

Komoda & Amiga plus - magazyn użytkowników komputerów Commodore



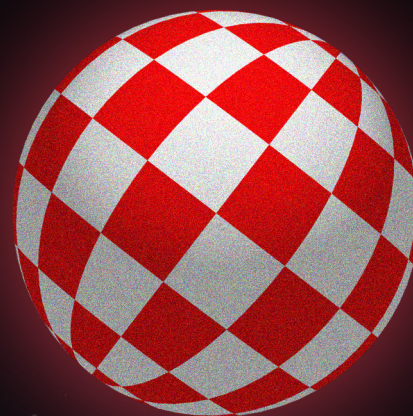
Zima / wiosna 2017

Edycja polska

BIJATYKI NA AMIGĘ GRY NIEBANALNE

NOWOŚCI:

THE BEAR ESSENTIALS
MY LIFE
SUPER SILVERFISH
ASTROMENACE



WYWIADY:

THOMAS HEINRICH
TREVOR DICKINSON
JON HARE





fot. Dermot O'Halloran

Wstępniak: magiczna liczba siedem

Magiczna liczba siedem, niektórzy mówią, że boska. Dla nas na pewno przełomowa, ponieważ wieści drobne zmiany w redakcji. Postanowiliśmy, że rolę redaktora prowadzącego, pomocnika naczelnego, pełnić będą do odwołania ja – Minimoog (brzmi groźnie, nie?). Ponadto nasz redakcyjny kolega, Bobikowoz, przemianował się na Bob8bita, a cała redakcja przygotowuje się powoli do wejścia w inny wymiar – papierowy.

A co w numerze? Chcąc odpowiedzieć na głosy naszych czytelników, postaraliśmy się zrównoważyć ilość materiału o Amidze i C64. Mamy nadzieję, że udało nam się wszystkim zadowolić! Jest sporo materiału technicznego – dla amigowych przeraźliwych i majsterkowiczów, albo dla commodore'owców, którym dyskietki lub taśmy nie wystarczą. Tym ostatnim dedykujemy przygotowany przez Tomxx-a artykuł i coverdisk o czytnikach kart SD dla C64.

Na łamach numeru znajdziecie również relacje z wielu retro-impres i powstałe przy ich okazji wywiady z takimi osobistościami, jak Jon Hare, współzałożyciel Sensible Software, Thomas Heinrich, wybitny grafik z X-Ample Architectures, czy Trevor Dickinson, człowiek-Amiga, który opowie o sobie oraz nowej Amidze One X5000. Projekt okładki, czyli malownicza wizja wschodzącej planety Amiga, zwiastuje właśnie nowe rozdanie w Amigach Nowej Generacji.

Oprócz tego, jak zawsze, dużo nowości i wybranych dla czytelników najciekawszych smaczków. Poruszyliśmy również kwestię odwiecznej walki dobra ze złem – Commodore vs. Atari. Szykujcie się więc, Czytelnicy, na gorący i zabójczo dobry numer, który czyha tuż za spisem treści...

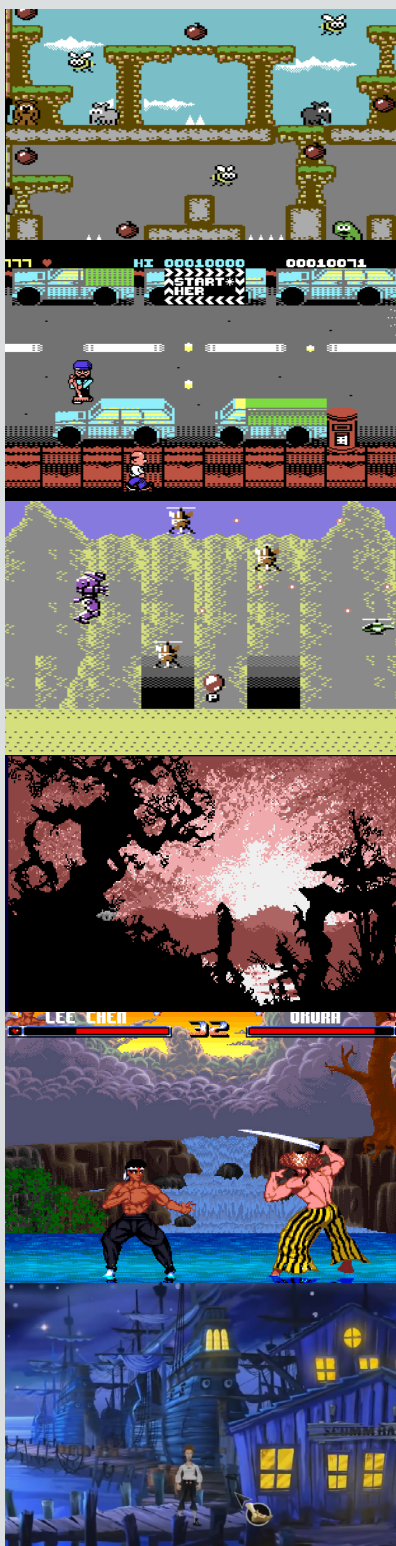
Minimoog i redakcja

PS. *K&A plus* współpracuje z Muzeum Historii Komputerów i Informatyki w Katowicach. Już wkrótce na naszych łamach pojawią się artykuły poświęcone sprzętowi retro, a już teraz zapraszamy Was do osobistego odwiedzenia muzeum lub wirtualnego zapoznania się z ekspozycjami poprzez stronę <http://www.muzeumkomputerow.edu.pl>.

Odwiedzając wystawy przeżyjecie niebywałą podróż w czasie!

SPIS TREŚCI

zima/wiosna 2017



COMMODORE

▪Plus/4 ▪VIC20
▪C16 ▪C64 ▪C128

Pharaoh	10	Wspomnienia Growego Dziada:	
Xplode Man	14	Samurai Warrior	32
Super Silverfish	15	Thomas Heinrich	34
Jerry's Quest	16	Menadżery plików dla SD2IEC	45
My Life	17	Pentagorath	56
Hat Trick	18	Power Glove	58
The Bear Essentials	30	SEUCK Compo 2016	68

AMIGA

▪M68k ▪AOS 4.x ▪Aros ▪MOS

Astromenace	19	Anaglif w grach:	
GameDev Story: Jon Hare	20	czyli Amiga i okulary 3D	48
Blade Warrior	22	Final Writer 7.0 demo na Arosa	51
Trevor Dickinson	38	Bijatyki na Amigę	62
		Karta turbo: Furia EC020	73

RÓŻNE

▪nowości ▪felietony ▪relacje
▪wywiady ▪emulacja ▪rysunki

Wstępniak	2	Gamepad Boomerang	54
Fresh News	4	1024 bajty: o Niemcach	57
K&A plus #6 w druku!	8	Gry niebanalne	60
Kartka z przeszłości	8	Z innej beczki: Maldita Castilla	65
Retro w fotografii	9	Wystawa Game Start/Game Over	66
Malowanie obudowy i klawiatury na przykładzie Amigi 600	24	Strefa Emulacji: C64 na PS2	70
Rezurekcja: Monkey Island	27	Gadające Głowy	78
		Johnny przedstawia	82

COVERDISK

Towarzyszące numerowi #7 archiwum *K&A_plus_07_cover_disk.7z* zawiera aplikacje opisywane w artykule *Menadżery plików dla SD2IEC*: CBM Filebrowser, FIBR v1.0a22, NAV v9.6, SDBrowse v.697, DraBrowse v1.0d, a także C64 Ultimate Menu.

Komoda & Amiga plus

Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore

Redaktor naczelny: Arkadiusz 'Komek' Kosiarski

Redaktor prowadzący: Sebastian 'Minimoog' Baranowski

Redaktor techniczny: Tomasz 'Tomxx' Ankundowicz

Redaktorzy: Marek 'noctropolis' Sowa, Łukasz 'Bob8bit' Bobrecki, Grzegorz 'MrMat', Rafał 'Don Raffio' Pączko, Piotr 'c00k' Machnowski, George 'Geo-Anas' Anastasiadis, Piotr 'Neurocide' Haraszczak, Marcin 'Atreus' Jaworski, Dominik 'Petrichor' Warkiewicz, Ariel 'Ari' Zimny, Igor 'MrDarth' Szmulik, Marcin 'phowiec' Królikowski, Mariusz 'Ramos' Rozwadowski

WWW: <http://ka-plus.pl>

Facebook: KomodaAmigaPlus

E-mail: team@ka-plus.pl

Twitter: @KAplusmagazine

Oprawa graficzna, skład i łamanie: Tomxx, MrMat, Neurocide

Projekt i wykonanie okładki: Ruben Messeguer

Korekta językowa: Natalia Piatosz, Minimoog, Tomxx, MrMat, Łukasz 'Hery' Herman, Danuła Pączko, Artur Barnowski

Tłumaczenie tekstów: Michał 'Slayerpl' Rzepka, Joanna Jawor, Mateusz Skotarski, Michał Sroka, Mariusz Aniszewski, Grzegorz Sojka, Grzegorz Serwin, Ari, Tomxx, MrMat, Leopold Tupalski, Tomasz Kubisztal, Boras

Korekta angielska: Matt Knott, Eamonn O'Leary, Emu Servais, Phil Reichert

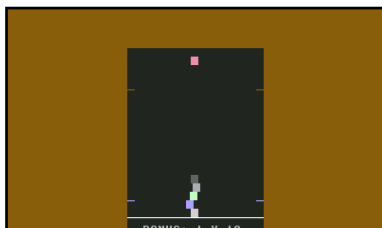
Współpraca: uka, Jan 'Johnny' Lorek, Leopold Tupalski, Tomasz Kubisztal, Łukasz Jeglorz, Radosław Idol, Mikołaj Matkiewicz, Tony Kortas, Krzysztof Radzikowski

Fresh News

C64

STACKUP

Steveboy, 2016



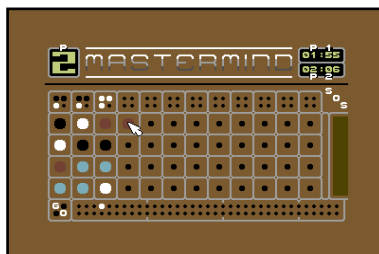
Zapewne każdy z nas, gdy miał kilka latek, a komputer nie był nawet w sferze marzeń, ułożył kiedyś jakąś wieżę z klocków. Przecież to takie ciekawe – wieża z klocków! Mając to na względzie, Steveboy wypuścił w grudniu 2016 grę *Stackup*, w której spadające cegiełki trzeba układać w stos. Zadanie to wymaga sporej spostrzegawczości i zręczności, bo należy przewidzieć, w którym miejscu spocznie upuszczony przez nas klocek. Gra jest prosta zarówno pod względem rozgrywki, jak i wykonania. Ma dość ubogi interfejs, choć w sumie niewiele więcej potrzeba. Równe grafice są dźwięki – i tutaj przydałoby się coś więcej. Monotonne buczenie nie zachęca do grania. Da się to jednak wybaczyć, jeśli się pamięta, iż gra napisana jest w Basicu, a nie wszystkim się już chce w niego bawić.

■ **Minimoog**

C64

MASTERMIND 2017

Software of Sweden, 2017



Żeby nie szczepnąć z lenistwa umysłowego, do jakiego skłaniają nas mass media, jedni rozwiązują krzyżówki, drudzy układają pasjanasa, a trzeci grają w gry logiczne. Takim właśnie sposobem ćwiczenia umysłu jest gra *Mastermind 2017* wypuszczona w Nowy Rok przez Software od Sweden. Celem gry jest w ograniczonej liczbie prób odgadnąć wylosowaną przez komputer kombinację czterech kolorowych guziczków. Gierka ma ładną grafikę, mimo iż korzysta trochę z PETSCII – przynajmniej jest barwnie. Muzyka prosta, troszkę staromodna, ale tak na dobrą sprawę idealnie wpisuje się w błogi charakter gry logicznej. Do grywalności nie ma się co przyczepić, bo to przecież nie strzelanka, a instrukcje autorzy zamieścili w pliku tekstowym. Podsumowując; potrafi wciągając i na pewno niejeden wielbiciel tamtychówek doceni *Mastermind 2017*.

■ **Minimoog**

C64

SIDHERO

Zbych, 2016



Wielu zapewne kojarzy ekscentryczne akcesorium do gry na Xboxa i PlayStation *Guitar Hero*. Tak, to chodzi o tę gitarę z przyciskami. W dzień wigilii Bożego Narodzenia Zbych z pomocą sporej liczby muzyków postanowił wypuścić na świat podobną produkcję – *Sid Hero*. Zadanie gracza nie różni się za bardzo od pierwotnego – trzeba wciskać na czas przyciski, naśladując te sunące po ekranie. Niestety, działanie gracza nie ma wpływu na muzykę. Bardzo trudno zdobyć rozsądny wynik, bo tempo jest naprawdę szybkie. Za to na dużą pochwałę zasługuje doskonała wprost grafika i muzyka na bardzo wysokim poziomie. Do wyboru mamy wiele kawałków – nawet hit disco-polo „Ona tańczy dla mnie”. Bardziej do posłuchania i popatrzenia, niż pogrania.

■ **Minimoog**

C64

EGO WINGS

Javier Alcaniz, ?



Szykuje się nam nowy shootem'up *EgoWings*. Twórcy pracowali nad

nim już rok temu. Obecnie pracują nad animacją i poprawioną muzyką. Na chwilę obecną gra prezentuje się przyzwoicie. Powinna zadowolić każdego miłośnika tego stylu i nie tylko.

■ **Mikołaj Moskic 153 Małkiewicz**

C64

FireBreath

Erik Hooijmeijer, 1990



Gdzie mi tu do Fresha z grą sprzed 26 lat? Ano, bo ona przeleżała w szufladzie, no bo nie było chętnego wydawcy do wydania. A to przeproszam, pokaż pan tego smoka. Smok jaki jest każdy widzi. Ma pysk i zięje ogniem, a jak dobrze tym płomieniem trafi na przeciwnika, to go zabije. Tak to się rozgrywa przez kilkadziesiąt plansz kręci. Czasem jakiś boss wyskoczy, czasem znajdzie się ostry sos wzmacniający ogień. Wszelkie podobieństwa do Bubble Bobble zostały zaplanowane przez autora. Warto sprawdzić tę grę, polecam.

■ **Bob8bit**

C64

8bit Civilizations

Fabian Hertel/Protovision, 2017



W obecnej chwili dostępne jest jedynie grywalne demo, a dopisek „tytuł roboczy” na stronie gry wskazuje, że wiele jeszcze

może się zmienić. Pomimo trwających prac, gra jest już nie tylko grywalna, ale i całkiem dobrze wygląda. Niska rozdzielczość nie wpływa najlepiej na czytelność mapy, ale poza tym, do niczego więcej nie planuję się przyczepić. Autor odważył kawał porządnej programistycznej roboty i z wypiekami czekam na pełną wersję. http://www.protovision.games/development/8_bit_civ.php?language=en. ■ **Bob8bit**

C64

Unknown Realm: The Siege Perilous

Stirring Dragon Games, 2017

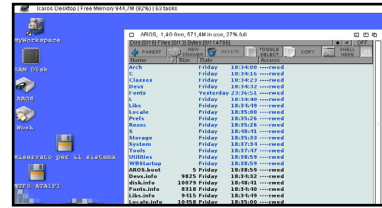


Pierwsza gra na Commodore 64 ufundowana na platformie Kickstarter. Autorom udało się zebrać prawie 200% zaplanowanej kwoty, po czym otworzyli kolejną zbiórkę na platformie Megafunder. Zgodnie z zapowiedziami, przed końcem roku mamy otrzymać największy świat, jaki został kiedykolwiek stworzony na C64. Lista zaplanowanych atrakcji jest długa. Autorzy obiecują m.in. pory dnia oraz roku, wiele możliwości interakcji z NPC, w tym możliwość rozmowy z niektórymi potworami (o ile będziemy znali ich język), a także wachlarz mini-gier. Tego typu zbiórki obarczone są pewnym ryzykiem. Z własnego doświadczenia nie nastawiam się na sprawdzenie gry zgodnie z zapowiedzią jeszcze w tym roku, ale ufam twórcom, że gra będzie warta swojej ceny. Jeden z naszych ludzi wsparł kampanię, będziemy z tematem na bieżąco. ■ **Bob8bit**

Aros

IcarosDesktop

Paolo Besse



W zapowiadających się nowych wydaniach systemu szykują się zmiany w wyglądzie i funkcjonalności niektórych elementów GUI. Obecnie, po instalacji dystrybucji, użytkownik ma do wyboru, czy będzie używać systemowej powłoki o nazwie *Warender*, czy jej zamiennika w postaci *Directory Opus 5 „Magellan”*. Wiadomo, że ta druga oferuje znacznie więcej możliwości niż domyślne rozwiązanie. Mimo to autorzy projektu po zgłaszanych informacjach wywnioskowali, że większość woli systemowe rozwiązanie, głównie ze względu na skomplikowany proces konfiguracji *Dopus'a*.

Zatem, wychodząc na przeciw użytkownikom, w nowszych dystrybucjach *IcarosDesktop* część elementów i funkcji środowiska *Directory Opus 5 Magellan* ma być już wstępnie skonfigurowane i uproszczone. Więcej informacji na ten temat znajdziemy na nowej, oficjalnej stronie dystrybucji dostępnej pod adresem: www.icarosdesktop.org.

■ **Don Rafito**

AmigaOS 4.1

LibreOffice

A-EON, 2017



Dobra informacja dla osób oczekujących porządnego pakietu biurowego dla „nowych Amig”, czyli teoretycznie dla wszystkich użytkowników. Jak można przeczytać na www.generationamiga.com, prace nad przeniesieniem pakietu *Libre Office* dla AmigaOS 4.1 zaczynają nabierać tempa. Całym przedsięwzięciem zajmuje się Firma A-EON Technology. Liczymy na dalszy rozwój projektu i trzymamy kciuki.

■ Don Rafito

Amiga m68k OCS/ESC

EasterEgg

Amiga Fans, 2016



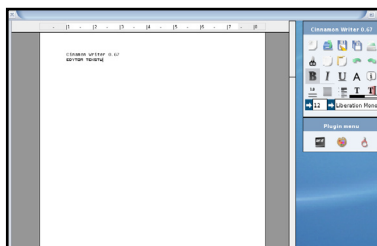
Amiga jest platformą, która wielokrotnie udowodniła, że jest także przyjazna dzieciom. A to dzięki stworzonemu oprogramowaniu. Nawet teraz, kiedy jej użytkownicy mają często 30 - 40 lat, pokazuje, że oprogramowanie może być dedykowane także ich milusińskim. *EasterEgg* to nowa platformówka od grupy Amiga Fans, która wcieliła gracza w postać małego kurczaczka. Zadaniem małego bohatera jest pozbiierać wszystkie jajka z planszy i przejść do następnej. Nie jest to proste, gdyż na jego drodze czekają różne stworki. Miłe widziane jest także zręczne posługiwanie się joystickiem. Tytuł posiada przyjazną dla młodszych graczy oprawę graficzną i muzyczną. Starsi gracze także znajdą w tym tytule coś dla siebie. Gra przeznaczona jest dla Amig wyposażonych w kości OCS/ESC.

■ Don Rafito

Aros

CinnamonWriter

Claus Desler, 2017



Na stronie www.archives.aros-exec.org pojawiła się nowa wersja edytora tekstu Cinnamon Writer. Na pierwszy rzut oka widać zmiany kosmetyczne. Dalsze testy programu ujawnią wprowadzone zmiany w obsłudze i funkcjonowaniu edytora. Do czego i czytelników zachęcamy.

■ Don Rafito

Plus/4

Genius "Into the Toy Warehouses"

Livearcade, 2017



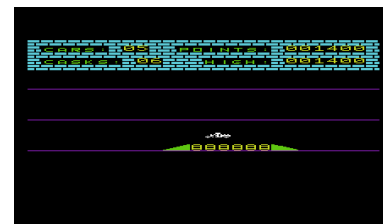
Podobno pierwsze wrażenie jest najważniejsze. No cóż ... ta gra nie robi dobrego pierwszego wrażenia. Rezygnacja z trzech czwartych kolorów robi swoje. Na szczęście tylko normalni ludzie zwracają uwagę na takie rzeczy, a nikt normalny nie gra w takie gry :-). Całkiem przyjemna gra logiczna, w której musimy w odpowiedniej kolejności wykonywać pewne czynności, która ma nawet okazję kogoś wciągnąć, a wtedy już nawet brak grawitacji nie będzie tak raził :-). PS. Oryginalna wersja gry powstała w 2014 roku na komputer Apple II, a jej twórcą jest Daniele Liverani.

■ c00k

VIC-20

Cask Jumper

Tmy10100, 2017



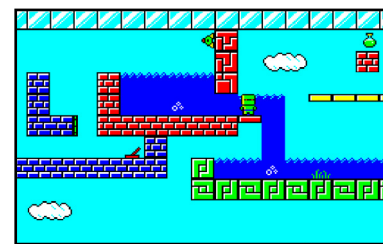
Gra ta powstała już ponad 30 lat temu, lecz autorzy zgubili taśmę i dopiero teraz zebrali się za odtworzenie tej produkcji. Przejdźmy jednak do króciutkiego opisu samej gry — jak w tytule zostało nam to już sprytnie podrzucone, gra ta polega na przeskakiwaniu wysepki, w tym wypadku za pomocą motoru. Strzeżcie się — ci, którzy gracze w tę produkcję — musicie być bardzo uważni, gdyż macie tylko 5 żyć, a wylądować po każdym skoku trzeba idealnie na platformie po lewej stronie!

■ MrDarth

Amiga 1200/020

Boxx 3

Lemming880, 2017



Oto kolejne wydanie tej sympatycznej platformówki. Trzecia część gry Boxx zachowała jakże niepowtarzalny klimat pikselozy. Oczywiście dodano kilka nowych elementów w postaci sprajtów, backgroundu oraz ścieżki dźwiękowej. Teoretycznie, nowsze ma być lepsze od starszego, w tym przypadku to się sprawdziło. Ogólnie mogę śmiało napisać, że *Boxx 3* wyprzedza grywalnością swoje poprzedniczki.

■ Komek

C64

Rescuing Orc

Juan J. Martinez, 2017



Jak dużo możesz zrobić, aby pomóc przyjacielowi? Gdy twój najlepszy kumpel Orc nie wpada na herbatkę od kilku tygodni, można być pewnym, że coś się dzieje. Cóż mogło się stać? W grze sterujesz goblinem uzbrojonym w ostry miecz, który próbuje dowiedzieć się, co stało się z jego przyjacielem. To może być goblin, który ma dobre serce, ale jak każdy goblin brał udział w niejednej walce! Rescuing Orc to gra bijatykowo-platformowa (nie wiem, dokładnie jaki to gatunek), zainspirowana klasykami pokroju Castlevania, Wonder Boy III czy Zelda 2, zawierająca wiele ekranów do zwiedzenia, różnorodnych przeciwników do pokonania oraz, mam nadzieję, wciągającą opowieść! ■ Juan J. Martinez

VIC-20

VIChaos

Vic Porter, 2017



VIChaos to konwersja strategicznej gry turowej, którą stworzył Julian Gollop na komputer Spectrum w 1985 roku. Wymaga ona rozszerzenia pamięci o 16kB. Warto dodać, że w VIChaos to gra dla 0-8 graczy. No to odpalamy VIC-a i gramy!

■ Komek

C16/64

Slipstream

Bauknecht, 2017



Oto kolejny, ciekawy produkt niemieckiej grupy Bauknecht. Tym razem zaszerwowali nam super strzelaninę kosmiczną w 3D pod tytułem Slipstream. Zadaniem gracza jest przelecieć wzdłuż pięciu różnych galaktyk w celu oczyszczenia przestrzeni z niebezpiecznych sił wroga. Gra ma bardzo interesującą grafikę, jednak moim zdaniem na szczególną uwagę zasługuje ścieżka dźwiękowa, która buduje niepowtarzalny nastrój.

■ Komek

C64

RobotLand

Sputnik World, 2017



Oto kolejny produkt ze stajni Sputnik World. RobotLand to krótka gra zręcznościowo platformowa, w której trzeba wydostać się z krainy złych robotów, pozbić kilka niezbędnych rzeczy oraz zdobyć paliwo. Zadanie nie jest takie proste, bo ta kupa żelastwa czyha na każdej platformie. Spokojnie, wystarczy trochę poćwiczyć i przeszkody nie będą już takie straszne. Ogólnie gra ma całkiem dobrą grafikę i niezłą grywalność. Cóż, tyłka nie urywa, ale można sobie pograć.

■ Komek

Amiga

Lumberjack

Cobe and Lemming880, 2017



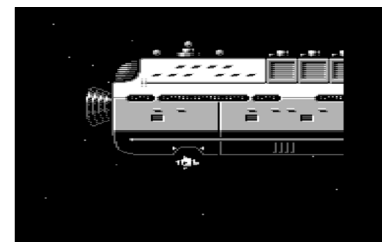
No proszę! Pan drwal również na Amidze. Wcale mnie to nie dziwi. Ta sympatyczna zręcznościówka zyskała już swoich wielbicieli wśród użytkowników C64, a teraz pora na Amigę. Nic się tutaj nie zmienia. Walimy siekierą w drzewo, jak na drwala przystało i omijamy gałęzie. Amigowcy, dawać czadu!

■ Komek

C64

Space Trip 2086

Achim Volkers & Saul Cross, 2017



Psytronik uraczył graczy kolejną produkcją. Kosmiczna Wycieczka 2086, niczym Odyseja Kosmiczna 2001, zabiera nas w odmętę kosmosu. I jesteśmy tam sami, nie licząc nieprzyjaznych Obcych. Znów stosując filmową analogię, niczym Bruce Willis w Armagedonie, w pojedynkę ratujemy ... nie, nie świat tym razem. Ratujemy statki kosmiczne, porwane i zajęte przez złowrogich kosmitów. UFO-ków. Graficzna gra nie odbiega od innych pozycji Psytronik. Jest kolorowo i przyjemnie dla oka, animacja protagonisty szczegółowa, scrolling poszczególnych ekranów płynny. Warto.

■ phowiec

K&A plus #6 w druku!

Miło nam poinformować, że szósty numer naszego magazynu doczekał się profesjonalnego druku!

Na razie testowo i tylko w wersji polskiej, ale udowodniliśmy, że nawet niekomercyjne pismo może prezentować się profesjonalnie, zarówno pod względem treści, jak i oprawy graficznej. Począwszy od numeru 7-go każde kolejne wydanie magazynu będzie przygotowywane tak, aby prezentowało się dobrze i na ekranie, i na papierze. Dla nas to kolejny krok naprzód w rozwoju pisma, a dla Was - możliwość trzymania w ręku fizycznej wersji Komody & Amigi plus. Więcej informacji już wkrótce na naszej stronie www i na profilu facebookowym pisma.



Kartka z przeszłości: Komek z Ramosem.

- Mariusz, to jak? Koniec roboty na dzisiaj?
- Hmm... myślę, że tak.
- Dobra, skoczę tylko do łazienki umyć łapy.
- Arek?
- Co?
- Idziemy do 8-bitów?
- Jasne, chodźmy... No to może dzisiaj „atarka” dla odmiany?
- Spoko, niech będzie.
- W takim razie odpalmy Frank & Mark z kasy.
- No co ty?! Ostatnio wgrała się dopiero za trzecim razem, nie pamiętasz? Po co się denerwować, przecież mamy tutaj już uruchomionego Zybexa!
- Masz rację. Stary, no to dajemy czadu!

▼ Ramos (Mariusz) i Komek (Arek) – dwóch założycieli naszego magazynu – w dawnej siedzibie Muzeum Historii Komputerów i Informatyki w Katowicach (sala 8-bit)

Retro w fotografii. Autor: Adam Podstawczyński



▲ 8-bitowa klasyka...

▼ 16-bitowy modernizm...





Pharaoh



■ Recenzja: Komek

- Tato, tato!
- Co się stało?
- Wlazłem do Sfinksa i nie potrafię rozwiązać zadanej przez niego układanki. Pomóż mi, proszę.
- Synu, spokojnie. Zaraz ci pomogę.
- Hm... pomyślmy. Raz, dwa, trzy, proszę bardzo – gotowe.
- Dzięki, Tato! Zawsze można na ciebie liczyć.
- Nie ma za co, synku. A jaka to w ogóle gra?

No, tak. Mój tata nigdy nie był fanem gier komputerowych, ale kilka tytułów sprawiło, że nie raz chwycił za joya i z błyskiem w oczach omijał przeszkody lub niszczył wrogów stojących mu na drodze. *Pharaoh* zdecydowanie przypadł mu do gustu. To, co nas w nim urzekło, to animacja głównego bohatera, grafika oraz niezwykle ścieżka dźwiękowa. Po pewnym czasie okazało się, że ten początkowy zachwyt był nieco na wyrost z powodu... Czytajcie uważnie, ponieważ tę kwestię zostawiłem Wam na deser.

Piramidy to niezwykle intrygujące, owiane tajemnicą budowle. Ich mrok budzi w nas strach, ale i ogromną ciekawość. Jak wiadomo, to, co trudno dostępne dla



zwykłego śmiertelnika, wzmaga tę ciekawość jeszcze bardziej. Ja wyobrażałem sobie, że znajduję się we wnętrzu takiej piramidy i jestem tam z bardzo ważnego powodu. Musiałem wskrziesić dwójkę moich

przyjaciół, którzy nie żyli już od 2000 lat (o jejkę, ale ja jestem stary!) i przywrócić im życie wieczne. Aby tak się stało, należało rozpalić cztery magiczne pochodnie, lecz najpierw trzeba było je stworzyć. Do sporządzenia takiej pochodni potrzebne były: klucz, naczynie, wosk i płomień. Wszystko to zostało ukryte w małych, niebieskich sfinksach znajdujących się w labiryncie piramidy. No i w tym miejscu pojawił się problem. Nie wystarczyło wejść do jej środka (joystick w dół + fire), zabrać jeden ze składników i wyjść. Sfinksy nie uznają darmochoły! Trzeba było ułożyć przygotowaną przez nie układankę. Zadanie polegało na tym, aby za pomocą migającej strzałki ułożyć wszystkie hieroglify w taki sposób, by wyświetliły się tylko same krzyże egipskie Ankh. Każda z układanek różni się stopniem trudności. Bywało tak, że w danej chwili nie byłem



w stanie ich ułożyć, wówczas naciskałem space i wracałem do labiryntu, gdzie czekały na mnie mumie, węże, smocze głowy, kamienie, kolce i głęboka woda. Przekonałem się również o tym, że o wejściu do sfinksa lub otrzymaniu od niego przedmiotu czasami decyduje kolejność i że jeden z nich jest bezużyteczny.

Deser, o którym wspomniałem na początku, nie smakuje najlepiej. Wszystko dlatego, że dokonałem przykrego odkrycia. Otóż skopiowano tutaj prawie całą grafikę z trzeciego poziomu gry *Get Savage*, zmieniając jedynie jej kolor oraz sposób rozmieszczenia. Sytuację uratowało tylko to, że rzeczywiście pasuje ona do typowej komnatówki, jaką jest *Pharaoh*. Druga sprawa dotyczy głównego bohatera. Wygląda on niemalże identycznie jak postać z gry *Myth*. A mumia, naczynie z ogniem i gwiazdka energii? To również elementy, które pochodzą z *Myth-a*. Zastanawia mnie, czy możliwość przejścia przez filar lub wejścia w mur przez szybkie poruszanie joystickiem w lewo i prawo jest ukrytą umiejętnością bohatera, czy błędem w programie. Hm... nie wiem.

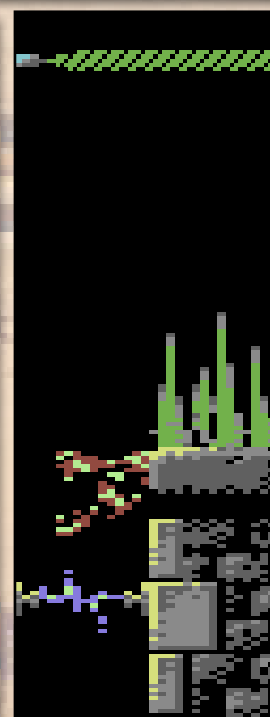
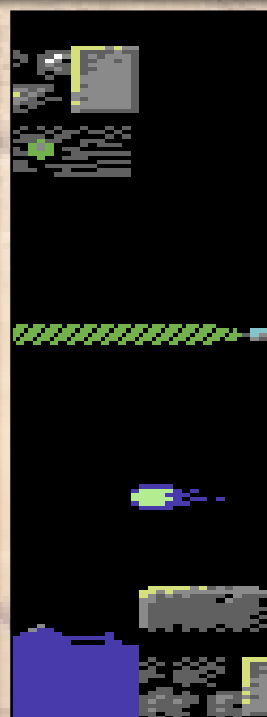
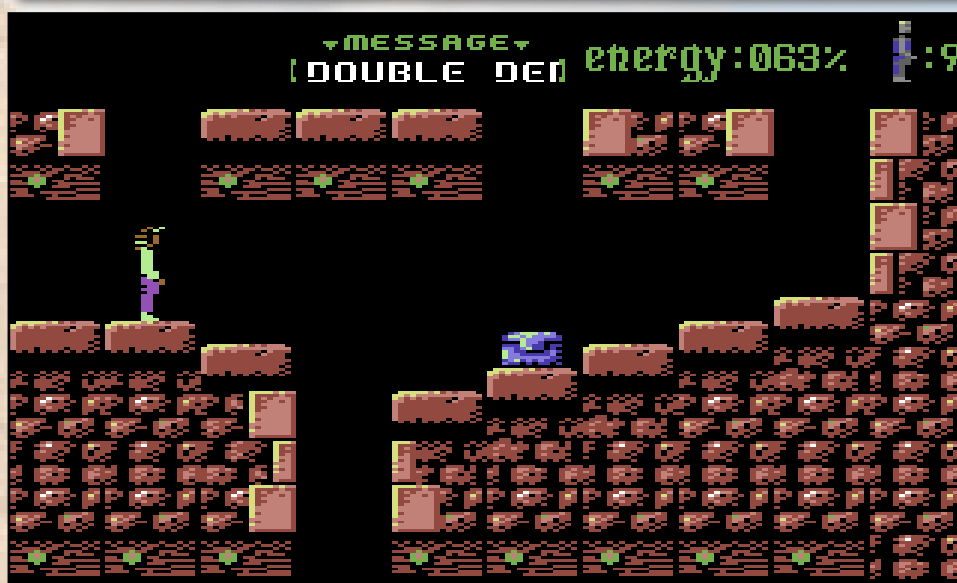
Podsumowując: kocham tę grę za niepowtarzalny klimat, miłe wspomnienia oraz za nauczenie mnie cierpliwości i wytrwałości w dążeniu do celu.

Do opisu gry dołączamy przydatną mapę piramidy, którą przygotował Noctropolis. Kolorystyka komnat może ulegać zmianie, natomiast ich rozmieszczenie pozostaje zawsze takie samo.

PHARAOH

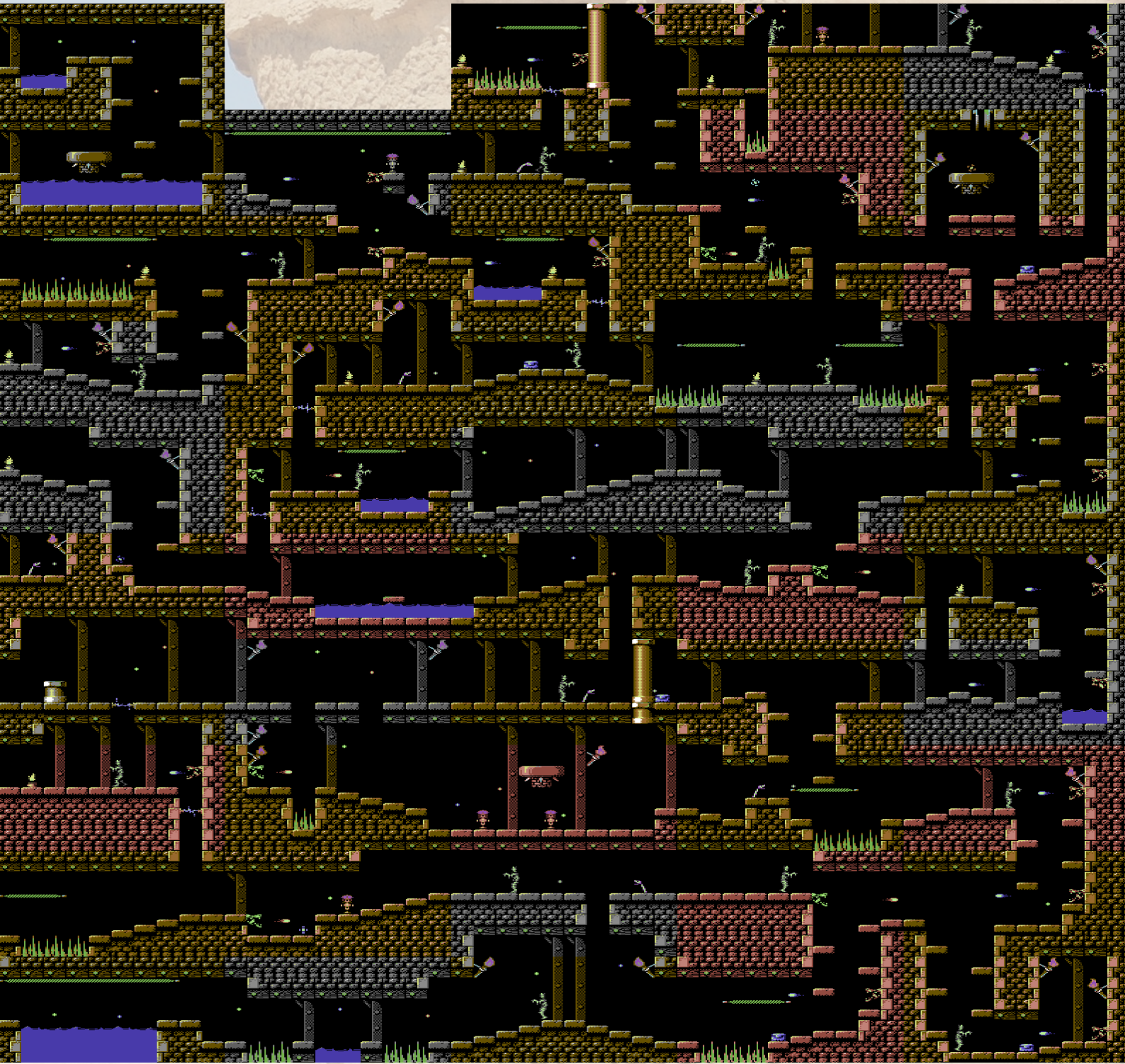
Wydawca: CP Verlag
Rok wydania: 1992
Platforma: C64

👁️ 8 🎵 9 📌 10



Mapa gry Pharaoh. Autor: noctropolis





Xplode Man

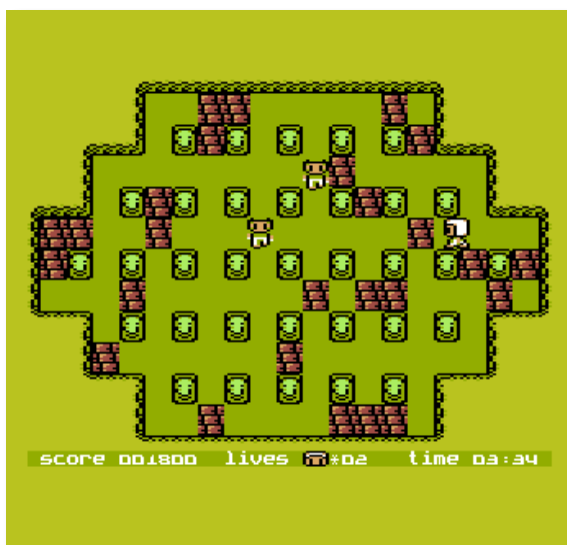
COMMODORE



RECENZJA

Recenzja: Komek

Jak myślicie? Co powoduje, że gry typu „Bomberman” są tak bardzo rozchwytywane i uwielbiane przez większość graczy? Odpowiedź jest łatwa. Są nieskomplikowane, posiadają szybką akcję, ćwiczą refleks, a co najważniejsze, wzbudzają emocje. Wysadzanie w powietrze za pomocą bomb złych stworków oraz bieganie po krętym labiryncie, to naprawdę niezła frajda.



Wszystko zaczęło się w 1983 roku za sprawą japońskiej firmy Hudson Soft, która wypuściła na rynek zręcznościówkę pod tytułem *Bomberman* znaną w tamtych czasach przede wszystkim użytkownikom komputerów MSX i ZX Spectrum. Kilka lat później stworzono kolejne i znacznie ulepszone wersje tego programu na różne platformy, a rynek gier komputerowych połączył ze smakiem.

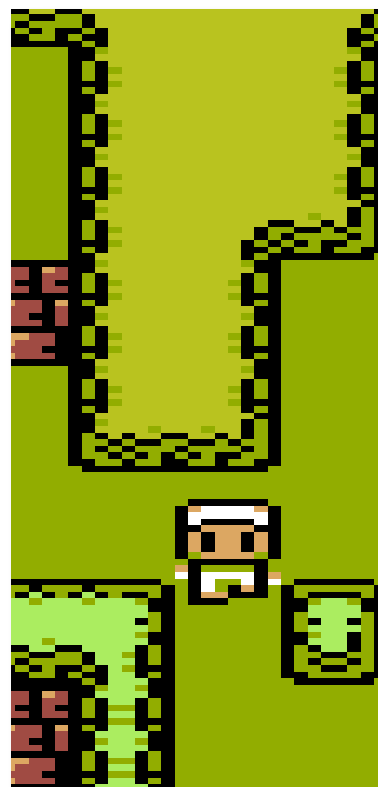
Dwa lata temu węgierska grupa Assassins zaprezentowała bardzo interesującego kлона gry *Bomberman* pod nazwą *Xplode Man*. Większość użytkowników Commodore plus/4 zapewne go kojarzy. Chciałbym jednak, aby posiadacze innych platform marki Commodore mieli pojęcie o tym, że na „czwórce” powstają wciąż nowe i ciekawe gry. Do takich należy właśnie *Xplode Man*. Co spo-

wodowało, że program zasłużył na takie wyróżnienie? Przede wszystkim jego dobre wykonanie. Zadbano o to, aby graficznie nawiązywał do większości produkcji z serii *Bomberman*, a na dodatek w dużym stopniu wykorzystano możliwości graficzne, jakie oferuje plus/4. Opra-

wa dźwiękowa również stoi na wysokim poziomie. Jedyńa rzeczą, która mi przeszkadzała w trakcie rozgrywki, był intensywny dźwięk eksplodującej bomby, przerywający grającą w tle muzykę. Kolejnym ważnym elementem jest to, że gra składa się z dużej ilości poziomów, dzięki czemu oferuje ona dobrą rozrywkę na długi czas.

Pozwólcie tylko, że podsumuję jeszcze całość – świetna rozrywka w dobrym wykonaniu oraz utrzymanie odpowiedniego stylu sprawiają, że grę można śmiało

polecieć nawet tym, którzy niekoniecznie przepadają za zręcznościówkami. A jeśli chcecie dowiedzieć się znacznie więcej o grach, programach oraz wszystkim, co jest związane z komputerami Commodore plus/4, 16, 116, to zapraszam was do odwiedzenia strony <http://plus4world.powweb.com>.



XPLODE MAN

Wydawca: **Assassin Crew**
Rok wydania: **2014**
Platforma: **Plus/4**





Super Silverfish

■ Recenzja: Komek

Drodzy Czytelnicy, już nie raz przekonaliśmy się, że warto tworzyć gry bazujące na wielkich hitach sprzed lat. Czyż nie jest to wspaniałe uczucie wspominać sobie stare, dobre czasy? Oczywiście, że tak. Taką możliwość daje nam nowa SEUCK-owa produkcja stworzona przez Alfa Yngve, a wydana przez TND (The New Dimension) pod tytułem Super Silverfish.

Na pewno większość z was miała styczność z Commodorową wersją gry Silkworm. Ta niezwykle wciągająca strzelanina podbiła serca wielu graczy, a Super Silverfish, całkowicie oddaje hołd swojemu pierwowzorowi, pomimo że zrobiono ją w programie S.E.U.C.K. Czytajcie dalej, a przekonacie się, że posiadam na to niezbitę dowody.

Jak to zwykle w strzelaninach bywa, mamy do wykonania mega trudne zadanie. Otóż wybuchła nowa wojna, za którą stoi okrutny terrorysta będący w posiadaniu gigantycznej i bardzo niebezpiecznej broni. Jeśli nikt go nie powstrzyma, to użyje jej w różnych częściach świata! Aby położyć temu kres, na misję wysłano specjalny śmigłowiec szturmowy. Jego zadaniem będzie przedarcie się przez siły powietrzne oraz lądowe wroga, aby całkowicie zniszczyć broń zagłady.

No to mamy już pierwszy, podobny element, ponieważ w Silkworm należy zniszczyć MHC2, czyli sztuczny mózg przyszłości, który przejął całkowitą kontrolę nad siłami zbrojnymi i bronią całego świata zastraszając i terroryzując tym samym ludzi. Tutaj także na misję wyrusza śmigłowiec szturmowy (lub uzbrojony jeep). Nie trzeba się dokładnie przyglądać, by stwierdzić, że siły wroga w jednej i drugiej grze są do siebie podobne. Te wszystkie helikoptery, samoloty, czołgi, roboty, spadochrony wyglądają dość porównywalnie, ponadto atakują w podobny sposób. Oprócz tego warto zwrócić uwagę na scenerie niektórych poziomów. Te pustynie i pola wyglądają całkiem znajomo.

Na zakończenie napiszę co nieco o plusach i minusach tego programu. Zacznę jednak od tych przyjemniejszych rzeczy. Grafika zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie, ale wcale mnie to nie dziwi, gdyż stworzył ją przecież Alf Yngve. Jest czytelna, kolorowa, po prostu w dobrym stylu. Uważam, że należy do niej dobrano ścieżkę dźwiękową do stylu rozgrywki, ponieważ mobilizuje ona do walki. Grywalność – w sumie to może być sprawa indywidualna, ale moim zdaniem stoi ona na przyzwoitym poziomie. Pozytywną stroną gry mamy już za sobą, więc pora teraz na kilka minusów, ale na szczęście jest ich niewiele. Fajne byłoby, gdyby każdy z poziomów posiadał inną ścieżkę dźwiękową, bo ta, choć dobra, to może nas po jakimś czasie znużyć. Dziwne wygląda też przechodzenie z poziomu na poziom, tak troszeczkę „z buta”. Nie ma żadnego oznaczenia typu: „Level 1, 2..., Next level, Get ready”. Ostatnim, ale rzadkim mankamentem jest zbyt zagęszczona akcja w niektórych momentach, co powoduje, że program zaczyna zwalniać i lekko przerywać.

Tak jak wspominałem wcześniej, wymienionych minusów jest tutaj naprawdę mało i nie mają one większego wpływu na grywalność. Super Silverfish to po prostu dobra gra, w którą warto zagrać.



SUPER SILVERFISH

Wydawca: TND
Rok wydania: 2016
Platforma: C64





RECENZJA

Jerry's Quest

■ Recenzja: Komek

Ech! Znudziła mi się już ta Giana Sisters! Super Mario Bros również przestał mnie bawić! Czy jest jeszcze jakaś ciekawa platformówka, której nie znam?

Jak mawia stare, dobre przysłowie: „Kto szuka, ten znajdzie”. No i znalazłem – ciekawą, ale pierońsko trudną platformówkę pod tytułem *Jerry's Quest* na Commodore Plus/4. W grach tego typu zbierałem już różne rzeczy, począwszy od gwiazdek, poprzez monety i diamenty, a skończywszy na słodyczkach. W tym przypadku są to owoce, które należy pozbiierać na danym poziomie, aby móc przedostać się do kolejnego etapu gry. A im dalej, tym trudniej. W trakcie wędrówki napotkasz również na swojej drodze wcześniej wspomniane diamenty. To chyba tylko tak dla podkreślenia tego gatunku gry, w każdym bądź razie są niezbędne dla jej prawidłowego przebiegu. Oprócz wyżej wymienionych rzeczy są jeszcze klucze, dzięki którym otworzysz zablokowane przejścia.

Zabierzcie te stworki!

Ależ to wszystko wredne! Jakieś gąsienice, raki, ptaki pełzają, biegają i latają jak szalone. Wystarczy tylko

chwila nieuwagi i już cię mają! Jakby tego było mało, gdzieś tam ustawiono kruszące się platformy. Jedyne na czym możesz polegać to zwinne nogi Jerry'ego, które szybko biegają i wysoko skaczą. Ale i to na niewiele się zda dopóki nie nabierzesz wprawy. Aha, napotkane muchomory lepiej omijaj, ponieważ zjedzenie ich zmniejsza odliczany czas wyświetlany w szarej tabelce po prawej stronie ekranu.

Ukryte bonusy

Aby nieco skomplikować rozgrywkę, autor programu wymyślił, że niektóre z owoców ukryte są w purpurowych bloczkach. Musisz pod takim stanąć i podskoczyć (ach, jakie to standardowe). A teraz skup się proszę! Na początku drugiego poziomu znajduje się kompleks platform. Pozbieraj znajdujące się na nich owoce i diamenty, a następnie wejdź na najwyższej położoną platformę, na której znajduje się gład. Należy go zepchnąć dwie platformy niżej w taki sposób, aby spadł na chodzącego tam raka, a wówczas



otrzymasz jeden z brakujących owoców.

Ależ tu ładnie!

Zgadza się, bardzo ładnie i kolorowo. Graficznie trochę przypomina NES-owego Super Mario Bros, co oczywiście uważam za duży plus. Jeśli chodzi o muzykę, to hmm... skąd ja znam tę melodię? Aha, już wiem! To przecież utwór Gershona Kingsleya pod tytułem *Popcorn*. Do tego dołączono jeszcze fajnie brzmiące efekty dźwiękowe. Jeśli chodzi o grywalność, to stoi ona na wysokim poziomie, ale tak, jak wspomniałem wcześniej: „gra jest pierońsko trudna”.



JERRY'S QUEST

Wydawca: The TCFS Design
Rok wydania: 1993
Platforma: Plus/4

👁️ 8 🎵 7 🏠 7



■ Recenzja: Bob8bit

W życiu przychodzi taki moment, że trzeba dorosnąć. Nie ważne, co w życiu robisz, kim jesteś ani co dotychczas udało ci się osiągnąć. Nawet postaci z gier borykają się z tym problemem. Polecam zabrać się za dorosłość wcześniej, bowiem wejście w kryzys wieku średniego bez odpowiedniego przygotowania może skończyć się nie lada frustracją. Tak stało się z bohaterem gry *My Life*. Każdy dzień to walka o przetrwanie w świecie pełnym złośliwości.

Autorzy takich przebojów jak *Darkness* oraz *Guns'n'Ghosts*, zainspirowani grą z 1984 pod tytułem *Mikie*, przygotowali wariację na jej temat. 20 lat temu młody Michaś biegł po szkole, unikając kłopotów i starając się dostarczyć wiadomość do swojej ukochanej. Dzisiaj kolega z równoległej klasy, Eugene, zmagając się z problemami wieku średniego, stara się przetrwać tydzień. Włosów na głowie ma coraz mniej, w pasie z każdym dniem jest szerszy, dzieci sąsiada spać nie dają, a w biurze ochroniarz wraz z cieciem chcą uprzykrzyć mu życie. Nawet odkurzacz próbuje go dopaść! Ech, nie ma lekko.

Rozgrywka podzielona jest na kolejne ekrany, na których trzeba rozdeptać kilka przedmiotów. Gdy już skończymy bałaganić, otworzą się drzwi i można ruszyć dalej, aby walczyć z nerwami na kolejnej planszy. Każdego dnia odwiedzamy różne miejsca, takie jak nasza sypialnia, biuro czy ulica. Niektóre miejsca będziemy odwiedzać wielokrotnie. Każdego dnia Eugene budzi się w tym samym łóżku. Przecież to już nie te lata, żeby chodził na randki, a przy zręcznym charakterze o przyjaciół niełatwo.

W kolejnych dniach plansze stają się coraz bardziej zaludnione, jednak nie przekłada się to na wzrost poziomu trudności. Tylko jeden z przeciwników na każdym etapie potrafi nas atakować, wszyscy pozostali poruszają się w swoim rytmie. To jedna z wad gry. Kilukrotnie trafiłem na sytuację, gdy pies lub sprzątaczkę kręcił się wokół ostatniego przedmiotu i, niezależnie od moich działań, nie chciał go opuścić. Dopiero po stracie życia odblokowywał się i spacerował po większym placu. Kolejna usterka to brak możliwości spotkania się przeciwników. Wspomniane ograniczenie powoduje wyznaczenie strefy, do której najbardziej aktywna postać nie może wejść, jeśli jest to miejsce, po którym kręci się pies z kulawą nogą lub inny, spokojny oponent. W takiej sytuacji największa przeszkoda zostaje po części zdeaktywowana. Skoro gra ma być z czasem coraz trudniejsza, to chyba nie był to zamysł autora.

Grafika stoi na wysokim poziomie. Tła są kolorowe z licznymi detalami, a postacie pełne emocji. Wyraźnie widać różnicę pokoleniową między *My Life* a *Mikie*, gdzie co prawda pokoje się nie powtarzały, ale były zdecydowanie mniej szczegółowe. Muzyka, jakiej słucha Eugene, nie wpadła mi w ucho. Wczoraj spędziłem kilka godzin na grze, jednak zupełnie nie pamiętam, jakie to były dźwięki. Mimo wszystko nie musiałem wyłączać muzyki, choć moja kochana żona jest wyczulona na ośmiobitowe rzępolenie. Muzykę oceniam neutralnie, natomiast oprawę graficzną zdecydowanie można zaliczyć na plus.



My Life to produkcja, która nie zawiera niczego świeżego. Mamy tu do czynienia z odgrzewanym kotлетem w świeżej panierce. Wszystko ładnie pachnie i jest estetycznie ułożone na talerzu, ale w smaku czegoś brakuje. W porównaniu ze źródłem inspiracji ograniczono możliwość interakcji z otoczeniem, a co za tym idzie – czasowego powstrzymania tych wszystkich postaci, które nie dają nam spokoju. Gra wygląda atrakcyjnie, na dotarcie do finału potrzeba więcej czasu, jednak nie znalazłem niczego, co wyciągnęłoby przygodę sfrustrowanego Eugena ponad przeciętność. Możliwe, że humor do mnie nie dotarł. Możliwe, że zniechęciły mnie wspomniane problemy z przeciwnikami i poziom trudności. Możliwe, że mechanika deptania, zupełnie pozbawiona możliwości fizycznego uszkodzenia przeciwnika, nie wzbudziła odpowiednich emocji. Możliwe, że po zespole Storey, Volkera i Cross spodziewałem się czegoś więcej. Możliwe, że to po prostu przeciętna gra i czas poszukać czegoś innego do grania.

MY LIFE

Wydawca: **Psytronik**
Rok wydania: **2016**
Platforma: **C64**

👁️ 8 🎵 6 📁 5





RECENZJA

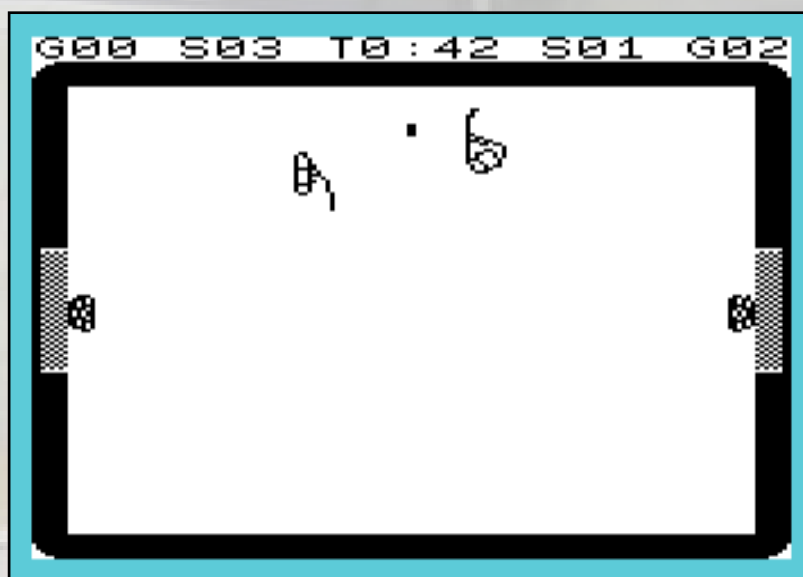
Hat Trick

■ Recenzja: Komek

Konwersje znanych i lubianych gier na inne platformy to nie lada gratka dla prawdziwych fanów gamingu. Na początku czujemy błogi powiew nostalgii, bo najczęściej różnica pomiędzy oryginałem, a konwersją to kilka lub kilkanaście lat. Zaraz potem, następuje porównanie i chwila zastanowienia, czy dana konwersja to strzał w dziesiątkę, a może tylko nieudolna kalka? Na to pytanie postaram się Wam dzisiaj odpowiedzieć.

Hat Trick – ten tytuł znajdy chyba wszyscy commodore'owcy. Dla przypomnienia dodam, że jest to gra zręcznościowa, a dokładniej zmagania w hokeju na lodzie w trybie One on One. Swoją przygodę z *Hat Trickie'm* użytkownicy C64 rozpoczęli w 1987 roku za pośrednictwem firmy Capcom. Dobra grafika, możliwość rywalizacji z drugą osobą oraz szybka akcja – to główne atuty tej gry, które sprawiły, że zyskała ona rzeszę fanów.

Jest końcówka 2016 roku i ku wielkiemu zaskoczeniu *Hat Trick* powraca, w dodatku na platformę VIC-20. Emocje sięgają zenitu, bo trzeba sprawdzić: jak to wszystko ma się do oryginału? Dobrze, włączam; Intro gry mnie po prostu rozbroiło, ta sama dobra muzyczka, co w oryginale (oczywiście nieco różna ze względu na inne możliwości obu maszyn). Jedziemy dalej! Obraz, hmm... monochromatyczny, ale to przecież w niczym nie przeszkadza. Efekty dźwiękowe? Ależ owszem, brzmią całkiem fajnie. Na zakończenie poczułem smak szyb-



kiej i płynnej akcji – wtedy dopiero rzekłem ze stuprocentowym przekonaniem: „No to jesteśmy w domu”.

Oczywiście zdaję sobie sprawę, że nie każdy musi się zgadzać z tym, co napisałem na temat tej konwersji, ale myślę, że użyłem dość mocnych argumentów, aby przekonać Was do sięgnięcia po tę udaną produkcję. Nie pozostaje już nic innego, jak zaprosić kumpla lub

kumpełę, postawić piwko na stół, wziąć joystick i klawiaturę w dłonie i zadać fundamentalne pytanie: *who's the king?*

HAT TRICK

Wydawca: **Vic Porter**
Rok wydania: **2016**
Platforma: **VIC-20**

6 8 8



PIXEL HEAVEN

2017

RETRO & INDIE GAMING FEST



ASTROMENACE

Recenzja: Don Rafito



Bezkresny kosmos wydaje się nie mieć granic. One istnieją. Wyznaczają je różne nacje zamieszkujące poszczególne galaktyki. Bywa, że ta harmonia zostaje zaburzona. Obce rasy chcące zagarnąć dla siebie nowe terytoria przystępują do napaści. W tym przypadku agresorami są bandy piratów i typów „spod ciemnej gwiazdy”. Napadnięci mieszkańcy nie pozostają dłużni i postanawiają się bronić. Wysyłają swoich najlepszych pilotów do walki ze złymi najeźdźcami.

AstroMenace to kolejne wcielenie starych dobrych strzelanek kosmicznych, takich jak *Space Invaders* czy *Galaga*. Poza wersjami na systemy Windows, Linux i MacOS, dzięki Cavemann-owi tytuł trafił także pod arosowe strzechy. W pozycji tej gracz wciela się w postać pilota statku i staje oko w oko z hordami wrogich jednostek, tocząc z nimi walkę, która przeplatana jest pojedynkami z bossem.

Do przejścia jest kilkanaście poziomów, a podczas bitew zarabia się pieniądze, które można przeznaczyć na modernizację i dozbrajanie myśliwca. Tytuł posiada sporo możliwości konfiguracyjnych m.in. w zakresie poziomu trudności. Dzięki czemu nawet słabo zaawansowani gracze będą mogli nacieszyć się rozgrywką, dostosowując parametry do swoich umiejętności.

Nie bez kozery autor portu zaleca użycie dedykowanej karty graficznej ze sprzętowym wsparciem 3D i systemu w wersji co najmniej 2.0. Tak zrobiona szata po prostu musi kosztować. Mimo, że to kolejny klon wyżej wspomnianych klasyków, to jednak zrobiony w pełnym trójwy-

miarze. Pojazdy, przestrzeń kosmiczna, eksplozje; wszystko wykonano dość porządnie, a wykorzystanie bibliotek OpenGL nie odbyło się w tym przypadku po łebkach.

Udźwiękowanie gry to głównie realistyczne eksplozje i odgłosy toczącej się walki w kosmosie, uzupełnione nieco mroczną i podniosłą muzyką klasyczną. Wszystko zrobione poprawnie i dobrze komponuje się z akcją na ekranie, niemniej jednak zastosowanie właśnie takich utworów zaczyna po pewnym czasie lekko nużyć. W grze tego typu, gdzie sporo dzieje się na monitorze, zabrakło nieco bardziej dynamicznych kawałków.

AstroMenace jest przykładem tytułu, który oparty jest na otwartych źródłach, a mimo to reprezentuje dość porządną poziom. Jak przystało na strzelankę kosmiczną oferuje prostą fabułę, niezłą grafikę i poprawną stronę dźwiękową. A dzięki arosowym programistom, jako kolejna niezła pozycja trafia w ręce Amigowców.

Owszem, trzeba ciekawych tytułów, które są dedykowane głównie amigowym i postamigowym platformom, bo to podnosi atrakcyjność „Przyjaciółek”, ale dzięki portom dołącza się do wielkiej globalnej wioski.



AstroMenace

Wydawca: Armin Michael Kurinnoy, Viewizard, Cavemann (Aros port)
Rok wydania: 2016
Platforma: Aros 2.x, karta gfx z 3D



GameDev Story:

Jon Hare

Byliśmy zespołem...

■ Edycja i tłumaczenie wywiadu: Tomxx



Jon Hare – legendarny założyciel studia Sensible Software, jednego z najważniejszych graczy na rynku amigowym na początku i w połowie lat 90-tych – był wirtualnym gościem spotkania Amigowców w irlandzkim Athlone w styczniu 2017 r. Poniżej prezentujemy zapis grupowej rozmowy z Jonem, w której poruszamy początki jego działalności w branży gier komputerowych, metamorfozę branży i nowe realia game

developmentu, a także najnowsze wiadomości na temat Sociable Soccer – najnowszego dzieła firmowanego przez Jona.

Twoje wczesne gry znane były ze wspaniałej muzyki, świetnej grafiki oraz niepowtarzalnej grywalności. Zastanawiam się, czy w pierwszym okresie twojej działalności spodziewałeś się osiągnięcia sukcesu, czy nie przykładałeś większej wagi do przyszłości?

No cóż, to zależy, jak daleko się cofniemy. Sensible Software utworzyliśmy w roku 1986, a Sensible Soccer został wydany w 1992. Tak więc przed wydaniem naszych największych hitów byliśmy w branży już od dobrych 6 lat i poprzez Wizball, Parallax, Microprose Soccer, SEUCK i kilka innych mniejszych gier mieliśmy już jakąś renomę na rynku. Sensible Soccer był naszym pierwszym znaczącym sukcesem, ale nie była to dla nas większa niespodzianka. Kilka innych naszych tytułów bywało już wysoko na listach przebojów najlepszych gier, no ale na te prawdziwe hity, czyli Mega Lo Manię, naszą grę piłkarską i wydany niedługo po niej Cannon Fodder, musieliśmy trochę poczekać.

Materiał, który tworzyliście, był niezwykle rozrywkowy. Zastanawiam się, czy miało to związek z waszym ówczesnym stylem życia. Możesz scharakteryzować swój zespół i zdradzić kilka szczegółów waszej wspólnej pracy?

Formowanie naszej ekipy rozpoczęliśmy wspólnie z Chrisem Yatesem jeszcze w czasach szkolnych. Mając

15 lat, założyliśmy zespół muzyczny. Przez pierwsze 3 lata po prostu pisaliśmy i nagrywaliśmy własną muzykę, czasem dodając do tego jakieś lokalne występy. Tworzeniem gier komputerowych zainteresowaliśmy się trochę później, głównie dlatego, że obaj byliśmy bezrobotni i potrzebowaliśmy kasy. Chris był umyślnie technicznym, a ja skupiałem się bardziej na stronie artystycznej, tak więc on zaczął kodować, a ja pomagałem mu z grafiką i dźwiękiem. W pewnym momencie obaj wykonywaliśmy zlecenia dla niewielkich wydawców gier w regionie, ale szybko zorientowaliśmy się, że większość pieniędzy za naszą ciężką pracę zgarnia sam wydawca. To właśnie dało nam impuls do założenia własnej firmy, choć, szczerze mówiąc, przez cały ten czas Sensible Software wyglądało i działało jak kapela muzyczna. Najpierw doszedł do nas Martin Galway, świetny muzyk z Ocean Software, i działaliśmy w trójkę. Potem zatrudniliśmy kolejne trzy osoby: Chrisa Chapmana, Davida Korna i Juliana Jamesona. Następnie dołączył do nas Richard Joseph i Stoo Cambridge – ten ostatni jako główny artysta odpowiedzialny za Cannon Fodder. W gruncie rzeczy przez cały okres tworzenia produkcji na Commodore 64 i Amigę nasza ekipa to zyskiwała nowych członków, to znów ich traciła, podobnie jak dzieje się to w zespołach muzycznych. Tak więc to całkiem dobra analogia: byliśmy jak zespół muzyczny...

Czy bierzesz pod uwagę ponowne wydanie Sensible Soccer z aktualnymi składami drużyny?

Moja uwaga w pełni skupia się teraz na stworzeniu nowej serii piłkarskiej, a nie na przerabianiu rzeczy z przeszłości. Sensible Soccer miał swój czas i była to najlepsza rzecz, jaką kiedykolwiek stworzyłem. Sociable Soccer, nasz nowy produkt, ma trafić w gusta młodszych graczy, choć starszym również powinien się spodobać. Wiemy już, że grywalność jest wysoka. Przypomina Sensible Soccer z piękną grafiką i wykorzystaniem najnowszych technologii. Więc nie, nie możemy się cofać, nie miałoby to żadnego sensu. Tamta gra była idealna i nie widzę najmniejszego powodu, aby ją przerabiać. Nasz nowy produkt, wspierający rozgrywkę online, akcesoria wirtualnej rzeczywistości (VR) i interaktywne budowanie drużyny, zdecydowanie bardziej pasuje do teraźniejszych czasów i potencjalnie może stać się hitem wśród młodzieży. Moim osobistym wyzwaniem jest dotarcie do jak największej rzeszy młodych graczy.

Tworzenie gier w dzisiejszych czasach jest już zdecydowanie inne. Na dobrą sprawę można prawie całkowicie ignorować warstwę sprzętową. A jak u Ciebie wyglądało wejście w nowe realia produkcji gier wideo?

Nieprzerwanie tworzę gry od ponad 30 lat. W połowie lat 90. bran-



za przeszła ogromną metamorfozę. W czasach Spectruma, Komody, Amigi i Atari ST otrzymywaliśmy w naszym procesie twórczym mnóstwo swobody, a że brytyjskie struktury wydawców również działały bardzo prężnie, to podpisanie kontraktu na nową grę było prostą sprawą. Począwszy od połowy lat dziewięćdziesiątych aż do roku 2005 wydanie własnej, oryginalnej produkcji właściwie graniczyło z cudem. Próbowaliśmy z dwoma czy trzema tytułami, pomagałem innym twórcom w ich projektach, pracowałem jako konsultant, ale stworzenie nowej franczyzy od zera było wręcz niemożliwe. Taka możliwość powróciła dopiero wraz ze wzrostem znaczenia produkcji niezależnych, rozwojem technologii mobilnych oraz serwisu Steam. Cała poprzednia dekada to wielka pusta karta w portfolio większości znanych mi twórców. Przykładowo taki Cannon Fodder 3 mógł zostać wydany wcześniej we współpracy z Codemasters, ale nigdy do tego nie doszło. Taka szansa pojawia się dopiero dzisiaj. Dla mnie jednak najważniejsze jest to, że nad Sociable Soccer ponownie pracuję z zespołem – naprawdę świetną grupą ludzi, przy których odczuwam tę niesamowitą energię z czasów Sensible'a. Podstawowy zespół składa się z pięciu osób, kolejna piątka pomaga nam przy różnych mniejszych pracach. Bardzo cenię sobie taką strukturę zespołu. W tworzeniu gier najważniejsi są ludzie i zestaw umiejętności, jaki wnoszą do projektu.

Na czym obecnie polega twoja rola w zespole? Zajmujesz się wciąż tym samym, czy bardziej skupiasz się na kierowaniu pracą młodszych kolegów?

Moja rola od lat jest taka sama i obejmuje zarówno sferę projektową, jak i aspekty biznesowe. Mój wkład w design to oczywiście koordynowanie pracy zespołu i wyznaczanie strategii działania. Mój styl zarządzania polega na stałym analizowaniu uwag zespołu, zbieraniu feedbacku i komponowaniu go w rozwój produktu. Staram się zachęcać wszystkich do realizowania własnych pomysłów, ale osta-

teczne decyzje zwykle należą do mnie, tak więc stawiam na swoim, jeśli coś ma dla mnie zasadnicze znaczenie, ale oferuję zespołowi sporą swobodę w realizowaniu własnych pomysłów. Jako lider zespołu musisz znaleźć równowagę między podejmowaniem autorytarnych decyzji, a umożliwieniem zespołowi realizowania swoich wizji. Taki sam styl panował dawniej w Sensible Software: współpraca wspierana stylem przywódczym. Moją drugą rolą są kwestie biznesowe, które polegają na pozyskiwaniu wsparcia finansowego, co w dzisiejszych czasach wydaje się trudniejsze niż dawniej.

W jaki sposób będzie można zagrać w Sociable Soccer?

Grę tworzymy w oparciu o silnik Unity3d i obecnie dyskutujemy nad platformami, które pojawią się jako pierwsze. Mamy nadzieję, że gra zostanie wydana jeszcze w tym roku – celujemy w sierpień, czyli w początek nowego sezonu piłkarskiego, ale to zależy od kilku czynników, m.in. od liczby wersji, jakie będziemy musieli przygotować. Priorytetem są dla nas PC i platformy mobilne, od razu ze wsparciem zestawów VR. Myślimy również o konsolach PlayStation i Xbox. Prawda natomiast wygląda tak, że pierwsze pojawią się te wersje, których publikację uda nam się zakontraktować z wydawcą. Aktualnie najbliższymi jesteśmy właśnie z PC-tem i komórkami, ale to jeszcze nic pewnego. Pod względem komercyjnym gra tworzona jest od 18 miesięcy i z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że już teraz wygląda bardzo dobrze.

Wsparcie VR daje niewyobrażalny efekt, a grywalność stoi na bardzo wysokim poziomie. Ostateczny format gry będzie zależał od umowy z wydawcą. Nie wiemy nawet, czy gra będzie darmowa, czy płatna. My oczywiście możemy wspierać każdą z tych opcji. Tak w skrócie wygląda obecnie rzeczywistość branży gier komputerowych ;)

Nad którymi z platform mobilnych pracujecie?

Nad większością z nich. Do najważniejszych należą iOS, Android, HTC Vive oraz Oculus Rift – te jako pierwsze powinny wspierać naszą grę. Jeśli chodzi o pozostałe systemy, rozważamy NVidia Shield, Apple TV, Android TV, PS4 oraz Xbox One, choć wersje konsolowe zostaną ukończone najpóźniej.

Która wersja Sensible Soccer jest lepsza: ta na Atari ST czy ta amigowa?

Tu akurat nie mam większych wątpliwości. Wersja na ST była dobrym formatem towarzyszącym wydaniu gry, ale jako że Amigę mam tak głęboko w sercu i traktuję ją jako mój ulubiony komputer wszech czasów, wybór może być tylko jeden: Amiga! Sorry, fani Atari ST...

Szybkie pytanie na koniec: która gra jest lepsza, Sensible Soccer czy Kick Off 2? :D

Ach, trudne pytanie! Odpowiem dyplomatycznie: przed wydaniem Sensible Soccer grywałem dużo i często w KO2. Po wydaniu mojej gry w Kick Off'a nie grywałem już wcale ;)





BLADE WARRIOR™



RECENZJA

Recenzja: Bob8bit

Co jest w grze najważniejsze? Czy mechanika rozgrywki, która rozwija zręczność i umysł? Czy oprawa audiowizualna, która zadowoli nasze zmysły? A może wciągająca opowieść, chęć poznania historii obserwowanych na ekranie postaci? Sporo pytań, a odpowiedzi zapewne tyle, ilu nas, graczy. Poniższe słowa będą o grze, która zastrzyła na pamięć przede wszystkim klimatem.

Zanim zaczniesz czytać, popatrz, proszę, na screeny. Niezależnie od tego, co napiszę o tej produkcji, chcę, abyś słysząc tytuł *Blade Warrior*, miał w głowie ten mroczny obraz. Kiedy mowa o grze platformowej, moje skojarzenia od razu kierują się w stronę

The Great Giana Sisters, strategię przywodzą na myśl serię *Warcraft*, kiedy chodzi o grę z mrocznym klimatem, przed moimi oczami pojawia się księżyc i cienie z *Blade Warrior*. Co więcej bez odświeżenia sobie rozgrywki mogę powiedzieć o tej grze? Niewiele, bo sama gra

jest tak naprawdę słaba, ale oprawa graficzna na trwale wgrzyła się w moją psychikę.

Na pierwszy rzut oka grafika sprawia wrażenie dość ubogiej. Całkiem ładne tło i mnóstwo czerni. Całość przedstawionego świata to jedynie cienie: ziemia, postaci, przeszkody, wrogowie, nasz bohater. Wszystko to czarne plamy, które od czasu do czasu przelamie kilka kolorowych pikseli oznaczających przedmiot do uzupełnienia ekwipunku. Teraz przyjrzyj się raz jeszcze. Czy widzisz jakieś wskaźniki życia, zdrowia lub inne elementy interfejsu? Nie szukaj zbyt długo – na ekranie nie ma żadnych dodatkowych elementów rozpraszających uwagę. Wystarczająco wiele uwagi trzeba poświęcić na niezbyt wygodny system walki oraz te cudowne cienie, które tworzą w grze nastrój, jednak zupełnie nie pomagają w rozgrywce i odnalezieniu się na ekranie. Wprawny gracz z czasem odkryje, że faza księżycy jest ściśle powiązana ze





zdrowiem naszego wojownika. Im bliżej nowiu, tym gorzej na zdrowiu. Takie proste rozwiązanie rewelacyjnie pomaga głębiej zanurzyć się w świecie gry.

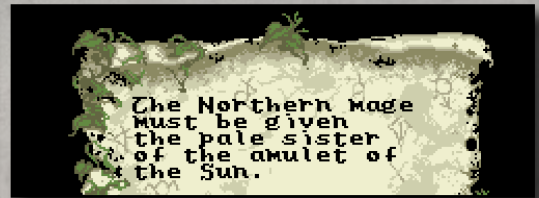
Sama rozgrywka już tak nie zachwyca. Wszechobecna czern sprawiła, że łatwo przegapić przeciwnika, a takie błędy szybko odbijają się na zdrowiu. Kilka ciosów mieczem, które nasza postać potrafi wyprowadzić, wystarczy do podjęcia walki, jednak nie jest ona fascynująca. Jeśli uda wam się dotrzeć do jednej z kilku wież, zwróćcie uwagę, że pomiędzy nimi można poruszać się w alternatywny sposób. I tutaj czeka kolejna niespodzianka: nie jest to zwykły, szybki teleport, a nieco wolniejszy... lot smokiem. Spotkałem się z opinią, że „nie zna gier ten, kto nie jeździł metrem w Saboteur”. Pozwolę sobie sparafrazować ten tekst: Nie grałeś w *Blade Warrior*, jeśli nie leciałeś na smoku.

Po co tracić czas na granie i miejsce w magazynie na opis przeciętniaka? Wracamy do pytań z początku artykułu. Każdy z nas szuka w grach czegoś innego. Czasem uda się to znaleźć, czasem nie. To nieuchwytnie „coś” potrafi nas przytrzymać przed ekranem lub zniechęcić do tego stopnia, że wyłączymy komputer bądź konsolę i nie będziemy już tego dnia grać w nic innego. *Blade Warrior* ma to „coś”. To „coś” to świetny, mroczny nastrój. Daj się zabić kilka razy tylko po to, by poczuć ten przerażający mrok. Daj się ponieść ciemności. Jeśli poświęcisz tej produkcji kilka chwil, z pewnością jej nie zapomnisz.

BLADE WARRIOR

Wydawca: **Mirrorsoft**
Rok wydania: **1989**
Platforma: **Amiga**

👁️ 8 🎵 6 📁 5





■ Tutorial: Tony Kortas; Edycja i tłumaczenie: Tomxx



Malowanie obudowy i klawiatury na przykładzie Amigi 600

Poniższy artykuł to przewodnik, który krok po kroku prowadzi przez proces przemalowywania retro komputerów na wybrany kolor. Jak widać na poniższych zdjęciach, ja pomalowałem moje Amigi 600 na odcienie matowej czerni i błyszczącej bieli. Oczywiście artykuł znajdzie zastosowanie przy każdym kolorze i w stosunku do prawie każdego komputera z minionej epoki. Nie podejmuję jednak wyzwania nauczania o samym procesie malowania sprayem, więc nie należy oczekiwać, że po tym kursie ktokolwiek będzie w stanie pomalować swój samochód.

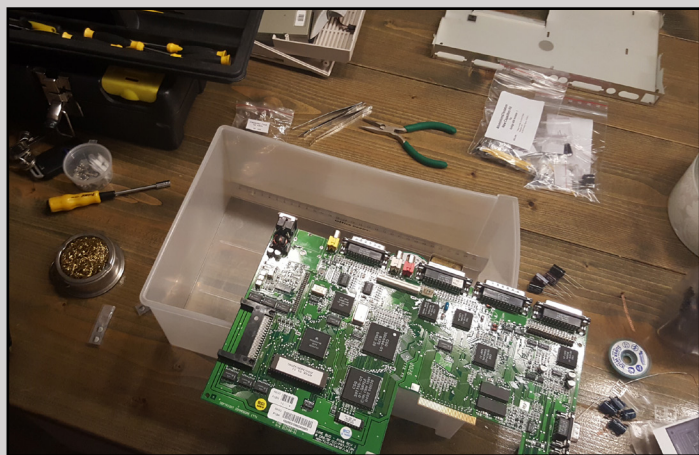
Krok 1: Rozkręć obudowę komputera i wyciągnij z niej całą elektronikę (po wykonaniu tego kroku twój komputer powinien przypominać stan mojej Amigi ze [zdjęcia 1](#)).

Ja wykorzystałem sposobność, aby wymienić kondensatory i wyjąć modulator, ale czynności te nie są częścią tego artykułu.

▼Zdj. 1

▼Zdj. 2

Krok 2: Wygladź powierzchnie obudowy plastikowych części obudowy oraz klapy portu rozszerzeń przy użyciu papieru ściernego o gradacji P1000 lub wyższej. Delikatnie oszlifuj



zewnątrzne powierzchnie, wszystkie dostępne zagłębienia oraz otwory wentylacyjne.

Ja wykorzystałem zarówno zwykły, jak i wodoodporny papier szlifujący elementy plastikowe w zlewie kuchennym pod gorącą wodą z dodatkiem kilku kropel płynu do mycia naczyń.

Krok 3: Wysusz plastikowe elementy. Przez ok. 24 godziny trzymaj je w ciepłym i suchym miejscu, np. w okolicy grzejnika.

Krok 4: Przenieś części obudowy do garażu lub innego pomieszczenia niemieszkalnego – nie maluj ich w domu, chyba że jesteś singlem lub szukasz pretekstu do rozwodu. Przed położeniem farby należy pokryć wszystkie części równomierną warstwą powłoki gruntowej, gdyż znacznie wzmocni ona ścieralność i odporność na uderzenia. Farbę rozpylaj równomiernie naprzemiennymi ruchami w poziomie i pionie.

Ja zdecydowałem się na nałożenie podkładu zarówno na warstwę zewnętrzną, jak i wewnętrzną, co znacznie wydłuża proces malowania. Podczas schnięcia elementy powinny spoczywać na delikatnym podwyższeniu (np. na drewnianych klockach), co zapewni odpowiedni przewiew.

Krok 5: Ponownie wygładź wszystkie plastikowe powierzchnie papierem ściernym P1000.

Krok 6: Pora na właściwe malowanie. Nałóż 4 warstwy farby każdorazowo z 30. lub 45.-minutowymi przerwami, aby farba zdążyła wyschnąć. Podczas sprayowania pamiętaj o zachowaniu odstępów od plastiku (ok. 30 cm) i nakładaniu farby równomiernie, upewniając się, że każda poprzednia warstwa jest sucha.

Jeśli wystąpią nacieki lub jakiegolwiek inne odbarwienia, wystarczy wysuszyć powierzchnie, wygładzić papierem ściernym i pomalować ponownie. Wszystkie defekty naprawia się dosyć łatwo, ważne nato-

miast, aby każda kolejna warstwa nakładana była na powierzchnię w pełni wyschniętą.

Krok 7: Po wyschnięciu wnieś części plastikowe z powrotem do domu i pozostaw w ciepłe na kolejne 24 godziny (**zdjęcie 2**, na poprzedniej stronie).

Krok 8: Ściągnij wszystkie klawisze z klawiatury i porządnie przemyj je w gorącej wodzie z odrobiną płynu do mycia naczyń. Następnie pozostaw do wyschnięcia i ustaw na kawałku styropianu wykorzystując do tego zapałki lub wykałaczki.

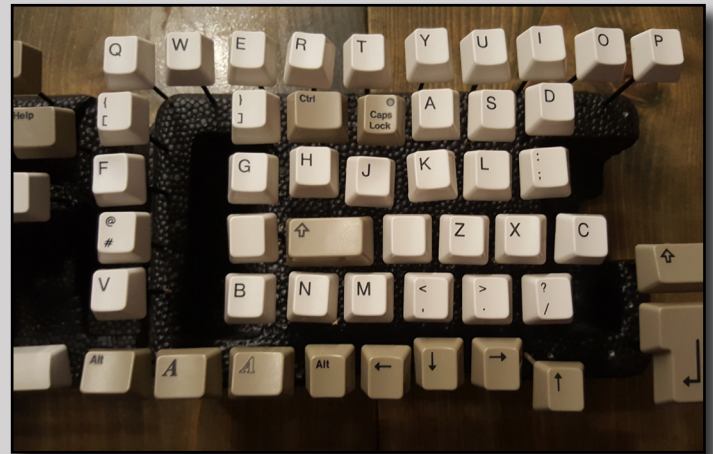
Zwróć uwagę na odstępy między klawiszami, tak aby farba mogła dotrzeć w każdy zakamarek plastikowych form, zarówno z dołu, jak i z góry.

Sprężynki możesz również wysprayować smarem WD-40, aby odświeżyć ich działanie. Ja rozstawiłem moje klawisze jak na **zdjęciu 3**.

Krok 9: Obficie pokryj klawisze warstwą podkładu i pozostaw do wyschnięcia (**zdjęcie 4**).

Krok 10: Po wyschnięciu nałóż wybrany przez siebie odcień farby. Ja wybrałem matową czerń (**zdjęcie 5**).

Krok 11: Włóż klawisze z powrotem do klawiatury swojego komputera. Zwróć uwagę na sprężynki (**zdjęcie 6**), gdy się je wysmaruje przy pomocy smaru WD-40 szybko odzyskują swój dawny blask i wyglądają jak nowe.



▲ Zdj. 3

▼ Zdj. 4



▲ Zdj. 5

▼ Zdj. 6



Krok 12: Nałóż naklejki na klawisze. Przed naklejeniem za pomocą małego pędzelka, pozbądź się z powierzchni klawiszy wszelkich zanieczyszczeń i kurzu (**zdjęcie 7**).

Ja, zarówno dla 8-bitowych Commodorków, jak i dla Amig, naklejki znalazłem w sklepie *Individual Computers* na stronie *icomp.de*.

Krok 13: Naklej metalizowane naklejki z logiem danego komputera. Znajdziesz je na dowolnym portalu aukcyjnym, czy to międzynarodowym, jak E-bay, czy polskim Allegro (**zdjęcie 8**).

I to wszystko, po przeprowadzonym liftingu komputery prezentują się wspaniale! Poniżej wrzucam jeszcze kilka finalnych zdjęć moich Amig w wersji czarnej i białej.

Jestem niezwykle zadowolony z uzyskanych efektów i mam nadzieję, że Czytelnicy również nie będą zawiedzeni po pomalowaniu swoich retro sprzętów.



▲ Zdj. 7

▼ Zdj. 8



THE SECRET OF MONKEY ISLAND™ SPECIAL EDITION



Rezurekcja: MrDarth & Tomxx

Arrrr! Ahoj czytelnicy! Weźcie grog do ręki, rozsiądźcie się wygodnie w domowych kojach i zagłębcie się z nami w niezapomnianej historii gier przygodowych z serii Monkey Island! To legendarne już dzieło Rona Gilberta bawi nas nieprzerwanie od prawie 30 lat, a pomysłowość i niepodrabialny humor twórców charakteryzują wszystkie pięć tytułów, począwszy od wydanego w 1990 roku The Secret of Monkey Island, na Tales of Monkey Island z roku 2009 kończąc...

HISTORIA

Na całą serię związaną z tajemniczą *Monkey Island™* składa się 5 osobnych produkcji. Pierwsze cztery gry wydane zostały przez LucasArts (wtedy znanego jako LucasFilm Games), natomiast piąta część ujrzała światło dzienne za sprawą współpracy ze studiem TellTale Games. Seria ta znana jest przede wszystkim ze swojego niepowtarzalnego klimatu, jak również z wyjątkowego poczucia humoru. Nad dwoma pierwszymi tytułami pracowali Ron Gilbert, Tim Schafer i Dave Grossman, jednak zaraz po wydaniu drugiej części gry odeszli oni z LucasArts by pracować nad swoimi indywidualnymi projektami. Trzecia i czwarta odsłona *Monkey Island* powstała bez ingerencji pierwotnych autorów, natomiast prace przy powstawaniu piątej części nadzorował powtórnie Dave Grossman, a sam Gilbert pomagał przy tworzeniu szkicu gry.

FABUŁA

Monkey Island to seria gier w stylu point and click, w której podążamy ścieżkami głównego bohatera – Guybrusha Threepwooda – i pomagamy mu zrealizować jego marzenie zostania krwiożerczym (lub przynajmniej jakikolwiek) piratem. O irracjonalnej niezwykłości całego przedsięwzięcia świadczy już samo, wybitne moim zdaniem, intro do pierwszej części serii: Guybrush podchodzi do prawie ślepego starca (którego zadaniem, a jakże, jest wypatrywanie okrętów) i oświadcza mu, że zostanie piratem. I tak oto, w malowniczej nocnej scenerii rozświetlonej blaskiem tysiąca gwiazd rozpoczyna się wielka, przepętniona sarkazmem i wieloma alegoriami przygoda młodego marzyciela. Na jego drodze do zostania drugim Jackiem Sparrowem dane będzie mu poznać miłość swojego życia, zostać pociskiem armatnim, czy też wykopać niezwykle cenny bawełniany skarb.

▼ **Ewolucja postaci Guybrusha Threepwooda. Nasz bohater jest niczym wino – im starszy tym ... przystojniejszy ;)**



zima / wiosna 2017

Przy tej produkcji nie sposób się nudzić, a jest to przecież tylko wstęp do całej sagi. Należy zbierać każdy możliwy przedmiot, bo nigdy nie wiadomo do czego może się on przydać. Gdzie wykorzystamy gumowego kurczaka z wmontowaną rolką? Co posłuży za hełm? Czym przekupimy trolla strzegącego mostu? Czy warto odwracać uwagę innych mówiąc im, że „stoi za nimi trójgłowa małpa”? Odpowiedzi na te pytania kryją się w labiryntach osadzonej w złotej erze piractwa fabuły *The Secret of Monkey Island™*. Zapraszam więc na wspólny rejs, gdzie uchylę rąbka tajemnicy i opowiem co nieco o pierwszej części sagi.

WRAŻENIA

Najbardziej w produkcji tej urzekł mnie sposób walki. Szable? Nie. Miecze? Nie. Kule armatnie? Też nie. Cięty Humor, proszę państwa. Jak się okazuje, jest to najgroźniejsza broń, jaką wynalazł człowiek, przynajmniej na nieznaną nam bliżej i zagubioną gdzieś na Karaibach, malowniczej wyspie. Zataczałem się ze śmiechu słuchając pojedynków na najlepszą ripostę. Co do samego gameplaya, spodobała mi się różnorodność lokacji. W każdej z nich natrafimy na zupełnie inną gamę kolorów, jak również, wraz ze zmianą miejsca naszego położenia, zmianie ulegnie również oprawa dźwiękowa.

Gra obfituje w zagadki i przeróżne tajemnice, a w wydaniu z roku 1990 nie znajdziemy żadnych podpowiedzi ułatwiających nam ich rozwiązanie. Podczas przechodzenia gry zdecydowanie przyda się zdolność abstrakcyjnego myślenia, ponieważ – jak się okazuje – garnek służy nie tylko do gotowania. Każdy grający, niezależnie od wieku, będzie musiał się naprawdę nieźle namyślić, podczas rozwiązywania pozornie

prosty łamigłówek. Sam jestem stosunkowo młodym graczem, a głowitem (i bawiłem) się przy tej produkcji wprost wybornie.

JAK TO BYŁO KIEDYS?

System sterowania bohaterem nie sprawia kłopotów, nie mniej jednak problematyczne może być korzystanie z napotkanych przez nas przedmiotów. Przykładowo, nie zawsze za pierwszym razem uda nam się użyć kwasu na więziennych kratkach. Grafika sama w sobie obfituje w kolory, a kruczoczarne pikselowe oczy protagonisty zdają się dostrzegać każdy detal Melee Island™.

Pierwotna wersja zawierała tylko 16 kolorów, co, jak wspomina projektant graficzny – Steve Purcell, znacząco ograniczało potencjał tej gry. Wyjątkowa, charakterystyczna dla tej gry, muzyka, została stworzona przez pracownika LucasArts – Michaela Landa, więc to jemu zawdzięczamy ten klimatyczny, a przede wszystkim bardzo przyjemny dla ucha podkład dźwiękowy. Jeśli do muzyki i grafiki dodamy humor na najwyższym poziomie i wspaniałą, śmieszoną, a zarazem wciągającą fabułę, otrzymamy produkcję idealną. Fantastyczna zabawa dla każdego; moim skromnym zdaniem jest to gra, która doskonale będzie bawić zarówno młodszych, jak i starszych graczy.

REZUREKCJA

W latach 2009/2010 światło dziennie ujrzały dwie odnowione i odświeżone produkcje. Obydwie gry zostały wydane za pośrednictwem platformy Steam, co zdecydowanie wpłynęło na ich dostępność wśród graczy młodego pokolenia. Grafika została gruntownie przebudowana: ręczne rysunki,

wysoka jakość, no po prostu cud sam w sobie. Znaczącą zmianą jest również dodanie głosu do każdej z postaci! Ponadto, dostosowując produkt do obecnych czasów, w grach zaimplementowano system podpowiedzi, które wyciągną nas z teoretycznych punktów bez wyjścia. Ponadto, przemieszczając się pomiędzy poszczególnymi lokacjami, zawsze towarzyszyć będzie nam mapa z wyspą przedstawioną z lotu ptaka.

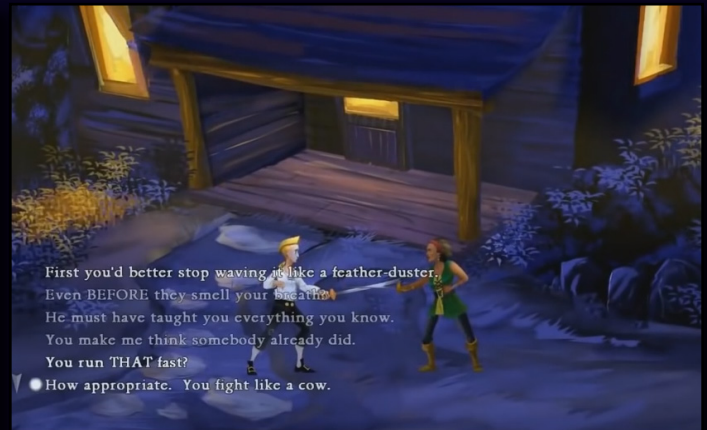
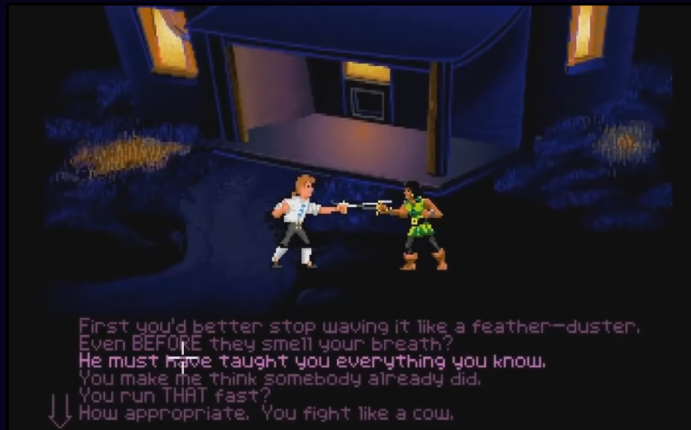
Kolejnym smaczkiem jest możliwość przełączania stylu graficznego między „odświeżoną”, a „klasyczną” wersją. Jest to fantastyczna opcja dla tych, którym nie dane było zagrać w tradycyjną wersję amigową z lat 90-tych. Dla przykładu, na PC „transformacja” odbędzie się za pomocą kliknięcia klawisza „F10”, natomiast na urządzeniach z systemem iOS należy dwoma palcami przesunąć ekran.

The Secret of Monkey Island w nowej odsłonie pojawiła się najpierw na konsolę Xbox 360, PC, jak również na urządzenia ze stajni Apple. Niedługo potem tytuł wydano również na PlayStation 3 i Mac OS. Podobnym szlakiem podążała rezurekcja drugiej części, której pełny tytuł brzmi: *Monkey Island™ 2 Special Edition: LeChuck's Revenge™*. W subkulturze gier komputerowych często spotykamy się z licznymi nawiązaniem do omawianej serii. Przykładowo „kostium” Guybrusha można odblokować w grze *Star Wars: The Force Unleashed II*. Choć to brzmi trochę nierealnie, możemy dziesiątkować szturmowców imperium postacią wesołego pirata – tym razem nie za pomocą humoru, lecz miecza świetlnego. Ach, ta technologia.

Krótko podsumowując, klasyka jest fantastyczna, a odświeżone wersje stoją na tym samym – bardzo wysokim poziomie.



▼ Porównanie oprawy graficznej wersji oryginalnej (po lewej) i zremasterowanej (po prawej).



BEAR

ESSENTIALS

Recenzja: Minimoog

W życiu każdego mężczyzny nadchodzi moment, kiedy musi porzucić wygodne miejsce przed telewizorem i pójść do pracy. Słyszy wtedy w swoim wnętrzu zew natury, przywołujące go odwieczne prawo, które nakazuje mu ruszyć na łowy i zatroszczyć się o przetrwanie rodziny, której jest głową. Sytuacja sprawia, że na chwilę człowiek staje się niczym dzikie zwierzę. Niestety, ostatnio okazuje się, że i zwierzętom nie w głowie trud.

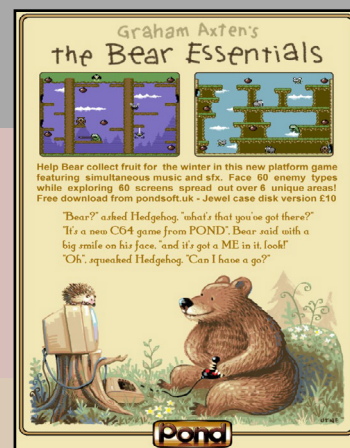
Pan Miś lenił się przez całe lato, aż w końcu pani Misiowa tupnęła nogą i, dając upust matriarchalnym rządom, zabroniła mężowi pojawiać się w domu, dopóki nie zbierze 326 jabłek, mających zapewnić zimowe wyżywienie rodzinie Misiów. Cóż, trzeba więc zabrać się do zbierania zapasów w przyspieszonym tempie...

The Bear Essentials to niezwykle przyjemna platformówka, która jest w stanie zapewnić rozrywkę na długi czas. Bo naprawdę chce się w nią grać! Wszystko to za sprawą licznych zalet.

Pierwszą z nich jest chwytliwy gameplay. Przed graczem stoi otworem 6 różnych krain, które ten musi przemierzyć wzdłuż i wszerz celem zebrania rzeczonych jabłek. Każdy grał kiedyś w grę tego typu, więc zrozumienie zasad nie będzie problemem, a rozgrywka szybko zaczyna sprawiać przyjemność. Skok nie jest predefiniowany, co jest niezwykle wygodne, gdyż można nim sterować. Nawet jeśli wykona się jeden fałszywy ruch i utraci życie, do dyspozycji pozostaje ich pięć oraz dwukrotna możliwość kontynuacji rozgrywki po utraceniu wszystkich. Autor nadał grze uczucie wzrastającej trudności.

Drugą zaletą platformówki jest kolorowa grafika, w której wszystko jest czytelne. Autor starał się stworzyć rysunkowy świat, co mu się udało. Przeciwnicy w grze często wyglądają dość prosto, ich animacje składają się z kilku klatek, a mimo to na ekranie nie brakuje dynamizmu. Ponadto, poprzez zastosowanie różnych trybów graficznych, obraz zyskuje bardzo czytelną głębię – od razu widać, co jest na planie pierwszym, a co w tle.

Trzecia rzecz godna pochwały to muzyka. Każdej z sześciu krain przypisana jest inna melodia, więc w czasie gry trudno o monotonię. Muzyka jest nieskomplikowana, ale to właśnie jej prostota pomaga stworzyć pogodny, dobroduszny klimat gry. Warto też podkreślić, że obok muzyki występują również efekty dźwiękowe, rozgrywka więc nie jest niema. Jeśli ktoś nie życzy sobie lub ma dość bodźców dźwiękowych, może je wyłączyć, wciskając RUN/STOP i manewrując joystickiem.



Chciałbym jeszcze zwrócić uwagę na drobne smaczki. Na kilku ekranach gry znajdują się znajki pod postacią bohaterów lub innych elementów z innych gier (pierwsza dotyczy *Creatures*), a na etapie finałowym musimy zmagać się ze spadającymi, kulistymi głazami rodem z *Boulder Dasha*. Cały ostatni etap to przeskok do świata sinclairowego, ale niech każdy przekona się o tym sam!

Żeby nie być takim miłym recenzentem, zwrócę uwagę, że wrogowie są nieraz tak gęsto upakowani, a platformy ustawione na tyle daleko od siebie, iż przebrnięcie przez dany fragment jest bardzo trudne, a nawet niemożliwe bez utraty choć jednego życia. Poza tym – naprawdę nie ma na co narzekać! *The Bear Essentials* to gra dobra dla całej rodziny. Polecam z całego serca!

THE BEAR ESSENTIALS

Wydawca: Pond Software
Rok wydania: 2016
Platforma: C64

👁️ 10 🎵 10 📁 9



WWW.CE4POWER.COM

ARE
YOU
READY?





RECENZJA

Wspomnienia Growego Dziada

Samurai Warrior: *The Battles of Usagi Yojimbo*

■ Autor: Beamhit

Kiedy byłem małym chłopcem, nie wiedziałem co mnie czekało, gdy wgrałem pierwszy raz *Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo*. A tymczasem okazało się, że czekała mi fantastyczna podróż do feudalnej Japonii z antropomorficznymi zwierzakami w roli głównej. *Usagi Yojimbo* (pozwolę sobie pisać ten tytuł w skrócie) to jedna z tych fantastycznych perełek, jakie zostały wydane na C64. Możliwości sprzętowe zostały wykorzystane wręcz do granic możliwości! Ale może na początek, kim jest nasz długouchy bohater.

Usagi Yojimbo został stworzony przez Stana Sakai w 1984 roku. Pierwszy raz naszego królika mogliśmy oglądać w *Albedo Anthropomorphics*, ale bohater szybko zyskiwał na popularności.

Seria o króliku-samuraju podbiła serca wielu ludzi, co spowodowało, że wychodzi ona po dziś dzień (obecnie jest już 30 tomów).

Wróćmy jednak do samej gry. Jest to przygodówka, w której obserwujemy bohatera z boku. Poruszamy się naszym królikiem cały czas w prawo, od czasu do czasu mając możliwość wykonywania różnych interakcji z napotkanymi osobami. W przeciwieństwie do innych gier w stylu „idź cały czas w prawo i wszystko morduj co napotkasz”, nie trzeba tutaj wszystkiego zabijać – jest to wręcz niewskazane. Dlatego mamy dwa „tryby” w jakich może znajdować się Usagi: spokojny, pokojowy, ze schowanym mieczem, i drugi, bojowy, machający kataną na lewo i prawo. Warto zauważyć, że każdy z tych trybów ma swój własny motyw muzyczny.

Kiedy nie chodzimy z wyciągniętym mieczem, możemy kłaniać mijającym wędrowcom, napotkanemu mnichowi, chłopu albo mytnikowi możemy wręczyć pieniądze, w ryokan (japońska gospoda) zjemy krzepiący posiłek przywracający nam życie, albo zagramy w kości z jakimś podróżnym. Niestety, nasza wędrowka nie będzie spokojna i musimy się liczyć z tym, że wcześniej czy później przyjdzie nam z kimś walczyć. I to raczej wcześniej, niż później.

Jest kilka rodzajów przeciwników. Najczęstszym z nich jest ninja. Będzie on zazwyczaj czał się za krzakami, na drzewie, czy też bę-

dzie przebrany za zwykłego chłopca. Oczywiście spotkamy też innych samurajów, większość jednak nie zaatakują nas niesprovokowana. Nawet możemy zostać wyzwani na przyjacielski pojedynek do pierwszego trafienia. Ze skoczny mi mnichami nie przyjdzie nam zbyt często walczyć, ale ich kije sprawiają, że są bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami. Zazwyczaj jednak wystarczy się takiemu ukłonić, a on nam rzuci wtedy jakąś wydumaną, bezsensowną mądrością i pójdzie sobie dalej. Ostatnim przeciwnikiem jakiego napotkamy, jest wielki, brutalny demon, co jak łapą machnie, to uszy odpadają przy samym omyku.

Gra nie jest liniowa. W pewnych momentach gry będziemy mogli wybrać kierunek dalszej wędrówki. Teoretycznie też każdą mijaną postać możemy zabić. Na przykład gdy spotkany mytnik zechce zapłacić za przejście – możemy go zabić lub zapłacić. Jest jednak pewien mały haczyk. W grze zaimplementowano system Karma. Za dobre uczynki Karma nam rośnie, a za złe nam spada. Problem polega na tym, że kiedy stoczmy się na moralne samo dno, to nasz bohater popełni rytualne seppuku.

Graficznie to według mnie jedna ze śliczniejszych gier wydanych na C64. Postacie są duże i ładnie animowane, nasz bohater ma kilka ciosów (parowanie, szybki cios i mocny cios), podczas walki zdarza się, że przeciwnikowi odetniemy głowę. A na końcu czeka nas ja-



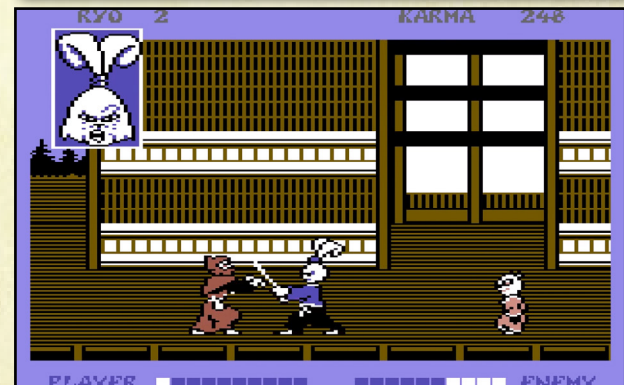
pońska księżniczka do uratowania i oglądanie zachodzącego słońca. Gra nie jest długa. Wykorzystując znajomość tego, jak jest zaprogramowana z powodu ograniczeń sprzętowych, można ją przejść nawet w 10 minut. Ale nim do tego dojdzie, można zanurzyć się w przedstawiony świat w całkowitym spokoju i oddać się niespiesznej zabawie.

Gdyby wydano *Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo* później, na przykład na Amidze, mógł to być naprawdę bardzo dobrze doszlifowany diament. Pierwotny szkic gry, napisany przez Paula Kidda, zawierał wiele dodatkowych elementów, które ostatecznie nie mogły zmieścić się w grze. Pierwotnie miała oferować więcej dróg wyboru i różne zakończenia. Programiści stworzyli więcej elementów, jak ninja-krety, czy poziom, w którym trzeba było ratować jeźdźca poniesionego przez konia. System Karmy miał mieć większy



wpływ na interakcje, na przykład niektórzy samurajowie mieli automatycznie nas atakować, gdy byliśmy zbyt „zhańbieni”. Niestety, jak napisałem wcześniej, z powodu ograniczeń C-64 nie dało się tego wszystkiego umieścić w grze. A szkoda...

Ktoś nie zna tytułu? To polecam bardzo zagrać.



O rubryce i jej autorze...

Growy Dziad jest... Growym Dziadem. Czasami, gdy akurat ma czas, wspomina coś z czasów gdy miał Komodę i Przyjaciółkę na: <https://www.facebook.com/growydzia/>.

A jako że w duszy jest też erpegowcem, prowadzi stronę: <https://www.facebook.com/rpgpiekielko/>





WYWIAD

Thomas Heinrich

Wywiad: Komek



Bywają w życiu takie rzeczy, które pozostają w pamięci na zawsze. Kiedy ukazują się ponownie naszym oczom, w jednej chwili zostają rozpoznane, wprowadzając nas jednocześnie w stan ekscytacji. Tak właśnie było w moim przypadku, a był to 1993 rok, gdy po raz pierwszy ujrzałem grafikę z gry *Greystorm* na Commodore 64, stworzoną przez niemieckiego grafika Thomasa Heinricha. Od tego momentu rozpocząłem poszukiwania kolejnych produkcji tego artysty, no i znalazłem. Tytuły takie jak: *Dynamoid*, *Clystron*, *Mega Starforce*, *Parsec*, *Greystorm*, *Lethal Zone*, *EON*, *The Shogun* sprawiają, że na ich widok dostaję gęsiej skórki, pomimo, iż technologia zmieniła się od tego czasu o 180 stopni.

Wiadomo że, internet to narzędzie o ogromnych możliwościach. Postanowiłem więc odnaleźć owego wspańiałego grafika w celu udzielenia krótkiego wywiadu dla czytelników *K&A plus*. No i udało się! Drodzy Czytelnicy, przed wami Thomas Heinrich!

Cześć Thomas. Na początku powiedz proszę, jak to się stało, że zainteresowałeś się grafiką komputerową oraz jakie były twoje początki z tym związane?

Moją przygodę z C64 zacząłem, gdy miałem 15 lat, w 1985 roku. Tworzyłem wtedy obrazki do prostych dem graficznych i intr dla mojej pierwszej demogrupy *The Electronic Boys short TEB*, pod nickiem *Playboy7007*. Po pewnym czasie stałem się coraz lepszy, poznałem również pewną grupę ludzi mieszkających niedaleko mojego miasta i wspólnie zdecydowaliśmy, że założymy nową demogrupę, która nazywała się *X-ample Architectures (XAP)*. Zmieniłem również swój nick na *General X*. Thomas Detert (Muzyka), Helge Koziellek (Programowa-

nie), Michael Detert (Grafika) i ja stworzyliśmy nasze pierwsze demo zwane *Spirit of Art*, które zwróciło na siebie uwagę demosceny, ze względu na niesamowitą grafikę na C64. Od tego momentu tworzyliśmy więcej świetnych dem i po jakimś czasie zdecydowaliśmy się zacząć tworzyć gry na C64. Michael Detert (teraz *Satzer*) i ja, byliśmy odpowiedzialni za design i grafikę. Zmieniliśmy również nasze ksywy demoscenowe na prawdziwe nazwiska.

Z tego co mi wiadomo, to nadal jesteś członkiem legendarnej grupy X-ample Architectures. Co się od tamtego czasu zmieniło? Jak wyglądała kiedyś wasza współpraca, a jak wygląda ona teraz?

Tak, byliśmy naprawdę sławni, ze względu na świetnych koderów, takich jak Helge Koziellek, Ivo Herzeg (Mr. Cursor) i Joachim Fräder, oraz wyjątkowych muzyków jak Thomas Detert i Markus Schneider. Wszyscy byli kapitalni w tym co tworzyli, jak również jako zespół... bawiliśmy się wprost świetnie, tworząc dema i gry. Po pewnym czasie musieliśmy zdecydować, jakim rzemiosłem będziemy się parzyć w tym prawdziwym, dorosłym życiu. Chciałem





pracować w branży gier. Pracowałem jako wolny strzelec dla różnych niemieckich firm komputerowych. *X-ample* nie umarło całkowicie, ale w momencie, gdy ostatni programista zaczął studiować, nie mieliśmy siły i czasu, żeby tworzyć własne gry. Ostatnią, którą stworzyliśmy, był shooter na C64 o nazwie *Parsec*.

Po pewnym czasie, coraz trudniej było o zarobek pracując jako wolny strzelec, więc zdecydowałem się wyprowadzić do miasta położonego blisko Frankfurtu. Tam pracowałem w firmie zwanej *NEON*, tworzącej na konsolę PS1 oraz na PC-ta. Po zlikwidowaniu firmy zdecydowaliśmy się ożywić dawne *X-ample*. To było w okolicach roku 1998. Stworzyliśmy dla wielkiej firmy komputerowej zwanej *Ocean* shootera na PS, który nazywał się *Viper*. Rok później opracowaliśmy wersję PS-ową *Mission Impossible*. W tym roku niektórzy dawni współ-

pracownicy wrócili do *X-ample*. Michael Detert (Satzler) i Ivo Herzeg (Mr. Cursor) znowu zaczęli pracować ze mną tworząc gry. Ten wspaniały czas trwał do 2000 roku, kiedy to przeprowadziliśmy się do Hamburga z całym zespołem (15 osób). Sprzedaliśmy wtedy naszą firmę (bez marki) inwestorowi, lecz jest to już inna historia. Ivo przeszedł do Crytek a Michael Dietert do Bigpoint. Zaczęłem wtedy pracować znów jako wolny strzelec. Zajmowałem się design-em graficznym w Hamburgu i ponownie tworzyłem gry na konsole i PC-ty. W 2006 miałem pomysł, aby stworzyć coś nowego i połączyć siły z innymi freelancerami z Niemiec. I stało się - stworzyliśmy *Glare Studios*. Po roku zmieniliśmy nazwę na *Glare Production*, gdzie pracuję do tej pory jako Creative Director.

Również w 2005 roku zaproponowano mi dołączenie do demo grupy *farbrausch*, która stworzyła

dużo świetnych dem na PC. Ale to znowu inna historia.

Styl grafiki w multikolorze, który udało Ci się wypracować, jest moim zdaniem fenomenalny, czy długo pracowałeś, aby osiągnąć taki efekt?

Tak, próbowaliśmy stworzyć nasz własny styl z *X-ample*. Michael i ja staraliśmy się dużo razy stworzyć coś oryginalnego. Zajęło nam to trochę czasu, ale wkrótce potem uformowaliśmy nasz unikalny styl, za który zostaliśmy docenieni na naszej scenie. Michael i ja zawsze rywalizowaliśmy w naszym zespole, ale to nas napędzało i stawaliśmy się dzięki temu coraz lepsi.

Z której z twoich prac jesteś najbardziej zadowolony i dlaczego?

Ciężko powiedzieć, Uwielbiam wiele moich dzieł, a każda z nich opowiada inną historię.



Najbardziej lubię *Clyston Cover*, *Greystorm Cover* oraz grafikę z gry *Another World*, *Quadrant* i *Parsec*. Odnośnie dem, lubię moje rysunki w każdym z nich. Patrząc wstecz, byłem fanem rysunków z *Another World*.

Jeden z redaktorów polskiego czasopisma gamingowego *Top Secret* napisał o grze *Greystorm*, do której zaprojektowałeś grafikę, w następujący sposób: „Gra wygląda tak, iż nie powstydziliby się jej posiadać Amigi.” Co o tym sądzisz?

Fajnie przeczytać coś takiego, ale jest to dalekie od grafik z najlepszych gier na Amigę, takich jak *Shadow of the Beast*, itp. Ale kiedy ktoś mówi Ci coś takiego, jest to wspaniały komplement. Dziękuję.

Jeśli chodzi o gry na C64, to zauważyłem, że twoja grafika najczęściej występuje w zręcznościówkach lub strzelaninach. Czy to przypadek, a może ulubiony gatunek?

Tak, głównie preferuję gry typu Arcade z bieganiem, skakaniem czy strzelaniem. Jednak kiedy spojrzę w przeszłość, to stworzyłem

dużo grafiki do przygodówek, gier sportowych czy nawet kiczowatych teleturniejów.

Grafikę do poszczególnych programów stworzyłeś razem z Michałem Martinem Deterem. Jak wyglądała wasza współpraca?

Jak wspominałem wcześniej, byliśmy przyjaciółmi i rywalami w naszym zespole. To napędzało nas obu. Uwielbiałem tę sytuację, dużo dyskutowaliśmy o grafice tworzonej przez innych artystów i ocenialiśmy, czy są one dobre, czy kiepskie. Pracowaliśmy razem jako zespół i staraliśmy się wyznaczać sobie coraz większe wyzwania.

Jak wspominałeś wcześniej, jesteś również założycielem firmy *Glare Productions*. Czy możesz nam ją przybliżyć?

Glare jest teraz nową marką, którą założyłem z Christoph-em w roku 2006, a od 2014 roku w niej pracujemy. Tworzymy interaktywne prezentacje w czasie rzeczywistym dla różnych firm z całego świata. Uwielbiam tę pracę, bo jest ona bardzo bliska tworzeniu dem. Nie istnieją

wprowadzić takie ograniczenia jak w przypadku C64, ale zmagam się z mnóstwem innych, które posiadają obecne sprzęty. Tworzymy również gry na VR, Touch Devices czy Microsoft Kinect.

Jako, że jesteśmy pismem częściowo gamingowym, to muszę cię zapytać o twoje ulubione gry na C64 i Amigę. Czy mógłbyś wymienić kilka tytułów?

Gry na C64 to: *Wizball*, *Defender of the Crown*, *The Last Ninja*, *Summer & Winter games* i wiele innych. Na Amigę: *Shadow of the Beast*, *Lemmings*, *Another World*, *Xenon*, *Speedball*...

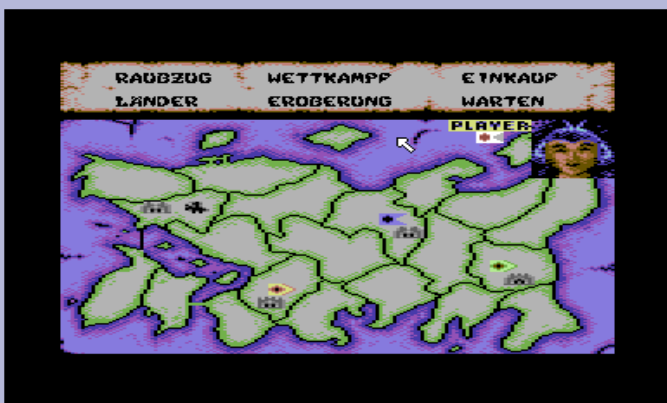
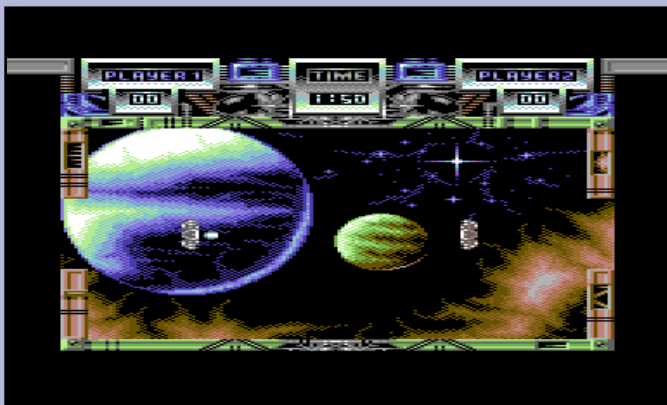
Na zakończenie tego wywiadu opowiedz proszę jeszcze o planach na przyszłość. Czy znajdzie się może w nich miejsce dla naszego ukochanego C64?

Może w przyszłości zrobię coś na C64. Wiele osób prosi mnie, żeby coś stworzył, ale nie mam na to obecnie czasu. Teraz, staram się wykrzesać jak najwięcej z siebie, tworząc dema na PC razem z *farbrausch*, które, mam nadzieję, wkrótce się ukazą.

Współpraca z *Glare* działa dobrze i mam nadzieję stworzyć więcej interaktywnych projektów na VR w przyszłości. Pracujemy nad tym i jest to naprawdę fajna zabawa. C64 nigdy dla mnie nie umrze i cieszę się, że ludzie wciąż tworzą na tę maszynę fajne rzeczy i nie nudzi ich to. Kto wie, może ja też do tego wrócę?

Serdecznie dziękuję za odpowiedzi oraz poświęcony czas. Gratuluję dotychczasowych osiągnięć i życzę dalszych sukcesów. Dzięki za wywiad, C64 nigdy nie umrze. Utrzymamy go przy życiu.

Galeria prac Thomasa Heinricha





Trevor Dickinson

■ Wywiad: Krzysztof "Radzik" Radzikowski; Edycja i tłumaczenie: Tomxx & Boras



Trevor Dickinson, współzałożyciel A-Eon Technology oraz ogromny pasjonat sprzętu Commodore, w długim wywiadzie dla podcastu AMIcast i dla magazynu K&A plus opowiada o pierwszych latach branży IT, opisuje aktualne projekty, m.in. nowiutką AmigaOne X5000, a także podejmuje próbę przewidzenia przyszłości naszej marki. Przede wszystkim jednak, Trevor daje się poznać jako niezwykle pozytywna i przyjazna osoba!

Moje marzenie w końcu się spełniło. Oto mój gość specjalny, Trevor Dickinson, zwany również ojcem współczesnych systemów amigowych...

Dziękuję za zaproszenie! Wiem, że od jakiegoś czasu próbowałeś zorganizować ze mną wywiad, ale mieszkam obecnie w Nowej Zelandii, a różnica czasu w stosunku do Europy jest niezbyt korzystna. Cieszę się z mojego przylotu do Irlandii na Amiga Ireland Meetup i z możliwości poznania cię osobiście.

Przedstaw się proszę czytelnikom i opowiedz o swojej przeszłości.

Zacząłem interesować się komputerami Commodore jakoś w latach 1978/79. Moim pierwszym sprzętem był Commodore PET i wówczas nie mogłem sobie nawet wyobrazić, że po latach będę przemawiał u boku Davida Pleasance'a, który był wtedy współdyrektorem Commodore UK... No więc po zakupie mojego pierwszego komputera domowego w roku 1979 bardzo chciałem nauczyć się programo-

wania, ponieważ zatrudniono mnie w pracy, w której nie bardzo sobie radziłem ;) PET nauczył mnie języka BASIC ze wszystkimi swoimi PEEK-ami i POKE-ami oraz języka maszynowego – było to fantastyczne uczucie, ponieważ nie było wtedy zbyt wielu komputerów domowych, nie było smartfonów ani PC-tów! Pewnego dnia przechodziłem obok sklepu komputerowego w Aberdeen w Szkocji, gdzie wówczas mieszkałem, i dostrzegłem C64 z odpalonym International Soccer-em. Wrażenie było niesamowite: komputer pięknie animował zawodników dwóch drużyn, odgrywał głos, czarował barwami. Po prostu musiałem go zdobyć. Jako że nie było mnie wtedy stać na oba te komputery jednocześnie, to za dopłatą wymieniłem mojego PET-a na C64. Potem zdobyłem C128, a później – gdy mieszkałem już w Stanach – C128D. Pewnego dnia podczas burzy błyskawica uderzyła w mój dom w Teksasie i zniszczyła mojego C128D! Po latach wydaje mi się to darem od Boga, gdyż praktycznie wszystkie straty zostały pokryte z mojej polisy ubezpieczeniowej i właśnie za te pieniądze kupiłem sobie pierwszą Amigę.

Była to Amiga 2000 – wspinały komputer, fantastyczna maszyna, która zrobiła na mnie wtedy ogromne wrażenie... Po jakimś czasie przerzuciłem się na Amigę 3000, a potem na A4000. Przez całe lata 90-te używałem ich w prowadzeniu własnych działalności gospodarczych – głównie do składu publikacji, edycji grafiki oraz renderingu wideo.

Życie potoczyło się dalej – CBM zbankrutował w roku 1994, ESCOM wygrał licytację, a Gateway Amigi nie chciał. Na przełomie tysiącleci powstała Amiga Inc. Wszystko były to wydarzenia ery post-Commodore'owskiej. Mieszkałem już wtedy w Londynie i miałem moje własne małe muzeum sprzętu Commodore w piwnicy. Pewnego dnia, dzięki pomocy byłego redaktora magazynu Total Amiga, Roberta Williamsa, poznałem Michaela Battilana. Michael przejeżdżał przez Londyn i zorganizował obiad z grupą zapaleńców Amigi i kilkoma byłymi deweloperami. Robert także został zaproszony razem z Mickiem, jego współredaktorem w Amiga Future, ale szczęśliwie dla mnie, Mick nie mógł tam dotrzeć i Robert zaprosił mnie w jego miejsce. Z upływem czasu Michael i ja zostaliśmy przyjaciółmi, a później nawet współpracownikami biznesowymi.

Pewnego razu udałem się z Michaeliem z wizytą do ludzi z Commodore Gaming w Holandii, którzy tworzyli wtedy superszybki gamingowy PC w pięknych komodorowych obudowach. Po spotkaniu poszliśmy z Evertem Cartonem i Benem Hermanssem z Hyperion Entertainment na drinka; właśnie się dowiedzieli, że Amiga Inc. podjęła przeciwko nim kroki prawne w związku z zatargiem licencyjnym w sprawie znaków towarowych AmigaOS 4. W trakcie tego spotkania popełniłem daleko idący błąd, mówiąc „Jeśli mogę w czymś pomóc to zadzwonię” ;) W tym samym czasie zacząłem pisać „Amiga Retrospectives” –

▼ Strefa PET z komputerem Kim-1 i płytą AmigaOne X1000





serię artykułów do magazynu Total Amiga. Zaczęło się od oceny klasycznych komputerów Amiga, ale później przemieniło się to w serię o historii Amigi, przed i po CBM oraz o wszystkich niespodziewanych zwrotach akcji w tejże historii. Pierwsze dwie części pojawiły się w Total Amiga, jednak gdy magazyn ten przestał działać to kontynuacja serii stanęła pod znakiem zapytania. Jednakże magazyn Amiga Future, który był publikowany po niemiecku i angielsku, przejął moją serię i pojawiło się w niej kolejne 18 odcinków, a w ostatnim pisałem już o produkcji AmigaOne X1000!!! Kto by pomyślał, że nie tylko będę pisał o historii Amigi, ale także stanę się jej częścią i będę miał udział w stworzeniu jej najnowszego modelu? Nie sądzę, że uwierzyłbym podczas mojego pierwszego spotkania z Michaelem w 2007 roku, że pomogę stworzyć firmę A-EON Technology i że będę miał swój udział w wydaniu nowej Amigi w roku 2012. Niewiarygodne!

Wciąż tworzę serię artykułów dla Amiga Future zwaną „Classic Reflections”, która omawia historię konkretnych osób i spółek mających wpływ na historię i sukces Amigi. W ostatnim wydanym numerze można przeczytać pierwszą część wywiadu z Davidem Pleasencem i Colinem Proudfoot, którzy byli współdyrektorami Commodore UK, kiedy ich firma-matka zbankrutowała. Brytyjski oddział był jednym z najbardziej udanych spółek CBM i pozostawał na rynku jeszcze przez rok po upadku firmy-matki. Złożyli nawet propozycję wykupienia praw do znaków towarowych Commodore’a i Amigi, co niestety się nie powiodło.

Tak właśnie przedstawia się historia mojego amigowania. Wciąż jestem bardzo aktywnym fanem tego komputera i często pojawiając się na poświęconych mu zlotach, gdzie mam okazję poznać innych Amigowców.

Na tegorocznym zlocie możemy zobaczyć nowy model X5000. Co możesz nam powiedzieć o tym komputerze, bo dla mnie osobiście

jest to najlepsza jak do tej pory Amiga.

Dziękuję, miło mi to słyszeć. Pełna nazwa tego komputera – AmigaOne X5000 – wyjaśnia czym dokładnie jest ten sprzęt. Jest to kolejna AmigaOne, czyli Amiga nowej generacji, zoptymalizowana do odpalania systemu AmigaOS na procesorze PowerPC. Cała historia rozpoczęła się wraz z wydaniem AmigaOne X1000 w roku 2010.

“*AmigaOne X5000 to kolejna AmigaOne, czyli Amiga nowej generacji, zoptymalizowana do odpalania systemu AmigaOS na procesorze PowerPC.*”

Podczas pisania artykułów z serii „Amiga Retrospectives” zrozumiałem potrzebę stworzenia nowej Amigi. Włożyłem w ten projekt całe moje serce i duszę, gdyż było to dla mnie spełnienie marzeń i byłem niezmiernie szczęśliwy, gdy w końcu wypuściliśmy X1000. X5000 jest następcą tego pierwszego modelu. Zdałem sobie sprawę, że jest pewna podobna do mnie grupa ludzi, która będzie chciała pracować na Amigach NG nawet pomimo ich wysokich kosztów. Wysoka cena wynika oczywiście z poziomu jednorazowych kosztów projektowych i nakładów na produkcję małoseryjną, a nie z powodu tego, że chcemy na tym zarabiać znaczące sumy! Używam mojej X5000 każdego dnia i stała się ona moim ulubionym sprzętem z uwagi na swoją szybkość i stabilność. X1000 również używam nadal, ponieważ oba te komputery stoją obok siebie, ale moim pierwszym wyborem jest X5000.

Dodajmy, że AmigaOne jest oficjalną nazwą serii Amig nowej generacji.

Tak, AmigaOne jest licencjonowanym znakiem towarowym. Model X5000 jest zaprezentowany w przedpremierową

wersję AmigaOS 4.1. System ten ma oczywiście pewne ograniczenia związane głównie z tym, że jest to wciąż stosunkowo wczesna wersja. Tak naprawdę pełna i trochę przydługawa nazwa tego systemu operacyjnego brzmi: „AmigaOS 4.1 Final Edition, Update 1 – pre-release” ;) Jest to całkiem zabawne, ponieważ wiele lat temu kupiłem sobie łódź, którą nazwałem „Final Fantasy”. Moja żona spytała wówczas: więc to jest ta twoja ostateczna zachcianka (Final Fantasy – przyp. tł.)? Na co ja odpowiedziałem: nie, tak jak w przypadku gry komputerowej, jest Final Fantasy 1, 2, 3, 4, itd :).

Tak, nazwa może wydawać się nieco zabawna, ale podobnie do systemów Windows aktualizacje w praktyce symbolizują postęp i rozwój. Chciałbym wkrótce ujrzeć wersję 4.2...

Sądzę, że wszyscy chcielibyśmy doczekać wydania AmigaOS w wersji 4.2! Jednym z elementów, które chciałbym tam zobaczyć, byłoby wsparcie dla wielu rdzeni, choć nie zapominajmy, że oprócz deweloperów AmigaOS mamy również dość aktywną grupę linuxową, która na obydwu naszych modelach już teraz testuje wielordzeniową wersję Linuksa. Jest to na pewno dobra wiadomość, choć my nie projektowaliśmy przecież naszego komputera dla Linuksa, tylko dla AmigaOS.

Rynek zdominowany jest przez PC-ty i Maci, czy naprawdę myślisz, że jest tam jeszcze miejsce dla nowego gracza? Co kieruje tobą w pracach nad Amigami NG?

▼ Strefa Amig 68K





Odpowiedź na to pytanie jest złożona. W innym życiu jestem aniołem biznesu i pracuję z multum młodych firm z ciekawymi technologiami, takimi jak FriendUp, gdzie również jestem niewielkim inwestorem. Lubię technologię, ale jeśli pytasz się czy moglibyśmy przywrócić Amidze jej

nam to zebrać wszystkie rozwiązania z powrotem w jedną całość, co z kolei byłoby szansą na zainteresowanie poważnych inwestorów. Gdy już jednak zaczniemy o tym rozmawiać, to ludzie posiadający daną własność intelektualną horrendalnie windują ceny. Nie podoba mi się takie działanie, tak więc wciąż

robię to, co rozpocząłem i rozwijam Amigę w mniejszej skali. Poza tym wciąż czuję się retro-geekiem :).

Kto jest użytkownikiem docelowym modelu X5000? Myślę, że znamy odpowiedź z twojego poprzedniego wywiadu: ludzie, którzy próbują być inni, nieprawdaż?

Na dobrą sprawę, co może być nieco zaskakujące, użytkownikami docelowymi są zwykle informatycy i fani Amigi. Mogą być administratorami serwerów, mogą zajmować się sprzętem, ale zwykle są to ludzie, którzy żyją branżą IT i wracają do Amigi po godzinach. Z demografią użytkowników jest bardzo różnie, np. w Stanach użytkownicy są zwykle starszymi ludźmi, ale w Europie są to często ludzie młodzi - taka różnorodność odzwierciedla oczywiście czasowy rozwój linii klasycznej na tych obszarach. Oczywiście, X1000 i X5000 są drogimi maszynami, ale AmigaOne A1222 – nasz nowy,

tańszy model obecnie znajdujący się w fazie beta-testów AmigaOS 4 – spróbuje zwiększyć naszą bazę użytkowników.

Myślę, że w zestawie X5000 zdecydowanie brakuje instrukcji. Są tam tylko dane pomocy technicznej, a niektóre zadania, jak np. modyfikacja partycji, mogą być trudne.

Różnica między X1000 a X5000 jest taka, że w przeszłości dodawaliśmy do zestawów broszurkę Quickstart, a także niewielki manual do AmigaOS 4.1, chociaż nawet dla mnie były one nieco mylące. Tym

razem korzystamy z pośredników, aby tworzyli swoje własne zestawy, więc po jakimś czasie spodziewałbym się poprawy. Pierwsze systemy o nazwie „Close Encounters” są wyposażone w przedpremierowe aplikacje i tak naprawdę nawet pośrednicy muszą się nauczyć, jak sobie z nimi radzić.

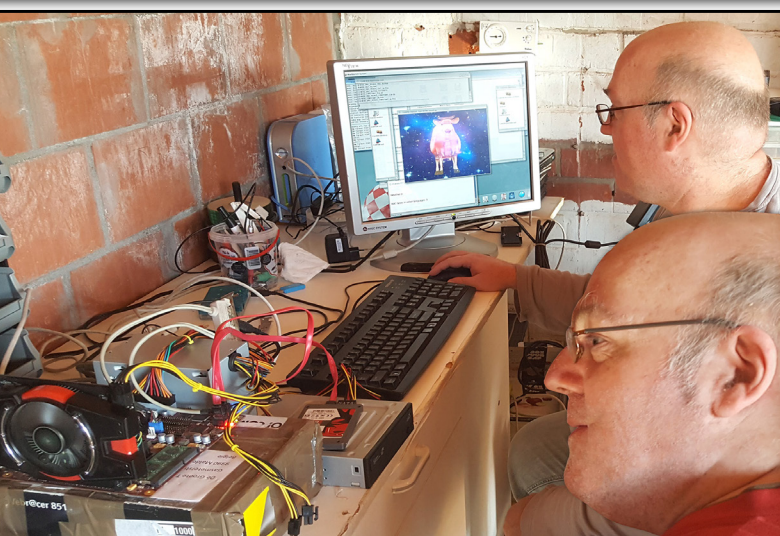
Czy pracujecie nad dostępnością swoich produktów? Użytkownicy często widzą dostępność X5000 w katalogu sklepu, ale jednocześnie dostają wiadomość, że wyprzedano wszystkie zestawy i że nie można dodać produktu do koszyka. Takie doświadczenie może być mylące.

To pewnie moja wina, gdyż dążyłem do podpisania umów z wieloma pośrednikami, a nie z pojedynczym partnerem, co znacząco ograniczyłoby sprzedaż. AmigaKit, który jest jednym z naszych głównych dystrybutorów, zaczął wspierać pomniejszych dystrybutorów, zamiast sprzedawać produkty we własnym sklepie internetowym. Musimy szybko rozwiązać ten problem, żeby AmigaKit również mogło oferować X5000 w swoim sklepie.

A co nowego mógłbyś nam powiedzieć o Taborze, który dla naszej społeczności jest kolejnym ważnym produktem?

Tabor jest dla mnie ekscytującym projektem. Ta nowo zaprojektowana płyta główna jest częścią nowego komputera AmigaOne A1222 – naszej niskokosztowej Amigi nowej generacji przeznaczonej dla mniej wymagającego użytkownika. Udałem się na spotkanie z dyrekcją i pracownikami Hyperiona w Brukseli, gdzie miałem okazję spotkać się z Timothyem de Grootem oraz braćmi Frieden (Thomasem i Hanssem-Joergem) i porozmawiać przez Skype'a z Costelem Mincea, który także jest jednym z dyrektorów Hyperiona. Timothy otrzymał od Thomasa kernel nowej testowej wersji systemu operacyjnego, na podstawie którego wspólnie stworzyli działającą wersję AmigaOS 4.1 na A1222. Była to pierwsza, poza wersją PowerPC na Linuksa, A1222

▼ Trevor w swoim amigowym warsztacie



▲ Thomas i Hans-Joerg Frieden testują AmigaOS na A1222.

niegdysiejszą pozycję na rynku, to powiedziałbym, że raczej nie, przynajmniej nie bez dużych nakładów finansowych. Dyskutowałem o tym z oryginalnymi deweloperami Amigi i ocenili oni, że byłoby potrzeba co najmniej 10 milionów dolarów, aby dokonać powrotu na rynek na sensowną skalę. Ja osobiście wolę robić to, co robię teraz, czyli dbać o rynek wersji klasycznych oraz linii NextGen, a także mieć nadzieję, że robię to dobrze. Byłoby nam o wiele łatwiej, jeśli mielibyśmy pełny dostęp do amigowej własności intelektualnej, gdyż pomogłoby



poprawnie obsługująca AmigaOS 4.1. Fajnie było móc coś na tym komputerze porobić; odpaliłem na przykład demo Warpa 3D, otworzyłem Personal Painta, ściągnąłem Enhancer Pack z AmiStore i surfowałem w internecie. Robiłem to, co robiliby normalny użytkownik, a nie to, co zrobiliby deweloperzy ;) Muszę powiedzieć, że byłem pozytywnie zaskoczony. System oczywiście wciąż wymaga optymalizacji, na pewno brakuje niektórych sterowników, ale generalnie wszystko działa dobrze. Do tej pory A1222 odpalał wyłącznie dystrybucje linuxowe, dzięki czemu wiemy, że sam fizyczny sprzęt działa dobrze. Ale jeszcze raz przypomnę, że stworzyliśmy go do pracy z AmigaOS, a nie z Linuksem. Jestem więc uradowany, że beta testy AmigaOS 4.1 w końcu się rozpoczęły.

Czy możemy spodziewać się wydania A1222 jeszcze w tym roku?

Tak, chciałbym, aby Tabor wyszedł w tym roku. Ale na tym nie poprzestaniemy, gdyż wciąż mamy inne plany i kolejne sprzęty w produkcji. Równolegle mamy zamiar sprzedawać X5000 poprzez każdego możliwego pośrednika, ponieważ nasze magazyny są pełne i musimy odzyskać pieniądze włożone w produkcję, aby było nas stać na kolejne ulepszenia.

Czy cena jest już ustalona?

Cena komputera AmigaOne A1222 jest obecnie przedmiotem dyskusji. Jak wiesz, chcę sprzedawać ją „po kosztach”, gdyż naszym głównym celem jest poszerzenie bazy aktywnych użytkowników, a dopiero później „odbicie” sobie części kosztów poprzez sprzedaż oprogramowania. Jest to, moim zdaniem, najbardziej sensowne rozwiązanie.

A co możesz nam powiedzieć o nowoczesnej przeglądarce internetowej dla linii klasycznej i NG?

Tak, desperacko potrzebujemy nowej przeglądarki! Jestem pozytywnie zaskoczony projektem Odyssey, NetSurf też powoli nabiera kształtu, choć nie nadaje się jeszcze do

użytku. Sytuacja Timberwolta jakiś czas temu wyglądała bardzo obiecująco i może dałoby się go doprowadzić do wersji końcowej? Ale w pełni się zgadzam, potrzebujemy działającej nowoczesnej przeglądarki internetowej.

Moim zdaniem, jeśli chcecie dostarczyć Amiga NG do jak największej liczby klientów, nowoczesna i często aktualizowana przeglądarka jest niezbędna...

Myszę, że jest kluczowym elementem systemu operacyjnego i wiem, że inni deweloperzy AmigaOS 4 myślą podobnie. Dla mnie jest to jeden z priorytetów nad którym powinniśmy wszyscy pracować. Mogę się do tego jakoś dołożyć, ale w środowisku amigowym mamy mnóstwo świetnych ludzi pracujących bardzo ciężko. Musimy się tylko wszyscy zgrać i pracować wspólnie, jako jeden zespół.

Porozmawiajmy o PR: ludzie narzekają na kontakty Hyperiona ze społecznością użytkowników, podczas gdy PR A-EON-a oceniany jest pozytywnie. W jaki sposób Hyperion może poprawić swój wizerunek?

Na dobrą sprawę, nie można skłonić niezależnych spółek do czegokolwiek. Ale po moich dyskusjach z dyrekcją Hyperiona widzę pozytywne zmiany i zauważam wolę usprawnienia swojego PR-u. Media społecznościowe i interakcja z użytkownikami jest bardzo ważna i ja osobiście staram się to robić jak najczęściej. Odwiedzam także sporo zlotów, ale to dlatego, że je uwielbiam ;).

Jest sporo głosów, które zalecają A-EON-owi kupno Hyperiona. Dzieje się tak, ponieważ ludzie nie są zadowoleni z braku komunikacji oraz kiepskiej reklamy Hyperiona...

Jak wiesz, jest to niezależna spółka. Staram się utrzymywać bliskie rela-

cje z Hyperionem, bo w najlepszym interesie użytkowników i biznesu jest nasza wzajemna współpraca i ważnym jest, abyśmy stale polepszali relacje ze wszystkimi spółkami. Przykładowo, bardzo chcę mieć dobre relacje z zespołami MorphOS-a i AROS-a, a także współ-

▼ Trevor podczas amigowego zlotu w Athlone, styczeń 2017.



▲ Trevor z redaktorem Tomxx-em trzymając K&A plus #6

pracować z Amiga Inc. Jest moim marzeniem, aby wszystkie te firmy na powrót zjednoczyć.

Myślisz, że jest to jeszcze możliwe? Ułatwiłoby to wszystkim życie!

Ponieważ w światku amigowym dysponujemy ograniczonymi zasobami ludzkimi, powinniśmy wszyscy dzielić się nimi na wszystkich możliwych platformach. Myszę, że oprogramowanie Hollywood jest tego bardzo dobrym przykładem. Wspiera systemy AmigaOS4, Classic, NG, MorphOS, AROS, a nawet



Windowsa i Androida. Wierzę w takie podejście i chciałbym zobaczyć większą liczbę deweloperów tworzących oprogramowanie na takich zasadach.

Jak możemy zwiększyć liczbę tych deweloperów?

Staramy się zainteresować naszym projektem jak największą ich liczbę. Na dzień dzisiejszy A-EON ma ponad 20 deweloperów i testerów pracujących nad różnymi projektami, ale nie są oni zatrudnieni na pełny etat. Otrzymują oni gażę że tak powiem „amigową”, chociaż robią to w większości z umiłowania do tej platformy, a nie dla pieniędzy. Czasami płacimy gotówką, czasami w sprzęcie. Mamy także aktywną grupę użytkowników Linuksa, którzy zapewniają sprawność komputerów AmigaOne na dystrybucjach działających pod procesorem PowerPC. Wisienką na torcie jest bardzo aktywne środowisko deweloperskie wspierające wszelaki rozwój samej Amigi: rozwijany jest AmigaOS, podobnie jak AROS, czy MorphOS, tak więc jestem pozytywnie zaskoczony liczbą ludzi, którzy tworzą systemy Amigo-podobne. „Retno programowanie” ostatnio stało się pasją wielu ludzi, którzy mają wolny czas i pieniądze i chcą odkurzyć systemy komputerowe ich młodości – ale musimy także zachęcić młodych ludzi, aby Amiga mogła być rozwijana również w przyszłości, a nie skończyć się na osiwiślałych ludziach takich jak ja ;).

Czy myślisz, że niektórzy z tych deweloperów mogliby przejść na pełny etat?

Pełny etat oznacza, że mogliby się całkowicie skoncentrować na Amidze, jednak nie sądzę, aby było to wykonalne. Czy będzie w przyszłości? Raczej wątpię, ponieważ deweloperzy są drodzy i byłoby ciężko płacić im uczciwie za wykonywaną pracę. Jednakże, wydaje mi się, że jest możliwe, aby mogli dzielić czas między ich główną pracą a Amigą. Jeśli chcielibyśmy to zmienić, rynek na Amigę musiałby się znacznie powiększyć. Jedną z rzeczy, o której myślimy, to przejście przez A-EON AmigaKit, żebyśmy mogli działać w połączonej ekipie. Dałoby to nam więcej możliwości dostępu do sprzętu, oprogramowania i wsparcia. Taki jest plan ;).

Czy wiesz, co aktualnie dzieje się z firmą Amiga, Inc. (dostępną poprzez stronę amiga.com)?

Dzisiaj jeszcze istnieje, ale nie mogę się wypowiedzieć o tym, co może zdarzyć się jutro. Czy możemy kupić prawa do marki Amiga? Cóż, ostatnio, kiedy pytałem, cena wynosiła 20 milionów dolarów. Czy są one warte aż tyle? Dla niektórych ludzi pewnie tak, ale jak wiemy wartość spada wraz z upływem lat.

Co innego z marką Commodore. Każdy, kto dogada się z właścicielami praw i dysponuje odpowiednim zapleczem, biznesplanem i środkami pieniężnymi, może używać marki Commodore w swoich produktach.

Osobiście wierzę w potencjał klasycznych sprzętów. Czy jesteście także zainteresowani rozwijaniem produktów linii Classic?

Ja również dostrzegam taki potencjał, więc inwestujemy również w 68k. Karta dźwiękowa Prisma Megamix jest już dostępna i jest naszym pierwszym krokiem w tym kierunku.

Ok, tej karcie brakuje jednak sterowników AHI...

Racja, brak stabilnych sterowników opóźnił wydanie karty Prisma. To było dopiero pierwsze wydanie, a projekt nadal się rozwija. Mieliśmy sprzęt gotowy od jakiegoś czasu i chcieliśmy go jak najszybciej dostarczyć użytkownikom. Projekt jest prowadzony przez Matthew Leamana z AmigaKit, który współpracuje z niemieckimi programistami, więc spodziewam się kolejnych ulepszeń do sterowników, jak i zmian w interfejsie użytkownika. Miło mi ogłosić, że karta Prisma została dobrze przyjęta przez fanów serii klasycznej i sprzedaje się bardzo dobrze.

Czyli możemy spodziewać się kolejnych produktów do klasycznych Amig od A-EON-u?

Na pewno. Pracujemy z AmigaKit nad sprzętem i oprogramowaniem. Paczka Enhancer Software zawiera olbrzymie ilości oprogramowania i większość software'u udostępni na będzie dla maszyn 68k w specjalnej edycji tego packa, która pojawi się w AMIStore w najbliższej przyszłości.

Czy mógłbyś coś powiedzieć o rozwoju A.L.I.C.E. (A Laptop Incorporating a Classic Experience, laptop zawierający klasyczne funkcje)?

Classic 68K Towers



AmigaOS

Next Generation PowerPC Towers





ALICE od wielu lat był moim marzeniem :). Podpisaliśmy umowę z Alexem Perezem, który ma małą spółkę w USA i zajmie się przygotowaniem wydania pierwszej edycji tych laptopów na rynki amerykańskie i europejskie. Zainwestował w ten projekt z własnej kieszeni, a w sukurs przyszedł mu Ján z AmiKit, który również był kluczową postacią dla tego projektu i wspierał zwłaszcza wersję AmiKit. Ken Lester i Pat Wall pomogli z kolei ze wsparciem dla Linuksa. ALICE uruchamia się bezpośrednio do środowiska AmiKit Classic, a za pomocą specjalnych dodatków nazywanych "króliczymi norami", może odpalać linuxowe programy z AmiKit Workbench. ALICE może bootować się do kilku systemów i może być skonfigurowany tak, aby działać z Windowsem oraz z AmigaOS 4.1 Classic poprzez istniejące emulatory (WinUAE czy FS-UAE). Osobiście mam zainstalowany pakiet Enhanced Software SE na AmigaOS 4.1 Classic i poza paroma małymi problemami prezentuje się on całkiem dobrze. Zaprezentowaliśmy prototypy tego laptopa na AmiWest w zeszłym roku, ale ciężko powiedzieć, jak to się dalej potoczy, bo Alex ma inną pracę na pełen etat. W każdym razie to on teraz zarządza sprzedażą i wsparciem technicznym tego projektu.

A co z LibreOffice, kiedy będzie dostępny i w jakiej wersji?

No cóż. To jest jedna z tych rzeczy, którą można dopracowywać bez końca. Do pracy nad tym produktem zakontraktowałem braci Frieden, a pierwszą stabilną wersję mieliśmy zaraz po AmiWest. Zaczęliśmy szukać beta testerów w okolicach Bożego Narodzenia, ale na ten moment wydaje mi się, że wersja beta zostanie przesunięta na wiosnę (właśnie teraz nad nią pracujemy).

Jak przedstawiają się wasze plany dla oprogramowania, które ostatnio kupiliście?

Wydaliśmy zaktualizowane wersje Personal Painta dla PowerPC oraz

68K, a także nowe wersje TuneNet i AmiDVD w pakiecie Enhancer Software. Dysponujemy obecnie sporą ilością praw do licencji innych aplikacji (ImageFX, Aladdin4D, OctaMED) i chciałbym zaktualizować je wszystkie, co oczywiście może trochę potrwać. Pracowaliśmy nad OctaMED i sądzę, że ten program zostanie wydany jako pierwszy. A propos innych aplikacji: potrzebujemy odciążyc nieco inne projekty, aby się za nie zabrać, bo chociaż mamy 20 deweloperów, to każdy ma na głowie swoje rodziny i pełnoetatowe zajęcia.

Co myślisz o rozwoju AMIStore – czy powinien być wspierany przez wszystkie systemy amigowe, od 68k do MorphOS-a?

Oczywiście, że chciałbym zobaczyć sklep AMIStore dostępny dla każdej z tych platform, ale prawda jest taka, że jest to program napisany w Hollywood specjalnie dla AmigaOS 4.1. Powinno być łatwo przeprogramować go na inne platformy, ale dla pełnej funkcjonalności i dobrze wyglądającego interfejsu musielibyśmy poświęcić temu trochę dodatkowego czasu. AMIStore działa na procesorach PowerPC pod AmigaOS 4.1, a także Classic. Tak więc uruchamia się również pod emulacją PPC w WinUAE (FS-UAE), jak i na laptopie ALICE. Rozbudowa sklepu planowana jest przy pracach nad następną wersją pakietu Enhanced Software. Cały czas szukamy także deweloperów, którzy chcieliby udostępnić swoje oprogramowanie w naszym sklepie.

Więc jakie kroki, jako deweloper, musiałbym wykonać, aby moje oprogramowanie trafiło do waszego sklepu?

Po pierwsze, skontaktować się z Matthew Leamanem i uzgodnić cenę sprzedaży. Pobieramy małą prowizję za promocję i na pokrycie wszelkich wymogów handlowych i podatkowych, informując deweloperów co jakiś czas o statystykach sprzedaży ich produktu.

Sądzę, że ceny zawsze powinny być podane z podatkiem, aby negatywnie nie zaskoczyć klienta.

Zauważ, że w niektórych krajach nie ma podatku od towarów i usług, a tam, gdzie on istnieje, może znacząco się różnić. Regulacje UE wymagają podania ceny wraz z podatkiem dla każdego państwa w Unii, a cena całkowita obliczana jest dopiero po zaznaczeniu swojego kraju zamieszkania. Kiedy możemy, wyświetlamy cenę z VAT-em, np. w reklamie prasowej X5000.

Wielu fanów Amigi twierdzi, że powinniśmy jednak powiązać przyszłość Amigi z procesorami Intela. Co ty o tym myślisz?

To trudne pytanie. Po pierwsze, pomysł przerwania się na popularną linię procesorów oznacza, że będziesz musiał uczestniczyć w jej rozwoju. Ale co to tak naprawdę oznacza? W świecie x86 bez przerwy coś się zmienia, sprzęt ewoluuje i nie da się go dogonić. A jeśli chciałbyś zaprojektować swoją własną płytę główną na bazie x86 to jednorazowy koszt inżynieryjny będzie równie wysoki. Chcemy mieć system, który się nie zmienia, jest stabilny i prosty w utrzymaniu. Sprzęt to jedno, ale koszt oprogramowania jest jeszcze wyższy i to także powinno być brane pod



Krzysztof Radzikowski, w kręgach retro sceny znany jako **Radzik**, prowadzi dwa podcasty poświęcone szerokopojętym tematom amigowym. Jego polski projekt – *AmiWigilia* dostępny jest przez stronę amiwigilia.ppa.pl, natomiast podcast angielskojęzyczny – *AMICast* – możecie przesłuchać na amicast.ppa.pl. Wywiad jest debiutem Krzyśka na naszych łamach, choć mamy nadzieję, że współpraca będzie kontynuowana.





uwagę. Jeśli tylko sterowniki sprzętowe szeroko dostępnych kart istnieją pod nasze systemy Amig NG, to urządzenia PCI, dyski twarde, SSD, cd-romy, itp, powinny działać bez zarzutu...

Kultura retro sceny wciąż się rozwija. Myślisz, że można użyć mocy tego fandumu, aby wypromować AmigaOne, inne programy lub nawet gry? AmigaOne mogłaby być platformą łączącą sceny retro i NG...

Bardzo chciałbym ujrzeć gry portowane na systemy amigowe. O wiele łatwiej jest przekonwertować istniejącą grę, niż stworzyć takową od podstaw. Patrząc na wszystkie te platformy mobilne i pompowane w nie pieniądze, wydaje mi się, że ciężko jest tam o gwarancję sukcesu. Można więc powiedzieć, że praca ze sprzętem fizycznym jest łatwiejsza :). Gier, które osiągnęły ogromny sukces, jak Angry Birds, jest stosunkowo mało, a mimo tego że producenci mieli do dyspozycji znaczące środki finansowe, to i tak

wydali wcześniej 51 gier, które sukcesu nie osiągnęły.

Wspominałeś wcześniej o swoim własnym muzeum. Ile maszyn Commodore masz w swojej kolekcji?

Znasz odpowiedź – za

dużo :) Kolekcję otwiera MOS KIM-1, który był pierwszym 8-bitowym komputerem CBM. Mam ok. 20 egzemplarzy PET-ów. Posiadam całą 8-bitową serię komputerów do gier, czyli VIC-20, C64, C128, C64 Max, C64 GS, SX64, a także wszystko z 8-bitowej serii TED. Ogólnie, powiedziałbym że mam ok. 50 maszyn 8-bitowych, a także rozległą gamę Amig 68k, w której skład wchodzi 16- i 32-bitowe komputery w wersjach desktopowych, jak i tych w obudowach tower. Łącznie kolekcja tych maszyn obejmuje ok. 60 maszyn, a do tego mam jeszcze parę 32- i 64-bitowych komputerów, a nawet 7 czy 8 komputerów PC oraz laptopów ze stajni CBM, więc łącznie będzie tego pewnie z 200 :). Prędej czy później przekażę je jakiemuś muzeum, zamiast trzymać je wszystkie w domu.

Czy miałeś szansę spotkać twórców Commodore Business Machine?

Były dwie takie postaci. Jack Tramiel, który opuścił Commodore'a w okolicach 1984 nigdy nie odegrał większej roli w moim życiu i nie miałem okazji go spotkać. Wszystkie historie o nim są pewnie prawdziwe i jestem pewien, że David Pleasance opowiedziałby więcej, zwłaszcza po paru drinkach i bez kamer ;)

Drugą osobą był Irving Gould, który sfinansował rozwój CBM. Był głównym inwestorem i wspierał finansowo Jacka Tramiela, a także pomógł zmienić CBM z firmy produkującej maszyny do pisania na czółowego producenta mikrokomputerów. Po jakimś czasie jego miłość do firmy bezpowrotnie minęła – CBM przestała przynosić zyski, więc po prostu ją zamknął.

Czy myślisz, że Commodore mógłby być dzisiaj na pozycji Apple'a?

Tak, myślę, że Commodore mógłby osiągnąć podobny sukces. David Pleasance wiele o tym myślał, jako że był szefem przynoszącego duże zyski oddziału brytyjskiego i widział



co się faktycznie działo w biznesie. Co mogłoby się stać, gdyby udało mu się przejść firmę? Tego się nigdy nie dowiemy. Dzisiaj na dobrą sprawę mamy 3 platformy: PC, Mac i te mobilne. Przez ostatnie 30 lat technologia zmieniła się nie do poznania. Internet „zaczął się” w 1995 roku i w krótkim czasie zmienił nasze postrzeganie świata i kontakty międzyludzkie. Jest to głębsze, filozoficzne pytanie, ale ja osobiście jestem szczęśliwy z bycia Amigowcem i bardzo cieszę się, że mogę tutaj obchodzić 30-te urodziny Amigi 500!

Co wg ciebie czyni Amigę tak wyjątkową?

Myślę, że są to ludzie i społeczność! Jeśli oglądałeś film „Viva Amiga” to pewnie zauważyłeś, że nie traktuje on o historii komputerów Amiga czy różnych innych modeli. Nie zagłębia się w technologię, ale pokazuje Amigowców jako ludzi z pasją. Oglądając ten film staję się nastrojony i radość na przemian miesza się ze smutkiem. Gdy odwiedzam konwenty Amigi na całym świecie, czuję, że dzielę tę pasję z innymi i świetnie jest móc być pośród innych entuzjastów tego komputera. Reszta świata może gadać o PC czy Macintoshach, ale przecież to nie oni obchodzą 30-lecie swoich komputerów.

W ludziach zaangażowanych w Amigę jest coś specyficznego. Mamy wspólną więź, którą trudno wyjaśnić, ale cytując Dave'a Hayniego „Przy użytkownikach Amigi, użytkownicy Maca wyglądają jak użytkownicy PC.” Uwielbiam ten cytat :)



Menadżery plików dla **SD2IEC**



RECENZJA

COMMODORE



■ Recenzja: Tomxx; Współpraca: Skull, Sebastian Kotek

W dobie coraz większej dostępności nowoczesnego sprzętu emulującego klasyczne rozwiązania dla retro komputerów stajemy przed wyborem odpowiedniego dla nas menadżera plików. Niezależnie czy przeglądamy, sortujemy, czy odpalamy pliki na naszej Komodzie – efektywny i wygodny program pozwoli zaoszczędzić mnóstwo czasu i uchroni nas przed frustracją. Szczególnie, gdy pracujemy z czytnikiem kart pamięci i zarządzamy nie kilkoma, ale setkami lub tysiącami programów (prg) i obrazów dyskietek (d64, d81, itp.).

WPROWADZENIE

Artykuł opisuje najpopularniejsze programy współpracujące z czytnikami opartymi na rozwiązaniu SD2IEC. Zanim jednak przejdziemy do opisu aplikacji, pokrótce wyjaśnię, czym jest ów tajemniczy skrót, gdyż pojawi się on w naszym artykule wielokrotnie.

SD2IEC jest urządzeniem pamięci masowej korzystającym z kart SD/MMC i zapewniającym komunikację z komputerem za pomocą protokołu IEC. Jest to rozwiązanie sprzętowe, które bazuje na mikrokontrolerze ATmega (obecnie najczęściej używa się 64kb model 644) i wykorzystuje firmware o tej samej nazwie (dla rozróżnienia wbudowane oprogramowanie zapisujemy małymi literami, czyli sd2iec). Obydwa projekty dostępne są publicznie w sieci, więc każdy może zaprojektować i stworzyć odpowiednią płytkę, a także skompilować bootloader i oprogramowanie sterujące urządzeniem. Aktualny firmware oznaczony jest wersją 0.10.3 i mimo że jego ostatnia aktualizacja miała miejsce w roku 2012, to nadal idealnie spełnia swoje zadanie, współpracuje z JiffyDos-em, a nawet wspiera szereg najpopularniejszych fastloadersów, np. Epyx czy FC3.

Najważniejszym z naszego punktu widzenia zastosowaniem SD2IEC jest zastąpienie stacji dysków 1541. Należy jednak rozumieć, że rozwiązanie to nie emuluje standardowej stacji (tak jak robi to np. 1541 Ultimate), a umożliwia dostęp do plików i katalogów przez rozkazy Commodore DOS-a przesyłane magistralą szeregową.

CECHY WSPÓLNE

Na rynku istnieje wiele urządzeń SD2IEC różniących się od siebie standardem wykonania (zalecam wybranie czytnika z profesjonalnie wykonaną płytką), ale większość z nich poprawnie współpracuje z opisanymi poniżej programami. Menadżery plików zwykle bardzo dobrze spełniają swoje podstawowe zadania i choć istnieją między nimi różnice, funkcjonalność większości z nich stoi na podobnym poziomie.

Podobne są prędkości listowania katalogów (zależne od liczby plików) jak i wczytywania plików (fastloadery potrafią przyspieszyć operacje nawet o 500%, ja jednak testowałem prędkości na „gołym” C64). Aplikacje podobnie zarządzają długimi nazwami plików (format Commodore wspiera maksymalnie 16 znaków, choć jedna aplikacja z listy poniżej kreatywnie łamie to ograniczenie!), jednak mimo faktu, że format ten jest prawidłowo wspierany przez system FAT, to i tak dość często zdarza się, że nazwy wyświetlają się w skróconej konwencji 8.3, czyli całkiem nieczytelnie, szczególnie przy kilku plikach rozpoczynających się tym samym członem.

Większość programów dobrze wspiera obrazy commodorowych dyskietek (choć i tu zdarzają się wyjątki, tym razem negatywne!), problemów nie stanowią również obrazy programów wielodyskietkowych: wystarczy stworzyć plik AUTOSWAP.LST, zawierający listę wszystkich plików, a następnie przełączać się między nimi za pomocą przycisku na swoim urządzeniu.



CBM Filebrowser



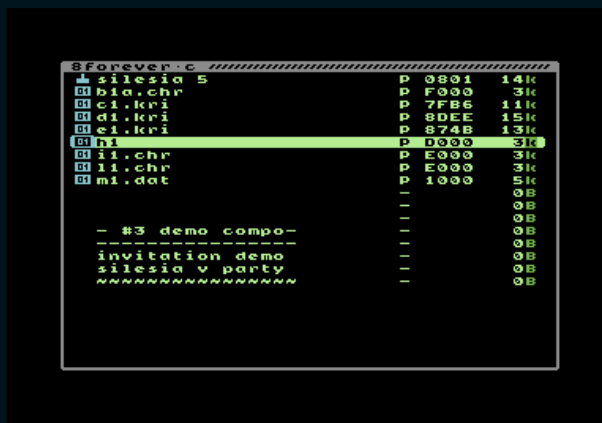
Autor: NBLA000

<http://www.vic20.it/cbmfilebrowser/>

CBM FileBrowser (wcześniej rozwijany pod nazwą SD2Browse) to najbardziej znany przedstawiciel nowoczesnych przeglądarek plików. Jest to niewielki i bardzo szybki programik wykorzystujący standardowe procedury kernala, przy którym mamy pewność, że programy odpalą się prawidłowo. Jako nieliczny z omawianych programów jest dostępny w różnych wersjach na odpowiednie komputery, przy czym wersja na odpowiednią platformę ładowana jest automatycznie po wczytaniu niewielkiego (tylko 4 bloki) programu głównego. Stąd najczęściej wrzuca się go na samą górę struktury plików i wczytuje nieśmiertelnym: `LOAD"*", 8, 1.`

Program charakteryzuje się prostą obsługą (sterowanie strzałkami lub joystickiem i akceptacja RETURN-em lub przyciskiem FIRE) i możliwością wykorzystania klawiatury do zmiany katalogów, szybkiego przewijania plików i ich sortowania oraz powrotu do katalogu głównego. Brakuje jednak bardziej zaawansowanych funkcji: aplikacja nie oferuje podglądu plików, nie da się odtworzyć SID-a ani żadnego z popularnych formatów graficznych. Jest to zwykły launcher plików i obrazów dyskietek, który ma podstawowe funkcje bez jakichkolwiek fajerków. CBM FileBrowser występuje również w wersji turbo, która znacznie przyspiesza wczytywanie programów.

FIBR v1.0a22



Autor: p1x3l.net (Alex Kazik)

<https://p1x3l.net/26/c64-fibr/>

FIBR (nazwa pochodzi od pierwszych liter angielskiego (Fi)le (Br)owser) oferuje dobrze zaprojektowany GUI: font jest czytelny, napędy są wizualnie oddzielone od siebie ramkami, ikony symbolizują rodzaj pliku, długie nazwy obrazów wyświetlane są do 21 znaków. Ekran przewija się płynnie, a obok plików wyświetlane są ich podstawowe parametry. Aplikacja działa szybko i dobrze obsługuje obrazy dyskietek. Podczas ładowania programów wyświetlany jest nawet osobny ekran z paskiem postępu, logiem i stroną autora.

Na pierwszy rzut oka wszystko prezentuje się świetnie, no może poza faktem, że listingi zawartości dyskietek bywają czasem zupełnie nieczytelne. Podstawową jednak wadą FIBR-a jest jednak brak wsparcia klasycznych Fastloaderów. Wspierany jest tylko JiffyDos i niestety nie wygląda na to, aby miało się to kiedykolwiek zmienić: ostatnia wydana wersja pochodzi z 2010 r., autorzy nie planują dalszego rozwoju aplikacji.

NAV v9.6



Autor: Redjac

<http://www.commodoreserver.com>

Napisany w DotBASIC-u NAV również prezentuje się efektywnie: ładna grafika, możliwość wyboru elementów kł, instynktowna nawigacja, obsługa klawiatury, joysticka, a nawet myszki czyni z NAV-a aplikację typu *point and click*. NAV dobrze współpracuje z SD2IEC (a także z nośnikami podłączanymi przez IDE64), choć umożliwia również pracę z fizyczną stacją dyskietek. Obsługuje do 5 stacji jednocześnie, poprawnie odczytuje większość obrazów i bezproblemowo radzi sobie ze zwykłymi plikami prg. Miłym dodatkiem jest linia komend umożliwiająca wykonanie czynności, które nie znalazły się w GUI. Listę komend otrzymujemy wpisując `HELP`.

Podobnie jak poprzednie przeglądarki, również NAV nie oferuje najprostszego nawet podglądu plików. Co najważniejsze, nie wspiera także żadnego z popularnych fastloaderów, rozwiązaniem jest więc upgrade Komody do JiffyDOS-a. Szkoda, bo stosunkowo niewielkim nakładem pracy można było stworzyć doskonałego menadżera.



Anaglif w grach czyli Amiga i okulary 3D



■ Recenzja: Don Rafito

Rzeczywistość wirtualna, rozszerzona, hologramy trójwymiarowe itd. Twórcy filmów i gier komputerowych wielokrotnie sięgają po rozwiązania technologiczne aby ich produkty dawały odbiorcom coraz lepsze wrażenia przy odbiorze. Wrażenia coraz bardziej bliskie rzeczywistości. Ale czy wprowadzanie takich innowacji w multimediami jest tylko domeną obecnych czasów? Czy jest zarezerwowane tylko dla szybkich procesorów i tysięcy gigabajtów pamięci? Otóż nie. Przełom lat '80-tych i '90-tych ubiegłego stulecia i pojawienie się komputerów domowych także ma coś do powiedzenia w tej dziedzinie.

Aw szczególności Amiga, która była w tamtych czasach w czołówce, jeśli chodzi o produkcję gier na 16-bitowe platformy. Cały ambaras rozbija się oczywiście o technologię Anaglif (Anaglyph) zastosowaną w grach wideo. Amiga ma na swoim koncie kilka dość ciekawych pozycji wykonanych w tej technologii, które teraz pokrótce omówię.

3D-Motorrade

Odpalenie tej pozycji przywołało we mnie wspomnienia, o których nawet nie za bardzo miałem pojęcia. Przepraszam, ale muszę je przytoczyć. Rok 1984. Kołobrzeg. Ja, 4,5-letni szkrab wraz z rodzicami na swoich pierwszych wczasach. Morze, piasek i radzieckie MIG-i nad głowami. Jakaś knajpka, a w kącie automat do gier wideo z kierownicą tak dużą, jak w Starze 660, wielkie pudło, które wyświetlało na czarnym ekranie jakieś paski i kreski zlewające się w szosę. To chyba był mój *first contact* z grami komputerowymi. Wróćmy do tytułu. Zasiadamy za sterami motoru.

Przed nami trasa pełna zakrętów, skoczni, tuneli, tablic ogłoszeniowych rozstawionych na środku jezdni i nieuważnych przechodniów. Cel: zajechać jak najdalej, ubijając jak najlepszy wynik. Każda kraksa to przerwanie wyścigu. I tak aż do wyczerpania szans. Po wszystkim zaczynamy od nowa. Pojazdem sterujemy za pomocą myszy.

Grafika jak w powyższym wspomnieniu: kreski i paski, tyle że w wersji dla okularów 3D. Notabene, taki rodzaj grafiki nazywany jest *wireframe*, a wykonanie polega na tym, że na ekranie wyświetlane są tylko kontury kształtów. Tu konkretnie zarysy trójwymiarowych brył. Dość ubogo, ale zadanie spełnione. Jazda po wycuciu się w akcję sprawia pozytywne wrażenia wizualne. Poza tym nie najgorsza fizyka zachowania motoru (przechyły, przyspieszenie, zwalnianie) dopełnia całości.

Dźwięku w grze brak. Więc i rozpisywać się tutaj nie będę. Gra na pierwszy rzut oka wydaje się dość słaba, ale dzięki wspomnianej fizyce i zastosowaniu anaglif, zyskuje przy bliższym poznaniu, zważywszy na to, że po wciągnięciu się w rozgrywkę oferuje całkiem znośną grywalność.

3D-Motorrade

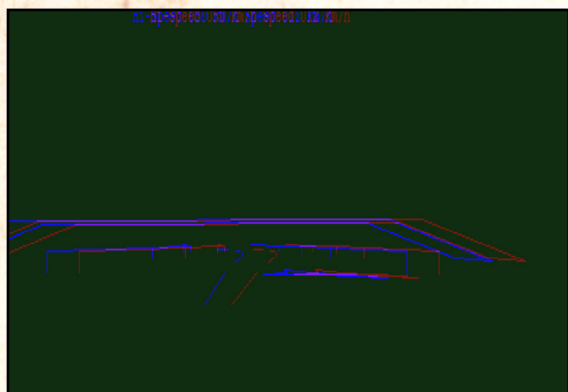
Wydawca: **Armin Harich/Amiga Mania, Amigo!**
Rok wydania: **1991**
Platforma: **m68k, OCS**

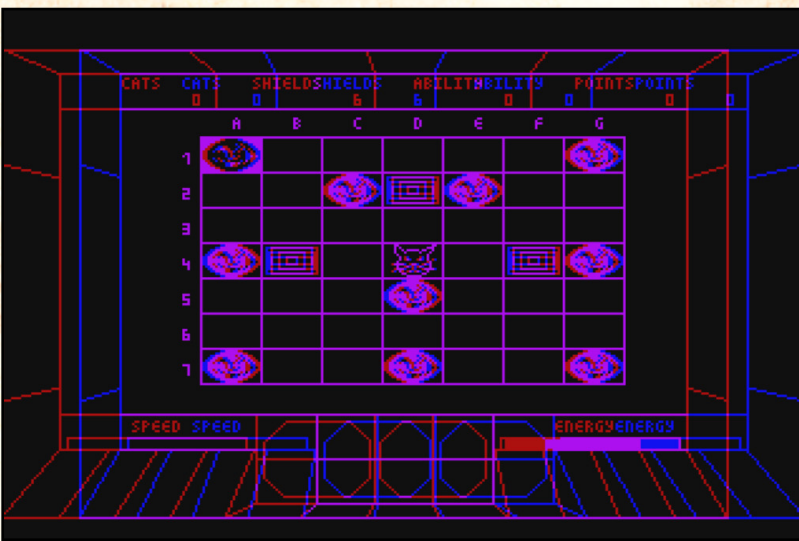


Wanderer 3D

Tytułowy bohater jest najemnikiem federacji dziesięciu planet. Za odpowiednią opłatą postanowił rozprawić się z lokalnym dyktatorem o imieniu *Vadd*. Zadaniem gracza jest rozgromić armię tyrana, zebrać odpowiednią ilość środków, aby móc wejść w strefę kosmiczną *Vadd*-a i porachować się z nim osobiście. Gracz dysponuje statkiem wyposażonym w działka laserowe i penetruje kolejne sektory, tocząc pojedynki z następnymi obiektami. Sterowanie odbywa się za pomocą joysticka. Przed rozpoczęciem rozgrywki wybieramy czy mamy ochotę na grę bez, czy z użyciem okularów.

Grafika, tak jak poprzedniczka to trójwymiarowy *wireframe*, odzwierciedlający głębię i bezmiar kosmosu oraz czarna przestrzeń wypełniona gwiazdami i śmigającymi obiektami oponentów. Animacja w grze jest dość płynna, a kontury obiektów są czytelne. Minusem jest natomiast właśnie anaglif. Programiści troszkę źle rozmieścili dystans pomiędzy akcją dziejącą się w kosmosie, a widokiem wnętrza kabiny pilota. Niemożliwe jest równoczesne poprawne widzenie jednego i drugiego; bo gdy patrzymy na kabinę, to podwójnie widzimy np. statek wroga. I na odwrót; gdy skupiamy wzrok na poprawnym patrzeniu w kosmos, to rozjeżdża nam się widok wewnątrz statku.





jak w przypadku pierwszej propozycji milcząca.

O tytule nie ma za bardzo co się rozpisywać. Gra jest dobrze wykonana, ma dobrą grywalność, świetnie współpracuje z okularami, gracz ma wrażenie, jakby toczył rozgrywkę w jakimś pomieszczeniu, lub w pudełku. Trzeba zagrać, ale uwaga! Na początku, właśnie przez wykorzystanie anaglifów jest dość trudna. Nie łatwo jest odmierzyć odległość toru lotu piłeczki i skoordynować z ruchem platformy. Ale co tam, trening czyni mistrza.

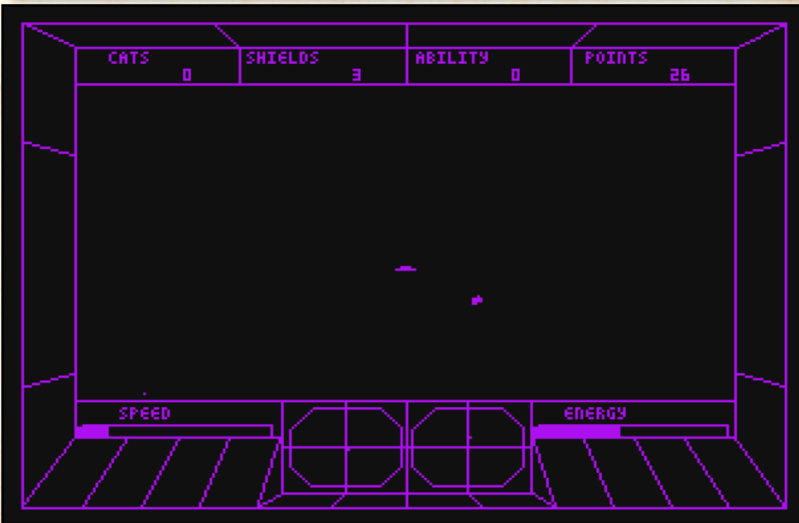
3DBreakout

Wydawca: **Tim Kemp**
Rok wydania: **1986**
Platforma: **m68k, OCS, C64/128**

👁️ 9 🎵 0 📁 8

KIN

Pewnego razu, pewien ludek o imieniu *Kin* ni stąd, ni zowąd został umieszczony w starym zamczysku. Szybko się zorientował, że nie jest sam. Towarzystwa postanowiły mu dotrzymać różne potwory i demony. Niestety w mig pojął, że owo towarzystwo jest nieco uciążliwe, ba może być nawet zabójcze. Spostrzegłszy, że wyposażono go w moc strzelania z czegoś, co przypomina kule ognia, postanowił się rozprawić z owymi kreaturami. Wypadające różne fanty m.in. klucze z unicestwionego demona, a także innych fruujących obiektów dały mu do myślenia, że jest szansa na wydostanie się stamtąd. Wystarczy



Dźwięk w grze to głównie odgłosy strzałów i wybuchów. Sample wykonane są dość poprawnie i niezłe współgrają z akcją toczącą się na ekranie.

Typowa automatowa strzelanka-kosmiczna. Klimat gier wideo z lat 80'tych w pełni zachowany. Gra się dość fajnie, a po pokonaniu etapu gracz robi się ciekawy, jaki rodzaj statku kosmicznego spotka w następnym. Zastosowanie w tym przypadku anaglifów niestety nie wpływa na korzyść. Nie wiele wnosi w odbiór trójwymiarowości, dodatkowo na początku może nawet zabawę utrudniać. Mimo to polecam choćby dla samego zaspokojenia wrażenia i ciekawości.

Wanderer 3D

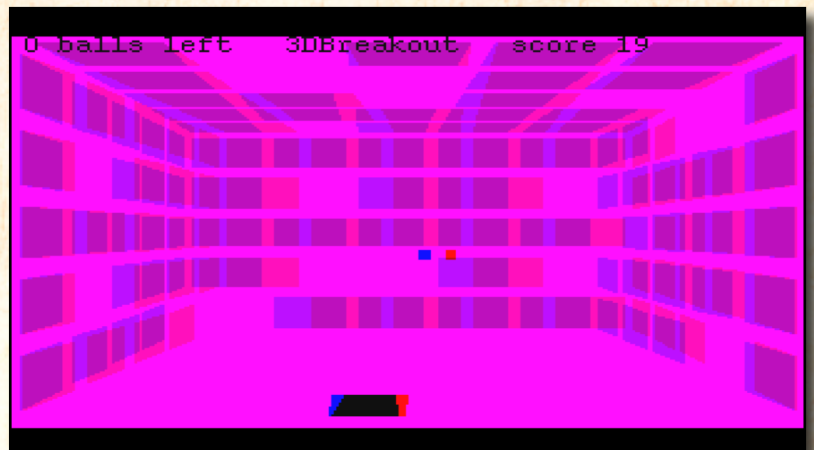
Wydawca: **Elite**
Rok wydania: **1988**
Platforma: **m68k, OCS, C64/128**

👁️ 6 🎵 5 📁 7

3DBreakout

Wiele klonów gry *Arkanoid* widziałem, ale takiego jeszcze nie. Co tu dużo tłumaczyć, klocki, fruująca piłka i nasza ruchoma platforma, którą poruszamy za pomocą myszy. Tylko, że jak założymy okulary to mamy wrażenie, że rozgrywka odbywa się w jakimś pomieszczeniu. A cegielki, do których celujemy piłeczką rozstawione są na całym ścianach i suficie. Robi wrażenie.

Grafika jest nad wyraz prosta. Ale iście w tej prostocie zaklęty jest właśnie cały urok, który otwiera się przed nami, kiedy założymy na nos okulary 3D. Anaglif wykonany dobrze, żadnych przekłamań i problemów z kątem patrzenia. Strona dźwiękowa





pozierać klucze i inne przydatne rzeczy, pootwierając kolejne drzwi lochów i w jednym kawałku opuścić budynek. Tak więc joystick w dłonie i do boju.

Mroczna i dość uboga kolorystyka tytułu bardzo dobrze podkreśla klimat zamczyska. Animacja postaci i obiektów jest dość płynna. Ale to, co gra tu pierwsze skrzypce to właśnie użycie anaglifów. Nie ma on tu takiego zadania jak w poprzednio opisywanych tytułach, czyli oddanie głębi przestrzeni i zbliżenie do realistycznej trójwymiarowości. Tutaj chodziło raczej o stworzenie wrażenia wypukłości niektórych elementów planszy, np. pótek, po których porusza się bohater, czy cegieł, z których zbudowany jest zamek. Jest to dość dobrze zrobione, choć nie powiem, że nie liczyłem na ciut więcej.

z użyciem anaglifów, jaką udało mi się znaleźć. Programiści chyba za bardzo próbowali skupiać się na wykorzystaniu okularów 3D, co wpłynęło na niedopracowanie pozycji. Efektem czego wyszła im platformowa strzelanka z akcentem horroru w tle, a nie na odwrót: platformówka w klimacie horroru z elementami strzelanki. Wydawca zapowiadał, że *KIN* ma być nowym etapem w tworzeniu gier właśnie dzięki zastosowaniu anaglifów. Szkoda, następne części lub jej podobne mogłyby być jeszcze lepsze.

Podsumowanie: Zbierając materiały do powyższego artykułu, natknąłem się na krótki opis, traktujący o omawianym zagadnieniu. Stwierdzono w nim, że takich produkcji jest dosłownie garstka. Jest to niestety prawda. Opisane pozycje to w zasadzie lwią część, jeśli chodzi o gry



Strona dźwiękowa to głównie strzały i efekty dźwiękowe. Wszystko zrobione dość dobrze, choć nie pasuje mi tu dźwięk puszczonej przez bohatera kuli ognia, który raczej przypomina wystrzał z kolta 44, Brudnego Harry'ego. Druga sprawa to brak modułu w tle; mroczne zamczysko i demony aż proszą się o jakiś horrorystyczny utworek z jakimś cichym wyciem gnijących za życia więźniów uwieczonych w lochach.

Klimaty zamków i potworów niejednokrotnie są dobrym materiałem na grę. Co prawda jest to jedyna gra platformowa na Amigę

na Amigę z użyciem anaglifów. Co prawda nie należy także pominąć produkcji scenowych. W grudniu 1990 roku np. powstało niezłe demo *ThirdDimension* grupy *Cryptoburners*, które obecnie można zobaczyć w serwisie *YouTube*. Ale i tak jest tego mało. Fajnie, że na Amigę i systemy pokrewne cały czas się coś produkuje. Ale jeszcze lepiej by było, żeby od czasu do czasu pojawiał się jakiś tytuł, w którym można by było wykorzystać czerwono-turkusowe okularki. Taki mały apel do programistów. A Wy drodzy czytelnicy, jeśli natkniecie się na jakiś tytuł, który został tu pominięty, to czekam ochno na sygnał.

PS. Podziękowania dla *TechNine-Wonder-a* i *Norberta* z forum PPA.pl za pomoc w szukaniu gry *KIN*.

KIN

Wydawca: **ECP- Australasia**
Rok wydania: **1989**
Platforma: **m68k, OCS**

👁️ 7 🎵 5 🏰 7

Anaglif

Anaglif to jeden z typów grafiki stereoskopowej, dający złudzenie trójwymiarowości podczas oglądania dzięki użyciu okularów czerwono-cyjanowych (turkusowych). Technologia ta sięga początków XX w.

W internecie można znaleźć pierwsze zdjęcia z tego okresu sporządzone właśnie tą metodą. Wykonanie anaglifów polega na nałożeniu na siebie dwóch zdjęć lub animacji lekkim poziomym przesunięciem, odpowiadającym obrazom dla lewego i prawego oka.

Zaletami takiego rozwiązania są łatwa technika wykonania i niska cena okularów filtrujących. Wadami zaś przebarwienia występujące przy oglądaniu i nieodwzorowanie przestrzennych szczegółów, które często sprawiają wrażenie jakby były wycięte z kartonu i porostawiane w przestrzeni (źródło: pl.wikipedia.org/wiki/Anaglif).



Final Writer 7.0. demo

wersja na Arosa



AMIGA



■ Recenzja: Don Rafito

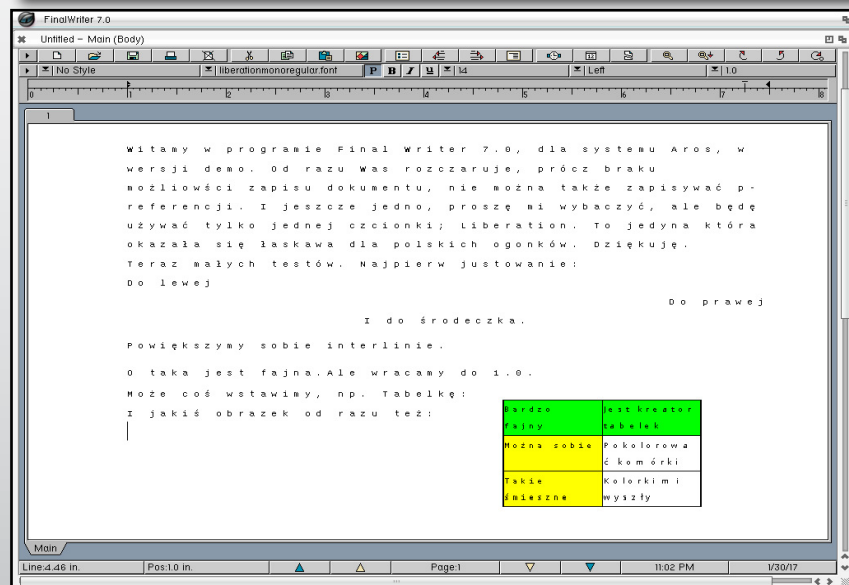
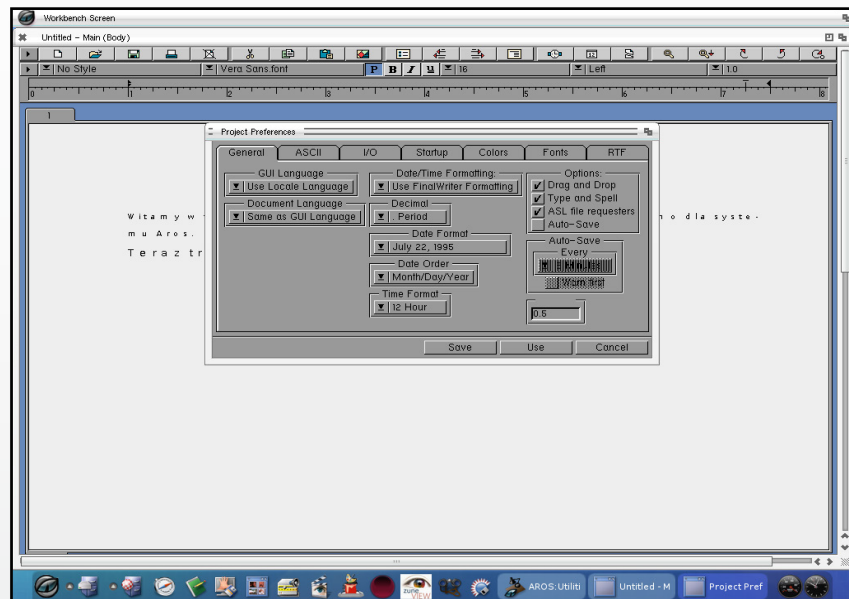
Może będę się powtarzał, ale takie newsy jak opisywany program to absolutne perełki w światku postamigowym. Na „współczesne” Amigi nadal brakuje porządných aplikacji biurowych. Wiadomo, że na Klasyku jest ciut lepiej i można by wylczyć kilka sensownych programów. Natomiast w Arosie, MOS'ie i AOS4.x nadal nie jest zadowolająco. I nadal się czeka i korzysta z wiodących platform, żeby napisać podanie, CV, czy zrobić proste zestawienie wydatków w budżecie domowym i sprawdzić kto więcej wydaje; mąż czy żona.

Kiedy dowiedziałem się, że Final Writer, jeden z czołowych procesorów tekstu na Amigę Classic, przedarł się do systemu Aros, a plotka niesie, że ma też zostać przeniesiony na AOS4.x, pomyślałem, że to krok wstecz, ale coś się w końcu ruszyło. Próby odpalenia programu będącego w wersji demo, który jest dołączony do najnowszej dystrybucji Icaros Desktop, nieźle nadszarpaneły moje nerwy. Icaros Desktop X-Mas Edition, bo taką nazwę nosi owa dystrybucja, ma parę błędów, ale wiem z donosów, że w następnej wersji nie powinno ich już być. Spryt amigowca i podpowiedzi forumowiczów, każyły działać. W końcu udało się postawić w miarę stabilny system i komfortowo odpalić demo Final'a. Zaznaczam komfortowo, gdyż z wyżej wymienionymi błędami także by się ten zamiar udało.

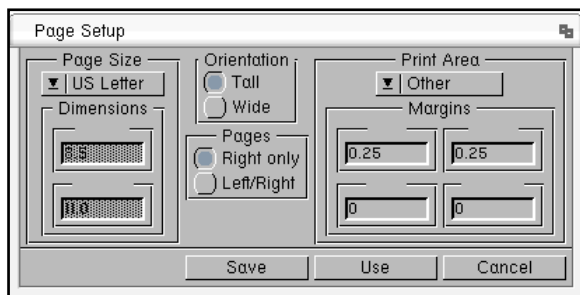
Tak jak wspominałem wcześniej; dostajemy program w wersji demo z numerkiem 7.0. Autorzy informują, że w aplikacji nie działa możliwość zapisu dokumentów. Osobiście zauważyłem, że nie da się także zapisywać ustawień programu. I po każdym zamknięciu edytora, wszystko trzeba było ustawiać na nowo; widok okna, obsługa systemowego requestera (ten w programie jest beznadziejny), fontów... No właśnie, czcionki to niezła bolączka w tym programie, no, chyba że piszesz wyłącznie po angielsku. Aplikacja domyślnie obsługuje fonty z końcówką .type, .otag oraz format zwany NimbusQ. Ten ostatni stworzony został tylko

z myślą o naszym programie, także w wersji na Amigę Classic. Z pozostałych, udało mi się zmusić do współpracy przy jednoczesnym użyciu polskich ogonków kilka czcionek pod nazwą Liberation. Jest to czcionka zawarta w dystrybucji systemu operacyjnego, która oferuje polskie znaki fonetyczne przy ustawionym kodowaniu ISO-8859-2. Nawiasem mówiąc, czcionka ta ma końcówkę .otag i obsługiwana jest także przez arosowego Cinnamon Writer'a (opisywanego w K&A Plus #5), ale nie wyświetla w nim polskich ogonków. Dziwne.

Po obeznaniu się z programem i zmuszeniu go w pewnym sensie do polonizacji przystąpiłem do pisania i wstawiania podstawowych obiektów. Praca na tekście, tak jak w „klasykowej” wersji o tym samym nu-



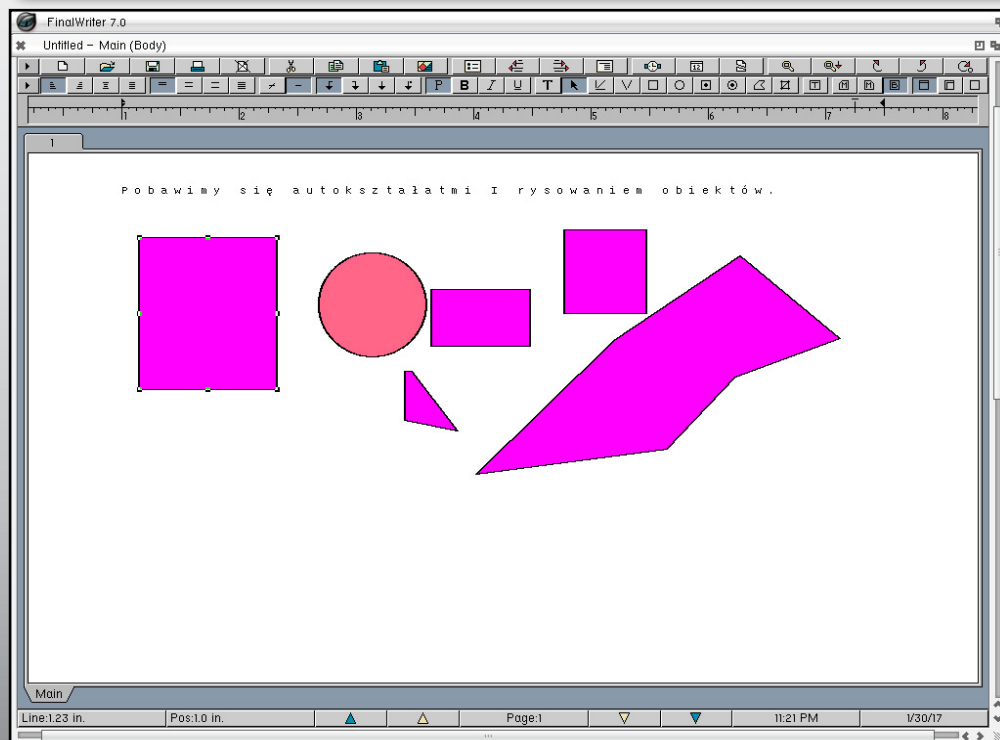
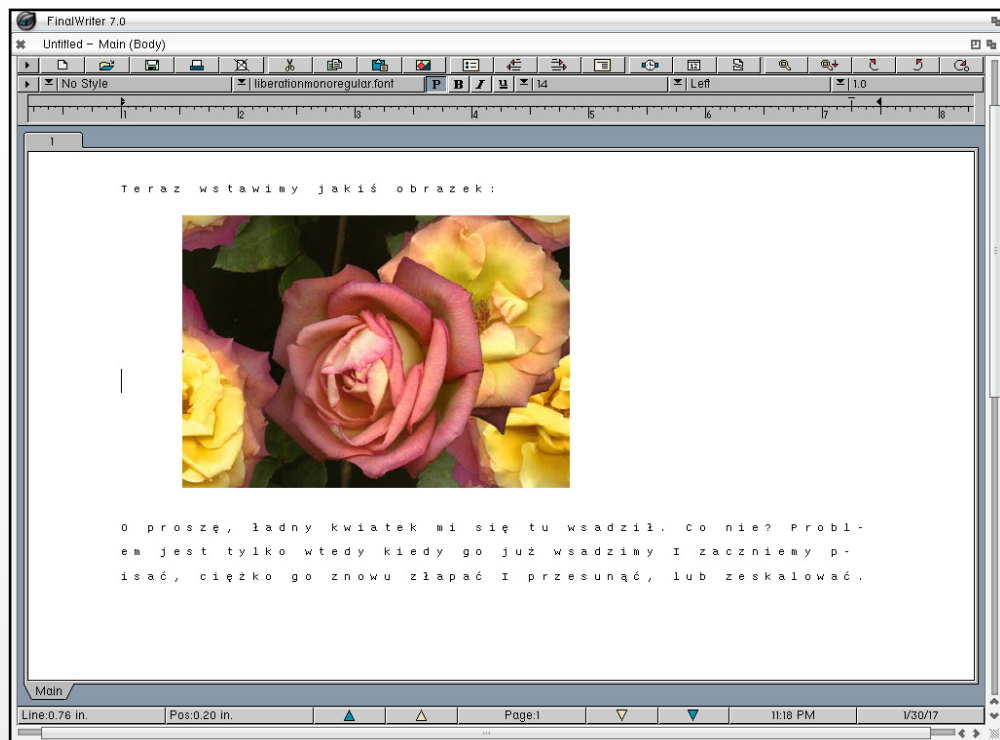
merze wydania, przebiegała dość poprawnie. Funkcje justowania, wstawiania obiektów w tym tabelki czy grafiki, nie przysporzyła większych kłopotów. Wcięcia i tabulatory także zadziałały tu bez proble-



mów. Wypunktowania, wpisy do stopki również sprawiły przyjemność ze swojej poprawnej funkcjonalno-

edytować ich dostępność właśnie z poziomu wspomnianych krawędzi, w preferencjach programu.

ści. Wiele innych funkcji dostępnych jest także bezpośrednio z ikonki umieszczonej na krawędziach okna programu. Można je również wywoływać z prawego menu lub



Tyle, jeśli chodzi o podstawowe funkcje. Z racji, że jest to tylko wersja demo, nie zagłębiałem się mocniej w bardziej zaawansowane opcje, ale zdążyłem zauważyć niektóre błędy, które utrudniały pracę nad tekstem. Pierwsze, które rzuciły mi się w oczy, to niepoprawne wyświetlanie kolorów okna roboczego, w momencie, gdy wybieramy pracę w programie na blacie *Workbencha*. Z reguły jestem przyzwyczajony do pisania czarnymi literami na białym tle (nie mylić mi tu z wiodącymi z markami, ale raczej z głównym „klasykowym” konkurentem, ale o tym za chwilę). Kolory okna edytora były poprawne tylko wtedy, gdy uruchamiałem *Final-a* na własnym ekranie. I tu także pojawił się problem; po zamknięciu omawianego procesora tekstu, jego ekran pozostał otwarty. System nie był w stanie go zamknąć. Następnym mankamentem było wspomniane wcześniej importowanie grafiki do tworzonego dokumentu. O ile obrazek nie był za duży, powiedzmy około 800x800x24 do 1200x1200x24 pikseli, to wstawienie i zabawa skalowaniem przebiegała bez zgrzytów. Próba wczytania fotografii zrobionej w rozmiarze 5-ciu i więcej mega pikseli, a potem dostosowanie jej do rozmiarów tekstu, czyli maksymalnie kartki w formacie A4, kończyła się zwisem całego systemu.

O czcionkach już wspominałem. Choć jeszcze dopiszę, że wiele fontów także z Aminetu, było przetworzonych. Nie wiele to dało. Krzaczkę, chaszczkę itd. Kilka razy zawiódł mnie także korektor tabelki. Niby wstawił je we wskazanym rozmiarze (określona liczba wierszy i kolumn), to nie szło jej potem przestawić w dowolne miejsce dokumentu. Dopiero utworzenie kolejnej, a następnie anulacja odblokowywało możliwość przestawiania wcześniej utworzonej tabelki. Ostatnim mankamentem, o którym wspomnę to niespodziewane zwiechy całego systemu podczas tworzenia dokumentu, konkretniej samego tekstu. Po prostu; ni stąd ni zowąd cały Icaros stawał jak zamrożony i pomagał już tylko reset.

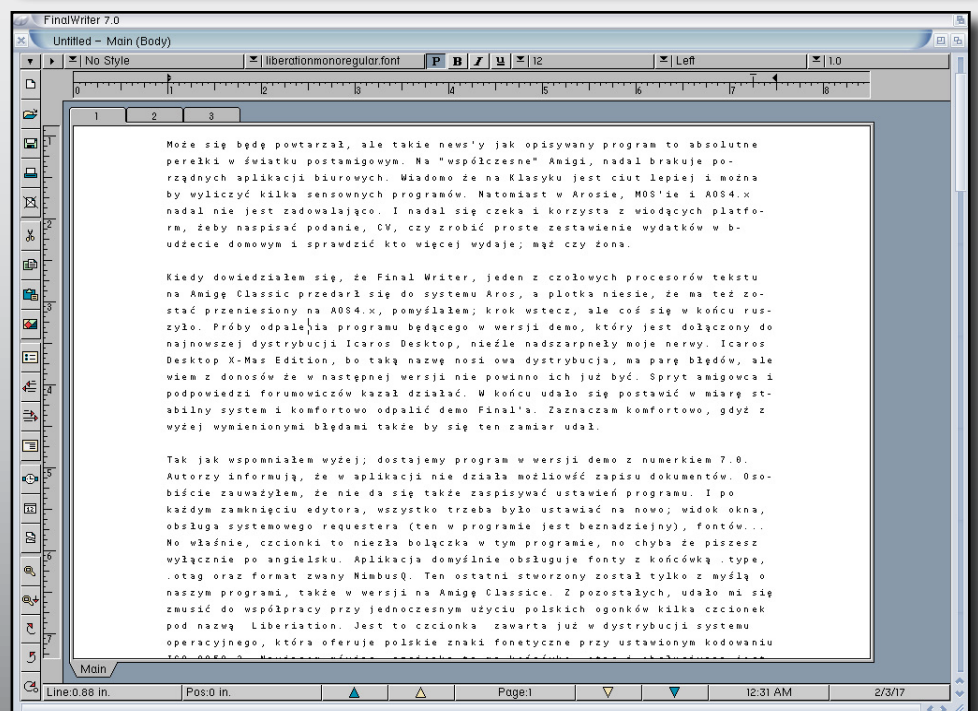
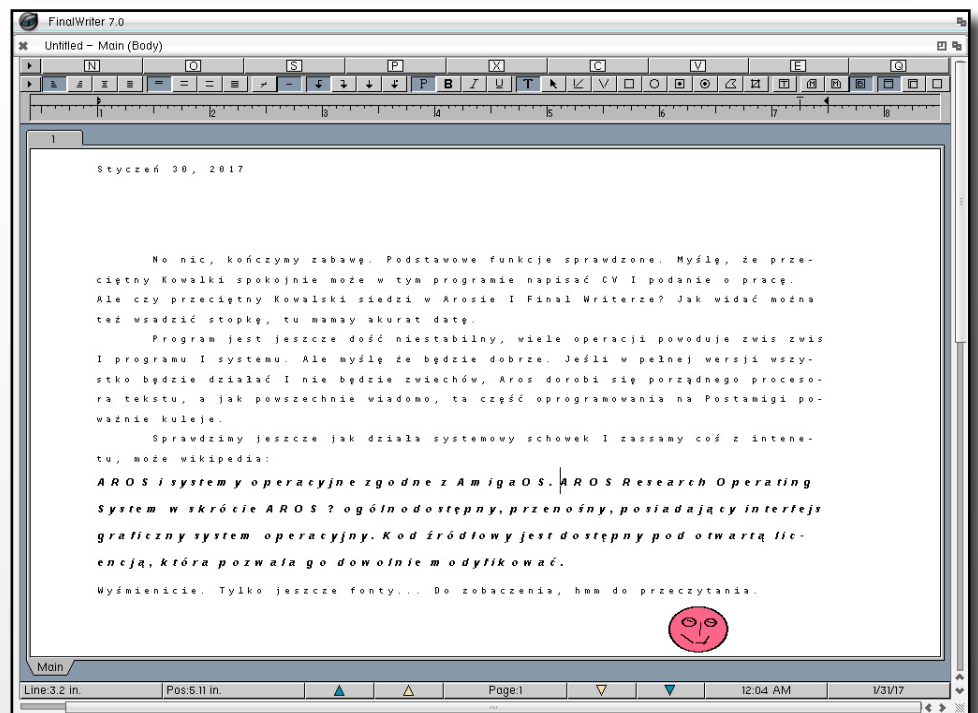
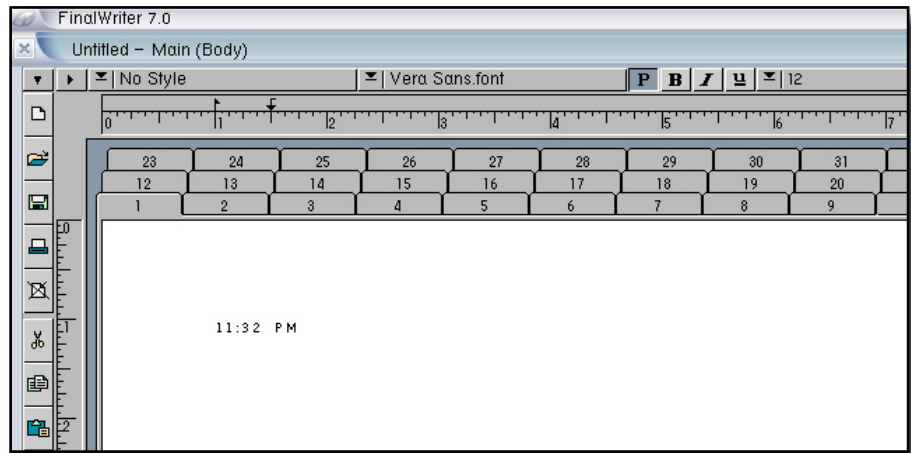


Swego czasu *Final Writer* był wiodącym edytorem na Amidze Classic. Potem wyprzedził go nieco *Word Worth* i stał się jego głównym konkurentem, jeśli chodzi o procesory tekstu pracujące w WYSIWYG'u. Sam osobiście korzystałem wielokrotnie z tego drugiego, choćby po to, aby po zakończeniu edukacji napisać wspomniane we wstępie CV i podanie do pierwszej pracy. Potem były jeszcze próby stworzenia sensownego edytora choćby na Klasyku z systemem 3.9 w postaci *Amiga Writer'a*, który potrafił się zwiesić jeszcze zanim coś się napisało. Następnie... dłuugo nic. A potem pojawiły się systemy postamigowe i także wspomniane wyżej *Cinnamon Writer*. Mimo że ten ostatni został już stworzony z myślą o „dzisiejszych Amigach”, to opisywana wersja *Final'a*, nawet jeśli to jest jakiś krok w tył, to bije go o głowę pod każdym względem. Może się wydawać, że ta ocena jest troszkę jak kredyt zaufania, ale myślę, że czasami trzeba zaryzykować. Jeśli programiści wypuszczą pełną wersję omawianego programu, pozbawioną nie tylko wytkniętych błędów, to Aros i możliwe, że pozostałe platformy postamigowe zyskają w końcu jakiś przyzwoity procesor tekstu, który będzie można używać w życiu codziennym zamiast edytorów na wiodących markach. I najważniejsze; będzie sens tworzenia fontów nie tylko z polskimi ogonkami, ale także takich, które będzie można wykorzystywać do tworzenia najróżniejszych projektów.

Tak nawiasem mówiąc cały artykuł powstał tylko i wyłącznie przy użyciu arosowych edytorów tekstu. Ale gdybym tworzył go w całości w opisywanym programie, wyglądałby mniej więcej tak, jak na obrazku po prawej (ostatni na dole).

Final Writer 7.0. demo

Wydawca: Timothy „Terminills” Deters
Rok wydania: 2016
Platforma: Aros
Ocena: 7





RECENZJA

Gamepad

B432L

■ Autor: Łukasz Jeglorz

W latach 90., najbliższych mi ze względu na długotrwały romans z firmą Commodore, kupno joysticka było tak trywialną sprawą jak pójście na zakupy do spożywczaka, który znajdował się obok bloku. Jak gryby po deszczu pojawiały się sklepy z drobną elektroniką i oprogramowaniem, szczególnie w dawnym województwie katowickim, gdzie prócz sklepów stacjonarnych prężnie działała katowicka giełda Baildon. Wybór był duży, a sprzęt tani, wymiana wysłużonego joya nie sprawiała więc problemu, co najwyżej zastanawiałem się nad wyborem blaszek, mikrostryków czy gumek. Dziś te wspaniałe czasy odeszły w zapomnienie, ale fascynacja Amigą czy Komodorkiem pozostała.

Problemem stał się natomiast coraz bardziej zawodny sprzęt, o czym sam się przekonałem, kiedy to wysłużony pad z Amigi CD32, po kilku lutowaniach i innych zabawach z klejem i cyną, odmówił w końcu posłuszeństwa. Postanowiłem poszukać oryginalnego.

W Polsce i za granicą. Kiedy jednak znalazłem interesujące mnie aukcje, ceny okazały się absurdalnie wysokie. Brak urzędzeń na rynku sprawia, że ceny używek często kilkakrotnie przekraczają ich pierwotną wartość. Porzuciłem więc nadzieję na amigowy

oryginał. Wtedy przypomniałem sobie o naszej rodzimej firmie Matt. Posiadam w swojej kolekcji stary, wysłużony joypad do Amigi 1200. Jego trwałość i wykonanie pozostawiają wiele do życzenia. Każdy jednak zasługuje na drugą szansę. Po krótkiej telefonicznej rozmowie z pracownikiem firmy zakupiłem gamepada do Amigi CD32.

Firma Matt, obecna na rynku od 1982 r., jest jednym z najstarszych i do dziś istniejących producentów sprzętu elektronicznego w Polsce. Jest również najprawdopodobniej jedynym producentem joysticków, joypadów i przewodów do retro konsol typu Amiga, Atari, Commodore czy popularnego niegdyś w Polsce Pegasusa. Dedykowany sprzęt produkowany jest praktycznie w niezmienniej formie. Jak zaznacza producent, jest to produkcja niszowa.

Mój egzemplarz dotarł do mnie w starannie zapakowanym kartonowym pudełku, które uniemożliwiło uszkodzenie. W środku znajdowało się drugie pudełko z padem. Joypad Boomerang B432, przeznaczony do konsoli CD32, dostępny jest w dwóch odmianach: B432P – wersja popularna z metrowym kablem, bez nakładek, w opakowaniu foliowym, B432L – wersja luksusowa z dwumetrowym przewodem, w tekturowym opakowaniu i dwiema nakładkami typu półkula i drążek. Ja wybrałem wersję lux, nieco droższą – 80 zł



plus wysyłka; niemało, ale jak na szalejący cenami rynek retro kwota do przelknięcia, co najważniejsze, sprzęt jest nowy i z gwarancją. Pierwsze wrażenie po wyjęciu z pudełka było mieszane. Na pierwszy rzut oka jakość wydaje się kiepska (czyli od 30 lat nic się nie zmieniło?). Boomerang jest bardzo lekki, a podczas przechyłów przyciski się trzęsą, krzyżak natomiast jest toporny. Ergonomia także nie zachwyca. Być może moje odczucie spowodowane jest tym, że w ostatnich latach przyzwyczałem się do pada z Xboxa 360, który uważam za wzorcowy. Najważniejsze jednak, jak sprawdzi się w boju. Szybko podłączyłem go do konsoli i uruchomiłem. Dużym plusem w wersji lux jest długość kabla. Dwa metry pozwalają wygodnie rozsiąść się w fotelu i zachować odpowiednią odległość od telewizora. Sam kabel jest sztywny i solidny. Wszystkie przyciski są odpowiednikami z oryginału, każdy z siedmiu ma przypisaną odpowiednią funkcję. Bez problemu można sterować multimediami w konsoli, np. włączyć encyklopedię czy słuchać muzyki z płyty CD. Wreszcie mogłem też wrócić do przeglądania zawartości składaków z popularnej niegdyś gazety „Gamer CD32”, której sporo jest w mojej kolekcji (dedykowane składanki wykorzystywały klawisze oryginalnego pada, które nie miały przypisanych funkcji w innych modelach). Najważniejsze w konsoli są jednak gry – to w nich Boomerang musiał pokazać swoją wartość. Czy mu się udało?

Na pierwszy ogień poszedł *Diggers*, który nie wymaga wiele zręczności, za to wykorzystuje liczne przyciski. I tu pad sprawdził się znakomicie. Amiga była jednak królową platformówek, których powstało setki. Tu, powiem szczerze, bez nakładek było mi ciężko. Krzyżak jest toporny i czasem traciłem życie, bo nie potrafiłem wykonać precyzyjnego skoku, szczególnie dawały mi się we znaki kosy. Problem znikł po nałożeniu nakładki w kształcie drążka. Nie było idealnie, ale i tak o wiele lepiej. Poczuliśmy ogromny zawód, gdybym kupił wersję podstawową, ponieważ nie mógłbym się w pełni

cieszyć ulubionymi platformówkami: *Super Frog*, *Zool*, *The Lost Vikings* czy *Fury Of The Furries*. Z nakładką półkulistą czy drążkiem to zupełnie inna bajka.

Osobnym sprawdzianem dla pada był turniej w *Sensible Soccer*. Tu również nie wyobrażam sobie grania „golasem”. Krzyżakiem nie byłbym w stanie wykonać precyzyj-

jak: *Alien Breed T.A.*, *Gloom Deluxe* czy w serii *Turrican*.

Podsumowując, użytkownicy Amigi CD32 nie mają dużego wyboru, jeśli chcą w pełni korzystać ze swojego sprzętu. Mogą szukać bardzo drogiego oryginalnego pada (często w wątpliwym stanie), zrobić przeróbkę z konsoli Playstation (co również jest ciekawym pomysłem)



nego strzału czy dryblingu. Po raz kolejny z pomocą przyszedł drążek. Od razu poczułem się pewniej, choć jeśli ktoś, tak jak ja, grał w *Sensible* głównie joystickiem, i tak musi minąć trochę czasu, nim się przyzwyczai.

Z gamepada mogą korzystać również użytkownicy innych Amig. Sprzęt pasuje do wszystkich modeli. Dzięki licznym klawiszom funkcyjnym wykorzystamy dodatkowe możliwości pada w takich grach

lub wybrać sprzęt firmy Matt. Po trzech miesiącach użytkowania mogę powiedzieć, że moje początkowe obawy o jakość wykonania nie sprawdziły się. Poza krzyżakiem, który dla mnie jest mało precyzyjny, reszta jest bez zarzutu. Dzięki nakładkom nie odczuwa się dyskomfortu podczas grania. Uważam, że cena za pada jest uczciwa. Jeśli zastanawiacie się, co wybrać, polecam dołożyć parę groszy i kupić wersję lux, by na nowo cieszyć się swoimi ulubionymi tytułami.



RECENZJA

PENTAGORAT

"WELCOME TO THE CASTLE OF PENTAGORAT"

■ Recenzja: Minimoog

Ciemność, szatańskie lochy, tajemnice i... słodka kuleczka. Tak można by w skrócie opisać grę Pentagorata: the Castle of Fiends napisaną na najbardziej rozszerzonego VIC-a. Mroczna przygoda na starszym bracie C64 to produkcja dopracowana, ale nie bez wad.

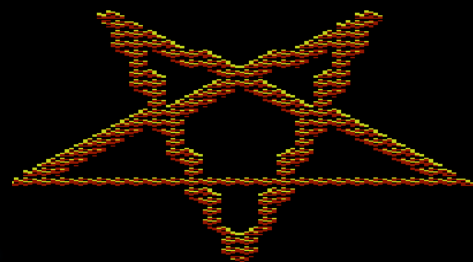
Wydana w grudniu ubiegłego roku z pomocą The Future Was 8-bit gra *Pentagorata: the Castle of Fiends* to przygodówka w rzucie izometrycznym. Rozpoczynając rozgrywkę dowiadujemy się tylko, że zosta-

liśmy zamknięci w lochu i nasza dusza zostanie złożona w ofierze. Szybko okazuje się, że przemierzać tajemnicze zamczysko będziemy w roli słodkiego ludzika zbliżonego kształtem do kuli. Niejednokrotnie również nasi wrogowie nie straszą, a raczej bawią swym wyglądem. Mamy zatem mieszankę grozy i humoru.

Rzut izometryczny, choć jest dobrym rozwiązaniem do naśladowania trójwymiaru, tutaj stwarza pewne problemy. Do sterowania trudno się przyzwyczaić, bo intuicja nakazuje poruszać się inaczej w tak zaprezentowanej przestrzeni, niż zasugerował to autor gry. Często też wystarczy jeden piksel, aby nie trafić do pożądanego przez nas miejsca, a tym samym – stracić trochę cennego życia.

W grze jest niewiele efektów dźwiękowych. Jedne są dobrane trafnie, drugie irytujące, trzecie – trochę straszne (w końcu to mroczna gra). W ten sposób zatem równoważą się i nie można jednoznacznie stwierdzić, że gra ma świetne lub bezadziejne efekty dźwiękowe. Rzadko występująca muzyka (choć kawałek w loaderze jest bardzo klimatyczny) pozostawia wiele do życzenia, ale to przecież VIC-20.

Zastosowane w grze rozwiązanie graficzne jest właściwe. Dwubarwny świat jest czytelny, a o to przecież chodzi. Silnie



zarysowane kontury dobrze oddzielają od siebie obiekty, nasz bohater nie zlewa się z otoczeniem, podobnie jak on sam, żółty. Oprócz tego dużo czerni na ekranie pomaga uzyskać nastrój grozy.

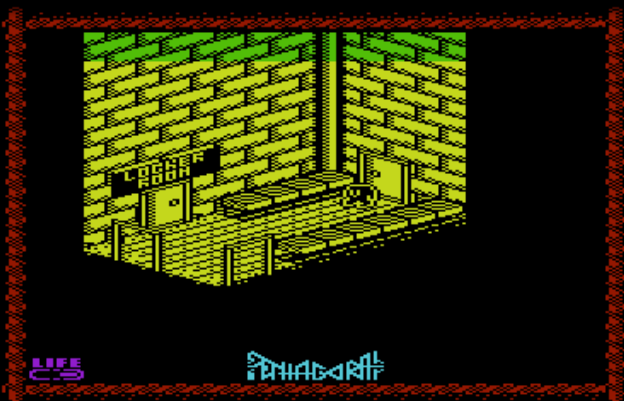
Ogólnie rzecz biorąc gra dobrze siedzi w swoim gatunku. Rzut izometryczny i jednobarwność to cechy charakterystyczne wielu podobnych gier przygodowych, jak *Nosferatu the Vampyre*, *Farlight: a Prelude*, czy *Pentagram* (z tej ostatniej autor być może wziął również inspirację tytułu i motywu swojej gry). Dostaliśmy więc na VIC-a solidną grę, cierpiącą na podobne dolegliwości, co wyżej wymienione.

Pentagorata mogę polecić tym, którzy lubią błądzić po zamkach i zrećnie uciekać przed wrogami. Ostrzegam tylko przed sterowaniem i często bezdźwięczną rozgrywką.

PENTAGORAT

Wydawca: Misfit
Rok wydania: 2016
Platforma: VIC-20

👁️ 7 🎵 5 🏰 4



1024 bajty: o Niemczech



■ Felieton: Neurocide

Chciałbym wspomnieć o Niemczech, nie wspominając o II Wojnie światowej, ale nawet teraz, 72 lat po jej zakończeniu, Polak piszący felieton do niszowego czasopisma tego nie potrafi. Tamta Wojna wlece się w naszych relacjach do dziś i siedzi gdzieś ukryta z tyłu głowy, mimo że uderza we wnuków i prawnuków tych, którzy pod zbrodniczym sztandarem dokonywali odrażających rzeczy. Resentyment daje o sobie znać. Ale pogadajmy o tym co stało się później, pogadajmy o dzieciach i wnukach tych, którzy biegali po Europie w mundurach barwy feldgrau.

Bruno Faidutti powiedział kiedyś: *Tak jak i powieści, gry nie biorą się znikąd. Pojawiają się zrodzone z ręki konkretnego projektanta, w konkretnym czasie, w danej sytuacji społecznej.*

Kiedy wraz z początkiem lat 90. dostałem swój pierwszy komputer, kiedy ogrąłem już trzy setki gier, pomimo młodego wieku, zauważyłem pewną zależność. Otóż rozkład tematyczny gier pochodzenia niemieckiego różnił się od powstałych w innych krajach europejskich czy Ameryce. Było widać jak na dłoni, że Niemcy lubują się w grach ekonomicznych o wiele bardziej, niż inne narodowości. Dziś widać to nawet wyraźniej, choć na nieco innej niwie – wystarczy wspomnieć o popularności w Niemczech symulatorów rozmaitych nudnych zajęć, symulatorów pracy: ciężarówki, maszyny rolniczej, maszyny budowlanej. Dlaczego?

Przytoczone w felietonie słowa Bruno Faiduttiego w oryginale brzmią wręcz kultowo: *„Like novels, games don't come out of the blue. They come from a given designer, at a given time, in a given social situation”.*

Po wojnie, niemieckie dzieci i wnuczeta musiały spojrzeć prawdzie w oczy i rozliczyć swoich dziadków czy rodziców. Efekty tych rozliczeń są obecne w niemieckim prawodawstwie do dziś i obejmują także szeroko pojęty rynek rozrywki, gier czy nawet zabawek. Tak – to dlatego, niemiecki rynek gier

cenzuje okrutne treści, zmusza wydawców do zmiany krwi w zieloną, ludzi w roboty. Prze-

moc nie jest tam mile widziana. Tak – to cenzura. Tak – to ograniczenie. Twórcy i wydawcy gier komputerowych czy nawet planszowych tworzą gry pilnując tego, żeby nie wykroczyć poza pewne granice. Tak – to stąd te symulatory pracy, stąd te świetne ośmiobitowe gry ekonomiczne z nieśmiertelnym *Vermeerem* na czele, stąd gry planszowe tak odmienne od tych zza oceanu. Czy to wynik okrutnej wojny? Nie, to wynik rachunku sumienia, to wynik sprzeciwu i niezgody dzieci i wnuków wobec niechlubnych dokonań dziadków.

Jestem zdania, że twórczego umysłu nie można zatrzymać. Twórczy umysł (w wolnym świecie) prędzej czy później eksploduje pomysłem, a nadane mu ograniczenia, zamiast przeszkadzać tylko pomogą go ukierunkować lub też z musu spowodują, że uda się w rejony dotychczas omijane. To zaś może przynieść niespodziewanie pozytywne rezultaty.





RECENZJA

Recenzja: phowiec

Światowe zasoby bogactw naturalnych są na wyczerpaniu. Dwa podziemne reaktory termiczne ledwo zaspokajają wzrastające zapotrzebowanie na energię. Gdy potężna eksplozja w reaktorze położonym na biegunie północnym niszczy wszystkie główne i drugorzędne łącza energetyczne, inżynierowie, personel pomocniczy i roboty ratownicze zostają odcięci od świata...

Bez sprawnych źródeł energii śmierć miliardów istnień jest nieunikniona.

Potrzebujemy pięciu kontrolnych diamentów, aby uruchomić systemy awaryjne. Aby je odnaleźć, musisz przemierzać niebezpieczne korytarze. Aby już na początku nie być całkowicie skazanym na porażkę, możesz użyć specjalnego kombinezonu oraz Rękawicy Mocy, aby bronić się przed nieprzyjaznym środowiskiem tuneli. Pamiętaj, jesteś naszą jedyną nadzieją.

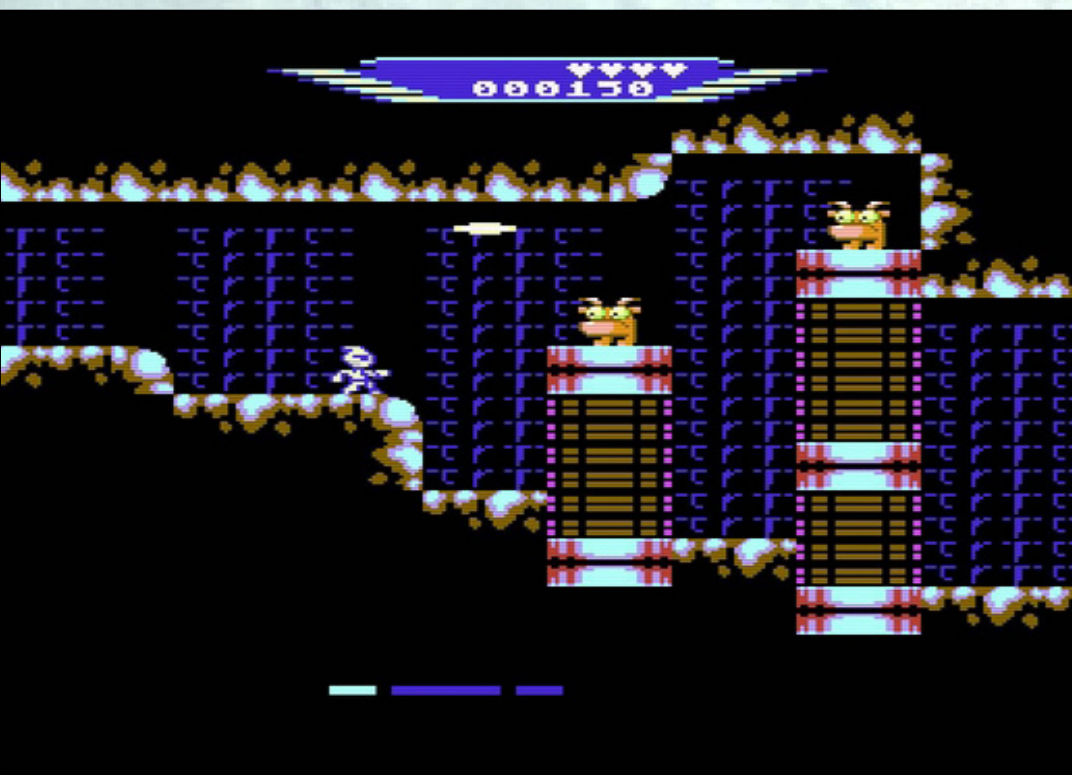
Fabula gry *Powerglove* na C64 jak widać z powyższego opisu jest pretekstowa. Ale to dobrze. Ta gra ma być rozrywką odmóżdżającą, więc skomplikowana fabuła nie może przeszkadzać w rozgrywce. Trzeba tylko skakać, strzelać, skakać, strzelać, czasami trochę poskakać i jeszcze trochę postrzelać.

Tu jest miejsce na dygresję nr 1. Ominęła mnie fascynacja *Metroidem* na konsolę NES. Mieszkałem w miejscu gdzie szczytem „lansu na dzielnicy” było Atari 2600, albo

Pong. *Metroida* poznałem dużo później, gdy myślałem, że jestem starym, growym wyjadaczem. No właśnie, myślałem. *Metroid* boleśnie mnie zweryfikował... Gdy w młodości zagrywałem się na C64 we wszystko co tylko mogłem, gry pokroju *Metroida* albo *Powerglove* nie były moimi ulubionymi. Kosztowały mnie za dużo nerwów, chociażby wtedy gdy wymagały diabelskiej precyzji w wykonywaniu skoków na kolejne platformy. Dobrze, koniec dygresji.

Powerglove był ślepym trafem. Wylosowałem z kilku pozycji grę do recenzji. Żaden tytuł nic mi nie mówił, więc wybrałem tą, której tytuł najbardziej mi się spodobał. O ja nie-szczęśny... Wtedy nie wiedziałem co wybrałem. Okazało się, że jest to gra typu run`n`gun, czyli strzelanina z dużą ilością skoków, przeskoków i naskoków na platformy, przeciwników i elementy krajobrazu. Nic nie zapowiadało katastrofy, dopóki nie uruchomiłem gry.

Dygresja nr 2. Kiepski ze mnie recenzent, bowiem istnieją u mnie tylko dwie możliwe oceny za obejrany film, przeczytaną książkę albo używaną grę. Dobre albo kiepskie. I bardzo często, coś co jest kiepskie dla innych, jest dobre dla mnie. Wystarczy, że ma w sobie to coś. Jakąś magię. Wtedy nawet niektóre potwory z Atari 2600 są dla mnie arcydziełami. Koniec dygresji nr 2.



Powerglove jest dobrą grą, bardzo dobrą, nawet pomimo tego, że jest tam dużo machania joyem i precyzyjnych skoków. Ta gra jest tak dobra według mnie, że nawet inni stwierdzili, że... jest dobra! Więc tym razem nie jestem w mniejszości. Rozgrywka jest trudna i wymagająca, choć nie do przesady. Gra każe nas za nasze błędy, ale pozwala także na błędach się uczyć. Przez to jest wciągająca. Przypomina mi to najlepsze czasy świetności C64, gdy grało się w gry tak długo, aż się je ukończyło, bo wtedy to było coś. Grając, miałem po trochu wrażenie takiego konsolowego odczucia – uczyłem się przez swoje porażki, aby stać się lepsi i przejść jeszcze dalej za każdym kolejnym startem. Tak, jak we wspomnianym wcześniej *Metroidzie*.

Trochę mi przeszkadzało, że powtarzały się lokacje, mimo że według mini mapy (jeśli zapalające się kwadraty i prostokąty na dole ekranu można tak nazwać) byłem w innym miejscu tunelu. Nawet umiejscowienie przeciwników było takie samo. Ale to szczegół, umowność konwencji takich gier.

Powerglove jest wspaniałym kawałkiem kodu. Rękawica Mocy chwyciła mnie od samego początku, od początkowej melodii, przez miłe dla oka graficzne otoczenie i fajną rozgrywkę, aż do... nie, nie do końca, tylko do momentu, do którego na razie doszedłem. Ale mam nadzieję, że będzie mnie tak samo trzymać, dopóki nie skończę. Bo warto.

Grę można kupić, jeśli tego jeszcze nie zrobiliście. Na stronie <https://rgcddev.itch.io/powerglove> są wszystkie informacje dotyczące możliwości otrzymania tej gry. Jest też wersja na PC, Mac i Linux, jakby ktoś potrzebował.



POWER GLOVE

Wydawca: **RGCD**
Rok wydania: **2014**
Platforma: **C64**

👁️ 8 🎵 8 🎮 9



FELIETON

Gry niebanalne

■ Autor: c00k

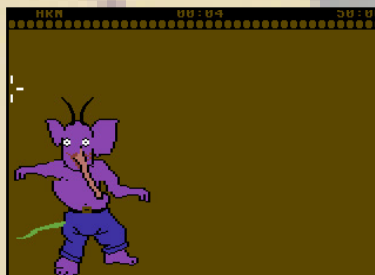
Główna zasada polityki głosi: nie ważne jak, byle mówili. Przyświeca ona chyba także autorom, którzy tworzą swoje dzieła w zasadzie tylko po to, aby było o nich głośno. O wielu z nich jest na tyle głośno, że rzeczywiście odnoszą sukces. Fakt, wielu ma misję, aby zostać obrazoburczą awangardą, zmieniającą obyczaje, inni jedynie dają upust swoim fantazjom. Tym pierwszym bardzo, tym ostatnim może mniej, ale zasadniczo wszystkim zależy, żeby dotrzeć do największej liczby odbiorców. Wszak sztuka bez odbiorcy jest niczym.

Teraz zadanie jest ułatwione. Są portale, gdzie każdy może pochwalić się swoją pracą, a szerokie grono odbiorców, w mgnieniu oka, dzieli się informacją na jej temat. Kiedyś było trudniej, znacznie trudniej. Internet dopiero się rozwijał, więc jedynym sposobem było fizyczne przeniesienie danych na nośniku. Był jeden problem: nośniki miały ograniczoną pojemność. Nie żeby teraz nie miały, ale wtedy miały bardziej. Ustalało się priorytety: co kupić, a z czego zrezygnować. Takie coś musiało mieć tak dobry PR jak pies w schronisku. Przedstawię wam moje ulubione gry z kategorii zdrowo walniętych. Nie będzie to ranking, a raczej subiektywna lista tych, które w jakiś sposób wydały mi się godne uwagi. Uprowadzając spekulacje – pozytywnie przeszedłem testy psychologiczne :)

Dancing Monster

Zacznijmy łagodnie. Bardzo prosta gra, w której pomagamy potworowi tańczyć. Pomagamy to za dużo powiedziane. Klikamy w punkt pojawiający się w różnych częściach ekranu, a potwór tańczy. Nie podejrzewałbym autora tej gry o nic więcej

jak tylko o to, że dał upust swojemu specyficznemu poczuciu humoru. Już sam potwór wywołuje uśmiech na twarzy.



Di's baby

Małe dziecko = kupa. Ta stara życiowa prawda przyświecała autorowi tej gry. Urodziny królewskiego potomka (nie mówiąc już o jego pierwszej kupie) to w Anglii święto prawie tak wielkie, jak w Polsce rozwód Dody. Nie ważne, czy kogoś to obchodzi, czy nie. Ważne, że trąbią o tym wszystkie serwisy informacyjne. Tak było też w 1984 roku, kiedy urodził się książę Henryk (ten od opaski ze swastyką na imprezie). Jeszcze wtedy nikt nie podejrzewał, że będzie on większym skandalistą niż twórcy tej gry – Bad Taste Software. Dostaliśmy kłona *Space Invaders*, w którym rolę najeźdźców pełnią królewskie nocniki, walące do nas (to chyba dobre słowo) szlachecką kupą. Nie do końca

wiem, czym my do nich strzelamy, ale wygląda to jak aksamiitny papier toaletowy. Oprócz tego mamy jeszcze platformówkę, w której musimy się dostać do śpiącego Karola. Zabić nas może na przykład – o ironio – aparat fotograficzny.



Killer games

Świetna gra na imprezy. Podczas kilku mini gier może rywalizować ze sobą aż 8 graczy. Z racji tego, że każdy może być dobry w czym innym, poziomy są bardzo zróżnicowane, a punktacja ze wszystkich jest sumowana według specjalnego ratingu. W pierwszym uciekamy z psychiatryka, kosząc za pomocą noża każdego, kto stanie nam na drodze. W drugim schowani za murkiem strzelamy do wybiegających ze szkoły dzieci. Ciekawostką jest to, że mamy podział na lokacje trafień! W trzecim musimy jak najszybciej

cię pozbyć się niewygodnego osobnika, mieląc go na jedzenie dla świń. W czwartym mamy dość specyficzne wędkowanie. I wreszcie w piątym coś, co miał ochotę zrobić niejeden z Was. W pomieszczeniu ktoś – może sąsiadka, a może żona – wydziera się na nas w niebogłosy. Naszym zadaniem jest jak najszybciej rozwalić drzwi i uciszyć krzykacza za pomocą ostrego narzędzia. Gra stosunkowo nowa, bo z 2001 roku, czyli już z ery internetu, ale jeszcze przed twarzoksiążką.



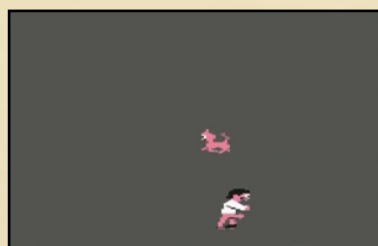
Harry der Fensterputzer

Co prawda, europejską stolicą porno są podobno Węgry, ale i tak większość filmów tam kręconych dostaje niemiecki dubbing. Nie bez przyczyny. Nie dziwi zatem, że gra jest niemieckiej produkcji. Właściwie gra to mocno powiedziane. Instrukcja zajmuje jedną stronę A4, w tym połowa z niej to ilustracja. Instrukcja to jeszcze mocniej powiedziane, bo to raczej krótki opis, niczym streszczenie filmu w gazecie telewizyjnej. Gra polega na czyszczeniu okien przez tytułowego Harrego (nie mylić ze wspomnianym wcześniej księciem, który pewnie nie wiedziałby, jak się obsługiwać szczotkę). Okna czyścimy, bo nam pewnie za to płacą. Wartość dodana to widoki, jakie nam się ukazują po zmyciu warstwy kurzu. W tamtych czasach nie było jeszcze pornhuba, to musiało wystarczyć...



Commie Bob

Ta gra – o ile można ją tak nazwać, bo to raczej mała aplikacja, manifest polityczny – wyprzedziła swoje czasy. Właściwie mamy w niej mniej więcej to, co teraz możemy obserwować w „internetach”. Bohaterem jest Bob, który, jak się dowiadujemy z tytułu gry, jest komunistą i jako taki, według autora gry, powinien spółkować z kotem. Kto ma źródło informacji, ten ma władzę, tak i tu nie ważne, co lubią komuniści – każdy, kto grał w grę, wie, że koty. Nie wiem, dlaczego akurat koty, a nie niedźwiedzie czy muchy. W każdym razie nasz komunista musi tego kota najpierw dogonić, co w grze nie jest łatwiejsze niż w życiu.



International Wheelchair Soccer

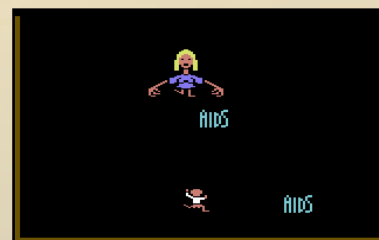
Chciałbym wierzyć, że autor gry pochylił się nad uczestnikami paraolimpiady. Naprawdę chciałbym w to wierzyć. Oba wiam się jednak, że ma po prostu specyficzne poczucie humoru, a może miał dość monotonii, jaką serwowała mu najbardziej

popularna, co nie znaczy, że najlepsza piłka nożna na C64. Popularna głównie dlatego, że była dołączana na cartridge'ach do wielu zestawów. W zasadzie mechanika gry niewiele się różni poza tym, że gracze nie biegają, a jeżdżą na wózkach inwalidzkich, co jest bardzo głupie... bo po murawie jest to trudne.



Rape an Ape

Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że ta gra to takie pozdro dla kumatych, ewentualnie alegoria życia autora. Cały czas jakieś symboliczne poziomy i teksty, które śmieszają tylko wybranych. Celem jest małpa, do której musimy dojść. Po drodze mamy ZOO i atakujące nas krokodyle, cmentarz z wychodzącymi spod ziemi trupami, blondynkę strzelającą do nas AIDS-em (dosłownie). Na końcu jest małpa, która nawet się nie broni. Powiem tyle: pojechali po całosci. Za to gra wzbudziła ogromne zainteresowanie na 8-bitowej wersji SACP-a (Silesian Amiga Classic Party) :)



Bijatyki na Amigę

■ Autor: Petrchor

Był w historii Amigi taki czas, kiedy to na naszych Przyjaciółkach zaczęło się pojawiać więcej i więcej bijatyk - czyli gier, gdzie naprzeciwko siebie staje dwóch bohaterów, tłuką się nogami, pięściami i kulami ognia (albo innymi „specjalami”), aż jeden z nich nie padnie na deski. To tak w skrócie dla niewtajemniczonych, aby wiedzieli, o co chodzi w tym gatunku elektronicznej rozrywki.

Tego typu łamaczy joysticków powstało na Amidze dość sporo, część z tych produkcji była tworzona z myślą o komputerach domowych, na przykład: *Body Blows*, *Shadow Fighter* czy też *Elfmania*, a część z nich to tak zwane porty z gier „arcade”, np. *Street Fighter 2*, albo *Mortal Kombat*. Jako że mordobicz pojawiło się naprawdę sporo, a z zagospodarowaniem czasu różnie w życiu bywa, postanowiłem zebrać w jednym miejscu tytuły, w które naprawdę warto zagrać, oraz te, które trzeba omijać szerokim łukiem.

wcielić się w jedną z ośmiu różnych postaci. Każdy wojownik posiada swoje własne cechy i zestaw ciosów specjalnych, na przykład: Rosjanin Zangief jest bardzo wolny, ale jego uderzenia są bardzo silne, Amerykanin Guile skupia się na kontrowaniu ataków z powietrza, chińska wojowniczką Chun-Li jest bardzo zwinna i szybka, ale jej ciosy zabierają mniej życia. To właśnie te schematy wojowników są najczęściej kopiowanym elementem w innych grach. Każdy klon *Street Fightera* ma w ofercie postaci, która jest lustrzanym odbiciem jakiegoś

konkurencją dla wspomnianego *Street Fightera*, jest wydana pierwotnie na Amigę w roku 1993 gra **Body Blows**. Dostępnych jest w niej 11 postaci, chociaż w trybie fabularnym (Arcade Mode) do wyboru jest tylko czterech wojowników. Gra czerpie garściami z produkcji Capcom, bo tutaj także mamy dwóch przyjaciół, którzy mają zbliżony do siebie wachlarz umiejętności, i których łączy jakaś historia. Możemy również zagrać odpowiednikiem Zangiefa, powolnym, ale silnym zapaśnikiem z Moskwy, lub szybką i zwinną wojowniczką z Hiszpanii, która jest kopią Chun-Li. Co znacznie odróżnia *Body Blows* od *Street Fightera* to szybkość i dynamika pojedynków. Gra jest dużo bardziej miodna, na ekranie dzieje się więcej, postacie szybko wyprowadzają ciosy, a po uderzeniu nie ma chwilowego zatrzymania, które widoczne jest w *Street Fighterze*. Gra także wygląda dużo ładniej niż poprzednik. Sukces *Body Blows* przyczynił się do powstania drugiej części gry, równie dobrego *Body Blows: Galactic*.



▲ *Body Blows: Galactic*

Nie można mówić o tym sortcie gier, nie zaczynając listy od ojca chrzestnego gatunku. **Street Fighter 2** pojawił się dzięki firmie Capcom w roku 1991 na automatach; rok później pojawił się na komputerach domowych, z Amigą włącznie. *Street Fighter* rozpoczął tak naprawdę cały boom na bijatyki. Gra pozwala

wojownika z gry Capcom. To dzięki niej każda późniejsza nawałanka ma wśród dostępnych bohaterów duet bardzo podobnych do siebie postaci, które, podobnie jak Ryu i Ken w *Street Fighterze*, są swoimi rywalami; braćmi, których łączy wspólna historia.

Jedną z gier, która stała się od razu



▲ *Elfmania*



Tytułem, który wyznaczył nowy kierunek i nowe standardy, jeśli chodzi o bijatyki, jak również o „motion capture” jest na pewno znana wszystkim gra **Mortal Kombat**. Stworzony z udziałem prawdziwych aktorów, *Mortal* zasłynął także dzięki swojej niespotykanej wcześniej brutalności. W grze krew tryska na prawo i lewo, na koniec walki mamy możliwość wykonania specjalnego ruchu zwanego Fatality, który kończy żywot przeciwnika w bardzo widowiskowy i krwawy sposób. W produkcji do wyboru mamy dziewięciu zawodników, wśród nich pojawiają się dwaj ninja, Scorpion i Sub-Zero, którzy ponownie są przykładem postaci, które oprócz rywalizacji mają wspólną, tym razem mroczną, historię. Sama rozgrywka w *Mortal Kombat* jest bardzo satysfakcjonująca - jest szybko i widowiskowo, a przemyślane ciosy specjalne świetnie uzupełniają wachlarz standardowych uderzeń. Sukces gry był tak wielki, że w kilka lat po premierze pierwszej części powstała genialna kontynuacja - *Mortal Kombat II*, która usprawniła wszystkie elementy „jedyńki”, dodając kilka nowych postaci, nowe ciosy specjalne, dużo lepszą grafikę i ogólną grywalność. *Mortal Kombat* to tytuł, w który musicie zagrać! No chyba, że nie lubicie widoku krwi.

Wśród tych wszystkich gier, które pierwotnie pojawiły się na automatach nie wolno pominąć stworzonego z myślą o Amisi, **Shadow Fighter**. Gra tak naprawdę nie



graficznym oraz bardzo dobrą animacją. Na wyróżnienie zasługuje także ilość postaci, które może wybrać gracz. Do dyspozycji jest 17 wojowników, którzy są całkiem zróżnicowani. Oczywiście, powielają się pewne schematy

grać także agresywnie, jeśli gracz skupiał się na obronie, sztuczna inteligencja dostosowywałaby styl gry. Niestety, wszystko to wyglądało ładnie tylko w teorii, rzeczywistość jest zgoła inna. Cyborgi w grze są głupie jak but, a ich ruchy przewi-



- powolny wrestler-policjant, czy zwinna kocica-akrobatka, ale dodatkowo, możemy walczyć samurajem z kataną. Jak już wspominałem gra szczyli się bardzo dobrą animacją i płynnością - na kościach AGA możemy uruchomić grę w 50 klatkach na sekundę. Za tym, byście przyjrzyli się bliżej tej grze, może przemawiać fakt, że *Shadow Fighter* pojawił się na 20. miejscu najlepszych gier na Amigę w magazynie Amiga Power.

Niestety, w historii bijatyk znajduje się także kilka zgniłych jabłek, o których muszę napisać, abyście sobie sporo nerwów, nie zepsujecie wizerunku nawalanek i pewnie zaoszczędzicie sporo czasu, nie musząc myśleć o żonglerce 11 dyskiecikami, jak to ma miejsce w przypadku gry **Rise of The Robots**. No właśnie, niechlubną listę najgorszych bijatyk w historii otwiera nie nikt inny jak właśnie ten tytuł. Słynny jeszcze przed wydaniem, *Rise of the Robots* miał wynieść tworzenie gier na nowy poziom. Twórcy obiecywali świetną sztuczna inteligencję przeciwników, którzy mieli zapamiętywać i uczyć się jak gra gracz. Jeśli preferował styl agresywny, roboty zaczynałyby

dywalne. Całą grę można przejść powtarzając jeden cios! Graficznie gra powala, ale ceną za to jest animacja, która jest toporna, brzydka i mało-klatkowa. Jedyne co ratuje tę grę to muzyka, skomponowana przez Briana May'a, gitarzystę Queen! Niestety, *Rise of the Robots* to ogromna porażka, o czym może świadczyć fakt, że w roku 2014 Gamesradar umieścił *Rise of the Robots* na 100. miejscu „Najgorszych Gier, jakie kiedykolwiek powstały”.

Kolejną grą, na którą lepiej uważać, jest **Shaq-Fu**. Pojawiła się ona na Amidze w 1995. Historia w grze kręci się w około słynnego koszykarza Shaquilla O'Neilla, który oprócz gry w kosza jest także mistrzem sztuk walk (przynajmniej w grze). Choć animacje w grze prezentują się bardzo dobrze, a i graficznie gra nie odstaje od reszty, to największą bolączką graczy jest sama rozgrywka. Małe postacie w połączeniu z opóźnieniem w wykonywaniu ciosów dają ohydne uczucie braku kontroli nad tym, co się dzieje na ekranie.

No właśnie. Kontrolowanie postaci pozostawia wiele do życzenia, gra sama w sobie jest bardzo dynamiczna, ale podczas grania towarzyszy odczucie, że gracz nie



do końca panuje nad swoim bohaterem. Jest to bardzo irytujące i nie do zaakceptowania przy bójkach. Wyprowadzanie ciosów specjalnych jest trudne i często się nie udaje i unieruchamia bohatera na czas wykonania nieudanego ciosu. Warto też wspomnieć o bardzo nędżnych efektach dźwiękowych i braku muzyki. Muszę przyznać, że ta muzyczna cisza w połączeniu z kiepskiej jakości odgłosami i jękami wojowników może grać na nerwach.

Shaq-Fu, podobnie jak wspomniany wcześniej *Rise of the Robots*, znalazło się na liście najgorszych gier. Tym razem jednak w zestawieniu magazynu GameTrailers.

Oczywiście, lista bójek dostępnych na Amigę jest dużo większa i jestem pewien, że jeśli lubicie ten gatunek gier, to macie swoją własną listę swoich faworytów, a także listę tych, których nie znosicie. Jeśli natomiast jesteście nowi w tej kategorii, to zachęcam do takich tytułów jak *Elmania*, *Pit-Fighter* czy też *Brutal Paws of Fury*, które są warte waszej uwagi. No i oczywiście pamiętajcie, by unikać robotów (i Shaquila O'Neilla.)



▲ *Rise of the Robots*



▲ *Mortal Kombat*



▲ *Shaq-Fu*

Z innej beczki Maldita Castilla



■ Felieton: Komek

„Jestem odważnym rycerzem w twardej, lśniącej zbroi. Niechaj wszelakie zło mego miecza się boi. Nie straszne mi duchy i demony. Oddam swe życie, by chronić królestwo i królewską koronę. Ma przysięga z głębi serca i duszy płynię, aby służyć dzielnie ojczyściej krainie. Gdy nadejdzie kres, a los wypadnie z mej dłoni, weź mój miecz i gnaj do przodu, jak stado dzikich koni....”



Jak rubryka nakazuje, zamykamy na chwilę beczkę z Commodorkiem i Amigą, a otwieramy tę inną. Hmm... Co my tutaj mamy? Maldita Castilla, czyli krzyżówka Ghosts'n Goblins z Castlevanią. Na dodatek całość okraszono swojskim klimatem na żywcza wziętym z automatów arcade. Doskonałym przykładem na to są słowa mojego kumpła: „O rany! Mam wrażenie, że przeniosłem się do jakiegoś salonu gier z lat 80. Cóż za niesamowite uczucie!”. Pozwólcie, że ja również podzielę się z wami moimi wrażeniami, oczywiście w nieco obszerniejszej formie.

Maldita Castilla to gra stworzona przez Locomalito z Hiszpanii – ma niaka pixelart'ów, chip tunes i klasycznych gier wideo. Jej scenariusz przenosi nas na półwysep iberijski, a dokładniej do średniowiecznego Królestwa Kastylii. Bohaterem gry jest dzielny rycerz Don Rafito. Oj przepraszam, Don Ramiro :). Ma on do wykonania niebezpieczną misję królewską, gdyż Kastylija została zaatakowana przez okrutne demony, a on musi stawić im czoła. Należy przeprowadzić go przez przeklęte ziemie Tolomera, aby zniszczył panujące zło, które przedostało się do Królestwa. A więc -Drodzy Gracze -misję rozpocząć czas!

Od samego początku towarzyszyć wam będą niezwykle doznania. Sam wstęp gry zdradza, że macie do czynienia z programem, który oddaje hołd wspaniałym produkcjom arcade z lat 80. Zapewne bardzo ucieszy was widok jakże typowej mapki terenu tuż przed rozpoczęciem gry.

Bardzo dobrze narysowano postaci Don Ramira – rycerz wygląda oryginalnie, a jednocześnie przypomina bohatera z Ghosts'n Goblins. Grafika to kolejny niepodważalny atut gry. Sceneria utrzymana została w mrocznym, upiornym stylu i doskonale oddaje niepowtarzalny klimat. Chmara zróżnicowanych przeciwników, zaczynając od cuchnących zombie po krwiożercze nietoperze, i wiele innych stworów doskonale komponuje się z grafiką w tle. Wszystko zostało dokładnie zaplanowane, co jest nieodzownym dowodem na to, że autor programu wręcz kocha klasyczny styl gier arcade.

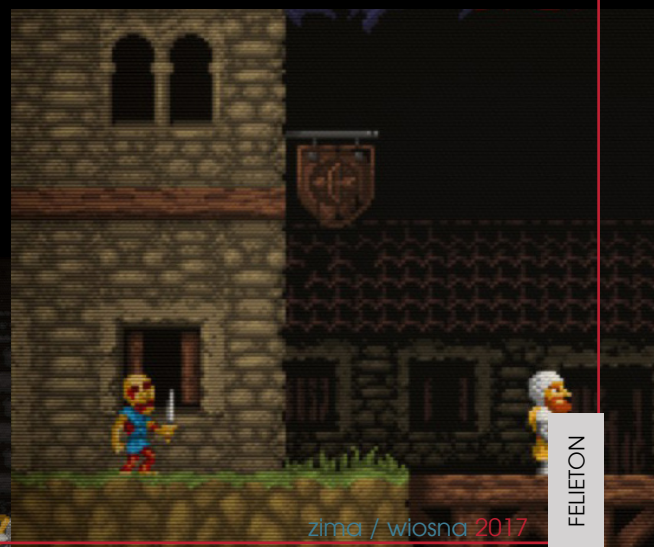
No ale przecież, nie samą grafiką gracz żyje. Ogromne brawa należą się również twórcy muzyki oraz efektów dźwiękowych, a jest nim Hiszpan o pseudonimie Gryzor87, który dołożył wszelkich starań, aby odzwierciedlić brzmienie układu

dźwiękowego Yamaha YM2203. I pomyśleć, że na grę Maldita Castilla trafiłem zupełnie przypadkiem, gdy z nudów przeglądałem retro Longplay'e na jednym z kanałów na portalu YouTube. Cóż, poczułem się wtedy trochę głupio, że dowiaduje się o tak dobrej grze po czterech latach od jej powstania. No ale, jak to mawiają, „lepiej późno niż wcale”. Tak świetnej produkcji nie można przeoczyć, zwłaszcza gdy autor gry oraz osoby współpracujące włożyli w nią sporo serca. To się po prostu czuje!

Na zakończenie dodam tylko jeszcze, że inspiracją do stworzenia tego programu był anonimowy hiszpański romans rycerski Amadis z Wallii (hiszp. Amadis de Gaula). Zapraszam na stronę: www.locomalito.com, z której można pobrać grę za darmo.

Locomalito, 2012

Platforma: Windows, Ubuntu, Ouya, Mac OS





Wystawa *Game Start/Game Over* Historia gier komputerowych w Polsce 1985-2000 w Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie

■ Autor: Tomasz Kubisztal

Od listopada 2016 do kwietnia 2017 w Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie odbywała się ekspozycja *Game Start/Game Over. Historia gier komputerowych w Polsce 1985-2000*.

Zgodnie ze słowami samych organizatorów, zamysłem było przedstawienie rozwoju techniki i gier wideo w ciągu wspomnianego ćwierćwiecza. W komplecie oddanego do użytku odwiedzających sprzętu nie zabrakło oczywiście Amigi i Commodore 64 (z za-

towano też kilkanaście ekspozycji wraz z informacjami nt. poszczególnych etapów rozwoju sprzętu komputerowego z naciskiem na „polską perspektywę” oraz pokazem wideo.

Już na pierwszy rzut oka widać, że mamy do czynienia z niewielką ekspozycją stanowiącą raczej uzupełnienie wystawy stałej muzeum: stanowisk sprzętowych jest 8 i zapoznanie się z całością wystawy nie zajmuje więcej niż pół godziny (nie licząc oczywiście kolejnych prób przypomnienia sobie ukrytych przejść w *Giana Sisters* czy „jeszcze jednego” pojedynku w *Pong*). Jest to jednak uzupełnienie bardzo sympatyczne i przyjemne, zwłaszcza względem już i tak interesującej oferty stałej Muzeum prezentującej

mocyjne przywodzące na myśl początek XX wieku. Być może stali bywalcy konwentów i wydarzeń retrogamingowych nie odkryją na ekspozycji *Game start/game over* nieznaną dotychczas historii ukochanego sprzętu, jest to jednak ciekawy sposób na wykorzystanie rosnącej popularności komputerowej nostalgii, aby „wyjść z getta” retro-społeczności i zainteresować tym hobby osoby postronne.

Mam nadzieję, że tym śladem pójdą inne instytucje, a wiekowe komputery coraz częściej gościć będą



praszającymi do zabawy tytułami *Pinball Dreams*, *The Great Giana Sisters* oraz zestawem innych), a także nie mniej obowiązkowych



pozycji jak konsola *Pong*, *Atari 2600* z *Berzerk*, *Legend of Zelda* na Nintendo, *Starcraft* na PC czy *Super Mario Bros* na „Pegasusie”. Przygo-

rozwoj lokalnej komunikacji miejskiej, motoryzacji i inżynierii - nie trzeba być „auto-maniakiem”, aby poczuć uczucie nostalgii i fascynacji oglądając błyszczące fabryczną nowością syreny, trabanty, tramwaje i wagony loko-

na podobnych wydarzeniach również poza imprezami tematycznymi: w domach kultury i muzeach niezwiązanych bezpośrednio z komputeryzacją. Chociażby po to, aby częściej zobaczyć rodziny pochyłające się razem z dziećmi z rosnącą fascynacją nad sprzętem sprzed kilkudziesięciu lat i usłyszeć nieoczekiwany głos „Tato, a może taki kupimy?”, niezważający na zakłopotane protesty „No, ale przecież masz już Xboksa.”

Autorzy fotografii

W artykule wykorzystano zdjęcia za zgodą Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie. Autorzy: Szymon Reiter, licencja CC-BY-NC-SA, oraz Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie. Dziękujemy serdecznie Muzeum za możliwość wykorzystania materiałów.



SILESIA-PARTY.pl
INFINITY

**THE ONLY COMMODORE DEMOSCENE
PARTY IN POLAND!**



**NAJWIĘKSZE DEMOPARTY
COMMODORE 8BIT W POLSCE**

23-25 CZERWCA / TYCHY

**KONCERTY LIVE (JEROEN TEL & TESS),
COMPETITIONS, PRAWDZIWIY SCENOWY
KLIMAT, DOBRE PIWO, NAGRODY**

C64 RULEZ!

WIĘCEJ INFORMACJI / REJESTRACJA:

www.silesia-party.pl



RECENZJA

SEUCK COMPO 2016

Recenzja: Minimoog

Jak co roku, tak i tym razem mamy kolejną edycję SEUCK Compo! SEUCK Compo 2016, ale w 2017 roku – tak się zabawnie złożyło. Jednak dość czepiania się, czas ruszać do konkretnych! W tej edycji w konkursie brało udział 9 prac, które podzielono na dwie kategorie: Back to Basics (gry bez żadnych ulepszeń, po prostu zrobione w SEUCK-u) oraz The Mod Squad (z ulepszeniami typu muzyka w grze, powiększone sprite'y itp.). Przewidziana była też kategoria The Full Works (dla gier pełnych, z wieloma ulepszeniami), jednak nie wpłynęła żadna praca.

Aby nie przedłużać, przedstawię gry, które wzięły udział w konkursie wraz z subiektywną oceną:

1917

Tegoroczna uczestniczka Slavii w konkursie i jednocześnie żartobliwy hołd 100. Rocznicy Rewolucji Październikowej. Zadaniem gracza jest wcielić się w postać samego wodza Rewolucji, Włodzimierza Iljicza Lenina, przedostać się przez Pałac Zimowy i pokonać cara Mikołaja II. Zadanie do łatwych nie należy, ponieważ przez całą drogę nasz bohater atakowany jest przez uzbrojonych posiadaczy środków produkcji. Obdarzona humorem gierka pozwoli na chwilę odprężenia i śmiechu. Zwrócę uwagę, że w porównaniu z poprzednimi seuckowymi grami Slavii, produkt ma lepszą jakość grafiki.



Antarta

Jedna z produkcji Errazkinga. Stodkim pingwinkiem przemierzamy

arktyczny świat, który, jak to zwykle w grach bywa, najeżony jest wrogami aż do przesady. Całe szczęście ilość przeszkód nie zniechęca, gdyż wrogowie są równie komiczni, co nasz główny bohater, a życie stracić można, oberwawszy na przykład ptasią kupą. Bardzo estetyczna i czytelna grafika sprawia, że choć niewiele rzeczy stanowi tło rozrywki – grę ogląda się po prostu przyjemnie. „Cuklerkowy” pingwinek przez swój wygląd wzbudza sympatię. Efekty dźwiękowe w grze mogłyby być nieco bardziej oryginalne. Mimo wszystko Antarta jest przyjemną rozrywką.

Begbert 3

Dzieło Phremetic Software. Jest to bardzo dobry przykład, że w SEUCK-u tworzyć można nie tylko strzelanki, ale wykorzystać go znacznie bardziej kreatywnie. Gracz wciela się w postać hydraulika, którego zadaniem jest zakręcić zabójcze kurki. Nie mamy do dyspozycji żadnej broni, ale i tak musimy wykazać się zręcznością, bo łatwo o śmierć. Zresztą – bardzo zabawną śmierć, gdyż nasz Begbert ginie z przekleństwem na ustach. Grafika jest w porządku, ale duży kontrast między różnymi elementami odejmuje jej estetyki. Sam Begbert mógłby się trochę szybciej poruszać. Główną zaletą gry i tak jest, o czym wspo-

niałem, oryginalny pomysł na użycie SEUCK-a. To się chwali.



Border Blast

Jedna z gier Alfa Yngvego. Militarny shoot'em up. Rozrywka nie niesie z sobą wielkiej oryginalności, dobrze, chociaż, że nie odbywa się w przestrzeni kosmicznej. Natomiast szczególną zaletą gry jest grafika – wykonana bardzo estetycznie i czytelnie, z wieloklatkowymi animacjami i ciekawymi właściwościami cieni, które migoczą! Efekty dźwiękowe w grze są przyjemne, brzmią o wiele lepiej, niż w większości SEUCK-owych gier. Te fakty nadrabiają monotonię i sztywność rozrywki.

F-Clash 64

Stworzona przez Cansecę strzelanka. Lecimy w lewo samolotem i strzelamy do pojawiających się wrogów. Właściwie jedynym pozytywnym F-Clasha 64 jest czytelna i prosta grafika, choć w porównaniu z wieloma innymi produkcjami

w konkursie – wypada przeciętnie. Nawet obrazek pojawiający się w połowie ładowania szczególnie nie zachwyca, choć na pewno wypadaloby docenić jego obecność. Gameplay jest toporny – nasz samolot porusza się zdecydowanie za wolno względem przeciwników, rzadko udaje się zestrzelić wroga i w rezultacie gra nie wciąga.

Matador16

Druga gierka Errazkinga. Była pierwszą uczestniczką tegorocznego SEUCK Compo. Cenię ją za humor, jaki zaszerwował nam twórca. Lądujemy na ekranie jako torreador podczas widowiska corridy (bo gdzie indziej, przecież autor jest Hiszpanem) i musimy unikać szarżujących byków. Mamy wprawdzie do dyspozycji szpadę, ale nie radzę jej używać. Nic nie daje. Od nawiedzenia UFO wszystko przybiera coraz dziwniejszy obrót... Wszystkiego nie zdradzę, zagrajcie sami! Grafika i efekty dźwiękowe są proste, ale czytelne, chociaż nie o to tu przecież chodzi. Liczy się zabawny, autoironiczny nastrój, przez który właśnie polecam wszystkim tę gierkę.



Night of the Valkyrie

Dzieło Eleanor Burns. W 1942 r. z grobu powstaje tajemnicza postać kobieca o niezwykłej sile, stawiając opór... Niemcom (gra idealna dla Polaków!). Twórca dołączył do swojej produkcji rozbudowanego pdf-a z szeroko zarysowaną fabułą gry i instrukcją. Gra ma bardzo do-

pracowaną grafikę, animacje składają się z wielu klatek. Szaro-bura kolorystyka podkreśla realia wojenne i tajemniczość wątku fabularnego. Efekty dźwiękowe są bardzo dobrze wykonane. To jedna z najlepszych produkcji tego konkursu, ale należy podkreślić, że powstała nie bez ingerencji programisty i kwalifikuje się do wyższej kategorii.



Split Second

Druga gra Alfa Yngvego. Główny bohater ma problemy z czasoprzestrzenią, więc pojawia się w dwóch osobach. W takiej postaci należy przemierzyć zastany świat, usiany wrogami. Gra ma barwną grafikę, ale wszystko i tak psuje jeden ważny element: Split Second bardzo często cierpi na tzw. kompleks SEUCK-a – na ekranie pojawia się za dużo sprite'ów i wszystko niemiłosiernie zwalnia. Dlatego nie polecam tej gry, bo można się zawieść i granie nie sprawia przyjemności.

The Hunter

Trzecia gra dzieła Errazkinga. Dryfujemy łodzią podwodną po hiszpańskich wodach jako tajni agenci. Można grać z kolegą! Lubię takie podwodne przygody, toteż gierka przypadła mi do gustu. Ma przyjemną grafikę, dobrze oddającą klimat podwodnego świata. Efekty dźwiękowe są dość zwyczajne. Rozgrywka łączy z sobą świat realny z fantastycznym – obok innych, wrogich stądków podwodnych, atakują nas również zmutowane ryby!



Było więc trochę gier przewidywalnych, ale i trochę oryginalnych – zyskał więc w tym roku idealny balans w tej kwestii. Głosowanie odbyło się w lutym, wyniki pojawiły się już w pierwszym tygodniu marca, a wyglądają następująco (w nawiasach liczba głosów):

Wyniki SEUCK Compo 2016

BACK TO BASICS

1. Border Blast 3 – Alf Yngve (58)
2. Antarta – Errazking (55)
3. 1917 – Slavia (54)
4. Bergbert 3 – The Blue Knight (52)
5. F-Clash 64 V1.1 – Canseco (47)
6. Matador16 – Errazking (45)

THE MOD SQUAD

1. The Hunter – Errazking (60)
2. Night of the Valkyrie – Eleanor Burns
3. Split Second – Alf Yngve (55)

Najlepsze gry zostały nagrodzone ulepszeniami – muzyką, ekranami ładowania, tabelą wyników, etc. W poprzednich latach wyróżniane w ten sposób były trzy gry z podium. Tym razem, biorąc pod uwagę podział produkcji na kategorie, zasłużyły na to: The Hunter, Border Blast 3 oraz tzw. wybór organizatora – Night of the Valkyrie. Te oraz wszystkie pozostałe gry zebrane są w trzech dyskach SEUCK Compo 2016/17 Compilation, do pobrania stąd: <http://csdb.dk/release/?id=154527>.

Czekamy na kolejną edycję, która ma mieć miejsce już w styczniu 2018.



Strefa emulacji:

Commodore 64 na Playstation 2

PS2VICE v.1.22b

■ Tutorial: Ari

Pomysł na napisanie tego tekstu powstał zupełnie przypadkowo, bo też całkiem przez przypadek trafiła w moje ręce stara pocziwa „PS dwójka”. Pewnego dnia znajomy, w podziękę za przysługę, wiedząc, że ma do czynienia z retro-maniakiem, podarował mi swoją konsolę, która u niego kurzyła się od lat pod telewizorem. Przyjąłem chętnie ten podarek, bo zawsze marzyłem o tym by mieć tę maszynkę w swej kolekcji. W czasach jej świetności (i mej młodości) była ona bowiem nieosiągalna dla mnie ze względu na wysoką cenę. Później natomiast, gdy mogłem już pozwolić sobie na taki rarytas, nie było po prostu na to czasu (praca, rodzina itp.). „Czarnula” szybko zadomowiła się więc u mnie i znalazła swoje miejsce pod TV.

O tym, jak dobra była to decyzja, przekonałem się już drugiego dnia od otrzymania podarku. Po powrocie z pracy zastałem bowiem całą rodzinę naparządzającą w naprędce skombinowaną przeze mnie (szybki przelot po sąsiadach i znajomych) kolekcję kilkunastu gier. Nie muszę pisać, ile frajdy sprawiła nam ta konsolka, bo wie to zapewne każdy, kto miał z nią styczność. Co więcej – niżej podpisany od razu zyskał w domowych statystykach co najmniej +5 punktów do charyzmy, że postużę się tu „erpegową” terminologią.

Gdy po kilku tygodniach pierwsze emocje już opadły, pierwsze tytuły zostały ograne, wreszcie i ja mogłem zasiąść przed konsolą. I to bez czekania w kolejce! Szybko okazało się, że wciąga jak cholera. I gdy tak grałem, i grałem... i grałem, w mej głowie zaczął odzywać się znajomy głos kombinatora. Co by tu jeszcze zrobić z tym sprzętem, do czego jeszcze go wykorzystać, jak wycisnąć z niego 110% mocy i użyteczności? Od razu przypomniał mi się dawno przeczytany na jakimś forum poradnik o emulacji komodoraka na PS2. To byłoby piękne! Po sesji z Tekkenem 3 odpalić sobie Bruce Lee, po godzinie z Colinem McRae Rally przesiąść się do Crazy Cars 3, a rozgrywkę w Final Fantasy XII zakończyć nieco mniej wymagającym Archonem. I to wszystko w jednym miejscu, bez zbędnego przepinania kabli do TV, bez podłączania innych joyów/padów, słowem, bez ruszania się z miejsca! Tak, to było warte spróbowania.

Zabrałem się więc czym prędzej do realizacji projektu. Bardzo pomocny w tym okazał się oczywiście niez-

stąpiony „wujek Google”, który już po chwili służył kilkoma konkretnymi podpowiedziami. Zaczniemy zatem od rzeczy najważniejszej! Opisana przeze mnie metoda nie zadziała, jeśli jesteście posiadaczami modelu PS2 od SCPH-90004 wzwyż, przy czym i tu jest drobny wyjątek, bo konsole o tym numerze, ale w rewizji 8A i 8B również nadadzą się do naszego eksperymentu. W praktyce wygląda to tak, że wszystkie tzw. modele Fat i 75% modeli Slim będą kompatybilnych (posiadacze nowszych muszą rozejrzeć się za ModChipem). Cała tajemnica kryje się w tym, że właśnie na tych konsolach uruchamia się program Free McBoot (FMCB), nasz główny bohater. Czym jest ów program? Otóż jest to alternatywny soft konsoli, który znacznie rozszerza jej możliwości. Tak, wiem, że główną jego funkcją jest odpalanie tzw. kopii zapasowych, ale przy okazji dostajemy do rąk potężne narzędzie, jakim jest menadżer plików – to on właśnie będzie nam bardzo potrzebny. Przy jego pomocy będziemy bowiem w stanie odpalić wszelkie napisane przez fanów programy, w tym





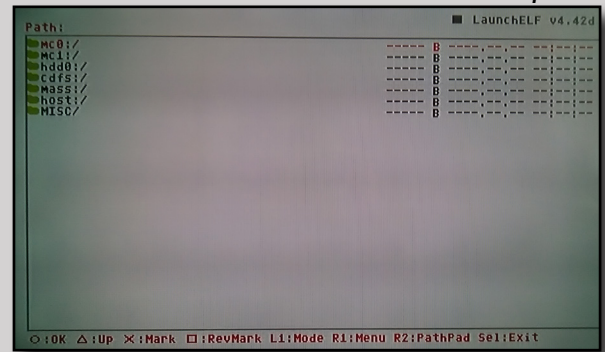
ten najbardziej nas interesujący, PS2VICE – emulator komodorka. Zanim przejdę do sedna, wypadłoby jeszcze powiedzieć, jak zdobyć FMCB. Najprostszy i najłatwiejszy sposób to zakup karty pamięci do PS2 z już wgranym softem na Allegro. Cena karty 64 Mb z przesyłką to nieco ponad 30 zł czyli naprawdę niewiele. Można też, korzystając z tutoriali dostępnych w sieci, stworzyć taką kartę samemu.

Założmy jednak, że zdobyliśmy już taką kartę. Wszystko, co trzeba zrobić, to po prostu włożyć ją do pierwszego slotu i włączyć konsolę. Naszym oczom ukaże się zmodyfikowane i znacznie rozbudowane menu, którego główną opcją jest „Menadżer plików”. Od tej pory jesteśmy w stanie uruchamiać oprogramowanie homebrew. Dla eksploratora nie ma znaczenia nośnik, z którego odpalamy pliki. Może to być podpięty pod port USB pendrive, memorka w slotcie MC0 lub MC1, płyta CD lub DVD czy dysk twardy. Tak, tak, do starej PS2 w wersji Fat można podłączyć nawet wewnętrzny HDD. Zanim przejdę do opisu samego emulatora, muszę jeszcze wspomnieć o jednej rzeczy. Na kartkach sprzedawanych na Allegro wraz z FMCB otrzymujemy cały pakiet emulatorów dostępnych bezpośrednio z menu (jest tak przynajmniej w posiadanej przeze mnie wersji 1.95), w tym emulator C64. Nie polecam jednak z niego korzystać, gdyż jest to program w starszej wersji 1.14. Nie twierdzą, że

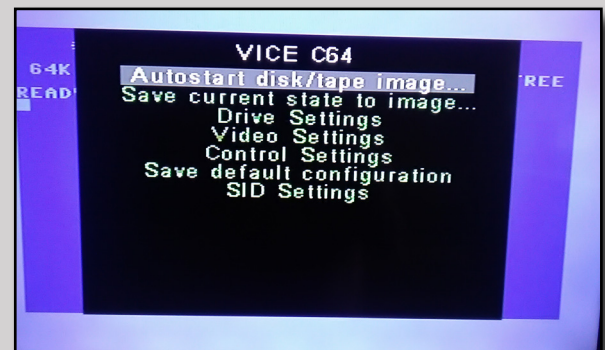
jest zły, ale w sieci dostępna jest znacznie lepsza odsłona tej aplikacji, oznaczona numerem 1.22b (spotkałem się też na różnych stronach z nazywaniem jej wersją 2.2) i to nią właśnie zajmiemy się tutaj. Jest znacznie bardziej dopracowana, cechuje ją większa kompatybilność i ma jedną wspaniałą opcję, o której napiszę za chwilę. Problemu z jej zdobyciem nie ma, jest ona dostępna w zasadzie na wszystkich stronach poświęconych tej tematyce. Po wypakowaniu archiwum, umieszczamy je na pendrive wraz z kolekcją ulubionych gier i to w zasadzie wszystko, co musimy przygotować. Nic nie stoi na przeszkodzie, by potrzebne nam pliki wypalić na płytce, ona również zostanie wykryta, zarówno przez menadżera plików, jak i sam emulator. A tenże odpalamy poprzez wybranie w eksploratorze pliku x64.elf. Ten *.elf to taki jakby odpowiednik pecetowego *.exe, czyli pliku wykonywalnego. I tu mała podpowiedź – nośniki podłączone pod port USB konsola oznacza jako „mass”. W analogiczny sposób uruchamiamy każde inne oprogramowanie homebrew.

Gdy już przebrniemy wreszcie przez te wszystkie techniczne zawłości, nie pozostaje nam nic innego, jak odpalić wreszcie jakąś gierkę. Po uruchomieniu emulatora, naszym oczom ukaże się znajomy, niebieski ekran. Teraz, po naciśnięciu przycisku START na padzie, przywołujemy menu główne, podzielone na kilka sekcji.

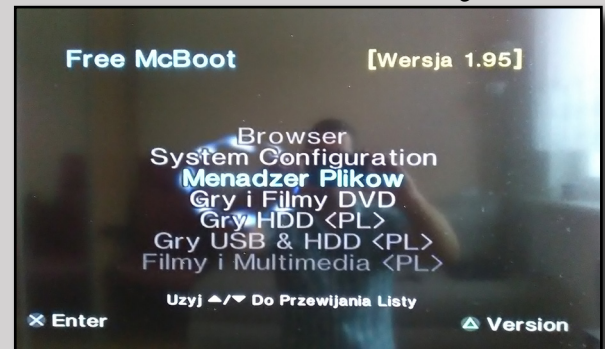
▼ Menadżer plików



▼ Menu emulatora PS2VICE



▼ Menu główne FMBC



▼ Profesjonalny zestaw do emulacji C64





Autostart przenosi nas bezpośrednio do katalogu z grami i stamtąd przyciskiem X odpalamy interesujący nas tytuł. Zakładki Drive, Video i SID zostawiamy bez zmian, ustawione są tak, by zapewnić najlepszą możliwą wydajność. Ewentualnie, w przypadku gdyby wystąpiły problemy z jakimś konkretnym tytułem, można zaznaczyć opcję „True drive emulation” w sekcji Drive. Zwiększa to ponoć jeszcze kompatybilność, chociaż ja nie musiałem z tej funkcji skorzystać ani razu. A skoro już przy kompatybilności jesteśmy, to zaznaczyć trzeba, że PS2 VICE bez zająknięcia odpala wszelkie możliwe typy komodorowych formatów, czyli .d64, .t64, .prg i .tap, dopiero przy .crf napotkałem kłopoty z włączeniem, lecz dotyczy to na szczęście tylko niektórych plików.

Kolejną ciekawą i niesamowicie ważną opcją w menu jest **Control Settings**, zawiera ona bowiem trzy ważne funkcje:

Swap joysticks – przełącza między joyem w porcie 1 i 2

Enable analog joysticks – umożliwia grę na lewym analogu zamiast na

D-Padzie (bardzo wygodne i jakby bardziej płynne)

Snapshot location – wybór miejsca, gdzie zapisze się nasz save (do wyboru – pendrive, memorka, hdd lub pamięć konsoli)

I tutaj właśnie dochodzimy do miejsca, w którym wyraźnie widać przewagę wersji 1.22b nad jej starszą odśloną. Można zapisywać sejwy! Tak, teraz granie staje się prawdziwą przyjemnością. Nie trzeba męczyć ulubionego tytułu przez 3 czy 4 godziny non-stop, żeby go ukończyć. Można sobie rozłożyć przyjemność na raty i delektować się gierką od miejsca, w którym sobie ją zapisaliśmy podczas poprzedniej sesji. Funkcja zapisu i ładowania stanu gry przypisana została do przycisków L1 i L2.

Okej, założmy więc, że wszystko już ustawione, gierka odpalona, na ekranie pojawia się piękne, kolorowe intro z cudowną muzyką. Zazwyczaj, jak zapewne wszyscy wiedzą, by je ominąć i przejść do gry, trzeba użyć spacji. Ale skąd tu wytrzasnąć spację? Wszak w ręce dzierzmy tylko padał! Z tym problemem autor programu poradził sobie dwójako i w obu przypadkach zrobił to wyśmienicie. Pod przyciskiem R1 ukryta jest bowiem wirtualna klawiatura, z której bez problemu wklepiemy wszystko, co będzie nam potrzebne (prawy analog – nawiga-

cja, O – wybór). Drugim bardzo nowatorskim pomysłem jest wprowadzenie pełnego supportu dla klawiatury USB. Tak, klawiatura, której używacie do swego peceta, będzie bez problemu wykryta przez konsolę. Nie ma tu znaczenia czy jest ona bezprzewodowa, czy podłączona kablem. Od tego momentu wszystkie tekstówki nie są już nam straszne i możemy w nie grać do woli. Jak dla mnie, rewelacja!

Żeby nie było za słodko, trzeba jednak do tej beczki miodu dodać przysłowiową łyżkę dziegciu. Jest nią bowiem fakt, że emulator nie zadziała, gdy konsola podłączona jest do TV za pomocą kabla Component. Aby wszystko było ok, musimy użyć przewodu Composite, czyli dającego nieco gorszą jakość obrazu. Nie jest to może jakiś duży problem, bo to właśnie ten kabel jest standardowym wyposażeniem zestawu PS2, ale trzeba uznać to za minus. Jest to tym dziwniejsze, że taki emulator SNES-a z tego samego zestawu FMCB śmiga w obydwu wariantach. Pomijając tę jedną wadę, nie ma się już naprawdę do czego przyczepić.

Jak więc widać, emulator jest perfekcyjnie dopracowany i przemyślany pod kątem funkcjonalności i sprawia jak największej frajdy. I faktycznie, sprawia jej strasznie dużo. Jest do brą propozycją dla wszystkich, którzy chcieliby powrócić do tematu C64, a niekoniecznie od razu go kupować. Oczywiście można odpalić też emulator na pececie, ale gdy pod telewizorem stoi sobie PS2, można też spróbować zrobić to na niej i tchnąć w nią przy okazji jeszcze trochę życia. Niezaprzeczalne zalety tego rozwiązania to z pewnością: duży ekran TV zamiast małego monitora, możliwość robienia własnych kontrolerów i po prostu wykorzystanie swojego sprzętu w nowy, alternatywny sposób.

▼ PS2 Serial Number



Karta turbo Furia EC020 dla Amigi 600

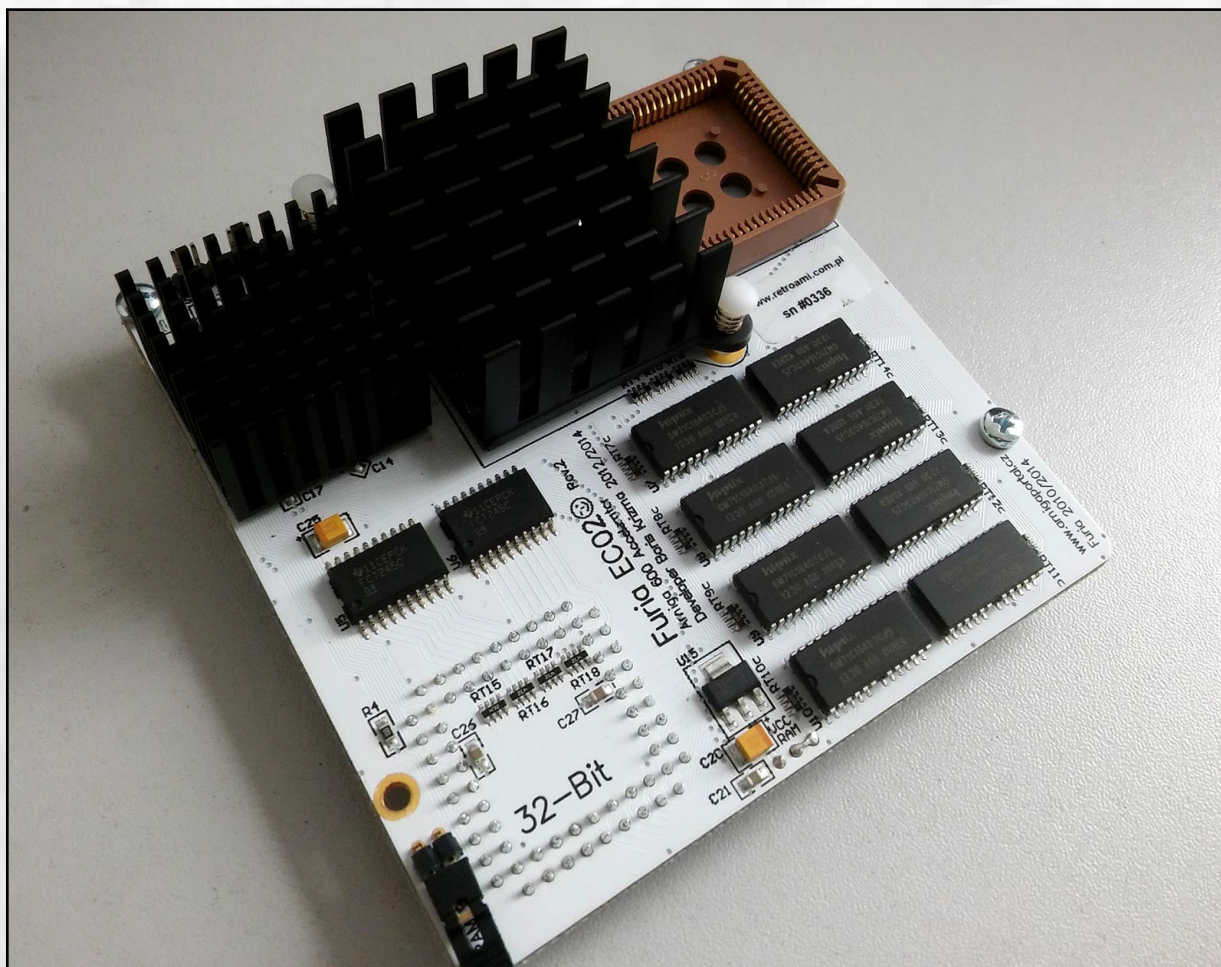


AMIGA



■ Tutorial: Leopold Tupalski

Małe Amigi, mimo wielu niekwestionowanych zalet, z powodu relatywnie niewielkiej mocy obliczeniowej nie nadawały się do bardziej ambitnych zastosowań. Z pomocą przychodziły karty turbo wielokrotnie przyspieszające działanie danego modelu. Mimo upływu lat na rynku nadal pojawiają się nowe rozszerzenia, które pozwalają eksploatować wystuzone Amigi na nowo. Jednym z takich produktów jest opracowana dla Amigi 600 karta Furia EC020.



▼ Karta turbo Furia EC020 Rev2 dla Amigi 600 (fot. Marcin Królikowski)

Amiga 600, ze względu na zwartą konstrukcję czy choćby brak znanego z A500 86-pinowego gniazda rozszerzeń, uchodziła przez lata za komputer, który nie nadaje się do rozbudowy. Zasadniczo w tym modelu można było co najwyżej zwiększyć pamięć RAM przez rozszerzenia podłączane do złącza ukrytego pod dolną klapką obudowy komputera lub wpinane do gniazda PCMCIA. Ponadto sam procesor MC68000

taktowany zegarem 7,16 MHz, w który standardowo wyposażono A600, już w 1992 r., w momencie debiutu tej maszyny na rynku, był układem przestarzałym. Stąd też najmniejszy model Amigi był określany mianem komputera dla graczy. Jednak rozrywka elektroniczna także wymusiła zwiększenie wydajności procesorów. Użytkownicy A600 długo mogli tylko pomarzyć o kartach procesorowych, z których korzystali posiadacze innych Amig. Dopiero

na początku drugiej połowy lat 90. pojawiły się karty przyspieszające A600. Wśród nich były takie karty turbo jako Apollo 620 lub M-Tec 630, opisywane w ówczesnej prasie amigowej. Kolejne tego rodzaju konstrukcje pojawiły się już w nowym stuleciu, kiedy Amiga zaczęła odżywać za sprawą kolekcjonerów i entuzjastów retrogamingu. Na tej fali kilka lat temu pochodzący ze Słowacji Boris Krizma opracował dla A600 tytułową kartę turbo Furia EC020.



W tym artykule opisano jej wariant Rev2, wyposażony w procesor MC68EC020 33 MHz, koprocesor arytmetyczny (FPU) MC68882 40 MHz i 9,5 MB Fast RAM.

Instalacja

Karta została zakupiona w sklepie RetroAmi i dostarczona w cokolwiek spartańskim, szczelnie wypełnionym gąbką pudełku, które jednak spełniło swoje zadanie. Niestety, opakowanie nie zawierało jakiegokolwiek ulotki, toteż informacji o montażu karty trzeba było szukać w internecie.

W celu montażu karty należy usunąć znajdującą się na płycie Amigi podstawkę pod dysk twardej 2,5", zwaną „sankami”, o ile jeszcze uchwalała się we wnętrzu komputera.

Montaż karty turbo Furia odbywa się przez nałożenie jej na znajdujący się na płycie Amigi procesor MC68000. Wcześniej należy zaopatrzyć się w trzy tuleje dystansowe M3x8 z tworzywa, aby stabilnie ułożyć kartę. Tuleje dystansowe przekładane są przez

rem, można na koniec wkręcić wkręt montażowy. Wkręt ten, wchodząc w znajdujący się pod spodem otwór pozostały po usuniętych „sankach”, zabezpieczy kartę przed jej ewentualnym odpadnięciem od płyty głównej.

Wszystkie czynności powinny być wykonane zdecydowanie i z wyuczuciem, aby uniknąć uszkodzenia karty lub płyty głównej. Przed uruchomieniem Amigi trzeba się upewnić, że gniazdo ze znajdującym się na karcie turbo procesorem 020 ściśle i równomiernie przylega do MC68000. Tylko w ten sposób nowy procesor będzie mógł przejąć kontrolę nad komputerem. Osobom niepewnym w pracach montażowych z pomocą powinni przyjść bardziej doświadczeni amigowcy lub elektronicy, w szczególności ci, którzy serwisują dawne komputery.

Poprawnie zainstalowana Furia powinna od razu zostać wykryta przez Amigę, co widać na górnej belce Workbench, na której powinno widnieć ok. 8 MB dodatkowej pamięci. Obecność karty turbo można też sprawdzić

procesor zainstalowany na karcie jako 68020 lub 68EC020, taktowany częstotliwością 33 lub 36 MHz. Jeśli karta wyposażona jest w FPU, układ ten wykrywany jest jako 68882 z zegarem 33,3 MHz.

Jako ciekawostkę można podać, że oprogramowanie wykrywa niekiedy Furię jako kartę typu Zorro II lub III, choć A600, rzecz jasna, nie posiada takich złączy. W przypadku kickstartu 3.1 karta jest też widoczna w menu Boot selectora, wywołanym przez jednoczesne wciśnięcie obu przycisków myszy po resecie, w sekcji Expansion Board Diagnostic. Oczywiście trzeba wziąć poprawkę na rozbieżności i nietypowe wskazania widoczne w oprogramowaniu.

Konfiguracja

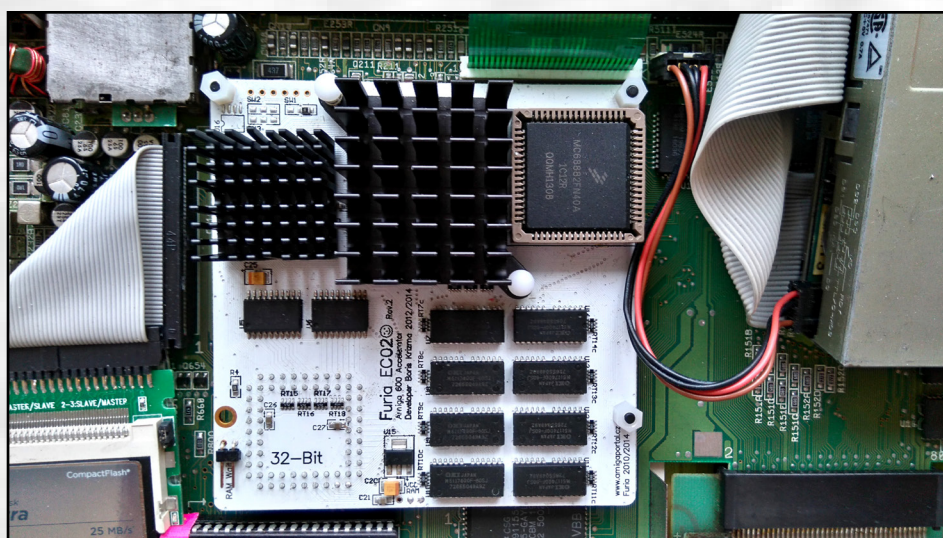
Po udanym montażu należy skopiować do wolumenu systemowego C: program *furiatune*, który steruje kartą. Narzędzie można pobrać ze strony jego autora Martina Kuchinka: <http://www.kuchinka.cz/furia/> Opcje programu wraz z opisem dostępne są po wykonaniu polecenia:

```
furiatune ?
```

Wśród nich na uwagę zasługują następujące funkcje:

- Obsługa koprocesora arytmetycznego. Włączony MC68882 może powodować zawieszanie się niektórych programów, choć są też takie (jak np. *MacBzone*, klonie gry *Battlezone* na Apple Macintosh, który można uruchomić na emulatorze *ShapeShifter*), które wymagają FPU. Włączenie i wyłączenie tego układu wykonuje się za pomocą poniższych poleceń (zmiana trybu pracy FPU powoduje reset Amigi):

```
furiatune fpu on
furiatune fpu off
```



gotowe otwory na płytce karty. Przez czwarty otwór, znajdujący się w lewym dolnym rogu karty, obok gniazda z nowym procesorem

za pomocą polecenia CPU, programu *ShowConfig* albo benchmarków, takich jak *SysInfo* lub *AIBB*. Programy te identyfikują

▼ Furia z FPU zainstalowana we wnętrzu A600. Do montażu potrzebne są widoczne na zdjęciu trzy tuleje dystansowe M3x8 wykonane z tworzywa.



- Włączenie i wyłączenie cache procesora:

```
furiatune cache on
furiatune cache off
```

- Przyspieszenie pracy kontrolera IDE. W przypadku kart CF SanDisk Ultra, działającej jako dysk twardego komputera, spowodowało to wzrost szybkości odczytu danych z 1265 KB/s do 1391 KB/s. Wyniki te dotyczą partycji w systemie plików FFS przy 128 przydzielonych buforach oraz scsi.device w wersji 40.5. Funkcję tę uruchamia i anuluje polecenie

```
furiatune ide on
furiatune ide off
```

- Dostęp do pamięci 32-bitowej, co powoduje nieznaczny wzrost mocy obliczeniowej komputera:

```
furiatune shadowrom
```

- Wczytanie obrazu pamięci ROM określonego przez parametr file:

```
furiatune maprom file
```

Przykładowo:

```
furiatune maprom DEVS:kick-starts/kick39106.A1200
```

- Wyłączenie dostępu do pamięci 32-bit oraz mapowania ROM:

```
furiatune boardrom
```

- Dodatkowe 1,5 MB pamięci Fast RAM:

```
furiatune addmem
```

Ponadto furiatune można uruchomić z argumentami, które przywracają ustawienia fabryczne (parametr default), resetują komputer (reboot) lub wyświetlają aktualny stan karty (status).

Niektóre z funkcji, lub też ich rezultaty, są dyskusyjne. Z pewnością warto spróbować działania furiatune z różnymi ustawieniami, wybierając według uznania te, które najbardziej nam odpowiadają. Tak otrzymany zestaw opcji można zapisać w postaci własnej sekwencji startowej, na przykład w pliku User-startup, który za pomocą polecenia systemowego Execute zostanie uruchomiony

w trakcie głównej sekwencji startowej.

Oprócz opisanych funkcji dostępna jest jeszcze jedna, która odblokowuje dostęp do złącza PCMCIA. Standardowo A600 z Furią nie wykrywa tego portu, co byłoby dużą niedogodnością. Jest na to jednak sposób: aby odblokować PCMCIA, podczas resetu należy przytrzymać przez 3 sekundy kombinację klawiszy Amiga + Amiga + Ctrl. Ceną za to jest spadek ilości pamięci Fast do 5 MB (widzianej po wznowieniu pracy Amigi w dwóch blokach jako 4 + 1 MB).

standardowej sześćsetki. Ma też przewagę (ok. 20%) nad A3000 z MC68030 25MHz.

Po włączeniu dostępu do pamięci 32-bitowej (funkcja shadowrom) osiągi widoczne w SysInfo 4.0 wzrastają następująco:

Parametr	Wynik
Dhrystones	5713
Mips	5.96
MFlops	0.95

Użytkowanie

Wyniki testów to jedno, a rzeczywista, odczuwana przez użytkownika prędkość systemu to drugie.



▼ Prawidłowo zamontowana Furia powinna z każdej strony ściśle obejmować stary procesor MC68000. Karta powinna być równolegle ułożona względem płyty głównej A600.

Osiągi

Karta turbo Furia EC020 reklamowana jest jako rozszerzenie, które ponad 10-krotnie przyspiesza A600. Potwierdzają to wyniki uzyskane w programach testujących wydajność komputera, jak choćby SysInfo 4.0. Przy standardowych ustawieniach są one następujące.

Parametr	Wynik
Dhrystones	5622
Mips	5.86
MFlops	0.93

Program wykazał, że A600 z Furią jest ponad 10 razy szybsza od

Wzrost szybkości działania widać od razu w Workbenchu oraz w wielu programach i grach, które na „golej” A600 prezentowały się mało okazale. Mniej lub bardziej płynnie zaczynają działać wektorowe symulatory, jak Red Baron czy A-10 Tank Killer firmy Dynamix. Dziesięciokrotnie większa szybkość ma też bezpośrednie przełożenie na działanie emulatora PC-Task, na którym Wolfenstein 3D, którego można uruchomić na A600 z MC68000, notuje wzrost liczby klatek na sekundę szacunkowo z 0,15 do ok. 2 fps. Na tak rozbudowanej A600 można sobie też pozwolić na uruchomienie słynnego emulatora klasycznych



Macintoshy ShapeShifter. Tu szybkość działania jest już zdecydowanie większa. W części testów wykonanych pod MacOS za pomocą programu Speedometer 3.06, A600 z Furią na pokładzie osiąga lepsze rezultaty od niektórych Maców z nowszym procesorem 030.

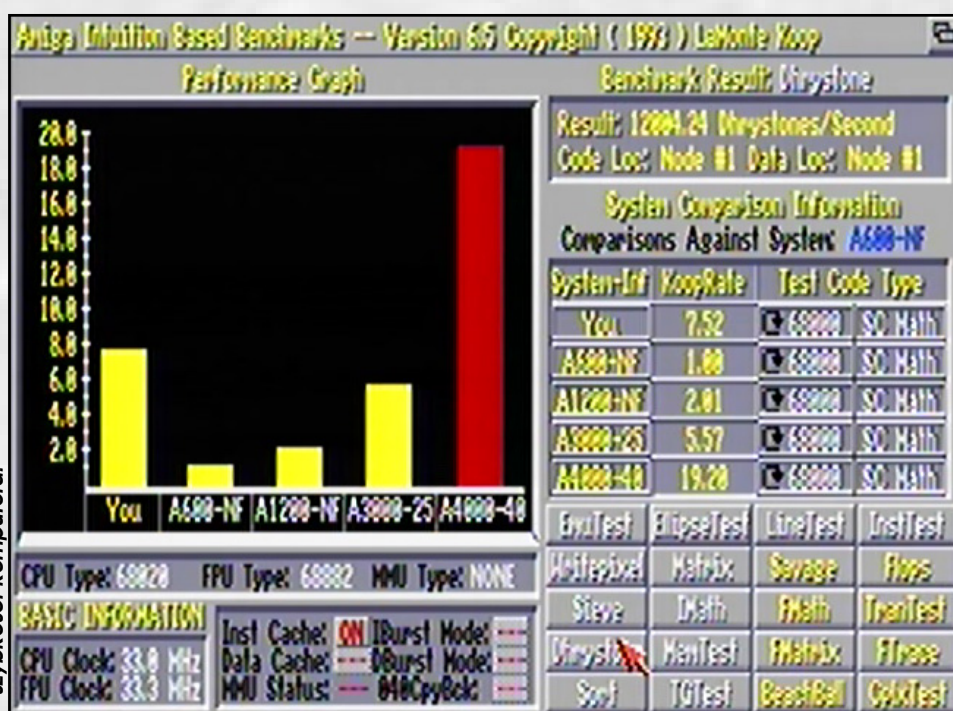
włącza się w 64-kolorowym trybie EHB. Trzeba uczciwie przyznać, że aby uzyskać płynną grafikę, musimy w niektórych trójwymiarowych grach ograniczyć poziom wyświetlanych detali lub zmniejszyć wielkość ekranu. Jednak na graczy czeka też wiele innych doskonałych gier, m.in. wydany w ubiegłym roku tytuł *Tanks Furry*, który

użytkowego, którzy będą mogli zainstalować wiele dodatków do Workbench'a lub zrealizować swoje twórcze ambicje w programach graficznych Lightwave 3D czy SceneryAnimator. Furia daje też możliwość zabawy z *Linuksem* za pomocą dystrybucji *uClinux*, opracowanej dla procesorów pozbawionych MMU.

▼ Dhrystone test przeprowadzony w Sysinfo 4.0 potwierdza ponad 10-krotny wzrost szybkości A600 po zainstalowaniu karty turbo Furia



▼ Wyniki uzyskane w AIBB 6.5 dla tego rodzaju testu są mniej optymistyczne i wykazują już tylko 7,5 razy większy wzrost szybkości komputera.



Osiągi

Przez blisko półtora roku działania karta turbo Furia 020 sprawowała się dobrze i nie stwarzała większych trudności. Nigdy nie wystąpiły problemy z przegrzewaniem się karty, mimo wielogodzinnej pracy z oprogramowaniem wymagającym dużej mocy obliczeniowej. Kłopotliwe bywało przełączanie Furii do trybu zgodności z PCMCIA. Czynność tę ułatwiłaby dodatkowa opcja programu furiatune. Przydałoby się też, aby do Furii dołączana była ulotka wspominająca o tym programie z opisem instalacji karty i gotowym zestawem elementów montażowych.

Mimo tych niedogodności Furia ma jednak zdecydowanie więcej zalet. Wymieńmy najważniejsze: stabilność działania, małe wymiary (nie zaburzające konstrukcji A600), programowa konfiguracja, możliwość korzystania z PCMCIA, a także przyzwoite osiągi i znaczne rozszerzenie pamięci. Plusem jest też opcjonalna obecność koprocatora, którego zastosowanie bywa dyskusyjne. Dużą zaletą jest także przystępna cena: 429 zł (marzec 2017).

Z gier nieosiągalnych wcześniej z powodu zbyt wysokich wymagań znakomicie prezentuje się symulator śmigłowca COALA. Można się też pokusić o uruchomienie gier z gatunku FPS, jak choćby Nema IV, który na A600 z układami ECS

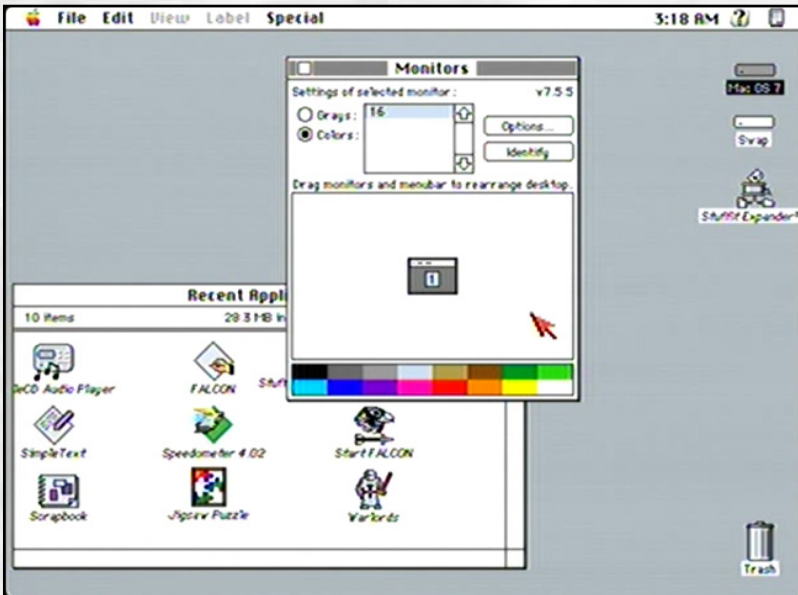
wymaga procesora 020. Wygodne będzie też korzystanie z pakietu WHDLoad, który pozwoli cieszyć się wieloma amigowymi grami.

Pożytek z karty turbo będą mieli też koneserzy oprogramowania

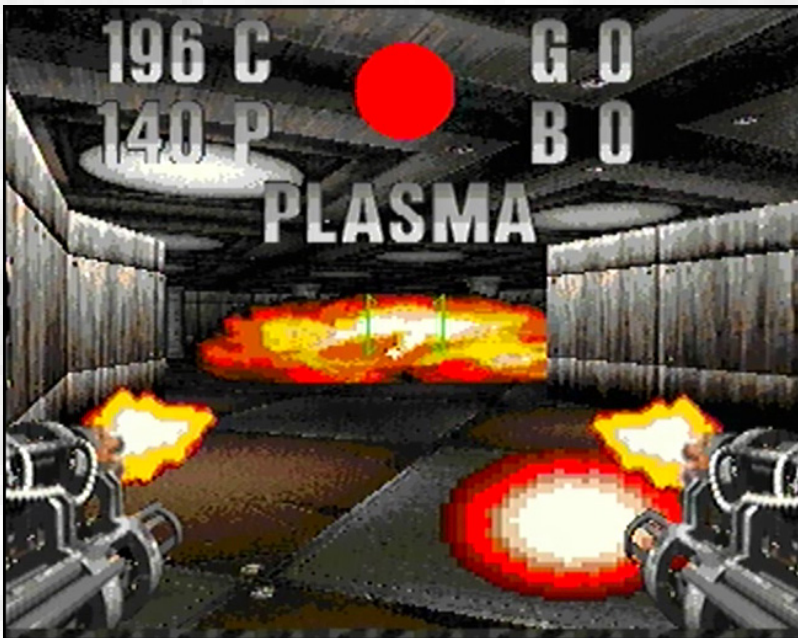
Rozważając zakup, warto również wziąć pod uwagę, że karta wciąż jest produkowana i że udziela się na nią dwuletniej gwarancji. To spora przewaga tego rozszerze-



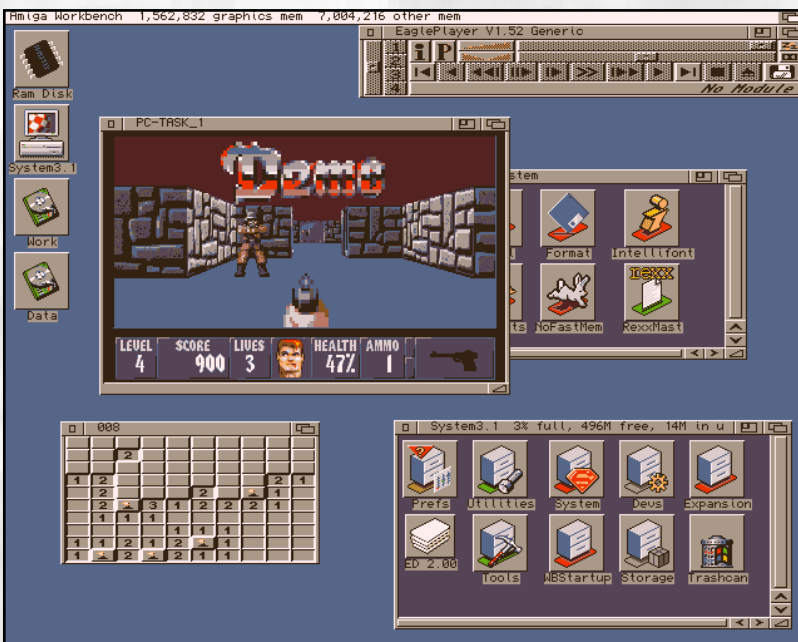
▼ MacOS 7.5.3 uruchomiony na A600 pod emulatorem ShapeShifter 3.11.



▼ Namac IV: Director's Cut. Dzięki karcie turbo można z Amigą 600 wejść w świat gier 3D

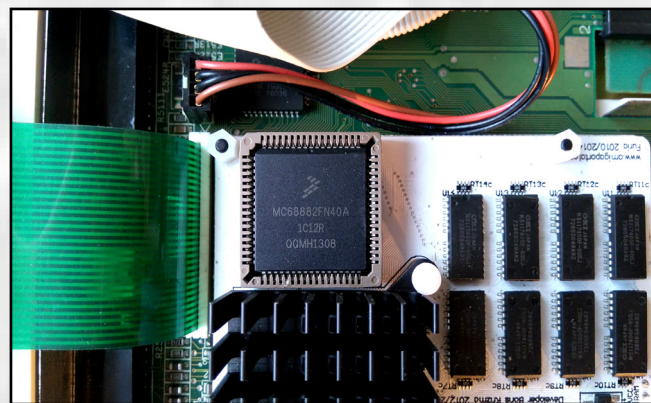
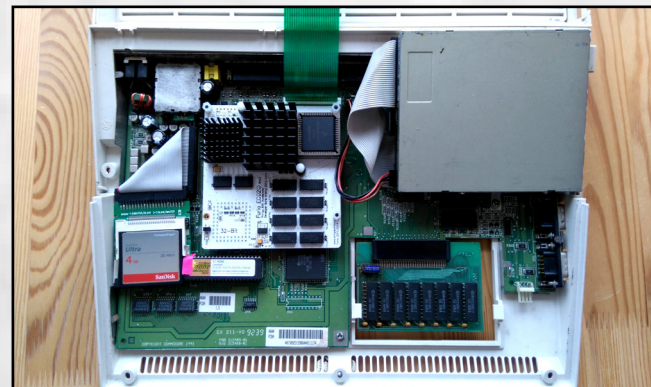


▼ Zwiększone dzięki Furii zasoby pozwalają komfortowo korzystać z systemu Amigi



nia nad wyprodukowanymi 20 lat temu kartami turbo z rynku wórnego.

Wzbogacając A600 o kartę turbo Furia 020, warto przy okazji wymienić kickstart na nowszy, jak choćby ten w wersji 3.1, rozszerzyć pamięć Chip RAM o 1 MB, zaopatrzyć się w pamięć masową w postaci dysku twardego albo karty CF lub SD, a w dalszej kolejności sięgnąć także po scandoubler Indivision ECS. Z tak dobrojoną Amigą 600 można śmiało ruszać na podbój wielu zakamarków świata elektronicznej rozrywki, zamkniętych wcześniej przed tą wspaniałą maszyną.



GADAJĄCE GŁOWY

Wojna, wojna nigdy się nie zmienia, czyli Commodore vs Atari

Petrichor: Jak pewnie niektórzy z was wiedzą, urodziłem się... atarowcem :) i mimo że pokochałem Amisę taką samą miłością, jak mój pierwszy komputer, w głębi serca zawsze będę atarowcem (wiecie, korzenie i te sprawy). Przychodząc z obozu atarynkowiczów, chciałem z wami pogadać przy „fajce pokoju i piwie” o tej całej wojnie platform, która tak naprawdę nigdy się nie skończy. W dzisiejszych czasach obserwujemy walkę konsolowców: co lepsze, Playstation czy Xbox? Co śmieszniejsze, konsolowcy prowadzą równoległe inną bitwę ze wspólnym wrogiem – PC.

A jak to było z naszą małą 8-bitową wojenką? Dlaczego właściwie się zaczęła? Czy można odpowiedzieć na pytanie, co jest lepsze: Commodore czy Atari?

Jeśli chodzi o mnie, przyznam szczerze, że bardzo wam zazdrościłem commodorowych gier: *Giana Sisters*, *Rick Dangerous* i *Ghost'n Goblins*; zazdrościłem szybkości, z jaką ładują się wasze gry (potem kupiłem modyfikację Turbo2000 w magnetofonie i przestałem wam zazdrościć). Ale tak naprawdę cieszyłem się z tego, co mój komputer mi oferował. Czasem wydaje mi się, że w C64 grafika była ciut lepsza, jakby bardziej czytelna. Z punktu widzenia dziecka ładowanie gier też było łatwiejsze.

A jak wy się zapatrujecie na ten konflikt platform? Czy faktycznie mydelniczka była lepsza od atarynki z drewna i ze stali, czy może po prostu była to wojna podwórkowa i biliśmy się jak kibice, dla zasady?

Komek: Oj, tak, pamiętam! To były czasy. Od 1993 r. jestem posiadaczem C64, ale nigdy nie brałem udziału w tej wojnie. Kumplowałem się z atarowcem, który był moim sąsiadem. Często spotykaliśmy się u mnie lub u niego i graliśmy do upadłego. Kolega cieszył się, że mógł zagrać w gry na C64, które miały płynny scrolling i dobrą grafikę, ja z kolei radowałem się, że mogłem posmakować takich

Kumplowałem się z atarowcem, który był moim sąsiadem. Często spotykaliśmy się u mnie lub u niego i graliśmy do upadłego.

– Komek

atarowskich świeżynek jak *Magia Kryształu*, *Miecze Valdgira*, *Smuś* czy *Hans Kloss*. Próbowaliśmy nawet razem stworzyć papierowego zina „8-bitów” o grach na C64 i Atari XL/XE, ale skończyło się na okładce i kilku stronach. Bardzo miło wspominał tamte czasy. Dodam, że nigdy nie doszło między nami do kłótni z powodu naszych komputerów. Nigdy też nie udowadniał mi, który sprzęt jest lepszy, a który gorszy.

Don Rafito: Mnie, prostego chłopaka z wioski na południu Opolszczyzny, ta wojenka zupełnie nie dotyczyła. Początek lat 90. to

raczej czas konsol. Najpierw podróbka Atari 2600 o groźnej nazwie „Rambo”, zaraz potem Pegasus. Owszem, kontakt z C64 miałem dość regularny i to już od końcówki lat 80., kiedy to wpadałem do kuzyna, z którym pykaliśmy ile fabryka data. Jakieś szczątkowe informacje o scenie, o wojnie z atarowcami do mnie docierały. Ale ani ja, ani kuzyn nie siedzieliśmy w tym na bieżąco. Z C64 związałem się tak na dobre (kupiłem swój egzemplarz) dopiero w połowie lat 90., czyli kiedy tak naprawdę ta wojna przeniosła się na inne poletko: Amiga kontra PC. Potem była A500, zaraz po niej (sprzedałem przyjaciółkę i mydelniczkę) przesiadka na A1200. W tym czasie wpadła mi w ręce pokaźna kolekcja pism „Top Secret”, „Amigowiec”, „Amiga Computer Studio”, „Magazyn Amiga” i „Bajtek”. To z nich dowiedziałem się więcej na temat tej wojny.

Ari: Jeśli chodzi o mnie, to muszę przyznać, że mnie ta wojenka ominęła z prostego powodu – w moim otoczeniu nie było ani jednego Atarowca. Nie było więc z kim toczyć wojny. Owszem, wiedziałem o konflikcie z czasopism komputerowych tamtych lat, wiedziałem mniej więcej, co to za maszyny, ale jakoś się tym nie interesowałem. Myślę nawet, że gdyby któryś z moich kumpi kupił wtedy Atari, to na pewno nie znalazłby się na moim celowniku, wręcz przeciwnie – popędziłbym do niego zobaczyć sprzęt i zagrać w coś, czego nie było na moim komputerze. O żadnej wojnie nie mogłoby być mowy. Co innego konflikt Amigi z PC, który wybuchł później, a w który byłem dość mocno zaangażowany. Ale to już zupełnie inna historia.

Neurocide: Zaczęło się w Starożytnej Grecji od niebieskich i czerwonych, a potem: Canon czy Nikon? Samsung czy iPhone? PC czy konsola? Play Station czy Xbox? Sega czy Nintendo? The War. The War never chages. My kontra oni. My lepsi, oni gorsi. Bo moje jest zawsze lepsze od twojego. Bo na swoje wy-

dałem pieniądze, więc nie może być gorsze, nie może być równe, musi być lepsze. „A jeśli jest gorsze?”. Nie, nie, nie... nie jest. Bo nie może. Zamknij się, nie pytaj.

Tak naprawdę wszystko sprowadza się do redukcji dysonansu poznawczego, potwierdzenia słuszności własnego wyboru oraz identyfikacji z grupą. C64 i Atari 65 różnią się od siebie w szczegółach – to tylko 8-bitowe maszyny o podobnych ograniczeniach. C64 miał świetny dźwięk, ale tylko 16 cholernych kolorów, Atari większy wybór kolorów, ale liche dźwięk. Ot co. W czasie tej wojny miałem 12, może 14 lat i niewiele mogłem powiedzieć na temat sprzętu oponenta. Podczas wymiany argumentów mogłem mu ściemniać, a on mnie. To nie była wojna na sprzęt, to była wojna na to, kto kogo bardziej wkręci, kto kogo przytłapie na kłamstwie. Tak tę wojnę pamiętam.

Mój sąsiad piętro wyżej miał Atari 65, sąsiad z lewej miał Atari 2600. Obaj, choć te maszyny trafiły w ich posiadanie najwcześniej, szybko stali się samotni, bo po upadku komuny w moim bloku od razu zatriumfował C64. I równie szybko przegrał. Ale nie z Atari, zjadła go Amiga i Sensible Soccer, bo ani Kick-Off, ani Microprose Soccer nie mogły z nim konkurować. Chwilę później Amigi też już nie było. I nie przegrała z Atari ST. Przyszedł pierwszy 386, a potem 486, a potem Pentium. Dziś w moim bloku pewnie trwa ta sama wojna, tyle że teraz PS4 gryzie się z XBOXOne. Bo wojna nigdy się nie zmienia.

The War. The War never chages.
My kontra oni. My lepsi,
oni gorsi. Bo moje jest
zawsze lepsze od twojego.
Bo na swoje wydałem
pieniądze, więc nie może
być gorsze...

– Neurocide

Bob8bit: Neurocide, cóż można dodać do twoich słów? Tak samo jak w podstawówce trwały zażarte dyskusje o wyższości Commodore nad Atari, tak dziś w pracy dyskutujemy, czy kombosy w *Mortal Kombat* lepiej wchodzi na padzie od Xboksa, czy może jednak na tym od Playstation. W obu przypadkach, niezależnie od zażartości walk słownych, na koniec dnia można się spotkać i zagrać na

sprzęcie, który gospodarz akurat ma w domu. Jeśli dawniej spotkanie odbywało się u mnie, pomagaliśmy w misji bohaterowi *Flimbo's Quest* albo rozgrywaliśmy mecz w *International Soccer*. Kiedy mama zgodziła się na wizytę u któregoś atarowca, z wypiekami na twarzy podziwialiśmy cyfrową nagość w *AD 2044* lub zbieraliśmy śrubki z sympatycznym *Robbo*. Pozdrawiam Pustaka, który do dziś posiada to stare Atari i kupuje karty z nowymi grami. Fajnie było zagrać w *Yoomp!* na prawdziwym sprzęcie.

Minimoog: Ja jeszcze wrócę do muzyki. Moim zdaniem POKEY nie przebije SID-a (którego chyba nic nie przebije :). Zawsze kiedy słucham dobrych kawałków z C64, zachwyca mnie ich głębia, ta pozorna wielokanałowość (wszyscy wiemy, jak to się robiło). Atari tego nie miało, POKEY dawał tylko te swoje niezmiennie fale. Choć przyznam, że w atarowej muzyce urzeka mnie ten wszechobecny kwadratowy bas – coś jest w tym brzmieniu. I tak samo, jak można było zrobić fajny kawałek na atarynce, tak samo mogła zawieść mydelniczka (szczególnie w grach z pierwszej połowy lat 80.).

Moim zdaniem wspomniane przez Neurocide'a 16 kolorów w C64 wcale nie wypadają słabo wobec palety atarynek. Nie jest tajemnicą, że wprawni programiści mogli i nadal mogą działać graficzne cuda na mydelnicze. Patrząc jednak od strony technicznej – w dobie ośmiobitowców firma Commodore była zawsze o krok w tyle. Podczas gdy Atari wypuściło 2600 z 128 kolorami, później 400 z tą samą liczbą barw, CBM miało swojego PET-a bez trybu graficznego oraz VIC-a z 8 kolorami. Użytkownicy C64 także dostali o pierwiastek mniejszą liczbę barw niż w atarynkach serii XL. Zawsze jednak można się pocieszyć, że w 1984 roku Apple wypuściło monochromatycznego Macintosha.

Tomxx: Moja prywatna wojenka z Atari sprowadzała się do wymiany uprzejmości z moim

najlepszym przyjacielem z dzieciństwa. Łuki miał Atari 800XL i to właśnie u niego przeżywałem moje pierwsze chwile uniesienia nad pikselami wyświetlanymi na monochromatycznym, zielonym ekranie. Był rok 1987, za kilka miesięcy mieliśmy iść do podstawówki, ale męczone wówczas gry obróciły nasz świat do góry nogami. *Ninja, Boulder Dash i River Raid* – to się nam najczęściej „wgrzywało”. Do dzisiaj mam do tych tytułów ogromny sentyment.

Później, gdy miałem już C64 ze stacją dysków, a potem Amigę, Łuki przesiadywał u mnie, podobnie zresztą, jak całe osiedle zaprzyjanych chłopaków. Potem nie przesiadywaliśmy już nigdzie, bo zaczęły się knajpy i wyjścia na piwo i z wszystkich tych naszych dzieciennych wojenek naśmiewaliśmy się do upadłego.

Moja prywatna wojenka z Atari sprowadzała się do wymiany uprzejmości z moim najlepszym przyjacielem z dzieciństwa.

– Tomxx

Pamiętam jeszcze coś: podczas tych pierwszych lat z C64 dużo czasu spędzałem na programowaniu w BASIC-u. Moim pierwszym projektem był migoczący ekran z ogromnym napisem wykonanym symbolem spacji (PETSCII 32) w kolorze przeciwnym do tła. W tamto upalne lato 1991 r. miałem do przekazania światu tylko jeden komunikat: ATARI DET. Dopiero po jakimś czasie dowiedziałem się, że „dead” pisze się trochę inaczej, ale było już za późno i na krótki czas stałem się pośmiewiskiem całego komputerowego świata na naszym osiedlu. W obronie honoru pomogła mi jednak moja Komoda, której możliwości graficzno-dźwiękowe stały na zdecydowanie wyższym poziomie od małego Atari ;).

Atreus: W moim przypadku ta cała wojna przeszła obok. W 1991 r. dostałem C64. Właściwie w tym czasie moja wioska została zdominowana przez C64. Koledzy nie mieli ani Atari, ani Spectrum, ani innych komputerów. Grało się w różne tytuły ze składanek na kasetach. Na przełomie lat 95/96 kupiłem od kolegi stację dysków i wsiąknęłam w gry, później chciałem też opanować program „Amiga Paint”. O całej tej wojence dowiedziałem się na przełomie

lat 97/98 z „Magazynu Amiga” oraz „64+4 & Amiga”, kiedy stałem się posiadaczem A500. Razem z tym komputerem dostałem pokazną kolekcję czasopism. Z tego, co pamiętam, na przełomie lat 94/95 docierały do mnie jakieś informacje na ten temat z pisma „Commodore & Amiga”, które kupował kolega (pozdrowienia dla Dr. Jaaco). Właściwie w sąsiedniej wiosce, gdzie mieszkał kuzyn, także miałem do czynienia tylko z C64 i Amigą. Wcześniej Atari 400 i 800 widziałem tylko w „Bajtku”, na żywo mogłem je zobaczyć chyba dopiero w 1998 r.

phowiec: Czytając poprzednie wypowiedzi, można dojść do wniosku, że wojna Atari vs C64 to miejska legenda, jak Yeti. Wszyscy o tym mówili, ale nikt tego nie widział. Ja też Yeti nie spotkałem... Kolega z tego samego piętra miał Atari 800 XL, trzy piętra niżej – 65XE, 2 klatki dalej był Amstrad CPC 464, w bloku obok – klon Atari 2600. I grało się u każdego, we wszystko, co było. Zazdrościłem atarowcom *H.E.R.O.*, *Montezuma's Revenge* i *Super Cobry*. Mimo że te gry były na C64, liczyło się pierwsze wrażenie. Później kolega mający Atari 800XL tłumaczył mi BASIC i podstawy asemblera, a że był dużo starszy, słuchałem z respektem.

„Atarowca wal z gumowca”, nieodżałowany Krzysz Kubiczko i „z prądem niezbyt to działało, węgiel sypać należało” poznałem dopiero po kilku latach, przeglądając Top Secret. Ktoś na łamach tej zacnej gazety próbował opisywać Yeti, że niby widział, słyszał, polował... Z tego całego zamieszania Yeti chyba stał się kierownicą Czarnej Wołgi, bo do tej pory ciągle słyszę, że gdzieś się pojawia :).

Do dziś darzę Atari estymą i po cichu poluję na jakiś egzemplarz w dobrej cenie, co by do kolekcji C64 i Amig dołączyć kolejny wspaniały komputer z mojego dzieciństwa.

Minimoog: Jeśli chodzi o wspomniane gumowce i węgiel, to kiedy byłem na zeszłorocznym RetroKompie (o czym można przeczytać w poprzednim K&A Plus), pamiętam, że gdy Atarynka nawaliła, pojawiło się hasło: „Sypnąć węgiel!”. Jak widać, są to nieśmiertelne motywy! Żeby nie było, na tej imprezie oberwało się również Komodzie, kiedy Sławomir Łosowski

odpowiadał na moje pytanie o największy problem techniczny podczas koncertu. Okazało się, że dotyczył on właśnie C64. Cała sala wybuchła głośnym śmiechem...

GeoAnas: Dyskusja przywodzi mi na myśl gorzki smak końca pewnej wspaniałej ery. Wciąż z nutką nostalgii wspominam wszystkie te wzajemne wojenki pomiędzy zwolennikami komputerów obydwu firm, ale osobiście jestem zdania, że obydwie one były częścią jednej i tej samej rodziny. Nie zapominajmy, że wymiana personelu naukowego i technicznego *know-how* była w tamtych czasach normą i szeroko akceptowaną praktyką. Ja miałem to szczęście, że wraz z moją Komodą byłem jeszcze świadkiem tych najpiękniejszych dni 8-bitowców. Później byłem bardzo bliski przeskoczenia na platformę 16-bitową za sprawą... Atari ST. Powiedziałem „bardzo bliski”, gdyż nigdy nie miało to miejsca – jakiś czas później przesiedłem się już bezpośrednio na PC-ta 386 i cała ta magia Amigi czy ST zupełnie mnie ominęła. Jednakże chciałbym podkreślić, że zawsze byłem zwolennikiem liczby 6 stojącej na początku oznaczenia procesora, a nie na jego końcu!



Podsumowując dyskusję: jednoznaczne rozstrzygnięcie sporu między Commodore a Atari nie jest możliwe. Zawsze będą obozy jednych i drugich, patrzących różnie na sprawę – to z sentymentu, to od strony technicznej, to „dla zasady”. Najbezpieczniej będzie uznać, że liczy się fun i nieważne, co nam go da.

Czasy się zmieniły i raczej nikt nie będzie walczył z gumowca kogoś tylko dlatego, że jest atarowcem. Ale jeśli spotkacie wieczorem bandę karków z baseballami, która każe wam wybierać między Atari a Commodore, lepiej odpowiedzieć: „Przepraszam, nie znam się, mam Amstrada”.

JOHNNY PRZEDSTAWIA

Plan miasta

Dziś rysunek poświęcony komiksowi. Bohaterowie mogą posiadać duże możliwości, ale przecież istnieje niebezpieczeństwo natrafienia na bardzo prozaiczną przeszkodę.

Jan Lorek

