

Rozmowa z Mariuszem Michalczukiem - współtwórcą gier "Super" i "Trocka"

Mateusz "Logan" Smoter

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

Przedstaw się nam i opowiedz w kilku zdaniach kim dzisiaj jest i czym się zajmuje "Jackie" z "TaeKwonDo Master".

Nazywam się Mariusz Michalczuk, jestem nauczycielem wychowania fizycznego w szkole podstawowej, trenerem taekwon-do. Mam śliczną i mądrą żonę Monikę oraz dwóch wspaniałych synów Marcina i Maćka.

Powiedz w jaki sposób rozpoczęła się Twoja przygoda z komputerami.

Moja przygoda z komputerami rozpoczęła się w latach 80-tych - ZX Spectrum czy Timex, na takich komputerach zaczynała się w tamtych latach zabawa. Nie miałem komputera na własność, był w szkole – sztuk jeden, no i kolega miał ZX Spectrum. Miło wspominać wgrywanie gier poprzez magnetofon kasetowy. Ciekawostką jest to, że można było sobie z radia nagrać (wtedy nikt nie dbał o prawa autorskie) jakieś gry czy programy, było to puszczone chyba w programie 2. Polskiego Radia. Natomiast jeżeli chodzi o Amigę, to własną miałem 1200, ale wcześniej miałem styczność z Amigą 500 i 600... u kolegi "Trocka". Nie znałem Atari, więc przeskok z ZX Spectrum do Amigi to było niesamowite doświadczenie.

W jakich okolicznościach poznałeś resztę ekipy "TaeKwonDo Master"? Kto zaproponował Ci "zagranie" w grze?

W sumie znaliśmy się wszyscy, ponieważ każdy z nas trenował koreańską sztukę walki taekwon-do. Jedni z nas byli bardziej, inni mniej zaawansowani, ale wszyscy mieli wystarczające umiejętności, aby wziąć udział w tym projekcie. Pomysł powstania gry zrodził się pewnie w głowie Piotra "Trocka" Trocewicza, a że u niego od pomysłu do realizacji jest krótka droga, to zrobiliśmy grę.

Domyślam się, że będąc postacią wojownika masz jakieś umiejętności w tym temacie. Wspomniałeś o taekwon-do. Jakie są Twoje największe osiągnięcia?

Od 1987 roku trenuję koreańską sztukę walki taekwon–do, startowałem w zawodach sportowych różnej rangi, byłem wielokrotnie Mistrzem Polski, startowałem w turniejach międzynarodowych, a w latach 1992–1994 byłem członkiem Kadry Narodowej Taekwon–do. W 1992 roku zdobyłem brązowy medal na Mistrzostwach Europy w Koszalinie. Moim największym sukcesem sportowym jest wywalczenie tytułu indywidualnego Mistrza Europy w 1993 roku. Sukces ten powtórzyłem rok później. Od 2000 roku nie biorę udziału w rywalizacji sportowej. Jestem także trenerem taekwon–do. Od 1989 roku prowadzę treningi tej sztuki walki w Białej Podlaskiej, wychowałem wielu medalistów Mistrzostw Polski, turniejów ogólnopolskich i międzynarodowych. Obecnie prowadzę sekcję w klubie MKS "Żak" Biała Podlaska.

Imponujące! A zmieniając nieco temat, jak przebiegała realizacja gry? Nagrywaliście ciosy gdzieś na sali, razem czy też może osobno?

Nagrywanie postaci odbywało się w różnych miejscach, zarówno w sali jak i na dworze. Każda postać była nagrywana oddzielnie, innego dnia. Na przykład postać Jackiego była nagrywana w kilku ubiorach, więc wszystkie kopnięcia, uderzenia i upadki trzeba było nagrywać wielokrotnie. Z innymi postaciami było podobnie, chociaż chyba aż tak jak Jackie żadna nie zmieniła swojego wyglądu w końcowym efekcie.

Skąd pomysł na odgrywaną przez Ciebie postać Jackiego - jego wygląd, życiorys itp.?

Wszystkie życiorysy postaci są mojego autorstwa. Szczerze powiem, że nie pamiętam jak narodziła się postać Jackiego. Po prostu mieliśmy postaci i trzeba było o każdym coś skrobnąć, a że ja czułem się na siłach i miałem (nadal mam, tylko czasu brak) weny, aby stworzyć historię, usiadłem i w kilku zdaniach nakreśliłem kto jest kto. Trochę mi się nie podobało, że opisy postaci były tylko w instrukcji obsługi gry - według mnie powinny pojawiać się w grze, pod zdjęciem danej postaci. No, ale na to wpływu nie miałem.

Czy poza odgrywaniem Jackiego miałeś jeszcze jakiś udział w tworzeniu gry?

Oczywiście. Zajmowałem się nagrywaniem postaci, a także "wycinaniem" ich z tła. "Trocek" podrzucał mi na dyskietce klatki np. z postacią Komandosa, a ja w wolnej chwili brałem go na warsztat. Rozmawialiśmy oczywiście na temat wyglądu postaci, ciosów itp. Jednak końcowe zdanie miał Piotrek, bo ta gra, to jego "dziecko".

Rozmowa z Mariuszem Michalczukiem - współtwórcą gier "Super

Mateusz "Logan" Smoter

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

Czy dzięki umieszczeniu siebie w grze, a także podaniu imienia i nazwiska w tzw. "creditsach" byłeś w jakikolwiek sposób rozpoznawalny?

Hmmm... chyba udział w grze nie miał szczególnego wpływu na moją popularność w Białej Podlaskiej, bo zapewne o to pytasz. W tamtych latach byłem znany w moim mieście raczej z taekwon–do i sukcesów sportowych.

Jak dzisiaj wspominasz prace nad grą? Gdybyś dzisiaj dostał podobną propozycję, jaka byłaby Twoja reakcja?

Udział w projekcie uważam za super przygodę, zwłaszcza, że do dzisiaj, jeśli dobrze się orientuję, NIKT w Polsce bijatyki na takim poziomie nie zrobił. A jeśli pojawiłaby się propozycja dzisiaj, to... NATYCHMIAST BYM SIĘ ZGODZIŁ!

Ile czasu zajęło wam nagrywanie postaci oraz dalsza realizacja produkcji?

Z nagrywaniem szło szybko, chociaż zdarzały się powtórki, bo coś było źle. Czasem trzeba było czekać na pogodę albo nagrać jedno czy dwa kopnięcia. Reszta jest dziełem "Trocka", no poza moją pomocą w wycinaniu postaci. Szczerze powiem, że nie pamiętam ile czasu trwała cała realizacja, ale wydawało mi się wtedy, że długo. Nie mogłem się doczekać kiedy zagramy.

Szukając w sieci informacji na Twój temat natknąłem się na informacje o bardzo interesującym projekcie. Mam na myśli Twój film amatorski "Cztery smalce i nietoperz". Mimo iż widziałem tylko fragmenty, film ze względu na elementy walki robi wrażenie. Opowiedz proszę więcej na jego temat.

Ooooooo, jeśli miałbym szczegółowo odpowiedzieć na to pytanie i rozwinąć temat moich filmów (było ich trzy), to wywiad trzeba byłoby podzielić na dwie części! Jest co opowiadać. Postaram się w skrócie. "Cztery smalce i nietoperz" powstał w 1993 roku. Był to mój trzeci amatorski projekt robiony zresztą wspólnie z "Trockiem" i kilkoma innymi chłopakami zaangażowanymi w prace nad grą. Pewnie nie zabrzmiał to skromnie, ale uważam, że do dziś film ogląda się świetnie, a każdy kto zna kino, odnajdzie w nim wspaniałe sparodiowane hity prosto z Hollywood. I nie są to tandetne, robione na siłę "numery", ale mające "duszę" przeróbki, przeniesione w polskie realia. Film opowiada o organizacji mafijnej, która ma kłopoty z Robin Hoodem, bo on i jego kompani, nie zawsze chcą się podporządkować naciskom mafii. Uważny widz zobaczy w akcji "Terminatora", "Sherlocka Holmesa", sceny z "Dirty Dancing", no i oczywiście są dwa motywy przewodnie - "Ojciec chrzestny" i "Robin z Sherwood" (ten w wersji serialowej z Michaeliem Praedem i muzyką Clannad – dla tych co pamiętają). W filmie oczywiście są walki i to takie, jakich nie powstydziliby się sam Jackie Chan! Nie mam zamiaru być skromny, bo to co nagraliśmy, to kawał dobrego, "kopanego" kina. Nie widziałem NIGDY polskiego filmu, w którym byłyby tak profesjonalnie nagrane sceny walk wschodu, a i zachodni producenci mogliby z nas brać przykład. Mogłbym tak o "Smalcach" jeszcze długo...

Czy nadal posiadasz Amigę? Jakie są lub były Twoje ulubione gry?

Nie, Amigi już nie mam od wielu lat, ale emulator czasem na PC odpalę. Niestety brak czasu powoduje, że dzieje się to niezbyt często. Ulubionych gier miałem kilka. Wiem że z Piotrkim namiętnie graliśmy jeszcze na 500 w koszykówkę, ja lubiłem też "Pang". Może "Trocek" by mi coś przypominał, w co razem graliśmy. Muszę go zapytać.

W creditsach wersji AGA możemy przeczytać informacje o planowanej drugiej części gry. Czy wiesz cokolwiek na temat kontynuacji "TaeKwonDo Master"?

Hmmm, pewnie to były plany z "tamtych czasów". Nic nie wiem na temat drugiej części. Ale jak wspominałem wcześniej, jeśli będzie pomysł na sequel, to ja chętnie wezmę udział. Aż tak się jeszcze nie zestarzałem ;-)

"TaeKwonDo Master" pojawiło się także w nieco okrojonej graficznie wersji dla ECS. Czy byłeś zwolennikiem czy przeciwnikiem tego rozwiązania? Nie licząc grafiki, wersja "Super TaeKwonDo Master" była jakby nieco poprawiona w stosunku do oryginalnej wersji AGA.

Wiesz, szczerze Ci powiem, że nie wiem jaka jest różnica. Nie miałem nic przeciwko drugiej wersji gry.

Czy Twoje dzieci grały w "TaeKwonDo Master"? Usłyszeć "ja gram tatą" to chyba po tylu latach ogromna radość?

Nie grały, ale to chyba świetny pomysł, bo starszy – Marcin, bardzo lubi oglądać "Cztery smalce..." oraz filmy z

Rozmowa z Mariuszem Michalczukiem - współtwórcą gier "Super

Mateusz "Logan" Smoter

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

Jackie Chanem. Pewnie chętnie zagrałby "tata" w jakąś bijatykę. A tak poważniej, to widzę, że lubi gry, gdzie trzeba coś zbudować, poustawiać itp. Nawalanki go chyba nie biorą. A radość jest, że synowie po prostu są!

Czy na zakończenie chciałbyś coś powiedzieć naszym czytelnikom oraz fanom "Super/TaeKwonDo Master"? Może kogoś chciałbyś pozdrowić?

Wszystkim, którym się podoba nasza gra, chciałbym podziękować za jej wybór. Pamiętajcie, że NIKT podobnej w Polsce nie stworzył więc jest unikatowa. Grając, pamiętajcie też, że my tworząc grę bawiliśmy się świetnie, tak jak Wy teraz grając. Aha i bierzcie się za trenowanie sztuk walki w realu, bo siedzenie w domu przed kompem i granie w "TaeKwondo Master" jest ok, ale nie ma to jak hektolitry potu wylane na treningach! No, a potem sami możecie stworzyć podobną grę... i nie zapomnijcie mnie do niej zaprosić. Ja wiem, może jakaś ukryta, bonusowa postać ;-)

Serdecznie dziękuje za rozmowę i życzę wielu dalszych sukcesów.