

Tomasz Orłowski

# REBELIANCI



Jak **Sony**  
stworzyło  
**PlayStation**



**GAMEBOOK STORIES**

Zapraszamy do lektury darmowego fragmentu ebooka „Rebelianci. Jak Sony stworzyło PlayStation”

W latach 80. wszystko zdawało się stać na kulawej nodze, gotowe runąć jak chybotliwa budowla z kart. Każdy dzieciak ustawiony w kolejce do automatu czuł w kościach, że stary świat zmierza ku końcowi. Podbój kosmosu zakończył się katastrofą Challengera, w tym samym kierunku podążało małżeństwo Karola i Diany, a losy świata rozstrzygały się za kulisami zimnowojennej polityki. W ostateczną fazę wchodził również inny wielki konflikt. Dwie firmy – Sega oraz Nintendo – które od lat walczyły o dominację na rynku gier wideo, szykowały się do wejścia w nową generację konsol. Wyglądało na to, że wszystko odbędzie się w znanych warunkach, ale wtedy do gry niespodziewanie przystąpiło Sony. Oficjalnie z powodów czysto biznesowych: chęci ekspansji na bardzo perspektywicznym rynku. Ale to tylko połowa historii. Druga to opowieść o zdradzie i pragnieniu zemsty.

Historia oparta na faktach

# Gdzie, do diabła, podziały się te pieniądze?

Olaf Olafsson rzadko grał w gry wideo. Nie to, że ich nie lubił – nie miał na nie czasu, a w gruncie rzeczy to nawet za wiele o nich nie wiedział. Urodził się w Islandii, był biznesmenem i często podróżował, więc każdą wolną chwilę wykorzystywał na to, by odespać *jet lag* i jak najszybciej stanąć na nogi. Zresztą w kwestii doświadczania kultury był raczej tradycjonalistą – lubił zapach nowych książek i wołał szelest papieru od tych syntetycznych „pingów” i „pongów”.

Ale miał głowę otwartą na nowe pomysły. Jeśli coś przykuło jego uwagę, można było mieć pewność, że wkrótce stanie się

w tym ekspertem (i jeszcze nieźle na tym zarobi!). Jako młody chłopak interesował się naukami ścisłymi i pasja ta zaprowadziła go na Uniwersytet Brandeisa, gdzie w 1985 roku obronił licencjat z fizyki. Z kolei zamiłowanie do poezji przekuł w szereg literackich sukcesów. Najbardziej był jednak dumny z owoców swojej miłości – dwóch synów i córki, które dała mu żona Anna. Stawiał je ponad wszystkie swoje osiągnięcia.

Wychowując trójkę dzieci, nie mógł oczywiście nie dostrzec rosnącej popularności gier wideo, ale dopiero w Ameryce uwierzył, że na cyfrowej rozrywce można zbić fortunę. W kolejkach do automatów ustawiali się wszyscy – młodzi i starzy, „niebieskie kołnierzyki” oraz goście w najlepszych garniakach od Ralph Laurena.

Jednego Olafsson nie rozumiał. Dlaczego Sony – czołowa firma technologiczna, w której rozpoczął pracę zaraz po ukończeniu studiów – niespecjalnie interesowało się rynkiem gier i konsol? Japoński gigant zakupił przecież kilka studiów filmowych i muzycznych, szybko stając się ważnym graczem na obu rynkach, a tymczasem romans Sony z grami był krótki i niezbyt namiętny. Olafsson postanowił to zmienić.

Jego głównym zadaniem jako nowo mianowanego prezesa działu odpowiedzialnego za oprogramowanie było wspiąć się na każdą gałąź elektronicznej rozrywki i upewnić się, by

na wszystkich wyryto logo Sony. Bramą do świata gier była dla Olafssona firma Imagesoft – założona w 1989 roku przez muzyczny oddział Sony spółka córka miała zajmować się wydawaniem gier. Dwie pierwsze produkcje – *Super Dodge Ball* oraz *Solstice* – okazały się finansowymi klapami, mimo że otrzymały niezłe recenzje w mediach i całkiem dobrze się sprzedały.

– Gdzie, do diabła, podziały się te pieniądze? – zapytał Olafsson podczas spotkania z szefostwem studia. Był chłodny marcowy poranek 1991 roku, ale w siedzibie Imagesoftu nie narzekano na niską temperaturę. W małym, zagraconym biurze unosił się intensywny zapach rozgrzanej elektroniki, kurzu i potu.

– Jak to gdzie? Zostały w Nintendo – Allan Becker rozłożył szeroko ręce jak bezradne dziecko. W Imagesoft pracował od 1990 roku i jako kierownik produkcji ucieszył się, że ktoś „z góry” wreszcie zainteresował się ich sytuacją. Obie wspomniane gry zostały wydane na konsolę Nintendo Famicom. – Nie rozumiesz? Do tych gości należy trzy czwarte branży gier, więc musimy tańczyć, jak nam zagrają. Jak tak dalej pójdzie, to zwiniemy interes.

– Chodzi o tantiemy? – Olafsson zmarszczył brwi i zaczął kartkować dokumenty, z którymi przyleciał do Santa Monica.

– Piętnaście procent, dobrze pamiętam?

– Trzydzieści procent dochodu – poprawił go Becker. – Ale to tylko wierzchołek góry lodowej. Do tego dochodzi jeszcze zapłata za kartridże, które kosztują majątek. A kosztują majątek, bo na rynku jest tylko jeden licencjonowany sprzedawca.

– Nintendo...

– Otóż to. A teraz pozwól, że o coś cię spytam – Becker przysunął fotel do stołu i spojrzał na Olafssona znad grubych oprawek. – Grałeś w *Super Sushi Pinball*? To taka nasza wariacja na temat flippera.

Ten pokręcił głową.

– Pewnie, że nie grałeś, bo ta cholerna gra nigdy nie wyszła! – kierownik produkcji uderzył pięścią w stół. Widać było, że długo czekał, by wyrzucić z siebie wściekłość. – Wydaliśmy na nią milion dolców. Milion, rozumiesz? Mieliśmy gotową kampanię marketingową, grupa testowa była zachwycona. Ale Nintendo nie spodobał się nasz pomysł, więc ukręcili mu łeb. Tak po prostu, nie dając szansy, by uratować choćby część zainwestowanych pieniędzy.

– Zaraz, moment. Czy to nie gracze powinni zdecydować, czy gra im się podoba, czy nie?



– Brawo, rozumiesz jak prawdziwy Amerykanin! Ale musisz się tego wyzbyć, jeśli chcesz zrozumieć Nintendo.

– Pogadam z nimi.

W rzeczywistości, po tej rozmowie był już umówiony na przyszły wtorek z Howardem Lincolnem – wiceprezesem Nintendo of America. Z Beckerem spotkał się tylko po to, aby lepiej rozeznąć się w obecnej sytuacji i nie palnąć jakiejś głupoty. Słyszał o surowych zasadach Nintendo i słabych wynikach finansowych Imagesoftu, ale nie spodziewał się, że sprawa jest tak beznadziejna. Zwłaszcza że wiedział o planach na zacieśnienie więzi między firmami – Sony i Nintendo pracowały już nad stworzeniem rozszerzenia do Super Nintendo Entertainment System, które pozwoli konsoli obsługiwać płyty CD. Na własne oczy widział prototyp tego urządzenia. Ogłoszenie partnerstwa oraz odsłonięcie konsoli miało odbyć się już w 1991 roku, podczas letniej prezentacji na Consumer Electronics Show w McCormick Place w Chicago.

– Pogadam z nimi – powtórzył głośniej, widząc niedowierzanie na twarzy mężczyzny. – Nie będę owijał w bawełnę. Na pewno da się im przemówić do rozsądku.

Wstał i zaczął zbierać teczki ze stołu. Pożegnali się w milczeniu, ale gdy już położył dłoń na klamce, Becker odezwał się

tonem tak spokojnym, że Olafsson ledwo rozpoznał w nim głos człowieka sprzed kilku chwil.

– Powinieneś pogadać z Kalinskim.

– Kalinskim? Tomem Kalinskim? – Olafsson odwrócił się zdumiony. – Ale on pracuje dla Segi...

– Wiem, dla kogo pracuje – przerwał mu znacząco Becker. – I dlatego powinieneś z nim pomówić.

**Kup ebook na [www.gamebook.pl](http://www.gamebook.pl)**

# Od autora

**T**a niewiarygodna historia wydarzyła się naprawdę.

By oczyścić ją z kurzu, zrozumieć, a wreszcie podzielić się z Czytelnikiem, przekartkowałem stopy artykułów, wywiadów, wspomnień, biografii i autobiografii. Wsłuchując się uważnie w głosy z przeszłości, udało mi się połączyć ze sobą fakty i ustalić spójną wersję wydarzeń.

Mimo tego wiele dialogów w niniejszej książce ma charakter fikcyjny i hipotetyczny - bazuje na niepełnych lub nawet sprzecznych ze sobą wspomnieniach bohaterów. Nie wiem, czy Kalinski i Olafsson naprawdę sączyli piwo w restauracji serwującej steki, czy może umówili się na spacer promenadą - ale pewne jest, że ta rozmowa się odbyła i jej przebieg jest dobrze udokumentowany w źródłach. Nie ręczę również, że list Norio Ohgi trafił do skrzynki, a nie wprost do rąk Akio Mority. Być

może Olafsson wracał ze spotkania z Howardem Lincolnem nie Dodgem Diplomatem, a zupełnie innym wozem.

„Białych plam”, które pozwoliłem sobie ubarwić pisarskim piórem, jest zresztą trochę więcej. Zależało mi jednak na przedstawieniu tej historii w sposób, który będzie nie tylko bliski rzeczywistości i pouczający, ale i ciekawy w formie. Chciałem, by Czytelnik poczuł emocje i atmosferę, które mogły towarzyszyć bohaterom tej – jakby nie patrzeć – pasjonującej intrydze.

Taki jest zresztą zamysł całej serii Gamebook Stories i czuję ogromny zaszczyt, że to właśnie moi „Rebelianci” mogą ten niezwykle ciekawie zapowiadający się cykl zapoczątkować.

**REBELIANCI. Jak Sony stworzyło PlayStation**

Copyright © 2023 by **Tomasz Orłowski**

Copyright © 2023 by **Gamebook Wydawnictwo**

**Redakcja:** Zbigniew Jankowski

**Korekta:** Barbara Kostrzewska

**Projekt okładki:** Zbigniew Jankowski & Tomasz Orłowski

**Ilustracja na okładce:** Tomasz Kleszcz

ISBN 978-83-968003-2-9

**GAMEBOOK**  
W Y D A W N I C T W O

**Gamebook Wydawnictwo**

[www.gamebook.pl](http://www.gamebook.pl)

[kontakt@gamebook.pl](mailto:kontakt@gamebook.pl)

Żaden z fragmentów ebooka nie może być publikowany i powielany w formie drukowanej, elektronicznej, mechanicznej, fotooptycznej i magnetycznej oraz w jakikolwiek inny sposób bez pisemnej zgody wydawcy.