

MARCIN M.  
CHOJNACKI  
Uniwersytet Łódzki



Marcin M. Chojnacki: doktorant w Instytucie Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego, zainteresowany zagadnieniem narracji, przestrzeni, sprawczości oraz remediacji w grach wideo, współtwórca projektu Grakademia popularyzującego naukowe i publicystyczne spojrzenie na elektroniczną rozrywkę, współorganizator cyklicznej konferencji naukowej „Kultura Gier Komputerowych”, redaktor i recenzent portalu ŚwiatGry.pl, sekretarz redakcji czasopisma naukowego „Replay. The Polish Journal of Game Studies”.

## „JAK ZA DAWNYCH DOBRYCH LAT” – DEMAKE A MEDIUM GIER WIDEO

“As in the good old years” – demake  
and the medium of video games

### PO CO UWSTECZNIĄĆ GRY?

W obliczu ciągłego odświeżania klasycznych tytułów przez największych wydawców w branży gier wideo, regularnego wypuszczania na rynek kolejnych wersji ze zwiększoną rozdzielczością, poprawionym sterowaniem, ulepszoną oprawą graficzną czy zwyczajnych portów na nowsze platformy sprzętowe niezwykle interesująca jawi się praktyka tworzenia przez amatorów elektronicznej rozrywki uwsteczniczonych wersji popularnych tytułów. Użycie po raz pierwszy terminu „demake” w odniesieniu do gier przypisuje się Philowi Fishowi<sup>1</sup>, autorowi niezależnej platformówki *Fez*, utrzymanej w estetyce nawiązującej do okresu 8-bitowych urządzeń służących do

<sup>1</sup> Zob. *Bootleg Demakes Competition*, dyskusja na forum: *Tigforums. Independent Gaming Discussion*, <https://forums.tigsource.com/index.php?topic=2376.0> [dostęp: 07.05.2016].

grania<sup>2</sup>. Styl przekształcania nowych pozycji, określony przez wspomnianego twórcę jako retro remake, wydaje się funkcjonować przynajmniej na kilku płaszczyznach, między innymi jako forma jeszcze do niedawna dominującego na scenie indie trendu<sup>3</sup>. Niniejszy tekst ma za zadanie przyjrzeć się strategii demake'u realizowanej w medium gier wideo, podjąć próbę definicji tego zjawiska oraz zaprezentować klasyfikację służącą rozróżnieniu takich projektów. Jednakże zanim przejdę do szerszego opisu oraz analizy samego zjawiska, chciałbym przyjrzeć się szerszym kontekstom oraz tendencjom, w które się ono wpisuje.

Warto zadać pytanie, po co w obliczu zawrotnego technicznego rozwoju branży gier wideo dążyć do niwelowania jego zdobyczy w postaci fotorealistycznej trójwymiarowej grafiki, zaawansowanych interfejsów użytkownika czy drobiazgowej symulacji. Czym można tłumaczyć potrzebę przekształcania rozbudowanych wysokobudżetowych produkcji w proste projekty wykorzystujące pixel art i wystarczające niekiedy na kilkanaście minut rozgrywki? Jednoznaczna odpowiedź wydaje się trudna do uchwycenia, zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę różnorodność źródeł uwsteczniania gier. Jednym z rozwiązań wydaje się być technostalgia definiowana przez Tima van der Heijdena jako „wspomnienia minionych technologii medialnych we współczesnych praktykach pamięci”<sup>4</sup>. Opisywana przez badacza praktyka dotyczy przenoszenia estetyki typowej dla analogowych sposobów zapisu, łącznie ze wszelkimi charakterystycznymi dla nich niedoskonałościami, do ich cyfrowych odpowiedników, co autor omawia na przykładzie fotografii oraz aplikacji nakładających na zdjęcia różnorodne filtry, aby upodobnić je do tych wykonywanych przy wykorzystaniu tradycyjnego

<sup>2</sup> Wielu dzisiejszych twórców za pomocą tego typu środków chce wywołać u swoich odbiorców „wrażenie retro”. Zob. E. Adams, *Fundamentals of Game Design*, 2<sup>nd</sup> edition, Berkeley 2010, s. 222.

<sup>3</sup> Zob. J. Juul, *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*, <https://www.jesperjuul.net/text/independentstyle> [dostęp: 07.05.2016].

<sup>4</sup> T. van der Heijden, *Technostalgia of the Present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies*, „Necrus. European Journal of Media Studies” 2015, vol. 4, No. 2, s. 104.

filmu<sup>5</sup>. Giuseppina Sapio, na którą van der Heijden powołuje się w swoim artykule, dostrzega przyczynę powrotu analogowej estetyki w dematerializacji mediów oraz przeobrażeniu naszych pamiątek z postaci fizycznych odbitek na wirtualne pliki, przechowywane na twardych dyskach naszych komputerów<sup>6</sup>.

Trudno wykazać jednoznaczne przełożenie tego procesu na grunt gier wideo, zwłaszcza biorąc pod uwagę ich cyfrowy rodowód, ale moim zdaniem demaki, zwłaszcza te wykorzystujące nośniki zapisu oraz urządzenia niebędące w powszechnym użyciu, można traktować jako swoiste próby przywrócenia „namacalności” tytułom wydawanym za pośrednictwem internetowej dystrybucji. To pewnego rodzaju nostalgiczny powrót do czasów, gdy ulubione gry odczytywano z dyskietek, płyt lub kartridżów, a ich instalacja na domowej konsoli nie trwała dziesiątek minut. Uwstecznienie staje się zatem, w podobny sposób jak emulatory starszych platform, imitacją doświadczenia kontaktu z dawniejszą technologią, w dodatku nie zawsze wiernie generującą dźwięk i obraz. Demake jest bowiem zazwyczaj jedynie wzorowany na stylu ośmiu lub szesnastu bitów, nierzadko bazuje wyłącznie na wspomnieniach i wyobrażeniach autora, a tym samym może odbiegać od rzeczywistych rozwiązań estetycznych wynikających najczęściej z ówczesnych ograniczeń sprzętowych.

Retro remaki w większości przypadków można więc określić jako formę podejścia *retraux*<sup>7</sup> do medium gier wideo, czyli strategię twórczą zakładającą rozwiązania stylistyczne charakterystyczne dla minionych dekad. Dzieła takie, choć sprawiają wrażenie zrealizowanych przykładowo w latach 70. lub 80. dwudziestego wieku, w rzeczywistości posiadają wyższy stopień dopracowania, ich oprawa podkreśla hipermedialność, a opowiadane historie nawiązują do klasycznych już tekstów kultury popularnej. Trzeba jednak pamiętać, że demaki nie są samodzielnymi utworami, ale przeobrażeniami już istniejących produkcji. Dlatego bardziej świadomie wykorzystują one

<sup>5</sup> Zob. tamże, s. 105.

<sup>6</sup> Zob. tamże, s. 107.

<sup>7</sup> Zob. *Retraux*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Retraux> [dostęp: 08.05.2016].

audiowizualne motywy<sup>8</sup> kojarzone ze stylistyką retro gier, takie jak chiptune, pixel art, interfejs użytkownika oraz grafika 2D. Autorzy tego rodzaju uwstecznień decydują się także na daleko idące zmiany w „sensomotoryce”, czemu więcej miejsca poświęcę w dalszej części artykułu, rozumianej za Akim Järvinenem jako projekt interakcji z wirtualnym środowiskiem<sup>9</sup>, a zatem jednym z najważniejszych elementów gry wideo. Ich użytkownik ma w związku z tym ograniczone możliwości ruchu, podejmowanych akcji, a jego awatar porusza się z inną prędkością niż w oryginale.

Te zabiegi mają najprawdopodobniej służyć przypomnieniu nam okresu dzieciństwa lub wczesnej młodości, pierwszych kontaktów z komputerem bądź konsolą wideo, czasu beztroško spędzanego na przechodzeniu kolejnych poziomów i rozwiązywaniu łamigłówek. Robin Sloan zwraca uwagę na to, jak dzisiejsze gry, odwołujące się w różnorodny sposób do tych doświadczeń, remediują nasze wspomnienia<sup>10</sup>, oraz zauważa, że granie nierozzerwalnie łączy się innymi formami uczestnictwa w kulturze<sup>11</sup>, takimi jak oglądanie filmów czy telewizji, czytanie książek i komiksów bądź słuchanie muzyki. Autor *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home* podkreśla za Jeanem Baudrillardem, iż nasza pamięć o konkretnym okresie historycznym w rzeczywistości jest pamięcią o powstałych w nim tekstach kultury oraz naszym kontakcie z nimi<sup>12</sup>. Czy zasadne jest wobec tego rozpatrywanie demake'ów jako próby tęsknego, metaforycznego powrotu do przeszłości<sup>13</sup>,

<sup>8</sup> Zob. A. Järvinen, *Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*, w: *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. F. Mäyrä, Tampere 2002, s. 118.

<sup>9</sup> Zob. tamże, s. 120.

<sup>10</sup> Zob. R. Sloan, *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home*, <http://gac.sagepub.com/content/10/6/525> [dostęp: 09.05.2016].

<sup>11</sup> Zob. tamże, s. 17.

<sup>12</sup> Zob. tamże, s. 16.

<sup>13</sup> Ciekawie w tym kontekście prezentują się badania Jaakka Suominena ukazujące relacje pomiędzy człowiekiem a komputerem, we wczesnym etapie jego popularyzacji porównywane do relacji (uczuć) międzyludzkich. Dawne gry można porównać do szkolnych sympatii oraz młodzieńczych

a może jest to interesująca forma oddolnego sprzeciwu wobec zawrotnego tempa rozwoju samej branży?

Uwstecznienia gier wideo sprawiają wrażenie, że jednocześnie doskonale odnajdują się w obszarze nazywanym metakulturą nowości<sup>14</sup> i wychodzą poza jego ramy. Jak wspomniałem wcześniej, demake nie może funkcjonować bez swojego pierwowzoru. Wówczas nie byłoby tekstu źródłowego, z którym można by go porównać i docenić przekształcenia dokonane przez jego autora. To zdaje się idealnie wpisywać w praktykę opisaną przez Wojciecha J. Bursztę:

Kultura popularna jest takim właśnie samonapędzającym się i samointerpretującym mechanizmem produkowania nowości, mnożenia oferty i pogłębiającej się ulotności oferowanych treści. W reżimie metakultury nowości krążące jako towar obiekty muszą być postrzegane jako twórcza odpowiedź na inne obiekty, a nie jedynie jako utrwalone treści związane z metakulturą tradycji<sup>15</sup>.

Jednakże autorzy retro remake'ów odwołują się w swoich pracach do jasno określonej tradycji gier wideo, chociażby estetyki i mechaniki wykorzystywanych w latach 80. i na początku lat 90. Te projekty paradoksalnie pozwalają zaobserwować utrwalanie się nie tylko pewnych wzorców w obrębie poszczególnych gatunków ludycznych, ale również powszechnie stosowanych rozwiązań, które nie tracą na atrakcyjności, nawet jeżeli ktoś dokona ich znacznego uproszczenia. Demake jest zatem zjawiskiem występującym przeciwko dominującemu obecnie w głównym nurcie dyktatowi świeżości, uwarunkowaniu możliwości zabawy przez posiadaną platformę sprzętową czy też ponownego sprzedawania tytułów sprzed kilku lub kilkunastu lat po nieznamym ulepszeniu ich oprawy audiowizualnej. To również interesujący przejaw kultury uczestnictwa, nie zawsze jednak pozostającej w sferze niekomercyjnej twórczości fanowskiej, co

---

miłości wywołujących obecnie przyjemne wspomnienia. Zob. J. Suominen, *The Computer as a Tool for Love – A Cultural History of Technology*, w: *Proceedings of 8th Annual IAS-STC Conference Critical Issues in Science and Technology studies*, <http://www.tuug.fi/~jaakko/> [dostęp: 09.05.2016].

<sup>14</sup> W.J. Burszta, *Wojny metakulturowe i metakultura nowości*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 1, s. 22.

<sup>15</sup> Tamże, s. 36.

również nieco szerzej przedstawię w tym artykule po wcześniejszej próbie analizy oraz zdefiniowania samego zjawiska.

### CZYM JEST DEMAKE?

W najprostszym ujęciu demake stanowi przeciwieństwo remake'u. Jeżeli ten drugi polega na odświeżeniu, odnowieniu danego tytułu, unowocześnieniu jego warstwy audiowizualnej oraz usprawnieniu mechaniki rozgrywki<sup>16</sup>, to pierwszy należy definiować jako uwstecznienie, uproszczenie oraz zubożenie wszystkich lub wybranych elementów gry. Tego typu projekty mogą przyjmować formę grafik koncepcyjnych bądź krótkich animacji prezentujących, w jaki sposób wyglądałyby dzisiejsze wysokobudżetowe produkcje, gdyby powstały dziesięć czy dwadzieścia lat wcześniej i zostały wydane na ówczesne platformy sprzętowe. W Internecie znajdują się osobne strony oraz fora dyskusyjne skupiające społeczności entuzjastów tworzenia alternatywnych wersji ekranów ładowania, wizerunków bohaterów, projektów pojedynczych plansz lub całych poziomów z gier wydanych w okresie kilku ostatnich lat. Te najczęściej pixelartowe, a więc utrzymane w estetyce imitującej oprawę graficzną z okresu 8- i 16-bitowych urządzeń, prace można interpretować jako przejaw nostalgii autorów<sup>17</sup>, próbę upodobnienia niedawno wypuszczonych pozycji do tych pamiętanych z dzieciństwa lub wczesnej młodości.

Niemniej jednak moim zdaniem bardziej interesującym przejawem zjawiska uwsteczniania elektronicznej rozrywki są działające, umożliwiające zabawę proste gry wideo i to właśnie ich dotyczy niniejszy artykuł. Zachowują one bowiem główne cechy medium, którego przekształceń dokonują, a mianowicie interaktywność, możliwość eksploracji nawigowalnej przestrzeni oraz wprowadzania zmian w wirtualnym środowisku. Dlatego

<sup>16</sup> Zob. T.I. Sezen, *Remaking as Revision of Narrative Design in Digital Games*, w: *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*, ed. H. Koenitz et al., New York 2015, s. 283.

<sup>17</sup> Zob. M.B. Garda, *Nostalgia in Retro Game Design*, <http://www.digra.org/digital-library/publications/nostalgia-in-retro-game-design> [dostęp: 07.05.2016].

też wydają się bardziej złożonymi, różnorodnymi i przez to też bardziej interesującymi obiektami badawczymi, które można omawiać z perspektywy nie tylko analizy twórczości fanowskiej, ale również zastosowanych przez ich twórców rozwiązań oraz wpływu tych środków na doświadczenie płynące z rozgrywki. Co ciekawe, można wskazać liczne przykłady, w których realizacja demake'ów wykraczała poza działalność amatorów udostępniających swoje dzieła nieodpłatnie za pośrednictwem sieci. Niekiedy przyjmują one formę komercyjnych projektów powstających na zlecenie potężnych koncernów i wydawanych oficjalnie na różne platformy sprzętowe. Stosunkowo niedawno uwstecznione wersje japońskich produkcji trafiały, oczywiście nielegalnie, na rynek chiński w postaci możliwej do odtworzenia na lokalnych odpowiednikach Nintendo Entertainment System. Tego typu przykładom przyjrzyć się nieco bliżej w dalszej części tekstu.

## DEMAKE A DOWNGRADE I PORT

Na początku warto dookreślić specyfikę demake'u, a także wyraźnie odróżnić go od zabiegów czy rozwiązań pozornie bardzo podobnych. Michael Thomasson określa demake jako praktykę miłośników retrogamingu polegającą na przenoszeniu stosunkowo niedawno wydanych gier na starsze konsole i komputery<sup>18</sup>, które nie są w stanie ich odtworzyć w pierwotnej, oryginalnej formie. Dlatego też autorzy takich konwersji muszą dokonać daleko idących przeobrażeń w zakresie oprawy audiowizualnej i nierzadko mechaniki rozgrywki, aby uczynić swoje dzieła „grywalnymi” na sprzęcie sprzed kilkunastu, a nawet kilkudziesięciu lat. Thomasson jako przykład takiego zabiegu podaje zaprezentowanie przez Eda Friesa alternatywnej wersji gry *Halo*, przeznaczonej na Atari 2600, publiczności Classic Gaming Expo w 2010 roku<sup>19</sup>. Ian Bogost zaznacza natomiast, że demake nie musi być uruchamiany na konkretnej,

<sup>18</sup> M. Thomasson, *Retrogaming*, w: *The Routledge Companion to Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014, s. 341.

<sup>19</sup> Tamże.



niebędącej już w powszechnym użyciu platformie sprzętowej, ale wystarczy, że swoją formą będzie wyraźnie imitował tytuły wydawane na starsze systemy<sup>20</sup>.

Demake jest zatem czymś więcej niż downgradem, w grach wideo oznaczającym najczęściej obniżenie jakości oprawy graficznej, zredukowanie jej szczegółowości lub rozdzielczości tekstur. Stanowi osobny i samodzielny twór, nie zaś efekt szeregu zmian w plikach bądź ustawieniach danej pozycji na tej samej platformie. Co prawda zaskakujące efekty niektórych amatorskich przeróbek mogą sprawiać wrażenie obcowania z demake'ami dzisiejszych wysokobudżetowych produkcji<sup>21</sup>. W rzeczywistości są to nadal te same gry, jedynie pozbawione atrakcji wizualnych w postaci realistycznych cieni, imitacji oświetlenia lub animacji drobnych elementów, takich jak chociażby włosy sterowalnej postaci. Istotna jest tu także intencja. Graczem dokonującym takich przekształceń kieruje raczej ciekawość lub chęć uruchomienia wybranego wymagającego tytułu na komputerze o przestarzałych lub niewystarczająco mocnych podzespołach. Trudno w takim działaniu odczytać autorską reinterpetację gry, downgrade nie zakłada także przeobrażeń mechaniki rozgrywki, aby imitowała chociażby rozwiązania z lat 80.

Moim zdaniem demake jest także czymś odmiennym niż port, nie stanowi bowiem przenoszenia jednej gry pomiędzy urządzeniami o różnej specyfikacji technicznej, przykładowo między konsolami wideo tej samej lub odmiennej generacji. Projekty te nie są zmodyfikowanymi wersjami pierwotnego programu dostosowanego do wielu platform. Zazwyczaj ich twórcy, oczywiście wzorując się na oryginałach, kształtują swoje prace samodzielnie od początku. Przygotowują silnik, system reguł, modele postaci oraz ich otoczenia, a także elementy interfejsu użytkownika, co pozwala traktować je jako zupełnie oddzielne i niezależne wobec pierwowzorów, chociażby pod względem kodu, aplikacje. Naturalnie podejmowano już udane próby uruchamiania niektórych klasycznych tytułów za pomocą sprzętów

<sup>20</sup> I. Bogost, *Atari Hacks, Remakes, and Demakes*, [http://bogost.com/teaching/atari\\_hacks\\_remakes\\_and\\_demake](http://bogost.com/teaching/atari_hacks_remakes_and_demake) [dostęp: 08.05.2016].

<sup>21</sup> Tego typu działania można obserwować chociażby na kanale *LowSpecGamer* dostępnego w ramach platformy YouTube, <https://www.youtube.com/channel/UCQkd05iAYed2-LOmhjzDG6g> [dostęp: 07.05.2016].



z punktu widzenia dynamicznego rozwoju branży uchodzących za wręcz archaiczne. Spektakularnym przykładem takiego eksperymentu było zmodyfikowanie przez Pekkę Väänänen silnika pierwszej odsłony serii *Quake*, aby korzystać z niej przy użyciu oscyloskopu<sup>22</sup>. Według mnie w przypadkach takich jak ten można już wyjątkowo mówić o demake’u, ponieważ dokonanie tak daleko idących przekształceń, niejako przepisujących grę na nowo, trudno traktować jako zwyczajny port, który najczęściej ogranicza się do czysto kosmetycznych zmian w oprawie graficznej wynikających z różnic sprzętowych.

## DEMAKE W OBIEGU OFICJALNYM I NIEOFICJALNYM

Praktyka tworzenia demake’ów, jak można wywnioskować na podstawie już omówionych przykładów, jest nierozdzielnie połączona z takimi obszarami działalności miłośników elektronicznej rozrywki jak pixel art, retrogaming, homebrew czy emulacja. Mogłoby się wydawać, że takie uwstecznienia gier powstają w kręgu fanów konkretnych serii, retro sprzętów, gier niezależnych czy nieoficjalnego oprogramowania przeznaczonego na konsole wideo od dawna niewspierane przez swoich producentów. Demake to jednak strategia wykorzystywana także przez duże studia deweloperskie starające się ponownie wykorzystać siłę stworzonych przez siebie marek, przenosząc je przykładowo na urządzenia mobilne, takie jak przenośne konsole czy telefony komórkowe. Doskonałym przykładem takiego komercyjnego przekształcenia jest *Max Payne* wydany w 2003 roku przez Rockstar Games na konsolę Game Boy Advance.

Kieszonkowa wersja interaktywnej opowieści o nowojorskim policjancie w dużej mierze przypomina swój pierwowzór z 2001 roku, jednakże z uwagi na ograniczenia sprzętowe urządzenia Nintendo, twórcy musieli wprowadzić kilka znaczących zmian wpływających na sposób prowadzenia rozgrywki. Najważniejszą z nich z pewnością jest prezentacja akcji za pomocą rzutu izometrycznego zamiast pierwotnego widoku trzecioosobowego

<sup>22</sup> P. Väänänen, *Quake on an Oscilloscope: A Technical Report*, [http://www.lofibucket.com/articles/oscilloscope\\_quake.html](http://www.lofibucket.com/articles/oscilloscope_quake.html) [dostęp: 08.05.2016].

zza pleców głównego bohatera. Wpłynęło to znacząco nie tylko na możliwości kontrolowania postaci w ramach wirtualnej przestrzeni świata przedstawionego, ale również na dynamikę wykonywanych czynności, zwłaszcza podczas starć z przeciwnikami. Charakterystyczne dla gry spowalnianie czasu podczas wystrzałów z broni palnej, efektowne wyskoki Payne'a oraz pozwalające uniknąć obrażeń lawirowanie pomiędzy kulami wrogów w wersji na GBA nie funkcjonują tak jak w oryginale. W rezultacie uwstecznieniu ulega tutaj w większym stopniu nie tyle oprawa graficzna, sprowadzona oczywiście do formy dwu- i trójwymiarowych modeli złożonych z wyraźnie widocznych pikseli wyświetlanych w niskiej rozdzielczości, co praca wirtualnej kamery oraz swoboda nawigowania po środowisku gry. W związku z tym *Max Payne* w wydaniu na Game Boya w moim odczuciu może funkcjonować jako pełnoprawny przykład demake'u, a nie typowego portu. Za taki należy uznać wersję wypuszczoną w 2012 roku na telefony komórkowe i tablety z systemami iOS oraz Android, w której dostosowano interfejs użytkownika do ekranu dotykowego, nie wprowadzając jednak żadnych uwsteczniających modyfikacji w ramach mechaniki rozgrywki czy też oprawy audiowizualnej.

Interesujący z perspektywy zarówno historycznej, jak i powszechności medium gier wideo w różnych częściach świata jest również wspomniany już wcześniej proceder tworzenia uproszczonych, zdeformowanych wersji aktualnie głośnych tytułów i wprowadzanie ich do sprzedaży na rynku z utrudnionym dostępem do najnowszych urządzeń służących elektronicznej rozrywce. Bez licencji od producentów, nielegalnie kopiowane przez grupy hakerów produkcje pierwotnie ukazujące się w Japonii w latach 90., między innymi na PlayStation, trafiały do sprzedaży w Chinach jako wydania na lokalne odpowiedniki konsoli NES z racji ich powszechności wśród klientów. Dzięki temu pozycje takie jak *Tekken 2*, *Resident Evil*, *Chrono Trigger*, *Harvest Moon* czy *Legend of Zelda: A Link to the Past* doczekały się osobliwych demake'ów zapisywanych na charakterystycznych kolorowych kartridżach<sup>23</sup>. Przejście z 3D do 2D, uproszczenie

<sup>23</sup> Zob. D. Sobodash, *The Yin and Yang of Chinese Gaming*, „PiQ” 2008, No. 2, s. 107.

mechaniki, ograniczenie ilości dostępnych postaci, przy jednoczesnym zachowaniu oryginalnej ikonografii, tematyki oraz tytułu, pozwalało Chińczykom niejako doświadczyć kontaktu z popularnymi seriami pomimo zacofania technologicznego względem państw Zachodu, Japonii oraz Korei Południowej. Z drugiej strony uwstecznione interpretacje stanowiły dla ich autorów możliwość szybkiego zarobku w kraju, w którym jeszcze do niedawna sprzedaż zagranicznych konsol i dystrybucja gier wideo były nielegalne.

Kontekst chińskich plagiatów pozwala spojrzeć na zjawisko, jakim jest praktyka tworzenia demake'ów, przez pryzmat dostępności do nowych gier, a także obecnych w nich innowacyjnych, interesujących rozwiązań. Projekty te bardzo często zachowują to, co najważniejsze, czyli oryginalne koncepty mechaniki rozgrywki swoich pierwowzorów<sup>24</sup> i pozwalają na ich wypróbowanie, niewątpliwie w znacznie uproszczonej formie, ale dającej odbiorcom pewne wyobrażenie o ich funkcjonalności. Można by w ten sposób przyrównać demake do procesu emulacji<sup>25</sup>, której jedną z zalet jest właśnie ułatwienie dostępu do konkretnych tytułów. Udostępniane nieodpłatnie za pośrednictwem Internetu uwstecznienia z reguły mają niskie wymagania sprzętowe, co pozwala na ich uruchomienie przy użyciu starszych lub przenośnych urządzeń teoretycznie nieprzeznaczonych do grania. Właśnie w ten sposób według mnie może funkcjonować zrealizowany w technice Flash przez zespół We Create Stuff demake gry *Portal*. Zadaniem gracza, identycznie jak w produkcji studia Valve, jest rozwiązywanie zagadek i pokonywanie kolejnych poziomów dzięki korzystaniu z umieszczanych na planszy teleportujących pól. Uproszczenie polega na wykorzystaniu dwuwymiarowej grafiki oraz widoku trzecioosobowego, jednakże specyfika prowadzenia interakcji czy też podejmowania kolejnych wyzwań bez wątpienia stanowi wierne odwzorowanie oryginału.

<sup>24</sup> Może być to także traktowane jako czynnik wartościujący. Zob. M.B. Garda, *Motywacja nostalgiczna zwrotu retro w grach komputerowych* [w druku].

<sup>25</sup> S. Dor, *Emulation*, w: *The Routledge Companion...*, s. 27–28.

## RODZAJE DEMAKE'ÓW

Po przyjrzeniu się przynajmniej kilku aspektom istotnym w kontekście powstawania i funkcjonowania uwstecznionych wersji gier wideo warto zastanowić się, czy omówione wcześniej projekty mają jakieś cechy wspólne bądź wyznaczniki pozwalające określić, w jakiej relacji pozostają względem swoich pierwowzorów. Demaki przestają bowiem przynależeć do określonej niszy powiązanej z retrogamingiem, nie są już jedynie ciekawostką i przyjmują obecnie formę prężnie rozwijającego się trendu wśród niezależnych twórców. Prawdopodobnie na popularność takich projektów wpływają konkursy i maratony tworzenia gier, których tematem przewodnim są właśnie retro remaki. Przykładowo do Bootleg Demakes Competition, zorganizowanego przez serwis Tigsources.com w sierpniu 2008 roku, zgłoszono 69 prac<sup>26</sup>, z których znaczna część stanowiła interesujące wyobrażenia nowoczesnych gier w estetyce pixel art, z uproszczoną mechaniką rozgrywki, przypominające pozycje wydawane na komputery i konsole od dawna nieobecne w powszechnym użytku.

Gry udostępnione podczas konkursu pozwoliły mi prześledzić pewne tendencje i strategie obierane przez twórców, a w rezultacie wyznaczyć kategorie, do jakich można przyporządkować konkretne tytuły. Zatem w dalszej części niniejszego artykułu chciałbym zaprezentować i omówić propozycję klasyfikacji demake'ów w oparciu o ich dominujące cechy oraz sposób przekształcenia pierwowzoru. Podstawą były dla mnie zabiegi stosowane przez autorów, a także elementy gry–inspiracji, które uległy uwstecznieniu w projektach. Pozwoliło mi to na wyróżnienie trzech podstawowych rodzajów demake'ów: estetycznego, mechanicznego i estetyczno-mechanicznego.

Pierwszy z nich zakłada wprowadzenie zmian w estetyce gry wideo, jednakże w tym przypadku ograniczam rozumienie estetyki do oprawy audiowizualnej i składających się na nią reprezentacji przestrzeni za pomocą grafiki 2D lub 3D, udźwiękowienia oraz elementów interfejsu użytkownika. Tego typu

---

<sup>26</sup> Zob. *Bootleg Demakes: Results!*, <https://forums.tigsources.com/index.php?topic=2865.0> [dostęp: 09.05.2016].

uwstecznienie najczęściej przekształca modele postaci, otoczenia i przedmiotów tak, aby imitowały te obecne w grach 8- i 16-bitowych wydawanych na starsze konsole stacjonarne lub przenośne. Demake estetyczny nie wprowadza natomiast żadnych przeobrażeń mechaniki rozgrywki, niejako zachowując w stanie pierwotnym rozwiązanie z oryginału. Istnieją bowiem prace dokonujące wyrazistej metamorfozy wyglądu danej pozycji, ale w których interakcja i sposób kontrolowania postaci w niczym nie odbiega od tych znanych z pierwowzoru. Egzemplifikacją takiego podejścia jest *Super Smash Land*, wzorowany na serii *Super Smash Bros.*, w której występują postaci z licznych tytułów wydawanych przez koncern Nintendo. Zadaniem gracza jest osłabienie przeciwników, a następnie wyrzucenie ich poza obszar planszy, na której toczy się rozgrywka. Ruch w dwuwymiarowym środowisku, zadawanie ciosów, przeskakiwanie pomiędzy platformami i unikanie przeszkód w obu przypadkach wyglądają niemal identycznie. Twórcy *Super Smash Land* zastąpili jednak modele 3D prostymi, złożonymi z kilkunastu łatwo zauważalnych pikseli, i zastosowali uniwersalny zielony filtr dla wszystkich obiektów, aby uzyskać efekt wizualny naśladujący wyświetlacz pierwszego Game Boya.

Drugi rodzaj uwstecznienia występuje rzadziej i jest stosowany raczej przez duże studia producenckie z racji wykorzystywania zaawansowanej, niekiedy fotorealistycznej grafiki komputerowej w grach mobilnych. Demake mechaniczny (bądź ludyczny) upraszcza interfejs użytkownika, zubaża sterowanie lub usuwa bardziej złożone elementy symulacji, pozostawiając warstwę audiowizualną w kształcie znanym z wersji na konsole lub komputery osobiste. Takie rozwiązanie doskonale sprawdza się w przypadku przenoszenia na telefony komórkowe i tablety gier potocznie nazywanych „bijatykami”, opartych na wprowadzaniu w trakcie zabawy kombinacji uderzeń. W przeciwieństwie do specjalnych kontrolerów wykorzystywanych podczas grania na sprzętach stacjonarnych dzisiejsze smartfony nie posiadają przycisków umożliwiających precyzyjne sterowanie postacią. Dlatego też producenci *Mortal Kombat X Mobile* skomplikowane prowadzenie walki z wersji pierwotnej zastąpili stosunkowo prostym uderzaniem i pocieraniem ekranu dotykowego. W rezultacie powstał nietypowy, bo wysokobudżetowy demake

z uproszczoną mechaniką rozgrywki, odbiegającą od zniuansowanego i rozbudowanego systemu wymiany ciosów.

Trzeci typ, łączący dwa wcześniejsze, występuje najczęściej, ponieważ zazwyczaj decyzja o przekształceniu warstwy estetycznej znacząco wpływa na sposób, w jaki gracz może z danego projektu korzystać. Wystarczy chociażby zmienić sposób, w jaki wirtualna kamera prezentuje to, co dzieje się na ekranie, by zupełnie przeobrazić mechanikę rozgrywki. Stąd autorzy demake'ów estetyczno-mechanicznych nierzadko na swoje inspiracje wybierają produkcje z widokiem w perspektywie pierwszej osoby, dynamiczne strzelaniny, survival horrory, symulacje sportowe lub przygodowe gry akcji. Interaktorowi ich ukończenie zajmuje przeważnie od kilku do kilkunastu minut, ale ten czas wystarcza na dostrzeżenie dominujących w mechanice rozwiązań podyktowanych przede wszystkim odmienną, uproszczoną oprawą audiowizualną.

Jest tak w przypadku *Soundless Mountain II*, zwycięskiego projektu zgłoszonego przez Jaspera Byrne'a do Bootleg Demakes Competition, stanowiącego uwstecznienie klasycznej gry grozy *Silent Hill 2*. Oprawa audiowizualna sprawia wrażenie przeniesionej z konsoli Game Boy Color lub Nintendo Entertainment System dzięki dwuwymiarowym modelom postaci oraz projektom poziomów. Zadaniem gracza, podobnie jak w oryginale, jest odnalezienie zmarłej żony głównego bohatera, która z niewyjaśnionych przyczyn najprawdopodobniej przebywa obecnie w tytułowym miasteczku. Demake pozwala na przemierzanie prostej mapy wypełnionej obiektami, z którymi można wejść w interakcję, oraz groźnymi potworami mogącymi zaatakować kontrolowaną przez interaktora postać. Choć mogłoby się wydawać, że jaskrawe barwy, zauważalne piksele, uproszczony model sterowania i brak głębi w reprezentacji przestrzeni pozbawił *Soundless Mountain II* charakterystycznego dla survival horrorów nastroju trwogi, autorowi dzięki stosunkowo prostym zabiegom udało się przemycić pewne typowe rozwiązania gatunkowe. Są one wyraźne przede wszystkim w oprawie dźwiękowej wypełnionej zakłóceniami, piskami, sprzężeniami, dezorientującym grającego szumem oraz niepokojącą atonalną muzyką. Na uwagę zasługuje także fakt imitowania charakterystycznej dla serii *Silent Hill* mgły nieustannie spowijającej

miasto. Co prawda ma ona formę rzadkich, pikselowych obłoków przemieszczających się po ekranie, niemniej jednak taki szczegół świadczy o próbie wiernego odzwierciedlenia pierwowzoru w tym retro remake’u.

Oprócz już zaprezentowanych rodzajów uwstecznień wyróżniam jeszcze dwa podtypy demake’u estetyczno-mechanicznego. Pierwszy z nich, hybrydyczny, wykorzystuje cechy dwóch lub większej liczby gier, przy czym przynajmniej jedna z nich musi być tytułem retro bądź przynajmniej wykorzystywać estetykę pixel art. Takie rozwiązanie może skutkować interesującymi efektami, zarówno pod względem oprawy audiowizualnej, jak i proponowanej mechaniki rozgrywki. *Greek & Wicked* autorstwa zespołu Swing Swing Submarine w prostej flashowej grze dokonuje ciekawego i oryginalnego połączenia przygód Kratos, bohatera cyklu *God of War*, z regułami zabawy oraz prostymi modelami charakterystycznymi dla serii *Game & Watch* wydawanej przez Nintendo w formie małych przenośnych konsol od 1980 do 1991 roku. Twórcy zdecydowali się na wymieszanie elementów graficznego interfejsu obu tytułów, natomiast system sterowania postacią to mariaż fragmentów zręcznościowych z sekwencjami *Quick Time Events*, umożliwiającymi prowadzenie walki z atakującą antyczny okręt hydra.

Demake referencyjny polega natomiast na dokonaniu uwstecznienia, ale nie poprzez modyfikację mechaniki lub estetyki konkretnej gry wideo, ale dzięki wywołaniu skojarzenia z innym tytułem, najlepiej znacznie starszym, poprzez intertekstualne nawiązanie. Nie chodzi jednak, tak jak we wcześniejszym przypadku, o stworzenie hybrydy. Tutaj celem jest raczej pewien komentarz lub żart zrozumiały dzięki znajomości pozycji w nim przywołanych. Dokładnie w ten sposób funkcjonuje *S.T.A.C.K.E.R.*, zrealizowany przez programistę o pseudonimie Pishtaco, ewokujący popularną serię *S.T.A.L.K.E.R.* wyprodukowaną przez ukraińskie studio GSC Game World. Demake wykorzystuje jeden z elementów mechaniki rozgrywki zawarty w pierwowzorze, mianowicie konieczność organizowania ekwipunku i układania posiadanych przez sterowalną postać przedmiotów tak, aby zajmowały jak najmniej miejsca w plecaku o ograniczonej pojemności. *S.T.A.C.K.E.R.* to projekt naśladujący *Tetris*, jednak zamiast kolorowych klocków w dół



planszy spadają karabiny, apteczki, cenne artefakty, butelki z alkoholem, ubrania, a także atakujące bohatera dzikie psy. Od umiejętności planowania rozmieszczenia poszczególnych przedmiotów i szybkości reagowania gracza zależy wygrana lub przegrana – źle zorganizowany plecak stopniowo osłabia postać, mogąc w rezultacie doprowadzić do jej śmierci. Mimo prostej formy oraz mechaniki zapożyczonych z klasycznej gry logicznej, pojawiające się na ekranie przedmioty, konieczność kontrolowania stanu fizycznego awatara, a nawet możliwość zostania napromieniowanym wywołują w odbiorcy skojarzenia z tytułem, którego akcja rozgrywa się na terenach zniszczonych przez wybuch reaktora w Czarnobylu.

## PODSUMOWANIE

Tworzenie demake'ów bez wątpienia jest interesującym, wymagającym dalszego badania zjawiskiem, wchodzącym w relacje z różnymi praktykami zarówno w ramach twórczości fanowskiej miłośników retrogamingu, jak i komercyjnych projektów realizowanych przez ogromne koncerny produkujące gry wideo. W moim odczuciu powstawanie uwsteczniionych wersji nowoczesnych tytułów można odczytywać przynajmniej na kilka sposobów, co starałem się wykazać w niniejszym artykule. Co więcej według mnie demake funkcjonuje jako świadectwo dojrzwania medium, dowód na wypracowanie i zmienianie na przestrzeni lat środków wyrazu dla niego charakterystycznych. To także ciekawa forma trwania w świadomości tak zaangażowanych, jak i okazjonalnych graczy estetyki gier retro<sup>27</sup>, kojarzonej z młodością samej branży, ale też jej odbiorców. Dzisiaj powstają demaki wysokobudżetowych produkcji oraz niszowych, niezależnych projektów, tytułów stosunkowo świeżych i tych, które zdążyły się już zestarzeć, pozycji wydawanych na komputery osobiste oraz różnorodne konsole. Jeżeli można mówić o scenie uwstecznień, rozumianej jako środowisko twórców oraz stałych odbiorców ich dzieł, a jak pokazują omówione przeze mnie przykłady, taka forma funkcjonuje już niemal od dekady,

<sup>27</sup> Zob. M. Thomasson, *Retrogaming...*, s. 342.

z pewnością jest ona bardzo różnorodnym, unikalnym i wartym dalszego obserwowania obszarem elektronicznej rozrywki.

Abstrakt

Artykuł jest poświęcony zagadnieniu tworzenia demake'ów, czyli uwsteczniczonych wersji nowoczesnych gier wideo, przez społeczność miłośników elektronicznej rozrywki. Autor podejmuje próbę sprecyzowania definicji owego zjawiska poprzez umiejscowienie go w obszarze podobnych i pokrewnych praktyk (retrogaming, homebrew, downgrade) i wskazanie wyróżniających cech, a także określa możliwe znaczenie demake'u dla dzisiejszej branży oraz niezależnych twórców. Tekst zawiera również propozycję klasyfikacji projektów wykorzystujących omawianą strategię, zawierającej kilka odrębnych typów uwstecznień gry wideo.

Abstract

The article is concerned on topic of creating demakes, understood as retro versions of modern video games, by members of electrical entertainment fandom. The author attempts to clarify the definition of this phenomenon by placing it within similar and related practices (retrogaming, homebrew, downgrade), identifying distinguishing features, but also describes possible demake's importance for today's industry and independent creators. The text also contains a proposition for the classification of several distinct types of video games "retro remakes".

## BIBLIOGRAFIA

- Adams E., *Fundamentals of Game Design*, 2<sup>nd</sup> edition, Berkeley 2010.
- Burszta W.J., *Wojny metakulturowe i metakultura nowości*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 1.
- Dor S., *Emulation*, w: *The Routledge Companion to Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014.
- Garda M.B., *Motywacja nostalgiczna zwrotu retro w grach komputerowych* [w druku].
- Järvinen A., *Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*, w: *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. F. Mäyrä, Tampere 2002.
- Sezen T.I., *Remaking as Revision of Narrative Design in Digital Games*, w: *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, ed. H. Koenitz et al., New York 2015.
- Sobodash D., *The Yin and Yang of Chinese Gaming*, „PiQ” 2008, nr 2.
- Thomasson M., *Retrogaming*, w: *The Routledge Companion to Game Studies*, ed. M.J.P. Wolf, B. Perron, New York 2014.
- Van der Heijden T., *Technostalgia of the Present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies*, „Necsus. European Journal of Media Studies” 2015, vol. 4, No. 2.

## NETOGRAFIA

- Bogost I., *Atari Hacks, Remakes, and Demakes*, [http://bogost.com/teaching/atari\\_hacks\\_remakes\\_and\\_demake](http://bogost.com/teaching/atari_hacks_remakes_and_demake) [dostęp: 08.05.2016].
- Bootleg Demakes Competition*, <https://forums.tigsources.com/index.php?topic=2376.0> [dostęp: 07.05.2016].
- Bootleg Demakes: Results!*, <https://forums.tigsources.com/index.php?topic=2865.0> [dostęp: 09.05.2016].
- Garda M.B., *Nostalgia in Retro Game Design*, <http://www.digra.org/digital-library/publications/nostalgia-in-retro-game-design> [dostęp: 07.05.2016].
- Juul J., *High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival*, <https://www.jesperjuul.net/text/independentstyle> [dostęp: 07.05.2016].
- LowSpecGamer*, kanał na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/channel/UCQkd05iAYed2-LOmhjzDG6g> [dostęp: 07.05.2016].
- Retraux*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Retraux> [dostęp: 08.05.2016].
- Sloan R., *Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home*, <http://gac.sagepub.com/content/10/6/525> [dostęp: 09.05.2016].
- Suominen J., *The Computer as a Tool for Love – A Cultural History of Technology*, w: *Proceedings of 8th Annual IAS-STS Conference Critical Issues in Science and Technology studies*, <http://www.tuug.fi/~jaakko/> [dostęp: 09.05.2016].
- Väänänen P., *Quake on an Oscilloscope: A Technical Report*, [http://www.lofibucket.com/articles/oscilloscope\\_quake.html](http://www.lofibucket.com/articles/oscilloscope_quake.html) [dostęp: 08.05.2016].