

Najważniejsza jest grywalność

Data publikacji: 22.04.2016 9:20

Stary sprzęt komputerowy można było przez dwa dni oglądać w Zespole Szkół Technicznych i Ogólnokształcących w Skoczowie. Jak wyglądał, ale przede wszystkim, jak działał, można było samemu wypróbować. Wszystkie komputery bowiem były sprawne, co na sprzęt liczący 30 lat jest wielkim sukcesem.

Z organizatorem wystawy - Przemysławem Wroną, Prezesem fundacji Dawne Komputery i Gry, rozmawiał Jan Bacza

Ten sprzęt, te komputery mają prawo nie wiedzieć, co to jest Internet...

Zgadza się, właściwie prezentujemy sprzęt od końcówki lat siedemdziesiątych do początków XXI wieku. Faktycznie ten sprzęt jest starszy niż Internet taki, który znamy.

Amiga, Macintosh i inne firmy.

Stawiamy na różnorodność, pokazujemy zarówno sprzęt marek Atari, Commodore, Nintendo czy Sega. Chcemy pokazać różnorodność, jaka była przez wszystkie lata jeśli chodzi o rozwój informatyki. Warto powiedzieć, że chociażby w latach osiemdziesiątych było dużo więcej przeróżnych platform niż obecnie. Teraz na rynku gier mamy praktycznie cztery konsole do gier plus komputery klasy PC. Dobrym przykładem jest gra 'Princes of Persia', która została wydana na dwadzieścia różnych platform.

Czyli dwadzieścia różnych wersji oprogramowania.

Stworzenie gry na każdą z tych platform wymagały większych lub mniejszych zmian. Każdy komputer był inny.

To był też czas, może nie tyle 'wojny' co rywalizacji między 'atarowcami' i 'amigowcami'!

Dokładnie. Do dzisiaj na spotkaniach retrogamingowych takie wojny są, tylko dzisiaj mają bardziej humorystyczny klimat. Do dzisiaj amigowcy się śmieją, że Atari jest na węgiel. I zdarza się, że na imprezach retro, gdy mamy i Amigi, i Atari gdzieś bryłka węgla się znajduje.

Sentyment na pewno, osoby przychodzą, wspominają stare gry. Trudno je porównywać do tych współczesnych produkcji. Ale ciągnie do tego, by wypróbować swoich sił na tym retro sprzęcie.

Dawne gry, jeżeli chodzi o stronę graficzną faktycznie były proste. Nie można im jednak odmówić 'grywalności'. Były bardzo proste i bardzo wciągające. Tak jak tutaj na wystawie mamy przede wszystkim młodzież, która gra w gry, które są starsze od nich. Jednakże początkowo siadają dosyć niechętnie, później siedzą i długie godziny grają w 'Mario Karta' czy 'Bombermana' wciągnięci przez 'grywalność' nie przez grafikę.

O tym chyba świadczy też fakt, że nawet na współczesne PC są emulatory, które pozwalają zagrać na retro grach.

Zgadza się, jednak nie zastąpi to kontaktu z tym sprzętem w tej formie, który był wcześniej. Z migoczącym kineskopowym ekranem, z padem, który często nie był zbyt ergonomiczny. Jednak tak się kiedyś grało. Na dzisiejszej wystawie w miarę możliwości to odtwarzamy te klimaty.

Ale są też na sali komputery PC

W zasadzie są to najmłodsze eksponaty. W swoim wnętrzu mają procesory 'Celeron'. Pokazujemy w ten sposób świat kawiarenek internetowych. Komputery są spięte w sieć, można zagrać w 'Duke Nukem 3D' czy w 'Quake' i poczuć się jak typowy młodzieniec w latach dziewięćdziesiątych. Starsze osoby patrzą na te gry i krzywiąc się, mówią, że nie są to gry retro. Ale czas płynie, te programy już mają dwadzieścia lat, więc to pojęcie retro jest zmienne. Gry z naszej młodości już jest naprawdę stara.

Można zajrzeć do wnętrza sprzętu?

Raczej unikamy rozkręcania sprzętu, aczkolwiek zdarzają się pytania o aspekty sprzętowe. W przypadku tej imprezy bardzo dużym zainteresowaniem cieszy się Macintosh Classic z początku lat dziewięćdziesiątych z bardzo ciekawym interfejsem graficznym.

Ale są też współczesne rozwiązania. Do jednej z Amig dołożono port USB z pendrive.

Tak, w niektórych komputerach montujemy współczesne adaptory, ułatwia to bardzo różnorodności gier. Warto zauważyć, że na jednym 4 czy 8 gigowym pendrive jesteśmy w stanie zmieścić praktycznie wszystkie gry, jakie zostały wydane na Amige 500. W tamtych czasach duża gra zajmowała 4-5 dyskietek czyli niespełna 10 megabajtów.

Karta perforowana, taśma magnetofonowa, dyskietka - nośników informacji było kilka. Tutaj używacie przede wszystkim kartridży.

Co ciekawe ich się już nie używa w grach. Moim zdaniem jest on najlepszym nośnikiem do nich, zapewniał bardzo szybki dostęp ...

To był taki port USB w ówczesnych czasach.

Tak, ale dużo szybszy, bo praktycznie od ręki mamy dostęp do całej pojemności, grę możemy uruchomić w sekundę, co nie jest do zrobienia na współczesnych konsolach. Co jeszcze bardzo dziwi, dawna konsola nigdy się nie zapyta o aktualizację gry. Włączamy, wkładamy kartridż i działa. Teraz po pracy uruchamiamy konsolę, chcemy zagrać i nie możemy tego zrobić, bo musimy ściągnąć trzy giga aktualizacji. Potrzeba znowu czasu, jak nie mamy internetu, często nie zagramy.

Są jeszcze osoby, które piszą programy na te stare komputery?

Jak najbardziej, szczególnie z zainteresowaniem cieszy się Commodore C64. Nawet programiści, którzy mają po dwadzieścia lat chętnie programują na to. Mają swego rodzaju mur postawiony przed sobą, wynikający z ograniczeń sprzętowych. Dużo trudniej jest napisać coś na Commodore niż na współczesną maszynę, która właściwości ma nieograniczone możliwości. Ograniczenia pojemności to jedno. Akurat program może mieć nawet kilka megabajtów, jednakże programiści zawsze stawiają sobie barierę sami, na przykład 256 kilobajtów. Współcześnie tego ograniczenia praktycznie nie mamy.

Teraz zawsze możemy ściągnąć aktualizację, dokupić pamięci czy większy dysk...

Dokładnie, aczkolwiek teraz mamy tak duże możliwości sprzętowe, że domowy twórca gier, który robi coś dla zwykłej rozrywki do tego sufitu nawet nie dojdzie. Nie napisze czegoś, z czym by sobie sprzęt nie poradził.

Dziękuję za rozmowę.

