Gry wojenne

2015-07-10



Czyli jedyne trafne posunięcie to nie grać.

Czasy Zimnej Wojny. W jednej z amerykańskich baz rakiet balistycznych przeprowadzane są ćwiczenia. Obsługa tam służąca sądzi że wydano jej prawdziwy rozkaz odpalenia w stronę Związki Radzieckiego rakiet balistycznych. Na szczęście (to zależy już od punktu widzenia), część personelu nie wykonuje rozkazu. W NORAD (North American Aerospace Defense Command - Dowództwo Obrony Północnoamerykańskiej Przestrzeni Powietrznej i Kosmicznej) pojawia się pomysł że pieczę nad procesem uzbrajania i odpalania rakiet powinien objąć komputer.

Komputer o wdzięczniej nazwie WOPR (War Operation Plan Response - NIE Wodne Ochotnicze Pogotowie Ratunkowe :-)) obecnie zajmuje się nieustanną symulacją planów wojennych. Komputer posiada unikalną zdolność samo uczenia się. Teraz ma bezpośredni dostęp do prawdziwych „zabawek", to maszyna będzie decydować o możliwej zagładzie ludzkości. Nie podoba się to generałowi Beringerowi (Barry Corbin), ufa on swoim „ludziom z kluczykami". Musi jednak zastosować się do poleceń z góry.

Poznajemy też ucznia liceum Davida Lightmana (Matthew Broderick), który niezadowolony z swoich ocen, wraz z klasową koleżanką Jennifer Mack (Ally Sheedy), włamuje się do szkolnego komputera i poprawia oceny zarówno swoje jak i Jennifer. Jennifer jako nieobeznana w świecie komputerów dziwi się że tak można.

David znajduje reklamę firmy Protovision zapowiadającą rychłe wydanie nowej gry. Napalony chłopak postanawia nie czekać i postanawia się włamać do ichniego komputera. W fazie pierwszej szuka numerów telefonów podłączonych do komputerów. Wśród znalezionych wyników znajduje się między innymi lotnisko, jak i tajemnicza maszyna. Komputery do których się dodzwonił David ładnie i

grzecznie się przedstawiają, za wyjątkiem tego tajemniczego. David sądząc że właśnie odnalazł szukaną maszynę postanawia się do niej włamać.

Udaje mu się i znajduje w nim gry między „Labirynt Falkena", Szachy, Kółko i Krzyżyk, Poker, ale i „Walki Pustynne", „Wojna Taktyczna", czy „Globalna Wojna Termojądrowa". W co chce zagrać David? Oczywiście w „Globalną Wojnę Termojądrową", po stronie ZSSR. Wyznacza i odpala rakiety. Nie wie tylko że to nie do tego komputera co chciał się włamał i że jego „rozgrywkę" zaczęli oglądać ludzie którzy mają strzec USA przed możliwym atakiem ZSSR. Nagle na swoich ekranach ujrzeli lecące w ich kierunku rakiety balistyczne.

Na całe szczęście, po chwili nerwowego napięcia symulacja zostaje przerwana – oglądane trajektorie rakiet znikają z ekranów, a główny spec o WORPa alarmuje że to była tylko symulacja.

Wiadomość o fałszywym alarmie dostaje się do mediów, David i Jennifer wiedzą że narozrabiali.

Wojskowi zaś, dowiadują się że ktoś bawił się ICH zabawką, a to bardzo im się nie podoba. Nie zajmuje im wiele czasu, aby trafić na ślad Davida, który zostaje „zaproszony" przez FBI na przesłuchanie w… NORAD. Chłopak zostaje podejrzanym szpiegostwa dla ZSSR – przecież nawet zarezerwował sobie bilet do Paryża (chciał zaimponować Jennifer :-)).

Davidowi udaje się jednak uciec. Nie wie jednak kolejnej rzeczy – WORP nie zakończył wcale symulacji, tylko ją przerwał. Po niedługim czasie obrazy trajektorii rakiet wracają na ekrany załogi NORADu. Ludzie wierzą w to co widzą – atak Rosjan i pomimo podejrzeń że to kolejna symulacja, to NIE ONI mają dostęp do odpalania rakiet, a WOPR bardzo chce WYGRAĆ tą grę.

Czyżby miała nastąpić apokalipsa, zagłada ludzkości?

„**War Games**" jest filmem z 1983 roku, komputery nie były tak rozpowszechnione jak obecnie. Ludzie którzy mieli o nich pojęcie uważani byli za kogoś w stylu magów :-) i odludków. Same maszyny pokazane w filmie są obecnie egzotyczne. WORP to oczywiście wymysł filmowców, wygląda za to majestatycznie. Solidne, duże pudło, pełne mrugających światełek. Niektóre obecnie wymyślane przez scenarzystów komputery mogłyby mu pozazdrościć. Natomiast pokój Davida to (obecnie) istne… muzeum: IMSAI 8080, *ośmiocalowe* dyskietki, monochromatyczny monitor, czy model akustyczny. Sprzęt będący kiedyś w użytku. Tego się już nie zobaczy. :-(Oczywiście jak na komputery filmowe przystało – muszą one mówić. :-)

To były ciekawostki z działu IT. :-) Co do filmu to jest miejscami dziwaczny – wycieczka(!) w NORAD. Może ja się nie znam, ale do takich miejsc bym jej nie wpuścił. :-) Same procedury bezpieczeństwa są… filmowe. No ale miało być widowiskowo i tak jest. Chłopak przecież musiał jakoś uciec.

Film pokazuje też najsłabsze ogniwo w bezpieczeństwie – człowieka. Hasło do komputerowego systemu, zmieniane co jakiś czas, jest zawsze ZAPISANE w tym SAMYM, łatwo dostępnym miejscu, a od tylu lat się mówi, że haseł się nie powinno zapisywać…

Z bohaterów najlepsze wrażenie wywarł na mnie Generał Beringer – nie podoba mu się sytuacja, nie do końca wierzy w to co widzi, ale stosuje się do rozkazów, podwyższa co chwila stan DEFCONu, przygotowuje się do wojny atomowej, lecz zachowuje spokój.

„**War Games**" pomimo upływu 32 lat (to okrągła, komputerowa liczba :-)), dobrze się oglądała, trzeba jednak przymknąć oko na niektóre pomysły filmowców. Ma swoją dramaturgię. Wiadomo że film musi się dobrze skończyć, ale sposób jak bohaterowie sobie poradzą, nie jest do końca oczywisty – nie wystarczy wyciągnąć wtyczki z gniazdka. :-)

Tytuł oryginalny: **War Games**

Tytuł polski: **Gry Wojenne**

Reżyseria: John Badham

Matthew Broderick jako David Lightman

Dabney Coleman jako McKittrick

John Wood jako Stephen Falken

Ally Sheedy jako Jennifer Katarine Mack

Barry Corbin jako Generał Beringer

Artur Wyszyński