

POLSKA EDYCJA



I'M TOO YOUNG TO DIE

WIELKI PRZEWODNIK PO GRACH FPS 1992-2002



I'M TOO YOUNG TO DIE.
HEY, NOT TOO ROUGH.
HURT ME PLENTY.
ULTRA—VIOLENCE.
NIGHTMARE!

Autor: Stuart Maine
Przekład: Marcin Moń
Projekt graficzny: Sam Dyer
Okładka: Ian Pestrige
Wydawca: Gamebook

SPIIS TREŚCI

008	Wstęp
012	Przedmowa
018	Omówienie gatunku FPS
036	Analiza gatunku
048	Prekursorzy sprzed 1992 roku
076	1992
092	1993
114	1994
146	1995
178	1996
210	1997
246	1998
284	1999
322	2000
350	2001
382	2002
412	2003 i później
418	Nigdy niewydane
422	Polskie FPS-y
446	Podziękowania

INDEKS GIER

368	<i>007: Agent Under Fire</i>	157	<i>Bram Stoker's Dracula</i>	259	<i>Delta Force</i>
404	<i>007: Nightfire</i>	267	<i>Carnivores</i>	123	<i>Depth Dwellers</i>
336	<i>007: The World Is Not Enough</i>	058	<i>Castle Master</i>	199	<i>Deus</i>
050	<i>3-D Monster Chase</i>	066	<i>Catacomb 3D</i>	321	<i>Deus Ex</i>
050	<i>3D Monster Maze</i>	335	<i>Catechumen</i>	391	<i>Die Hard: Nakatomi Plaza</i>
275	<i>Alien Anarchy</i>	231	<i>Chasm: The Rift</i>	400	<i>Die Hard: Vendetta</i>
166	<i>Alien Breed 3D</i>	203	<i>Chex Quest</i>	196	<i>Disruptor</i>
335	<i>Alien Resurrection</i>	352	<i>Clive Barker's Undying</i>	105	<i>Doom</i>
183	<i>Alien Trilogy</i>	306	<i>Codename Eagle</i>	219	<i>Doom 64</i>
120	<i>Alien vs. Predator</i>	372	<i>Codename: Outbreak</i>	128	<i>Doom II</i>
293	<i>Aliens versus Predator</i>	061	<i>Colony, The</i>	058	<i>Driller</i>
364	<i>Aliens vs. Predator 2</i>	387	<i>Command & Conquer: Renegade</i>	058	<i>Duck Hunt</i>
054	<i>Alternate Reality</i>	200	<i>Congo The Movie:</i>	187	<i>Duke Nukem 3D</i>
392	<i>America's Army: Operations</i>		<i>The Lost City of Zinj</i>	367	<i>Ecks vs. Sever</i>
314	<i>Armorines: Project S.W.A.R.M.</i>	065	<i>Corporation</i>	054	<i>Eidolon, The</i>
203	<i>Assassin 2015</i>	293	<i>Counter-Strike</i>	195	<i>Eradicator</i>
236	<i>Atlantis - The Last Resort</i>	136	<i>Crime Crackers</i>	102	<i>Escape from Monster Manor</i>
192	<i>Azrael's Tear</i>	069	<i>Cybercon III</i>	259	<i>Extreme Paintbrawl</i>
363	<i>BackTrack</i>	184	<i>Cyberdillo</i>	192	<i>Exhumed</i>
054	<i>Bard's Tale, The</i>	154	<i>CyberMage: Darklight Awakening</i>	224	<i>Forbes Corporate Warrior</i>
395	<i>Battlefield 1942</i>	131	<i>CyClones</i>	131	<i>Fortress of Dr. Radiaki, The</i>
150	<i>Behind the Iron Gate</i>	375	<i>Cube</i>	275	<i>Genetic Species</i>
	[pol. <i>Za Żelazną Bramą, s. 443</i>]	328	<i>Daikatana</i>	388	<i>Global Operations</i>
102	<i>Blake Stone: Aliens of Gold</i>	387	<i>Dark Arena</i>	200	<i>Gloom Deluxe</i>
219	<i>Blood</i>	058	<i>Dark Side</i>	224	<i>GoldenEye 007</i>
263	<i>Blood II: The Chosen</i>	364	<i>Deadly Dozen</i>	392	<i>Gore: Ultimate Soldier</i>
139	<i>Bloodshot</i>	165	<i>Defcon 5</i>	085	<i>Gun Buster</i>

340	<i>Gunman Chronicles</i>	363	<i>Men in Black:</i>	212	<i>Rebel Moon Rising</i>
231	<i>HacX</i>		<i>The Series - Crashdown</i>	359	<i>Red Faction</i>
264	<i>Half-Life</i>	403	<i>Metroid Prime</i>	286	<i>Redline: Gang Warfare 2066</i>
368	<i>Halo: Combat Evolved</i>	057	<i>MIDI Maze</i>	223	<i>Redneck Rampage</i>
136	<i>Heretic</i>	062	<i>Midwinter</i>	289	<i>Requiem: Avenging Angel</i>
228	<i>HeXen II</i>	054	<i>Might and Magic</i>	343	<i>Resident Evil: Survivor</i>
161	<i>HeXen: Beyond Heretic</i>	391	<i>Mobile Forces</i>	372	<i>Return to Castle Wolfenstein</i>
297	<i>Hidden & Dangerous</i>	301	<i>Mortyr 2093-1944</i>	399	<i>ReVOLUTION</i>
356	<i>Hired Team: TRIAL GOLD</i>		[pol. Mortyr, s. 439]	196	<i>Rex Blade: The Apocalypse</i>
058	<i>House of the Dead</i>	255	<i>NAM</i>	135	<i>Rise of the Triad: Dark War</i>
169	<i>In Pursuit of Greed</i>	184	<i>Nemac IV</i>	078	<i>RoboCop 3</i>
116	<i>Iron Angel of the Apocalypse</i>	302	<i>Nerf Arena</i>	314	<i>Saints of Virtue</i>
400	<i>Iron Storm</i>	388	<i>New World Order</i>	123	<i>Sensory Overload</i>
106	<i>Isle of the Dead</i>	119	<i>Nitemare 3D</i>	355	<i>Serious Sam: The First Encounter</i>
153	<i>Jumping Flash!</i>	127	<i>Operation Body Count</i>	228	<i>Shadow Warrior</i>
097	<i>Jurassic Park</i>	360	<i>Operation Flashpoint: Cold War</i>	101	<i>ShadowCaster</i>
094	<i>Ken's Labyrinth</i>		<i>Crisis</i>	256	<i>Shogo: Mobile Armor Division</i>
148	<i>Kileak: The Blood</i>	339	<i>Operative: No One Lives Forever, The</i>	260	<i>SiN</i>
154	<i>Killing Time</i>	220	<i>Outlaws</i>	396	<i>Sniper: Path of Vengeance</i>
297	<i>Kingpin: Life of Crime</i>	302	<i>Outtrigger</i>		[pol. Snajper, s. 443]
332	<i>KISS Psycho Circus: The Nightmare</i>	101	<i>Pathways into Darkness</i>	324	<i>Soldier of Fortune</i>
	<i>Child</i>	327	<i>Perfect Dark</i>	268	<i>South Park</i>
235	<i>Last Rites</i>	050	<i>Phantom Slayer, The</i>	098	<i>Space Hulk</i>
359	<i>Legends of Might and Magic</i>	161	<i>PO'ed</i>	165	<i>Space Hulk:</i>
109	<i>Lethal Tender</i>	340	<i>Project I.G.I.</i>		<i>Vengeance of the Blood Angels</i>
223	<i>Lifeforce Tenka</i>	276	<i>Pył [s. 436]</i>	050	<i>Spectre</i>
132	<i>Marathon</i>	191	<i>Quake</i>	062	<i>Star Cruiser</i>
239	<i>Mars</i>	235	<i>Quake II</i>	251	<i>Star Trek: The Next Generation:</i>
050	<i>Maze War</i>	313	<i>Quake III: Arena</i>		<i>Klingon Honor Guard</i>
305	<i>Medal of Honor</i>	215	<i>Realms of the Haunting</i>	332	<i>Star Trek: Voyager - Elite Force</i>

151 *Star Wars: Dark Forces*
 232 *Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II*
 272 *Starsiege: Tribes*
 188 *Strife*
 153 *Substation*
 132 *Super 3D Noah's Ark*
 065 *Super Spy, The*
 309 *SWAT 3: Close Quarters Battle*
 124 *System Shock*
 298 *System Shock 2*
 290 *Team Fortress*
 069 *Terminator, The*
 166 *Terminator: Future Shock, The*
 098 *Terminator: Rampage, The*
 188 *Terminator: SkyNET, The*
 183 *Terra Nova: Strike Force Centauri*
 271 *Thief: The Dark Project*
 058 *Time Crisis*
 336 *TimeSplitters*
 399 *TimeSplitters 2*
 367 *Tom Clancy's Ghost Recon*
 255 *Tom Clancy's Rainbow Six*
 058 *Total Eclipse*
 260 *Trespasser: The Lost World - Jurassic Park*
 216 *Turok: Dinosaur Hunter*
 081 *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*
 252 *Unreal*
 309 *Unreal Tournament*

305 *Wheel of Time, The*
 158 *William Shatner's TekWar*
 157 *Witchaven*
 082 *Wolfenstein 3D*
 170 *Wrath of Earth*
 375 *WWII Online: Blitzkrieg*
 420 *X-COM Alliance*
 199 *XS*
 251 *Z.A.R.*
 124 *Zero Tolerance*
 195 *ZPC*

INDEKS POLSKICH FPS-ÓW

427 *Za Żelazną Bramą [ang. Behind the Iron Gate, s. 150]*
 427 *Project Battlefield*
 428 *Cytadela*
 431 *Ubek*
 431 *Monster*
 432 *Project Intercalaris*
 435 *Zdzisław: Hero of the Galaxy 3D*
 435 *Target*
 436 *Pył [s. 276]*
 439 *Mortyr [ang. Mortyr 2093-1944, s. 301]*
 439 *Crime Cities*
 440 *Kurka Wodna*
 443 *Nina: Kroniki Agenta - Tunele Afganistanu*
 443 *Snajper [ang. Sniper: Path of Vengeance, s. 396]*
 444 *Warhammer 40,000: Agents of Death*

WYWIADY



042

Ian Andrew i Chris Andrew



070

David Smith



086

Scott Miller



110

Ken Silverman



140

James Hampton



172

John Romero



204
David Doak



240
Randy Pitchford



278
Ken Levine



316
Warren Spector



344
John Howard



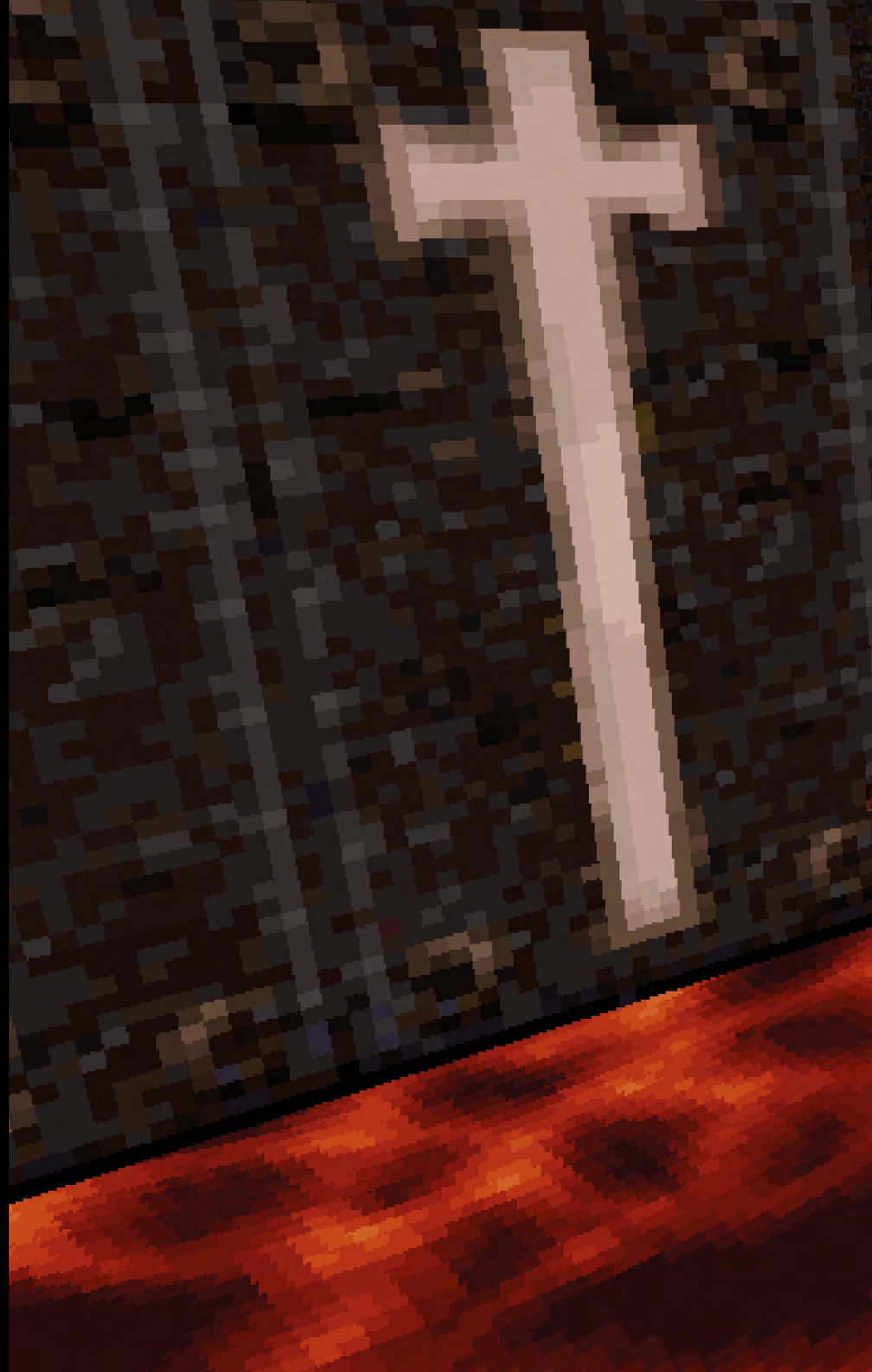
376
Davor Hunski



406
Karl Deckard

WSTĘP: STUART MAINE

Jeżeli czytasz te słowa,
to zapewne jak ja mile
wspominasz erę klasycznych
strzelanek pierwszoosobowych.
Wciąż pamiętam pierwsze dwie
gry, które kupiłem sobie
na nowiutkiego, wielkiego,
beżowego peceta (*Doom 2*
i *Dark Forces*), i mogę bez
cienia przesady stwierdzić,
że bez FPS-ów nie byłoby mnie
w miejscu, w którym jestem
teraz.



Quake (1996)



Zawsze kochałem gry wideo, jednak nigdy nie sądziłem, że będę je tworzył. Nie byłem programistą ani grafikiem, nie studiowałem też projektowania gier (nie żeby w tamtych czasach istniał taki kierunek). Gdy w 1996 roku pracowałem w kawiarence internetowej, rzuciło mi się w oczy ogłoszenie. Studio Bullfrog szukało testerów do gier. Wziąłem wolne na tydzień i spróbowałem swoich sił w bezpłatnych testach, ogrywając *Theme Hospital* oraz *Dungeon Keeper*. Oczywiście nie dołączyłem na stałe do zespołu, ale zrozumiałem, że mogę wkroczyć do tej branży, jeśli tylko udowodnię swoją wartość.

I wtedy na scenie pojawił się *Quake* ze studia id Software oraz edytor poziomów *Worldcraft* Bena Morrisa. Już wcześniej bawiłem się edytorami plansz, ale dopiero mapy do *Quake'a* – trójwymiarowe, klimatyczne i oferujące całą gamę możliwości – sprawiły, że wsiałem na dobre. Zaczęłem projektować poziomy, wykorzystując tekstury i mechaniki nie zawsze zgodnie z ich przeznaczeniem, a także czerpiąc z nagromadzonej przez lata grania wiedzy o balansie i tempie rozgrywki. Moje dzieła były prymitywne jak na dzisiejsze standardy, ale wystarczyły, żebym

dostał pracę w Psygnosis – i od tamtej pory jestem projektantem gier wideo. *Quake'owi* zawdzięczam trwającą od 25 lat karierę, a nawet żonę, bo żonę poznałem przez znajomych z pracy. Mówię serio – swoje obecne życie zawdzięczam strzelankom.

Jako projektant nadałem grą w każdego FPS-a, jaki wpadł mi w ręce. Niniejsza książka stanowi celebrację narodzin i rozwoju tego niezwykłego gatunku. Był to okres nieposkromionej kreatywności, w którym twórcom wolno było podejmować ryzyko, a z wyobraźni garstki osób mógł narodzić się cały fikcyjny świat. Magiczny czas, zanim budżety i listy kadr zaczęły pęcznieć w odpowiedzi na oczekiwania graczy domagających się coraz lepszej grafiki i realizmu. I nawet pomimo wieloletniej obsesji na punkcie klasycznych strzelanek natrafiłem podczas zbierania materiałów do książki na zaskakującą liczbę tytułów, które mnie ominęły. Jedne ukazały się tylko w określonych krajach, inne przyćmiła premiera głośniejszej gry, a jeszcze inne wyszły z myślą o sprzęcie, który okazał się niewypałem. Chcę zaprezentować produkcje, o których w życiu nie słyszeliście, przypomnieć te, w które graliście



↑ Klimat i tempo rozgrywki *Dooma* stanowiły nową jakość

za dzieciaka, ale wyparowały z Waszej pamięci, a może nawet zdradzić coś nowego o tytułach, które dobrze znacie.

Najwyższa pora aktywować teleporter, załadować dwururkę, chwycić łom i wziąć się do frągowania. Mam nadzieję, że lektura tej książki sprawi Wam tyle frajdy, co mnie jej pisanie.

Stuart Maine

„Chcę zaprezentować produkcje, o których w życiu nie słyszeliście, przypomnieć te, w które graliście za dzieciaka, ale wyparowały z Waszej pamięci, a może nawet zdradzić coś nowego o tytułach, które dobrze znacie”.



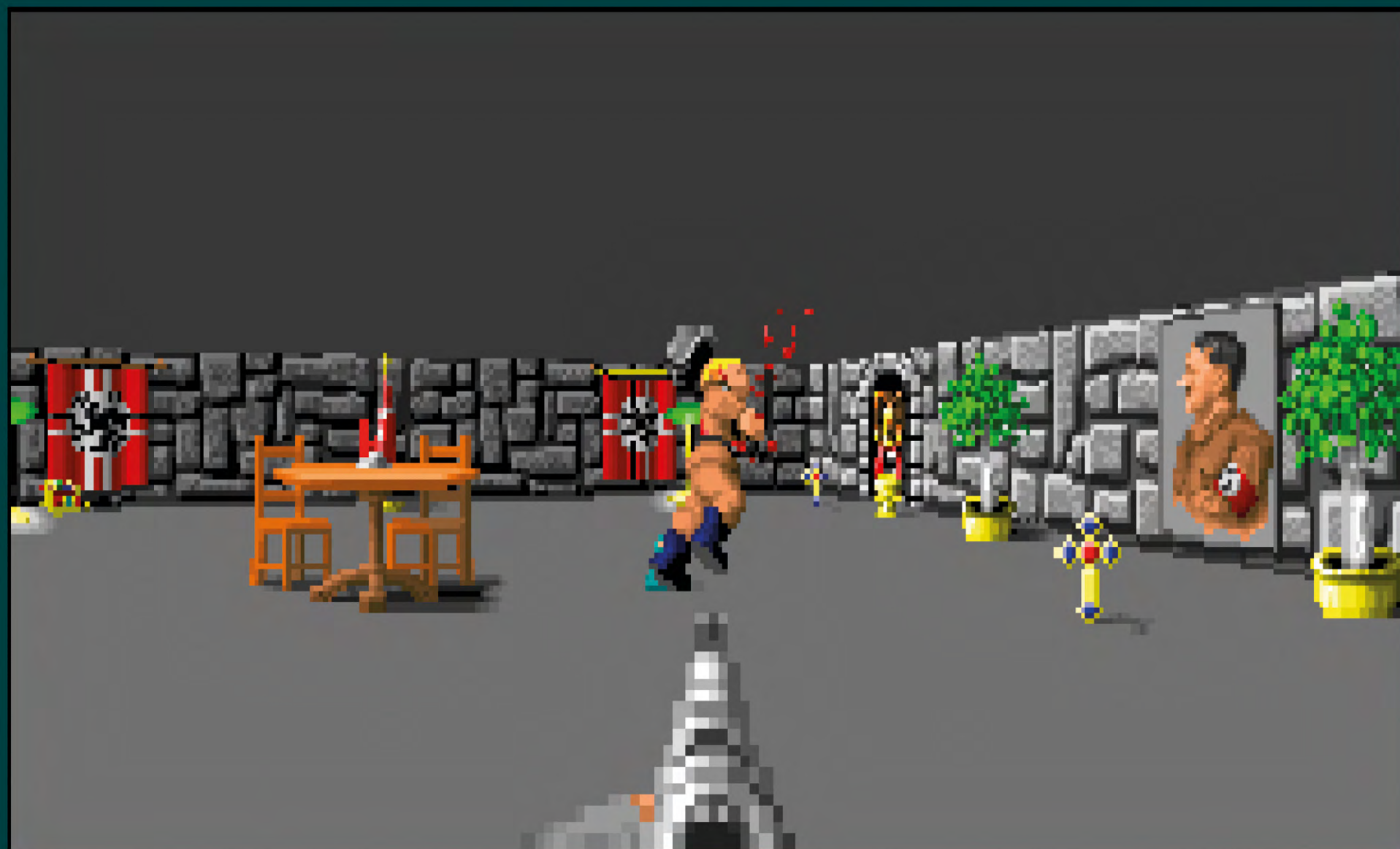
PRZEDMOWA: JOHN ROMERO

Powstanie gatunku FPS było jednym z najbardziej ekscytujących wydarzeń w historii branży gier. Byłem przy narodzinach strzelanek i obserwowałem ich ewolucję: od wywołującego przypływ adrenaliny *Wolfensteina 3D* odpalanego na komputerze 386 z monitorem CRT aż po całą masę podgatunków i produkcji dostępnych na najróżniejszych platformach.

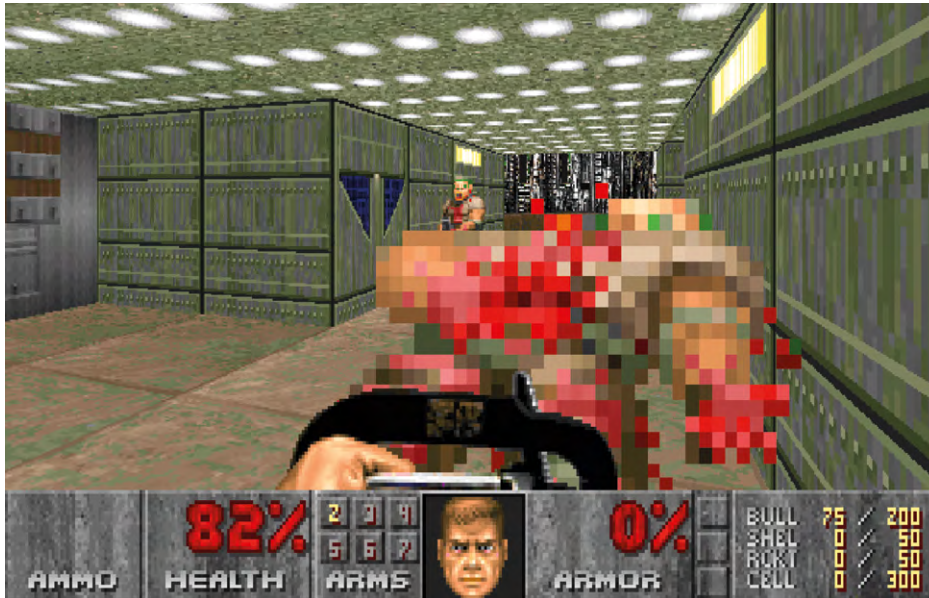




Doom (1993)



FLOOR	SCORE	LIVES		HEALTH	AMMO	
1	900	3		92%	38	



↑ Doom i jego sequel dały światu gier arsenal narzędzi mordy

Pewnie nie wpadlibyście na to, że powstanie gatunku zawdzięczamy *Pac-Manowi*, ale to prawda. W podróży liczy się każdy krok, a niektóre z nich są ważniejsze od innych. Dla mnie jednym z tych ważniejszych było odkrycie *Pac-Mana*. Choć trudno w to uwierzyć, już w latach 70. ukazywało się zbyt wiele tytułów i w 1977 roku rynek dotknęła zapaść, jeszcze przed słynnym krachem z 1983 roku. Powód? Za wiele automatów do gry *Pong*! Rynek się nimi przesycił. Poza tym nie zapominajcie, że mówimy o początkach ery automatów.

W latach 70. gry były zazwyczaj czarno-białe i często bardzo prymitywne, ale nadrabiały ilością. Większość to były klony klonów, choć zdarzały się też perełki, jak *Space Invaders* czy *Asteroids*. A potem pojawiły się gry W KOLORZE, ze świetnym udźwiękowieniem, humorem i innowacyjnymi pomysłami. Jedną z takich produkcji był *Pac-Man*, który stał się fenomenem na skalę międzynarodową. Wywołał na rynku spore zamieszanie i pokazał mi, że zupełnie znikąd może nadejść hit, który zmieni świat.



↑ Raven Software stworzyło *Heretic*, opierając się na technologii studia id

Pracując nad *Wolfensteinem 3D*, czyli FPS-em, który położył podwaliny pod cały gatunek – mieliśmy w biurze automat z *Pac-Manem*. W latach 70. i 80. istniał taki nurt jak *maze games*, a *Pac-Man* był jego najwspanialszym przedstawicielem. Darzyliśmy tę grę ogromnym szacunkiem, a nasz powstający *Wolfenstein 3D* też miał być czymś w rodzaju ganiań po labiryncie – tyle że z pukawką w rękach. Prawdę mówiąc, inspiracja była tak silna, że umieściłem w *Wolfensteinie* sekretny *pac-manowy* poziom, z duchami i całą resztą.

Chciałem pokazać, że te tytuły nie są od siebie aż tak różne. Do czasu *Wolfensteina 3D* trójwymiarowe gry były zwykle labiryntówkami.

„Później wypuściliśmy kod źródłowy, a teraz, no cóż, *Dooma* da się odpalić nawet na teście ciężowym”.

Jednak po *Wolfensteinie 3D* nadszedł czas, by dorosnąć. Gatunek potrzebował poważniejszej gry,



↑ *HeXen: Beyond Heretic* skupiał się zarówno na walce, jak i na zagadkach

która popchnie go naprzód i określi zestaw reguł dla projektowania rozgrywki, balansu i atmosfery. Nazwaliśmy tę grę *Doom*. Już same poziomy zredefiniowały to, jak postrzegamy trójwymiarowe gry. AI przeciwników, ich walka między sobą, wyważenie broni oraz gęsta atmosfera z najgłębszych czeluści piekieł – gra wciągała jak nigdy dotąd. W dodatku wszystko było dla nich łatwo dostępne. Wreszcie mogli modyfikować grę, aby tworzyć nowe plansze i dzielić się nimi ze światem. Dla społeczności moderskiej to był

istny Wielki Wybuch, od którego wszystko się zaczęło! Później wypuściliśmy kod źródłowy, a teraz, no cóż, *Doom* da się odpalić nawet na teście ciężowym. *Doom* dał światu speedrunning oraz multiplayera z co-opem i deathmatchem – coś, czego wcześniej nie widziano.

Kolejna produkcja okazała się naszym ostatnim rewolucyjnym wkładem w gatunek FPS. *Quake* wprowadził graczy w świat pełnego 3D z sześcioma stopniami swobody. To znaczy, że po raz pierwszy można było rozglądać

się we wszystkie strony za pomocą myszki. Współpracowaliśmy z nowymi firmami, takimi jak Nvidia, aby określić kierunek rozwoju kart graficznych. *Quake* powstał z myślą o Internecie i jest oparty na architekturze klient – serwer, z której do dziś korzysta większość gier sieciowych. *Quake* posiadał też wbudowaną konsolę, w której dało się edytować zmienne i wysyłać polecenia do klienta gry. *Quake* zapoczątkował też animacje machinima oraz e-sport.

Po *Quake'u* nastąpił rozkwit FPS-ów. Nowsze gry na zawsze odmieniły gatunek, jak choćby *Half-Life* z 1998 roku ze swoim świetnym patentem na opowiadanie historii. Valve powtórzyło ten wyczyn w 2004 roku jeszcze bardziej niesamowitym *Half-Life 2*. Podgatunek taktycznych FPS-ów narodził się wraz z *Rainbow Six* i *Ghost Recon* studia Red Storm. Strzelanki ściśle multiplayerowe, zapoczątkowane przez *Quake III: Arena* z 1999 roku, istnieją do dziś i wyewoluowały z nich gry *battle royale*, jak choćby *Player Unknown's Battlegrounds*, *Fortnite* i *Warzone*.

FPS-y z dużym światem, takie jak *Destiny*, *Destiny 2*, *Ghost Recon Wildlands*, *Ghost Recon*

Breakpoint, *S.T.A.L.K.E.R.* czy najnowszy *Halo Infinite* pokazują, że o strzelankach zapewne jeszcze usłyszymy, a ich twórcy wciąż mają świeże pomysły na wzbogacenie gatunku. Myślę, że czeka nas wiele lat innowacji.

Bardzo mi miło pisać przedmowę do tego wspaniałego kompendium FPS-ów. Wspominałem wcześniej o najgłośniejszych tytułach, ale powstało przecież wiele innych,

„Mieliśmy w biurze automat z Pac-Manem”.

które odważyły się na odmienną i zaoferowały unikalną rozgrywkę, która nie powinna ulec zapomnieniu. Gwarantuję, że niektóre z ich pomysłów jeszcze trafią do przyszłych strzelanek. Prawdę mówiąc, ta książka to skarbnica wiedzy i inspiracji dla projektantów gier. A teraz przewróćcie stronę i zacznijcie poznawać, ścigać i ogrywać te pierwszoo-sobowe perełki!

I pamiętajcie: kto nie wyciąga wniosków z historii, będzie z-*Doom*-iony, gdy ta zacznie się powtarzać.

John Romero

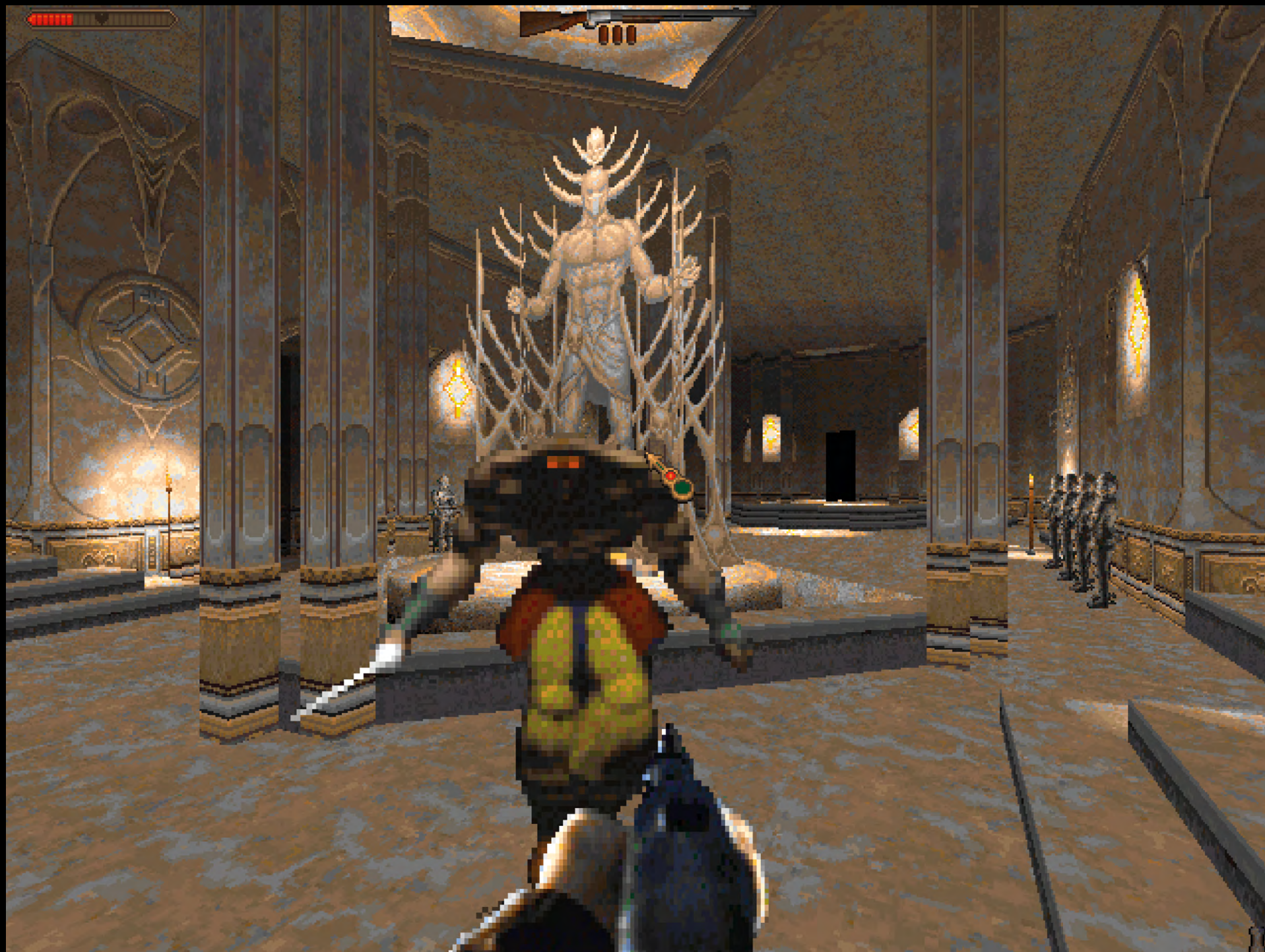


OMÓWIENIE GATUNKU FPS

Postanowiłem skupić się na okresie 1992–2002, bo właśnie wtedy strzelanki pierwszoosobowe rozwijały się najszybciej, a każdy rok przynosił kolejną małą rewolucję. Zmieniały się platformy, na jakich w nie grano, silniki, na których działały, a także sterowanie, grafika czy nawet grupa odbiorców.







Zacznę od prekursorów, czyli gier pierwszoosobowych prowadzonych z perspektywy głównego bohatera, które przyczyniły się do narodzin odrębnego gatunku zwanego FPS. Następnie spojrzę na rozgrywkę w *Wolfenstein 3D* ze studia id Software oraz na świat wykreowany przez Blue Sky w *Ultimie Underworld*, by wreszcie prześledzić szybką ewolucję gatunku, który ostatecznie ustabilizował się w formie, jaką znamy dzisiaj.

Gry z każdego roku są prezentowane w kolejności chronologicznej, a po nich umieszczone są mniej znane tytuły, których daty premiery nie udało się ustalić. Przy każdym wpisie jest informacja, kto stworzył grę i na jakiej platformie najpierw się ukazała.

Na marginesie: wczesne FPS-y zwykle określano jako „gry doomopodobne”, ponieważ *Doom* jednoznacznie spopularyzował i zdominował wciąż młode poletko gier pierwszoosobowych. Nazwa „FPS” (ang. *first-person shooter*) przyjęła się pod koniec lat 90., gdy *Doom* się zestarzał, a nowe tytuły wzbogaciły gatunek o własne pomysły. Jednak w tej książce będę używać skrótu FPS niezależnie od roku,

a określenie „gry doomopodobne” czy „klony *Dooma*” zarezerwuję dla produkcji skrajnie podobnych do tej gry. I choć próbowałem zawrzeć tu jak najwięcej tytułów znanych i nieznanych, nie dało się umieścić w książce każdego FPS-a z tego okresu. Większość tych pominiętych to gry na tyle zapomniane, że nie sposób zebrać na ich temat rzetelnych informacji. Inne z kolei były zbyt wtórne, by o nich pisać (jak wspomniane klony *Dooma*). Dlatego z góry przepraszam, jeśli nie znajdziecie tu swojej ulubionej strzelanki! Kontynuacje i rozszerzenia zwykle omawiałem we fragmencie poświęconym pierwszej grze. Dzięki temu mogłem omówić jak najwięcej pozycji, zamiast opisywać ze szczegółami każdą serię.

We wstępie do danego roku znajdziecie informacje o dostępnym wtedy sprzęcie i o kwestiach, które w tym czasie poruszały graczy. Chciałem w ten sposób osadzić gatunek FPS w szerszym kontekście świata gier wideo.

Co czyni grę FPS-em?

Strzelanki pierwszoosobowe to tylko jeden z wielu gatunków, szufladkowanie gier to jednak sprawa dyskusyjna. Gatunek mogą określać zarówno kwestie

technologiczne, jak i wizja artystyczna. Z tego powodu gry klasyfikuje się na różne sposoby. Niektóre gatunki są związane z tematyką – podobnie jak w przypadku książek i gier – co daje horrory albo gry fantasy. Dla innych kategorii główne kryterium brzmi: „Co się robi w tej grze?” – i stąd są platformówki i gry logiczne. Istnieją też określenia pochodzące od widoku kamery, a więc mamy gry pierwszo- i trzecioosobowe. Jednak jak się pewnie domyślacie, to ostatnie kryterium jest mało precyzyjne.

W artykule na *GameStudies.org* Michael Hitchens wymienia listę cech FPS-ów. Aby być FPS-em, gra musi:

1. Stosować widok z perspektywy pierwszej osoby.
2. Dawać graczowi antropomorficznego awatara, który wchodzi w bezpośrednie interakcje ze światem gry.
3. Opierać główną mechanikę na tym, że awatar gracza próbuje zrobić krzywdę innym istotom w świecie gry – a one jemu.
4. Dawać graczowi dużą, jeśli nie całkowitą, kontrolę nad ruchami awatara.

Nad pierwszym punktem pochylę się nieco później. Drugi postulat oznacza, że w świecie gry jest się mniej więcej rozmiarów człowieka, a zatem odpadają gry o wielkich mechach. Idąc dalej, w grze musi występować walka z wrogami, co wyklucza tytuły oparte wyłącznie na eksploracji i opowieści, a także symulatory polowania, gdzie przeciwnicy z reguły nie stanowią zagrożenia. Co więcej, starcia w grach FPS zwykle skupiają się na strzelaniu pociskami lub cza-rami, a nie na zadawaniu ciosów – choć w tej kwestii pozwo-liłem sobie na parę wyjątków. I na koniec: kamera, czyli punkt widzenia, pozostaje przez większość czasu pod kontrolą gracza, co dyskwalifikuje rail shooter, czyli tak zwane celowniczkę, gdzie kamera sunie „po szynach”.

Jeśli chodzi o gry, w których można przełączać się między widokiem z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby, z sekcjami jeżdżenia i latania, albo takie, w których sterujemy małym mechem, kierowałem się przy podejmowaniu decyzji intuicją. Dlatego z góry przepraszam, jeśli ktoś uważa, że dana pozycja nie powinna się znaleźć w tym zestawieniu.

Jak duży jest gatunek FPS?

Po tym jak *Wolfenstein 3D*, a tym bardziej *Doom* spopularyzowały ten gatunek, strzelanki stały się jednym z najpopularniejszych typów gier. Wartość rynku FPS wzrosła ze 135 milionów dolarów w 1995 roku do 1,4 miliarda w 2013 roku, co przekłada się na około 23 procent wartości sprzedaży gier w tamtym roku. Jeśli chodzi o ostatnie lata, raport z 2019 roku pokazał, że na świecie są trzy miliardy graczy. Co trzeci ankietowany zadeklarował, że lubi strzelanki. Na podstawie wartości całego rynku gier wideo w 2019 roku można oszacować, że rynek FPS-ów może być wart 38 miliardów dolarów.

Dlaczego FPS-y są tak popularne?

Najbardziej oczywistą cechą gatunku jest to, że – dzięki umiejscowieniu kamery – punkty widzenia gracza i jego awatara stają się jednością. Pomijając gogle wirtualnej rzeczywistości, jest to najbardziej intuicyjny sposób na zatopienie się w świecie gry – właśnie dlatego, że na ekranie nie widać postaci, którą sterujemy. Nie poruszamy wśm – tym hydraulikiem ani archeologką z obfitym biustem, walcząc przy tym równie zaciekle z kamerą, co z przeciwnikami. Zamiast tego mamy wrażenie, że obserwujemy

świat gry własnymi oczami, tak jak w rzeczywistości.

Usunięcie tej dodatkowej bariery oddzielającej nas od doświadczenia ma kilka zalet. Nie tylko pomaga poczuć, że przebywamy na Marsie albo na pokładzie UNN Von Braun, ale – co ważniejsze – sprawia, że walka dystansowa staje się niezwykle intuicyjna. Wystarczy spojrzeć na przeciwnika i wcisnąć przycisk, aby do niego strzelić. Swoją drogą, właśnie dlatego broń w FPS-ach musi mieć kopa, żeby gra była satysfakcjonująca. Skoro strzelanki skupiają się na, no cóż, strzelaniu, uzbrojenie stanowi nasze główne narzędzie do interakcji ze światem gry – a więc musimy czuć, że faktycznie na ten świat wpływamy. W każdym razie intuicyjna prostota celowania wzrokiem pomaga wyjaśnić, czemu FPS-y są idealne do rozgrywki nastawionej na walkę.

Poza tym jedność kamery, gracza i awatara daje odbiorcy swobodę przy podejmowaniu bardzo bezpośrednich decyzji. Ktoś mógłby pomyśleć, że w strzelankach liczy się głównie czas reakcji i precyzja ruchów. I choć to prawda, że przydaje się dobry refleks i koordynacja oko-ręka, przed pociągnięciem za wirtualny

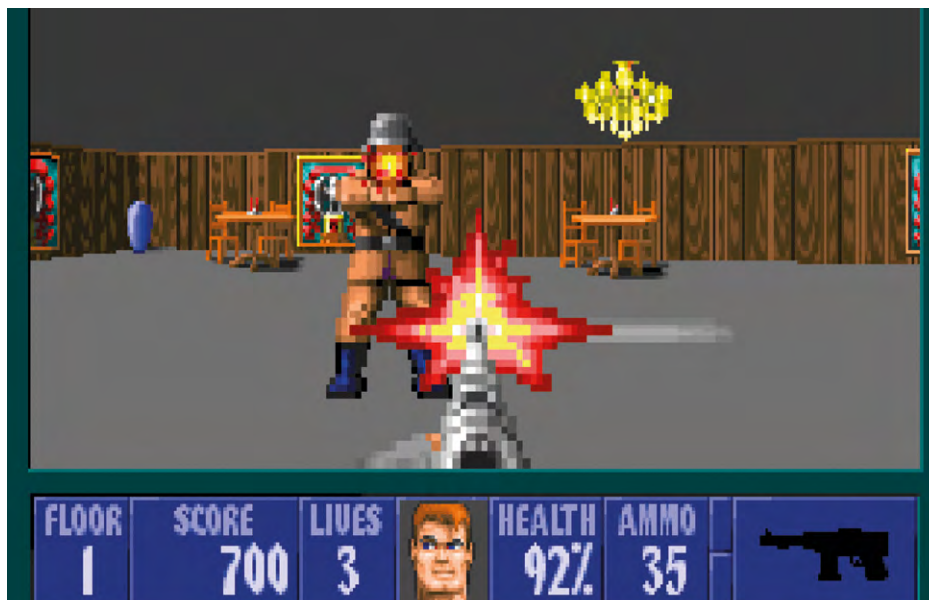
spust trzeba najpierw wymyślić, co chcemy zrobić. Z tego powodu FPS-y w rzeczywistości polegają na niezliczonych mikrodecyzjach nieświadomie podejmowanych w trakcie rozgrywki. Do którego przeciwnika strzelić najpierw? Czy w pobliżu stoją eksplodujące beczki, które można wysadzić? Bardziej opłaca się strzelać od razu czy najpierw podbiec za osłonę? A jakby tego było mało, jednocześnie dokonujemy bardziej strategicznych wyborów, na przykład oszczędzając amunicję albo stwierdzając, że mamy za mało zdrowia, więc lepiej cofnąć się po apteczkę. To właśnie wchodzenie w interakcję z zasadami gry – zagrożeniami, uzbrojeniem i innymi systemami – sprawia, że walka daje frajdę, a opanowanie tych zasad pogłębia rozgrywkę. Bo przecież jeśli nie bierzemy udziału w turnieju e-sportowym, za zajęcie pierwszej pozycji w deathmatchu nie wygrywamy żadnej nagrody. Nagrodą jest wyłącznie satysfakcja.

Podsumowując, w FPS-ach gracz skupia się jedynie na tym, co chce zrobić, i nie musi zawracać sobie głowy obracaniem kamery ani tym, co robi jego awatar.

Oczywiście gra z perspektywy głównego bohatera ma swoje

wady. Po pierwsze, FPS-y mają problem z oddawaniem głębi, co utrudnia skakanie po platformach i walkę wręcz, bo graczowi trudno jest ocenić odległość. Po drugie, przez ograniczone widzenie peryferyjne nie dostrzegamy zagrożeń wokół siebie tak łatwo, jak w rzeczywistości. To z kolei wymusza stosowanie sygnałów dźwiękowych, radarów, wychylania się zza rogu albo znanej z serii *Thief* mechaniki „jesteś bezpieczny, dopóki pozostajesz w cieniu”. Tego rodzaju brak świadomości sytuacyjnej sprawia, że większość skradanek korzysta z perspektywy trzeciej osoby, a nie pierwszej. I z tego samego powodu każdy narzeka na wymuszone sekwencje skradankowe w klasycznych FPS-ach.

Moim zdaniem to fascynujące, że gracz stanowi jedność ze swoim awatarem i nie odczuwa dysonansu. Fakt, że patrzy na otoczenie oczami bohatera wcale nie zmniejsza poczucia, że to on wszystkiego doświadcza. Choć słyszy dowcipne teksty Duke'a Nukema albo widzi opancerzoną rękę Master Chiefa trzymającego broń, wciąż pozostaje zanurzony w świecie gry i nie ma najmniejszej ochoty oberwać przelatującą kulą ognia.



↑ W *Wolfensteinie 3D* likwidujemy żołnierzy, nie potwory

Dlaczego FPS-y wywołują mdłości?

Efekt ubocznym tej immersji jest fakt, że FPS-y (prawie tak łatwo jak VR) mogą wywołać chorobę symulatorową. To zjawisko – podobne do choroby lokomocyjnej – ma miejsce, gdy oczy mówią, że się poruszamy, ale zmysł równowagi temu zaprzecza, a to dezorientuje mózg. Trudno określić, co wywołuje ten efekt, ale uznaje się, że winne są szybkie ruchy, kołysanie kamery oraz jaskrawe, nasycone kolory.

Choć jest to uciążliwe dla części graczy, mimo wszystko

pokazuje, jak przekonująco działają FPS-y na ludzki mózg. Spójrzmy na to inaczej. Czy podczas grania zdarzyło wam się podskoczyć ze strachu albo przechylić swoje prawdziwe ciało, aby wyjrzeć zza rogu? Założę się, że w FPS-ach to częstsze niż w innych grach.

Jaki jest związek między FPS-ami a przemocą?

To, z jaką łatwością FPS-y oszukują mózg, mogło też podsycać narastające w społeczeństwie obawy, że ta forma rozrywki powoduje zachowania agresywne



↑ Mimo kreskówkowej stylistyki *Isle of the Dead* jest bardzo krwawe

w realnym świecie. Powiedzmy sobie szczerze, swoje zrobiła tematyka wczesnych gier studia id Software. To dzięki nim wiele osób po raz pierwszy zetknęło się ze strzelankami, w których zabijamy psy i nazistów, walczymy ze sługami Szatana czy rozwalamy znajomych na krwawą miazgę za pomocą dwururki.

Dodajmy do tego fakt, że wczesne gry nie miały ograniczeń wiekowych, więc nic nie stało na przeszkodzie, by dzieci grały w najbrutalniejsze produkcje. Wynika to z tego, że starsze

pokolenia, słysząc słowo „gry”, miały przed oczami kolorowe platformówki i nie zdawały sobie sprawy, że – tak jak w przypadku każdego medium – mogą istnieć tytuły przeznaczone tylko dla dorosłych. Podobne kontrowersje wzbudzały w swoim czasie rock and roll, komiksy oraz *Dungeons & Dragons*.

Kwestia gier wideo i przemocy jest złożona oraz nacechowana emocjonalnie. W skrócie sprowadza się do pytania: skoro gry sprawnie oszukują mózg gracza i nagradzają go za zabijanie, to



↑ Gry takie jak *Blood* rozkoszowały się przesadzoną brutalnością

czy mogą też długofalowo wpłynąć na jego system wartości oraz sposób myślenia? Powstało na ten temat wiele badań. Jedne mówią, że gry potęgują tendencję do przemocy, inne – że nie mają żadnego wpływu na zachowania agresywne w prawdziwym świecie. A jeszcze inne – że efekt istnieje, ale jest minimalny. Później wrócimy jeszcze do kwestii przemocy i wprowadzenia ograniczeń wiekowych, ale, szczerze mówiąc, temat jest zbyt rozległy, by omówić go tu ze szczegółami. Jednak nie czułbym się ze sobą w porządku, nie wspominając, że w mediach już

praktycznie od narodzin gatunku łączono FPS-y z agresją i masowymi strzelaninami.

Krótką historia FPS-ów

Nie zamierzam rozwodzić się tutaj nad historią FPS-ów, bo zawarte dalej opisy, wywiady i wprowadzenia do kolejnych lat nakreślą ewolucję gatunku i ogólnie branży gier. Jednak dla kontekstu zamieszczam krótkie podsumowanie pierwszych lat istnienia strzelanek.

Zanim się narodziły FPS-y, istniały gry elektromechaniczne



↑ *Soldier of Fortune* wywołał kontrowersje swoją technologią GHOU

(oparte tylko na mechanicznych częściach), takie jak *Missile* (1969) od SEGA, gdzie patrzyliśmy oczami postaci strzelającej kierowanymi rakietami w nadlatujące samoloty. A może jako prekursora należałoby wymienić *Colossal Cave Adventure* Willa Crowthera z 1976 roku? Gra przedstawiała przecież otoczenie w taki sposób, jakbyśmy tam byli, choć za pomocą tekstu i statycznych obrazków.

Jednak generalnie uważa się, że pierwszą grą pierwszoosobową i ruchem w czasie rzeczywistym było

Maze (1973), które później przerodziło się w sieciowe *Maze War*, co dobitnie pokazuje, że gracze od początku chcieli strzelać do siebie nawzajem. Później powstały gry pierwszoosobowe, w których kierowało się statkiem kosmicznym, na przykład *Spasim* (1974), albo czołgiem, jak choćby w *Panther* (1975) albo w *Battlezone* (1980).

Były też inne labiryntówki, na przykład *3D Monster Maze* (1981) czy *Phantom Slayer* (1982), w których gracz biega po labiryntach zbudowanych na kwadratowej siatce. Szczytem ewolucji

tego nurtu jest *Wayout* (1982) umożliwiające ruch w dowolnym kierunku.

Z połączenia znanego z labiryntów chodzenia po siatce z głębią gier RPG narodziły się *dungeon crawlers*, jak choćby *Akalabeth: World of Doom* Richarda Garriotta (1980) albo gra, która stała się synonimem tego podgatunku, czyli *Dungeon Master* (1987).

Potomkiem oryginalnego *Maze* było *MIDI Maze* (1987), pozwalające łączyć komputery Atari ST przez port MIDI, aby rozegrać *death-match* (choć to słowo powstało dopiero sześć lat później).

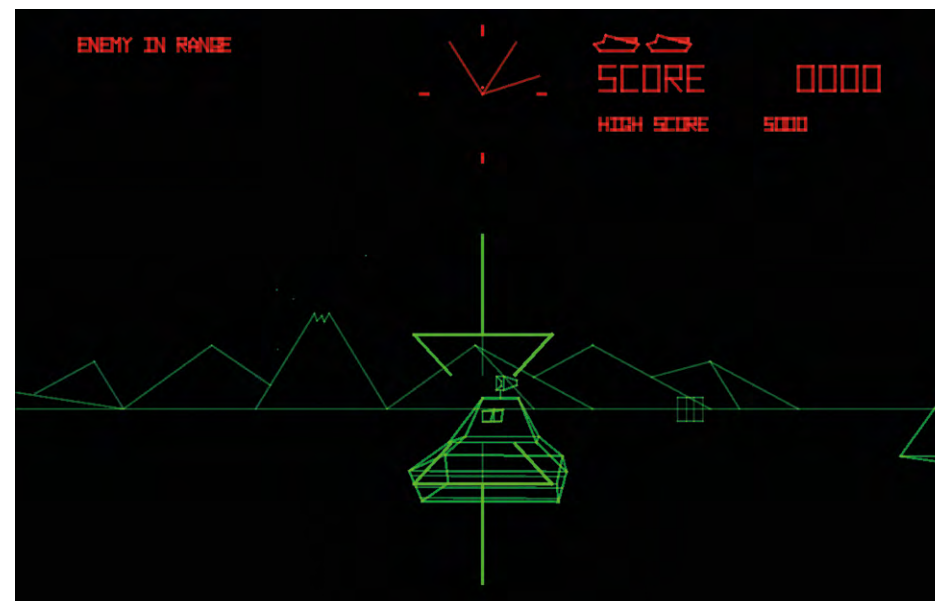
Jeszcze inne gry też korzystały z mechaniki ruchu po siatce, ale miały dynamiczną rozgrywkę skupioną na strzelaniu, jak *Silent Debuggers* (1991) wydane przez Data East na konsolę PC Engine.

W 1991 roku ukazał się *Hovertank* przygotowany przez studio id Software z grafiką opartą na jednobarwnych blokach, a krótko po nim *Catacomb 3-D*, w którym były już oteksturuowane powierzchnie. Następny rok przyniósł *Wolfenstein 3D*, z bardziej dynamiczną i zróżnicowaną rozgrywką. Nie wiadomo, w jakim stopniu John Carmack zainspirował się *Ultimą*

Underworld w kwestii pokrywania obiektów teksturami. Projektant *Ultimy* Paul Neurath powiedział: „Rok wcześniej pokazaliśmy im demo *Underworlda*, i pamiętam, jak John Carmack stwierdził, że on umiałby napisać szybszy skrypt do mapowania tekstur”. Inne źródła temu przeczą.

Tak czy inaczej, *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* stanowiła przełomowe doświadczenie łączące elementy RPG, na przykład dialogi i zarządzanie ekwipunkiem, z ruchem jak na przykład w FPS-ach. Możliwości jej silnika 3D obejmowały skakanie, oświetlenie i system fizyki. Jednak czy to z powodu słabego marketingu, konwencji fantasy, czy też faktu, że gra była wymagająca (dla sprzętu i dla samego gracza), nigdy nie trafiła do szerokiej rzeszy odbiorców.

Choć wiele gatunków narodziło się na automatach, FPS-y żyły głównie na systemach domowych. Istnieją nieliczne przykłady z salonów gier, jak *Gun Buster* (1992), jednak mówimy tu niemal wyłącznie o tytułach na komputery i konsole. Chyba najbliższym automatowym kuzynem FPS-ów są korzystające z pistoletu świetlnego celowniczeki, na przykład *Virtua Cop* (1994).



↑ *Battlezone* od Atari, gdzie gracz sterował czołgiem, było wielkim hitem

Większość gier, o których tu powiem, miała własne uniwersum, ale niektóre strzelanki powstały na licencji istniejących marek. *Jurassic Park* (1993) na Super Nintendo ma sekcje pierwszoosobowe, w których eksplorujemy budynki i strzelamy do dinozaurów. Jest też *RoboCop 3* (1992) z FPS-owymi poziomami pełnymi wrogów do zabicia i zakładników do uratowania.

O ile *Wolfenstein 3D* zwrócił uwagę graczy na rodzący się gatunek, o tyle dopiero jego następca, *Doom*, sprawił, że

o FPS-ach usłyszał cały świat. Gra odniosła tak gigantyczny sukces, że przez następnych kilka lat inne produkcje z tego nurtu nazywano doomopodobnymi, a sam *Doom* doczekał się równie ciepło przyjętych dodatków i kontynuacji.

Doom spopularyzował też koncepcję treści gry oddzielonej od silnika. Dzięki temu inni twórcy mogli wykupić licencję i wykorzystać silnik do własnych produkcji – jak na przykład studio Raven Software do osadzonych w świecie fantasy gier *Heretic* i *Hexen*. I choć



105

AMMO

62%

HEALTH

2 3 4
5 6 7

ARMS



94%

ARMOR

BULL	14	/	200
SHEL	50	/	50
ROKT	2	/	50
CELL	105	/	300



↑ *Marathon* od Bungie porusza podobne tematy, co ich następna seria, *Halo*

Wolfenstein też bywał modyfikowany przez graczy, nie został do tego zaprojektowany – w przeciwieństwie do *Dooma*, którego specjalnie stworzono tak, aby gracze mogli sami dodawać nowe mapy, elementy graficzne i dźwięki, co doprowadziło do powstania imponujących totalnych konwersji.

Gdy to wszystko działo się na PC, studio Bungie przecierało podobne szlaki na Apple Mac ze swoim *Pathways into Darkness* (1993). Ta produkcja bardziej niż gry id Software skupiała się na opowieści, ale to dopiero

Marathon (1994) nadał ton przyszłemu grom studia Bungie.

W tym samym roku ukazał się *System Shock*, który przynosił w kosmos RPG-owe systemy znane z *Ultimy Underworld*. Choć gra była pod wieloma względami innowacyjna, okazała się też dosyć skomplikowana i toporna, dlatego jej największą zasługą dla branży gier jest to, że doczekała się kultowej kontynuacji – *System Shock 2* z 1999 roku. Produkcji Bungie zawdzięczamy również opisaną w tej książce najlepszą antagonistkę,



↑ *System Shock* kreuje napiętą, klaustrofobiczną atmosferę

inspirację dla takich postaci jak Andrew Ryan z *BioShock* (2007).

Sekwencje platformowe w FPS-ach słyną z tego, że są bardzo trudne (tak, tak, pamiętam *Turoka*), właśnie dlatego większość gier rozsądnie trzymała się od nich z daleka – choć na przykład taki *Jumping Flash!* (1995) uczynił ze skakania centralną mechanikę rozgrywki.

Nadal wydawano FPS-y na licencji znanych marek. Ukazał się choćby szereg gier od Bethesdy

z uniwersum *Terminatora*. Wykorzystany był też *Star Trek*, *Obcy* kontra *Predator*, płatki śniadaniowe Chex i być może największa franczyza świata, *Gwiezdne wojny*, czyli na przykład *Dark Forces* (1995).

FPS-y przeszły kolejną transformację w 1996 roku, kiedy to dwa studia wyznaczyły dwie odmienne ścieżki rozwoju gatunku. *Duke Nukem 3D* pokazał, że protagonista może być wyrazisty, odzywać się, mieć własne zdanie i osobowość. Gra posiadała również bardziej szczegółowy



↑ Duke Nukem 3D nie wstydził się swojego przejawionego stylu...

i „realistyczny” świat z interaktywnymi obiektami.

Tymczasem id wypuściło *Quake’a*, produkcję w pełni 3D, przez którą wszystkie dwupółwymiarowe FPS-y natychmiast stały się przestarzałe. Przejście do pełnego trójwymiaru nie tylko poszerzyło wachlarz lokacji, jakie można odtworzyć w grach, ale też fundamentalnie wpłynęło na ruch gracza i walkę poprzez usunięcie abstrakcyjnych ograniczeń silników 2,5D. Co więcej, *Quake* wstrząsnął światkiem multiplayerowym i doprowadził do

zorganizowania pierwszych dużych turniejów e-sportowych.

Studio nadal udostępniało graczom silnik do tworzenia treści, dlatego jeszcze w tym samym 1996 roku ukazał się mod do *Quake’a* pod tytułem *Team Fortress*. Produkcja wprowadziła koncepcję odrębnych ról w zespole i okazała się tak popularna, że po dekadzie aktualizacji i poprawek doczekała się kontynuacji, *Team Fortress 2* (2007).

Choć FPS-y wydawano już na konsole, z początku ich potencjał



↑ ...podczas gdy świat Quake’a był pełen niewysłowionych okropności

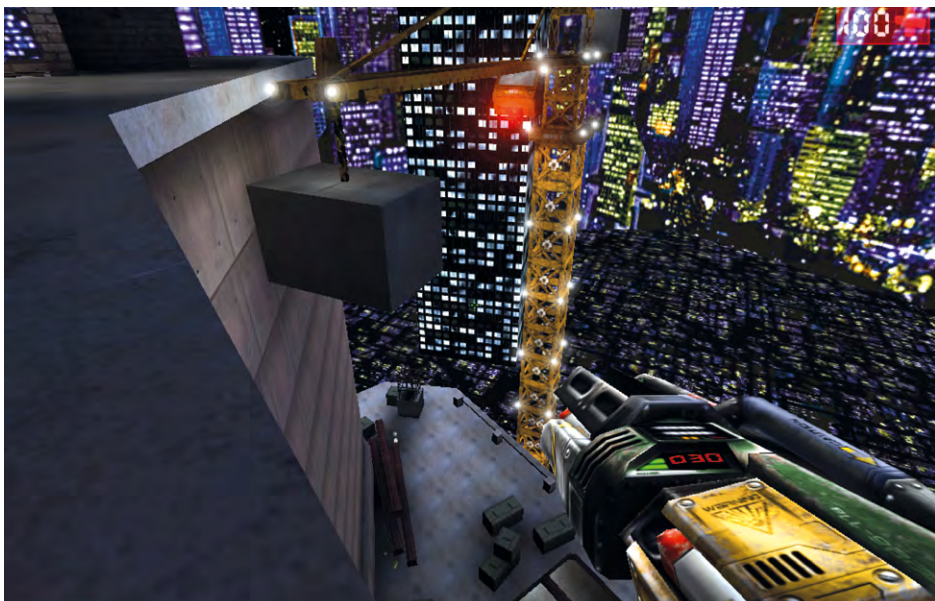
wydawał się stłamszony przez ograniczenia sprzętowe, w szczególności kontrolery. Zmieniło się to w 1997 roku dzięki *GoldenEye 007*, które idealnie zgrało schemat sterowania z rozgrywką, a do tego świetnie wykorzystało markę Jamesa Bonda i oferowało fenomenalny tryb wieloosobowy na podzielonym ekranie.

W tym okresie zaczęła się pojawiać na domowych komputerach tak zwana akceleracja sprzętowa. Nowe karty graficzne lepiej radziły sobie ze złożonymi obliczeniami. Początkowo na rynku

panował w tym aspekcie istny dzikizachód, a firmy rozkwiwały i upadały jedna po drugiej, aż w końcu przyjęto standardy DirectX i OpenGL, co pomogło ustabilizować sytuację.

Jedi Knight (1997) spopularyzował trend dawania graczom supermocy oprócz broni. Nadawanie głębi walce za pomocą mechanik takich jak Moc, magia, cyberwszczepy czy zdolności psioniczne wciąż pozostają istotnym elementem wielu gier, jak choćby *Destiny 2* (2017).





↑ W *Unreal Tournament* mogliśmy walczyć w prawdziwych lokacjach

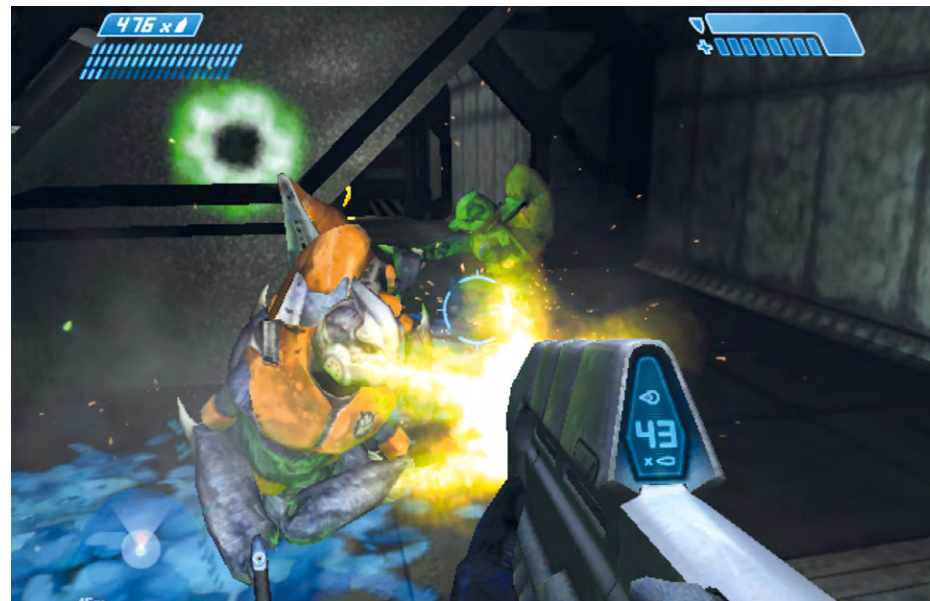
W 1998 roku ukazał się silnik Unreal (studio Epic) oferujący większe niż w *Quake'u*, bardziej otwarte lokacje, a także różnorodne oświetlenie.

Kontynuując trend umieszczania w FPS-ach otwartych przestrzeni, w 1998 roku ukazały się też mało znane *Z.A.R.* (Maddox Games) oraz *Delta Force* (NovaLogic) wykorzystujące woksele (trójwymiarowe odpowiedniki pikseli) do tworzenia gigantycznych lokacji.

W tym samym roku *Half-Life* stworzony przez studio Valve

popchnął gatunek w nowym kierunku, opowiadając historię poprzez oparte na skryptach wydarzenia skupione wokół postaci gracza. Choć zwiększało to koszt produkcji, bardziej filmowe podejście zastosowano też przy *Halo*, a ostatecznie stało się ono esencją mocno oskryptowanej serii *Call of Duty*.

W tym przełomowym 1998 roku ukazał się również *Jurassic Park: Trespasser*. Choć tytuł ostatecznie nie spełnił oczekiwań, zaprezentował światu mechaniki oparte na fizyce, które później



↑ *Halo* miało własny pomysł na sterowanie, broń i system zdrowia

wykorzystano na przykład w *Half-Life 2* (2004).

Następny był *Thief: The Dark Project*, który pokazał, że FPS-y mogą skupiać się na skradaniu i unikaniu konfrontacji, aby wywołać zupełnie inną formę napięcia. I wreszcie *Tom Clancy's Rainbow Six* uTORował drogę bardziej realistycznej rozgrywce, gdzie zabija nawet jeden strzał, a cierpliwość jest równie ważna, co refleks.

Rok 1999 przyniósł premierę *Unreal Tournament* oraz, niecały

miesiąc później, *Quake III: Arena*. Obie gry koncentrowały się na trybie multiplayer, udowadniając, że zainteresowanie rozgrywką sieciową jest wystarczająco duże, by na rynku zaistniały tytuły pozbawione kampanii dla jednego gracza – i przecierając szlaki dla strzelanek sieciowych takich jak *Battlefield 1942* (2002). W 1999 roku ukazał się też mod do *Half-Life* zatytułowany *Counter-Strike*. Połączenie realizmu z bezpardonową zasadą „jedno życie na rundę” okazało się takim hitem, że *Counter-Strike* nawet dzisiaj,