

BARTŁOMIEJ KLUSKA

LEGENDY GIER WIDEO

Najwybitniejsi
twórcy
w historii
gier



GAMEBOOK

LEGENDY GIER WIDEO

BARTŁOMIEJ KLUSKA

LEGENDY GIER WIDEO

Najwybitniejsi twórcy
w historii gier

GAMEBOOK
WYDAWNICTWO

> > //
spis
treści

Ralph Baer Ojciec gier wideo	11
David Crane Od wynalazcy do twórcy gier	21
Shigeru Miyamoto Legenda Nintendo	35
Richard Garriott Czy jesteś godny zwycięstwa?	49
Aleksiej Pażytnow Ostatni radziecki rewolucjonista	61
Matthew Smith Z sypialni na szczyt i z powrotem	73
Roberta Williams Zbyt szybko zakończona baśń	85
John Carmack i John Romero Ego w 3D	99
Chris Roberts Między grami a kinem	115
David Braben Gracze opowiedzą tę historię najlepiej	125
Sid Meier Człowiek, który stworzył <i>Cywilizację</i>	137
Peter Molyneux Gry w boga	151
Éric Chahi Inne światy	163
Hideo Kojima Gry zamiast filmów	173
Satoshi Tajiri Skutki łapania owadów	185
Dani Sam Houserowie Wielkie samochodowe złodziejstwo	195
Will Wright Gry w życie	209
Hidetaka Miyazaki Anonimowy bohater	221
Neil Druckmann Historia jest w grze	231
Eric Barone Samotny wilk	241

> > //
wstęp

Dlaczego potrzebujemy twórców gier?

> Mówiąc o współczesnych grach wideo, częściej niż „twórczość” czy „kreacja” używa się określeń takich jak „produkcja” i „biznes”. Nic dziwnego, bo gry to dzieła zespołowe, których budżety sięgają setek milionów dolarów, a listy płac mogą przekraczać tysiąc osób. Zaledwie pięćdziesięcioletnie medium na naszych oczach bliższe staje się przemysłowi niż sztuce. A jednak im więcej trybów kręci się w maszynie gamedevu, tym większe jest zapotrzebowanie na twórców – konkretne osoby, które pozwoliłyby nam uwierzyć, że gry to wciąż domena nie fabryk, lecz ludzkiej wyobraźni.

Kogo jednak możemy nazwać „twórcą gier”? W przypadku książek sprawa jest prosta. Choć pisarzowi pomagają redaktorzy, korektorzy czy tłumacze, to tylko jeden człowiek zbiera pochwały lub krytykę od czytelników. W komiksach sławę (albo niesławę) dzielą między siebie scenarzysta i rysownik. W muzyce – kompozytor i wykonawca. W świecie kina, mimo że film to dzieło zbiorowe, za najważniejszą osobę uznawany jest reżyser. W grach wideo rzecz bywa bardziej skomplikowana.

Oczywiście u zarania branży sytuacja była klarowna: zazwyczaj jedna osoba – taka jak David Crane, twórca *Pitfalla!* – wymyślała mechanikę gry, dodawała fabułę, programowała, a często także odpowiadała za grafikę i efekty dźwiękowe swojego dzieła. Wymieniony powyżej Crane był także pionierem w traktowaniu autora gry – wcześniej zazwyczaj anonimowego – jako twórcy, którego nazwisko i zdjęcie zdobiły pudełko z kartridżem. Od tego czasu – czyli od początku lat 80. – gracze zaczęli zwracać uwagę na to, kto tworzy ich ulubione gry. Ekscentryczny, roztaczający wokół siebie aurę genialnego nastolatka Matthew Smith, autor *Manic Miner* i *Jet Set Willy*, nie tylko wykształcił charakterystyczny styl graficzny swoich produkcji, ale też stał się gwiazdą – naśladował muzyków rockowych zarówno w sposobie komunikacji z mediami, jak i w rozrywkowych sposobach spędzania wolnego czasu.

Zauważmy jednak, że już w tamtych czasach nie zawsze twórca gry był tożsamy z jej faktycznym realizatorem-wykonawcą. Roberta Williams, autorka m.in. przygodowej serii *King's Quest*, wymyślała fabuły, które programowali jej mąż oraz zatrudnieni przez niego koderzy i graficy. Shigeru Miyamoto – prawdopodobnie najbardziej utytułowany człowiek w historii

całego medium, ojciec marek takich jak *Mario* czy *The Legend of Zelda* – opracowywał mechaniki, które na gry przekładała armia często anonimowych pracowników Nintendo. W latach 90. standardem były zespoły produkcyjne składające się z kilku lub kilkunastu osób i tylko Éric Chahi zaszkokował świat, całkowicie samodzielnie tworząc grę tak złożoną jak *Another World*. W dwudziestym pierwszym wieku pod coraz większą liczbą tytułów widniały setki nazwisk.

Wciąż jednak najważniejszy jest twórca – ktoś, kogo można by utożsamiać z danym tytułem, uznawany za autora wizji i odpowiedzialny za jej realizację. Hideo Kojima i *Metal Gear Solid*. Hidetaka Miyazaki i *Dark Souls*. Neil Druckmann i *The Last of Us*. Przy tym kwestia, jak wiele wkładu „twórcy” ma w dzieło, jest często niejasna. Przecież rzadko który z wyżej i niżej wymienionych samodzielnie programuje czy rysuje grafikę. Kto bardziej „stworzył” *Dooma*: odpowiedzialny za kod John Carmack czy projektujący rozgrywkę John Romero? Bracia Houserowie powszechnie uznawani są za twórców potęgi marki GTA, choć trudno uznać ich pracę przy serii za twórczą w artystycznym znaczeniu tego słowa. Nazwisko Sida Meiera widnieje przy wszystkich grach z serii *Civilization*, podczas gdy prawdziwi autorzy późniejszych odsłon kultowego cyklu pozostają w cieniu.

Znakiem tęsknoty za tym twórczym pierwiastkiem jest też estyma, jaką nawet dziś cieszą się autorzy, którzy w historii medium zapisali się zaledwie jednym tytułem, jak Aleksiej Pażytnow (*Tetris*) czy Satoshi Tajiri (*Pokémon*). Ci twórcy, którzy zamilkli dawno temu lub bezskutecznie próbują nawiązać do czasów dawnej świetności – jak Will Wright (*The Sims*), Peter Molyneux (*Populous*) i Richard Garriott (*Ultima*) – nadal traktowani są po gwiazdorsku, a zapowiedzi ich przyszłych hitów rozpalają wyobraźnię fanów. To zjawisko doskonale ilustruje rekordowy wynik zbiórki, jaki uzyskał *Star Citizen*, nowa gra powracająca po latach z twórczej emerytury Chrisa Robertsa.

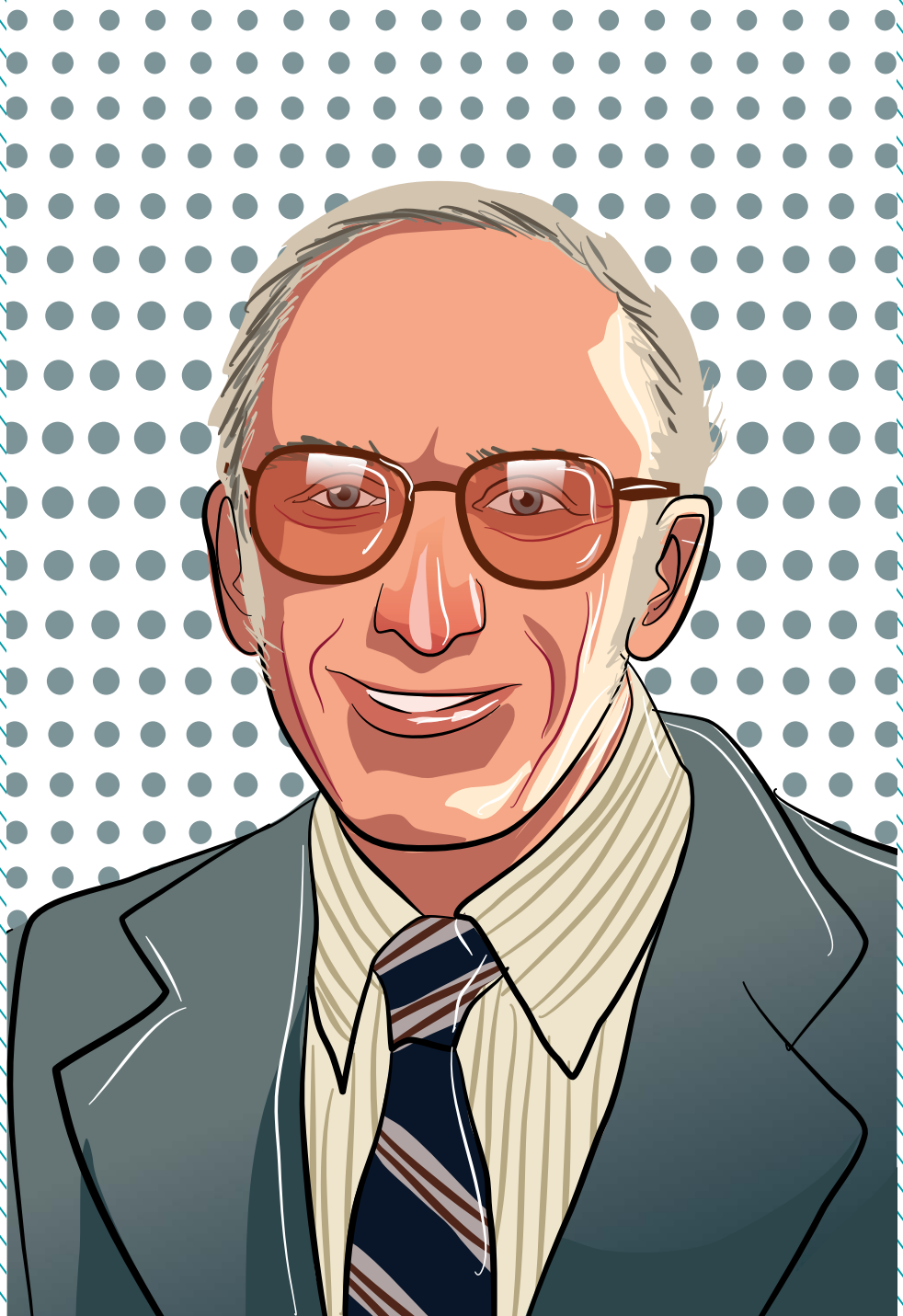
Pytanie, na ile gra wideo to jeszcze akt twórczy, ściśle łączy się z drugim, równie ważnym. Co jednostka – ów hołubiony „twórca gry” – jest w stanie zrobić, by nadać grze autorski charakter? Zwróćmy uwagę, że wspomniany wyżej Roberts w swoich kosmicznych symulatorach z serii *Wing Commander* przez lata prowadził polemikę z Davidem Brabenem, twórcą podobnych gatunkowo gier z cyklu *Elite*. Ten pierwszy twierdził, że graczom najlepiej opowiedzieć epicką historię, w której ci poczują się jak główny bohater

filmu; ten drugi – że wystarczy zbudować ramy świata, w których gracze napiszą własne opowieści. Przywołani wcześniej autorzy *Dooma* równie istotny w dziejach medium dyskurs – co jest ważniejsze w grze: technologiczna doskonałość czy klimat – toczyli w obrębie jednej produkcji. Czy byłoby to możliwe w dzisiejszych czasach?

Eric Barone zdaje się twierdzić, że aby zachować pełną kontrolę nad artystyczną wizją, trzeba – tak jak pionierzy sprzed pół wieku – zrobić wszystko samemu. Kilka lat temu wymyślił, zaprogramował, narysował i udźwiękował swoje *Stardew Valley*, a komercyjny i artystyczny sukces tego tytułu jest inspirujący dla wszystkich, którzy nadal szukają autorskiego pierwiastka w grach wideo.

Podobny cel przyświecał mi, gdy pisałem tę książkę. Począwszy od Ralpha Baera, który gry wynalazł, przez tych, którzy ukształtowali je na przestrzeni dziejów, aż po twórców nam współczesnych, budujących także przyszłość elektronicznej rozrywki – z przebogatej historii gier wideo wybrałem dwadzieścia opowieści o ludziach i ich grach. Trzeba przy tym zastrzec, że nie jest to wybór kompletny, a nieobecność na liście bohaterów nie świadczy o mniejszych zasługach i dokonaniach tych pominiętych. Bez trudu można by powiększyć książkę co najmniej o kolejnych dwadzieścia nazwisk (a ślady tego widać choćby w stanowiących dodatek do rozdziałów osiach czasu); ograniczony objętością publikacji i czytelniczą wytrzymałością, zmuszony byłem jednak dokonać selekcji. Klucz jest bardzo osobisty: w książce są ludzie, których cenię, i gry, w które lubię grać. Te ostatnie są tu najważniejsze: wielokrotnie przerywałem pisanie, by przypomnieć sobie tytuły, o których opowiadam (później zaś wpadałem w wielogodzinne maratony grania, co poważnie wydłużyło czas prac). Tym bardziej nie obrażę się, jeśli czytelnicy również będą przerywać lekturę, by sięgnąć po gry. Nawet te najstarsze są tego warte!

Moi bohaterowie są różni, mają różne biografie i różne spojrzenie na gry, ale wszystkich łączy jedno: pochodzą z analogowych czasów i to analogowe rozrywki ukształtowały ich wyobraźnię. Wycieczki i zabawy z rówieśnikami, planszówki, komiksy... Zdecydowana większość przyznaje, że uwielbia czytać książki. Mam nadzieję, że ta, którą trzymacie w rękach, również zainspiruje kogoś do twórczych działań. I że kiedyś ten ktoś znajdzie się w kolejnym tomie „Legend gier wideo”.



Ralph Baer

OJCIEC GIER WIDEO

>>// Historycy spierają się, kto wymyślił gry wideo. Być może chwała należy się informatykom, którzy zmuszali pierwsze maszyny liczące o gabarytach solidnej meblościanki do rywalizacji z człowiekiem w kółko i krzyżyk. A być może ważniejsi byli inżynierowie, którzy zbudowali Nimrod - komputer stworzony specjalnie po to, by grał z ludźmi w chińską grę logiczną **Nim**. Nie wypada również pominąć zasług Williama Higinbothama, który opracował pierwszą w historii wersję świetlnego tenisa rozgrywanego na oscyloskopie. Z kolei studenci prestiżowego Massachusetts Institute of Technology jeszcze w latach 60. XX wieku sprawili, że dzięki grze **Spacewar!** uczelniany minikomputer PDP-1 stał się bramą do międzygwiazdnych podróży i kosmicznych walk. Wszyscy ci dzielni ludzie zapisali się złotymi zgłoskami na kartach historii elektronicznej rozrywki, lecz tylko jeden człowiek nazywany jest „ojcem gier wideo” - i jest nim **Ralph Baer**.

> Nawet jeśli pominąć zasługi dla gier wideo, Baer był postacią nietuzinkową. W 1938 roku, będąc nastolatkiem, ten niemiecki Żyd uciekł wraz z rodziną do Stanów Zjednoczonych w poszukiwaniu lepszego życia. Po przybyciu za ocean został technikiem radiowym i zajął się handlem elektroniką, lecz szybko porzucił biznes i zaciągnął się do amerykańskiej armii, by walczyć przeciwko nazistom. Wojenne losy powiodły go m.in. do Francji, gdzie stał się specjalistą od broni ręcznej. Po powrocie do USA ukończył studia z tytułem inżyniera – eksperta od telewizji, która była wówczas bardzo perspektywiczną gałęzią rozrywki. Wkrótce Baer założył rodzinę i zajął się pracą. Projektował i produkował elektronikę: sprzęt medyczny, systemy radarowe dla wojska i komunikacyjne dla biznesu. Od połowy lat 50. był zatrudniony w Sanders Associates – jednym z czołowych amerykańskich wytwórców płytek drukowanych. Gdy przekroczył czterdziestkę, wykonywał coraz mniej prac typowo projektowych, a stał się menedżerem, który zarządza innymi inżynierami.

Jedna myśl jednak wciąż nie dawała mu spokoju.

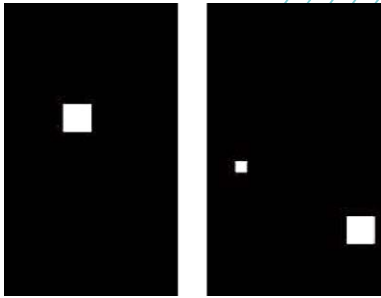
Jak wspominał po latach, pierwszy raz wpadł na ten pomysł tuż po studiach, na początku lat 50. A gdyby tak – zastanawiał się wtedy – wzbogacić telewizory, pozwalające tylko na bierną rozrywkę, o możliwość interakcji z telewizorem? Pomysł przedstawił swoim ówczesnym pracodawcom, ale nie zdołał ich do niego przekonać. Na szczęście dla Baera nikt inny również nie wpadł na podobną koncepcję, więc mógł do niej powrócić w 1966 roku.

Ta myśl zmieniła historię.

»Gdy budujemy telewizor, mamy
do dyspozycji sprzęt serwisowy
wyświetlający na ekranie linie
i kwadraty do testów. A ja pomyślałem,
że byłoby zabawne, gdyby dać ludziom
możliwość sterowania tymi liniami
i kwadratami.«

Ralph Baer

Źródło: Ralph Baer, „Videogames: In the beginning”



>_Gra na Magnavox
Odyssey

Czekając na autobus podczas podróży biznesowej, Baer zapisał na kartkach notesu ogólne założenia przystawki, która przekształcałaby odbiornik telewizyjny w grę. Dzięki urządzeniu, zamiast tylko oglądać programy, telewizor mógłby toczyć na ekranie tenisowe pojedynki, brać udział w quizach, ścigać się czy choćby strzelać do rzutków.

Szefowie Baera w Sanders Associates dali zielone światło na realizację pomysłu, nad którym Baer pracował z dwoma kolegami. W 1968 roku urządzenie przybrało fizyczną postać o nazwie Brown Box – był to w pełni działający prototyp czegoś, co dziś uznawane jest za pierwszą w historii konsolę do gier wideo.

Brown Box to – zgodnie z nazwą – małe brązowe pudełko, które po podłączeniu do telewizora zmieniało odbiornik w bramę do interaktywnej rozrywki. Na ekranie z czarnym tłem wyświetlały się białe ruchome kwadraty, którymi sterowało się za pomocą kontrolera. Potencjometry umożliwiały przemieszczanie obiektów w pionie i poziomie, a za pozostałe działania odpowiadał dodatkowy przycisk. Kontrolery były dwa, a więc rywalizacja mogła toczyć się w parach (dziś zatem powiedzielibyśmy, że narodził się wówczas również tryb multiplayer).

To ważne, bo pierwszą grą, którą proponował Baer, były pojedynki świetlnego tenisa – dwa większe kwadraty (paletki) umieszczone po obu stronach ekranu naprzemiennie odbijały krążący pomiędzy nimi mniejszy kwadrat (czyli piłkę), a wypadnięcie piłki poza ekran powodowało utratę punktu. Inną zabawą oferowaną przez konsolę były pościgi: dwaj gracze sterowali przemieszczającymi się po ekranie kwadratami, z których jeden uciekał, drugi zaś go gonił. Zespół Sandersa przygotował także alternatywne kontrolery: pistolet świetlny umożliwiający strzelanie do pojawiających się na

ekranie rzutków, a nawet zamontowaną w obudowie... piłeczkę golfową, której uderzanie w różnych kierunkach pozwalało rozegrać na telewizorze partię wirtualnego golfa.

„Brazowe pudełko” działało, ale Baer długo nie mógł przekonać do swojego pomysłu potencjalnych producentów. To zaskakujące, bo pod koniec lat 60. już w niemal każdym amerykańskim domu był telewizor i rozszerzenie możliwości tego urządzenia o interaktywne doznania wydawało się ofertą atrakcyjną dla konsumentów. Tymczasem dopiero na początku kolejnej dekady wynalazkiem Baera zainteresował się amerykański producent radiodbiorników i telewizorów, firma Magnavox. Finalny produkt – konsola nazwana Odyssey – trafił na sklepowe półki jesienią 1972 roku.

Tak zaczęła się historia gier wideo.

Zdecydowana większość dostępnych na to urządzenie tytułów stanowiła oczywiście rozwinięcie koncepcji świetlnego tenisa (przecież gdy punkty zdobywało się wyłącznie po trafieniu w bramkę, tenis można było sprzedawać np. jako hokej), ale były też bardziej oryginalne pomysły.

Posiadacze Odyssey mogli więc ganiać się po nawiedzonym domu czy wcielać się w kota i mysz lub brać udział w szalonym zjeździe narciarskim. W praktyce mechanika nadal opierała się na sterowaniu po ekranie małymi białymi kwadracikami, a za wszystkie dekoracje w tych produkcjach odpowiadały plastikowe nakładki na ekran.

Część tytułów wykorzystywała też papierowe pieniądze (w sam raz choćby do ruletki), kości, a nawet kartki do zliczania wyników. Sama konsola tego nie potrafiła, a gdy do elementów rozgrywki dochodził jeszcze aspekt czasowy, gracze musieli posiłkować się własnym stoperem (którego nie było



>_Magnavox Odyssey