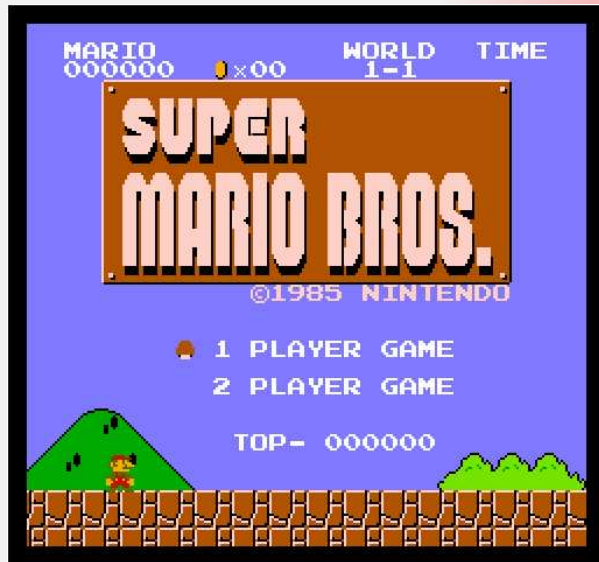


Historia Gier Komputerowych



Pierwsze konsole do gier

Atari 2600 emulator

Atari 2600 – konsola do gier wideo produkowana od roku 1977. Była jedną z pierwszych konsol, które używały wymiennych modułów z grami tzw. kartridży, zamiast wbudowania na stałe jednej lub więcej gier. Rozwiązanie to zostało po raz pierwszy wykorzystane w konsoli Fairchild Video Entertainment System w 1976.

W USA i Europie sprzedawana do roku 1989, a w Azji do wczesnych lat 90. XX wieku. Przez ten czas wyprodukowano około 25 milionów sztuk. Liczba stworzonych gier przekroczyła 900.

Początkowo znana jako Atari VCS (Video Computer System); nazwa Atari 2600 została po raz pierwszy użyta w roku 1982 po wprowadzeniu bardziej zaawansowanej konsoli Atari 5200.



ATARI gamecanner.org



Commodore 64

Commodore 64, C64, CBM64 – komputer domowy z lat 80. XX wieku, produkcji firmy Commodore Business Machines (CBM). C64 był dotychczas najlepiej sprzedającym się modelem komputera w historii informatyki. Ten komputer z procesorem o prędkości 1MHz miał lepsze możliwości graficzne i dźwiękowe od maszyn dwa razy droższych. W jego 25 urodziny spoglądamy z nostalgią na przeszłość gier komputerowych.



PlayStation 3

-jako przedstawiciel najnowszych konsol



PlayStation 3 to komputerowy system rozrywkowy nowej generacji. Wykorzystuje innowacyjne technologie, oferujące zupełnie nowe, multimedialne i interaktywne doświadczenia w rozdzielczości High Definition. Konsola gier wideo firmy Sony, czwarta w rodzinie PlayStation. Jej premiera odbyła się 11 listopada 2006 w Japonii i 17 listopada w USA. Konsolę wyróżniają bogate możliwości multimedialne – możliwość odczytywania filmów na Bluray i DVD, muzyki i zdjęć z sieci lokalnej oraz nośników USB. Znacznie rozwinięta w stosunku do poprzednich konsol Sony została obsługa internetu.

The Need for speed



- gra wydana na komputery PC IBM i konsole Sony Playstation (1995), Segę Saturn (1995) i Panasonic 3DO (1994) przez firmę Black Box Games.
- Była to pierwsza edycja serii gier samochodowych z elementami zręcznościowymi pod tytułem *Need for Speed*. W pierwszej odsłonie tej sagi do wyboru było zaledwie 7 tras oraz 8 samochodów. Po sukcesie tej części, autorzy wydali sequel *Need for Speed II*.

Sensible Word of Soccer 95



Nazwa Gry: Sensible
Word of Soccer 95

Producent: Sensible
Software

Rok: 1995

Gatunek: Sportowa

SWOS to prosta piłka nożna. Nie jest to żadna zaawansowana symulacja tegoż sportu, a prosta adaptacja o podejściu czysto zręcznościowym. Jak już wspominałem, gra nawet nie próbuje nawet naśladować prawdziwego sportu, w zamian dostarcza wiele godzin wspaniałej rozrywki, do której możecie również namówić znajomych (istnieje opcja gry dwóch graczy).

SUPER MARIO



- **Mario** (znany również jako **Super Mario** a początkowo **Jumpman**) to fikcyjna postać z gier wideo stworzona przez Shigeru Miyamoto z firmy Nintendo.
- Jest jedną z najbardziej znanych postaci z gier Nintendo i także najbardziej rozpoznawalną w historii gier wideo. Wystąpił w wielu grach, z których wiele stało się przebojami. Pierwszy raz można było zobaczyć go w grze *Donkey Kong* z 1981 roku na automaty arcade. Jego brat Luigi po raz pierwszy pojawił się w grze *Mario Bros.* w 1983 roku. "Overworld Theme" z gry *Super Mario Bros.* (autorstwa Koji Kondo) jest jedną z najbardziej rozpoznawanych melodii z gier z Mario. Jej zremiksowana wersja często pojawia się w innych grach z Mario.

Super Frog

Superfrog jest bardzo dobrą amigową platformówką, która została przeniesiona na ekrany PC - z dobrym skutkiem. Celem gry, jak większości gier tego typu, jest zebranie określonej liczby monet, aby móc dostać się na następny poziom. Napotkanych wrogów eliminujemy w różnoraki sposób: skacząc im na głowy, lub rzucając w nich piłką (którą najpierw oczywiście znajdujemy). Jak na tamte czasy grafika w grze jest świetna.



Nazwa Gry: Superfrog
Producent: Team 17
Rok: 1995
Gatunek: Platformowa

Cannon Fodder



Cannon Fodder - powstała w 1993r; jest to wojenna gra komputerowa stworzona przez Sensible Software, będąca połączeniem gry zręcznościowej z elementami RTS. Gra toczy się na planszy nie podzielonej na pola, celem jest militarna eksterminacja przeciwników. Gra pierwotnie powstała na Amigę, lecz później została przeniesiona na inne popularne wówczas platformy. Wydano jedynie dwie gry z tej serii, mimo że gra cieszyła się dużym powodzeniem. Żołnierze zostali ukazani jako zaledwie mięso armatnie (angielski tytuł gry). Seria Cannon Fodder bardzo humorystycznie przedstawia obraz wojny. Pierwsza część jest powszechnie ceniona jako klasyka gier komputerowych.

Grand Theft Auto



Nazwa Gry: Grand Theft Auto

Producent: DMA

Rok: 1997

Gatunek: Zrecznościowa

GTA to wspaniała gra, zresztą chyba każdy ją zna. Jednak napiszę troszkę o fabule tej gry. Wcielamy się w postać zwykłego złodziejaska, kradniemy wozy, wykonujemy misje dla mafii, po prostu robimy wszystko w mieście na co mamy ochotę. W grze są trzy miasta - każde podzielone na dwie części. Każda część zawiera wiele misji, które możemy wykonać. Mając określoną ilość forsy przenosimy się do innej części miasta lub następnego miasta. Pieniążki na przejście do następnego poziomu można zdobyć na kilka różnych sposobów. Pierwszym i najbardziej skutecznym jest wykonywanie wspomnianych misji, drugi: na chama, tj. wpadamy sobie w szal i rozwalamy używając skromnego arsenału broni (pistolet, pistolet maszynowy, bazooka i miotacz ogni) wszystko co stanie nam na drodze, oraz trzeci spokojny, czyli bierzemy po cichu jakąś brykę z ulicy i zawozimy do doków sprzedając wóz mafii.

221B Baker Street



Opis gry: Jesteśmy jednym z czterech detektywów: Sherlock Holmes, Doctor Watson, Inspector Lestrade lub Irene Adler. Naszym zadaniem jest rozwiązywanie detektywistycznych zagadek. Mimo nie zachęcającej grafiki gra jest ciekawa - a to ze względu na dużą liczbę spraw do rozwiązania.

Kategorie: Strategiczne

Producent: DataSoft

Rok wydania: 1987

Rozmiar: 247 kB

Blues Brothers Jukebox Adventure



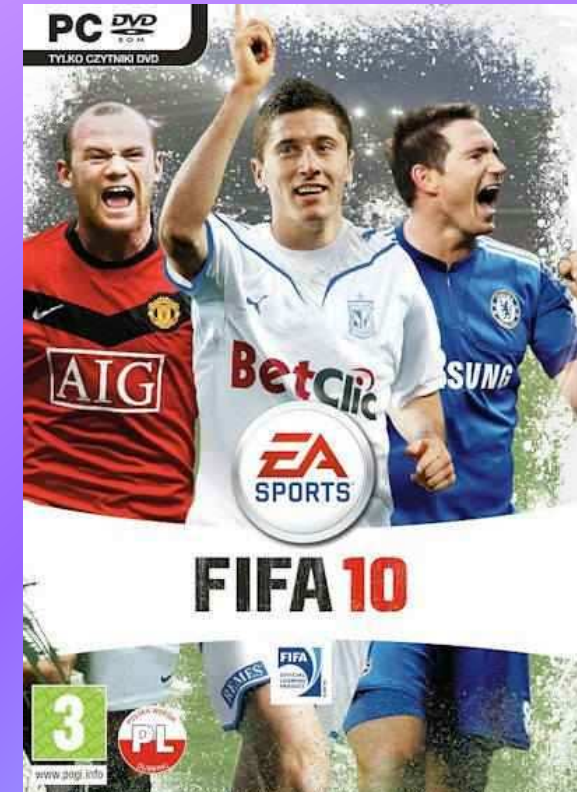
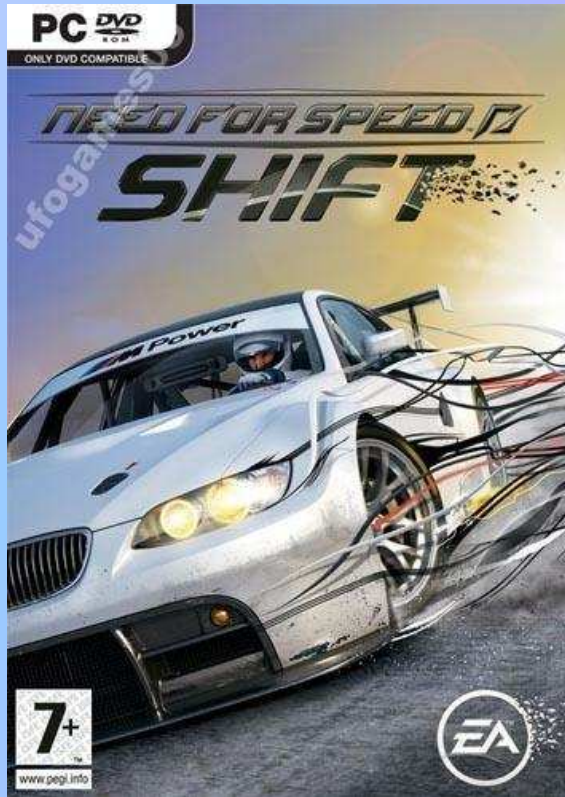
- Gra powstała na kanwach filmu "Blues Brothers". W stosunku do swojej poprzedniczki, unowocześniono grafikę, animacje, dźwięk, oraz (nareszcie!) dodano kody do poziomów, bez których poprzednia część była koszmarem. Teraz po utraceniu wszystkich "życ" nie musimy zaczynać od nowa. W grze istnieje opcja gry dwóch graczy jednocześnie, przy czym każdy z graczy może wbyrać jednego z "Blues'owych" braci. Jak zwykle cel gry nie jest skomplikowany: należy zbierać porzucane po planszy płyty gramofonowe.

FIFA 94



- **FIFA International Soccer - pierwsza gra rozpoczynająca serię FIFA, będąca konkurentem m.in. dla Sensible Soccer. Walczymy w niej jedną spośród 32 drużyn narodowych, walcząc z przeciwnikiem i próbując zdobyć gola. Widok gry pokazano w dwuwymiarowym trybie izometrycznym, korzystając ze spritów. Gra zawierała dużo prostych błędów m.in. łatwo było strzelić gola z połowy boiska. Na zdjęciu z okładki znalazł się Piotr Świerczewski walczący o piłkę z Davidem Plattem w meczu Anglia - Polska.**

Gry Nowej Generacji

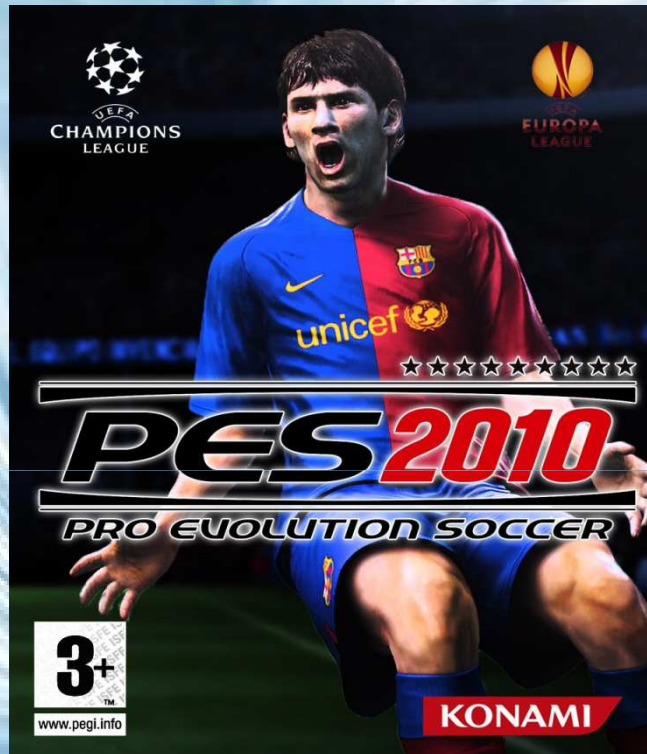


Need For Speed SHIFT

Need for Speed to dziwna marka. Utrzymuje się na rynku od wielu, wielu lat, a poziom gier wydawanych pod znakiem „Żądy Prędkości” jest bardzo zmienny. Co jednak najciekawsze, niezależnie, czy nowa gra z tej serii jest dobra, czy też jest zupełną klapą – zawsze jest o niej głośno i zawsze rzesza fanów biegnie do sklepów.



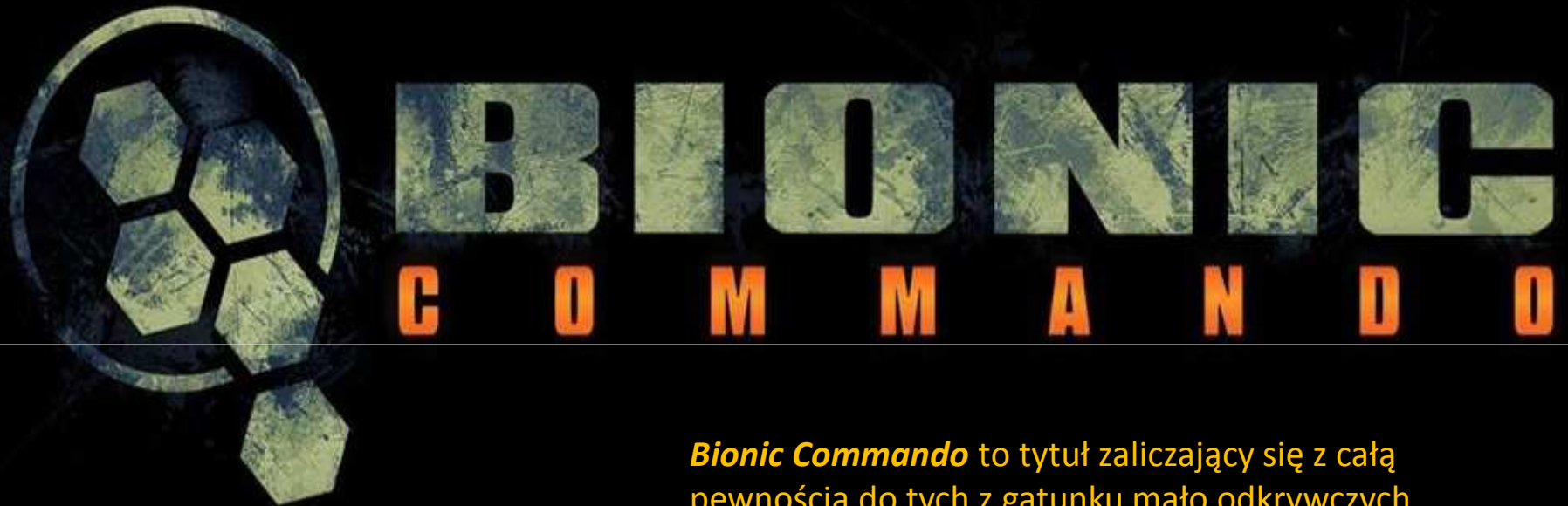
Pro evolution soccer 2010



Wielomilionowa sprzedaż serii *FIFA* nie powstrzymuje Konami przed wydawaniem kolejnych części *Pro Evolution Soccer*. Zamienia się to powoli w swoistą telenowelę, w której dwóch przystojnych panów bije się o wymarzoną kobietę. Wygrywa ten, który obiecuje złote góry i rzeki wypełnione po brzegi miodem. Co roku gracze karmieni są nie do końca spełnianymi przyrzeczeniami, a kasa ze sprzedaży tytułu nie jest wcale mniejsza. Niby coś w tym jest, ale kto twierdzi, że życie jest sprawiedliwe?



Bionic Commando



Bionic Commando to tytuł zaliczający się z całą pewnością do tych z gatunku mało odkrywczych. Pierwsze skojarzenia odnośnie najnowszej gry wyprodukowanej przez studio **Grim** przywodzą na myśl przypakowanego komandosa wyposażonego w bioniczny mechanizm, za pomocą którego rozprawia się on z różnymi typami spod ciemnej gwiazdy, które swoją działalnością mają zamiar sprowadzić na świat ryzyko zagłady rodzaju ludzkiego.

Prezentację wykonali

THE END

Błażej Grodzki
Szymon Nowacki
Tomasz Biernat