DAWNO TEMU W GRACH

BARTŁOMIEJ KLUSKA

DAWNO TEMU W GRACH

CZAS PIONIERÓW

SZKICE Z HISTORII GIER KOMPUTEROWYCH

ORKA

Copyright © 2008 by Bartłomiej Kluska
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kontakt z autorem:
www.kluska.net

Wykorzystano grafikę z gry *Space Invaders*.

Wydanie I

Łódź 2008

ISBN 978-83-927229-0-8

Inicjatywa wydawnicza ORKA, Łódź
(www.orka.media.pl)

Druk i oprawa: Sowa, Warszawa
(www.sowadruk.pl)

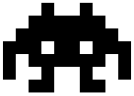
Tacie.
Za Amstrada, Atari
i kasetę z Jet Set Willy.

INTRO

„Dawno temu w grach” jest zbiorem publikowanych tu i ówdzie artykułów o przeszłości gier komputerowych. Temat ten w naszym kraju nie doczekał się póki co żadnego poważnego opracowania. Moja próba to zaledwie krótkie szkice z historii, rekonesans badawczy, przetarcie szlaków: najciekawsze wydarzenia, postaci, tytuły... Mam jednak cichą nadzieję, że ta barwna mozaika ułoży się Czytelnikom w obraz fascynującej całości. Jeśli kogoś zainteresuje i zachęci do dalszych poszukiwań, będę usatysfakcjonowany. Przeszłość elektronicznej rozrywki kryje w sobie jeszcze mnóstwo opowieści.

Bartłomiej Klus Kluska
Łódź-Limassol-Leeds-Łódź
2003-2008

CZĘŚĆ PIERWSZA

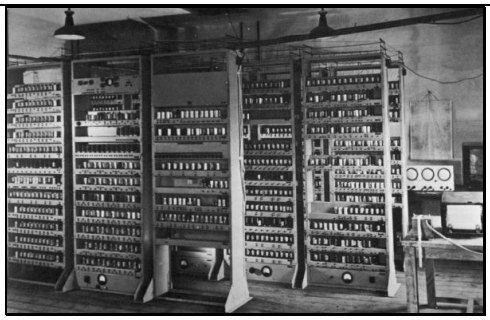


KRÓTKA HISTORIA GIER

BRACIA LUMIÈRE GIER

ALEXANDER SANDY DOUGLAS

Przede wszystkim: graficzne gry komputerowe (graficzne – czyli takie, w których rywalizacja toczy się na ekranie) nie mogły powstać, dopóki nie powstały same ekrany. Rzecz niby oczywista, ale młodszym czytelnikom należy w tym miejscu wyjaśnić, że pierwsze komputery komunikowały się z ludźmi za pomocą kart perforowanych i drukarek. Dostawały zakodowane na kartach dane, liczyły i wypluwały wydruk z obliczeniami. W takich warunkach trudno jeszcze mówić o elektronicznej rozrywce. Właściwie: trudno mówić o jakiejkolwiek rozrywce.


EDSAC

Pierwszym komputerem, który posiadał wyświetlacz (a ściślej biorąc nawet trzy identyczne), był Electronic Delay Storage Automatic Calculator – w skrócie EDSAC – wielka, zbudowana tuż po drugiej wojnie światowej szafa zajmująca duże pomieszczenie na uniwersytecie w Cambridge. Niestety, o ile komputer ów był imponujących rozmiarów, o tyle wyżej wspomniane wyświetlacze dysponowały rozdzielczością zaledwie 35x16 punktów, co nie pozwalało programistom na rozwinięcie skrzydeł w kwestii graficznych efektów specjalnych. Inna sprawa, że nikt wtedy

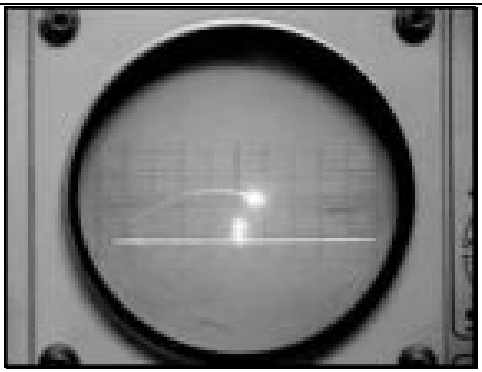
jeszcze o żadnych graficznych efektach w programach komputerowych nie myślał.

Na pewno nie myślał o nich także młody pracownik owego uniwersytetu Alexander Douglas, który pisząc w 1952 roku pracę doktorską poświęconą możliwościom interakcji między człowiekiem i maszyną, postanowił zilustrować swoją suchą naukową rozprawkę komputerową symulacją popularnej zabawy logicznej *Noughts and Crosses* (brzmi obco i egzotycznie, ale po naszemu to zwykłe kółko i krzyżyk). Z grubsza wyglądało to tak, że EDSAC rysował na ekraniku planszę do gry i proponował użytkownikowi partyjkę krzem kontra białko (lub opcjonalnie białko kontra krzem – żywy gracz mógł zadecydować, kto zacznie), następnie zaś obaj przeciwnicy wykonywali ruchy (człowiek przy pomocy tarczy telefonu, gdyż tylko takim interfejsem dysponował EDSAC) aż do zakończenia pojedynku. Ot, i wszystko. Douglas doktorem został, co potwierdza jego rozprawa wciąż obecna w bibliotece uniwersytetu w Cambridge, a przy okazji, zupełnie niechcący, przeszedł do historii elektronicznej rozrywki jako twórca pierwszej graficznej gry komputerowej. Pierwszej lub – jak twierdzą niektórzy badacze – zerowej, ponieważ kółko i krzyżyk to gra zaledwie przeniesiona na ekran i świetnie sobie bez ekranu radząca, zaś im chodziłoby raczej o gry, dla których obecność ekranu jest niezbędna. To spory czysto akademickie, niemniej gdyby przyjąć taką definicję, na pierwszą grę komputerową należałoby poczekać jeszcze sześć lat, ponieważ dopiero w roku 1958 niejaki William A. Higinbotham dokonał przełomu.

WILLIAM HIGINBOTHAM

Higinbotham pracował w Brookhaven National Laboratory (Upton, Nowy Jork) i zajmował się tam bronią nuklearną

(wcześniej współtworząc m.in. pierwszą bombę atomową). Cechą charakterystyczną tego typu amerykańskich rządowych laboratoriów są częste wizyty przeróżnych wycieczek, których uczestnicy chcieliby na własne oczy zobaczyć, że ich płacone w podatkach pieniądze nie idą na marne. Pragnąc uatrakcyjnić doroczne publiczne pokazy możliwości sprzętu zakupionego dla laboratorium przez podatników, Higinbotham wpadł na pomysł równie genialny, co prosty, i stworzył *Tennis for Two* – tenis dla dwóch, pierwszą graficzną grę komputerową. Problem braku wyświetlacza rozwiązał, podłączając komputer do... oscyloskopu, na którym symbolizująca piłkę kropka skakała raz w lewo, raz w prawo, użytkownikom natomiast dał specjalnie skonstruowane sterowniki, przy pomocy których mogli oni regulować kąt i moment uderzenia piłki. I to było w zasadzie wszystko – komputer nawet nie podliczał grającym wyniku, lecz chętnych do zwiedzania rządowego laboratorium wyraźnie przybyło, zaś do maszyny ustawiały się wciąż rosnące kolejki.



Tennis for Two

Konstrukcję najpierw udoskonalano (m.in. dodając opcję zmiany grawitacji), a następnie po ponad roku pokazywania rozebrano, użyte przy jej budowaniu części wykorzystując do innych projektów. Po pierwszej grze komputerowej pozostały tylko wspomnienia i garstka zdjęć. William A. Higinbotham zmarł w listopadzie 1995 roku. Miał 84 lata i, jak sam twierdził, nigdy nie przepadał za grami komputerowymi.

STEVE RUSSELL

Spacewar!

Pod koniec 1961 roku grupa studentów Massachusetts Institute of Technology otrzymała do dyspozycji komputer PDP-1 wyposażony w duży wyświetlacz, oraz zadanie, by przygotować programy demonstrujące możliwości tego nowoczesnego sprzętu. Znudzeni tworzeniem kolejnych aplikacji prezentujących efekty w rodzaju skaczącej po ekranie kulki żacy postanowili zrobić coś bardziej interesującego i... interaktywnego. Pomysł symulacji walki dwóch kosmicznych pojazdów rzucił Steve Russell, prywatnie wielki fan literatury science-fiction, zaś realizacja tego projektu zajęła mu ponad sześć miesięcy. Było jednak warto, bowiem *Spacewar!* stała się prawdziwą sensacją. Ta prehistoryczna gra bardzo przypominała wyprodukowany wiele lat później (w 1979 r.) hit automatów *Asteroids* – dwa widziane od góry stateczki – jeden w kształcie korka, drugi wyglądający jak igła, które można było przy pomocy specjalnie skonstruowanych sterowników obracać i poruszać po symbolizującym mroczną kosmiczną przestrzeń ekranie, próbowały zlikwidować przeciwnika wystrzeloną torpedą. Przynajmniej tak wyglądało to w pierwszej wersji, później bowiem *Spacewar!* doczekała się licznych przeróbek i ulepszeń, jak np. obecnego w centrum pola walki, przyciągającego pojazdy słońca, czy udostępnionego graczom przycisku hyperspace, wyrzucającego stateczek w losowym punkcie kosmosu (ten pomysł również skopiowano w *Asteroids*).

Dzieło Steve'a Russella i jego kolegów błyskawicznie zyskało ogromną popularność nie tylko wśród studentów MIT, bowiem program – udostępniony przez autorów na zasadzie public domain – szybko skopiowano na inne maszyny, zaś firma Digital Equipment Corporation (producent PDP-1) wkrótce zaczęła dołączać *Spacewar!* do każdego nowego egzemplarza ich komputera. Co ciekawe, Steve Russell nigdy nie ukończył studiów.

RALPH BAER

Czasy wciąż jednak nie sprzyjały elektronicznej rozrywce, gdyż nawet najtańsze komputery nadal kosztowały zbyt dużo i zajmowały zbyt wiele przestrzeni. A zatem, jak to zwykle bywa w historii, musiał pojawić się ktoś z wizją. Tym kimś był inżynier Ralph Baer, który wizję swą miał, jak głosi legenda, już w roku 1951, czyli jeszcze przed kółkiem i krzyżykiem Douglasa. Baer wpadł mianowicie na pomysł, by wzbogacić sprzyjające biernemu wypoczynkowi telewizory o interaktywne gry. Niestety, ówczesny szef Baera, wykazując się godną pożałowania krótkowzrocznością, koncept zlekceważył, więc na możliwość jego realizacji świat musiał poczekać jeszcze blisko piętnaście lat, zaś na efekt końcowy – konsolę do gier – ponad dwadzieścia. Dopiero w roku 1966, jako pracownik Sanders Associates (dużej firmy z New Hampshire zajmującej się głównie technologiami użytecznymi dla wojska), Baer zyskał środki i wsparcie niezbędne do wcielenia w życie dawnych planów, co konsekwentnie czynił, konstruując wraz z jemu podobnymi wizjonerami (m.in. Billem Harrisonen i Billem Ruschem – prawdziwym wynalazcą *Ponga*) podłączane do zwyczajnego odbiornika telewizyjnego tajemnicze urządzenie wyposażone w szereg atrakcyjnych funkcji. Pierwsze z nich to możliwość zabawy w proste gry multiplayer, takie jak *Pumping Game* (dwaj gracze

jak najszybciej uderzają przyciski na będących pierwowzorami dobrze nam znanych gamepadów kontrolerach, co na ekranie znajduje odzwierciedlenie w rosnącym pasku niebieskim (woda) lub czerwonym (ogień) i symbolizuje gaszenie bądź podsycanie pożaru) czy *Chase Game* (jeden gracz przy pomocy kontrolera steruje uciekającym po ekranie kwadracikiem, drugi próbuje go złapać), lecz z czasem przyszła konsola wzbogacana była o kolejne, coraz bardziej atrakcyjne opcje, jak np. pistolet świetlny, którym należało trafiać w kwadraty pojawiające się na ekranie (wynalazek do dziś z powodzeniem stosowany w grach). Przez lata Baer wytrwale udoskonalał konstrukcję konsoli (nazwaną wtedy Home TV Game), co pozwoliło m.in. na dodanie do gier kolorów i dźwięku oraz na wyświetlanie większej ilości ruchomych obiektów (wtedy właśnie wymyślono symulację tenisa stołowego, którą później przywłaszczył sobie Nolan Bushnell, tworząc *Ponga*; do tego jednak jeszcze wrócimy). Niestety, wszystkie te ulepszenia nie rozwiązały największego problemu, na jaki natrafili autorzy pierwszej konsoli – braku poważnego inwestora, który zdecydowałby się na masową produkcję Home TV Game.

Magnavox Odyssey

Chętny do wprowadzenia wynalazku Ralpha Baera na rynek znalazł się dopiero w roku 1972 i był nim producent telewizorów, firma Magnavox. Jednak jej dyrekcja, szukając oszczędności, dość brutalnie obeszła się z całą, nazwaną później Odyssey, konstrukcją. Zrezygnowano nie tylko z pistoletu świetlnego i generatora efektów dźwiękowych, ale nawet z wyświetlania większej ilości kolorów, zostawiając wyłącznie obraz czarno-biały.

By choć trochę nadrobić to ostatnie, do konsoli postanowiono dodawać specjalne tekturowe nakładki na telewizor, które miały symbolizować np. boisko do hokeja czy tenisa. W zestawie były również karty z liczbami służące do podliczania wyników starć, czego zubożona maszyna nie potrafiła. Słowem, wszystko to prezentowało się dosyć ubogo, niemniej Odyssey i tak odniosła spory sukces komercyjny (w kampanii reklamowej wziął udział m.in. Frank Sinatra). Gry wideo (czyli, nie wdając się w szczegółowe definicje, gry komputerowe niepotrzebujące komputera) trafiły pod strzechy.

NOLAN BUSHNELL

Inną wizję miał pewien student uniwersytetu w Utah, spędzający większość wolnych chwil przy *Spacewar!* Russella. Nolan Bushnell (bo o nim mowa) chciał, by ta forma zabawy była dostępna nie tylko na bogatych uczelniach wyposażonych w drogie komputery, lecz także w miejscach publicznych, takich jak centra rozrywki czy bary. Bushnell dopiął celu w roku 1971, kiedy zdołał zapakować całą elektronikę odpowiedzialną za *Spacewar!* łącznie z ekranem w jedno względnie niewielkie pudło, któremu nadał odpowiednio futurystyczny wygląd. Całość nazwał *Computer Space* i sprzedał firmie Nutting Associates (mógł to zrobić, ponieważ Russell udostępnił swój wynalazek jako public domain). O dziwo, pierwszy na świecie automat do gier wideo pozostał niemal w ogóle niezauważony, ale Nolan Bushnell wiedział dlaczego. „Spacewar! *to była skomplikowana sprawa. Żeby zagrać, trzeba było czytać instrukcje, a ludzie nie lubią instrukcji. Potrzebowałem czegoś prostszego, czegoś, z czym poradziłby sobie każdy pijak w każdym barze”* – tłumaczył, a pomysł wkrótce sam wpadł mu w oczy.

Otóż w roku 1972 Bushnell jako przedstawiciel Nutting Associates uczestniczył w jednym z przedpremierowych pokazów Magnavox Odyssey i tam właśnie, wśród wielu innych ciekawych rzeczy, zobaczył słynne dwie paletki i krążącą między nimi piłeczkę... Kilka miesięcy później założona przez Bushnella firma Atari rozpoczęła produkcję automatów z grą *Pong*, a wyniki sprzedaży szybko pokazały, że tym razem jest to strzał w dziesiątkę. Baer zaś, będąc właścicielem pierwszych w tej branży patentów, wytaczając Bushnellowi proces o naruszenie praw autorskich udowodnił, że gry wideo przestały być wynalazkiem, a stały się biznesem. Era elektronicznej rozrywki nadeszła.

Automat z grą *Pong*

AUTOMATY

Bushnell poszedł za ciosem, przez cały rok produkując i sprzedając automaty z *Pongiem*, a ponieważ zafascynowane nowymi możliwościami zarobkowania konkurencyjne firmy nie zamierzały rezygnować z łatwych pieniędzy, wkrótce całe Stany Zjednoczone (i bardziej cywilizowana część Europy również) dosłownie zalane zostały różnymi wariacjami na temat paletek i piłeczki. Przy okazji okazało się, że formuła ta jest na tyle pojemna, że symulacja tenisa absolutnie nie wyczerpuje tematu. Przecież wystarczyło dodać na lewym i prawym brzegu ekranu bramki oraz umożliwić poruszanie paletkami nie tylko w pionie, lecz również w poziomie i z symulacji tenisa szybciutko robiła się symulacja hokeja. A gdy na górze i na dole ekranu dołożono jeszcze po dodatkowej paletce, przy jednej maszynie mogła wspólnie bawić się cała rodzina. Podobnych innowacji było mnóstwo, lecz po okresie pierwszej fascynacji graczy powoli zaczęło ogarniać lekkie znużenie (w końcu ile można odbijać wirtualną piłeczkę?).

Na szczęście postęp technologiczny błyskawicznie otworzył przed producentami gier zupełnie nowe horyzonty – w roku 1974 firma Kee Games (jak się później okazało, było to Atari, które nie chciało robić wrażenia, że monopolizuje rynek, dlatego stworzyło sobie „konkurencję") pokazała światu automat z grą *Tank* – symulator walki czołgów na polu minowym, przy czym czołgi wyglądały naprawdę jak czołgi i nie były w żadnym wypadku w kształcie paletek do *Ponga*. Rok później w salonach arcade pojawiła się gra *Shark Jaws* – pojedynki nurków z rekinami, gdzie po raz pierwszy w historii zastosowano animację postaci. Co ciekawe, do tego tytułu przyznawała się debiutująca w branży firma Horror Games, lecz tak naprawdę

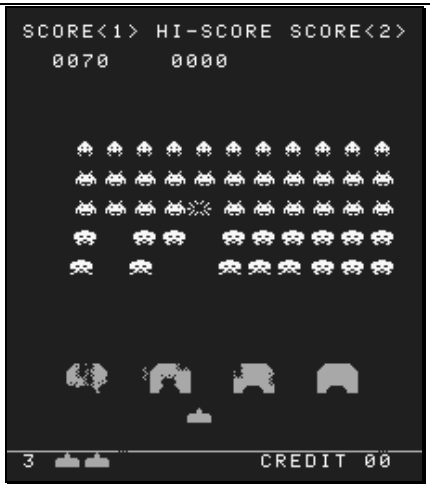
stał za nią Nolan Bushnell, który nie chciał mieszać nazwy Atari do przewidywanego procesu ze Stevenem Spielbergiem i Universal Studios. Wszak *Shark Jaws* wchodziło na rynek ledwie kilka miesięcy po słynnych *Szczękach*, niezbyt dyskretnie próbując wpisać się w popularność kinowego przeboju (na automacie słowo *shark* napisane było malutką czcionką, zaś słowo *jaws* bardzo dużą). Tym razem procesu uniknięto.

Wkrótce jednak Atari wyrosła prawdziwa konkurencja, oto bowiem w dalekiej Japonii firma Taito stworzyła automat z grą *Gun Fight* (1975) – animowanym, dynamicznym pojedynkiem dwóch rewolwerowców. Była to pierwsza gra, która korzystała z mikroprocesora, oraz pierwsza, którą na zasadzie licencji sprowadzono z Kraju Kwitnącej Wiśni do Stanów Zjednoczonych (zrobiła to debiutująca w branży firma Midway).

Rosnącą rolę automatów w społeczeństwie dostrzegły wreszcie media, które w 1975 roku rozpoczęły debatę o przemocy w grach wideo. Tytułem, który sprowokował pierwszą falę medialnego oburzenia (i niejako przy okazji pierwszy trafił do wysokonakładowych magazynów oraz programów telewizyjnych), był *Death Race*. Celem zabawy było rozjeżdżanie przy pomocy samochodów rozmaitych stworków biegających po planszy. Najechany stworek wydawał przeraźliwy krzyk rozpaczy i zamieniał się w krzyżyk, zaś gracz zdobywał kolejny punkt. Ponad dwadzieścia lat później pokazano światu polegającą zasadniczo na tym samym, lecz o wiele bardziej dosłowną graficznie grę *Carmageddon*, a dyskusja o brutalności w elektronicznej rozrywce trwa do dziś.

Tymczasem produkcja automatów nie zwalniała tempa. Dużą popularność zdobył *Breakout* (1976), w którym gracz, odbijając paletką piłeczkę, musiał likwidować poustawiane na

górze ekranu rzędy cegiełek. Autorami tego kolejnego wyprodukowanego pod szyldem Atari hitu byli Steve Jobs i Steve Wozniak, którzy kilka lat później założyli własną firmę i podbili świat komputerami Apple (notabene panowie ci pierwsze egzemplarze swoich „jabłuszek" montowali w wynajętym garażu z części „pożyczonych" od Atari).



Space Invaders

Prawdziwa rewolucja przyszła jednak dwa lata później z Japonii i nazywała się *Space Invaders*. Ta napisana przez Toshikiro Nishikado i wydana przez Taito gra sprawiła, że towarem deficytowym w Kraju Kwitnącej Wiśni stały się... monety stujenowe (wszystkie lądowały we wnętrzach automatów z programem). Gdy Midway wkrótce sprowadził ją do Ameryki, automaty po raz pierwszy w swej krótkiej historii wyszły poza bary i salony arcade, trafiając do miejsc, które do tej pory gier wideo nie widziały – np. do centrów handlowych, restauracji czy na stacje benzynowe. *Space Invaders* (1978) to masowa eksterminacja nadlatujących rzędami kosmitów przez stateczek przesuwający się w lewo lub prawo przy dolnej krawędzi ekranu i pomysł ten miał na wiele lat zdefiniować uniwersalny schemat komputerowej strzelanki. Już rok później firma Namco wypuściła na rynek oparty na tym samym pomyśle *Galaxian* – tworząc przy okazji pierwszą grę z kolorową grafiką (wcześniej za udawanie kolorów w grach odpowiadało barwienie szkła monitorów).

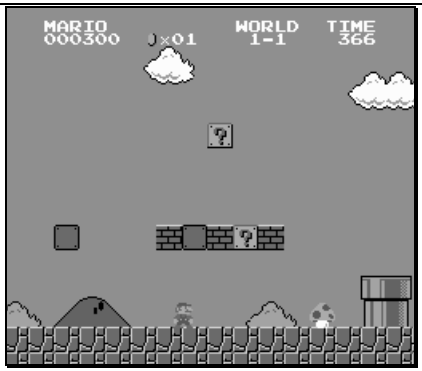
Odpowiedzią Atari na sukces *Space Invaders* był kolejny wielki hit automatów – *Asteroids* (1979). Inspiracja jest widoczna gołym okiem: to *Spacewar!* Russella, tyle że dla jednego gracza, który musi przy pomocy wektorowego kosmicznego pojazdu rozbijać tytułowe (również zbudowane z wektorów) asteroidy oraz statki bliżej niesprecyzowanego wroga i przemierzając zamkniętą kosmiczną przestrzeń (zamkniętą, tj. jeśli wylatuje za lewą krawędź ekranu, pojawia się przy jego prawej krawędzi itd.), bić kolejne astronomiczne rekordy punktowe. A punkty były w tym przypadku szalenie ważne, gdyż po raz pierwszy w historii do gry wideo dodano zapamiętywaną listę najlepszych wyników, na której gracze mogli uwieczniać swoje (maksymalnie trzyliterowe) inicjały. Oczywiście, listy zerowały się, gdy właściciel salonu wyłączał na noc automaty, i rano trzeba było zaczynać uwiecznianie inicjałów od początku, lecz nikomu to nie przeszkadzało.

Toru Iwatani
wymyślający *Pac-Mana*
(rekonstrukcja zdarzeń)

Tymczasem pracujący dla japońskiej firmy Namco projektant Toru Iwatani poczuł przesyt bezosobowymi czołgami i pojazdami kosmicznymi oraz anonimowymi paletkami odbijającymi równie anonimowe piłeczki i wpadł na pomysł, by wzbogacić gry o element, którego do tej pory w nich jeszcze nie było – o Bohatera. Jak głosi legenda, bohater pojawił się podczas lunchu, gdy jego twórca od całej okrągłej pizzy oderwał pojedynczy trójkątny kawałek. W tak ufor-

mowanym kształcie Iwatani ujrzeć miał żółtą głowę z otworem gębowym, a wyobraźnia podpowiedziała mu resztę: labirynt z kropkami do zjedzenia i złymi duszkami próbującymi schwytać bohatera. Narodził się *Pac-Man* (1980), a właściwie Puck-Man, ponieważ to dopiero przy przenoszeniu (znów Midway) gry na rynek amerykański dokonano zmiany nazwy automatu, obawiając się (zapewne słusznie), że żartownisie mogliby chcieć dokonywać oczywistych przeróbek w słowie „Puck". *Pac-Man* okazał się wielkim komercyjnym przebojem (podobnie jak *Space Invaders* udowadniając, iż w Japonii jest zbyt mało monet) i wkrótce doczekał się kolejnych części, m.in. *Ms. Pac-Man* w 1982 roku z pierwszą „kobietą" występującą w grze komputerowej w roli głównej (pani Pac-Man miała na czubku „głowy" gustowną kokardę i „usta" pomalowane czerwoną szminką, a rozgrywkę przerywały animowane filmy opowiadające historię związku z Pac-Manem od momentu poznania aż do narodzin potomka, który wystąpił później w grze *Pac-Man Junior*). Sam Pac-Man został osobowością medialną (jak np. Lara Croft dwadzieścia lat później): trafił na okładkę prestiżowego magazynu „TIME", zaś satyryczne czasopismo „MAD" wybrało go „człowiekiem roku", pojawiły się książki o Pac-Manie (m.in. *Mastering Pac-Man* Kena Ustona i *Scoring Big at Pac-Man* Craiga Cubey'a), ubrania z Pac-Manem, breloczki z Pac-Manem, płatki śniadaniowe Pac-Mana, a nawet poświęcony Pac-Manowi serial telewizyjny zrobiony przez firmę Hanna-Barbera. Długo by wymieniać, bo to tylko wierzchołek góry gadżetów z żółtą nadgryzioną pizzą, którą dzisiaj zna już każdy. Dzięki *Pac-Manowi* gry na dobre weszły do kultury masowej, pokonując kolejną barierę. Toru Iwatani niedawno odszedł na emeryturę, a jego pożegnaniem z branżą był (oczywiście) remake *Pac-Mana* dla systemu Xbox Live Arcade. Iwatani do końca pracował w Namco i nadal lubi pizzę. Żadna z jego późniejszych gier nawet nie zbliżyła się do popularności osiągniętej przez pierwsze dzieło.

Gdy ta „pacmania” trwała w najlepsze, w salonach arcade pojawił się kolejny wielki bohater – wąsaty hydraulik Mario, który zaczynał skromnie, próbując odbić złotowłosą Paulinkę z łap przerośniętej małpy w wyprodukowanej przez Nintendo w 1981 roku grze *Donkey Kong* (Donkey Kong również ma miejsce w historii gier, zaś obie postaci zaprojektował ten sam człowiek – Shigeru Miyamoto, późniejszy twórca uniwersum *The Legend of Zelda*). Wkrótce Mario zyskał brata – Luigiego – wystąpił w grze *Mario Bros.* (1983), w której obaj hydraulicy przemierzali kanały, zaciekle walcząc z rozmaitymi zamieszkującymi je stworzeniami, a dalej... Cóż. Dalej było mnóstwo gier na różne platformy, w tym ta najsłynniejsza – *Super Mario Bros.* dla konsoli NES – niesamowicie grywalna platformówka, w której wąsaty hydraulik próbował uwolnić księżniczkę Toadstool z rąk okrutnego Bowsera. Kolejnym grom towarzyszyła masa gadżetów, później także serial animowany, wreszcie okładka magazynu „TIME” i pełnometrażowy film kinowy z Bobem „Kto wrobił Królika Rogera” Hoskinsem w roli głównej. Mario do dziś pozostaje „aktywny zawodowo”, będąc symbolem firmy Nintendo.



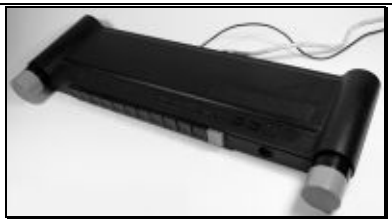
Super Mario Bros.

Wraz z rozwojem technologicznym przed twórcami gier otwierały się nowe możliwości. W 1983 roku światło dzienne ujrzał *Dragon’s Lair*, gra o niespotykanych wcześniej walorach wizualnych. Była to opowieść ze świata magii i miecza, ale to nie fabuła zachwycała graczy, lecz grafika i animacja – *Dra-*

gon's Lair wyglądał zupełnie jak filmy wytwórni Walta Disneya (zresztą tworzył je Don Bluth, były disneyowski animator). Wraz z tym tytułem gry pokonały kolejną barierę, przestając opowiadać o przygodach nieporadnych kupek pikseli i doganiając film rysunkowy.

Wiele rewolucyjnych pomysłów było jeszcze przed branżą elektronicznej rozrywki, lecz wkrótce automaty arcade miały stracić prymat w walce o serca graczy. Ci zaczęli powoli przenosić się z zatłoczonych i głośnych salonów gier do własnych domów. Dzięki konsolom również tam mogli cieszyć się ulubionymi tytułami.

KONSOLE


TVG-10

Zacznijmy jednak od początku, od pierwszych konsol, które rozwijały się w cieniu swoich większych braci. Fundamentem ich ogólnoświatowego sukcesu również był *Pong*. Pierwsza maszynka do grania w elektronicznego tenisa na domowym telewizorze została stworzona w laboratoriach Atari w 1974 roku i błyskawicznie zdobyła dużą popularność, ciągnąc za sobą falę naśladowców. Aż do wczesnych lat osiemdziesiątych w europejskich i amerykańskich sklepach pojawiały się kolejne coraz bardziej wymyślne modele kuszące graczy hasłami typu „dziesięć gier w jednej obudowie" – z tym że naturalnie wszystkie te gry były wariacjami na temat paletek i piłeczki. Co ciekawe, polskiego *Ponga*, jedyną jak dotąd rodzimą konsolę, wyprodukowała MERA-ELWRO w 1983 roku, nazywając go TVG-10 (później produkcję przejęła firma Ameprod). Nazwy takie jak PONG C-100, PONG Doubles C-160, Super PONG PRO-AM TEN C-202, PONG Sports II, Hockey-PONG do dnia dzisiejszego spędzają sen z powiek kolekcjonerom, którzy chcieliby zebrać wszystkie wersje i klony oryginału.

Jednak już w drugiej połowie lat siedemdziesiątych *Pong* zaczął dostojnym krokiem pioniera opuszczać scenę dziejowych wydarzeń, zaś przyszłość jako pierwsi dostrzegli ludzie z firmy Fairchild, wypuszczając w roku 1976 na rynek konsolę Channel F. Od swoich poprzedników różniła się ona faktem, iż gry dla niej stworzone zapisane były nie bezpośrednio w ma-

szynie, lecz na sprzedawanych oddzielnie cartridge'ach. Oczywiście, otwierało to przed graczami zupełnie nowe możliwości. Znudził ci się hokej? Spokojnie, teraz już nie musisz wyrzucać całej konsoli. Wystarczy kupić w sklepie cartridge z elektronicznym kasynem lub zamienić się z kolegą na jakiś inny tytuł – zachęcały hasła reklamowe, lecz Channel F miał wielkiego pecha. Pech ten nosił kryptonim „Stella" i ukrywany był w laboratoriach firmy Atari (w międzyczasie wykupionej przez korporację Warner Communications), gdzie w pocie czoła przygotowywano własną konsolę (jednym z jej twórców był Jay Miner, późniejszy projektant komputera Amiga).

Atari VCS

„Stella", nazwana ostatecznie Atari VCS (Video Computer System), ujrzała sklepowe półki na gwiazdkę roku 1977 i początkowo nie odniosła spektakularnego sukcesu (sporo egzemplarzy pozostało w magazynach, zaś wyraźnie rozczarowany panującymi w korporacji Warnera porządkami Bushnell opuścił firmę, podobnie jak wielu jego współpracowników). Przez następne dwa lata wydawano wprawdzie cartridge z nowymi grami i promowano konsolę, lecz skromne wyniki sprzedaży nie mogły budzić specjalnego entuzjazmu. Przełom nastąpił dopiero w styczniu 1980 roku, gdy kierownictwo Atari zdecydowało się przenieść na VCS grę *Space Invaders* – był to strzał w dziesiątkę. Okazało się bowiem, że ludzie, którzy wcześniej utopili tysiące ćwierćdolarówek w otworach wrzutowych automatów, by móc przez chwilę postrzelać do kosmitów, zdecydowanie wolą jednorazowo wydać większą kwotę i kupić konsolę, a potem za darmo grać na ekranach własnych telewizorów. Wkrótce na VCS pojawiły się inne megahity z automatów

– *Missile Command*, *Defender* oraz *Asteroids* – również zarabiając dla Atari duże pieniądze. Autorem konwersji *Space Invaders* na VCS był Rick Mauer. Za swą pracę otrzymał on od Atari 11 tysięcy dolarów i na pewno mocno się zdenerwował, gdy do jego uszu dotarła wieść, iż zyski firmy płynące tylko z tego jednego tytułu szacowane są na ponad 100 milionów dolarów. Rick Mauer nie napisał dla Atari ani jednego programu więcej.

Pitfall!

Później poszło już z górki. VCS kompletnie zdominował rynek konsol, zaś gry na ten system zaczęły tworzyć niezależne firmy, m.in. założona w 1980 roku Activision, której największym przebojem został wymyślony i zaprogramowany przez Davida Crane'a (nawiasem mówiąc, ekspracownika Atari) *Pitfall!* (1982) – zręcznościowa opowieść o przygodach Harry'ego Pitfalla, awanturnika i poszukiwacza przygód, wyraźnie czerpiącego inspirację z filmu o Indianie Jonesie (*Poszukiwacze zaginionej Arki* mieli swą kinową premierę rok przed grą). Jak powstawał *Pitfall!*? David Crane: *„Usiadłem nad pustą kartką papieru i narysowałem biegnącego człowieczka. Ok. Mam biegnącego człowieczka, ale gdzie on biegnie? – pomyślałem i narysowałem drogę (dwie kolejne linie na kartce). Ok. Mam już człowieczka i drogę, ale gdzie ta droga się znajduje? – zastanowiłem się i narysowałem dżunglę (na kartce przybyło kilka drzewek). Ok. Mam człowieczka biegnącego po drodze w dżungli, ale czemu on, u licha, tak po tej dżungli biega? – kombinowałem dalej, dorysowując skarby do zbierania, groźnych przeciwników itd. Minęło dziesięć minut i skończyłem projektowanie. Jakieś tysiąc godzin programowania później gra była go-*

towa”. Bieganie po dżungli spodobało się graczom do tego stopnia, że *Pitfall!* przez 64 tygodnie nie opuszczał pierwszego miejsca na prowadzonej przez magazyn „Billboard” liście najlepiej sprzedających się gier. Harry Pitfall wkrótce powrócił w tytule *Pitfall 2*, zaś w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych jego miejsce w panteonie bohaterów gier komputerowych zajął Harry Pitfall Junior (patrz: *Pitfall: The Mayan Adventure* oraz *Pitfall 3D: Beyond the Jungle*). Firma Activision, nim zbankrutowała, zdążyła ucieszyć graczy jeszcze wieloma znakomitymi produkcjami (m.in. *River Raid*, *Chopper Command*, *H.E.R.O.*, *Keystone Kapers* czy *Kaboom!*).

cartridge z grami dla Atari VCS

VCS był produkowany do roku 1991, z czasem zmieniając nazwę na Atari 2600 (1982) i obudowę na mniejszą (ten zminiaturyzowany model ochrzczono mianem „Juniora”; 1986) oraz dorabiając się całej masy dodatków i tysięcy lepszych bądź gorszych gier. Do historii przeszły także próby stworzenia w laboratoriach Atari urządzenia, dzięki któremu zdarzeniami na ekranie można by było sterować za pomocą... siły umysłu. Publicznie demonstrowano obiecujące prototypy i projekty, lecz w końcu zniechęcenie pierwszymi niepowodzeniami wzięło górę i wizjonerzy z Atari zaniechali dalszych starań – być może tylko dlatego nadal gramy w gry przy pomocy rąk.

Obecnie Atari 2600 ma status Volkswagena Garbusa wśród konsol – w dobie potężnych X-Boxów i Playstation 3

masa ludzi na całym świecie wciąż zbiera małe, czarne cartridge i świetnie bawi się na sprzęcie taktowanym zegarem o częstotliwości ledwie przewyższającej 1 MHz. Co więcej, dalej produkowane, wydawane (i chętnie kupowane) są nowe gry na VCS, zaś unikaty sprzed lat osiągają zawrotne ceny na internetowych aukcjach. Można podejrzewać, iż żadna z obecnie panujących na rynku maszynek do grania nie będzie w stanie powtórzyć tego fenomenu, a tytuł „najbardziej popularnej konsoli wszech czasów" nigdy nie zmieni właściciela.

Oczywiście, pretendenci do tego zaszczytnego miana pojawiali się jeszcze w latach siedemdziesiątych. Jednym z nich była firma Magnavox (wtedy już będąca własnością Philipsa), próbująca ponownie podbić serca graczy produktem nazwanym Odyssey2 (1978) – następczyni pierwszej konsoli na świecie miała wyróżnić się wbudowaną klawiaturą (reakcją Atari było błyskawiczne wypuszczenie na rynek klawiatury do VCS) i kilkoma bardzo dobrymi grami, w tym udaną przeróbką *Pac-Mana* zatytułowaną *K.C.'s Munchkin!* (reakcją Atari było błyskawiczne wytoczenie procesu firmie Magnavox, bowiem to do Atari należały wówczas prawa autorskie do *Pac-Mana*). Prawdopodobnie to właśnie błyskawiczne reakcje Atari nie pozwoliły Odyssey2 na rozwinięcie skrzydeł i zaprezentowanie pełni możliwości – obecnie pozostaje ona tylko ciekawostką dla kolekcjonerów. Podobny los spotkał konsolę stworzoną przez giganta w dziedzinie elektronicznych pinballi – firmę Bally. Bally Professional Arcade (1978), mimo atrakcji takich jak wbudowany Basic dający szansę łatwego programowania własnych gier (które później można było zapisywać na kasetach magnetofonowych), zmarł tuż po narodzinach z powodu braku zainteresowania wśród graczy.

Zdecydowanie lepiej powiodło się dziecku firmy Mattel (tak, to ci od lalek Barbie), konsoli Intellivision (1979), bar-

dziej zaawansowanej technicznie od VCS i przeznaczonej raczej dla starszych miłośników elektronicznej rozrywki, sympatyków gier hazardowych i symulacji baseballa czy amerykańskiego futbolu, a także ColecoVision (1982) – konsoli wyjątkowo jak na owe czasy nowoczesnej (procesor taktowany zegarem o częstotliwości 3,58 MHz, możliwość wyświetlania na ekranie 32 ruchomych obiektów jednocześnie, maksymalna rozdzielczość 256x192 punkty, trzy kanały dźwięku), której twórcy oparli swą rynkową strategię na przetestowanym wcześniej przez Atari wykonywaniu konwersji hitów z salonów arcade. To właśnie dzięki ColecoVision Amerykanie mogli po raz pierwszy zagrać we własnych domach w znanego do tej pory wyłącznie z automatów *Donkey Konga* (nawiasem mówiąc, tytułowy bohater bardzo nie spodobał się panom z Universal Studios, producentom filmu *King Kong*; Universal wytoczył firmom Coleco oraz Nintendo procesy o złamanie praw autorskich, lecz po długich prawniczych przepychankach musiał uznać wyższość zdrowego rozsądku – pozwy oddalono). ColecoVision z hasłem reklamowym „salon arcade w twoim pokoju" szybko zdobyło sobie dużą popularność, w 1983 roku po raz pierwszy wyprzedzając Atari 2600 w rankingach sprzedaży.

Kierownictwo dotychczasowego lidera rynku doskonale wiedziało, że ich cokolwiek przestarzały sztandarowy produkt musi szybko zostać zastąpiony czymś nowocześniejszym. Pierwsza próba nawiązania równorzędnej walki z Mattel i Coleco, czyli sklecone w wyraźnym pośpiechu Atari 5200 (1982), zakończyła się spektakularnym niepowodzeniem. Po pierwsze, konsola wcale nie była lepsza niż te oferowane przez konkurencję, po drugie, dołączony do niej joystick kompletnie nie nadawał się do grania (ciekawe, co za sztab ekspertów wymyślił joystick, który nie centruje się automatycznie po wychyleniu drążka?), a po trzecie i najgorsze, na Atari 5200 nie działały

gry z Atari 2600, co katastrofalnie zawęziło liczbę dostępnych na tę maszynkę tytułów. O zgrozo, w tym samym czasie Coleco wypuściło na rynek przystawkę, dzięki której gry z Atari 2600 bezproblemowo chodziły na ColecoVision – Atari (oczywiście) wytoczyło proces, lecz wkrótce wszystkie walczące strony i tak miały umrzeć naturalną śmiercią, stare konsole zostały bowiem zamordowane przez drastyczny spadek cen komputerów osobistych. Po co kupować system służący tylko i wyłącznie do grania, skoro niewiele drożej kosztują np. Commodore 64 lub ZX Spectrum, dające przecież o wiele większe możliwości? – kombinowali gracze, szybko tracąc zainteresowanie nowymi wersjami Intellivision, ColecoVision i Atari. O tym wszystkim jednak nieco później.

W roku 1984, gdy ci producenci, którzy przetrwali kryzys, zbierali siły do dalszej walki, nie przejawiające specjalnej ochoty do konkurowania na amerykańskim rynku z wciąż silnym Atari, Nintendo zaproponowało, by to właśnie Atari zajęło się produkcją i dystrybucją w Stanach Zjednoczonych japońskiej konsoli Famicom. Atari jednak (a ściślej nowy właściciel firmy, Jack Tramiel, wcześniejszy założyciel i twórca komputerowej potęgi Commodore) odmówiło, chcąc bardziej skoncentrować siły w sektorze komputerów osobistych oraz wierząc, że sprawę konsol załatwi już prawie gotowe nowoczesne Atari 7800 i... była to jedna z największych pomyłek w historii całej branży (zagorzali zwolennicy Atari do dziś spekulują na internetowych forach, jak potoczyłyby się losy firmy, gdyby Tramiel nie popełnił tego tragicznego błędu). Wkrótce bowiem Nintendo miało podbić Amerykę i Stary Kontynent nazwaną Nintendo Entertainment System (w skrócie NES) przeróbką Famicoma, zaś jedynym godnym przeciwnikiem tej konsoli mogła zostać Sega Master System... A Atari 7800? Cóż... Dla Atari 7800 nie wystarczyło już miejsca na rynku, ponieważ

nadchodził czas ogólnoświatowej, kompletnej i bezapelacyjnej dominacji japońskich gier wideo.

Nintendo Entertainment System

Za spektakularnym sukcesem konsoli Nintento kryją się oczywiście setki tytułów, które na zawsze zostaną w pamięci graczy: *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda*, *Metroid*, *Castlevania*, *Mega Man*, *Final Fantasy* – by wymienić tylko kilka debiutujących na tej platformie. Swoje zrobiły także doskonałe konwersje z automatów, w tym najbardziej znana w Polsce *Contra* firmy Konami. To właśnie przy tej strzelance dorastało w naszym kraju kolejne pokolenie graczy, które swoją przygodę z elektroniczną rozrywką rozpoczynało od zakupu chińskiej podróbki Nintendo – Pegasusa, sprzedawanego wraz z piracką składanką 168 gier na jednym cartridge'u. Był to już jednak początek lat dziewięćdziesiątych.

Tymczasem na Zachodzie jedyną realną konkurencją dla NES była nowa konsola Segi – Master System, o której sile stanowiły przede wszystkim liczne konwersje z automatów (*Outrun*, *After Burner*, *Shinobi*, *R-Type*), jak również znakomite platformówki – m.in. *Alex Kidd in Miracle World* oraz (nieco później) dynamiczny *Sonic the Hedgehoh*. Nie odnotowano masowej produkcji chińskich podróbek i zapewne dlatego konsola ta pozostaje całkowicie nieznana w Polsce.

Na szczęście dla branży twórcom gier, którzy chcieli pozostać niezależni od azjatyckich gigantów, pozostawała jeszcze jedna ścieżka rozwoju – komputery osobiste.

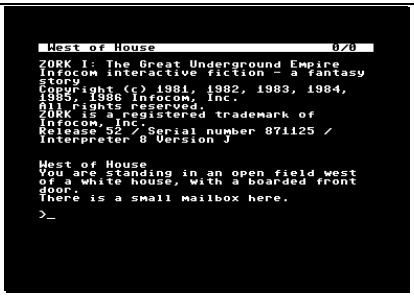
KOMPUTERY

Cofnijmy się jednak w czasie do drugiej połowy lat siedemdziesiątych, gdy automaty z grami wideo trafiły do praktycznie wszystkich amerykańskich barów i centrów handlowych, a konsole stawały się finansowo dostępne dla większości amerykańskich rodzin. Komputery były wówczas wciąż obecne głównie na uniwersytetach. Duże, drogie, pozbawione wygodnych interfejsów – praktycznie nie nadawały się do celów rozrywkowych, do których zresztą nie były przeznaczone. A jednak, podobnie jak miało to miejsce z legendarną *Spacewar!* Steve'a Russella, znudzeni zajęciami i cierpiący na nadmiar wolnego czasu studenci znów dokonali przełomu w branży.

W tamtych czasach użytkownicy komputerów mieli do dyspozycji w zasadzie wyłącznie tryb tekstowy, tzn. możliwości graficzne sprzętu ograniczały się do wyświetlania na ekranie liter i cyfr. Różni ludzie (przeważnie studenci w ramach zajęć i pracownicy naukowi po godzinach pracy) już wcześniej wykorzystywali to do tworzenia np. bazujących na teleturniejach quizów, w których maszyna losowała jedno z wprowadzonych uprzednio do pamięci pytań, gracz zaś mógł przy pomocy klawiatury udzielić odpowiedzi. Wkrótce, idąc dalej tym tropem, zaczęto kodować pierwsze, bardzo jeszcze prymitywne gry tekstowe. Pionierem gatunku był *Hunt the Wumpus* (Gregory Yob, 1972), polegający na wędrówkach po podziemnym labiryncie w celu upolowania tytułowej bestii. Przyznać trzeba uczciwie, że produkcja ta nie dostarczała graczom zbyt wielu wrażeń. Czytali oni na ekranie krótkie i nijakie opisy typu „słyszysz nietoperze” lub „czujesz przeciąg”, po czym wybierali komnatę, w której ich zdaniem przebywał Wumpus, i znów czytali, że czują przeciąg bądź słyszą nietoperze lub (jeśli mieli

pecha), że właśnie wpadli do bezdennej czeluści, tym samym kończąc partię. I tak aż do ostatecznej konfrontacji z potworem – czyli nic nadzwyczajnego. Znudzeni studenci namiętnie jednak łapali Wumpusa, rozsyłając poprzez międzyuczelnianą sieć ARPAnet program swoim kolegom, tak że niepozorne dziełko Gregory'ego Yoba zyskało sporą (jak na środowisko studentów informatyki) popularność.

Naturalnie *Wumpus* szybko znalazł rzesze naśladowców, komplikujących zasady zabawy i rozbudowujących opisy oraz labirynty, toteż gatunek ewoluował i rozwijał się w zaciszu uczelnianych laboratoriów. W tym miejscu na pewno należy wymienić tytuł *Adventure,* znany również jako *Collosal Cave* (Will Crowther i Don Woods, 1972), w którym gracz miał wreszcie do czynienia z sensowną historią oraz po raz pierwszy mógł wydawać złożone (bo składające się z rzeczownika i czasownika) komendy takie jak „podnieś topór” czy „zabij smoka”. Jednak na prawdziwą rewolucję trzeba było jeszcze poczekać.



Zork I

Dopiero bowiem w 1977 roku światło dzienne ujrzało dzieło studentów Massachusetts Institute of Technology (nawiasem mówiąc, na tej samej uczelni pobierał nauki autor *Spacewar!*). Produkcja ta od swoich licznych i w większości zapomnianych poprzedników różniła się profesjonalizmem wykonania – to nie była już zabawka zakodowana w przerwie między kolokwium i imprezą w akademiku, lecz poważny projekt, ze skomplikowaną fabułą i obszerną mapą. Gra nazywała się *Zork*, a jej pierw-

sza wersja została wrzucona do ARPAnetu, by zagrać w nią mogli studenci z całej Ameryki. To właśnie oni – darmowi betatesterzy – dostarczyli autorom wskazówek i pomysłów na nowe zagadki oraz przygody, zaś *Zork* ulepszany i rozbudowywany był aż do roku 1981.

Gdzieś w międzyczasie postęp technologiczny umożliwił powstanie komputerów osobistych i od tej pory każdy, kogo było na to stać, mógł we własnym domu, przy własnym biurku napisać na komputerze list, obliczyć jakieś matematyczne równanie lub... rozerwać się. Twórcy *Zorka* dostrzegli możliwości, jakie się za tym kryją, i założyli firmę Infocom, która przeniosła ich hit z dużych uczelnianych maszyn na domowe Tandy TRS–80 (1979) oraz Apple II (1980). *Zork I* trafił pod strzechy, a Infocom na długie lata zdominował rynek gier tekstowych, produkując kolejne *Zorki* i inne tytuły, które również znalazły miejsce na kartach historii (np. *Planetfall* (1983) czy *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1984), w którym palce osobiście maczał twórca książkowego oryginału, nieodżałowany Douglas Adams). Infocom, mimo że w roku 1986 wykupiony przez Activision, na stałe pozostał w sercach graczy, zaś seria *Zork*, oczywiście już w znacznie udoskonalonej oprawie audiowizualnej, ukazywała się jeszcze pod koniec ubiegłego wieku (*Zork: Grand Inquisitor*; 1997).

Tymczasem w 1980 roku małżeństwo Ken i Roberta Williams założyli firmę On-Line Systems i wydali przeznaczoną dla mikrokomputera Apple II grę *Mystery House*. Zabawa, podobnie jak w produkcjach Infocomu, polega-

Mystery House

ła na czytaniu opisów i wydawaniu poleceń z klawiatury (fabuła była kryminalna, jakby rodem wyjęta z książek Agathy Christie), lecz dzieło państwa Williams było wyjątkowe z jednego powodu – była to pierwsza gra komputerowa zawierająca prawdziwą grafikę. Według dzisiejszych standardów trudno oczywiście mówić o jakichś rewelacjach (raptem 70 ilustrujących rozgrywkę czarno-białych obrazków autorstwa Roberty), ale wtedy stanowiło to prawdziwy przełom. Wkrótce Ken i Roberta zmienili nazwę firmy na Sierra On-Line i zaczęli wydawać kolejne gry tekstowe na Apple II (Roberta wymyślała historie, a Ken robił z nich programy), zaś w roku 1983 poproszono ich o napisanie czegoś specjalnie dla debiutującego na rynku nowego modelu IMB PC, czegoś, co pokazałoby możliwości tego rewelacyjnego jak na tamte czasy sprzętu.

King's Quest

Państwo Williams podjęli wyzwanie i w ten sposób powstał *King's Quest* – z pięknymi animacjami jakby żywcem wyjętymi z filmu animowanego, z szesnastokolorową grafiką i z postacią głównego bohatera, Sir Grahama, którą można było przy pomocy kursorów poruszać po ekranie (komendy nadal wpisywało się z klawiatury). Gigantyczny komercyjny sukces gry uświadomił wszystkim, że to właśnie jest przyszłość komputerowej rozrywki, a dni czysto tekstowych produkcji Infocomu są policzone. Przez kilka następnych lat Sierra praktycznie zdominowała rynek przygodówek, wydając kolejne hity, często ułożone w wieloodcinkowe sagi, które stały się znakiem rozpoznawczym tej firmy. Tytuły takie jak *King's Quest* (Roberta Williams), *Space Quest* (Mark Crowe, Scott Murphy), *Leisure Suit Larry* (Al Lowe), *Gabriel*

Knight (Jane Jensen) czy *Phantasmagoria* (znów Roberta Williams) znane są graczom na całym świecie. W 1996 roku Ken i Roberta postanowili sprzedać firmę, którą stworzyli, i odejść na zasłużoną emeryturę.

Jednak zanim jeszcze Sierra zdołała opanować branżę, w położonym daleko od rozrywkowych centrów świata Houston w stanie Teksas wschodziła kolejna gwiazda elektronicznej rozrywki – osiemnastoletni (w 1979 roku) pracownik małego sklepu komputerowego, który w wolnych chwilach czytał Tolkiena, grał z kolegami w RPG i... programował w Basicu. Efektem połączenia tych zainteresowań był *Akalabeth* – domowej produkcji gra na Apple II i bodaj pierwsza komputerowa adaptacja RPG. Jej fabuła nie należała do przesadnie skomplikowanych (tzn. prawdę mówiąc, nie było jej wcale), zaś rozgrywka sprowadzała się do wędrówki po tajemniczym labiryncie i eliminowania potworów „pożyczonych" z systemu *dungeons & dragons*. Na uwagę zasługiwał za to sposób pokazywania pola walki, tj. „trójwymiarowy" widok z oczu głównego bohatera – zupełna nowość. Autorem gry był Richard Garriott, znany bardziej pod pseudonimem Lord British.

Ultima

Garriott nagrał kilka kopii *Akalabeth* na kasety i zaczął sprzedawać w sklepie, w którym pracował, lecz jego program nie znalazł zbyt wielu nabywców (źródła mówią o ośmiu kupcach) i chyba tylko zwykłemu przypadkowi zawdzięczamy, że jeden egzemplarz trafił do rąk szefów firmy California Pacific (warto zwrócić uwagę, że siedziba tej firmy, jak sama nazwa wskazuje, mieściła się w Kalifornii, dokąd z

Teksasu jest przecież ładny kawałek drogi). Ludzie ci, bezbłędnie wyczuwając duże pieniądze, od razu profesjonalnie (na dyskietkach) wydali *Akalabeth* i podpisali kontrakt na kolejną grę. Ta, również napisana przez Garriotta w Basicu, nosiła tytuł *Ultima* (1980) i podobnie jak jej poprzedniczka, odniosła spory sukces, a gracze znów z radością wcielając się w anonimowego bohatera, zwiedzali kolejne krainy mitycznej Sosarii, mordowali potwory i zbierali punkty doświadczenia, które miały im pomóc w finałowej potyczce ze złym czarodziejem Mondainem. Później poszło już z górki: *Ultima II* ujrzała sklepowe półki w roku 1982 (wydawcą była Sierra), zaś niecały rok później Lord British postanowił rzucić studia i założyć własną firmę – w ten sposób powstał Origin, debiutujący na rynku tytułem *Ultima III: Exodus* (tu można już było kierować nie tylko pojedynczym bohaterem, lecz również całą drużyną). W roku 1985 pojawiła się *Ultima IV* – pierwsza, w której wystąpił Avatar i zbudowana na ruinach Sosarii Britannia... Ta opowieść ma oczywiście swój dalszy ciąg, zaś stworzona przez Richarda Garriotta seria wychowała całe pokolenie miłośników komputerowego role-playing, a teraz wychowuje kolejnych adeptów już w formie gier MMORPG. I tylko szkoda, że nie ma przy tym Lorda Britisha, który w 2000 roku na skutek konfliktu z Electronic Arts porzucił będący aktualnie częścią tego rozrywkowego imperium Origin.

Niestety, na początku lat osiemdziesiątych gry komputerowe, choć niewątpliwie bardziej złożone i ambitniejsze od gier wideo oferujących graczom głównie strzelanie do kosmitów, wciąż stanowiły zaledwie mały procent rynku. Powód był prosty. Otóż o ile na podłączaną do telewizora konsolę stać było wielu ludzi (przynajmniej w Ameryce, w Japonii i w Europie Zachodniej), a ci, którzy nie dysponowali odpowiednią kwotą, zawsze mogli wziąć drobne w kieszeń i iść do salonu arcade, o tyle produkowane przez Apple i IBM komputery osobiste nadal

nie należały do tanich sprzętów domowych. Ktoś musiał tę sytuację zmienić i w tym właśnie miejscu na arenę dziejowych wydarzeń niespodziewanie wkroczyło kilku nowych graczy.

ZX Spectrum

Pierwszym z nich był Sir Steve Sinclair, który w 1982 pokazał światu (na początku tylko Wielkiej Brytanii) mikrokomputer ZX Spectrum. Jego wcześniejsze dzieła – mikrokomputery ZX80 i ZX81 – jakkolwiek sprzedawały się dobrze, dla gier były raczej bezużyteczne. Np. ich procesor obsługiwał jednocześnie klawiaturę i ekran, toteż każdorazowe wciśnięcie dowolnego klawisza powodowało migotanie obrazu. Warto też wspomnieć, że jeden kilobajt pamięci RAM fabrycznie montowany w ZX80 nie otwierał przed twórcami skomplikowanych przygodówek czy RPGów specjalnie szerokich perspektyw. Dopiero ZX Spectrum przyniosło przełom – potrafiło wyświetlać na ekranie kolorowy obraz w imponującej rozdzielczości 256 na 192 piksele, generowało dźwięk przez wbudowany głośnik, posiadało 48 (lub 16 w tańszej wersji) kilobajtów pamięci RAM, a wszystko to za rozsądna dla statystycznego Brytyjczyka cenę 175 (lub 125 w wersji z mniejszą ilością RAMu) funtów. Ponadto dostęp do rosnącej w błyskawicznym tempie bazy oprogramowania możliwy był dzięki wykorzystaniu zwyczajnego magnetofonu i taśm audio, a gdy przez specjalny interfejs podłączało się joystick, ZX Spectrum stawało się wymarzoną maszynką dla gracza. Podobnie myśleli producenci gier i wkrótce na ten mikrokomputer powstały hity takie jak *Knight Lore*, *Manic Miner*, *Elite*, *Lords of Midnight*, *Jet Set Willy*,

Skool Daze – a o każdym z nich, i wielu innych, można napisać osobny artykuł.

Commodore 64

Szybko okazało się, że ZX Spectrum wyrósł nowy, bardzo silny konkurent. Pracował nad nim Jack Tramiel (urodzony w 1927 roku w Łodzi Żyd, który przeżył obóz w Oświęcimiu, a po wojnie wyemigrował do Stanów Zjednoczonych) właściciel firmy Commodore Business Machines wcześniej produkującej głównie kalkulatory oraz mikrokomputery z serii PET. PET miał swoją premierę jeszcze w 1977 roku i posiadał spore, jak na tamte czasy, możliwości, lecz niestety cena zestawu nie należała do przystępnych (na jej wysokość wpływały m.in. wbudowane na stałe (!) monitor i magnetofon). Tramiel postanowił więc stworzyć komputer naprawdę dla każdego – nowoczesny, przyjazny w obsłudze i przede wszystkim tani. Takim komputerem był Commodore 64, który pojawił się na rynku pod koniec 1982 roku. Wyposażony w 64 kilobajty pamięci RAM, chip graficzny VIC–II potrafiący wyświetlać na ekranie grafikę w rozdzielczości 320x200 punktów oraz rewolucyjny układ dźwiękowy SID, a do tego łatwy w programowaniu – Commodore 64 stał się idealną maszynką do grania. Dostępność praktycznie wszystkich możliwych gier – konwersji z automatów i konsol, a także oryginalnych produkcji – niewątpliwie bardzo pomogła dziełu Jacka Tramiela w uzyskaniu tytułu najlepiej sprzedającego się komputera w historii. Księga Rekordów Guinnessa podaje, że Commodore 64 znalazł na całym świecie ponad 30 milionów nabywców, a ostatnie egzemplarze tego modelu opuściły fabrykę dopiero w 1992 roku.

Tymczasem w 1984 roku Jack Tramiel, skłócony ze współudziałowcami, odszedł z Commodore i wykupił firmę... Atari, która zajęta była wychodzeniem z poważnego kryzysu. Atari, dotychczas znane ze świetnych automatów arcade i rewelacyjnych konsol, już wcześniej próbowało wkroczyć także na rynek komputerów osobistych, wykorzystując naturalnie sławę najlepszego producenta gier (np. pierwsze komputery domowe Atari – modele 400 i 800 (1979) – miały wbudowane cztery porty joysticków), lecz wysoka cena i kiepski marketing uniemożliwiły firmie skuteczną rywalizację z konkurencją. Dopiero Jack Tramiel diametralnie zmienił sytuację, wprowadzając do sprzedaży serię XE (65XE i 130XE – ten drugi z pamięcią RAM rozbudowaną do 128 kilobajtów!) o możliwościach bardzo zbliżonych do Commodore 64. Co więcej, rok później Tramiel zaszokował świat komputerem Atari ST – maszynką szesnastobitową kosztującą niewiele więcej niż ośmiobitowy produkt Commodore. Odpowiedzią Commodore była Amiga – a technologiczny wyścig toczył się dalej.

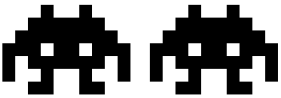
Oczywiście zjawisko to miało ogromny wpływ na gry, które w ciągu kilku lat wróciły tam, skąd rozpoczęły swoją wędrówkę – na komputery. Od tej pory twórcy hitów z automatów czy konsol praktycznie zawsze przygotowywali konwersje na ZX Spectrum, Commodore 64 czy Atari 65XE, a bardziej skomplikowane produkcje (strategie, przygodówki, RPG) dostępne były już wyłącznie dla posiadaczy komputerów osobistych.

Poza tym lata osiemdziesiąte to czasy lawinowego wręcz wysypu nowych tytułów – z czego znaczna część na stałe zapisała się w historii elektronicznej rozrywki. Komputery osobiste były stosunkowo łatwe w programowaniu, więc praktycznie każdy, kto posiadał trochę wolnego czasu i dobry pomysł, mógł stworzyć własny przebój, nagrać go na kasety i wystawić na

sprzedaż. W ten właśnie sposób, siedząc wieczorami przy kuchennym stole, na którym stało standardowe ZX Spectrum, nastoletni Matthew Smith napisał legendarnego *Manic Minera* (1983), dzięki czemu stał się jedną z najpopularniejszych postaci w branży, a podobnymi przykładami można przecież zapełnić wielotomową książkę.

Kilka takich historii trafiło do dalszych rozdziałów. Ten kończymy, bo jego kontynuacja byłaby już tylko coraz szybszym wymienianiem kolejnych nazw, nazwisk i tytułów. Zamiast tego, porzucamy formę wykładu, by przyjrzeć się wybranym zagadnieniom dokładniej.

CZĘŚĆ DRUGA



GRY W POLSCE

ELEKTRONICZNA ROZRYWKA W PRL

„W przodujących gospodarczo krajach świata obserwujemy dziś ze zdumieniem i fascynacją zjawisko będące niewątpliwie zwiastunem cywilizacyjnego przełomu. Komputer – do niedawna synonim tajemniczości, domena hermetycznego kręgu fachowców, staje się sprzętem powszechnego użytku, podobnie jak lodówka, magnetofon czy telewizor. Wkrótce i nam przyjdzie stawić czoła totalnej inwazji mikroelektroniki na wszystkie dziedziny naszego życia” – przewidywał w 1984 roku redaktor „Młodego Technika” i nie pomylił się w swoich przypuszczeniach. Już bowiem wtedy ceny komputerów osobistych na Zachodzie spadły do poziomu, na którym również mieszkańcy nieco mniej „przodujących gospodarczo krajów świata” – np. Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej – mogli pozwolić sobie na zakup takiego urządzenia. Mogli, oczywiście, jeśli „kanałami nieoficjalnymi” sprowadzili je sobie z zagranicy, ponieważ polska władza nieufnie podchodziła do tego imperialistycznego wynalazku i dopiero pod koniec 1984 roku wydała zezwolenie na sprzedaż mikrokomputerów w sklepach sieci „Pewex”. Choć kosztowały niemało i do tego trzeba było za nie płacić w amerykańskiej walucie, szybko znajdywały nabywców, a rozmaite modele Atari, Commodore, Spectrum (i w zdecydowanie mniejszych ilościach) Amstrada zaczęły wreszcie trafiać do polskich domów. „Młody Technik” opublikował cykl artykułów omawiających zalety i wady wszystkich najpopularniejszych mikrokomputerów, zaś jesienią 1985 roku w kioskach pojawił się „Bajtek”, comiesięczny dodatek do „Sztandaru Młodych” – pierwsze czasopismo poświęcone w całości komputerom domowym i skierowane głównie do dopiero rozpoczynających przygodę z informatyką czytelników. Czytelnicy nie-

co bardziej doświadczeni wkrótce (kwiecień 1986) otrzymali magazyn „Komputer”.

Z mikrokomputerem na ty „Bajtek”, wrzesień ‘85 pierwszy numer pisma

Pionierzy z nostalgią wspominają tamte trudne czasy, a Sieć obfituje w rozmaite, trudne dziś do wyobrażenia sobie historie. I tak warto np. wiedzieć, iż w połowie lat osiemdziesiątych użytkownikom indywidualnym przy zakupie wymarzonego Atari nie zawsze wystarczało pieniędzy na umożliwiający zapis i odczyt programów magnetofon, więc pracowicie przepisywana przez cały dzień z „Bajtka” prosta gra w Basicu ginęła z pamięci komputera po wyłączeniu go na noc i rano całą zabawę we wklepywanie programu trzeba było zaczynać od nowa. Gdy zaś wreszcie uzbierano pieniądze na magnetofon, okazywało się, że ładowanie programu może trwać nawet ponad kwadrans, a co gorsza aparatura ta jest wyjątkowo czuła na wszelkie bodźce zewnętrzne, toteż lekko trącony przez nieuważnego kolegę w dwunastej minucie wgrywania *Jet Set Willy* stolik często powodował wyświetlenie na ekranie komunikatu „load error” i cały proces trzeba było powtarzać od początku. Oczywiście, o stacji dysków mało kto w ogóle wtedy marzył.

Głównym źródłem programów były giełdy komputerowe (w tym ta najsłynniejsza, pod patronatem „Bajtka” przy ulicy

Grzybowskiej w Warszawie), gdzie raz w tygodniu spotykali się wszyscy skomputeryzowani mieszkańcy danego miasta i z odbijanych na powielaczu katalogów wybierali „zestawy" gier i użytków, które za drobną opłatą „na miejscu" nagrywane były na taśmę. Nie obowiązywała żadna ustawa o ochronie praw autorskich, toteż handel i wymiana oprogramowaniem kwitły w najlepsze. Co ciekawe, programy (głównie edukacyjne) nadawane były również w audycji „Radiokomputer" Rozgłośni Harcerskiej – wystarczyło nagrać emitowany przez radio sygnał na kasetę magnetofonową i kolejna aplikacja lądowała w domowej biblioteczce.

Tym, którzy nie dysponowali pieniędzmi na własny mikrokomputer, pozostawały osiedlowe bądź szkolne kółka komputerowe, gdzie młodzież grupowo uczyła się obsługi tych maszyn, często w bardzo trudnych warunkach. „Bajtek" ze stycznia 1987 roku donosił np. o kółku komputerowym założonym w liceum w Koszalinie, w którym nie było... komputera, co jednak nie przeszkodziło uczniom w poznawaniu tajników programowania „na sucho", na kartce. *„Było to na tyle korzystne, że zostali najwytrwalsi"* – z dumą opowiadał redaktorowi czasopisma prowadzący te zajęcia nauczyciel matematyki, lecz na pewno z zazdrością patrzył na stan posiadania klubu komputerowego „Horacy" z Kutna (patrz: „Bajtek" 10/86) – trzy Spectrum+, Commodore ze stacją dysków, ufundowany przez miejscową odlewnię Unipolbrit 2086 oraz przekazany przez straż pożarną kolorowy telewizor.

Kraj komputeryzował się z mozołem, lecz konsekwentnie, toteż poziom informatycznej wiedzy w społeczeństwie stale rósł i coraz rzadziej zdarzały się incydenty takie, o jakim donosił „Głos Robotniczy", w obszernym artykule edukując czytelników, że ZX Spectrum to sprzęt przeznaczony do zastosowań domowych i w żadnym wypadku *„nie można w oparcia o tę*

zabawkę budować systemu informatycznego w przedsiębiorstwie. Wiele cierpliwości i taktu potrzebowali specjaliści, by wytłumaczyć to grupie dyrektorów jednej z pozałódzkich fabryk, którzy zamierzali przy pomocy Spectrum skomputeryzować kilkutysięczną fabrykę. Głównym entuzjastą tej idei był dyrektor naczelny, który przywiózł nawet swego kilkunastoletniego syna demonstrującego własne programy".

***

Historia pierwszych lat komputeryzacji w Polsce to temat na długą rozprawę, ale nie wolno zapominać, że tak naprawdę głównym magnesem przyciągającym młodzież do komputerów było nie programowanie, nie programy edukacyjne, lecz gry. Wszak już w roku 1984, w cytowanym wyżej artykule z „Młodego Technika" autor dostrzegał to zjawisko, wspominając o *„bajecznie kolorowych grach przygodowych o wartościowej grafice, prawie porównywalnej z techniką filmową"*, dodając po chwili złowrogo, że dużym powodzeniem cieszą się również *„gry kosmiczne, będące często zamaskowanymi grami wojennymi"*. Jakie konkretnie tytuły miał na myśli dziennikarz – nie udało się dociec.

Także w pierwszym numerze „Bajtka" redakcja postanowiła przybliżyć czytelnikom świat elektronicznej rozrywki, w obszernym tekście dokonując m.in. nowatorskiego podziału gier na gatunki. I tak, zdaniem autora, wśród gier wyróżniamy gry *„zręcznościowo-sprawnościowe, przygodowo-tekstowe, graficzno-przygodowe, strategiczne oraz symulacyjne"* przy czym wśród tych ostatnich występują *„symulacje handlowe"* i *„symulacje kierowania czy też pilotowania"* różnymi pojazdami. W tym samym artykule dziennikarz zachwycał się nowinką technologiczną, jaką był komputer *„sprzężony z dyskiem laserowym, na którym zapisany jest program – film rysunkowy"* z

obrazem *„jak w filmie Walta Disneya”* i możliwością wpływu na przebieg akcji oraz perspektywami rozwoju *„projekcji przestrzennej”*, która uniezależniłaby gry od dwuwymiarowego ekranu monitora.

Przez następne lata „Bajtek” był głównym źródłem wiedzy o grach, choć poświęcał im zaledwie czterostronicową rubrykę „Co jest grane”. Na jej łamach pojawiały się duże mapy do labiryntówek, recenzje, S.O.S. (prośby zdesperowanych graczy o pomoc w przejściu jakiegoś tytułu; np. *„mam 11 lat i jestem posiadaczem Spectrum. Nie wiem, gdzie jest śmigłowiec w grze* Saboteur*, mój adres...”*) oraz comiesięczne notowania listy przebojów.

***

Operation Wolf (Commodore 64)

Właśnie dzięki tej liście wiemy, w co najchętniej grali Polacy w latach 1986-1990. Naturalnie każdy, kto pamięta tamte czasy, ma prywatną opinię na ten temat i osobistego faworyta, niemniej trzeba z pokorą uznać wyrok bezlitosnej statystyki, zaś matematyczne podsumowanie wszystkich notowań wskazuje, że ulubionym tytułem polskich graczy w wyżej wymienionym okresie była... *Operation Wolf* – megahit roku 1989 (w Polsce, bo na Zachodzie ta gra furorę zdążyła zrobić już wcześniej) – strzelanina z podgatunku „celowniczków” dostępna chyba na wszystkie możliwe platformy oprócz Atari XL/XE. Zasady nie należały do przesadnie skomplikowanych – gracz wcielał się w postać bohaterskiego komandosa, który przy pomocy karabinu maszynowego

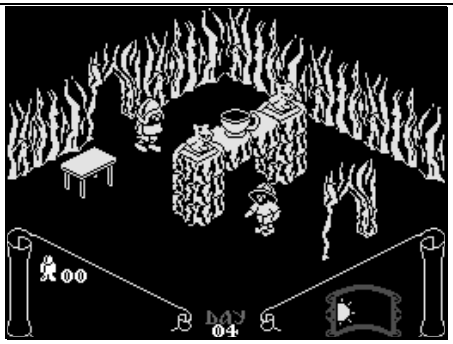
oraz kilku granatów hurtowo eliminował wrogich żołnierzy biegających po ekranie. Akcja toczyła się w różnych sceneriach (baza wojskowa, dżungla, wioska itp.), a część przeciwników siedziała w czołgach i helikopterach, toteż rozgrywka nie była monotonna. Pomysł autorów *Operation Wolf*, by pole walki przewijało się automatycznie, zaś gracz odpowiadał wyłącznie za sterowany joystickiem celownik, wykorzystano jeszcze wielokrotnie, m.in. w interaktywnych filmach American Laser Games (np. *Mad Dog McCree*) i w przeboju Segi *Virtua Cop*.

Drugie miejsce w podsumowaniu wszystkich notowań listy przebojów „Bajtka" zajął *Batman* – najlepsza gra 1989 roku – aczkolwiek tutaj redakcja napotkała poważny problem, bowiem w roku tym na fali popularności filmu Tima Burtona powstało kilka gier pod tym tytułem, trudno więc było odgadnąć, na którą z nich konkretnie głosowali gracze. Tak czy inaczej, warto zauważyć, że właśnie wtedy po raz pierwszy w Polsce kinowy hit pociągnął za sobą zainteresowanie grą. Wreszcie także u nas po wyjściu z kina można było uruchomić komputer i choć na chwilę stać się bohaterem ze srebrnego ekranu. Prawdopodobnie dlatego bardzo wielu czytelników „Bajtka" oddawało głosy również na *Robocopa* (czwarte miejsce w podsumowaniu) i *Platoon* (miejsce szóste) – dwie dosyć przeciętne platformówki luźno nawiązujące do filmowych przebojów (rozczarowywał szczególnie ten drugi – banalna strzelanina w dżungli w zamyśle autorów „oparta" na głębokim i mądrym obrazie Olivera Stone'a).

Na podium w zestawieniu „Bajtka" dostał się również *Boulder Dash* – gra zdecydowanie starsza (wśród głosujących największą popularność uzyskała w 1987 roku) i wymagająca czegoś więcej niż tylko – jak w przypadku wyżej wymienionych tytułów – wprawy w szybkim wciskaniu guzika FIRE na joysticku. W przygodach Rockforda bardziej od zręczności

liczyło się logiczne myślenie, a kto o tym nie pamiętał, zamiast z kontem pełnym diamentów, szybko kończył przysypany stosem kamieni (dziś *Boulder Dash* z powodzeniem podbija malutkie ekraniki telefonów komórkowych). Wysoka pozycja tego tytułu na liście udowadniała, że polscy gracze lubili nie tylko strzelać do wirtualnych żołnierzy, lecz również główkować.

Główkowanie było niezbędne także w trylogii *Spy vs. Spy* (dwie jej części znalazły się w pierwszej dziesiątce zestawienia „Bajtka"), w której na podzielonym ekranie dwóch, wcielających się w szpiegów, graczy przygotowywało pułapki i zasadzki na konkurenta, jednocześnie próbując wykonać misję. To właśnie w tych grach bodaj po raz pierwszy tak silny akcent postawiono nie na bicie rekordów punktowych czy przechodzenie do kolejnych etapów, lecz na bezpośrednią rywalizację z drugim graczem (najlepiej żywym, choć w ostateczności mógł go zastąpić komputer).



Knight Lore (ZX Spectrum)

W pierwszej dziesiątce ulubionych gier czytelników „Bajtka" – oprócz wyżej wymienionych tytułów – znalazły się jeszcze hity znane głównie posiadaczom ZX Spectrum: *Bomb Jack* (prosta, lecz piekielnie wciągająca zręcznościówka), *Saboteur II* (ściśle tajna misja zamaskowanej pani komandos-ninja w wojskowej bazie; dużo akcji, sporo myślenia i świetna animacja postaci) oraz *Knight Lore* (gra-legenda z rewelacyjną fabułą, rozbudowanym labiryntem do zbadania i nowatorskim –

bo izometrycznym – widokiem na miejsce akcji; wstyd nie znać).

Oczywiście takie zestawienie nigdy nie odda pełnego wizerunku upodobań polskich graczy w drugiej połowie lat osiemdziesiątych. Nie odda, ponieważ tytułów wartych omówienia jest po prostu zbyt wiele – swobodny (bo nieskrępowany żadną ustawą o ochronie praw autorskich) obrót oprogramowaniem na giełdach spowodował, że co tydzień można było wrócić do domu z kasetami pełnymi gier, spośród których każdy mógł wybrać coś dla siebie. Miłośnicy pływania okrętami podwodnymi spędzali długie godziny przy *Silent Service*, teoretycy wschodnich sztuk walki mogli toczyć zacięte pojedynki w *International Karate*, fanatycy kosmicznych pojedynków pokonywali kolejnych przeciwników w *Uridium*, a szczęściarze znający język angielski i lubiący gry tekstowe mozolnie wklepywali kolejne komendy w komputerowych wersjach *The Secret Diary of Adrian Mole* i *Hobbita*.

Itd., itd. – tytuły można mnożyć w nieskończoność, lecz i tak znajdzie się ktoś, kto po przeczytaniu tekstu zapyta: zaraz, zaraz, a *River Raid*? W końcu nie po to kiedyś doleciałem do siedemdziesiątego trzeciego mostu, by teraz pomijać tę znakomitą grę w książce traktującej o tamtej epoce... Takie kłopotliwe pytanie na pewno zadałby autor opublikowanego w „Bajtku" (maj 1988) listu informującego czytelników, co może ich spotkać w kolejnych planszach *Chuckie Egg*. Ponieważ niewielu śmiertelników zdołało zbierać porozrzucane po ekranie jajka i uciekać przed agresywnym drobiem dłużej niż przez kilka poziomów, niejaki Robert z Lublina opisywał dalsze wyzwania czekające na graczy, m.in. ilość kur i kaczek polujących na tytułowego Chuckie'ego. *„Przez dalsze pomieszczenia z trudem przeszedłem do 32 poziomu, gdzie zakończyłem grę utratą ostatniego życia. Nie pamiętam dokładnie, ile zdobyłem punk-*

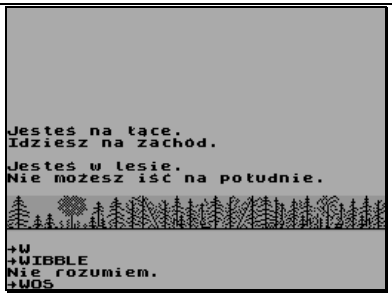
tów, ale na pewno powyżej 400 tysięcy” – pisał Robert, nie będąc zresztą żadnym wyjątkiem, bo przecież wielu pamiętających tamte czasy graczy spędzało dni i tygodnie nad jakimś tytułem i wszyscy mają jakiś powód do dumy. Wszyscy – oprócz miłośników *Montezuma's Revenge*, bo akurat tej gry na skutek niedopatrzenia programisty nie dawało się ukończyć (człowiek mógł miesiącami błądzić po labiryntach grobowca azteckiego władcy, rysować mapy, pokonywać śmiertelnie groźne pułapki i nigdy nie zobaczyć ekranu z napisem „Congratulations!” – przykre).

Tymczasem mijały lata i wiele się zmieniło, lecz popularność gier komputerowych w naszym kraju nadal rosła błyskawicznie i stawało się jasne, że rzeszom fanów oraz fanatyków elektronicznej rozrywki nie wystarczą już cztery strony „Bajtka” co miesiąc. To właśnie wydawcy „Bajtka” jako pierwsi dorośli do tej oczywistej prawdy i jesienią 1990 roku powołali do życia czasopismo przeznaczone wyłącznie dla graczy – „Top Secret”. Pierwszym redaktorem naczelnym magazynu był Marcin Przasnyski (vel Martinez; gdy odszedł, założył „Secret Service”), którego wkrótce zastąpił Marcin Borkowski. Borek kierował „Top Secretem” aż do samego końca, czyli do października 1996 roku... Ale to już zupełnie inna historia.

CZAS PIONIERÓW

Lata osiemdziesiąte to czasy, gdy mało który posiadacz komputera osobistego poprzestawał na masowej eksterminacji kosmitów i podbijaniu obcych krain. Świeżo kupiony (bądź zobaczony w osiedlowym lub szkolnym klubie) sprzęt krył w sobie mnóstwo wartych odkrycia tajemnic, w tym również możliwość tworzenia własnych programów, dlatego prawie wszyscy sięgali po „Basic dla początkujących" i zaczynali naukę programowania. Oczywiście najczęściej efektem takiej przygody było np. komputerowe kółko i krzyżyk nadające się w sam raz do tego, by wywrzeć wrażenie na kolegach z klasy, niemniej wielu ludzi marzyło o czymś więcej – o napisaniu gry z prawdziwego zdarzenia.

PUSZKA PANDORY



Puszka Pandory (ZX Spectrum)

Pierwszym mieszkańcem Polski, któremu udała się ta trudna sztuka, był Marcin Borkowski. W roku 1986 zaprojektował i zaprogramował on grę tekstową na ZX Spectrum zatytułowaną *Puszka Pandory*. Pod względem technicznym nie zaskakiwała ona niczym szczególnym – ot, gracz czytał wyświetlony na ekranie opis sytuacji, wydawał przy pomocy klawiatury komendy typu „weź młotek" czy „idź na północ", po czym czytał kolejny opis tego, co aktualnie działo się z bohaterem, co bohater widział etc., zaś jedyną innowacją była graficzna ilustracja ukształtowania terenu, czyli

przesuwający się wraz ze zmianą położenia bohatera pasek z górami, lasami, wydmami itp. Fabuła również nie należała do przesadnie interesujących – tajemnicza wyspa (uczciwie trzeba przyznać, że dosyć spora), nieustraszony agent i śmiertelnie groźny system rakietowy do rozbrojenia, czyli można powiedzieć, że nic ponad średnią, a jeśli wziąć pod uwagę fakt, że w tym samym czasie dostępne już były na polskim rynku piekielnie rozbudowane fabularnie i śliczne graficznie tekstówki takie jak *Hobbit* czy *The Secret Diary of Adrian Mole*, trudno byłoby wróżyć *Puszce Pandory* jakikolwiek sukces. Dzieło Marcina Borkowskiego miało jednak dwa szalenie istotne atuty. Po pierwsze, było produkcją polską, więc po polsku, a trzeba pamiętać, iż wtedy mało który gracz mógł pochwalić się znajomością języka angielskiego na poziomie pozwalającym cieszyć się np. wspomnianym wyżej *Hobbitem* (w szkołach uczono tylko rosyjskiego). Po drugie, od 1988 roku Marcin Borkowski był redaktorem „Bajtka", toteż „Bajtek" (w numerze 4/89) poświęcił *Puszce Pandory* całe dwie strony, zamieszczając recenzję, rysowaną mapę wyspy oraz garść porad. Był to pierwszy opis polskiej gry komputerowej, jaki pojawił się w prasie, i w ten oto sposób niepozorna tekstówka przeszła do historii (tak samo jak jej autor, późniejszy długoletni redaktor naczelny magazynu „Top Secret").

MÓZGPROCESOR

Tekstówki były stosunkowo łatwe do zakodowania (na pewno łatwiejsze niż np. zawierające skomplikowane procedury graficzne kosmiczne strzelanki), a przy tym lubiane przez graczy, dlatego wielu twórców gier zaczynało właśnie od tego gatunku. Taki rodowód mają też autorzy *Mózgprocesora* (Piotr Kucharski, Krzysztof Piwowarski i Wiesław Florek). Ich debiutanckim dziełem był *Smok Wawelski* (1987) na ZX Spectrum, do którego *„scenariusz powstał w ciągu godziny, a cała gra*

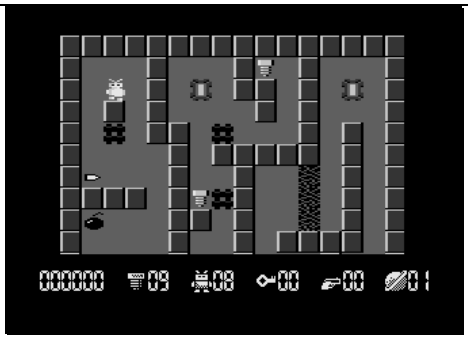
była gotowa po sześciu tygodniach” (jak panowie sami wspominali w wywiadzie dla „Top Secret”). Popularność tej w pośpiechu i dla zabawy zrobionej tekstówki (oficjalnie wydanej na kasecie przez Redakcję Programów Komputerowych związaną z miesięcznikiem „Komputer”, poza tym naturalnie wszyscy chętni mogli ją dostać na giełdzie) skłoniła młodych twórców do podjęcia próby zaprogramowania gry, która nie odstawałaby w żaden sposób od produkcji zachodnich.

Mózgprocesor (ZX Spectrum)

Panowie założyli firmę o profesjonalnie brzmiącej nazwie Computer Adventure Studio i w 1989 roku opublikowali *Mózgprocesor* (na początku na ZX Spectrum, później pojawiła się konwersja na Atari XL/XE). Już kupując legalną kasetę gracz widział, że tym razem ma do czynienia z poważnym przedsięwzięciem – do taśmy dołączano estetycznie opracowaną, obszerną instrukcję obsługi. Po załadowaniu programu było jeszcze lepiej: tekstowym opisom sytuacji towarzyszyły duże, robiące wrażenie ilustracje, zegar (na wykonanie misji bohater miał tylko cztery godziny czasu rzeczywistego), kompas i licznik Geigera–Müllera. Choć akcja znów toczyła się na tajemniczej wyspie, a bohaterem znów był specjalny agent, tym razem nie ratował on świata, lecz życie genialnego profesora, twórcy rewolucyjnego komputera biologicznego, tytułowego Mózgprocesora, co autorzy zgrabnie opowiedzieli w dołączonej do programu legendzie. Jeśli dodamy do tego, że mapa lokacji była bardzo obszerna, zaś słownik możliwych do wydania komend rozbudowany, stanie się jasne, iż panowie z Com-

puter Adventure Studio dopięli swego – zaprojektowali, napisali i wydali grę na zachodnim poziomie. Niestety, do zachodniego poziomu nie dostosowali się gracze, masowo kopiując *Mózgprocesora* na giełdach, a firma CAS po cichu zniknęła z rynku.

ROBBO



Robbo (Atari XL/XE)

Niepowodzenie tej pierwszej próby nie zniechęciło innych. Jeszcze w 1989 roku, będący wtedy w klasie maturalnej Janusz Pelc napisał grę *Robbo* na Atari XL/XE i wydał ją w założonej wraz ze znajomymi firmie o szumnej nazwie Laboratorium Komputerowe Avalon (z czasem pojawiły się konwersje na wszystkie inne popularne w Polsce platformy, łącznie z IBM PC). *Robbo* był twórczym rozwinięciem idei *Boulder Dasha* – grą logiczną z elementami zręcznościowymi, w której gracz, prowadząc tytułowego robocika po starannie i pomysłowo zaprojektowanych planszach, musiał zbierać rozmaite śrubki, otwierać drzwi kluczami, przesuwać skrzynki, unikać kontaktu ze śmiertelnie groźnymi potworami, by wreszcie szczęśliwie dotrzeć do wyjścia. W zabawie niezbędny był refleks, lecz często jeden zbyt szybki, niedostatecznie przemyślany ruch mógł spowodować porażkę. Ci, którym nie wystarczały etapy przygotowane przez autora, wkrótce otrzymali (wzorowany na *Boulder Dash Construction Kit*) program *Robbo Konstruktor* i od tej pory każdy mógł stworzyć własne zagadki,

nagrać je na taśmę bądź dyskietkę, a następnie męczyć nimi znajomych.

Warto przy tym zauważyć, że w tamtych czasach polskie prawo w żaden sposób nie chroniło programów komputerowych. Ich kopiowanie i dalsze odsprzedawanie np. na giełdzie było całkowicie legalne, toteż autorzy mogli graczy co najwyżej prosić i przekonywać, że jednak warto zapłacić drożej i uczciwie kupić grę. W takich warunkach polskie firmy działały aż do... lutego 1994 roku, gdy pojawiła się ustawa o ochronie praw autorskich (patrz: „Bajtek" 4/94). Jednak ambitni twórcy z LK Avalon nie tylko przetrwali na rynku ten trudny okres, ale zdołali również znacznie rozwinąć działalność. Kolejne podpisane przez tę firmę produkcje dla małego Atari zaskakiwały profesjonalizmem wykonania i dobrymi pomysłami. Taka była *Misja* (nowe dzieło Janusza Pelca, 1990) – rozbudowana labiryntówka z ciekawą fabułą i ładną grafiką; taki był również *Fred* (Mirosław Liminowicz, 1990) – wciągająca platformówka utrzymana w „jaskiniowych" klimatach (dopiero rok później na Zachodzie pojawiły się i odniosły sukces oparte na tej samej idei *Chuck Rock* oraz *Prehistorik*); popularność zyskała również skomplikowana gra logiczna *Lasermania* (Mirosław Liminowicz, 1990). Marka „LK Avalon" na dobre zadomowiła się na polskim rynku.

NAJLEPSI NA ŚWIECIE?

Mniej więcej w tym samym czasie posiadacze komputerów ośmiobitowych mogli poznać kolejnego ambitnego debiutanta – firmę Mirage (choć ich pierwszym programem było zaledwie przeniesienie na Atari zwyczajnej gry w statki, do której w zupełności wystarczała kartka papieru). W ciągu kilku lat Mirage, LK Avalon i kilku pomniejszych producentów dosłownie zalało sklepy grami na małe Atari i Commodore 64.

Przyznać trzeba uczciwie, że wiele z tych dziełek nie powinno w ogóle wyjść poza dyski autorów (szczególnie nudne, tworzone wręcz masowo i w wyraźnym pośpiechu labiryntówki, próbujące odcinać kupony od popularności *Misji*), niemniej w gąszczu tytułów znaleźć można było prawdziwe perełki. Warto wymienić tutaj m.in.: *Władcę* – udaną strategię podobną do kultowego *Defender of the Crown*; przygodówki Rolanda Pantoły – *A.D. 2044*, *Klątwę* oraz *Władców Ciemności*; *Kupca* – rozbudowaną grę handlową utrzymaną w klimatach fantasy i wykorzystującą do nawigacji po opcjach programu okna prawie takie jak w MS Windows; *Miecze Valdgira* – grę zręcznościowo-przygodową z imponująco dobrą grafiką; czy np. *Operation Blood* – nieoficjalną konwersję *Operation Wolf* na małe Atari, które było bodaj jedynym komputerem pozbawionym wersji oryginalnej.

Przykłady dobrych polskich gier na ośmiobitowce można by wymieniać jeszcze długo. Wszystkie one pod względem technicznym do maksimum wykorzystywały możliwości sprzętu, na którym pracowały (warto pamiętać, że w tamtych czasach komputery stanowiły konstrukcję raczej zamkniętą i żaden autor nie mógł zaproponować graczowi kupna szybszego procesora czy wymiany karty graficznej na nowszą tak, jak dzieje się to teraz – trzeba było po prostu lepiej programować), a także zaskakiwały świeżością pomysłów fabularnych. Bez wątpienia polscy twórcy robili wtedy gry na poziomie światowym, które z powodzeniem mogłyby zachwycić graczy na Zachodzie. Mogłyby... gdyby gracze na Zachodzie korzystali jeszcze z ośmiobitowców.

SWOJSKIE KLIMATY

Tymczasem na Zachodzie dominowały już inne komputery (Amiga, PC) i inne metody produkcji gier. Dwu- czy trzy-

osobowe grupki zapaleńców pozbawione odpowiednich narzędzi, sprzętu i pieniędzy nie miały szans w rywalizacji z profesjonalnymi dużymi zespołami. Wynik takiej konfrontacji był oczywisty, dlatego przegrała np. gra *Rooster* na Amigę (TSA 1994) – chodzona strzelanka z widokiem z góry zbliżona pod względem koncepcji do cyklu *Alien Breed* i... od tego cyklu po prostu technicznie słabsza.

Nie mogąc w walce o uwagę gracza skutecznie konkurować pod względem technologicznym, polscy twórcy musieli spróbować na innym froncie. Autorzy – bardzo słusznie – postawili na swojskość. I tak bardzo dużą popularność wśród posiadaczy Amig zyskało chodzone „ciągle w prawo" mordobicie pt. *Franko* (Mirage Software 1994; bodaj najsłynniejszy „światowy" przedstawiciel tego gatunku to seria *Double Dragon*). Gracze polubili *Franko* nie z powodu rewelacyjnej grafiki, rozbudowanego systemu ciosów czy atrakcyjnych, świetnie animowanych przeciwników (akurat te elementy w omawianej grze nie występowały), lecz dlatego, że można było wędrować i walczyć na polskich blokowiskach i w polskich parkach, słuchając okrzyków (w wersji nieocenzurowanej bardzo wulgarnych) po polsku. *Franko* został wybrany przez redakcję „Top Secret" najlepszą krajową grą 1994 roku.

Sukces odniosła również produkcja firmy Seven Stars pt. *Kajko i Kokosz* (1994). Była to przygodówka, w której, jak łatwo zgadnąć, główne role grali nieustraszeni woje Mirmiła, postaci z kultowych komiksów Janusza Christy. I znów – wykonanie szwankowało, a oprawa nie zachwycała, lecz gracze grali zawzięcie, bo jak tu nie grać, skoro na ekranie, oprócz tytułowych bohaterów, zobaczyć można dobrze znanych Hegemona, Lubawę i Ofermę?

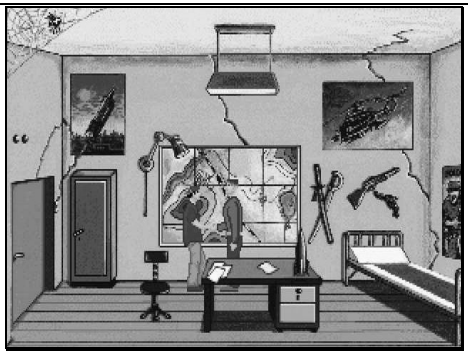
Na tej samej zasadzie w świadomości graczy zaistniał *Liga Polska Manager* (PC, Marksoft 1994) – program stosunkowo prosty, pozbawiony skomplikowanych opcji i spektakularnych efektów graficznych (o dźwięku nawet nie warto wspominać). Grę stworzył prawie w całości jeden człowiek, Rafał Cymerman, miłośnik piłki, który pisał ją w domu, początkowo z myślą o kolegach, „pożyczając" wiele pomysłów z *The Manager*. Mimo że sympatycy piłkarskich managerów mieli wtedy do dyspozycji tytuły o niebo lepsze (np. *Premier Manager 3*), gra sprzedawała się nieźle, bo zamiast ciągle prowadzić Manchester czy Liverpool, w końcu można było wcielić się w postać trenera Wisły bądź Legii (z kronikarskiego obowiązku należy dodać, że Marksoft z uporem godnym lepszej sprawy wydawał kolejne wersje *Ligi Polskiej* pod Windows, stworzone już przez innych ludzi, lecz były one tak słabe, że nawet obecność Wisły i Legii nie mogły przyciągnąć uwagi graczy).

Swego rodzaju szczytem „swojskich klimatów" w polskich grach komputerowych był niewątpliwie *Sołtys* (PC, LK Avalon 1995) – humorystyczna (humor dosyć niskich lotów) przygodówka dziejąca się w... Wąchocku, lecz gdy *Sołtys* wchodził na sklepowe półki, miał już konkurenta w postaci gry, która z powodzeniem mogłaby być sprzedawana także na Zachodzie.

METROPOLIS

Przełomem w branży było pojawienie się osoby Adriana Chmielarza i jego firmy. Już debiutancka produkcja Metropolis – *Tajemnica Statuetki* (1993) – kazała podejrzewać, że o tych ludziach będzie głośno. Technicznie gra nie zachwycała – ot, nieruchome fotografie, po których należało klikać w poszukiwaniu przedmiotów, symboliczny zaledwie dźwięk i przyciski służące do wydawania komend – niemniej siła *Tajemnicy*...

tkwiła w znakomitym scenariuszu (świetna, dobrze skonstruowana i napisana, trzymająca do końca w napięciu fabuła rodem z najlepszych kryminałów) oraz w starannym wykonaniu. *„Od początku wiedziałem jedno: jeśli mam już coś zrobić, to z rozmachem. Zdjęcia strzelaliśmy przez dwa tygodnie w Saint Tropez, a w prasie szły wyłącznie reklamy na całą kolumnę. Celem propagandowym było rozsławienie nowo założonej firmy”* – opowiadał Adrian Chmielarz redaktorowi „Secret Service”. Poskutkowało. Gra sprzedała się świetnie, a wszyscy czekali na kolejne dzieło Metropolis.



Teenagent (PC)

Dziełem tym był *Teenagent*. Zapowiadany rozbudzającym wyobraźnię graczy hasłem *„Twórcy* Tajemnicy Statuetki *milczeli przez ponad rok. Przekonaj się dlaczego”*, spotkał się z wyjątkowo ciepłym przyjęciem krytyków oraz graczy (zdobył m.in. przyznawany przez redakcję „Top Secret” tytuł gry roku 1995 oraz zwyciężył w plebiscycie czytelników tego czasopisma). Wszystkich urzekło wykonanie na światowym poziomie (może nie była to światowa czołówka, ale gra przynajmniej nie odstawała od obowiązujących wtedy standardów). *„Marek Hopper* [główny bohater] *to tak naprawdę mój młodszy brat. Nakręciliśmy kamerą sekwencje chodzenia. Później (...) przerzuciliśmy materiał video na komputer i zastosowaliśmy technikę rotoskopingu. Marek rzeczywiście potrafi wykonać wiele czynności, np. samo wsadzanie przedmiotów do kieszeni jest robione na kilka sposobów”* – chwalił się Adrian Chmielarz i trzeba przyznać, że nikt wcześniej w Polsce nie

podchodził do sprawy równie profesjonalnie. Także fabuła *Teenagenta* wyróżniała się na plus – zabawna i dopracowana w najmniejszym szczególe. Gracze mogli wreszcie uwierzyć, że polskie gry wcale nie muszą wyglądać gorzej niż zachodnie, zaś dla programistów było to wyzwanie, z którym postanowili się zmierzyć.

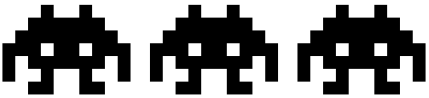
BEZ KOMPLEKSÓW

I tak gdy amigowy światek opanowała obsesja stworzenia *Dooma* lub chociaż *Wolfensteina 3D* na ten komputer (wśród pecetowców utarł się pogląd, że jest to absolutnie niewykonalne), wśród wielu mniej (*Death Mask*) i bardziej (*Gloom*, *Alien Breed 3D*) udanych prób realizacji tego zadania dobrze widoczne były propozycje rodzime – *Za żelazną bramą*, *Project Battlefield* czy wreszcie *Cytadela* (wszystkie 1995) – szczególnie ostatni z wymienionych tytułów zachwycał technicznym zaawansowaniem i nowatorskimi rozwiązaniami.

Również pecetowi programiści i projektanci starali się nie odstawać od zachodnich konkurentów. W 1996 roku wszystkich zaskoczyło LK Avalon, produkując i wydając wysokobudżetowy remake dawnego przeboju z Atari pt. *A.D. 2044* – luźno oparta na filmowej Seksmisji przygodówka była w całości renderowana i dostępna wyłącznie w wersji CD (na dwóch płytach!). W tym samym czasie zadebiutował Leryx–Longsoft, a ich pierwszym dziełem był *Lew Leon* – kolorowa platformówka dla młodszych graczy. Wreszcie – dzieckiem polskich programistów, grafików i muzyków z grupy Chaos Works (niektórzy z nich zaczynali w LK Avalon) był wydany na Zachodzie przez Electronic Arts *Fire Fight* (1996) – rozbudowana strzelanina z elementami taktycznymi.

Na całym świecie powstawały wciąż nowe i wciąż lepsze gry, lecz Polacy nie musieli stać już z boku. Teraz także i oni, bez kompleksów, ale również bez taryfy ulgowej, mogli wziąć udział w tym wyścigu.

CZĘŚĆ TRZECIA



TWÓRCY

WZLOT I UPADEK MATTHEW SMITHA

Rok 1979, Wielka Brytania, Liverpool. Trzynastoletni Matthew Smith na gwiazdkę dostaje od rodziców mikrokomputer marki Tandy. Tandy ma cztery kilobajty pamięci i prosty interpreter Basica, ale to wystarcza, by zainteresować Matthew, który szybko poznaje podstawy programowania i tworzy pierwszą grę. *Delta Tau One* – bo tak nazwał swój debiut – jest nieskomplikowaną kosmiczną strzelanką, klonem *Galaxian*, lecz nagrana na taśmy i sprzedawana w sklepie znajomego rozchodzi się w ilości trzynastu sztuk, przynosząc młodemu autorowi pięćdziesiąt funtów zysku. Matthew już wie, co chce robić w dalszym życiu. Rzuca szkołę i zaczyna programować na serio.

CZAS PIONIERÓW

Matthew Smith nie był żadnym wyjątkiem, ponieważ podobną ścieżkę obierało wtedy wielu zdolnych zapaleńców. Pociągała ich aura tajemniczości, odkrywania czegoś nowego, poznawania granic możliwości sprzętu, który dopiero wchodził do masowego użytku i nikt nie wiedział jeszcze, na co tak naprawdę stać te maszynki. Brakowało podręczników, narzędzi, systemów operacyjnych, gier – każdy, kto miał dobry pomysł oraz czas i siły, by wprowadzić go w życie, mógł odnieść sukces w raczkującej branży. Nocami, na gumowych, niewygodnych klawiaturach od ZX Spectrum, przy zielonym świetle monochromatycznych monitorów ustawionych w kuchniach i garażach powstawały nowatorskie, pionierskie programy, które później nagrywano na taśmach i sprzedawano w osiedlowych sklepach, na giełdach i towarzyskich spotkaniach. W ten właśnie sposób zaczynało karierę wiele późniejszych sław. Także Matthew Smith.

W roku 1983 Smith kupił ZX Spectrum i błyskawicznie zadebiutował na komercyjnym rynku grą *Styx*, którą zdecydowała się wydać firma Bug-Byte. Wprawdzie po latach Peter Conner, redaktor magazynu „Personal Computer Games", napisał, że w tytule tym *„doświadczone oko dostrzec może zapowiedź późniejszych dokonań autora"*, ale wtedy oczy graczy nie dostrzegły w produkcji Matthew nic szczególnego. Ot, pole walki wielkości jednego ekranu, dobry bohater wyposażony w broń palną i hordy potworów wyglądem nawiązujących do greckiej mitologii. *„Problem tkwił w tym* – tłumaczył się Smith – *że w połowie pisania skończyła mi się pamięć, którą mogłem wykorzystać. Do dyspozycji miałem tylko szesnaście kilobajtów i stąd tak małe urozmaicenie"*. *Styx* był zatem jedną z tysięcy gier, które pojawiły się, by zniknąć gdzieś w tłumie podobnych produkcji, lecz Matthew nie zniechęcił się, wyciągnął wnioski z bolesnej lekcji i znów usiadł przy klawiaturze. Efekty jego pracy miały wkrótce zadziwić cały świat.

Matthew Smith

MANIC MINER

„Przez długich osiem tygodni wstawałem wieczorem, siedziałem przy komputerze do obiadu, spałem trochę, by wieczorem znów budzić się i siadać do klawiatury" – wciąż był rok 1983, gdy szesnastoletni wówczas Matthew Smith stworzył grę, która na zawsze zmieniła branżę elektronicznej rozrywki.

Jej fabuła nie należała do przesadnie skomplikowanych. Oto pewnego dnia tytułowy bohater, odziany w charakterystyczny kapelusik górnik Willy, zapuszczając się w korytarze dawno zapomnianej kopalni, natrafił na tajemnicze komnaty wypełnione skarbami pozostawionymi tam przez jakąś bliżej nikomu nieznaną starożytną cywilizację. Niestety, komnaty wypełnione były nie tylko skarbami, lecz również rozmaitymi istotami, czyhającymi na śmiałka, który zapragnąłby przejąć wszystkie te bogactwa. Naturalnie śmiałkiem takim został Willy, a wraz z nim rzesze graczy penetrujących dwadzieścia śmiertelnie groźnych (na szczęście tylko dla Willy'ego) i znakomicie zaprojektowanych plansz. Oprócz czysto zręcznościowych zdolności wymagały one także solidnego główkowania, bowiem do celu (pozbieranie skarbów i dotarcie do drzwi, nim górnikowi zabraknie powietrza) prowadziła zazwyczaj tylko jedna, starannie ukryta przez autora droga, a o opcji save game nikt wtedy jeszcze nie słyszał. *„Jak tylko skończyłem ją pisać, od razu wiedziałem, że będzie dobrze"* – opowiadał później Matthew i nie mylił się. Gra odniosła ogromny sukces.

Manic Miner (ZX Spectrum)

Keith Ainsworth, redaktor naczelny magazynu „Retrogamer", stawia sprawę jasno: *"Jeżeli istnieje jakaś prawdziwa »klasyka«, to jest nią właśnie* Manic Miner. *Jeśli porównasz go do innych tytułów z tamtych lat, zobaczysz, jak bardzo był przed nimi. Świetna animowana grafika, zapętlona muzyka z efektami dźwiękowymi, dużo poziomów z cudowną grywalnością. Czego więcej mogliśmy chcieć?"*. Istotnie. *Manic Miner* o całe lata świetlne wy-

przedził konkurencję pod względem technologicznym – przed jego powstaniem nikt nie wierzył, że na Spectrum można zakodować animację, która nie będzie migotać między kolejnymi klatkami, czy że da się zapętlić muzykę i jeszcze połączyć ją z efektami dźwiękowymi. Nikt wcześniej tego nie zrobił, a Smith tak. Ludzie przecierali oczy ze zdumienia, ale nie tylko techniczne zaawansowanie, świetnie zaprojektowane poziomy i grywalność zadecydowały o sukcesie *Manic Minera*.

Był on przełomowy pod jeszcze jednym względem. Matthew Smith jako pierwszy na świecie tak bardzo nasycił grę komputerową osobowością autora. Zrezygnował ze schematycznych, nijakich i zawsze podobnych elementów, jakimi wypełniali swe produkcje inni twórcy (statki kosmiczne, żołnierze, czołgi, samochody etc.) i nie bał się pokazać własnych surrealistycznych wizji oraz własnego – balansującego na granicy absurdu – poczucia humoru. Dzięki temu gracze, zamiast znów strzelać do zielonych ufoludków, uciekali w popłochu przed szarżującymi pingwinami i kaczkami, próbowali uniknąć kontaktu z zawsze niebezpiecznym kangurem, a widząc biegającą po ekranie (z zamykaną i otwieraną w rytm muzyki klapą) muszlę klozetową, zaczynali zastanawiać się – kim, do cholery, jest ten szalony Matthew Smith. Zagadka ta miała wyjaśnić się już wkrótce.

JET SET WILLY

Był rok 1984, gdy zachęcony sukcesem *Manic Minera*, już siedemnastoletni Matthew postanowił stworzyć sequel, co wtedy twórcom gier nie zdarzało się tak często i było raczej domeną filmowców. Jednak Smith dokonał czegoś, czego filmowcy nigdy zrobić nie potrafili i nadal nie potrafią – jego druga, nazwana *Jet Set Willy*, część była jeszcze lepsza od części pierwszej.

Jet Set Willy (ZX Spectrum)

Oto Willy – wcześniej szary, zwyczajny górnik, obecnie zaś bogaty i znany poszukiwacz skarbów – za pieniądze zarobione na odkryciu starożytnej kopalni zakupił dom i to dom nie byle jaki, bo posiadający oprócz wielu (być może zbyt wielu) pokojów, także liczne przyległości, m.in. baseny, prywatną plażę, ogród i jacht. Jak to zwykle bywa w przypadkach tak nagłego wzbogacenia, Willy szybko zyskał wielu nowych znajomych, a jego posiadłość stała się miejscem nieustających suto zakrapianych alkoholem przyjęć (podobny los, może oprócz rezydencji z prywatną plażą i jachtem, spotkał samego Matthew po napisaniu *Manic Minera*). Otoczony wianuszkiem „przyjaciół" eksgórnik trwonił oszczędności i tracił zdrowie, lecz pewnego dnia przyszło opamiętanie. Przełomem był bunt Marii – gosposi, która grożąc Willy'emu wałkiem i zabraniając wstępu do sypialni, nakazała mu sprzątnięcie całego domu z rozmaitych imprezowych pozostałości. Bohater, nadal noszący charakterystyczny kapelusz, chcąc nie chcąc, zabrał się do roboty, a wraz z nim gracze, którzy choć nie przepadali za porządkowaniem własnych pokojów, willę Willy'ego zwiedzali i sprzątali bez przymusu. Nie było to zadanie proste, bowiem w całym domu, w niejasnych okolicznościach, pojawiły się rozmaite, śmiertelnie groźne dla lokatora stworzenia...

Choć *Jet Set Willy* nie stanowiła, jak *Manic Miner*, technicznego przełomu, również podbiła serca graczy. Zawzięcie próbowali oni zebrać wszystkie porozrzucane w najdziwniejszych miejscach przedmioty i ukończyć grę. Początkowo za-

skoczeni tym, że na starcie dostawali do dyspozycji aż dziewięć „żyć", wkrótce przestawali się dziwić, bowiem gra była strasznie obszerna – i przez to piekielnie trudna (w pierwszej wersji – na skutek nieuwagi Matthew – zresztą w ogóle nie dawało się jej przejść w całości). Mimo że koncepcja zabawy nie uległa większym zmianom (zbierać przedmioty, unikać stworów, dotrzeć do wyjścia), tym razem Smith pozwolił graczom na swobodne przemieszczanie postaci po całej, stanowiącej spory labirynt, posiadłości. Nie trzeba już było przechodzić wszystkich plansz w kolejności wymyślonej przez autora, lecz niczego to nie ułatwiało, gdyż mapa składała się z sześćdziesięciu lokacji. Na nich zaś Matthew umieścił wszystko to, za co ludzie pokochali pierwszą część przygód górnika, tylko że – jak to zazwyczaj bywa w sequelach – w zdecydowanie większej ilości. Więcej surrealistycznych, absurdalnych wizji, więcej humoru, więcej niespodzianek, w tym fakt, że na jednej z plansz bohater niespodziewanie zamieniał się w latającego prosiaczka. Wyraźnie zszokowany recenzent magazynu „Crash" pisał: *„Mroczne, szalone rzeczy, które dzieją się na ekranie, sugerują, że ten, kto je wymyślił, powinien zażywać terapii, jednak zamiast tego autor prawdopodobnie po prostu się bogaci"*. Tak właśnie było.

Matthew, wyraźnie rozczarowany zarobkami nieadekwatnymi do popularności jego produkcji, już wcześniej zrezygnował ze współpracy z firmą Bug-Byte i założył własną: Software Projects. *„Gry platformowe się skończyły.* Jet Set Will*y była najlepszą z nich"* – ogłosił i wyglądało, że ma głowę pełną nowych, rewolucyjnych pomysłów. Zostawił Willy'ego rzemieślnikom kodu, taśmowo tworzącym kolejne sequele oraz konwersje na inne komputery, sam zaś usunął się w cień, by w spokoju pracować nad następnymi hitami. Gracze oczekiwali w napięciu, lecz Smith milczał.

ZNIKNIĘCIE MATTHEW SMITHA

Niespodziewanie trzy lata później Matthew udzielił wywiadu magazynowi „Sinclair User”. Zapowiadał w nim rychłą premierę *Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chickens from Mars* (w skrócie *AOTMZFECFM*) – gry, którą pisał przez cały ten czas, lecz gracze na próżno pytali o nią w sklepach. Finalna wersja nigdy bowiem nie trafiła do sprzedaży.

Ktokolwiek widział,
Ktokolwiek wie.
Matthew Smith

Światła dziennego nie ujrzały także inne projekty, o których opowiadał Smith. Nieukończone pozostało *The Mega Tree* – trzecia część przygód górnika Willy’ego, tym razem z widokiem izometrycznym. Nikt nie zobaczył również tajemniczej, podobno przełomowej dla branży gry, której Matthew poświęcił się całkowicie – osadzonej w odległej przyszłości symulacji miasta, gdzie można by wcielić się w każdego mieszkańca. *„To nie tylko gra, to coś znacznie więcej – to styl życia”* – mówił Smith dziennikarzom, nie chcąc jednak zdradzić żadnych szczegółów. Wkrótce autor *Jet Set Willy* zniknął na dobre i nikt nie był w stanie powiedzieć, co się z nim stało.

A jednak, mimo że graczy zadziwiały i przykuwały do monitorów wciąż nowe tytuły, ludzie nie zapomnieli o Matthew. Wręcz przeciwnie – nadal interesowało ich, gdzie jest i dlaczego nie programuje. Według Stuarta Jamesa Fotheringhama, przyjaciela i współpracownika Smitha, nie było w tym nic dziwnego: *„Matthew stworzył dwie znakomite, przełomowe gry, a następnie zniknął u szczytu sławy. Przecież to solidnie wydeptana ścieżka, by stać się kultowym”* – tłumaczył i tak właśnie było.

Wkrótce Steven Smith (zbieżność nazwisk przypadkowa, o co wszak nie trudno, gdy ktoś nazywa się Smith) założył w Internecie specjalną stronę zatytułowaną „Gdzie jest Matthew Smith?” i tam ów kult osiągnął apogeum. Uważnie śledzono każdy ślad twórcy *Manic Minera*, nie lekceważono żadnego doniesienia, żadnego sygnału, uparcie weryfikowano wszelkie informacje, by odszukać Matthew.

Nie było to łatwe. Podobno ktoś widział go, gdy pracował w małym sklepie komputerowym na południu Anglii. Podobno ktoś słyszał, jak Smith dzwonił do audycji radiowej poświęconej ludziom znanym w przeszłości. Ktoś opowiadał, iż Matthew przeprowadził się do Holandii, mieszka w komunie i utrzymuje się z naprawy rowerów. A gdy Andy Noble, autor jednej z nieoficjalnych konwersji *Jet Set Willy* na PC, otrzymał e-mail podpisany „Matthew Smith”, długo zastanawiano się, czy to prawdziwy Matthew, czy raczej jakiś żartowniś...

Nikt nie widział także, co stało się z grami, o których opowiadał Smith. Keith Ainsworth na łamach „Retrogamera” opublikował wstrząsającą historię przypadkowego natknięcia się w sklepie z rupieciami w okolicy rodzinnego domu Matthew na okładkę *AOTMZFECFM* (*„tego Świętego Graala wszystkich posiadaczy Spectrum”*), jednak kasety – oczywiście

– nie było w opakowaniu. Choć Keith przeszukał cały magazyn sklepu, została mu tylko okładka... Podobne historie często elektryzowały Internet, lecz tak naprawdę nikt nic nie wiedział na pewno. Matthew milczał.

POWRÓT MATTHEW SMITHA

Wreszcie – po przeszło dziesięciu latach od tajemniczego zniknięcia Matthew dał znak życia. Założył stronę domową (choć początkowo naturalnie nie wierzono, że może to być TEN Matthew), a także udzielił wywiadu wyjaśniającego całą zagadkę.

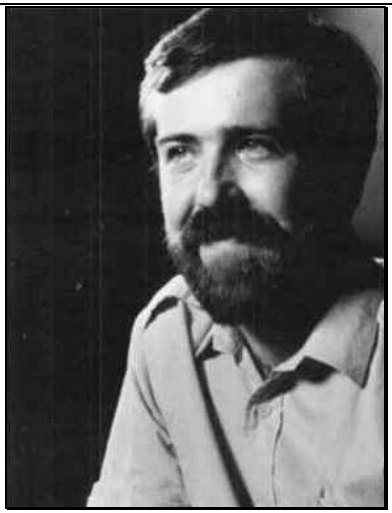
Na pierwsze – najbardziej wszystkich interesujące – pytanie, czyli *„gdzie byłeś, gdy Cię nie było, Matt?”*, Smith odpowiedział krótko: *„Cały czas byłem tam, gdzie zawsze. W Wallasey* [dzielnica Liverpoolu]. *W styczniu 1995 roku wyjechałem do Holandii, skąd deportowano mnie w październiku 1997. Teraz znów jestem w Wallasey”*. Zapytany zaś, czemu nie odzywał się przez te wszystkie lata, odpowiedział równie zwięźle: *„Najpierw z lenistwa, później z biedy. Nie było mnie stać na modem”*. I tak oto tajemnica Matthew Smitha przestała być tajemnicą. Matthew naprawdę mieszkał w holenderskiej komunie i reperował tam rowery. Naprawdę też napisał e-mail do autora konwersji *Jet Set Willy* na PC. Nigdy za to nie pracował w sklepie komputerowym, ani nie dzwonił do audycji radiowej. No i nigdy nie ukończył *The Mega Tree* ani *AOTMZFECFM* (*„To byłoby coś, gdybym mógł to skończyć, lecz moi partnerzy okazali się zbyt niecierpliwi i chciwi. To nie byli twórcy, ale biznesmeni”*). Smith opowiadał także o nowych planach programistycznych, torpedowanych jednak przez brak odpowiedniego sprzętu (*„wszystko, co próbuję napisać, nie udaje się, bo mam zbyt wolny procesor lub zbyt mało pamięci. Poza tym gdy wracam z fabryki, nie zawsze mam siłę, by jeszcze siadać do*

klawiatury”), chyba zdawał sobie jednak sprawę, iż czasy, gdy w domowym zaciszu, na domowych komputerach genialnych indywidualistów powstawały wielkie światowe hity, bezpowrotnie odeszły do przeszłości.

Zresztą – Matthew wkrótce znów zniknął. Nie pojawia się na poświęconych ZX Spectrum listach dyskusyjnych, nie słychać o żadnych grach, nad którymi miałby pracować, a jego strona domowa od dawna nie jest aktualizowana. Rodzą się zatem kolejne pytania: czy Matthew Smith pokazał światu już wszystko, co miał do pokazania? Czy zaskoczy nas czymś jeszcze, czy pozostanie tylko legendą lat osiemdziesiątych? I wreszcie – czy w świecie wytwarzanych seryjnie przez duże koncerny, kosztownych, lecz pozbawionych oryginalności, sztampowych megaprodukcji – czy jest tu jeszcze miejsce dla prawdziwych indywidualności i ich wizji? Czy Matthew Smith jest nam jeszcze potrzebny?

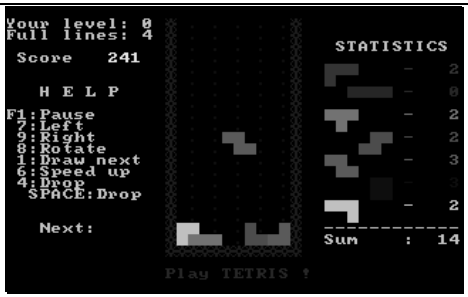
OSTATNIA RADZIECKA REWOLUCJA

Rok 1985, Moskwa. Początek władzy Michaiła Gorbaczowa, kraj pogrążony w politycznym i ekonomicznym kryzysie, społeczeństwo w apatii. Dostęp do komputerów bardzo ograniczony, a o konsolach mało kto w ogóle słyszał. Choć po drugiej stronie „żelaznej kurtyny" firmy takie jak Nintendo, Atari czy Sega oferują graczom wciąż nowe, wciąż lepsze i wciąż bardziej zaawansowane technicznie produkcje, to jednak właśnie tutaj, w tych skrajnie zdawałoby się niesprzyjających warunkach, wkrótce powstać ma najpopularniejsza gra wszech czasów.


Aleksiej Pajitnow

Jej twórcą był Aleksiej Pajitnow, pracownik Centrum Komputerowego Radzieckiej Akademii Nauk, a prywatnie miłośnik gier logicznych, który szybko dostrzegł, iż maszyny liczące mogą być wykorzystywane nie tylko do „poważnych" projektów, lecz również do inteligentnej, kreatywnej rozrywki. Pajitnow hobbystycznie, po godzinach pracy przenosił rozmaite planszowe łamigłówki na komputery, z czasem zaś zaczął wymyślać własne. W jednej z nich zadaniem było układanie na planszy klocków tzw. tetramino, czyli kształtów zbudowanych z czterech kwadratowych bloków jednakowej wielkości...

I w tym właśnie miejscu Aleksiej Pajitnow wpadł na pomysł, który miał całkowicie odmienić historię elektronicznej rozrywki. Postanowił mianowicie do statycznej, czysto logicznej zabawy dodać czynnik motywujący gracza do szybszego planowania i podejmowania decyzji – upływający czas. A zatem, zamiast powoli rozstawiać tetramino po planszy, Pajitnow zaczął zrzucać klocki z góry na dno przezroczystej studni, gracz zaś musiał jeszcze w trakcie ich lotu ustawiać je tak, aby nie tworzyły żadnych luk. Był to przebłysk geniuszu, przysłowiowy strzał w dziesiątkę.



Tetris (IBM PC, MS DOS)

Przez następne miesiące Pajitnow dodawał do gry nowe elementy (m.in. rosnącą wraz z postępami gracza szybkość spadania klocków), a student Wadim Gerasimow przeniósł cały kod programu na komputer PC (pierwsza wersja powstała na maszynie Elektronika-60). Właśnie w pecetowej odsłonie *Tetris* podbił serca najpierw pracowników Radzieckiej Akademii Nauk, później ich znajomych, a później... Później zaczął rozprzestrzeniać się na cały świat. Gdy dotarł do Węgier, wypatrzyli go wreszcie zachodni producenci, od razu dostrzegając komercyjny potencjał tkwiący w dziele Pajitnowa.

Najszybszy z nich, Robert Stein szef brytyjskiej firmy Andromeda, błyskawicznie rozpoczął starania o uzyskanie pełnych praw do dysponowania tytułem. Naturalnie nie pytał o zgodę autora, gdyż w Związku Radzieckim własność prywatna, zwłaszcza ta zdobyta w „kapitalistyczny sposób", widziana

była niechętnie, a o definiowaniu czegoś tak niejasnego, jak „własność intelektualna”, nikt w ogóle nie wspominał. Dlatego też Stein rozmawiał z władzami. Te natomiast, nie mając żadnego doświadczenia w kwestii praw autorskich, gubiły się. Prawa do wydania gry na komputery osobiste, prawa dotyczące konsol, prawa obejmujące automaty arcade... – Rosjanie wciąż natrafiali na nowe dla siebie określenia, a Stein nie czekał na ich decyzje, tylko sprzedawał różnym firmom licencję, której tak naprawdę nie posiadał.

Jeszcze w 1986 roku na podstawie „pozwolenia” Steina Spectrum Holobyte oraz Mirrorsoft wydały pecetowego *Tetrisa* na Zachodzie. Gra reklamowana była jako pierwszy hit zza „żelaznej kurtyny” (by zbudować odpowiedni klimat, rozgrywkę wzbogacono o ilustracje, m.in. z Jurijem Gagarinem oraz Armią Czerwoną) i sprzedała się świetnie, wkrótce zaś przeniesiono ją na inne domowe komputery.

Prawdziwa żyła złota ukryta była jednak w zupełnie innym miejscu – w Japonii, gdzie Nintendo podbijało rynek konsolą Famicom (NES) oraz rozpoczynało produkcję przenośnego Gameboya. Zwłaszcza ta ostatnia platforma zdawała się być wprost stworzona dla gry Pajitnowa. *Tetris* nie potrzebował przecież wielkiej mocy obliczeniowej sprzętu, ani nawet dużego kolorowego wyświetlacza, i był przy tym na tyle nieskomplikowany i uniwersalny, że mogli grać w niego wszyscy, nawet ci, którzy gry wideo omijali dotychczas szerokim łukiem, odstraszeni koniecznością infantylnego strzelania do kosmitów.

To właśnie w walce o ten rynek starli się giganci branży – Nintendo oraz Atari. Bitwa była zacięta i obfitowała w wydarzenia niczym ze szpiegowskiego filmu: tajemnicze loty do Moskwy, negocjacje, interwencje u samego Michaiła Gorbaczowa, przekupstwa, podpisywanie kolejnych umów, aż wresz-

cie – wielki proces sądowy w 1989 roku. Rywalizację ostatecznie wygrało Nintendo (Atari na otarcie łez pozostało prawo do produkcji automatów arcade z *Tetrisem*), zaś przez najbliższe kilka lat dzieło Pajitnowa dodawane było do każdego egzemplarza Gameboya, przesądzając o zwycięstwie Nintendo również na rynku konsol przenośnych. Szacuje się, iż wyprodukowano ponad 30 milionów gameboyowych cartridge'y z *Tetrisem*.

Co z tego miał Aleksiej Pajitnow? Niewiele. Podobno Radziecka Akademia Nauk, w uznaniu zasług, przyznała mu klon (radziecki, rzecz jasna) komputera IBM PC 286. Podobno też mieszkał nieco lepiej niż jego koledzy, ale to właściwie wszystko. *„Nie było z tego żadnych pieniędzy* – wspominał po latach. – *Ale przynajmniej poznałem wielu przyjaciół, no i przeszedłem do historii. Dobre i to"*.

W roku 1991 Pajitnow wyjechał do Stanów Zjednoczonych. Trochę współpracował z Microsoftem, trochę z innymi firmami, później zaś założył The Tetris Company i wciąż próbuje odzyskać prawa do dysponowania dziełem swojego życia. Wbrew pozorom, jest o co walczyć, bowiem *Tetris* nadal przynosi spore zyski. Choć ukazał się dotychczas już na ponad sześćdziesięciu różnych platformach sprzętowych (w tym nawet na elektronicznych zegarkach), wciąż powstają nowe wersje, zwłaszcza dzięki rozwojowi telefonów komórkowych oraz gier on-line. To bardzo chłonne i bardzo obiecujące rynki, a Aleksiej nie chciałby stracić kolejnej szansy. Ile pieniędzy przeszło mu koło nosa do tej pory, tylko dlatego, że urodził się po niewłaściwej stronie „żelaznej kurtyny"? Trudno zliczyć, lecz twórca *Tetrisa* chyba wolałby tego nie wiedzieć.

David Sheff, dziennikarz, autor książki poświęconej fenomenowi Nintendo, napisał, iż Pajitnow jest *„z całą pewno-*

ścią najgorzej wynagrodzonym wynalazcą w całej historii tej branży”. To tym smutniejsze, iż po *Tetrisie* Aleksiej wymyślił i zaprojektował jeszcze kilka zręcznościowo-logicznych gier, lecz przeszły one zupełnie bez echa.

INNY ŚWIAT ERICA CHAHI

Jest już późny wieczór, gdy Lester Knight Chaykin przyjeżdża do swego ukrytego w piwnicach niepozornego budynku laboratorium. Na zewnątrz właśnie rozpoczyna się burza, dlatego mężczyzna z ulgą chowa się w środku. To właśnie tutaj Lester od dłuższego czasu prowadzi badania nad przyśpieszaniem cząstek elementarnych i wciąż nie opuszcza go nadzieja, że może kolejna próba przyniesie wreszcie tak oczekiwany przełom. Jak co noc młody naukowiec siada za biurkiem, włącza komputer, wprowadza do programu nowe dane, wybiera opcję „rozpocznij eksperyment" i w skupieniu wpatruje się w monitor... Na pewno jednak nie spodziewa się tego, co stanie się za chwilę... Nie ma pojęcia, że piorun, który jakimś tragicznym zbiegiem okoliczności już za moment znajdzie się w akceleratorze, uwolni pozostające dotychczas w ukryciu siły... Nie wie, że siły te przeniosą go w miejsce, o istnieniu którego żaden człowiek nie miał pojęcia...

A jednak tak właśnie się dzieje. Piorun uderza w budynek i trafia do akceleratora, Lester na moment traci świadomość, lecz błyskawicznie odzyskuje ją, orientując się, że wraz z biurkiem i komputerem znalazł się pod wodą. Biurko w mgnieniu oka idzie na dno, mężczyzna zaś przez chwilę bezradnie próbuje pływać, gdy nagle za nogi chwytają go macki i wciągają w głębinę...

Na ekranie pojawia się napis „game over" i dopiero wtedy wszyscy odrywają oczy od monitorów, orientując się, że nie będzie to zwykła gra. Za drugim razem, gdy Lester znów wpada do wody, gracze wiedzą już, że w tym miejscu skończyło się intro, i że trzeba wziąć sprawy w swoje ręce. I to szybko, nim

macki zaatakują ponownie. Świadomi tego faktu, pomagają Lesterowi wypłynąć na powierzchnię – tym samym rozpoczynając fantastyczną podróż po Innym Świecie. Podróż, którą wielu z nich zapamięta do końca życia.

Jednak zacznijmy tę opowieść od samego początku.

STWORZENIE INNEGO ŚWIATA

Eric Chahi

Młody Francuz, Eric Chahi zaczął poznawać komputery w sposób identyczny jak większość jego rówieśników – od gier. *„Grałem bardzo dużo* – Spacewar!, Tempest, Defender, Pac-Man – *to one mnie w to wszystko wciągnęły”* – wspominał w jednym z wywiadów. *„Później przyszło kółko komputerowe w szkole i pierwsze własne programy w Basicu, a w 1983 roku dostałem pierwszy komputer, na którym od razu zacząłem pisać gry. Nauczyłem się asemblera i wciąż programowałem, to było jak obsesja”*. Mając szesnaście lat, dzięki tym amatorskim, pisanym po lekcjach produkcjom, Eric zarabiał już całkiem spore pieniądze, dlatego postanowił rzucić szkołę i zostać zawodowym twórcą gier.

Powstanie następnej generacji komputerów – Amigi i Atari ST – otworzyło przed Ericem zupełnie nowe perspektywy, dopiero bowiem na tym sprzęcie mógł on w pełni zaprezentować to, o czym marzył od początku: własne wizje graficzne. Póki co jednak Chahi zaczął pracować dla większych produ-

centów, tworząc głównie animacje i tła do różnych amigowych gier.

Wkrótce początkującym twórcą zainteresował się Paul Cuisset z firmy Delphine Software. Poszukiwał on kogoś, kto wykonałby grafiki do ambitnej przygodówki, którą właśnie zaprojektował, a Eric spełniał wszystkie warunki. *Future Wars* (rod produkcji: 1989) okazały się pierwszym dużym sukcesem komercyjnym i artystycznym na koncie Erica, jednak nie przyniosły mu pełnej satysfakcji. Eric pragnął bowiem stworzyć coś całkowicie własnego.

Zaledwie dwudziestodwuletni autor postawił wszystko na jedną kartę. Zrezygnował z etatowej pracy, decydując się na poświęcenie całego swojego czasu i całej energii na realizację wymarzonego projektu. Tak jak pionierzy branży, twórcy pierwszych gier sprzed dekady lub dwóch, tak i Eric wszystko robił sam na domowym sprzęcie: fabułę, scenariusz, grafikę, animację, efekty dźwiękowe i nawet ilustrację na pudełko. Tylko muzykę skomponował jego przyjaciel, Jean Francois Freitas – cała reszta była dziełem Erica.

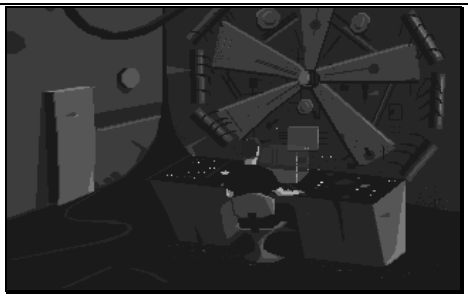
Gdy po dwóch latach zatytułowana *Another World* („Inny Świat"; w wersji amerykańskiej ostatecznie ukazała się pod nazwą *Out of This World*) gra była gotowa, Eric udał się z nią do szefostwa Delphine Software. Ci mądrzy ludzie od razu wiedzieli, że oto w ich ręce wpada wielki przebój, a być może nawet coś znacznie większego. Decyzję o wydaniu podjęto natychmiast. Nikt jej nie żałował.

NOWY, WSPANIAŁY ŚWIAT

Niedowierzanie – to słowo najlepiej chyba opisuje reakcję branży na ukazanie się *Another World*. W roku 1991 gry były

już dziedziną rozrywki opanowaną przez duże firmy i ich coraz bardziej zaawansowane technologicznie, lecz sztampowe i schematyczne produkcje, gdy tymczasem jeden człowiek zdołał wywrócić cały ten skostniały światek do góry nogami. Dlaczego? W czym *Another World* był taki wyjątkowy?

Przede wszystkim od samego początku nie przypominał żadnej innej gry. Na ekranie nie było ani licznika punktów, ani wskaźnika pozostałej bohaterowi energii, żadnych napisów, żadnego menu, nic z tych rzeczy – był tylko Lester Chaykin wrzucony w zupełnie obcy, tajemniczy świat, który razem z graczem musiał poznać i zrozumieć, by w nim przeżyć. Ponadto oprócz świata gracze po raz pierwszy otrzymali prawdziwą opowieść. Nie banalny pretekst do kolejnej strzelaniny i nie marne fabułki żerujące na książkach czy filmach, lecz zupełnie niezależną historię mogącą śmiało i bez kompleksów z filmami czy książkami konkurować. A przy tym nawet lepszą od filmów i książek – bo interaktywną. Wreszcie można było opowieść nie tylko śledzić z wypiekami na twarzy, lecz również w niej uczestniczyć.


Another World

Dzięki tym zabiegom gracz dostawał szansę, by w pełni wczuć się w rolę zwyczajnego człowieka, który trafia do zupełnie odmiennej rzeczywistości. Nie wie o niej nic i musi szybko się uczyć: obserwować, poznawać, wyciągać wnioski – aby przeżyć. Jednak to, co na początku jest desperacką walką o przetrwanie, szybko przerodzi się w coś znacznie ważniejszego. Lester Chaykin, jeśli nie

zabiją go macki, pijawki i tajemniczy drapieżnik, zostanie pojmany, ucieknie z więzienia, i jako ścigany wciąż wyrzutek zacznie swą podróż po mieście Obcych – nie mając pojęcia, jakie rzeczy mogą spotkać go za moment.

Była to kolejna wielka nowość, ponieważ gry od *Ponga* począwszy cechowała duża powtarzalność akcji – jak w strzelankach, gdzie gracz musiał mozolnie przedzierać się przez dziesiątki podobnych etapów, a jedyne elementy zmienne stanowiły coraz silniejsze pukawki i coraz bardziej wytrzymali przeciwnicy (w wyścigach szybsze samochody i trudniejsze trasy, w grach logicznych trudniejsze łamigłówki itd.). Tymczasem w *Another World* każda kolejna scena (to „filmowe" słowo znacznie lepiej pasuje do sytuacji niż charakterystyczne dla gier określenie „poziom") była zupełnie odmienna od poprzednich, wciąż działo się coś nowego, coś zaskakującego... Były ucieczki i strzelaniny, wędrówki podziemnymi korytarzami, wysadzanie ogromnego zbiornika z wodą, przeciskanie się przez szyb wentylacyjny, walki czołgów na arenie... Wszystko jak w dobrym filmie czy powieści fantastycznej, a jednak gracze z takim pomysłem na rozrywkę spotkali się dopiero w dziele Erica.

Another World

Nowatorstwo *Another World* przejawiało się także w wielu innych elementach. Taki np. Tajemniczy Przyjaciel, mieszkaniec Innego Świata, który z nieznanych powodów trafił do więzienia, gdzie jego losy przecięły się z losami Lestera Chaykina. Lester nie wie, kim jest jego

towarzysz niedoli i czemu wpadł w tarapaty (pech bowiem chciał, że w tej grze – w przeciwieństwie do wielu hollywoodzkich produkcji – obce cywilizacje nie mówią po angielsku), lecz wspólna ucieczka i wspólne pokonywanie przeszkód pozwoliły zawiązać się nici przyjaźni między bohaterem i Obcym... Ta sterowana przez komputer postać, z własnym charakterem, własną historią i własnymi celami, również stanowiła wielką nowość w świecie gier.

Jeśli do powyższych zalet dodać nienaganne wykonanie techniczne, piękną, wprowadzającą specyficzny klimat grafikę wektorową, dokładne i rozbudowane animacje, reagującą na zmiany w tempie akcji muzykę, niskie wymagania sprzętowe i fakt, że gra mieści się na... jednej dyskietce, stanie się jasne, że *Another World* to dzieło bez precedensu w całej historii elektronicznej rozgrywki. Do tego dzieło praktycznie w całości stworzone przez jednego człowieka – Erica Chahi. Docenili to nie tylko gracze, lecz również krytycy. Aleksy Uchański i Piotr Gawrysiak ze śp. magazynu „Top Secret" stawiali sprawę jasno: *„Gry komputerowe to nasze życie i nasza praca. I podobnie jak ciężko jest wskazać najpiękniejszy dzień życia, trudno też jest nam jednoznacznie wskazać najlepszą grę komputerową, jaką w życiu widzieliśmy, i to najlepszą nie w porównaniu do późniejszych produkcji, robionych dla szybszych i generalnie lepszych komputerów, ale najlepszą z uwzględnieniem epoki, w której powstała. Gdyby nas jednak ktoś mocno naciskał, prawdopodobnie odpowiedź brzmiałaby:* Another World*"*.

ŚWIAT RZECZYWISTY

Naturalnie po tak fantastycznym debiucie oczy całej branży zwróciły się na Erica. *„Efektem sukcesu była presja. Pojawiły się duże oczekiwania"* – opowiadał Chahi. Chcąc sprostać tym oczekiwaniom, autor *Another World* rozpoczął prace nad

sequelem, jednak szybko zrezygnował. Nie było to już jego dzieło, nad którym mógł sprawować pełną kontrolę, lecz korporacyjny produkt, nastawiony głównie na potrzeby rynku. *Heart of the Alien* (1994) zostało wprawdzie dokończone przez zespół firmy Interplay, lecz przeszło praktycznie bez echa, ukazując się wyłącznie w wersji na mało znaną konsolę Sega CD. *„Może i dobrze się stało. To była słaba gra”* – oceniał Eric. Również Delphine Software próbowało zdyskontować sukces *Another World*, publikując *Flashback* (1992) oraz *Fade to Black* (1995), gry oparte na podobnym pomyśle, ale z odrębną fabułą.

Eric Chahi, autoportret

Tymczasem Eric był już pochłonięty zupełnie innym projektem. Założył firmę Amazing Studio, zebrał wokół siebie niewielką grupę twórców z ambicjami i zaczął pracować nad nową rewolucyjną grą. Świat zamarł w oczekiwaniu na to, co wymyśli genialny Francuz, a gdy ten ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące *Heart of Darkness*, stało się jasne, że Chahi znów dokona przełomu. Po raz pierwszy w historii muzykę do gry komputerowej miała wykonywać orkiestra symfoniczna. Po raz pierwszy animacja w grze komputerowej miała być widocznie lepsza niż w filmach Disneya. Fabuła miała swą oryginalnością i złożonością co najmniej dorównywać tej z *Another World*... I wszystko to już niedługo, bo prace w Amazing Studio szły pełną parą. Branżowa prasa publikowała entuzjastyczne zapowiedzi, a prawa do ekranizacji tytułu próbował kupić sam Steven Spielberg... Czekano...

Jednak mijały lata, na sklepowych półkach pojawiały się kolejne gry, które przykuwały uwagę graczy, lecz żadną z nich nie było *Heart of Darkness*... Mała grupka twórców-artystów z Ericem Chahi na czele mozolnie dopieszczała każdy szczegół i detal swojego dzieła, nie chcąc zatrudnić armii sprawnych najemnych rzemieślników, którzy szybko doprowadziliby projekt do końca. W takich warunkach dotrzymanie jakiegokolwiek terminu stawało się niemożliwe.

Heart of Darkness

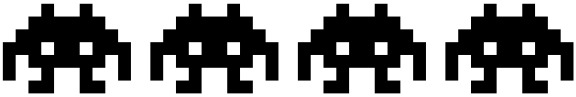
Dlatego gra ukazała się (w wersjach na PC i Sony Playstation) dopiero w roku 1998, przechodząc prawie bez echa. Były to już zupełnie inne czasy i... inny świat. Świat dynamicznych trójwymiarowych strzelanek, gdzie piękne, lecz spokojne i dwuwymiarowe animacje nie potrafiły zachwycić kolejnego pokolenia graczy. Gdzie budująca baśniowy klimat, odgrywana przez orkiestrę muzyka nie budziła żadnego zainteresowania. Gdzie opowieść o chłopcu, który wchodzi do mrocznej krainy, by odszukać swojego psa, nie mogła konkurować z pogoniami w quake'owych korytarzach.

Heart of Darkness – nowatorska gra zręcznościowo-przygodowa, z niebanalną, rozbudową, „filmową" wręcz fabułą, urozmaiconymi poziomami i rewolucyjnymi wręcz sekwencjami FMV – spodobała się wyłącznie garstce koneserów i mimo ciepłych recenzji, nie zdołała powtórzyć sukcesu *Another World*. Rozczarowany przyjęciem efektu pięciu lat jego pracy,

Eric wycofał się z branży i był to koniec aktywnej działalności tego utalentowanego twórcy.

„Gry komputerowe to już tylko przemysł – narzekał w jednym z wywiadów – *produkcja, zysk i nic więcej. Zero twórczości. Zapominamy, że gry powstały dlatego, że parę osób miało odwagę, by pójść w nieznane. Niestety, dzisiejsi autorzy kolejnych sequeli i przeróbek nie mają nic wspólnego z tamtymi pionierami”*. Eric Chahi, szukający w grach miejsca dla indywidualności, nie chce być trybikiem w takiej fabryce.

CZĘŚĆ CZWARTA



BONUS LEVEL

ZEMSTA MONTEZUMY
czyli śmierć w labiryncie

Ostatni władca Azteków, cesarz Montezuma II (zm. 1520 roku), podobnie jak jego imperium, nie przeżył spotkania z europejską cywilizacją, reprezentowaną wówczas przez owianego mroczną legendą hiszpańskiego konkwistadora Hernando Corteza. Niektórzy badacze twierdzą, iż Hiszpanie zamordowali Montezumę, ponieważ ten nie chciał wyjawić miejsca ukrycia azteckich skarbów, jakoby od lat gromadzonych w tajnym labiryncie pod jedną ze świątyń-grobowców. Trudno powiedzieć, czy tak było naprawdę, niemniej legendarne bogactwa tragicznie zmarłego cesarza przez całe wieki przyciągały do Meksyku rozmaitych awanturników, poszukiwaczy przygód i miłośników łatwego wzbogacenia się. O jednym z nich (wirtualnym wprawdzie, co jednak wcale nie oznacza, że gorszym) opowiemy dzisiaj.

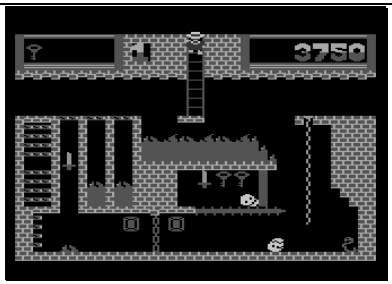
Bohater ten owiany jest mgłą tajemnicy tak gęstą, że nie wiadomo nawet, jak naprawdę się nazywał. Według intra do gry, które prezentuje niską, krępą postać z zawadiacko naciągniętym na oczy kapeluszem, gdy ta bez strachu wkracza do azteckiego podziemnego grobowca, jego imię to PEDRO. Z kolei w oryginalnej instrukcji czarno na białym widnieje przydomek PANAMA JOE. Któremu źródłu wierzyć? – historycy spierają się do dziś.

Tak czy inaczej, Pedro (lub Joe) narodził się w roku 1983 w pokoju szesnastoletniego wówczas Roberta Jaegera, na ośmiobitowym komputerze Atari. Choć *Montezuma's Revenge* (tak bowiem Robert nazwał grę) była jego pierwszą „poważną" produkcją, skomplikowany, składający się ze stu komnat labi-

rynt, dobra grafika i dynamiczna akcja mogły podobać się graczom, dlatego gdy młodociany autor pokazał swoje, nieukończone jeszcze dzieło światu, szybko znalazł wydawcę. Firma Parker Brothers działała błyskawicznie: bezlitośnie okroiła grę z wielu plansz, by ta zmieściła się w szesnastu kilobajtach pamięci najsłabszych atarynek, a następnie wypuściła cartridge na rynek pod tytułem *Preliminary Monty*. Chwilę później na sklepowych półkach pojawiła się również pełna, przeznaczona dla nowszych modeli Atari (800XL/65XE) wersja *Montezuma's Revenge*, od razu zyskując wielką popularność. Od tej pory tysiące graczy na całym świecie próbowały wydrzeć azteckiemu władcy jego skarby. Śmiałkowie dzielnie stawiali czoła licznym przeszkodom: zabójczo groźne czaszki, śmiercionośne pająki i węże, zdradliwe zapadnie w podłogach, gasnące w komnatach światło – nic nie mogło zniechęcić poszukiwaczy legendarnych bogactw, którzy wchodzili coraz dalej i dalej w głąb labiryntu...

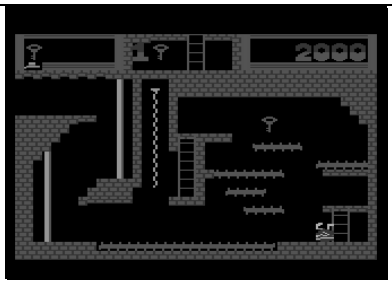
Trzeba przy tym pamiętać, że gry komputerowe, będące dziś zabawą dla grzecznych chłopców, we wczesnych latach osiemdziesiątych stanowiły wyzwanie wyłącznie dla najtwardszych. Gracz próbujący zmierzyć się z Zemstą Montezumy sam stawał się narażonym na liczne niewygody odkrywcą... A skoro już o tym mowa, spójrzmy, jak wtedy wyglądało granie.

Przede wszystkim nikt nie myślał o opcji „save game": jeden błąd, jeden fałszywy krok powodował nagły zgon bohatera i konieczność rozpoczynania wędrówki od początku. Nie było tu miejsca na nonszalancję i eksperymenty, a każdy skok i każdy



Montezuma's Revenge (Atari XL/XE)

cios mieczem wymagał absolutnej koncentracji. Nie było także mapy. Tzn. była, jeśli gracz, niczym prawdziwy poszukiwacz skarbów, sam ją sobie narysował na kartce, bo komputer w tym nie pomagał. Naturalnie nie słyszano też o specjalnych kodach ułatwiających zabawę, a pełne porad, trików i solucji zasoby Internetu to także dopiero odległa przyszłość. Do tego złośliwy Montezuma tak zaprojektował labirynt, że człowiek mógł przejść ładny jego kawałek, dzielnie pokonując wszystkie przeszkody, by dopiero po dłuższej chwili zorientować się, że brak mu np. klucza, po który wrócić już nie można. Cóż zostawało? Uderzyć głową w ścianę, zapłakać gorzko, skorzystać z przycisku „reset" na klawiaturze i zacząć raz jeszcze. Znów od początku... Oto smutny los pierwszych graczy. Kierowanie krokami, powiedzmy, Lary Croft na zasadzie „rozejrzę się po okolicy i jak wpadnę w jakąś dziurę, to załaduję ostatniego save'a, a jak dalej nie będę wiedział, co zrobić, ściągnę z netu rozwiązanie" jest przy tym, co musieli przejść poszukiwacze skarbów Montezumy, kaszką z mlekiem.



Montezuma's Revenge (Atari XL/XE)

A jednak te niedopuszczalne z punktu widzenia dzisiejszych, rozpieszczonych graczy trudności (bo ile razy można w recenzjach przeczytać narzekania np. na zbyt małą liczbę miejsc do save'owania?) wtedy nikogo nie zniechęcały. Wręcz przeciwnie: traktowano to jako prawdziwe wyzwanie, a *Montezuma's Revenge* szybko stała się jedną z najpopularniejszych gier na „małe" Atari i...

... I tylko jakimś dziwnym trafem nikt nie mógł odszukać tego przeklętego skarbca... I nie znał nikogo, kto by ów skar-

biec odnalazł... Ani nawet nikogo, kto słyszałby o kimś, komu się udało...

Sytuacja ta nie zmieniła się przez lata. Ludzie powoli zapominali o grze, której nie mogli ukończyć. Zbyt słabo szukali? Może wszyscy przegapili jakieś sekretne przejście? Może nie odkryto którejś części labiryntu? A może skarby Montezumy po prostu nigdy nie istniały?

Dopiero po kilkunastu latach, gryziony wyrzutami sumienia Robert Jaeger przerwał milczenie i wyjawił światu mroczną tajemnicę atarynkowej Zemsty Montezumy. Kluczem do rozwiązania zagadki było wydanie przez firmę Parker Brothers wersji okrojonej, *Preliminary Monty*. Preliminary to po angielsku „wstępny", co sugerowało, że produkt ten stanowi zaledwie próbkę, rozgrzewkę przed „prawdziwą" zabawą, jednak o planach tych nie został poinformowany autor! *„Skoro już wydali Montezumę, zostawiłem go w spokoju i zająłem się innymi rzeczami. Nie kończyłem tego projektu, bo wiedziałem, że Parker Brothers potrzebowali tylko wersji skróconej. Tymczasem wkrótce ktoś od nich wydał mój oryginał, mimo że kod był niepełny. W grze nie było skarbca, więc nie było i zakończenia"* – wyjawił wreszcie Robert i tak jeden z największych sekretów w branży przestał być sekretem... Okazało się, że za ponury los graczy, którzy poświęcili mnóstwo czasu na próby przejścia gry nie do przejścia, nie odpowiada wcale, jak podejrzewano, klątwa azteckiego władcy, lecz niechlujni wydawcy...

Cóż. W historii tej nie ma happy endu. Pedro (lub Joe) nigdy nie odszukał skarbów Montezumy, a jego kości zapewne do dziś bieleją w jednym z korytarzy grobowca, w którym zamiast bogactwa znalazł on tylko cichą śmierć i zapomnienie.

Znaczące, że gdy w roku 1998 na komputerach PC pojawia się gra *Montezuma's Return* (z podobnym błądzeniem po wypełnionym pułapkami labiryncie, lecz już w trójwymiarowym wydaniu FPP), jej bohaterem jest niejaki Max Montezuma (tak, pochodzący z TYCH Montezumów). O nieustraszonym poszukiwaczu przygód, przez niektórych zwanym Panama Joe, a przez innych Pedro, nikt już nie wspomina...

NIEUDANA REWOLUCJA

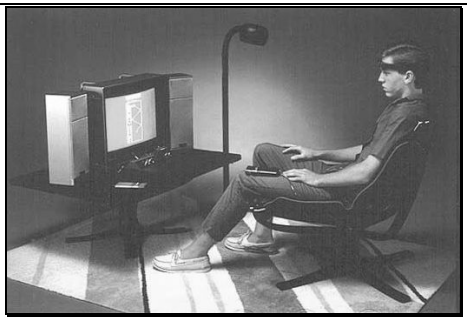
Jest początek roku 1984, konsole i komputery osobiste zyskują masową popularność. Twórcy ZX Spectrum wciąż kuszą kupujących zegarem pracującym z prędkością 3,5 MHz, a producenci Commodore 64 chwalą się 64 kilobajtami pamięci RAM oraz rozdzielczością 320x200 w trybie graficznym. Konstruktorzy Atari w pocie czoła pracują nad nową, oznaczoną symbolem 7800, konsolą mającą powtórzyć rynkowy sukces nieco już przestarzałego modelu VCS 2600 (zegar 1,19 MHz, rozdzielczość 160x102, 128 kolorów, dwukanałowy dźwięk mono, maksymalna pojemność cartridge'a z grą 4 kB). W dalekiej Japonii firma Nintendo przygotowuje NESa, który wkrótce na długie lata zmieni oblicze elektronicznej rozrywki, a którego ubogi chiński klon Pegasus za niecałe sześć lat dotrze również do Polski. Mimo że cały ten sprzęt potrafi zdecydowanie mniej niż dzisiejsze komórki, gry komputerowe podbijają świat – *Mario Bros.*, *Pac-Man*, *Asteroids*, *River Raid* czy *Pitfall!* znane są od Japonii przez Stany Zjednoczone aż po zachodnią część Starego Kontynentu.

W tych pionierskich dla branży czasach niemal każdy dzień przynosi nowe osiągnięcia tak w dziedzinie sprzętu jak i oprogramowania. *„ZX Spectrum po prostu nie potrafi wyświetlać animacji, która nie będzie migotać między kolejnymi klatkami"* – twierdzą eksperci. *„Nie da się również zapętlić muzyki i odtwarzać jej jednocześnie z efektami dźwiękowymi"* – dodają po chwili z mądrą miną. A jednak – jak to zwykle bywa z odkryciami – pojawia się ktoś, kto nie wie o tych ograniczeniach, i pokazuje światu, że owszem, da się, można. Szesnastoletni wówczas Matthew Smith (późniejszy autor kultowego *Jet Set Willy*) programuje *Manic Minera*, w którym ZX Spectrum wy-

świetla animację bez migotania oraz odtwarza zapętloną i połączoną z efektami dźwiękowymi muzykę. Eksperci przecierają oczy ze zdumienia.

Podobnych rewolucyjnych zdarzeń było znacznie więcej, lecz w amerykańskich laboratoriach firmy Atari projektanci i inżynierowie pracowali nad sprzętem, który nawet dziś szokuje i budzi sensację. Jak to – sterowanie grami przez siłę umysłu? W 1984 roku?

ŚWIETLANA PRZYSZŁOŚĆ...


Atari Mindlink w działaniu

No dobra. Przynajmniej tak miało to wyglądać w zamyśle speców od marketingu, tak przedstawiano to w reklamowych ulotkach i na zamkniętych pokazach dla prasy. Gracz siada wygodnie w fotelu, a następnie zakłada na głowę najeżoną sensorami i przewodami opaskę. Opaska podłączona jest kablem do nadajnika na podczerwień, który leży gdzieś nieopodal. Odbiornik sygnału podpinamy do gniazda joysticka w konsoli, włączamy grę *Bionic Breakthrough* i już. Panie i Panowie: Atari Mindlink. Żadnych zbędnych przewodów, żadnych zajmujących ręce joysticków czy gamepadów. Zupełnie jak w filmach science-fiction.

Bionic Breakthrough był wprawdzie tylko przeróbką zwykłego *Breakout* – zabawy w rozbijanie ceglanej ściany piłeczką odbijaną przez przesuwaną przez gracza po ekranie paletką – ale to miał być dopiero początek rewolucji. Po co poruszać

paletką w lewo i w prawo joystickiem, skoro można to robić siłą umysłu?

Co ciekawe, w legendę o sterowaniu grami przy pomocy siły umysłu uwierzyli także... projektanci Atari. Drugą po *Bionic Breakthrough* grą działającą z Mindlinkiem miał być *Mind Maze* – program testujący... paranormalne zdolności gracza. Ta bodaj najdziwniejsza gra w historii branży polegała na odgadywaniu, jakie karty wylosowała lub – w opcji przewidywania przyszłości – za chwilę wylosuje konsola. W zamyśle twórców podpięty do Mindlinka gracz miał wyczuwać myślami i następnie wskazywać siłą umysłu karty wylosowane przez maszynę. Nauka i technika w służbie postrzegania pozazmysłowego. Komputeryzacja pomieszana z fantastyką. Wszystko to brzmiało szalenie atrakcyjnie, lecz niestety już w fazie wstępnych testów okazało się, że *Mind Maze* nie działa i albo projektantom brakuje paranormalnych zdolności albo sterowanie grami za pomocą umysłu to reklamowa bujda na resorach. Najpewniej zaś jedno i drugie.

... CZY SKRZECZĄCA RZECZYWISTOŚĆ?

Atari Mindlink – kolekcjonerski rarytas

Mindlink oczywiście nie potrafił czytać w myślach gracza, opierał się jednak na bardzo sprytnej koncepcji, która sama w sobie świadczy o wielkiej fantazji inżynierów spod znaku Atari. Zakładana na głowę opaska miała bowiem po wewnętrznej stronie czujniki, które mierzyły zmiany napięcia mięśni czoła i na tej podstawie przesyłały do konsoli odpowiednie komendy. By zatem przesuwać paletkę, gracz korzystający z Mindlinka musiał ciągle ruszać brwiami i marszczyć czoło, prezentując

rozbawionemu otoczeniu miny godne Jima Carreya czy przynajmniej Cezarego Pazury. Co gorsza, testowi gracze narzekali nie tylko na konieczność ciągłego przybierania idiotycznego wyrazu twarzy, ale także na brak precyzji nowego kontrolera i pojawiający się bardzo szybko ból głowy.

Moment dziejowy również nie sprzyjał Mindlinkowi, bo zestresowani właściciele Atari mieli wówczas wiele innych problemów: konkurencję ze strony Commodore na rynku komputerów osobistych, opóźnienie prac nad Atari 7800, wreszcie – pogłoski o nowej rewolucyjnej konsoli Nintendo. Kłopoty z cudacznym „czytającym myśli" kontrolerem nie były im do niczego potrzebne, projekt więc zamknięto, zanim pierwsze egzemplarze urządzenia wyszły poza fazę testów. Producenci joysticków mogli odetchnąć z ulgą – niepozorny drążek z przyciskiem fire na czubku miał jeszcze przez długie lata dominować w branży elektronicznej rozrywki, nim na dobre wyparły go poręczniejsze gamepady i precyzyjne myszki.

POŚMIERTNY TRIUMF

Ponieważ Mindlinków wyprodukowano bardzo niewiele, stanowią one dziś prawdziwy unikat wśród zbieraczy starego sprzętu komputerowego i tylko garstka najzamożniejszych kolekcjonerów może pochwalić się działającym egzemplarzem. Nieukończone dzieło projektantów Atari, którzy zapatrzeni w przyszłość z filmów science-fiction, zapragnęli wyprzedzić epokę, przypomina o tamtych latach. Latach pionierów branży elektronicznej rozrywki, którym wydawało się, że rzeczy niemożliwe nie istnieją.

POŻEGNANIE Z SENSIBLE SOFTWARE

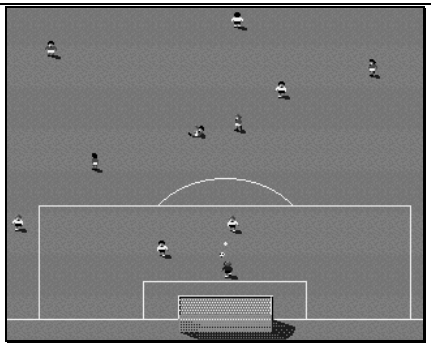
Sensible Software, jedna z najsłynniejszych firm produkujących gry w latach 90., na zawsze zapisała się w sercach graczy, tworząc kultowe tytuły takie jak *Mega Lo Mania*, *Cannon Fodder* czy – chyba najważniejsze z nich – *Sensible Soccer*. Niewiele osób wie jednak o nieco mniej znanym tytule z tej stajni i prawdopodobnie najdziwniejszej grze w historii – symulatorze gapienia się na pociągi.

Trainspotting to nie tylko tytuł znakomitej książki Irvine'a Welsha i filmu Danny'ego Boyla, ale również nazwa popularnego hobby. Mnóstwo ludzi (głównie na Wyspach Brytyjskich) potrafi spędzać długie godziny, wpatrując się w kolejowe tory i czekając na przejeżdżający pociąg. Może tym razem będzie go ciągnąć lokomotywa innego typu? Może skład został rozszerzony o dodatkowe wagony? A może zmieniono rozkład i na trasie pojawi się zupełnie nowa jednostka? Życie trainspottera pełne jest tego typu emocji i wrażeń.

W 1995 roku niezapomniane Sensible Software spróbowało przenieść ten klimat na ekrany komputerów, by trainspotting dało się uprawiać także w chłodne i deszczowe dni, nie wychodząc z domu.

Oto mała stacja kolejowa gdzieś w Wielkiej Brytanii. Na ławeczce siedzi nieruchoma samotna postać w przeciwdeszczowej kurtce. Obok termos z herbatą. Kompletną ciszę z rzadka tylko przerywa rachityczny śpiew ptaków. Nagle – pociąg! Przejeżdża szybko, nie zwalniając ani na chwilę. Trainspotter pewnym ruchem odhacza na kartce numer jednostki, która właśnie go minęła. Znów zapada błoga cisza. Rozpoczyna się cze-

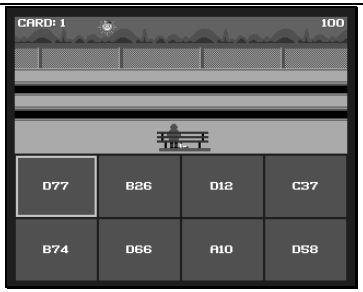
kanie na kolejny skład. I to... właściwie całe *Sensible Trainspotting*. Pociągi są różne, a gracz na zaznaczenie tego, który przed chwilą widział, ma ograniczoną liczbę czasu, ale brak tu jakichkolwiek dodatkowych atrakcji. Trzeba jednak przyznać, że atmosferę nerwowego wyczekiwania i ekscytację, gdy skład wreszcie mknie przez ekran, oddano po mistrzowsku. Prawdziwy klimat trainspottingu, przy którym wędkarstwo to sport ekstremalny. Sensible Software nie zawiodło oczekiwań graczy.



Sensible Soccer (Amiga)

No dobra. Bez przesady. W 1995 roku ta mała brytyjska firma święciła swoje największe triumfy. Po ciepło przyjętej i bardzo nowatorskiej jak na ówczesne czasy strategii czasu rzeczywistego *Mega Lo Mania*, Sensible Software wypuściła na rynek serię wielkich hitów. *Cannon Fodder* – w którym gracz kieruje grupką miniaturowych komandosów strzelających ze wszystkiego, co tylko mają pod ręką, do wszystkiego, co się rusza; *Sensible Golf* – typowo rozrywkowe podejście do tej popularnej dyscypliny, z rozbudowanym trybem multiplayer najchętniej wykorzystywanym przez graczy podczas suto zakrapianych imprez; wreszcie: cykl *Sensible Soccer* – malutcy piłkarze, ligi i zespoły z całego świata oraz legendarna grywalność, którą do dziś bezskutecznie próbują odtworzyć producenci kolejnych części serii EA Sports. Wyżej wymienione tytuły sprawiły, że marka Sensible Software znana była wszystkim graczom i po prostu każdy kojarzył, że będące znakiem rozpoznawczym firmy kilkupikselowe ludziki to gwarancja znakomitej zabawy.

A tu proszę: niespodziewanie do 53. numeru miesięcznika „Amiga Power” dołączono najnowszą produkcję kultowej wytwórni – grę o malutkim ludziku siedzącym na stacji i wypatrującym przejeżdżających z rzadka pociągów. Najpierw konsternacja, a później uśmiech na twarzach graczy, bo przecież Sensible Software może pozwolić sobie na taki humor. W końcu wkrótce ci sami autorzy dadzą komputerowemu światu kolejne wielkie hity, prawda?



Sensible Trainspotting (Amiga)

Niestety, nie. Programistyczny żart w postaci *Sensible Trainspotting* znalazł inne – smutne – zakończenie. Przede wszystkim, jak się później okazało, była to ostatnia produkcja Sensible Software na Amigę. Ten zasłużony dla rozwoju gier komputer niedługo odszedł do lamusa historii, a producenci jeden po drugim wycofywali się z tytułów na tę platformę, przenosząc swoje dzieła na pecety i konsole (w roku 1995 do graczy trafiają pierwsze egzemplarze Sony Playstation). Tą samą drogą podążyło również Sensible Software, jednak ich wizja grania nie przyjęła się w nowej rzeczywistości. Zafascynowani trójwymiarową grafiką gracze młodego pokolenia stracili z oczu grywalność i nikogo nie interesowały już ganiające za malutką kanciastą piłeczką kilkupikselowe ludziki, skoro piłkarze z *FIFA '96* wyglądali prawie jak ci w telewizorze. Przypieczętowaniem tego trendu była spektakularna klęska pecetowego *Sensible Soccer '98*, w którym firma stanęła na rozdrożu, próbując jednocześnie przejść w trójwymiar i zachować starą grywalność. Nie udało się. Dawna magia nie powróciła, a Sensible Software została wkrótce sprzedana Codemasters, kończąc swój samodzielny żywot w branży. Zostały po

niej wspomnienia starszych graczy, których młodość upłynęła przy maleńkich ludzikach z *Cannon Fodder* i *Sensible Soccer*. Dawno temu, w czasach gdy grywalność liczyła się bardziej niż wizualne fajerwerki.

A *Sensible Trainspotting*? Cóż. Gra mająca być tylko programistycznym żartem, zupełnie niechcący stała się pożegnaniem z pewną epoką elektronicznej rozrywki. Kto wie, być może założyciele Sensible Software nawet dziś odpalają emulator Amigi, by usiąść na wirtualnej ławeczce, cieszyć się spokojem i wypatrywać nadjeżdżających pociągów?

NAJNUDNIEJSZA GRA W HISTORII

W 1995 roku Penn i Teller (słynny w Las Vegas duet komików i magików) zaprojektowali składankę prostych, ale pomysłowych gier pt. *Smoke&Mirrors* na dawno zapomnianą już konsolę Sega Mega-CD. Ostatecznie zestaw ten nigdy nie ukazał się na rynku, lecz jeden z zamieszczonych na nim tytułów na zawsze przeszedł do historii branży jako bezapelacyjnie najnudniejsza gra na świecie. Do dziś cała konkurencja (łącznie z *The Sims*) pozostaje daleko w tyle. Tytuł tego wiekopomnego dzieła to *Desert Bus*.

W grze wcielamy się w kierowcę dalekobieżnego autobusu, który musi pokonać trasę z Tuscon w Arizonie do Las Vegas w Nevadzie. Maksymalna szybkość pojazdu to 45 MPH, a gra toczy się w czasie rzeczywistym, co daje osiem godzin ciągłej jazdy. W niezmiennie pustynnej scenerii (szary asfalt pod kołami i trochę burego piachu na poboczach), bez żadnych samochodów, bez pasażerów, bez zakrętów i dodatkowych urozmaiceń. Nawet bez radia. Prosto przed siebie. Przez osiem godzin. Powtórzmy to wyraźnie: w czasie rzeczywistym. I oczywiście autorzy nie przewidzieli przycisku pauza.

Co gorsza, pojazd ma niewielką, lecz uciążliwą awarię, na skutek której wciąż lekko znosi go w prawą stronę. Zatem spryciarze kombinujący, by przycisnąć strzałkę w górę (gaz) książką i zająć się czymś innym, nigdy nie wygrają w *Desert Bus*. Autobus wymaga ciągłej uwagi i stałego korygowania kursu i nawet nie da się go efektownie rozbić. Jeśli (co jest bardzo prawdopodobne) kierowca zaśnie za kółkiem i pojazd zjedzie na pobocze, wtedy najpierw zacznie zwalniać, zatrze silnik, by po chwili po prostu się zatrzymać, w oczekiwaniu na

pomoc drogową, która odholuje go z powrotem do Tuscon. Wszystko.

Desert Bus

Po rozpoczęciu zabawy na ekranie widać licznik punktów, który wskazuje 00000. Po dojechaniu do Las Vegas gracz zdobywa... jeden punkt oraz niepowtarzalną okazję, by tą samą trasą wrócić do Tuscon (w ramach urozmaicenia – częściowo po ciemku). Jeśli mu się uda, osiem godzin później zdobędzie punkt numer dwa i będzie mógł znów ruszyć do Vegas. I tak aż do końca. Gracza lub konsoli.

Tworząc *Desert Bus*, Penn i Teller planowali ogłosić wielki konkurs dla fanów. Pierwsza osoba, która zdobyłaby sto punktów, miała zostać w nagrodę przewieziona prawdziwym autobusem z Tuscon do Vegas. Autobus byłby wyposażony w piękne dziewczęta, muzykę na żywo, najlepsze jedzenie i rozmaite rodzaje alkoholu, co zapewne stanowiłoby dodatkową motywację dla uczestników, niemniej sto punktów w *Desert Bus* to osiemset godzin ciągłej jazdy. Czy ktoś podołałby zadaniu? Jak wspominałem, gra nigdy się nie ukazała, nie poznamy więc odpowiedzi na to pytanie. Gdyby jednak byli chętni, składankę *Smoke&Mirrors* można legalnie pobrać z Internetu i na własnej skórze przekonać się, jakie emocje towarzyszą pracy kierowcy dalekobieżnego autobusu na linii Tuscon – Las Vegas. Miłej zabawy.

Aha. W listopadzie 2007 roku kanadyjska grupa komediowa LoadingReadyRun urządziła maraton grania w *Desert*

Bus. Pod nazwą *Desert Bus for Hope* czterech śmiałków charytatywnie prowadziło autobus z Tuscon do Las Vegas i z powrotem, zbierając jednocześnie pieniądze dla biednych dzieci. Ostateczny czas ciągłego grania to cztery dni i dwanaście godzin. Trzynaście punktów. Zebrano prawie 23 tysiące dolarów, w tym pewną kwotę od autorów tej niezapomnianej gry.

DINOZAURY ŚWIATA GIER

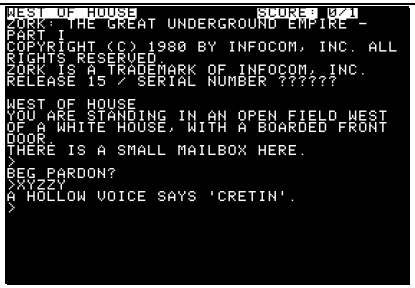
Czyli krótkie wspomnienie o gatunkach kiedyś cieszących się wielką popularnością wśród graczy, dziś natomiast całkowicie wymarłych. Jak się narodziły? Co było źródłem ich popularności? Dlaczego musiały odejść? Trzy smutne historie na zakończenie.

GATUNEK: TEKSTÓWKI
POPULARNI PRZEDSTAWICIELE: *Zork*, *Planetfall*, *Hobbit*
POLSCY PRZEDSTAWICIELE: *Mózgprocesor*
PRZYBLIŻONY CZAS WYMARCIA: koniec lat 80.

Gry tekstowe narodziły się niemalże wraz z samymi komputerami. Nawet w czasach, gdy przeciętna „elektroniczna maszyna licząca" zajmowała cały pokój, ludzie chcieli wykorzystywać ten sprzęt nie tylko do pracy, lecz również w celach rozrywkowych. Ponieważ jednak możliwości graficzne pierwszych komputerów ograniczały się w zasadzie do wyświetlania liter i cyfr – tekstówki stanowiły jedyne rozwiązanie.

Jak grało się w tekstówkę? Przede wszystkim: monotonnie. Gracz czytał opis sytuacji, w której znajdował się sterowany przez niego bohater (np. „stoisz w dużej jaskini, widzisz miecz, widzisz atakującego smoka, możliwe wyjścia: wschód, północ"), a następnie z klawiatury wklepywał instrukcje dalszego postępowania (np. „podnieś miecz, zaatakuj smoka" albo „biegnij na północ"), po czym komputer wyświetlał dalszą część opisu... I tak aż do szczęśliwego (lub częściej nieszczęśliwego) końca przygody.

Początkowo gry tekstowe stanowiły rozrywkę głównie dla studentów uczelni technicznych, którzy jako nieliczni mieli dostęp do odpowiedniego sprzętu, jednak pod koniec lat siedemdziesiątych postęp technologiczny umożliwił powstanie komputerów osobistych i maszyny te zaczęły trafiać do domów. Tekstówki zyskały wówczas potencjalnie ogromny rynek zbytu, a jako pierwsi, w roku 1979, dostrzegli to studenci legendarnego Massachusetts Institute of Technology. Postanowili oni przenieść swoją, rozwijaną do tej pory w zaciszach uczelnianej pracowni grę tekstową na komputer Tandy TRS-80 i profesjonalnie ją wydać. W ten oto sposób świat poznał słowo *Zork*.

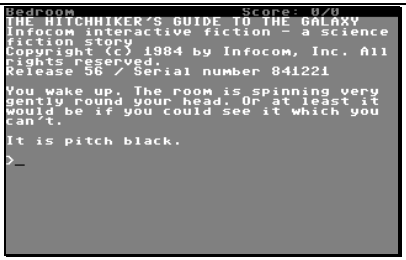


Zork I (Apple II)

Gra zyskała ogromną popularność i wkrótce została skonwertowana na chyba wszystkie platformy sprzętowe, a sukces ten zachęcił jej twórców do założenia własnej firmy i produkcji kolejnych gier tekstowych. Tak powstał Infocom – legendarna wytwórnia tekstówek, na których wychowało się pierwsze pokolenie graczy. Wszystkie podpisywane przez nich tytuły (warto tu, oprócz kolejnych *Zorków*, wymienić m.in.: *Starcross*, *Planetfall* czy *The Witness*) charakteryzowały się niebanalną, skomplikowaną i wciągającą fabułą, rozbudowanym słownikiem komend oraz starannym przygotowaniem i wydaniem (np. *Starcross* sprzedawany był w pudełku przypominającym statek kosmiczny).

Gry tekstowe były jak interaktywne książki, gdzie czytelnik w trakcie lektury mógł wpływać na losy bohaterów, dlatego sporo powieści doczekało się przeniesienia na komputery w

formie takiej właśnie adaptacji. Wśród wielu mniej lub bardziej udanych produkcji tego typu na pewno trzeba wymienić *Hobbita* (Melbourne House 1982), *Sekretny dziennik Adriana Mole'a* (Mosaic 1985) i *Autostopem przez Galaktykę* (znów Infocom!), nad którym pracował autor książkowego oryginału, nieodżałowany Douglas Adams.



Autostopem przez Galaktykę
(Commodore 64)

Z czasem graficzne możliwości komputerów rosły, dlatego w tekstówkach słownym opisom sytuacji zaczęły towarzyszyć coraz bardziej szczegółowe ilustracje (miał je już *Hobbit*, a nawet wydany w 1980 roku debiut Sierry *Mystery House*). Pomysł ten bardzo spodobał się graczom, bo zamiast czytać, co aktualnie dzieje się z bohaterem, wystarczyło spojrzeć na obrazek. Wkrótce producenci podobnych ułatwień zaczęli szukać w sposobie wydawania poleceń – przecież szybciej i wygodniej pokazać kursorem myszy lub joystickiem, o jaki przedmiot lub o jaką czynność chodzi, niż mozolnie wstukiwać polecenia z klawiatury! Do końca wierny „tradycyjnemu" sposobowi prowadzenia rozgrywki pozostał bodaj tylko Infocom, uznając, że grafika jest w grach tekstowych tylko niepotrzebnym „wodotryskiem".

Jednak gdy w 1987 roku firma Lucasfilm Games (późniejsze Lucas Arts) wydała grę Rona Gilberta *Maniac Mansion*, nawet dla ortodoksyjnych zwolenników tekstówek stało się jasne, że pewna epoka dobiegła końca. *Maniac Mansion* udowodniła bowiem, że graficzne gry przygodowe potrafią świetnie zastąpić ich ulubiony gatunek, a oryginalna, wypchana świeżymi pomysłami fabuła może być przedstawiona także w

formie ilustracji i animacji. Z kolei wydawanie komend za pomocą sterowanego joystickiem (myszki nie były wówczas w powszechnym użyciu) kursora piekielnie ułatwiło obsługę, lecz nie sprawiało wcale – czego bali się miłośnicy „czystych” tekstówek – że gra będzie prymitywna. Wręcz przeciwnie, *Maniac Mansion* to mnóstwo trudnych, wymagających długiego główkowania zagadek i różnych ścieżek prowadzących do kilku (!) możliwych zakończeń, ale wszystko to podane w takiej rewelacyjnej postaci, że nikt nie miał ochoty na powrót do czytania opisów z ekranu i wklepywania poleceń. To był już koniec gier tekstowych – gatunek ten wyginął, gdyż nie potrafił przystosować się do nowych warunków środowiska (lepszych komputerów, innych wymagań graczy), a ponieważ w przyrodzie nic nie ginie, jego miejsce zajęły graficzne gry przygodowe.

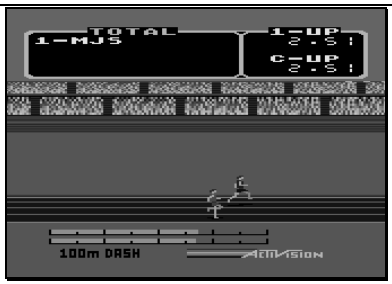
Maniac Mansion (Apple II)

Firma Infocom, od której wszystko się zaczęło, pod koniec lat osiemdziesiątych nadal próbowała produkować tekstówki, jednak szybko została wykupiona przez Activision i ponieważ nie przynosiła spodziewanych zysków, zamknięto ją na dobre w 1989 roku. Kolejne, wydawane pod szyldem Activision *Zorki* (w tym najlepszy z „nowych”: *Zork Grand Inquisitor*, 1997) to już typowe gry przygodowe z piękną grafiką.

GATUNEK: OLIMPIADY
POPULARNI PRZEDSTAWICIELE: *Decathlon*, *Track&Field*
POLSCY PRZEDSTAWICIELE: brak
PRZYBLIŻONY CZAS WYMARCIA: początek lat 90.

Tzw. „olimpiady” to gry sportowe, próbujące symulować igrzyska olimpijskie (łącznie z medalami, rekordami i całą „olimpijską” otoczką). Oczywiście, symulacja ta nigdy nie była kompletna i obejmowała zaledwie kilka prostych, głównie lekkoatletycznych dyscyplin.

Naturalnie komputerowe udawanie np. biegu na 100 metrów nie mogło być skomplikowane i polegało na machaniu joystickiem w lewo i w prawo – im szybciej gracz machał, tym szybciej biegł reprezentujący go na ekranie zawodnik. Ot, i wszystko. W skoku w dal do machania joy’em (rozbieg) dochodziła jeszcze konieczność skorzystania z przycisku fire tuż przed belką, a czas przytrzymania guzika odpowiadał za kąt wybicia. Rzecz jasna, były też konkurencje trudniejsze, bo w takim np. skoku wzwyż fire należało wcisnąć aż dwa razy (przy odbiciu i przy przerzucaniu ciała nad poprzeczką), niemniej – w odróżnieniu od omawianych wyżej tekstówek – z „olimpiadami” mógł poradzić sobie praktycznie każdy. W tym zresztą tkwiło źródło ich ówczesnej popularności. W końcu wystarczała silna ręka do machania joystickiem, odrobina refleksu i przychodzące z czasem wyczucie potrzebne przy wciskaniu fire’a – i nawet okularnik z brzuszkiem mógł przebiec 110 metrów przez płotki poniżej 12 sekund. Było to naprawdę przyjemne uczucie.



Decathlon (Atari XL/XE)

Jeszcze przyjemniej grało się w trybie multiplayer (każdy z dostępnych na rynku tytułów dawał taką możliwość) – wtedy do walki o medale dochodziła bezpośrednia rywalizacja z siedzącymi przy tym samym komputerze przyjaciółmi, a całe

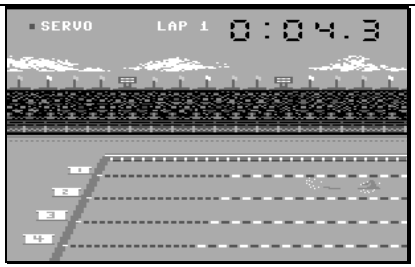
zawody, mające wyłonić zwycięzcę ogólnej klasyfikacji medalowej, potrafiły wykończyć kilka joysticków. No właśnie. Tu dochodzimy do głównej wady „olimpiad”: do faktu, że walki między ludźmi częstokroć nie wytrzymywał sprzęt. Masakrowane przez wiele godzin biegów i skoków kontrolery padały na posterunku, a zwolennicy teorii spiskowych podejrzewali nawet, że producenci tych akcesoriów zawarli specjalne porozumienie z twórcami gier olimpijskich, którego celem było zwiększenie sprzedaży nowych joysticków.

Track&Field (Atari XL/XE)

Prawdę mówiąc, nawet rozsądni gracze mogą zacząć myśleć o spisku, gdy zobaczą taki np. *Decathlon*, gdzie bieg na 1500 metrów to kilka minut wściekłego targania biednym joy’em na lewo i prawo. Sam *Decathlon* jednak (Activision 1983), zawierający wszystkie konkurencje dziesięcioboju, przetarł szlaki dla następnych produkcji tego typu. Najpopularniejszą z nich była chyba *Track&Field* (Konami 1983), w Europie znana także pod tytułem *Hyper Olympic*, w której liczbę konkurencji zmniejszono do niezbędnego minimum (100 metrów, 110 przez płotki, skok w dal, skok wzwyż, rzut młotem, rzut oszczepem), a rozgrywkę uproszczono najbardziej, jak tylko się da. *Track&Field* zyskała wielu zwolenników także wśród posiadaczy konsol Nintendo (ci zamiast joysticków katowali pady) i stanowiła punkt wyjścia dla wszystkich późniejszych twórców, pragnących zmierzyć się z tą tematyką. Samo Konami przez wiele lat wydawało kolejne wersje.

W 1984 firma Epyx wypuściła na rynek *Summer Games* po raz pierwszy bezpośrednio odwołując się do igrzysk olim-

pijskich (ceremonia otwarcia, hymny narodowe przed rozpoczęciem zawodów). Konkurencje lekkoatletyczne urozmaicono m.in. gimnastyką (ściślej: skokiem przez konia), strzelaniem do rzutków i skokami do wody, które wymagały trochę więcej finezji i dokładności, a nie tylko szybkiego machania joystickiem. Jednak już wtedy, na samym – zdawałoby się – początku drogi, „olimpiady" praktycznie dotarły do kresu możliwości rozwojowych. Wprawdzie ten sam Epyx wkrótce wydał *Winter Games* (m.in. skoki narciarskie, biathlon, jazda szybka i figurowa na łyżwach), niemniej było to w zasadzie wszystko, co dało się w tej kwestii wymyślić. Z biegiem lat udoskonalano wprawdzie oprawę graficzną zawodów i eksperymentowano z nowymi dyscyplinami (np. w *Summer Games II* wprowadzono jeździectwo i szermierkę), ale sam trzon (i główne źródło popularności „olimpiad") pozostawał niezmieniony. Bo jak inaczej przenieść na komputer bieganie i skakanie?



Summer Games (Commodore 64)

Próbowano to zrobić np. w grze *Bruce Jenner's Decathlon* (Interactive Magic 1995), wprowadzając elementy strategii (trening przed zawodami, odpowiednie rozłożenie sił między konkurencje) i rozwoju postaci (nacisk na doskonalenie różnych umiejętności), ale nie było to już jednak to, o co wcześniej chodziło twórcom i miłośnikom „olimpiad". Ten bardziej manager niż gra zręcznościowa nie spodobał się graczom, bo i nie ma żadnej frajdy w biernym patrzeniu, jak zawodnik biegnie 1500 metrów, i rzadkim klikaniu myszką. Porażka tego tytułu bez wątpienia przypieczętowałaby definitywną śmierć gatunku, gdyby nie wielkie pieniądze stojące za igrzyskami olimpijskimi. To właśnie dzięki tym funduszom co

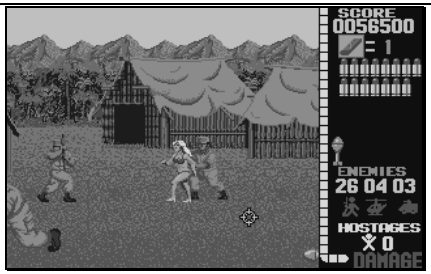
dwa lata pojawiają się kolejne produkcje, są to jednak wygrzebane z grobów trupy, które bezskutecznie próbuje się ożywiać okładami z dolarów. Gracze, jeśli nawet zechcą zerknąć na te gry, zapominają o nich zaraz po zakończeniu prawdziwych igrzysk i nie ma w tym żadnych emocji, żadnej magii, która towarzyszyła oryginalnemu *Track&Field*.

Komputerowe „olimpiady" wymarły, ponieważ nie potrafiły się rozwijać, a brak rozwoju (zwłaszcza w branży gier) oznacza rychłą śmierć. Bazując na machaniu joystickiem w lewo i w prawo, na pewno nie można tu przeżyć dwudziestu lat, dlatego po „olimpiadach" pozostały nam tylko wspomnienia. Gracze zazwyczaj wspominają je miło, spoczywające na wysypiskach zakatowane joysticki – zapewne znacznie gorzej.

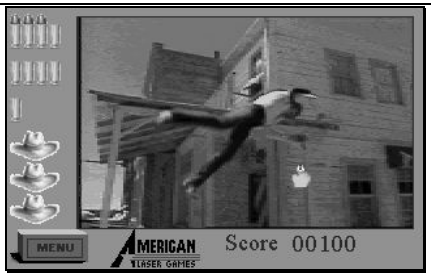
GATUNEK: CELOWNICZKI
POPULARNI PRZEDSTAWICIELE: *Operation Wolf*
POLSCY PRZEDSTAWICIELE: *Operation Blood*
PRZYBLIŻONY CZAS WYMARCIA: połowa lat 90.

„Celowniczki" to odmiana strzelanek, które na komputery trafiły prosto z japońskich konsol i automatów. Gracz wcielał się w nich w niepokonanego (lub, zależnie od umiejętności, pokonanego bardzo szybko) mistrza broni palnej, który widząc pole walki w perspektywie „z własnych oczu", likwidował hordy złoczyńców. Na automatach i konsolach korzystało się oczywiście z pistoletów świetlnych, lecz ponieważ żaden komputer osobisty nie dysponował wówczas tego typu atrakcjami, na ekranie pojawił się celownik – sterowany joystickiem lub myszką. Charakterystyczną cechą gatunku, odróżniającą go od późniejszych FPSów, jest brak swobody ruchu, tj. postać przemieszczała się sama po wcześniej wymyślonym przez autorów torze, natomiast gracz odpowiadał wyłącznie za celowanie i strzelanie do wrogów.

Pierwszym naprawdę głośnym tytułem z tej serii była *Operation Wolf* (Taito 1987), wydana bodaj na wszystkie platformy sprzętowe oprócz małego Atari (polscy atarynkowi programiści po pewnym czasie zapełnili tę lukę znakomitą konwersją *Operation Blood*). Gra, jak na późne lata osiemdziesiąte, prezentowała się świetnie i zdobyła zasłużoną popularność (a w Polsce nawet tytuł gry roku według czytelników „Bajtka"). O ile we wcześniejszych „celowniczkach" pole walki było na ogół statyczne (a wrogowie wyskakiwali zza beczek czy z okien), o tyle w *Operation Wolf* autorzy zastosowali ciągły scroll ekranu, co symulowało bieg bohatera. Jeśli dodamy do tego: sześć różnych scenerii, pojawiających się w różnej odległości od „oczu" gracza przeciwników (niektórzy atakowali w czołgach i śmigłowcach!), zakładników, których wypadało nie zastrzelić oraz możliwość korzystania z kurczącego się stale zapasu granatów – stanie się jasne, dlaczego przez wiele lat żaden producent nawet nie zbliżył się do standardu ustanowionego przez panów z Taito.



Operation Wolf (Atari ST)



Mad Dog McCree (IBM PC)

Krok naprzód zrobiono w roku 1994, gdy firma American Laser Games pokazała światu grę *Mad Dog McCree*. Był to czas, kiedy debiutowały napędy CD-ROM, a ludzkość dopiero zaczęła odkrywać drzemiące w tej

technologii możliwości. Świetnie demonstrował je m.in. *Mad Dog*, reklamowany jako „film wirtualny”. W rzeczywistości był to jednak zwyczajny „celowniczek”, tyle że cała gra została zarejestrowana na planie filmowym: przeciwników grali (bardzo, nawiasem mówiąc, marni) aktorzy, scenerie były zaś utrzymanymi w konwencji westernu dekoracjami. Całość następnie zmontowano i wrzucono do komputera, by gracz mógł wcielić się w rolę kowboja i zrobić porządek na Dzikim Zachodzie. *Mad Dogowi* zdecydowanie brakowało grywalności (np. wrogowie zawsze wyskakiwali w tym samym momencie i z tego samego miejsca), ale sama formuła bardzo się spodobała, dlatego American Laser Games wydało jeszcze kilka podobnych interaktywnych „filmów”, m.in. *Drug Wars* (realistyczny kryminał) i *Space Pirates* (science-fiction). Niezależnie jednak od scenerii, rozgrywka zawsze sprowadzała się do patrzenia na rozwój akcji i celowania myszką do pojawiających się tu i ówdzie czarnych charakterów. Jak łatwo odgadnąć, po pewnym czasie gracze poczuli przesyt.

Virtua Cop (IBM PC)

Gatunek próbowała reanimować Sega, w 1997 roku przenosząc na pecety swój automatowy przebój *Virtua Cop*, w którym zamiast digitalizowanych filmów wykorzystano generowaną przez komputery grafikę, lecz było już za późno, bowiem terytorium „celowniczków” zdążył zająć silniejszy drapieżnik – first person shooters. Miłośnicy strzelanek mieli do dyspozycji już nie tylko *Dooma*, ale również *Quake'a*, i okazało się, że swoboda ruchu, możliwość samodzielnego penetrowania korytarzy, a nie tylko biernego

obserwowania trasy wytyczonej przez programistów, jest tym czynnikiem, który przechylił szalę zwycięstwa na korzyść młodszego gatunku. „Celowniczki” niemalże z dnia na dzień przestały budzić jakiekolwiek zainteresowanie.

PODSUMOWANIE

Jak widać, ewolucja nie zna litości. Gatunki wymierają, bo nie potrafią dostosować się do nowych warunków (tekstówki), nie mogą zdobyć się na rozwój („olimpiady”) lub zostają wyparte ze swojego terytorium przez silniejszego przeciwnika („celowniczki”). A ponieważ świat stale gna do przodu, być może wkrótce będzie można napisać więcej równie smutnych historii.

W zapomnienie odeszły, niegdyś szalenie popularne, komnatówki, takie jak *Jet Set Willy* czy *Montezuma's Revenge*; mało kto chciałby dziś zagrać w prawdziwą platformówkę (*Super Mario Bros.*, *Pitfall...*), choć w latach osiemdziesiątych gatunek ten święcił prawdziwe triumfy; gry logiczne (jak chociażby *The Incredible Machine* Sierry), dawniej mające wielu zwolenników, stały się domeną garstki ekscentryków i znudzonego personelu biurowego; klasyczne strzelanki (w stylu *River Raid* czy *Zaxxon*) również przestały być obiektem zainteresowania; poważnie zagrożone wyginięciem są także przygodówki... – przykłady można mnożyć.

Nie wolno przy tym zapominać, że ewolucja bywa zupełnie nieprzewidywalna (boleśnie przekonały się o tym dinozaury), dlatego nikt nie może być pewien przetrwania. Kto wie, czy za kilka lat w podobnym artykule nie będziemy opłakiwać np. FPSów?

PODZIĘKOWANIA

Bardzo dziękuję Redakcji miesięcznika „CD-Action”, której wsparcie pozwoliło mi uwierzyć, że również w Polsce istnieje zapotrzebowanie na takie teksty.

INDEKS TYTUŁÓW

A.D. 2044, 60, 64
Adventure, 35
Afterburner, 32
Akalabeth, 38, 39
Alex Kidd in Miracle World, 32
Alien Breed, 61
Alien Breed 3D, 64
Another World, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91
Asteroids, 13, 14, 21, 27, 99
Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chickens from Mars, 74, 76
Batman, 51
Bionic Breakthrough, 100, 101
Bomb Jack, 52
Boulder Dash, 51, 52, 58
Boulder Dash Construction Kit, 58
Breakout, 19, 100
Bruce Jenner's Decathlon, 116
Cannon Fodder, 103, 104, 106
Carmageddon, 19
Castlevania, 32
Chase Game, 15
Chopper Command, 28
Chuck Rock, 59
Chuckie Egg, 53
Collosal Cave (zob. Adventure)
Computer Space, 16
Contra, 32
Cytadela, 64
Death Mask, 64
Death Race, 19
Decathlon, 113, 114, 115
Defender, 27, 84
Defender of the Crown, 60
Delta Tau One, 68
Desert Bus, 107, 108, 109
Donkey Kong, 23, 30
Dragon's Lair, 23, 24
Drug Wars, 119
Doom, 64, 119
Double Dragon, 61
Elite, 40
Fade to Black, 89
FIFA '96, 105
Final Fantasy, 32
Fire Fight, 64
Flashback, 89
Franko, 61
Fred, 59
Future Wars, 85
Gabriel Knight, 37
Galaxian, 20, 68
Gloom, 64
Gun Fight, 19

H.E.R.O., 28
Heart of Darkness, 89, 90
Heart of the Alien, 89
Hitchhiker's Guide to the Galaxy, 36, 112
Hobbit, 53, 56, 110, 112
Hunt the Wumpus, 34, 35
Hyper Olympic (zob. Track&Field)
Incredible Machine, The, 120
International Karate, 53
Jet Set Willy, 40, 47, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 99, 120
K.C.'s Munchkin!, 29
Kaboom!, 28
Kajko i Kokosz, 61
Keystone Kapers, 28
King's Quest, 37
Klątwa, 60
Knight Lore, 40, 52
Kupiec, 60
Lasermania, 59
Legend of Zelda, The, 23, 32
Leisure Suit Larry, 37
Lew Leon, 64
Liga Polska Manager, 62
Lords of Midnight, 40
Mad Dog McCree, 51, 118, 119
Manager, The, 62
Maniac Mansion, 112, 113
Manic Miner, 40, 43, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 99
Mario Bros., 23, 99
Mega Lo Mania, 103, 104
Mega Man, 32
Mega Tree, The, 74, 76
Metroid, 32
Miecze Valdgira, 60
Mind Maze, 101
Misja, 59, 60
Missile Command, 27
Montezuma's Return, 98
Montezuma's Revenge, 54, 94, 95, 96, 97, 120
Mózgprocesor, 56, 57, 58, 110
Ms. Pac-Man, 22
Mystery House, 36, 112
Noughts and Crosses, 11
Operation Blood, 60, 117, 118
Operation Wolf, 50, 51, 60, 117, 118
Out of This World (zob. Another World)
Outrun, 32
Pac-Man, 21, 22, 29, 84, 99
Pac-Man Junior, 22
Phantasmagoria, 38
Pitfall!, 27, 28, 99, 120
Pitfall 2, 28
Pitfall: The Mayan Adventure, 28
Pitfall 3D: Beyond the Jungle, 28
Planetfall, 36, 110, 111
Platoon, 51
Pong, 15, 17, 18, 25, 87
Prehistorik, 59
Preliminary Monty, 95, 97

Premier Manager 3, 62
Project Battlefield, 64
Pumping Game, 15
Puszka Pandory, 55, 56
Quake, 119
R-Type, 32
River Raid, 28, 53, 99, 120
Robbo, 58
Robbo Konstruktor, 58
Robocop, 51
Rooster, 61
Saboteur, 50
Saboteur II, 52
Secret Diary of Adrian Mole, The, 53, 56, 112
Sensible Golf, 104
Sensible Soccer, 103, 104, 106
Sensible Soccer ’98, 105
Sensible Trainspotting, 104, 105, 106
Shark Jaws, 18
Silent Service, 53
Sims, The, 107
Shinobi, 32
Skool Daze, 41
Smok Wawelski, 56
Smoke&Mirrors, 107, 108
Sołtys, 62
Sonic the Hedgehoh, 32
Space Invaders, 20, 21, 22, 26, 27
Space Pirates, 119
Space Quest, 37
Spacewar!, 13, 14, 16, 21, 34, 35, 84
Spy vs. Spy, 52
Starcross, 111
Styx, 69
Summer Games, 115, 116
Summer Games II, 116
Super Mario Bros., 23, 32, 120
Tajemnica Statuetki, 62, 63
Tank, 18
Teenagent, 63, 65
Tempest, 84
Tennis for Two, 12
Tetris, 79, 80, 81, 82
Track&Field, 113, 115, 117
Ultima, 39
Ultima II, 39
Ultima III: Exodus, 39
Ultima IV, 39
Uridium, 53
Winter Games, 116
Witness, The, 111
Władca, 60
Władcy Ciemności, 60
Wolfenstein 3D, 64
Virtua Cop, 51, 119
Za żelazną bramą, 64
Zaxxon, 120
Zork, 35, 36, 110, 111
Zork: Grand Inquisitor, 36, 113

SPIS TREŚCI

Intro [7]

KRÓTKA HISTORIA GIER [9]

Bracia Lumière gier [10]
Automaty [18]
Konsole [25]
Komputery [34]

GRY W POLSCE [45]

Elektroniczna rozrywka w PRL [46]
Czas pionierów [55]

TWÓRCY [67]

Wzlot i upadek Matthew Smitha [68]
Ostatnia radziecka rewolucja [78]
Inny świat Erica Chahi [83]

BONUS LEVEL [93]

Zemsta Montezumy [94]
Nieudana rewolucja [99]
Pożegnanie z Sensible Software [103]
Najnudniejsza gra w historii [107]
Dinozaury świata gier [110]

Podziękowania [121]
Indeks tytułów [123]

Książka udostępniona na licencji (CC) Creative Commons
Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 3.0 Polska
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/
Bartłomiej Kluska Łódź, 2011