

CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

116
STRON!

PUBLICYSTYKA

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

WERSJA DEMO

- ▶ 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

RETRO#5

JUŻ W SPRZEDAŻY!

**116
STRON
DLA FANÓW
KLASYCZNYCH
GIER!**

- ZAGRYWAŁEŚ SIĘ W DIABŁO, GOTHICA II, SYSTEM SHOCKA CZY CONTRĘ?
- CZYTAŁEŚ ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH I CHCESZ POZNAĆ JEGO LOSY OD POWSTANIA DO UPADKU?
- WSPOMINASZ Z NOSTALGIĄ „Z ARCHIWUM X” I „INDIANĘ JONESA”?



CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

WYDANIE SPECJALNE

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

PUBLICYSTYKA

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

**116
STRON!**

REPLAY

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

VARIACJE

- ▶ „Z Archiwum X”
- ▶ Felieton Alexa
- ▶ Imperium Indiany Jonesa
- ▶ Kacze „Diuny”
- ▶ Retro Games (wywiad)
- ▶ Fantastyka retro



**RETRO #5 SZUKAJ W PUNKTACH
Z PRASĄ I NA SKLEP.CDACTION.PL**



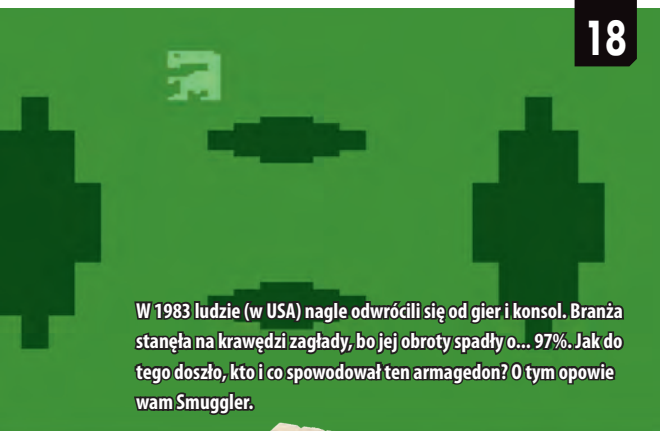
12

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



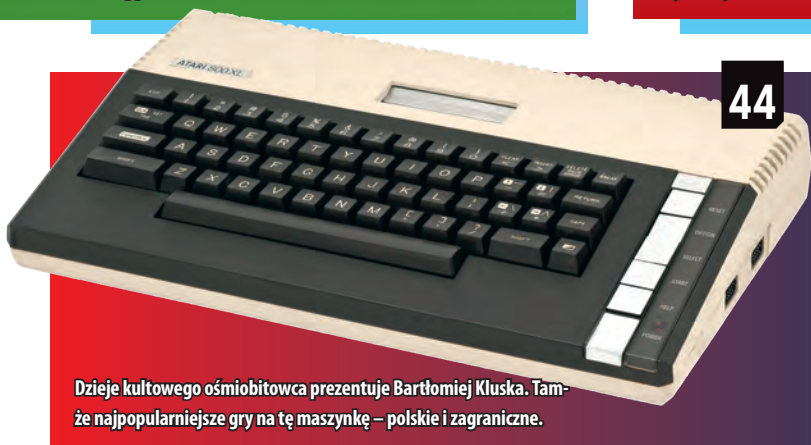
30

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



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.



44

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



52

Kto grał na PC na CGA albo Herculesie, na pewno uroni tu łezkę. A ci młodzi 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 Klekowiński, 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 towarowe 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 jakiegokolwiek 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 OPRAWACIWIENIE GRAFICZNE: Katarzyna Kopeć, Michał Wolski

SPIS TREŚCI

94

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.

100

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

104

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

004 Newsy i kalendarium

C:\PUBLICYSTYKA_

012 Diabło 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 Początek 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: Zmier się z nieznanym

090 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

C:\VARIACJE_

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

ODWIEDŹ TEŻ NASZĄ STRONĘ!

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

CDACTION.PL



SKLEP.CDACTION.PL

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



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

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 zawiązała dopiero cztery lata później i nie odniosła sukcesu (również przez późniejsze pojawienie się na rynku jej kłona - 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 ścigarek na konsolę PSX.

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

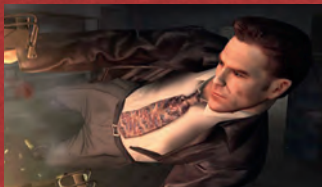


25 lat temu, 28 października 1998 roku, zostaliśmy uraczeni pastiszem kryminału noir w postaci Grim Fandango. Była to moim zdaniem ostatnia gra z tzw. złotej ery przygodówek.

25 lat temu, 29 października 1998 roku, Black Isle Studios przeniosło nas na Pustkowie po raz drugi, w Falloutcie 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 zawiądnął 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.



FRAGMENT ARTYKUŁU

©McDonald's



ZŁAMANY MIECZ

Awanturczy, amerykańsko-francuski duet powraca. George Stobbart i Nicole Collard doczekają się nie tylko zapowiedzianego jakiś czas temu remake'u pierwszego (i znakomitego) Broken Sword, 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 też pierwszych dwóch części. No i oczywiście znów odwiedzimy Paryż.



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

Chińskie restauracje McDonald's może i nie mają Kanapki Drwala, ale zaofiarowały 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.

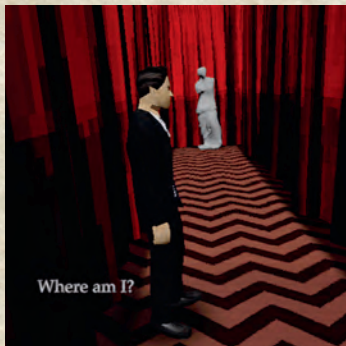


KONIEC ZAKUPÓW

Już niebawem, a dokładnie 29 lipca 2024 roku, właściciele Xboksov 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.

OGNIU, KROCZ ZE MNA!

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 dzwoły i prasujcie koszule z szerokimi kołnierzymi! 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 drewnianym 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 do-

larów. 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.

Diablo ciekawa opowieść!

FRAGMENT ARTYKUŁU

► 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.

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



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

27 LAT OD WYDANIA DIABLO JEST DALEJ ŚWIETNE!

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.



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, chwyтали 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 opracowa-

nia 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 znajdkki i kwesty. 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.

GAME OVER!

FRAGMENT ARTYKUŁU

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, musimy 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 kon-

solowej. 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 Alamo-gordo. Jasne, tak właśnie było. Tyle że...

Mroczne widmo (kryzysu)

...to wcale nie *tylko* wina E.T.! Bo żadna dziejowa katastrofa zwykle nie jest wywołana 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 fakał (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.

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).

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 przyspieszył. 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.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos



Channel F.

ColecoVision i Intellivision. Podobne nazwy, parametry...

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

W drugiej generacji na rynku walczyły 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 „kloniczności” 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 „zre”. Cóż, dość typowy grzech

W CZASIE KRYZYSU OBROTY BRANŻY WIDEOGIER SPADŁY O 97%.

biznesowego zaniechania. Nie był to pierwszy ani ostatni błąd Atari...

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... ▶



VECTREX

To zaskakująco nowatorska, jak na owe czasy, konsola, sprzedawana wraz z firmowym, nietypowym, bo pionowo zorientowanym monitorem 9 x 11", generująca monochromatyczną grafikę wektorową w rozdzielczości 252 x 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).

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

FRAGMENT ARTYKUŁU

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.**

(* 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”.

Domyślnie były to czarna, biała, bladoniebieski (ang. cyan) i wściekle różowy (ang. magenta). Aż ławili 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 po-

liczyć można na palcach jednej ręki: Deathtrack, Space Racer, SimCity i Xenon II Megablast (nie wykluczam, że istnieją jeszcze inne). Trafiły 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



PALETĄ PO OCZACH!

Na szczęście domyślna paleta karty CGA (Palette 1) nie była jedyną. 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 niezłe 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.

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. Po-

wszystkim 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,

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

nadto nadszedł czas nowszych kart i CGA zaczęto traktować jak uboższego kuzyna.

I Hercules d..., gdy kolorów kupa

Za następczynię CGA uważa się EGA, przede



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

GRACZE I HERCULES

Z punktu widzenia gracza Hercules nie był najlepszym rozwiązaniem. Brak kompatybilności sprzętowej z CGA utrudniał korzystanie z pokażnej 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, Goblins, 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.

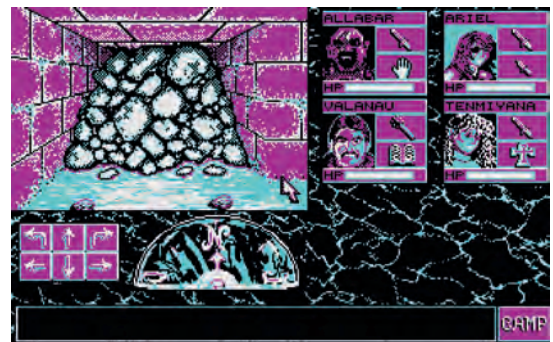
Jeśli chodzi o gry w wysokiej rozdzielczości, to faktycznie było ich mało, ale jeśli twórcy się postarali, rezultaty wyglądały naprawdę dobrze, np. w Microsoft Flight Simulator (wersje 3.0 i 4.0) czy Blockout autorstwa Aleksandra Ustaszewskiego i Mirosława Zabłockiego. Dodajmy do tego jeszcze SimCity,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

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.

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 łaćniński 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.

► 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?”

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 osobną, 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.

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



Czego możemy oczekiwać, jeśli zechcemy rozprostować nogi na stacji Cytadela? Tej samej, chwilami nieco przerażającej, przygody, która wystawi

SHODAN BYŁABY DUMNA Z TEGO REMAKE'U.

na próbę nasze nerwy i zdolność rozwiązywania problemów. Tego samego starcia hakerza 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.

„Wierzysz w duszę, hakerze?”

Nowy System Shock jest więc – w przeciwieństwie do oryginału – naprawdę solidnym FPS-em, który udanie utrzymuje ogromną niepewność towarzy-

szą 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!

► **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)

CANNON FODDER

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. Dość 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 **tytułowymi 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 złąkana 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 odrobinię 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 RÓWNIIE 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

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.

świetnym gameplayem oraz bardzo ładną oprawą audiowizualną. Projekty lokacji ówczesnie 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]

- **Producent:** MicroProse ► **Gotunek:** 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, szcurek 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 wykonypował sobie, że zrobi **sandboxa z otwartym światem, co wtedy wcale nie było czymś typowym**. Rok później powstało Sid Meier's Pirates!

Pierrwszy 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

miała 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 sprzedawała się najlepiej, bo na innych platformach ludzie za często – hm – piracili. Arrr! Niewdzięcznicy.

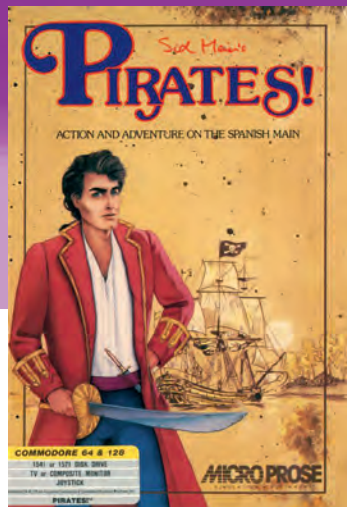
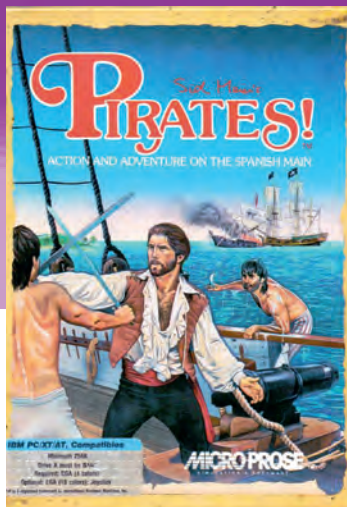
Ale nie sam otwarty świat był źródłem sukcesu gry. Nikomu wcześniej nie przyszło do głowy, by pokazać graczom uroki pirackiego życia, takie jak złodziej-

BYLIŚMY PIRATAMI Z KARAIBÓW, ZANIM ZACZĘŁO TO BYĆ MODNE.

dała nam otwarty świat pachnący morską bryzą, przedstawiony w oszałamiającej paletce 16 kolorów na kartach EGA. No, jeśli ktoś miał taką kartę... i w ogóle

stwo i pładrowanie, zdobywanie przyzów, pojedynki, salwy okrętowych kolubryn i kupowanie listów kaperskich. Sid Meier dał nam tego zasmakować w jednym

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



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.

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

Bicie, picie i łupienie

Gra rozpoczęła się – stosownie do tematyki – od buntu na pokładzie pirackiego okrętu. Wystarczyło w prostej minigierze (za pomocą rapiera, miecza

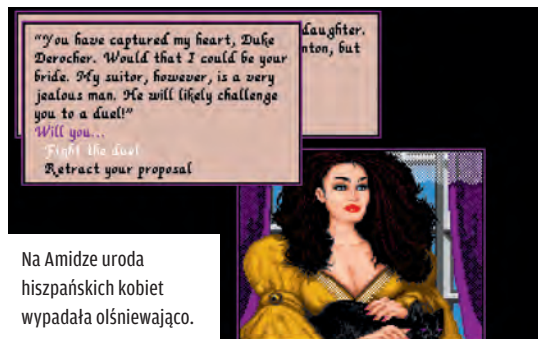
lub szabli abordażowej) wyjaśnić kapitanowi, że następuje zmiana kierownictwa, posłać go do diabła i już przed człowiekiem otwierało się siedem mórz. To znaczy metaforycznie, bo pływaliśmy tylko na Karaibach. Ale i tak portów tam tyle, że nim człowiek w każdym wychylił kubek grogu, to zdążył się zestarzeć.

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 przyz. 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 posłać za własną część łupów. No bo wiadomo, dla kapitana te łoty są jak dzieci. I to takie, co niezadowolone mogą pchnąć nożem i wyrzucić za burtę.

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.



Na Amidze uroda hiszpańskich kobiet wypadła oślniewająco.

Ahoj, przygodo!

A skoro o rodzinie mowa, jak ktoś nie miał nic do roboty, to mógł też poszukać zaginionych krewniaków tudzież wykonać misję dla gubernatora, żeby hajtnąć się z jego córką. **Mimo że wizualnie pierwsi Piraci bardzo mocno się zestarli, 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 zapagniesz 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. Szczepnie 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, osiągnając 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 wkurzał) mnie taniec.



Nadal karta CGA. Ta specyficzna paleta barw...

The two ships crash together and boarding parties leap over the rails. In the swirl and smoke of battle you spot the enemy captain approaching.



...choć zawsze mogło być jeszcze gorzej.

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, zapalał chęcią nakręcenia czegoś w duchu darzonych przezeń niemalym 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 „Gwiezdnym wojnom” 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 nabral zdecydowanego rozpędu. Reżyserki 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 za-**

FRAGMENT ARTYKUŁU

mienił 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



Ośmiobitowy Indy w Indiana Jones in the Lost Kingdom.

pograżona 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

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

więc, co wydarzyło się po debiucie, tym bardziej zaskoczyło wszystkich. Solidne, okraszone przeszło ośmioma milionami dolarów otwarcie i stabilna pozycja w pierw-

szej 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.

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 – wy-

różnieniami 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 roz-

rynkowego 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 adaptację „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.

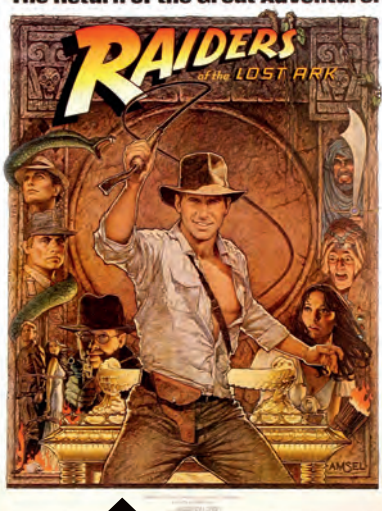
Zagrajmy w Indianę!

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!

The Return of the Great Adventure.



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

(*) 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 zniecać.

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 czała się na mnie w ciemnych zakamarkach podwórka, w każdej studziencie 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

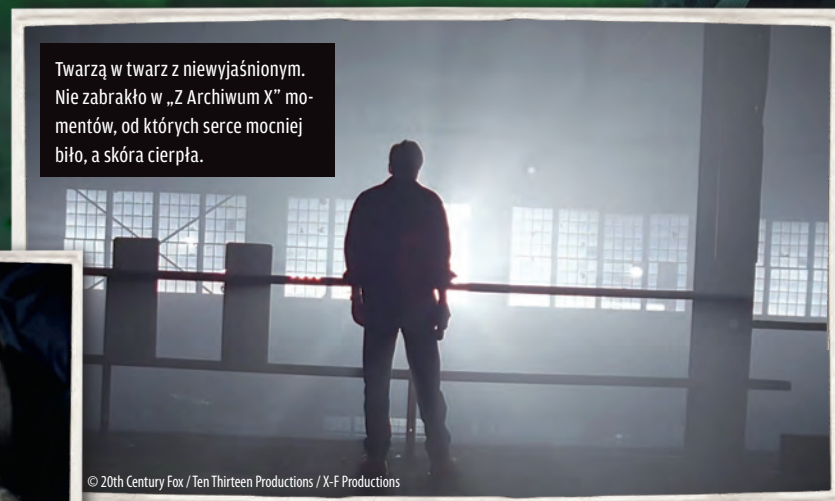
W momencie debiutu poziom scenariuszy „Z Archiwum X” to była pierwsza liga światowej telewizji. Najjaśniej świeciły jednak **wyraziste, genialnie przemyślane i scharakteryzowane postaci oraz aspekty relacji między nimi**. Wyróżniał się chociażby jeden z najlepiej napisanych antagonistów w historii medium, 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 wszyst-

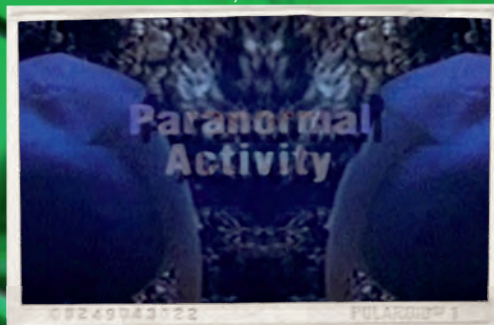
W późniejszych sezonach bohaterowie rozmawiają o tym, że nie żałują ani jednej przygody przeżytej w czasie pracy z Archiwum X... nie licząc człowieka-przywry.



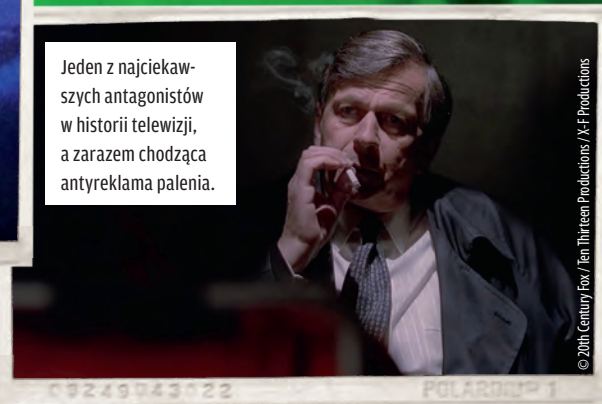
© 20th Century Fox / Ten Thirteen Productions / X-F Productions



© 20th Century Fox / Ten Thirteen Productions / X-F Productions



Jeden z najciekawszych antagonistów w historii telewizji, a zarazem chodząca antyreklama palenia.



© 20th Century Fox / Ten Thirteen Productions / X-F Productions

Na pewno nie tylko ja przez lata rozkminiąłem, co to właściwie, do cholery, jest (poza byciem najdziwniejszym elementem openingu).

The truth is out there

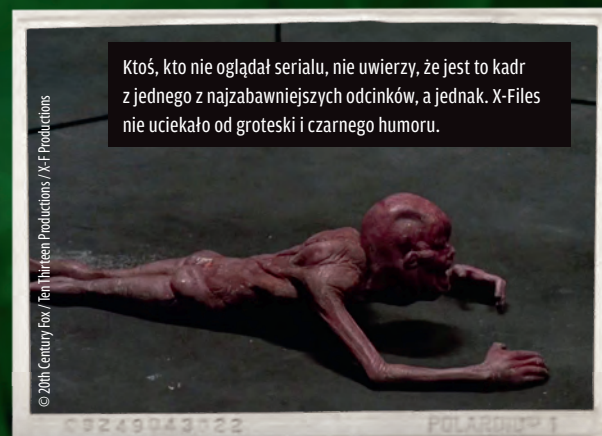
Poza nim w zasadzie nikt w serialu nie pali papierosów – więc ten banalnie prosty zabieg sprawiał, że uważny widz był w stanie razem z głównymi bohaterami zastanawiać się nad tym, jak daleko sięgają wpływy tajemniczego mężczyzny w garniturze oraz okazjonalnie kwestionować lojalność co poniektórych postaci. (Przecież wicedyrektor FBI nie pali... Skąd więc u niego popielniczka z niedopałkami Morleyów? Czyżby zdrada?!).

Na fundamentach takiej niezłej 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”

kie 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.



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

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 pograżają 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 Rohr.

Dziedzictwo

Na szczęście serial zrobił zbyt dużo dobrego przez pierwszych kilka lat, aby całkowicie zmarnować swoje przeogromne znaczenie sła biutką 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 przetało 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!**

CD-ACTION

RETRO

kupisz tutaj

