

SPIIS TREŚCI

8 *Wielki Wybuch*
 Steve Russell o swoim niezwykle wpływowym dziele – Spacewar!

12 *Lata 1970.*
 Gry wychodzą z laboratoriów i wkraczają w szeroki świat.

14 *Sprzęt lat siedemdziesiątych*
 Zapoznaj się z kultowymi konsolami do gier z tamtej epoki.

16 *Atari: król lat siedemdziesiątych*
 Dowiedz się, jak ta legendarna firma rządziła przez całą dekadę.

22 *Retro Reaktywacja: Pong*
 Nie ma bardziej „growego” klasyka niż ten tytuł.

24 *Odyseja Baera*
 Pamiętamy o ojcu współczesnych gier.

30 *Wpływ Space Invaders*
 Odkryj, jak armia pikselowych kosmitów opanowała świat.

38 *Lata 1980.*
 Powrót do czasów, kiedy gry naprawdę nabrały rozpędu.

40 *Sprzęt lat osiemdziesiątych*
 Podziwiał gamę różnorodnych komputerów i konsol.

42 *Narodziny programisty z sypialni*
 Zobacz, jak hobbyści tworzyli gry we własnych domach.



46 *Jet Set Willy*
 Matthew Smith zabiera Cię do ekscentrycznej rezydencji Willy'ego.

50 *Powstanie Nintendo*
 Jak firma z Kioto rozpoczęła swoją dominację na rynku gier.

52 *Historia magazynów o grach wideo*
 Od Amstrad Action do Edge, przeglądamy najlepsze drukowane magazyny.

58 *Retro Reaktywacja: Tetris*
 Dlaczego przy tej grze logicznej od dziesięcioleci zdzieracie sobie kciuki.

60 *Kompletna historia Mario*
 Zanurz się w historii najstynniejszego bohatera gier wideo.

70 *Lata 1990.*
 Wróć do czasów, kiedy 3D było na ustach wszystkich.

72 *Sprzęt lat dziewięćdziesiątych* ★
 Zobacz ogromny skok mocy w ciągu tej dekady.

74 *Narodziny World Wide Web* ★
 Dzisiaj jest wszędzie, ale tutaj dowiesz się o skromnych początkach sieci.

76 *Nowy wymiar: gry 3D przejmują stery*
 Jak programiści dostosowali się do przejścia z pikseli na wielokąt.





50



72



134



60

82 Sony – gracz, który zmienił wszystko

Historia stojąca za ultra stylową konsolą PlayStation.

86 Retro Reaktywacja: Super Mario 64

To ulubiona gra wielu osób – dowiedz się dlaczego.

88 Historia Sonic The Hedgehog

Zobacz, jak ten niebieski jeź nadął charakteru latom dziewięćdziesiątym.

98 Lata 2000.

Cofnij się w czasie do momentu, gdy Microsoft wkroczył na rynek konsol.

100 Sprzęt lat dwutysięcznych

Ekscytująca dekada ambitnych konsol i urządzeń przenośnych.

102 World Of Warcraft

Wybierz się w podróż do Azeroth i odkryj tę niesamowitą grę MMORPG.

108 Granie online staje się potęgą

Jak internet ukształtował gry w latach dwutysięcznych.

110 Nowe wspaniałe otwarte światy

W tej dekadzie pojawił się zupełnie nowy gatunek gier.

114 Retro Reaktywacja: Wii Sports

Powróć do tej współczesnej klasyki, w której machasz Wiilotem.

116 Wnętrze Xboksa

Seamus Blackley o tworzeniu pierwszej konsoli firmy Microsoft.

126 Lata 2010.

Czy to właśnie wtedy gry stały się naprawdę popularne? Sprawdźmy to.

128 Sprzęt lat 2010.

Ta dekada przyniosła wiele bajeranckich konsol...

130 Retro Rewolucja

Jak oldschoool stał się źródłem ogromnych zysków.

134 Eksplozja wirtualnej rzeczywistości

Przyszłość gier już nadeszła. Odkryj ją właśnie tutaj.

136 Retro Reaktywacja: Minecraft

Dlaczego sandbox Mojanga to idealna gra dla każdego.

138 Lata 2020.

Niesamowity rok gier, nowych konsol... i wirusa.

140 Sprzęt lat 2020.

Przyjrzyj się nowym sprzętom i kilku retro-maszynom.

142 Granie w czasach pandemii

Jak gry wideo pomogły nam przetrwać ten trudny rok.



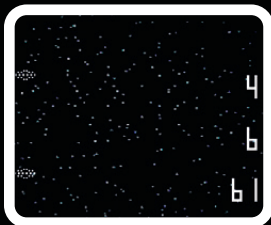
102

1970.

Z LABORATORIÓW W SZEROKI ŚWIAT

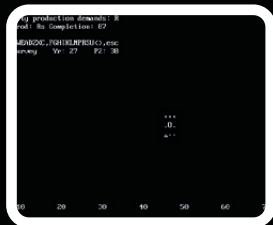
□ To jest to – początek, dekada, w której ludzkość zyskała możliwość wyjścia z domu, wrzucenia monety do automatu i zagrania w grę wideo. I w dużej mierze właśnie to robili, ponieważ salony gier gościły najsłynniejsze tytuły tamtych lat i generowały większość przychodów branży. Nie była to jednak cała prawda. Na rynek weszły konsole domowe, które gwałtownie ewoluowały, stając się w końcu zdolnymi do obsłużenia każdej gry, jaką można było sobie wymarzyć. Gry komputerowe były istotne, ale sprzęt pozostawał drogi aż do końca dekady, co ograniczało ich wpływ na rynek.

Gry dekady



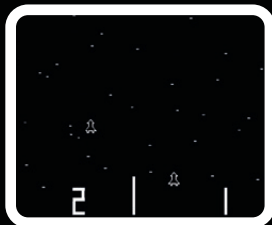
1971 **COMPUTER SPACE**

To wielkie wydarzenie – pierwsza komercyjnie dostępna gra wideo. Ta adaptacja *Spacewar!* nie była hitem, który zainspirowałby naśladowców i dałby początek tej branży, ani nie przekonała Nutting Associates do kontynuowania produkcji gier wideo, ale pod względem znaczenia historycznego ma ogromne znaczenie.



1972 **EMPIRE**

Ta gra na mainframe, napisana przez Petera Langstona, to wieloosobowa wojenna gra 4X, będąca wczesnym prekursorem dzisiejszych strategii turowych. Oryginalna wersja, nazwana na cześć gry planszowej, zaginęła wraz z wycofaniem komputera HP2000, na którym działała. Ale była na tyle popularna, że doczekała się wielu nowych wersji od innych autorów.



1973 **SPACE RACE**

Czasami wystarczy wziąć pomysł i po prostu go zrealizować. Dwóch graczy steruje konkurującymi ze sobą raketami, próbując pokonać długość ekranu jak najczęściej w wyznaczonym czasie, unikając jednocześnie asteroid. Druga gra Atari nie cieszyła się zbytnią popularnością wśród odbiorców, ale przynajmniej pozwoliła branży wyjść poza niezliczone klony *Ponga*.



1974 **TANK**

Gra bitewna Steve'a Bristowa była znacznie bardziej złożona niż inne tytuły dostępne w tamtym czasie. Gracze poruszali się po labiryncie wypełnionym śmiertelnościami minami i wrogiem, który chce ich zabić. Co ciekawe, był to jedyny tytuł producenta Kee Games, który nie był klonem istniejącego produktu Atari – firma ta była potajemną spółką zależną Atari.



1975 **GUN FIGHT**

Ta osadzona w realiach Dzikiego Zachodu gra arcade firmy Taito autorstwa Tomohiro Nishikado jest istotna z kilku powodów. Po pierwsze, wprowadziła nowoczesne procesory do gier arcade, odchodząc od układów logicznych. Po drugie, stanowi postępowy tematyczny – to pierwsza gra wideo przedstawiająca walkę między ludźmi.

1971

Don Rawlitch, Bill Heinemann i Paul Dillenberger tworzą w liceum oryginalną, tekstową wersję *The Oregon Trail*.

1971

Don Daglow tworzy na komputerze PDP-10 pierwszą grę opartą na baseballu. Gra będzie aktualizowana przez kilka kolejnych lat.

1971

LISTOPAD
 Bill Pitts i Hugh Tuck tworzą kosmiczną strzelankę *Galaxy Game*. Pierwszy prototyp kosztuje duet deweloperów 20 000 dolarów.

1971

LISTOPAD
 Premiera *Computer Space* od Nutting Associates. Maszyna została stworzona przez Nolana Bushnella i Teda Dabneya.

1972

Don Daglow ponownie sięgający nad PDP-10 i tym razem tworzy fascynujący hold dla *Star Trek*. W rezultacie otrzymuje mnóstwo listów od fanów.

PRZYSZŁOŚĆ ZACZYNA SIĘ TUTAJ



Lata siedemdziesiąte to czas, gdy komputery stały się w końcu dostępne dla użytkowników domowych dzięki niewielkim rozmiarom i niskim kosztom maszyn – przynajmniej w porównaniu z przeszłością. Obok komputerów ogólnego przeznaczenia wprowadzono dedykowane konsole do gier wideo. Początkowo obsługiwały one tylko fabrycznie wgrane tytuły, ale pod koniec dekady przeszły na kartridże ROM, co pozwoliło na wydawanie potencjalnie nieskończonej liczby gier. Pod koniec dekady rozpoczęła się pierwsza prawdziwa wojna konsolowa, w której Mattel Electronics walczyło przeciwko pierwszemu gigantowi branży – Atari.

1. MAGNAVOX ODYSSEY Magnavox, 1972

Magnavox Odyssey był pierwszą w historii domową konsolą do gier wideo – komercyjnym efektem prototypu „Brown Box” Ralpha Baera, opracowanego w firmie Sanders Associates, będącej kontrahentem sektora obronnego. System był niezwykle prosty, zdolny do wyświetlania zaledwie kilku kropek na ekranie, którymi użytkownicy manipulowali za pomocą pokręteł i jednego przycisku. Konsola musiała być wzbogacona plastikowymi nakładkami na ekran telewizora i elementami gier planszowych, aby rozszerzyć możliwości zabawy. System obsługiwał jedynie dostarczane z nim karty PCB, które modyfikowały wewnętrzną logikę urządzenia. Nie posiadał też procesora takiego typu, jakiego używamy dzisiaj.

System odniósł umiarkowany sukces komercyjny, sprzedając się w liczbie 350 000 sztuk, ale jego wpływ sprawił, że dziś cieszy się uznaniem. Pozwy sądowe dotyczące patentów Odyssey przyniosły Magnavox ponad 100 milionów dolarów, a firma wkrótce zaczęła produkować dedykowane konsole. Były one jednak projektowane wewnętrznie przez Magnavox i Philipsa (który przejął firmę w 1974 roku). Twórcy Magnavox Odyssey zajęli się innymi projektami, z których najbardziej godnym uwagi był Simon – popularna zabawka elektroniczna Ralpha Baera, która testuje pamięć sekwencjami przycisków i do dziś jest wydawana w różnych formach.

2. APPLE II Apple, 1977

Jeden z pierwszych komputerów domowych oferujących kolorową grafikę stał się wielkim hitem wśród amerykańskich nabywców i zapoczątkował długą dynastię raczkującej firmy Apple Computers. Maszyna była droga – w momencie premiery kosztowała ponad 1 000 dolarów, ale została przyjęta przez firmy i szkoły, przez co wielu młodych ludzi oswoiło się z tym sprzętem. Sukces komputera spowodował gwałtowny wzrost dochodów Apple: z 774 000 dolarów rocznie we wrześniu 1977 roku do 118 milionów dolarów rocznie trzy lata później. Zmodernizowana wersja, Apple II Plus, została wydana w 1979 roku.

3. PHILIPS VIDEO PAC G7000 Philips, 1978

Główny następca Magnavox Odyssey (znany w innych częściach świata jako Odyssey 2) był osobliwym urządzeniem. Zewnętrznie przypominał bardziej komputer niż konsolę dzięki sporym rozmiarom i klawiaturze membranowej, która mogła być używana w grach edukacyjnych. System był jednak przeznaczony głównie do rozrywki, co potwierdzały takie gry jak *KC Munchkin* (gra labiryntowa podobna do *Pac-Mana*) oraz seria *Master Strategy* – hybrydy gier wideo i planszowych, m.in. *Quest For The Rings*. Konsola nie zdołała dotrzymać kroku sprzedaży Atari, a nawet została w tyle za Intellivision, a jej następca (Videopac+G7400) przepadł z powodu krachu rynkowego w 1983 roku.

2



3



1973

Taito tworzy gry *Soccer* i *Davis Cup*. Zostały zaprojektowane przez Tomohiro Nishikado i skupiają się na – jak nie trudno zgadnąć – piłce nożnej i tenisie.

1973

W ośrodku badawczym NASA Ames powstaje pierwszoosobowe *Maze War* autorstwa Steve'a Colleya, który w 1983 roku założy firmę nCUBE.

1973

Gregory Yoba tworzy tekstową grę przygodową *Hunt The Wumpus*, w której gracze tropią w niej tytułowe stworzenie i unikają „super nietoperzy”.

**1973
MAJ**

W Japonii powstaje Hudson Soft Ltd. Jej celem jest sprzedaż urządzeń telekomunikacyjnych oraz dzieł sztuki.

**1973
LIPIEC**

Atari wypuszcza do salonów gier swoją drugą po *Pongu* produkcję: *Space Race*. Niestety, nie odnosi sukcesu komercyjnego.



ATARI

Król lat siedemdziesiątych

Tekst: Tim Lapetino

wszyscy. Ale Atari finansowało się samo. Nie mieliśmy zaplecza, nikt nie dawał nam pieniędzy. Nie mieliśmy nic!”.

Allan porzucił bezpieczną posadę w Ampex i zgodził się na niższą pensję, otrzymując w zamian 10% udziałów w firmie w ramach pakietu startowego. Wtedy uważał ten bonus za bezwartościowy, jednak okazał się on niezwykle cenny, gdy w 1976 roku Atari zostało sprzedane koncernowi Warner Communications. „Uznałem, że będzie to ciekawsze niż Ampex. Będę miał znacznie szerszy wgląd w to, jak działa biznes. Kiedy zakładasz firmę, zajmujesz się wszystkim. Zakładałem, że to padnie, jak większość startupów, a ja po kilku latach wrócę do pracy w Ampexie” – mówi Allan. Zaufał Nolanowi i Tedowi, będąc pod

wrażeniem ich obu. Według Allana, Ted „był genialny w projektowaniu obwodów analogowych i naprawdę ogromnie pomógł – był dla mnie kimś w rodzaju mentora”. Nolan miał inne atuty. „Nolan nigdy nie imponował mi swoją wiedzą techniczną, ale był urodzonym przedsiębiorcą, zawsze napędzanym chęcią przścignięcia innych. Był motorem napędowym. Kiedy mnie werbował, przedstawił mi wielką wizję” – przyznaje Allan.

Nolan mocno polegał na tym zespole. „Al był bez wątpienia świetnym inżynierem, ciekawym świata i zdolnym. Ted był człowiekiem o wielu talentach. Równie dobrze radził sobie z piłą stołową, co z lutownicą. Był bardzo kompetentny w świecie wyświetlaczy, ale przede wszystkim potrafił po prostu rozwiązywać problemy”.

Mając na koncie sukces Computer Space, trójka ta postanowiła stworzyć kolejną oryginalną grę wideo oraz flipera – oba projekty w ramach kontraktu z gigantem branży, firmą Bally. Zanim jednak zaczęli na poważnie, Nolan chciał, by Allan podszlifował umiejętności na pobocznym projekcie, którym stał się Pong. „Pong nie był testem, był bardziej ćwiczeniem” – mówi Allan. Nolan wierzył, że gra, która odniesie sukces, musi być bardziej skomplikowana niż Computer Space, być może miała to być gra wyścigowa. Pong miał być tylko rozgrzewką.

Kontrakt Atari z Bally opierał się na nowej technologii – automatach do gier na monety w stylu Computer Space. Jednak gdy prototyp Ponga okazał się hitem, zespół zmienił strategię. A raczej, mówiąc dokładniej, zrobił to Nolan. ▶

**1975
WRZESIEŃ**

Epoch wypuszcza TV Tennis Electrotennis, dedykowaną domową maszynę do gier wideo. To pierwsze tego typu urządzenie, które trafia do Japonii.

**1976
KWIECIEŃ**

Exidy tworzy grę Death Race na automaty, która wzbudza ogromne kontrowersje ze względu na brutalne (jak na tamte czasy) przedstawienie zabijania ludzi.

**1976
KWIECIEŃ**

Steve Jobs, Steve Wozniak i Ronald Wayne zakładają Apple Computers w garażu domu Jobsa w Los Altos.

**1976
KWIECIEŃ**

Apple Computers wypuszcza swój pierwszy produkt: komputer domowy Apple I, zaprojektowany w całości przez Steve'a Wozniaka.

**1976
MAJ**

Atari wydaje w salonach gier Breakout. Gra również została zaprojektowana przez Steve'a Wozniaka, który ma wyjątkowo pracowity rok.

SPACE INVADERS



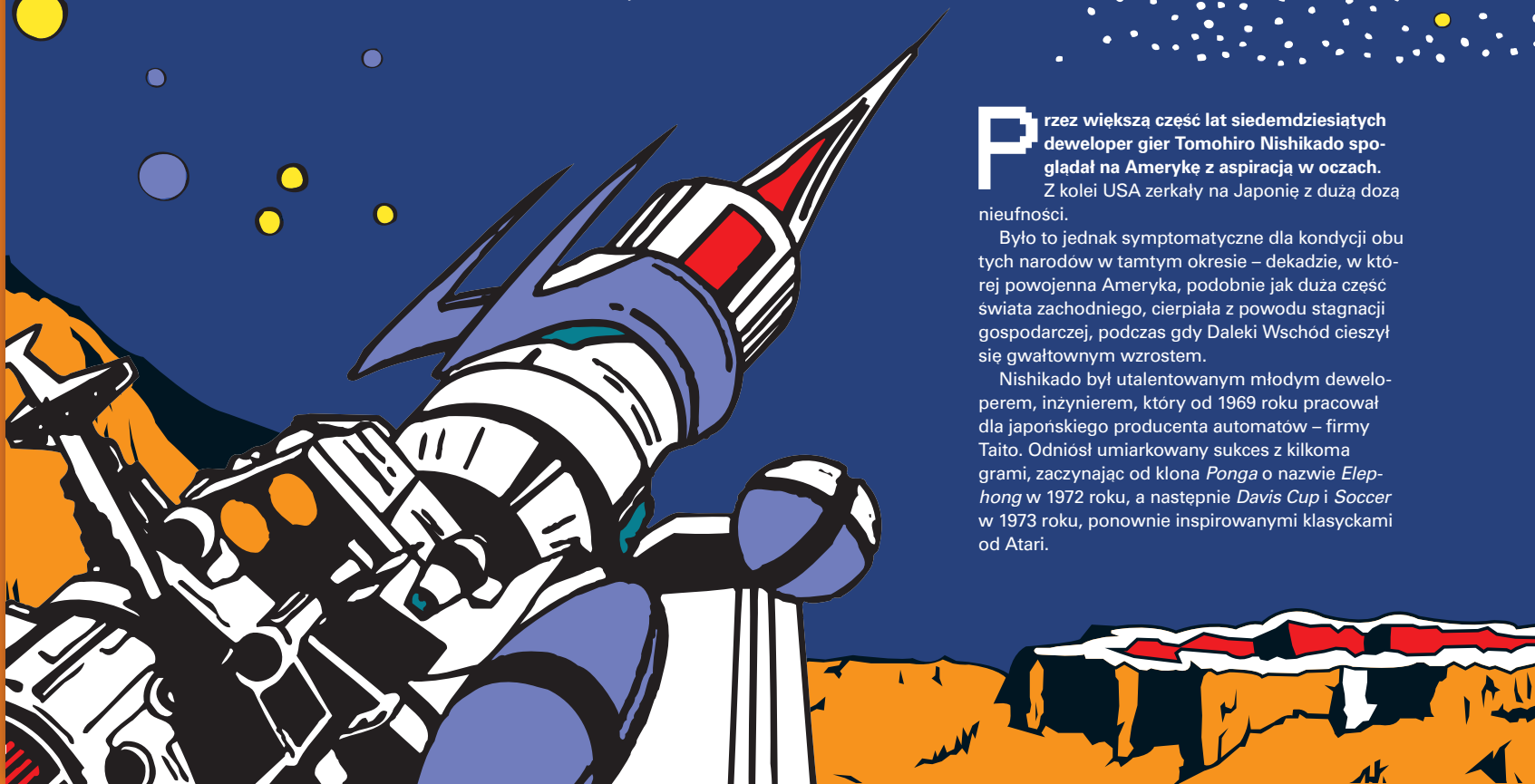
Nie przybyły z kosmosu, ale grupa obcych wywarła równie wielki wpływ na Ziemię, gdy w 1978 roku wtargnęła do salonów gier. Twórca gry, Tomohiro Nishikado, wraz z rzeszą deweloperów i artystów, omawia dalekosiężne skutki powstania Space Invaders.

Tekst: David Crookes

Przez większą część lat siedemdziesiątych deweloper gier Tomohiro Nishikado spoglądał na Amerykę z aspiracją w oczach. Z kolei USA zerkały na Japonię z dużą dozą nieufności.

Było to jednak symptomatyczne dla kondycji obu tych narodów w tamtym okresie – dekadzie, w której powojenna Ameryka, podobnie jak duża część świata zachodniego, cierpiała z powodu stagnacji gospodarczej, podczas gdy Daleki Wschód cieszył się gwałtownym wzrostem.

Nishikado był utalentowanym młodym deweloperem, inżynierem, który od 1969 roku pracował dla japońskiego producenta automatów – firmy Taito. Odnosił umiarkowany sukces z kilkoma grami, zaczynając od kłona *Ponga* o nazwie *Elephong* w 1972 roku, a następnie *Davis Cup* i *Soccer* w 1973 roku, ponownie inspirowanymi klasykami od Atari.



**LATA
 OSIEMDZIESIĄTE...**

OCZAMI TRIPA HAWKINSA

ZAŁOŻYCIEL ELECTRONIC ARTS OPOWIADA O KLUCZOWEJ DEKADZIE DLA GAMINGU JAKO FORMY SZTUKI I BIZNESU.

I Dla Tripa lata osiemdziesiąte definiowało dążenie do uznania gier wideo za formę sztuki. Jednak wysoki koszt automatów sprawiał, że nie trafiały one do domów, a niski koszt konsol ograniczał ich moc. „Nawet wtedy 8-bitowy komputer, taki jak Apple II, był potężniejszy i mógł oferować ekspresję artystyczną oraz symulację” – wyjaśnia. „Byłem w Apple na początku lata osiemdziesiątych i tworzyliśmy jeszcze lepszą sztukę na 16-bitowych prototypach. To wtedy rozumiałem, że programowanie stanie się sztuką i wyjdzie daleko poza zabijanie czasu. Wiedziałem, że branża pójdzie w ślady Hollywood, postanowiłem więc stworzyć 'Nowe Hollywood'”. Przy tak wielu konkurujących systemach Trip zbudował swoje Hollywood na dwóch kluczowych procesorach. „6502 był we wszystkim – od Apple II przez C64 po NES-a, w ogromnych ilościach. Zaś 68000 był w Macu, Amidze, Atari ST, Sega Mega Drive i wielu automatach” – tłumaczy. „Klony PC były ważnym rynkiem, ale dla EA to 6502 generował przychody, a 68000 stanowił pomost technologiczny do następnego skoku, którym był Sega Mega Drive”.

W tamtych czasie wciąż było wiele trendów do wyznaczenia. „Największym ryzykiem Electronic Arts była własna sieć dystrybucji – żaden wydawca oprogramowania nigdy wcześniej tego nie robił i to

o mało nas nie zabiło” – wyjaśnia Trip. Miało to jednak pozytywny wpływ na kreatywność. „Zmusiło mnie to do nieszablonowego myślenia, ponieważ potrzebowałem więcej gier, aby pokryć koszty. Weszliśmy w więcej gatunków, rozpoczęliśmy program marek partnerskich, przejęliśmy inne brandy i zaczęliśmy budować wewnętrzne studia. Tim Mott zauważył, że nasze narzędzie deweloperskie, Deluxe Paint, może być świetnym produktem konsumenckim typu 'paint-box', co doprowadziło do powstania całej linii narzędzi kreatywnych i pomogło stworzyć tę nową kategorię”.

Oczywiście pojawiło się wiele innych przełomowych programów pochodzących z różnych źródeł. „Pinball Construction Set był wielkim źródłem inspiracji, ponieważ posiadał jeden z pierwszych interfejsów typu WYSIWYG ('to, co widzisz, jest tym, co dostaniesz'), pszałamiającą interaktywną grafikę, pozwalał graczom na bycie kreatywnymi i dał początek treściom generowanym przez użytkowników. Uwielbiałem *Archon* i *M.U.L.E.*, ponieważ były narodzinami gamingu społecznościowego i do dziś są klasykami. Symulatory lotu i *SimCity* udowodniły, że gry mają wielką wartość edukacyjną” – mówi Trip, choć jego serce bije dla największej marki EA. „EA Sports było dla mnie osobiście najbardziej znaczącym przełomem, ponieważ to moja prawdziwa pasja”.



**1985
 SUPER MARIO BROS**

Platformówka od Nintendo była niesamowitą pierwszą grą dla każdego posiadacza NES-a. Projekt poziomów był wymagający, ale sprawiedliwy, grafika i muzyka świetnie oddawały klimat miejsc, a całość wypełniona była sekretami. Ale najlepsze było sterowanie Mario – z odpowiednim ciężarem i zaskakującą zwinnością, ale zawsze precyzyjne.



**1986
 OUT RUN**

Mistrzowska gra wyścigowa Segi była jednym z najwspanialszych automatów typu „symulator”, jakie pojawiły się w połowie lat 80. Nawet w standardowej obudowie skalowane sprite'y robiły wrażenie, a muzyka była tak dobra, że zamiast być prostym tłem, stała się jednym z głównych atutów gry.



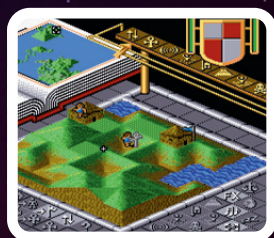
**1987
 DUNGEON MASTER**

Pionierskie RPG od FTL Games połączyło klimatyczne lochy 3D z elementami czasu rzeczywistego zamiast tradycyjnych walk turowych, tworząc jedno z najbardziej wciągających doświadczeń ery 16-bitowej. Wkrótce pojawiła się fala klonów, w tym *Bloodwych*, *Chaos Strikes Back*, *Black Crypt* i *Eye of the Beholder*.



**1988
 DRAGON QUEST III**

Seria JRPG od Enix to jeden z nesterów gatunku, a ta część ulepszyła formułę poprzedników o cykl dnia i nocy, możliwość wyboru składu drużyny i większą otwartość świata. Gra stała się fenomenem kulturowym w swojej ojczyźnie – pierwszego dnia sprzedaży gracze wykupili ponad milion egzemplarzy.



**1989
 POPULOUS**

Nowe spojrzenie Bullfrog na gry strategiczne postawiło gracza w roli bóstwa starającego się stworzyć dogodne warunki dla swoich wyznawców, by ci mogli rosnąć w siłę, zasilać boskie moce i ostatecznie zgładzić wyznawców rywala. Ten innowacyjny schemat był pierwszym prawdziwym przykładem gatunku „god game”, jaki znamy dzisiaj.

**1980
 KWIECIEŃ**
 Nintendo wydaje *Ball* – pierwszą grę z serii przenośnych zabawek elektronicznych Game & Watch. Wkrótce pojawiają się kolejne

**1980
 MAJ**
 Absolwenci Oksfordu, Tony Milner i Tony Baden, zakładają studio deweloperskie Bug-Byte Software, specjalizujące się w systemach 8-bitowych.

**1980
 MAJ**
 Namco wydaje w Japonii grę *Puck-Man*. Do USA trafi ona w październiku tego samego roku pod bardziej znaną nazwą *Pac-Man*.

**1980
 CZERWIEC**
 Commodore wydaje 8-bitowy model VIC-20. W Niemczech nazwę zmieniono na VC-20, ponieważ „VIC” mógł być interpretowany jako wulgaryzm.

**1980
 LIPIEC**
 Gra *Missile Command* Dave'a Theurera trafia do salonów gier, budząc skrajzenia z trwającą w rzeczywistości zimną wojną.



» Pat Contri to znana postać świata gamingowego w USA, autor książki *Ultimate Nintendo: Guide To The NES Library*.

„Układy mapperów i możliwość rozbudowy pomogły NES-owi przetrwać na rynku aż dziesięć lat” – mówi Pat, który opisał całą bibliotekę systemu w swojej książce *Ultimate Nintendo: Guide To The NES Library*. „Wczesne gry, takie jak *Ice Climber* czy *Excitebike*, są proste i przyjemne. Ale późniejsze hity, jak *Panic Restaurant* czy *Kirby's Adventure*, są tak zaawansowane technicznie, że wyglądają, jakby wydano je na zupełnie innej konsoli. Unikalną cechą biblioteki NES-a jest to, że patrząc na sam wygląd gry, można niemal bezbłędnie zgadnąć rok jej wydania. Do dziś uważam za zbrodnię, że jedna z najbardziej imponujących technicznie gier, *Mr. Gimmick* od Sunsoftu, nigdy nie ukazała się w USA!”.

To jednak nie tylko świetne gry utrzymały NES-a na szczycie. „Uważam, że sukces Nintendo wynikał w dużej mierze z zakorzenienia marki w popkulturze poprzez marketing i media” – wyjaśnia Pat. „Reklamy Nintendo były w telewizji non stop, magazyn Nintendo Power był wszędzie, a gadżety z postaciami i programy telewizyjne *Super Mario Bros. Super Show* czy *Captain N* sprawiały, że marka była zawsze na widoku”. Dla oddanych fanów NES stał się stylem życia. Choć, jak dodaje Pat, miało to też swoje minusy. „Z całą odpowiedzialnością mogę powiedzieć, że płatki śniadaniowe Nintendo Cereal System były okropne – błagałem

o nie mamę tygodniami, a potem nie byłem w stanie dokończyć nawet jednego pudełka”.

W 1989 roku Nintendo wypuściło Game Boya – przenośną konsolę, która miała przed sobą długie, pełne sukcesów życie i miliony sprzedanych egzemplarzy. Mimo braku kolorowego wyświetlacza (wówczas postrzegano to jako wadę), system zatrzymał się dzięki niskiej cenie i popularnym grom, takim jak *Super Mario Land* czy *Tetris*. Dla Pata jest to dowód na kontynuację filozofii, która przyniosła Nintendo sukces na początku tej dekady i towarzyszyła jej przez kolejne dziesięciolecia. „Uważam, że współczesny sukces Nintendo można zdecydowanie przypisać fundamentom położonym przez ich wczesne konsole, ponieważ firma konsekwentnie skupiała się na tworzeniu dających frajdę gier, a nie na zamartwianiu się, by wypuścić najpotężniejszą konsolę czy najbardziej zaawansowane technologicznie urządzenie” –

podsumowuje. „To gry sprzedają konsolę, a postacie i światy, które Nintendo wykreowało w erze NES-a, prawdopodobnie będą produkowane i sprzedawane jeszcze przez dekady. Nintendo zrozumiało budowanie marki i tworzenie kochanych przez ludzi postaci lepiej niż jakakolwiek inna firma z branży gier wideo, dawna czy obecna. I właśnie dlatego uważam, że Nintendo ugruntowało swoją pozycję jako 'Disney' świata gier”. ✨



POWSTANIE NINTENDO

FUNDAMENTY PRZYSZŁOŚCI

Kluczowe serie z lat 80., które Nintendo kontynuuje do dziś

DONKEY KONG

1981

Najstynniejszy goryl gamingu został nieco przyciemniony przez swojego rywala, Mario, ale i tak ma imponujący dorobek. Chociaż jego wczesna kariera w salonach gier zakończyła się dość szybko, w połowie lat 90. powrócił do łask i zagrał w takich klasykach, jak *Donkey Kong Country* oraz platformówce na GameCuba, w której gracie używali bongosów – *Donkey Kong: Jungle Beat*.

PUNCH-OUT!!

1983

„Nokautujący” hit w salonach gier i ostatnia wielka seria Nintendo, która właśnie tam wzięła swój początek. Prawdziwym fenomenem stała się jednak dopiero na konsoli NES, dzięki wsparciu legendarnego mistrza wagi ciężkiej, Mike'a Tysona. W późniejszych latach seria doczekała się znakomitych kontynuacji na SNES-ie i Wii.

SUPER MARIO BROS

1985

Wpływ oryginalnej trylogii *Super Mario Bros* jest powszechnie znany, ale zaskakuje, jak świetnie poradziła sobie ta seria po odświeżeniu jako *New Super Mario Bros*. Oryginał na konsolę DS oraz wersja na Wii sprzedały się w nakładzie przekraczającym 30 milionów egzemplarzy – każda z osobna, nie łącznie.

THE LEGEND OF ZELDA

1986

Po dwóch wydanych rok po roku częściach w 1986 i 1987, Link i księżniczka Hyrule zniknęli na krótko, by powrócić w wielkim stylu na Super Nintendo. Nigdy jednak nie rozstają się z graczami na długo. Jedyną konsolą Nintendo, która nie doczekała się własnej Zeldy, pozostaje pechowy Virtual Boy.

METROID

1986

Samus Aran nie gości na ekranach tak regularnie jak inne gwiazdy Nintendo, czego dowodem jest jej nieobecność na N64 oraz Wii U. Kiedy jednak już się pojawia, warto zwrócić na nią uwagę – *Super Metroid*, *Metroid Prime* oraz *Metroid Fusion* są uznawane za jedne z najlepszych gier w historii platform, na których się ukazały.

**1984
GRUDZIEŃ**

Kung-Fu Master od Irem daje początek gatunkowi chodzonych bijatyk: gra bazuje na licencji filmu Jackie Chana *Spartan X*.

1985

W tym roku powstają studia Rare, Cinemaware i Westwood Studios. Niestety tylko Rare przetrwa do dziś.

**1985
STYCZEŃ**

Premiera ostatniego 8-bitowca Commodore: modelu Commodore 128, zaprojektowanego przez Bila Hearda, który również zaprojektował Plus/4.

**1985
KWIECIEŃ**

Debiutuje Zzap!64 od Newsfield Publications – siostrzany magazyn popularnego wśród posiadaczy Spectruma „Crasha”.

**1985
KWIECIEŃ**

16-bitowe Atari ST trafia do ograniczonej sprzedaży. Szeroka dostępność w lipcu przynosi wielki sukces.



• Od lewego górnego rogu: Franco Frey, Roger Kean i Oliver Frey pozują do wczesnej sesji reklamowej.

NAJLEPSZE DODATKI DO MAGAZYNÓW

CZY ZDARZYŁO CI SIĘ KUPIĆ PISMO TYLKO DLA DARMOWYCH GADŻETÓW? (MY ZDECYDOWANIE TAK ROBIŁIŚMY...)

COVERDYSKI Z OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE

Płyty dołączane do *OPM* były prawdziwym bogostawieństwem dla splukanych graczy, którzy nie mieli na koncie ani jednej pełnej gry w pudełku. – każda płyta zawierała wybór grywalnych dem oraz zwiastuny nowości. W późniejszym okresie pojawiały się na nich pełne wersje gier stworzonych przy użyciu specjalistycznych konsol Net Yaroze.

OSTATNI NUMER SUPER PLAY W RETRO GAMERZE #172

ON ŻYJE! Magazyn *Super Play* został wskrzeszony na ten jeden, ostatni numer, aby uczcić premierę konsoli SNES Mini. Stanowiło to bez wątpienia najlepszy dodatek do pisma wszech czasów (ten dźwięk, który słyszycie, to my sami dmuchający we własne trąby, tu-tu-ru-tu!). W 48. numerze *Super Play* ponownie zebrał się oryginalny zespół w składzie: Jason Brookes, Jonathan Davies, Tony Mott i Zy Nicholson, do których dołączyły takie sławy jak Nathan Brown (*Edge*) czy Keza MacDonald (*Kotaku*, *The Guardian*).

DYSK CD Z PANZER DRAGON SAGA

Dema są w porządku, ale wyobraźcie sobie, że na okładce magazynu pojawia się pełnowartościowa gra konsolowa. Cóż, stało się to w majowym numerze *Sega Saturn Magazine* z 1998 roku, do którego przyklejono taśmą pierwszą płytę legendarnego RPG-a *Panzer Dragon Saga*. Co prawda pełna wersja gry mieściła się aż na czterech płytach, więc w rzeczywistości było to tylko bardzo duże demo, ale i tak robiło to niesamowite wrażenie.

BATTY I TWÓJ SINCLAIR

W 1987 roku magazyn *Your Sinclair* dołączył do magazynu zupełnie nową grę – *Batty* od firmy Elite. Był to klon *Breakout*a wzbogacony o zrzucających bomby kosmitów, tryb jednoczesnej gry dla dwóch osób oraz zestaw przydatnych power-upów.

ŚWIĄTECZNE LEMMINGI

Boże Narodzenie 1991 roku było wyjątkowe, ponieważ na okładce *Amiga Format* pojawiło się świąteczne *Christmas Lemmings*. Akcja okazała się tak popularna, że zespół powtórzył ją rok później. Doprowadziło to nawet do corocznych wydań pudełkowych *Christmas Lemmings* (w USA przemianowanych na *Holiday Lemmings*) w 1993 i 1994 roku.

1985 GRUDZIEŃ

Space Harrier wlatuje do salonów gier i zabiera graczy do Fantasy Zone – miejsca, którego nigdy nie będą chcieli opuścić.

1986 LUTY

W Japonii debiutuje przystawka Famicom Disk System. Tytuły startowe to m.in. *The Legend Of Zelda* i *Castlevania*.

1986 MARZEC

Jon Hare i Chris Yates zakładają Sensible Software, natomiast rodzina Guillemot powołuje do życia Ubisoft.

1986 MAJ

Enix wydaje RPG produkcji Chunsoft *Dragon Quest* na Famicoma, zdobywając uznanie krytyków. Wkrótce pojawia się wiele sequele.

1986 CZERWIEC

Pojawia się pierwszy numer japońskiego tygodnika o grach *Famitsu*. Więcej informacji znajdziecie na stronie 57.

NOWY WYMIAR: GRY 3D PRZEJMUJĄ STERY

LATA DZIEWIĘDZIESIĄTE BYŁY DEKADĄ, W KTÓREJ GRY 2D OSTATECZNIE USTĄPIŁY MIEJSCA DOMINACJI TRÓJWYMIAROWYCH WIDOWISK, A POSTĘP TECHNOLOGICZNY SPRAWIŁ, ŻE SZYBOKIE I SZCZEGÓŁOWE 3D STAŁO SIĘ DOSTĘPNE DLA KAŻDEGO. PRZYGLĄDAMY SIĘ JEDNEMU Z NAJWIĘKSZYCH SKOKÓW TECHNOLOGICZNYCH W HISTORII GAMINGU.

TEKST: NICK THORPE

ALEX TROWERS

Pracując w Bullfrog w latach 90., Alex był projektantem takich gier jak *Magic Carpet*, *Hi-Octane* czy *Dungeon Keeper 2*.



IAN ANDREW

Wraz z bratem Chrisem Andrew, Ian projektował pionierskie gry 3D w latach 80. i na początku 90., korzystając z silnika Freescape.



SHINICHI OGASAWARA

Jako projektant gier w Sega AM3, Ogasawara pracował nad tytułami 3D, m.in. *Gunblade NY*, *The Lost World* oraz *Jambo!*.



Wiele graficznych mod zysało popularność w latach 90., by dziś praktycznie zniknąć. Szybko nauczyliśmy się, że technologia FMV to słaba podstawa dla gry i dziś rzadko się ją stosuje. Kiedy ostatni raz widzieliście zdigitalizowane sprite'y lub te renderowane w 3D? Jednak dziś większość gier konsolowych używa wielokątnej (poligonalnej) grafiki 3D – i jest to prawdą od punktu zwrotnego w drugiej połowie lat 90., kiedy sprite'y 2D wypadły z łask.

Ludzie próbowali przedstawiać przestrzeń 3D w grach niemal od samego początku ich istnienia. Wczesne próby zaczęły się w latach 70. na komputerach typu mainframe: *Maze War* było prekursorem strzelanek pierwszoosobowych, a *Spasim* używało szkieletowych modeli statków kosmicznych. Gracze w salonach gier mogli z kolei zaznać jazdy z perspektywy pierwszej osoby w *Night Driver*. Gry 3D rozwinęły się bardziej w latach 80., a prym wiodły automaty. *Battlezone* z 1980 używało wyświetlacza wektorowego do bitew czołgów, a technologicznie ważne choć komercyjnie nieudane *I, Robot* z 1983 wykorzystywało grafikę z wypełnionymi wielokątami. Pod koniec dekady japońscy deweloperzy wprowadzili pierwsze płyty arcade zaprojektowane specjalnie pod grafikę poligonalną: Namco System 21 oraz Taito Air System.

W domach gry takie jak *Elite* czy *Starglider* korzystały z grafiki szkieletowej, ale wypełnione 3D było rzadkością – Ian Andrew, dawniej z Incentive Software, wyjaśnia dlaczego: „Jako projektant i wydawca w latach 80. stanęliśmy przed wyborem: przejść na nowe konsole czy zostać przy 8-bitowych komputerach domowych. Nie podobał mi się pomysł utraty kontroli nad tym, co i kiedy wydajemy, na rzecz producenta konsol, więc postanowiłem zrobić coś innego na komputerach”. Rezultatem był silnik Freescape, który pozwalał graczom poruszać się w środowisku 3D z perspektywy pierwszej osoby.

„Spędziliśmy ponad rok na tworzeniu silnika Freescape, za kodowanie i projekt programu odpowiadał mój brat Chris” – wspomina Ian. „Pewien doświadczony programista powiedział mi, że to niewykonalne”. To zmotywowało braci, by dokończyć zadanie, choć wiązało się ono z licznymi trudnościami. „Największym wyzwaniem było uporządkowanie głębi obiektów 3D w scenie. Ponieważ z-buffering oparty na pikselach był niezwykle obciążający dla procesora, musieliśmy znaleźć obejście. Wymyśliliśmy 'box buffering'. Było to innowacyjne rozwiązanie, które ogromnie przyspieszyło proces”. Nawet przy optymalizacji i użyciu kodu maszynowego, *Driller* (pierwsza gra na Freescape) miała bardzo ograniczoną wydajność. „Zaprojektowałem tę grę z założeniem, że

» [PC] W przeciwieństwie do swego poprzednika *Dooma*, *Quake* używa rzeczywistych wielokątów dla większości obiektów gry.

1992 PAŹDZIERNIK

Na rynku debiutuje magazyn *Super Play*. Okładki zaprojektowane przez Wila Overtona oraz skupienie na anime i imporcje czynią go wielkim sukcesem.

1992 LISTOPAD

Sonic The Hedgehog 2 trafia na Mega Drive. Gra przedstawia światu Taila i ma swoją premierę w tzw. „Sonic 2s Day”.

1993 STYCZEŃ

Wydawnictwo Future wprowadza magazyn *GamesMaster* jako uzupełnienie programu telewizyjnego. Pismo zajmuje się wszystkimi aspektami gier wideo.

1993 LUTY

Star Wars: X-Wing wlatuje na komputery. Symulator kosmiczny zostaje niezwykle ciepło przyjęty przez fanów, co owocuje kilkoma kontynuacjami.

1993 LUTY

W Japonii debiutuje FM Towns Marty. Gracze na całym świecie ślinią się na widok niesamowitych konwersji z automatów na tę platformę.

SONY - GRACZ, KTÓRY ZMIENIŁ WSZYSTKO



Niewiele konsol miało tak silny wpływ na branżę gier wideo jak PlayStation, które od ponad 25 lat gości w świecie gamingu. Retro Gamer przygląda się temu, jak Sony zignorowało konwencje, uratowało własną korporację i stworzyło jedną z najważniejszych marek w historii.

Tekst: David Crookes



» Colin Anderson to jeden z muzyków, którzy potrafili okiełznać moc dźwiękową PlayStation.



» Michael Troughton jest jednym z programistów, którzy pracowali przy Destruction Derby.



» Benjamin Heckendorn to modder konsol, który posiadał kiedyś niezwykle rzadkie „SNES Station”.

Już pierwszego dnia sprzedaży w Japonii, 3 grudnia 1994 roku, Sony sprzedało 100 000 konsol PlayStation. Kiedy we wrześniu następnego roku sprzęt trafił do USA, w premierowym dniu rozszedł się w identycznym nakładzie. Jednak to, co naprawdę wprawiło świat w osłupienie, to fakt, że PlayStation stało się pierwszą konsolą w historii, która przekroczyła barierę 100 milionów sprzedanych egzemplarzy, osiągając ten wynik na pół roku przed swoimi dziesiątymi urodzinami.

Do tego czasu marka PlayStation zdążyła już mocno zakorzenić się w Europie, Australii i innych częściach świata. Sprzedażowo zmiażdżyła Nintendo 64 (33 mln sztuk) i wręcz unicestwiła Sega, która zdołała sprzedać mniej niż 10 milionów sztuk Saturna. Ten ostatni wynik był szczególnym triumfem Steve'a Race'a, prezesa Sony Computer Entertainment of America. Podczas targów E3 w Los Angeles w 1995 roku, zaraz po tym jak Sega ogłosiła, że ich konsola będzie kosztować 399 dolarów, Steve wszedł na podium, wypowiedział krótkie: „299 dolarów” i zszedł przy dźwiękach owacji.

Ta riposta była majstersztykiem marketingu. Sony udowodniło, że potrafi wywalczyć miejsce dla swojej debiutanckiej konsoli w branży od lat zdominowanej przez Nintendo i Segę. Sama Sega wcześniej walczyła z Nintendo, aby przełamać monopol firmy z Kioto, a teraz Sony podjęło walkę z obiema firmami, odnosząc prawdopodobnie większy sukces. „Mielśmy bardzo jasny pomysł i plan na sprzęt oraz platformę pod kątem atrakcyjności i pozycjonowania jej jako produktu pożądanego” – mówi nam Steve. Firma rozegrała to po mistrzowsku.

Przez większość lat swojej działalności Sony (założone w 1946 roku) nie wykazywało zainteresowania grami. Odnosiło sukcesy z Walkmanem w latach 80. i kamerą Handycam, ale negatywne podejście zarządu do gier było tak silne, że inżynier Ken Kutaragi

musiał potajemnie projektować układ dźwiękowy SPC700 dla Nintendo (które użyło go w SNES-ie). Gdy Sony w końcu dostrzegło potencjał w grach, początkowo szukało partnerstwa z Nintendo – decyzja ta skończyła się upokorzeniem (zobacz ramkę o SNES Station), ale ostatecznie otworzyła firmie złotą drogę do sukcesu.

A Sony desperacko tego sukcesu potrzebowało. Firma zmagala się wtedy z porażką formatu Betamax w starciu z VHS, renoma ich telewizorów słabła, a wizerunek cierpiał przez głośny proces z piosenkarzem George'em Michael'em, który próbował się uwolnić z zawartej z wytwórnią umowy. Do tego doszły ogromne niepokoje po zakupie wytwórni Columbia Studios, który przyniósł stratę rzędu 1,98 miliarda funtów. Kenowi Kutaragiemu pozwolono kontynuować prace nad konsolą, a „Ojciec PlayStation” okazał się zbawcą elektronicznego giganta.

Pierwszym wyzwaniem było odróżnienie się od rywali. „Problem polegał na tym, że produkty Sony kojarzyły się z ojcem lub wujkiem 16-latką, nie mieliśmy posłuchu u naszej kluczowej grupy demograficznej” – wyjaśnia Steve Race. Postawiono więc na dziwne reklamy telewizyjne, które budziły emocje zagadkowym hasłem „[E]NOS Lives”. Okazało się, że „E” oznaczało „Ready” (gotowy), a „NOS” odnosiło się do daty premiery: 9 września. „Byliśmy jak statek piracką banderą w stosunku do reszty branży gier i korporacyjnego betonu Sony” – tłumaczy Steve. „Jeśli spojrzycie na pierwsze pudełko, na opakowaniu nie było nawet logo Sony”.

Nie wszystko szło gładko, zwłaszcza na linii Japonia-USA. Japoński oddział współpracował z Namco (twórcą idealnego portu Ridge Racer) i upierał się, by wszystkie gry trafiały do USA. Amerykański oddział chciał za to zmienić nazwę konsoli.

„Uważałem, że nazwa PlayStation brzmi tanio i zbyt dziecinnie – który 16-latek się „bawi”?” – pyta retorycznie Steve. „Okazało się jednak, że

„Byliśmy jak statek piracką banderą w stosunku do reszty branży gier i korporacyjnego betonu Sony”

STEVE RACE



» Crash Bandicoot Sega miała Sonic'a, Nintendo miało Mario. Sony natomiast miało postać zwaną Crash Bandicoot. Choć nie został on oficjalną maskotką PlayStation, ten początkowo ekskluzywny tytuł zapoczątkował serię gier, które ostatecznie pojawiły się na Xboxie, Game Boy Advance, GameCubie oraz na kolejnych generacjach konsol.

**1995
 PAŹDZIERNIK**
 Sega Nomad debiutuje wyłącznie w Ameryce Północnej. To przenośna wersja konsoli Genesis, którą można podłączyć do telewizora.

**1995
 LISTOPAD**
 Premiera gry Worms od Team17 – genialnej strategii, która wynosi wielosobowy chaos na zupełnie nowy, szaleńczy poziom.

1996
 Debiutuje turniej bijatyk Evolution Championship Series (początkowo pod nazwą Battle Of The Bay). W 2002 roku nazwa zostanie zmieniona na EVO.

**1996
 LUTY**
 W Japonii debiutują gry Pocket Monsters Red & Green. Możecie je kojarzyć pod zachodnimi tytułami Pokémon Red & Blue.

**1996
 MARZEC**
 Resident Evil redefiniuje gatunek survival horroru dzięki prerenderowanym tłom, kiczowatemu aktorstwu głosowemu i skutecznym „jump scare”-om.



2002

PAŹDZIERNIK

Po 17 latach w Interplay, Brian Fargo rezygnuje i zakłada inXile Entertainment w Newport Beach w Kalifornii.

2002

LISTOPAD

Retro Studios i Nintendo tworzą Metroid Prime, „pierwszoosobową przygodówkę” na GameCube’a, która rzuca krytyków na kolana.

2002

GRUDZIEŃ

Highbury Entertainment wprowadza na rynek games™ – multiformatowy magazyn zawierający unikalną sekcję retro.

2003

Po zamknięciu Infogrames Studios, Carl Cavers, Darren Mills, James North-Hearn i Paul Porter zakładają Sumo Digital w Sheffield.

2003

LUTY

W Japonii debiutuje Game Boy Advance SP. Jego składana obudowa i podświetlany ekran zostają bardzo dobrze przyjęte.