

BARTŁOMIEJ STOLARZ

UNIWERSYTET MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ W LUBLINIE

barteksto1@gmail.com

Złota era gier arcade

Autor niniejszego tekstu omówił złotą erę gier arcade (przełom lat 70-tych i 80-tych XX wieku). Na początku opisał, jak wyglądały salony gier we wspomnianych czasach, w jaki sposób gry podbiły serca Amerykanów i jak dotarły do Japonii. Ponadto przedstawił kultowe gry, które powstały w ostatnim z wymienionych krajów (*Space Invaders*, *Pac-Man*, *Donkey Kong*). W kolejnej części artykułu zaprezentował historię powstania konsoli *Atari VCS*, a także nakreślił zarys działalności firmy *Atari*. Następnie opisał wczesną działalność firmy *Activision* i jej walkę z *Atari*. Artykuł zakończył opowieścią o krachu na rynku gier wideo z 1983 roku, który omal nie doprowadził do załamania tej gałęzi rozrywki.

Słowa kluczowe

złota era, gry arcade, salony gier, Atari, Activision, krach

Na gruncie polskim gry zazwyczaj postrzegane są nieodpowiednio, np. jako zabawki kierowane wyłącznie do małych dzieci bądź źródła przemocy w szkole. Myślę, że przez takie podejście ich wizerunek stał się spłycony w świadomości badaczy nauk humanistycznych. Wspomniani naukowcy postrzegają je w sposób stereotypowy, przez co nie próbują przekonać się, jak ciekawe i twórcze mogą one być. Zdaję sobie sprawę, że ten stereotyp nie zmieni się szybko i – aby w ogóle mógł ulec zmianie – muszą pojawić się prace prezentujące odmienny punkt widzenia.

Stan badań nad złotą erą gier arcade określić można jako dobry. Prace dotyczące historii gier pisane są zazwyczaj przez dziennikarzy związanych z tym tematem. Do wspomnianych pozycji można zaliczyć książkę autorstwa Piotra Mańkowskiego *Cyfrowe Marzenia v2.0*. Jest to swoista polska biblia opisująca na ponad sześćset stronach rozwój gier video od 1947 r. aż do czasów najnowszych. Wyróżnić trzeba tu też monografię Radosława Bomby: „Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności”.

W literaturze anglojęzycznej temat ten opisywany jest szerzej. Należy przywołać przede wszystkim pracę Stevena Kenta *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, która jest jedną z najlepiej ocenianych pozycji historii gier. Wspomnieć należy również czasopisma zajmujące się tematyką gier video jak, np.: „CD Action”.

Salony gier

Dobra gra arcade powinna opierać się na jednej zasadzie: łatwa do nauczenia, ale trudna do opanowania. W 1972 r. Nolan Bushnell, młody biznesmen zafascynowany grami wideo, doszedł do wniosku, że taką zasadę spełnia prosta elektroniczna wersja ping ponga. N. Bushnell postanowił stworzyć firmę, która zajęłaby się produkcją automatów z ping pongiem. 27 czerwca 1972 r. zarejestrował on działalność pod nazwą *Atari*. Słowo to wywodzące się z gry o nazwie *Go*, którą wspomniany biznesmen ubóstwiał, oznaczało szach na pionka przeciwnika. *Atari* było więc sygnałem nakazującym przygotowanie się do obrony. Nazwa była prosta i łatwo wpadająca w ucho. N. Bushnell rozpoczął karierę z kapitałem 500 dolarów, by po 10 latach *Atari* mogło chwalić się rocznym przychodem o wysokości 2 mld dolarów. Była to najszybciej rozwijająca się firma w historii Stanów Zjednoczonych. N. Bushnell zatrudnił do pracy w firmie programistę Ala Alcora. To właśnie jemu powierzył zadanie opracowania elektronicznej modyfikacji ping ponga. W taki właśnie sposób w 1972 r. powstał *Pong*. Panowie z *Atari* postanowili przetestować swój nowy wynalazek. W kalifornijskim barze Andy Capps Tavern stanął pierwszy automat z grą *Pong*. Zaraz po zainstalowaniu automatu do Alcora zadzwonił właściciel baru. Powiedział mu, że puste opakowanie od mleka, które służyło jako przechowalnia wrzuconych monet, zapewniło się przez co *Pong* zablokował się. W dodatku do baru ustawiały się kolejki chętnych do zagrania na tym automacie, co całkowicie dezorganizowało pracę obsługi baru. 29 listopada 1972 r. *Pong* trafił na rynek odnosząc ogromny sukces. Gra była prosta do nauczenia, a trudna do opanowania. Grało się z żywym przeciwnikiem, a nie z maszyną, a to potęgowało rywalizację.

Po sukcesie *Ponga* i kolejnych gier *Atari*, automaty opanowały salony gier. Początkowo miejsca te kojarzyły się z mrocznym, brudnym i obskurnym lokalem. Znana badaczka mediów, J.C. Herz, tak opisuje „Playland” – salon gier funkcjonujący w latach 80. XX w. na Manhattanie: „«Playland» jest miejscem, gdzie pomarańczowe i niebieskie płytki linoleum, ułożone są w kratkę na podłodze szerokiej na dwadzieścia stop i ciągnącej się wzdłuż umieszczonych w nieoświetlonych wnękach plakatów (o charakterze soft porno) i boazerii pokrytej drewnianą okleiną [...]. Na uboczu opuszczony automat do Pac-Mana wygląda na żałośnie mały w porównaniu do otaczających go wysokich na siedem stóp gablot z automatami do gier. Naprzeciwko tylnej ściany kilka maszyn do pinballa mruga rozżarzonymi żarówkami w bezowocnym staraniu się o ćwierćdolarówkę”.

W miarę upływu czasu, szczególnie na przełomie lat 70-tych i 80-tych ubiegłego wieku, pograć można było wszędzie – w barach, na lotniskach, na peronach.. Jak powiedział Eddie Adlum, wydawca magazynu *RePlay*: „Gry takie jak Pac Man i Space Invaders były w każdym miejscu w kraju, może za wyjątkiem zakładów pogrzebowych, ale nawet kilka zakładów pogrzebowych miało automaty z grami w piwnicach. To absolutna prawda. Wierzę, że kościoły i synagogi były jedynymi miejscami, w których można było uciec od gier video”.

W USA i Japonii zaczęły powstawać wyspecjalizowane kluby i instytucje zrzeszające najlepszych graczy. Stolicą cyfrowej rozrywki w USA był salon gier Twin Galaxies w Ottumwa, w stanie Iowa. Został on założony przez Waltera Daya, który

odwiedzał salony gier w całym kraju i spisywał najlepsze wyniki w poszczególnych tytułach. Chciał stworzyć oficjalną listę rekordów Guinnessa w wersji dla graczy. Rywalizacja na punkty była w tym czasie jednym z ważniejszych aspektów grania. Najlepsi gracze cieszyli się popularnością zbliżoną do celebrytów. Popularność gier arcade wynikała z prostej zasady, że gry mają być łatwe do poznania, a trudne do grania. Stąd wynikała niebywała grywalność i bardzo wysoki poziom trudności. Według Billy'ego Mitchella, jednego z najlepszych graczy w *Pac-Mana*, pierwsze produkcje arcade wymagały skrupulatnego planowania każdego ruchu i bardzo dobrej taktyki.

Wraz ze zdobywającymi popularność konsolami przyszedł czas ostrej rywalizacji pomiędzy producentami o pieniądze graczy, którzy zyskali wtedy możliwość kupowania na własność tytułów znanych z automatów. Ogrzywanie ich w zaciszu domowym nie wymagało potrzeby płacenia za kolejne próby pokonania etapów. Wytwórcy automatów musieli więc ruszyć do swoistego wyścigu zbrojeń. Coraz to lepsza grafika, udoskonalony dźwięk czy technologia niemożliwa do przeniesienia w domowe warunki, przyciągały ludzi do salonów gier. Powodowało to, że produkowane na bieżąco maszyny jeszcze dłużej czas cechowały się większą mocą obliczeniową. Oferowały także inne atrakcyjne możliwości, których nie mogły zapewnić drogie i słabe pierwsze konsole.

Po sukcesie *Ponga* nowe automaty atakowały zewsząd. Każdy chciał coś zyskać na nowej gałęzi przemysłu rozrywkowego, która zdobyła ogromną popularność. W 1976 r. na fali popularności filmu „Death Race 2000” powstał automat *Death Race* wyprodukowany przez *Exidy*. W innowacyjnej grze mieliśmy do dyspozycji kierownicę wraz z pedałem gazu, a zadaniem gracza było rozjeżdżanie małych potworków, z których każdy pozostawiał po sobie nagrobek w kształcie krzyża. Dodatkowo na obudowie automatu znajdował się wizerunek śmierci za kierownicą samochodu. Duże stacje telewizyjne i wiele gazet zrealizowało reportaże na temat zgubnego wpływu tej gry na młodzież. Gra otrzymała wilczy bilet we wszystkich miejscach, które chciały uchodzić za sprzyjające rodzinie. Jednocześnie jednak, ta cała fala sprzeciwu spowodowała, że gra odniosła wielki kasowy sukces w tym okresie.

Kolejnym ciekawym automatem była gra *Night Driver* (1976), wydana przez *Atari*. Przedstawiono w niej nowatorski sposób prowadzenia pojazdu z perspektywy pierwszej osoby. Wcześniej, jak np. w *Death Race* oglądaliśmy nasz samochód z góry. *Night Driver* użył perspektywy, która z biegiem lat stała się standardem w tego typu grach. Gra była rozprowadzana w dwóch wersjach: bez kokpitu i z kokpitem, gdzie zwiększając immersję, wsiadaliśmy do kokpitu, mogąc poczuć się tak, jakbyśmy rzeczywiście prowadzili samochód. Jednocześnie tytuł gry ukrywał jej graficzne niedociągnięcia. W końcu gracz jechał w nocy, więc jak w rzeczywistości widział tylko białe słupki po bokach drogi.

Kolejną wartą uwagi produkcją jest *Breakout*. Gra została napisana przez Steve'a Wozniaka przy asyście Steve'a Jobsa. Pierwszym zamysłem, jakim kierowali się panowie, było życzenie szefa *Atari*, N. Bushnella, aby przerobić *Ponga* na wersję dla jednego gracza. Tak właśnie doszło do powstania jednego z największych przebojów 1976 roku. Gracz miał przed sobą 8 rzędów czterokolorowych cegiełek. Odbijając piłeczkę „paletką” (podobną do tych z *Ponga*) miał za zadanie zbić jak

najwięcej cegiełek. Gdy piłeczka uderzała coraz to wyższe rzędy cegiełek, jej prędkość rosła, co dodatkowo utrudniało grę. Spuścizną po Breakoutcie jest jego inna, nowa wersja *Arkanoid*, którą kojarzy większość graczy.

W dalekiej Japonii

Przez pierwszą połowę lat 70. XX w. Japonia pozostawała z dala od wielkich wydarzeń w elektronicznym świecie. *Atari* podjęło starania, aby rozpowszechnić swoje automaty w Kraju Kwitnącej Wiśni. W 1973 r. powstała japońska filia *Atari* – *Namco* (Nakamura Manufacturing Company). Gdy w 1976 r. *Breakout* podbijał USA i Europę, Bushnell postanowił zalać automatami także Japonię. Na całym świecie ludzie szaleli za rozbijaniem cegiełek paletką, natomiast do Japonii dziwnym trafem wyeksportowano tylko 15 sztuk. Okazało się, że okazję do zarobienia na automatach zauważyła Yakuza – słynna japońska mafia. Kopiowała ona nielegalnie automaty *Namco* i rozprowadzała je po całym kraju. Poprzez to *Breakout* był dosłownie wszędzie i grali w niego wszyscy. Gra stała się pierwszym elektronicznym hitem w Japonii, którą ominął szal związany z *Pongiem*. W efekcie akcji z Yakuzą rozeszły się też drogi *Atari* i *Namco*.

W 1978 r. pod wpływem *Breakouta* Tomohiro Nishikado stworzył grę, która stała się początkiem złotej ery gier arcade. *Space Invaders* – bo o niej tu mowa – powstało jako pogłębienie formuły znanej z gry *Wozniaka*, a także dodania do niej elementów z powieści „Wojna Światów” oraz z bardzo modnych wówczas *Gwiezdnych Wojen*. Gra, jak na dzisiejsze standardy, jest bardzo prosta, choć nadal niesamowicie grywalna. Gracz kontrolował działko na dole ekranu i musiał strzelać do kolejnych rzędów kosmicznych najeźdźców. Im więcej kosmitów zniszczył, tym szybsze były ruchy pozostałych. Kosmici starali się zniszczyć działko kontrolowane przez gracza, strzelając w nie i jednocześnie zbliżając się ku dołowi ekranu. Gracz miał też do dyspozycji cztery osłony, które niszczone były w miarę ostrzału nieprzyjaciela. W grze umieszczono też ekran najlepszych wyników, tzw. High Score. Była to kolejna motywacja, aby zagrać ponownie i pobić swój poprzedni wynik. Gra początkowo wykorzystywała grafikę monochromatyczną i została wydana w formie stołowej (koktajlowej). Dopiero zachodnie wydanie firmy *Midway* miało formę stojącego automatu.

Gra odniosła olbrzymi sukces i miała tak ogromny wpływ na cały biznes gier wideo, że rząd Japonii był zmuszony do dodrukowania nominałów 100 jenowych¹, które były japońskim odpowiednikiem ćwierćdolarówek. Niedobór tych monet przypisuje się właśnie Najeźdźcom z kosmosu. Gra doprowadziła graczy w USA do szaleństwa. Powstawały nawet elementy ubioru związane w jakikolwiek sposób ze *Space Invaders*². Automaty z grą pojawiły się już nie tylko w barach i salonach gier, ale też w kawiarniach i restauracjach.

¹ R. Giles, *A life through video games*, 2005, [w:] <http://www.theguardian.com/technology/2005/jul/24/games.shopping>, [dostęp: 30 III 2018].

² Reklama w czasopiśmie „Electronic Games” zachwala koszulki z motywem znanym z gry. Koszulki były dostępne w 4 rozmiarach i w 5 różnych kolorach. Zob. *Space Invaders T-Shirt*, „Electronic Games” 1981, nr 1, s. 19.

Gra po przeprojektowaniu na konsole Atari2600, została pierwszą w historii tzw. *Killer Application*³. W księdze rekordów Guinnessa *Space Invaders* zapisała się jako najwyżej oceniana gra w historii. W końcu zainspirowała ona wiele późniejszych gier – jak wydanego przez Namco – *Galaxiana*, pierwszą kolorową grę wideo. Dozorca się też wielu reedycji⁴ i sequeli.

Za kolejnym japońskim hitem, który podbił cały świat, stał Toru Iwatani z *Namco*. Myślał jak psycholog. Chciał przyciągnąć do salonów gier kobiety. To założenie jest odpowiedzialne za tak wielki sukces oraz za wszystkie niedoskonałości gry *Pac-Man*. Japończyk podczas szukania pomysłu na grę zastanawiał się, co lubią przedstawicielki płci pięknej. Natchnienie znalazł podczas lunchu, gdy myślał o typowym w Japonii obrazie – kobiety zajadającej wymyślne desery w kawiarni. Uznał, że musi zrobić grę o jedzeniu, ale nie miał pojęcia, kto może być jej bohaterem (do tej pory był to np. statek kosmiczny lub samochód).. „Iwatani spostrzegł wtedy pizzę, z której ktoś wyciągnął jeden kawałek. Wyglądało to, jak wielka otwarta buzia widziana z profilu. Japończyk znalazł bohatera swojej gry, nazwał go Pakkumanem od japońskiego zwrotu „Paku – paku taberu”, oznaczającego człowieka naśladowującego jedzenie z otwartymi ustami”⁵.

T. Iwatani potrzebował teraz tylko konceptu swojej gry. Wielka kulka musiała coś jeść. „Na początku chciał umieścić gracza pośrodku ekranu z jedzeniem, lecz zdał sobie sprawę, że gracz nie będzie wiedział co ma robić. Stworzył więc labirynt, w którym rozsypał okruchy i do którego wpuścił kulkę. Aby rozgrywka była ciekawsza dodał 4 duszki, które miały polować na bohatera. Dodatkowo w labiryncie umieścił kilka ciastek, po których zjedzeniu, bohater mógł zjadać swoich prześladowców. Ci jednak nie giną, a jedynie wracają do punktu startowego i po chwili znów polują”⁶. T. Iwatani stwierdził też, że duchy nie mogą gonić bohatera przez cały czas. Taka gra szybko stawałaby się zbyt trudna, a jego projekt miał być przecież przeznaczony dla kobiet i tzw. niedzielnych graczy⁷. Duchy przez chwilę gonią, a potem przestają, aby dać graczowi chwilę oddechu. Nie atakują też natychmiast i pojawiają się w określonej kolejności. Każdy z nich ma swoją własną konkretną funkcję⁸.

³ W skrócie *KillerApp* – to określenie nadawane niezwykle popularnej aplikacji, do której uruchomienia potrzebny jest wielokrotnie droższy sprzęt. Aplikacja swoją popularnością powoduje znaczne zwiększenie popytu na ten sprzęt. Określenie to zostało początkowo użyte wobec programu VisiCalc, który był pierwszym komputerowym arkuszem kalkulacyjnym. Kosztował około 150 dolarów, ale do jego uruchomienia potrzeba było sprzętu za około 3000 dolarów. Zob. S.L. Kent, *op. cit.*, s. 190.

⁴ Jedną z ciekawszych wariacji na temat *Space Invaders* jest gra *Chicken Invaders*, gdzie gracz strzela do... kurczaków, które chcą podbić ziemię.

⁵ K. Krupiński, *Paku-paku!*, „CD Action” 2015, nr 238, s. 84.

⁶ *Ibidem*, s. 87.

⁷ Niedzielny gracz – to osoba, która nie jest obeznana w środowisku gier wideo, zwykle gra okazynie, na imprezach lub innych spotkaniach towarzyskich.

⁸ Iwatani stworzył 4 duchy o całkowicie różnych algorytmach zachowań. Duchy mają trzy tryby działania: Pogoń za Pac-Manem, odpoczynek – dają graczowi chwilę oddechu i przerazenie, kiedy to uciekają przed bohaterem, który zje specjalne ciastko. Duszek czerwony, Blinky jest zaprogramowany tak, by cały czas gonić Pac-Mana, sukcesywnie też przyspiesza w zależności od tego jak dużo okruchów zjemy. Duszek różowy – Pinky współpracuje z czerwonym i stara się zająć nas od drugiej strony, by odciąć nam drogę ucieczki. Niebieski duch – Inky jest całkowicie nieprzewidywalny. Jego ruchy są zależne od tego, w którą stronę ucieka gracz i gdzie stoi, a także jak daleko od niego znajduje się duszek czerwony. W dodatku dochodzi całkowicie losowa decyzja, czy

W ten sposób powstał *Pac-Man*⁹. Automaty z grą wygenerowały miliony jenów zysku dla *Namco*. W USA grę wydawało Midway, a gracze kompletnie oszaleli na punkcie małej kulki. Można było kupić wszystko firmowane *Pac-Manem* – od markaronu przez płatki śniadaniowe, kończąc na witaminach. Powstała nawet telewizyjna kreskówka i bardzo słaby port gry na *Atari 2600*. *Pac-Man* został wyróżniony w Księdze rekordów Guinnessa jako odnosząca największe sukcesy gra na automatach. Toru Iwatani w jednym z wywiadów powiedział: „Wszystko wymknęło się spod kontroli – to artyści i pisarze mają zmieniać życia... ja po prostu zrobiłem grę komputerową”¹⁰.

Kolejną japońską grą, która stała się synonimem złotej ery gier arcade, jest *Donkey Kong*¹¹. *Nintendo*¹², japońska firma mająca za sobą niespełna stuletnią historię, spróbowała sił w branży gier wideo. Pierwsze gry firmy nie odniosły jednak zbyt wielkiego sukcesu (szczególnie w USA). Punktem kulminacyjnym była gra *Radar Scope*, która nie uzyskała takiej popularności, jakiej oczekiwała firma. Dyrektor *Nintendo* postanowił przerobić automaty z nieodnoszącą sukcesów grą na coś nowego. Zadanie napisania gry, która podbiłaby serca graczy z USA, przypadło młodemu projektantowi przemysłowemu Shigeru Miyamoto. Młody grafik był odpowiedzialny za powstanie drugiej po *Pac-Manie*, bardzo popularnej postaci, czyli wąsatego hydraulika – Mario. Historia miała opierać się na gorylu, który ucieka od swojego pana i porywa jego ukochaną. Następnie wielka małpa wspina się na coraz to wyższe (wraz z kolejnymi planszami dostępnymi w grze) kondygnacje. Jumpman – późniejszy Mario – miał za zadanie podążać za małpą, która przeszkadzała mu w tym, rzucając w niego płonącymi beczkami. Ostatecznie po przejściu 4 plansz bohater doprowadza do zawalenia się konstrukcji, co skutkuje upadkiem goryla na ziemię, a Jumpman ponownie jednoczy się z ukochaną. Widzimy tu oczywiste nawiązania do filmu *King Kong*, na którym wzorował się S. Miyamoto. Ze względu na ograniczenia techniczne twórcy nie mogli odwzorować twarzy Jumpmana, więc dodali mu charakterystyczne wąsy. Trudność sprawiały też włosy. Ukryto je więc pod czapką z daszkiem. Elementy te do dziś definiują

w danej chwili ma nas gonić, czy uciekać. Duszek pomarańczowy, Clyde trzyma się jak najdalej od nas i zajmuje się swoimi sprawami. Stworzenie i zaprogramowanie tak skomplikowanych reakcji duszków w tym okresie jest uznawane za piękną technologiczną perełkę. Zob. *ibidem*, s. 86.

⁹ W oryginalnej, japońskiej wersji gra miała tytuł *Puck-Man*, ale z dość oczywistych względów nie dało się tej nazwy napisać na automatach w USA. Grę zlokalizowano więc tworząc *Pac-Mana*. Zob. M.J.P. Wolf, *Video Game stars: Pac-Man*, [w:] *The video Game explosion. A history from Pong to Playstation and Beyond*, red. M. J. P. Wolf, London 2008, s. 55.

¹⁰ K. Krupiński, *op. cit.*, s. 86.

¹¹ Istnieje kilka uzasadnień tego, dlaczego gra nazywała się *Donkey Kong*. Miyamoto nie mówił zbyt dobrze po angielsku i aby nadać tytuł swojej grze posługiwał się słownikiem japońsko-angielskim. Szukał więc słowa, które po angielsku oznacza upartość lub jakiegoś synonimu – *Donkey* – osioł. *Kong* jest natomiast kolokwialnym określeniem goryla w USA. Inna legenda głosi, że podczas rozmowy telefonicznej były zakłócenia i gdy Miyamoto podawał nazwę gry – *Monkey Kong* (Król Małp) została ona źle zrozumiana i zapisana właśnie jako *Donkey Kong*. Zob. S.L. Kent, *op. cit.*, s. 158.

¹² *Nintendo* to japońska firma powstała w 1889 roku. Zajmowała się sprzedażą kart do popularnej gry hanafuda w Japonii. W połowie lat 70 ubiegłego wieku firma postanowiła zainwestować w rynek gier wideo, kupując prawa do sprzedaży konsoli Magnavox Odyssey na terenie Japonii. Zob. T. Jones, *The surprisingly long history of Nintendo*, 2013, [w:] <http://gizmodo.com/the-surprisingly-long-history-of-nintendo-1354286257>, [dostęp: 30 III 2018].

postać Mario. Tej grze zawdzięczamy pojawienie się możliwości skakania w grach wideo. *Nintendo*, tak jak kilka lat wcześniej twórcy *Ponga*, postanowiło przetestować nową grę. Automaty wstawiono w dwóch barach w Seattle niedaleko Uniwersytetu Waszyngtona. Gdy automaty zarobiły po 200 dolarów przez tydzień, firma postanowiła ruszyć z produkcją seryjną¹³.

Donkey Kong uzyskał ogromną popularność. Tak samo jak Kosmiczni najeźdźcy i *Pac-Man*, Mario zagościł na opakowaniach płatków śniadaniowych, piżamach, grach planszowych itd. Stał się też *Killer Application* dla konsoli ColecoVision firmy *Coleco*, której *Nintendo* sprzedało prawo do produkcji gry *Donkey Kong* na ich konsole. Jak powiedział Michael Katz, jeden z pionierów przemysłu gier wideo, który w tym czasie zajmował się sprawami dotyczącymi marketingu w *Coleco*, „*Donkey Kong* był ekskluzywny dla ColecoVision przez pierwsze pół roku, a gra była sprzedawana wraz z konsolą. Jeśli posiadałeś inną konsolę, taką jak *Atari 2600* lub *Intellivision*, nie mogłeś na niej grać w *Donkey Konga* przez pierwsze pół roku. To była bardzo dobra strategia marketingowa. Pół roku później, gdy już wystarczająco wielu ludzi kupiło ColecoVision, mogliśmy sprzedać licencję na grę, tak aby wyciągnąć zysk także od posiadaczy *Atari* i *Intellivision*”¹⁴. Porty gry ukazały się na większości mikrokomputerach i konsolach, a także na PC.

Atari

W *Atari* po olbrzymim sukcesie *Ponga* panował optymistyczny nastrój. Szef *Atari* czuł jednak, że przyszłość gier wideo jest w domach, a nie w salonach, gdzie trzeba przyjść i płacić dużo pieniędzy za kilka minut zabawy. Wkrótce po wydaniu *Ponga* w 1973 r. rodzący się gigant wchłonął firmę *Cyan Engineering*, która pracowała wtedy nad urządzeniem o nazwie roboczej *Stella*¹⁵. Był to projekt zaawansowanej konsoli do gier. Jay Miner, inżynier odpowiedzialny za *Stelle*, był zafascynowany rewolucyjnym pomysłem wymiennych kartridży i postanowił przeszczepić tę ideę do swojej konsoli. W efekcie powstał komputer 8 bitowy przeznaczony tylko do gier na kartridżach. *Atari VCS* jest prawdziwą legendą. Sprzedało się ponad 25 mln jego egzemplarzy, a sama konsola była oficjalnie na rynku przez 15 lat. Chyba każdy gracz urodzony w XX w. zna kształt charakterystycznej obudowy z drewnopodobnym panelem. Bushnell pamiętał jednak, co działo się po premierze *Ponga*. Chciał tak mocno nasycić rynek grami, aby w najbliższym czasie nikt nie mógł na niego wejść. Na tak wielką operację *Atari* nie miało jednak pieniędzy. Jego prezes postanowił sprzedać swoją firmę *Warner Communications*. Nowy właściciel (Steven Ross) w krótkim czasie odbudował podupadający koncern *Warner*. Działał na wielu różnych polach, miał nawet swój własny klub piłkarski. Pewnego

¹³ S.L. Kent, *op. cit.*, s. 160.

¹⁴ *Ibidem*, s. 210.

¹⁵ Określenie to pochodziło od marki roweru jednego z projektantów konsoli. Dziś, tak nazywa się najpopularniejszy emulator tej konsoli, na którym możemy zobaczyć i pograć w gry, które ukazały się na *Atari 2600*. Zob. L. Herman, *System profile: The Atari Video Computer System (VCS)*, [w:] *The video Game explosion. A history from Pong to Playstation and Beyond*, red. M.J.P. Wolf, London 2008, s. 63.

dnia podczas wizyty w Penny Arcade w Disneylandzie, dzieci Rossa nie mogły oderwać się od automatu *Indy 800* (*Atari*, 1975). Wtedy właśnie zrozumiał, że gry wideo mogą stać się przyszłością biznesu rozrywkowego. Kupił więc za skromne 28 mln dolarów *Atari*. Zachwycił się też nową domową konsolą. Na rozwój VCS-a Warner przeznaczył sumę ponad 100 mln dolarów, czterokrotnie więcej niż suma, za którą Ross kupił całą firmę. Dzięki tak wielkiemu zastrzykowi gotówki konsola zadebiutowała we wrześniu 1977 r.

Atari VCS w chwili wydania była potężną konsolą. Posiadała 8-bitowy procesor taktowany zegarem 1.19 MHz. Obraz był generowany w rozdzielczości 160x192 pikseli, przewyższając osiągi Fairchilda (128x64). Zastosowano też paletę 128 kolorów¹⁶ i dwukanałowy dźwięk mono. Do konsoli dodawano dwa joysticki oraz kartridż z grą *Combat*, a później z *Pac-Manem*. Cała ta maszyna kosztowała 199 dolarów. W momencie debiutu z nową konsolą kompatybilnych było tylko 8 gier, z czego jedna kosztowała 20 dolarów¹⁷. Warner wykupił dla *Atari* potężną kampanię promocyjną w telewizji, radiu i prasie. Nowa konsola była skazana na sukces.

W święta Bożego Narodzenia 1977 r. okazało się, że w kwartał sprzedało się 250 tys. egzemplarzy maszyny. Rok później, co prawda ponad 2 razy więcej, ale Warner nie był zachwycony wynikami, co nietrudno zrozumieć, wiedząc jak dużo pieniędzy wyłożono na powstanie konsoli. Pozycja N. Bushnella w *Atari* zaczęła słabnąć odkąd sprzedał firmę, a teraz w obliczu słabej sprzedaży VCS-a, stała się krytyczna. W końcu w połowie roku 1978 założyciel *Atari* po wielu kłótniach z kierownictwem Warnera został zwolniony ze stanowiska i odsunięty od branży¹⁸. Nowym prezesem został Ray Kasser, konsultant Warnera w *Atari*. Miał on zadbać, aby bilans firmy pozostawał na plusie. Nie był on wizjonerem jak Bushnell, tylko zwyczajnym biznesmenem. Nic w *Atari* nie zepsuł, niczego nie naprawił. Był konserwatystą, ale przynajmniej nie wzbraniał firmy przed płynięciem z prądem. Za jego rządów tylko w latach 1978–1980 obroty *Atari* podskoczyły ze 100 mln do niewyobrażalnych 2 miliardów dolarów. Było to zasługą dynamicznie rozwijającego się rynku. *Atari* stało się w tych czasach najszybciej rozwijającą się firmą w historii USA. W tych latach w firmie zapanowała stagnacja. Zarząd ani myślał o pracach nad następcą VCS-a. Skupiono się na marketingu i promowano filozofię, aby jak najlepiej sprzedać towar już dostępny. Gdy programiści na czele z Alem Alcornem opracowali projekt nowej konsoli Cosmoc, pokazanej na targach CES w Las Vegas, Kasser wstrzymał projekt mimo 250 tys. wstępnie złożonych zamówień¹⁹. Decyzje szefostwa *Atari* krótkoterminowo były więc słuszne, lecz jeśli popatrzymy na nie długofalowo z perspektywy historii, to zobaczymy, że już niedługo miały się one stać dla *Atari* zabójcze.

¹⁶ Właściwie kolorów było 16, ale każdy miał 8 poziomów intensywności, z czego wynikało wiele problemów, ponieważ na niektórych telewizorach z powodu ograniczeń technologicznych, paleta kolorów była mniejsza. Zob. Smuggler (pseudonim) *Atari 2600*, „CD-Action” 2015, nr 241, s. 86.

¹⁷ Należy tutaj zaznaczyć, że w owym czasie dolar był dużo mocniejszy niż obecnie, więc wszystkie tamtejsze ceny trzeba mnożyć przez 4. Zob. *ibidem*, s. 87.

¹⁸ Specjalna klauzula kontraktu, którym był objęty Bushnell zabraniała mu pracy w przemyśle gier wideo aż do 1983 r., co oznaczało coś podobnego do wygnania, jeśli weźmiemy pod uwagę to, jak szybko rozwijał się ten przemysł w tamtym czasie. Zob. P. Mańkowski, *op. cit.*, s. 58.

¹⁹ *Ibidem*, s. 61.

Polityka ta wyszła na dobre konsoli VCS, która praktycznie nie miała konkurentów na rynku. Dodatkowo zarząd firmy podjął decyzję o konwersji swoich automatowych hitów na konsolę. W 1979 r. konsola sprzedawała się w ponad milionie egzemplarzy, a w 1980 r. nastąpił prawdziwy przełom za sprawą zakupienia licencji na *Space Invaders*, która to gra stała się Killer App dla konsoli. Ludzie oszaleli na punkcie VCS-a. W 1982 r. sprzedano zawrotną liczbę 10 mln egzemplarzy, a najpopularniejsza gra tamtych czasów, tj. *Pac-Man*, sprzedawała się w liczbie 7 mln sztuk. Atari w tych latach wydało też wreszcie nową konsolę Atari 5200, zmieniając jednocześnie nazwę VCS-a na 2600. Sugerowano tym samym, że nowy sprzęt jest 2 razy lepszy niż stary. A5200 nie osiągnęło jednak sukcesu i sprzedawało się w mizernych 2 mln egzemplarzy. Za A2600 stała zbyt wielka biblioteka tytułów²⁰, w które nie można było pograć na nowej konsoli, bo Atari nie zdecydowało się na kompatybilność wsteczną²¹.

Wydanie konsol nie przeszkodziło Atari w dystrybucji gier na automaty. Na przełomie lat 70. i 80. XX w. swoje premiery miało wiele gier, które dziś uznaje się za klasyczne. W 1979 r. firma opublikowała przeróbkę *Computer Space* Bushnella. *Asteroids* opierało swój sukces na walce nie tylko z przeciwnikiem, ale i z rojem asteroid, które po strzale rozpryskiwały się na mniejsze kawałki, potem na jeszcze mniejsze, tak, by w końcu oczyścić sobie przedpole do walki z prawdziwym wrogiem. Z biegiem czasu wszystko na ekranie przyspieszało, poziom trudności się zwiększał, a to kończyło się zwykle wrzuceniem kolejnej ćwierćdolarówki do automatu. Tylko niektórzy gracze obdarzeni małą zręcznością mogli na poważnie myśleć o pobijaniu nowych rekordów w High Score. W 1980 r. samo *Asteroids* przynosiło Atari 10 mln zysków tygodniowo. W magazynie *Electronic Games* umieszczono ogromny felieton, który miał przesądzić, która gra jest lepsza – *Space Invaders* czy *Asteroids*. Ostatecznie po wymienieniu wszystkich wad i zalet autorzy zdecydowali się ogłosić remis: „Ludzie kochają *Asteroids*, ale kochają też strzelać do tych kosmitów”²².

Kolejną klasyczną grą z tamtego okresu jest wydana w 1980 r. przez Atari *Centipede*. Najbardziej zasłynęła ona tym, że stworzona została przez kobietę – Done Bailey. Akcja gry działa się w lesie pełnym grzybów. Pomiędzy ich kapeluszami przechodziła w dół ekranu stonoga zbudowana z killkunastu członów. Zadaniem gracza było zniszczenie stonogi przy użyciu lasera, zanim ta zdoła pożreć jego. Sterowało się inaczej niż w innych grach, nie joystickiem, lecz kulą, co dawało większą precyzję i szybkość. Tak naprawdę D. Bailey jedynie pomagała przy projektowaniu gry. Pomysł, że grę stworzyła kobieta po prostu dobrze się sprzedawał

²⁰ W sumie przez 15 lat na Atari 2600 napisano 418 gier. Zob. M. Barton, *A history of gaming platforms: Atari 2600/VCS*, 2008, [w:] https://www.gamasutra.com/view/feature/3551/a_history_of_gaming_platforms_.php, [dostęp: 9 IV 2018].

²¹ Kompatybilność wsteczna to pewna cecha standardu, która umożliwia, mimo zmiany urządzenia na nowszy model, współpracę ze starszą wersją. Czyli np. odbiorniki stereofoniczne są kompatybilne wstecznie, bo mogą odbierać dźwięki monofoniczne. W konsolach przeważnie chodziło o to, że na nowszym urządzeniu można było grać w starsze gry, niezaplanowane dla nowszej konsoli.

²² Obie gry zdobyły nagrody dla najlepszej gry kooperacyjnej według tegoż magazynu. *Space Invaders* w 1980 r., *Asteroids* w 1981 r. Zob. F. Laney Jr., *Can Asteroids conquer Space Invaders?*, „Electronic Games” Winter 1981, nr 1, s. 30.

i Roy Kasser postanowił to wykorzystać²³. Pierwsza gra stworzona przez kobietę – to hasło przyciągało graczy do salonu. Dobrze brzmiało też w epoce rozwijającego się feminizmu. Gra stała się drugim po *Asteroids* hitem *Atari* początku lat 80. Tak naprawdę stonogę zaprojektował Ed Logg. On też stał za *Asteroids*, ale o tym w *Atari* nikt nie mówił poprzez specyficzną politykę firmy.

W *Missile Command* z 1980 r. zadaniem gracza była obrona wirtualnych miast przed nieustającym bombardowaniem różnego rodzaju pociskami. Mając do dyspozycji własne pociski, musieliśmy z odpowiednim wyprzedzeniem wycelować, a następnie odpalić ładunek, którego wybuch niszczył nieprzyjacielski pocisk. Produkcja zapisała się w historii jako pierwszy poważny interaktywny komentarz na temat zimnej wojny i zagrożenia nuklearnego. Podkreśla to napis „The End” zamiast klasycznego „Game Over”. Gra była strasznie trudna i dopiero w 2010 r. Tony Temple oficjalnie zaliczył najtrudniejszy 256 poziom, po którym gra z powrotem wróciła do poziomu 1.

Precedens

W grach na automaty zwykle nie było większej fabuły. Należało powstrzymać najeźdźców z kosmosu przed podbojem ziemi. Gry te miały w domyśle zarabiać na siebie. Gracz wrzucał do automatu ćwierć dolara i najlepiej, gdyby pieniądze te utracił już w pierwszych minutach gry. Następnie, by grać dalej, musiał wrzucać kolejne ćwierćdolarówki. Ten model rozgrywki nie mógł pozwolić sobie na jakies dłuższe wprowadzenie gracza w to, co robi i po co to robi. Była to po prostu zwykła gra. Pojawienie się domowych konsol, głównie A2600, dało twórcom gier nowe pole do popisu. Od teraz gracza nie gonili już czas, nie było potrzeby wrzucania ćwierćdolarówki, aby przedłużyć grę. Można było więc stworzyć grę przygodową. Pierwsza tzw. przygodówka to *Colossal Cave Adventure*, stworzona początkowo na komputer PDP-10. Po uruchomieniu gry, ukazuje się ściana tekstu. Pierwsze zdanie brzmi: „Stoisz na końcu drogi obok niewielkiego budynku, otoczony przez las”. Nie ma tu żadnej graficznej ilustracji. Cała rozgrywka opiera się wyłącznie na interfejsie tekstowym. Gracz czuje się trochę tak, jakby czytał interaktywną książkę lub sam uczestniczył w procesie pisania. Nikt nie mówi mu co ma zrobić. Wpisując polecenie za pomocą klawiatury, może rozmawiać z napotkanymi postaciami, otwierać zamki lub wybrać dalszą drogę. W ten sposób poznaje świat, znajduje i wykorzystuje przedmioty oraz rozwiązuje zagadki.

To było coś nowego. Przez to, że gra powstała z dala od głównego nurtu rozgrywki, który w tym czasie polegał głównie na przebijaniu piksela z jednej strony na drugą, nie została należycie doceniona. Oczywiście napisano ją na komputerze, który w tym czasie znajdował się tylko na większych uniwersytetach w USA, np. na MIT. Autor gry, Will Crowther, stworzył mapę do świata gry na podstawie Mammoth Caves – kompleksu jaskiń w Kentucky²⁴. *Colossal Cave Adventure* moż-

²³ P. Mańkowski, *op. cit.*, s. 91.

²⁴ W 1972 r. okazało się, że istnieje połączenie między Mammoth Cave System i Crystal Cave System. Jaskinie te tworzą najdłuższy do dzisiaj kompleks podziemnych korytarzy, ponad 587 km. W ekspedycji, podczas któ-

na uznać za pierwszą produkcję interaktywną²⁵. Z czasem gra odniosła olbrzymi sukces i wydawano jej wersje na kolejne platformy. Na jej podstawie uczyły się zastrępy programistów w latach 80. XX w. Gra jednak zajmowała 300 KB pamięci, co jak na owe czasy było wartością ogromną i nie dało się jej zmieścić na ówczesnych konsolach.

Dopiero w 1979 r. Warren Robinett, wielki fan *Colossal Cave Adventure*, stworzył *Adventure* – pierwszą grę przygodową na konsole. Musiała być ona mniejsza od pierwowzoru, by zmieścić się w miniaturowej pojemności konsoli. Autor zrezygnował więc ze ściany tekstu i dodał obraz. Bohater miał wygląd kolorowego piksela. Mógł on przemierzać wielką krainę, w której znajdował się: zamki, zamknięte komnaty, lochy itd. Z tą jednak różnicą, że tym razem gracz widział wszystko, nie musiał sobie tego wyobrażać. Gra sprzedała się w milionie egzemplarzy²⁶.

Robinett zasłynął też z pierwszego easter egga²⁷ w historii gier wideo. W ukrytej komnacie dodał napis „Created by Warren Robinett” (Stworzone przez Warrena Robinetta). Dlaczego twórca zadał sobie tyle trudu i tworzył ukryte komnaty, aby podpisać się pod swoją grą? *Atari*, szczególnie w czasach gdy prezesem był Kasser, miało specyficzny system odnoszenia się do twórców gier. Mianowicie, firma nie chciała, aby autorzy podpisywali się pod swoim dziełem. Na gotowym produkcie widniał napis gra xxx stworzona przez *Atari*. W razie konfliktu z twórcą, gdy ten domagałby się np. większych pieniędzy, firma mogła po prostu go zwolnić i zastąpić innym. Nikt nie chciał pozwolić na to, żeby ktoś zbudował swoją własną markę, jak później Sid Meier czy Hideo Kojima. Jednak wydaje się, że każdy twórca pragnie być zapamiętany. Nie inaczej było w przypadku Robinetta. W jaki sposób mógł się podpisać pod swoim dziełem, skoro firma, dla której pracował, nie pozwalała mu na to? Sprytny programista postanowił tak ukryć swój podpis, aby późniejsi testerzy gry nie mogli go znaleźć. Bardzo podobnie jak w czasach PRL-u, kiedy to niektórzy artyści musieli przemycić różne treści antykomunistyczne tak, aby czytający je cenzor nie mógł się zorientować, że takie treści tam są. Sumienni gracze, którzy znali już całe *Adventure* od podszewki, mogli dostać się do ukrytej komnaty z podpisem.

Problem z nieumieszczaniem nazwisk autorów na gotowych pudełkach z grami nasilił się, kiedy Warner zakupił *Atari*. Wtedy to zredukowano roletwórców

rej doszło do odkrycia tego połączenia brała udział żona Willa. Pomysł na napisanie gry przyszedł po rozwodzie z nią, gdy Will starał się utrzymać dobre relacje z córkami i postanowił odtworzyć jaskinie, w których jego żona dokonała tego odkrycia. Pierwsza na świecie gra przygodowa nie była więc fantastyką, a opisem realnego świata. Dopiero potem za namową kolegi z pracy w projekt tchnięto trochę elementów fantastyki, aby gra była ciekawsza. Zob. P. Mańkowski, *op. cit.*, s. 48.

²⁵ Interaktywno to znaczy dający odbiorcy wiele możliwości działania w świecie przedstawionym. Te możliwości budowały więź między graczem, a wydarzeniami przedstawionymi na ekranie.

²⁶ M.J.P. Wolf, *Genre profile: Adventure Games*, [w:] *The video Game explosion. A history from Pong to Playstation and Beyond*, red. M.J.P. Wolf, London 2008, s. 81.

²⁷ Easter egg to jajka wielkanocne. W branży gier te jajka oznaczają przeróżne poukrywane nawiązania do rzeczywistości, do innych gier, do ważnych wydarzeń. Pierwsze jajka służyły do podpisywania swoich dzieł podobnie jak to było w przypadku Warrena Robinetta. Z czasem easter eggi miały na celu pokazanie twórców, tzn. np. jakieś ciało miało twarz znanego autora gry. Można to porównać do pracy Alfreda Hitchcocka, który zawsze grał epizodyczne postacie w swoich filmach. Dziś jajka wielkanocne strasznie się rozrosły, stały się też łatwiejsze do odnalezienia i są dodatkowym „smaczkiem” dla uważnych graczy.

do rangi zwykłych robotników. W 1979 r. grupa czterech czołowych programistów *Atari* postanowiła porozmawiać o problemie z prezesem. Zażądali tantiem od sprzedaży gier albo umieszczenia ich nazwisk wraz z krótkimi notkami biograficznymi na instrukcjach do gier. Kasser odrzucił propozycję mówiąc, że nie są warci więcej niż ludzie stojący przy linii produkcyjnej. Dodał: „Całkowicie rozumiem ambicje ludzi kreatywnych, bo kiedyś sam pracowałem z twórcami ręczników”²⁸. Po takiej odpowiedzi ponizeni programiści postanowili dołączyć się do powstającej firmy *Activision*. Jej prezesem został menadżer z przemysłu muzycznego, Jim Levy. Starał się on zbudować silny i utalentowany zespół, w którym twórcy nie byłiby anonimowi. W tajemnicy rozmawiał z czołowymi programistami z *Atari* i przekonywał ich do tworzenia własnych projektów, sygnowanych ich własnym nazwiskiem pod marką nowego studia. Gdy tylko znalazły się pieniądze na projekt, poszczególni twórcy migrowali z *Atari* do *Activision*. W nowym miejscu pracy mieli zagwarantowaną swobodę twórczą. Każda gra wydawana przez nową firmę miała instrukcję, na której znajdowała się krótka nota biograficzna dotycząca twórcy wraz z jego autografem²⁹. Levy chciał, aby autorzy stali się wśród graczy gwiazdami porównywalnymi z tymi z branży muzycznej, z której przecież sam się wywodził.

Na targach CES w 1980 r. *Activision* przedstawiło swoje pierwsze gry. Wydarzenie te tak wspomina Michael Katz, ówczesny szef marketingu Mattel Toys: „Było tak wiele kartridży oferowanych przez *Atari*, że nie mogliśmy sobie wyobrazić, by jakikolwiek konsument chciał kupować kartridże od nieznanej firmy. Zwłaszcza, że nikt nie potrafił dostrzec różnic w grafice, a kartridże od *Activision* były droższe o 3–5 dolarów”³⁰. Dodatkowo jesienią 1980 roku *Atari* pozwało nową firmę do sądu. Prawnicy giganta argumentowali, że to ich klient stworzył domową konsolę A2600 i ma do niej pełne prawo patentowe, wobec czego *Activision* nie może tworzyć na tę maszynę gier. Proces z 1980 roku stanowi jeden z ważniejszych elementów historii gier wideo. Oto twórca sprzętu pozywa twórcę oprogramowania przeznaczonego na ten sprzęt. Ostatecznie proces wygrało *Activision* i od tej pory każdy mógł tworzyć gry na sprzęt firmy *Atari*. Już w 1982 r. na targach CES było 50 niezależnych od siebie firm tworzących gry wideo. Jest to jeden z czynników składających się na tragiczne wydarzenia 1983 r.

Gry od *Activision*, mimo że nie różniły się mocno od tych produkowanych przez *Atari*, miały w sobie to coś. Wiele z nich zostało zapamiętanych. Wśród 10 najlepiej sprzedających się gier na A2600³¹ według IGN, dwie zostały wyprodukowane przez programistów z *Activision*. *Pitfall* olśniewał pomysłowym sposobem na rozgrywkę i bardzo dobrą grafiką. Gra stworzona przez Davida Crane’a jest przykładem nieszablonowego myślenia. Wcielamy się bowiem w bohatera o imieniu Harry Pitfall, który jest odpowiednikiem Indiany Jonesa. Jego zadaniem jest

²⁸ P. Mańkowski, *op. cit.*, s. 85.

²⁹ T. Fahs, *The history of Activision*, [w:] <http://uk.ign.com/articles/2010/10/01/the-history-of-activision>, [dostęp: 8 IV 2018].

³⁰ S.L. Kent, *op. cit.*, s. 193.

³¹ L. Buchanan, *Top 10 best selling Atari 2600 games*, 2008, [w:] <http://uk.ign.com/articles/2008/08/26/top-10-best-selling-atari-2600-games>, [dostęp: 8 IV 2018].

odnalezienie 32 skarbów ukrytych w dżungli w ciągu 20 minut upływających na liczniku gry. Na naszej drodze stoją zbiorniki wodne, które należy przeskoczyć przy użyciu liany³², bądź też przebiec po paszczach znajdujących się w wodzie krokodyli. Gra rzuca nam też kłody pod nogi, które trzeba przeskoczyć. Ich dotknięcie nie zabija gracza, a jedynie go spowalnia, sprawiając, że traci cenny czas. *Pitfall* był jednym z wczesnych przykładów wielkoekranowej gry platformowej, co stanowiło wielki krok naprzód w stosunku do portów gier automatowych, które wydawało *Atari*.

River Raid z 1982 r. był grą, której koncept był tak prosty i genialny, że nie mogła się nie udać. Zadaniem gracza jest sterowanie małym samolocikiem u dołu ekranu, podczas lotu przez coraz bardziej zwężające się koryta rzeki. Jeśli samolot dotknie łądu, rozbija się. Po drodze omijać trzeba wrogie pojazdy – helikoptery, samoloty lub statki. Należy też zbierać paliwo z odpowiednich zbiorników umieszczonych na ekranie. Jeśli gracz uważa, że ma go wystarczająco dużo, może zestrzelić zbiornik z paliwem, aby otrzymać dodatkowe punkty. Między kolejnymi segmentami planszy pojawiają się też mosty, które należy zestrzelić. Co ciekawe, gra została zakazana w Niemczech w 1984 r. Gracze, którzy grali w nią publicznie, a nie skończyli osiemnastu lat, podlegali karze grzywny. W oświadczeniu wyjaśniającym wpisanie gry na listę cenzorską można przeczytać: „Gra dostarcza dzieciom paramilitarnej edukacji [...] granie może doprowadzić do skurczów mięśniowych, nieuzasadnionego gniewu, agresji, rozbiegania myśli i bólów głowy”³³.

Krach

Latem 1982 r. *Atari* wydało konwersję automatowego *Pac-Mana* na A2600. Co ciekawe, wyprodukowano aż 12 mln kartridży, mimo że sama konsola rozeszła się w tym czasie „tylko” w 10 mln egzemplarzy. Liczono na to, że *Pac-Man* stanie się KillerApp i ludzie będą kupować konsolę, żeby móc pograć w ulubioną grę w domu. Problemem było wykonanie. Wszystko działało wolno, duchy goniące bohatera bez przerwy migały (co było efektem cięcia kosztów w produkcji tak dużej liczby kartridży). Nawet najwięksi entuzjaści musieli przyznać, że to coś nijak ma się do japońskiego oryginału. Gra była przygotowana na szybko ze względu na przekonanie, że *Pac-Mana* ludzie kupią niezależnie od jakości wykonania. Sprzedano 7 mln egzemplarzy, czyniąc z jednej z najsłabszych gier na A2600, największy hit kasowy. Rozczarowani gracze często domagali się zwrotu pieniędzy i przestali ufać *Atari*. Nie obniżyło to pewności siebie zarządu firmy. Jeden z menadżerów chwalił się publicznie: „Mógłbym wypchać kartridże końskim guanem, a i tak

³² Skojarzenia z Tarzanem są jak najbardziej na miejscu. Gdy bohater wskakiwał na taką lianę, gra wydawała z siebie dźwięk przypominający krzyk władcy małp. Stało się to również charakterystycznym i najbardziej rozpoznawalnym motywem gry.

³³ G. Frank, *Activisions River Raid – Der perfekteEinsatzplan*, 2006, [w:] <http://www.videospielgeschichten.de/riverraid.html>, [dostęp: 9 IV 2018].

sprzedałbym milion sztuk”³⁴. Ta pewność siebie miała niedługo doprowadzić cały rynek na skraj upadku.

Latem 1982 r. powstał film Stevena Spielberga „E.T”, który z miejsca stał się fenomenem kulturowym, podobnie jak wcześniej „Star Wars”. Amerykańskie kina wyświetlały go przez 10 miesięcy. Film zarobił 350 mln, co przebiło rekord „Gwiezdnych wojen”. Zarząd *Atari*, widząc tak wielką jego popularność, musiał działać. Za 21 mln wykupiono prawo do zrobienia gry na licencji filmu. Twórcy chcieli zdążyć z wydaniem gry do świąt. Pozostało zatem niewiele czasu. Ray Kasser musiał znaleźć programistę, który podejmie się misji niemożliwej. Trzeba było od podstaw napisać grę w przeciągu 5 tygodni. Wybór padł na Howarda Scotta Warshawa, twórcę kilku tytułów na A2600, w tym adaptacji innego filmu Spielberga – „Poszukiwaczy zaginionej Arki”. Gra była gotowa na czas. *Atari* w pośpiechu bez żadnych testów, wysłało grę do tłoczni, aby zdążyć przed świętami Bożego Narodzenia.

Tak powstała najgorsza gra w historii. E.T. miało prymitywną grafikę, bardzo prosty i monotony gameplay, polegający na odnajdywaniu kolejnych fragmentów telefonu. Z samego oryginału filmowego, w którym przecież były świetne efekty specjalne, nie zostało praktycznie nic. Wyprodukowano 5 mln kartridży, ale gracze nie dali się nabrać po raz drugi. Sprzedano tylko milion gier, co i tak umiejscowiło *E.T.* na piątym miejscu najlepiej sprzedających się gier na A2600. *Atari*, aby pozbyć się kartridży, postanowiło zakopać je na wysypisku śmieci w Nowym Meksyku³⁵. Po tym jak pod koniec 1982 r. *Atari* i Warner oznajmiły, że wyniki sprzedaży za ostatni okres są dużo mniejsze od prognozowanych, wycena *Atari* w ciągu tygodnia spadła o ponad miliard dolarów. Po tym wydarzeniu lawinowo zaczęły spadać notowania innych firm produkujących konsole, jak Mattel i Coleco. Wraz z nastaniem nowego 1983 r. w gazetach pojawiały się nagłówki wieszczące koniec gier wideo. *Atari* w nowym roku zwolniło 1700 ludzi i zmieniło prezesa. Nie dało się jednak zatrzymać tego procesu.

Wielka klęska *E.T.* do dziś jest symbolem krachu przemysłu gier wideo, ale powodów było więcej. Przede wszystkim przewartościowanie rynku. Roczny popyt w 1982 r. to około 60 mln kartridży, podczas gdy samo *Atari* produkowało ich więcej, nie licząc innych wytwórców. Skutkiem zachłanności *Atari* były wielkie przeceny w sklepach. Kartridże sprzedawano kilka razy taniej niż wynosiła ich cena nominalna. Wraz z wielkim sukcesem A2600 na rynku pojawiało się wiele nowych urządzeń, zwykle ze sobą nie kompatybilnych, co dodatkowo dezorientowało i zniechęcało potencjalnych nabywców. Pozycji konsol zaczęły też zagrażać mikrokomputery, które kusili sloganami typu: „Dlaczego kupować dziecku konsolę, która odciągnie je od nauki, skoro można kupić mu komputer, który przygotowuje

³⁴ P. Mańkowski, *op. cit.*, s. 142.

³⁵ Historia o zakopaniu milionów niesprzedanych kartridży gdzieś na odludnym wysypisku w Nowym Meksyku była przez ponad 30 lat uważana za miejską legendę. W 2014 roku ekipa sponsorowana przez Microsoft wyruszyła, aby sprawdzić prawdziwość legendy i doprowadzić do ekshumacji „grobu Atari”. Misja zakończyła się sukcesem. Na wysypisku śmieci faktycznie znaleziono kartridże z *E.T.* oraz innymi grami wielkiej niegdyś firmy. Zob. M. Kosman, *W Nowym Meksyku odnaleziono kartridże z E.T. – najgorszą grą świata*, 2014, [w:] http://polygamia.pl/Polygamia/1,96455,15864561,W_Nowym_Meksyku_odnaleziono_kartridze_z_E_T_najgorsza.html, [dostęp: 6 IV 2018].

dziecko na studia?”³⁶. Takimi reklamami kuśił m.in. *Commodore* w reklamie swojego bestselleru C64. Mikrokomputery stały się też tanie dzięki wojnom cenowym toczonym między *Commodore* a *Atari*. Wielu ludzi myślało też w tym czasie, że branża gier to przemijający trend, tak jak hula-hoopy w latach 50. i elektroniczne zegarki w latach 60. XX w.

Skutki tych wydarzeń dla producentów konsol i gier były przerażające. Obroty spadły o 90%. Nie pomogły nawet radykalne obniżenia cen, np. konsole GCE Vectrex przeceniono ze \$199 na \$49. Z *Atari* zwolniono Kassera. Nowym prezesem został James Morgan. Nie miał on pojęcia o grach. W jednym z wywiadów powiedział nawet, że w domu nie ma komputera ani konsoli, bo ich nie potrzebuje, a jego dzieci nie są wystarczającym powodem, aby taki sprzęt kupić. Dodał też, że jego głównym celem jest przynoszenie firmie zysków, a dopiero na drugim miejscu zapewnianie klientom wysokiej jakości produktów³⁷.

Innym, nie do końca wyjaśnionym symptomem wspomnianego krachu, stał się początek upadku salonów gier. Oczywiście główną winę ponosi tu *Atari*, ale upadek giganta nie tłumaczy tak dużego spadku popularności salonów po 1983 r. Być może spowodowane było to pojawieniem się mikrokomputerów. Może po *E.T.* ludzie tak bardzo zrazili się do gier, że woleli zamienić salony na sale kinowe, a konsole na odtwarzacze VHS. Do takiej sytuacji na pewno przyczyniła się też prasa, opisując salony jako miejsca mroczne, pełne bandytów i zagrażające młodzieży. Archiwalne filmy dokumentalne z tego okresu pokazują wiele zamkniętych salonów. Niektóre z nich zostały przerobione na kluby nocne. Podobne trendy dominowały na całym świecie. Wyjątkiem do dziś pozostała Japonia, gdzie cyfrowa rozrywka „salonowa” dalej się rozwija. Chociaż tam również przez długi czas salony kojarzyły się z brudnymi i obskurnymi miejscami, niemniej jednak z czasem wykształciła się tam bardzo wysoka kultura grania, stale wspierana przez twórców, którzy dostarczają wysokiej jakości technologie i różnorodne gry. Pomaga także wysoki stopień zagęszczenia ludności w większych miastach, co stwarza idealne warunki do umieszczania takich maszyn w wielu różnych miejscach.

Bibliografia

OPRACOWANIA MONOGRAFICZNE

- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014.
Herz J.C., *Joystick nation*, London 1997.
Kent S., *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, New York 2001.
Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia 2.0*, (ebook) 2013.
Rabin S., *Introduction to Game Development: Second Edition*, Boston 2010.
Rodney C., *Encyclopedia of play in today's society*, Londyn 2009.
Wolf M.J.P., *Encyclopedia of Video Games, Set: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara 2012.
Wolf M.J.P., *Before the Crash: Early Video Game History*, Westport, 2012.

³⁶ Smuggler (pseudonim), *Generacja druga 1976–1983. Bal na Titanicu*, „CD-Action”, 2015, nr 244, s. 95.

³⁷ P. Mańkowski, *op. cit.*, s. 148.

ARTYKUŁY NAUKOWE

- Herman L., *Early Home video Game systems*, [w:] *The video Game explosion. A history from Pong to Playstation and Beyond*, red. M.J.P. Wolf, London 2008.
- Herman L., *System profile: The Atari Video Computer System (VCS)*, [w:] *The video Game explosion. A history from Pong to Playstation and Beyond*, red. M. J. P. Wolf, London 2008.
- Wolf M.J.P., *Video Game stars: Pac-Man*, [w:] *The video Game explosion. A history from Pong to Playstation and Beyond*, red. M.J.P. Wolf, London 2008.
- Wolf M.J.P., *Genre profile: Adventure Games*, [w:] *The video Game explosion. A history from Pong to Playstation and Beyond*, red. M.J.P. Wolf, London 2008.

CZASOPISMA

“Electronic Games”, 1981–1993.

ARTYKUŁY PRASOWE

- Krupiński K., *Paku-paku!*, „CD Action”, 2015, nr 238.
- Smuggler (pseudonim), *Generacja druga 1976–1983. Bal na Titanicu*, „CD-Action”, 2015, nr 244.
- Smuggler (pseudonim), *Atari 2600*, „CD-Action”, 2015, nr 241.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- Barton M., *A history of gaming platforms: Atari 2600/VCS*, 2008, [w:] https://www.gamasutra.com/view/feature/3551/a_history_of_gaming_platforms_.php
- Buchanan L., *Top 10 best selling Atari 2600 games*, 2008, [w:] <http://uk.ign.com/articles/2008/08/26/top-10-best-selling-atari-2600-games>
- Fahs T., *The history of Activision*, 2010, [w:] <http://uk.ign.com/articles/2010/10/01/the-history-of-activision>
- Giles R., *A life through video games*, 2005, [w:] <http://www.theguardian.com/technology/2005/jul/24/games.shopping>
- Guido F., *Activisions River Raid – Der perfekte Einsatzplan*, 2006, [w:] <http://www.videospielgeschichten.de/riverraid.html>
- Jones T., *The surprisingly long history of Nintendo*, 2013, [w:] <http://gizmodo.com/the-surprisingly-long-history-of-nintendo-1354286257>
- Kosman M., *W Nowym Meksyku odnaleziono kartridże z E.T. – najgorszą grą świata*, 2014, [w:] http://polygamia.pl/Polygamia/1,96455,15864561,W_Nowym_Meksyku_odnaleziono_kartridze_z_E_T___najgorsza.html
- Nelson M., *Breaking down Breakout: System and level design for Breakout – style games*, 2015, [w:] http://www.gamasutra.com/view/feature/1630/breaking_down_breakout_system_and_.php?print=1
- Ramsey D., *The perfect Man*, 2015, [w:] <http://www.oxfordamerican.org/magazine/item/622-the-perfect-man>
- Svensson P., *Guinness to Release Book of Game Records*, 2008, [w:] <http://www.smh.com.au//technology/guinness-to-release-book-of-game-records-20080206-1qoy.html>



The golden age of arcade games

In the article I'm introducing the golden era of arcade games that took place at the turn of the 70's and 80's. At the beginning I'm describing how the game rooms in those days looked like and how the games conquered the hearts of Americans. I present how the games came to Japan and iconic games that were created in this country (*Space Invaders*, *Pac-Man*, *Donkey Kong*). In the next part of the article, I'm telling the story of *Atari VCS* creation and I'm writing an outline of *Atari's* activity. Next, I describe the early activity of *Activision* and its fight with *Atari*. The article is finished by the story of a crash in the video game market from 1983, which almost didn't lead to the collapse of this branch of entertainment.

Keywords: golden age, arcade games, game rooms, Atari, Activision, crash



Золотой век аркадных игр

В статье я представляю золотую эру аркадных игр, которая состоялась в конце 70-х и 80-х годов. Сначала я описываю, как выглядели игровые комнаты в те дни и как игры покорили сердца американцев. Я рассказываю, как в Японию играли игры, и в этой стране были созданы знаковые игры (Космические захватчики, Пац-Ман, Донки конг). В следующей части статьи я рассказываю историю создания Атари ВЦС, и я пишу схему деятельности Атари. Затем я описываю раннюю деятельность активижн и ее борьбу с Атари. Статья заканчивается рассказом о крахе на рынке видеоигр с 1983 года, что почти не привело к краху этой отрасли развлечений.

Ключевые слова: золотой век, аркадные игры, игровые комнаты, Атари, Активижн, авария