Rozmowa z Tomaszem Ośmiałowskim - programistą i grafikiem

Logan

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

Dziękuję za chęć rozmowy. Proszę się przedstawić i opowiedzieć kilka słów o sobie. Kim po tylu latach jest programista (i grafik) gry "Eskadra"?

Nazywam się Tomasz Ośmiałowski, moja ksywka "Thomas", a teraz używam ksywki "Tomi". Jest mi bardzo miło, że mogę opowiedzieć o moich doświadczeniach z Amigą. Urodziłem się 1975 roku. Tworzę portale i sklepy internetowe, ale myślę, że samo programowanie na niewiele się zda, bez dobrego pomysłu, grafiki, czy dobrze dobranych sampli. Mam żonę i dwójkę dzieci, mieszkam w Chełmnie.

Porozmawiajmy o grupie "Sun Productions". Skąd pomysł na nazwę/logo? Jakie były początki grupy, w jakich okolicznościach padło stwierdzenie "chłopaki, robimy grę"?

Miałem szczęście, bo w Chełmnie znalazło się wielu zdolnych ludzi, takich jak Tobiasz Staniszewski, Jakub Głowacki oraz Bartosz Sierociński. To właśnie z nimi współpracowałem przy paru produkcjach dem, a największym wyzwaniem była właśnie "Eskadra". Pomysł na nazwę grupy nie był taki trudny, jak wymyślenie nazwy na grę. Dopiero później dowiedziałem się, że już taka firma jak "Sun Production" istnieje, ale całe szczęście nie robiła gier. Mi ta nazwa kojarzyła się ze słońcem, które jest na końcu gry "Eskadra".

Dlaczego?

Robocza nazwa gry była "Sąsiedzi", tak samo jak nazwa kultowej, czeskiej bajki (chyba). Jednak nie za bardzo kojarzyło się to z samolotami, ale sam zamysł skłóconych sąsiadów pozostał. Tak doszliśmy do nazwy "Eskadra".

Opowiedz nam więcej o inspiracjach. Dlaczego akurat "samolociki"? Jakieś fascynacje lotnictwem czy też może innymi grami o podobnym charakterze?

Samym zamysłem na grę był pomysł, który promuje bardziej współpracę niż walkę między sobą. Dlatego tak bardzo chciałem, żeby w grze można było walczyć przeciwko zawodnikowi sterowanemu przez komputer. Myślę, że samym impulsem do tego była gra "Tanks", chociaż dokładnej nazwy nie pamiętam, ale to było coś podobnego do późniejszych "Wormsów". My dodaliśmy do tego renderowane samolociki, trochę akcji i współzawodnictwo!

"Eskadra" została wydana w roku 1996, czyli nieco późno. Czy w związku z tym mieliście problemy ze znalezieniem wydawcy? Czy wydawca narzucał wam jakieś zastrzeżenia/terminy?

Demo gry rozsyłałem do wielu wydawców, ale tylko L.K. Avalon był zainteresowany jej wydaniem. Najważniejszym wymogiem jakie nam narzucił było to, żeby gra chodziła na Amidze 500 z podstawową pamięcią. Ja wtedy miałem już A1200 i musiałem pożyczać kompa od chłopaków, abym mógł ją przetestować i, co najgorsze, zoptymalizować do znacznie wolniejszego procesora. Do teraz pamiętam kolorowe paski, które wyznaczały długość czasu wykonania się funkcji w ciągu jednej klatki. Dużą pomocą wykazała się sama firma L.K. Avalon, gdyż wsparła nas dodatkowymi testami.

Czy planowana była kontynuacja gry?

Po wydaniu nie myśleliśmy o kontynuacji, a raczej o nowej grze. Coś na wzór "Slam Tilta" (pinball), ale już zabrakło sił. Co udało nam się zrealizować możecie zobaczyć w demku, które postanowiłem udostępnić (do pobrania stąd).

Cała grupa "Sun Productions" w komplecie: od lewej Tobiasz, Bartek, Tomek, Kuba.

Demko zrobiło na mnie wrażenie. Skąd pomysł na "filmowe" intro? Mógłbyś przedstawić nam wizję gry? Zakładając, że pinball został wydany, jaką produkcję otrzymaliby gracze?

Do samego planu gry największy wkład wywarł na nas chyba "Slam Tilt". My chcieliśmy pójść podobnym tropem, ale dać więcej małych gierek w panelu górnym (tam gdzie wyświetlane są punkty). Tak jakby dodatkowe poziomy. Gra miała już być tylko na A1200 i miała być znacznie bardziej urozmaicona niż "Eskadra". Ale faktycznie, nakład pracy jaki trzeba byłoby w nią włożyć chyba nas przerósł. Teraz takie firmy produkujące gry, to są giganty, z własnym zapleczem lektorów i statystów, księgowych. A programistów jest coraz mniej. Po prostu bierzesz gotowy engine.

Rozmowa z Tomaszem Ośmiałowskim - programistą i grafikiem

Logan

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

Pozostańmy przy "Eskadrze". Na jakim sprzęcie powstawała gra, w jakim języku i programie ją tworzyłeś?

Każdy z nas miał różne Amigi, co nam na pewno pomogło w późniejszym testowaniu gry. Ja w tym czasie przesiadałem się z A500 na A1200. Natomiast sama gra jest całkowicie napisana w asemblerze i stworzona przy wykorzystaniu najlepszego według mnie edytora - Asmone.

Nie jest tajemnicą, że współtworzyłeś także grafikę. Jak dogadywałeś się z drugim grafikiem? Mam na myśli wspólne działanie, czy też może pracowaliście osobno, aby potem uzgodnić ostateczny wynik prac, który trafiał do gry? Jak wyglądała praca w zespole tworzącym "Eskadrę"?

Co do grafiki, to mój wkład był jedynie przy generowaniu samolocików, a całą oprawę graficzną robił Kuba metodą piksel po pikselku. Zresztą bardzo dobrze wspominam współpracę z chłopakami. Ja jedynie mówiłem, że obrazek ma mieć jakiś ograniczony rozmiar i paletę kolorów lub muzyka ma być jako intro lub tło. Resztę chłopaki robili sami w domu.

Skąd wzięła się u Ciebie pasja do programowania? Jaki był Twój pierwszy komputer i czy zaczynałeś właśnie od niego? Przeżyłeś jakieś "przygody programistyczne"?

Mój pierwszy komputer to Commodore C16 (z rozszerzoną pamięcią 64 kB!). Jak miałem 15 lat dostałem komputer Amiga 500 i to był szok! Z czasem dokupiłem przystawkę Action Replay i mogłem do woli testować i kodować w asemblerze. Z czasem przeniosłem się na A1200, napisałem parę komercyjnych programów dla telewizji kablowych. Współpracowałem z grupą Tilt (Old Bulls) z Bydgoszczy (pozdrowienia dla Hudiego i Zbuka), jeździłem na party, po całej Polsce, ale żeby nie jechać na próżno starałem się także startować w konkursach o najlepsze intro 64 kB. Nie wygrywałem, ale parę razy dostałem gromkie brawa i to było najważniejsze.

Czy tworząc grę, spotkałeś się z jakimiś przeszkodami, których ominięcie pochłonęło dużo czasu? A może z jakichś elementów musiałeś zrezygnować?

Co do wymogów, które narzucił nam wydawca to jak dla mnie dużym utrudnieniem był warunek, aby gra chodziła na 0.5 MB pamięci na Amidze 500. Sam miałem A1200 i wiedziałem co robi szybszy procesor i nowy układ copper. To właśnie dostosowanie do A500 zajęło mi najwięcej czasu.

Czy przypominasz sobie jakąś zabawną sytuację lub anegdotę z czasów produkcji gry?

Ciężko sobie jakąś przypomnieć, choć faktycznie musiało wiele ciekawych sytuacji się zdarzyć, ale nie utkwiły mi w pamięci. Pewnie chłopaki coś będą pamiętać. Kiedyś byłem maniakiem opisywania tego, co zrobiłem, więc podsyłam Ci dla ciekawości chronologiczną listę prac nad kodem gry. Oj się działo:

; Gra nazwa robocza: «««« S Ą S I E D Z I »»»»
; Gra końcowa: «««« E S K A D R A »»»»
; Bohaterowie: Jachu - sołtys, Zdzichu - traktorzysta, Felek - drwal
; Autor: Tomasz Ośmiałowski - Thomas / Union PIL
; 95.04.18 - na początku był chaos i sprite.
; 95.05.12 - zabawa z bobem bez sprite'ów.
; 95.05.13-14 - walka z kolizjami... zwycięska?
; 95.05.20 - trochę szybciej z Double Bufforem.
; 95.05.22 - tryb RAW interlived jest do dupy.
; 95.05.23 - Pełna 4096 stopniowa rotacja samolotów!
; 95.05.24 - Bez przesady teraz tylko 512 stopniowa, małe przemeblowanie.
; 95.05.25 - Na razie się kręci!?
; 95.05.27 - Można sobie polatać bez strzelania, ale z kolizjami.
; 95.05.28 - Zsynchronizowanie bobów i sprite'ów.
; 95.05.31 - Jako takie kolizje, trochę realności - grawitacja, upadek.
; 95.06.10 - Możliwość strzelania bez trafień.
; 95.06.11 - Pierwsze trafienia bez przenikania pocisku!

Logan

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

; 95.06.13 - Pierwsze powietrzne akrobacje samolotów (REAL IS COMING)
; 95.06.14 - Odnalezienie parszywego błędu (pierwszego).
; 95.06.15 - Nowa ERA - Całkowite zmiany...
; - brak kolizji między samolotami, wykrywanie kolizji programowo.
; - zwiększenie ekranu(!), brak sprite'ów.
; - znaczne przyspieszenie (dla 4 samolotów 2 obracają się w ramce).
; 95.06.20 - Copperek dla AGI.
; 95.07.02 - Pierwsze odgłosy.
; 95.07.22 - Bobkowanie na ekranie w przerwaniach.
; 95.07.23 - Nieoczekiwany powrót "sprajtów" w postaci obłoków na niebie.
; 95.08.09 - Nareszcie z nową grafiką, nowe bajery itp.
; - dynamiczna klawiatura kierunków góra, dół; fruwające monety.
; 95.08.17 - Piruety powietrzne: pozioma beczka.
; 95.08.20 - Walka z czasem - odjęcie 4 gracza (i tak było ciasno)
; - lekkie przyspieszenie chunkowania (3 gracze na AGE w 1 ramkę)
; 95.08.23 - odnalezienie błędu w obliczaniu kolizji.
; 95.09.04 - sprite'y 64 na AGĘ.
; 95.09.05 - Wreszcie przypomina to coś grę (nowy średni strzał).
; 95.09.07 - Double Buffer na samoloty!?
; 95.09.12 - Znaczne przyspieszenie obliczeń - bufor na samoloty.
; 95.09.17 - Nareszcie dźwięk w jako takiej formie.
; 95.09.24 - V0.99 - W miarę chodząca pierwsza plansza.
; 95.10.06 - V1.00 - Niemożliwe, ale to już koniec (no prawie).
; 95.10.14 - Wersja demo - rozpowszechniana za darmo.
; 95.10.22 - Lekkie przyspieszenie. Radar. Poprawiony algorytm sterowania.
; 95.10.28 - Błąd w klawiaturze. Gracz - komputer. Poprawiony błąd monety.
; 95.10.31 - Napisy końcowe na ekranie planszy. Pauza. Druga plansza.
; 95.11.10 - End Part. Menu Part.
; 95.11.24 - Nowa procedurka analizy kolizji 2 x szybsza, działająca moneta(?).
; 95.12.09 - Wersja testowana na A500, Moneta(!), ogień i dym.
; 95.12.17 - Nowe plansze.
; 95.12.29 - Przesuwalny ekran - zmiana modułów gry.
; 96.01.07 - Latające gady.
; 96.01.20 - Wyłączenie dotychczasowego radaru, brak przesuwania ekranu.
; 96.01.22 - Wyłączenie sampli imion graczy.
; 96.02.01 - Intro - opowiadanie. Wersja prawie ostateczna.
; 96.02.06 - Poprawki - mam nadzieję, że ostatnie.
; 96.02.18 - Gra działa na A500 0.5 Chip i 0.5 Fast, a także na MC68060!
; 96.03.10 - Poprawione błędy
; Grafika - resztki ptaka, dymu, kuli, monety, samolotu na dole ekranu;
; Muzyka - kaszana na module w Intro; zapętlenie sampla S_Jest;
; Code - bomba na fire; przesunięcie bomby;

Sam kod ma ponad 17 tys. linii w asemblerze, więc nie będę Cię zanudzał :-)

Jak dzisiaj wspominasz prace nad grą? Czy gdybyś miał zaprogramować ją dzisiaj (oczywiście na Amidze), jak wielkie byłyby różnice?

Jak bym miał robić tę grę od nowa, to postarałbym się o rozbudowę na nowe możliwości jakie daje najnowsza Amiga z

Logan

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

nowym systemem. Sam jestem ciekaw co by nam się udało zrobić. Czy poszedłbym w stronę 3D? Myślę, że to co osiągnęliśmy w tej grze, to niesamowita grywalność połączona z współzawodnictwem, co na pewno jest dużo trudniejsze w dzisiejszych, przesyconych efektami grach. I tutaj dla przykładu podam grę "Speedball", na której kiedyś zniszczyłem 2 joysticki, widziałem jej ostatnią wersję na PC i to już nie było to. Totalna liczba dodatkowych opcji zagmatwała całą akcję. Myślę, że to samo się tyczy wielu wznowionych gier na konsole lub PC.

Ja w twórczym zamyśleniu :-)

Czy efekt końcowy Cię zadowalał? Pytam, ponieważ na ewentualne poprawki nie mieliście zbyt wiele czasu...

Faktycznie całą platformę miałem ukończoną dość wcześnie i późniejszy okres to jedynie poprawki oraz dodanie nowych poziomów. To, czego trochę żałuję to, że jak już wspominałem, musiałem dostosowywać grę do, jak dla mnie, już wtedy starej A500. Po latach jednak wiem, że dzięki temu gra mogła zdobyć większą popularność. Cieszę się też z pozytywnych recenzji jakie gra zdobywała w gazetach amigowych.

Posiadasz swoją Amigę do dzisiaj? Kojarzysz może nazwy AmigaOS 4.0, MorphOS, AROS, Pegasos czy też Efika?

Oczywiście mam Amigę 1200! Jednak boję się, że już tak dawno jej nie uruchamiałem i już nie będzie działać. Dlatego zawczasu zgrałem sobie cały dysk na płytę CD i mogę w każdej chwili odpalić emulator. Do teraz jestem zdruzgotany tym, że twórcy tak wspaniałego komputera nie mogli się przebić i kontynuować linii komputerów. Pamiętam jak co jakiś czas czytałem o kolejnych przejęciach spadku po firmie i przyznam się, że straciłem rachubę. Nie miałem możliwości obejrzenia tych systemów i ich nowych możliwości.

Jaka jest ulubiona gra Tomasza Ośmiałowskiego? Czy gry stanowiły dla Ciebie wzór, przykład? Może jest ktoś z amigowego światka, kogo sobie w jakiś sposób wyjątkowo cenisz?

Oczywiście, że gry na Amigę są nadal dla mnie niedoścignionym wzorem. Począwszy od "Lotusa", "Speedball", "Lemmings", a skończywszy na "Civilization" i naprawdę wielu innych. A co do ludzi, to udało mi się spotkać z wieloma znanymi postaciami ówczesnego światka amigowego na copy party, ale już ich ksywek nie pamiętam. Zawsze podziwiałem programistów dużo zdolniejszych ode mnie, np. jak w ciągu paru tygodni potrafili zrobić od początku efekty do dema. Ja w tym samym czasie mogłem jedynie wymyśleć swoją wersję Zoom Rotatora :-).

Istnieją jakieś szanse, że napiszesz jeszcze coś na Amigę?

Myślę, że programowania nie zapomina się tak, jak jazdy na rowerze i kto wie, co mnie będzie jeszcze czekać. Problemem jest zebrać ekipę i znaleźć wolny czas.

Czy znasz portal PPA, odwiedzasz nas czasami?

O istnieniu tego portalu dowiedziałem się od Ciebie. Bardzo się zdziwiłem, że jest tam bardzo przekrojowa tematyka. Szczególnie zaciekawił mnie dział "Publicystyka" oraz wywiady innych zapaleńców z tego okresu. Kiedyś nie było internetu i jedyną formą kontaktu był zwykły list i dyskietka. Do teraz pamiętam, jak dla oszczędności wysyłało się sam krążek magnetyczny, bez plastikowej "koperty dyskietki" 3.5 cala. To były fantastyczne czasy, ale informacja jednak znacznie trudniej się rozchodziła. Teraz nie mamy tego problemu.

Teraz czas dla Ciebie - czy na koniec chciałbyś coś przekazać naszym czytelnikom?

Przede wszystkim, życzę wszystkim miłośnikom Amigi, samych sukcesów. Nie bójcie się współpracy, bo dopiero połączenie wszystkich talentów stworzy naprawdę fajną rzecz.

Serdecznie dziękuję za wywiad.