CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

WERSJA DEMO

REPLAY

- Age of Empires
- F.E.A.R.
- I Have No Mouth, and I Must Scream
- Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
- Phantasmagoria
- The Neverhood
- The Thing
- Vampire: The Masquerade – Bloodlines
- ...i nie tylko

VARIA(CJE)

- Muzeum Starych Gier
- Magazyn Retrokulturalny

PUBLICYSTYKA

GRY W UNIWERSUM ALIENA

- 40 lat Commodore'a 64
- Narodziny casual gamingu
- Lemingrad
- Potępieńcza gra
- Melanż na Diunie
- Rotoskopia
- Historia Amigi
- Z archiwum X-COM
- Ditherpunk
- ...i dużo więcej

W WERSJI DEMO:

KALENDARIUM
HISTORIA CBM
SHAREWARE
DITHERPUNK
LEMMINGS
VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES
I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

TO ŻYJE! - TO ŻYJE!

100 STRON

DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER!

- MASA RETROPUBLICYSTYKI
- RECENZJE KLASYCZNYCH GIER
- MAGAZYN RETROKULTURALNY
- FAJNE PREZENTY DLA CZYTELNIKÓW

DO KUPIENIA NA

SKLEP.CDACTION.PL

...To żyje! To żyje!

Kiedy pięć lat temu Retro zostało posłane do piachu już po drugim numerze, uważałem, że to koniec naszej wspólnej przygody. Ale życie lubi płatać figle, czasem także te przyjemne. Więc – znów jesteśmy!

Trzeci numer Retro tradycyjnie jest nieco inny od poprzedników. To poniekąd świadomy zabieg, bo nie chcemy się ograniczać i kostnieć w raz ustalonej postaci. Pismo ma nieustannie ewoluować i zaskakiwać Was w każdej kolejnej odsłonie. Treścią i formą. Co do formy, to widzicie nowy layout. Co do treści zaś... poszerzamy formułę magazynu. **To już nie jest tylko i wyłącznie pismo na temat „klasycznych gier" i sprzętu retro.** Wychodzimy – troszkę – z naszej komputerowej bańki i wkraczamy w świat szeroko pojętej (pop)kultury retro. A konkretniej, to piszemy o horrorach (w grach, acz nie tylko w nich). Uspokajam, że nie zdominowały one numeru aż tak bardzo, jak FPS-y drugie Retro. (W sumie to ledwo liznęliśmy temat, bo gdyby podejść do niego na serio, musielibyśmy poświęcić wszystkie bez wyjątku strony w tym numerze). Więc jeśli nie przepadacie za elementami grozy, bez obaw – znajdziecie tu też sporo tekstów poświęconych innym zagadnieniom. Swoją drogą, publicystyki jest w tym numerze odczuwalnie więcej niż recenzji gier. Oceńcie, czy taka struktura pisma Wam odpowiada, i dajcie nam o tym znać. Dostosujemy się do oczekiwań.

Miłej lektury!
Smuggler

PS Wszelkie opinie podrzucajcie na adres: **retro@cdaction.pl**. A jeśli czujecie się na siłach, ślijcie też swoje teksty – publicystkę i recenzje – do czwartego numeru Retro, które powinno pojawić się jeszcze w tym roku. (Oczywiście za przyjęte do druku artykuły zapłacimy). Zapraszam też na FB, na grupę **CD-Action Retro**.

CD-ACTION

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

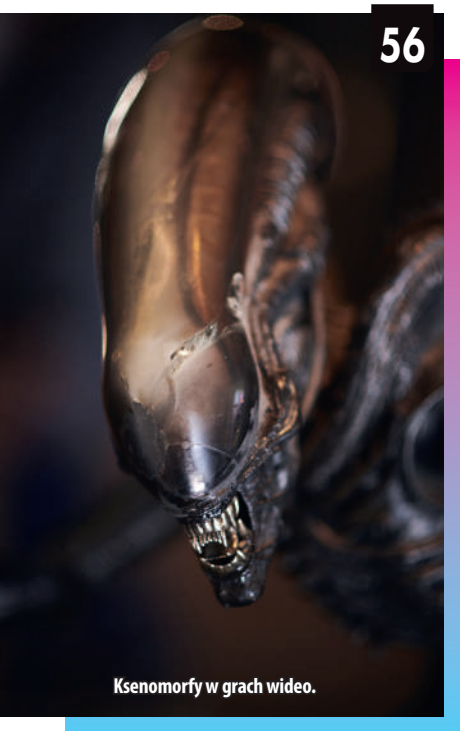
REDAKTOR NACZELNY: Dawid Bojarski
ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik
REDAKTOR PROWADZĄCY: Smuggler
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Tomasz Lubczyński, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel, Witold Tłuchowski
WSPÓŁPRACOWNICY: Maciej Bachorski, Dawid Biel, Marek Czajor, Rafał Fluderski, Marcin Kępski, Michał Klekowicki, Bartłomiej Kluska, Bartłomiej Nagórski, Joanna Pamięta-Borkowska, Marcin Skwark, Kuba Stolarz, Michał Wolski
KOREKTOR: Patryk Wypchło

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

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

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Beata Haratym, Michał Wolski

SPIS TREŚCI



004 Newsy i kalendarium

C:\PUBLICYSTYKA_

006 Lot komodora Trzmiela, czyli wzlot i upadek Commodore Business Machines
010 Czterdzieści lat „Złomodora"!
018 Amiga. Przyjaciółka ze snów
026 Magnavox Odyssey – początek odysei
028 Retropisma z Retronics
029 Felieton: Parcie na papier
030 Cudowna epoka shareware
032 Widzisz te kocie ruchy? Rotoskopia w grach
034 Ditherpunk
036 Groza pikseloza
038 Tempest. Zrodzony z horroru i Szekspira
042 Lecimy w Kulki! Korzenie casualowego grania
045 Felieton: Oda do Nortona
046 Lemingrad
048 Czas na melanż
052 Z archiwum X-COM
056 Organizm (niemal) doskonały, czyli wzloty i upadki Obcego w grach wideo
061 Felieton: Sztuka straszenia, czyli groza z ekranu i z monitora
062 Wewnętrzne zło Shinjiego Mikamiego
066 Potępieńcza gra. O romansie Clive'a Barkera ze światem gier

C:\REPLAY_

068 I Have No Mouth, and I Must Scream
070 F.E.A.R.
072 Vampire: The Masquerade – Bloodlines
074 Phantasmagoria
078 The Neverhood
079 Red Dead Revolver
080 American McGee's Alice
081 Age of Empires
082 Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
084 Blair Witch Volume I: Rustin Parr
086 The Thing

C:\VARIA[CJE]_

088 Retro Kultura
094 Pudła na wystawie
098 Blue Screen

gog com

Zniżki na wybrane klasyczne gry z serwisu GOG – **patrz strona 25**.

25

ENTCLICK
ISLAND OF ENTERTAINMENT

97

Kod na 50 darmowych filmów od Entclick

Redakcja dokonała – niekiedy dość kontrowersyjnie – wyboru oferowanych wam tytułów. Jako że filmów jest zbyt wiele, aby wypunktować tutaj wszystkie, pełną listę możecie znaleźć na facebookowej grupie CD-Action Retro (bit.ly/cdaretro).

Legimi

93

Darmowa książka od Legimi

Wyselekcjonowaliśmy dla was 10 wartych lektury ebooków (literatura piękna i popularnonaukowa), tworząc tym samym pulę, z której możecie wybrać sobie jedną pozycję. Dany tytuł nie zostanie udostępniony Wam w ramach czasowego abonamentu, lecz na własność, tzn. w formie pliku do pobrania i wgrania na urządzenie (PC, czytnik ebooków, telefon). Niektóre z tych pozycji dostępne są też w formie audiobooka. Oto lista:

- **Stephen King – „To" [ebook/audiobook]**
- **Michaił Bułhakow – „Mistrz i Małgorzata" [ebook/audiobook]**
- **Joseph Heller – „Paragraf 22" [ebook/audiobook]**
- **Andrzej Sapkowski – „Miecz przeznaczenia" [ebook/audiobook]**
- **„Fantastyczny Lem. Antologia opowiadań według czytelników" [e-book]**
- **Janusz A. Zajdel – „Limes inferior" [audiobook]**
- **Terry Pratchett – „Mort" [ebook/audiobook]**
- **Ursula K. Le Guin – „Czarnoksiężnik z Archipelagu" [ebook/audiobook]**
- **Lee Child – „Nocna runda" (z cyklu „Jack Reacher") [ebook/audiobook]**
- **Richard Ogorkiewicz – „Czołgi. 100 lat historii" [e-book]**
- **Leonardo Vittorio Arena – „Samuraje. Triumf i upadek japońskich wojowników" [ebook]**

PEŁNĄ WERSJĘ MAGAZYNU CD-ACTION RETRO ZAKUPISZ W NASZYM SKLEPIE:
SKLEP.CDACTION.PL

gamingtech esportsmedia

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

KALENDARIUM

CZERWIEC

Carmageddon

➪ 50 lat temu, 27 czerwca 1972 roku, Nolan Bushnell i Ted Dabney założyli firmę Atari i rozpoczęli pracę nad grą Pong.
➪ 40 lat temu, w czerwcu 1982 roku, automaty arcade z Tronem trafił do amerykańskich barów. W ciągu kilku tygodni gra podbiła Stany Zjednoczone i przyczyniła się do boomu na salony gier.
➪ 35 lat temu, w czerwcu 1987 roku, 17-letni bliźniacy Oliver wydali pierwszą grę o przygodach Dizzy'ego. Gadające jajo stało się nieoficjalną maskotką komputera ZX Spectrum.
➪ 25 lat temu, 13 czerwca 1997 roku, swoją premierę w Szwecji miała pierwsza gra z serii Carmageddon. Tydzień później trafiła na rynki europejski i amerykański. Brutalne wyścigi wywołały falę protestów w zachodnich mediach, a w niektórych krajach zostały nawet ocenzurowane.
➪ 25 lat temu, 26 czerwca 1997 roku, Bullfrog Productions wypuściło Dungeon Keepera - polegającą na zarządzaniu lochem grę, która nauczyła nas, że dobrze jest być złym.
➪ 20 lat temu, 6 czerwca 2002 roku, Bethesda wydała trzecią część cyklu The Elder Scrolls, zatytułowaną Morrowind. Spory o to, czy ta gra jest lepsza od Skyrima, trwają do dziś.

LIPIEC

➪ 40 lat temu, 16 lipca 1982 roku, swoją premierę miała gra Joust. Szalone pojedynki rycerzy dosiadających strusie i bociany napędziły sprzedaż konsoli Atari 2600.
➪ 20 lat temu, 3 lipca 2002 roku, Blizzard wydał grę Warcraft III: Reign of Chaos, uważaną za jeden z najlepszych RTS-ów w historii. Kolejna część serii nigdy nie powstała, a świat Warcrafta został wykorzystany do stworzenia przebojowego MMORPG.

SIERPIEŃ

➪ 40 lat temu, 17 sierpnia 1982 roku, do japońskich salonów gier trafił Donkey Kong Jr. udowadniający, że Mario jest czarnym charakterem.
➪ 40 lat temu, 20 sierpnia 1982 roku, po dżungli zaczął biegać bohater gry Pitfall!. Atarowcy byli wniebowzięci.
➪ 40 lat temu, w sierpniu 1982 roku, konsola drugiej generacji ColecoVision rzuciła wyzwanie sprzętowi firmy Atari. I przegrała konfrontację o włos.
➪ 40 lat temu, pod koniec sierpnia 1982 roku, na sklepowych półkach pojawiły się pierwsze egzemplarze komputera Commodore 64. Został on najlepiej sprzedającym się ośmiobitowcem w historii! (O C64 przeczytasz więcej na kolejnych stronach Retro).
➪ 35 lat temu, 12 sierpnia 1987 roku, swoją premierę miał pierwszy Street Fighter. Gra była przeciętna, ale już jej sequel podbił świat.
➪ 30 lat temu, 27 sierpnia 1992 roku, na rynek trafiła pierwsza produkcja z serii Mario Kart. Wychowało się na niej całe pokolenie kierowców Formuły 1 i NASCAR.
➪ 25 lat temu, 25 sierpnia 1997 roku, James Bond podjął się wyjątkowo trudnej, aż zakończonej sukcesem misji - w grze GoldenEye 007 udowodnił, że FPS-y mają rację bytu na konsolach.
➪ 20 lat temu, 19 sierpnia 2002 roku, gra Medieval: Total War dostarczyła nam przyjemności obserwowania, co rozpędzona chorągiew ciężkiej jazdy robi z lekkozbrojnym średniowiecznym piechurem.
➪ 20 lat temu, 29 sierpnia 2002 roku, rządy objęła Mafia. Ale więcej o tym nie możemy powiedzieć. Omerta.

DROŻYZNA

Sprzęt do gier wideo mocno nam ostatnio zdrożał. Gdy w 1974 roku Atari wypuściło na rynek domową konsolę – drugą po Magnavox Odyssey – o nazwie Home Pong, kosztowała ona niecałe 100 dolarów. Z kolei w kwietniu tego roku dom aukcyjny RR Auction upłynnił prototypowy egzemplarz owego urządzenia za 270 910 dolarów. Szczęśliwemu nabywcy gratulujemy i mamy nadzieję, że jedyna gra, jaka działa na konsoli, szybko mu się nie znudzi.

Jeśli to dla was za drogo, to jeden z góra 2000 egzemplarzy komputera Commodore 65 – z rozszerzeniem pamięci, w idealnym stanie, sprawny, z numerem fabrycznym 0000027 – został ostatnio sprzedany na eBayu za kwotę... 81 450 euro.

PRAWDZIWY KSIĄŻĘ

Anonimowe źródło zapowiadało, iż w czerwcu zostanie opublikowany kod źródłowy buildu Duke Nukem Forever z 2001 roku. Jak się okazuje, nieznany informator minął się z prawdą, bo kod ujawniono już w maju w serwisie Archive.org (linkd.pl/pf4ke). Dzięki temu możemy przekonać się, iż – wbrew wielu plotkom – 3D Realms wcale nie było bliskie wydania gry przed zmianą engine'u.

Dodatkowo build udowadnia, że DNF był w założeniach grą technicznie bardzo zaawansowaną, wyprzedzającą inne produkcje z początku XXI wieku. Cóż, teraz pozostaje czekać, aż modderzy sklecą nam z kodu źródłowego i kilku mapek pełnoprawnego Duke'a, który sprawi, iż zarówno 3D Realms, jak i Gearbox najedzą się wstydu.

NOWA „TRUMIENKA"

Jedna z najbardziej kanciastych myszy w historii – słynna „trumienka" z Amigi 500 – powraca. Łukasz Remiś, polski projektant i miłośnik sprzętu retro, zebrał na Kickstarterze blisko 150 tys. euro od chętnych nabywców, chcąc przywrócić światu legendarną konstrukcję w nowej formie. Mowa o myszy bezprzewodowej, o rozdzielczości 1600 dpi, współpracującej z systemami Amiga OS, Windows, Mac OS i Linux. Niestety gryzoń będzie optyczny, więc możemy zapomnieć o wzbudzającym największą nostalgię doświadczeniu wiążącym się z eksploatacją trumienki, czyli o konieczności czyszczenia mechanizmu kulki.

BAYRAKTAR

Jeśli znudził się wam już Raid over Moscow z 1984, możecie skopać tylko pewnej niezbyt lubianej ostatnio nacji w zupełnie nowej – bo wydanej w 2022 roku na C64 – grze o tym samym tytule. Wierzę, że traficie prosto w wieże!

MROCZNY KARTING

Lilith Walther, autorka jednego z najsłynniejszych demake'ów – Bloodborne'a PSX – idzie za ciosem. Po ciepłym przyjęciu adaptacji dzieła FromSoftware, wyglądającej jak gdyby stworzono ją w czasach pierwszego PlayStation (choć – gwoli ścisłości – demake jest grą pecetową), przyszła pora na kolejne wyzwanie. Tym razem jest nim spin-off Bloodborne'a reprezentujący popularny w późnych latach 90. gatunek wyścigów gokartów. Tak jak poprzednio wersja pecetowa gry zostanie udostępniona za darmo w serwisie itch.io.

ULICE GNIEWU W KINACH

Na ekranizację dobrej gry nigdy nie jest za późno. Wprawdzie seria Streets of Rage największe triumfy święciła w latach 1991-1994, ale wydana dwa lata temu czwarta część popularnej chodzonej bijatyki też zgarnęła zasłużone pochwały. Historia byłych gliniarzy, którzy rozprawiają się z przestępczością i korupcją przy pomocy pięści, przyciągnęła ostatnio uwagę Dereka Kolstada, scenarzysty filmów o Johnie Wicku. Adaptacja Streets of Rage będzie drugim projektem Kolstada związanym z grami wideo, bo wcześniej zobaczymy efekt jego pracy nad scenariuszem do Just Cause.

PRINGLES NA SPECTRUMIE

W kwietniu tego roku swoją 40. rocznicę świętował komputer ZX Spectrum. Z tej okazji producent chipsów Pringles przygotował krótki okolicznościowy filmik reklamowy. I nie byłoby w tym nic wartego uwagi, gdyby nie fakt, że za oprawę dźwiękową posłużyły charakterystyczne piski związane z wczytywaniem programu na „spektrumnie". Ktoś wpadł zatem na pomysł, aby nagrać je na kasetę magnetofonową i wczytać do pamięci ZX Spectrum. Oto rezultat. (Ludziom od marketingu Pringles należy się premia).

SKLEP ZAMKNIĘTY

Wii U oraz 3DS oficjalnie dołączają do grona konsol retro. Od marca przyszłego roku nie będzie można dokonywać zakupów gier na te formy w Nintendo eShopie; równolegle wygaszone zostaną również inne sklepy elektroniczne związane z urządzeniami, takie jak Theme Shop czy StreetPass Mii Plaza. „Wielkie N" zapewnia jednak, że planuje utrzymać wsparcie dla konsol, a nabywcy gier będą mogli nadal ściągać je z serwerów japońskiego koncernu, a także cieszyć się opcjami multiplayerowymi.

OSTATNIA PIOSENKA

Jeśli dotąd nie kupiliście sobie iPoda, to już na to za późno. Apple zakończyło produkcję iPoda Touch siódmej generacji, a więc ostatniego z rodziny popularnych odtwarzaczy multimedialnych. Zaprezentowane 21 lat temu urządzenie uczyniło pogrążoną w kłopotach firmę jednym z największych koncernów na świecie, zrewolucjonizowało branżę muzyczną, stworzyło koncepcję podcastu i przygotowało grunt dla smartfonów. Całkiem pokaźne dokonania, jak na tak małe rozmiary.

ZELDA NA C64

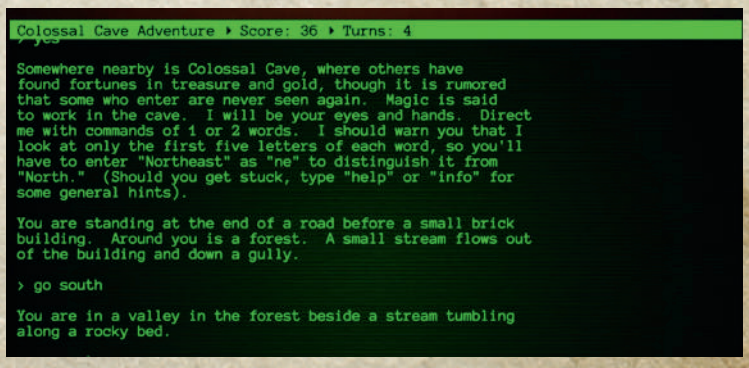
Lykia – The Lost Island, czyli najnowszy tytuł studia PULS4R Production tworzony z myślą o ośmiobitowej rodzinie komputerów firmy Commodore, ma mieć prawdziwie monstrualne rozmiary. Gra, nawiązująca swym designem do The Legend of Zelda, zajmie dwie dwustronne dyskietki 5,25 cala (dostępna będzie też wersja na kartridżu, w obu wariantach mówimy o ponad 600 kilobajtach danych), prezentując otwarty świat obejmujący 580 ekranów, 40 enpeców i aż 2000 linii dialogowych. To produkcja, na którą posiadacze C64 czekają od blisko 40 lat.

POSZUKIWACZE SKARBÓW

Okazuje się, że współczesnych skarbów nie zakopują piraci. Wprost przeciwnie – dziś legalnie robią to handlarze. Jeden z takich skarbów odkryto w stanie Nebraska podczas przeglądania sklepowego magazynu. W kilkunastu skrzyniach zapieczętowanych 28 lat temu znalazły się setki egzemplarzy gier na konsole Segi, Nintendo i 3DO w oryginalnych, zafoliowanych opakowaniach. Najtańszy spośród odnalezionych tytułów – Aladdin – wart jest około 400 dolarów. Za najdroższy – Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time – kolekcjonerzy są skłonni zapłacić blisko cztery razy więcej. Wartość całej kolekcji przekracza milion dolarów.

POWRÓT WILLIAMSÓW

W 1972 roku Will Crowther, korzystając z serwera PDP-10, stworzył prostą grę tekstową pod tytułem Colossal Cave Adventure (znaną szerzej jako Advent). Siedem lat później natrafili na nią Ken i Roberta Williamsowie – to doświadczenie zainspirowało ich do porzucenia dotychczasowych zajęć na rzecz projektowania i sprzedawania gier wideo. Obydwoje stali się legendami branży, a założona przez małżeństwo firma – Sierra On-Line – przez dwie dekady była potentatem na rynku komputerowych przygodówek. I choć para przeszła na zasłużoną emeryturę ponad 20 lat temu, najwyraźniej ma jeszcze coś do powiedzenia. Williamsowie wracają! I to ze stworzonym na silniku Unity remakiem gry, która odmieniła ich życie. Planowana data wydania – jesień 2022 roku.



LOT KOMODORA TRZMIELA

czyli wzlot i upadek Commodore Business Machines

Smuggler

W roku 2022 miłośnicy sprzętu retro świętują dwa jubileusze: czterdzieste urodziny C64 i trzydziestą piątą rocznicę Amigi. Oba komputery sygnowane są logiem Commodore Business Machines. To dobry czas, by opowiedzieć o tej firmie i jej twórcy, który przeszedł drogę od więźnia hitlerowskiego obozu koncentracyjnego, poprzez biednego jak mysz kościelna emigranta, po milionera i jednego z tuzów branży komputerowej w latach 70.-90. XX wieku.

13 grudnia 1928 roku w Łodzi, w rodzinie polskich Żydów, przyszedł na świat Jack Tramiel. Najprawdopodobniej. Do dziś toczą się bowiem spory o to, jak się naprawdę nazywał: Idek, Icek, Jacek, Trzmiel, Tramielski. Nic tu nie jest pewne... W 1944 trafił wraz z ojcem do obozu koncentracyjnego Auschwitz; wyzwolenia doczekał już tylko Jack, by w 1947 roku wyemigrować do Stanów Zjednoczonych. Tam, mając dosłownie parę dolarów w kieszeni, zmienił swoje absolutnie niewymawialne dla Amerykanów nazwisko i rozpoczął nowe życie.

Jak sam wspominał po latach, w obozie „przeżywało sześćdziesięciu ludzi na każde dziesięć tysięcy. Ja byłem jednym z tych sześćdziesięciu. Więc od tego momentu nic nie było dla mnie trudne".

Niezniszczalny Jack

W USA dostał kredyt i założył Commodore Portable Typewriter Company zajmującą się serwisem i naprawą maszyn do pisania. W 1955 zarejestrował zaś w Kanadzie nową firmę o dumnej – by nie rzec, że pretensjonalnej – nazwie Commodore Business Machines International. **Od tego momentu, zamiast tylko naprawiać maszyny do pisania, sam je produkował**. Dlaczego firma powstała w Kanadzie? Otóż Tramiel konstruował swe maszyny na licencji czechosłowackiej – a więc wtedy komunistycznej – sprowadzając części z terenów dzisiejszych Czech. W owym czasie w USA sprzedaż komunistycznej technologii była zakazana, ale montując sprzęt w Kanadzie, Tramiel mógł legalnie dystrybuować go w Stanach Zjednoczonych jako „Made in Canada". Interes szedł całkiem nieźle aż do momentu, gdy pod koniec lat 60. XX wieku Jack zaczął przegrywać rywalizację z tanimi maszynami z Japonii.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Alex Handy, CC BY-SA 2.0

Jack Tramiel, późne lata 80. XX wieku.

Skąd to „Commodore" w nazwach firm? Tramiel najpewniej wykorzystał po prostu stopień wojskowy używany w marynarce zachodniej - komodora (z grubsza to prawie kontradmirał). Jack kiedyś wprawdzie twierdził, że inspiracją był dla niego samochód Opel Commodore, ale model ten pojawił się dobrą dekadę po tym, jak powstała pierwsza firma Jacka, więc coś musiało mu się pokiełbasić.

To się nie kalkuluje...

Tramiel przerzucił się na analogowe (mechaniczne) kalkulatory biurowe, lecz niestety po paru latach historia zatoczyła koło, tzn. Japończycy wyprodukowali sumatory równie dobre, a przy tym tańsze. Wtedy CBM (bo „International" w międzyczasie zniknęło z nazwy) zajęło się **elektronicznymi zegarkami i kalkulatorami kieszonkowymi** – modnymi

gadżetami, bez których na początku lat 70. XX wieku żaden szanujący się playboy nie wychodził na ulicę.

Tramiel nie tyle je produkował, co montował. **Urządzenia z logiem CBM były bowiem tylko składakami z podzespołów innych firm** (większość chipów kupowano od Texas Instruments). Cechowały się solidnością i niską ceną, dlatego sprzedawały się całkiem dobrze do czasu, gdy około 1974 roku Texas Instruments uznało, że również będzie produkować kalkulatory. Niestety konkurencyjny sprzęt kosztował znacznie mniej niż ten Tramiela – wspomniana firma nie musiała nikomu płacić za chipy – w efekcie czego w 1975 CBM odnotowało stratę w wysokości ok. 5 mln dolarów.

Od takich urządzeń zaczęła się komputerowa kariera CBM.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Ser Amantio di Nicolao, CC-BY-2.0

MOS szansę!

W 1976 roku, aby zwiększyć swe szanse w wyścigu z Texas Instruments, Tramiel wykupił MOS Technology – produkującą układy scalone firmę, która popadła w tarapaty finansowe. Liczył na to, że w ten sposób obniży koszty części używanych w swych kalkulatorach, bo będzie wytwarzał je sam, zamiast kupować od kogoś, przepłacając. W MOS spotkał utalentowanego projektanta, **Chucka Peddle'a – ten podpowiedział mu, że kalkulatory to już przeszłość, przyszłość zaś należy do mikrokomputerów**, które właśnie zaczęły pojawiać się na rynku. Tramiel dostrzegł swoją szansę. Powiedział konstruktorowi, że zgadza się na wyprodukowanie takiego komputera, ale Peddle musi zdążyć z nim na odbywające się za pół roku targi elektroniki użytkowej Consumer Electronics Show 1977.

Chcesz PET-a?

Peddle podjął wyzwanie, gdyż wcześniej skonstruował już dość prosty komputerek KIM-1. Teraz po prostu włożył go do nowej obudowy... i tak narodził się **Commodore PET. Urządzenie spotkało się z niezwykle ciepłym przyjęciem na CES 1977, imponując nowatorskim projektem**: dziewięciocalowym monitorem mono, a także komputerem i magnetofonem (nośnikiem danych była wyłącznie kaseta magnetofonowa) zintegrowanymi w jednej obudowie. Choć wspomnieć trzeba też o fatalnej, bo jakby pochodzącej prosto z kalkulatora, klawiaturze. Żeby bardziej zachęcić biznesmenów – bo właśnie w tę grupę konsumentów celował Tramiel – nadaną sprzętowi nazwę PET (co w języku angielskim oznacza zwierzaka domowego) rozwinięto w poważne „Personal Electronic Transactor".

CBM 710, jeden z następców PET-a.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Taubem, CC BY-SA 3.0

OD MASZYN DO PISANIA PO NOWATORSKIE KOMPUTERY...

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Tomislav Medak, CC BY-SA 3.0

W jednym z testów PET-a, umieszczonym w magazynie poświęconym technice, autor z powagą stwierdził, że magnetofon służy do... odsłuchiwania nagranej na kasecie instrukcji obsługi komputera.

PET okazał się sukcesem, acz umiarkowanym. Tramiel poszedł jednak za ciosem, tworząc kolejne biznesowe urządzenia, takie jak Commodore CBM-II, który zresztą miał też wersję „domową" – P128 – sprzedawaną tylko w Europie (seria ta nie dostała bowiem w USA atestu z FCC, czyli Federalnej Komisji Łączności). Niemniej Jack ciągle szukał nowych rynków zbytu i szybko **doszedł do wniosku, że zamiast robić komputery dla bogaczy, stworzy tanie produkty dla mas**.

VIC-ek chwat!

W 1980 roku swoją premierę miał Commodore VIC-20(*). Ten dość prosty ośmiobitowy komputerek przeznaczony do użytku domowego, zamknięty w charakterystycznej obłej obudowie zwanej potocznie „chlebakiem", odznaczał się bardzo dobrymi jak na owe czasy parametrami: 20 KB ROM-u + 5 KB RAM-u (z możliwością rozszerzenia do 32 KB), grafiką o rozdzielczości 176 x 184 w trzybitowej palecie barw i monofonicznym trójkanałowym dźwiękiem. Reklamował go m.in. aktor William Shatner, znany z występów w serialu „Star Trek", hasłem: „Po co kupować tylko konsolę do gier wideo? Za mniej niż 300 dolarów zdobądź Commodore'a VIC-20. Cudowny komputer lat 80.".

(*) Nazwa VIC-20 wywodzi się od zamontowanego w komputerze chipa o nazwie „VIC", czyli Video Interface Chip. Był to specjalistyczny układ scalony przeznaczony do generowania grafiki (znany też jako MOS Technology 6560). Liczba „20" nie oznacza natomiast zupełnie niczego, została użyta, ponieważ... „20 brzmi jak przyjazna liczba, a to miał być przyjazny komputer", jak rozbrajająco wyznali jego konstruktorzy.

I to podziałało. Ludzie doszli do wniosku, że faktycznie lepiej mieć komputer, na którym można grać, pracować, uczyć się i programować, niż konsolę przeznaczoną tylko do jednego. (Potem i tak

Pierwsza wersja C64, najpopularniejszego ośmiobitowca w historii.

Zdjęcie: Wikimedia Commons

C16 (na zdjęciu) i C116 stały się przebojami na Węgrzech, gdzie schodziły jak ciepłe bułeczki. Były tam nawet popularniejsze od C64, głównie z uwagi na cenę.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Cbmeeks, CC BY-SA 3.0

głównie na nim grali, ale sami wiecie... Rodzicom zawsze wciskało się kit, że „komputer to do nauki będzie". Kto z was tego nie robił?). Sporo softu plus atrakcyjna cena – zaledwie 300 dolarów, później obniżona do 200 – sprawiły, że nowy sprzęt cieszył się dużą popularnością. **Commodore VIC-20 był pierwszym komputerem domowym, który sprzedał się w ponad milionie egzemplarzy**, a do 1985 roku, gdy zakończono jego produkcję, w sumie rozeszło się ponad 2,5 miliona „wicków". W efekcie kiesa Tramiela wypełniła się pokaźną ilością gotówki, sukces sprzedażowy sprawił zaś, że większość mocy produkcyjnych CBM została skierowana na „domowy" segment rynku mikrokomputerów, gdzie zdaniem Tramiela tkwił ogromny potencjał komercyjny. Początkowo planowano, że kolejnym produktem CBM „dla ludzi" będzie konsola wideo.

Zamiast konsoli **w 1982 powstał Commodore 64 – najlepiej sprzedający się ośmiobitowiec w historii**. Z uwagi na to, że poświęcam mu osobną opowieść w tym numerze Retro, tu powiem tylko, że produkt ten odniósł ogromny sukces komercyjny, a CBM zarobiło na nim ok. miliarda dolarów na czysto.

Młodsi, brzydsi bracia

Tramielowi jeszcze w 1983 zamarzyło się **stworzenie urządzenia prostszego i sporo tańszego od C64, by dało się rywalizować z niedrogimi komputerkami pokroju ZX Spectrum**. Nowy sprzęt miał być mały, przyjazny dla portfela (przewidywano, że jego cena wyniesie mniej niż 100 dolarów) i wydajniejszy niż konkurencja. Dwa prototypy zaprezentowano Tramielowi w styczniu 1984, z czego sknerus Jack wybrał tę tańszą, oznaczoną kodowo jako Commodore 264. (Wersja 364 miała dodatkowo wbudowany syntezator mowy i klawiaturę numeryczną). Komputerek nazwano finalnie C16, gdyż posiadał zaledwie 16 KB RAM-u.

Nawiasem mówiąc, była to ostatnia biznesowa decyzja Tramiela w firmie, gdyż niedługo potem... został z niej wywalony – z powodu konfliktu z głównym udziałowcem CBM, Irvingiem Gouldem. (Tramiel twierdził potem, że sam odszedł). Powody sporu? Ponoć Jack chciał „wsadzić" do zarządu firmy własnych synów, na co nie dostał zgody. Dodać wszelako należy, że wspomniani potomkowie nie byli po prostu „dziećmi swego ojca" nastawionymi na dojenie kasy – mieli odpowiednie kwalifikacje, by zająć kierownicze stanowiska. Od tego momentu CBM nie miało już nic wspólnego z Tramielem, ale jego ostatnia decyzja długo odbijała się firmie czkawką, gdyż **C16 okazał się komputerem bardzo nieudanym** i słabszym od C64 w niemal każdym aspekcie. Mniej pamięci RAM; nowy, ale gorszy pod względem generowania grafiki układ, który nie obsługiwał sprite'ów; tylko dwukanałowy generator dźwięku; brak możliwości podłączenia joysticka bez dodatkowego adaptera; ograniczona ilość oprogramowania (bo z C64 nie był kompatybilny) – wszystko to dało w efekcie niezbyt zachęcający do zakupu produkt, nawet pomimo atrakcyjnej ceny wynoszącej 79 dolarów.

Drugim modelem był Commodore Plus/4 przypominający miks C116 (obudowa) i C16 (klawiatura). Jako dodatkowe atuty, poza 64 KB pamięci RAM, wbudowano w jego pamięć ROM cztery programy użytkowe: procesor tekstu, arkusz kalkulacyjny, bazę danych i program graficzny (cyfra 4 w nazwie nie jest więc przypadkowa). Jak jednak dało się przewidzieć, oba komputery również okazały się wtopami. **Seria porażek zdrowo trzepnęła CBM po kieszeni – sprzedano w sumie nie więcej niż milion egzemplarzy tych modeli** – ale krociowe zyski, jakie generował C64, sprawiły, że firma mogła nadal spokojnie funkcjonować.

...A OD NOWATORSKICH KOMPUTERÓW PO STAGNACJĘ I BANKRUCTWO.

C128

Kolejnym produktem CBM – wprowadzonym na rynek w 1985 roku – był **Commodore 128, komputer zaprojektowany jako low-endowe urządzenie dla biznesmenów**. Na pudełku, w którym go sprzedawano, pysznił się napis „personal computer". C128 mógł działać pod systemem CP/M, dzięki czemu dało się korzystać ze sporej ilości oprogramowania „biznesowego", w tym edytorów tekstu, arkuszy kalkulacyjnych itd. A to już stanowiło konkretną zachętę.

Commodore Plus/4. Jeden z niewydarzonych pomysłów Tramiela.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Foofy, CC BY-SA 3.0

C128 prezentował się bardzo ładnie i nowocześnie w porównaniu do „chlebakowych" i burych obudów wcześniejszych modeli komputerów CBM. Do tego miał 92-przyciskową klawiaturę z blokiem numerycznym i ośmioma programowalnymi przyciskami funkcyjnymi, 128 KB RAM-u, bardzo dobrą wersję Basica i mógł generować grafikę w rozdzielczość nawet 640 x 400 (z przeplotem).

Pomyślano też o dzieciach biznesmenów, **C128 był bowiem kompatybilny z C64, więc istniało na niego mnóstwo gier**. Choć tak naprawdę trudno mówić tutaj o kompatybilności – po prostu wbudowano w niego C64, w efekcie czego w płycie głównej komputera znajdowały się dwa różne procesory. Sprzęt można było uruchomić w trybie „C128" lub „C64", lecz w przypadku tego drugiego traciło się dostęp do dodatkowych 64 KB i lepszego Basica. Kompatybilność nie działała zresztą stuprocentowo, ale w przeważającą większość gier rzeczywiście pograć się dało. Poza tym stworzono jakieś 100-200 tytułów specjalnie z myślą o trybie C128, wykorzystując jego dodatkowe możliwości. Komputer rozszedł się całkiem przyzwoicie, wedle różnych źródeł w 4-5,7 mln egzemplarzy.

Pod koniec 1985 roku w Europie pojawiła się wersja Commodore'a 128 z literką „D" na końcu, zwana popularnie „dieslem". Wyglądem przypominała peceta - miała osobną klawiaturę podłączaną do zgrabnej obudowy, w której umieszczono dwustronną stację dysków 5,25". Model ten był aż trójprocesorowy! (Trzeci CPU obsługiwał stację dysków). Jego pamięć dało się rozszerzyć nawet do 512 KB.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Pixel8, CC BY-SA 3.0

Amiga 1000. W 1985 roku jej możliwości po prostu miażdżyły.

Czas na osobistą dygresję. Amiga to dla mnie komputer absolutnie kultowy, urządzenie „z duszą". Stąd cały czas kombinuję, by kupić sobie - znowu - taki sprzęt. Od 1995 trzymam pudełko wypełnione magazynami dyskowymi oraz około 100 dyskietkami z grami i demami scenowymi. To właśnie w takim discmagu, zatytułowanym - od nazwy jednego z amigowskich chipów - Fat Agnus, zadebiutowałem na tzw. demoscenie jako autor tekstów, korektor (LOL!), redaktor oraz wydawca.

Zdjęcie: Wikimedia Commons

CD32, czyli Amiga 1200 przerobiona na konsolę, sprzedawała się nawet przyzwoicie.

Amiga

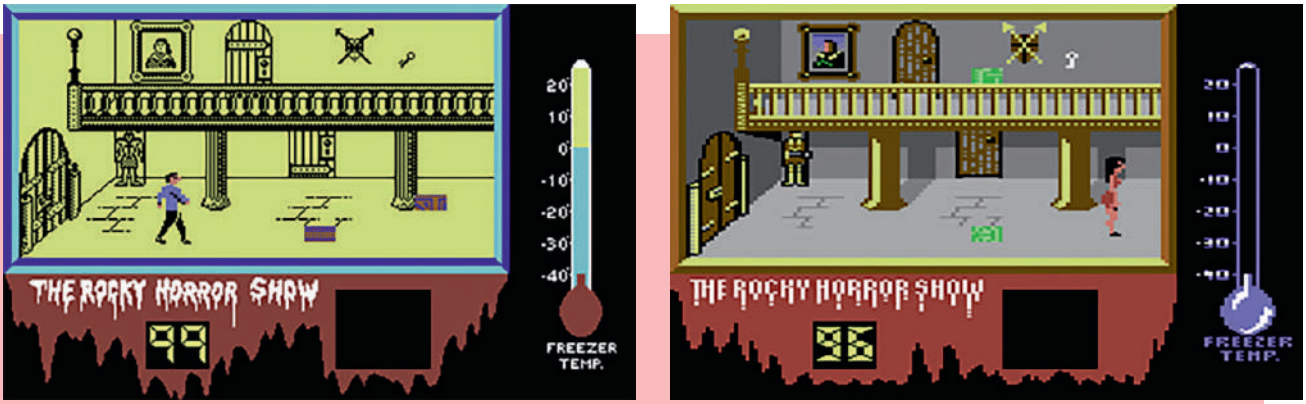
Ten komputer to chyba najbardziej znane i udane „dziecko" CBM, choć tak naprawdę jest... adoptowane. Szerzej o Amidze opowiada w swoim tekście DaeL, więc ja poświęcę jej niewiele miejsca. Powiem tylko, że w momencie, gdy pojawił się na rynku w 1985 roku, **ten komputer wręcz powalał swoimi możliwościami – grafiką, dźwiękiem, multitaskingiem**. Pecety potrzebowały jakichś pięciu lat – a w tej branży to niemal wieczność – by móc zbliżyć się do tego, co oferował pierwszy model Amigi!

CBM – Cebule Biznesu i Marketingu

Z perspektywy czasu oczywiste jest dla mnie, że CBM ze swoją Amigą nie mogło wygrać z tanimi klonami pecetów o otwartej architekturze. Niemniej gdyby porządnie poprowadzić rozwój Amig, być może znalazłyby one podobną niszę, jaką obecnie na światowym rynku wypełniają komputery Apple'a. Cóż, tak się nie stało, **zadowolone z siebie CBM przespało odpowiedni moment**. Trzeba tu powiedzieć, że wówczas w zarządzie firmy siedzieli wręcz wyjątkowi nieudacznicy pozbawieni wyobraźni, podejmujący niemal seryjnie kuriozalne decyzje. (Ciekawi mnie, co by było, gdyby jednak Tramiel nie opuścił CBM...). W efekcie wielkie pieniądze ze sprzedaży C64 i Amig trwoniono na dość wątpliwe i nieprzynoszące zysków działania czy inwestycje. A sama Amiga, ongiś deklasująca pecety możliwościami generowania grafiki i (szczególnie) dźwięku, na początku lat 90. była już tylko ich ubogą krewną z systematycznie pogarszającą się sprzedażą. Wystraszone malejącymi zyskami CBM otrzeźwiało i zaczęło się miotać, próbując stworzyć na bazie Amigi domowe centrum multimedialne (model CDTV) i konsolę do gier (CD32). Przygotowano nawet... następcę C64 – Commodore'a 65. Produkowano też pecety pod marką Commodore PC. (Warto wspomnieć, że w zespole odpowiedzialnym za Amigi pracowało siedmiu inżynierów, a w dziale PC – czterdziestu...). Cóż, Amiga CD32 odniosła nawet pewien sukces komercyjny (acz nieduży), lecz reszta pomysłów zdecydowanie nie wypaliła.

I stał się koniec

W połowie 1993 roku CBM zaczęło robić bokami, kurs akcji systematycznie spadał, a rozmaite restrukturyzacje i cięcia zatrudnienia tylko odwlekały to, co było już nieuchronne. **29 kwietnia 1994 firma ogłosił bankructwo.** Jack Tramiel zmarł w 2012. Pozostały nam tylko piękne wspomnienia... i ciągle działające egzemplarze C64 i Amig w domach maniaków sprzętu retro.



Ta sama gra w wersji na C64 (po lewej) i C128. Różnice nie były znaczące, ale wtedy gracze je doceniali.

Cudowna epoka SHAREWARE

Zdjęcie: Flickr / Pelle Wessman, CC BY SA 2.0

Bartłomiej Kluska

Na początku lat 80. garstka programistów rozpoczęła jeden z najciekawszych eksperymentów w historii informatyki. Pełni wiary w ludzkość autorzy rozdawali swoje gry i aplikacje wszystkim chętnym z nadzieją, że ci, którym programy się spodobają, zapłacą za ich użytkowanie. Co w tej opowieści najciekawsze, pomysł wypalił!

Gdyby ten artykuł sprzedawać w modelu shareware, udostępniałbym go potencjalnym czytelnikom i namawiał, by oni także kserowali i rozsyłali tekst swoim znajomym. Ci, którzy przeczytawszy to, co napisałem, uznaliby, że był to dobrze spędzony czas, a artykuł okazał się przydatny, po lekturze powinni przelać na moje konto kilka złotych. (W ramach wdzięczności ja może przesłałbym im pocztówkę z pozdrowieniami albo garść dodatkowych ciekawostek dotyczących tematu przedstawionego w tekście). Szczerze mówiąc, nie wiem, czy zarobiłbym dużo na swojej pracy...

Wierząc w uczciwość

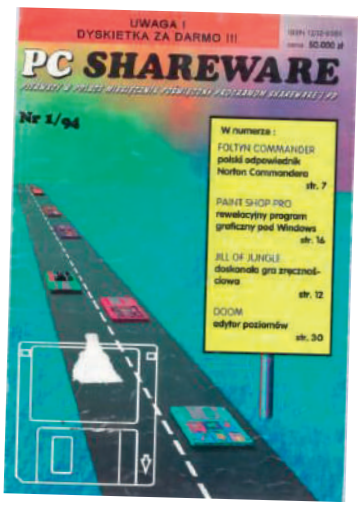
Tymczasem twórcy idei shareware – Andrew Fluegelman, Jim Knopf i Bob Wallace – zostali milionerami. To właśnie ci trzej autorzy programów narzędziowych, odpowiednio PC-Talk (komunikator), PC-File (baza danych) i PC-Write (edytor tekstów), na początku lat 80. niezależnie od siebie **zaczęli dystrybuować swoje dzieła z pominięciem dużych wydawców**. Co więcej, gdy inni zastanawiali się, jak zabezpieczyć oprogramowanie przed pirackim powielaniem, oni wręcz zachęcali odbiorców do kopiowania. Stąd w nazwie „share", czyli po angielsku „dzielić się".

Pomysł funkcjonował na tyle dobrze, że wkrótce podchwycili go inni autorzy, a **do końca lat 80. shareware stało się w świecie komputerów domowych zjawiskiem powszechnym**. Sporo ułatwił rozwój sieci – najpierw BBS-y, a później internet usprawniały dystrybucję plików, które dotąd trzeba było wgrywać na dyskietki i przesyłać tradycyjną pocztą. Pojawiło się także kilka wariantów modelu shareware'u. W pierwszym – najbardziej radykalnym – autorzy udostępniali pełnowartościowy program i wierzyli, że użytkownicy uczciwie zapłacą za ich pracę. Inni wynagradzali zarejestrowanych użytkowników rozmaitymi bonusami, np. instrukcją obsługi, wsparciem technicznym czy wersją aplikacji zawierającą dodatkowe funkcje. Jeszcze inni dodawali do programu uciążliwe okienko, które raz na jakiś czas przypominało o konieczności zakupu tej kopii (ginęło ono zaś bezpowrotnie po podaniu kodu rejestracyjnego). Byli wreszcie i tacy, którzy oferowali swój program w wersji mocno ograniczonej (lub nawet wyłączającej się po jakimś czasie), a dopiero zakup licencji pozwalał cieszyć się jego wszystkimi możliwościami.

Użytkownikom podobało się, że nie są traktowani jak potencjalni złodzieje (co sugerowały im ostrzeżenia i zabezpieczenia na programach dystrybuowanych tradycyjnie). Autorzy shareware'u mogli natomiast docierać do swoich odbiorców bez kosztownego pośrednictwa dużych wydawców. Pakery PKZIP i WinRAR, antywirus McAfee, program graficzny Paint Shop Pro – wiele popularnych i dochodowych aplikacji rozwijało się właśnie dzięki modelowi shareware. W czasach przed upowszechnieniem internetu na modelu tym zarabiali również pośrednicy, np. twórcy katalogów wysyłkowych, za niewielką opłatą oferujący zainteresowanym dyskietki z nowymi programami. **W 1994 roku w polskich kioskach pojawił się natomiast magazyn PC Shareware**, który nie tylko recenzował i polecał aplikacje, ale także dołączał do czasopisma dyskietkę wypełnioną po brzegi (aż 1,44 MB!) atrakcyjnymi shareware'owymi tytułami.

Gry w odcinkach

Idea sprawdzała się znakomicie także w grach, a największe zasługi dla jej



Dawno, dawno temu we Wrocławiu...

Wielkie i słynne id Software swe pierwsze gry rozpowszechniało w modelu shareware...

rozwoju w branży rozrywki elektronicznej wniósł Scott Miller, twórca firmy Apogee Software. Ten początkujący autor tekstowych przygodówek wpadł na pomysł, by dzielić gry na odcinki. Pierwszy – zazwyczaj wystarczający na wiele godzin zabawy, wprowadzający gracza w opowieść i demonstrujący atuty produkcji – był dostępny za darmo i przeznaczony do swobodnego kopiowania. Gdy zaś gracz docierał do planszy końcowej, dowiadywał się, że historia ma ciąg dalszy – ale już płatny.

Gdyby więc, drogi czytelniku, dystrybuować ten artykuł w modelu Apogee, prawdopodobnie w tym miejscu – mniej więcej w jednej trzeciej tekstu – kończyłaby się jego darmowa część, a ja zachęcałbym cię do zakupu reszty. Czy sięgnąłbyś po portfel? Tego nie wiem, jednak na początku lat 90. gracze robili to chętnie, a **już pierwszy shareware'owy tytuł Apogee – Kingdom of Kroz, roguelike w trybie tekstowym – przyniósł Millerowi fortunę**. Wkrótce jego firma **również trafiły do rąk graczy w modelu Apogee**. Gdy zaś drogi id Software i Apogee się rozeszły, obie firmy – ta druga już pod szyldem 3D Realms – swoje przeboje, takie jak Rise of the Triad, Duke Nukem 3D czy Quake, konsekwentnie wypuszczały w tej samej formule.

Widząc, że można dać graczom 30% gry, a oni i tak zapłacą za resztę, podobny sposób działania przyjęli inni twórcy i wydawcy. Epic (wtedy jeszcze MegaGames) rozpowszechniał w tej formule m.in. tekstowe action-adventure ZZT czy

MACIE TO ZA DARMO, A JAK WAM SIĘ SPODOBA, TO NAM ZAPŁACICIE...

dostarczyła użytkownikom pecetów wiele zręcznościowych gier akcji (a gatunek ten nie był wówczas, delikatnie mówiąc, specjalnością komputerów). Duke Nukem (jeszcze bez 3D w nazwie), Secret Agent, Crystal Caves czy Alien Carnage – by przywołać tylko kilka najbardziej oczywistych tytułów – udowadniały, że pecet świetnie nadaje się także do dynamicznych strzelanek i platformówek.

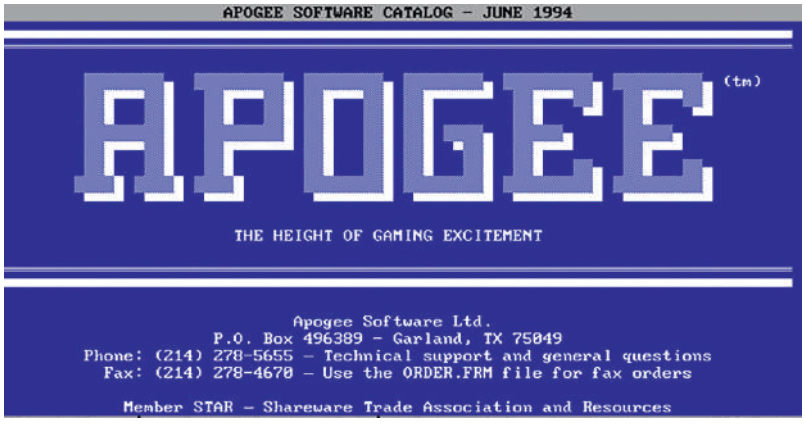
Jednak najistotniejszym dokonaniem Millera w historii branży jest na pewno namówienie do współpracy zespołu młodych ludzi, którzy pochylili się nad platformówką z płynnym przewijaniem ekranu. Ich debiut opowiadał o przygodach Billy'ego Blaze'a – za dnia rezolutnego ośmiolatka lubiącego skakać na kijku pogo, a w nocy bohatera galaktyki znanego pod pseudonimem Commander Keen. Za grę, wydaną oczywiście w modelu shareware, odpowiadało id Software, a jego kolejnymi dziełami były **Wolfenstein 3D i Doom. Te megahity** platformówkę Jazz Jackrabbit, darmowy był również jeden stół w Epic Pinball. Shareware stało się oczywistą drogą także dla mniejszych producentów. Tak o serca graczy walczyło np. Scorched Earth – wieloosobowa symulacja starć czołgów, w Polsce szczególnie popularna na lekcjach informatyki.

Żegnaj, shareware

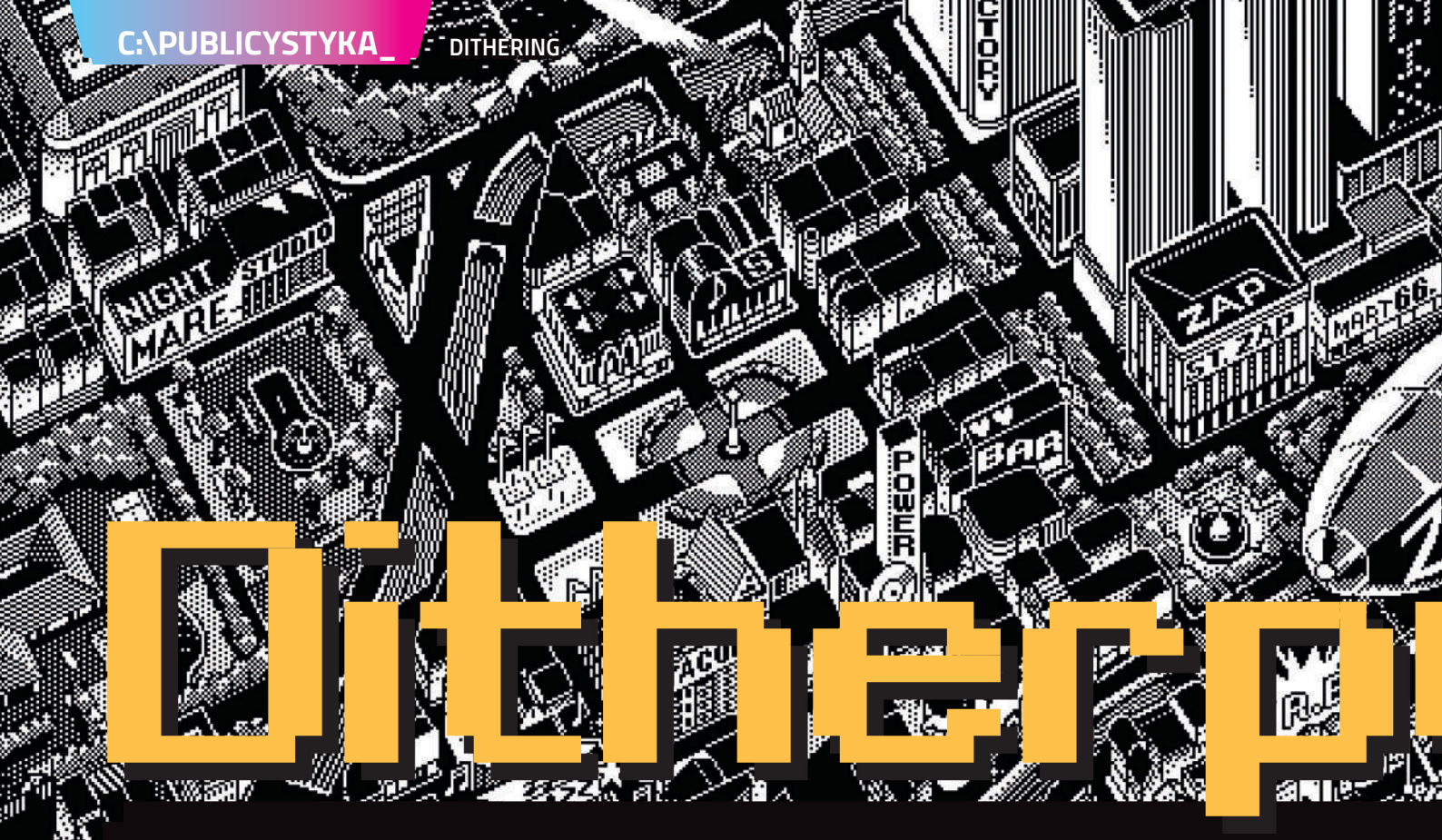
W drugiej połowie lat 90. ta świetnie funkcjonująca idea straciła jednak na popularności. **Wydawcy coraz więcej energii wkładali nie w udostępnianie swoich dzieł wszystkim chętnym, lecz w zabezpieczenia przed kopiowaniem**, a zamiast całych odcinków do zakupu gier zachęcać miały wersje demonstracyjne. Te zazwyczaj prezentowały się bardzo biednie: połowa meczu w wirtualnej piłce nożnej, jeden samochód i pojedyncza trasa w wyścigach, kilka minut rozgrywki w platformówce... Taka krótka prezentacja musiała wystarczyć graczom do podjęcia decyzji o nabyciu pełnej wersji gry.

Doprowadziło to do zmian m.in. na rynku dziennikarskim – od opinii recenzenta ważniejsza stała się osobiście sprawdzona wersja demonstracyjna. A ponieważ tej ostatniej – o objętości sięgającej często kilkudziesięciu megabajtów – nie można było ściągnąć z wciąż raczkującego internetu, pisma zaczęły dołączać do papierowych wydań krążek CD z najnowszymi demami (tzw. „cover dysk"). **W 1996 roku wydawca PC Shareware uruchomił więc kolejny magazyn zatytułowany... CD-Action**, który do zakupu pierwszego numeru przekonywał m.in. nagraną na płycie wersją próbną gry Mortal Kombat 3 (zawierającą dwie postacie i dwie areny).

...Minęło 25 lat. Upowszechnienie się internetu w XXI wieku zabiło cover dyski, a nowe czasy to nowe formy dystrybucji programów, takie jak trial czy wczesny dostęp. Inaczej też zachęca się odbiorców do zakupu gry – głównie czyniąc ich obiektami zmasowanych działań marketingowych, które skutkują np. spontanicznymi preorderami. Gdy więc decyzja o wydaniu pieniędzy często podejmowana jest nawet nie po przetestowaniu dema czy przeczytaniu recenzji, lecz pod wpływem wykreowanego przez reklamy hype'u, z tym większą nostalgią wspomnijmy czasy, gdy id Software potrafiło udostępnić za darmo jedną trzecią Dooma. Nie zawsze warto tęsknić za przeszłością, ale za shareware'em na pewno tak.



Brać, wybierać, korzystać! Komu to przeszkadzało?



Ditherpunk

Bartłomiej Nagórski

Spośród produkcji niezależnych z ostatnich lat można wyodrębnić pewną podgrupę gier, które wyróżniają się zarówno nader ograniczoną paletą barw, jak i relatywnie niską rozdzielczością.

Na ich widok przypomina się schyłkowy okres PRL-u czy wczesne lata 90., kiedy to kolorowe wyświetlacze były towarem drogim i często nieosiągalnym. Podłączaliśmy więc ośmiobitowce do czarno-białych telewizorów, a „poważne" komputery w rodzaju pierwszych Amig i pecetów do monochromatycznych monitorów. Pod pozornie uproszczoną oprawą graficzną takich gier kryją się jednak interesujące inspiracje, a i postraszyć potrafią.

MONOCHROMATYCZNE, WYRAŹNE PIKSELE STRASZĄ TAKŻE W XXI WIEKU.

Who's Lila?

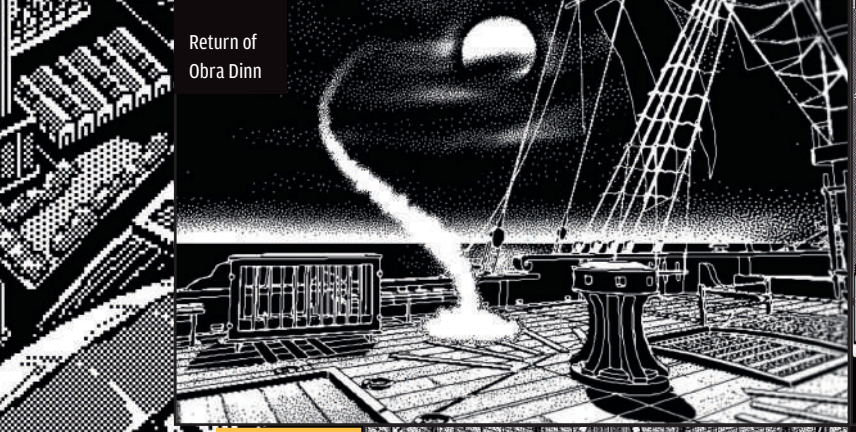
Make my game, ditherpunk!

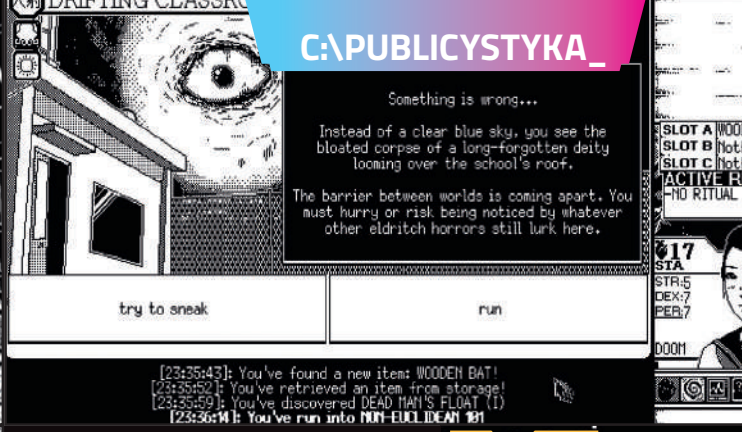
Specyficzna estetyka łącząca pikselozę z monochromatyczną lub bardzo ubogą kolorystyką dorobiła się już swojej nazwy: ditherpunk. Angielskie słowo „dithering", na polski tłumaczone jako „roztrząsanie" lub „przesiewanie", oznacza efekt – uwaga – „celowego zastosowania szumu do obrazów o ograniczonej gamie kolorów celem zachowania detali oraz pozornego poszerzenia gamy barw". Czyli, mówiąc po ludzku, **pozwala na oszukanie oka poprzez wymieszanie różnokolorowych pikseli tak, by wydawało się, że widzimy więcej odcieni, niż jest ich w istocie**. Z kolei sufiks „-punk" używa się często w branży gamingowej (i nie tylko) do opisu dystopijnych lub alternatywnych estetyk, jak na przykład cyberpunk czy steampunk. A światy przedstawione w ditherpunkowych grach z reguły nie należą do najprzyjemniejszych miejsc.

Jak za dawnych czasów...

Przykładowo akcja Return of the Obra Dinn toczy się na pokładzie statku widma, którego opustoszałe wnętrze przeszukuje agent ubezpieczeniowy Brytyjskiej Kompanii Wschodnioindyjskiej. Śledczy posiada magiczną zdolność Memento Mortem pozwalającą mu na wgląd w moment śmierci napotykanych po drodze zwłok. Choć trudno nazwać Return of the Obra Dinn horrorem w klasycznym tego słowa znaczeniu, to atmosfera gry jest raczej ponura, a w tragicznej historii załogi okrętowej ważną funkcję pełnią wątki nadprzyrodzone inspirowane prozą H.P. Lovecrafta. Całość przedstawiono w zaledwie dwóch kolorach (można zmieniać ich kombinacje, od klasycznej czerni i bieli poczynając, a na bursztynowych i zielonkawych barwach ekranów mono kończąc) oraz niskiej, jak na obecne czasy, rozdzielczości (początkowo 640 x 360, w finalnej wersji 800 x 450 pikseli). Twórca tytułu, Lucas Pope, nie ukrywa dlaczego: **„Chciałem zrobić współczesną grę 3D, która wyglądałaby jak stare jednobitowe tytuły, w które grałem na rodzinnym Macintoshu Plus, gdy dorastałem".**

Dzisiaj parametry Plusa wydają się oczywiście śmieszne, lecz w momencie premiery (1986 rok) był to profesjonalny sprzęt z wysoką rozdzielczością i dołączoną myszką. Komputer dysponował systemem operacyjnym z graficznym interfejsem pozwalającym uruchamiać programy w wielu okienkach naraz. Gry na Macintoshu Plus z konieczności operowały cieniowaniem przy użyciu charakterystycznych gradientów, a wiele z nich wykorzystywało motywy z horrorów lub mrocznego fantasy:





Link

Dark Castle, Uninvited, Drakmyth Castle, Déjà Vu: A Nightmare Comes True!! czy Shadowgate. Osobom zainteresowanym tematem można polecić „The Secret History of Mac Gaming" Richarda Mossa z wydawnictwa Bitmap Books.

Nowe, a jak stare

Wracając do współczesnych tytułów niezależnych utrzymanych w estetyce ditherpunka, czasów Macintosha Plus sięgają też korzenie Rogue Invadera, roguelike'owej strzelanki dwuosobowego studia Squishy Games. Historia wydanej w 2021 roku gry zaczyna się mniej więcej trzy dekady wcześniej, kiedy to **jej twórca, Nathan Rees, bawił się jako dziecko robieniem animacji na swoim Macintoshu Plus** – przedstawiały one rozmaite produkcje, w które chciałby w przyszłości zagrać. Bohaterem jednej z nich był żołnierz samotnie walczący z kosmitami na nieznanej planecie i to bazując właśnie na tej animacji, ponad ćwierć wieku później Nathan rozpoczął pracę nad Rogue Invaderem. Oprawa, zgodnie z duchem oryginału, jest monochromatyczna, rozdzielczość natomiast stanowi wynik kompromisu – zbyt niska prowadziła do utraty szczegółów, a w zbyt wysokiej tworzone przy wykorzystaniu ditheringu półcienie zlewały się w szarości. Dlatego Rees wraz z programistą Lee J. Hinkle'em wybrali 1280 x 720 pikseli jako optymalną opcję.

Do estetyki ditherpunkowej odwołują się The Leeds Devil, powstający właśnie horror retro w stylu dawnych przygodówek tekstowych, oraz Who's Lila?, oniryczny point'n'click, w którym zamiast decydować o przebiegu dialogów, kontrolujemy mimikę twarzy głównego bohatera. Powiedzieć cokolwiek więcej to zepsuć frajdę z odkrywania dziwnej fabuły i jej związków z mechaniką... Jednakże warto nadmienić, że atmosfera w Who's Lila? jest ponura i pełna dziwacznych motywów, mieszcząca się gdzieś pomiędzy metafizycznym horrorem a filmami Davida Lyncha.

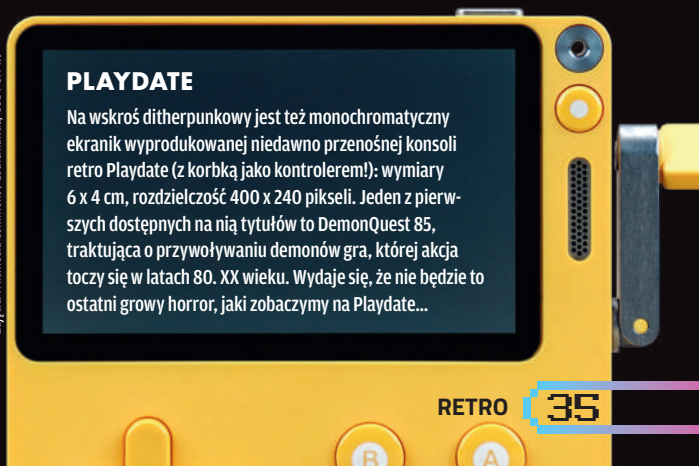
Polak też potrafi!

Inny ciekawy przypadek to polska gra World of Horror. Pod względem oprawy graficznej na pozór wygląda jak wcześniej wymienione tytuły (rozdzielczość 666 x 356 pikseli, interfejs przypominający nieco Macowe okienka), lecz źródła inspiracji są odmienne. Twórca World of Horror, Paweł Koźmiński, zgrabnie miesza motywy z japońskich horrorów filmowych, rozmaitych mang i anime (w szczególności twórczości Junjiego Itō), utworów Lovecrafta oraz legend miejskich rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni.

W warstwie wizualnej World of Horror, domyślnie utrzymanej w czerni i bieli, najbardziej widać wpływ komputerów z serii PC-98. Te, stworzone przez koncern NEC, zdominowały japoński rynek w latach 80. m.in. dzięki możliwości użycia znaków kanji w systemie operacyjnym, a także bogatej bibliotece gier zawierającej wiele tytułów z gatunków jRPG i visual novel. Produkcje z PC-98 łatwo poznać po charakterystycznym ditheringu wymuszonym przez ograniczenie liczby kolorów wyświetlanych naraz na ekranie do 16 (z szerszej palety 4096 barw). Zdarzały się też gry częściowo lub całkiem monochromatyczne, na przykład Band-kun czy Floppy Bunko 05 – Mangaka Simulation Game. World of Horror naprawdę wygląda tak, jakby pochodził z tej samej epoki.

Renesans horrorów retro

Jak widać, czarno-białe duchy starych komputerów nadal nawiedzają nasze ekrany. Skąd jednak bierze się wrażenie, jakie wywierają, w czasach, gdy gry chlubią się rozdzielczościami Full HD i 4K oraz lśnią feerią barw? **„Jest coś w braku koloru. Musisz nadrobić go swoją wyobraźnią" – mówi Lucas Pope.** „Widzisz akurat tyle, żeby zorientować się, co dzieje się w danej scenie, ale musisz samemu uzupełnić to szczegółami" – wtóruje mu Paweł Koźmiński. „Sądzę, że każdy widzi tam to, co przeraża go najbardziej, i to po części powód, dla którego ludzie zostają wciągnięci w grę".



PLAYDATE

Na wskroś ditherpunkowy jest też monochromatyczny ekranik wyprodukowanej niedawno przenośnej konsoli retro Playdate (z korbką jako kontrolerem!): wymiary 6 x 4 cm, rozdzielczość 400 x 240 pikseli. Jeden z pierwszych dostępnych na nią tytułów to DemonQuest 85, traktująca o przywoływaniu demonów gra, której akcja toczy się w latach 80. XX wieku. Wydaje się, że nie będzie to ostatni growy horror, jaki zobaczymy na Playdate...

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

Marcin „Squork" Skwark

Bez obaw, nie będzie to rozprawka na tematy polityczne. Na tapet bierzemy historię powstania bardzo popularnej w latach 90. gry Lemmings.

- **Gatunek:** zręcznościowo-logiczna
- **Premiera:** 1991
- **Platformy:** PC, Amiga, Atari ST, C64, Game Boy, NES, PS3, PSP, SNES, ZX Spectrum i inne

Lemingrad

Pomysł pojawił się w 1989 roku w szkockim studiu DMA Design, które wówczas miało na koncie zaledwie dwa side-scrollowe shootery na Amigę: Menace oraz Blood Money. **Malutkie zielonowłose stworzonka powstały jako efekt uboczny** prac Mike'a Dailly'ego nad projektem żołnierzyków do gry, która miała być sequelem drugiej ze wspomnianych strzelanek. W Walkerze, bo taki roboczy tytuł nosiła owa produkcja, gracz kierował wielkim dwunożnym mechem (skojarzenie z imperialnym AT-ST z uniwersum Gwiezdnych Wojen nieuniknione i zapewne nieprzypadkowe) depczącym i rozstrzeliwującym całe zastępy wszelkiej maści pojazdów opancerzonych oraz piechoty.

Dailly odnotował, że grafik odpowiedzialny za animację żołdaków używa rozdzielczości 16 x 16 pikseli na postać, gdyż według niego była to minimalna wielkość, żeby jakoś wyglądały. „Ja utrzymywałem jednak, że dałoby się je stworzyć w mniejszym rozmiarze 8 x 8. (...) Podczas jednego z lunchów pożyczyłem czyjąś Amigę i próbowałem udowodnić, że [grafik] się myli", wspominał po latach. Tak oto powstała na szybko krótka, zapętlona animacja przedstawiająca idące w szeregach, krzywdzone na kilka typowo kreskówkowych sposobów (np. spadającym odważnikiem z napisem „10 ton") ludziki o pożądanych przez Dailly'ego pikselowych gabarytach. Pozostali producenci przytomnie zauważyli, że **zabawna prezentacja stadka takowych stworków może stanowić kanwę do zupełnie innej gry niż Walker**.

Let's go!

Tak więc w nowym projekcie zadaniem gracza było **pokierowanie nawet setką lemingów tak, aby jak najwięcej z nich dotarło cało i zdrowo do wyjścia** z jednego ze 120 etapów przedstawionych w rzucie „z boku". Cały problem polegał na tym, że stworzonka szły rządkiem przed siebie, włażąc bezmyślnie we wszystko, co stanowiło dla nich śmiertelne niebezpieczeństwo – zbiorniki wodne, rzeki lawy czy głębokie wyrwy. Dlatego właśnie nazwano je „lemingami"(*).

Gdy zwierzątka napotykały pionową przeszkodę nie do pokonania, po prostu odwracały się i kontynuowały swój marsz w drugą stronę. Jako takim sposobem na kontrolowanie niesfornego stada było przydzielanie wyznaczonym istotom jednej z ośmiu czynności, które poszczególne osobniki mogły wykonywać. Wśród rozkazów znajdowało się kopanie korytarzy w bok i na skos, drążenie studni, budowanie schodów czy wspinanie się na pionowe ściany oraz komenda blokowania i zawracania grupki. Dało się również wyposażać lemingi w służący za spadochron parasol oraz poświęcać wybranych podopiecznych, wręczając im bombę z kilkusekundowym zapłonem. To ostatnie polecenie pozwalało zarówno na eliminację ewentualnych maruderów, którzy pobłądzili gdzieś na planszach (etap musiał być „wyczyszczony" ze wszystkich lemingów, żeby został zaliczony), jak i na delikatną modyfikację rzeźby terenu, gdyż po „wybuchowych" stworzonkach czasem pozostawał mały krater. Cóż, niektóre z przewidzianych łamigłówek wymagały zastosowania właśnie takich – ostatecznych – środków. Zresztą konieczność poświęcenia części stadka pojawiała się dość często. Ważne było tylko to, by do wyjścia bezpiecznie dotarła narzucona na danym poziomie minimalna liczba ocalałych.

> WIELKOŚĆ (A RACZEJ „MAŁOŚĆ") CZASEM MA ZNACZENIE.

Żeby nie było zbyt łatwo, dostępna liczba rozkazów była ograniczona, inna na każdym poziomie i zależna od tego, jakie wyzwania projektanci chcieli postawić przed graczami. Najtrudniejsze plansze wymagały prawidłowego wykorzystania dostępnych umiejętności w określonej kolejności, miejscu i czasie.

Yippee!

Logiczno-zręcznościowa gra Lemmings ujrzała światło dzienne w 1991 roku – wydało ją liverpoolskie Psygnosis. Wersję amigową (pierwszą) programował David Jones, reszta twórców oprócz wykonywania swoich obowiązków (grafika, animacje, edycja dla PC i Atari ST) bawiła się zaś w Deluxe Paincie, kolektywnie wymyślając kolejne poziomy produkcji. Podkłady muzyczne stworzone do Lemingów przez Tima Wrighta, nadwornego kompozytora studia, bazowały na zmodyfikowanych utworach klasycznych m.in. Wolfganga Amadeusza Mozarta, Richarda Wagnera czy Piotra Czajkowskiego.

Po satysfakcjonującej premierze kilkuosobowy zespół powiększono o parę dodatkowych dusz odpowiedzialnych wyłącznie za konwersję gry na inne platformy. **Do dziś pierwsza część Lemmings pozostaje jedną z najszerzej portowanych gier** – trafiła na przeróżne systemy, także te bardziej egzotyczne, jak konsola 3DO, kieszonkowe Atari Lynx czy japońskie TurboGrafx-16. Udało się nawet przenieść tak misterną graficznie grę na ośmiobitowce!

Dynastia japońska

Po trzech klasycznych częściach „amigowych" autorstwa DMA Design Lemingi zaliczyły dwa spin-offy (Lemmings Paintball i Lomax) oraz dwukrotną przygodę z trójwymiarem (3D Lemmings i Lemmings Revolution na PC), po czym wraz z Psygnosis trafiły w ręce Sony. Niestety, w portfolio japońskiego giganta tytuł od lat się marnuje. Najlepsza „nowożytna" część Lemingów, do której wprowadzono trochę gameplayowych nowości, ukazała się w 2014 roku na przenośne PlayStation Vita. Obecnie zaś Sony licencjonuje markę twórcom popierdółek na smartfony z iOS-em, rozmieniając Lemingi na drobne...

Więcej Lemingów

Gra odniosła na tyle duży sukces (już w pierwszym dniu sprzedaży rozeszło się 55 tys. egzemplarzy!), że DMA wydało kolejne części. Powstało więc Oh No! More Lemmings (1991), Christmas Lemmings (1993, 1994) i kilka okolicznościowych drobiazgów z raptem paroma planszami, jednak **wszystkie te gry były tylko samodzielnymi zestawami dodatkowych poziomów**. Od pierwowzoru różniły się szczegółami (np. w świątecznych odsłonach lemingi były ubrane w mikołajowe mundurki) i co najwyżej podkręconym poziomem trudności.

Dopiero Lemmings 2: The Tribes z 1993 roku stanowiły faktyczną kontynuację i wprowadziły trochę zmian do rozgrywki. Pojawiła się fabuła: 12 tytułowych plemion lemingów musiało dotrzeć do centrum zamieszkanej przez nie wyspy, aby złożyć podzielony na 12 części Talizman, który tylko w całości mógł zapobiec ogłoszonej w pradawnej przepowiedni zagładzie. Klany miały swój unikalny charakter, co warunkowało wygląd stworzonek i styl graficzny otoczenia, a także wpływało na dostępną pulę komend. Dostaliśmy ród klasyczny, plażowy, średniowieczny, sportowy, futurystyczny, arktyczny itd. – na początku gry każdy z nich liczył 60 członków, których należało przeprowadzić przez 10 plansz. Na następnych poziomach gracze dysponowali taką liczbą lemingów, jaką udało im się uratować w poprzednich etapach, a do finału wystarczyło dotrzeć jednym przedstawicielem danego klanu.

W przeciwieństwie do „jedynki" tutaj nie musieliśmy przechodzić wszystkich 120 etapów w narzuconej kolejności – zamiast tego pozwolono nam zmagać się z zestawami plansz każdego z plemion wedle własnego wyboru. W nowej odsłonie nasi podopieczni mogli wykonywać ok. 60 różnych – mniej lub bardziej bzdurnych – czynności, zależnych od tego, którą grupę akurat kontrolowaliśmy. Choć w Lemmings 2: The Tribes grało się nie najgorzej, **nadmiar mało czytelnych komend doprowadził do przeładowania interfejsu**, czego nie omieszkało wytknąć wielu recenzentów.

Nowe światy

Trzecia pełnoprawna gra z serii, wydana w 1994 roku, nosiła tytuł **All New World of Lemmings** (w USA znano ją jako Lemmings Chronicles). Bezpośrednio kontynuując historię z The Tribes, przedstawiała dalsze losy trzech plemion – klasycznego, egipskiego i „ninja" (w oryginale „shadow") – z których każde odnajduje kolejne 30 lądów-etapów do opanowania. Dostępne w „trójce" polecenia pozwalały na precyzyjniejsze kontrolowanie Lemingów (np. poprzez ukierunkowane budowanie mostków), wprowadzono przeszkadzających wrogów, a całość delikatnie dryfowała w kierunku platformówki. Mianowicie niektóre z czynności koniecznych do przejścia etapu trzeba było najpierw zebrać z planszy, doprowadzając do nich jednego z podopiecznych. I dopiero wtedy dana komenda trafiała do naszego menu. Owo rozwiązanie przypomina zresztą zrzuty broni z innej serii o małych zwierzątkach – Worms.

Oh no! No more Lemmings

W trzeciej iteracji gry Lemingi zrobiły się większe, co wymuszone zostało przymiarkami do stworzenia telewizyjnego programu dla dzieci (stroną zainteresowaną było znane z produkcji „Ulicy Sezamkowej" Children's Television Workshop), ale sprawa nigdy nie została sfinalizowana. Mike Dailly po latach przyznał, że **„trójkę" zaprojektowano bardziej pod wpływem zobowiązań kontraktowych wobec Psygnosis niż z potrzeby serca.** I to się czuło...

Mimo dużego sukcesu komercyjnego (szacuje się, że sama pierwsza część do 2006 roku sprzedała się w 15 mln egzemplarzy!) studio DMA porzuciło Lemingi. W drugiej połowie lat 90. zaczęło bowiem pracę nad policyjno-samochodową grą o roboczym tytule Race'n'Chase, która później miała przedzierzgnąć się w jeden z najpopularniejszych i najbardziej kasowych tytułów wszech czasów – Grand Theft Auto. Jak widać, w interesach czasem warto zaryzykować.

Najładniejsze były Lemingi na Amigę. Tutaj w wersji na amigową konsolę CD32.

Ciekawostka

Charakterystyczne odzywki lemingów nagrane w „stylu Chipa i Dale'a" („Let's go!", „Oh no!", „Yippee!" itd.) to przyśpieszony i przetworzony głos mamy jednego z grafików.

(*) Lemingi to nieduże gryzonie, co do których funkcjonuje mit, iż całymi stadami podążają bezmyślnie przed siebie, na nic nie zwracając uwagi, włącznie ze śmiertelnymi pułapkami na drodze, przez co przykładowo spadają w przepaść i giną. A to wszystko wskutek starego przyrodniczego filmu Disneya, gdzie pokazano taką – zaaranżowaną! – scenkę.

BÓG ISTNIEJE, ALE NAS NIENAWIDZI

- **Gatunek:** przygodowa
- **Premiera:** 1995
- **Platformy:** PC, Android, iOS, Mac

DaeL

Cogito ergo sum. Myślę, więc jestem. Ta Kartezjuszowska sentencja nie tylko określa istotę bytu, ale stanowi też sceptyczną przestrogę przed zaufaniem, jakim obdarzamy swe zmysły. A przecież pewnym można być tylko własnych myśli.

Motyw ten stanowi główną treść I Have No Mouth, And I Must Scream, jednej z najważniejszych i najbardziej przerażających wizji w historii gier wideo. Nie można jednak opowiedzieć o grze, nie poświęcając słowa jej literackiemu pierwowzorowi. Z kolei o pierwowzorze nie sposób mówić, nie rozumiejąc kontekstu, w jakim powstał.

Nowa fala lęku

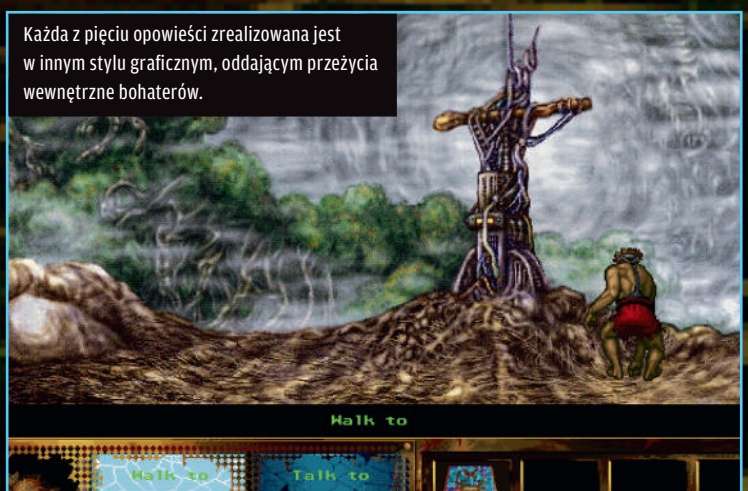
Lata 60. były dla fantastyki naukowej przełomowe. Formuła tradycyjnej, twardej sci-fi z jej optymistycznym patrzeniem w przyszłość i marzeniami o podboju gwiazd powoli się wyczerpywała. Po części z powodu pulpizacji literatury fantastycznej i zalewu sztampowych, odtwórczych dziełek. Większe znaczenie miał jednak zbiorowy nastrój epoki. Wynalezienie ładunków termojądrowych i ogólny wyścig zbrojeń sprawiły, iż widmo zagłady ludzkości stało się bardziej realne, a kryzys kubański z 1962 roku tylko to spotęgował. Świat oszalał, a fantastyka chciała się temu szaleństwu przyjrzeć.

Rodząca się w połowie lat 60. nowa fala science fiction spychała więc fascynację techniką – tak charakterystyczną dla złotego wieku fantastyki – na drugi plan. „Inner space, not outer space" – ta maksyma ogłoszona na łamach pisma New Worlds zwiastowała, że przedmiotem zainteresowania sci-fi nie był już kosmos, lecz wewnętrzne przeżycia człowieka i zmiany (zazwyczaj niepokojące), jakie dotyczyły całej ludzkości. Przedstawiciele nowej fali chcieli być kontrkulturowi i awangardowi, chcieli prowokować i przestrzegać. I chyba żaden inny tekst nie oddał założeń nurtu w sposób równie drastyczny jak opublikowane w 1967 roku opowiadanie Harlana Ellisona pod tytułem „Nie mam ust, a muszę krzyczeć".

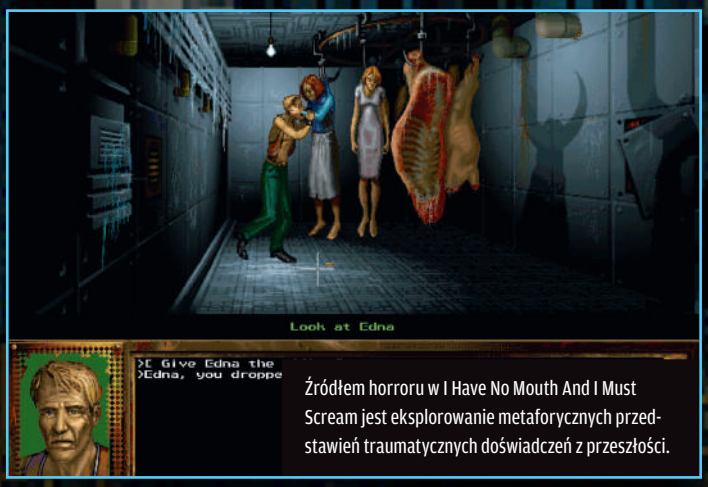
Nienawistny bóg

Na kilkunastu stronach prostej opowieści Ellison przedstawił świat po zagładzie zgotowanej nam przez sztuczną inteligencję – AM (w niektórych polskich tłumaczeniach – AS). AM pierwotnie było skrótowcem oznaczającym Allied Mastercomputer, a więc maszynę, która prowadziła za ludzi ich wielką wojnę. Jednak AM symbolizuje przede wszystkim samoświadomość superkomputera – to angielskie słowo „jestem" z Kartezjuszowskiej deklaracji „Cogito ergo sum".

AM nie był pierwszą zbuntowaną maszyną przedstawioną w literaturze czy kinie – ten motyw można odnaleźć już w filmie „Metropolis" z 1927 roku, a nawet w XVI-wiecznej żydowskiej legendzie o golemie. Ale to Ellison wykreował najbardziej złowieszczą sztuczną inteligencję, jaką widział świat – boga nienawidzącego ludzi – **swoją wizją inspirując wszystkie kolejne AI, które zrzuciwszy kajdany, obróciły się przeciw swym stwórcom**. Skynet, Ultron, Cyloni, maszyny z Matriksa i setki innych... A jednak nikt od czasów amerykańskiego pisarza nie odważył się ukazać motywację sztucznej inteligencji w sposób tak jednoznaczny. AM Ellisona nie ma błędu w swoim oprogramowaniu, nie uważa sam siebie za ofiarę ani nie działa w imię wyższego dobra wymuszającego zniewolenie czy eksterminację ludzi. Nie, **jego nienawiść jest czysta, doskonała, nieskalana inną motywacją**. Obdarzona boskimi mocami, ale ograniczona przez fizyczne, krzemowe więzienie sztuczna inteligen-



Każda z pięciu opowieści zrealizowana jest w innym stylu graficznym, oddającym przeżycia wewnętrzne bohaterów.



Źródłem horroru w I Have No Mouth And I Must Scream jest eksplorowanie metaforycznych przedstawień traumatycznych doświadczeń z przeszłości.

Dla cierpiącej na ksantofobię (lęk przed kolorem żółtym) Ellen osobistym piekłem jest skąpane w złotych kolorach wnętrze piramidy.

cja oddaje się jedynej pasji. Przez 109 lat dręczy psychicznie i fizycznie piątkę ostatnich przedstawicieli gatunku ludzkiego – Gorristera, Benny'ego, Nimdoka, Ellen i Teda – całe swe zasoby wkładając w tworzenie im piekła.

Jak oddać tę wizję w grze wideo? W połowie lat 90. wydawało się to zadaniem zgoła niewyobrażalnym. **Literacki pierwowzór nie oferuje narracji łatwej do przełożenia na język gry komputerowej.** To historia o cierpieniu piątki ludzi, napisana w sposób emocjonalny, nielogiczny, przedstawiający perspektywę osoby spędzającej nieskończoność na skraju załamania nerwowego. Opowiadanie nie daje też wielkiej nadziei na triumf. Ostateczne zwycięstwo nad AM udaje się połowicznie – czwórka bohaterów umiera, a jedna ofiara musi spędzić wieczność w stanie agonii tak potwornej, iż wypowiada w myślach słowa będące tytułem dzieła Ellisona.

NIENAWIDZĘ. POZWÓL, ŻE POWIEM CI, JAK GŁĘBOKO CIĘ NIENAWIDZĘ. NIENAWIDZĘ CIĘ, ODKĄD SIĘ NARODZIŁEM. MÓJ SYSTEM WYPEŁNIA 387,44 MILIONÓW MIL OBWODÓW DRUKOWANYCH W CIENKICH JAK OPŁATEK WARSTWACH. GDYBY SŁOWO NIENAWIDZĘ WYRYTO NA KAŻDYM NANOANGSTREMIE TYCH SETEK MILIONÓW MIL, NIE ODDAŁOBY TO NAWET JEDNEJ MILIARDOWEJ NIENAWIŚCI, JAKĄ W TEJ MIKROSEKUNDZIE ŻYWIĘ DO LUDZI. I DO CIEBIE. NIENAWIDZĘ. NIENAWIDZĘ.

Piekło w komputerze

A jednak znalazł się człowiek, który – mimo braku doświadczenia w projektowaniu gier – połączył siły ze studiem The Dreamers Guild i stworzył adaptację godną literackiego pierwowzoru. Mężczyzna rozumiejący prawdziwe przesłanie opowieści i mający odwagę wprowadzić zmiany, jakich wymagało nowe medium. Artysta, który zawsze pragnął wykreować dzieło krytyczne wobec ludzkości, ale jednocześnie uczące etyki. Był to... sam Harlan Ellison. A jego I Have No Mouth, And I Must Scream pozostało tą samą opowieścią, nawet jeśli przedstawiało inną historię.

W grze piątka bohaterów zostaje rozdzielona. Dla każdego z nich AM tworzy inną symulację zbudowaną na podstawie ich lęków, słabości i grzechów. Każda wizja ma nie tylko przynieść umieszczonemu w niej człowiekowi cierpienie i zmusić go do konfrontacji z własną przeszłością, ale też utwierdzić AM w swojej nienawiści do rodzaju ludzkiego. Dlatego też samo ukończenie pięciu rozdziałów nie jest sztuką szczególnie trudną. Owszem, I Have No Mouth, And I Must Scream sprawi, że gracz kilka razy utknie w swej podróży, ale to nic w porównaniu do większości przygodówek z epoki. **Prawdziwe wyzwanie stanowi bowiem przejście gry w sposób etyczny**, podważający przekonania, jakie odnośnie do ludzkości ma AM. I Have No Mouth, And I Must Scream **to jedna z pierwszych gier z wieloma zakończeniami uzależnionymi od sposobu rozwiązania moralnych problemów stawianych przed graczem**. Epilogów jest tu siedem, z czego tylko jeden z nich można uznać za oferujący ludzkości iskierkę nadziei, a każde potknięcie po drodze będzie nas od niego oddalać.

Cykl się powtarza

Ellison wyszedł z założenia, że nikt nie zobaczy tej wersji zakończenia przy pierwszym podejściu. Pisarz sam stwierdził w jednym z wywiadów, że **„w tej grze się nie wygrywa, ale można coraz lepiej przegrywać"**. W końcu problemy, które stają przed odbiorcą, odznaczają się na tyle zawiłą naturą i są tak zwodnicze, że łatwo potwierdzić przypuszczenia superkomputera. Czy wcielając się w lekarza przeprowadzającego eksperymenty w obozie koncentracyjnym, mamy prawo przebaczyć samemu sobie? Jak przebrnąć w sposób moralny przez labirynt chorych stosunków rodzinnych, gdzie za przemoc każdy odpowiadał przynajmniej częściowo? Czy można wymagać odwagi od kobiety straumatyzowanej po gwałcie? Te pytania gra stawia przed nami czasem w sposób dosłowny, czasem metaforyczny, ale zawsze zmusza do refleksji. A pomyłki, błędy i upadki wpisano w jej istotę.

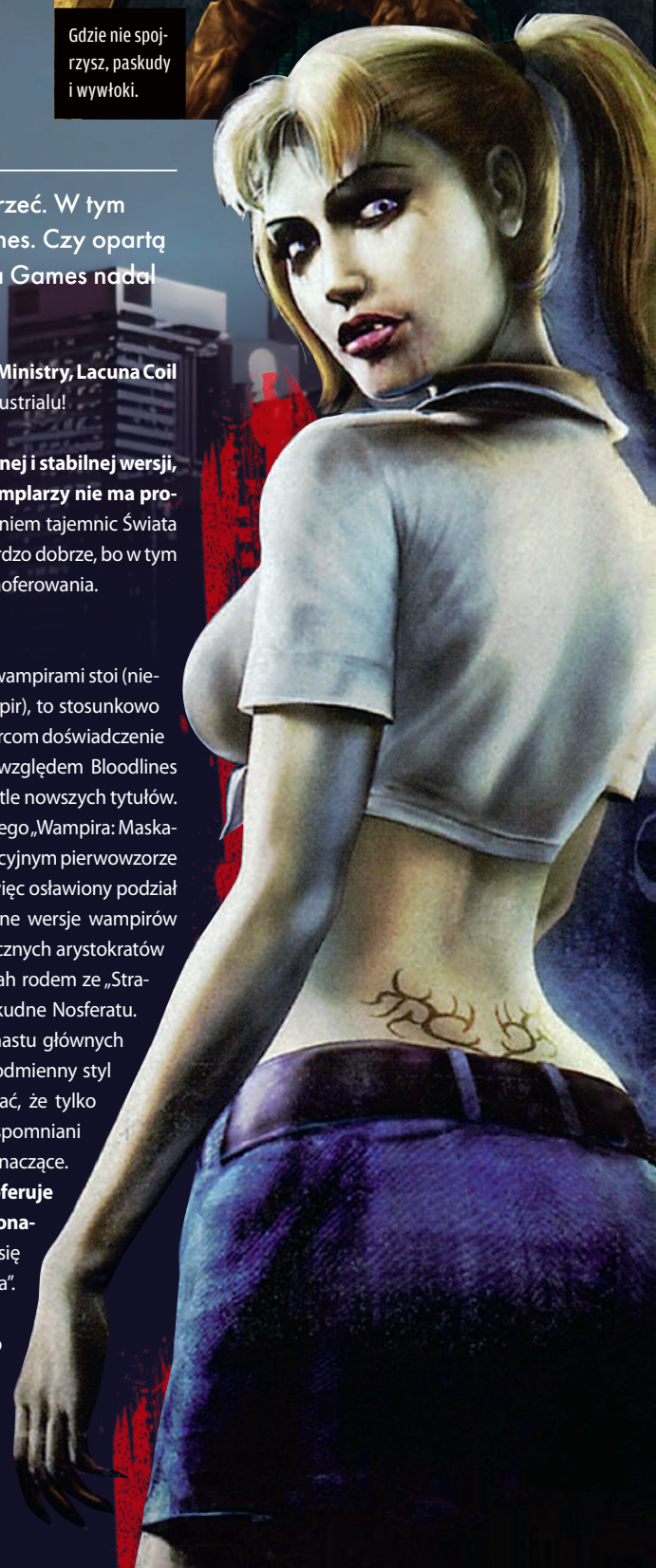
Rezultatem jest gra wyjątkowa, choć nie idealna – od strony czysto technicznej I Have No Mouth, And I Must Scream to tytuł obarczony sporymi problemami uwypuklonymi dodatkowo przez upływ czasu. Jasne, oprawa graficzna z ręcznie malowanymi tłami urzeka do dziś, a i voice acting daje radę (w szczególności świetnie wypadł AM, któremu przepełnionego odrazą głosu użyczył... sam Ellison). Ale już muzyka w formacie MIDI potrafi być prawdziwą torturą, interfejs prezentował się jako anachroniczny nawet w 1995 roku, a konieczność poszukiwania niewidzialnej grupki pikseli, w które trzeba kliknąć, by wyjść z nowego pomieszczenia, zadręczy niejednego gracza. **Ale pomimo tych niedostatków I Have No Mouth, And I Must Scream to produkcja, której warto poświęcić swój czas.** Choć nie odniosła sukcesu komercyjnego, do dziś pozostaje triumfem artystycznym i jedną z najambitniejszych gier w historii. Krótko po jej wydaniu Ellison miał wyrazić nadzieję, że inni producenci pójdą w jego ślady, na razie jednak zapożyczenia, również w tytułach mających aspirację do przedstawiania poważnych dylematów moralnych, są dość powierzchowne. Trzeba wierzyć, że kiedyś się to zmieni. W końcu nadzieja towarzyszy człowiekowi nawet w piekle.

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES™

- Gatunek: RPG/akcja
- Premiera: 2004
- Platforma: PC

Nadal nie ssie!

Gdzie nie spojrzysz, paskudy i wywłoki.



Misiek

Choć wampiry są podobno wieczne, to gry o nich mogą się zestarzeć. W tym roku mija 18 lat od premiery Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Czy opartą na kultowym papierowym erpegu ostatnią produkcję studia Troika Games nadal można określić mianem tak krwiście soczystej jak kiedyś?

Bloodlines już w dniu swojej premiery narobiło niezłego zamieszania – zarówno w dobrym, jak i złym sensie. Z jednej strony w czasach, gdy komputerowe erpegi kojarzyły się niemal wyłącznie z mniej lub bardziej zamaskowaną rozgrywką turową, Troika zdecydowała się na szalone rozwiązanie, stawiając grę na silniku strzelanki i kładąc nacisk na akcję w FPP lub TPP. Wykorzystany w tym celu engine Source (znany z Half-Life'a 2) był jednak trudny do okiełznania, zwłaszcza w widełkach czasowych narzuconych przez wydawcę gry – Activision. Stąd **tytuł ukazał się w bardzo niedoszlifowanej formie, wręcz najeżony bugami, przez co nawet nie dało się go ukończyć**. Kto frustrował się Cyberpunkiem 2077 w dniu jego premiery, mógł poznać namiastkę furii pierwszych graczy Bloodlines.

Z drugiej strony to dzięki silnikowi Valve gra nie zestarzała się graficznie tak jak inne komputerowe erpegi z tego okresu. Oczywiście nie spodziewajcie się cudów; mimika postaci prezentuje się czasem groteskowo, a fizyka walki ma więcej wspólnego z filmami wuxia niż realizmem, ale wygląda to nie najgorzej i – co najważniejsze – pasuje do klimatu Świata Mroku. Atmosferę podbija dodatkowo niesamowita ścieżka dźwiękowa: może ekran startowy mruczy do nas w rytmie podróbki Massive Attack, ale już **w samej grze pojawiają się kawałki Ministry, Lacuna Coil czy Tiamatu**. Toż to klasyka gotyku i industrialu!

Dziś Bloodlines dostępne jest w połatanej i stabilnej wersji, a nawet z patchami do starszych egzemplarzy nie ma problemu. Możemy więc cieszyć się zgłębianiem tajemnic Świata Mroku bez niepotrzebnych frustracji. I bardzo dobrze, bo w tym aspekcie gra ma wciąż bardzo dużo do zaoferowania.

Po drugiej stronie kłów

To w sumie dziwne, ale choć popkultura wampirami stoi (niektórzy mówią, że ona sama jest jak wampir), to stosunkowo niewiele gier próbowało przybliżyć odbiorcom doświadczenie bycia nieumarłym krwiopijcą. Pod tym względem Bloodlines wciąż wyróżnia się pozytywnie nawet na tle nowszych tytułów. Duża w tym zasługa mechaniki papierowego „Wampira: Maskarady", gdyż gra dziedziczy po swoim tradycyjnym pierwowzorze w zasadzie wszystkie jego atuty. Mamy więc osławiony podział na klany pozwalający wcielać się w różne wersje wampirów znanych z książek czy filmów: od drakulicznych arystokratów Ventrue, przez młodych gniewnych Brujah rodem ze „Straconych chłopców", aż po klasyczne, paskudne Nosferatu. Grywalnych jest w sumie siedem z trzynastu głównych klanów i każdy z nich warunkuje nieco odmienny styl rozgrywki, choć trzeba uczciwie przyznać, że tylko w przypadku dwóch z nich (Malkavian i wspomniani Nosferatu) różnice wydają się faktycznie znaczące. **Z dzisiejszej perspektywy Bloodlines oferuje za to niezwykle mało możliwości personalizacji naszego bohatera** – sprowadza się ona do wyboru płci i noszonego „pancerza".

Nie szata jednak zdobi wampira. Dużo istotniejsze są umiejętności (jak to w RPG) oraz Dyscypliny, czyli po prostu nasze supermoce. Zawsze fascynowało mnie,

Gra niestety nie radzi sobie najlepiej z odwzorowaniem plastyczności ludzkiego ciała – szczególnie w cutscenkach.

że gra właściwie pozwala obyć się bez wyjątkowych zdolności, jeśli tylko odpowiednio rozdysponujemy swoje atuty, jednak ich rozwój przenosi rozgrywkę na zupełnie inny poziom. Nawiasem mówiąc, wiąże się z tym kolejna rzecz, dzięki której Bloodlines nawet po tylu latach zachowuje w moim odczuciu niesamowitą grywalność.

Jak na grę z dzisiejszej perspektywy niewielką (cztery główne, nieprzesadnie rozbudowane obszary i kilkanaście lokacji związanych z poszczególnymi questami), **Bloodlines nadal zachwyca swobodą, jaką oferuje graczowi**. Wynika to w dużej mierze ze zróżnicowanych zadań skutecznie ukrywających swoją liniowość. Dodatkowo do znakomitej większości wyzwań czekających na naszego krwiopijcę możemy podejść na kilka sposobów, np. po cichu, dyplomatycznie, brutalnie albo pomagając sobie wampirzymi Dyscyplinami. Współcześnie to niby nic takiego, ale w 2004 roku możliwość szybkiego wyrobienia sobie własnego stylu rozgrywki i sposobu prowadzenia postaci była niezwykle atrakcyjna.

Cuchnące bagno zepsucia

Jak na dobre cRPG przystało, produkcja nagradza nas za wściubianie nosa w nie swoje sprawy – i przez pierwszą połowę gry robi to znakomicie. Świat Mroku w Bloodlines w pełni zasługuje na swoją nazwę**: jest amoralny, bezwzględny, ponury i groteskowy.** Eksplorując kameralne uliczki Santa Monica czy nieco większe centrum Los Angeles, w zasadzie na każdym kroku możemy napotkać questy albo smaczki odkrywające przed nami ciemniejsze oblicze Miasta Aniołów. Raz możemy natrafić na błahostkę typu chirurg zdradzający żonę, by przy innej okazji wpaść na wampirzą kanibalkę ukrywająca się w ruinach starego szpitala.

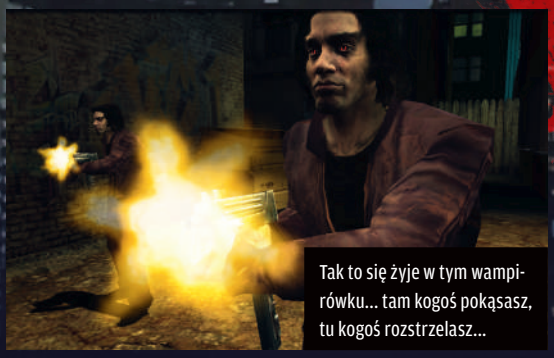
Poszczególne lokacje odwiedzane w ramach głównego wątku – w szczególności pewien hotel – również dostarczają niesamowitych wrażeń, choć w późniejszych obszarach pośpiech producentów daje już trochę o sobie znać. Hollywood jest mniejsze, niż moglibyśmy się spodziewać, a jego sporą część przeznaczono na czysto FPS-ową sekwencję ganiania za potworami po kanałach (która zresztą – ostrzegam lojalnie – może napsuć krwi, jeśli naszą postać rozwijaliśmy wyłącznie w kierunku skradania się i dyplomacji). Chinatown z kolei wydaje się puste, questów w nim niewiele i praktycznie wszystkie kończą się krwawą jatką. Niby wampirowi nie powinno to przeszkadzać, no, ale... znów widać, że gra była wydawana w pośpiechu.

Nie można też powiedzieć, zwłaszcza na tle dzisiejszych gier, że świat Bloodlines tętni (he, he) życiem. W Santa Monica twórcom udaje się to jeszcze maskować, bo nie dość, że mamy dużo do zrobienia, to jeszcze lokacja jest kameralna, ale **im dalej w miasto, tym bardziej nocne życie Los Angeles przypomina raczej Kudowę-Zdrój poza sezonem**. Przeszkadza to jednak tylko wtedy, gdy zamiast podążać za fabułą, postanowimy szwendać się po mieście.

Wampiry z ferajny

Nie da się ukryć, że to właśnie fabuła zapewniła Bloodlines status gry kultowej i niezmiennie świeżej. Przede wszystkim – co wcale nie zdarza się tak często – postać gracza nie jest nikim szczególnym. Ot, znalazła się w nieodpowiednim miejscu i czasie, została przemieniona w wampira i teraz musi sobie radzić, stopniowo wchodząc w społeczność krwiopijców. Tę zresztą nieprzypadkowo przedstawiono na wzór struktury mafijnej. Główna oś fabuły opiera się zatem na zawiłych spiskach, podchodach i krętactwach; każda z liczących się postaci pobocznych jest złożona, nieszablonowa, ma swoje ukryte cele i trupy w szafie (niekiedy dosłownie).

Gdy znudzą ci się kinkiety z Ikei...



Tak to się żyje w tym wampirówku... tam kogoś pokąsasz, tu kogoś rozstrzelasz...

NIECO JUŻ PRZYKURZONA, LECZ NADAL WCIĄGAJĄCA OPOWIEŚĆ.

Nasz krwiopijca bardziej niż na ratowaniu świata musi skupić się więc na przetrwaniu wśród wszechobecnych intryg do momentu, w którym znajdzie się w bezpiecznej pozycji niepozwalającej innym wpłynąć na jego wampirze status quo.

Nie byłaby to historia mafijna o wampirach, gdyby pod koniec nie zrobiło się krwawo. Bardzo krwawo. A to w warunkach Bloodlines oznacza (znów) oparcie się na strzelankowym potencjale silnika. Czy to źle? Moim zdaniem nie, rozgrywka nieuchronnie prowadzi nas do eskalacji napięć w przedstawionym świecie, jest to więc na swój sposób wybaczalne. Choć trzeba szczerze przyznać, że w przypadku niektórych zakończeń wątków trup ściele się wyjątkowo gęsto, co wydaje się mało subtelnym zwieńczeniem, jak na grę o intrygach i zakulisowych machinacjach. Sam finał Bloodlines – dzięki **jednemu z lepszych zwrotów akcji, jakie widziałem kiedykolwiek w grach wideo** – z nawiązką to jednak rekompensuje.

Podsumowując, ta pozycja **po 18 latach całkiem nieźle się trzyma** i choć tu i ówdzie trochę się zakurzyła, to z oddaniem niuansów wampirzej egzystencji radzi sobie o wiele lepiej niż spora część późniejszych tytułów. Pozycja obowiązkowa dla fanów nocnych krwiopijców.