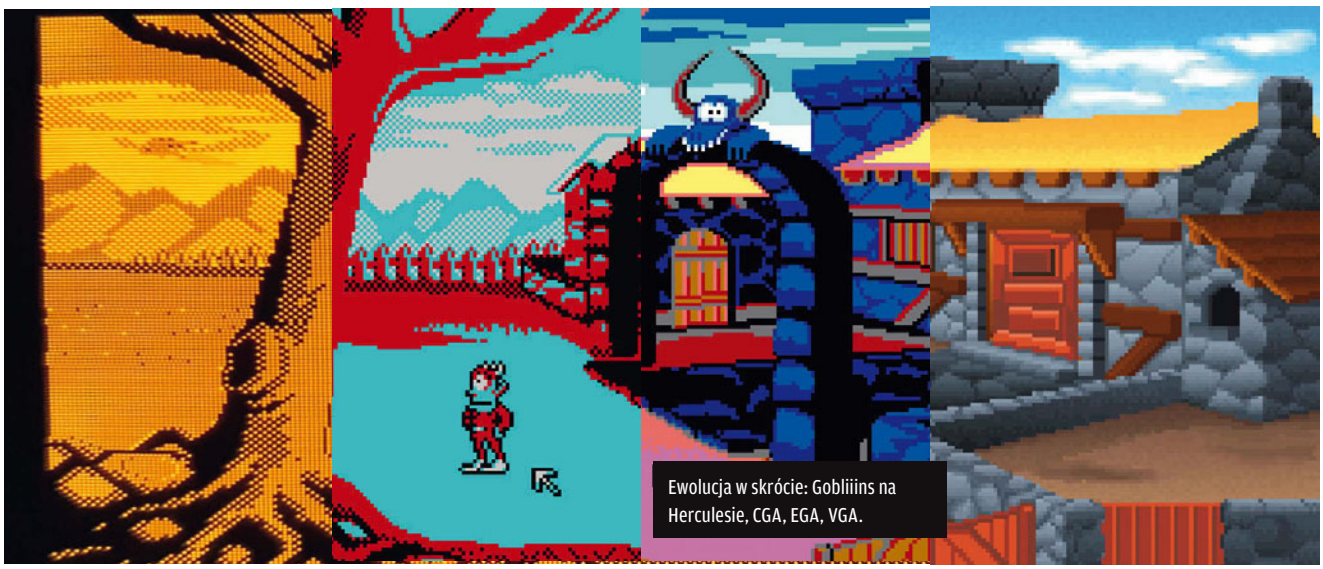
IMB CGA. Pierwsza karta grafiki na peceta z prawdziwego zdarzenia.



Zdjęcie: Wikimedia Commons /Malvineous / CC BY-SA 4.0

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Vlask / CC BY-SA 4.0

IBM EGA. Na tle swojej poprzedniczki robiła ongiś piorunujące wrażenie swymi możliwościami.



Ewolucja w skrócie: Gobliiins na Herculesie, CGA, EGA, VGA.

eprasa.pl ab67973e92

Nie tylko DOSBox

Jak uruchomić starą grę na współczesnym komputerze?

Michał Klekowicki

Rok 2001. Świat dziwnych interaktywnych kursów językowych na kilku płytach i pełnych wersji gier dołączanych na CD do polskich magazynów. W większości domostw króluje Windows 98 Second Edition. Jednocześnie to schyłek czasu kompatybilności.

Windows 98 SE wciąż bowiem w swoich „bebechach" opierał się na systemie MS-DOS, a jego 32-bitowa architektura nie miała problemu z rozumieniem 16-bitowych aplikacji. Uruchomienie przygodówki z początku lat 90. było równie proste, co współczesnej gry korzystającej z najnowszej karty graficznej. Ot, zamigotało na chwilę okienko linii komend i ekran wypełniały wielkie piksele np. Simon the Sorcerer 2.

...I wtedy nastała apokalipsa!

Śmietnik historii

Microsoft porzucił DOS-a, a premiera 64-bitowych procesorów i systemów operacyjnych oznaczała marsz w stronę zaprzestania wsparcia dla 16-bitowej ery oprogramowania. Wołanie graczy o pomoc usłyszała społeczność programistów (w większości złożona przecież z tych pierwszych) i wkrótce pojawił się emulator DOSBox. Coraz wyraźniejsza jednak była dziejowa luka w kompatybilności. W drugiej połowie lat 90. powstał cały zbiór aplikacji, których nie tworzono już na stary system, ale na wczesne wersje Okienek. **Wystarczyło zatem, że gra wykorzystywała instalator starego typu, by dla przeciętnego, niebędącego pasjonatem użytkownika stała się nieosiągalną.**

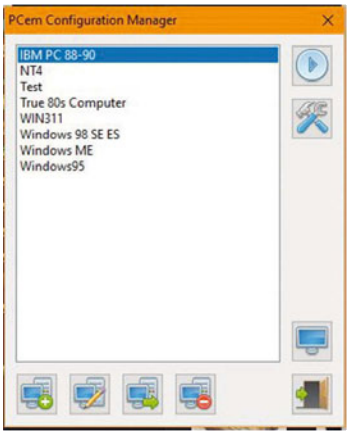
Dodatkowo wraz z API DirectX i OpenGL ewoluowały też karty graficzne. Wkrótce okazało się, że kompatybilność wsteczna wcale nie jest taka oczywista. Kiedy nadeszła cudowna przyszłość, pełna panoramicznych ekranów i wysokich rozdzielczości, wiele tytułów przestało być grywalnych.

Wrapper na ratunek!

I tu z odsieczą przyszła firma 3dfx, której ostatnim czynem przed upadkiem było uwolnienie do domeny publicznej specyfikacji kart Voodoo 2 i Voodoo 3 oraz swojego API Glide. Dzięki temu szybko udało się stworzyć emulatory tych technologii. Jako że wspomniane karty pochodzą dokładnie z okresu kompatybilnościowej luki, wiele wczesnych gier 3D projektowano właśnie z myślą o nich. Wkrótce nabyte doświadczenie pozwoliło na emulowanie także wczesnych wersji DirectX (które to daleko funkcjonalnością od Voodoo nie odbiegały). **Tego typu rozwiązania nazywa się powszechnie wrapperami,** od angielskiego „to wrap", które po polsku znaczy tyle, co „owijać" lub „opakowywać". **Zwykle są to biblioteki (pliki DLL)**, które umieszcza się w folderze z grą, podsuwając jej tym sposobem swego rodzaju „tłumacza" starych API na nowe. Dwa najpopularniejsze obecnie tego typu rozwiązania to nGlide (działający jedynie dla 3dfx Glide) i dgVoodoo2 (bardziej wszechstronny, pozwalający też na obsługę starych wersji DirectX). Jeśli przyjrzeć się katalogowi GOG.com, to właśnie one (obok DOSBoksa) odpowiadają za kompatybilność sporej jego części

STARE GRY NA NOWOCZESNYCH KOMPUTERACH? NIC TRUDNEGO!

eprasa.pl ab67973e92

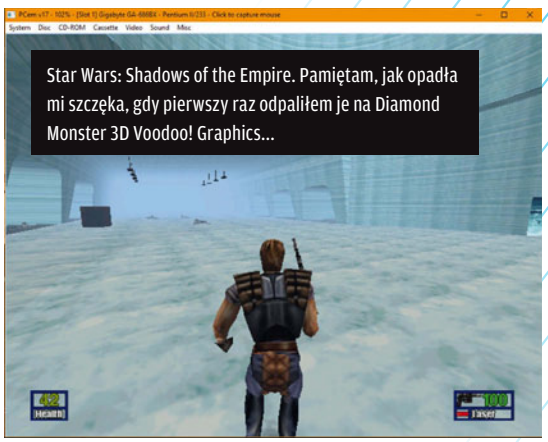


PCem ma bardzo prosty do opanowania interfejs, każdy sobie z nim poradzi.

z nowymi systemami. Do graczy trafiają wraz z tytułami tam sprzedawanymi, już odpowiednio skonfigurowane out-of-the-box.

Jak to działa?

„Owinięta" aplikacja nie tylko jest święcie przekonana, że działa na starym sprzęcie, ale i kontrola nad wyświetlaną grafiką zostaje jej poniekąd odebrana. To chociażby dgVoodoo2 od teraz ustala, sposób pojawiania się okna i jakie funkcjonalności nowoczesnej karty zainstalowanej w komputerze wykorzysta gra. Niezależnie od tego, czy mamy do czynienia z produkcją tworzoną pod Glide czy DirectX, możemy teraz np. wybrać konkretną starą kartę graficzną, która będzie emulowana w trakcie jej działania. Na tym zabawa się jednak nie kończy. Użytkownik jest w stanie nadpisać ustawienia rozdzielczości, zarządzać proporcjami obrazu i wyjść poza pierwotne techniczne możliwości gry. Zatem jeśli jara was perspektywa grania w Star Wars Episode I: Racer w panoramicznych proporcjach, w rozdzielczości 4K, z wygładzaniem krawędzi i synchronizacją pionową, to nic prostszego. (Zresztą omawiany tytuł został już w ten sposób „zawinięty" w niedawnym wznowieniu na Steamie i GOG-u).



Star Wars: Shadows of the Empire. Pamiętam, jak opadła mi szczęka, gdy pierwszy raz odpaliłem je na Diamond Monster 3D Voodoo! Graphics...

PCem... I proszę, znów możemy grać sobie w stare warsy!

dgVoodo1. Też proste do ogarnięcia, przysięgam!

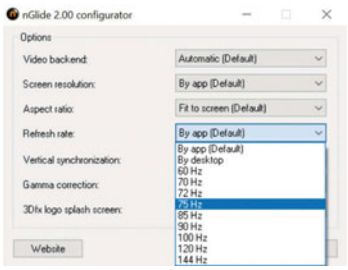
Jeśli interesującej was produkcji nie ma w sprzedaży, to nie ma też nic trudnego w samodzielnej instalacji i konfiguracji wrappera, który w większości wypadków... zadziała sam z siebie!

PCem, czyli maszyna czasu

Co jednak, gdy gry nie da się nawet zainstalować albo odpalić na nowych systemach, a nie macie pod ręką odpowiednio archaicznego sprzętu? Tu pojawia się PCem, czyli narzędzie, które stworzyła niezwykle utalentowana programistka Sarah Walker. PCem (skrót od PC Emulator) to **emulator IBM PC dla Windowsa i Linuksa**. Przeznaczony pierwotnie do emulowania systemów operacyjnych i oprogramowania na peceta z lat 1981-1996 obecnie radzi też sobie z nowszymi procesorami Intela, AMD i Cyriksa. **Poszerza to wachlarz kompatybilności** aż do mniej więcej 1999 roku. Do takiej zabawy wprawdzie potrzeba już nieco mocniejszego sprzętu, ale dla większości współczesnych komputerów to żadne wyzwanie. No i daje sobie też radę z popularnymi wtedy kartami dźwiękowymi. **W kwestii kart graficznych natomiast oferuje całą gamę opcji – Hercules, CGA, Tandy, EGA, a także choćby S3 ViRGE czy seria Voodoo.** W efekcie emulacja waszego starego PC z 1994 czy 1999 roku to teraz bułka z masłem. Chociaż uprzedzam, że instalacja na nim Windows 98 jest żmudnym procesem. Wgrywanie do niego sterowników traumatyzuje jak dwie dekady temu, gdy pisma komputerowe kupowało się także po to, aby dostać na płycie najnowszy DirectX.

Próbujcie, a będzie wam dane!

Właśnie dzięki PCem uruchomiłem Ubika legendarnej firmy Cryo, który za Diablo nie chciał działać na moim nowoczesnym sprzęcie. (Grę wyposażono w bodajże 16-bitowy instalator). Sporządziłem więc sobie do tego odpowiedni wirtualny komputer z Pentium 2, Voodoo 2, 64 MB RAM (co to była niegdyś za maszyna!) i Windows 98. I poszło! Zatem jeśli macie swoje ulubione stare tytuły, które z waszym obecnym sprzętem się nie lubią, to nie ma co się poddawać. Eksperymentujcie!



NGlide, jeden z kilku popularnych i darmowych wrapperów.

SKOUT

Czy chcielibyście pograć ponownie w strzelankę Skout, wydaną niegdyś w Ekstra Klasyce? Mało kto odpowiada twierdząco, toteż nie jest ona dostępna w dystrybucji cyfrowej i utonęła gdzieś w odmętach historii. Jeśli jednak was też fascynują takie zapomniane tytuły, to po instalacji napotkacie popsutą grafikę, uniemożliwiającą rozgrywkę. Z pomocą przychodzi dgVoodoo2, który bez problemu pobierzecie z internetu. Wystarczy wypakować dołączone do niego pliki DLL (w tym wypadku dla DirectX) i skonfigurować produkcję pod własne potrzeby dołączoną aplikacją. (Sugeruję tu nie rozszerzać okienka gry do rozdzielczości panoramicznej).

eprasa.pl ab67973e92

▸ **Producent:** Konami ▸ **Gatunek:** strzelanka, platformówka ▸ **Platformy:** automaty, Amstrad CPC, ZX Spectrum (1987); NES, C64, PC (1988); MSX2 (1989) i wiele innych (w tym PS4, XBO i NS w ramach Contra Anniversary Collection)

Perfekcyjny akcyjniak!

▸ Joanna „Ranafe" Pamięta-Borkowska

Wśród dawnych gier akcji, niezbyt długich, ale za to idealnie skrojonych pod względem tempa i różnorodności rozgrywki, Contra plasuje się w ścisłej czołówce. Tam po prostu wszystko jest takie jak trzeba – i gdzie powinno być.

Tytuł ten ogrywałam wielokrotnie, ale nie po to, by poznać alternatywne zakończenia – bądźmy szczerzy, co się mogło jeszcze wydarzyć w tej nieskomplikowanej strzelance? Chodziło o czystą radość z dobrze wykonanej roboty. To było jak rytuał: umawiałam się z tatą, że wieczorem znowu zaprowadzimy porządek na archipelagu Galuga. Podczas grania porozumiewaliśmy się bez słów, bo podział obowiązków był instynktowny, zaś tempo na tyle szybkie, że nie było czasu na gadanie. Piękne czasy.

Przyszłość taka jakby nieciekawa

Rok 2633 wcale nie przyniósł wygaszenia konfliktów, wywindował je tylko na inny poziom. Bill Rizer i Lance Bean(*) to komandosi, którzy wyruszają w okolice Nowej Zelandii, by raz na zawsze położyć kres knowaniom złej organizacji Red Falcon, która jak się okazało, współpracuje z kosmitami. Nazwa gry wzięła się od jednostki, do której przynależą dzielni wojacy. Jej pełne rozwinięcie brzmi: Earth Marine Corp's Contra. Podczas paru godzin wypełnionych strzelaniem i skakaniem dwóch żołnierzy pokonuje dżunglę, wodospady, ośnieżone równiny, wnętrza różnych baz, aż do podziemnego leża pierwotnego Zła.

Contra w wersji na konsolę NES – tu jeden z etapów w takim pseudo-3D.

To samo – ale zawsze inaczej

Wersje Contry na rozmaite platformy znacznie różniły się między sobą. Pierwotna, przeznaczona na automaty, miała przedstawioną powyżej fabułę (uznaną zresztą później za kanoniczną) oraz pięć lokacji, z bazami w funkcji łączników. Edycja, w którą ja grałam, oparta była na porcie na NES-a i zawierała osiem poziomów. Najdłuższe, bo zawierające aż 19 obszarów, w tym dodatkowe levele dostępne po zabiciu głównego bossa, było wydanie na MSX2. Poszczególne iteracje Contry **miały nie tylko odmienną długość rozgrywki, ale też inne założenia fabularne czy niekiedy tytuły oraz różną liczbę bohaterów!** W wersji europejskiej na NES-a wcielaliśmy się nie w przedstawicieli elitarnej jednostki, a w dwa roboty: RD008 oraz RC011. Zmiana ta została najprawdopodobniej podyktowana niemieckim prawem zabraniającym pokazywania szczegółowej przemocy w grach wideo. Poza tym tytuł brzmiał teraz... Probotector. Na licencji Konami studio Ocean Software stworzyło edycję na komputery osobiste (ZX Spectrum, Commodore 64 oraz Amstrad CPC), która została nazwana Gryzor. W amerykańskim wydaniu walka przeniosła się do amazońskiej dżungli, do roku 1987, zaś protagoniści dostali ksywy „Mad Dog" oraz „Scorpion". Zła korporacja i obcy zostali zespoleni w jednego przeciwnika, potężnego kosmitę.

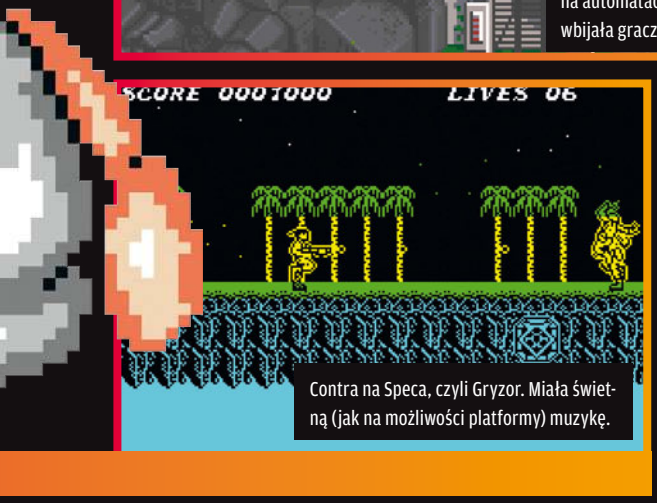
WSZYSTKO JEST TAM TAKIE JAK TRZEBA. I GDZIE POWINNO.

Tak wyglądała oryginalna Contra, na automatach. W 1987 taka grafika wbijała gracza w podłogę.

popkultury. Bohaterowie przypominali dwóch najbardziej znanych w tamtych czasach ekranowych twardzieli: Arnolda Schwarzeneggera oraz Sylvestra Stallone'a; w projekcie kosmitów z kolei widoczne były inspiracje ksenomorfami.

Wiele lat później odnalazłam dalekie echa tej rozgrywki w Alien Swarm (aczkolwiek zdaję sobie sprawę, że to dość odległe skojarzenie). **Szybka akcja, wymagające lokacje, trudne starcia z bossami i świetnie zrealizowany co-op** były przez długi czas wyznacznikami dobrego akcyjniaka, zaś Contra postawiła poprzeczkę bardzo wysoko. Co więcej, udźwiękowienie tytułu także robiło wrażenie. Aż dziw, ile brzmień udało się wycisnąć z tych kilku bitów! Nic tu nie jest zbędne, a wystrzały idealnie komponują się z energiczną muzyką, inną dla każdego poziomu i walk z bossami. Kawałek towarzyszący przebijaniu się przez leże Obcych był dziwaczny, jak nie z tego świata. I do dziś pamiętam wszystkie utwory.

Obecnie na Steamie oraz w cyfrowych sklepach współczesnych konsol można znaleźć Contrę Anniversary Collection (wydaną w 2019), pakiet zawierający kilka odsłon serii. Czy warto w nie zagrać? To chyba najbardziej retoryczne pytanie, jakie można zadać w piśmie dla fanów klasycznych gier!



Contra na Speca, czyli Gryzor. Miała świetną (jak na możliwości platformy) muzykę.

Tak zaś wygląda Contra zremasterowana. Na szczęście jej nie udziwniono i edycja ta trzyma się wiernie klimatu oryginału.

Różne oblicza walki

Wśród innych tytułów z tamtych czasów Contra wyróżniała się zupełnie do siebie niepodobnymi lokacjami, co więcej, kilka razy zmieniała perspektywę gracza, w paru przypadkach kreując nawet iluzję 3D poprzez ukazanie akcji zza pleców postaci. Ruch po planszy nie zawsze odbywał się z lewej na prawą, ale również wgłąb lub do góry, miejscami czyniąc z tej produkcji całkiem wymagającą platformówkę (np. w misji, w której trzeba było dostać się na sam szczyt skały poprzecinanej licznymi wodospadami albo w elektrowni). Każdy region kończył się pojedynkiem z bossem. I to wszystko bez przerwy na siku!

Największą zaletą była możliwość rozsmarowywania wrogów, współpracując w dwuosobowym zespole(**). Komandosi strzelali w ośmiu kierunkach, potrafili zejść szybko do parteru albo widowiskowo skoczyć, by uniknąć wrogich salw (nie przerywając ognia, nawet będąc w powietrzu). A jakby tego było mało, ich broń można było ulepszać, korzystając z rozsypanych tu i ówdzie skrzyń lub latających kapsuł ze sprzętem. Podstawowym wyposażeniem był shotgun, ale można go było zmienić na maszynówkę, miotacz kul ognistych, laser czy karabin ze strzałem rozproszonym. W niektórych znajdźkach (obecnych w wersji na NES-a) kryły się takie niespodzianki jak bariera czyniąca gracza nieśmiertelnym na kilka sekund albo (najlepsza ze wszystkich) natychmiastowy zgon wszystkich przeciwników widocznych na ekranie.

Jeśli zaś chodzi o poziom trudności, to cóż... dzielni komandosi mieli tylko po trzy życia (reprezentowane nie przez jakieś serduszka, ale medale!), każde trafienie lub nawet dotknięcie przez wroga odejmowało jedno z nich, utrata wszystkich natomiast cofała grę do ekranu startowego. Trzeba było pozamiatać kosmitów za jednym podejściem!

Prosty przepis, który zadziałał

Jak na tak stary tytuł, było tego naprawdę sporo, a różnorodność poziomów uniemożliwiała znużenie grą. Atrakcyjność zapewniały też nawiązania do

(*) Ich nazwiska stanowią zlepki imion i nazwisk aktorów grających w filmie „Aliens" („Obcy – decydujące starcie") z 1986 roku: Bill Rizer to Bill Paxton i Paul Reiser, zaś Lance Bean to Lance Henriksen i Michael Biehn.

(**) Acz na niektórych platformach można było grać tylko solo.

▶ **Producent:** Blue Sky Productions ▶ **Gatunek:** RPG ▶ **Platformy:** PC (1992); PS1 (1997)

Ultima Underworld The Stygian Abyss

Więzień wolności

▶ **Pykman**

Emocje graczy odpalających Ultimę Underworld w momencie jej premiery w 1992 roku można porównać chyba tylko z reakcją kinomanów na pierwsze „Gwiezdne wojny". Była to kompletnie nowa rzeczywistość.

otrafię sobie wyobrazić takiego gracza: właśnie wrócił do domu z wielkim, wypełnionym dobrociami pudłem, instaluje grę z dyskietek. Pojawia się intro z legendarnie złym dubbingiem (ale jednak dubbingiem!). Szybkie stworzenie postaci, bo trzeba zaczynać – kto by tam czytał instrukcję. Przed jego oczami ukazuje się dość zagracony ekran. Po lewej widać ikonki czynności, po prawej sylwetkę postaci oraz miejsca na ekwipunek. Na dole – kompas, fiolki życia i many oraz pole do wyświetlania tekstów. To, co istotne, znajduje się pośrodku – nieduży ekran, a na nim fragment pięknie oteksturowanego tunelu w pierwszoosobowej perspektywie.

Znacie? To posłuchajcie!

Gracz wciska przycisk myszy, by ruszyć do przodu i dzieje się magia: cała sceneria płynnie się przemieszcza! Możemy się obracać, strafe'ować, patrzeć w górę i w dół, chodzić, biegać, skakać, pływ... stąpać po wodzie (w sumie to więcej niż potrafił pierwszy Assassin!), a nawet latać. Teren jest zróżnicowany: tu kręty korytarz, tam pagórek, rzeka, przepaść, półka skalna – wszystko ręcznie zaprojektowane. Zapalamy pochodnie i mamy niemal dynamiczne oświetlenie! Do tego enpece, kilka rodzajów broni, system magii, rozmaici wrogowie. I automapa pozwalająca pisać własne notatki.

Jak na czas powstania, ta gra była pod względem technologii zaskakująco innowacyjna.

Nic nadzwyczajnego, prawda? Dziś tak, ale nie w 1992 roku. Spójrzmy na dowolnego erpega z epoki z widokiem FPP, jak np. Dungeon Master, seria Wizardry czy Might and Magic, a czeka nas skokowy ruch i obroty o 90 stopni. Nie o samo poruszanie się jednak chodzi ale o... wolność. Ultima Underworld to jeszcze prymitywny, ale już praprzodek immersive simów w stylu Thiefa, Deus Exa czy Dishonored. Trafiasz na zamknięte drzwi? Znajdź klucz, użyj wytrychu, zaklęcia lub zwyczajnie je wyważ. Trzeba wejść na wysoką półkę skalną? Rozwiąż zagadkę środowiskową, wypij miksturę lewitacji lub załóż magiczny pierścień. Albo rzuć czar latania i olej „właściwy" sposób. Czujesz głód? Jedzenie można znaleźć, kupić,

PRAPRZODEK IMMERSIVE SIMÓW DZIŚ NADAL JEST WYZWANIEM.

eprasa.pl ab67973e92

Komu przeszkadzały czasy, gdy gry wydawano w kartonowych pudełkach i dołączano do nich papierowe instrukcje...?

ukraść, złowić (ryby) lub wyczarować. Gdyby dodać do tego faktycznie działający system skradania się, to mielibyśmy wszystkie składowe podgatunku.

Jedyny zawodnik

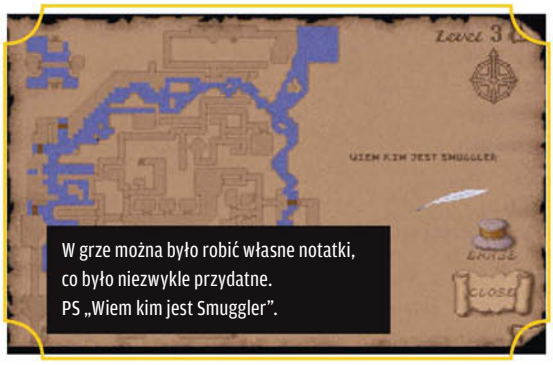
Dlaczego nasz hipotetyczny gracz właśnie zbiera szczękę z podłogi? Trzeba poznać kontekst. Dwa miesiące po premierze UU do sklepów trafia megahit Wolfenstein 3D, kamień milowy rozwoju branży, który nie posiada w zasadzie żadnej z wymienionych cech! Płaskie, puste korytarze pełne nazistów. Doom z 1993? Był szybszy, miał „piętra" i tyle. Star Wars: Dark Forces (1995) to już podobnie rozbudowane poziomy, ale jeśli mowa o shooterach, to dopiero Descent (1995) i Quake (1996) zaoferują nową jakość – ale głównie w sferze poruszania się, a nie możliwych do wykonania czynności. **Czegoś takiego, jak Ultima Underworld, wcześniej nie było!** Rozumiem marketingowców Bethesdy chwalących się na tyle pudełka bliskiego gatunkowo Elder Scrolls: Arena (1994) rozmiarem świata (proceduralnie generowanego, ble!). Nic innego im nie zostało. Wszystko zawarto już w UU.

Nowe czasy

Początek lat 90. XX wieku to przejście z ośmiu na 16 bitów, a także moment, w którym gry stały się bardziej „przyjazne". Przygodówki porzuciły tekstowe komendy na rzecz sterowania myszą. Platformówki zaczęto traktować jako coraz rzadziej spotykaną (masochistyczną) zabawę dla hardkorów, a obok ultrarealistycznych symulacji lotniczych pojawił się akcyjniak Wing Commander. Nowinki sprzętowe otworzyły przed nami nowy, trzeci wymiar. A gry RPG... cóż, widać podobny trend, ale to wciąż gatunek dla ekspertów, pełen cyferek, statusów, ras i klas, z poziomem trudności hard. Nie inaczej jest tutaj. Niemal.

W Ultimie widać wyraźnie, że producenci, tworząc coś nowego, usilnie starali się ułatwić graczom życie. Prawie wszystkie czynności wykonamy myszą, ale możemy też użyć ikon czy skrótów klawiszowych – taki wybór nie był wcale powszechny. A znacie ułożenie: lewa ręka na przyciskach WSAD, prawa na gryzoniu? Tu gra się w ten sposób (choć kamera nie podąża za ruchem myszy). A jeszcze w Quake'u standardem były klawiatura i kursory!

Otwarcie zabawy do złudzenia przypomina poziom z Super Mario Bros. Leżąca sakwa aż prosi się o podniesienie, łańcuch w ścianie to nie ozdoba – jego dotknięcie otworzy drzwi nieopodal itp. I choć bez instrukcji trudno poznać wszelkie niuanse, to mechanik uczymy się naturalnie podczas spokojnej eksploracji. Do tego sejw w (niemal) dowolnej chwili, a po zgonie wskrzeszenie.



W grze można było robić własne notatki, co było niezwykle przydatne. PS „Wiem kim jest Smuggler".

Gdy zatrzasną się wrota

Elementy Underworlda kopiowano, klonowano, przerabiano i ulepszano. Trudno to docenić, bo zdążyliśmy przywyknąć do wygody, ale właśnie za sprawą tej gry zrobiono krok w przyszłość. Jasne, nie ma tu głębi Wiedźmina i umilaczy z GTA V, ale mamy **intrygujący świat, ciekawe łamigłówki i poczucie uczestniczenia w prawdziwej przygodzie.** Odpalając dzisiaj UU, czujemy się prawie jak w domu. Jest nieco staroświecko, ale też... przytulnie. Oczywiście nieraz zaklniemy z powodu jakiejś archaicznej mechaniki. Za dużo ich, by je wymieniać. Poza tym większość dokucza dopiero później.

Nie musicie kończyć tej gry, bo nie ukrywam, że im dalej w las, tym poziomy robią się bardziej zagmatwane, istotne przedmioty są nieźle pochowane, zagadki zaś enigmatyczne. Sam musiałem korzystać z pomocy internetu. Ale każdy, kto krzyczy: „Skyrim to prostacka zręcznościówka, nie to co Morrowind!", niech spróbuje zwiedzić tu kilka poziomów, ukończyć garstkę questów i pokonać jakąś maszkarę. Zobaczy wtedy **dzieło, które wpłynęło nie tylko na swój gatunek, ale i na całą branżę**. Maksyma Origin System „tworzymy światy" nie była czczą obietnicą.

AVATAREM BYĆ

Ultima Underworld nie była planowana jako część słynnej sagi Richarda Garriota. Stworzony przez Blue Sky prototyp silnika z jego mapowaniem tekstur, fizyką i oświetleniem zrobił jednak wrażenie na Originie i postanowiono go „podczepić" pod cykl Ultima. Znana marka miała dać tej grze rozpoznawalność. Lecz wydawca strzelił sobie w kolano. Wkrótce po premierze ukazała się wyczekiwana Ultima VII: The Black Gate, która obniżyła sprzedaż UU. Rosnąca popularność strzelanek też nie pomogła. Gra została doceniona dopiero z czasem, a sukces komercyjny osiągnęła dzięki poczcie pantoflowej i dobrym recenzjom. Pojawił się sequel, a twórcy z Warrenem Spectorem na czele (już jako Looking Glass Studios) rozwinęli koncepcję immersive simów, tworząc „Ultimę w kosmosie" czyli... System Shocka.

Kreskówkowy styl może się podobać, ale czy kogoś zachwyci tekstura sufitu? I tak grafa po ponad 30 latach daje radę!

eprasa.pl ab67973e92

▸ **Producent:** Ubisoft Montreal ▸ **Gatunek:** akcja, platformówka ▸ **Platformy:** PC, PS2, Xbox, Gamecube (2003)

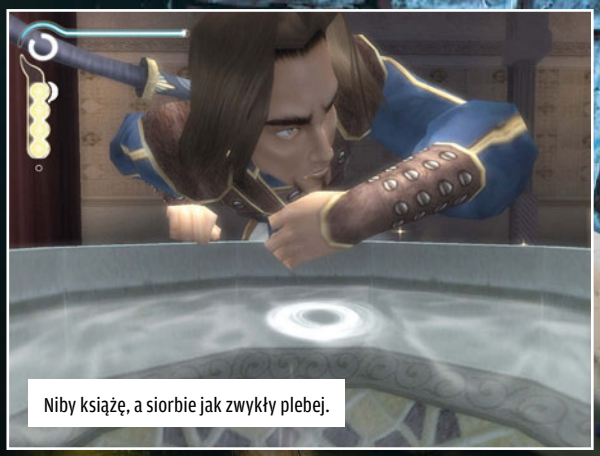
Prince of Persia
THE SANDS OF TIME

(Nie)nadgryziony zębem czasu

▸ Cursian

Odświeżona wersja Piasków Czasu powstaje, jakby chciała, a nie mogła, więc z desperacji postanowiłem sprawdzić, jak po dwudziestu latach trzyma się oryginał. O dziwo, zaskakująco dobrze!

Zanim przejdziemy do „mięska", wypadałoby te gryzmoły jakoś zgrabnie zacząć, a skoro jestem dziś w podejrzanie dobrym humorze(*), popuśćmy nieco wodze fantazji. Podręcznik początkującego „retropismaka" co prawda nie istnieje, lecz gdyby miał powstać, na jego pierwszej stronie widniałyby zapewne słowa w stylu: „odwołuj się do emocji i wspomnień – to ma być wehikuł czasu, nie nudna notka z Wikipedii". Zatem...


Niby książę, a siorbie jak zwykły plebej.

Oryginał Prince of Persia autorstwa gościa, który kazał bratu nagrywać własne ruchy, by potem móc przetworzyć je na animacje, pamiętam... tak sobie. Podjąłem kilka nieśmiałych prób, poskakałem, pomachałem szabelką i ponadziewałem się na kolce, jednak całość przerastała mnie poziomem trudności i nigdy nie dotarłem do końca. Niezależni badacze przypuszczają, iż może mieć to jakiś związek z faktem, że produkcja zadebiutowała dokładnie w rok moich narodzin(**). Nie skomentuję ich rozterek, bo nie wypada przecież dyskutować z bytami urojonymi. Zamiast tego dodam, że kolejnych kilka części również mi umknęło, toteż perski monarcha na dobre zaistniał w mojej świadomości dopiero w 2003. Zrobił to jednak z hukiem niedającym o sobie zapomnieć po dziś dzień.

Opowieść tysiąca i jednej nocy

Przygody księcia cechowały niezaprzeczalny czar i lekkość, dzięki którym prosta skądinąd opowieść nabrała specyficznego, lekko onirycznego charakteru. Skojarzenia z baśniami tysiąca i jednej nocy narzucały się same, nie tylko z racji na bliskowschodnią stylizację – pustynię, arabską architekturę, muzykę itp. – ale przede wszystkim świetnie poprowadzoną narrację. **Fabułę podano bowiem w postaci historii snutej przez samego bohatera.** Na bieżąco relacjonuje on wydarzenia na ekranie, zawieszając przy tym głos, zadając pytania retoryczne i stosując wszelkie inne sztuczki dobrego gawędziarza. Zdaję sobie sprawę, że w 2023 roku nie brzmi to już oszałamiająco, jednak swego czasu wydawało się bardzo nowatorskie. To nadal działa i robi naprawdę sympatyczne wrażenie.

MIMO 20 LAT NA KARKU KSIĄŻĘ WCIĄŻ DAJE RADĘ.

„Większość ludzi myśli, że czas jest jak rzeka..."

Odświeżając markę, Ubisoft postanowił zerwać z jej dziedzictwem i zaprojektować wszystko od nowa. W Prince of Persia 3D randkowano już co prawda z trzecim wymiarem, ale dopiero Piaski Czasu zrobiły z niego właściwy użytek i zamieniły zabawę w **płynny, świetnie animowany ciąg efektownych walk i popisów akrobatycznych.** Poziomy mają zamknięty, korytarzowy charakter i tylko od wielkiego dzwonu dają odrobinkę zboczyć z głównego traktu, umożliwiając odkrycie jakiegoś sekretu czy opcjonalnego skarbu. Było to rozwiązanie dość typowe dla tamtych lat i choć współcześnie może wydawać się nieco prymitywne i ograniczające, posiadało dwie niezaprzeczalne zalety. Po pierw-

epiasa.pl ab67973e92

Pokonanych wrogów trzeba wykończyć sztyletem, inaczej wrócą do życia.

sze zapobiegało rozmywaniu się narracji w tysiącu zapchajdziur i ułatwiało graczowi skupienie się na głównym wątku, po drugie pozwoliło twórcom przygotować zmyślne „tory przeszkód", mające stanowić wyzwanie dla małpiej zręczności bohatera.

Piaski Czasu są bowiem na poły platformówką: książę wspina się po gzymsach, buja na wystających tu i ówdzie poręczach, a nawet biega po ścianach. Mniej sprawni manualnie nie muszą się jednak niczego bać, bo gra chętnie wybacza błędy. Dzieje się tak przede wszystkim za sprawą magicznego, obdarzonego mocą cofania czasu sztyletu. Spóźniliście się ze skokiem lub wybiliście w niewłaściwym kierunku? Żaden problem, wystarczy przez chwilę przytrzymać jeden przycisk i można próbować ponownie. Klasyczne wczytanie zapisu konieczne jest dopiero po wyczerpaniu zapasu zaklętego piasku, a uzupełnienie go to zwykle formalność. Bliźniacze podejście przyjęto w kwestii walki. Mechanicznie rzecz biorąc, trudno o coś mniej skomplikowanego. Bohater potrafi wyprowadzać proste kombinacje ciosów, blokować, podskakiwać... no i w zasadzie tyle. Rzecz w tym, że do szczęścia nie trzeba wcale więcej. Na pierwszy plan znów wychodzi bowiem nadludzka sprawność naszego młodzieńca. Nawet najgęstszy tłum piaskowych monstrów nie stanowi problemu, jeśli można dosłownie wchodzić im na głowy, wykręcając najrozmaitsze hołubce, ani na moment nie przestając przy tym atakować.

...Nie w tę stronę, baranie!

Zainteresowanych ostrzegam – oczekujcie, że nie raz i nie dwa wasz bohater polezie nie tam, gdzie sobie tego życzyliście, przypłacając to życiem. **Piaski Czasu mają bowiem w zwyczaju mocno „kręcić" kamerą i gwałtownie zmieniać ujęcia**, starając się zwiększyć dramaturgię poszczególnych scen. Faktycznie wygląda to nieźle... ale tylko jeśli patrzeć grającemu przez ramię. Sterującemu księciem nietrudno stracić orientację, kiedy w trakcie walki zmienia się perspektywa, zasłaniając kluczowych wrogów albo odwracając kierunki w trakcie fragmentów platformowych; wiecie, lewa strona nagle staje się prawą, a bohater zamiast spokojnie iść przed siebie z łoskotem ładuje się w przepaść... Irytujące to jak diabli, lecz na szczęście dość szybko można się przyzwyczaić.

Piach konserwuje

Jako że od premiery minęło już 20 lat, **grafika wyraźnie trąci myszką, przy czym ratuje ją rysunkowy styl**, pociągnięty dodatkowo rozmywającym filtrem, nadającym całości lekko baśniowy charakter. Nie będę oczywiście ściemniał, że czekają was wizualne rozkosze, ale naprawdę nie jest tak źle, jak można by się spodziewać. Warto dodać, że bez modowania grę odpalimy maksymalnie w rozdzielczości 1600 × 1200, czyli „kwadratowych" proporcjach 4:3. Na szczęście nawet na ultrapanoramach czarne pasy wskakują na boki ekranu samoczynnie. Pal jednak licho widoczki. Ważne, że **przy Piaskach Czasu wciąż da się bawić z niekłamaną przyjemnością**, a to nie reguła w przypadku tak leciwych tytułów. ■

Z MONITORA NA EKRAN

Historia dzielnego młodzieńca, który przez własną naiwność rozpętał magiczną katastrofę, a następnie w towarzystwie pięknej niewiasty próbował ją odkręcić, okazała się zresztą na tyle chwytliwa, że w 2010 nakręcono na jej podstawie całkiem udany film. Z cyfrowego pierwowzoru czerpał on co prawda dość swobodnie i wiele rzeczy interpretował po swojemu, ale choć kinoman ze mnie żaden, to i tak sprawił mi niemałą przyjemność.

Akrobacje są łatwe do wykonania i wciąż wyglądają nieźle.

(*) Spokojnie, do wieczora pewnie mi przejdzie i znów zacznę marudzić.
(**) Znaczy w 1989. Ciekawscy mogą sobie darować sięganie po telefon. ;)

eprasa.pl ab67973e92

▸ **Producenci:** Looking Glass Studios, Irrational Games ▸ **Gatunek:** FPS
▸ **Platformy:** PC (1994; 1999); Mac (1995; 2013)

SYSTEM SHOCK

Cyberpunkowe FPS-y

▸ Michał „Misiek" Wolski

Temat AI poruszany jest dzisiaj na wszelkie sposoby. Sztuczna inteligencja atakuje praktycznie zewsząd, a im bardziej kreatywna nasza profesja, tym częściej o niej słyszymy. Dlatego postanowiłem wrócić do starych, dobrych czasów, kiedy AI, zamiast zabierać nam pracę albo dewaluować sztukę, chciała tylko po prostu wszystkich zabić.

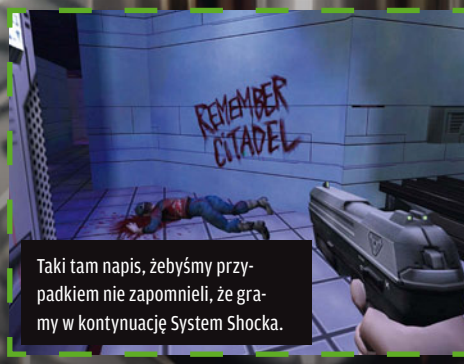
System Shock z 1994 roku oraz o pięć lat młodszy System Shock 2 to produkcje pod wieloma względami wyjątkowe. W swoich czasach szły w awangardzie powszechnego zachwytu estetyką i tematyką cyberpunkową, którego filmową kulminacją był kultowy „Matrix", a na polu gier wideo oczywiście Deus Ex. **Bez System Schocka nie mielibyśmy BioShocka, Deadspace'a i paru innych wirtualnych dzieł sztuki.** Ale jak te tytuły bronią się dzisiaj?

Oldskul w dobrym stylu

System Shock i jego kontynuacja to podobne w założeniach shootery z fabułą krążącą wokół bezdusznych korporacji igrających z ludzkim życiem, eksploracji cyberprzestrzeni i (w mniejszym stopniu) kosmosu, a także refleksji nad ludzką ewolucją oraz jej ograniczeniami.

Interfejs System Shocka był już staroświecki w dniu jego premiery. Na szczęście można go schować.

W pierwszej grze wcielamy się w hakera usuwającego na zlecenie skorumpowanego korporacjonisty blokady etyczne trzymające w ryzach AI rządzące stacją kosmiczną Cytadela, co oczywiście prowadzi do katastrofy. W drugiej natomiast gramy żołnierzem stacjonującym na statku wysłanym ku odległym planetom, którego załoga natyka się na formy życia wyhodowane przez AI. W obu przypadkach sztuczne inteligencje nie ustają w wysiłkach, by unicestwić protagonistę. Poza walką z wrogiem **gracz ma też możliwość rozwoju postaci** – i o ile w pierwszej części sprowadza się to do ciągłego i nieco przypadkowego aktualizowania cybernetycznych implantów (w końcu to cyberpunk), o tyle druga odsłona przypomina pod tym względem rasowego erpega. Najbardziej zachwyca mnie **klasyczna, oldskulowa labiryntowość lokacji rodem z klasycznych shooterów, połączona z dużą dbałością o ich wiarygodność**. Zarówno kolejne piętra stacji Cytadela, jak i pokłady statku Von Braun są najpierw pomyślane jako przestrzenie użytkowe, a dopiero potem jako pole bitwy z krwiożerczą AI. **To wciąż działa cuda, jeśli chodzi o immersję – przestrzeń i jej ograniczenia są przekonujące i wiarygodne,** o co szczególnie trudno w grach romansujących z estetyką SF. A tu udało się znakomicie.



Taki tam napis, żebyśmy przypadkiem nie zapomnieli, że gramy w kontynuację System Shocka.

OBIE CZĘŚCI POZOSTAJĄ GRAMI ZASKAKUJĄCO WSPÓŁCZESNYMI.

Zdjęcia: Wikimedia Commons / GDC, CC BY 2.0

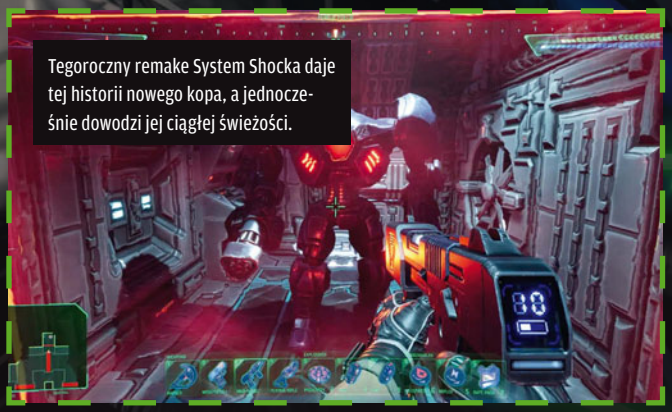
Ken Levine

Warren Spector

SPADKOBIERCY

System Shock był dzieckiem Douga Churcha i Warrena Spectora ze studia Looking Glass, którzy po zrobieniu dwóch odsłon Ultimy Underworld postanowili spróbować swoich sił w zupełnie innej estetyce. Jak potem przyznawał Spector w wywiadach, zależało im na stworzeniu „immersyjnej symulacji", maksymalnie wiarygodnej, złożonej i różnorodnej. Church maczał jeszcze palce w produkcji drugiej części, ale głównym scenarzystą został Ken Levine, prywatnie wielki fan „jedynki", który początkowo miał napisać jedynie grę przypominającą System Shock. O tym, że będzie to jednak sequel, zdecydowano na późniejszym etapie produkcji z inicjatywy Electronic Arts, dystrybutora gry. „Dwójka" jest więc poniekąd nie tylko kontynuacją, ale i duchowym spadkobiercą części pierwszej. Zresztą nie jedynym – Spector swoją fascynację cyberpunkiem kontynuował w Ion Studios przy tworzeniu Deus Eksa, a Levine miał po latach zasłynąć nie mniej kultowym Bioshockiem. Wpływ System Shocka na rynek gier wideo jest więc dość znaczący.

Inspiracje Obcym dosłownie leżą na ziemi. Trzeba tylko uważać, żeby w nie nie wdepnąć...


Tegoroczny remake System Shocka daje tej historii nowego kopa, a jednocześnie dowodzi jej ciągłej świeżości.

Te złe komputery

Obie produkcje nie trzymałyby się tak dobrze, gdyby nie antagoniści. Pojawiająca się w pierwszej części SHODAN, sztuczna inteligencja z kompleksem boga, jest doskonale wręcz przerażająca. Osobiście jestem zdania, że żaden HAL, Skynet, Ultron czy inna popkulturowa AI ogarnięta obsesją zniszczenia ludzkości nie może się z nią równać. **Sposób, w jaki gra pozwala zrozumieć jej motywację i zarazem tworzy klimat paranoi związanej z bezcielesnością i wszechobecnością cyfrowego przeciwnika, to coś niepowtarzalnego.**

A jakby tego było mało, w „dwójce" czeka nas twist, którego nie zdradzę... Przeciwnikiem jest tu XERXES, AI statku Von Braun, na którym rozgrywa się większość akcji. Okręt zainfekowany został przez zmutowane organizmy stworzone przez sztuczną inteligencję, które zbuntowały się przeciwko niej. Oczywiście sytuacja jest znacznie bardziej skomplikowana, ale dzięki takiemu rozłożeniu akcentów gra unika (raczej przypadkowego) kopiowania pomysłów od starszego o pół roku Half-Life'a. Podobieństw między obiema grami i tak nie brakuje (choćby kosmiczne pasożyty zamieniające ludzi w zombie), ale nie wydają się one zamierzone.

Jesteśmy tylko ludźmi

W przeciwieństwie do gry o Gordonie Freemanie w obu System Shockach mierzyć musimy się z prawdziwie ludzkimi problemami. Największym z nich jest ograniczone miejsce w ekwipunku. Prowadzi to do nietypowej dla shooterów sytuacji, w której często musimy decydować, z jakiej broni zrezygnować. „Dwójka" dodatkowo dokłada ograniczenie w postaci progu umiejętności i nie pozwala np. korzystać z wyrzutni robaków, jeśli nie rozwijaliśmy zdolności obsługi broni egzotycznych.

Są też implanty. Ich znaczenie dla rozgrywki nie jest zbyt duże, a na nasze możliwości wpływają głównie w pierwszej części. To w niej uwidaczniają się cyberpunkowe korzenie i **możemy eksplorować pudełkową, uproszczoną (niektórzy mogą powiedzieć, że prostacką) wizję cyberprzestrzeni**. Mnie urzekła ta aura dawnych gier wideo, ale nie każdemu może to odpowiadać. Podobnie zresztą **jak interfejs, który w „jedynce" zestarzał się najgorzej i dzisiaj może tylko odstraszać**.

„Jedynka" na dziesiątkę!

Mimo tych niedogodności chyba cenię wyżej „jedynkę" niż „dwójkę". Może nie pozwala na sterowanie rozwojem protagonisty i trwa krócej, ale akcja jest dzięki temu bardziej skondensowana, wyzwania – różnorodne, a SHODAN ze swoim kompleksem boga – zaskakująco zniuansowana. Oczywiście obszerniejsza część druga daje więcej różnorodnych możliwości kreowania postaci, zarazem jednak stawiane przed graczem zadania są bardziej liniowe i przez to nieco trywialne. Wreszcie XERXES praktycznie nie ma charyzmy, a i u także tu obecnej SHODAN jest jej jakby mniej.

To jednak tylko szczegóły. Tak naprawdę spora swoboda, oldskulowa labiryntowość i podejście do cyberpunka rodem z głębokich lat 90. w pełni to rekompensują. **Od „jedynki" może nieco odstraszać archaiczny interfejs i zmurszała grafika**, ale jeśli komuś to bardzo przeszkadza, to w tym roku pojawił się remake, który jest zarazem dowodem na żywotność tej gry. I chyba to jest najważniejsze – w czasach, kiedy cyberpunk jest na ustach wszystkich dzięki pewnemu polskiemu studiu, oba System Shocki pozostają w swojej klasie grami zaskakująco współczesnymi, które nie mają się czego wstydzić ani pod względem założeń, ani gameplayu. Po prostu kultowa klasyka.

prasa.pl ab67972e92

▶ **Producent:** Nightdive Studios ▶ **Gatunek:** FPS ▶ **Platforma:** PC (2023)

Eee, rag-doll w oryginale był lepszy... Oh, wait...

SYSTEM SHOCK

Remake (niemal) doskonały

▶ DaeL

„Spójrz na siebie, hakerze: żałosne stworzenie z mięsa i kości, dyszysz i pocisz się, przemierzając moje korytarze. Jak możesz rzucić wyzwanie doskonałej, nieśmiertelnej maszynie?".

Nowa Cytadela jest równie kolorowa, co straszna... Generalnie grafika robi tu wrażenie.

O tym, że System Shock jest jedną z najważniejszych gier w historii, prawdziwie przełomowym doznaniem, przesuwającym granice tego, co uważaliśmy za możliwe w ramach rozrywki elektronicznej, nie chcę się rozwodzić. Zresztą przeczytacie o tym w recenzji oryginału, na poprzednich stronach. Chciałbym natomiast bardzo wyraźnie stwierdzić coś innego. Wartość tego tytułu nie wynika – jak się często powtarza – li tylko z faktu, iż został katalizatorem dla rozwoju gatunku immersive sim. Ta gra po prostu była znakomita.

Z tradycją w nowoczesność

I to wprost niewiarygodne, jak wiele aspektów staruteńkiego System Shocka jest po prostu... nowoczesnych. Świetnie poprowadzona narracja, niesamowita atmosfera, wymagająca rozgrywka łącząca elementy strzelanki, RPG i survival horroru – wszystko, rozpatrywane z osobna, doskonale zdałoby egzamin nawet dzisiaj. A jakby tego mało, Looking Glass Studios stworzyło jedną z najbardziej fascynujących antagonistek w historii gier wideo – niezrównaną i obłąkaną SHODAN, sztuczną inteligencję z kompleksem boga, na przemian rażoną napadami wściekłości i bawiącą się graczem niczym bezmyślną marionetką.

Niestety w innych aspektach czas nie był dla System Shocka łaskawy. Już kilka lat po wydaniu gry zastosowane w niej rozwiązania, na czele z interfejsem, wydawały się koszmarnie anachroniczne, natomiast oprawa graficzna trąciła myszką bardziej niż – dla przykładu – w pochodzącym z tej samej epoki Doomie. Dlatego właśnie System Shock był idealnym kandydatem na remake. A ja z zadowoleniem donoszę, że twórcy z Nightdive Studios – **mimo wielu perypetii, zmian engine'u i niepokojących komunikatów – stanęli na wysokości zadania**.

Czego możemy oczekiwać, jeśli zechcemy rozprostować nogi na stacji Cytadela? Tej samej, chwilami nieco przerażającej, przygody, która wystawi na próbę nasze nerwy i zdolność rozwiązywania problemów. Tego samego starcia hakera z obłąkaną sztuczną inteligencją o morderczych (ale też – oddajmy jej sprawiedliwość – kreatywnych) zapędach. Innymi słowy wszystkiego, za co pokochałem oryginał. W Nightdive Studios zrozumieli, jak wiele aspektów rozgrywki jest nadal atrakcyjnych. Na kompromisy ze współczesnymi trendami w projekcie szli tylko wówczas, gdy pierwowzór naprawdę pokazywał swe słabe strony. I nawet w miejscach, w których dokonali zmian gruntownych, starali się oddać klimat przełomowego tytułu.

SHODAN BYŁABY DUMNA Z TEGO REMAKE'U.

„Wierzysz w duszę, hakerze?"

Nowy System Shock jest więc – w przeciwieństwie do oryginału – **naprawdę solidnym FPS-em**, który udanie utrzymuje ogromną niepewność towarzyszącą konfrontacjom z gry Looking Glass Studios, ale nie zmusza nas do używania anachronicznych mechanizmów. Te aspekty produkcji z 1994 roku, które zestarzały się najbardziej – mam tu na myśli przede wszystkim sekcje w cyberprzestrzeni – zostały zastąpione przez nowe, ale mocno nawiązujące do oryginału rozwiązania. Nawet oprawa graficzna i dźwiękowa zachowują pewien styl retro. No i – do diaska – System Shock pozostał tą samą grą. Nikt nie uprościł Cytadeli (przeciwnie, stację powiększono), łamigłówki nadal są wymagające, a atmosfera opresywna.

Pewnie można się przyczepić do kilku drobiazgów – chociażby walka przy użyciu broni białej mogła być lepiej zaprojektowana, a samo intro nie ma ducha pierwowzoru. Ale nie powinny nam one przesłaniać sprawy podstawowej. Nie przypominam sobie bowiem drugiego tytułu, który po upływie blisko trzech dekad doczekałby się **remake'u jednocześnie tak wiernego i dostarczającego tak wiele frajdy**. Stworzenie tej gry wymagało w równiej mierze odwagi, talentu i inteligencji. Cyberczapki z głów!

PS Do tego jest spolszczony!

eprasa.pl ab67973e92

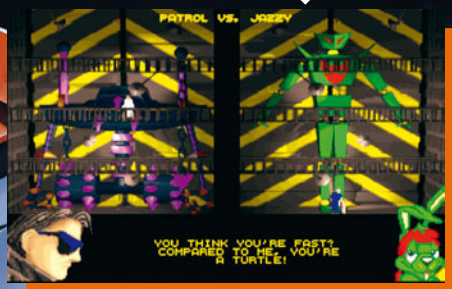
▸ **Producent:** Diversions Entertainment ▸ **Gatunek:** bijatyka ▸ **Platforma:** PC (1994)

Stalowi tytani

▸ Patrol

Pecetowi fani bijatyk nie mieli lekko w połowie lat 90. – wszak to gatunek kojarzony głównie z automatami lub konsolami. Jeżeli dodatkowo lubili roboty, to zdawałoby się, że już w ogóle nie mają czego szukać na „blaszakach". I wtedy z pomocą przyszło Epic MegaGames.

Bohaterowie gry Jazz Jackrabbit występują gościnnie jako wrodzy piloci w trybie turniejowym.



Nova to domyślnie ukryty model robota. Przyznajcie, że jego rozmiar robi wrażenie.

Moim pierwszym skojarzeniem po zagraniu w One Must Fall był film „Robot Jox", który w tamtym okresie cieszył się wielką popularnością w polskich wypożyczalniach kaset wideo. Ogólne założenie fabularne obydwu produkcji jest podobne – pilotowane przez ludzi ogromne roboty toczą, ku uciesze gawiedzi, pojedynki na arenach. Różnica polega na tym, że w filmie piloci siedzieli w robotach fizycznie, zaś w grze wydanej przez Epic są wprowadzani w stan letargu, a ich świadomość zostaje przeniesiona do metalowego kolosa. Mniejsza jednak o niuanse fabularne – wszak mowa o bijatyce!

Z punktu widzenia rozgrywki wygląda to tak, że przed wyjściem na arenę musimy wybrać parę: pilot plus robot. Ten pierwszy odpowiada za statystyki: siłę, szybkość i wytrzymałość. Drugi natomiast daje nam dostęp do swojego repertuaru ciosów. Pilotów jest dziesięcioro, a robotów łącznie jedenaście (jeden jest ukryty).

Na arenie

Tutaj dochodzimy do samej **walki, którą uważam za absolutnie fantastyczną**! System z jednej strony jest prosty, bo oparty jedynie o kierunki i dwa przyciski (cios i kopnięcie), a z drugiej tak umiejętnie zaimplementowany, że o ubogim wachlarzu możliwości nie może być mowy. Oczywiście zestawienie poziomu skomplikowania gry z obecnymi bijatykami ujawni, że One Must Fall cechuje się relatywną trywialnością. Zaryzykuję jednak być może nieco lekceważącą tezę, że dla większości graczy i tak będzie to aż nadto.

Warto tu wspomnieć o dość charakterystycznej dla OMF cesze, czyli o arenach, na których toczymy boje. Jest ich wprawdzie tylko pięć, ale cztery z nich zawierają elementy mogące zrobić nam lub przeciwnikowi dodatkową krzywdę. Kolce wysuwające się ze ściany, myśliwce ostrzeliwujące walczących, kula ognia wyskakująca spod ziemi po aktywacji czy będące pod napięciem ściany klatki, na które możemy rzucić rywala – takie właśnie urozmaicenia czekają naszych cyfrowych atletów w trakcie starć.

Turniej czas zacząć!

Już to, co opisałem do tej pory, spokojnie wystarczyłoby za rekomendację tytułu, ale teraz będzie **prawdziwa wisienka na torcie – tryb turniejowy!** Dla osób, które miały styczność z grą, jest to prawdopodobnie jej najbardziej rozpoznawalna część. W tym trybie nie wybieramy predefiniowanego pilota ani maszyny. Zamiast tego tworzymy własną postać, dostajemy do dyspozycji Jaguara oraz 2000 dolarów i... do boju! Za wygrane walki otrzymujemy pieniądze, które pozwalają nam trenować pilota lub instalować ulepszone komponenty w naszym robocie. Ponosimy też koszty napraw adekwatne do odniesionych obrażeń, a gdy się odpowiednio wzbogacimy, możemy wymienić wspomnianego Jaguara na inny model. A wszystko to, aby docelowo powalczyć o tytuł najlepszego zawodnika na arenach światowych. Ubaw po pachy, zwłaszcza w zestawieniu ze standardową sekwencją starć.

One Must Play!

Czy warto grać w One Must Fall: 2097 w obecnych czasach? Moim zdaniem tak! Przyznam wprawdzie, że **oprawa graficzna mocno się zestarzała,** ale muzyka w stylu techno cały czas odpowiednio zagrzewa do walki, **sterowanie jest responsywne, a dynamika starć satysfakcjonująca**. Myślę też, że to dobry tytuł na wejście w gatunek, ponieważ jego współcześni przedstawiciele mogą odstraszyć skomplikowaniem. Polecam przekonać się samemu!

GRAFIKA JUŻ ODSTAJE, ALE SYSTEM WALKI NADAL ZACHWYCA!

eprasa.pl ab67973e92

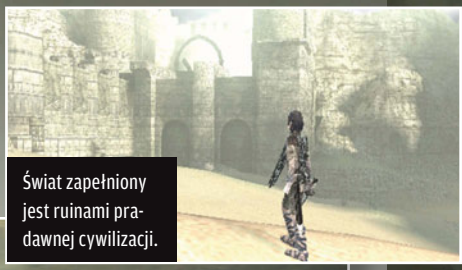
▸ **Producent**: Team Ico ▸ **Gatunek**: zręcznościowa, logiczna ▸ **Platformy**: PS2 (2005); PS3 (remaster, 2011); PS4 (remake, 2018)

SHADOW OF THE COLOSSUS™

Ciężar odpowiedzialności

▸ Eugeniusz Siekiera

Są tytuły, które ciężko zaszufladkować, bo nie pozwalają się skrępować więzami właściwymi dla danego gatunku. Są też takie, co poza obietnicą porywającej przygody trzymają w zanadrzu garść wzruszeń. I jest jeszcze Shadow of the Colossus – dzieło łączące to wszystko w zamkniętej, spójnej formie.



Świat zapełniony jest ruinami pradawnej cywilizacji.

Odbieranie życia w grach jest czymś błahym, nieistotnym. Zabijam, bo to warunek mojego zwycięstwa. Dzieło Team Ico stawia to założenie na głowie, każąc zastanowić się, jakie konsekwencje przyniosą moje haniebne czyny. Śmierć i tu jest konieczna, ale nie pozostawia nas obojętnymi. **To opowieść o szesnastu tytułowych kolosach i młodym wojowniku imienien Wander, który chce je zgładzić.** Zdałoby się, że to zadanie nieprawdopodobne, ale trawiony żalem i tęsknotą człowiek potrafi dokonać niemożliwego i w swej determinacji przekroczyć każdą granicę. Również tę najcieńszą, dzielącą prawość od podłości, godziwość od nikczemności. **Walcząc z potworami, z czasem stanie się największym z nich.**

Promień światła wskazuje drogę do kolejnego kolosa.

Narodziny wątpliwości

Trafiam do zakazanej krainy, gdzie wszystko wygląda majestatycznie i monumentalnie bez względu, czy mowa o ogromnych, choć pustych przestrzeniach, kolosalnych budowlach i nadgryzionych zębem czasu ruinach, czy wreszcie kroczących leniwie gigantach. Nawet symfoniczna ścieżka dźwiękowa wpisuje się w ten trend – właściwie nieobecna podczas spokojnej eksploracji, ale poruszająca i podniosła w trakcie potyczek. Na tle tego bezmiaru cwałujący na swym koniu bohater wydaje się mikry, kompletnie nieprzystający do tego świata. Za to zdeterminowany i z głową pełną kasandrycznych zamiarów.

Wander chce przywrócić do życia Mono, ukochaną kobietę. By stał się cud, na początku przygody „dobija targu" z tajemniczym bytem zwanym Dorminem. Ten każe mu zniszczyć posągi stojące w świątyni, ale zanim będzie mógł tego dokonać, młody wojownik musi pokonać powiązanych z kamiennymi rzeźbami pradawnych strażników. Od razu też zostaje ostrzeżony, że cena, jaką przyjdzie mu zapłacić, może okazać się zbyt słona. Nauczony doświadczeniem po setkach innych produkcji myślę sobie: *cóż prostszego! Dlaczego miałbym się bać tytanów wielkich jak góra, skoro podobnym olbrzymom stawiałem czoła wielokrotnie?* I faktycznie nie przerażają. **Nie miałem jednak pojęcia, że z każdym kolejnym odebranym życiem będę się czuł coraz bardziej nieswojo**.

Parszywa szesnastka

Choć twórcy mieli w planach szerszy bestiariusz, do ostatecznej wersji trafiło „tylko" szesnastu przeciwników. Jedni stąpają ospale, zahaczając głową o chmury, a od ich kroków trzęsie się

eprasa.pl ab67973e92

ziemia, inni są mniejsi, ale nadrabiają szybkością i zwinnością. Kolejni przecinają przestworza bądź zaalarmowani dają nura w zimną, głęboką toń jeziora. Ci poruszają się na czworakach, tamci na dwóch nogach. Słowem, różnią się jak dzień i noc – wyglądem, zachowaniem i środowiskiem, w jakim egzystują. W innej grze większość z nich zasłużyłaby na miano finałowego bossa, choćby z uwagi na gargantuiczne rozmiary.

Nie one są tu jednak kluczowe, ale ich zachowanie. **Pozostają dziwnie spokojni, poruszają się ociężale i niezgrabnie** niczym wybudzeni z bardzo długiego snu. Nie są też agresywni, przynajmniej dopóki gracz sam nie zaatakuje. A i wtedy większość z nich bardziej przypomina człowieka odganiającego się od natrętnej muchy niż autentycznie rozzłoszczoną bestię.

Finish him!

To nietypowe zachowanie zmusiło mnie do zastanowienia, kto w tym równaniu jest prawdziwym antagonistą i stoi po niewłaściwej stronie barykady: niewadzący nikomu kolos czy mój bohater, który wspina się na ciało tego pierwszego w poszukiwaniu witalnego organu, czyli specjalnego punktu, gdzie należy uderzyć, żeby zabolało najmocniej. Bo tak to właśnie wygląda – choć jestem uzbrojony w miecz i łuk, atakując z dystansu mam siłę anemicznego komara i nie stanowię żadnego zagrożenia dla przeciwnika takich rozmiarów. Każdy ma jednak swoją piętę achillesową, tyle że ukrytą gdzieś wysoko lub w trudno dostępnym i nieoczywistym miejscu. Muszę więc uciec się do sposobu i wspiąć się na monstrualne cielsko.

Zawsze będę powtarzał, że w Shadow of the Colossus nie walka jest najważniejsza, ale wynikające z niej konsekwencje.

NIE WALKA JEST TU NAJWAŻNIEJSZA, ALE WYNIKAJĄCE Z NIEJ KONSEKWENCJE.

Koń narowisty

Nieodłącznym towarzyszem bohatera jest koń Agro, bez którego podróż przez otwarte przestrzenie byłaby bardzo żmudna. Rumak przydaje się również w niektórych walkach, ale to rodzi czasem problemy. Zwierzę bywa krnąbrne, zbacza nagle z kursu, który w takiej sytuacji musimy nieustannie korygować. Co ciekawe, nie jest to błąd, a celowy zamysł twórców, ponieważ chcieli oddać naturę prawdziwego wierzchowca.

Oczywiście nie zmienia to faktu, że starcia pozostają jednym z filarów gry i mocno wyróżniają ten tytuł, sprawiając, że jest inny od wszystkiego, co proponowała na przestrzeni lat konkurencja. Dlaczego? Bo z uwagi na dysproporcje między bohaterem a przeciwnikami **niemal każde starcie jest bardziej specyficzną łamigłówką zręcznościową niż tradycyjną próbą sił**. Łapię się gęstej sierści, szukam punktów zaczepienia i rozpoczynam mozolną wędrówkę w górę, bacząc na topniejący w zastraszającym tempie wskaźnik wytrzymałości i uważając, by kolos nie zrzucił mnie z grzbietu. Gdy w końcu dotrę do migoczącej na niebiesko pieczęci, mogę wbić miecz, zadając potężne obrażenia. To jednak nie wystarczy, by powalić olbrzyma – większość z nich ma kilka takich słabości, a po zniszczeniu jednej często zmienia się zakres ruchów czy zachowanie bestii.

Choć schemat działania w wielu przypadkach bywa podobny (namierzenie newralgicznego miejsca, dotarcie tam i uderzenie), każde spotkanie jest unikalne. Czasem muszę odwrócić uwagę przeciwnika, by odsłonił wrażliwy punkt; bywa, że już samo rozpoczęcie wspinaczki to nie lada wyzwanie, bo np. monstrum przecinające nieboskłon nie pali się do tego, by obniżyć lot i ułatwić mi zadanie.

Łuk bohatera w bezpośredniej walce jest średnio przydatny.

Przestrzeń na domysły

Po każdej ukończonej walce wracam do opuszczonej świątyni pełniącej rolę centralnego hubu, gdzie Dormin w enigmatyczny sposób przedstawia profil kolejnego przeciwnika. Na mój

eprasa.pl ab67973e92

celownik trafia następny kolos, prowadzi mnie do niego łuna światła wydobywająca się z klingi podniesionego miecza. Nie mam innego wyjścia, bo scenariusz nie przewiduje alternatywnej „ścieżki kariery", więc pędzę we wskazane miejsce. Z jednej strony gnany ciekawością, z kim tym razem przyjdzie mi się zmierzyć, z drugiej – z głową pęczniejącą od wątpliwości. Przyznam, że lubiłem te podróże, bo nic nie rozpraszało mojej uwagi. Galop przez jałową, posępną ziemię był niemalże mistycznym doświadczeniem.

Każdy kolos jest inny, większość przytłacza rozmiarami.

Koń Agro to nasz nieodłączny towarzysz i jedyny sojusznik w grze.

Depresyjny klimat

Dzieło Fumito Uedy to jedna z najbardziej depresyjnych gier w historii, ale **w warstwie narracyjnej jest szalenie oszczędna**. Niewiele mówi wprost, znacznie więcej przekazuje symboliką, obrazem i dźwiękiem, pozostawiając bardzo szerokie pole do interpretacji. Rzeczona powściągliwość jest elementem wspólnym każdej istotnej składowej tego tytułu. **To jeden z tych nielicznych przypadków, gdzie fabularne, wizualne i gameplayowa skromność działa na korzyść całej historii**, a nie przeciw niej. Im mniej rozpraszaczy, linii dialogowych i odciągających wzrok pejzaży na horyzoncie, tym lepiej. Zostawałem sam na sam z myślami, pędząc przez pustą, ponurą krainę do kolejnego kolosa, nabierając coraz większego przekonania, że moje dalsze działania zubożą ten świat jeszcze bardziej.

To nie tak, że Wander od początku nie wzbudzał sympatii. Wręcz przeciwnie, kibicowałem mu, rozumiejąc, jak bolesna jest jego strata. Po prostu na wczesnym etapie przygody jeszcze nie pojmowałem, jak wielką cenę przyjdzie mu zapłacić, by zmienić ten stan rzeczy. Moja optyka uległa zmianie wraz z postępami, gdy kolejne kolosy zaczęły padać u moich stóp. Monstrualne cielska uderzały o glebę, ziemia drżała w posadach, a ja czułem podskórnie, że świat bezpowrotnie coś stracił, stając się smutniejszym i bardziej jałowym miejscem.

ŚMIERĆ JEST KONIECZNA, ALE NIE OBOJĘTNA.

Łyżka dziegciu w cysternie miodu

Gra ponadczasowa? Z pewnością. Bez wad? Nie ma tak dobrze. Nie jest to tytuł, w którym odnajdzie się każdy, choćby z uwagi na **brak konkretnej treści wypełniającej przerwy między kolejnymi starciami**. To oczywiście działanie zamierzone, ale pokolenie rozpieszczone współczesnymi sandboksami, które aż pęcznieją od opcjonalnych aktywności, nie musi podzielać wizji twórców czy na nią przystawać.

Co prawda w ramach zajęć nadprogramowych można polować na jaszczurki i szukać owoców, by zapewnić sobie lepszą kondycję i większy zapas zdrowia, ale nie jest to ani angażujące, ani tym bardziej niezbędne do ukończenia kampanii. **Od strony czysto technicznej też nie mamy do czynienia z produkcją idealną.** Praca kamery w oryginale z 2005 roku bywa bardzo problematyczna, fizyka czasem szwankuje, a sterowanie nie było przyjazne nawet 18 lat temu. Trzeba jednak uczciwie dodać, że remake z 2018 roku wprowadził w kilku kwestiach zmiany, ponieważ jednak bardzo przypominał pierwowzór, i tak trapiły go pewne archaizmy (patrz ramka: „Zagraj w to jeszcze raz").

Ludzie z natury lubią porządkować, nazywać rzeczy po imieniu. Shadow of the Colossus wydaje się wyjątkowo opierać podobnym próbom. **Konstrukcyjnie to gra bardzo prosta, ale też nieoczywista,** a jej nietuzinkowość nie pozwala na dopasowanie w przycięty zgrabnie szablon. Ta cecha, choć kluczowa, nie jest jednak najważniejsza. Istotniejsze okazuje się to, jak umiejętnie potrafi szarpać za emocjonalne struny. Z czymś, co łapie za serducho, upływający czas obchodzi się jakoś łagodniej, co z automatu zapewnia wizjonerskiemu dziełu Team Ico nieśmiertelność.

Zagraj w to jeszcze raz

Oryginał z 2005 roku potrafił czarować oprawą, choć ta nie robi już dziś takiego wrażenia. Sporym problemem była wydajność konsoli PlayStation 2 – zaprojektowana z dużym rozmachem produkcja okazała się zbyt ambitna w obliczu mocy przerobowych czarnuli, więc płynność rozgrywki pozostawiała wiele do życzenia (animacja miała spore problemy z przekroczeniem bariery 20 klatek na sekundę). Na szczęście istnieją ciekawsze alternatywy, by zagrać w ten legendarny tytuł. Można do niego wrócić dzięki wydanemu na PS3 remasterowi z 2011 roku, ale jeszcze lepszą opcją będzie remake z 2018 roku, który został przygotowany z myślą o PS4, więc zagracie w niego również na PS5.

Spece z Bluepoint Games zbudowali ten fascynujący świat od podstaw, zachowując ducha pierwowzoru. Światłocienie wypadają lepiej, tekstury są ostrzejsze, otoczenie żywsze, a modele kolosów bardziej szczegółowe. Do tego dodajmy większy zasięg widzenia, wyższą rozdzielczość i płynniejszą animację (PS4 Pro oferuje dwa tryby do wyboru: kinowy, czyli 4K, 30 kl./s, oraz wydajnościowy – 1080p, 60 kl./s), a także mniej szalejącą kamerę i uwspółcześnione sterowanie. (Choć fani oryginału mogą również wybrać klasyczne obłożenie przycisków). Wisienkę na torcie stanowią napisy w polskiej wersji językowej oraz tryb fotograficzny pozwalający uwieczniać kadry zniewalających pejzaży bądź cyknąć pamiątkowe zdjęcie ze spotkania z ulubionym kolosem.

eprasa.pl ab67973e92

▸ **Producent:** Sensible Software ▸ **Gatunek:** strzelanka, RTS ▸ **Platformy:** Amiga, PC (1993); Acorn Archimedes, Sega Mega Drive, SNES (1994); 3DO, Atari Jaguar (1995); Game Boy Color (2000)

Mięso armatnie

▸ **Łukasz Morawski**

Mam osiem lat, męczy mnie grypa, babcia przygotowuje frytki, a moja ukochana Amiga 600 zaprasza do wspólnej zabawy. Ulegam, sięgam po pierwszą dyskietkę z Cannon Fodderem i wtapiam się w ekran, zapominając o gorączce.

Już zabawne intro sugeruje, że mamy do czynienia z czymś nietypowym. W tle przygrywa bowiem wpadający w ucho utwór. Dosć prześmiewczo opowiada o wojnie, a zaczyna się od słów...

War never been so much fun!

Cannon Fodder trudno jest sklasyfikować, choć zdecydowanie najbliżej mu do RTS-a. Postacie są wyposażone w karabiny maszynowe z nieskończoną amunicją, choć zasięg ich strzałów jest mocno ograniczony i trzeba podejść bardzo blisko wroga, aby go zabić. Niekiedy możemy przejąć kontrolę nad pojazdami na polu bitwy. Bohaterowie pozostają niemi, nie znamy ich życiorysów, wszyscy wyglądają tak samo – są **tytułowym mięsem armatnim wysyłanym na rzeź.** Czy przeżyją? Kogo to obchodzi, w końcu na ich miejsce czekają nowi kandydaci. Nigdy nie mogłem pogodzić się z tym, że wystarczyła jedna zbłąkana kula, aby zabić postać kontrolowaną przez gracza. Na dobrą sprawę nie miało to żadnego znaczenia, ponieważ korzystanie z tych samych wojaków podczas kolejnych misji nie dawało żadnych profitów – jedynie przy ich nazwiskach pojawiały się nowe wojskowe odznaczenia, które tak naprawdę były nieistotne.

Grafika odrobinę się zestarzała, ale grywalność ani trochę. Sprawdźcie sami!

Kill him with your gun

Bardziej bolało mnie to, że z każdym kolejnym zadaniem urokliwe wzgórze stopniowo zamieniało się w przyprawiający o dreszcze cmentarz, a jednak rekrutów nigdy nie brakowało. Niepokój wzbudzał u mnie też **licznik u góry ekranu, który niczym w rozgrywkach sportowych pokazywał aktualny wynik** – tyle że nie widniały na nim zdobyte bramki, a liczby zabitych żołnierzy po stronie wroga i gracza. Tak oto życie człowieka sprowadzało się wyłącznie do statystyki, my zaś jako dowódca musieliśmy jedynie zadbać, aby rezultat „meczu" zawsze był na naszą korzyść.

„WOJNA NIGDY NIE BYŁA RÓWNIE ZABAWNA!"

Ale może tylko ja tak odbieram to dzieło i moja interpretacja jest mocno, nomen omen, przestrzelona...

Leave him lying in his uniform

Dzieło brytyjskiego studia Sensible Software zyskało popularność nie tylko dzięki kontrowersjom (patrz: ramka). Przede wszystkim broniło się **świetnym gameplayem** oraz bardzo ładną oprawą audiowizualną. Projekty lokacji ówcześnie robiły ogromne wrażenie i nawet dzisiaj produkcja może się pod tym względem podobać. Miejscówki różni ukształtowanie terenu oraz środowisko, co ma niebagatelny wpływ na rozgrywkę. Klimat buduje także fantastyczna ścieżka dźwiękowa. **CF zestarzało się bardzo dobrze i dostarcza dziś tyle samo frajdy, ile w latach 90.** Nawet jeśli grafika trąci już myszką, to gameplay nadrabia z nawiązką. Warto do niej wrócić! *[Też polecam! – Smg]*

KONTROWERSJE

Zespół Sensible Software za logo gry przyjął mak polny – symbol weteranów I wojny światowej. Odbiło się to się szerokim echem. Zaprotestowała chociażby Brytyjska Legia Królewska, organizacja opiekująca się m.in. weteranami tej wojny, uważając że to im uwłacza. Kiedy po latach przeczytałem o tych kontrowersjach, zdziwiłem się. Wystarczyło spędzić z Cannon Fodder trochę czasu, aby dostrzec jej antywojenny wydźwięk...

Nigdy nie brakowało chętnych do stania w kolejce do zakładu pogrzebowego.

eprasa.pl ab67973e92

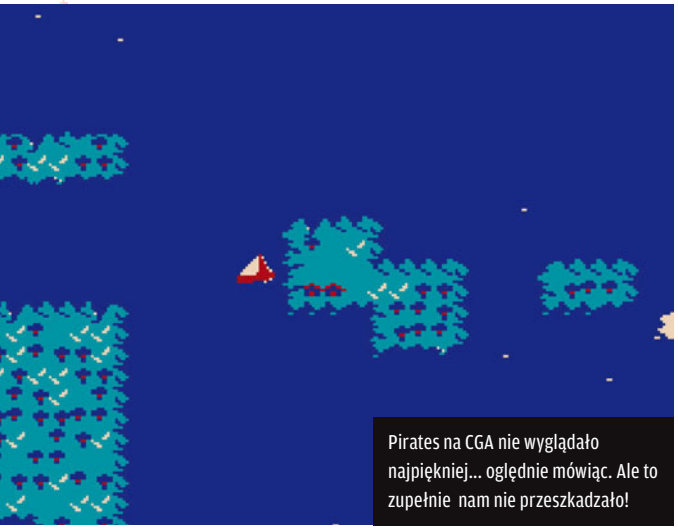
▸ **Producent:** MicroProse ▸ **Gatunek:** sandbox, zręcznościowa, ekonomiczna
▸ **Platformy:** Amstrad CPC, C64, PC (1987); Apple II, Mac (1988); Atari ST, PC-88, PC-98 (1989); Amiga (1990); NES (1991)

Morskie opowieści

▸ DaeL

Arrr! Do stu piorunów, wreszcie jesteście. Jeszcze chwila, a kazałbym wam przejść się po desce. Brać się za czytanie tej recenzji, szczury lądowe!

Był rok pański 1986. Jakieś 270 lat po tym, jak Edward Teach, zwany Czarnobrodym, wpłynął na pokładzie „Zemsty Królowej Anny" do portu w Charleston i zażądał okupu za pozostawienie mieszkańców przy życiu. Ach, chłop na szkwał był z tego Czarnobrodego. Ale ja nie o nim miałem gadać, ale o Sidzie Meierze. Był więc rok 1986, gdy założyciel kompanii Microprose wykoncypował sobie, że zrobi **sandboksa z otwartym światem, co wtedy wcale nie było czymś typowym**. Rok później powstało Sid Meier's Pirates!



Pirates na CGA nie wyglądało najpiękniej... oględnie mówiąc. Ale to zupełnie nam nie przeszkadzało!

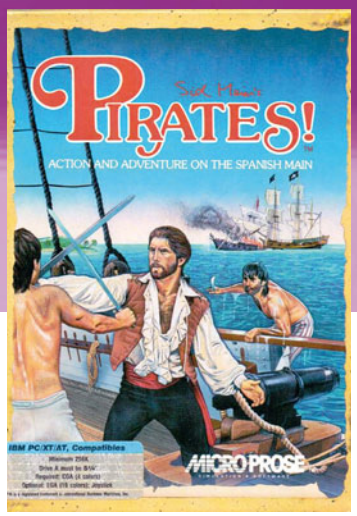
Pierrrwszy sandbox

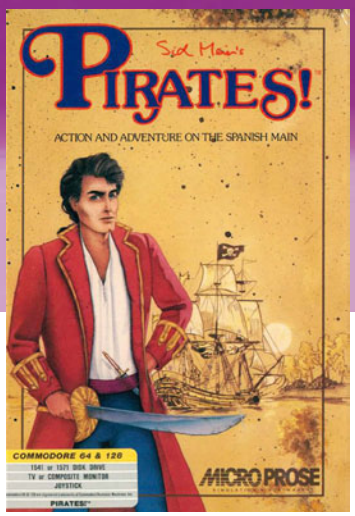
Mówili potem, że wcale nie był pierwszy, że uprzedził go David Braben ze swoim Elite. Ale niech mnie kule biją, jeśli gra nie była nadzwyczajna. Ona pierwsza dała nam otwarty świat pachnący morską bryzą, przedstawiony w oszałamiającej palecie 16 kolorów na kartach EGA. No, jeśli ktoś miał taką kartę... i w ogóle miał peceta. Gra miała swoją wersję również na C64 i Apple'a II, a potem pojawiły się jeszcze inne... heh... porty. Ponoć na konsolach NES gra sprzedała się najlepiej, bo na innych platformach ludzie za często – hm – piracili. Arrr! Niewdzięcznicy.

Ale nie sam otwarty świat był źródłem sukcesu gry. Nikomu wcześniej nie przyszło do głowy, by pokazać graczom uroki pirackiego życia, takie jak złodziejstwo i plądrowanie, zdobywanie pryzów, pojedynki, salwy okrętowych kolubryn i kupowanie listów kaperskich. Sid Meier dał nam tego zasmakować w jednym

BYLIŚMY PIRATAMI Z KARAIBÓW, ZANIM ZACZĘŁO TO BYĆ MODNE.

eprasa.pl ab67973e92





W dawnych czasach nie oszczędzano na grafikach i okładki portów gier na różne platformy znacząco odbiegały od siebie. Tu akurat macie wersje na PC i C64.

POWRÓT NA KARAIBY

Jeśli z powodu uczulenia na piksele i specyficzną paletę barw w wersji na PC nie dacie rady zagrać w edycję z 1986, to produkcja Sida doczekała się dwóch remake'ów. Pirates! Gold z 1993 roku to po prostu remaster z nieco poprawioną grafiką i dźwiękiem. Z kolei Sid Meier's Pirates! z 2004 to pełnoprawny remake, który jest grą całkiem niezłą i bardziej rozbudowaną niż pierwowzór, ale przez kreskówkowy wygląd traci nieco z oryginalnej atmosfery.

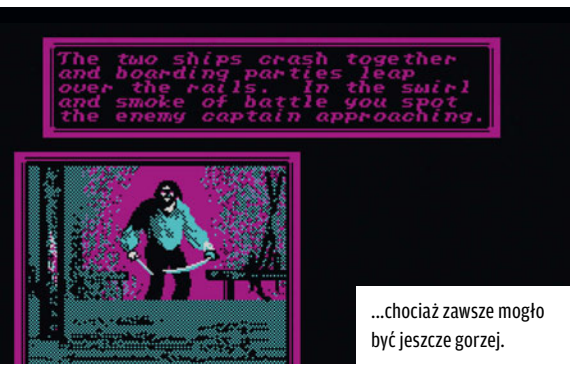
z czterech okresów historycznych, od 1560, aż po zmierzch pirackiego świata w roku 1700. Na dodatek mogliśmy reprezentować jedną z nacji znanych z morskiego hultajstwa – Anglików, Hiszpanów, Francuzów lub Holendrów.

Bicie, picie i łupienie

Gra rozpoczynała się – stosownie do tematyki – od buntu na pokładzie pirackiego okrętu. Wystarczyło w prostej minigierce (za pomocą rapiera, miecza lub szabli abordażowej) wyjaśnić kapitanowi, że następuje zmiana kierownictwa, posłać go do diabła i już przed człowiekiem otwierało się siedem mórz. To znaczy metaforycznie, bo pływaliśmy tylko na Karaibach. Ale i tak portów tam tyle, że nim człowiek w każdym wychylił kubek grogu, to zdążył się zestarzeć.

I cały ten świat miał się ukorzyć przed graczem, prawdziwym postrachem wód. Nawet jeśli zaczynaliśmy na małym żaglowcu z pojedynczym grotmasztem, niewielką ładownią i skromną liczbą dział, to wkrótce los mógł się odmienić. Wystarczyło jedno fartowne spotkanie na morzu, dobre wyczucie wiatru, by dogonić kupiecki statek, potem odpowiednio wycelowana salwa, abordaż, chwila machania szablą i już można było wziąć pryz. A następnie sprzedać złupiony towar, wyremontować okręt, nająć załogę w tawernie i ruszać po większą zdobycz. Oczywiście należało troszczyć się o naszych podkomendnych, dając im jeść, pozwalając przezimować w porcie i poszaleć za własną część łupów. No bo wiadomo, dla kapitana te łotry są jak dzieci. I to takie, co niezadowolone mogą pchnąć nożem i wyrzucić za burtę.

Nadal karta CGA. Ta specyficzna paleta barw...



...chociaż zawsze mogło być jeszcze gorzej.

Na Amidze uroda hiszpańskich kobiet wypadała olśniewająco.

Ahoj, przygodo!

A skoro o rodzinie mowa, jak ktoś nie miał nic do roboty, to mógł też poszukać zaginionych krewniaków tudzież wykonać misje dla gubernatora, żeby hajtnąć się z jego córką. **Mimo że wizualnie pierwsi Piraci *bardzo* mocno się zestarzeli, w końcu mają już 36 lat na karku, nadal warto wraz z nimi wypłynąć na morze.** Bo grafika to nie wszystko... Do diaska, nie ma co kontynuować tej recenzji. Śpiewamy konkluzję. Na melodię „Morskich opowieści"!

Kiedy znudzi się ląd stały
I zapragniesz morskich rejsów,
Zrobisz wybór doskonały,
Włączając Pirates'ów!

PS (Od Smugglera): grywałem tygodniami na C64 i do tej wersji mam największy sentyment. Do nawigacji używałem mapki Karaibów wyrwanej ze starego atlasu z czasów licealnych. Szczerze mówiąc, żaden inny sandbox, aż do czasów Wiedźmina 3, nie wciągnął mnie tak bardzo i nie dał tyle radości z gry. To jeden z niewielu tytułów w mojej 40-letniej już karierze gracza, który wymaksowałem, osiągając w grze wszystko, co tylko się dało. Remaki... cóż, choć porządne, to tu już tej dawnej magii nie było. Do tego w wersji z 2004 strasznie wkurzał (i wkurza!) mnie taniec.

eprasa.pl ab67973e92

▸ **Producent:** HyperBole Studios ▸ **Gatunek:** przygodowa ▸ **Platformy:** PC, Mac (1998); PS1 (1999)

THE X FILES GAME

Poszukiwania Muldera i Scully

▸ rajmund

W drugiej połowie lat 90. „Z Archiwum X" było praktycznie wszędzie. Powstanie oficjalnej gry wideo było tylko kwestią czasu.

Dorodny szczur obwąchuje deski leżące na brzegu portu na obrzeżach Seattle. Para agentów FBI, Dana Scully i Fox Mulder, podjeżdża pod tajemniczy magazyn. Szybko radzą sobie z kłódką na drzwiach i energicznym krokiem wchodzą do środka. Wewnątrz od razu kierują się do miejsca naznaczonego dziwnym, czarnym pyłem. Kucają, by go zbadać. Chwilę później do pomieszczenia wstępuje trzech uzbrojonych mężczyzn, którzy otwierają ogień. Para agentów kryje się przed strzałami. Następnie widzimy tylko oślepiający błysk i słyszymy krzyki. Tak zaczyna się gra.

Spektakl bez najważniejszych aktorów?!

Niestety w The X-Files Game, stworzonej w technologii FMV, **zabrakło tego, co wydawałoby się najważniejsze: wspomnianych agentów Muldera i Scully**. Obecni są w intrze, na pudełku... i dopiero w ostatnim akcie produkcji. Wcielający się w ich role David Duchovny oraz Gillian Anderson mieli podobno zbyt dużo pracy na planie samego serialu, by wziąć większy udział w tworzeniu gry, dlatego głównym bohaterem uczyniono agenta Craiga Willmore'a. Jego zadaniem jest odnalezienie zaginionej pary kolegów po fachu. Cała rozgrywka sprowadza się do klasycznego zbierania przedmiotów, przesłuchiwania świadków i odwiedzania kolejnych lokacji. Urozmaica ją korzystanie ze służbowego palmtopa, na którym m.in. gromadzimy notatki.

Samo śledztwo jest dość wciągające. Twórcy wprowadzili sporo charakterystycznych postaci: najbardziej wyróżniają się pomagająca nam detektyw Astadourian (możemy nawet próbować z nią romansować) oraz Mark Cook, nasz współpracownik z biura, który zdecydowanie coś ukrywa. **Nie zmienia to faktu, że The X-Files Game to do bólu liniowa i dość krótka przygoda**, mimo że zawarto ją na aż siedmiu (!) płytach CD. W kilku momentach możemy podjąć pewne decyzje, ale ich konsekwencje nie mają porównania choćby z dwa lata starszym The Pandora Directive.

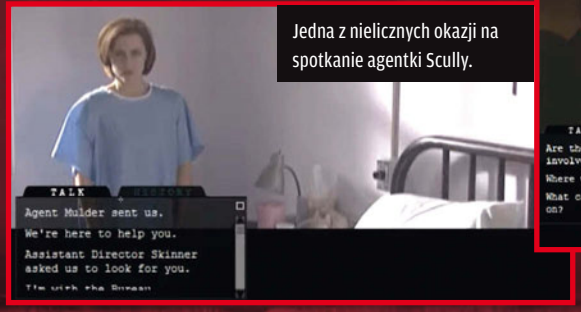
Za chwilę rozpocznie się strzelanina, jeden z bardziej dynamicznych fragmentów gry.

Zielone banknoty zamiast ludzików

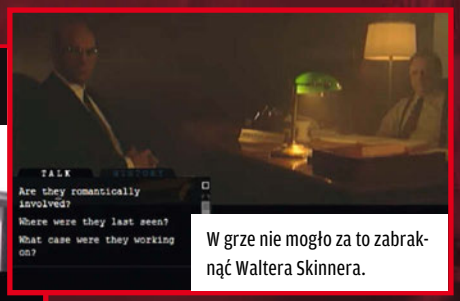
Electronic Arts nie szczędziło budżetu na The X-Files Game. Produkcja tego tytułu pochłonęła aż sześć milionów dolarów, czyli połowę rekordowej kwoty, jaką przeznaczono na wydane dwa lata wcześniej Wing Commander IV: The Price of Freedom. Niestety prace nad grą trwały aż cztery lata. W 1998 technologia FMV była już passe, branża i gracze spoglądali z nadzieją w stronę środowisk 3D.

Gradaptacja „Z Archiwum X" prezentuje poziom, właściwie nieodbiegający znacząco od ówczesnych odcinków produkcji studia 20th Century Fox Television. **Wszystkie sceny nakręcono na rzeczywistym planie filmowym** (fani mogą nawet rozpoznać kilka znajomych miejsc!), a zatrudnieni aktorzy wypadają całkiem przekonująco, co w przypadku interaktywnych filmów nie było wcale oczywiste. Trafiła się nawet scena efektownego wybuchu, która musiała sporo kosztować. Ponadto **całą grę naszpikowano easter eggami** dla wielbicieli serialu (polecam np. przyjrzeć się książce pióra Jose Chunga leżącej przy łóżku Muldera). Ale czas robi swoje. Po latach **należy traktować The X-Files Game wyłącznie jako ciekawostkę dla najwierniejszych fanów** „Z Archiwum X" i koneserów przygodówek FMV.

KRÓTKA, LINIOWA I BEZ KULTOWEGO DUETU W ROLI GŁÓWNEJ. HMM.



Jedna z nielicznych okazji na spotkanie agentki Scully.



W grze nie mogło za to zabraknąć Waltera Skinnera.

- **Producent:** Black Ops Entertainment
- **Gatunek:** survival horror
- **Platformy:** PS2 (2004)

THE X FILES RESIST OR SERVE

Resident Evil: Aliens

rajmund

Musieliśmy czekać sześć długich lat, zanim twórcy gier ponownie odważyli się spojrzeć na „Z Archiwum X". W 2004 roku postawiono na popularny gatunek survival horroru, do produkcji zaangażowano twórców oraz obsadę oryginalnego serialu, ale efekt końcowy trafił wyłącznie na konsole PlayStation 2.

S przeciw się bądź służ – to pamiętne słowa, które Alex Krycek skierował do Muldera w „The Red And The Black" (s5e14), opowiadając mu o planach kolonizacji Ziemi przez obcych. Czy to oznacza, że dzieło studia Black Ops Entertainment rozwija główny wątek **„Z Archiwum X"**, który w tak mało satysfakcjonujący sposób został urwany dwa lata wcześniej w ostatnim odcinku(*)? Absolutnie nie!

Scully, musisz to zobaczyć!

The X-Files: Resist or Serve o kilka lat wyprzedziło modę podziału akcji gry na wzór serialu, co doskonale sprawdziło się choćby w Alanie Wake'u czy Alone in the Dark z 2008 roku. **W tym przypadku dostajemy trzy autonomiczne odcinki „Z Archiwum X",** których akcja rozgrywa się w trakcie siódmego sezonu telewizyjnej produkcji.

W „Renascence" gra zabiera nas do małego miasteczka w Kolorado, gdzie para agentów bada tajemnicę zaginięcia dwóch nastolatek. Dziewczyny podobno parały się czarną magią. „Resonance" daje nam szansę zobaczyć od środka biuro FBI i doświadczyć paranoidalnych koszmarów rodem z Maksa Payne'a, a „Reckoning" to okazja do odwiedzenia syberyjskich lasów i zbadania kluczowej dla mitologii serialu katastrofy tunguskiej..

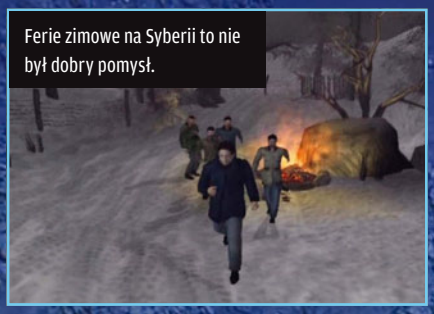
W trakcie wszystkich tych przygód przyjdzie nam spotkać doskonale znane i lubiane przez fanów postaci: od Waltera Skinnera, przez Palacza i Aleksa Kryceka, aż po Maritę Covarrubias, Samotnych Strzelców i... Samanthę, zaginioną siostrę Muldera. Dzięki zatrudnieniu oryginalnych aktorów od pierwszych scen ma się wrażenie obcowania z prawdziwym serialem.

SZKODA, ŻE TA GRA NIE DOSTAŁA NIGDY PORTU NA PC.

Pod względem gameplayu mamy do czynienia z całkiem udanym klonem Resident Evil. Zwłaszcza pierwszy odcinek wyraźnie nawiązuje do survival horrorów Capcomu, a nawet Silent Hilla: małe miasteczko, mroczne sekrety, zombiaki... **Rozgrywka znacząco różni się w zależności od tego, czy zdecydujemy się pokierować Mulderem czy też Scully.** W obu przypadkach czeka nas jednak sporo strzelania, a także rozwiązywania raczej nieskomplikowanych zagadek. Rudowłosa agentka będzie nawet dokonywać sekcji zwłok!

Coś nie idzie...

Resist or Serve miało szansę być nie tylko smakowitym daniem dla entuzjastów serialu, lecz także kawałem porządnego survival horroru. **Twórcy zawalili jednak sprawę potwornie niewygodnym sterowaniem.** Screeny sugerują, że czeka nas podobna sytuacja do tej w starych Residentach, ale niestety nie. Przeskok pozycji kamery każdorazowo wiąże się ze zmianą kierunku kierowania postacią, co nie raz i nie dwa doprowadzi was do białej gorączki (szczególnie w pewnej misji eskortowej). Sytuacji nie polepsza fakt, że cała gra jest okropnie ciemna. Cóż, przydałby się porządny remaster na współczesne platformy, bo pomijając te mankamenty, to jazda obowiązkowa dla każdego fana „Z Archiwum X"!



Ferie zimowe na Syberii to nie był dobry pomysł.

Wierzę, że jest tu jakaś wartość edukacyjna dla studentów medycyny.

(*) A przynajmniej wówczas wydawało się, że to będzie ostatni odcinek... – ale w latach 2016 i 2018 zrealizowano kolejne sezony.

Producent: Relic Entertainment **Gatunek:** RTS **Platforma:** PC (H: 1999; H2: 2003)

Kosmicznie dobry HOMEWORLD

Michał Klekowicki

„Sto lat temu satelita wykrył obiekt pod powierzchnią Wielkiej Pustyni. Wysłano ekspedycję. Starożytny statek międzygwiezdny zakopany w piasku. Głęboko w jego ruinach pojedynczy kamień, który na zawsze miał zmienić naszą historię. Na nim wyryta mapa galaktyczna i pojedyncze słowo starsze niż klany: Higara. Nasz dom".

Ogromne statki flagowe w świecie Homeworld to małe dzieła sztuki.

Zwiadowcy, myśliwce, fregaty, korwety... Różnorodność jednostek to nie wszystko. Strategia i formacje bojowe grają tutaj pierwsze skrzypce.

Ostateczny dowód na obce pochodzenie zamieszkującej Kharak rasy był jak znak od boga. Wraz z nim pojawiły się też technologie, które otworzyły bramy do niebios – metaforycznie, bo pchnęły Kushan (tak samych siebie zwali mieszkańcy planety) na nową ścieżkę rozwoju. Podróże kosmiczne, a nawet międzygwiezdne, przestały być abstrakcją.

Gatunek zamieszkujący pustynną planetę wydawał się zwyczajnie do niej nie pasować. W starych mitach poczucie obcości było powszechne, a religie spierały się głównie o powód, dla którego bóg zesłał swój lud do tego piaszczystego piekła. Starożytny kamień w jednej chwili zakończył dyskusje. Toczone od stuleci wojny wygasły, a zastąpił je **wspólny cel – podróż do domu,** która wkrótce miała zmienić się w ostatnią nadzieję i pełnoprawny exodus do ziemi obiecanej.

Skok w hiperprzestrzeń

Niewiele gier zajmuje w mojej pamięci takie miejsce jak seria Homeworld. Głównie z powodu olbrzymiego ładunku nostalgii związanego ze wspomnieniem pierwszego kontaktu ze światem przedstawionym tej produkcji. Trudno opisać szok, jakim było zobaczenie po raz pierwszy majestatycznego Statku Matki, przygotowywanego do swojej dziewiczej podróży w nieznane... Czegoś takiego wcześniej nie było! Strategia czasu rzeczywistego pozwalająca na swobodne (i świetnie zaimplementowane!) nawigowanie i dowodzenie jednostkami w pełnych trzech wymiarach **postrzegana była**

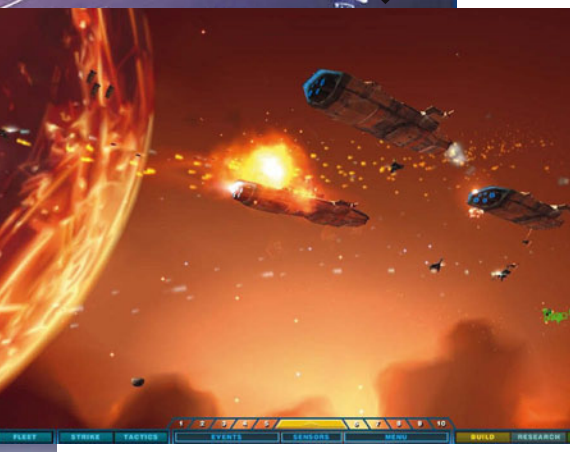
eprasa.pl ab67973e92

REMASTERY

Jeśli wolicie bardziej współczesną grafikę i nie lubicie męczyć się z uruchamianiem starych gier na waszych pecetach, zainteresujcie się wersjami Remastered z 2015. Pierwszy Homeworld jest tak naprawdę remakiem. Grę odtworzono w całości na poprawionym silniku części drugiej i w konsekwencji jej mechanika uległa odczuwalnej zmianie. Zatem choć zachwyca nową grafiką, to grywalnością przypomina zlepek dwóch różnych produkcji. (Jeśli jednak ktoś pokusi się o zainstalowanie powszechnie dostępnego fanowskiego patcha, to zapewne uzna remaster za grę przyjemniejszą od oryginału). Homeworld 2 w tym pakiecie to natomiast bezapelacyjnie najlepsza możliwa wersja samej siebie. W zestawie zawarto także klasyczne edycje tych tytułów.

PS Homeworld: Cataclysm jest dostępny na GOG pod nazwą Homeworld: Emergence, a to ze względu na... zastrzeżenie przez Blizzard praw do słowa „Cataclysm" (!). Z jego działaniem nie ma większych problemów, a krótka zabawa z dgVoodoo pozwoliła mi na granie na monitorze 4K.

Kosmiczne bitwy w H2 do dzisiaj robią wrażenie rozmachem, który mógłby zawstydzić niejeden film SF.



jako rewolucja w tym gatunku. Już tylko to wystarczyło, aby zapisać się w historii gier komputerowych złotymi zgłoskami.

Tymczasem twórcy Relic Entertainment poszli o krok dalej i stworzyli cudowną fabularną otoczkę, czerpiącą garściami z klasyki fantastyki naukowej. Opracowali złożone uniwersum, w którym nauka ściera się z polityką, kulturą i metafizyką. Wstęp do tej recenzji to tylko fragment olbrzymiego lore, którego większość można poznać, studiując... liczący 115 stron podręcznik do gry. Kilkadziesiąt z nich poświęcono na opis historii i kultury cywilizacji Kushan, a także rozmaitych technologii, jakie napotyka się zaraz po odpaleniu trybu dla pojedynczego gracza.

Róg obfitości

Pierwsza część Homeworld swoją jakością potrafiła w momencie premiery (wrzesień 1999) przyprawić o zawrót głowy. Świetny interfejs pozwalał na złożone zarządzenie flotą i wszelkimi innymi aspektami rozgrywki, jak choćby badaniami. Statki majestatycznie przyjmowały trójwymiarowe formacje, wykonywały złożone zadania, a kamera mogła podążać za nimi, racząc gracza kosmicznymi bitwami godnymi kinowego ekranu. **Graficznie (zwłaszcza jeśli posiadało się odpowiedni sprzęt) gra wyglądała wręcz olśniewająco.** *(Pamiętam swój szok, gdy efektowne „intro" płynnie i bez zmiany jakości grafiki przeszło w grę – Smg).* Oprawa dźwiękowa daleko od niej nie odstawała, zwłaszcza że muzyka była małym arcydziełem, doskonale budującym przytłaczającą atmosferę (wszech) świata przedstawionego. Misje stanowiły zawsze nieodłączną część fabuły, prowadząc gracza powoli w stronę ziemi obiecanej – Higary. Po drodze flota Statku Matki napotykała barwne postacie drugoplanowe (głównie reprezentujące inne rasy) kawałek po kawałku odsłaniające graczowi wiedzę o galaktyce, której rasa z Kharak została nagle częścią.

Kataklizm i apokalipsa

Debiut studia Relic Entertainment zebrał chór zachwytów graczy i recenzentów *(10/10 w CDA– Smg)*. **Wydany dokładnie rok później samodzielny dodatek Homeworld: Cataclysm** pojawił się w idealnym momencie, aby zebrać owoce popularności pierwowzoru. **Dał graczom dokładnie to, czego oczekiwali** – nadal ciekawą historię, więcej znanej mechaniki i drobne poprawki do oryginalnej formuły. Te niewielkie zmiany były zresztą niezwykle przemyślane. Pewne rzeczy uproszczono, np. paliwo statków zostało usunięte, a zbieranie zasobów, przechwytywanie okretów wroga i naprawę zunifikowano do jednej jednostki. Inne rozbudowano – w ręce gracza oddana została choćby kontrola nad prędkością rozgrywki, a do nawigacji wprowadzono koncept waypointów. Fabularnie wszystko kręciło się wokół tytułowego kataklizmu, a było nim pojawienie się zagrożenia w postaci „Bestii" – biomechanicznego wirusa mogącego kontrolować zainfekowane maszyny i istoty żywe.

Homeworld 2 to nowy UI oraz bardziej dopracowane mechaniki. To na tej serii Relic uczył się tworzyć jedne z najlepszych RTS-ów w branży.

OBA TYTUŁY DO DZISIAJ ZACHWYCAJĄ GRYWALNOŚCIĄ I OPRAWĄ.

Rok 2003 przyniósł natomiast pełnoprawny sequel. Tak jak część pierwsza to dla Kushan opowieść na miarę biblijnej Księgi Wyjścia, tak druga to Apokalipsa, wliczając w to konfrontację ze swego rodzaju antychrystem. Galaktyce zagraża samozwańczy pomazaniec, który przemocą chce zająć należne mu miejsce w historii, nie oszczędzając nikogo na swojej drodze. Homeworld 2 został przyjęty ciepło, a przez wielu nawet entuzjastycznie. **Pod względem grywalności to najbardziej dopracowana gra z serii.** Nie jest to jednak tytuł aż tak rewolucyjny jak oryginał, nie ma też jego narracyjnego rozmachu. Niemniej do dziś obie odsłony zachwycają. Grafika i muzyka dzielnie zniosły próbę czasu. Szczerze polecam, choć uprzedzam – lekko nie będzie.

PS Warto je sobie przypomnieć także dlatego, że Homeworld 3 zbliża się wielkimi krokami...

OH, YES!

Utwór wieńczący pierwszą część Homeworld to jedna z najsłynniejszych kooperacji między światami klasycznego rocka i gier komputerowych. Od zawsze zafascynowany fantastyką naukową Jon Anderson, wokalista zespołu Yes, zgodził się na napisanie jednego kawałka specjalnie na potrzeby tego tytułu. „Homeworld (The Ladder)" nie tylko bezpośrednio nawiązuje do tematyki produkcji, ale stanowi też doskonałe muzyczne katharsis na koniec zmagań, przygrywając napisom końcowym. Niestety w wersji zremasterowanej nie występuje ani w grze, ani w dostępnym OST. Szkoda! Ale możecie go znaleźć na YouTubie.

eprasa.pl ab67973e92

Producent: Santa Monica Studio **Gatunek:** slasher
Platformy: PS2 (2007), PS3 (2009), PS Vita (2014)

Spalić Olimp do gołej ziemi!

Eugeniusz Siekiera

Oczywiste było, że God of War II pozamiata, ale czy mogliśmy wymarzyć sobie lepszą produkcję na pożegnanie sprzętu, która okazała się największym sprzedażowym hitem w historii konsol?

Gra wydana u schyłku życia PlayStation 2 **wyciskała wysłużoną czarnulę jak cytrynę**, zawstydzając niejeden tytuł stworzony w pierwszych latach panowania kolejnej generacji. Dziś już wiemy, jak potoczyły się dalsze losy spartiaty, ale gdy w 2007 roku z wypiekami na twarzy obserwowałem w finale marsz tytanów na Olimp, towarzyszyło mi niezdrowe podniecenie i myśl, że już niczego równie spektakularnego nie doświadczę, przynajmniej w ramach tego gatunku. Później Santa Monica Studio co najmniej dwa razy udowodniło, w jak wielkim byłem błędzie.

Dokonać niemożliwego

Wróćmy jednak do „dwójki". Po zgładzeniu Aresa podczas starcia wieńczącego część pierwszą, Kratos zostaje nowym bogiem wojny, zajmując należny mu tron. Nasz zapalczywy zabijaka wspiera spartańskich wojowników w walce, ale przez angażowanie się w ludzkie konflikty trafia na celownik Zeusa. Ten, używając podstępu, pozbawia go boskich mocy, a wysługując się Ateną, ożywia Kolosa Rodyjskiego. W iście hitchcockowskim otwarciu osłabiony Kratos mierzy się z metalowym gigantem. Podzielone na etapy i uzupełnione o sekcje platformowe starcie okazuje się bardziej spektakularne niż jakakolwiek scena z poprzedniej odsłony. Spartiata wygrywa tę nierówną walkę, ale koniec końców zostaje zabity przez Gromowładnego. To jednak nie koniec podróży, a ledwie jej początek; fabuły nie będę streszczał, by nie psuć zabawy tym, którzy dopiero teraz sięgną po ten tytuł.

Rzeknę tylko, że **grę kończy nieznośny, choć nieziemsko epicki cliffhanger!** (Finał tej historii poznaliśmy kilka lat później, w części trzeciej stworzonej z myślą o PlayStation 3).

Więcej, mocniej, lepiej

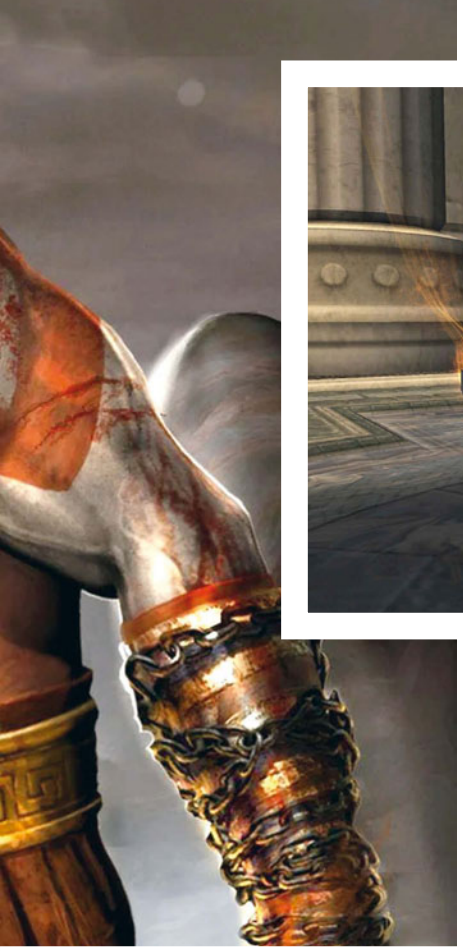
Kampania to zgrabny kolaż skupionych na dynamicznej i brutalnej walce scen akcji oraz sekcji platformowych. Nie brakuje też zagadek, ale są to wyzwania dość banalne w swej konstrukcji, przeważnie o zręcznościowym zabarwieniu. Tu obciąż zwłokami płytę naciskową, tam przepchnij stojący luzem posąg, gdzie indziej aktywuj mechanizm i użyj spowolnienia czasu, by zmieścić się w wąskim okienku. Klasyka, choć z rzadka pojawiają się ciekawsze łamigłówki, które wymagają odrobiny pomyślunku.

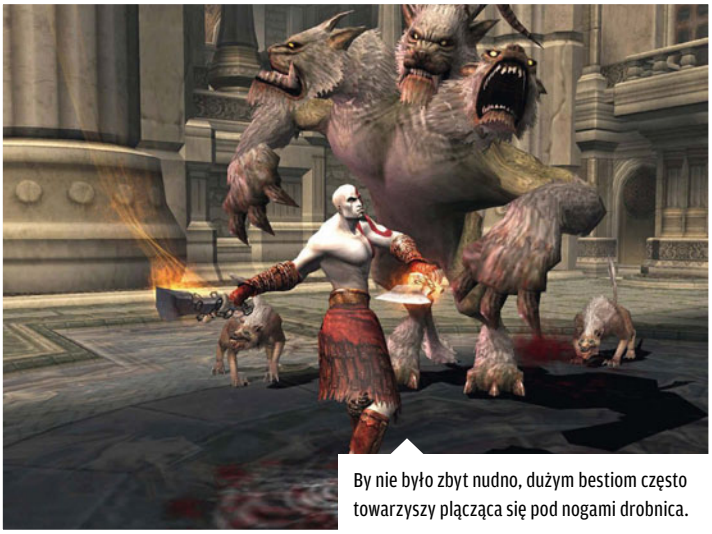
God of War II posiada **wszystkie charakterystyczne cechy klasycznego slashera**.

Od samego początku seria nie miała ambicji, by bawić się w rewolucjonizowanie gatunku. Celem twórców było stworzenie relatywnie prostego i intuicyjnego systemu walki. Cory Barlog, który zasiadł na reżyserskim stołku „dwójki", postanowił nie eksperymentować ze sprawdzoną formułą, a „jedynie" podkręcić tempo i wykreować widowisko przytłaczające swoim rozmachem. Udało mu się! Na tle japońskiej konkurencji pokroju Devil May Cry czy Ninja Gaiden pierwszy God of War wyróżniał się większą przystępnością i mniejszą technicznością, a kontynuacja starała się podążać tym samym tropem, choć warto dodać, że **to zdecydowanie najtrudniejsza część greckiego cyklu**.

DEFINICJĄ GOD OF WAR II JEST DZIKA, WIDOWISKOWA I NIEPOKOJĄCO SATYSFAKCJONUJĄCA BRUTALNOŚĆ.

eprasa.pl ab67973e92





By nie było zbyt nudno, dużym bestiom często towarzyszy plącząca się pod nogami drobnica.

– Po ile te skrzydła, Ikarze?
– Nie stać cię!

kłych tytanów). Zawarto też epizody poświęcone innym postaciom: mierzymy się z Tezeuszem, Perseuszem i Krakenem, oszalałemu Ikarowi zabieramy skrzydła, a skazanemu na potworne katusze Prometeuszowi przynosimy ulgę w cierpieniu. Na długo również zapamiętam spotkanie z Atlasem dźwigającym na ramionach sklepienie niebieskie. Podobne sceny ubarwiają opowieść, choć wszelkie wydarzenia są ściśle podporządkowane zawiłej ścieżce zemsty naszego spartiaty.

Walka z Kolosem Rodyjskim daje niezły przedsmak tego, co czeka nas później.

Mity po nowemu

God of War II cechuje nietuzinkowe tło fabularne. David Jaffe, „ojciec serii", wymarzył sobie akcyjniaka, który wziąłby na warsztat grecką mitologię i przepuścił ją przez popkulturowy filtr. Nie zamierzał podchodzić do materiału źródłowego na klęczkach, wolał potrzebne mu motywy przerabiać i adaptować. W efekcie powstała historia, o której się Parandowskiemu nie śniło; pęczniejąca od wątków dobrze znanych miłośnikom mitów, ale zreinterpretowanych i poskładanych na nowo. Na scenie pojawiają się dobrze znani mieszkańcy Olimpu (i kilku wście-

Krwawa łaźnia

Definicją God of War II jest również dzika, widowiskowa i niepokojąco satysfakcjonująca brutalność. W zadawaniu bólu nasz bohater jest niedoścignionym wirtuozem. Obce są mu wątpliwości, nie znajdziemy w nim grama współczucia – jak morduje swoich wrogów, to zawsze z grymasem nieposkromionej wściekłości. Kratos to rzeźnik jak się patrzy; kręci młynki sławetnymi ostrzami na łańcuchach, a osłabionych przeciwników wykańcza tyleż efektownymi, co bestialskim finisherami. Rozpruwa, patroszy, wyrywa członki bądź skrzydła – bez znaczenia. Możemy być pewni, że zawsze wszystko będzie obficie skropione krwią utoczoną ze zmasakrowanych nieszczęśników.

Szczególnie widowiskowo prezentują się starcia z bossami. Jednym z poważniejszych zarzutów, jakie stawiano pod adresem części pierwszej, była znikoma liczba dużych chłopców do bicia. Kontynuacja nie powiela tego samego błędu. Na standardowych arenach też panuje większy tłok, dzięki czemu walki z drobnicą stały się gęstsze i bardziej intensywne. Wśród mitologicznej menażerii znajdziemy same gwiazdy – uprawiamy zapasy z minotaurami i cyklopami, są cerbery, syreny, meduzy i kilku pomniejszych przyjemniaczków.

Wciąż imponuje

Nie wszystko w God of War II błyszczy. Jest tu kilka wyzwań platformowych zaliczanych pod presją czasu, które są nie tyle trudne, ile irytujące. To również bodaj pierwsza gra, w której wstawki QTE (w 2007 roku wciąż jeszcze uchodzące za świeże) zaczęły mi się przejadać. Oczywiście choreografia walk podczas tych sekwencji to absolutne mistrzostwo, ale co mi po diablo efektownej animacji, gdy całą uwagę poświęcam wyświetlanym na ekranie komendom, bo okienko na reakcję jest wściekle ciasne, a jeden błąd z reguły cofa mnie na początek bieżącego segmentu... Szczególnie popalić daje scena ostatecznej konfrontacji z Zeusem.

Oczywiście nie ma się co obrażać na klasykę – QTE są wpisane w tę serię (a przynajmniej greckie rozdziały), a jej sukces mocno spopularyzował podobne rozwiązania. Pewne jest natomiast, że „dwójka" przebiła pierwowzór pod każdym względem, a najbardziej zaskakuje, że **duże wrażenie robi też dziś, szesnaście lat po premierze**. (Na potrzeby tego tekstu raz jeszcze do niej wróciłem, więc czytacie wrażenia spisane na gorąco). Oczywiście w części trzeciej skala zadymy była jeszcze większa, ale nie można zapomnieć o technologicznym przeskoku, który na to pozwolił. Pozostając w obrębie szóstej generacji, trudno byłoby mi wskazać grę akcji zaprojektowaną z podobnym rozmachem, imponującą na tak wielu płaszczyznach. Czapki z głów.

eprasa.pl ab67973e92

▸ **Producent:** BioWare ▸ **Gatunek:** RPG ▸ **Platformy:** PC, X360, PS3 (2009)

DRAGON AGE™: POCZĄTEK

Krew, plaga i seks w majtkach

▸ Cursion

Ta gra była swego czasu jak promyk słońca nieśmiało przebijający się przez ponury nieboskłon zasnuty modą na erpegowe akcyjniaki. Aktywna pauza, „odgórny" (ale nie izometryczny) widok, zarządzanie drużyną? Aż się człowiekowi Baldur przypominał! Trochę za łatwy i momentami nieporadny, ale mimo wszystko godny uznania.

Na początku chciałbym solennie obiecać, że nie będę więcej uciekał w tanią poetykę meteorologiczną. Trzeba było jednak jakoś zagaić, a musicie przyznać, że choć nieumiejętnie sformułowana, myśl ta nie jest zupełnie pozbawiona sensu. Pierwsza dekada XXI wieku obfitowała w mnóstwo dobrych erpegów. Jade Empire, oba KotOR-y, Mass Effect, Fable – wszystkie je uwielbiałem i mógłbym o nich przynudzać, aż nas świt zastanie. Mimo to z upływem lat coraz bardziej odczuwałem brak tradycyjnej baldurowej formuły. Wydawało się wtedy, że czas podobnych produkcji bezpowrotnie minął, aż tu nagle w 2009 całe na biało i przy dźwiękach „This Is a New Shit" Marilyna Mansona(*) na scenę wkroczyło BioWare, pokazując światu dzieło, które miało na zawsze zapisać się w mojej pamięci.

MIMO UPŁYWU LAT I KILKU OCZYWISTYCH GŁUPOTEK „POCZĄTEK" TO WCIĄŻ NAJLEPSZA CZĘŚĆ SERII.

Heros na miarę XXI wieku

Jedną z pierwszych rzeczy, które chwyciły mnie za serce, był **zaskakująco mroczny, jak na tamte czasy, klimat**. „Średniowieczna" fantastyka kojarzyła się przed laty głównie z Zapomnianymi Krainami, a te utrzymane były zwykle w stylistyce heroicznej, stawiającej na ratowanie księżniczek czy mordowanie przebrzydłych nekromantów, co na cnoty wszelakie ochotnie nastawali. Dragon Age zaproponowało o wiele mniej jednoznaczne uniwersum. Ferelden, w którym toczy się akcja, jest bowiem miejscem dość ponurym. Królestwo od lat zmaga się z regularnymi najazdami mrocznych pomiotów, czyli czegoś na kształt skrzyżowania tolkienowskich orków z Szarańczą z Gears of War.

Jedyną siłą, która może obronić świat przed rychłą zagładą, są Szarzy Strażnicy. Banda straceńców raz po raz podejmuje się nierównej walki z niestrudzonym wrogiem, wiedząc przy tym, że wojny nie da się ostatecznie wygrać i prędzej czy później z trzewi ziemi wypełzną kolejne hordy. Owo poczucie beznadziejnego, ale koniecznego wysiłku wisi nad całą krainą. Mylne byłoby założenie, że skłoniło to ludzkość do zjednoczenia się pod wspólnym sztandarem. **Gra dotyka też wielu innych społecznych problemów**, w tym choćby rasizmu skutkującego zamykaniem elfów w gettach. Dziś nie robi to już może aż tak wielkiego wrażenia, ale w 2009 budziło spore emocje.

Niezmiennie imponujący pozostaje fakt, że twórcy przygotowali aż sześć różnych prologów, zależnych od wybranej kombinacji klasy i rasy. W efekcie krasnoludzki szlachcic zaczyna w zupełnie innych warunkach niż ludzki mag czy elficki złodziejaszek. I nie jest to wcale mało istotna pierdoła czy byle bonus do statystyk, gdyż decyzja przekłada się na jakąś godzinę unikalnej, niedostępnej dla innych rozgrywki. Także później pochodzenie miewa swoje konwencje.

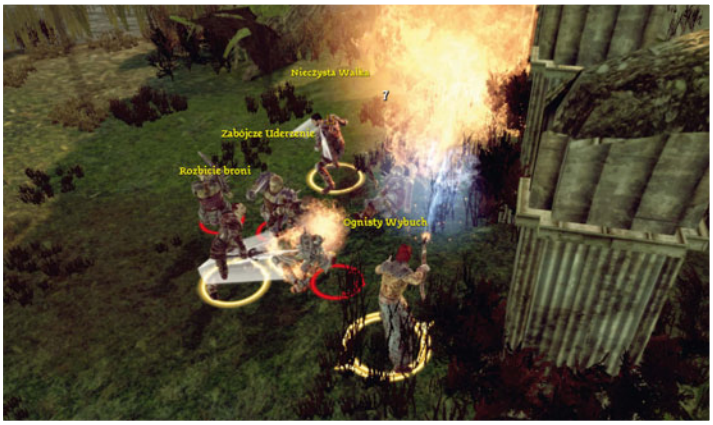
Ależ kobieta, powiadam wam...

Dragon Age wbił mi się jednak w pamięć przede

(*) Nie mam pojęcia, kto i dlaczego wybrał ten właśnie utwór do zwiastuna promocyjnego, ale ma u mnie plusa, bo dzięki temu wciągnąłem go na swoją playlistę.

eprasa.pl ab67973e92

Bohaterowie bywają spryskani posoką od stóp do głów, co wygląda pociesznie, jeśli pod ich mieczami padło właśnie coś wielkości szczura.



AI nieźle radzi sobie z kierowaniem wojownikami, ale magami najlepiej grać osobiście.

wszystkim z racji na towarzyszy głównego bohatera. Uwielbiam na przykład Morrigan, czyli pyskatą, piekielnie inteligentną wiedźmę, którą należałoby chyba porównać do Yennefer... tyle że w jeszcze bardziej przewrotnej i niezależnej wersji. No jak tu takiej nie lubić? Tylko strój mogliby jej nieco rozsądniejszy zaprojektować, bo nawet w 2009 miałem wrażenie, że twórcy traktują mnie jak pryszczatego napaleńca, któremu koniecznie trzeba dać po oczach dekoltem, bo inaczej przed pecetem nie wysiedzi. Redakcyjna koleżanka, Ranafe, wielce ceni sobie z kolei Zevrana – płatnego zabójcę i członka Antivańskich Kruków o dość... specyficznym podejściu do życia.

Z przykrością muszę stwierdzić, że **z perspektywy czasu relacje z kompanami nie robią już niestety aż tak dobrego wrażenia**. Jak na dłoni widać, że to raptem kilka pogawędek na krzyż, co boli zwłaszcza w kontekście romansów. Piętnaście lat temu interakcje te wydawały się całkiem niezłe, dziś budzą raczej politowanie – zwłaszcza pocieszne sceny seksu, w trakcie których bohaterowie nie ściągają nawet bielizny. Cóż, wspomnień nikt mi nie zabierze, a Morrigan i Oghren zawsze znajdą miejsce w mojej drużynie. Grać bez nich to jak ukończyć Mass Effecta 2, romansując z kimkolwiek innym niż Jack. Bezsens i kompletne szaleństwo. *(Pfff! #TaliTeam! – Smuggler).*

W spokojniejszych chwilach można przełączyć się na kamerę zza pleców.

Taktyka spalonej ziemi

Kiedy ekipa skończy wreszcie ględzić, najpewniej sięgnie po broń, co oznacza zanurzenie się w taktycznych walkach opartych na aktywnej pauzie. Ciekawe, że AI towarzyszy da się dość szczegółowo zaprogramować, nakazując jej np. korzystanie z czarów obszarowych tylko przy wskazanej liczbie wrogów. Sprawdza się to nieźle, ale osobiście zawsze wolałem mieć wszystko pod bezpośrednią kontrolą. Same **starcia są przyjemne, choć twórcy koncertowo schrzanili balans**, zamieniając magów w istnych półbogów. Najrozsądniej więc zabierać w bój tanka i trójki czarokletów, którzy bez trudu przerobią na bitki niemal każdego przeciwnika.

Więcej namysłu przyda się w zasadzie tylko podczas potyczek z bossami i stworami elitarnymi. Na szczególną uwagę zasługuje przyjemniaczka z wydanego w 2010 roku dodatku Przebudzenie. Nie dość, że stawia całkiem znaczący opór, to jeszcze wyróżnia się wyjątkowo obleśnym wyglądem. Pamiętam, że dawniej ledwie mogłem na nią patrzeć, a i dziś, choć od tego czasu gry pokazały światu miliony paskudniejszych monstrów, trudno się na jej widok nie skrzywić.

Przed wyruszeniem w drogę należy kupić lupę

Mimo upływu lat **pod względem graficznym nie ma, o dziwo, tragedii**. Animacje bywają nieco sztywne, co daje się zauważyć w trakcie scenek dialogowych, ale to już trochę szukanie dziury w całym. Ważne, że **Dragon Age nie fika koziołków na nowoczesnych komputerach** i można go spokojnie odpalić w dowolnej rozdzielczości, włączając w to 3440 × 1440. Nie warto jednak przesadzać, bo zabrakło opcji skalowania interfejsu, więc łatwo doprowadzić do sytuacji, w której na linie dialogowe trzeba będzie patrzeć przez lupę.

Oceniając całość z perspektywy 2023 roku, podzielam opinię, że Początek to zdecydowanie najlepsza część serii. Później Dragon Age zaczął się niestety staczać po równi pochyłej. „Dwójka" miała jeszcze swoje zalety, w tym niezły klimat i wielce charyzmatyczną piratkę Izabelę, ale na Inkwizycję spuśćmy lepiej zasłonę milczenia. Najgorsze, że choć wciąż niewiele wiadomo o Straszliwym Wilku, czyli rodzącej się w bólach „czwórce", dostępne w sieci fragmenty rozgrywki sugerują, że nie ma co liczyć na powrót do... Początku. A szkoda. Wielka szkoda...

eprasa.pl ab67973e92

▸ **Producent:** Piranha Bytes ▸ **Gatunek:** RPG ▸ **Platforma:** PC (2002)

Gothic II

Na Oko Innosa!

▸ Łukasz Morawski

Siła nostalgii niekiedy bywa zgubna, a wracanie do starych gier często wiąże się z ogromnym rozczarowaniem. Miałem więc obawy przed ponownym odpaleniem Gothica II, ale... O bogowie! Ta gra jest tak samo toporna, magiczna i pięknie brzydka, jak dwadzieścia lat temu. Sentymentalna natura tym razem mnie nie zawiodła – miłość znowu rozkwitła.

Pierwsza odsłona serii została bardzo dobrze przyjęta w rejonie Europy Środkowo-Wschodniej, dlatego niemieckie studio Piranha Bytes postanowiło kuć żelazo póki gorące i już rok później wypuściło do sprzedaży oficjalną kontynuację. Gra, która w Polsce zadebiutowała 16 kwietnia 2003 roku, była pod wieloma względami podobna do poprzedniczki, lecz oferowała o wiele większą mapę, poprawiony interfejs (nadal miał swoje wady, ale przynajmniej zarządzanie przedmiotami było wygodniejsze), o wiele ładniejszą grafikę, lepszy system walki i bardziej ekscytującą przygodę. Nawet jeśli warstwa techniczna w dalszym ciągu kulała, a animacje postaci były strasznie siermiężne, to i tak jestem w stanie złożyć podpis pod stwierdzeniem, że **Gothic II jest sequelem idealnym**.

„Ah shit, here we go again!"

„Czy tobie czasem, Bezimienny, sufit na łeb się nie spadł?" – tymi słowami (choć mogłem coś pomylić) czarnoksiężnik Xardas powitał głównego bohatera po tym, jak przy użyciu własnych mocy wyciągnął go spod gruzów świątyni i teleportował do swojej wieży. Protagonista pod koniec poprzedniej części pokonał złe bóstwo, lecz „ostatnim krzykiem rozpaczy Śniący przywołał potężną armię zła". Bezimienny przeżył dzięki magicznemu pancerzowi, lecz zapłacił ogromną cenę – stracił niemalże wszystkie zdolności i ponownie stał się chłystkiem, którego można powalić mocnym kopniakiem w tyłek.

Były skazaniec kolonii karnej nie ma jednak czasu biadać nad sobą, ponieważ po zniszczeniu bariery odcinającej Górniczą Dolinę od reszty królestwa Myrtany, orkowie rozpoczęli szturm na pobliskie miasto Khorinis. Jednym z pierwszych celów gracza jest więc ostrzeżenie Paladynów przed czyhającym zagrożeniem. Ale to nie koniec atrakcji – świat został wręcz zalany przez sługusów Beliara, boga śmierci i zniszczenia, którym przewodzą pradawne Smoki. Tylko poprzez przejęcie kontroli nad tajemniczym Okiem Innosa protagonista Gothic II będzie w stanie je powstrzymać. Jednak żeby zdobyć artefakt, trzeba się trochę nagimnastykować…

Ja się nie boję smoków? Ty się boisz!

GOTHIC II BYWA SZALENIE TRUDNĄ GRĄ, WARTO JEDNAK DO NIEJ WRÓCIĆ.

„Wróć, kiedy nabierzesz więcej doświadczenia"

Choć początkowa ekspozycja sugeruje, że będziemy mieć do czynienia z epickim, widowiskowym fantasy, to na

eprasa.pl ab67973e92

Ubicie czarnego trolla było nie lada wyzwaniem.

szczęście twórcy dosyć umiejętnie stopniują napięcie. **Zawsze ceniłem drugiego Gothica za jego powolną, wręcz relaksującą rozgrywkę** – która przynajmniej takowa była do momentu, gdy silniejszy ode mnie przeciwnik zmusił mnie do dramatycznej ucieczki. Podobnie do poprzedniej części tutaj również zanim wpadniemy w wir wydarzeń, najpierw musimy ukształtować swoją pozycję w świecie gry. Dopiero potem możemy martwić się, jak załatwić potężne, skrzydlate gady. Wcześniej trzeba chociażby… ogarnąć sobie robotę u któregoś z miejskich czeladników. Jest to bowiem jeden z warunków umożliwiających Bezimiennemu wstąpienie do straży miejskiej i następnie awansowanie na Paladyna.

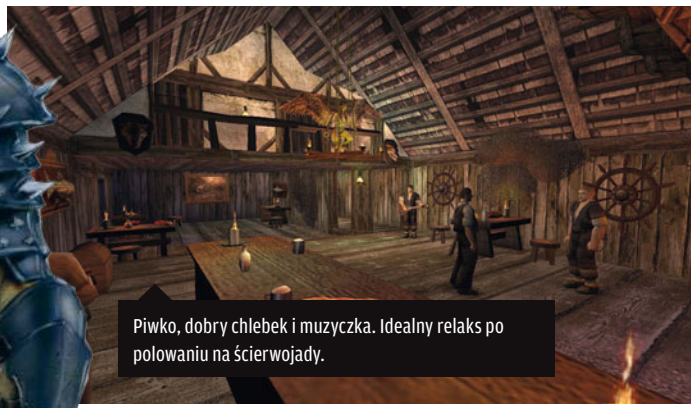
Kto jednak przejmowałby się tymi wymoczkami? **Od zawsze bardziej ciągnęło mnie w stronę najemników stacjonujących na farmie Onara**. Nie tylko dlatego, że ich baza została osadzona w ciekawszej scenerii, bliżej natury – nawiasem mówiąc, miasto Khorinis też robiło ogromne wrażenie. Głównymi powodami były działanie „poza systemem" oraz zbroje, w jakie zostali okuci wojownicy zarządzani przez znanego z „jedynki" Lee. Ach, nigdy nie zapomnę ekscytacji towarzyszącej mi lata temu, gdy stałem się godny dołączenia do elitarnych Łowców Smoków! O magach ognia nie mam nic ciekawego do powiedzenia, bo nigdy nie interesowało mnie wstępowanie w szeregi sług Innosa.

„To coś z przodu twojej głowy to twarz czy dupa?"

Wszyscy doskonale zdajemy sobie sprawę z tego, z jakimi problemami borykały się (i nadal borykają) gry studia Piranha Bytes. Niemiecki developer nie miał takich funduszy, jak Blizzard czy BioWare, musiał iść na wiele ustępstw, a mimo to wprowadził sporo ciekawych mechanik, które wyróżniały jego produkcję na tle konkurencji. **Do dzisiaj doceniam sposób, w jaki twórcy podeszli do rozwoju bohatera** – w Gothicu II nie wystarczy zdobyć odpowiedniej liczby punktów umiejętności, żeby potem rozłożyć je pomiędzy wybranymi przez siebie parametrami. Tutaj, aby poprawić swoje statystyki, trzeba najpierw znaleźć nauczyciela specjalizującego się w danej dziedzinie. Wielu z nich żąda też odpowiedniej zapłaty za przeprowadzenie lekcji.

Żywy (prozaiczny) świat

Ta i inne mechaniki sprawiały, że świat wykreowany na potrzeby tego dzieła zdawał się bardzo realistyczny, nawet pomimo występowania fantastycznych stworzeń i magii. Podobnie jak w oryginale każda z napotkanych osób ma ustalony pewien rytm życia, zmuszający ją do chodzenia spać, gdy zapada zmrok, pracy w ciągu dnia czy ruszania do walki, kiedy w pobliżu pojawi się zagrożenie. Twórcy zadbali nawet o to, aby gracz mógł wykonywać masę prozaicznych czynności, jak np. zamiatanie podłogi lub cięcie drewna przy użyciu ręcznej piły. Bezimienny nie zdobywa w ten sposób doświadczenia


Piwko, dobry chlebek i muzyczka. Idealny relaks po polowaniu na ścierwojady.

ani nie rozwija dodatkowo swoich umiejętności. Nie musimy nawet tego robić – wystarczy, że możemy i to jest w tej grze najpiękniejsze.

Oczywiście w Gothicu II nie brakuje licznych potyczek z oponentami, ale dla mnie i tak zawsze największe znaczenie miało prowadzenie długich dyskusji z enpecami. Nawet jeśli czasami te pogawędki nie prowadziły do żadnych sensownych wniosków, to i tak słuchałem ich z ogromnym zaciekawieniem – zwłaszcza że **dialogi często miały w sobie sporo humoru**. Na odbiór całości mocno wpłynął **fenomenalny polski dubbing**, z perfekcyjnie dobranymi do postaci aktorami. Jacek Mikołajczyk jako Bezimienny to klasa sama w sobie.

Udany powrót do Khorinis

Gothic II bywa szalenie trudną grą, przez co łatwo się od niej odbić. Piranha Bytes na każdym kroku próbowało uprzykrzyć życie głównemu bohaterowi, robiąc z niego słabiaka, komplikując rozwój jego umiejętności, nie dając mu łatwego dostępu do mapy czy rezygnując z jakichkolwiek znaczników misji. **To hardkorowe przeżycie, które może zrazić młodszych graczy przyzwyczajonych do licznych ułatwień** – sam miałem momentami problem, aby poradzić sobie na niektórych etapach, choć dawniej się tak przy nich nie męczyłem. **Warto jednak wyjść ze strefy komfortu i wrócić do tego tytułu**. Może nie wygląda perfekcyjnie, może sterowanie jest frustrujące, ale za to klimat w dalszym ciągu jest tak samo magiczny, jak przed laty.

eprasa.pl ab67973e92

▸ **Producent:** Cryo Interactive ▸ **Gatunek:** przygodowa, strategiczna ▸ **Platformy:** PC, Amiga (1992); Sega CD (1993)

D U N E

Najdziwniejsza z Diun

▸ DaeL

Pomysł sfilmowania „Diuny" Franka Herberta przyciągał surrealistów. Jako pierwszy kinową wersję powieści chciał stworzyć Alejandro Jodorowsky. Gdy ten poległ, na pustynię wyruszył David Lynch – z dość dyskusyjnym efektem. Dlaczego więc adaptacja w formie gry komputerowej nie miałaby również być... dziwna?

Pośpiech przy tworzeniu Dune sprawił, że gra nie ma jednolitego stylu artystycznego. Niektóre twarze są mniej realistyczne od innych.

Może zresztą taka właśnie naturalna kolej rzeczy i nie da się tej opowieści przedstawić, stąpając twardo po ziemi. W końcu „Diuna" to książka prawdziwie psychodeliczna, łącząca zasilane grzybami psylocybinowymi religijne wizje autora z błyskotliwą intrygą polityczną i przesłaniem ekologicznym.

„Naturą ambicji jest to, że nie obchodzi jej rzeczywistość"

Kto zetknął się z produkcjami francuskiego studia Cryo, ten wie, że zwykle są one ambitne i nieszablonowe. I nie zawsze grywalne. W przypadku Dune Francuzi poszli na całość. Powiedzieć, że wykracza ona poza ramy gatunku, byłoby prawdziwym eufemizmem. Wszak **łączy elementy przygodówki i strategii czasu rzeczywistego w sposób tak dziwaczny, że trudno ją do któregoś z nich zakwalifikować**.

Pierwsze pół godziny spędzone z Dune to zabawa autentycznie przednia. Wcielamy się w postać młodego Paula Atrydy, który przybył na Arrakis, zwaną Diuną, wraz ze swoim ojcem, księciem Leto, oraz matką, czyli książęcą konkubiną lady Jessicą. Planeta będąca jedynym we wszechświecie źródłem melanżu, przyprawy obdarzającej ludzi długowiecznością i zdolnością widzenia przyszłości, jest na pozór hojnym darem od Imperatora. W rzeczywistości to zastawiona przez zazdrosnego autokratę i nikczemnych Harkonnenów śmiertelna pułapka na ród Atrydów.

„Bóg stworzył Arrakis, aby ćwiczyć wiernych"

Tyle że jeszcze długo w nią nie wpadniemy, bo **gra fabułę Herberta podzieliła na kawałki i przemieszała w sposób nie do końca logiczny**. Po znakomitym przygodówkowym wprowadzeniu, w którym poznajemy książęcy dwór, oswajamy się w Arrakeen, a nawet odnajdujemy – tak jak w książce – sekretne pomieszczenie w pałacu, scenarzyści dokonują nagłego zwrotu. Gdy już jesteśmy wciągnięci w opowieść po uszy i przymykamy oko na pewne niedostatki dialogów, chłonąc atmosferę pełną niesamowitości, cała intryga polityczna zostaje odłożona na później, a gracz dostaje nowe zadanie. Ma zawrzeć sojusz z mieszkańcami pustyni – Fremenami – i wydobywać przyprawę w coraz to większych ilościach, bo Imperator każe nam wyrabiać stachanowskie normy.

Ponieważ na planecie pozostali Harkonnenowie, którzy sypią nam piasek w tryby, łatwo nie będzie. I tak oto **gra przygodowa przekształca się w starategiczno-ekonomiczną, obarczoną sporym felerem**. Naszym jednostkom nie wydajemy rozkazów zdalnie, klikając w jakiś punkt na mapie. To byłoby za proste. Nie, musimy

NADAL PIĘKNA, ALE GRANIE W NIĄ DZISIAJ PO PROSTU MĘCZY.

CZY WIESZ, ŻE...

Szefostwo Virgin nie przydzieliło Cryo środków na stworzenie Dune, wybierając ofertę Westwoodu. Ale jej francuska sekcja potajemnie, bez wiedzy kierownictwa, dofinansowała tę produkcję.

eprasa.pl ab67973e92

Wygląd ornitoptera z gry najwyraźniej zainspirował twórcę najnowszej ekranizacji powieści – Denisa Villeneuve'a.

Aby wydać rozkaz wydobywania przyprawy, trzeba się samemu udać do siczy. Wkurzające jak cholera.

Co agent Dale Cooper robi w mojej grze?! Tu nie ma żadnego ciasta z wiśniami!

CZY WIESZ, ŻE...

Cryo planowało sequel gry. Dark Side of Dune miało prezentować te same wydarzenia widziane z perspektywy Harkonnenów. Sukces Westwood Studios i ich Dune 2 pogrzebał te plany. Wiele lat później Francuzi wrócili na Arrakis, ale ich Frank Herbert's Dune była kompletną klapą, która doprowadziła do likwidacji firmy.

CZY WIESZ, ŻE...

Cryo w swej produkcji wykorzystało wizerunki bohaterów z filmu Lyncha (Paula, Jessiki i Feyda-Rauthy). Post factum okazało się, że Sting, grający Feyda-Rauthę, nie wyraził zgody na umieszczenie swojej twarzy w grze, ale najwyraźniej ulitował się nad Virgin i Cryo i procesu im nie wytoczył.

się pofatygować do odpowiedniej fremeńskiej siczy i wydać rozkaz osobiście. A że produkcja jest niesamowicie ambitna i pozwala nam zwiedzić całą planetę z kilkudziesięcioma sektorami, to **większa część naszego spędzonego w niej czasu sprowadzi się do latania ornitopterem z miejsca na miejsce**. Nie powiem złego słowa na samą animację lotu, bo w wersji dyskietkowej jest ciekawa, a w wariancie CD(*) wręcz piękna... ale ile można? Jakby tego było mało, trzeba w nad wyraz uciążliwy sposób opłacać czynsz. Próbowałem kiedyś wymyślić bardziej męczący model dowodzenia w strategii i nie byłem w stanie.

Najgorsze jednak, że pomiędzy harówką gra znów rzuca nam smakowite kąski, od czasu do czasu posuwając fabułę do przodu. W pewnym momencie lituje się też nad graczem, dając mu możliwość korzystania ze zdolności telepatycznych. Przyspiesza też wątki fabularne, a nawet daje kilka ścieżek prowadzących do zwycięstwa. Czy przesłania to błędy gameplayowe? Nie bardzo...

Niech będzie błogosławiony Stworzyciel i Jego woda. Błogosławione Jego przybycie i odejście.

„Powitają was Świętymi Słowy i błogosławieństwem będą wasze dary"

A jednak produkcji można wiele wybaczyć. Do diaska, Francuzi może i nie wiedzieli, jak stworzyć angażujące gracza i ekscytujące mechanizmy, ale potrafili sprawić, że czujemy się, jakbyśmy stąpali po Arrakis i wciągali w płuca przesiąknięte słodkim zapachem przyprawy powietrze. **Dune to absolutny triumf artystyczny.** Na wyróżnienie zasługuje muzyka skomponowana przez Stéphane'a Picqa i Philippe'a Ulricha – przejmująca i pełna niesamowitości.

Lecz próbując oddać tak wiele aspektów powieści – walkę z Harkonnenami, ekonomię wydobywania przyprawy, utrzymywanie stosunków dyplomatycznych z Fremenami, ekologiczne przeobrażanie planety i wreszcie wątki religijno-mistyczne – **Dune poległa. Dziś granie w nią męczy.** Ale w tych krótkich chwilach, gdy udajemy się na pierwszy zwiad ornitopterem, gdy dosiadamy czerwia pustyni, gdy wpatrujemy się w błękit wewnątrz błękitu oczu Chani, dzieło Cryo udowadnia swój niezaprzeczalny artyzm. Dlatego 30 lat po premierze Diuna nadal jest piękna.

(*) Wersja CD oprócz prerenderowanych sekwencji lotu zawiera także wstawki filmowe oraz pełny voice acting.

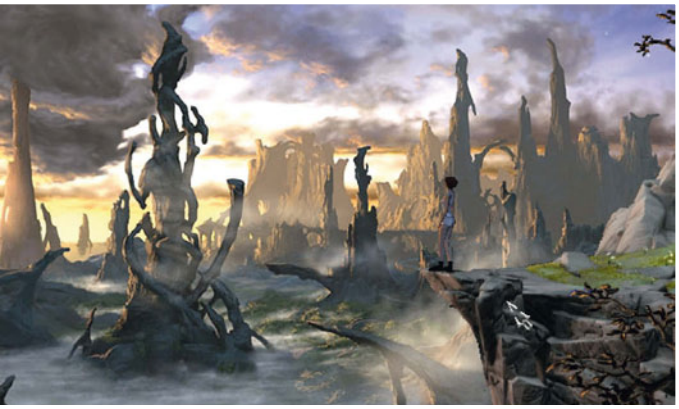
eprasa.pl ab67973e92

Producent: Funcom **Gatunek:** przygodowa **Platformy:** PC (1999); iOS (2014)

April Ryan na ratunek światu

Wiktor Janus

Najdłuższa podróż od lat jest moją ulubioną grą. Z powodzeniem odpiera ataki Geraltów, Batmanów i innych herosów o stalowych mięśniach i kwadratowych szczękach. Osiągnięcie tym większe, że to historia drobnej studentki Akademii Sztuk Pięknych, April Ryan, która u progu dorosłości wyruszyła do wielkiego miasta, by realizować się w malarstwie.



The storm is coming Mr Wayn... Miss Ryan.

Zalążkiem wielkiej przygody są bardzo realistyczne sny bohaterki dotyczące innego świata. Świata pełnego magii, smoków i nieodpartego uroku. Niestety wisi nad nim też widmo nieokreślonego zagrożenia. Akcja nabiera tempa, gdy April zaczyna śnić na jawie, a wizje te zaczynają być również dostrzegane przez ludzi wokół. Dodatkowo lokalny menel, niejaki Cortez, wydaje się rozumieć, o co w tym wszystkim chodzi. Jak to bowiem w grach bywa, nie są to przywidzenia, ale manifestacja mocy, dzięki której dziewczyna potrafi skakać między światami równoległymi. Oczywiście cóż by to była za przygoda, gdyby te nie znajdowały się na kolizyjnym kursie...

Wszystko na wszystkim

Najdłuższa podróż jest dla mnie kwintesencją klasycznych przygodówek. Przepastne kieszenie April Ryan mieszczą więcej niż osiedlowy paczkomat, a **przyjemne logiczne zagadki przeplatają się z absurdalnymi pomysłami**. Dość powiedzieć, że w jednym przypadku potrzeba dmuchanej kaczki, cążków, plastra i sznurka, by... podnieść klucz z torowiska. Ogromną zaletą produkcji jest to, że większość łamigłówek ma element humorystyczny lub wiąże się z interakcją z nietuzinkowymi mieszkańcami światów Stark (technologiczny świat macierzysty bohaterki) oraz Arkadia (magiczny świat równoległy). Najbarwniejszą zaś, chociaż czarno upierzoną, postacią jest magiczny gadający kruk, którego April nabywa na portowym bazarze. Odtąd Kruk, zdradzający skłonność do mitomanii oraz słabość do przedstawicielek swojego gatunku równą tej, którą wśród ludzi przejawia niejaki Jaskier, staje się naszym głównym towarzyszem.

Jest piękna, choć nie jest ładna

Tu dochodzimy do jednego z największych dla polskiego gracza atutów The Longest Journey, mianowicie dubbingu. Chociaż w podróż nie zapraszał nas Piotr Fronczewski, to zachrypnięty i pełen wahania głos Edyty Olszówki w roli April z miejsca wzbudzał sympatię. **Show skradł jednak Jarosław Boberek wcielający się w postać wspomnianego Kruka.** Dla mnie to ta sama półka co

EL GENERAL MAGNIFICO DAŁ JEJ W CDA 10/10. I MIAŁ RACJĘ.

eprasa.pl ab67973e92

NIE JESTEM FANEM PRZYGODÓWEK...

...chociaż po zakończeniu Najdłuższej podróży tak właśnie sądziłem. Próbowałem odnaleźć magię point'n'clicków w wielu innych tytułach, ale nawet bardzo dobra Syberia nie zdołała ponownie poruszyć we mnie tej struny. W The Longest Journey nie chodziło ostatecznie o łamanie sobie głowy, masochistyczną przyjemność z pokonywania ograniczeń swojego umysłu. To losy stworzonych przez Ragnara Tornquista postaci stały mi się autentycznie bliskie. Widząc końcową scenę, odczuwałem smutek i troskę. Chciałem wręcz zapytać April: „jakże ty sobie teraz poradzisz beze mnie? Czy kiedyś się jeszcze spotkamy?".

Gra o Kruka i początek wielkiej przyjaźni.

Obserwuj, rozmawiaj, działaj. Najdłuższa podróż miała bardzo logiczny i gustowny interfejs.

Tłumy w porcie niemal jak w Assassin's Creed.

Kevin Conroy w roli Batmana. Mimo większej popularności Król Julian może Krukowi co najwyżej buty, a raczej pióra, czyścić. Ogromnym plusem produkcji była również muzyka budująca klimat obu światów. W pierwszym towarzyszyły nam niepokojące nuty ambientowe, w drugim – radosny folk. W dużej mierze dzięki udźwiękowieniu, spędzając w którymś dłuższy czas, czułem się w danym miejscu jak w domu. (Co więcej, odczuwałem autentyczny dyskomfort, zanim zaaklimatyzowałem się po każdorazowym przeskoku między nimi).

Oprawa wizualna gry była w swoim czasie bardzo klimatyczna, ale czy piękna? Okej, przerywniki filmowe zrealizowano bardzo dobrze. Broniły się również tła i kolorystyka. Jednak same postacie, poza April i Krukiem, już wtedy przypominały rozpikselowane wycinanki z kartonu.

Uwertura lepsza niż całość

„Nie lubisz Beethovena. Nie wiesz, co tracisz. Od jego uwertur aż pulsuje krew. To potęga. Ale po otwarciu, szczerze mówiąc, cholernie przynudza!" – to cytat ze znanej sceny z filmu „Leon Zawodowiec", w której porucznik Stansfield rozprawia o muzyce klasycznej. Doskonale opisuje jednak także kontynuacje The Longest Journey. Mowa o Dreamfall oraz Dreamfall Chapters. Niestety **w tej trylogii genialna część pierwsza została sprowadzona do roli wstępu,** zaledwie zapowiedzi większej, właściwej historii, która, szczerze mówiąc, faktycznie przynudza.

Finalnie postać April zmarginalizowano. Rezolutna dziewczyna została w kolejnych częściach zastąpiona mało wyrazistymi oraz pozbawionymi wszelkiej charyzmy postaciami Kiana i Zoe. Potencjał, jaki miało śledzenie losów i rozwoju charakteru Ryan, został zupełnie zmarnowany. W „dwójce" spotkaliśmy ją jeszcze jako dorosłą kobietę po niewiadomych przejściach. W części trzeciej zaś dostała jedynie małe cameo... Zbrodnia, po prostu zbrodnia!

Najlepsza podróż!

Cała trylogia traktuje o szukaniu przez jej bohaterów odpowiedzi na pytania, w jaki sposób oba światy powstały, co je łączy, a także co sprawia, że tylko nieliczni mają umiejętność funkcjonowania w obu z nich. Chociaż każda z trzech części dostarcza niemałej satysfakcji, można powiedzieć, powołując się raz jeszcze na twórczość Luca Bessona, że tak się mają Dreamfalle do The Longest Journey, jak seria „Taxi" do „Leona Zawodowca" czy „Piątego Elemetu". Jeśli jesteście gotowi przymknąć oko na niedzisiejszą oprawę wizualną, bo szukacie angażującej historii, która zapewni wam niezapomniane przeżycia, a nie tylko worek achievementów, **bez wahania udajcie się w najdłuższą podróż**. Kruk już zadba o to, abyście się przy okazji świetnie bawili.

eprasa.pl ab67973e92

▸ **Producent:** Detalion ▸ **Gatunek:** przygodowa ▸ **Platformy:** PC (1998)

REAH
Jedyna taka planeta we Wszechświecie

▸ Joanna „Ranafe" Pamięta-Borkowska

Po latach zapomniałam już szczegóły fabuły, ale nadal pamiętałam wygląd lokacji z tej gry. A to dlatego, że opowiedziana tam historia stanowi tylko podbudowę dla bardzo oryginalnych wizji twórców.

Będący dziennikarzem główny bohater ląduje na planecie Reah, aby opisać życie kolonizatorów. Na miejscu dowiaduje się o istnieniu artefaktu prowadzącego do bliźniaczego świata, na którym nie działa jednak ziemska technologia. Żądny wrażeń przekracza wrota, ale gdy tylko stawia stopy na obcym gruncie, portal ulega zniszczeniu, co natychmiast zmienia priorytety mężczyzny – teraz zależy mu głównie na powrocie do domu(*).

Patrz...

Rozgrywka sprowadza się do badania lokacji, rozmów z mieszkańcami oraz rozwiązywania zagadek środowiskowych i łamigłówek (czasami bardzo trudnych). **To gra, jak na tamte czasy, przepiękna i bardzo oryginalna**, z klimatem płynnie zmieniającym się w zależności od poszczególnych etapów podróży. Otoczenie poznajemy za pomocą obrotów głowy protagonisty, zatem swoboda ruchów jest mocno ograniczona. Kiedyś nie dostrzegałam tego tak wyraźnie jak obecnie. Całości dopełniają aktorzy, bo do ukazania enpeców wykorzystano popularną jeszcze w tamtych czasach technologię FMV.

Fantazyjna architektura i wnętrza jak z wakacji na dalekim południu.

Słuchaj...

To były czasy, gdy wysoka cena gier wiązała się z naprawdę doskonałymi wydaniami – i mówię tu o edycji podstawowej, a nie kolekcjonerce kosztującej tyle, ile dobry rower! Reah kupiłam w dużym, ładnym pudle, w którym poza sześcioma płytami z grą znajdowała się również CD ze ścieżką dźwiękową. Dzięki tej produkcji zapoznałam się z twórczością Fading Colours. Dziś próżno ich szukać na Spotify, a był to jeden z moich ulubionych polskich zespołów nurtu dark wave, znany i doceniany na Zachodzie. Ich **nietuzinkowe techno i ambient nierozerwalnie kojarzą mi się z Reah.** Ale sama muzyka to nie wszystko. Avalon zadbał o to, by świat gry ożył dźwiękami zwierząt, wiatru, przesypującego się piasku...

To gra, w której żadna dźwignia nie działa bez problemu.

Myśl!

Niektóre zagadki można było rozwiązać metodą prób i błędów, ale **nie brakowało też nieźle zagmatwanych, wymagających sporej spostrzegawczości i logicznego myślenia.** Mimo że twórcom nie zależało na mozolnym klikaniu tu i ówdzie w poszukiwaniu interaktywnych przedmiotów, to jednak część rozwiązań nie od razu rzucała się w oczy. Gdy nie było jeszcze YouTube'a z gameplayami i poradnikami, niektóre łamigłówki stanowiły nie lada wyzwanie. W efekcie grałam w Reah miesiącami, z wysiłkiem próbując się z nimi uporać.

Kiedyś to było...

Mimo że wspominam ten tytuł ciepło, pamiętam dobrze, co mnie w nim drażniło. Niektórzy aktorzy grali wręcz fatalnie. Dodatkowo pod koniec mocno spadła atrakcyjność eksplorowanych obszarów, a zagadki stały się nieznośnie trudne.

STARA... ALE CIĄGLE FASCYNUJĄCA I KLIMATYCZNA.

Należy jednak pamiętać, że produkcja ta musiała powstać, by światło dzienne mógł ujrzeć Schizm, dzieło Avalonu będące jego największym sukcesem. Dziś **Reah warto sprawdzić głównie dla fantastycznie pomyślanych lokacji** o niesamowitym klimacie. ■

(*) Nie wierzcie dwuzdaniowemu streszczeniu fabuły z Wiki!

eprasa.pl ab67973e92

CD-ACTION

TERAZ TAKŻE JAKO AUDIOBOOK, EBOOK I PDF
W APLIKACJI PULPUP BY PULP BOOKS

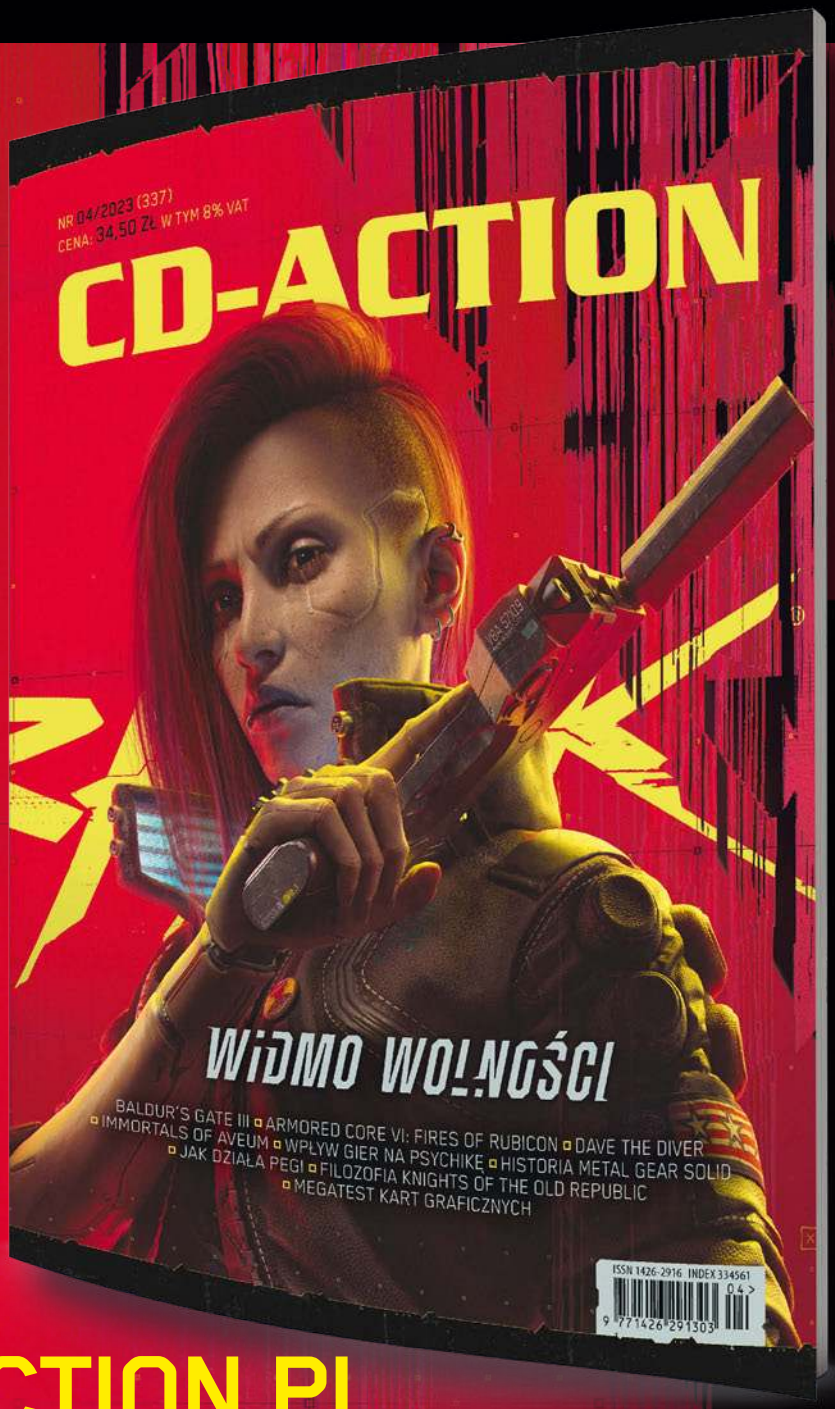
RECENZJE

// Baldur's Gate III
// Starfield
// Cyberpunk 2077: Widmo wolności
// Armored Core VI: Fires of Rubicon
// Final Fantasy XVI
// Jagged Alliance 3
// Pikmin 4
// Dave the Diver
// ...i wiele więcej!

PUBLICYSTYKA

// Wpływ gier na psychikę
// Jak działa PEGI
// Historia Metal Gear Solid
// Filozofia KOTOR-a
// Rynek gier w Chinach
// Dreamcast
// ...i wiele więcej!

MEGATEST KART GRAFICZNYCH



ZAMÓW NA SKLEP.CDACTION.PL

ALLEGRO.PL LUB KUP W PUNKTACH Z PRASĄ

eprasa.pl ab67973e92

Producent: Lucasfilm Games **Gatunek:** przygodowa **Platformy:** PC, Amiga, Macintosh (1992, wersja CD na PC w 1993)

Indiana Jones i Tajemnica Najlepszego Sequela

DaeL

Poprawcie swe kapelusze i otrzepcie kurz ze skórzanych kurtek. Wyruszamy na poszukiwanie Atlantydy!

Jest rok 1939. Doktor Jones, znany archeolog i awanturnik, ma przed sobą banalnie proste zadanie. Na prośbę Marcusa Brody'ego (przyjaciela Indiany i źródła wielu jego kłopotów) oraz tajemniczego pana Smitha (mówiącego z podejrzanie silnym niemieckim akcentem) musi znaleźć w muzeum swojej uczelni niewielką figurkę przedstawiającą rogate bóstwo. I choć w przezabawnej sekwencji tytułowej nabija sobie po drodze całkiem sporo guzów (wręcz za dużo, zważywszy na fakt, że wszystko toczy się w murach college'u), to szczęśliwym trafem udaje mu się skarb odszukać.

Posążek, rzekomo wydobyty w kamieniołomie nieopodal Reykjaviku, prawdopodobnie jest falsyfikatem – tak przynajmniej uważa nasz bohater. Oczywiście dopóki nie wyjmuje z figurki kawałka oryszalku, mitycznego metalu, o którym w dialogu „Kritiasz" pisał Platon. No i dopóki zleceniodawca Jonesa nie wyjmuje pistoletu, udowadniając, że III Rzeszy bardzo na przedmiocie zależy. Naziści chcą bowiem odnaleźć Atlantydę, której technologia pomoże im odnieść zwycięstwo w nadchodzącej wojnie.

Poszukiwacze zaginionego kontynentu

I tak oto zaczyna się Indiana Jones and the Fate of Atlantis, jedna z najlepszych przygodówek w historii, będąca znacznie bardziej udaną kontynuacją filmowych przygód Indy'ego niż późniejsze emeryckie wyczyny archeologa w „Królestwie Kryształowej Czaszki" czy „Artefakcie przeznaczenia". Bo **tytuł ten ma wszystko, czego moglibyśmy oczekiwać od awanturniczej opowieści o nietypowym archeologu.**

Ale nim staniemy suchą stopą na zatopionym kontynencie, gra zabierze nas w podróż po oszałamiająco pięknych lokacjach. Zwiedzimy Islandię, Gwatemalę, Monte Carlo, Azory, Algier i Kretę. Wszędzie deptać nam po piętach będą nikczemnicy ze swastyką na ramieniu albo w sercu. No i wreszcie w eskapadzie towarzystwa dotrzyma nam piękna Sophia Hapgood, była asystentka Indy'ego. Chyba właśnie podczas rozmów pomiędzy Jonesem a jego towarzyszką, pełnych humorystycznego przekomarzania się, po raz pierwszy zdajemy sobie sprawę z tego, **jak świetnie tytuł ten uchwycił esencję przygód Indy'ego** – w równej mierze wypełnionych tajemnicami, niebezpieczeństwem i humorem.

Ogromna w tym zasługa scenarzystów gry – weterana branży Noaha Falsteina oraz Hala Barwooda, kolegi George'a Lucasa ze szkoły filmowej. Razem, ponoć pod wpływem znalezionej przypadkiem na ranczu Lucasa paranaukowej książki o Atlantydzie, upichcili historię, która nie ustępuje kinowym przygodom doktora Jonesa, a na dodatek znakomicie sprawdza się w formule klasycznego point'n'clicka od LucasArts. Zresztą o tym, jak fenomenalny był efekt współpracy Falsteina i Barwooda, zaświadczyć może krążąca wśród graczy plotka, iż Fate of Atlantis powstało na podstawie niezrealizowanego scenariu-

eprasa.pl ab67973e92

Podstępni naziści chcą wykorzystać technologię Atlantydy do stworzenia superbroni.

sza czwartej części przygód Indy'ego(*), a także fakt, że doczekało się własnej adaptacji w formie komiksu.

Esencja przygodówek

Przede wszystkim jest to wyśmienita przygodówka. A właściwie trzy w jednej, bo **twórcy zaszaleli, oferując nam po ukończeniu pierwszego aktu możliwość podjęcia decyzji, w jaki sposób kontynuować wyprawę.** Możemy uznać, że Indy najlepiej radzi sobie z partnerką – wówczas rozwiązania kolejnych zagadek będą wymagały współpracy archeologa i jego koleżanki. Alternatywnie możemy wybrać ścieżkę pięści, przez co gra zaserwuje nam więcej elementów zręcznościowych. Z kolei jeśli zdecydujemy się podążać drogą rozumu, dostaniemy mniej akcji, a więcej łamigłówek logicznych.

I zaręczam, że będziecie chcieli ukończyć tę produkcję trzykrotnie. Bo choć finał na Atlantydzie cechuje się jak na mój gust zbytnim skomplikowaniem, to do tego czasu zabawa jest przednia. No i sama **gra po prostu oczarowuje piękną, pikselartową grafiką w 256 (znakomicie wykorzystanych) kolorach** i cudownymi lokacjami.

Sztuka antyczna

Równie imponujące są też – zwłaszcza jak na rok 1992 – animacje. I nie ma się czemu dziwić, bo stworzono je przy pomocy rotoskopii, co nadało sposobowi poruszania się bohaterów (w przypadku Indy'ego również upadania na twarz) wiele charakteru. A i do warstwy dźwiękowej nie można mieć zastrzeżeń. MIDI całkiem nieźle sobie radzi, odtwarzając melodie Johna Williamsa. Powiedziałbym nawet, że **w dzisiejszych czasach Fate of the Atlantis brzmi lepiej niż kiedykolwiek**, bo na początku lat 90. mało kto mógł sobie pozwolić na syntezator Roland MT-32, a to właśnie ten sprzęt emuluje wersja dostępna na GOG-u. W tym wydaniu dostaniemy też nagrane przez aktorów dialogi, niegdyś dostępne tylko bogaczom z napędami CD w komputerach. A zaręczam, że jest czego posłuchać. **To jedna z pierwszych gier z prawdziwie profesjonalnym voice actingiem**, a Doug Lee naprawdę całkiem sprawnie udaje głos Harrisona Forda.

ESENCJA GATUNKU PRZYGODÓWEK, ABSOLUTNY KLASYK.

Nie znaczy to oczywiście, że przygodówka ta jest pozbawiona wad. Oprócz wymagającej końcówki zgrzytała mi trochę niepasująca do bardzo filmowej prezentacji kolejnych podróży konieczność przeskakiwania między lokacjami, by wypróbować różne sposoby rozwiązywania zagadek. Ale kto szybciej rozszyfruje łamigłówki, ten się tak wiele nie nalata. W ostatecznym rozrachunku trudno to zresztą uznać za wadę poważną. Ot, mały minus, który nie powinien przesłonić faktu, że **mamy do czynienia z absolutnym klasykiem gatunku.** Jego miejsce jest w muzeum. I na waszych twardych dyskach.

Indy w drodze do Tikal, miasta Majów.

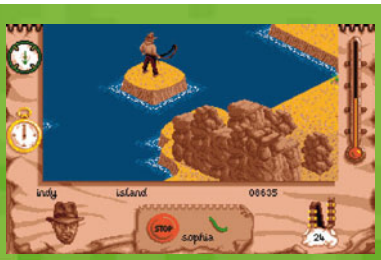
Współdziałanie z Sofią to najciekawszy sposób przejścia gry.

Czy wiesz, że...

Zaginiony dialog „Hermokrates", którego poszukują w grze Indy i Sophia, nie jest wymysłem scenarzystów. Wielu historyków uważa, że istniał naprawdę, choć Platon pisał w nim raczej nie o Atlantydzie, a o klęsce Aten w wyprawie sycylijskiej podczas wojny peloponeskiej.

Ale jakże to - bez bata, fedory i skórzanej kurtki... to na pewno Indy?!

Oprócz przygodówki typu point'n'click LucasArts wydał w tym samym roku także izometryczne, zręcznościowe Indiana Jones and the Fate of Atlantis: The Action Game oparte na tej samej historii. Ukazało się ono na pecety i Amigę, ale również inne platformy - Atari ST, Commodore 64, Amstrada CPC i ZX Spectrum. Nigdy nie zdobyło jednak takiej popularności jak jego przygodówkowy pierwowzór.



(*) W rzeczywistości gra miała bazować na niewykorzystanym scenariuszu alternatywnej trzeciej części przygód archeologa – Indiana Jones and the Monkey King – ale pomysł ten porzucono na bardzo wczesnym etapie prac.

eprasa.pl ab67973e92

Skąd się wziął Indiana Jones

© 1981 Paramount Pictures

Dael

Indiana Jones to legenda, fascynująca postać, która pozostawiła niezatarty ślad w popkulturze. A czy zastanawialiście się kiedyś, dlaczego do dziś oddziałuje na nas mocniej niż tuziny innych bohaterów kina akcji?

Jasne, na pozór odpowiedź jest prosta. Filmy z doktorem Jonesem pełne są egzotycznych lokacji, opętanych ideologią lub żądzą zysku złoczyńców, pułapek w starożytnych ruinach, jam z wężami i religijnych tajemnic. A nietypowy archeolog, w kapeluszu i z nieodłącznym biczem w ręku, przez swój spryt i odwagę jak nikt inny uosabia ducha przygody i eksploracji. Mam jednak wrażenie, że prawda jest nieco bardziej skomplikowana. Ale aby ją odnaleźć, sami musimy pobawić się w badaczy i odkopać najbardziej ukrytą historię.

Smith. Indiana Smith

Po ogromnym sukcesie komercyjnym „Szczęk" i „Bliskich spotkań trzeciego stopnia" Steven Spielberg próbował namówić producenta filmów o Bondzie, aby powierzył mu reżyserię kolejnej części przygód agenta 007. Nazwisko Spielberga mimo dwóch nominacji do Oscarów nie znaczyło jeszcze aż tak wiele jak w kolejnych dekadach, a jego szanse ostatecznie pogrzebała mało udana komedia wojenna „1941". O historii tej wspominam, bo wiele osób słusznie wskazuje, że gdy dał się on namówić Lucasowi na stworzenie filmu o awanturniczym archeologu, do jego dzieła trafiło kilka pomysłów znanych z kinematograficznych przygód tajnego agenta. Widzimy to chociażby w konstrukcji filmu, która – tak jak adaptacje dzieł Fleminga – zawsze zaczyna się od kilkunastominutowego wstępu prezentującego oddzielną małą przygodę. Ba, w „Indiana Jones i Świątynia Zagłady" pierwsza scena jest wręcz żywcem wyjęta z filmu o Bondzie, a biały smoking z czerwonym goździkiem to oczywiste nawiązanie do ubioru agenta 007 z „Goldfingera".

Czy zatem Indiana Jones jest bohaterem ukształtowanym na wzór Bonda? Raczej nie, bez względu na to, czy weźmiemy pod uwagę literackie czy filmowe wcielenia tajnego agenta. Owszem, istnieją pewne podobieństwa – począwszy od pewności siebie, aż po niezwykły, łotrzykowski urok obu postaci – lecz trudno nie stwierdzić, że uwielbiający luksus i świadomie poszukujący niebezpieczeństw Brytyjczyk jest jednak ulepiony z nieco innej gliny.

Kapelusz, kurtka, bicz

Kiedy Lucas przekonywał Spielberga do wzięcia udziału w nowym projekcie, sam nazwał Indianę Jonesa „bohaterem z seriali kinowych". Nawiązał w ten sposób do uwielbianej przez obu reżyserów, a w latach 80. już niemal zapomnianej formy filmowej. Seriale

ARCHEOLOG INDIANA JONES SAM JEST WYKOPALISKIEM Z INNEJ EPOKI.

China Jones vs...

© 1943 Paramount Pictures

Nie pytajcie Lucasa, czy oglądał ten film. Odpowiedź jest oczywista.

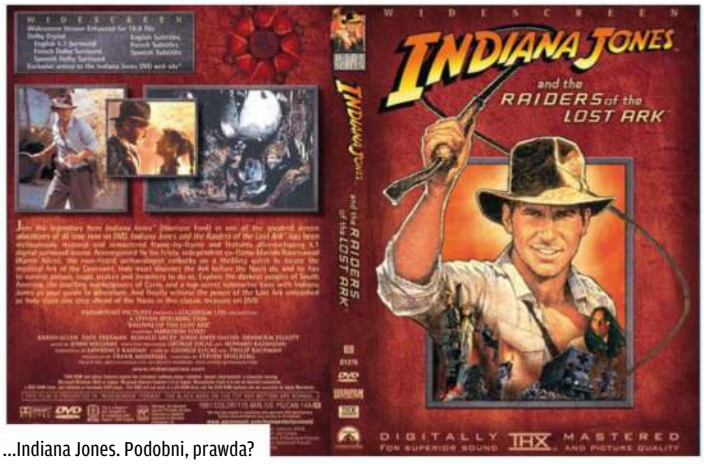
© 1943 Paramount Pictures

kinowe były emitowanymi przed głównym seansem, krótkimi, odcinkowymi obrazami, kończącymi się zazwyczaj nagłym zawieszeniem akcji w sytuacji pełnej napięcia. Święciły swe największe triumfy w latach 30. i 40. i zazwyczaj reprezentowały gatunki nieco mniej poważane w kinie pełnometrażowym. Były to pierwsze space opery („Flash Gordon"), opowieści detektywistyczne z udziałem superbohaterów („Batman", „The Shadow", „Superman") czy wreszcie seriale przygodowe, których akcja toczyła się w ruinach dawnych cywilizacji („The Phantom", „Terry and the Pirates"). I rzeczywiście **Indiana Jones przypomina postaci z tychże produkcji**.

Ale o wiele prościej byłoby wskazać inne źródło inspiracji, o którym Lucas nigdy nie wspomniał. W 1943 roku swoją premierę miał film „China". Jego bohater, David Jones (Jones!!!), wykazuje szereg cech, które mogą się nam wydać bardzo znajome. Nie tylko ma charakterystyczne nazwisko, ale także nosi skórzaną kurtkę oraz fedorę, no i często paraduje z dwudniowym zarostem. Ba, w jednej ze scen wspominał nawet, że potrafi posługiwać się batem. Jeśli jednak filmowcy nigdy nie wspomnieli o tym, jak wiele zaczerpnęli z wspomnianej produkcji, to może mieli ku temu powód. Bo choć wygląd archeologa jest najwyraźniej „pożyczony", to **prawdziwe źródło inspiracji było jeszcze głębsze**. A klucz do rozszyfrowania sekretu korzeni doktora Jonesa znajduje się już w pierwszych minutach „Poszukiwaczy zaginionej Arki".

Wikimedia Commons / Public Domain

Buster Keaton. Legenda komediowego kina akcji z czasów filmu niemego. Polecam obejrzeć jego film „Generał".



...Indiana Jones. Podobni, prawda?

© 1981 Paramount Pictures

Obraz, nie dialog

Niecały kwadrans. Tyle trwa wstęp dający nam poznać po raz pierwszy postać Indiany Jonesa. I nie można podważyć perfekcyjności pierwszych ujęć, w których sylwetka archeologa jest przed nami skrzętnie ukrywana, by w końcu – całkiem dosłownie – wyłonić się z cienia. Ale cała sekwencja wyprawy do południowoamerykańskiej dżungli mówi nam o bohaterze oraz konwencji filmu coś jeszcze ważniejszego. W ciągu tego kwadransa aktorzy wypowiadają zaledwie 14 zdań. Tak niewielka częstotliwość występowania linii dialogowych to coś, co spotykano w zasadzie tylko w jednym gatunku filmowym – w komediach z epoki kina niemego.

I nie jest to przypadkiem. **Jeśli mamy wskazać jedną postać będącą prawdziwym pierwowzorem Indiany Jonesa, byłby to Buster Keaton.** A właściwie każdy z bohaterów, w których ten aktor się wcielał. Doktor Jones nie jest nadludzko spokojnym i kompetentnym Bondem. Z protagonistami z kinowych seriali łączy go w zasadzie tylko pewna przyjęta poza i garderoba. Za to **bardzo wiele wspólnego filmy Spielberga i Lucasa mają z kinem niemym**. Np. w odróżnieniu od większości filmów akcji dynamiczne sceny w trylogii przygód Indiany Jonesa są zazwyczaj kręcone nie w tzw. planie średnim czy amerykańskim, ale w ogólnym, w którym poza postacią widzimy też sporą część otoczenia. To celowy zabieg, charakterystyczny dla slapstickowej komedii, pozwalający widzowi lepiej zrozumieć dynamikę akcji, a nawet przewidzieć to, co za chwilę się wydarzy.

Zapomniany slapstick

Podobnie jak w filmach Bustera Keatona w przygodach Indiany Jonesa niemal każde zagrożenie, przed którym staje bohater, ma swój „tykający zegar". Przykładowo: w „Poszukiwaczach zaginionej Arki" widzimy, jak powoli zamykają się drzwi świątyni, które lada moment odetną Indianę od świata zewnętrznego; w „Świątyni Zagłady" archeolog ma tylko kilka minut na zdobycie antidotum nim trucizna położy go trupem; w „Ostatniej Krucjacie" pędzi czołgiem w stronę klifu itd. Ale to oczywiście nie wszystko. Każda z tych scen podbiera następną charakterystyczną cechę produkcji Keatona – **humorystyczny zwrot akcji, który przez ułamek sekundy dostarcza rozbawienia, by natychmiast ujawnić swój dramatyzm**, pokazując jak bardzo pogorszyło się położenie Jonesa. A to kłącze, którego się uchwycił, zaczyna pękać, a to butelka z antidotum zostaje przypadkowo kopnięta... No i w końcu niemal wszystkie sceny akcji znajdują swoje rozwiązanie w najbardziej klasyczny, slapstickowy sposób. Bohater nigdy nie triumfuje dzięki sile fizycznej. Zwycięstwo zawsze przychodzi dzięki mieszance determinacji, odwagi i szczęścia.

I to właśnie prawdziwy sekret doktora Jonesa. On sam jest wykopaliskiem, postacią z innej, zapomnianej epoki. Nasz archeolog to prawdziwy skarb, ukryty w pomroce dziejów, ale cudownym trafem wydobyty przez Spielberga i Lucasa. A oglądając jego przygody, uczestniczymy w seansie pełnym (starożytnej) magii kina.

Indiana Jones i jego imperium(*)

Maciej Bachorski

Ma ksywkę po ukochanym psie, panicznie boi się węży, a gdy akurat nie ściąga tłumów na wykładowe sale, w nieodłącznym kapeluszu i skórzanej kurtce poszukuje kolejnych artefaktów. Po przeszło czterech dekadach obecności w światowej popkulturze doktor Henry Walton Jones Junior ciągle pozostaje jedną z jej najważniejszych ikon.

Jak to jednak w przypadku wielu dzisiejszych legend przemysłu rozrywkowego bywa, zanim na taki status sobie zapracował, Indiana Jones musiał przejść krętą ścieżkę. Wszystko zaczęło się w 1973 roku, gdy po ukończeniu prac przy „American Graffiti" nie kto inny, jak George Lucas, zapałał chęcią nakręcenia czegoś w duchu darzonych przezeń niemałym sentymentem przygodowych klasyków z lat 30. i 40. W taki też sposób narodził się pomysł na „Adventures of Indiana Smith", B-klasowy film z kobieciarzem-archeologiem w roli głównej.

Krok po kroku

Z karierą Lucasa w latach 70. sprawa miała się tak, że reżyser nie poświęcał czasu na tylko jeden projekt. Priorytetem była chęć realizacji własnej space opery. Dlatego choć początkowy szkic „Indiany Smitha" udało się nieco doszlifować z zaprzyjaźnionym Andym Kaufmanem już w 1975 roku, projekt przygód awanturnika musiał poczekać na swoją kolej jeszcze dwa lata. Kluczowy dla przyszłości filmowego archeologa moment nastąpił bowiem w maju 1977 na Hawajach, gdzie trzymający kciuki za sukces debiutujących właśnie „Gwiezdnych wojen" Lucas spotkał równie ambitnego i młodego twórcę – Stevena Spielberga.

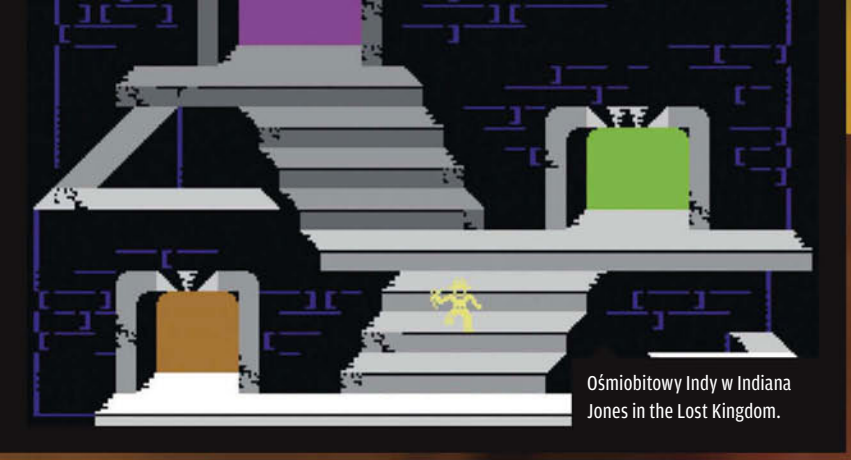
W trakcie burzy mózgów na temat przyszłych przedsięwzięć okazało się, że panowie w wielu aspektach myślą podobnie. Od tej chwili bieg wydarzeń nabrał zdecydowanego rozpędu. Reżyserski stołek przypadł ostatecznie samemu Spielbergowi, a do napisania scenariusza zaangażowany został chwalony za komedię romantyczną „Przez kontynent" Lawrence Kasdan. Dotarcie do finalnej wersji inspirowanej klasykami pokroju „Wspaniałej siódemki" czy „Siedmiu samurajów" historii zajęło scenarzyście niemal półtora roku, w trakcie którego **Smith zamienił się w Jonesa, a jego alkoholizm i zamiłowanie do hazardu zastąpiono całym zestawem innych cech** czyniących zeń postać, z którą widownia miała się utożsamiać.

Gdy w grudniu 1979 przygotowano ostateczną wersję scenariusza, a Lucas dopiął kwestię finansowania filmu z Paramount Pictures, jasnym było, że by odbiorcom ułatwić owo utożsamianie się z głównym bohaterem, potrzebny będzie ktoś, kto oczaruje publikę ekranową charyzmą. Finalnie wybór padł na popularnego już dzięki „Gwiezdnym wojnom" Harrisona Forda. Pierwszy klaps przy kręceniu filmu padł 23 czerwca 1980 roku, a prowadzone na planach zdjęciowych w Anglii, Francji i Tunezji prace trwały łącznie 73 dni. Premiera planowanego jako letni blockbuster filmu ustalona została na czerwiec 1981.

(Nie)oczekiwany sukces

Choć „Poszukiwacze zaginionej Arki" trafili w sam środek kinowej posuchy, gdy

eprasa.pl ab67973e92



Ośmiobitowy Indy w Indiana Jones in the Lost Kingdom.

pogrążona w spowodowanym rosnącymi kosztami produkcji kryzysie branża niecierpliwie wyczekiwała hitu z prawdziwego zdarzenia, początkowo nic nie wskazywało, by mogli stać się sensacją. Wręcz przeciwnie – pierwsze prognozy sugerowały, że film nie ma szans w rywalizacji z mającymi premiery w tym samym okresie „Supermanem II" czy „Tylko dla twoich oczu". To więc, co wydarzyło się po debiucie, tym bardziej zaskoczyło wszystkich. Solidne, okraszone przeszło ośmioma milionami dolarów otwarcie i stabilna pozycja w pierwszej dziesiątce najpopularniejszych produkcji amerykańskiego box office'u w ciągu kolejnych miesięcy sprawiły, że ostatecznie **stanęło na 354 milionach dolarów zarobionych na świecie i zasłużonej, najwyższej lokacie na liście najbardziej kasowych filmów roku.** Taki stan rzeczy potwierdziła dodatkowo mająca miejsce w listopadzie 1983 premiera na kasetach VHS. Pokonanie bariery miliona sprzedanych kopii zajęło archeologowi niewiele ponad dwanaście miesięcy.

PIERWSZE PROGNOZY SUGEROWAŁY, ŻE „POSZUKIWACZE..." BĘDĄ KLAPĄ.

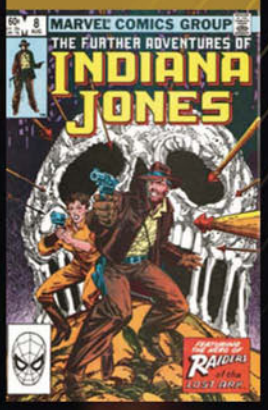
Wypełnione zielonymi banknotami portfele twórców bynajmniej nie były jedynym wyznacznikiem sukcesu historii awanturnika, który usiłuje wyprzedzić nazistów w poszukiwaniach biblijnego przedmiotu. Ta **dorobiła się bowiem całego naręcza nagród, z pięcioma Oscarami (i kolejnymi czterema nominacjami)**, Złotym Globem czy siedmioma Saturnami – wyróżnieniami dla najlepszych produkcji z gatunków science fiction, fantasy i horror. Wobec tak powszechnego uznania nikt nie wątpił, że Arka Przymierza była ledwie pierwszym z wielu artefaktów, których poszukiwaniami zajmie się doktor Jones Junior.

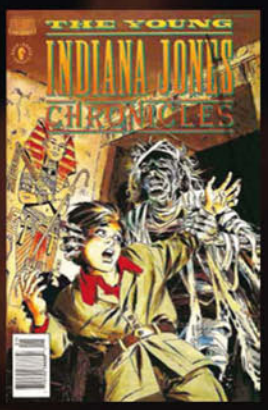
Papierowy Jones

Jako że zarówno publika, jak i krytycy odkryli, że archeologia zdecydowanie może być fajna, na reakcję innych gałęzi rozrywkowego przemysłu nie trzeba było długo czekać. Swoją część tortu postanowiło w 1982 roku uszczknąć zajmujące się produkcją licencjonowanych figurek Kenner Products, a aktywność odnotowano również na froncie literackim. Co prawda napisana przez Campbella Blacka adaptacja scenariusza zadebiutowała jeszcze dwa miesiące przed premierą filmu i przeszła właściwie bez echa, ale już wejście do świata komiksu najsłynniejszy archeolog świata zaliczył głośniejsze. O taki stan rzeczy zadbał nie kto inny, jak największy z największych – Marvel Comics nie tylko bowiem odpowiadał za rysowaną adaptacją „Poszukiwaczy", ale otworzył Indianie Jonesowi wrota do przygód niezależnych od tego, co widzowie dostali na filmowej taśmie. Osadzone przed historią pierwszego filmu „The Further Adventures of Indiana Jones" ukazywały się co miesiąc w latach 1983-1986 i dotarły do 34 wydań.

Zagrajmy w Indianę!

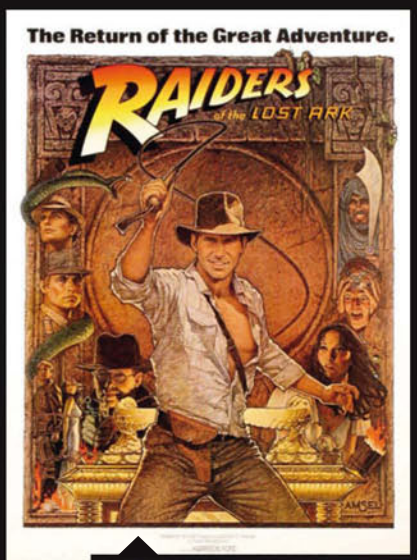
Fenomen dynamicznie rozwijanej marki nie ominął także rynku gier wideo. Początki były raczej skromne, bo ograniczyły się zaledwie do filmówki opracowanej przez Howarda Scotta Warshawa na Atari 2600 w listopadzie 1982 roku, podobnej do wydanej miesiąc później i ostro krytykowanej adaptacji E.T. ›





Gry wideo i planszowe, filmy, komiksy, książki – nie było chyba medium, gdzie nie pojawiłby się Indy. No dobra, nie słyszałem nic o operze!

(*) Świadomie ograniczyłem się tu tylko do XX wieku. Raz, że musiałem mieć na uwadze objętość tekstu. Dwa, że Retro – to retro. Trzy, że to, co spotyka Indianę w XXI wieku – szczególnie w filmach – to temat taki sobie, a ja lubię Indy'ego i nie chcę się nad nim znęcać.



Jeśli pamiętasz czasy, gdy Harrison Ford był tak młody, to jesteś stary. Przykro mi.

© 1981 Paramount Pictures © Lucasfilm

eprasa.pl ab67973e92

W przypadku elektronicznej wersji „Poszukiwaczy" aż tak źle nie było, choć **grze nieco oberwało się za udziwnione (bo wymagające dwóch kontrolerów) sterowanie i przeciętną oprawę**. Mimo wszystko przemyślany, pozwalający na wybór różnych ścieżek i zarządzanie znalezionymi przedmiotami gameplay pozwolił się tej produkcji wybronić. Indy postawił zatem pierwszy krok na wirtualnym gruncie – i bynajmniej nie ostatni.

Doktor Jones przestaje żartować

Zanim jednak dostał możliwość kolejnego zaprezentowania się graczom, przyszła kolej na filmową kontynuację. Mając na uwadze gigantyczny sukces części pierwszej, Spielberg i Lucas zmuszeni byli stawić czoła wszystkim potencjalnym zagrożeniom związanym z sequelem. Dostarczyć widowni więcej tego samego i zostać posądzonym o odtwórczość? A może osadzić znanego bohatera w historii o zupełnie innym tonie,

© 1984 Lucasfilm © Amblin Entertainment

ryzykując utratę fanów pierwowzoru? Ostatecznie wybór padł na drugie z rozwiązań, a jako że Lucas nie chciał po raz kolejny obsadzać nazistów w rolach głównych przeciwników Jonesa, zdecydowano, że fabularnie będzie to prequel do wydarzeń z „Poszukiwaczy zaginionej Arki".

Małpi król w szkockim zamku?

Jeszcze zanim pierwotny koncept nabrał konkretnych kształtów, rozważano powiązanie akcji z legendą Małpiego Króla (patrz: ramka „Legenda wprost z Państwa Środka"). Lecz gdy filmowcom nie udało się uzyskać pozwolenia na zdjęcia w Chinach, rolę miejsca wydarzeń miał przejąć nawiedzony zamek w Szkocji. Jednak by uniknąć podobieństw do popularnego horroru „Poltergeist" Tobe'a Hoopera, zdecydowano się na indyjską świątynię. Bez zmian pozostał za to **znacznie mroczniejszy niż w przypadku pierwowzoru klimat** – spowodowany, jak później tłumaczyli Lucas i Spielberg, ich problemami małżeńskimi w tamtym okresie.

SAME NIEZNANE TWARZE

Pierwotnie jednym z podstawowych kryteriów do roli Indiany Jonesa była stosunkowo niewielka rozpoznawalność aktora. Jako kandydatów rozważano więc takie nieznane widzom twarze jak... Nick Nolte, Jeff Bridges, Jack Nicholson, Bill Murray czy Tom Selleck. (Tak, to sarkazm). Ten ostatni już po zakontraktowaniu, na kilka tygodni przed rozpoczęciem zdjęć, został zmuszony do rezygnacji ze względu na zobowiązania przy serialu „Magnum, P.I.". Cóż, jego strata...

Mającą premierę 23 maja 1984 „Świątynię zagłady" krytycy przyjęli z mieszanymi uczuciami. Ale głosujący portfelami widzowie oczekiwań twórców nie zawiedli. Poszukujący Kamieni Sankary i ratujący hinduską wioskę przed dowodzonym przez demonicznego Mola Rama kultem Indiana Jones tylko w pierwszy tydzień wyświetlania zarobił rekordowe niemal 46 milionów dolarów. Mimo że do wyniku „Poszukiwaczy..." ostatecznie nie udało się doszlusować, **333 miliony dolarów zebrane w trakcie obecności w kinach wystarczyły do tytułu najbardziej kasowego filmu roku**.

W ślad za tym sukcesem w nieunikniony sposób znów musiała ruszyć popkulturowa machina. Podobnie jak w przypadku części pierwszej nie zabrakło książkowej wersji scenariusza (tym razem autorstwa Jamesa Kahna) oraz wydanej przez Marvela komiksowej adaptacji.

A co z grami?

Firma TSR stworzyła papierowego erpega The Adventures of Indiana Jones. Ten jednak, ze względu na zbyt ścisłe zdaniem odbiorców powiązania oferowanych scenariuszy z tymi znanymi z sal kinowych, nigdy nie zdołał wykorzystać całości swego potencjału. Nieco inaczej sprawa wyglądała za to na wirtualnym poletku, gdzie doktor Jones poczynał sobie coraz śmielej. Opublikowana w sierpniu 1985 roku przez Atari filmówka **Indiana Jones and the Temple of Doom będąca pierwszą i jedyną grą z archeologiem, która trafiła na automaty**, nie zaskakiwała może szczególnie rozbudowaną mechaniką, ale jako produkcja mająca dostarczać przede wszystkim związanej z najciekawszymi momentami filmu adrenaliny sprawdzała się nader dobrze. Nie zabrakło tu zatem walk z kultystami, ratowania dzieciaków, a także ekscytu-

INDIANA DOCZEKAŁ SIĘ NAWET PAPIEROWEGO ERPEGA.

Indiana Jones Chronicles w wersji na NES-a. Indy wygląda na ciut zakłopotanego paletą barw, w jakiej go oddano.

Słynna scena z czołgiem nie mogła zostać pominięta w gradaptacji „Ostatniej krucjaty".

właściwości powodowały, że stawka urosła do niebotycznych rozmiarów, a **całość umiejętnie łączyła akcję, niewymuszony humor i grające na czułych strunach dusz odbiorców elementy „familijne"**. Po raz kolejny bijący konkurencję na głowę (tym razem z 474 milionami dolarów na koncie) Indiana Jones nie mógł wy-

jącej podróży wagonikiem, kradzieży Kamieni Sankary i wieńczącej całość konfrontacji z Molą Ramem. Wszystko to w świetnej, jak na owe czasy, oprawie audiowizualnej.

Druga połowa lat 80. to również pierwszy raz, gdy elektroniczne przygody Indy'ego **wyswobodziły się spod ogra-**

SEQUEL, KTÓREGO NIE BYŁO

Po gigantycznym sukcesie The Fate of Atlantis szybko przystąpiono do prac nad potencjalnym sequelem historii. Indiana Jones and the Iron Phoenix miał opowiadać o poszukiwaniach Kamienia Filozoficznego i wszedł w tak zaawansowaną fazę produkcji, że w porozumieniu z Dark Horse Comics na rynek trafiły komiksy oparte na jego fabule. Prace nad grą trwały 15 miesięcy, pokazano ją nawet na targach ECTS... by ostatecznie zaginęła bez wieści w developerskim piekiełku.

niczeń filmowych historii. W taki też sposób narodziła się łącząca nieco akcji z mnogością zagadek do rozwiązania wydana w 1985 roku gra Indiana Jones in the Lost Kingdom. W zamyśle miała sprawiać, by odbiorcy „myśleli niczym Indiana Jones". Dlatego oprócz zaszyfrowanych wskazówek w instrukcji nie oferowała żadnej pomocy w rozwiązywaniu kolejnych problemów. Koncept jednak nie spodobał się odbiorcom.

Znacznie mniej rozbudowaną produkcją była tekstowa Indiana Jones in Revenge of the Ancients z 1987 roku, której fabuła wysyłała doktora Jonesa na starcie z nazistami w samym sercu meksykańskiej dżungli i starożytnej piramidy.

© 1984 Lucasfilm © Amblin Entertainment

Hipsterska knajpa? A nie, to tylko uczta ze „Świątyni zagłady". Pamiętacie danie z małpiego mózgu?

W poszukiwaniu nieśmiertelności

Mieszane opinie na temat „Świątyni zagłady" zmusiły Spielberga i Lucasa do zrewidowania kierunku, w jakim pójść ma seria. **Wieńcząca trylogię część miała być swego rodzaju przeprosinami skierowanymi do niezadowolonej publiki**, toteż dopiero szkice historii zaproponowane przez Menno Meyjesa i pogłębione przez pracującego nad scenariuszem między połową 1987 roku a marcem 1988 Jeffreya Boama zyskały uznanie producentów. A przynajmniej na tyle, by – po poprawkach dialogów i usunięciu niektórych scen przez cenionego (choć nieuwzględnionego w napisach końcowych) Toma Stopparda – 8 maja 1988 można było uznać tę opowieść za gotową do sfilmowania.

O ile sam proces stawiania fundamentów pod „Indianę Jonesa i ostatnią krucjatę" można więc określić jako wyjątkowo mozolny, o tyle po premierze 24 maja 1989 zarówno Lucas, jak i Spielberg mogli odetchnąć z ulgą. **Finalna część trylogii podobała się właściwie wszystkim**. Strzałem w dziesiątkę okazało się obsadzenie Seana Connery'ego w roli Henry'ego Jonesa Seniora, Święty Graal i jego obrazić sobie lepszego domknięcia. I choć na srebrnym ekranie nie miał zagościć przez dłuższy czas, dla jego przygodowego imperium był to zaledwie początek.

Dalej w świat!

Zaczęło się dość standardowo, przynajmniej w ramach tego, co zwykle prezentowano przy okazji premier filmów. Kolejna adaptacja scenariusza (pióra Roba MacGregora), kolejny bezpośrednio związany z filmem komiks. Jednak już w 1989 roku pojawiły się pierwsze

CZY WIESZ, ŻE...

W 1984 powstała w Czechosłowacji tekstowa gra przygodowa opracowana przez Františka Fukę zatytułowana Indiana Jones a Chrám zkázy. Hmm... Hrál bych!

oznaki, że uniwersum zamierza sobie w popkulturze poczynać coraz odważniej. Uruchomiono wtedy „Indiana Jones Epic Stunt Spectacular!", niezwykle popularne (i pokazywane do dziś) rozrywkowe show na żywo w Disney World, które odtwarza poszczególne popisy kaskaderskie z „Poszukiwaczy zaginionej Arki".

eprasa.pl ab67973e92

TA DRUGA FATE OF ATLANTIS

Choć dziś o Fate of Atlantis mówi się właściwie tylko w kontekście przygodówki, LucasArts postanowiło w jej przypadku przyjąć taktykę podobną do obranej przy okazji „Ostatniej krucjaty" i równocześnie opracowało jej skupiającą się na akcji wersję. Izometryczna Indiana Jones and The Fate of Atlantis: The Action Game przeszła jednak bez większeg echa. Pamięta się ją głównie z powodu morderczego wręcz poziomu trudności.

Taki ruch okazał się poniekąd zapowiedzią tego, że **nadchodząca dekada miała być dla Indy'ego decydującą w aspekcie rozbudowy popkulturowego zasięgu**. Atak przypuszczono jednocześnie na właściwie wszystkich frontach. George Lucas dał zielone światło Robowi MacGregorowi na popuszczenie wodzy literackiej fantazji i kontynuowanie pisania powieści osadzonych w świecie Indiany Jonesa – historii już całkowicie niezależnych od filmowych fabuł, co wkrótce przerodziło się w przejmowaną przez kolejnych autorów serię. Równocześnie nad osobnymi, nieangloję-zycznymi książkami pracował Wolfgang Hohlbein, a do tego na rynku pojawiły się skierowane do młodszych odbiorców (i opowiadające o młodzieńczych latach głównego bohatera) tomy z cyklu „Young Indiana Jones".

W świecie komiksów, kiedy wygasła licencja przysługująca Marvelowi, od 1990 rękawy zakasało Dark Horse Comics. Jednak w przeciwieństwie do kolegów po fachu nie rozwijało ono tylko jednej serii, ale do marca 1996 roku opublikowało kilka niezależnych od siebie albumów, w tym adaptacji poszczególnych gier wideo, jak np. Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

TV Jones

Po zakończeniu filmowej trylogii Indy spróbował zawładnąć sercami widzów również w telewizyjnym formacie. W okresie od 4 marca 1992 do 24 lipca 1993 roku emitowano serial „The Young Indiana Jones Chronicles". Większość

© 1989 Lucasfilm © Amblin Entertainment

odcinków oparta była na wspominanych przez 93-letniego doktora Jonesa przygodach z lat dzieciństwa i wczesnej młodości, a show postanowiło odbiorców jednocześnie bawić i edukować, stawiając przyszłego łowcę skarbów naprzeciw historycznych postaci i autentycznych wydarzeń.

Chociaż sam pomysł był wart uwagi, to wkrótce **okazało się, że mało kto zainteresowany był Indianą Jonesem bez Harrisona Forda** (ten pojawił się gościnnie tylko raz, w drugim sezonie). Mimo wysokiego budżetu i solidnej realizacji produkcja nie zdołała przyciągnąć wystarczającej widowni, by utrzymać się przy życiu dłużej niż dwie serie (składające się łącznie z 28 odcinków) i cztery pełnowymiarowe filmy telewizyjne. Serial doczekał się też solidnej przeróbki na potrzeby wydania na fizycznych nośnikach w 1999 roku, które całość materiału zmieściło w 24 epizodach pod tytułem „The Adventures of Young Indiana Jones". Ale na tle kinowej trylogii **pozostał raczej ciekawostką dla fanów** niż punktem odniesienia dla gatunku.

Wirtualne skarby

Zdecydowane ożywienie nastało też w znajdującej się w rozkwicie branży gier wideo, jako że **po premierze „Ostatniej krucjaty" powstała nie jedna, ale aż trzy filmówki**. Najpierw w 1989 roku Lucasfilm Games sprezentowało graczom przygodówkę point'n'click Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure, która na tle innych produkcji z gatunku wyróżniała się wprowadzonym systemem punktów IQ (a konkretnie Indy Quotient). Gracz nagradzany był nimi za wyszukiwanie alternatywnych możliwości rozwiązywania poszczególnych zagadek.

Zupełnie inny kierunek obrała wydana w tym samym roku, a opracowana przez Tiertex Design Studios Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game, która

© 1989 Lucasfilm © Amblin Entertainment

eprasa.pl ab67973e92

zgodnie z tytułem koncentrowała się wyłącznie na akcji. **Choć chwalono ją za oprawę,** to oparty na zbyt łatwych walkach rdzeń rozgrywki wzbudzał wyraźnie mniej entuzjazmu. Dwa lata później swoje trzy grosze dorzuciło też japońskie studio Taito wraz z premierą Indiana Jones and the Last Crusade, które **pod kątem mechaniki było amalgamatem różnych stylów**, z przesuwanymi puzzlami, etapami skupionymi na akcji, jazdą z góry na dół czy zamkowym labiryntem.

Początek lat 90. i zwieńczenie filmowej trylogii to dla Indy'ego również moment, w którym producenci zyskali nieco swobody, by śmielej eksperymentować z własnymi pomysłami w uniwersum. Na efekty nie trzeba było długo czekać, bo już w 1992 roku za sprawą LucasArts zadebiutowała wspomniana już wcześniej i uznawana za jedną z najlepszych przygodówek w historii Indiana Jones and the Fate of Atlantis. *(Recenzja w tym Retro – Smg)*. Gra wzbudziła powszechne uznanie, a **opowiedzianą w niej historię określano mianem godnej filmowych odpowiedników**. Rozeszła się w ponad milionie egzemplarzy!

LEGENDA WPROST Z PAŃSTWA ŚRODKA

Małpi Król bądź inaczej Sun Wukong jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci wywodzących się z chińskiej mitologii. Odgrywa główną rolę w powieści przygodowej Wu Cheng'ena „Wędrówka na Zachód" (w której podróżuje z Chin do Indii, aby osiągnąć oświecenie). Potrafi przyjąć postać 72 różnych zwierząt, biegać z „prędkością meteoru" oraz manipulować pogodą... a to tylko niewielki ułamek jego umiejętności.

Indy jest zmęczony

Choć kontynuacja The Fate of Atlantis nigdy nie ujrzała światła dziennego (patrz: ramka „Sequel, którego nie było"), ani trochę nie zahamowało to ambicji innych twórców. Te jednak nie zawsze szły w parze z umiejętnościami – opracowane przez Jaleco na potrzeby NES The Young Indiana Jones Chronicles z 1993 roku i Instruments of Chaos starring Young Indiana Jones z 1994 autorstwa Brian A. Rice, Inc., w podobny sposób czerpiące z telewizyjnego serialu, zostały mocno skrytykowane za uciążliwe sterowanie i wysoki poziom trudności.

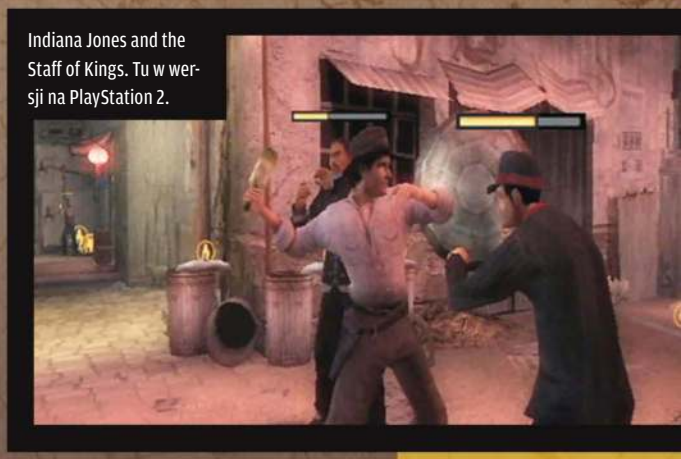
Również w 1994 za sprawą zaprojektowanego przez Factor 5 Indiana Jones' Greatest Adventures wybrzmiał ostatni akord gier ściśle związanych z filmową trylogią. W tym wypadku było znacznie lepiej, bo choć mechanika była stosunkowo nieskomplikowana i opierała się głównie na walce, licencja kinowych produkcji działała ewidentnie na korzyść jej urozmaicenia, wrzucając Indy'ego również za stery samolotu czy do rozpędzonego wagonika kolejowego.

Indiana Raider

W godnej jego renomy grze słynny archeolog powrócił dopiero w momencie, gdy branżą na dobre zdążyło wstrząsnąć już przejście w trzeci wymiar, w 1999(**). Akcja Indiana Jones and the Infernal Machine rzucała go do roku 1947, by wziął pod lupę Sowietów prowadzących wykopaliska na terenie Babilonu. Wkrótce wychodziło na jaw, że szukali oni tytułowej Piekielnej Machiny, która w antycznych czasach służyła do międzywymiarowej komunikacji z bogiem Mardukiem i znajdowała się w słynnej wieży Babel. Pobieżny rzut oka na fabułę mógł w tym wypadku zaświadczyć o tym, że twórcy popuścili wodze fantazji, ale bazująca w dużej mierze na elementach platformowych i walce **rozgrywka bliźniaczo przypominała to, co gracze widzieli już w niezwykle popularnych Tomb Raiderach**. Porównań nie sposób było uniknąć i choć The Infernal Machine broniła się ciekawym projektem lokacji, wszystko inne robiła już mniej lub bardziej wyraźnie słabiej.

GIER Z INDYM POWSTAŁO SPORO, ALE WYBITNYCH BYŁO NIEWIELE.

Indy ze swą wyszczekaną asystenką Sophią. Ale ona wcale nie jest tytułową „Piekielną maszyną".



Indiana Jones and the Staff of Kings. Tu w wersji na PlayStation 2.

Spojrzenie w przyszłość

Podczas gdy w branży wirtualnej rozrywki na przełomie mileniów Indianę Jonesa traktowano – jak na ironię – jako klona serii, dla której sam stanowił jedną z największych inspiracji, coraz częściej słyszano głosy o wielce wyczekiwanym powrocie archeologa na srebrne ekrany. Jak miało się ostatecznie okazać, nowe stulecie wcale nie miało być dla Indy'ego łatwiejsze. Ale to już temat na zupełnie inną opowieść...

(**) Lucasartowe Indiana Jones and His Desktop Adventures z 1996 roku nie jest grą wartą większej uwagi.

eprasa.pl ab67973e92

Z Archiwum X

Michał Klekowicki

„Uwaga! Film tylko dla widzów dorosłych!". Z takim ostrzeżeniem w latach 90. XX wieku zadebiutowało w Polsce „Z Archiwum X". Rzecz jasna dla dzieciaków, którymi wtedy byliśmy, pokusa była zbyt wielka – każdy musiał zajrzeć, co kryje się za tą kuszącą planszą...

Do dziś pamiętam wyraźnie pierwszy odcinek, jaki udało mi się obejrzeć. Była to historia o „człowieku przywrze" (ang. Flukeman). Wszystko zaczyna się w niej od tajemniczej śmierci marynarza, którego gdzieś na statku porywa w ciemność tajemnicza istota. Agent Fox Mulder (z głow wiecznie pełną fantastycznych hipotez) i agentka Dana Scully (zawsze sceptyczna i przewracająca oczami) rozpoczynają śledztwo i w jego toku odnajdują humanoidalne stworzenie będące mutacją morskiej przywry.

Złamanie zakazu było warte kilku bezsennych nocy i widoku obrzydliwej twarzy wspomnianej wyżej istoty, która czaiła się na mnie w ciemnych zakamarkach podwórka, w każdej studzience kanalizacyjnej, a także – co najgorsze! – w odmętach muszli klozetowej. Ciekawość jednak została jedynie pobudzona, a nie zaspokojona.

Potwory i mity

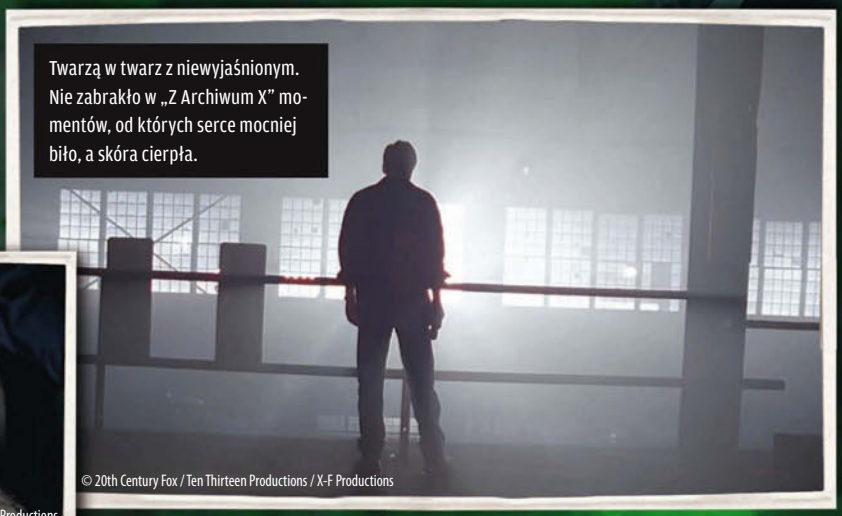
Serial trafił do Polski już ze statusem legendy – **był to jeden z głośniejszych importów w historii polskiej telewizji i fakt pozyskania praw ogłaszano z dumą przy każdej możliwej okazji**. Ale właściwie dlaczego? Wyjątkowość i znaczenie kulturowe „Z Archiwum X" to nie jest wcale łatwy temat. Trudno powiedzieć, aby widzowi w latach 90. prezentował on coś wybitnie nowego. W zasadzie wszystko, co w nim było, już było.

Para agentów stojących na przeciwległych biegunach oraz napięcie emocjonalne i seksualne pomiędzy nimi; kolejne dochodzenia jako przystanki na drodze do prawdy; dwuznaczne postacie, które co chwila wydają się mieć inne intencje – to przecież znane klisze. Ponadto teorie spiskowe i zjawiska paranormalne to temat w fantastyce powszechny, znany i lubiany, a formuła mieszająca odcinki eksplorujące główny wątek fabularny oraz te z gatunku „potwór tygodnia" (ang. monster of the week) była w sumie stara jak telewizja. Na dodatek atmosfera wyraźnie inspirowana była kultowym „Miasteczkiem Twin Peaks" Davida Lyncha, które premierę miało trzy lata wcześniej. **Wyjątkowość serialu polegała tak naprawdę na tym, że wszystko to prezentował jednocześnie** z takim rozmachem i w takiej jakości produkcyjnej, że przykuł powszechną uwagę. Wszystko razem w jednym naprawdę dobrze napisanym pakiecie.

Złowrogi cień Palacza

W momencie debiutu poziom scenariuszy „Z Archiwum X" to była pierwsza liga światowej telewizji. Najjaśniej świeciły jednak **wyraziste, genialnie przemyślane i scharakteryzowane postaci oraz aspekty relacji między nimi**. Wyróżniał się chociażby jeden z najlepiej napisanych antagonistów w historii medium, którego przykład dobrze uwidacznia błyskotliwość całego scenopisarstwa.

Postać znana przez większość serialu jedynie jako „Palacz" (ang. Cigarette Smoking Man) lub „Rakowaty" (ang. Cancer Man) to tajemniczy agent rządowy o równie tajemniczych intencjach. Szara eminencja wydająca się posiadać wszystkie



Twarzą w twarz z niewyjaśnionym. Nie zabrakło w „Z Archiwum X" momentów, od których serce mocniej biło, a skóra cierpła.

© 20th Century Fox / Ten Thirteen Productions / X-F Productions

W późniejszych sezonach bohaterowie rozmawiają o tym, że nie żałują ani jednej przygody przeżytej w czasie pracy z Archwiwum X... nie licząc człowieka-przywry.

© 20th Century Fox / Ten Thirteen Productions / X-F Productions

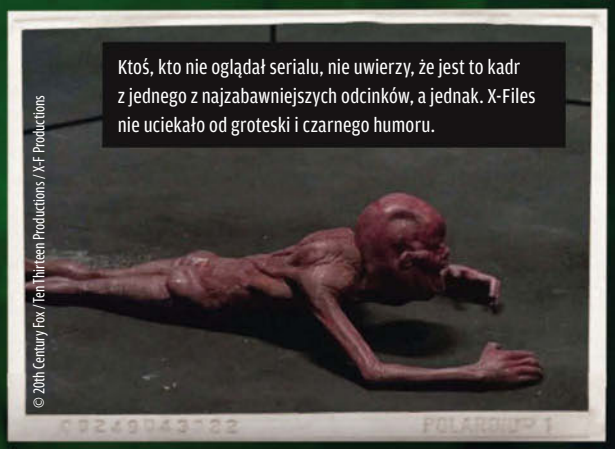
epraasa.pl ab67973e92

© 20th Century Fox / Ten Thirteen Productions / X-F Productions

Na pewno nie tylko ja przez lata rozkminiałem, co to właściwie, do cholery, jest (poza byciem najdziwniejszym elementem openingu).

Jeden z najciekawszych antagonistów w historii telewizji, a zarazem chodząca antyreklama palenia.

© 20th Century Fox / Ten Thirteen Productions / X-F Productions



Ktoś, kto nie oglądał serialu, nie uwierzy, że jest to kadr z jednego z najzabawniejszych odcinków, a jednak. X-Files nie uciekało od groteski i czarnego humoru.

© 20th Century Fox / Ten Thirteen Productions / X-F Productions

odpowiedzi i obecna w centrum każdego złowrogiego spisku, na jaki mogą natrafić dzielni, poszukujący prawdy agenci. Przeważnie ukryty w cieniu, nigdy na pierwszym planie, ale zawsze palący papierosa fikcyjnej marki Morley.

The truth is out there

Poza nim w zasadzie nikt w serialu nie pali papierosów – więc ten banalnie prosty zabieg sprawiał, że uważny widz był w stanie razem z głównymi bohaterami zastanawiać się nad tym, jak daleko sięgają wpływy tajemniczego mężczyzny w garniturze oraz okazjonalnie kwestionować lojalność co poniektórych postaci. (Przecież wicedyrektor FBI nie pali... Skąd więc u niego popielniczka z niedopałkami Morleyów? Czyżby zdrada?!).

Na fundamencie takiej nieźle przemyślanej subtelności Chris Carter, twórca i główny scenarzysta, bezbłędnie stworzył wciągający świat zagadkowych zjawisk, paranoi, spisków i tajnych organizacji. **Zaangażowany widz, podobnie jak bohaterowie, bez przerwy zmuszony był do wątpienia w to, co widzi**, a także do budowania nowych, coraz bardziej szalonych hipotez na temat „prawd" poszukiwanych w Archiwum X. Carter stworzył angażującą tajemnicę z prawdziwego zdarzenia... a potem zdradził ją i nie zakończył serialu w porę.

Chwała i chała

Umówmy się – nie jest niczym zaskakującym, że nie istnieje wielosezonowy serial, który nie miałby przynajmniej kilku gorszych momentów. „Z Archiwum X" dumnie może się pochwalić tym, że pierwsze pięć (a może i sześć) sezonów to w większości świetne doświadczenie, z okazjonalnymi jedynie potknięciami. Jednak dramatyczny zwrot w fabule, jakim jest rozwikłanie głównego spisku, niemal całkowicie zmienia atmosferę i kontekst wszystkiego, co nadchodzi potem. **Możliwe, że to jeden z największych nagłych spadków jakościowych w historii seriali telewizyjnych.** Główny wątek przestaje być logiczny, a wraz z tym same scenariusze coraz bardziej pogrążają się w absurdzie. Trzeba mieć nie lada cierpliwość, aby na etapie dziewiątego sezonu nie łapać się za głowę, obserwując niemające żadnego sensu poczynania postaci. Jeśli nie zabije widza wylew spowodowany przez galopującą głupotę, zrobi to próba wymówienia nazwiska jednego z antagonistów – superżołnierza imieniem Knowle Rohrer.

Dziedzictwo

Na szczęście serial zrobił zbyt dużo dobrego przez pierwszych kilka lat, aby całkowicie zmarnować swoje przeogromne znaczenie słabiutką końcówką. Wychowało się na nim całe pokolenie twórców, tym samym oglądając swego rodzaju poradnik „jak zrobić świetny serial TV" (a na koniec dostając może i potrzebny antyprzykład...). **„Z Archiwum X" wyznaczyło standardy i formuły dla telewizji w XXI wieku**, mówiąc: „to działa, a to da się zrobić". Pomogło także pewnym koncepcjom przedostać się do głównego nurtu i nierzadko łamało kulturowe tabu. Nie tylko przetarło szlak dla takich tytułów jak „Supernatural", „Buffy: Postrach Wampirów" czy „Lost" – zrobiło więcej. „Z Archiwum X" było punktem zwrotnym – podsumowaniem starego i początkiem nowego. Narodzinami współczesnej telewizji.

PAMIĘTAMY:
THE TRUTH IS OUT THERE!

eprasa.pl ab67973e92

Coś więcej niż skany

WYWIAD Z WŁAŚCICIELEM FIRMY RETRONICS

DaeL: W pierwszej połowie lat 90., jako uczeń szkoły podstawowej, zaczytywałem się w Top Secretach. Kolekcja pism gdzieś mi potem zaginęła. I myślałem, że nigdy jej nie odzyskam. Ale kilka lat temu dotarła do mnie pocztą pantoflową wiadomość, że „jest taki wariat, co wydaje wznowienia TS-ów i sprzedaje je na Allegro". I dotarłem do niego. Czy mógłbyś się przedstawić?

Retronics: Cześć, nazywam się Jurek Dudek, znany też jako Duddie. Jestem właścicielem firmy Retronics i wydawnictwa Retronics Publishing, które oferuje m.in. właśnie reedycje starych czasopism komputerowych, oczywiście na licencji lub za zgodą posiadaczy praw.

Zanim zapytam cię o twoją działalność na rzecz zachowania naszego polskiego, gamingowego i informatycznego dziedzictwa, chciałbym, żebyś opowiedział nam co nieco o twojej drodze jako gracza tudzież maniaka komputerowego. Od jakiego sprzętu zaczynałeś zabawę? Czy pamiętasz swoją pierwszą grę?

Zaczynałem od Atari 65XE w 1987. Choć styczność z pierwszym komputerem miałem ok. roku 1984. Był to ZX Spectrum w świetlicy ośrodka wypoczynkowego gdzieś nad Bugiem. Wtedy utkwiła mi w pamięci gra Jumping Jack; do dzisiaj jest jedną z moich ulubionych na tę maszynkę. Jeśli chodzi o Atari, które miałem na własność, zaczęło się od kasety ze składanką tytułów wybranych i nagranych przez kolegę mojego taty. Były tam Ion Roadway, Air Strike II, Miner 2049er, Pole Position, Seawolf II i kilka innych. I przy nich spędzaliśmy z bratem najwięcej czasu.

To teraz ad rem. Twoje wznowienia starych pism to nie są po prostu wydruki skanów. Prezentują się lepiej niż kiedykolwiek. Czy mógłbyś opowiedzieć nam o tym, jak wygląda przygotowanie takiego reprintu od kuchni?

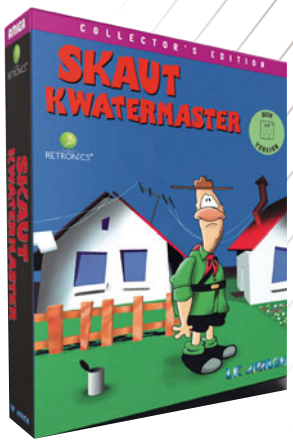
Magazyny są robione od zera, więc skok jakościowy w porównaniu do oryginałów jest ogromny. Każdy numer skanujemy w wysokiej rozdzielczości – minimum 600 dpi. Tekst poddaje się obróbce OCR. Nie wszystkie fragmenty maszyna potrafi rozpoznać, wpływa na to np. rozmazany i nieczytelny druk, czasem podłożenie tła graficznego pod tekst. Wtedy

RETRONICS ZACHOWUJE POLSKIE GAMINGOWE DZIEDZICTWO LAT 90.

Porównajcie oryginalnego Bajtka i remaster :)

eprasa.pl ab67973e92

Miło jest powrócić do lektury tego, czym się kiedyś ekscytowaliśmy.



W dobie cyfrowej dystrybucji możliwość kupienia nowych, kolekcjonerskich wydań klasycznych polskich gier to nie lada gratka.

A czy poprawiono też liczne błędy w listingach bajtkowych programów? :)

Retronics wydaje też wznowienia mniej popularnych pism.

przepisujemy to ręcznie. Zrzuty z gier są robione przy pomocy emulatorów, pomaga nam w tym nieoceniony Tomek Kapusta, który jest mistrzem w tej dziedzinie. Zdjęcia i rysunki poprawiamy przy użyciu wielu komercyjnych narzędzi, m.in. Photoshopa, filtrów neuronowych i sztucznej inteligencji.

Chyba pierwsza rzecz, na jaką zwróciłem uwagę, to właśnie fakt, że przeróżne zdjęcia (np. z imprez targowych) wyglądają znacznie lepiej niż w oryginalnych wydaniach.

Często jest przy tym dużo ręcznej pracy i nieskończonej liczby prób. Tomek napisał dla nas specjalne narzędzie, które nazwał Photo Magic AI – to genialny „odszumiacz" obrazów, który nie zmniejsza ostrości zdjęć jak większość narzędzi komercyjnych. Nie mogę też nie wspomnieć o całej masie różnych narzędzi webowych autorstwa Tomka, takich jak generatory kodów kontrolnych do listingów dla Atari czy Commodore'a.

Bajtek i jego niesamowite nieraz okładki...

A potem bierzesz się za skład?

Tak, kiedy już mamy materiały, zaczyna się najprzyjemniejsza dla mnie część pracy – skład i łamanie całości w programie InDesign. Posiłkuję się też Illustratorem i Photoshopem do tworzenia niektórych elementów graficznych. **Ponieważ nasze reedycje nie są replikami, poprawiamy błędy w tekście, składzie DTP, dodajemy różne smaczki, ale zachowujemy wygląd (makietę) oryginału, żeby do złudzenia ponowne wydanie było do niego podobne.** Potem korekta – tutaj niesamowity Krystian Hikiert wykonuje tytaniczną pracę i jest w tym świetny! Poprawia nie tylko błędy językowe, literówki, składnię, ale także weryfikuje informacje pod kątem poprawności merytorycznej, np. daty wydania gier, ich poprawne tytuły czy wydawców, nazwiska i nazwy firm itd. Daje nam to na wyjściu niesamowitą wartość dodaną; reedycja jest wolna od błędów, od których roi się w oryginałach. W czasach bez internetu wiele informacji było niesprawdzonych. Nie wszyscy znali dobrze języki obce, więc często nazwy gier czy nazwiska przekręcano. Listingi w Bajtku, IKSie i innych weryfikują także Krystian oraz Grzesiek Żyła, którego część z was może kojarzyć jako Suna. Są one uruchamiane i poprawiane w emulatorach. Potem generuje się z nich pliki emulatorowe, które można pobrać z naszej strony (niestety, nie wszystkie się tam jeszcze pojawiły; permanentny brak czasu, ale sukcesywnie je dodajemy).

Pisma to jednak nie wszystko. Retronics wydaje też książki, no i stare polskie gry. Gdyby ktoś zapytał mnie o to, jaki tytuł zabrałbym na bezludną wyspę, to bez wahania powiedziałbym, że twoją kolekcjonerkę Skauta Kwatermastera. Ten kompas i krzesiwo mogłyby mi uratować życie. Czy zamierzasz poszerzyć tę działalność?

Tak, cały czas pracujemy nad kolejnymi tytułami, chociaż gry nie cieszą się aż taką popularnością jak czasopisma. Mamy gotowe kilka tytułów dla Amigi i PC. Produkujemy także pokrywy przeciwkurzowe (mamy już kilkadziesiąt modeli), akcesoria, części zamienne i wiele innych ciekawostek. Asortyment stale się poszerza. Informujemy o tym na naszej stronie i profilu na Facebooku, więc można je obserwować, aby być na bieżąco.

A jakie masz plany na najbliższą przyszłość?

Wiele zależy od sytuacji ekonomicznej w kraju i na świecie. Pracujemy np. nad repliką dżojstików – obecnie posiadamy prawa do Quickshota. Ale to przedsięwzięcie ogromne pod względem finansowym i dość ryzykowne. Poza tym oczywiście ukażą się kolejne gry, czasopisma, książki... Powoli wchodzimy też w tematykę lotniczą. Jeśli chodzi o książki, jest to bardzo dobry kierunek, sprzedają się świetnie. Chcemy też wydać coś z produktów „niedochodowych", żeby ocalić je od zapomnienia. Część osób wspiera naszą zrzutkę. A szybkość ukazywania się kolejnych rzeczy będzie też zależeć od tego, czy uda nam się pozyskać współpracowników, np. do pomocy przy listingach. Jest z tym ostatnio bardzo ciężko...

W takim razie życzę tobie i całej ekipie Retronics sukcesów zarówno w znajdowaniu klientów, jak i współpracowników. Bo sam nie mogę się doczekać realizacji tych pomysłów. Powodzenia!

eprasa.pl ab67973e92

„Diuna" Jodorowsky'ego,

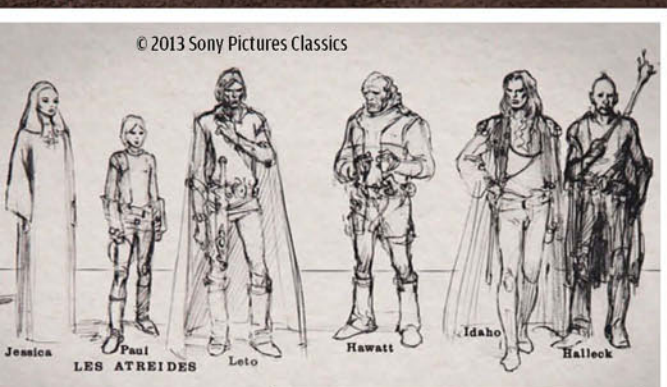
czyli najważniejszy film, który NIE powstał

Michał Klekowicki

Czy pamiętacie, gdy jako dzieci marzyliście o zostaniu reżyserami, pisarzami, twórcami gier, naukowcami? Mieliście stworzyć najlepszy film, jaki kiedykolwiek nakręcono, napisać najlepszą książkę, jaką kiedykolwiek wydano, wymyślić najlepszą grę, jaką kiedykolwiek zaprojektowano, i dokonać odkrycia, które na zawsze zmieni świat. Wyobraźcie sobie, że spada wam z nieba szansa na realizację właśnie takich pozbawionych granic marzeń...

© 2013 Sony Pictures Classics

Coś takiego spotkało Alejandra Jodorowsky'ego. W pierwszej połowie lat 70. świat leżał u stóp tego awangardowego reżysera, toteż gdy rozmawiał z producentami, to jego pytano: „Co będziesz teraz chciał robić?". W czasie jednej z takich rozmów wykrzyczał głośno i entuzjastycznie: „Diunę!". Powieść Franka Herberta z 1965 roku była wtedy bardzo popularna. Bez większych dyskusji dostał więc zielone światło. Gdy tylko stworzył wstępny scenariusz, wspólnie wraz z producentem ruszyli w świat na poszukiwanie ekipy. Zespół *musiał* być wyjątkowy, bo Jodorowsky wyobrażał sobie „Diunę" jako filmowego mesjasza. Duchowe, metafizyczne, narkotyczne wręcz doświadczenie.



Projekty kostiumów Jeana „Moebiusa" Girauda.

Aleja gwiazd

Siła przyciągania tego projektu była nie do przezwyciężenia. Zachwycony rysunkami Jeana „Moebiusa" Girauda (jednego z najwybitniejszych rysowników komiksowych XX wieku) reżyser zaoferował mu stworzenie storyboardów i projektów kostiumów. Giraud przyjął tę propozycję. **Mick Jagger, typowany do roli Feyda-Rauthy, sam odnalazł Jodorowsky'ego gdzieś w tłumie na przyjęciu i zgodził się na dołączenie do obsady.** Salvador Dali przypadkiem zatrzymał się w tym samym hotelu, co Alejandro i producent filmu, po czym nawiązał współpracę przekonany do roli Imperatora nie tylko kosmiczną kwotą za godzinę zdjęciową – 100 000 dolarów – ale i... zbudowaniem robota na jego podobieństwo(*). **To on podsunął ekipie prace Hansa R. Gigera, wschodzącej gwiazdy europejskiej rzeźby i obrazu.** Na imprezie u Andy'ego Warhola nawinął się Udo Kier i dołączył do obsady jako mentat Piter de Vries. W podobny sposób zaangażowano też Davida Carradina do roli księcia Leto. Wystąpić mieli także: Amanda Lear jako księżniczka Irulan, Gloria Swanson jako Wielebna Matka Gaius Helen Mohiam, Geraldine Chaplin jako Lady Jessica czy Alain Delon jak Duncan Idaho. Nawet Orson Welles, popełniający wówczas powolne samobójstwo obżarstwem i nadmiarem wina, zgodził się na zagranie barona Harkonnena!

Aby wziąć udział w tym projekcie, swoje inne plany porzucili m.in. wybitny ilustrator fantastycznonaukowy Chris Foss i ekspert od efektów specjalnych

TA ADAPTACJA KSIĄŻKI MIAŁA BYĆ „FILMOWYM MESJASZEM".

(*) Jodorowsky wyobrażał sobie obłąkanego Imperatora, który „żyłby w symbiozie z identycznym mu robotem. Podobieństwo jest tak doskonałe, że obywatele nigdy nie wiedzą, czy stoją naprzeciwko człowieka czy maszyny".
(**) Razem z francuskim zespołem Magma.

ALEJANDRO JODOROWSKY

Chilijsko-francuski reżyser, który na przełomie lat 60. i 70. był jednym z najbardziej cenionych kinowych surrealistów. Do kanonu zachodniego kina trafił na stałe filmami „Fando i Lis", „El Topo" oraz „Święta Góra".

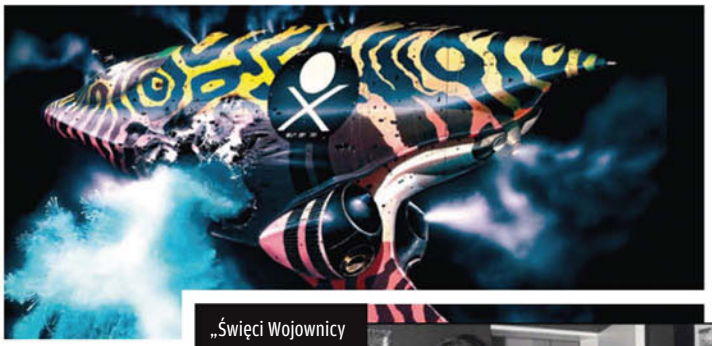
Wikimedia Commons / Guillaume Jacquet

Tak Giger widział pojazdy Harkonnenów.

© 2013 Sony Pictures Classics

Dan O'Bannon. Natomiast **zespół Pink Floyd podjął się skomponowania do tego projektu muzyki**(**). Jodorowsky złożył też na ołtarzu sztuki ofiarę ze swojego syna. Dwunastoletni Brontis miał zagrać Paula Atrydę, rozpoczął więc morderczy, dwuletni trening. Uczył się sztuk walki i samodyscypliny, w konsekwencji niemal stając się protagonistą książki Herberta. Końcowym efektem pracy tych wszystkich genialnych ludzi była **księga filmowej „Diuny"** – wielkie tomisko wypełnione po brzegi kadrami rozrysowanymi przez Moebiusa, pionierskimi projektami Fossa i Gigera oraz rozpisanymi efektami specjalnymi autorstwa Dana O'Bannona.

Jeden z projektów Chrisa Fossa. Tak miał wyglądać transportowiec przewożący przyprawy z Arrakis do innych systemów gwiezdnych.



© 2013 Sony Pictures Classics

„Święci Wojownicy Jodorowsky'ego" (Giger, Foss i inni) - wraz z „Biblią Diuny".

© 2013 Sony Pictures Classics

Presja przeciętności

Obsada czekała już gotowa do działania. Pozostało film nakręcić, a do tego potrzeba było kasy i wytwórni. I wtedy piękny sen dobiegł końca. Wszystko dlatego, że **żadne studio nie wierzyło w to, że taki reżyser, awangardowy surrealista, podoła zadaniu stworzenia tego filmu**. Niemałą rolę odegrało także pewnie to, że Jodorowsky na spotkaniach potrafił oburzać się na samo wspomnienie, że film mógłby trwać tylko niecałe dwie godziny. (On planował wersję... czternastogodzinną!). Zabrakło zatem zaufania, a wraz z nim – funduszy. Ciężka praca kreatywnych ludzi została zakończona przedwcześnie i to, co miało być dziełem epokowym, stało się porażką, którą wszyscy rozpamiętują do dziś... „Łał! Co to byłby za film?!", „Stary! Wyobraź sobie! I byłoby tam to i to, i to, i to. I ta fabuła!".

A propos fabuły... W scenariuszu w finale filmu świadomość umierającego Paula Atrydy rozlewa się na wszelkie istoty rozumne Diuny. Arrakis staje się bytem samoświadomym i porasta bujnym lasem, po czym zaczyna samoistnie latać po galaktyce i nawracać inne planety jako Planeta-Mesjasz. Hmm... Tak całkiem szczerze, to **nie jestem pewien, czy byłby to dobry film**. Patrząc realistycznie, mogłaby powstać z tego równie wątpliwej jakości adaptacja, jak ta stworzona trochę później przez Davida Lyncha, acz może efektowniejsza wizualnie (Arrakis latająca po galaktyce jako planetarny świadek Jehowy. Czujecie to?). Oczywiście mogę się mylić, a film faktycznie byłby wybitny. Myślę, że przyjemnie jest wierzyć w tę drugą możliwość, tak gwoli nakarmienia dziecięcego pierwiastka własnej wyobraźni.

Dziedzictwo

Nie na tym polega jednak wartość tej historii. Jest w niej coś istotniejszego. Bo owi twórcy na swej porażce, jaką była niedoszła „Diuna", zbudowali potem coś innego i inspirującego. Jodorowsky i Moebius stworzyli czerpiący z estetyki ich wspólnych storyboardów komiks „Incal", który później rozrósł się w uniwersum „Metabaronów". Do tego ich księga filmowej „Diuny" latami krążyła po Hollywood, przechodząc z rąk do rąk. To dzięki niej zeszły się drogi Dana O'Bannona, Hansa R. Gigera i Ridleya Scotta, czego owocem była seria o „Obcym". Także George Lucas i Steven Spielberg, tworząc swoje późniejsze filmy (w tym „Gwiezdne wojny" i „Bliskie spotkania trzeciego stopnia"), posiłkowali się znajdującymi się w tym tomiszczu kadrami.

Historia ta jest więc ku pocieszeniu wszystkich przegranych i rozczarowanych, którzy swój „doskonały" film, „doskonałą" książkę, „doskonałą" grę i „wielkie" odkrycie gdzieś zaprzepaścili. Te niezrealizowane marzenia, te wszystkie porażki, zbyt ambitne plany, niepoukładane przedsięwzięcia, wydumane cele też są jakimś krokiem naprzód. Wspominajmy je ciepło i budujmy na nich dalej, cokolwiek by to nie było.

PS Zainteresowanym tym tematem polecam film dokumentalny „Jodorowsky's Dune".

CHYBA CIĘ POSRAŁO, ALEJANDRO!

Do roli Lady Jessiki Jodorowsky chciał zatrudnić Charlotte Rampling. Aktorka jednak odrzuciła ją ze względu na scenę, w której 2000 statystów... jednocześnie się wypróżniało (!). Lecz w końcu i tak wystąpiła w „Diunie" - wcieliła się w Wielebną Matkę w adaptacji z 2021 roku.

Alejandro Jodorowsky i Jean „Moebius" Girard (pomiędzy nimi projekt pancerza).

© 2013 Sony Pictures Classics

RETRO KULTURA

© 1984 Universal Pictures

Klęska komercyjna i artystyczna

„Diuna"

reż. David Lynch, 1984

Diuna" Franka Herberta to klasyka literatury. Doczekała się najważniejszych branżowych nagród dla powieści science fiction i fantasy. Nic więc dziwnego, że w Hollywood podłapano temat i chciano przerobić na swoją modłę. Materiał źródłowy przerósł jednak filmowców...

Pierwszą poważną próbę przeniesienia „Diuny" na srebrny ekran podjęto w 1974 roku, kiedy do projektu został zaangażowany Alejandro Jodorowsky... ale o tym macie osobny tekst. Kilka lat później wskazano na Ridleya Scotta, który zdążył zyskać przychylność widzów swoimi dotychczasowymi dziełami. Niestety twórca „Obcego – 8. pasażera Nostromo" i „Łowcy androidów" zrezygnował z dalszych prac ze względu na śmierć starszego brata oraz przeciągający się w nieskończoność proces produkcyjny ekranizacji. Wtedy na scenę wkroczył David Lynch, mający w portfolio „Głowę do wycierania" i rewelacyjnego „Człowieka słonia". Z tak odważnym reżyserem musiało się udać! Prawda?

Kinowa adaptacja „Diuny" ujrzała światło dzienne w 1984 roku, lecz prawdopodobnie byłoby lepiej, gdyby do premiery nigdy nie doszło. Studio Universal Pictures zainwestowało aż 40 mln dolarów, zaś przychód ze sprzedaży biletów w Stanach Zjednoczonych i reszcie świata ledwie przekroczył 30 mln „zielonych". Klęska komercyjna... i artystyczna również. David Lynch został bowiem przytłoczony ciężarem skomplikowanego materiału źródłowego, a do tego nie miał jeszcze na tyle ugruntowanej pozycji, aby przekonać ograniczające jego swobodę twórczą szefostwo do swoich pomysłów. Pierwotna wersja jego „Diuny" podobno trwała ponad cztery godziny i to bez uwzględnienia scen z efektami specjalnymi. Przedstawiciele wytwórni kategorycznie nie wyrazili zgody na tak długą projekcję. Film został więc bardzo pocięty, przez co w wielu momentach stracił sens, a reżyser zażądał wykreślenia jego nazwiska z napisów końcowych. Studio odmówiło.

Dzieło Davida Lyncha już w momencie premiery sprawiało wrażenie przestarzałego, z efektami specjalnymi gorszymi od konkurencyjnych dzieł science fiction. Aczkolwiek warstwa techniczna po latach paradoksalnie zestarzała się najlepiej, ponieważ w czasach wszędobylskiego i słabo zrealizowanego CGI film sporo zyskuje swoją kiczowatością i tandetną scenografią. Tego samego nie można powiedzieć o **fabule, którą poszatkowano (i zmieniono) w taki sposób, że fani prozy Franka Herberta są nieusatysfakcjonowani poprowadzeniem większości wątków, zaś osoby nieznające oryginału mogą**

© 1984 Universal Pictures

poczuć się zagubione. Nadal warto nadrobić ten tytuł, ale w ramach ciekawostki, a nie potrzeby obcowania z kinem na wysokim poziomie. ***[Łukasz Morawski]***

Smuggler: Od siebie dodam, że film jest zdumiewająco zachowawczy, by nie rzec bezbarwny, zupełnie bez lynchowskiego „pazura". Stąd pomimo dość gwiazdorskiej obsady (Sting, Patrick Stewart i nie tylko) głównie nuży. A czasem wręcz niezamierzenie bawi (efekty tarczy, sardaukarzy czy ukryte w pasie Feyda-Rauthy ostrze wielkości małej kosy). Poza całkiem nieźle zrobionymi czerwiami – do zapomnienia. Oglądając ten film na Polconie w 1985, wymyśliłem dowcip, który docenią fani książki. „Co robi Fremen gdy ma chandrę? Zalewa robaka". To właśnie miałem ochotę zrobić po seansie...

© 1984 Universal Pictures

Alex Uchański

Ale kino!

Kino współczesne nie obchodzi mnie przesadnie, a seriale to już w zasadzie wcale, ale w tym roku było inaczej. Na wielkie ekrany trafiły wszak nowe części wielkich starych serii – „Indiany Jonesa" i „Mission: Impossible" – a jednocześnie zadebiutowało szeroko opiewane zjawisko Barbenheimera, obok którego, jak się zdaje, nie można przejść obojętnie.

Ciekaw byłem wyniku tego spotkania rzeczy starych i nowych. Był on dla mnie nieodgadniony, ponieważ pamiętałem olśniewający sukces, jaki osiągnął rok temu nowy Top Gun, bazujący na czystym sentymencie i oczywiście wybitnej realizacji. **Skończyło się jednoznacznym zwycięstwem rzeczy nowych**. Co prawda Indy i M:I spokojnie przebijają barierę pół miliarda dolarów przychodów brutto (box office), ale ich kolosalne, liczące ponad 300 milionów budżety powodują, że obie produkcje ostatecznie znajdują się na minusie i chyba już nie wyjdą na plus. (Osoby zaznajomione z tematem mówią, że liczenie budżetów filmowych jest jeszcze bardziej niewdzięcznym zadaniem niż w przypadku gier komputerowych. To, co nazywamy box office'em, należy podzielić na pół, by obliczyć, ile przypada producentom, tzn. jaki mają przychód. Resztę zaś pochłaniają pośrednicy i podatki. Inni wskazują wręcz okolice 35-40% wyniku brutto jako faktyczny zarobek twórców. To zaś, co określamy mianem budżetu produkcji, zawsze jest jakimś przybliżeniem i zazwyczaj nie zawiera kosztów marketingu, które w globalnej skali potrafią być kolosalne.

Wygrali młodzi debiutanci, „Barbie" i „Oppenheimer", oba filmy o połowę tańsze od powracających tytułów i oba z istotnie większymi przychodami (odpowiednio już grubo ponad miliard i około 800 mln dolarów). Ja oczywiście jestem stary i kibicuję markom, które znam, ale w tym przypadku wypada się z tego cieszyć. Dla kultury to wyłącznie dobrze. Jest ona na tyle żywa, na ile potrafi się rozwijać, zaskakiwać i uwodzić nowymi rzeczami. Taka, w której oglądamy tylko sequele i tylko w nie gramy (oraz w remaki starych i wybitnych gier), brzmi dla mnie schyłkowo, przygnębiająco, hospicyjnie. Na szczęście chyba taki jej rodzaj nam nie grozi.

Najważniejsze pytanie brzmi: czy te wszystkie górnolotne rozważania mają coś wspólnego z wartością artystyczną konkretnych utworów? Oczywiście mogę tu mówić tylko o sobie i swoich wrażeniach. Werdykt rynkowy uważam za sprawiedliwy, bo **oba „stare" filmy są wymęczone**. Wiadomo, powrotu legendy nie da się zrobić bez wysiłku. Widzę, jak duży włożono chociażby w każdy z dwóch nowych sezonów „Beavisa i Butt-heada", a jeszcze większy w pełnometrażowy „Do the Universe" z zeszłego roku. Jednak jest to trud chwalebny, efekt naprawdę udany. Taki powrót nigdy nie ustanowi nowej jakości, na to szans nie ma, ale osiągnie solidne 8/10 i to już bardzo wiele. Niestety w **„Indianie Jonesie" widać trud, ale żadnej nowości**. To płaska produkcja wlekąca się wśród wystawnych scen akcji. **Podobnie – choć nie tak źle – jest z nowym Mission: Impossible.** Już przedostatni film z tej serii wydawał mi się pozbawiony świeżości, odtwórczy. Nie przeszkodziło mu to pobić kasowego rekordu cyklu. Ale fakt, że obecnie widzimy lekki spadek, mnie nie zaskakuje.

Co do „Oppenheimera", uważam, że to bardzo trudny i ostatecznie dość nudny temat na kinowy spektakl, a jednak **zrobiono z tego ciekawą opowieść wspartą wielkim aktorstwem**. Nie jestem tak zachwycony jak wiele innych osób, ale na pewno sądzę, że to udana próba i dobrze spędzony na oglądaniu czas. Jeśli chodzi o „Barbie", jeszcze jej nie widziałem. Ale pójdę i z tego, co słyszę, raczej się nie zawiodę.

Na koniec zauważyłbym jeszcze jedną rzecz: wciąż z ochotą chodzimy do kina. Parę lat temu zdawało się, że elektroniczna rewolucja rozjedzie atomowym walcem wszystko na swojej drodze. W mediach w rzeczy samej to zrobiła. Na wiele sposobów uczyniła tak również w szeroko pojętych zakupach i wielu innych dziedzinach życia. A jednak coś ocalało – czytamy książki w papierze zamiast w ebookach (te stanowią wciąż poniżej 10% tego rynku), chodzimy do kina. Czy to dobrze? Uważam, że tak. Różnorodność jest wartością. Ponury będzie świat, w którym wszystko będzie do nas płynąć z ekranu smartfona i nie znajdziemy żadnego powodu, aby wyjść z domu. Mam też nadzieję, że po przejeździe elektronowego walca zostanie też kawałeczek miejsca dla wysokojakościowej prasy. Czytajcie Retro i inne magazyny o grach.

OPTYMISTYCZNE W TYM WSZYSTKIM JEST, ŻE NADAL CHCEMY CHODZIĆ DO KINA.

„Oni żyją"

reż. John Carpenter, 1988

John Carpenter to prawdziwy człowiek renesansu. Kompozytor, scenarzysta i reżyser, który w latach 80. i 90. był w prawdziwym twórczym szale. Każdy ma swoich faworytów z kreatywnej biblioteki pana Cieśli, a wśród moich znajduje się „Oni żyją" z 1988 roku.

Pamiętacie tekst Duke'a Nukema o żuciu gumy i kopaniu tyłków? Pochodzi on właśnie z tego filmu. I do tej drugiej aktywności można go w wielkim skrócie sprowadzić, ale byłoby to przesadne uproszczenie. Kanadyjski wrestler Roddy Piper wcielił się tu w rolę jednego z największych zawadiaków szalonej kinematografii lat 80. **Ten seans to wypadkowa horroru, filmów akcji i science fiction.**

Fabuła jest prosta – przypadkiem dowiadujemy się o zakrojonej na szeroką skalę kontroli umysłów dokonywanej za pomocą transmisji telewizyjnych, a stoją za tym obcy w ludzkiej skórze. Nasz bohater może ujrzeć ich prawdziwe twarze dzięki specjalnym okularom, które jakimś cudem wpadły w jego ręce (no co za przypadek!). Dawka komiksowej metafory o posłuszeństwie i krytyka polityczna wstępem do świetnego akcyjniaka? A jakże!

© 1988 Alive Films

© 1988 Alive Films

© 1988 Alive Films

To, co w wielkim skrócie brzmi niedorzecznie, w rzeczywistości stanowi podstawę dla znakomitej wyżerki, która **w ciągu klasycznych 90 minut potrafi nasycić entuzjastę kina akcji**, być może przy okazji dać trochę do myślenia, a równocześnie sprawić, iż po napisach końcowych widz radośnie krzyczy: „Ale to było dobre! Chcę więcej Carpentera!". ***[bolo]***

„Wielka draka w chińskiej dzielnicy"

reż. John Carpenter, 1986

Kurt Russell i John Carpenter w latach 80. niejednokrotnie przybili sobie piątkę na planie filmowym. Zaczęło się od współpracy nad „Ucieczką z Nowego Jorku", potem kultowym „Coś" („The Thing"), a kilka lat później, w 1986, ów duet powrócił za sprawą tego znakomitego przedstawiciela komediowego kina spod znaku akcji i przygody.

Nigdy nie oszalałem na punkcie Indiany Jonesa i nie wracam do klasyków z Harrisonem Fordem, ale to, co wykreował Carpenter, ma w sobie jakiś rodzaj ładunku, który idealnie współgra z moimi uczuciami. Już scena otwierająca całą opowieść, w której grany przez Kurta kierowca ciężarówki Jack Burton odpala swój monolog, sprawia, że od razu się uśmiecham.

Jack to gaduła, mądrala i magnes na kłopoty, który wplątuje się w odwieczną walkę dobra ze złem. **Jest to, moim nieskromnym zdaniem, jedna z najlepszych ról Kurta Russella w całej jego karierze.**

Wszystko, co pokazano w te wesołe 1,5 godziny, zapewnia doskonałą pożywkę na filmowe wieczory spędzone na kanapie z grupką znajomych. Dostajemy **ciekawą scenerię, sztuki walki, magię, niezłe tempo i cały katalog przedziwnych postaci.** Z tych składników mogła powstać katastrofa, ale też kultowy klasyk. Wyszło to drugie, a dzieło Carpentera stanowi bardzo ważny punkt na kulturowej mapie tamtej epoki. ***[bolo]***

© 1986 Twentieth Century Fox

© 1986 Twentieth Century Fox

„Bloody Kisses"

Type O Negative, 1993

Krwawym Pocałunkom stuknęła w tym roku trzydziestka. Upływ czasu był jednak dla nich łaskawy. **Wypracowane w studiu nagraniowym brzmienie nadal się broni, a do zarejestrowanych kompozycji wraca się trochę jak do butelki dobrze leżakowanego wina.** Czyli z nieskrywaną przyjemnością.

Album cechuje różnorodność przypominająca bukiet aromatów wysokiej jakości winogronowego trunku. Sporo tu współgrających ze sobą, lejących się melodii, podniosłych harmonii wokalnych i kojących partii organów. Niemniej płyta pełna jest również nisko strojonych gitar i zwartych bębnów, co przypomina, że **to wciąż metal, tyle że o mocno gotyckim zabarwieniu**. Pokuszono się także o eksperymenty z dynamiką poszczególnych utworów – niektóre partie instrumentalne celowo wytracają impet, co dodaje nagraniom dramaturgii. Celem takiego zabiegu jest budowanie klimatu pełnego magnetyzmu, mroku i mistycyzmu. Wymowna okładka krążka mocno z nim rezonuje.

Całość spaja sarkastyczne poczucie humoru twórców. Słynął z niego zmarły w 2010 roku Peter Steele, nieodżałowany, charyzmatyczny, mierzący ponad dwa metry wzrostu lider i wokalista. Podejmowane przez niego tematy odnoszą się do m.in. religijności, przemijania, seksualności, nieudanych relacji damsko-męskich i problemów ze zdrowiem psychicznym. Nie da się odmówić zawartości tekstowej „Bloody Kisses" na swój sposób uroczej bezczelności. Podlano ją dużą dozą romantyzmu. Zdobyć się na nią był w stanie wyłącznie ukształtowany, świadomy artysta, mający krytyków i ich opinie w głębokim poważaniu. Dzisiaj, 30 lat później, Steele prawdopodobnie nie mógłby pozwolić sobie na przemycanie tak obrazoburczych treści. Dzięki tym tekstom słuchanie tegoż albumu w 2023 roku smakuje trochę jak zakazany owoc, na czym całe doznanie jedynie zyskuje.

Wspomniane czynniki powodują, że **przeszło 70-minutowa płyta nie nudzi nawet przez moment**. Nic nie dzieje się tu bez przyczyny i wszystko ma swoje miejsce. Przeplatanie szybkich numerów przywodzących na myśl amerykańską scenę hardkorową wyciszającymi emocje instrumentalami czy nastrojowymi balladami zostało dobrze przemyślane, następnie zgrabnie połączone w całość, a raczej monolit. Nie dziwi, że „Buziaki" wystrzeliły Type O Negative do stratosfery muzyki gotyckiej; album ten jest jednym ze szczytowych osiągnięć formacji. Rozpoczął on najlepszy okres twórczości grupy, podtrzymany na jej dwóch kolejnych longplayach – „October Rust" i „World Coming Down". Wszystkie trzy pozycje polecam równie mocno, szczególnie teraz, jesienią. ***[Huwer]***

„I'm Scared Of..."

Fading Colours, 1998

Drugi studyjny album polskiego reprezentanta mrocznej muzyki elektronicznej zawiera w sobie wszystko, co cenię w Fading Colours. To wręcz kwintesencja twórczości zespołu znanego z tego, że **w oryginalnym, eklektycznym stylu potrafi połączyć gotyk, trans i psychodelę.** Śpiew Katarzyny Rakowskiej, używającej pseudonimu artystycznego De Coy, wybrzmiał tutaj tak, że po tym albumie nikt nie powinien mieć wątpliwości co do mocy i zaskakującej nieraz skali jej wokalu. A charakterystyczny, nieco operowy styl wnosi do ponurych tekstów mnóstwo emocji.

Krążek ten pełen jest magicznych, „leśnych" motywów, wybrzmiewających już od pierwszego utworu, czyli „In This Garden Of Mine". (Do pracy nad nim został zaproszony były gitarzysta Sisters Of Mercy, Andres Bruhn). A choć klimat ten dominuje na płycie, to bez obaw – nie przyśniecie przy jej odsłuchu. Bo dla odmiany takie „Lorelei" czy „Hypocrisy" mogłyby spokojnie pojawić się w szybkiej strzelance. Skoro o grach mowa, to z tego samego albumu pochodzi pochodzi nagrywany we współpracy ze słynna Anne Clarke utwór „Eveline". Usłyszałam go po raz pierwszy, wkraczając do świątyni w Reah: Zmierz się z nieznanym (wydanej zresztą w tym samym roku co „I'm Scared of…") i był to początek mojej miłości do Fading Colours.

Z innych ciekawych motywów warto zwrócić uwagę na śmiały cover utworu Lecha Janerki „Strzeż się tych miejsc". Jest niemal tak dobry, jak „Jaskółka" w wykonaniu Georginy Tarasiuk. Dzięki miękkiemu głosowi De Coy ów nihilistyczny tekst wypada mniej chropowato i bardziej współcześnie. Intryguje też aranżacja utworu „Clean" zespołu Depeche Mode.

„I'm Scared of…" to zaproszenie do miejsca, któremu bliżej do zdziczałego ogrodu w opuszczonej posiadłości niż do elegancko przystrzyżonych trawniczków zaprojektowanych we francuskim stylu. Nawet jeśli perspektywa wejścia w ten gąszcz budzi lekki lęk, to wierzcie mi, warto się w nim zagubić. ***[Ranafe]***

Książka (na pozór) dla młodzieży

„Siódme wtajemniczenie"

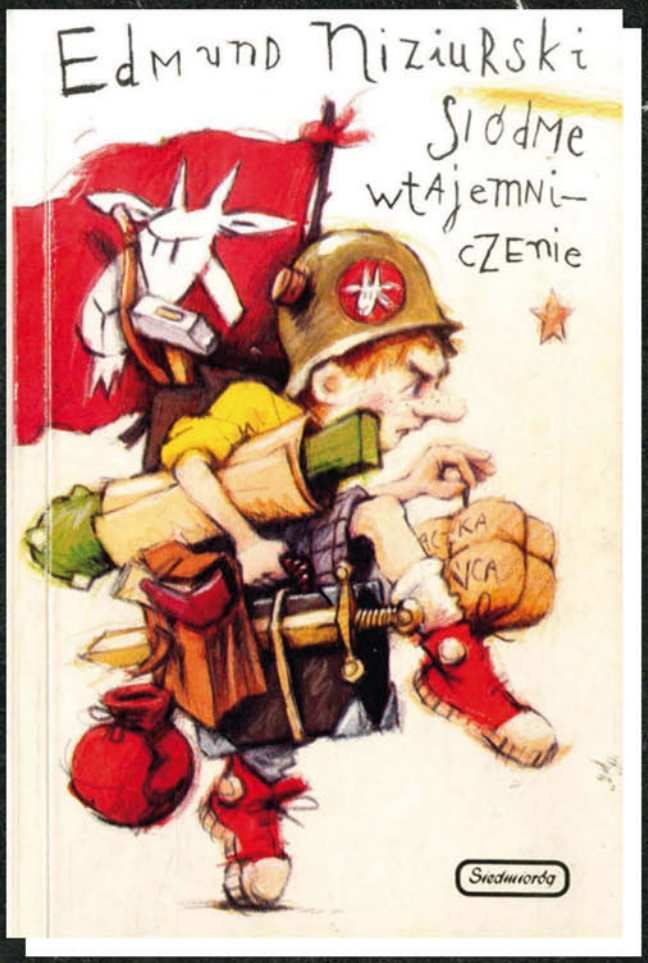
Edmund Niziurski, 1969

Są książki napisane dla dzieci, których lektura sprawia przyjemność także dorosłym (ot, „Dzieci z Bullerbyn" czy „Muminki"). Są książki napisane dla dorosłych, które po latach stają się lekturą dla nastolatków („Winnetou", „Trzej muszkieterowie"). Są też książki formalnie napisane dla młodzieży, które wszelako tym lepiej smakują, im czytelnik starszy.

Do ich grona zaliczam „Siódme wtajemniczenie". **Proza teoretycznie dla 12-15-latków doskonale rezonuje też z bardziej wiekowym czytelnikiem**, który odkrywa w niej to, czego nie widział i nie wiedział, czytając ją jako nastolatek. Fabuła to jeden dzień z życia 13-letniego Gustawa Cykorza, nowego ucznia w szóstej klasie, w fikcyjnym miasteczku Gnypowice na Górnym Śląsku. Cała szkoła podzielona jest na dwie frakcje: Matusów (lokalsów) i Blokersów (goroli, których rodzice przybyli do Gnypowic do pracy w kopalni). Grupy zdecydowanie nie darzą się sympatią.

Cykorz, choć gorol, nie zamierza dołączać do żadnej z nich. W efekcie prześladują go obie strony. Dodajmy, że owe frakcje to coś więcej niż typowe szkolne bandy. Mają wręcz militarno-mafijną organizację – wewnętrzną sztywną hierarchiczną strukturę, własny arsenał (włącznie z uzbrojeniem, hmm, niekonwencjonalnym) – i z pełną powagą planują eksterminację drugiej strony... także za pomocą broni biologicznej. Ze względów prestiżowych obie grupy nieustannie próbują opanować (wywieszając tam swą flagę) starą, opuszczoną budowlę zwaną „twierdzą Persil" (od nazwy przedwojennej reklamy na ścianie). Cykorz w końcu ulega i dołącza do jednej ze stron. Zostaje zaprzysiężony, wtajemniczony w sekrety organizacji i wysłany z misją zdobycia twierdzy...

Dalszej fabuły nie będę zdradzał, bo **jest nieco surrealistyczna, przepojona swojskim realizmem magicznym** i pełna pysznie nakreślonych postaci, zdarzeń i epizodów. Istnieje tam np. książka „Niezwykłe przygody Anatola Stukniętego na początku" (jej oryginalny tytuł jest nieznany, bo brakuje kilku pierwszych stron), której nie można doczytać do końca. Czytający przeżywa bowiem dokładnie to samo, co bohater książki, np. kiedy tego boli głowa – czytelnika też. Problem w tym, że w pewnym momencie Anatol zasypia... Cykorz miewa też rodzaj snów na jawie, w czasie których chociażby leci w kosmos w towarzystwie tajemniczego Komandora (...ha!), a czasami transformuje się w zwierzę (!) itp.



Cała książka opowiada tak naprawdę o utracie złudzeń (nie da się zachować neutralności ani wyizolować z Systemu, a dziecięcy idealizm musi się kiedyś skończyć i będzie to trochę bolało...). To historia o (psychicznym) dojrzewaniu do dorosłości. Cykorz w trakcie swych poczynań poznaje kolejne „wtajemniczenia" (teoretycznie są tylko cztery...), które kolejno odzierają obie organizacje z tajemnic, odsłaniają ich nieco inne oblicza, zmieniają sens ich działań itd.

Powiem tak: to jest naprawdę dobra powieść. **Taki polski młodzieżowy Philip K. Dick; takie socjalistyczne polskie „Twin Peaks".** Troszkę horroru, fantasy i SF; nieco surrealizmu, socjologii. A wszystko doprawione specyficznym humorem, w przaśnych realiach prowincjonalnej gomułkowskiej Polski Ludowej. Przyznacie, że brzmi to całkiem nieźle, jak na starą lekturę dla młodzieży. Co kilka lat zresztą do niej wracam. Tak, czuć już od niej nieco naftaliną, ale to w niczym nie przeszkadza.

PS Zdradzę zawarte w niej ósme wtajemniczenie: **to książka o nas**. Wszyscy byliśmy kiedyś takimi Cykorzami. Straciliśmy młodzieńcze złudzenia... i musimy z tym żyć. ***[Smg]***

sklep.cdaction.pl

Szukasz archiwalnych numerów Retro?
Zalałeś kawą ulubiony egzemplarz CD-Action?
Chciałbyś kupić wydania specjalne bez wychodzenia z domu?

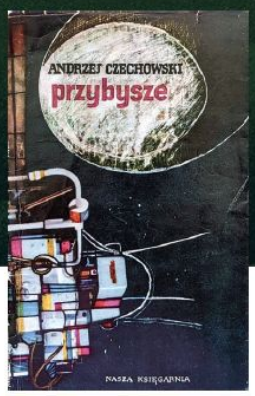
- ARCHIWALNE I NOWE NUMERY CD-ACTION ORAZ RETRO
- OKAZJE I PROMOCJE
- GADŻETY
- EWYDANIA
- PRENUMERATA

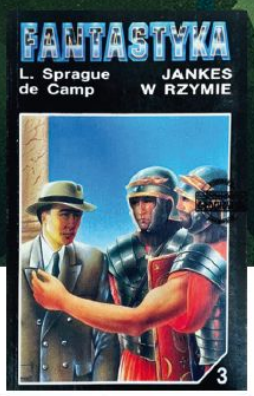
eprasa.pl eb67973e92

STARE I (ZAMIERZENIE) ŚMIESZNE

Smuggler

Zasadniczo planowałem tu przedstawić... socjalistyczną space operę (!) powstałą w latach 60. w Związku Radzieckim. Ale ponieważ mamy depresyjny środek jesieni, a Rosja źle się teraz kojarzy, uznałem, że może lepszym pomysłem będzie polecenie wam autorów i tekstów, przy których lekturze można się szczerze pośmiać.





Sprawa pozornie wydaje się prosta – jeśli chcecie poczytać lekkie i żartobliwe opowiadania science fiction, to wystarczy zapoznać się z wydaną w Polsce w 2011 zachodnią dwutomową antologią „Wielka Księga Fantastycznego Humoru". Sięgnijcie więc po nią. A następnie energicznym ruchem ręki wywalcie ją do kosza. Nie polecam praktycznie żadnego z opowiadań w niej zawartych! No, chyba że jesteście fanami Davida Webera i jego cyklu „Honor Harrington" (gratka dla fanów militarnej SF), wtedy od biedy można poczytać parodystyczne „Honario Harpplayer, kapitan Królewskiej Marynarki" Harry'ego Harrisona. Choć i tu szału nie ma(*). Dużo sensowniej będzie spojrzeć na te *naprawdę* zabawne teksty sprzed (wielu) lat.

Zachód

Skoro już jesteśmy przy Harrym Harrisonie – warto zaryzykować lekturę **którejś z jego krótkich powieści o Stalowym Szczurze**, dawnym kryminaliście teraz pracującym dla rządu. Klimat filmów o Bondzie i „Mission Impossible", ale w żartobliwym tonie. Zasadniczo każdą z tych historii można bez większych problemów czytać bez znajomości pozostałych, więc na początek polecam moją ulubioną część cyklu: „Zemstę Stalowego Szczura". Jeśli lubicie pierwszoosobową narrację w stylu Alistaira McLeana, nieco sarkazmu, szybką i szaloną akcję oraz zero głębszych treści, ta książka trafi w wasze gusta.

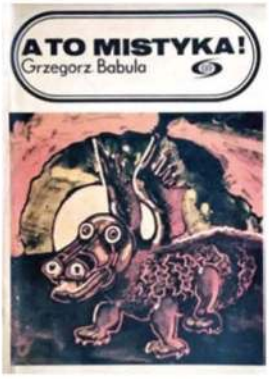
Sympatyczna jest też krótka, dość żartobliwa powieść Sprague'a De Campa „Jankes w Rzymie". **Opowiada o profesorze historii, który został przeniesiony w czasie do VI wieku n.e. (już po symbolicznej dacie upadku imperium), do Rzymu.** A że on doskonale wie, jakie wydarzenia doprowadziły do ostatecznego końca cesarstwa zachodniorzymskiego, postanawia zmienić dzieje świata i nie dopuścić, by w Europie nastały „wieki ciemne". Jedyny problem z tą książką mam taki, że jest stanowczo zbyt krótka. Cóż, współczesny autor napisałby pewnie z 800 stron, a potem jeszcze pięć albo dziesięć tomów kontynuacji...

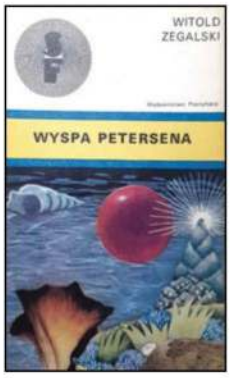
JESIENNĄ CHANDRĘ NAJLEPIEJ LECZY STARA HUMORYSTYCZNA SF.

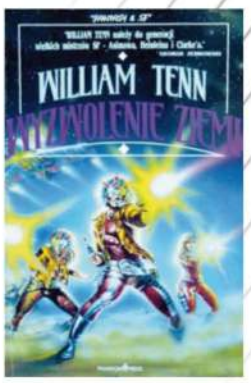
Jeśli preferujecie opowiadania, to **możecie w ciemno wziąć do rąk jakikolwiek zbiór tekstów Roberta Sheckleya**, moim zdaniem absolutnego mistrza w kategorii „humorystyczna SF". (UWAGA: należy jednak bezwzględnie omijać WSZELKIE jego powieści, bo dzielą się na takie sobie, kiepskie, złe i bardzo złe). Polecam „Pielgrzymkę na Ziemię", gdzie zgromadzono kilka jego absolutnie najlepszych prac: „Potwory", „Ręce precz", „Skazaniec w kosmosie" czy „A tobie dwa razy tyle". Nie da rady się przy tym nie uśmiać.

Warto też zapoznać się z Williamem Tennem, również dobrym humorystą (choć nie odżegnującym się też od

eprasa.pl ab67973e92







Lem nie do każdego przemawawia, ale warto dać mu szansę.

Proza Kuttnera nieco się już zestarzała, ale nadal potrafi zmusić czytelnika do głośnego rechotu.

nieco poważniejszej tematyki). W Polsce wyszło kilka zbiorów jego opowiadań. Sugeruję tom zatytułowany „Wyzwolenie Ziemi". Tytułowa opowieść to gorzko-ironiczna historia, jak Ziemianie byli naprzemiennie „wyzwalani" przez dwie walczące ze sobą w tym rejonie kosmosu supercywilizacje. (W publikacji tej znajduje się także zupełnie nieśmieszny, ale zostający w głowie tekst „W otchłani, wśród umarłych" – idealny dla fanów militarnej SF. Szkoda, że autor nie rozwinął tego pomysłu w powieść).

...A znacie może Henry'ego Kuttnera?

W latach 40. XX wieku popełnił m.in. cykl opowiadań o genialnym wynalazcy, który zazwyczaj wszystkich swoich odkryć dokonywał napruty jak meserszmit. A po wytrzeźwieniu zderzał się (nie dosłownie!) z efektami swojej pracy, zwykle nie mając pojęcia, co (i w jakim celu) właśnie stworzył. Utwory te znaleźć można w zbiorze „Próżny robot". Możecie też poszukać jego innej książki, „Twonk". Tam obok opowiadań humorystycznych („Chociaż mu się nie przelewa" niewątpliwie zainspirowało Monty Pythonów do skeczu o najśmieszniejszym dowcipie na świecie) znajdują się też poważniejsze teksty. Choćby pozornie żartobliwy tytułowy „Twonk", który w miarę czytania coraz mniej bawi, a bardziej przeraża. Kuttner bowiem umie też straszyć...

Wschód

Odetnijmy się na chwilę od teraźniejszej polityki... Rosjanie **Arkady i Borys Strugaccy napisali w 1964 satyryczną powieść „Poniedziałek zaczyna się w sobotę"**. Będący jej bohaterem programista trafia do prowincjonalnego Instytutu Badań... Magii i Czarów. Zderzenie wampirów, smoków, gadających kotów, wiedźm, magów i upiorów z przaśnymi realiami zapyziałego, wczesnobreżniewowskiego ateistycznego ZSRR daje bardzo komiczny efekt. Nie żeby zaraz zaśmiewać się do łez, ale to dobra lektura. PS Książka do dziś ma powodzenie wśród ludzi pracujących na polskich uczelniach, którzy twierdzą, że niektóre opisane w niej sytuacje, a szczególnie konflikty z tępawą administracją, niewiele odbiegają od realiów ich życia...

W podobnym, ale mniej ironicznym stylu utrzymane są opowiadania Kira Bułyczowa, dziejące się w zapadłej mieścinie Wielki Guslar, gdzieś w ZSRR w latach 60. i 70. XX wieku. Miejscowość ta z niejasnych powodów jest częstym celem odwiedzin rozmaitych kosmitów. Ponadto w Wielkim Guslarze żyje genialny profesor Minc, którego wynalazki nieraz powodują tam sporo zamieszania. Powiem tak – jeśli lubicie Andrzeja Pilipiuka i jego wiecznie pijanego Jakuba Wędrowycza albo „rustykalne" opowiadania Clifforda Simaka, polubicie też mieszkańców Guslara. Na początek polecam zbiorek „Wielki Guslar i okolice". (Uwaga: Bułyczow napisał bardzo dużo opowiadań z tego cyklu, acz po upadku ZSRR ich tonacja odczuwalnie się zmieniła – mocno spoważniały i zgorzkniały. Niektóre teksty z tego okresu brzmią wręcz dystopijnie).

Polska

A co z polskimi autorami? Cóż, oczywiście **Stanisław Lem i jego „Dzienniki gwiazdowe", „Cyberiada" czy „Bajki robotów" to oczywiście absolutne must read**, choć ostrzegam, że ten miejscami dość wysublimowany humor nie trafia do każdego. A do tego – szczególnie w „Dziennikach" – czasem można natknąć się na poważniejsze treści. Jeśli więc szukacie czegoś zdecydowanie lżejszego i prostszego, **sięgnijcie po zbiorek „Przybysze" Andrzeja Czechowskiego**, który w latach 60. XX wieku zapowiadał się na „polskiego Sheckleya". Potem jednak wybrał karierę naukową i całkowicie porzucił pisanie – szkoda. Podobnie zniknął po swoim debiucie **Grzegorz Babula, autor wydanej w latach 80. książki „Atomistyka"**. Znajdują się w niej żartobliwe, ciepłe i nieco bułyczowowskie w stylu opowiadania. **Warta uwagi jest też „Wyspa Petersena" Witolda Zegalskiego**, w którym to zbiorze znajduje się kilka całkiem zabawnych historii (plus parę pisanych na serio, też niezłych). Tu podpowiem, że doczekała się dwóch wydań, a to drugie jest poszerzone o kilka tekstów niepublikowanych przed śmiercią autora.

No, to bawcie się dobrze. Nie dajcie się jesiennej chandrze!

(*) No dobra, Neil Gaiman i jego tekst imitujący styl czarnego kryminału Raymonda Chandlera jest całkiem w porządku, przyznaję.

eprasa.pl ab67973e92

RETROQUIZ

Smuggler

Jako że to tylko zabawa, nie ma tu żadnej punktacji.
Po prostu sprawdź, co wiesz... lub co jeszcze pamiętasz. :)

01) Jak nazywała się pierwsza konsola do gier, która pojawiła się na rynku w 1972 roku?
A) Pong B) Odyssey
C) Intellivision D) Channel F.

02) W którym roku powstała gra Pac-Man?
A) 1978 B) 1979
C) 1980 D) 1981

03) Jaka była nazwa pierwszego laptopa stworzonego przez IBM w 1975 roku?
A) ThinkPad B) Aptiva 5100
C) IBM 5100 D) IBM Mobile PC

04) W jakim komputerze osobistym po raz pierwszy wykorzystano myszkę?
A) Apple Lisa B) Xerox Alto
C) Macintosh D) IBM 5150

05) Wydany w 1993 roku FPS, który wprowadził termin „deathmatch" do trybu gry wieloosobowej, to...
A) Wolfenstein 3D B) Doom
C) Quake D) Duke Nukem 3D

06) Pierwszy FPS w historii to:
A) Maze War B) Spasim
C) BattleZone D) Wolfenstein 3D

07) Jaka była pierwotna nazwa konsoli Atari 2600?
A) Atari VCS B) Atari 600
C) Atari 400 D) Atari XEGS

08) W którym roku i której grze po raz pierwszy jako element gameplayu pojawiła się finalna walka z bossem?
A) 1975, dnd B) 1979, Phoenix
C) 1980, Samurai D) 1981, Donkey Kong

09) Jako pierwszy z tych tytułów na rynku pojawił się...
A) SimFarm B) SimAnt
C) SimTower D) SimCity

10) 10) Którego z wymienionych twórców uważa się za „ojca" gier RPG?
A) Richard Garriott B) Shigeru Miyamoto
C) Ken Williams D) Will Wright

11) Która z tych konsol była pierwszą wykorzystującą napęd CD-ROM?
A) PlayStation
B) Super Nintendo Entertainment System
C) Neo Geo CD
D) TurboGrafx-16 (aka PC Engine)

12) Która z tych gier wykorzystywała technologię voxeli do stworzenia grafiki 3D?
A) Quake
B) Heretic II
C) Comanche: Maximum Overkill
D) Tank: M1A1 Abrams Battle Simulation

13) Za stworzenie legendarnej gry Tetris odpowiedzialny był...
A) Will Wright B) Aleksiej Pażytnow
C) Hironobu Sakaguchi D) David Braben

14) Które z tych imion nie należy do żadnego z duszków w grze Pac-Man?
A) Blinky B) Pinky
C) Winky D) Clyde

15) Która z wymienionych gier korzystała z technologii motion capture?
A) Mortal Kombat B) Street Fighter II
C) Virtua Fighter D) Prince of Persia

16) Którą z poniższych produkcji John Carmack i John Romero stworzyli jako pierwszą?
A) Doom B) Quake
C) Wolfenstein 3D D) Commander Keen

17) W powstałej w 1984 grze Elite...
A) ...eksplorowaliśmy lochy w magicznej krainie
B) ... eksplorowaliśmy Wszechświat
C) ... eksplorowaliśmy nasz Układ Słoneczny
D) ...walczyliśmy w czasie II wojny światowej jako komandosi, za liniami wroga

18) Który z tych produktów został najwcześniej wprowadzony do komercyjnej sprzedaży?
A) Dysk twardy B) Myszka komputerowa
C) Procesor (CPU) D) Układ scalony

ODPOWIEDZI

1. B
2. C
3. C
4. B
5. B
6. A
7. A
8. A
9. D (1989)
10. A
11. D (konsola wyszła w 1987, rok później dostała zewnętrzny napęd CD)
12. C
13. B
14. C
15. C
16. D
17. B
18. A (1956!)

eprasa.pl ab67973e92

Materiały publicystyczne dwa razy w tygodniu. Na tematy bieżące, uniwersalne i – co najważniejsze –

RETRO.

CD-ACTION

youtube.com/CDAction

tp-link | tapo

Bezpiecznie, inteligentnie, **prosto**

TP-Link Tapo to kompletny system smart home, który sprawi, że Twój dom będzie bezpieczny, inteligentny i energooszczędny. Żarówki oraz listwy LED pozwolą Ci stworzyć niezapomniany nastrój oraz odstraszą włamywaczy podczas Twojej nieobecności. System monitoringu wyśle powiadomienie, gdy tylko wykryje ruch. Nad Twoją wygodą będą czuwały czujniki, które dodatkowo zautomatyzują pracę kamer oraz oświetlenia.

www.tp-link.com.pl