
Księga CRPG

Przewodnik po komputerowych grach fabularnych

Edycja rozszerzona

Edited by Felipe Pepe

Published by Gamebook Wydawnictwo

Książka jest rezultatem dziewięciu lat pracy
i powstała przy współudziale 167 wolontariuszy.

Mamy nadzieję, że przypadnie Wam do gustu.

Spis treści

Wstęp.....	6	1985–1989: Nadchodzą nowi pretendenci	74
Cel Edycji rozszerzonej.....	8	Wizard's Crown.....	76
O projekcie.....	9	The Bard's Tale.....	78
Wolontariusze.....	10	Alternate Reality: The City.....	80
Artykuły i poradniki	16	Phantasie.....	82
Jak korzystać z książki.....	18	Ultima IV: Quest of the Avatar.....	84
FAQ.....	19	Autoduel.....	86
Czym jest starszkolne RPG?.....	20	Rings of Zilfin.....	87
Konwersje: nie tylko rozdzielczość i FPS.....	22	Might and Magic: Book I – Secret of the Inner Sanctum.....	88
Niegrywalne.....	26	Starflight.....	90
Kartografia.....	28	Alter Ego.....	92
Pozdrowienia z Prus: Pochodzenie RPG.....	30	Quarterstaff.....	93
Gry RPG na PLATO.....	32	Ys: The Vanished Omens.....	94
Recenzje	36	Deathlord.....	96
1975–1979: Początek cyfrowej inwazji	38	Wizardry IV: The Return of Werdna.....	97
Beneath Apple Manor.....	40	NetHack.....	98
Dungeon Campaign.....	42	The Faery Tale Adventure.....	100
Dunjonquest: Temple of Apshai.....	44	Dungeon Master.....	102
Akalabeth: World of Doom.....	46	Zeliard.....	104
1980–1984: Boom, klony i krach	48	Alien Fires 2199 A.D.....	105
Eamon.....	50	Wasteland.....	106
Rogue.....	52	Omega.....	108
Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord.....	54	Neuromancer.....	109
Ultima.....	56	Pool of Radiance.....	110
Dragon's Eye.....	58	Star Saga: One: Beyond the Boundary.....	112
Dungeons of Daggorath.....	59	Wizardry V: Heart of the Maelstrom.....	113
Telengard.....	60	Ultima V: Warriors of Destiny.....	114
Ultima II: Revenge of the Enchantress.....	61	BattleTech: The Crescent Hawk's Inception.....	116
The Caverns of Freitag.....	62	Dragon Wars.....	117
Tunnels of Doom.....	63	Prophecy I: The Fall of Trinadon.....	118
Moria.....	64	Drakkhen.....	119
The Return of Heracles.....	66	The Magic Candle.....	120
Ultima III: Exodus.....	68	Hillsfar.....	122
Questron.....	70	Castle of the Winds.....	123
Adventure Construction Set.....	72	Quest for Glory: So You Want to Be a Hero.....	124
		The Dark Heart of Uukrul.....	126
		Windwalker.....	127
		Knights of Legend.....	128

Bloodwych.....	130	Al-Qadim: The Genie's Curse.....	210
B.A.T.....	131	Superhero League of Hoboken.....	211
1990–1994: Kreatywna i technologiczna eksplozja	132	Realmz.....	212
Ultima VI: The False Prophet.....	134	The Elder Scrolls: Arena.....	214
The Immortal.....	136	1995–1999: Nowe trójwymiarowe światy i nowi odbiorcy	216
Elvira: Mistress of the Dark.....	137	Witchaven.....	218
Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge.....	138	CyberMage: Darklight Awakening.....	219
Tunnels & Trolls: Crusaders of Khazan.....	140	Ravenloft: Stone Prophet.....	220
Circuit's Edge.....	141	Exile: Escape from the Pit.....	222
J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I.....	142	World of Aden: Thunderscape.....	224
Captive.....	144	Entomorph: Plague of the Darkfall.....	225
Champions of Krynn.....	145	Mordor: Depths of Dejenol.....	226
MegaTraveller: The Zhodani Conspiracy.....	146	Albion.....	228
Spirit of Excalibur.....	148	Stonekeep.....	230
Worlds of Ultima: The Savage Empire.....	150	Strife: Quest for the Sigil.....	231
Escape from Hell.....	151	Anvil of Dawn.....	232
Eye of the Beholder.....	152	Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara.....	233
Cobra Mission: Panic in Cobra City.....	154	Odyssey: The Legend of Nemesis.....	234
Knights of Xentar.....	155	The Elder Scrolls II: Daggerfall.....	236
Moraff's World.....	156	Birthright: The Gorgon's Alliance.....	238
Fate: Gates of Dawn.....	157	An Elder Scrolls Legend: Battlespire.....	239
Disciples of Steel.....	158	Diablo.....	240
Might and Magic III: Isles of Terra.....	160	Fallout: A Post-Nuclear Role-Playing Game.....	242
Worlds of Ultima: Martian Dreams.....	161	Lands of Lore II: Guardians of Destiny.....	244
The Bard's Tale Construction Set.....	162	Dink Smallwood.....	245
Gateway to the Savage Frontier.....	163	Final Fantasy VII.....	246
Realms of Arkania: Blade of Destiny.....	164	Betrayal in Antara.....	248
Ultima Underworld: The Stygian Abyss.....	166	Return to Krondor.....	249
Might and Magic: World of Xeen.....	168	Rage of Mages.....	250
Legend.....	170	Descent to Undermountain.....	252
The Summoning.....	171	Hexplore.....	253
UnReal World.....	172	Baldur's Gate.....	254
Ultima VII: The Black Gate.....	174	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven.....	256
Ishar: Legend of the Fortress.....	176	Fallout 2.....	258
Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant.....	178	King's Quest: Mask of Eternity.....	260
Black Crypt.....	180	Septerra Core: Legacy of the Creator.....	261
Shadowlands.....	181	Jagged Alliance 2.....	262
Star Control 2.....	182	Planescape: Torment.....	264
Darklands.....	184	Ultima IX: Ascension.....	266
Amberstar.....	186	Konung: Legend of the North.....	268
Ambermoon.....	187	Might and Magic VII: For Blood and Honor.....	270
Quest for Glory: Shadows of Darkness.....	188	Gorky 17.....	271
ShadowCaster.....	190	Omikron: The Nomad Soul.....	272
Perihelion: The Prophecy.....	191	System Shock 2.....	274
Princess Maker 2.....	192	Silver.....	276
Veil of Darkness.....	194	Soulbringer.....	277
BloodNet.....	195	2000–2004: Narodziny współczesnego rynku gier	278
Betrayal at Krondor.....	196	Deus Ex.....	280
The Legacy: Realm of Terror.....	198	Baldur's Gate II: Cienie Amn.....	282
Hired Guns.....	199	Siege of Avalon.....	284
Dark Sun: Shattered Lands.....	200	Might and Magic VIII: Day of the Destroyer.....	285
Lands of Lore: The Throne of Chaos.....	202	Diablo II.....	286
Dungeon Hack.....	203	Vampire: The Masquerade – Redemption.....	288
Forgotten Realms: Unlimited Adventures.....	204	Summoner.....	290
Ultima VIII: Pagan.....	206	Wizards & Warriors.....	291
ADOM – Ancient Domains of Mystery.....	208		

Evil Islands: Kłątwa zagubionej duszy.....	292	Gothic 3.....	378
Icewind Dale.....	294	Neverwinter Nights 2.....	380
Wizardry 8.....	296	Age of Pirates: Caribbean Tales.....	382
Anachronox.....	298	Dark Messiah: Might and Magic.....	384
Arcanum: Przypowieść o Maszynach i Magyi.....	300	Mass Effect.....	386
Gothic.....	302	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords.....	388
Severance: Blade of Darkness.....	304	Recettear: An Item Shop's Tale.....	389
Geneforge.....	306	S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyła.....	390
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor.....	308	Neverwinter Nights 2: Maska Zdrajcy.....	392
ZanZarah: The Hidden Portal.....	309	Agarest: Generations of War.....	394
Divine Divinity.....	310	Elona.....	395
The Elder Scrolls III: Morrowind.....	312	Wiedźmin.....	396
Arx Fatalis.....	314	7.62 High Calibre.....	398
Icewind Dale II.....	316	Eschalon: Book I.....	400
Might and Magic IX.....	317	Hellgate: London.....	402
Neverwinter Nights.....	318	Barkley, Shut Up and Jam: Gaiden.....	403
Neverwinter Nights: Narzędzia Aurora oraz Moduły.....	320	The Last Remnant.....	404
Freedom Force.....	322	Valkyria Chronicles.....	405
Dungeon Siege.....	324	Fallout 3.....	406
Gothic II.....	326	Drakensang: The Dark Eye.....	408
Prince of Qin.....	328	Fortune Summoners: Secret of the Elemental Stone.....	410
Pyrrhic Tales: Prelude to Darkness.....	329	Seventh Sense.....	411
Star Wars: Knights of the Old Republic.....	330	Mount & Blade.....	412
The Battle for Wesnoth.....	332	Neverwinter Nights 2: Gniew Zehira.....	414
Lionheart: Legacy of the Crusader.....	333	Divinity II: Ego Draconis.....	415
Space Station 13.....	334	Dragon Age: Początek.....	416
TRON 2.0.....	336	Warhammer 40,000: Dawn of War II.....	418
SpellForce: The Order of Dawn.....	338	Venetica.....	419
Temple of Elemental Evil.....	340	Risen.....	420
Deus Ex: Invisible War.....	342	Torchlight.....	422
Kult: Heretic Kingdoms.....	343	Yumina the Ethereal.....	424
Sacred.....	344	Man of Prey.....	425
Fable.....	346	Knights of the Chalice.....	426
Space Rangers 2: Dominators.....	348	Epic Battle Fantasy.....	428
Sudeki.....	350		
The Bard's Tale.....	351	2010–2014: Wolność grania (i tworzenia)	430
Vampire: The Masquerade – Bloodlines.....	352	Borderlands.....	432
The Legend of Heroes: Trails in the Sky.....	354	Din's Curse.....	434
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords.....	356	Desktop Dungeons.....	435
		Caves of Qud.....	436
2005–2009: Szczyt AAA i casualowa rewolucja	358	Two Worlds II.....	438
Super Columbine Massacre RPG!.....	360	Cthulhu Saves the World.....	440
Jade Empire.....	362	Faery: Legends of Avalon.....	441
Boiling Point: Road to Hell.....	364	Alpha Protocol: Szpiegowska gra RPG.....	442
Fate.....	366	Fallout: New Vegas.....	444
Titan Quest.....	367	Mass Effect 2.....	446
Dwarf Fortress.....	368	Academagia: The Making of Mages.....	448
Swords and Sandals: Gladiator.....	370	Dungeons of Dredmor.....	449
The Elder Scrolls IV: Oblivion.....	372	E.Y.E: Divine Cybermancy.....	450
Dungeon Crawl: Stone Soup.....	374	Dark Souls.....	452
SpellForce 2: Shadow Wars.....	376	Wiedźmin 2: Zabójcy Królów.....	454
Sengoku Rance.....	377	Way of the Samurai 4.....	456

The Elder Scrolls V: Skyrim.....	458	Grim Dawn.....	535
Magical Diary.....	460	NieR: Automata.....	536
Dragon Age II.....	461	Divinity: Original Sin 2.....	538
Deus Ex: Bunt Ludzkości.....	462	West of Loathing.....	540
Mass Effect 3.....	464	Tower of Time.....	541
Tales of Maj'Eyal.....	466	Nioh.....	542
Legend of Grimrock.....	468	ELEX.....	544
Kingdoms of Amalur: Reckoning.....	470	SpellForce 3.....	545
Dragon's Dogma.....	472	Battle Brothers.....	546
Of Orcs and Men.....	474	Mass Effect: Andromeda.....	548
Defender's Quest: Valley of the Forgotten.....	475	Pyre.....	549
Diablo III.....	476	Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age.....	550
FTL: Faster Than Light.....	478	Torment: Tides of Numenera.....	552
Paper Sorcerer.....	479	The Council.....	553
Shadowrun Returns.....	480	Pillars of Eternity II: Deadfire.....	554
Hyperdimension Neptunia – Re;Birth1.....	482	Monster Hunter: World.....	556
Heroine's Quest: The Herald of Ragnarok.....	483	Cultist Simulator.....	558
Path of Exile.....	484	Kenshi.....	559
Cataclysm: Dark Days Ahead.....	486	GuJian 3.....	560
Aarklash: Legacy.....	487	Kingdom Come: Deliverance.....	562
Card Hunter.....	488	Pathfinder: Kingmaker.....	564
Expeditions: Conquistador.....	489	Vampyr.....	566
Bound by Flame.....	490	Outward.....	567
Divinity: Original Sin.....	491	Slay the Spire.....	568
Might and Magic X.....	492	GreedFall.....	570
Dream Quest.....	493	The Outer Worlds.....	571
The Banner Saga.....	494	Disco Elysium.....	572
Blackguards.....	496		
Transistor.....	497	Dalsze przygody	574
NEO Scavenger.....	498	Krótką historią MUD-ów, sieciowych RPG-ów	
Lords of Xulima.....	500	i MMORPG.....	576
Lords of the Fallen.....	501	RPG Maker: ponad 30 lat niezależnych RPG-ów.....	588
Dragon Age: Inkwizycja.....	502	1982–1987: narodziny japońskich RPG-ów.....	594
South Park: Kijek Prawdy.....	504	Poszerzanie kanonu: bogaty świat	
Unrest.....	505	obcojęzycznych RPG-ów.....	598
Wasteland 2.....	506	Francuskie RPG: wczesna eksplozja kreatywności.....	600
LISA: The Painful.....	508	Chińskie RPG: często pomijane skarby.....	604
Crypt of the NecroDancer.....	509	Koreańskie RPG: krótki żywot „pudełkowego” rynku.....	614
		Fanowskie tłumaczenia.....	624
2015–2019: Małe ekrany generują duże zarobki	510	Gry, w które (zapewne) nigdy nie zagramy.....	634
Wiedźmin III: Dziki Gon.....	512		
Hylics.....	514	Zestawienia i dalsza lektura	642
UnderRail.....	515	Ankiety czytelników Computer Gaming World.....	644
The Age of Decadence.....	516	Wybór redakcji.....	648
Undertale.....	518	Dalsza lektura.....	652
Mystery Chronicle: One Way Heroics.....	519	Słowniczek.....	656
Tale of Wuxia.....	520	Źródła.....	658
Fallout 4.....	522	Indeks gier i galeria okładek.....	666
Sunless Sea.....	524		
Hand of Fate.....	525		
Pillars of Eternity.....	526		
Dex.....	528		
Sword Coast Legends.....	529		
Darkest Dungeon.....	530		
Expeditions: Viking.....	532		
Salt and Sanctuary.....	533		
Tyranny.....	534		

Wstęp

Zastanawiając się nad tym, skąd pochodzić może książka poświęcona cRPG-om, czyli komputerowym grom RPG, do głowy przychodzą Niemcy, Kanada, Wielka Brytania czy USA. Ewentualnie Francja, Rosja lub Polska. Na pewno nie Brazylia. I jest ku temu dobry powód.

Gdy pod koniec lat 70. zaczęły pojawiać się pierwsze komputery osobiste, w Brazylii panowała wojskowa dyktatura, która całkowicie zakazała ich importu. Nie mogliśmy kupić Apple'a II, C64 czy IBM PC, a jedynie ich powolne i prymitywne alternatywy krajowej produkcji.

Niektórym – jak mojemu ojcu – udało się obejść embargo i przemyścić komputer. Ale żeby grać, należało zdobyć gry, a te były rzadkością – zwłaszcza cRPG-ii! Trzeba było znać kogoś, kto podróżował do Stanów i mógł przywieźć dyskietki, które potem się kopiowało. W ten sposób na początku lat 90. do mojego domu trafiło *Be-trayal at Krondor*.

Nawet z komputerem i grą w rękę istniała jeszcze jedna bariera: język. Choć bardzo lubiłem patrzeć, jak gra mój tata, to nie miałem pojęcia, co mówią ci różni ludzie w kostiumach. Spędziłem miesiące, grając w *Krondora* i eksplorując jego ogromny świat, ale nigdy nie opuściłem nawet pierwszego rozdziału. Moim największym osiągnięciem było rozwiązanie zagadki ze skrzynią – metodą prób i błędów.

Ukojenie znalazłem w japońskich RPG-ach, czyli jRPG-ach – było o nie łatwiej, ponieważ powstawały głównie z myślą o konsolach, które stawały się w Brazylii coraz popularniejsze, a do tego generalnie były grami prostszymi w obsłudze. W 1994 roku w końcu zaczęliśmy wychodzić z długiego i brutalnego kryzysu gospodarczego. Znajomy z bloku miał Super Nintendo z grą *Chrono Trigger* i tytuł ten stał się moją pasją. W tym czasie posiadanie peceta było już legalne, ale gatunek cRPG był martwy – komputery stały się maszynami do *Dooma*.

Lata później, podczas lektury magazynu o grach coś przykuło moją uwagę: dziwna produkcja, w której można było uczyć rolników o płodozmianie, by zdobyć punkty doświadczenia – ale tylko jeśli stworzyliśmy inteligentną postać.

Właśnie zacząłem grać w papierowe systemy RPG, więc byłem zafascynowany koncepcją takiej gry komputerowej. W 1998 roku kupiłem więc *Fallouta*, którego uwielbiam do dziś. Nie dość, że jest to fantastyczna produkcja, która tchnęła nowe życie w gatunek cRPG, to w końcu znałem angielski na tyle dobrze, by odpowiednio w nią zagrać.

Mój młodszy brat nie znał języka. Nie mógł ukończyć większości zadań, więc po prostu chodził i wszystkich zabijał. Ale gra na to pozwalała i mieliśmy dużo frajdy, rozmawiając o fajnych rzeczach, które odkryliśmy, i o tym, jak różniły się nasze doświadczenia.

Chciałem więcej takich dyskusji. Chciałem rozmawiać o grze z przyjaciółmi ze szkoły, słuchać ich historii, czerpać radość ze wspólnego hobby. Moi rodzice jednak właśnie się rozwiedli, a ja mieszkalem wtedy w małym miasteczku na brazylijskiej prowincji. Ojciec dał mi swój stary komputer, ale nie znałem nikogo innego, kto posiadałby taki sprzęt. Wciąż były to bardzo drogie i skomplikowane maszyny. Mniej więcej w tym czasie zaczęły pojawiać się kafelki internetowe, ale ludzie grali tam w *Counter-Strike'a*, a nie w tytuły cRPG na setki godzin.

Poza bratem nie mogłem z nikim pogadać o sypiącym żartami mieczu w *Baldur's Gate II*, o tym, jak zostałem wampirem w *Morrowindzie*, czy o tym, że w *Deus Ex* można zastrzelić Annę Navarre.

W 2004 roku poszedłem na studia, więc przeprowadziłem się z powrotem do największego miasta w Brazylii – São Paulo. Efekt uboczny był taki, że po raz pierwszy w życiu miałem w domu internet. Wtedy wszystko się zmieniło.

Dzisiaj nie jest to nic zaskakującego, ale internet uwolnił nas od wszelkich barier geograficznych. Mogłem rozmawiać z kimkolwiek, gdziekolwiek, o czymkolwiek!

W końcu znalazłem internetowe forum RPG Codex, gdzie mogłem nie tylko godzinami rozmawiać o ulubionych tytułach, lecz dowiedziałem się także o grach RPG, które przegapiłem, o alternatywnych rozwiązaniach zadań, których nigdy nie wypróbowałem, o kapitalnych modach, zabawnych historiach, potężnych buildach i wielu innych rzeczach. Byłem w domu.

Od tego czasu minęło 14 lat, podczas których starałem się dowiedzieć jak najwięcej o tym niesamowitym gatunku. Grałem w *Ultimę*, *Wizardry* i inne klasyki, które uszły mojej uwadze, wypróbowałem mało znane perełki, emulowałem urządzenia, których nigdy nie miałem, i wiele więcej. Sporo zawdzięczam stronom z abandonware, twórcom emulatorów, mądrym członkom forum i wspierającej pracy wykonywanej przez GOG.

Ale od czego zacząć? Czym właściwie jest C64? Czy *Wizardry I* wciąż trzyma poziom? Czy *Albion* jest dobry? Czy powinienem zagrać w *Might and Magic* w kolejności chronologicznej? Czy źle gram, czy ta produkcja jest wyjątkowo trudna? Jakiego moda zainstalować do *Neverwinter Nights*?

Naprawdę potrzebowałem odpowiedzi na wszystkie te pytania – i wiele innych – ale ich znalezienie nie zawsze było łatwe.

Z biegiem lat wiele poradników stało się przestarzałych, a przy poszukiwaniach można było natknąć się na kogoś, kto „jest zmęczony głupimi pytaniami”, kto udziela kiepskich odpowiedzi lub po prostu nienawidzi gry, którą my możemy pokochać. Artykuły w stylu list „10 najlepszych gier RPG” są pomocne, ale koncentrują się głównie na najnowszych, popularnych tytułach.

Z tego powodu niniejsza książka spełnia kilka założeń.

Po pierwsze, to przewodnik – taki, jaki chciałbym mieć, gdy po raz pierwszy zacząłem odkrywać świat cRPG-ów. Pokazuje najważniejsze, najpopularniejsze i najciekawsze tytuły, a następnie opowiada o tym, co czyni je tak wyjątkowymi. Można otworzyć książkę, przeczytać o kilku fajnych grach, zobaczyć zrzuty ekranu i wybrać, w co zagrać w następnej kolejności.

Zadbałem również o dodanie kontekstu historycznego, by pokazać, co działo się w tamtych czasach. Aby w pełni zrozumieć wpływ *Ultimy IV* lub *Dungeon Mastera*, należy wiedzieć, co było przed nimi i po nich. Książka jest również poradnikiem. Zawiera wskazówki, jak uruchomić gry, które nie są kompatybilne z nowoczesnym sprzętem; informuje, jeśli pojawiła się aktualizacja łatająca krytyczne błędy; a nawet poleca niektóre mody, by wrazenia gracza były jak najlepsze.

Po trzecie, to prezent dla mojego młodszego ja – i dla każdego, kto może czuć się samotny, jak kiedyś ja. Mamy tu ponad 100 osób z całego świata, które zechciały poświęcić czas i opowiedzieć o swoich ulubionych grach RPG, o wspaniałych przygodach, jakie w nich przeżyły, i o tym, dlaczego warto wypróbować te tytuły.

Przygotowanie tej książki było długą, szaloną podróżą. Zaczęło się na początku 2014 roku od plebiscytu RPG Codex Top 70 CRPGs, w którym gracze głosowali na swoje ulubione pozycje, a następnie pisali krótkie recenzje. W ten sposób narodził się pomysł stworzenia rozszerzonej wersji książkowej, z dłuższymi recenzjami, historycznie ważnymi tytułami i ciekawostkami. Po tym, jak stworzenie listy Top 70 zajęło mi około dwóch miesięcy, byłem przekonany, że prace nad książką zajmą maksymalnie sześć do dziesięciu miesięcy. Ha!

Zająły mi cztery lata.

Mimo to nie mogę narzekać. W tym czasie wiele się nauczyłem, świetnie się bawiłem, grając w ponad 300 przedstawionych gier, i nawiązałem kontakty z legendarnymi postaciami z dzieciństwa, takimi jak Chris Avellone, Warren Spector, Scorpia i Tim Cain, a także ze wszystkimi tymi wspaniałymi ludźmi, którzy pomogli stworzyć i promować ten projekt.

Przedziwnie jest teraz wspominać czasy, gdy komputery były rzadkimi, tajemniczymi artefaktami, a wyzwaniem było zrozumienie celu prostego zadania napisanego w języku angielskim. Czasy, w których taki projekt byłby niemożliwy do zrealizowania. Mieszkam teraz w Japonii, choć do 17 roku życia nie rozmawiałem z żadnym obcokrajowcem.

Isaac Asimov zwykł mawiać, że rolą fantastyki naukowej jest przewidywanie nadchodzących zmian, byśmy mogli lepiej poradzić sobie z nimi jako społeczeństwo. Być może rolą gier RPG (i gier w ogóle) jest pomoc w przygotowaniu jednostek na nadchodzące wyzwania i przygody.

Felipe Pepe, 2018
Redaktor projektu

Cel Edycji rozszerzonej

Pierwsze kompletne wydanie *The cRPG Book* opublikowano w lutym 2018 roku. Zawierało około 400 gier RPG z lat 1975–2016. Portal SteamSpy szacuje, że w pozostałych miesiącach 2018 roku na Steamie pojawiło się ponad 400 nowych gier RPG. W 2019 roku liczba ta wyniosła 562, w 2020 roku – 675. I tak dalej.

Do czasu, gdy przeczytacie te słowa, również *Edycja rozszerzona* będzie już nieaktualna. Pojawią się setki nowych gier, DLC, aktualizacji i modów, może nawet jakiś remake starego klasyka. To nic – celem tego projektu nigdy nie było recenzowanie najnowszych premier.

Co więcej, zaktualizowane wydanie powstało nie tylko po to, by dodać najnowsze gry. Nie jesteśmy w stanie pomieścić ich wszystkich, a brakuje też niezbędnego dystansu i spojrzenia z perspektywy czasu, by odpowiednio przeanalizować najświeższe pozycje, takie jak *Cyberpunk 2077*. Celem jest poprawienie wad pierwszej edycji: usunięcie błędów, dodanie brakujących tytułów, a przede wszystkim zajęcie się tym, co pominięto.

Projekt rozpoczął się od stworzenia listy „najlepszych gier RPG wszech czasów” przez grupę hardcore’owych fanów z forum RPG Codex. Z biegiem czasu rozszerzyliśmy ją o gry o znaczeniu historycznym i interesujące dziwności, ale uprzedzenia hardcore’owców nie zniknęły. Sięgnęliśmy bowiem do samego kanonu historii gier wideo – kluczowych tytułów, które branża uważa za ważne i warte omówienia.

Niektórzy czytelnicy mogą nam zarzucić, że uwzględniliśmy gry wykonane w technologii Flash, takie jak *Swords and Sandals* (2006). Ale czy powinniśmy ignorować RPG-i, w które zagrano w sieci ponad 350 milionów razy, co oznacza licznieszą publiczność niż w przypadku większości gier wideo? Branża ma brzydki zwyczaj odsuwania outsiderów na bok podczas opowiadania swojej historii – jakby wstydiła się, że *Neopets* było znacznie popularniejsze niż jakakolwiek odsłona *Halo*.

W rzeczywistości przepaść między tym, w co grają ludzie, a wizerunkiem, jaki kreuje branża, tylko się powiększa. W miarę jak gry mobilne rosły wykładniczo, zwłaszcza na globalnym południu, tak zwana podstawowa branża postawiła zasieki i stworzyła medialną bańkę.

W takich tytułach, jak *CrossFire*, *Honor of Kings*, *Free-Fire* czy w niektórych grach z *Robloksa* bawi się po 100 milionów graczy dziennie. To więcej niż nakład większości konsol przez cały cykl swojego życia, a mimo to tytuły te są nieobecne w branżowych mediach głównego nurtu, takich jak IGN, Gamespot, Eurogamer, Polygon i Kotaku.

Portale mają swoje powody, ale nieprecyzyjne informacje zniekształcają powszechne rozumienie tego, czym są gry wideo – większość „hardcore’owych graczy” nie ma zielonego pojęcia o tym, które tytuły są obecnie popularne. Oczywiście gracze powinni grać, w co tylko chcą, ale analiza historyczna nie może wpaść w taką samą pułpkę uprzedzeń. Ponieważ wymienione serwisy wywodzą się głównie ze Stanów Zjednoczonych, masowo pomijane są również projekty, które nie są wśród Amerykanów popularne – tym bardziej jeśli nigdy nie ukazały się w języku angielskim.

Chiny odgrywają coraz większą rolę w globalnym przemyśle gier wideo. Toczy się wiele debat na temat polityki – jak zakaz importu konsol z 2014 roku – ale prawie nic nie mówi się o historii tego ogromnego, wewnętrznego przemysłu gier. Co imponujące, kontynentalne Chiny, Tajwan i Hongkong to w latach 90. i 2000. ponad 200 premier gier RPG na PC, na równi z wynikami Ameryki i Japonii.

Książki o historii RPG-ów nie mogą o tym nie wspomnieć. A tym bardziej nie powinny pomijać tego prace poświęcone przeszłości gier. Głównym celem *Edycji rozszerzonej* jest właśnie chęć poszerzenia historycznego kanonu gier wideo. Niektóre z tych tytułów dodano do głównego zbioru recenzji, podczas gdy konkretne rynki – takie jak Korea, Francja i Chiny – wymagały odpowiedniego kontekstu, więc w książce pojawiła się nowa sekcja na ich temat.

Pomimo błędu polegającego na wzmacnianiu stronniczości w branży jesteśmy naprawdę zadowoleni z pierwszego wydania książki – plik PDF pobrano ponad 160 tysięcy razy, cały nakład wersji drukowanej został wyprzedany, a publikacja zebrała 22,8 tysiąca funtów na cele charytatywne. Otrzymaaliśmy wiele wiadomości z głosami, że książka była nostalgiczną podróżą. Mamy nadzieję, że to wydanie również będzie otwierającym oczy doświadczeniem. Bardzo dziękujemy za wsparcie.

○ projekcie

Księga cRPG to kolektywny projekt non-profit, stworzony w celu zebrania historii komputerowych gier fabularnych w przystępny i edukacyjny tom. Książkę napisali wolontariusze ze wszystkich kontynentów. To szansa na przeczytanie przemyśleń polskiego gracza na temat *Wiedźmina*, rosyjskiego wyjaśnienia wpływów *Konunga*, wspomnień tajwańskiego gracza o *Chinese Paladin* i tak dalej. Obejmuje ludzi w każdym wieku i z różnych środowisk: deweloperów, dziennikarzy, twórców modów, krytyków, naukowców i fanów, ale także rodziców, pary, dziadków, lekarzy, nauczycieli, inżynierów, przedsiębiorców i nie tylko.

Celem projektu jest szerzenie pasji do tego wspaniałego gatunku i dzielenie się wiedzą, która jest obecnie rozproszona pośród niezliczonych forów, czasopism, stron internetowych i umysłów. Księga obejmuje gry cRPG od 1975 do 2019 roku i oferuje wiele artykułów, rekomendacji modów, cytatów od deweloperów oraz interesujących ciekawostek, starając się stworzyć przewodnik, który zaoferuje coś zarówno doświadczonym weteranom, jak i nowym graczom. Zawiera ponad 1,8 tys. zrzutów ekranu, a przygotowaliśmy także galerię 22 tys. ujęć z ponad 700 gier.

Edycja rozszerzona rozwija oryginalną wersję cyfrowego wydania książki z 2018 roku, wydrukowaną przez Bitmap Books rok później. CRPG Book Project pozostaje projektem non-profit, a cały dochód autora z papierowej wersji (na kwiecień 2022 roku jest to 22,8 tysiąca funtów) przekazano Vocação, brazylijskiej organizacji pozarządowej, pomagającej dzieciom i nastolatkom z biednych regionów kraju zdobyć lepsze wykształcenie i znaleźć pracę.

Pierwsze polskie wydanie, które właśnie trzymasz w ręku, zostało przygotowane przez wydawnictwo Gamebook. Niezmiennie cały przychód Autora ze sprzedaży książki przeznaczony jest na cele charytatywne. Środki będą systematycznie przekazywane na konto odpowiedniej organizacji charytatywnej działającej w Polsce.

To była fantastyczna podróż. Najlepsze podziękowania dla wszystkich, którzy byli jej częścią.

Osoby, którym dedykuję tę książkę:

Claudia, Célia, Marco, Saphyra, Thais, Vanessa, Thiago, Carol, Katia, Andra, Mika, Sam i Mara.

Specjalne podziękowania:

Jonas Blum, Frank Lesniak, André du Plessis, Dániel „Houruck” Molnár, Zlotnikov Lesha, Christian, Patrizia i Leyla, The RPG Codex, RPG Watch, Bitmap Books, Hardcore Gaming 101, Ultima Codex, Matt Chat, The CRPG Addict, Cyber1, The Internet Archive, MobyGames, CGW Museum, DJ OldGames, DOSBox, Applewin, WinUAE, GOG, The Digital Antiquarian, Unseen64, Museum of Computer Adventure Game History, Old-Games.ru, Emuparadise, Abandonia, My Abandonware, LP Archive, Retromags, Overloadr, Shane Plays, They Create Worlds, Hall of Light, Nautilus, The Video Game History Foundation, Gaming Alexandria, Regras do Jogo, The Life & Times of Video Games, Luke Hillenaar, Aaron Swartz, Alexandra Elbakyan i każdy niedoceniony bohater, który przyczynił się do powstania tych stron, pracował nad emulatorami, tworzył porty na współczesne systemy, mody, fanowskie łatki, archiwizował rzadkie gry lub wrzucał nagrania na YouTube'a. Przygotowanie tej książki bez was wszystkich byłoby niemożliwe.

I, oczywiście, szczególne podziękowania dla tych, którzy stworzyli wszystkie te gry, a także dla tych, którzy dali z siebie wszystko przy pracy nad tytułami, które niestety nigdy nie ujrzały światła dziennego. Ta książka jest hołdem dla waszej pracy.

Wolontariusze

ÁV – Árni Víkingur już od 1986 roku skrywa się przed islandzkim mrozem przy ciepłym komputerze i dlatego wie o grach wideo zdecydowanie za dużo.

AB – Alexander B

AGR – Andrew Gray jest ambasadorem gier na klasyczne komputery Apple Mac, niezależnie od tego, czy są to gry RPG, czy niezrozumiałe aplikacje HyperStacks stworzone przez 12-latków. Jabłka [ang. apples – dop. tłum.] lubi też jeść.

AI – Andreas Inderwildi jest pisarzem i niezależnym krytykiem gier, z niezdrową obsesją na punkcie *Dark Souls* i *Planescape: Torment*.

AM – Andrea Marcato jest wieloletnim „abandończykiem”, który jest zdumiony faktem, że znajduje się na tej samej liście autorów, co Chris Avellone.

AO – Alberto Ourique jest doświadczonym copywriterem, ale żółtodziobem w branży gier i powieści. Jeśli wszystko pójdzie nie tak, zamierza osiągnąć nieśmiertelność, stając się liczem.

AR – Arkadiusz Makiela pierwszy komputer – Atari 65XE – dostał w wieku dziesięciu lat. Był to początek jego poszukiwań najlepszej gry RPG. Dziś nadal nie zdaje sobie sprawy, że coś takiego nie istnieje.

ARZ – Arthur Zeferino gra w tytuły z niemal wszystkich gatunków, a czasami także je tworzy.

AS – Andre Stenhouse aż do liceum nie posiadała ani jednej gry konsolowej, ale grała z ojcem w *Quest for Glory* i czytała stopy książek.

AT – April Tyack jest badaczką gier wideo, szczególnie zainteresowaną doświadczeniami graczy. Preferuje gry RPG z naciskiem na narrację i wyraziste postaci.

AY – Alpan Yıldırım uważa, że ma szczęście żyć w czasach, w których jest tak wiele dobrych gier.

BA – Barış Gökçer Akbay jako dziecko dla zabawy pisał w notatniku recenzje gier z C64.

BC – BaronVonChateau marzy o stworzeniu surrealistycznej gry RPG, choć nie ma pojęcia,

co dokładnie przez to rozumie. Aby odreagować rozpacz, spędza lata na tworzeniu zawiłych modów z zadaniami, nadając im tytuły po standardach jazzowych.

BE – Benjamin Sanderfer pomagał kiedyś w tworzeniu dla znanego wydawcy papierowych gier RPG oprogramowania do ich uniwersalnego systemu. Szkoda tylko, że system okazał się wielką porażką, która przyczyniła się do bankructwa firmy. Tak było.

BES – Benjamin Schwartz

BF – Balázs Farkas jest węgierskim pisarzem i graczem. Nie może przestać kolekcjonować książek i gier, być może w imię ich archiwizacji.

BG – Brian „Psychochild” Green jest deweloperem MMO, który zaczynał od tekstowych gier MUD i jest o wiele bardziej przyjazny, niż mógłby wskazywać jego pseudonim.

BL – Blobert rozpoczął przygodę z grami RPG od *Phantasie III* na C64. Zakochał się w *Ultimie V* i nadal gra w cRPG-i, gdy tylko czwórka dzieci da mu szansę.

BM – Branislav Mikulka mieszka w krainie skrzatów. Utknął w erze gier na MS-DOS, potajemnie podziwia tandetne filmy z lat 50. i uważa Philipa K. Dicka za najlepszego pisarza w historii.

BS – Brian Stratton zaczął grać w cRPG-i w trzeciej klasie i nadal żyje walką z minotaurami, smokami, orkami i nieumarłymi.

BW – B. „Mr Novanova” White jest pisarzem, który pamięta czasy, gdy *Knights of Legend* sprawiało, że topiła się stacja dyskietek. Zapytania można wysyłać na adres forbwhite@gmail.com.

CA – Christopher Ables pasjonuje się historią gier. Razem z żoną dorastali przy grach i uwielbiają bawić się razem zarówno w nowe, jak i stare tytuły.

CAK – Kapitan Klang nie jest pewien, dlaczego nie istnieje więcej gier poświęconych Klingonom, ale wzdycha i jakoś żyje z tym faktem. Wielki fan gier niezależnych – im bardziej popsute, tym lepiej.

CB – Crooked Bee została redaktorką naczelną RPG Codex po pokonaniu poprzednika w *Wizardry IV*. To powinno mówić wszystko, co trzeba o niej wiedzieć.

CC – Charles Clerc @olderbytes.com

CG – Casper „Grunker” Gronemann nie przepada za większością imprez [ang. parties; oznacza to również drużyny – dop. tłum.]. Z wyjątkiem tych z co najmniej sześcioma postaciami.

CH – Christian Hviid zaczął grać w latach 80. i nadal uważa, że gry 3D to coś nowego i niewłaściwego.

CHB – Chester Bolingbroke wciąż zmagą się z uzależnieniem.

CHR – Christian Hudspeth. Mąż, ojciec, gracz. We wszystkim tym jest naprawdę dobry, wystarczy zapytać jego mamę.

CR – Casiel Raegis to pochodzący z Karoliny Północnej reżyser filmowy, którego zaległości w grach są większe niż ta książka.

CRS – Classics Revisited Show

D1 – Darktoes jest studentem, graczem i – samozwańczo – pomocną osobą.

DAE – Daemongar wciąż z sentymentem wspomina ukończenie *Ultimy IV* w latach 80. i stanie się Awatarem ośmiu cnót. Obecnie została mu tylko jedna czy dwie ósme i zastanawia się, czy warto było zrezygnować z niektórych cnót.

DAR – Darth Canoli został wciągnięty do walki przez papierowy system *Shadowrun* i *Might & Magic II*. Od tego czasu uzależniony od turowych i taktycznych RPG-ów.

DB – David Ballestrino nie może patrzeć na podłogę z kafelkami bez wyobrażania sobie, jak ustawić drużynę i mając nadzieję na dobry rzut inicjatywy.

DD – Daniel D’Agostino został programistą, by nauczyć się tworzyć gry. Jak na ironię, teraz rzadko znajduje czas na granie, zajęty tworzeniem oprogramowania.

DF – Diggfinger uwielbia *Fallouta* i wszystko, co związane z Troiką. Jeśli nie jesteś przekonany, sprawdź jego wpis na Wikipedii o Jasonie D. Andersonie.

DH – David „dhamster” Hamilton jest gotów zebrać drużynę, jakby był rok 1999.

DiD – DiceysDelves bardzo lubi papierowe gry RPG czy coś.

DK – David Konkol jest pisarzem i projektantem gier, którego szalone wywody można znaleźć na stronie www.madoverlordstudios.com.

DM – Drew Merrithew został deweloperem specjalizującym się w cyberbezpieczeństwie, gdy okazało się, że tworzenie gier się nie oplaca.

DO – Dorateen ponad 30 lat temu wylosował krasnoludzkiego wojownika i od tego czasu cieszy się hobby, od papierowych RPG-ów po komputerowe gry fabularne.

DR – Darth Roxor lubi *Betrayal at Krondor*, nagą siatkówkę i umieszcza nie jak największej liczby przysłówków w swoich artykułach.

DT – Deuce Traveler ma wiele hobby poza grami cRPG. Lubi też piwo, ćwiczenia, pulpowe powieści, szachy i okolicznościowe korkociągi.

DU – Durante za dnia odgrywa rolę naukowca, a w nocy jest graczem RPG. Ma zamiłowanie do skomplikowanych systemów i symulacji, nawet jeśli są niepotrzebnie złożone.

DW – David Walgrave ma trzy zastosowania dla swojego głębokiego, dudniącego głosu: organizowanie projektów gier, śpiewanie jako lider zespołu metalowego i cicha rozmowa ze swoimi ślicznymi, puszystymi pieskami.

EJ – Ethan Johnson

ER – ERYFKRAD. Jego Świątobliwość Bóg Imperator całej ludzkości, Pan Niebios na górze i Mistrz Piekieł na dole.

ES – Eric Shumaker jest złym chłopcem, który gra w to, w co wierzy. Pracował nad wieloma głupimi grami, w które nie grałeś.

FAX – Fairfax jest uczniem MCA i twórcą modów do *Cywilizacji*,

uwielbia historie o tworzeniu gier i marzy o stworzeniu cRPG-a.

FE – Felipe Pepe przygotował 680-stronicową książkę o komputerowych grach RPG, ale jego ulubioną produkcją jest *Dynasty Warriors 4*.

FHG – Ferhergón był kiedyś gospodarzem *Maniacos del Calabozo* i uważa, że złote czasy gier RPG dawno minęły.

GA – Garfunkel dostał C64 na Boże Narodzenie, na krótko przesiadł się na Amigę 500, a w latach 90. na PC i już nigdy nie zawędrował nigdzie indziej.

GB – Gary Butterfield jest pisarzem, podcasterem i miłośnikiem słabych sequelei gier cRPG. Właściwie to nie ma nic przeciwko THAC0.

GD – Ghostdog był na RPG Codex o wiele za długo, co wpłynęło na jego zdrowie psychiczne. Gdy miał problemy z ponownym przejściem swojej ulubionej gry – *Planescape: Torment* – w rozdzielczości panoramicznej, stworzył mod interfejsu, by to naprawić.

GE – Geo Ashton jest zapalonym pisarzem, który lubi grać w gry wideo i czytać o kulturze gier.

GS – Guilherme De Sousa lubi gry cRPG od czasu zagrania w *Ultima IV* na C64 w połowie lat 80.

GT – Grant Torre. Mieszka w stanie Michigan i poświęca czas na perkusję, literaturę, gry wideo i na wszystko inne, co do zaoferowania ma kultura geeków.

GW – George Weidman tworzy filmy, które podobają się kilku osobom. Stracił lata życia na serię *Fallout* i niczego nie żałuje.

GZ – Gustavo Zambonin jest być może najmłodszym ze wszystkich autorów, powoli uczącym się,

jak delektować się najlepszymi cRPG-ami wydanymi od jego narodzin.

H&JW – Hannah i Joe Williamsowie to małżeństwo larpujące jako twórcy gier komputerowych oraz pustelnicy na pół etatu.

HB – Haba, Zwiastun Upadku.

HX – Frank „HiddenX” Wecke. Starszy Szpieg, Kurator Gier i Redaktor RPG Watch, weteran RPG Dot i specjalny wysłannik na RPG Codex.

IF – Ian Frazier jest projektantem gier, którego hobby to malowanie figurek i wypędzanie niepojętego zła w ciemność.

IM – Ivan Mitrović jest dumnym członkiem PC Master Race. W 2001 roku wypróbował pierwszą grę RPG – *Planescape: Torment* – która do dziś pozostaje jego ulubioną.

IZ – Théo „Izual” Dezalay napisał całą książkę o *Falloucie*, co oznacza najwyraźniej, że dokonał w życiu wyłącznie złych wyborów.

JA – Jaedar długo się zastanawiał i zdał sobie sprawę, że *NWN2* to jedna z pierwszych „prawdziwych” gier RPG, w jakie kiedykolwiek grał. Od tamtej pory nadrabia zaległości.

JB – Jay Barnson jest pisarzem, twórcą gier, programistą i – w alternatywnym wszechświecie, w którym C64 nigdy nie powstało – Wielkim Cesarzem Hegemonii Zachodniej Półkuli.

JBH – James „Blaine” Henderson nie lubi żadnej z tych okropnych gier, które lubisz ty, chyba że akurat są to gry, które on również lubi. Prawdopodobnie i tak znajdzie powód, żeby cię skrytykować.

JC – Gabor „J_C” Domjan dorastał w latach 90. i doświadczył złotej ery

gier. Lubi większość gatunków, ale jego prawdziwą miłością są gry cRPG i symulatory lotu.

JDN – Jordyn prawdopodobnie długo nie pozbędzie się obsesji na punkcie *Space Station 13*. Zawsze wciela się w rolę mechanika, zarówno w grach, jak i w życiu prywatnym.

JG – Jörn Grote musiał decydować, czy uczyć się do egzaminów końcowych, czy grać w *Fallouta*. Wyszło mu to na dobre.

JH – John Harris pisze dla @Play i o grach retro, a czasami tworzy własne projekty. Biedak uważa, że najlepszą grą w historii jest *Rampart*.

JM – James McDermott jest muzykiem, który gra w zbyt wiele gier. Wciąż cierpliwie czeka na sequel *Arcanum*.

JMR – Mistrz Jedi Radek z głębi piwnicy knuje, jak przejąć władzę nad światem. Ma nadzieję zmienić czytelników w bezmyślne marionetki.

JO – Joseph Coppola jest programistą, który lubi gry RPG, powieści i inne aktywności oparte na słowach.

JOL – Johnny Liu nie przestaje grać od dzieciństwa. Uwielbia poznawać kulturowe wpływy w grach i dzielić się nimi.

JR – Jack „Highwang” Ragasa jest recenzentem gier na YouTube, przypisuje wiele lat poświęconych grom wideo swojej nadmiernej gadatliwości.

JRA – J. Rex Antrim pisze wszystko: od horrorów po recenzje filmów klasy „B”, a obecnie pracuje nad powieścią fantasy. Zaczął grać w gry RPG na NES i rzucił je mniej więcej w momencie, gdy wszyscy bohaterowie dostali amnezji.

JW – Jakub Wichnowski w grach najbardziej ceni fabułę i ma nadzieję,

że pewnego dnia uda mu się stworzyć tytuł choć w połowie tak dobry jak *Planescape: Torment*.

JU – James Ulwick

JY – Jeff Yeutter zawdzięcza swój życiowy sukces Atari ST i wygłasza cotygodniowe kazania w *Temple of Apshai*.

KE – Kenneth Kully nieumyślnie stworzył największe sieciowe centrum wiadomości i aktywności dla fanów *Ultimy* i wciąż znajduje na to czas, gdy tylko nie służy jako ojciec lub przywódca skautów!

KK – Kurt Kalata zrobił pierwszy krok w kierunku wojny i przeżył bitwę. Prowadzi również Hardcore Gaming 101.

LAC – Lacrymas gra na PC, odkąd skończył 5 lat, i wciąż wstrzykuje w żyły wszelkiego rodzaju gry RPG i strategii.

LB – Laurent Braud po raz pierwszy zawędrował do lochów *NetHacka*. Od tamtej pory na dobrą sprawę nie wyszedł i szuka nowych form rozgrywki.

LEV – Lev lubi gry RPG i po prostu chciał pojawić się w książce z Christem Avellone.

LL – Ludo Lense zamienia zdrowie psychiczne na możliwość tworzenia zbyt długich filmów o grach.

LM – Luis Magalhães. Od lekarza, przez marketingowca, po pisarza, Luis zmienia zajęcia w prawdziwym życiu, ale jego ulubiony gatunek gier pozostaje niezmienny od lat 90. Podpowiedz: to nie strzelanki.

LMM – Lucas Marcondes de Moura jest tłumaczem i entuzjastą literatury, z obsesją na punkcie gier RPG, wciągających symulacji i klasycznych gier FPS.

LU – Lunamos, który kiedyś myślał, że cRPG oznacza chińskie RPG, chce przedstawić światu więcej chińskich gier RPG z Chin.

M2 – David „mindx2” B. spędza wiele nocy na przeglądaniu kolekcji klasycznych pudełek z grami komputerowymi, tęskniąc za minioną erą.

MA – Mandalore prowadzi kanał na YouTubie, gdzie recenzuje wszystko, co wpadnie mu w ręce. Zawsze był okropny w sekcjach „opisz siebie”.

MAS – Max Silbiger jest deweloperem, który zajmuje się tłumaczeniem starych, japońskich gier na PC. Czasami nawet w nie gra!

MCA – Chris Avellone jest rzekomo przyjazny, nietoksyczny, a jego matka nadal nie rozumie, co robi na co dzień – ale i tak ją kocha.

MH – Mathias Haaf jest pisarzem amatorem z Niemiec oraz zapalonym kolekcjonerem i graczem RPG na MS-DOS. Ma kanał na YouTubie, na którym publikuje filmy na temat ukochanego hobby.

MHO – Marc Hofstee jest nazywany najdziwniejszym fanem *Ascaron* wszech czasów (cytuując M. Wor-sleya). Uwielbia też *Final Fantasy VII*, Atari ST i siódmkę swoich dzieci.

MI – Michael Mils nauczył się czytać i pisać na francuskim komputerze 8-bitowym, przez co stał się zarówno zgorzkniały, jak i nostalgiczny.

MIS – Michel Sabbagh w dzień jest pogromcą robali, a w nocy słowotwórcą, który ma fetysz łososia.

MM – Maciej Miszczyk. Gra od wczesnego dzieciństwa, uwielbia tytuły wszelkiego rodzaju, ale preferuje albo RPG-i powstałe od połowy do końca lat 90., albo wszystko, co niejasne, złożone, trudne lub wyjątkowe.

MS – M. Simard latem woli siedzieć w piwnicy, choć jego owczarek niemiecki co jakiś czas wyprowadza go na spacer.

MUT – Murilo Trigo jest winien swojej siostrze Jessice dedykację w książce. Oto ona.

MV – Marko Vučković jest starym fanem strategii, który spędził o wiele za dużo czasu, grając w *Laser Squad* na C64, ale niczego nie żałuje.

NA – Nikolis „Zarathoth” Asimakis jest zapalonym graczem RPG od najmłodszych lat. Można go znaleźć chwającego gry niezależne na blogu Indie Game Picks.

NH – Nicolas Hennemann. Niezależny pisarz i tłumacz, który z powodzeniem skorzystał z okazji, by opowiedzieć o swojej ulubionej grze.

NJ – Nostaljaded. Można znaleźć go czającego się w Bearpit. Wiele więcej o nim nie wiadomo, poza tym że jest dziwakiem, który woli cień niż światło reflektorów.

NS – Nicole „Jaz” Schuhmacher dorastała z *Pongiem* i nadal jest wieloplatformowym graczem. Na myśl o grach z lat 90. kręci jej się łezka w oku.

NT – Neanderthal. Ranny, stary i lubieżny.

NY – Nyaa jest zapalonym graczem, który podjął się tłumaczenia unikatowych zagranicznych gier w ramach hobby – żeby wnieść swój wkład w branżę gier, którą kocha.

OC – Octavius aka PetrusOctavianus jest jednym z weteranów RPG Codex.

OU – Outmind lubi długie spacerowanie po polu bitwy i ma nadzieję, że roboty nie przejmą kontroli nad światem przed wydaniem sequela *FF Tactics*.

PB – Pedro Bodini gra w różne rzeczy, czasem nawet je lubi.

PE – Petr Hanák jest mistrzem gry w *Dračí Doupe*, który po prostu musiał stworzyć swój własny system RPG. Skrycie liczy na to, że uda mu się go ukończyć i zrujnować dominację *AD&D*.

PFM – Patrick „TehSnakerer” Fisher-Murphy jest wielkim miłośnikiem słabych gier, o czym zbyt długo mówi na YouTube.

PJ – Prime Junta ma słabość do systemów, światów oraz historii i uważa, że gry RPG na komputerach i poza nimi to najfajniejszy sposób na połączenie ich ze sobą.

PMW – Pascal Marc Wagner jest lingwistą badającym gry. Zakochany w japońskich tytułach, dziwnych tajemnicach morderstw i winylach z gier.

PNH – Patrick Holleman pisze książki o historycznym rozwoju projektowania gier. Nie, on też nie wie dlaczego. www.thegamedesignforum.com

PS – Peter Salnikov jest badaczem gier wideo i producentem medialnym z Rosji, a także współgospodarzem podcastu *The House of The Dev* z Raphaelem Colantonio (*Dishonored*, *Prey*, *Weird West*). Po latach ciągłego odgrywania ról założył również studio deweloperskie Book Burner Games w 2021 roku, pracując nad debiutanckim cRPG-iem.

QX – Andrew „Quarex” Huntleigh jest rodzinnym mężczyzną z doktoratem. Spędza dni jako urzędnik federalny, jeśli tylko nie martwi się o prawidłowe zarządzanie zapasami papierowych lalek.

RB – Robert Bailey jest członkiem RPG Watch, który nadal gra w gry RPG na C64 i ma łzy w oczach, gdy zastanawia się nad grami, które

pomogły mu rozpocząć tę wielką przygodę.

RC – Richard Cobbett chce jedynie, by wszyscy skończyli już z tymi cholernymi gigantycznymi pajakami. Chyba że w grę wchodzi również gigantyczna puszka RAID.

RE – Reggie Carolipio od lat 80. stara się nie chodzić i nie skręcać pod kątem 90 stopni ani nie atakować bezpiecznych potworów bez pancerza.

RED – Red Hexapus jest zapalonym fanem gier cRPG i papierowych gier fabularnych, który lubi palić dobre cygara podczas oglądania kiepskich filmów.

RI – Ricardo Regis nauczył się kochać cRPG jako dziecko, gdy rozmyślał o tym, co działo się podczas rozgrywek RPG z przyjaciółmi.

RJS – Ryan J. Scott aka „Zombra” nie jest ani zombie, ani zebra, ale lubi pewne cechy obu.

RK – Rogueknight333 miał trudności ze znalezieniem klasycznych gier RPG, które uwielbiał, więc zdecydował się użyć zestawu narzędzi *Neverwinter Nights* do stworzenia własnej, co zaowocowało serią *Swordflight*.

RM – Richard Mitchell rozpoczął przygodę z grami cRPG od *Ultimy* na C64 w 1988 roku. Chciałby powiedzieć, że od tego czasu było już tylko z górki, ale *Star Wars* i komiksy by się z tym nie zgodziły.

RON – Robert Naaman preferuje turowe gry RPG, ale nie ma nic przeciwko graniu w inne pozycje w tym gatunku.

RP – Rob Parker bada interaktywną fikcję i gry roguelike jako redaktor zarządzający First Person Scholar.

RR – Ryan Ridlen jest uzależniony od gier RPG od czasu *Betrayal at Kron-*

dor. Uwielbia gry fabularne i turowe walki taktyczne.

RT – Rob Taylor przesiaduje w ta-wernie Waterdeep od 1991 roku. W innym życiu był profesjonalnym dziennikarzem zajmującym się grami.

RTR – Rod „TronFAQ” Rehn ma głupi pseudonim, z którym teraz utknął, i w jakiś sposób przeszedł od pisania FAQ do tworzenia modów do jednej ze swoich ulubionych gier.

SA – Sitra Achara nurkuje w plikach *Temple of Elemental Evil* od 2006 roku i nie został jeszcze zjedzony przez grue.

SC – Scorpia nawet po tylu latach wciąż jest szalona (w kontekście gier). Czasami żałuje, że nie jesteśmy nadal w erze 8-bitowców.

SD – SniperHF zaczął grać w gry RPG na zupełnie przeciwnych końcach spektrum, od *Fallouta* i *Diablo*. Od tamtej pory jest uzależniony od tego gatunku.

SG – Silver Girl

SH – Shanga@Bearpit to przyjazny, zaciekle niedźwiedź, który nie lubi dzielić się jedzeniem, ale chętnie umrze z głodu i pozwoli ci zjeść wszystko, jeśli jesteś miły.

SGM – ShaggyMoose zagubił się w krypcie od czasów *Dungeon Master* i ma zamiłowanie do eksploracji otwartych światów.

SN – Suzie Ng. Entuzjastka cRPG-ów od czasów *Baldur's Gate II*, lubi gry drużynowe, z ciekawymi interakcjami z NPC-ami. Marzy o zaangażowaniu się w tworzenie modów.

SP – Shane Stacks był zaskoczony, że wciąż żyje, gdy głowa eksplodowała mu po pierwszym zobaczeniu *Pool of Radiance* na C64. Wciąż preferuje walkę turową. Jeśli chcesz znaleźć

jego geekowskie bzdury i odcinki podcastu, odwiedź Shane Plays.

SR – Scrooge zainteresował się grami komputerowymi stosunkowo późno, wcześniej będąc konsolowcem. Od tego czasu uwielbia chłonąć wszystko, co turowe i z drużyną postaci.

SS – Oleg „Smiling Spectre” Bobryshev jest zapalonym graczem i kolekcjonerem gier. Chciałby zagrać we wszystkie, ale prawdziwe życie mu na to nie pozwala.

STS – Stew Shearer wciąż musi ukończyć *Baldur’s Gate*. Pewnego dnia... Kiedyś...

SU – SuicideBunny miał pomóc przy książce, ale wszechświat miał inne plany. Spoczywaj w pokoju, bracie.

SY – Shamus Young jest programistą, pisarzem i niemalże kompozytorem. Po prostu nie zamyka się tylko na gry wideo.

TAB – Tonya Bezpalko uwielbia statystyki, które okazują się nic nie dawać, gdy później się je sprawdza, a także inne zabytkowe elementy projektowania.

TC – Tim Cain tworzył gry wideo, zanim było to fajne. No wiesz, w latach 80.

TF – Thiago Fernandes dos Santos zawsze kochał gry RPG i bijatki.

TGT – Terry Game Tipz

TH – Thomas Henshell zawsze czyta instrukcję przed rozpoczęciem gry. Zawsze. Cierpliwie czeka na powrót instrukcji.

TI – Tilman Hakenberg zdołał oszukać wszystkich, że jest pisarzem, ale tak naprawdę nie wie, co robi.

TM – Trevor „Trooth” Mooth jest samozwańczym autorytetem w dziedzinie roguelike’ów, a gra i pisze od czasów, gdy nie było cię jeszcze na świecie.

TR – Thomas Ribault nie może przestać gestykulować. Kocha gry cRPG tak bardzo, że pisze o nich doktorat.

TW – „Tatty” Waniand spędziłaby idealną niedzielę, kodując, czytając książki niezwiązane z pracą i marząc o flakach oraz grach.

VD – Vince D. Weller, niezależny deweloper z dumą kontrolujący 0,003 procent globalnego rynku gier od 2015 roku.

VK – Vadim Keilin jest naukowcem, którego praca akademicka daje idealną wymówkę do grania w gry – ponieważ, no wiecie, badania.

VL – Vladimir Sumina dorastał, grając w przygodówki. Potem odkrył gry cRPG, które dały mu mnóstwo możliwości wyboru, i szybko zdał sobie sprawę, że wysadzenie drzwi może być równie zabawne jak otworzenie ich kluczem.

VR – Vinicius Reis jest wielkim nerdem i walczy z czasem, grając we wszystkie gry, na które nie mógł sobie pozwolić jako nastolatek.

VS – VioletShadow w następnym życiu chciałaby zostać łyżwiarką figurową. W tym życiu odwiedza podejrzane fora i gra w *Bloodlines*.

WM – Wojtek „Mico Selva” Misiurka jest nieudanym pisarzem fan fiction, który stał się światowej klasy marnowaczem czasu, z ciągle rosnącymi zaległościami w rzeczach do zrobienia.

WS – Werner Spahl jest chemikiem analitycznym, który nigdy by nie pomyślał, że naprawianie gier jest czasem większą frajdą niż samo granie.

ZD – Zed Duke of Banville gra w cRPG od 1986 roku. Chociaż dzisiaj niechętnie gra na komputerach IBM PC i konsolach, czas wolny spędza na budowaniu wehikułu czasu, by przenieść się w przeszłość i ustanowić światową dominację Amigi.

ZE – Zed zastanawia się, gdzie przeniosły się wszystkie zagadki w grach RPG. Chciałby pojechać do takiego miejsca i przeżyć tam resztę swoich dni.

ZT – Zach Trimble

ZZ – Romanus „ZZ” Surt grał w strzelanki, a potem natknął się na *Akalabeth* i *Mordor*.

A

B

C

D



Might and Magic



Castle Basenji

Desert of the Sphinx

Gargoyle Range

Dragon-Tower

Lava Land

Barbaric Mountains

Jouster's Savannah

Red Dwarf Range

Warzone

Castle-Burlock

Ogre Hills

Darzog's Tower

Winterkill

Rivercity

Fairy Forest

Darkstone Tower

Tower of High Magic

Newcastle

Lifeforce Lagoon

Cave of Illusion

Troll Forest

Land of the Giants

Nightshadow

Land of Xeen



Artykuły i poradniki

Na następnych stronach znajduje się poradnik, jak korzystać z tej książki i FAQ na temat grania w starsze gry cRPG, a także wybór artykułów dotyczących starszego sprzętu, historii gier i trendów w gatunku.

Materiały przygotowało kilku autorów. Pierwszy artykuł napisał Jay Barnson, deweloper w Rampant Games i płodny autor z licznymi spostrzeżeniami na temat gatunku RPG.

Drugi tekst pochodzi od Michaela Abbotta, profesora projektowania gier i byłego prowadzącego blog/podcast *Brainy Gamer*. Pisze o swoich doświadczeniach w uczeniu nowych pokoleń o starszych tytułach.

Następnie mamy Scorpie, anonimową legendę dziennikarstwa związanego z grami. W latach 80. i przez większość lat 90. była ekspertką od cRPG-ów dla magazynu *Computer Gaming World*. Do 2009 roku pisała na Scorpia's Gaming Lair, ale niestety przeszła już na emeryturę. Mimo to była na tyle uprzejma, że napisała artykuł i kilka recenzji do tej książki.

No i jest jeszcze Craig Stern, twórca serii gier *Telepath* i planszówki *Messiah*, który napisał artykuł o odległych początkach gier RPG.

Mapa świata *Might and Magic IV: Clouds of Xeen* (1992) autorstwa Michaela Winterbauera.

Jak korzystać z książki

Celem tej książki jest nie tylko zebranie, archiwizacja i udostępnienie historii cRPG, lecz także pomoc w znalezieniu perełek lub ułatwienie pierwszego kontaktu z klasycznymi tytułami. Gry wymieniono w porządku chronologicznym, począwszy od 1975 roku, ale można zacząć od samego końca i powoli się cofać, lub – według upodobań – przeskoczyć do ulubionego tytułu i odkryć, co jeszcze działo się w tym samym okresie.

Książka zawiera ponad 400 gier cRPG – niektóre z nich to legendarne klasyki, inne są raczej ciekawostką. Nawet najgorsza opisana produkcja ma jednak do zaoferowania coś ciekawego, czy to świetny, ale źle zrealizowany pomysł, czy po prostu wgląd w przyczyny niedociągnięć.

Jeśli rozpoczynasz przygodę z gatunkiem lub nie grałeś w wiele starszych pozycji RPG, oto kilka wskazówek, które mogą pomóc:

CZĘSTO ZAPISUJ!!! Automatyczne zapisywanie i punkty kontrolne nie były powszechne aż do 2000 roku, więc pamiętaj o częstym zapisywaniu. W przeciwnym razie możesz nagle stracić wiele godzin postępów. Nie ma nic wstydliwego w zapisywaniu po każdej bitwie – zignoruj tych, którzy twierdzą, że „zapisywanie rujnuje wyzwanie”, ponieważ naprawdę wymagające gry w razie potrzeby same ograniczają możliwości zapisywania.

Zaczynaj powoli. Gry pokroju *Wizardy I*, *Ultima IV* czy *Pool of Radiance* to klasyki wszech czasów, ale przejszcie od współczesnych produkcji do pozycji z lat 80. jest szokiem. Interfejsy są okropne, gracz nie jest prowadzony za rękę i często oczekuje się, że sam będziesz robić notatki i rysować mapy. Rozpoczęcie w tym miejscu może być frustrujące.

Dungeon crawlery są świetne dla początkujących. Gry takie jak *Eye of the Beholder*, *Lands of Lore*, *Anvil of Dawn* i *Dungeon Master* zaprojektowano z myślą o przystępności. Zestarzały się bardzo dobrze – mają wsparcie dla myszy i dobrze zaprojektowany, rosnący poziom trudności, by ułatwić życie nowym graczom.

Sugerowane punkty startowe:

– **cRPG z lat 80.:** *Dungeon Master*, *Quest for Glory*, *Phantasie* i *Wasteland*.

– **cRPG z lat 90.:** *Might and Magic VI*, *Baldur's Gate*, *Fallout*, *Betrayal at Krondor*, *Star Control II*, *Diablo* i *System Shock 2*.

– **cRPG z lat 2000.:** *Deus Ex*, *Morrowind*, *Diablo II*, *Nox*, *Gothic*, *Geneforge*, *Dragon Age: Origins*, *Valkyria Chronicles* i *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords*.

– **cRPG z lat 2010.:** *Skyrim*, *Slay the Spire*, *Undertale*, *Dragon Quest XI*, *Fallout: New Vegas*, *Wiedźmin 3* i *Hand of Fate*.

– **Gry roguelike:** *Dungeons of Dredmor*, *Tales of Maj'Eyal* czy *Stone Soup: Dungeon Crawl*.

Przede wszystkim pamiętaj, że kluczowa jest dobra zabawa. Niektóre gry mogą powoli się rozkręcać, ale ciągle zmuszanie się do grania w coś, co nie sprawia ci przyjemności, doprowadzi wyłącznie do wypalenia.

Gra RPG. W języku polskim zarówno w mowie potocznej, jak i w piśmiennictwie powszechnie stosowane jest wyrażenie „gra RPG”. Teoretycznie niepoprawne jest połączenie polskiego słowa „gra” oraz angielskiego „role-playing game”. W praktyce językowej jednak wyrażenie „gra RPG” wykształciło się nie bez przyczyny: dobrze funkcjonuje w zestawieniu z innymi gatunkami, takimi jak gry strategiczne, gry przygodowe, gry akcji, gry MMO czy nawet gry FPS.

W niniejszej polskiej edycji stosujemy wyrażenie „gra RPG” jako podstawową formę określenia gatunku komputerowych gier fabularnych, lecz zamiennie używamy również skrótu RPG.

FAQ

DOS, Apple, C64, Amiga... W którą wersję zagrać?

Wersje MS-DOS są zwykle najbardziej popularne, często dostępne w sklepie GOG.com. Posiadają też potężny i łatwy w użyciu emulator – DOSBox.

Niektóre wersje gier wydane na Commodore Amiga w latach 1985–1990 posiadały znacznie lepszą grafikę i dźwięk, ale uruchomienie emulatorów Amigi – jak FS-UAE – może być nieco bardziej skomplikowane.

W przypadku tytułów opublikowanych przed 1985 rokiem najlepszą alternatywą są zazwyczaj porty na Apple II, dzięki niezwykle wygodnemu w użyciu emulatorowi AppleWin.

Co powinienem mieć pod ręką podczas grania?

W przypadku gier RPG sprzed 2000 roku zaleca się posiadanie ołówka i kartki do robienia notatek i rysowania map. Instrukcja przyda się do sprawdzania zasad, ale niektóre gry RPG używają jej również jako księgi zaklęć, wymagając wpisania nazwy czaru podczas rzucania.

Co więcej, większość gier RPG z lat 80. posiadała instrukcję w skróconej wersji, zawierającą wszystkie polecenia na jednej, poręcznej liście. To niezwykle przydatne i sugerujemy wydrukowanie takiego zestawu.

Czy powinienem przeczytać instrukcję przed rozpoczęciem gry?

Oczekuje się tego w przypadku większości RPG-ów sprzed lat 90., ponieważ te nie mają prawie żadnych samouczków w grze, a stworzenie postaci wymaga znajomości zasad.

Co więcej, gry takie jak *Ultima IV* posiadają niesamowite podręczniki objaśniające świat i historię, a wiedza ta może być wymagana podczas rozgrywki.

Czy powinienem robić notatki?

Dzienniki zadań nie były popularne aż do późnych lat 90., a starsze RPG-i często zawierają słowa kluczowe, hasła, a nawet całe magiczne rytuały, które trzeba znać, by ukończyć grę. Mogą paść tylko jeden raz podczas jakiegoś dialogu, więc warto je zanotować!

Czy powinienem rysować własne mapy lochów?

To część doświadczenia w większości starszokolnych gier z gatunku dungeon crawler. Projektanci dodawali teleportery, płyty obrotowe, ciemne obszary i inne pułapki, żeby zmylić graczy i rzucić wyzwanie umiejętnościom rysowania własnych map.

Jeśli nie chcesz używać ołówka i papieru w kratkę, istnieje świetne oprogramowanie, takie jak Grid Cartographer. Niektóre tytuły mają również własne, stworzone przez fanów narzędzia do kartografii, jak *The All-Seeing Eye* z *Eye of the Beholder*.

Czy powinienem przerzucać statystyki postaci?

W grach takich jak *Wizardry* statystyki określają, jaką klasę postaci możesz wybrać. Dla przykładu, aby zostać Złodziejem, potrzebujesz co najmniej 11 punktów zwinności, więc trzeba przerzucać statystyki, aż osiągniemy ten poziom.

Inne gry, takie jak *Baldur's Gate*, pozwalają wybrać klasę niezależnie od punktów, ale słabe statystyki mogą sprawić, że postać będzie słabsza w swojej roli. Raz jeszcze, warto uważnie przeczytać instrukcję.

Boję się, że moje postacie będą do bani. Co robić?

Rzeczywiście, stworzenie złej postaci w niektórych starszych RPG-ach może sprawić, że postępy będą niezwykle trudne – a czasem niemożliwe.

Jeśli przeczytałeś instrukcję, ale nadal czujesz niepewność, możesz poszukać w internecie zalecanych drużyn dla początkujących. Można skopiować je w całości lub po prostu skorzystać z podpowiedzi, by wiele godzin później nie walić głową w ścianę.

Nie mogę uruchomić gry. Co teraz?

Sprawdź PC Gaming Wiki, niesamowitą wikipedię pomagającą uruchamiać i optymalizować wszelkiego rodzaju gry na PC. Jeśli nie znajdziesz pozycji lub konkretnego problemu, możesz zapytać na forum Vogons.

Blobber? RNG? MUD? Co to za słowa?

Słowniczek można znaleźć na końcu książki.

Czym jest starszkolne RPG?

Jay Barnson

Muszę się do czegoś przyznać. To ważne i płynię z ust projektanta gier cRPG w „oldschoolowym stylu”, a także od faceta, który nieustannie gada o radości płynącej ze starszkolnego grania.

Nie wiem, co to, do cholery, jest ta „stara szkoła”.

Jasne, grałem w klasyki, gdy były jeszcze nowe, a w niektóre gram do dzisiaj (Hej, kilka miesięcy temu ponownie zagrałem w *Ultimę III!*). Wyraźnie pamiętam, gdy *The Bard's Tale* było świeżutką nowością. Czytałem artykuły „zza kulis” w czasopismach i książkach, gdy wydawało się, że wielcy gracze tamtejszego rynku będą wydawali produkcje RPG do końca świata – a teraz już nie istnieją. Rozmawiałem z niektórymi z nich na konferencjach GDC (nawet w czasach, gdy nazywały się CGDC). Ale to nie znaczy, że wiem, o czym mówię.

Jasne, mam swoje drobne, ulubione pomysły, ale najwyraźniej są sprzeczne z definicjami innych ludzi, więc wychodzi na to, że nie rozumiem, co to tak naprawdę znaczy. A może każdy ma swój własny oldschool.

Weźmy na przykład gry turowe kontra te w czasie rzeczywistym. Gry akcji RPG w „czasie rzeczywistym” są z nami od bardzo, bardzo dawna. Lubię odwoływać się do *Gateway to Apshai*, wydanego w 1983 roku (tak, ponad dekadę przed *Diablo*), które było stuprocentowym akcyjno-arcadeowym RPG-iem. Były tam cechy tego gatunku, zbieraliśmy łupy i zdobywaliśmy kolejne poziomy, sterując dżojstikiem podczas walki z rozpixselowanymi przeciwnikami.

Możemy również cofnąć się do *Ultimy III* lub *Telengard*, dwóch najwcześniejszych gier cRPG, w jakie kiedykolwiek grałem. Były to „turowe gry w czasie rzeczywistym”, jeśli ma to jakikolwiek sens. Na podjęcie działań mieliśmy ograniczony czas. Co gorsza, jedyną opcją „pauzy” było wejście w pętlę wprowadzania poleceń, gdy gry prosiły o dodatkowe szczegóły lub potwierdzenie działań.

Jeśli więc chodzi o mnie, to choć bardzo lubię określać gry „turowe” jako „starszkolne”, to prawda jest taka, że oba rodzaje są z nami tak długo, jak długo istnieją komercyjne projekty cRPG.

W grach akcji nie ma absolutnie niczego nowego, usprawnionego lub lepszego. Nie istniały też żadne ograniczenia techniczne, które uniemożliwiałyby tworzenie gier RPG w czasie rzeczywistym z naciskiem na akcję – w tamtych czasach istniało wiele pozycji z gatunku RPG akcji.

Różnorodność jest ogromna. Perspektywa?

Mieliśmy do wyboru widok z góry, w pierwszej osobie, izometryczny, przewijany z boku, hybrydy i szalone wariacje. Były nawet tytuły, które zmieniały perspektywę po rozpoczęciu walki.

Złożoność? Istnieją tytuły z dawnych lat, które są tak proste, że nawet najbardziej „ogłupione” współczesne pozycje prezentują się przy nich jak pilotowanie promu kosmicznego.

Było też kilka niesamowicie przesadzonych gier taktycznych, takich jak *Wizard's Crown* odSSI. Są też ogromnie szczegółowe systemy z mnóstwem proceduralnie generowanych treści i miliardami frakcji, jak *Daggerfall*. I wszystko pomiędzy. W starszkolnych grach eksplorowaliśmy pojedynczy, otwarty loch. Albo otwarty świat. Albo byliśmy prowadzeni zamkniętą ścieżką, poziom po poziomie.

Nie ma nawet zgody w kwestii datowania „starej szkoły”. Może to przez mój wiek, ale wciąż ciężko mi myśleć o jakiegokolwiek grze wydanej w roku zaczynającym się od dwójki jako „oldschoolowej”.

To tak, jakby wziąć historię komercyjnych gier komputerowych – która dla mnie zaczyna się około 1979 roku – i oznaczyć punkt w połowie między tamtym i obecnym okresem – czyli w okolicach 1996 roku – i ustawić to jako koniec „starej szkoły”.

Nie wiem,
co to, do cholery,
jest ta
„stara szkoła”.



Gateway to Apshai: potyczki pełne akcji z 1983 roku.



Ultima III ograniczała czas na podjęcie decyzji.



Wyjątkowo wymagające Wizard's Crown.



Al-Qadim: The Genie's Curse. Czy to RPG? Nikt się nie przejmował.

Tak, to może być kolejny cios, ale trudno mi myśleć o grze takiej jak *Oblivion* jako pozycji starszkołnej. Cholerne dzieciaki. Dodatkowo, ponieważ wciąż po raz pierwszy gram w niektóre starsze tytuły (niedawno ukończyłem *Star Wars: KotOR II*), trudno mi myśleć o niektórych z nich jako o szczególnie starych.

Gdy mówię „stara szkoła”, na myśli mam zazwyczaj klasyczne pozycje, w które grałem, co obejmowało zarówno sporo klasyków, jak i kilka niewypałów. W tamtych czasach nie martwiłem się o to, czy *Al-Qadim: The Genie's Curse* było „prawdziwym” RPG-iem, czy też nie. Mało kto się tym przejmował, dopóki boom na RPG-i nie osiągnął w lat 90. szczytu, a potem zaczął opadać.

Jasne, od czasu do czasu pojawiały się artykuły wyjaśniające różnicę między dwoma popularnymi gatunkami, RPG i przygodówkami. Teraz wydaje się to dziwne. Naprawdę – wszystkie gry były dobre. Poza momentami gdy były słabe. Kiedy w ogóle zaczęliśmy tak bardzo się przejmować, w jakiej szufladce je umieścić? Jak do tego doszło?

Więc chcecie wiedzieć, co znaczy „stara szkoła”? Być może oznacza całą tę niesamowitą różnorodność stylów gier, które kiedyś się sprzedawały, ale teraz nie są już w modzie wśród wydawców głównego nurtu.

Zamiast tego zawężili zakres do niewielkiej garstki stylów zadowalających tłumy i wciąż starają się je udoskonalać. Ale ponieważ cały „główny nurt wydawniczy” również traci na znaczeniu (przynajmniej w przypadku rynku petetowego), ciężko mi w ogóle zrozumieć, czy to jest nadal istotne.

Nadal będę określał niektóre tworzone przez mnie rzeczy jako „starszkołne”, ale – podobnie jak słowo „indie” – jest to po prostu kiepski skrót, który ma na celu w pewien sposób ukierunkować oczekiwania potencjalnego gracza. Ale wszystko, co stare, jest teraz nowe. Czy coś w tym stylu.

A tak naprawdę to nadal nie wiem, o czym, do cholery, mówię.

18 marca 2013

Jay Barnson gra od czasów, gdy na topie były Pac-Man i Wizardry, a od ponad dekady tworzy zarówno produkcje niezależne, jak i te z najwyższej półki „AAA”.

Konwersje: nie tylko rozdzielczość i FPS

Felipe Pepe

Wobecnej erze gier multiplatformowych porównywanie portów sprowadza się zwykle do drobnych różnic, takich jak nieco lepsze efekty wizualne, nieco wyższa liczba klatek na sekundę lub nieco wyższa rozdzielczość, szczególnie w przypadku zestawiania konsol Sony i Microsoftu. Porty na PC mogą oferować więcej niuansów, takich jak rozdzielczość 4K, wsparcie dla modów i dodatkowe opcje, jak suwak kąta widzenia.

Zupełnie inaczej sprawy miały się w latach 80., gdy dziesiątki bardzo różnych platform, a każda z własną specyfikacją, rywalizowały o spełnienie preferencji gracza. Przedmiotem sporów były nawet takie podstawowe elementy, jak kolory czy dźwięk – Macintosh z 1986 roku posiadał kartę dźwiękową, ale mógł renderować tylko czarno-białe obrazy, podczas gdy IBM PC z tego samego roku wyświetlał kolory, ale jedynym generowanym dźwiękiem były piknięcia z wewnętrznego głośnika.

Nawet wśród komputerów obsługujących kolory występowały pewne ograniczenia oraz duże różnice w zakresach wyświetlanych kolorów. Kolor niebieski na Commodore 64, Amstrad CPC i NES miał zupełnie inne odcienie, co często sprawiało, że grafika zaprojektowana dla jednego sprzętu na innym wyglądała dziwnie.

Istniały też głębsze różnice: niektóre komputery korzystały z kaset magnetofonowych, inne z dyskietek w rozmiarach 5¼ cala lub 3½ cala. Niektóre obsługiwały myszkę, inne nie miały nawet dysku twardego. Do tego dochodziły różnice w szybkości i pojemności nośników – kasety były niezwykle wolne, a samo ładowanie gry mogło zająć 10 minut.

Kolejnym czynnikiem była różnica czasu między portami. *Dungeon Master* wydano na Atari ST w 1987 roku, na Amigę w 1988, a na MS-DOS dopiero w 1992. Niektóre firmy aktualizowały konwersje w miarę upływu czasu, więc oryginalne wydanie *Phantasie* z 1985 roku na Commodore 64 posiadało prymitywną grafikę i nieprzystęp-

ny interfejs użytkownika, podczas gdy wersja na Amigę z 1987 roku wykorzystywała nową, kolorową oprawę i obsługiwała mysz. Ten styl portowania kontynuowano do początku XXI wieku, kiedy kilka czynników popchnęło gry w kierunku wydań wielopatformowych: ogromna popularność konsol, finansowe trudności deweloperów pecetowych, dominacja rynku przez kilku gigantycznych wydawców oraz pojawienie się Xboksa.

Dla graczy zastanawiających się, jaka wersja starszej gry jest najlepsza: edycje na MS-DOS są zwykle najłatwiejsze do znalezienia i uruchomienia. Są często dostępne na GOG.com i posiadają potężny i łatwy w obsłudze emulator DOSBox (wersja DOSBox Daum oferuje więcej opcji, podczas gdy DFend ma przyjazny interfejs).

Wersje niektórych gier wydanych w latach 1985–1990 na Commodore Amiga posiadały znacznie lepszą grafikę i dźwięk, ale uruchomienie emulatora WinUAE Amiga może być nieco bardziej skomplikowane. Najlepszą opcją jest użycie bardziej przyjaznej wersji FS-UAE z pakietem AmigaVision (znanym także jako MegaAGS), który obejmuje setki wstępnie skonfigurowanych gier.

W przypadku tytułów wydanych przed 1985 rokiem najlepszą alternatywą są zazwyczaj wersje Apple II, ponieważ emulator AppleWin jest niezwykle łatwy w użyciu, a za pomocą Virtual Apple II można nawet grać w sieci.

Kolejne strony tej książki prezentują porównania kilku portów tej samej gry, by dać czytelnikom wyobrażenie tego, jak znaczące mogą to być różnice.

Ważne: Należy pamiętać, że zrzuty ekranu starszych gier (aż do ery Windows 95) skorygowano tak, aby miały proporcje obrazu podobne jak na monitorze CRT w tamtym okresie. Mowa o formacie obrazu 4:3 i rozciągnięciu w pionie, by wypełnić ekran.

Gry projektowano z myślą o takim rozciąganiu, dlatego produkcja z MS-DOS będzie zniekształcona, jeśli zagryamy w nią na nowoczesnym monitorze w formacie 16:9.

Defender of the Crown



Commodore Amiga



Apple IIGS



Atari ST



Commodore 64



MS-DOS (tryb EGA)



Amstrad CPC



Macintosh



MS-DOS (tryb CGA)



NES

Defender of the Crown (1987) zaprojektowano, by pokazać graficzną moc Amigi. Chociaż 16-bitowi rywale – Apple IIGS i Atari ST – wyświetlali bardzo podobny obraz, to tracili na braku niektórych detali. Porównanie pokazuje również możliwości każdej maszyny, takie jak ciemniejsze kolory C64.

Eye of the Beholder



CGA (4 kolory)



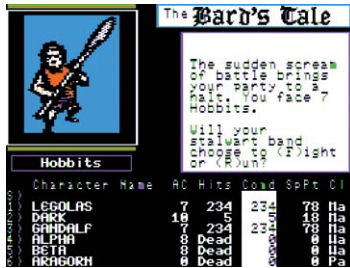
EGA (16 kolorów)



VGA (256 kolorów)

Nawet granie na tej samej platformie może skutkować bardzo odmiennymi wrażeniami. *Eye of the Beholder* (1991) od SSI wydano na system MS-DOS ze wspaniałą grafiką VGA, ale działało także na starszych kartach graficznych. Podczas gdy graczy dziś na emulatorach lub w reedycje z GOG-a zazwyczaj domyślnie decydują się na tryb VGA, w tamtych czasach gracze ze starszymi maszynami nie mieli wyboru i musieli grać w trybie EGA lub nawet CGA.

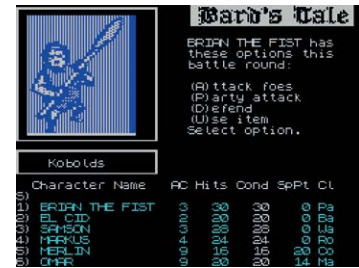
The Bard's Tale



Apple II (1985)



Commodore Amiga (1986)



ZX Spectrum (1988)

Oryginalne *Bard's Tale* na Apple II było imponującym osiągnięciem graficznym, ponieważ do tego czasu dungeon crawlery – jak *Wizardry* – wykorzystywały grafikę z kreski i siatki, bez wypełnienia. Wydana zaledwie rok później wersja na Amigę dodała obsługę myszy i zaoferowała ogromny skok w jakości grafiki, przyciemniając poprzednie odsłony. Mimo to wysokie ceny 16-bitowych komputerów oznaczały, że nadal tworzono porty na słabsze, ale tańsze maszyny, jak ZX Spectrum i Amstrad CPC.

Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant



MS-DOS (1992)



PlayStation (1995)



Windows (1996)

Nie wszystkie reedycje i późniejsze porty to ulepszenia. *Wizardry VII* doczekało się japońskiego remake'u na PlayStation, ale w pełni trójwymiarowa grafika zestarzała się znacznie gorzej niż pikselowa oprawa oryginału. Jeszcze gorsze było jednak *Wizardry Gold*, czyli ponowne wydanie gry na Windowsa i Maca, w którym dodano sporo błędów, rozmytych pikseli, niespójny styl graficzny i działanie tylko w oknie. W tym przypadku warto pozostać przy oryginale.

Might and Magic II: Gates to Another World



MS-DOS (1988)



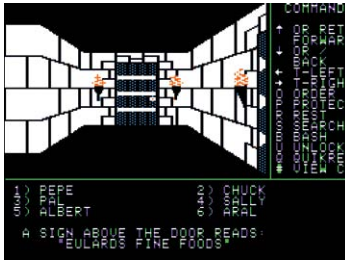
Macintosh (1990)



PC-98 (1988)

Walka w większości wersji *Might and Magic II* jest podobna, wykorzystuje sterowanie klawiaturą i pokazuje tylko jednego wroga na raz. Wersja na Macintosh jest jednak w pełni obsługiwana myszą i wykorzystuje graficzny interfejs użytkownika komputera Mac do wyświetlania wielu okien jednocześnie. Choć jest to wygodne, wielu graczy uważa, że zarządzanie drużyną składającą się z sześciu postaci jest znacznie łatwiejsze dzięki skrótom klawiszowym. Japoński port na PC-98 również jest obsługiwany myszą, ale zamiast wielu okien ma zupełnie inny ekran walki, pokazujący drużynę i wrogów.

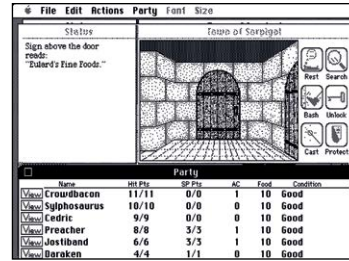
Might and Magic I – Porównanie eksploracji



Oryginalne wydanie na Apple II (1986)



Port na MS-DOS-a (1987)



Port na Macintosh (1987)



Port na PC-88 (1987)



Port na NES-a (1990)



Remake na PC Engine (1991)

Remake na PC Engine był ambitny, z projektem postaci od słynnego japońskiego ilustratora Yoshikazu Yasuhiko oraz ścieżką dźwiękową od Joe Hisaishiego, znanego z prac nad filmami studia Ghibli.

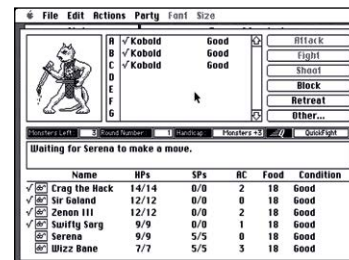
Might and Magic I – Porównanie walki



Oryginalne wydanie na Apple II (1986)



Port na MS-DOS-a (1987)



Port na Macintosh (1987)



Port na PC-88 (1987)



Port na NES-a (1990)



Remake na PC Engine (1991)

Might and Magic I debiutowało na Apple II. Port na DOS-a pojawił się później i jest bardzo wierny oryginałowi, zmieniono tylko niektóre kolory i fonty. Wersja na komputery Mac w pełni wykorzystuje jednak obsługę myszy i grafikę w wysokiej rozdzielczości (choć monochromatyczną), wprowadzając znacznie lepszy interfejs. Japońskie maszyny znacznie lepiej radziły sobie z kolorami, więc ich wersje mają najlepszą oprawę wizualną wśród wydań pecetowych.

Port na NES zawiera kilka drastycznych zmian – interfejs został oparty o menu, wprowadzono minimapę, a grafika jest znacznie ładniejsza, co czyni tę odsłonę prawdopodobnie najlepszą wersją dostępną w języku angielskim. Wersja z PC Engine to właściwie remake. Dostosowana do japońskich odbiorców, zawiera obsadę złożoną z sześciu przygotowanych bohaterów, wymyślne intro, minimapę i pełne udźwiękowanie. Niestety, ukazała się tylko w Japonii.

Niegrywalne

Michael Abbott

Jeden z moich najbardziej satysfakcjonujących momentów w roli nauczyciela miał miejsce dwa lata temu, gdy 15 studentów przezwyciężyło opór oraz dezorientację i otworzyło się na oryginalnego *Fallouta*. Napisałem o tym doświadczeniu i od tamtego momentu cały czas rzucam uczniom wyzwania w postaci gier, które znacznie wykraczają poza ich strefę komfortu: zręcznościowe klasyki (np. *Defender*), interaktywną fikcję (np. *Planetfall*) czy wczesne dungeon crawlery (np. *Rogue*).

W ostatnich sześciu latach zauważyłem jednak trajektorię spadkową. Moi uczniowie stopniowo stawali się coraz mniej zdolni do poradzenia sobie z jednym konkretnym zadaniem: *Ultima IV*.

Mają oczywiście pewne trudności z grami takimi jak *Planetfall*, ale gdy już w końcu opanują system poleceń (i posłuchają porady, by rysować mapę), problemem pozostaje kwestia rozwiązywania zagadek. Pierwszy kontakt z *Defenderem* to dla nich nokaut, ale wkrótce zaczynają wykorzystywać refleks wyrobiony we współczesnych grach i wszystko idzie już gładko.

Ultima IV to inna historia. Oto parę postów z forum, które otworzyłem w celu ułatwienia pozalekcyjnych dyskusji na temat gry:

„Byłem bardzo zdezorientowany całym tym doświadczeniem. Szczerze mówiąc, siedziałem godzinami, próbując dowiedzieć się, co robić, i na tę chwilę po prostu nie ma to dla mnie większego sensu”.

*„Kiedy zaczynam grę, lubię robić wszystko samemu, ale w przypadku *Ultimy* było to niemożliwe. Poprosiłem znajomych o pomoc, przejrzałem FAQ/poradniki, a nawet znalazłem na YouTubie *Let's Play'a* z *Ultimy IV* i nadal nie jestem pewien, jak mam ruszyć z miejsca”.*

*„Tak, nadal nie mam pojęcia, jaki jest główny cel. Przypuszczam, że chodzi o to, by dowiedzieć się, do czego służy *Ankh*. Ale nie widzę sposobu, by to zrobić”.*

*„Próbowałem przez jakiś czas bez żadnych poradników, żeby uzyskać swego rodzaju pełne wrażenia gracza, i po niecałej godzinie odpuściłem z powodu złego sterowania i historii, w którą ciężko się wkręcić. Przypominało mi to kiepskie *RuneScape*”.*

„Nie do końca rozumiem koncept gry. Myślę, że głównym źródłem zakłopotania jest dla mnie sterowanie i sposób prezentowania tego, co robimy i jak się poruszamy. Nie jestem przyzwyczajony do gier RPG i zbytnio ich nie lubię. Mam nadzieję, że dowiem się, jak ruszyć do przodu, ale na razie bez powodzenia”.

„Jak mam, do cholery, wy dostać się po śmierci?”.

Dostali pięć dni na granie w *U4*, a ja poprosiłem, by w tym czasie poczynili jak największe postępy. Gdy zebrałiśmy się w klasie na podsumowanie, kilku uczniów wyjaśniło, w jaki sposób pokonali niektóre trudności, jednak zdecydowana większość wyszła z gry poturbowana. Jak ujął to jeden z nich: „Powiedziałbym, że dla graczy z naszego pokolenia gra RPG rodzaju *Ultimy IV* jest nudna i praktycznie niegrywalna”. Po wyjęciu strzały z piersi poprosiłem o wyjaśnienia.

Sprowadzały się głównie do kwestii interfejsu użytkownika, nawigacji, walki i ogólnego braku jasności co do tego, co i jak robić. Dostarczyłem instrukcję – *Book of Mystic Wisdom* oraz *History of Britannia* – w formacie PDF, ale żaden ze studentów nie zadał sobie trudu, by ją przeczytać. „Myślałem, że to tylko takie dodatki, które wkładają do pudełka z grą” – powiedział jeden z nich.

CHAPTER I

POLITICAL HISTORY



The Dark Ages of Britannia is the name given to that long span of time when the infamous Triad Of Evil stalked the lands and challenged all for the supremacy of the soul.

The First Era of the Dark Ages came to an end with the downfall of the evil Wizard Mondain and his many minions, as chronicled in *Ultima I*. The Lords of the lands were weak and scattered, rendered ineffective by factional wars. It was only through the valiant efforts of an itinerant adventurer that the foul Mondain was tracked to his hidden lair and slain.

But a few years of restless peace followed Mondain's downfall. So long had the world shuddered beneath Mondain's yoke that many found it hard to believe he had been really vanquished. In truth, his teachings did not disappear. Mondain's apprentice Minax rose to power soon thereafter to challenge the fledgling city-states that were beginning to evolve. The Terrors had begun anew.

Minax's powers upon maturity greatly exceeded those of her evil mentor. With these powers she was able to rain wholesale destruction upon the planet, twisting and corrupting everything. Her foul web spread through time itself, ensnaring all who sought to oppose her. Finally, there arose a hero out of legend who dared face Minax in her own fiery castle and destroy her. Thus ended the Second Era of Darkness, as told in *Ultima II*.

Twenty years of well-earned tranquility ensued and prosperity favored the land. Then disturbing omens appeared, followed by the mysterious appearance of a fiery island. The tale of the Third Era of the Dark Ages is told by Iolo the Bard in *Ultima III* – wherein Lord British, sovereign of an incipient empire in the land of Sosaria, called forth through time and space for Heroes of the People to assemble. Four diverse adventurers answered this clarion call. To them fell the geas of the Doom of Exodus. Long they labored on the trail of the mysterious Exodus, through many a deep dungeon which seared their souls. To this day, each member of that team bears the marks of their journey. With the aid of the mystical Time Lord they were successful in bypassing the Great Earth Serpent and gaining access to Exodus' island fortress. The very bricks of the fortress rose up against them, and great is the Bard's tale of their struggle to reach their mortal foe. Of the final confrontation not one of them will speak, save to say that the evil is gone from this plane. So passed the third member of the Triad of Evil and with this death, so passed the Dark Ages of Britannia.

From the rubble of Sosaria, Lord British was able to unite all the mainland and a few of the islands under his one rule. This new Empire of Britannia brought much sought-after peace and prosperity to its subjects. Many of the ancient pockets of evil were destroyed, so that the only remaining hazard to wayfarers was the occasional stray band of marauding orcs or hill giants. Most of the lands were mapped, although a few unexplored regions still remain. With the Triad of Evil destroyed, Lord British became known for his dedication to raising the quality of life of his subjects. To assist in this endeavor, three mighty structures were raised in distant parts of the realm. One was the Lycaeam, wherein lay the great observatory. Another was the Empath Abbey with its oak groves where wise men and women meditated upon the teachings of the ancients. The third structure was the great castle of the Knight's Order of the Silver Serpent. Only the flower of Lord British's chivalry was invited to join this order, which embodied the highest ideals and exemplary bravery. The rest of the land was divided among eight major towns, each with its own political faction. Numerous satellite villages also dotted the countryside between the towns. In this manner were Lord British's lands organized.

Dwie strony z *History of Britannia*, dodawanej do każdej kopii do *Ultimy IV*.

„Tak” – odparłem. „Umieścili je tam, ponieważ oczekiwali, że je przeczytasz”. „Wow” – usłyszałem w odpowiedzi.

Niektóre z ich problemów należy przypisać słabemu nauczaniu. Powinienem lepiej przygotować ich do tego zadania. Powstrzymałem się przed prowadzeniem ich za rączkę, ponieważ w przeszłości zauważyłem, że warto wrzucić ich do Britannii i dać im się pomęczyć. Zrozumięć systemy, pojąć mechanikę i ruszyć dalej. *Ultima IV* może być wysoką górą do zdobycia dla 19-letniego fana *Call of Duty*, ale jest warta wysiłku.

Przynajmniej tak kiedyś myślałem. Teraz wydaje mi się, że mierzymy się z podstawowymi brakami w czytaniu i pisaniu. Ciekawscy gracze chcą spróbować czegoś nowego, ale w przypadku gry takiej jak *Ultima IV* wymagany zestaw umiejętności i podstawowe założenia produkcji są dla nich tak obce, że gra stała się praktycznie niegrywalna.

I choć nienawidzę tego mówić – nawet już po tym, jak nauczą się warzyć mikstury, rozmawiać z każdym mieszkańcem wioski i prowadzić notatki na temat tego, co mówią – nie jest to dla nich dobra zabawa. Chcą widzieć radar w rogu ekranu. Chcą dziennika zadań. Chcą fajnego systemu walki. Chcą samouczka. Chcą gry, która nie wymaga tyle pracy.

Z pewnością nadal będę uczył *Ultimy IV*. Ta seria jest po prostu zbyt fundamentalna, by ją pominąć, a ja mogę

opracować nowe strategie nauczania. Uważam jednak, że w końcu dotarliśmy do punktu, w którym przepaść dzielą obecne pokolenie graczy od tych z nas, którzy kiedyś rysowali mapy na papierze w kratkę, stała się prawie nie do przebycia.

Te wspaniałe gry z przeszłości nadal są oczywiście cenne i nie mam zamiaru sugerować, że powinniśmy wyrzucić je do śmietnika.

Ale jeśli jesteśmy zainteresowani zachowaniem naszej historii i uczeniem o tym, dlaczego te produkcje mają takie znaczenie, podejście w stylu „zagraj w tę grę i albo sobie poradzisz, albo nie” już nie zadziała. Dlatego teraz zadaję sobie pytanie, jak zrównoważyć proces uczenia się i odkrywania, które chcę, by dostarczyła im gra, z ich potrzebą otrzymania wsparcia.

Uwielbiam stare, świetne gry, takie jak *Ultima IV*, ale nie mogę już dłużej zakładać, że gra sama dowiedzie swojej wielkości.

22 września 2010

Michael Abbott pisze i prowadzi blog oraz podcast *Brainy Gamer* poświęcony grom wideo i społeczności graczy.

Kartografia

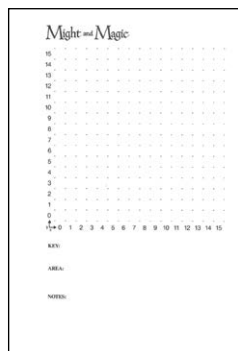
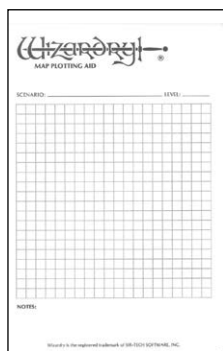
Scorpia

Wielu współczesnych graczy uważa mapę z celem misji za coś oczywistego. Bardzo prawdopodobne, że nie wyobrażają sobie produktu pozbawionego tego elementu. My, ze „starszego pokolenia”, znamy jednak co innego. Wracający do „złotej ery gier” dobrze – a być może aż za dobrze – pamiętają radość płynącą z własnoręcznej kartografii.

Ja nauczyłam się tego bardzo wcześnie. Szybko odkryłam, że podczas błądzenia w labiryntach *Colossal Cave* i *Zork* przypadkowe skrawki papieru lub arkusze zakoszone z drukarki po prostu nie spełniają zadania. Nadszedł czas, by podejść do sprawy profesjonalnie. Kupiłam stos papieru milimetrowego, paczkę ołówków i najważniejszy element – opakowanie gumek do ścierania.

W zasadzie tworzenie map do tekstowych przygódówek na ogół nie było takie straszne. Nie licząc podłych zmyłek, zastawionych tu i ówdzie, lub złośliwych labiryntów, były one dość proste i – co najważniejsze – nic nie czekało, by nas pożyć. Gry RPG to zupełnie inna sprawa.

Pomimo że działały na zaledwie 8-bitowych maszynach, tytuły RPG były duże i wydawały się jeszcze większe, ponieważ tworzenie map było bardzo powolnym procesem. Ostrożnie (przynajmniej w moim przypadku) rysowało się ołówkiem krok po kroku, a przeróżne stworzenia tylko czekały, gotowe do skoku i zaserwowania sobie naszych serc, płuc i innych organów na przystawkę.



Niektóre firmy, jak Sit-Tech i New World Computing, dodawały nawet papier w kratkę do pudełek z grami.

Wystarczyła chwila, jeden obrót za dużo i (jeśli mieliśmy szczęście) 20 minut później orientowaliśmy się, że cała ta przygotowana pieczołowicie kartografia nie ma sensu. Niewiarygodne, ile gumek można było zużyć na wykonanie mapy dla jednej gry.

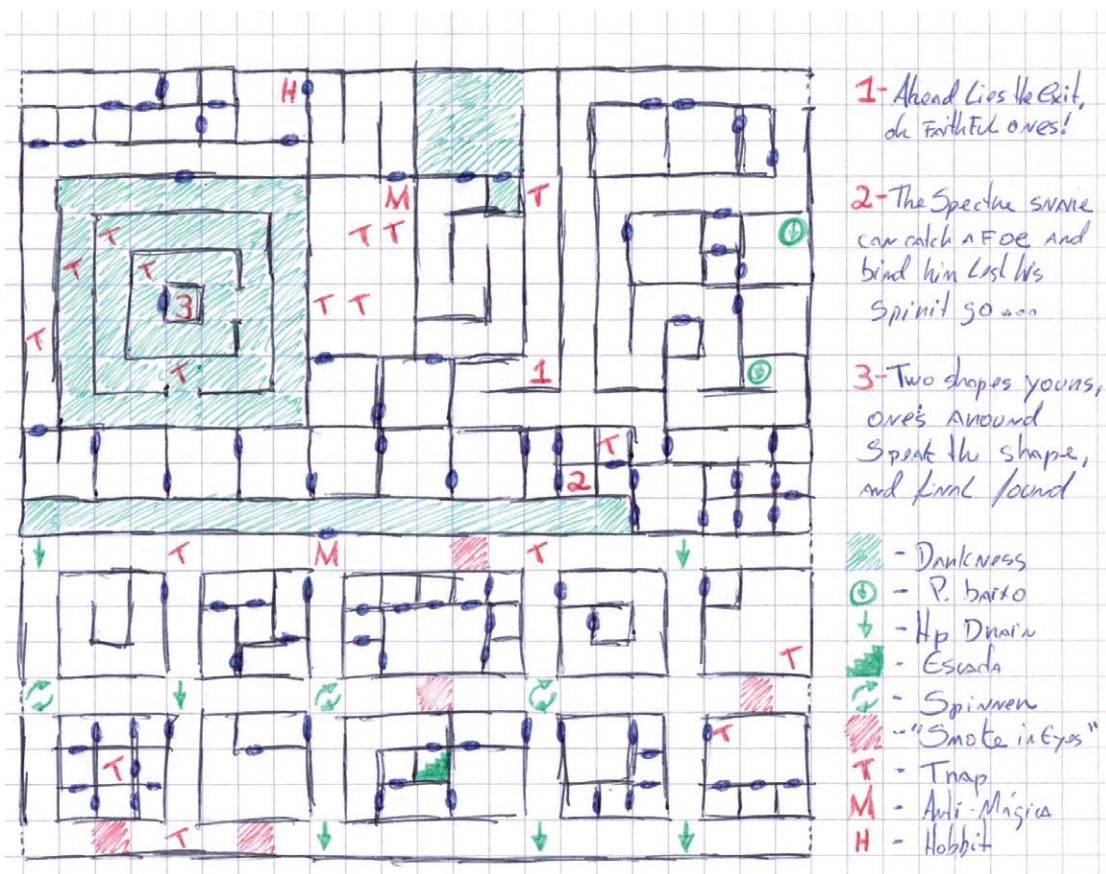
Najlepszym przykładem była pierwsza odsłona *Might and Magic*. Wciąż posiadam ponad 50 map z tej gry. Serio, aż tyle. Gdy dziś patrzę na te stare arkusze, nie mogę uwierzyć, ile czasu i wysiłku było potrzebne do narysowania tych map kreska po kresce.

Ale jedna rzecz była pomocna: wszystkie lochy były ustandaryzowane, miały ten sam rozmiar i kształt. Oczywiście rozmiary różniły się w zależności od tytułu, ale jeśli graliśmy w *M&M*, mogliśmy liczyć na to, że każdy obszar na zewnątrz, każde miasto i każdy poziom lochu będzie takim samym kwadratem w rozmiarze 16 × 16.

Oczywiście oznaczało to 256 wesołych kroczków na sekcję, każdy skrupulatnie przenoszony na papier. Naturalnie z notatkami na temat tego, gdzie znaleźliśmy przedmioty, gdzie zastawiono pułapki, gdzie pojawiły się wiadomości (i co mówiły) i tak dalej. Do tego walka z potworami na każdym kroku (to dziwne, że Potwory [Monsters Galore] pojawia się w każdym RPG-u, pracowity z niego stworek!).

Might and Magic najbardziej przesadzało pod względem zmuszania do mapowania, ale inne gry nie zostawały daleko w tyle. Dla przykładu, *The Bard's Tale* wymagało sporego wysiłku kartograficznego, choć obejmowało tylko jedno miasto i nie zawierało żadnych terenów zewnętrznych. Siedemnaście map w rozmiarze 22 × 22 i czekający na nas wszędzie przyjaciel – Potwory.

Nie wiem, czy da się dobrze wyjaśnić, co oznaczało „mapowanie krok za krokiem”. To była praca, prawdziwa praca. OK, znaleźliśmy rozmiar lochu, narysowaliśmy go na papierze milimetrowym, ponumerowaliśmy boki i zazwyczaj znaleźliśmy punkt początkowy. Powiedzmy, że było to X3, Y5 – tam znajdowały się schody. Cała reszta pozostawała tajemnicą.



Mapa z *Bard's Tale*, pełna płyt obrotowych i stref mroku. Można się cieszyć, że to nie labirynt z teleporterami.

Zaczynaliśmy więc od zrobienia jednego kroku, rysowaliśmy na mapie linie, żywiąc naiwną nadzieję, że nie nadepnęliśmy właśnie na płytę obrotową, która kierowała naszą wesołą drużynę w innym kierunku, lub – co gorsza – na niewykrywalny teleporter, który właśnie wysłał nas w środek lochu, o czym nie mamy pojęcia.

Poza tym istniały paskudne miejsca, gdzie wszyscy otrzymywali obrażenia podczas zwykłego przechodzenia, gdzie magia była tłumiona, gdzie było całkowicie ciemno, gdzie można było wpaść do dołów lub zsyków, albo jednego i drugiego w dowolnej kombinacji. No i nie można zapomnieć, że nasz kumpel Potwory też czeka, praktycznie na każdym kroku.

A jednak wytrwaliśmy. Mapowaliśmy. Walczyliśmy. Wymazywaliśmy. Krzyczeliśmy, przeklinaliśmy i mamrotaliśmy pod nosem (może nie całkiem pod nosem) wyzwiska pod adresem złych projektantów. Potem wracaliśmy do mapowania, walczenia, wymazywania i krzyków.

Znosiliśmy to. Byliśmy twardzi. Byliśmy oddani. Byliśmy hardcoreowymi graczami. Byliśmy masochistami. Nic innego nie mogło wyjaśnić, dlaczego w chwili ukończenia gry odkładaliśmy stare mapy, sięgaliśmy po czystą kartkę i zaczynaliśmy kolejny tytuł.

Szkoda, że nie było amerykańskich skautów, którzy rozdawaliby odznakę za kartografię. Nikt z nas jej nie zdobył, ale wciąż mamy dowody w postaci odcisków na dłoniach.

Tak, złoty wiek gier. Pod wieloma względami były to dobre czasy. Ale są pewne rzeczy, za którymi wcale nie tęsknię...

Copyright © 2006 Scorpia. Przedrukowano za zgodą.

Scorpia jest jedną z najmilej wspomnianych dziennikarek zajmujących się grami. Od lat 80. do kwietnia 1999 roku była główną recenzentką i autorką wskazówek dotyczących przygodówek i RPG-ów w magazynie Computer Gaming World. Prowadziła również sekcje związane z grami na Comuserve (oryginalny GameSIG), Delphi (GameSIG), AOL (Scorpia's Lair) i GENie (Games RoundTable).

Pozdrowienia z Prus: Pochodzenie RPG

Craig Stern

Komputerowe gry RPG zaczęły ukazywać się w latach 70. XX wieku, mniej więcej równoległe z pojawieniem się i popularyzacją papierowych gier fabularnych – które same w sobie są potomkami historycznych gier bitewnych. Tak więc gatunek cRPG istnieje zaledwie od kilku dekad, ale jego historia sięga aż do 1800 roku.

To baronowi von Reisswitzowi przypisuje się zaprojektowanie pierwszej prawdziwej gry wojennej – czyli takiej, która stara się symulować bitwy z pewnym stopniem wiarygodności, a nie jak ma to miejsce w szachach. Stworzoną na początku pierwszego dziesięciolecia XIX wieku grę zatytułowano *Kriegsspiel* („gra wojenna” po niemiecku). Obejmowała jednostki faktycznie używane przez ówczesne wojsko i miała symulować bitwy. Tworzenie postaci polegało na wiernym naśladowaniu rzeczywistych cech jednostek, które były reprezentowane przez figurki, a następnie na wykorzystaniu rzutów kośćmi do symulowania nieprzewidywanych czynników i rozstrzygnięcia potyczek.

Syn von Reisswitza w 1824 roku przygotował nową wersję. Poprawiony *Kriegsspiel* zwracał tak dużą uwagę na realizm, że szef pruskiego sztabu generalnego polecił grę jako ćwiczenie wojskowe. Król Prus nakazał za to, żeby każdy pułk armii zaopatrzyć w egzemplarz.

W 1876 roku pułkownik Julius Adrian Friedrich Wilhelm von Verdy du Vernois opracował trzecią wersję gry *Kriegsspiel*. Vernois nie był przekonany do pomysłu, że wyniki wojskowe można z góry określić zgodnie z ustalonymi zasadami, i zastąpił rzuty kośćmi mediacją bezstronnych „sędziów”, którzy określali wyniki starć na podstawie posiadanej wiedzy i doświadczenia (tak, pierwszymi Mistrzami Podziemi byli pruscy wojskowi z XIX wieku).

Amerykańskie wojsko zaczęło wydawać gry bitewne mniej więcej w czasie, gdy *Jane's Fighting Ships* [pierwotnie katalog morskich jednostek wojskowych, który posłużył potem za podstawę gry bitewnej – dop. tłum.] w 1898 roku podążyło za Atlantyk. Podobnie jak *Kriegsspiel*, *Jane's Fighting Ships* z zadziwiającą szczegółowością opisywało charakterystykę licznych jednostek w grze. (Google Books oferuje cyfrową kopię podręcznika zasad, więc można samemu zobaczyć, jak było to rozbudowane).

Do akcji włączył się nawet słynny pisarz H.G. Wells, tworząc w 1913 roku *Little Wars*. Zasady były znacznie prostsze niż w innych grach bitewnych, ale w podobny sposób symulowały starcia na dużą skalę. Charakterystyka różnych typów jednostek była ustalona z góry, z uwzględnieniem rodzaju wojsk, które dana jednostka reprezentowała.

Dopiero na początku lat 70. gry bitewne zaczęły zgłębiać ideę pojedynczych mężczyzn i kobiet w roli jednostek. Gry tego rodzaju ostatecznie stały się znane jako „man-to-man wargames” (nie mylić z zestawem zasad Steve'a Jacksona o tej samej nazwie). Teraz może się to wydawać oczywiste, ale koncentracja na pojedynczych mężczyznach i kobietach była tak radykalnym odstępstwem od tradycji gier bitewnych, że nie pojawiła się w oryginalnych zasadach *Chainmail* od Gary'ego Gygaksa, a dopiero w 1971 roku, czyli trzy lata po premierze pierwszego wydania.

Nawet wtedy wydawało się, że zasady walki pojedynczych ludzi w *Chainmail* były w dużej mierze mało przemyślanym dodatkiem, ściśniętym na zaledwie dwóch

W 1811 roku powstał specjalny stół z mnóstwem szuffad, by w *Kriegsspiel* mógł grać król Wilhelm III. Stół przetrwał do dzisiaj i jest przechowywany w pałacu Charlottenburg w Berlinie.





Zdjęcie z gazety *Illustrated London News* z 1913 roku, pokazujące H.G. Wellsa w domu, mierzącego zasięg przemieszczania się jednostki za pomocą sznurka.

stronach z całej 44-stronicowej publikacji. Również tworzenie postaci ograniczało się do sprawdzenia przygotowanych wartości w tabeli jednostek.

Sytuacja znacząco się zmieniła wraz z publikacją *Dungeons & Dragons* w 1974 roku. Zachowano wiele zasad z *Chainmail*, koncentrując tworzenie postaci wokół wyboru jednej z trzech głównych klas bohaterów: Walczących, Używających Magii i Kleryków.

Przed wyborem klasy gracze musieli jednak rzucić trzema sześciociennymi kośćmi, by określić poziom umiejętności: Siły, Inteligencji, Mądrości, Wytrzymałości, Zręczności i Charyzmy. Te wpływały z kolei na to, jak dobrze postać pasowała do danego archetypu, nakładając bonusy (lub kary!) w oparciu o podstawowe wartości statystyki wybranej klasy.

Całkowicie zmieniło to dominującą do tej pory metodę kreowania postaci. Statystyki nie były już determinowane przez klasę: zamiast tego postacie otrzymywały statystyki, a dopiero potem dobierano im klasę – zgodnie z rolami, które te statystyki otwierały. Takie podejście stało się podstawą wielu klasycznych komputerowych gier RPG.

Wraz z rozwojem gatunku tytuły RPG coraz bardziej odbiegały od gier bitewnych, a wraz z nimi systemy tworzenia postaci. Postawienie na unikalne, indywidualne postacie zwiększało też nacisk na zdolności i ograniczenia każdej z nich. W przełomowym momencie to podejście zupełnie wyprze pojęcie klasy postaci.

Opublikowany w 1986 roku *GURPS* Steve'a Jacksona stanowił początek ery systemów RPG opartych na umiejętnościach. Postacie w *GURPS* w ogóle nie mają klas, tylko cztery podstawowe atrybuty i ogromną różnorodność umiejętności, które rozwijamy niezależnie od siebie.

W pewnym sensie stanowiło to szczyt indywidualnego podejścia do tworzenia postaci. Zniknęły wszystkie ślady starego systemu: w podejściu opartym na umiejętnościach postacie stały się unikalnymi, w pełni zdefiniowanymi jednostkami, a nie tylko kopiami ustandaryzowanej jednostki wojskowej do wykorzystania w symulacjach bitew.

Taka koncepcja stała się dość popularna wśród miłośników papierowych gier fabularnych, nie tylko dzięki *GURPS*, lecz także za sprawą późniejszych RPG-ów wydanych przez White Wolf, takich jak *Mag: Wstąpienie* i *Wampir: Maskarada*. *GURPS* silnie wpłynął na zestaw zasad *SPECIAL* z serii *Fallout*, a *Wampir: Maskarada* stanowiło podstawę dla *Vampire: Bloodlines*.

Ale wychodzimy nieco przed szereg – choć papierowe gry fabularne przez wiele lat bezpośrednio wpływały na produkcje cRPG, te mają swoją własną historię, zaczynając się skromnie od majsterkowania znużonych studentów w połowie lat 70.

Craig Stern jest założycielem Sinister Design, twórcą Telepath Tactics i True Messiah: www.truemessiahgame.com.