

SPIS TREŚCI

6 POWRÓT DO LAT 80

20 LATA 80: DEKADA
NIESAMOWITYCH GIER

32 PAC-MAN: PIERWSZA IKONA
GAMINGU

40 WSPOMNIENIE: ATARI 2600

42 WSPOMNIENIE: ATARI 2600

44 WEWNĄTRZ COMMODORE 64

50 ŚWIAT CRACKERÓW

54 WSPOMNIENIE: RAJ
KOMPUTERÓW DOMOWYCH

56 SPRZĘTOWE NIEBO:
ZX SPECTRUM

58 JET SET WILLY OD PODSZEWKI

64 SPRZĘTOWE NIEBO:
MASTER SYSTEM

66 WSPOMNIENIE:
NARODZINY NINTENDO

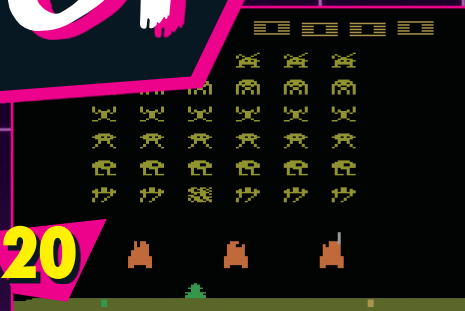
68 WEWNĄTRZ NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

80 MARIO: GWIAZDA
PLATFORMÓWEK

88 WSPOMNIENIE:
KONWERSYJNE SZALEŃSTWA

90 AUTOMATOWA PERFEKCJA:
SPACE HARRIER

20



50



98



66



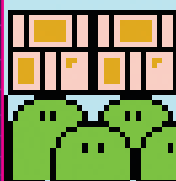
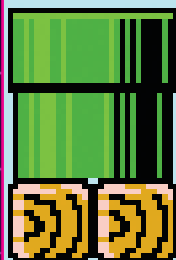
40



58



30



108



44



32



90



92

92 THE LEGEND OF ZELDA

96 SPRZĘTOWE NIEBO:
AMIGA 500

98 HISTORIA OUTRUN

106 WSPOMNIENIE:
RETRO RENESANS LAT 80

108 EWOLUCJA: THE LAST NINJA

114 AUTOMATOWA PERFEKCJA:
DOUBLE DRAGON

116 WEWNĄTRZ MEGA DRIVE

126 SPRZĘTOWE NIEBO:
GAME BOY

128 WSPOMNIENIE:
EFEKT TETRISA

W KSIĄŻKACH PAMIETNE MELODIE

IEĆ KULTOWYCH MELODII, KTÓRE WZBUDZAJĄ NOSTALGIĘ



MONTY ON THE RUN

UTWÓR

Temat główny

KOMPOZYTOR

Rob Hubbard

► Rob Hubbard stworzył wiele kultowych ścieżek dźwiękowych, ale szczególnie wyróżnia się dynamiczna muzyka z trzeciej części przygód Monty Mole'a. Ten długi utwór zawiera wiele świetnych momentów – w tym niezapomniane „solo gitarowe” w środku, które do dziś robi wrażenie.



THE LEGEND OF ZELDA

UTWÓR

Temat Overworld

KOMPOZYTOR

Koji Kondo

► Ta zwawa melodijka idealnie pasuje do gry, która wrzuca cię od razu w sam środek przygody – uzbrojonego jedynie w broń i spryt. Choć utwór trwa zaledwie 40 sekund, zanim się zapetli, do dziś stanowi fundament muzyczny całej serii.



OUT RUN

UTWÓR

Magical Sound Shower

KOMPOZYTOR

Hiroshi Kawaguchi

► W czasach, gdy muzyka w grach wciąż była luksusem, dostęp Kawaguchiego do sprzętu arcade pozwolił mu na pionierską pracę z syntezą FM, a nawet dodanie wyboru ścieżek dźwiękowych. Gdy snimy o słonecznych plażach z palmami, to właśnie ta melodia gra nam w głowie.



DRACONUS

UTWÓR

Temat tytułowy

KOMPOZYTOR

Adam Gilmore

► Czas i talent potrafią zdziałać cuda, a pod koniec lat osiemdziesiątych Adam Gilmore nauczył się wydobywać wszystko, co najlepsze z chipu POKEY. Temat przewodni do gry Draconus sprawił, że stary sprzęt naprawdę „zaspiewał” i nadał grze odpowiedni klimat – co było istotne, ponieważ w samej grze brakowało muzyki.



HENON Z: MEGABLAST

UTWÓR

Temat główny

KOMPOZYTOR

Bomb The Bass/David Whittaker

► Adoptowanie utworu Megablast (*Hip Hop On Precinct 13*) przez Bitmap Brothers było genialnym posunięciem. Był to jeden z pierwszych sygnałów nadchodzącej fali licencjonowanej muzyki, która zdominowała lata dziewięćdziesiąte, a jednocześnie pokazał moc 16-bitowych maszyn.

POLECANE LEKTURY

MAGAZYNY, KTÓRE WYRÓŻNIAŁY SIĘ NA TLE INNYCH.



COMPUTER & VIDEO GAMES

ROK PREMIERY

1981

► Pierwsze w Wielkiej Brytanii czasopismo o grach wideo odniosło sukces nie tylko dlatego, że było pierwszym na rynku. W miarę upływu lat magazyn utrzymywał swoją popularność, dostosowując swój format, z większym naciskiem na recenzje gier, a z czasem zaczynając także tworzyć popyt na konsole, dzięki relacjom o wydaniach importowych.



CRASH

ROK PREMIERY

1984

► Pierwszy duży sukces Newsfield na rynku czasopism o grach był napędzany młodym zespołem redakcyjnym, który dzielił entuzjazm czytelników wobec omawianych tytułów. Ekipa magazynu stawiała na prawdziwe rzuty ekranu i pozycjonowała go jako przewodnik zakupowy, kładąc większy nacisk na recenzje i porady niż na listy importowanych.



ZZAP!64

ROK PREMIERY

1985

► Zdając sobie sprawę, że posiadacze Commodore z pewnością docenią magazyn w stylu Crash, Newsfield uruchomił siostrzany tytuł. Autorzy tacy jak Gary Penn i Julian Rignall szybko stali się rozpoznawalni wśród czytelników, regularnie pokonując ich w gromych wyzwaniach.



AMSTRAD ACTION

ROK PREMIERY

1985

► Tak, wybieramy tutaj tytuł od Future – ale bądźmy szczerzy, jest powód, dla którego ukazywał się przez tyle lat. Jeśli miałeś komputer od Alana Sugara, to był właściwy magazyn dla Ciebie, zwłaszcza gdy świąteczne wydanie zawierało kasete. Z czasem takie dodatki stały się standardem na rynku czasopism komputerowych.



ACE

ROK PREMIERY

1987

► Ten multiplatformowy magazyn starał się wyróżnić na tle konkurencji, oferując szersze spojrzenie na rozrywkę komputerową i ton skierowany do starszych nastolatków. Z jakiegoś powodu oceniał gry w skali do 1000, zamiast stosować popularniejsze skale – co, musimy przyznać, zawsze bardzo nam się podobało.

MOJE ULUBIONE EKRANY STARTOWE



STARSTRIKE II – GRUM ZX SPECTRUM, 1986

„Bardzo szczegółowa i mistrzowsko odwzorowana cyfrowa wersja okładki gry. Ilość detali przyprawiała mnie o ból głowy – marzyłem, żeby potrafił narysować coś takiego na moim własnym Spectrum”.





DEKADA NIESAMOWITYCH GIER

LATA OSIEMDZIESIĄTE TO BURZLIWA DEKADA TECHNOLOGICZNYCH SUKCESÓW I PIONIERSKICH POMYSŁÓW – BYĆ MOŻE NAJBARDZIEJ FASCYNUJĄCE DZIESIĘĆ LAT W HISTORII GIER. DOŁĄCZ DO NAS W PODRÓŻY WSPOMNIENI, PODCZAS KTÓREJ PRZYPOMINAMY SOBIE WYJĄTKOWE TYTUŁY Z TEJ ZŁOTEJ ERY.

TEKST: NICK THORPE I DARRAN JONES

1) 4 SKELETONS (4)					
BENJ'S OPTIONS					
F)IGHT S)PELL P)ARRY					
R)UN U)SE					
#	CHARACTER NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
1	FREYA	G-FIG	-1	78	97
2	NEVE	G-MAG	7	258	257
3	RICHARD	N-SAM	10	173	258

» [Apple II] *Wizardry* popchnęło komputerowe RPG-i do przodu dzięki rozgrywce opartej na drużynie i doczekało się aż siedmiu kontynuacji.

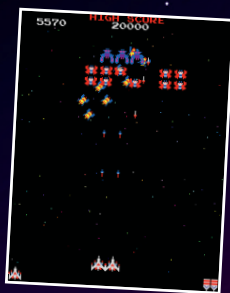
1981

Popularność gier typu shoot'em-up nie słabnęła również w 1981 roku – wręcz przeciwnie, gatunek wciąż się rozwijał. *Defender* wprowadził przewijanie ekranu w dwóch kierunkach, reagujące na ruch gracza. W *Galadze* sprytni przeciwnicy potrafili kraść twoje statki, a różnorodne etapy w *Gorf* i *Vanguard* również odcisnęły swoje piętno na gatunku – podobnie jak *Centipede* od Atari. Świetnym i ekscytującym nowym pomysłem było też *Tempest*, które wyróżniało się kolorową grafiką wektorową i nietypowym, tunelowym formatem. Jednak największym przebojem były gry typu labirynt – na fali sukcesu *Pac-Mana*. Takie tytuły jak *Mouse Trap* i *Lock 'N' Chase* pozwalały graczowi manipulować układem labiryntu w celach obronnych, a *Crush Roller* dodawało do zabawy złożoność dzięki poziomom z tunelami i mostami.

W świecie automatów do gier Sega wysunęła się na prowadzenie wśród wyścigówek dzięki grze *Turbo*, która zachwycała szczegółową grafiką i często zmieniającym się otoczeniem. *Fantasy* od SNK pozwalało graczom kontynuować rozgrywkę po utracie wszystkich żyć (oczywiście za odpowiednią opłatą), co pozwalało zapoznać się z całą gamą zróżnicowanych wyzwań. *Qix* stawiało przed graczem zadanie „zawłaszczania” fragmentów ekranu, a *Donkey Kong* stał się ogromnym hitem Nintendo.

Posiadacze Atari 2600 byli zadowoleni z konwersji gier arcade – trudno się dziwić, skoro do domu trafiły takie tytuły jak *Asteroids* czy *Missile Command*. Jednak to *Warlords*, czteroosobowa wariacja na temat *Breakout*a, zdobyło status natychmiastowego klasyka. W tym samym roku Activision wydało swoje pierwsze naprawdę wybitne tytuły: *Kaboom!* i proste, ale doskonałe *Ice Hockey*. Dla tych, którzy szukali tańszego grania w domu, obowiązkowym zakupem była kieszonkowa gra VFD od Grandstand – *Astro Wars*, popularny shoot'em-up.

Na rynku PC był to znakomity rok dla gier RPG. Oprócz debiutu serii *Ultima*, *Wizardry* od Sir-Tech wniosło do gatunku nieco graficznej elegancji i z czasem wywarło ogromny wpływ zwłaszcza w Japonii. Pojawienie się bardziej przystępnych cenowo komputerów, takich jak Commodore VIC-20 czy Sinclair ZX81, pozwoliło na wejście komputerów do coraz większej liczby domów. Wśród wczesnych hitów znajdowały się klony gier arcade – jak *Jelly Monsters*, czyli wariacja na temat *Pac-Mana*, czy uproszczona wersja Froggera. Pojawiały się jednak także bardziej oryginalne koncepcje – *3D Defender* i *3D Monster Maze* zaczęły ujawniać potencjał autorskich gier tworzonych przez domowych twórców. ▶



» To był wyjątkowo zacięty rok dla twórców strzelanek, a *Galaga* od Namco zdecydowanie się wyróżniała.

MALCOM EVANS o wczesnych komputerach

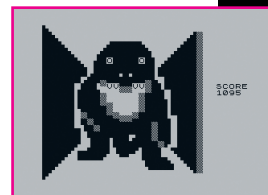


„To był czas prawdziwej innowacji. Narodził się ZX81, zapraszając młode umysły do zabawy z prostymi grami i nauki nowego języka, który tchnął życie w ich komputer – prosto z instrukcji obsługi. Wyciskaliśmy z niego wszystko, co się dało. Nawet prymitywna grafika nie była przeszkodą dla kreatywności. W sypialniach rodziły się pomysły, które nie tylko tworzyły nowe gry, ale i całe gatunki, inspirowały zupełnie nową publiczność. Dla wielu młodych (i nie tylko) chłopaków była to emocjonująca jazda bez trzymanki za marzeniami”.

3D MONSTER MAZE

PRODUCENT: NEW GENERATION SOFTWARE

■ Sprytnie zakodowana przez Malcolma Evansa perełka na ZX81 wrzucała cię w labirynt z rozwścieczonym tyranozaurom na pojedynek o przetrwanie. Pokazała, że starannie ułożone znaki ASCII potrafią przestraszyć.



DONKEY KONG

PRODUCENT: NINTENDO R&D1

■ Shigeru Miyamoto trafił w dziesiątkę z *Donkey Kongiem*, tworząc platformówkę, która uczyniła światowymi gwiazdami zarówno bohatera, jak i przeciwnika. Do dziś gra cieszy się ogromną popularnością wśród łowców rekordów.



ULTIMA

PRODUCENT: ORIGIN SYSTEMS

■ Choć *Ultima* Richarda Garriotta może dziś wydawać się prymitywna, to w swoim czasie ta wciągająca gra fabularna oferowała poziom eksploracji i rozwoju postaci, z którym mało która gra mogła się równać.



SCRAMBLE

PRODUCENT: KONAMI

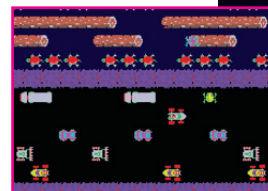
■ Ta kosmiczna strzelanka wyróżnia się pod wieloma względami. Wprowadza wymuszone przewijanie planszy, różnorodność w ramach jednego poziomu oraz bombardowanie zbiorników paliwa, by kontynuować swoją misję.



FROGGER

PRODUCENT: KONAMI

■ Śmiejemy twierdzić, że sukces *Froggera* tkwi w jego prostocie. Charakterystyczny motyw sprawia, że gra jest natychmiast rozpoznawalna, a szalona rozgrywka uniemożliwia poprzestanie na jednej próbie. Żaba skacze do dziś.



CASTLE WOLFENSTEIN

PRODUCENT: MUSE SOFTWARE

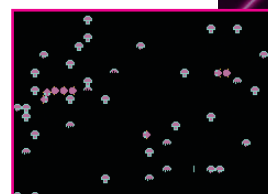
■ Osadzona w realiach II wojny światowej fabuła, pomysłowa eksploracja i subtelne elementy skradanki oczarowała takich twórców jak John Carmack i John Romero. Bez tej gry *Doom* zapewne nigdy by nie powstał.



CENTIPEDE

PRODUCENT: ATARI INC

■ W czasach, gdy większość strzelanek rozgrywała się w kosmosie, eksterminacja owadów w ogrodzie była powiewem świeżości. Strzelanka Dony Bailey zasługuje na uwagę również dlatego, że jej autorką jest jedna z pierwszych programistek w branży gier.



UTOPIA

PRODUCENT: MATTEL ELECTRONICS

■ Pomysłowa strategia Dona Daglowa położyła fundamenty pod gry strategiczne czasu rzeczywistego i city buildery pokroju *SimCity*. Udowodniła też, że gry konsolowe mogą oferować zaskakującą głębię.





PAC-MAN

PIERWSZA IKONA GAMINGU

ŻÓŁTA MASKOTKA NAMCO DUMNIE STOI JAKO
PIERWSZA ROZPOZNAWALNA GWIAZDA ŚWIATA
GIER WIDEO. GDY PAC-MAN ŚWIĘTOWAŁ SWOJE 40.
URODZINY, UZNALIŚMY, ŻE TO IDEALNY MOMENT,
ABY USIAŚĆ Z JEGO TWÓRCĄ – TORU IWATANIM –
I ZAPYTAC GO O POWSTANIE TEJ PRZEŁOMOWEJ GRY.

**TEKST NICK THORPE
I DARRAN JONES**



UNIwersum PAC-MANA

Nadmiewające jest to, że jedno z największych zjawisk w historii gier lat 80 mieściło się w zaledwie 24 kilobajtach danych.

Zaprogramowany przez Toru Iwatani z Namco i udostępniony do testów lokalnych w tokijskiej dzielnicy Shibuya w maju 1980 roku, po 17 miesiącach intensywnej pracy, Puck-Man, jak początkowo się nazywał, spotkał się z ciepłym przyjęciem pierwszych graczy. Zachęcone pozytywnymi opiniami z testów Namco zdecydowało się na pełną premierę gry w japońskich salonach arcade. Prawdziwą globalną dominację Pac-Man rozpoczął jednak dopiero po dotarciu do Stanów Zjednoczonych i reszty świata.

Zanim gra trafiła do zachodnich salonów, Namco America poprosiło o szereg zmian – w tym o przemianowanie trzech duchów: Akabei, Aosuke i Guzuta stali się Blinky, Inky i Clyde'em (jedyne Pinky zachował oryginalne imię). Największą zmianą była jednak nowa nazwa – Pac-Man. Przyjęta ze względu na obawy o wandalizm związany z możliwością łatwej przeróbki napisu „Puck” na coś znacznie mniej eleganckiego. Cała ta historia trafiła do popkulturowej legendy dzięki komiksowi Scotta Pilgrima Bryana Lee O'Malley'a i jego filmowej adaptacji w reżyserii Edgara Wrighta. Z nowym tytułem Pac-Man stał się światowym fenomenem, ku wielkiej radości Midway Games, które zajęło się dystrybucją gry oraz towarzyszącego jej Rally-X na rynku amerykańskim.

Pac-Man odniósł ogólnoświatowy sukces, a jego popularność pociągnęła za sobą falę sequeli, gadżetów i rozmaitych produktów, które rozpętały prawdziwą Pac-Manomanię na całym świecie. Zainteresowanie mediów, turnieje na najwyższe wyniki oraz

niekończący się strumień gadżetów sprawiły, że postać stworzona przez Toru Iwatani stała się powszechnie rozpoznawalnym symbolem – a jej dziedzictwo trwa nieprzerwanie od ponad czterech dekad.

Sukces Pac-Mana doprowadził również do wysypu podróbek i klonów, szczególnie na komputerach domowych. Gry takie jak Snapper, Munch Man, Snack Attack czy KC Munchkin! wyraźnie czerpały inspirację z oryginału. Część z nich doczekała się pozwów sądowych od firmy Atari, która uzyskała wyłączne prawa do domowej wersji gry i wydała oficjalny port na konsolę Atari 2600. Choć te nieautoryzowane klony były dla Atari problematyczne, pokazały też, jak ogromne było zapotrzebowanie na sympatycznego, żółtego pożeracza kulek, który przez całe lata 80. i początek 90. królował w salonach arcade, a następnie zdobywał również domowe komputery i konsole.

Znaczenie Pac-Mana dla historii gier jest dziś dobrze udokumentowane i powszechnie uznane – nie tylko ze względu na ogromny wpływ kulturowy. Amerykańska dziennikarka Cat DeSpir w świetnym artykule z 2019 roku opisała choćby, jak lewa strona obudowy automatów do Pac-Mana była często wytarta przez graczy, którzy podczas rozgrywki kurczowo trzymali się boków urządzenia (więcej na ten temat: bit.ly/pacmanuntold). Autorzy tacy jak Alex Wade czy Van Burnham również analizowali kulturowe znaczenie tego klasyka. Namco nie zwalnia tempa i nadal celebrowe sukces Pac-Mana, tworząc nowe gry i produkty, dzięki którym bohater wciąż pozostaje świeży i rozpoznawalny. Wszystko wskazuje na to, że nasza fascynacja ikonycznym dziełem Toru Iwataniego wcale nie słabnie – wręcz przeciwnie. ►

TEMATY

34 DUCHY W NATARCIU

Toru Iwatani oprowadza nas po złożonej sztucznej inteligencji, która pomogła uczynić z Pac-Mana światowy hit.

35 GRY LABIRYNTOWE

Poznaj ekran gry i odkryj unikalne zachowania Blinky'ego, Pinky'ego, Inky'ego i Clyde'a, które wyróżniają każdego z duchów.

36 ZAPROJEKTOWANY, BY PODBIJAC AUTOMATY

Dowiedz się, skąd wziął się pomysł na wygląd Pac-Mana i jak zmieniły się jego zdolności na przestrzeni lat – opowiada sam Iwatani-san.

37 PAC-MODOWY STYL

Odkryj liczne metamorfozy Pac-Mana, które przez ponad cztery dekady pozwalały mu pozostać ikoną popkultury.

38 NA CZELE STAWKI

Jon Stoodley opowiada, jak wygląda udział w rywalizacji o najwyższe wyniki w Pac-Manie i dla czego woli ją od Donkey Konga

PIKSELOWA PERFEKCJA



WSPOMNIENIE ATARI 2600



CHOĆ ZADEBIUTOWAŁA W 1977 ROKU I BYŁA DOSTĘPNA AŻ DO 1992, ATARI 2600 TO ZDECYDOWANIE KONSOLA LAT 80. BYŁA SYNONIMEM GIER DOMOWYCH PRZED KRYZYSEM NA RYNKU USA, ALE PRZETRWAŁA I PRZEZ CAŁĄ DEKADĘ DOSTARCZAŁA ŚWIETNE TYTUŁY

TEKST: RORY HILNE

Można śmiało powiedzieć, że Atari 2600 nie odniosło natychmiastowego sukcesu. Gdy konsola zadebiutowała we wrześniu 1977 roku jako Atari VCS, kosztowała 199 dolarów – dwukrotnie więcej niż jej poprzednik, Home Pong. Na starcie dostępnych było zaledwie dziewięć gier, a ich twórcą było wyłącznie Atari, które planowało wypuścić kolejne dopiero podczas świątecznego sezonu następnego roku – i to tylko wtedy, jeśli sprzęt nadal będzie się dobrze sprzedawał.

Do końca 1979 roku dzięki stabilnemu dopływowi konwersji automatowych od Atari sprzedano nieco ponad milion egzemplarzy konsoli, ale w marcu 1980 roku VCS doczekało się swojego „system seller’a”. *Space Invaders* nie tylko podwoiło sprzedaż konsoli Atari, ale sprawiło też, że stała się ona obowiązkowym elementem każdego domu gracza. Jeszcze w tym samym roku czterech deweloperów z Atari opuściło firmę i założyło Activision – pierwszego zewnętrznego producenta gier na tę platformę. Ich tytuły spotkały się z dobrym przyjęciem, ale to dopiero *Kaboom!* z 1981 roku (gra polegająca na rozbrajaniu bomb) okazała się hitem, sprzedając się w liczbie ponad miliona sztuk.

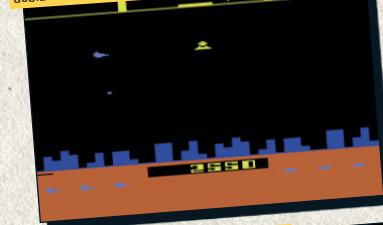
Na początku 1982 roku Atari sprzedało już około 3,1 miliona konsol – imponujący wynik, choć najlepsze dopiero miało nadejść. Sukces Activision zainspirował bowiem wielu innych wydawców do tworzenia gier na VCS. Kluczowymi graczami byli m.in. Imagic, z takimi tytułami jak stylizowany *Demon Attack* (wariacja na temat *Space Invaders*) i nowatorski *Atlantis*. Parker Brothers również zachwycił licencją na *Star Wars: The Empire Strikes Back* oraz świetną konwersją *Froggera*. Firma Coleco, mimo że miała własną konsolę, przygotowała wersję *Donkey Konga* na Atari, sprzedając ponad 4 miliony kartridżów. Activision w 1982 roku wypuściło również kultowe *River Raid* oraz systemowo-definiujące *Pitfall!* – przygodową grę akcji z setkami planów i niezwykle satysfakcjonującą rozgrywką.

Naturalnie Atari mocno wspierało swoją konsolę, rozpoczynając rok mocnym uderzeniem w postaci konwersji automatowych hitów: *Centipede* i *Pac-Man*. Ten ostatni sprzedał się w szokującej liczbie 8 milionów kopii. W połowie roku do oferty dołączyły oryginalna strzelanka *Yars' Revenge* oraz solidna adaptacja *Berzerka*. Na święta pojawiły się natomiast: przygodowa gra akcji na podstawie filmu *Poszukiwacze*

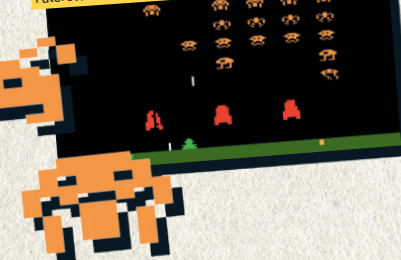
» [Atari 2600] Kaboom! na nowo rozbudziło zainteresowanie kontrolerem typu paddle z pokretnem, wykorzystywanym w konsoli Atari 2600.



» [Atari 2600] Popularna konwersja Defendera na Atari 2600 trafiła na rynek zaledwie rok po debiucie wersji arcade.



» [Atari 2600] Port Space Invaders od Atari wyniósł konsolę na wyżyny popularności i uutorował drogę jej sukcesom w latach 80.



WEWNĄTRZ

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM

DLA WIELU GRACZY 8-BITOWA KONSOLA NINTENDO BYŁA
NAJWAŻNIEJSZYM SPRZĘTEM SWOJEGO POKOLENIA.
ROZMAWIAMY Z WETERANAMI TWORZĄCYMI GRY NA NES-A,
KTÓRE WYCHOWAŁY MILIONY, I SPRAWDZAMY, JAK DZISIEJSZE
POKOLENIE PROGRAMISTÓW TWORZY NA TEN SYSTEM.

TEKST: NICK THORPE

Nintendo Entertainment System (NES) oraz jego japoński odpowiednik, Famicom, nie potrzebują specjalnego przedstawienia. Każdy fan retro grania doskonale wie, że to właśnie 8-bitowa konsola wyniosła Nintendo na pozycję światowego lidera w branży gier wideo i była domem dla pierwszych odsłon niezliczonych kultowych serii. Choć ogromną rolę w tym sukcesie odegrał marketing, nie byłby on możliwy bez solidnej podstawy sprzętowej. Gdy Famicom zadebiutował w Japonii w 1983 roku, na rynku były obecne zaledwie od roku ColecoVision i Atari 5200, a gdy twórcy ostatecznie porzucili NES-a w 1994 roku, do sprzedaży trafiły już takie maszyny, jak 3DO i Atari Jaguar. Żadna konsola nie byłaby w stanie utrzymać swojej pozycji przez tak długi czas, gdyby nie była na tyle elastyczna i wydajna, by nadążać za zmieniającymi się gustami graczy. NES nie był jednak tylko gigantem swojej epoki – do dziś powstają na niego nowe gry, tworzone przez współczesnych twórców z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi deweloperskich, które pozwalają wycisnąć z tej 8-bitowej platformy więcej, niż kiedykolwiek wcześniej.

Sprzęt domowy w latach osiemdziesiątych zdominowały dwa procesory i ich pochodne – Zilog Z80, używany m.in. w ZX Spectrum, ColecoVision i Master System, oraz MOS Technology 6502, obecny w Atari 5200, Apple II oraz Commodore 64. Inżynier Nintendo, Masayuki Uemura, zdecydował się na 6502 przy projektowaniu NES-a, głównie dlatego, że był on na tyle kompaktowy, że możliwe było zintegrowanie z nim również układu dźwiękowego. W 2016 roku



powiedział w wywiadzie dla *Retro Gamer*, że ten wybór „spowodował ogromny problem w firmie”, ponieważ arcadowy *Donkey Kong* używał Z80, a więc nie można było ponownie wykorzystać istniejącego kodu źródłowego. Wówczas jednak nikt nie przejmował się specjalnie programistami spoza Nintendo – firma początkowo nie planowała w ogóle współpracy z innymi wydawcami.

Oczywiście, sukces sprzętu w Japonii i Ameryce Północnej w końcu wymusił tworzenie gier przez innych deweloperów – tylko tak można było nadążyć za rosnącym zapotrzebowaniem na nowe tytuły. System nie zdobył takiej popularności w Wielkiej Brytanii, co wyjaśnia, dlaczego Paul Machacek po raz pierwszy zetknął się z NES-em dopiero w roku 1988, gdy dołączył do Rare – jednej z niewielu brytyjskich firm koncentrujących się na platformie Nintendo. Wcześniejsze gry Paula powstawały na komputery z procesorem Z80, a jego pierwszym zadaniem w Rare było programowanie opartej na Z80 płyty automatu RAZZ. Wkrótce jednak skierowano go do pracy przy projekcie na NES-a. Na szczęście miał już wcześniej doświadczenie z assemblerem 6502, jako posiadacz Orica-1. „Szybko sobie wszystko przypomniałem” – mówi „Choć zapomniałem już, ile trzeba tam było się

bawić liczbami w porównaniu z Z80, bo 6502 ma tak mało rejestrów, ale za to oferował bardzo szybki dostęp do tzw. zerowej strony pamięci (zero-page)”.

Środowisko deweloperskie, w którym pracował Paul, było dość prymitywne. „Początkowo w Rare wszyscy używaliśmy PDS (Programmers Development System), który był edytorem i assemblerem ▶



» Choć z zewnątrz NES wyglądał dość niepozornie, w środku działo się naprawdę sporo – i wielu twórców potrafiło to wykorzystać.

WEWNĄTRZ NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



**PAUL
MACHACEK**
RARE



**KEVIN
BAYLISS**
PLAYTonic,
FORMERLY RARE



**JAMES
DEIGHAN**
MEGA CAT
STUDIOS



**NICOLAS
BÉTOUX**
MORPHCAT
GAMES



**JULIUS
RIECKE**
MORPHCAT
GAMES

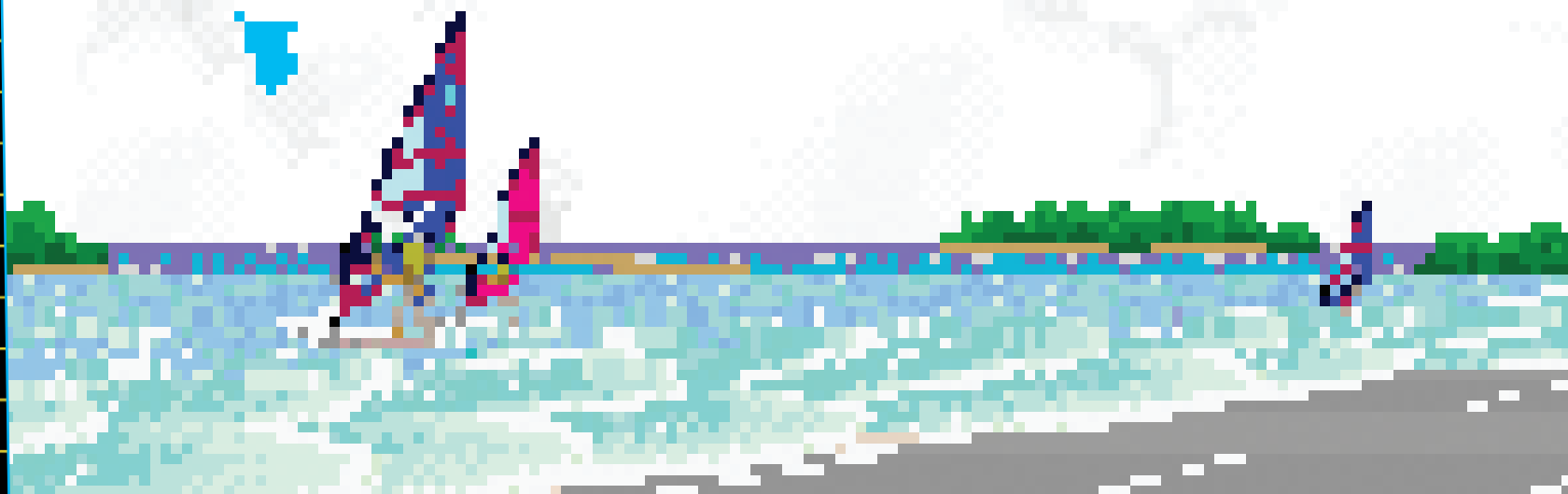


**MIKAEL
FORSLIND**
ELDEN PIXELS



Najlepsza
podróż życia

Out



Run

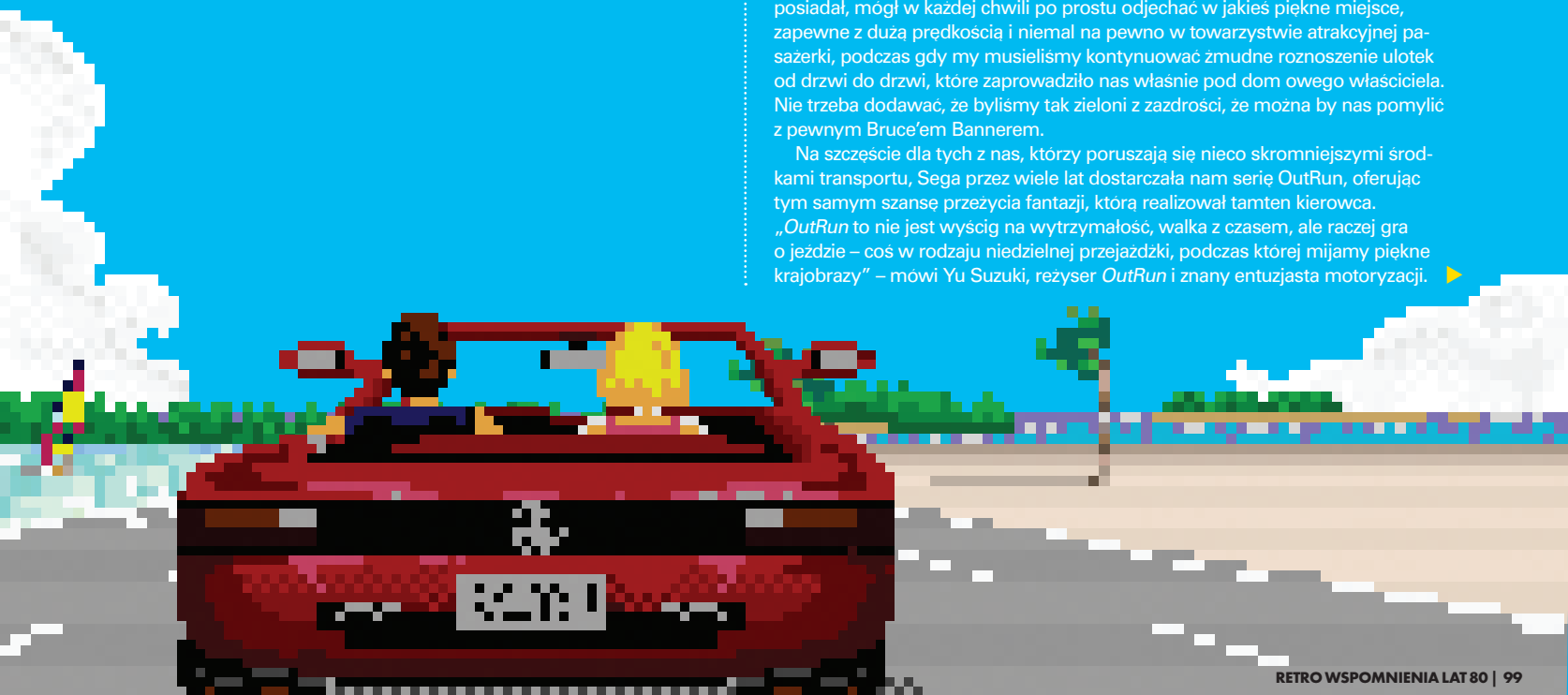
Ikoniczna seria wyścigowa Segi z lat 80. spełniła marzenie znane dotąd tylko z reklam samochodów – zawrotne prędkości, piękne krajobrazy i urocza towarzyszka u boku. Wskakujemy za kółko i ruszamy w nostalgiczną trasę wspomnień!

Tekst: Nick Thorpe

Zazdrość nie jest niczym pięknym, ale nigdy nie twierdziliśmy, że jesteśmy bez skazy – chyba nigdy nie czuliśmy większej zazdrości niż wtedy, gdy natknęliśmy się na czerwone Ferrari zaparkowane zaledwie kilka domów od naszego. Szczęśliwy kierowca, który je posiadał, mógł w każdej chwili po prostu odjechać w jakieś piękne miejsce, zapewne z dużą prędkością i niemal na pewno w towarzystwie atrakcyjnej pasażerki, podczas gdy my musieliśmy kontynuować znużające roznoszenie ulotek od drzwi do drzwi, które zaprowadziło nas właśnie pod dom owego właściciela. Nie trzeba dodawać, że byliśmy tak zieloni z zazdrości, że można by nas pomylić z pewnym Bruce'em Bannerem.

Na szczęście dla tych z nas, którzy poruszają się nieco skromniejszymi środkami transportu, Sega przez wiele lat dostarczała nam serię OutRun, oferując tym samym szansę przeżycia fantazji, którą realizował tamten kierowca.

„OutRun to nie jest wyścig na wytrzymałość, walka z czasem, ale raczej gra o jeździe – coś w rodzaju niedzielnej przejażdżki, podczas której mijamy piękne krajobrazy” – mówi Yu Suzuki, reżyser OutRun i znany entuzjasta motoryzacji. ▶

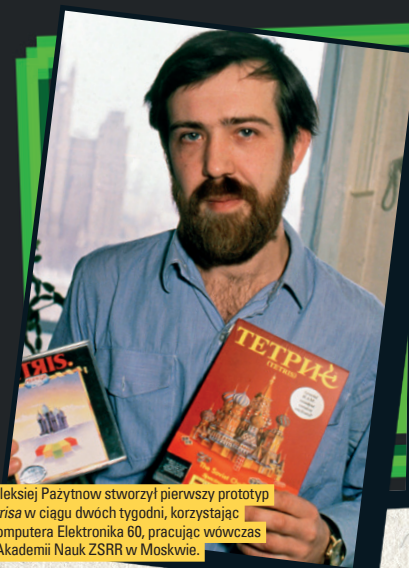


efekt Tetrisa

TO JEDNA Z TYCH LEGENDARNYCH GIER
LOGICZNYCH, KTÓREJ NIE DA SIĘ WYRZUCIĆ
Z PAMIĘCI – NAWET JEŚLI BARDZO BYŚ CHCIAŁ.

TEKST: DAVID CROOKES

LINE 5
25



» Aleksiej Pażytnow stworzył pierwszy prototyp Tetrisa w ciągu dwóch tygodni, korzystając z komputera Elektronika 60, pracując wówczas w Akademii Nauk ZSRR w Moskwie.

Gdyby proces tworzenia Tetrisa sam w sobie był grą, to byłaby to rozgrywka, która trwałaby długo, zanim wszystkie elementy w końcu wskoczyłyby na swoje miejsce.

Jeśli jakkolwiek gra zasługuje na miano cichego, zaskakującego hitu, to właśnie ta. Przez wiele lat Tetris był jednak ofiarą skomplikowanej mieszanki politycznych intryg i biznesowych zawirowań, które skutecznie opóźniały jego drogę na szczyt.

Tetris narodził się w głowie Aleksieja Pażytnowa, 29-letniego rosyjskiego inżyniera komputerowego, który stworzył tę grę logiczną przy użyciu znaków tekstowych na komputerze Elektronika 60, pracując w Akademii Nauk ZSRR w Moskwie. Inspiracją była

dla niego gra planszowa Pentomino – wieloosobowa łamigłówka polegająca na obracaniu i odbijaniu dwunastu różnych klocków składających się z pięciu połączonych kwadratów, tak aby idealnie mieściły się na siatce 8x8. Pażytnow stworzył swoją wersję wyłącznie dla własnej przyjemności, ale dodał do niej jeden genialny pomysł, który wszystko zmienił.

Porzucił pentomino na rzecz siedmiu tetromino – figur geometrycznych złożonych z czterech kwadratów połączonych krawędziami – i wpadł na pomysł, by klocki spadały z góry ekranu. Zadaniem gracza było układanie ich tak, aby tworzyły pełne poziome linie, które natychmiast znikają, robiąc miejsce dla kolejnych elementów. W ten sposób powstała gra dynamiczna, wciągająca i dająca mnóstwo frajdy, a przy tym wywołująca napięcie i poczucie satysfakcji. Każdy, kto miał okazję zagrać, po prostu nie był w stanie się oderwać.

Wydany 6 czerwca 1984 roku Tetris bardzo szybko uświadomił Aleksiejowi, że stworzył coś wyjątkowego. Poprosił o pomoc Dmitrija Pawłowskiego oraz nastoletniego programistę Wadima Gierasimowa, by wspólnie opracowali bardziej kolorową wersję gry na komputery PC – tym razem z prawdziwą grafiką blokową, poziomami trudności i systemem punktacji. Ta decyzja okazała się kluczowa. Wkrótce Tetris rozprzestrzenił się po całej Europie Wschodniej, stając się jedną z nielicznych gier dozwolonych oficjalnie.

Ale prawdziwy przełom nastąpił dopiero wtedy, gdy gra przyciągnęła uwagę Zachodu. Ten etap zamienił się

w prawdziwy wyścig o prawa do jej wydania, w który zaangażowało się wiele firm, w tym Mirrorsoft, Spectrum Holobyte, Andromeda, Bullet-Proof Software czy Nintendo. Historia ta ma tyle zwrotów akcji, że mogłaby wypełnić książkę rozmiarów Wojny i pokoju.

Ostatecznie gra została wydana na wiele platform, w tym PC, Amigę, Apple II, Apple IIGS, Maki, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, BBC Micro oraz Amstrad CPC. W wersji przygotowanej przez Spectrum Holobyte trzeba było usunąć tła o tematyce militarnej, natomiast interpretacje Mirrorsoftu były mocno nierówne – port na Amstrada CPC dosłownie męczył wzrok, za to wersja na C64 rozpieszczała uszy 26-minutową kompozycją muzyczną autorstwa Wally'ego Bebensa, która inteligentnie wykorzystywała możliwości układu SID. Najlepsze miało jednak dopiero nadejść.

Pojawienie się Tetrisa na Game Boyu było przełomem, który na zawsze odmienił losy gry. Stało się to dzięki pracy Henka Rogersa, założyciela i szefa Bullet-Proof Software, który nie szczędził wysiłków, by zdobyć prawa do tytułu. Henk miał już wcześniej swój udział w wersji Tetrisa na NES-a – to on dał firmie Tengen szansę stworzenia wyjątkowo dopracowanej wersji gry, która do dziś uchodzi za jedną z najlepszych konwersji. Teraz zaś pozwalał Nintendo stworzyć coś, co miało się stać tytułem flagowym Game Boya.

» [PC] Choć Aleksiej Pażytnow stworzył wersję DOS-ową, w 1988 roku Spectrum Holobyte wydało własną, odmienną wersję gry.

