

**Przemysław Ciszek**

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ORCID 0000-0003-0203-3810

**„CD-ACTION” – 25 lat na rynku prasy o grach wideo****Wprowadzenie**

W kwietniu 2021 roku minęło ćwierć wieku funkcjonowania magazynu „CD-Action”. Historia tego czasopisma to dobry przykład obrazujący przemiany zachodzące w tym czasie na polskim rynku czasopism, gdzie tytuły najpierw zostawały wykupywane przez zagraniczne koncerny prasowe, a z czasem wracały do małych, lokalnych wydawców.

„CD-Action” jest poświęcone grom wideo oraz, w mniejszym stopniu, nowoczesnym technologiom związanym z rozrywką i jest najstarszym w Polsce, a także jednym z najdłużej ukazujących się w Europie magazynem podejmującym tę tematykę. Poza nim obecnie na rynku ukazują się jeszcze dwa tytuły należące do przedsiębiorstwa Idea Ahead – „Pixel” oraz „PSX Extreme”. Każdy z nich ma swój specyficzny styl oraz porusza nieco inne aspekty gier wideo, nie stanowią zatem dla siebie bezpośredniej konkurencji.

Segment prasy poświęconej grom wideo często jest powiązywany z prasą komputerową/informatyczną, ale mimo pewnych podobieństw należy go uznać za odmienny typ czasopiśmiennictwa. Badacze prasy często nie traktowali tego segmentu poważnie, więc opracowań naukowych dotyczących tego tematu jest niewiele. Z tych, które powstały, należy wymienić artykuł Władysława M. Kolasy, który wspominał o prasie o grach przy okazji charakteryzowania czasopism informatycznych w magazynie „Informatyka”<sup>1</sup>, z kolei Wojciech Kajtoch ponad 20 lat temu pochylił się nad językiem stosowanym w prasie o grach wideo<sup>2</sup>. W 2016 roku ukazał się także artykuł zbiorczo podsumowujący polski rynek tego typu prasy<sup>3</sup>, a w sieci można odnaleźć kilkanaście artykułów o charakterze publicystycznym przedstawiających historię polskiej prasy

---

1 W. M. Kolasa, *Prasa komputerowa w Polsce – historia i statystyka*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Bibliothecarum Scientiam Pertinentia” 2001, z. 1, s. 109–135.

2 W. Kajtoch, *Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych*, „Zeszyty Prasoznawcze” 1998, nr 1–2, s. 7–20.

3 P. Ciszek, *Czasopisma o grach wideo w Polsce. Rys historyczny i obecna sytuacja na rynku*, „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy” 2016, t. 8/19, s. 85–95.

o grach wideo<sup>4</sup>. Celem niniejszego artykułu jest uzupełnienie tej luki i przedstawienie liczącej już ćwierć wieku historii najważniejszego polskiego magazynu poświęconego grom wideo.

## Prasa o grach wideo

W Polsce czasopisma o grach wideo zaczęły się ukazywać regularnie na początku lat 90. XX wieku. Pierwszy był „Top Secret” (1990), następnie „Świat Gier Komputerowych” (1992), niedługo po nich zaś zaczęły wychodzić „Gambler” i „Top Secret” (oba w 1993 roku). Do końca XX wieku na rynku ukazywało się jeszcze kilkadziesiąt innych tytułów, jednak wiele z nich miało charakter efemeryczny i zniknęło z rynku równie szybko, jak się na nim pojawiło. Tak duże zapotrzebowanie wynikało z faktu, że prasa tego typu była praktycznie jedynym źródłem informacji na temat gier wideo, a coraz więcej osób posiadało komputery osobiste i konsole do gier. W pierwszej połowie lat 90. redaktorami prasy o grach byli głównie amatorzy, zazwyczaj bardzo młodzi. Rekrutowano ich często dzięki poczcie pantoflowej, a ich doświadczenie dziennikarskie było skromne lub wręcz żadne. Wpływało to na zawartość ówczesnej prasy o grach, która była często chaotyczna zarówno pod względem treści, jak i formy.

Pod koniec lat 90. czasopisma o grach wideo notowały bardzo wysokie nakłady oraz sprzedaż, jednak taki stan rzeczy nie mógł trwać wiecznie. Na początku XXI wieku dostępu do Internetu stawał się coraz powszechniejszy, co spowodowało spadek zainteresowania prasą o grach wideo. Fani gier mogli czerpać aktualne informacje o swoim hobby z sieci, do tego za darmo. Oczywiście poziom merytoryczny oraz językowy wielu witryn był dyskusyjny, ale stopniowy odwrót graczy od drukowanej prasy był nieuchronny.

## Historia i charakterystyka czasopisma

Pierwszy numer „CD-Action” ukazał się 1 kwietnia 1996 roku. Kosztował 9,50 zł, a jego nakład wynosił jedynie 12 500 egzemplarzy. Polski rynek magazynów o grach wideo był wówczas zdominowany przez trzy czasopisma: „Top Secret”, „Secret Service” i „Gambler”, które miały wysokie nakłady i rzesze wiernych fanów. Założycielem i pierwszym wydawcą „CD-Action” było wrocławskie wydawnictwo Silver Shark. Od 1994 roku publikowało ono miesięcznik „PC Shareware”, w którym opisywano programy użytkowe, a na załączonej dyskietce zamieszczano gry i programy w wersji shareware. Postanowiło spróbować swoich sił na polu prasy o grach. Do tworzenia „CD-Action” wydawnictwo nie zatrudniło osobnej ekipy redakcyjnej – pierwszy

---

<sup>4</sup> Na przykład: M. Czajor, *Zapach papieru cz. I*, [on-line:] <https://www.gry-online.pl/s018.asp?ID=365> – 3.03.2021 i M. Kosman, „*Top Secret*”: *dwadzieścia lat później*, [on-line:] <http://www.gamezilla.pl/content/top-secret-dwadzieścia-lat-pozniej> – 3.03.2021.

numer został stworzony przez redaktorów „PC Shareware” i kilka zaprzyjaźnionych osób, a osobny skład redakcyjny powołano dopiero po ukazaniu się drugiego numeru. Pierwszym redaktorem naczelnym został Jerzy Kucharz. Pierwotnie magazyn miał nosić nazwę „CD-Power”, jednakże czasopismo o takiej nazwie było już zarejestrowane w Australii<sup>5</sup>. Kluczowym elementem nazwy pisma był człon „CD”, ponieważ był to pierwszy magazyn o grach w Polsce dołączający do każdego numeru płytke CD. Konkurencyjne miesięczniki, jeśli dodawały wówczas CD-ROM, to robiły to nieregularnie („Gambler”) lub wydawały oddzielną broszurkę z płytą („Secret Service”). Pojawienie się pisma ze stałym dyskiem kompaktowym było dla konkurencji dużym szokiem. Był to zarazem krok ryzykowny, bo ze względu na wysokie ceny nie każdy miał w swoim komputerze napęd CD-ROM. Pierwsze wydanie liczyło 52 strony, a w początkowych założeniach tytuł miał być dwumiesięcznikiem. Sprzedał się niemal cały nakład i wydawca postanowił wydawać pismo w cyklu miesięcznym.

Większą część pierwszych numerów pisma zajmowały recenzje gier, ale prezentowano także programy użytkowe. Co ciekawe, opisywanym grom i programom nie wystawiano żadnych ocen, co było już wówczas normą w konkurencyjnych czasopismach. Najlepszym z nich przyznawano jednak tzw. „znak jakości”, który funkcjonuje do dziś. Drugi numer miał już nakład 18 000 egzemplarzy i równie szybko zniknął z kiosków.

Jeszcze w 1996 roku nowym redaktorem naczelnym został Mariusz Turowski, ale już jesienią rok później zastąpił go Zbigniew Bański, który pełnił tę funkcję aż do sierpnia 2007 roku. Funkcję naczelnego przejął wówczas jego dotychczasowy zastępca – Jerzy Poprawa<sup>6</sup>, następnie stanowisko objął Maciej Kuc. Funkcję tę pełnili także Michał Kuszewski i Adam Chabiński.

Nakład „CD-Action” ulegał przez lata bardzo dużym wahaniom i w szczytowym okresie sięgał 200 tys. egzemplarzy. Jak wspomniano wcześniej, na początku XXI wieku zainteresowanie czasopismami o grach wideo zaczęło coraz bardziej spadać.

Z badań focusowych przeprowadzonych dla redakcji „CD-Action” kilka lat temu wynikało, że przeciętny odbiorca tego magazynu to człowiek około 25-letni. Kupuje papierowe czasopismo nie dlatego, że to jedyne źródło informacji o grach, ale dlatego, że znajdzie w nim wszystko, czego potrzebuje. Obecny redaktor naczelny czasopisma twierdzi też: „Oczywiście nie odrzucamy żadnego czytelnika, ale nie zamierzamy tracić własnego DNA tylko po to, żeby trafić do zupełnie innego odbiorcy. »CD-Action« za pięć lat wciąż ma być »CD-Action«, a nie kolejnym tytułem o grach. Chcemy mieć świadomego odbiorcę, a czy będzie nim piętnastolatek czy trzydziestolatek – nie ma dla nas żadnego znaczenia”<sup>7</sup>.

---

5 Smuggler [J. Poprawa], *CDA – (his)story*, „CD-Action” 2004, nr 6, s. 112.

6 J. Poprawa, *Wstępniak*, „CD-Action” 2007, nr 8, s. 4.

7 K. Dobroszek, *Redaktor naczelny CD-Action: „Nie zmienimy swojego DNA tylko po to, by trafić do innego odbiorcy”*, [on-line:] <https://mycompanypolska.pl/artukul/redaktor-naczelnny-cd-action:-%22nie-zmienimy-swojego-dna-tylko-po-to-by-trafic-do-innego-odbiorcy%22/5270> – 3.03.2021.

Tabela 1. Nakład „CD-Action” na przestrzeni lat

Rok	Nakład
1996	25 000
1997	65 000
1998	90 000
1999	140 000
2000	200 000
2001	180 000
2002	160 000
2003–2007	150 000
2008	140 000
2009	130 000
2010–2012	brak danych
2013	129 000
2014–2015	128 000
2016	125 000
2017	120 000
2018	100 000
2019	70 000
2020–2021	45 000

Źródło: opracowanie własne na podstawie danych ZKDP.

## Zmiany właścicielskie

W drugiej połowie lat 90. XX wieku na polski rynek coraz szybciej wchodziły zachodnie koncerny medialne, przejmując rodzime wydawnictwa. W połowie 2000 roku wydawnictwo Silver Shark wraz z wszystkimi jego tytułami prasowymi zostało przejęte przez brytyjski koncern The Future Network, na przełomie lat 2001/2002 zaś niemiecki koncern wydawniczy Bauer odkupił od Brytyjczyków wszystkie czasopisma wydawane przez nich w tym czasie w Polsce, w tym „CD-Action”. Pod egidą tego wydawcy czasopismo prężnie się rozwijało, ale do czasu – problemy zaczęły się ujawniać jesienią 2019 roku. Wydawnictwo Bauer ogłosiło wtedy, że łączy „CD-Action” z magazynem „PC Format”, a jego szefem zostaje Adam Chabiński. Był to element strategii wydawcy polegający na ograniczaniu kosztów poprzez likwidację wielu tytułów prasowych<sup>8</sup>. Za „CD-Action” odpowiadać miał Michał Kuszewski, gdyż dotychczasowy naczelny

<sup>8</sup> N. Bochyńska, *Bauer zamyka tytuły i zwalnia. „Koronawirus staje się pretekstem, wymówką dla wydawców”*, [on-line:] <https://www.wirtualnemedial.pl/artukul/bauer-zamyka-tytuły-i-zwalnia-koronawirus-staje-sie-pretekstem-wymowka-dla-wydawców> – 3.03.2021.

(Dawid Bojarski) opuścił redakcję<sup>9</sup>. W połączeniu z informacjami o dużo słabszych wynikach finansowych wydawnictwa dawało to podstawy do stwierdzenia, że tytuły czeka bardzo niepewna przyszłość. Kolejne ważne wydarzenie w historii czasopisma nastąpiło wiosną 2020 roku – 27 kwietnia redakcja poinformowała, że otrzymała wypowiedzenia i nie wie, jaki będzie los magazynu<sup>10</sup>. Rozpoczęły się poszukiwania inwestora, który mógłby przejąć prawa do marki i kontynuować publikowanie wersji drukowanej czasopisma. Na szczęście dla fanów tytułu, 7 lipca 2020 roku redakcja ogłosiła na swoim profilu na Facebooku, że prawa od tytułu nabyła spółka Fantasyexpo zajmująca się głównie organizacją imprez e-sportowych. Tak pisano o tym na stronie internetowej:

Czas zmian musiał nadejść – i nadszedł teraz. W trudnym dla prasy okresie epidemii agencja Fantasyexpo wzięła na siebie odpowiedzialność za przyszłość marek „CD-Action” i „PC Format”. Do realizacji celów obu tytułów w sierpniu 2020 roku powołano spółkę Gaming Tech Media Esports SA, w której 100% akcji posiada Fantasyexpo. Dzięki ścisłej współpracy z redakcją zachowana zostanie ciągłość wydawnicza czasopism oraz powstaną nowe serwisy oferujące zarówno treści pisane, jak i nowoczesne formy wideo<sup>11</sup>.

Formalnym wydawcą czasopism „CD-Action” i „PC Format” stała się więc powołana w sierpniu 2020 roku spółka akcyjna Gaming Tech Esports Media. Ciekawym sposobem na zdobycie funduszy na rozwój tych tytułów była emisja akcji przeprowadzona za pośrednictwem serwisu BeesFund. Sprzedano udziały o wartości 1 240 000 złotych, a zakupiło je niemal 2400 osób. Środki te miały być przeznaczone na uruchomienie nowych serwisów www oraz przygotowanie studia do tworzenia materiałów wideo.

Na początku 2021 roku spółka zapowiedziała wejście na rynek giełdowy NewConnect<sup>12</sup>. W tym celu podpisano umowę z Domem Maklerskim PKO BP S.A.

## Zespół redakcyjny

Dziennikarzy tworzących „CD-Action” można podzielić na dwie grupy: etatowych redaktorów oraz współpracowników. Każdy z nich posiada swój pseudonim, którym podpisuje teksty – pochodzi on zwykle od imienia lub nazwiska redaktora, czasem od ulubionej postaci z gry czy filmu. W początkowym okresie istnienia pisma zespół redakcyjny tworzyło kilka osób, dlatego też, aby stworzyć złudzenie większej liczby

---

9 jk, *Bauer łączy redakcje „CD-Action” i „PC Format”. Szefem Adam Chabiński, odchodzi Dawid Bojarski*, [on-line:] <https://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/cd-action-i-pc-format-polaczona-redakcja-szefem-adam-chabinski-odchodzi-dawid-bojarski> – 3.03.2021.

10 Ninho, *CD-Action – co dalej?*, [on-line:] <https://www.cdaction.pl/news-60522/cd-action--co-dalej.html> – 3.03.2021.

11 [On-line:] <https://nowecdaction.pl/> – 3.03.2021.

12 K. Dobroszek, *CD-Action zadebiutuje na NewConnect! Znamy nowe plany firmy*, [on-line:] <https://mycompanypolska.pl/arttykul/cd-action-zadebiutuje-na-newconnect-proces-przydzielania-akcji-potrwa-do-konca-lutego/6109> – 3.03.2021.

redaktorów, dziennikarze przyjmowali po kilka pseudonimów. Miało to jeszcze jedno uzasadnienie – dystrybutorzy gier nie zawsze parzyli przychylnym okiem na redaktora, który źle ocenił ich grę, co mogło skutkować brakiem zaproszenia np. przedpremierowy pokaz danej produkcji<sup>13</sup>.

Obecnie, po zmianie właściciela czasopisma, redaktorem naczelnym jest ponownie Dawid „spikain” Bojarski. Wiosną 2021 roku trzon redakcji tworzyły następujące osoby: Dawid Bojarski, Jerzy Poprawa, Michał Kuszewski, Krzysztof Freudenberger, Anna Raguza, Grzegorz Karaś, Daniel Bartosik, Tomasz Lubczyński, Witold Tłuchowski.

Sekretarzem redakcji jest Daniel Bartosik, dyrektorem artystycznym Jacek Sawicki. Składem czasopisma zajmują się Beata Haratym i Michał Sienkiewicz. Oprócz nich w powstawaniu magazynu uczestniczy około 30 współpracowników.

Rysunki do „CD-Action” wykonuje Marek Lenc, z zawodu polonista, z zamiłowania rysownik krótkich komiksów; współpracuje z „CD-Action” od 2005 roku. Jego komiksy ozdabiają dział z listami do redakcji.

Niezwykle istotnym i jednocześnie najbardziej znanym redaktorem „CD-Action” jest mężczyzna o pseudonimie Smuggler. Prowadzi on dział z listami od czytelników, gdzie często odpowiada w sposób zgryźliwy i prześmiewczy. Nigdy nie zostało oficjalnie ujawnione, jakie jest prawdziwe nazwisko osoby ukrywającej się pod tym pseudonimem, jednak wizyta w redakcji czasopisma we wrześniu 2018 roku pozwoliła ustalić, że jest to były redaktor naczelny – Jerzy Poprawa.

## Ewolucja czasopisma i podział treści

Przez ćwierć wieku istnienia „CD-Action” zawartość magazynu znacznie się zmieniła i jednocześnie uprościła. W pewnym momencie, szczególnie w pierwszych latach XXI wieku, magazyn posiadał bardzo wiele zróżnicowanych sekcji tematycznych, podobnie zresztą jak konkurencyjne „PSX Extreme”. Był to swoisty „Internet na papierze”, który starał się dostarczać najróżniejsze informacje związane z grami elektronicznymi.

Zmiany zachodzące w zawartości czasopisma były na przestrzeni tych wszystkich lat bardziej ewolucyjne niż rewolucyjne. W początkach istnienia „CD-Action” przypominało inne ówczesne polskie czasopisma o grach wideo, wyróżniało się jednak dużo poważniejszym i bardziej profesjonalnym podejściem do tematu. Widać to było m.in. w formie wypowiedzi na łamach czasopisma oraz tym, że zamieszczano recenzje programów użytkowych.

Okolo 1999 roku magazyn zaczął mieć ambicje bycia czasopismem komputerowym w szerokim znaczeniu tego słowa. Przeważał w nim oczywiście temat gier wideo, ale oprócz recenzji programów pojawiły się także artykuły poradnikowe, dotyczące oprogramowania oraz wieloczęściowe kursy programowania w takich językach jak HTML czy C++. Publikowano też teksty o sprzęcie komputerowym

---

13 J. Poprawa, *Byty wirtualne*, „TiXomaniak” 2006, dod. Do „CD-Action” 2006, nr 4, s. 136.

oraz opisywano wiele testów sprzętu. Odróżniało to „CD-Action” od pozostałych czasopism z tego segmentu. W 2010 roku magazyn zaczął publikować także recenzje gier konsolowych, które wcześniej pojawiały się tylko sporadycznie. Z biegiem lat zaobserwować można spadek liczby newsów ze świata gier oraz wyraźne zwiększenie objętości publicystyki.

Obecnie „CD-Action” jest podzielone na trzy główne części: Gry, Technologie oraz Inne. Pierwsza z nich zawiera newsy, zapowiedzi, recenzje oraz publicystykę, która zajmuje znaczną część każdego wydania. Dział technologiczny koncentruje się na testach sprzętu komputerowego oraz elektroniki użytkowej.

Istotną zmianą, która nastąpiła w 2020 roku po przejęciu czasopisma przez nowego wydawcę, była likwidacja humorystycznego działu „Na Luzie”, utrzymującego się na łamach czasopisma niemal od początku jego istnienia. Pewną niewielką rewolucją była też zmiana logotypu w grudniu 2020 roku – usunięto z niego postać dyskobola, która towarzyszyła magazynowi od samego początku.

„CD-Action” obecnie jest także w sieci: strona internetowa istnieje od 1999 roku. Początkowo była ona podstroną na witrynie wydawnictwa Silver Shark, później istniała pod adresem [www.cdaction.pl](http://www.cdaction.pl), pod którym można ją znaleźć do dziś. W 2021 roku zadebiutować ma całkowicie nowa witryna internetowa, zastępując przestarzałą stronę.

Niemal przez cały okres swojego istnienia „CD-Action” nie posiadało wersji elektronicznej, nawet wówczas, gdy konkurencyjne czasopisma takową oferowały. Po raz pierwszy taka opcja zakupu magazynu pojawiła się wiosną 2020 roku, dostępna jest w kiosku internetowym [nexto.pl](http://nexto.pl) w cenie niewiele niższej niż wydanie papierowe (12,34 zł). Jest to wersja tożsama z wydaniem tradycyjnym i dostępna jest w formacie PDF. Pierwsze wydanie elektroniczne pojawiło się w kwietniu 2020 roku, jeszcze pod egidą wydawnictwa Bauer.

## Cover CD/DVD

„CD-Action” od początku swego istnienia był wydawany razem z płytą CD. Początkowo dołączano tylko dysk CD-ROM o standardowej wówczas pojemności 650 megabajtów, na którym znajdowały się wersje demonstracyjne gier i programów. Pierwsza pełna wersja gry (*Prawo Krwi*) ukazała się w numerze grudniowym 1996 roku. Była to polska gra z gatunku bijatyk wydana w 1995 roku. W 1997 roku dodano na stałe drugą płytę CD, a pełne wersje gier zaczęły się pojawiać w każdym numerze. Trzy płyty dołączano sporadycznie, zwykle z okazji urodzin pisma. Latem 2001 roku trzeci kompakt został dodany na stałe; zaczęła się też ukazywać edycja z płytą DVD, ale pojawiała się mniej więcej co pół roku. dołączono został film – *Powrót Godzilli*. Od sierpnia 2003 roku co dwa miesiące ukazywała się edycja DVD, ale na stałe czwarta płytka CD pojawiła się dopiero numerze lipcowym w 2004 roku. W roku 2005 „CD-Action” zaczęło być wydawane w dwóch wersjach, z płytami CD i płytą DVD.

Z początkiem 2007 roku zaprzestano wydawania wersji z płytami CD i „CD-Action” zaczęło się ukazywać z dołączoną płytą dwuwarstwową DVD. Powodem

tej decyzji był fakt, że gry i dema zajmowały coraz więcej miejsca i pojemność płyty CD zaczynała być dużym ograniczeniem<sup>14</sup>.

Płyty były umieszczane w różnych opakowaniach, zależnie od ich liczby. Cztery płyty znajdowały się w specjalnym tekturowym etui formatu A5; niekiedy, gdy było ich mniej, umieszczano je w typowym plastikowym pudełku CD. Od 2011 roku płytę/płyty DVD umieszczano w kartonowej kopercie. Oprócz pełnych wersji na płycie znajdowały się dema i trailery gier, gameplaye, bonusy (różnego rodzaju kąciki tematyczne, zabawne filmiki i zdjęcia), programy i gry freeware.

W momencie gdy gry coraz częściej stawały się rozpowszechniane poprzez platformy cyfrowe (np. Steam, UPlay), na płytach DVD zaczęto nadrukowywać indywidualne kody służące do aktywacji tytułu w danym systemie dystrybucji. W 2014 roku spowodowało to duży problem, gdyż tłocznią płyt, która dostarcza krążki do „CD-Action”, pomyliła się i numer 9 z 2014 roku otrzymał te same kody co wydanie poprzednie, a więc niepasujące do dodanych gier. Redakcja z dużym poświęceniem wysyłała nowe kody osobom, które kupiły pechowy numer.

Jesienią 2018 roku magazyn zaskoczył swoich czytelników, wydając numer bez dołączonych płyt DVD. W zamian za to wewnątrz czasopisma znajdowała się zdrapka z indywidualnym kodem do systemu kody.cdaction.pl, gdzie tak jak zazwyczaj można było zdobyć kody aktywacyjne do pełnych wersji gier. W 2018 roku ukazały się trzy takie wydania, każde w promocyjnej cenie 9,99 zł. Jak pokazał czas, praktyka dołączania zdrapki pozostała aż do końca zarządzania czasopismem przez wydawnictwo Bauer. Oczywiście przez brak płyt niemożliwe stało się dołączenie do czasopisma zwyczajowych dodatków, które się na nich znajdowały (tj. tapet, bonusów, zinów, dem gier itp.).

Pierwszym numerem w historii magazynu, który nie zawierał żadnych dodatków, był numer 5 z 2020 roku. Wynikało to z problemów na rynku wydawniczym i, jak się okazało, było związane także z pozbyciem się tytułu przez Bauer Media. Po zmianie wydawcy na Gaming Tech Esports Media do magazynu nadal nie są dodawane żadne pełne wersje gier.

## Wydania specjalne

Z „CD-Action” związanych było także kilka innych magazynów o grach. Miesięcznik „VIRUS\_” ukazywał się w latach 2003-2005 i początkowo był wydaniem specjalnym „CD-Action”, w roku 2004 zaś stał się wydaniem specjalnym magazynu o grach wideo „Click!”.

Redakcja „CD-Action” wydawała co pewien czas specjalne numery magazynu, zazwyczaj dotyczące bardzo popularnych w danym momencie gier. We wrześniu 2015 roku rozpoczęto wydawanie magazynu „Crafter”, który poświęcony jest wyłącznie grze *Minecraft*. Zdobyła ona wielką popularność na całym świecie, stając się swoistym fenomenem. Magazyn składał się z kilku działów dotyczących różnych aspektów

---

14 Z. Bański, J. Poprawa, *Wstępniak*, „CD-Action” 2006, nr 12, s. 4.



opisywanej gry. Był to tytuł typowo poradnikowy, gdyż większość materiałów koncentrowała się na poradach dla graczy. Nakład wyniósł 54 000 egzemplarzy, a cena 7,99 zł.

„Minecraft” wydawany od września 2016 roku również dedykowany jest fanom gry *Minecraft*, ale skierowany do młodszego odbiorcy – zawiera więc podobne treści jak „Crafter”, które dostosowano do czytelników w młodszym wieku. Nakład obu tytułów to, według wydawcy 60 000 egzemplarzy w 2021 roku. Obecnie magazyny nadal są wydawane przez wydawnictwo Bauer, bez udziału redaktorów „CD-Action”, a ich cena wynosi 8,99 zł.

„Świat Czołgów” to kolejny tytuł specjalny dotyczący tym razem gry sieciowej *World of Tanks*, który zadebiutował w czerwcu 2015 roku. Magazyn zawierał materiały poradnikowe dotyczące *World of Tanks*, takie jak opisy występujących w grze czołgów, porady taktyczne i charakterystyki map. Cena wynosiła 12,99 zł. Ukazały się tylko dwa wydania tego tytułu.

„Freddy’s” było czasopismem poradnikowym dla fanów serii gier *Five Nights at Freddy’s*. Zawierało artykuły z poradami dla graczy, ciekawostki oraz plakaty. Ukazało się pięć numerów tego dodatku. Nakład nie jest znany.

W 2016 roku na rynku pojawiło się nowe czasopismo dla graczy – „Retro”. Pierwsze wydanie było dołączone jako gratis do „CD-Action” nr 12/2016. Liczący 100 stron magazyn wydrukowano na takim samym papierze, na jakim drukowane było czasopismo macierzyste, posiadał również ten sam format. Redaktorem naczelnym był Maciej Kuc, a zespół redakcyjny stanowili standardowi redaktorzy „CD-Action”. Drugie wydanie „Retro” ukazało się samodzielnie (choć nadal jako wydanie specjalne „CD-Action”) w czerwcu 2017 roku w cenie 9,99 zł. Poświęcono je gatunkowi *First Person Shooter* i większość artykułów dotyczyła właśnie tego rodzaju gier. Kolejny numer „Retro” już się nie ukazał, prawdopodobnie ze względu na niską sprzedaż (brak oficjalnych informacji na ten temat).

Widać wyraźnie, że poprzedni wydawca „CD-Action” próbował zdobyć czytelników na fali popularności poszczególnych gier, ale taktyka ta nie mogła być długofalowa z powodu nieustannie zmieniających się trendów i premier nowych tytułów.

## Podsumowanie

Miesięcznik „CD-Action” to tytuł mający wśród polskich graczy status kultowego – ukazuje się od ćwierć wieku i wpłynął na całe pokolenie fanów gier wideo. Przez te wszystkie lata przeszedł szereg zmian właścicielskich, ale ukazuje się nieprzerwanie i wyszło już ponad 300 numerów. Zawartość czasopisma ewoluowała przez te wszystkie lata i obecnie jest odpowiedzią na konkurencję ze strony Internetu.

To, czy „CD-Action” utrzyma się na rynku prasowym w obecnych, trudnych czasach, zależeć będzie od sprawności organizacyjnej nowego wydawcy oraz pracy redakcji. Trudno zakładać, że grono nowych czytelników będzie stanowić dużą grupę – twórcy muszą raczej liczyć na zatrzymanie obecnych lub ewentualnie przyciągnięcie z powrotem dawnych odbiorców. Z pewnością tytuł ten będzie skupiał się na nieco starszych czytelnikach niż jeszcze kilka lat temu, gdyż młode pokolenie

graczy czerpie informacje o grach głównie z Internetu (portale tematyczne, YouTube, Twitch) i wykazuje mniejsze zainteresowanie drukowaną prasą. Redakcja planuje także zwiększyć swoją aktywność na YouTube, co wydaje się obecnie bardzo dobrym rozwiązaniem i sposobem na dotarcie do wyżej wspomnianych młodych graczy. Na korzyść „CD-Action” przemawia na pewno prestiż tej marki i wieloletnia, nieprzerwana obecność na rynku.

## Bibliografia

- Bański Z., Poprawa J., *Wstępniak*, „CD-Action” 2006, nr 12, s. 4.
- Ciszek P., *Czasopisma o grach wideo w Polsce. Rys historyczny i obecna sytuacja na rynku*, „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy” 2016, t. 8/19, s. 85–95.
- Kajtoch W., *Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych*, „Zeszyty Prasoznawcze” 1998, nr 1–2, s. 7–20.
- Kolasa W. M., *Prasa komputerowa w Polsce – historia i statystyka*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Bibliothecarum Scientiam Pertinentia” 2001, z. 1, s. 109–135.
- Poprawa J., *Byty wirtualne*, „TiXomaniak” 2006, dod. Do „CD-Action” 2006, nr 4, s. 136.
- Poprawa J., *Wstępniak*, „CD-Action” 2007, nr 8, s. 4.
- Smugler [J. Poprawa], *CDA – (his)story*, „CD-Action” 2004, nr 6, s. 112.

## Strony internetowe

- Bochyńska N., *Bauer zamyka tytuły i zwalnia. „Koronawirus staje się pretekstem, wymówką dla wydawców”*, [on-line:] <https://www.wirtualnemedi.pl/artukul/bauer-zamyka-tytuły-i-zwalnia-koronawirus-staje-sie-pretekstem-wymowka-dla-wydawcow> – 3.03.2021.
- Czajor M., *Zapach papieru cz. I*, [on-line:] <https://www.gry-online.pl/s018.asp?ID=365> – 3.03.2021.
- Dobroszek K., *CD-Action zadebiutuje na NewConnect! Znamy nowe plany firmy*, [on-line:] <https://mycompanypolska.pl/artukul/cd-action-zadebiutuje-na-newconnect-proces-przydzielania-akcji-potrwa-do-konca-lutego/6109> – 3.03.2021.
- Dobroszek K., *Redaktor naczelny CD-Action: „Nie zmienimy swojego DNA tylko po to, by trafić do innego odbiorcy”*, [on-line:] <https://mycompanypolska.pl/artukul/redaktor-naczelný-cd-action:-%22nie-zmienimy-swojego-dna-tylko-po-to-by-traffic-do-innego-odbiorcy%22/5270> – 3.03.2021.
- <https://nowecdaction.pl/> – 3.03.2021.
- jk, *Bauer łączy redakcje „CD-Action” i „PC Format”. Szefem Adam Chabiński, odchodzi Dawid Bojarski*, [on-line:] <https://www.wirtualnemedi.pl/artukul/cd-action-i-pc-format-polaczona-redakcja-szefem-adam-chabinski-odchodzi-dawid-bojarski> – 3.03.2021.
- Kosman M., *„Top Secret”: dwadzieścia lat później*, [on-line:] <http://www.gamezilla.pl/content/top-secret-dwadzieścia-lat-później> – 3.03.2021.

Ninho, *CD-Action – co dalej?*, [on-line:] <https://www.cdaction.pl/news-60522/cd-action-co-dalej.html> – 3.03.2021.

### ***CD-Action* – 25 Years on Video Games Press Market**

#### **Abstract**

This article presents the quarter-century history of the video game magazine named *CD-Action*, which is currently the oldest Polish magazine dealing with its subject and one of the oldest in Europe. Established in 1996, the title has changed publishers several times, and its content has also changed over that time, as the video game market and the expectations of readers are constantly evolving. Currently, its content includes news and reviews of games and also journalism on video games and modern technologies. A significant plus for readers the magazine during most of its existence was the inclusion of CD/DVD discs with full versions of the games discussed in each issue.

**Keywords:** *CD-Action*, press, video games, changes on press market.