

POWER



commodore 64
PERSONAL COMPUTER

rozdział 1.0

MOJA PIERWSZA KASETA■







Miałem siedem lat, gdy w 1986 roku, podczas odwiedzin u Darka, syna znajomych moich rodziców, zetknąłem się z czymś, co na zawsze zmieniło moje życie. Był to komputer – Commodore 64. Ośmiobitowa maszyna z 64 kilobajtami pamięci RAM wyprodukowana została przez firmę Żyda polskiego pochodzenia, Jacka Tramiela (przed wojną, gdy mieszkał w Łodzi, posługiwał się nazwiskiem Trzmiel). Choć C64 zaprojektowano jako tani sprzęt ze średniej półki, dla polskiego konsumenta w tamtym czasie był to całkowity kosmos! Cacko takie, z magnetofonem do wczytywania programów i joystickiem do grania, kosztowało nawet równowartość rocznych zarobków i można było je nabyć głównie z drugiej ręki, a więc bez gwarancji i serwisu.



WISKORD
C-60
SUPERIOR
C-60 ZWCH WISKORD

COMMODORE TIXO NIM II
ORWO K60

COMMODORE 64/128
20

Bardzo ważnym elementem zestawu komputerowego był magnetofon. W moim przypadku – Glosonic GS-30 w kolorze kremowym, przypominający kaseciaka od Atari, ale wtedy nikt z moich znajomych o tym nie wiedział, bo żaden z nas nie miał Atari. Nie był to oryginalny magnetofon Commodore, lecz jego kanciasty klon. Miał tradycyjne przyciski w kolorze ciemnobrązowym, pozwalające operować włożoną do magnetofonu kasetą. Niestety, w tym modelu brakowało bardzo istotnego elementu – specjalnego otworu do ustawiania głowicy. Wrócimy do tego za moment. Na szczęście sprzęt posiadał trzycifrowy licznik – co okazało się jego wielkim atutem.

W C64 nośnikiem danych były kasety magnetofonowe, na których znajdowały się upragnione przez nas gry. W tamtych latach popularne, a w zasadzie wyłącznie dostępne, były tak zwane składanki, ale aby zmieścić na jednej kasecie tak wiele tytułów, potrzebne było tajemnicze TURBO! To dzięki niemu gry wgrywały się szybciej. Dla porównania, gra na tak zwanym NORMALU potrafiła wgrywać się nawet przez pół godziny (na NORMALU grali ludzie nienormalni, ale dla porządku rzeczy należało o tym wspomnieć). Na TURBO cały proces trwał kilka minut.

A skąd było wiadomo, w którym miejscu na taśmie znajduje się dana gra? Do tego właśnie służył wspomniany przeze mnie licznik, który pozwalał precyzyjnie określić, że – na przykład – gra *Bruce Lee*, siódma z kolei na kasecie, zaczyna się od numeru, dajmy na to, 354. Jak się łatwo domyślić, jeśli nikt nie ruszał licznikiem, sprawa była prosta. Ale jeśli zaprosiłeś śmieszkowatego kumpla, który zresetował licznik przyciskiem („to tak dla jaj, buhaha”) na trzy zera, to wtedy trzeba było najpierw przewinąć całą taśmę do samego początku, potem do określonego numeru podanego obok tytułu gry, a na sam koniec strzelić owego kolegę z liścia w japę, aby wydoroślał i na przyszłość nie dotykał brudnymi łapami skomplikowanej aparatury.

O wgrywaniu gier na Commodore’a przez lata krążyły legendy. Niestworzone historie o tym, co wyczyniali gracze, by przypadkiem nie zakłócić delikatnego procesu, były w większości prawdzie. Podczas loadingu należało nie oddychać, nie patrzeć na telewizor, a najlepiej w ogóle wyjść z pokoju. Nie wspomnę, ile razy głośno dawałem do zrozumienia komputerowi, że jeśli nie wgra gry, to leci na złom. Nie zliczę, ile razy udawałem, że nie patrzę na kolorowe pasy na telewizorze, aby nie zapeszyć. Każdy tak robił, choć sam proces nie zależał tak naprawdę od tych pogańskich rytuałów, ale od tego, czy głowica była dobrze ustawiona.

No właśnie. Nowocześniejsze magnetofony posiadały niewielki otwór (już wiecie, że mój go nie miał), przez który wkładało się śrubokręt i kręcąc w lewo lub w prawo, dostrajało się głowicę. Z czasem pojawiły się specjalne programy,





Gdy ja wciąż w najlepsze ogrywałem tytuły na Commodorze, moi koledzy odkryli „Jajeczka”. Była to radziecka podróbka przenośnej konsoli Nintendo Game & Watch (nazwa nawiązywała do podwójnej funkcji sprzętu – gry i wbudowanego zegarka), a na przełomie lat 80. i 90. każdy szanujący się uczeń szkoły podstawowej chciał postawić takiego rosyjskiego handhelda na meblościance obok łóżka, aby piszczący alarm budził go na lekcje.

Urządzenie produkowane przez przedsiębiorstwo Elektronika składało się z ciekłokrystalicznego monochromatycznego ekranu oraz przycisków sterujących i zawierało jedną grę w dwóch różniących się poziomem trudności wariantach. Najpopularniejszy był znany z kreskówki *Nu, pogodi!* wilk zbierający jajka toczące się coraz szybciej po grzędach w kurniku (za każde złapane dostawało się punkt, ale zbite przybliżało do końca zabawy). Co ciekawe, obok tej z wilkiem, istniała też wersja gry z Myszką Miki (oczywiście radzieccy producenci nie siłili się na zdobycie od Disneya oficjalnej licencji). Właśnie ten wariant





GAME & WATCH™
MULTI SCREEN
DONKEY KONG

(pod warunkiem że posiadało się drugi, a nie tylko tego samotnego *Spider-Mana*, jak mój kolega). Obraz był w paskudnym zielono-żółtym kolorze, ale to nie miało znaczenia. Człowiek-Pająk biegał po ulicy, walczył ze złoczyńcami i bujał się na pajęczynach. Ależ to było dobre! Oczywiście próbowałem przekonać rodziców, że Game Boy jest mi niezbędnie potrzebny, ale że miałem już C64, więc według nich nie był mi potrzebny w ogóle. W rezultacie Game Boya (lub jak wymawiali moi rodzice „gemboja”) nigdy nie dostałem, ale dzięki znajomemu choć trochę liźnąłem temat.

Z oryginalnym Game & Watch też miałem styczność. A dokładnie z jedną grą, którą posiadał mój inny ziom, o rok starszy Tomek. Był to *Donkey Kong* – pod kątem technologii zbliżony do „Jajeczek”. Obudowę we wściekle pomarańczowym kolorze składało się na pół, a dwa ciekłokrystaliczne ekrany umożliwiały rozgrywkę przenoszącą się pomiędzy nimi. W tej uproszczonej wersji automatowego *Donkey Konga* jako dzielny ludek (w którym dopiero wiele lat później mieliśmy rozpoznać słynnego Maria) biegliliśmy do góry, po platformach, aby uratować księżniczkę. Przeszkadzała nam w tym małpa rzucająca beczki, nad którymi trzeba było przeskakiwać. Oryginalny Game & Watch posiadał do kontrolowania postaci krzyżak, który później trafił do gamepada ze stacjonarnej konsoli Nintendo Entertainment System. W owych czasach bardzo chętnie przytuliłbym tę grę. Jednak i tym razem do akcji wkroczyli moi rodzice, argumentując że „przecież mam Commodore’a i setki gier, a tutaj miałbym tylko jedną i to z jakąś głupią małpą na beczkach, co za absurd. Przecież taki pomysł nigdy w życiu nie osiągnie sukcesu i kretyńskiego tytułu *Donkey Kong* nikt nie będzie pamiętał już kilka tygodni później”. Tiaaa...

Z biegiem czasu ruskie konsolki znikły z meblościanek. Jednak nawet kilka lat później, jeśli wyjeżdżałeś na wakacje i miałeś przy sobie chociażby „Jajeczka”, byłeś niemal kierownikiem kolonii i każdy chciał być twoim kolegą.

Dziś możesz na swoim smartfonie zainstalować aplikację, w której wszystkie te tytuły są dostępne do zagrania praktycznie od ręki. Niby tak, ale to już nie to samo... Nie poczujesz charakterystycznego przycisku pod palcem. Gdy delikatnie naciśniesz paluchem ekran, nie pojawi się na nim kolorowy ślad.

Nie obudzi cię do szkoły wysoki pisk, któremu towarzyszy zając machający budzikiem. Wreszcie – nie zaznasz niemal rozkoszy, gdy po wyjęciu baterii i włożeniu ich ponownie na ekranie na moment wyświetlą się wszystkie możliwe elementy gry jednocześnie... Ale ruskie gierki pozostaną w naszych sercach na zawsze. Dla wielu było to pierwsze zetknięcie z „interaktywną” rozgrywką i handheldem. Amen.



Zobacz
handheldy
w akcji



[../Info]

North & South 1989 Infogrames Europe SA

Komiks *Les Tunique bleues* ukazał się w magazynie „Spirou” w 1968 roku. Przez lata wydano 69 tomów, a kolejne pojawiają się do dziś. Fanami komiksu byli założyciele studia Infogrames – Bruno Bonell i Thomas Schmider. To oni pozyskali licencję, zamierzając stworzyć komputerową wersję rysunkowej opowieści. Było to ryzykowne, bo komiks znano wtedy jedynie w Belgii, Francji i Szwajcarii. Dużą inspiracją dla mechaniki gry był *Defender of the Crown*. Co ciekawe, w grę mógł grać komputer sam ze sobą. Tego trybu używano do debugowania produkcji, ale pozostawiono go w finalnej wersji. Oryginalnie gra powstawała na Amigę i Atari ST, a potem przekonwertowano ją m.in. na komputery ośmiobitowe. W wersji na Commodore 64 gra pojawiła się na dyskietkach i na dwóch kasetach. Każda sekcja gry, mapa, menu, atak na fort, atak na pociąg itd. były nagrane na innej stronie kasety, więc co chwilę trzeba było przewijać taśmę i wgrywać kolejny segment, co niestety zmieniało grę w festiwal długich loadingów przerywanych przewijaniem kasety...







Seks w grach to taki temat, o którym mało się mówi. Ale wtedy, dla naszych dojrzewających umysłów, stanowił coś niezwykle istotnego. Szkoła nie miała wówczas przedmiotów takich jak wychowanie do życia w rodzinie, więc większość wiadomości na ten temat – poza oczywiście lekcjami biologii – zdobywało się od kumpli. Krążyły też, ukradkiem szmuglowane do domów, odpowiednie czasopisma i kasety VHS. W tych przedinternetowych czasach dostęp do wszystkiego był jednak mocno utrudniony.



figurki z serialu (bo choć sam serial bazował na figurkach, tamte oryginalne były oczywiście w Polsce niedostępne). Pomysłowi prywaciarze zdobywali skądś oryginalne egzemplarze i robili z nich odlewy, tworząc w ten sposób swoje bootlegi z tworzywa marnej jakości i pomalowane byle jaką farbą.

W tamtych czasach najpopularniejszymi gumowymi ludzikami dostępnymi u nas byli bohaterowie znani z *Gwiezdných Wojen*. A ponieważ prywaciarze robili zabawki z tego, co akurat mieli pod ręką, nikogo nie dziwiło, że ktoś posiadał różowego Chewbaccę czy żółtego Vadera. Sam miałem takie rarytasy jak czerwony Yoda z zielonymi rękoma i szturmowcy Imperium we wszystkich kolorach tęczy.

Gdy serial *He-Man* osiągnął w Polsce sukces, prywaciarze wypuścili na rynek dwie figurki – jedna była tytułowym bohaterem animacji, druga – jakimś pajacem, którego wtedy nie kojarzyłem (dopiero później dowiedziałem się, że to Mer-Man). Obie miały odnóże i torsy w tym samym srebrnoszarym kolorze – i były to dokładnie TE SAME części ciała (tańsze w produkcji, bo z jednej matrycy). Figurki różniły się tylko głowami. Obie miały ręcznie malowane twarze, od których często odpadała farba, więc He-Man bez oka nie był niczym nadzwyczajnym. Drugi element, który odróżniał obie postacie od siebie, to zbroje. Były one osobnym elementem nakładanym na figurkę: czerwona dla He-Mana, zielona dla Mer-Mana (oczywiście, obie odlane z tej samej matrycy). Kolorami różniły się też ich miecze.

Te koszmaki postrzegaliśmy wówczas jako najbardziej zajebiste zabawki na świecie. Nie mieliśmy skali porównawczej i nie wiedzieliśmy o amerykańskich figurkach Mattela. W szarej Polsce szary He-Man z odpadającą z głowy farbą był produktem pożądanym niemal przez każdego dzieciaka. Z czasem pojawią się inne bootlegi, w pełni gumowe, ładniejsze, ale będą to już czasy, gdy hype na He-Mana przeminie, a zainteresowanie tematem będą wykazywać jedynie najbardziej hardcorowi fani, w tym oczywiście ja, zbierający wszystkie te maskary.

Zdarzyło się i tak, że wszedłem w posiadanie jednej oryginalnej mattelowskiej figurki. Jak? Nie bardzo pamiętam. Możliwe, że w wyniku szybkiej wymiany z kolegą, któremu pewnie dałem w zamian jakieś resoraki firmy Matchbox. Porównując oryginał z paskudnymi produktami *made in Poland*, łatwo było zobaczyć, co traciły polskie dzieciaki. Figurka, którą zdobyłem, nazywała się Snout Spout i przedstawiała potężnego mięśniaka z głową... słonia. Dziwoląg ten posiadał fajny bajer – niewielki plecak, który był równocześnie pojemnikiem na wodę. Napełnienie go i naciśnięcie guzika na figurce sprawiało, że Snout Spout sikał wodą z trąby! Czad!



Obaj wojownicy na zarwanym tapczanie wyglądali równie żałośnie, co dwa kulawe komary próbujące chodzić po stole pokrytym miodem. W duchu dziękowałem sobie, że nie powiedziałem, że też trenuję, ale aikido. To znaczy, na treningu byłem raz i tak mnie przeorali, że więcej nie poszedłem. Jednakże tapczanowy ring mógłby nie zmieścić trzech wielkich mistrzów sztuk walki, a taki pojedynek na pewno zagroziłby stabilności wszechświata, więc siedziałem cicho.

Po chwili robienia groźnych min i machania łapami w powietrzu, przy jednoczesnych próbach utrzymania równowagi, rywale w skupieniu spojrzeli sobie w oczy. Zbylu głośno pociągnął nosem, co chyba miało znaczyć, że jest gotowy (albo że musiał przełknąć glutą). Arek, chcąc przestraszyć Zbigniewa, postanowił wyprowadzić cios pięścią, ale planował zatrzymać ruch tuż przed nosem Zbyla. Z kolei ten, chcąc nastraszyć Arka, w tej samej chwili wyprowadził udawany cios z dyńki. Ich ciosy udały się połowicznie, bo pięść Arka i nos Zbyla spotkały się mniej więcej w połowie drogi. Zbylu odgiął się do tyłu i powoli opadł na kolana, trzymając się za nochala i drąc japę.

– K..., debil!

– Żyjesz? – zapytał Arek, ale w jego głosie nie było cienia współczucia. – FATALITY! – dorzucił po chwili, symulując głos narratora z *Mortal Kombat*. Po czym zarechotał.

Zbylu klęczał, trzymając się za nos. Na domowy ring zaczęła kapać krew. Ponownie postanowił rzucić coś mądrego i brzmieć jak typ zapowiadający pociągi na dworcu Łódź Kaliska, wycedził:

– Pogięło cię, debil...?

Arek szedł z zarwanego tapczanu niczym mistrz i podał pokonanemu, upokorzonemu wojownikowi chusteczki. Runda pierwsza i ostatnia została zakończona.

Walka zrobiła na mnie ogromne wrażenie głównie z powodu:

- wątpliwej prezencji obu wojowników;
- zerowych umiejętności każdego z nich;
- czasu starcia, które trwało może trzy sekundy.

Natomiast musiałem przyznać jedno: chłopakom się upiekło. Dobrze, że – ze swoimi umiejętnościami aikido – nie wskoczyłem na zarwany tapczanoring. Bo pewnie obaj opuściliby arenę nogami do przodu.





[./Info]

Mortal Kombat 1992 Midway Manufacturing Company

Mało jest gier na rynku, które zatrzęśły całą branżę, ale *Mortal Kombat* był niewątpliwie jedną z nich. Za powstaniem legendarnej bijatki stało dwóch deweloperów – Ed Boon i John Tobias. Ich pomysłem było stworzenie gry beat 'em up, w której wystąpiłby Jean-Claude Van Damme. Niestety, aktor nie był zainteresowany, więc postanowiono oprzeć się na wymyślonych wojownikach. Przede wszystkim zdecydowano się na digitalizację aktorów (podobny pomysł pojawił się już w grze *Pit Fighter*). Jako modele wystąpili mistrzowie sztuk walki, z których najbardziej znanym był Daniel Pesina, wcielający się w Johnny'ego Cage'a i zamaskowanych ninja – Scorpiona oraz Sub-Zero. Jednak najważniejszymi elementami rozgrywki były brutalność i krew, odróżniające *Mortal Kombat* od kolorowego *Street Fightera II*. Kontrowersje wokół tytułu sprawiły, że zainteresował się nim senator Joseph Lieberman, który rozpoczął prywatną krucjatę przeciw przemocy w grach, co doprowadziło do powstania systemu oceniania gier ESRB.





Z *Electro Body* jest związana interesująca anegdota. Maciej Miąsik, jeden z twórców gry, w książce Marcina Kosmana *Nie tylko Wiedźmin* wspominał, że postać głównego bohatera miała na głowie hełm, ponieważ deweloperzy... nie potrafili stworzyć jego twarzy. Tymczasem na oryginalnym pudełku na screenach postać widnieje bez hełmu! To pozwala postawić hipotezę, że najprawdopodobniej istniał prototyp, który miał taką wersję postaci, a na pudełku znalazły się nieodpowiednie screeny. Nurtowało mnie to, więc postanowiłem zasięgnąć informacji u źródła.

Okazało się, że według Miąsika faktycznie taka wersja musiała istnieć! Jak mi powiedział, prawdopodobnie było tak, że Januszowi Pelcowi, drugiemu twórcy *Electro Body*, postać bez hełmu nie pasowała do wizji „fajnego kosmicznego ziomka”. Mamy więc tutaj ciekawą sytuację, gdy screeny na pudełku zostały zrobione przed stworzeniem finalnej wersji gry.



A tytuł był wydany w pełni profesjonalnie. Oczywiście czarne duże pudełko (big box) z kontrastującymi srebrnymi napisami. W środku oprócz dwóch dyskietek i manuala znalazła się... kaseeta magnetofonowa. Twórcy pomyśleli o ludziach, którzy nie posiadali karty dźwiękowej (jak ja w tamtych czasach) i dodali muzykę na kasecie, aby podczas gry można było ją sobie puścić z magnetofonu! Fantastyczna sprawa.

Warto wspomnieć też, że rozgrywce towarzyszyły samplowane dźwięki. Miałem jednak wrażenie, że były dodane dość losowo. Podczas aktywowania checkpointu słyszeliśmy krzyk „Jesus is here!”, a podczas rozpoczynania poziomu – „You have to be careful, this is restricted area”. Choć sample były niskiej