Wywiad z Rafałem Belke - redaktorem naczelnym Amiga Compu

Konrad 'recedent' Czuba

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Myślę, że nie ma amigowca, który nie znałby czasopisma "Amiga Computer Studio", ostatniej dużej, drukowanej i w miarę regularnie ukazującej się polskiej gazety traktującej o Amidze. Udało nam się skontaktować z jej wieloletnim redaktorem naczelnym i przeprowadzić z nim krótki wywiad. Oto co nam opowiedział:

Konrad Czuba: Proszę przedstaw się i powiedz coś o sobie.

Rafał Belke: Nazywam się Rafał Belke, dawno temu założyłem magazyn Amiga Computer Studio, potem głównie byłem freelancerem piszącym o popkulturze i technologiach. Teraz kieruję newsteamem w internetowym Komputer Świecie.

K.C.: Jak rozpocząłeś swoją przygodę z komputerami?

R.B.: Grą "Galaxian" na ZX Spectrum kupionym przez ojca, kiedy byłem mały. A potem sprzedanym przez rodziców, przestraszonych, że za bardzo się wkręcam. Ale było już za późno. Skoro nie miałem komputera w domu, spędziłem lata grając u kolegów, nadużywając ich cierpliwości. W końcu kupiłem Amigę. Rodzice mówili: zmarnujesz sobie życie, tracąc czas przy tym. Głupia sprawa - potoczyło się odwrotnie.

K.C.: Jaka była Twoja pierwsza Amiga? Czy jeszcze ją posiadasz?

R.B.: Używana A500 kupiona od kolegi przesiadającego się na A1200. Ale na monitor już nie miałem kasy (byłem uczniem, mieszkałem z rodzicami), więc nocami zabierałem z kuchni telewizor Vela 203 - całe 12 cali czarno-białego obrazu. Amigi nie mam, nigdy nie miałem żyłki do gromadzenia sprzętu. Niepotrzebne komputery i konsole sprzedawałem albo oddawałem.

K.C.: Jaka więc była Twoja ostatnia Amiga i kiedy ją sprzedałeś/oddałeś?

R.B.: To była Amiga 1200 w eleganckiej obudowie E/Box, z HDD, prockiem 030 i dodatkowym RAM-em. Jeszcze w 2001 roku upierałem się, żeby pracować na Amidze mimo, że obok musiał stać pecet do otwierania dokumentów w formatach microsoftowych, odpalania wideo itp. Miałem więc na biurku w domu dwie pionowe obudowy, dwa monitory (dupiaste, kineskopowe), dwie klawiatury jedna na drugiej, dwie myszki. Nerdgasm. Ale w końcu się poddałem. Zacząłem pakować kasę w PC, bo miałem recenzować gry dla Machiny i na czymś musiałem je uruchamiać.

K.C.: Jak dostałeś się do redakcji CSWS/ACS? Jak wspominasz tamten czas? Utrzymujesz znajomości z ludźmi z tamtej redakcji?

R.B.: Wspomniany znajomy, od którego kupiłem Amigę 500 nagle miał kasę na części do "tysiącdwusetki", dysk twardy, a był w tej samej sytuacji, co ja - uczeń szkoły średniej na kieszonkowym od rodziców. Okazało się, że pisze wielgachne teksty z poradami do gier (symulator lotu: jak wylądować na lotniskowcu) i sprzedaje "do gazety". Ja też chciałem, więc zrobiłem opis przejścia gry "Legacy of Sorasil" - rozrysowałem na Amidze mapki i pojechałem z dyskietką do tego mitycznego miejsca, gdzie płacą za coś takiego. To był 1995 rok plus minus, a małe wydawnictwo nazywało się Computer Graphics Studio. Opublikowali, więc pisałem więcej.

Bywałem tam coraz częściej i w końcu padła propozycja, żebym zamienił nieregularnik Computer Studio Wydanie Specjalne w magazyn amigowy. W niepowtarzalnym duchu tamtych czasów CGS dał mi wolną rękę, dopóki wywiązywałem się z terminów. Trzeba było szczeniackiej bezczelności, żeby po roku nieregularnego wpadania do firmy powiedzieć: wiem już wystarczająco wiele, żeby stworzyć nowy magazyn i puścić go w Polskę. Rozpoznawaliśmy temat

Konrad 'recedent' Czuba

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

bojem, uczyliśmy się na bieżąco, popełnialiśmy błędy.

Czas pokazał, że dla większości osób współtworzących ACS pisanie było tylko fajnym przystankiem po drodze do innych karier. Nie było okazji, żeby wpadać na siebie potem. Z Romualdem Wawrzyniakiem współpracowałem w growej redakcji wydawnictwa Axel Springer. Z Marcinem Marzęckim, kiedy jeszcze pracował w CD Projekcie, wypiliśmy pewnego wieczoru pokaźne ilości tequili, wspominając ACS. Niedawno spotkałem na imprezie branżowej szefów CGS, Marka Suchockiego i Darka Kazika. Siwe głowy, ale szelmowskie uśmiechy te same.

K.C.: Niesamowita historia, to było możliwe chyba tylko w latach dziewięćdziesiątych. Jak pamiętasz tamten okres i przygodę z Amigą/ACS? Żałujesz, chciałbyś to powtórzyć, coś byś zmienił?

R.B.: Okres był pracowity, bo w małej firmie trzeba było być człowiekiem orkiestrą. Chwilę potem równolegle z ACS prowadziłem PlayStation Magazyn, to już człowiek dwie orkiestry. A1200 wskoczyła mi w rolę narzędzia do prawie wszystkiego, wszystko działało, system nie zawieszał się pod własnym ciężarem, procesor nie był gotów podpalić mieszkania. Największe zajaranie sprzętem było wcześniej - wpadam do kumpla, a tam Amiga 500 błyskawicznie wgrywa z dyskietki grę z animowanym intrem, jakąś szczątkową fabułą i możliwością zapisania stanu. Po kasetowych ośmiobitowcach to była nowa era.

Gdybym się przeniósł do czasów CGS, więcej bym imprezował. To zawsze była mocno imprezowa firma, a ja wtedy nie potrafiłem tego w pełni wykorzystać.

K.C.: Czy konkurencja z "Magazynem Amiga" była ostra, czy raczej przyjacielska?

R.B.: Ani ostra, ani przyjacielska. W ACS po prostu robiliśmy swoje i trochę nas śmieszyło to, że Marek Pampuch (naczelny MA) ma do nas takie pretensje, że istniejemy. ACS nie mógłby zastąpić MA, nie był tworzony z myślą o tym.

K.C.: Niemniej jednak w pewnym momencie ACS (pewnie bardziej z przymusu niż z ochoty) stał się gazetą mniej "grową" a bardziej "użytkową". I tu pewnie trochę nadepnął "MA" na odcisk.

R.B.: Mogę się mylić, ale mam wrażenie, że ogólniej chodziło o to, że jacyś smarkacze robią bałagan na trawniku przystrzyżonym i podlewanym przez Magazyn Amiga. Niezależnie od tego, czy w ACS było więcej, czy mniej użytków.

K.C.: Czy upadek "Magazynu Amiga" miał wpływ na zwiększenie sprzedaży gazety/napływ nowych reklamodawców?

R.B.: Nie było mnie już wtedy w CGS, więc nie wiem. Myślę, że nie, to już był i tak schyłkowy okres.

K.C.: Amiga Computer Studio zniknęło z rynku mimo zapowiedzi, że "wydawca będzie wydawał gazetę tak długo, aż nam się nie znudzi". Znudziło się?

R.B.: Od pewnego momentu ACS powoli, powoli zjeżdżał sobie po równi pochyłej. Sprzedaż spadała i było jasne, że trzeba się będzie z nim pożegnać, nie było tylko wiadomo kiedy. Wydawca ze spokojem pozwalał magazynowi wybrzmiewać. Kiedy nakład zrobił się za mały na drukarnię bębnową, firma zorganizowała przesiadkę na druk arkuszowy - przy okazji nagle mieliśmy lepszy papier. Większe wydawnictwo pozbyłoby się tytułu dużo wcześniej.

K.C.: Czy tajemniczy "Tymek z Jeżyc" to postać prawdziwa, czy wymyślona przez redakcję (chodzi o czytelnika, który zasypywał redakcję listami z prośbami, żeby ACS pisało tylko o grach i tylko na Amigę 500)?

Wywiad z Rafałem Belke - redaktorem naczelnym Amiga Compu

Konrad 'recedent' Czuba

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

R.B.: Tymek z Jeżyc nie mógł być zmyślony, pamiętałbym, gdybyśmy coś takiego odstawili.

K.C.: Czy znany Ci jest współczesny świat Amigi, czy tzw. neo/postAmig?

R.B.: Nie bardzo, raczej jestem na froncie nowych technologii. W redakcji, w której pracuję, jaramy się doniesieniami o półautonomicznych pojazdach na wodór i komórkach macierzystych z drukarki 3D, a koledzy od gier biegają z kolejnymi goglami VR w garściach.

K.C.: W takim razie pewnie nie dasz się namówić na złożenie wizyty na którejś z licznych ostatnio w Polsce ami-imprez? Status VIP-a gwarantowany...

R.B.: A ja właśnie nie bardzo lubię vipować i robić za Fronczewskiego. Powiem tak - jeśli uda wam się ściągnąć ze dwie inne osoby z ekipy ACS, to zrobimy małe reunion.

K.C.: Trzymamy za słowo... A z innej beczki - masz może konto na PPA? Jego założenie to tylko kilka minut... (hint, hint)

R.B.: Nie mam.

K.C.: W ostatnich latach obserwujemy wzrost zainteresowania tzw. retrocomputingiem. Ciągnie Cię do czegoś takiego?)

R.B.: Nope, ja to retro już przerobiłem, zanim było retro :)

K.C.: Dziękuję za rozmowę.

www.ppa.pl