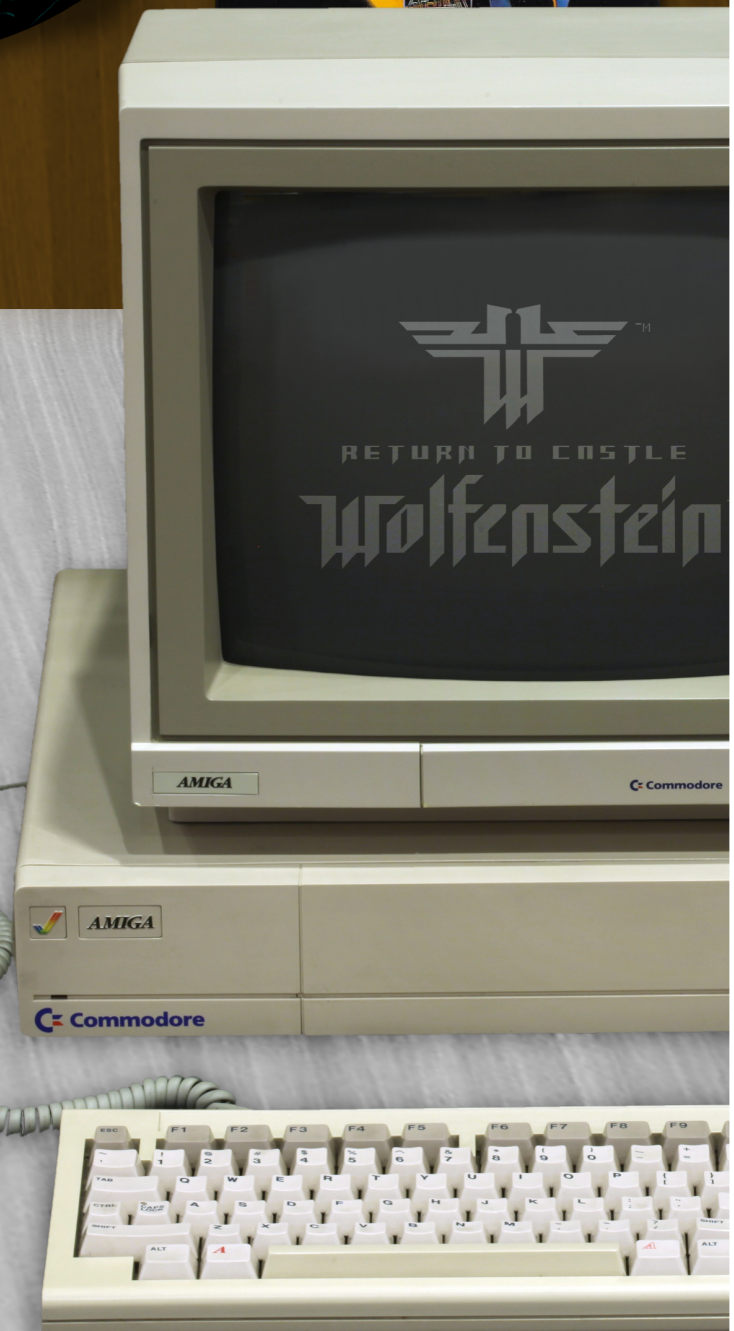
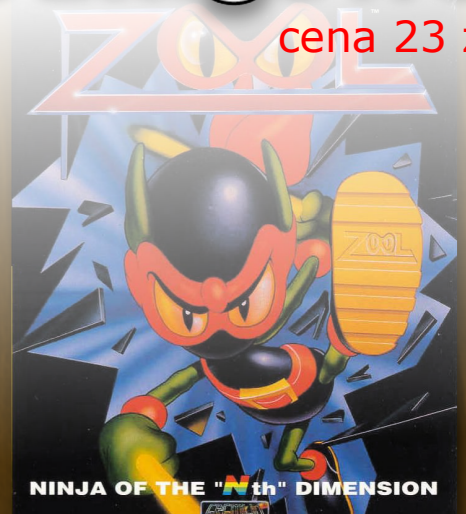
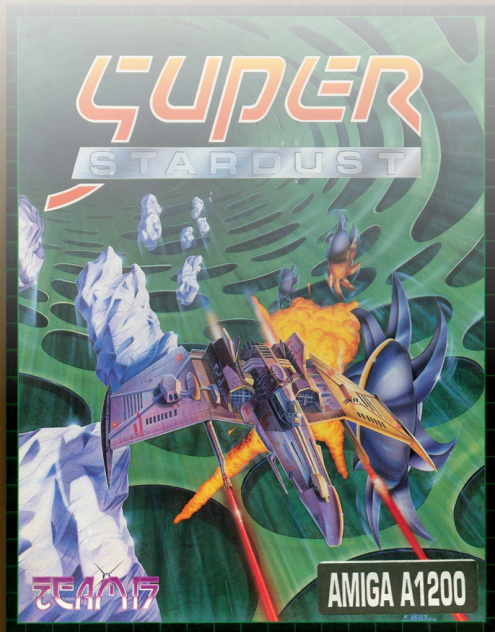




Polskie Pismo Amigowe

Numer 2/2012 (8)

cena 23 zł



Dobry Hosting w PPA.pl

Już za 100 PLN rocznie* możesz mieć:

Konto 1000 MB, 10 GB transferu miesięcznie, unikalny adres w domenie *.ppa.pl, 10 baz danych (MySQL i PostgreSQL), FTP, WWW, PHP, CGI, ColdFusion, Tomcat, CRON. Własne strony błędów, kopie bezpieczeństwa, pomoc techniczna. Do tego wiele nielimitowanych opcji: konta e-mail z ochroną antywirusową i antyspamem, z dostępem przez www, aliasy/przekierowania e-mail, parkowanie własnych domen, subdomeny. Duży wybór preinstalowanych aplikacji www (CMS-y, galerie, blogi, fora i inne), a wszystko jest zarządzane poprzez WWW za pomocą wygodnego panelu administracyjnego PLESK.

... a za dodatkowe 100 PLN Twoje konto zwiększy się do:

2000 MB pojemności
20 GB transferu miesięcznie
20 baz danych

A wszystko w domenie www.ppa.pl
- największego w Polsce portalu poświęconego Amidze i tematom z nią związanym.

W ofercie dostępne także inne warianty, również konta darmowe.

Sprawdź na www.hosting.ppa.pl

* możliwa płatność jednorazowa lub w ratach

APEL O ARTYKUŁY!

Drodzy Czytelnicy,

Czekamy na Wasze artykuły, które zasilają bazę artykułów do kolejnych numerów. Przed nadesłaniem artykułu prosimy o skonsultowanie tematu z redakcją. Artykuły prosimy nadsyłać w postaci plików tekstowych (ASCII) wraz z dołączonymi obrazkami lub zdjęciami (format PNG lub JPG). Propozycje oraz sugestie należy nadsyłać na adres podany w stopce redakcyjnej.

Konkurs na artykuł

Redakcja PPA ogłasza konkurs na napisanie artykułu do „Polskiego Pisma Amigowego”. Temat artykułu powinien pasować do profilu pisma i powinien być wstępnie uzgodniony z redakcją (np. e-mailowo na adres kontaktowy redakcja@ppa.pl). Artykuł zgłoszony do konkursu nie może być krótką notką, orientacyjne minimum to 10 000 znaków oraz ilustracje, co pozwoli wypełnić dwie strony pisma.

Redakcja zastrzega sobie prawo do wydrukowania każdego ze zgłoszonych artykułów w „Polskim Piśmie Amigowym”. Artykuł wybrany do druku nie może być nigdzie opublikowany ani przed, ani rok po wydaniu go drukiem w PPA.

W miarę możliwości będziemy starać się opublikowane artykuły nagradzać albo w drodze plebiscytu na najlepszy tekst numeru lub w postaci wierszówek wypłacanych za zapelnioną stronę pisma.

Oprócz tego, tradycyjnie, każdy autor artykułu zakwalifikowanego do druku otrzyma bezpłatny egzemplarz pisma.

Termin nadsyłania artykułów upływa **31 lipca 2012 roku**.

Zapraszamy do udziału!



Polskie Pismo Amigowe

Redaktor naczelny: Sebastian Rosa.

Zespół redakcyjny: Grzegorz Kraszewski, Grzegorz Murdzek, Piotr Sadowski, Krzysztof Żegleń, Konrad Czuba.

Korekta: Aleksander Piotr Chyliński.

Skład: Sebastian Rosa

Grafika: Sławomir Woźniak

Kontakt: redakcja@ppa.pl, <http://ppa.pl>.

Skład pisma wykonywany jest w programie OpenOffice 3. Druk na urządzeniach cyfrowych firmy Ricoh.

Polskie Pismo Amigowe jest wydawane w wolnym czasie członków redakcji i autorów. Redakcja nie gwarantuje regularnego ukazywania się kolejnych numerów. Cena jaką płacisz za pismo pokrywa jedynie koszty jego wydawania, pismo nie przynosi zysków.

Poglądy wyrażane w artykułach są poglądami ich autorów i niekoniecznie odpowiadają stanowisku redakcji.

Prawa autorskie artykułów należą do ich autorów. Przedruk i publikacja w formie elektronicznej wyłącznie za zgodą redakcji. Pojawiające się w artykułach słowne i graficzne znaki towarowe firm trzecich są użyte wyłącznie w celach informacyjnych i pozostają własnością tych firm. PPA nie jest gospodarczo związane z żadną z tych firm.

© Polski Portal Amigowy 2010–2012.
Tux (maskotka Linuksa) © Larry Ewing,
Simon Budig i Anja Gerwinski.

<http://www.ppa.pl>

Rozwiązanie konkursów

W odpowiedzi na nasz konkurs wpłynęły artykuły, które pozwoliły zapisać numer, który właśnie trzymacie w rękach. W odróżnieniu od poprzedniej rundy zdecydowaliśmy się docenić trud każdego z autorów za wkład w powstanie magazynu. Dzięki osobie, która chciałaby pozostać anonimowa, za każdą opublikowaną w magazynie stronę przewidzieliśmy tzw. „wierszówki”. Na chwilę obecną może jest to skromna kwota, lecz niech to będzie pewnego rodzaju sposób na wyrażenie wdzięczności. Być może w przyszłości darczyńców będzie więcej i autorzy za swoją publikację będą nagradzani nieco hojniej. Dziękujemy za nadesłane artykuły, a darczyńcy za ofiarowany datek.

W numerze

	Wiadomości	3
	CD32 – baza gier.....	5
	Amiga 1000, czyli „jak to się zaczęło”.....	10
	Death Kiss – krótka historia	11
	Powrót do zamku – recenzja gry „Return to Castle Wolfenstein”	12
	Nasza pierwsza gra – kurs programowania pod AmigaOS – część 3	16
	Amiga oczami pecetowca	18
	Wciąż ZIP-ie	19
	Revision The Easterparty 2012 – party raport	21
	Krzyżówka	28

Od redakcji

Cieszę się, że mogę już po raz ósmy pisać „słowo wstępne” naszego periodyku. Moje zadowolenie jest tym większe, iż nadesłane przez niektóre osoby materiały przeszły wszelkie oczekiwania, przez co w rękach możecie trzymać pismo, które zawiera w sobie zarówno teksty bardzo świeże, opisujące typowe nowości oraz aktualne wydarzenia, jak również tematy starsze, lecz rzadziej opisywane, a przez to mniej wyeksploatowane nawet w zamierzchłych amigowych czasach, gdy papierowych gazetek amigowych było nieco więcej. Część artykułów nie zmieściła się jednak do tego numeru i znajdują się z całą pewnością w kolejnym, co stanowi doskonałą perspektywę na przyszłość.

Co też takiego trafiło do ósmego numeru PPA? Na początek proponuję obszerny, siedmiostronicowy raport z kwietniowego, niemieckiego party Revision 2012. Materiał zdobiony kapitalnymi zdjęciami Thomasa Findeisena oraz zwycięskimi grafikami z party stanowi wyśmienitą lekturę spod pióra doskonałego grafika Slayera. Kolejną perełką jest recenzja niedawno popelnionego portu gry „Return to Castle Wolfenstein”, w którą to mogą pograć użytkownicy systemu MorphOS. Grzegorz Kraszewski opisał wszelkie smaczki, ale też i „niesmaczki” tego rozrywkowego kąska.

Swoją artykułarski debiut w naszym magazynie ma Ramos – współautor książki „Bajty polskie”, której recenzję można przeczytać w numerze siódmym. Przygotował on dwa artykuły: historia deweloperskiej grupy „Death Kiss” oraz wspominkowy opis pioniera amigowych modeli – Amigi 1000. Do sprzętowego poletka swoją cegiełkę dołożył również Benedykt Dziubałowski, który przyjrzał się szerzej nieco mniej popularnym, lecz nadal stanowiącym ciekawą alternatywę napędem ZIP, których istnieje kilka rodzajów i każde z lepszym

lub gorszym skutkiem można wykorzystać w Amidze.

Młodzi programiści z całą pewnością swe oczy skierują od razu na stronę 16., gdzie Asman, w trzeciej części kursu programowania, uczy tworzenia własnych gier. Pierwsze efekty pracy już są widoczne i z całą pewnością nauka wyniesiona z poprzednich odcinków nie była czasem straconym. Tym razem, z racji ograniczonej objętości, publikujemy tylko część listingów lub ich fragmenty. Całość można pobrać z naszego portalu.

Jako uzupełnienie, lecz z całą pewnością nie jako „zapchaj strony”, jest przegląd gier dla modelu CD32. Jest to niejako kontynuacja opisu tej amigowej konsoli z poprzedniego numeru, lecz tym razem skupiając się na stronie rozrywkowej. A na koniec, jak to już stało się w naszym piśmie regułą, kontrowersyjne, acz z całą pewnością bardzo prawdziwe spojrzenie na nasz mały, skłócony amigowy świat, przedstawiony oczami pecetowca. Artykuł na pewno wywołuje dyskusję i zmusza do polemiki, do której gorąco zachęcamy.

Jak więc widać, numer przedstawia się interesująco. Pomimo tego, że artykułów nie jest dużo, to są obszerne i zdaje się w pełni wyczerpują temat, z którym postanowili zmierzyć się poszczególni autorzy. Pozostaje sobie życzyć, aby kolejna odsłona naszego magazynu była przynajmniej tak samo dobra jak ten.

Sebastian Rosa



Indivision AGA Mk2

W sklepie internetowym Vesalia w oficjalnej sprzedaży pojawił się **Indivision AGA Mk2**. Jest to druga wersja popularnego scandouble-ra z flicker-fixerem przeznaczona dla komputerów z chipsetem AGA. Tym razem jednak producent przygotował dwie odmiany urządzenia: przeznaczoną dla modeli 1200 i 4000T oraz dla modeli 4000 i CD32. Podstawowe różnice charakteryzujące Mk2 to obsługa wyjścia DVI-I zamiast VGA, około 35% przyspieszenie, „On Screen Display” zastępujący tzw. „splash screen”, znacznie lepsze dopasowanie bez konieczności podłączania urządzenia do płyty głównej, niższe zużycie energii. Z uwagi na nadal istniejące pewne ograniczenia, Indivision AGA Mk2 polecany jest doświadczonym użytkownikom, którzy nie boją się eksperymentów i uaktualnień firmware. Na chwilę obecną urządzenie obsługuje poprawnie wyłącznie tryby PAL i NTSC – pozostałe są w fazie tworzenia, stąd też ewentualna konieczność wprowadzania na własną rękę uaktualnień do oprogramowania. Dodatkowo, pierwsza wysyłana partia nie została wyposażona w program konfiguracyjny. Cena wersji przeznaczonej dla modeli 1200 i 4000T to 149,90 euro, przy czym dla 4000 i CD32 – 199,90 euro.

<http://www.vesalia.de/>



Hollywood 5.0

Firma Airsoft Softwair przygotowała nową wersję programu Hollywood o kodowej nazwie „Infinity”. W porównaniu z ostatnią, aktualizacja liczy sobie ponad 120 nowych funkcji do obróbki obrazów i brushy, pracy na próbkach dźwiękowych, a także możliwość odtwarzania filmów techniką stream, obsługę sieci, obsługę formatu SVG i wszystko co związane z grafiką wektorową, sprzętową akcelerację podwójnego buforowania, funkcje syntetyzera. Dodatkowo usprawniono system warstw, wprowadzono możliwość kompilowania projektu dla Linuksa PPC i inne. Posiadacze starszych wersji programu aktualizację mogą nabyć po obniżonej cenie. Nabywcy wersji 4.8, którzy uczynili to po 1 stycznia 2012 uaktualnienie do wersji 5.0 otrzymają za darmo. Więcej informacji o nowej wersji oraz o możliwości kupna znaleźć można na stronie programu.

<http://www.airsoftsoftwair.com/>



Hugi #37

Pojawił się 37. numer magazynu scenowego HUGI. Dzięki silnikowi Panorama korzystającego z biblioteki SDL możliwe jest równoległe wydawanie magazynu na wiele platform – w tym także na AmigaOS 4.x, MorphOS-a oraz AROS-a. Niespodziewanie chyba dla wszystkich około 30% zapewnienia numeru stanowią artykuły dotyczące Amigi, co w porównaniu z poprzednim wydaniem zdaje się być bardzo budujące. Znajdziemy wśród nich relacje z ostatnich party, recenzje produkcji amigowych, artykuł o Amidze w 2012 roku, jak również wywiad z Ubikiem z grupy Elude.

<http://www.hugi.scene.org/>



AmigaOne X1000 wieści

Kilka ostatnich miesięcy szczęśliwi nabywcy komputera AmigaOne X1000 spędzają na testowaniu sprzętu, co jednak nie oznacza, że wokół tego komputera nic się nie dzieje. W kwietniu użytkownicy otrzymali darmowe, pierwsze uaktualnienie systemu AmigaOS 4.1. Znajdą w nim sterownik *serial.device* do obsługi portów szeregowych oraz sterownik *sb600ide.device* do obsługi urządzeń PATA. Dodatkowo stali się oni posiadaczami dystrybucji Linuksa – Debian. Zapewnia ona obsługę dwóch rdzeni procesora i dostęp do większej ilości pamięci niż 4 GB. Z rzeczy mniej użytecznych, lecz dbających o estetyczną stronę komputera, udostępniono dwa motywy muzyczne, będące holdem dla komputera Amiga 1000. Jeden z nich jest dźwiękiem startowym AmigaOne X1000, a drugi jego nieco dłuższą odmianą oddającą ducha tego komputera. Autorką kompozycji jest Rachel Dickinson (znana również jako Rayne Leafe).

Dobre wieści przekazała również firma Amiga-Kit.com, która rozpoczęła zbieranie zgłoszeń od osób zainteresowanych kupnem komputera AmigaOne X1000. Druga partia produkcyjna ma odbyć się w drugim kwartale 2012 roku. Osoby, dla których nie starczyło egzemplarzy z pierwszej partii są automatycznie klasyfikowane jako priorytetowe w kolejce oczekujących na drugą serię. Pozostałe osoby powinny skontaktować się z firmą mailowo. Istotne jest, że na tym etapie firma nie zbiera zamówień ani przedpłat, a wyłącznie chce poznać wolumen osób potencjalnie zainteresowanych kupnem.

O AmigaOne X1000 zrobiło się także nieco głośniejsze w Polsce. Wszystko za sprawą pierwszego pokazu, który odbył się 25 lutego w Warszawie podczas „Amiga X Party”.

<http://www.a-eon.com/>
<http://www.amigakit.com/>
<http://forum.amigaone.pl/sprzet/amigaone-x1000-pierwszy-pokaz-w-polsce-t35-15.html>



Zmarł Jack Tramiel



Zdjęcie: TopNews

W dniu 8 kwietnia 2012 roku zmarł w wieku 83 lat Jack Tramiel (właściwie, Jacek Trzmieł), biznesmen urodzony w Łodzi, założyciel firmy Commodore International i jeden z głównych udziałowców firmy Atari w latach 80-tych.



Timberwolf – nowe bety

Krytyczne uwagi dotyczące braku aktualizacji przeglądarki internetowej **Timberwolf** wzięto sobie chyba do serca, gdyż w ostatnich dwóch miesiącach udostępniono aż dwie nowe wersje. W ślad za posuchą w tej kwestii, która miała miejsce poprzednio, wydaje się być to dużym wydarzeniem. Niestety zmiany nie są już tak bardzo rewolucyjne jak można byłoby się tego spodziewać. Tak zwana „druga beta” zawiera kilka mniejszych udogodnień oraz poprawek błędów, przy czym należy zwrócić uwagę na dodany ekran startowy, usunięcie powodów najczęstszych zawieszek, pop-up menu spod prawego przycisku myszy, możliwość pobierania plików oraz wykorzystanie systemowej biblioteki ASL jako okna wyboru plików. Z kolei „trzecia beta” to głównie poprawki z zakresu poprawnego odświeżania nagłówków kart, działania skrótów klawiaturowych oraz markerów podmenu. Najnowsza wersja oznaczona jest numerem 4.0.1.0043.

<http://os4depot.net/share/network/browser/timberwolf.lha>



Nowa książka o Amidze

Adam Zalepa oficjalnie potwierdził, że na przełomie 2011 i 2012 roku ruszyły prace nad nową książką o Amidze. Będzie to bardzo obszerna praca omawiająca zagadnienia sprzętowo-programowe Amigi klasycznej oraz modeli „nowej ery” w wydaniu teoretycznym i praktycznym. Całość będzie również zawierać informacje na temat systemu MorphOS, AROS, jak i o klonach Amigi. Celem jaki sobie postawił autor jest ujęcie ogółu świata Amigi – przeszłego i teraźniejszego.

Książka jest pisana przy udziale grupy 4 osób współpracujących. Według informacji na początek kwietnia wykonanych zostało ok. 10% prac, a docelowo książka ma przewidzianą objętość 1000 stron formatu B5, dlatego będzie wydana w 2 tomach po ok. 500 stron każdy. Termin wydania pierwszego tomu jest przewidziany na 2013 rok.

Wbrew wcześniejszym informacjom nie będzie przeprowadzana żadna zbiórka funduszy na wydanie książki, gdyż środki na ten cel są zabezpieczone od czasu rozpoczęcia projektu. Na uruchomionej stronie internetowej można śledzić przebieg prac oraz uczestniczyć w dyskusjach na forum oraz zgłaszać swoje pomysły.

<http://amiga.adamzalepa.pl/>



CD32 – baza gier

Znajdujemy się w latach 90-tych. Na wszystkich platformach nadal królują jeszcze gry zręcznościowe. To platforma wręcz stworzona do tego typu rozrywki. Niestety możliwości sprzętu, jak też zainteresowanie firm, rozbiegło się z oczekiwaniami graczy. Znajdziemy tu bardzo mało konwersji z automatów – listę wypełniają jednak wspaniałe tytuły dostępne tylko i wyłącznie na platformie Commodore. Konsola, jak mało która, ma bardzo zbalansowaną, a nie profilowaną pod względem wiekowym, kolekcję gier. Wiele firm proponowało dużo różnorodnych rozwiązań tematycznych i technicznych, dzięki którym teraz każdy może znaleźć coś idealnego właśnie dla siebie.

Bijatyki

Zacznijmy może od gatunku, który najbardziej wielu interesował, ale jakoś na tej platformie nie byliśmy nim rozpieszczani – mordobicia. Jedną z najbardziej zaawansowanych technicznie gier z tego gatunku na tej platformie jest „Shadow Fighter”. Gra wykonaniem przypomina znane hity z automatów. Wersja CD32 wzbogacona jest o muzykę odgrywaną bezpośrednio z płyty. Podziwiać możemy piękny, wielokolorowy, wielopoziomowy paralaks dający wrażenie głębi ładnie animowanych aren. Do wyboru jest sporo wojowników, dosyć dobrze wyważonych między sobą, dzięki czemu nie ma postaci, którą grać się po prostu nie da. Wszyscy pamiętają legendarną „International Karate+”. O wersji CD32 nie trzeba się rozpisywać: tłuczymy, bijemy, skaczemy, nabijamy punkty – podobnie jak we wcześniejszych wersjach i do tego do trzech graczy jednocześnie na ekranie (szkoda tylko, że nie wykorzystano możliwości „srebrnego krążka” i gra zasadniczo niczym się nie różni o wersji „klasycznej” – przyp. red.). Wstyd nie wspomnieć o „Ultimate Body Blows”. Wersja CD32 brzmi i wygląda perfekcyjnie, jednak cały urok i fun wersji „Galactic” niestety gdzieś umknął. Może chodzi o to, że podwyższając jakość grafiki, zagubiono wiele prostszych animacji lub całe lokacje. Niemniej jednak jest to kawał dobrej gry i po posadzeniu znajomego przy drugim joyu gra

potrafi wykrzesać z siebie wiele iskier. Na pewno warto zagrać w „Fightin’ Spirit”. Gra jest jedną z ostatnich z gatunku 1 na 1 na CD32 i w ogóle na Amigę. Może wyglądała na wtórną, jednak ma w sobie to „coś”, co trzyma przy monitorze przez długie godziny. Fajna muzyka w wersji CD przyciąga z płyty, śliczna kolorowa grafika rodem z systemów NeoGeo czy Capcom to niebywale atuty tej pozycji.

Niestety wśród tych dobrych, są również i kompletne porażki. Ostrzec należy przed „Rise of the Robots” – kompaktowa wersja zawiera o wiele mniej animacji niż na przykład wersja SNES na karcie czy chociażby amigowa wersja dyskietkowa (!!!), a to już jest prawdziwa potwarz. Na CD32 wyszły też dwie wersje „Super Street Fighter 2”, które grywalnością nawiązują do sławnego automatowego tytułu, jednak nieoczekiwanie graficznie i animacyjnie prezentują się o wiele gorzej niż poprzednia wersja „Street Fighter 2” wydana dużo wcześniej na komputery wyposażone w chipset ECS oraz o wiele mniejszą ilość pamięci operacyjnej. Można również szerokim łukiem ominąć „Brutal: Paws of Fury” – wygląda na robioną na kolanie konwersję, która jest kompletnym nieporozumieniem. Z kolei tytuł „Dangerous Streets” to prawdziwy wstyd – nie tylko dla CD32, lecz dla całej platformy amigowej.

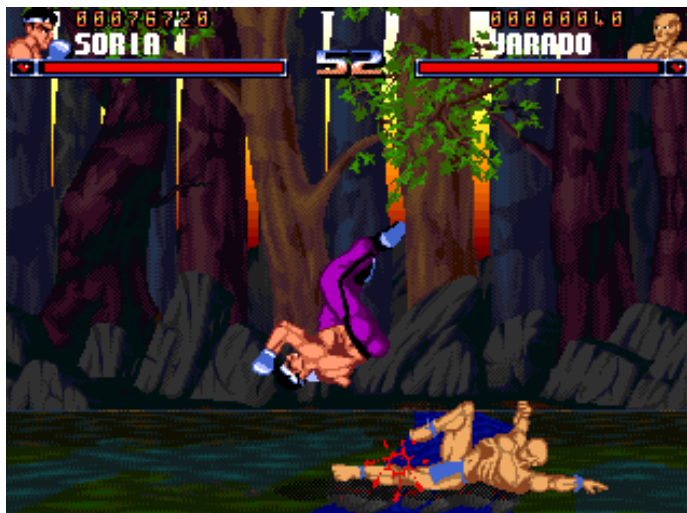
RPG

Pod względem obdarzenia grami prawdziwego



Fightin' Spirit

fana RPG, CD32 wypada dosyć ubogo. Pojawia się wspaniały „HeroQuest II: Legacy Of Sorasil”, gdzie dowodząc czteroosobową drużyną penetrujemy fantastyczne przestrzenie. Wampiry, nieumarli, lochy, katakumby, skarby – wszystko to czeka na śmiałka gotowego, aby się z tym zmierzyć. Miłośnikom science fiction spodoba się „Whale’s Voyage”, w której twórcy udało się połączyć przygodowe RPG z elementami handlowymi. Absolutnie rewelacyjnie udźwiękowiony „Liberation: Captive II” – gra, o której można powiedzieć dużo. Ogromna, rozbudowana z wieloma wątkami – łączy w sobie dane elementy przygodowego RPG, ale można w niej znaleźć elementy gier handlowych i kryminalnych. Przy okazji możemy penetrować wiele budynków – praktycznie każdy, do którego dane będzie nam wejść. Gra prezentuje się dosyć egzotycznie – teksturowany engine wektorowy jest dosyć szczegółowy i bardzo przejrzysty. Na uwagę zasługuje ładnie wypikselowana, kolorowa otoczka 2D gry. Na otarcie łez pozostaje action RPG ze stajni Team 17, czyli „Speris Legacy” – bardzo sympatyczna



Shadow Fighter



Ultimate Body Blows



gra. Dobrze zrobiona, z chwytającą za serce historią. Jest to w prostej linii klon sławnej „Zelda” znanej z 8- i 16-bitowej konsoli Nintendo, jednak z osobiwym indywidualnym scenariuszem. „Speris Legacy” zdobyła rzesze fanów na amigowych komputerach osobistych. Na CD32 nie cieszyła się już tak wielką popularnością, jednak to solidny kawał dobrej przygody, w którą warto zagrać.

Do tego gatunku zaliczyć również można tytuły, które łączą w sobie cechy RPG z elementami gry zręcznościowej. Tutaj wspomnieć należy o drugiej części „Heimdalla” – bardzo klimatycznej, fantastycznej, urzekającej oprawą rysunkową i ładną, zapadającą na bardzo długo w pamięć muzyką, „Dragonstone” – nieoficjalnej kontynuacji kapitalnego graficznie „Darkmere” spod ręki programistów z Core Design czy „Legends” – jedna z najnowszych pozycji na platformę amigową.

First Person Shooter

Gry zręcznościowe z widokiem z pierwszej osoby to raczej nowość nie tylko na tej platformie. Były to tytuły, które praktycznie ukazały się na koniec istnienia konsoli na rynku. Poniżej CD32 właśnie po to wyposażono w układ Akiko, aby w tego typu gry z powodzeniem można było zagrać na tej platformie. Jednym z pierwszych był „Death Mask” – dla mnie mało grywalny, ale całkiem przyjemny w trybie dla dwóch graczy grających jednocześnie na podzielonym ekranie. Mechanika samej gry przypomina jednak bardziej gry RPG niż strzelaniny FPP. „Fears” jest całkiem udanym klonem doomopodobnym, niestety brak optymalizacji kodu i poważne problemy z wyświetlaniem płynnej grafiki, nawet przy niewielkiej liczbie obiektów na ekranie sprawia, że tytuł może być po krótkim czasie nużący. Bardzo dobrym programem jest „Gloom” – gra, która jest świetnym klonem „Wolfenstein 3D”. Dynamiczna produkcja, szybka i trudna, a do tego bardzo ładnie wykonana. Zachwyca też praktyczną opcją gry dla dwóch graczy jednocześnie na podzielonym ekranie lub większej liczby graczy przy połączonych konsolach przez kabel. Wielbicielom scen gore, czyli fruwających flaków na ekranie, na pewno szybko przypadnie do gustu – poziomy są na tyle ładnie zaprojektowane, że „płaskość” etapów nie będzie zauważalnym defektem.

Nie można zapomnieć o jednej z najlepszych gier FPP, które ukazały się na amigowej plat-

formie, a która zagościła też na podwórku CD32. Pomimo swoich technicznych niedociągnięć, głównie nieskalownego małego okna samej gry, „Alien Breed 3D” przytłacza resztę konkurentów swoim rozbudowaniem. Mamy tu praktycznie wszystko, co spotkać można było w grach doomopodobnych: rozległe wielopoziomowe lokacje, logiczne zagadki i hordy wrogów czyhających na naszą wątłą postać. Oczywiście cieszyć mogą mało spotykane na klasycznej Amidze techniczne fajerwerki, takie jak efekty świetlne czy przezroczystość wody. W przedzieraniu się przez labirynty pomoże nam arsenał kilku broni. Trzeba będzie też trochę pogłównkować skąd wziąć odpowiedni klucz, gdzie się z nim dostać, jak rozplanować akcję, aby amunicji nam nie zabrakło – to bolączka często wytykana temu tytułowi. Zarzucano mu bardzo wysoki poziom trudności, niemniej jednak grę da się ukończyć, a satysfakcja dzięki temu może być o wiele większa.

Będąc w temacie FPP należy jeszcze wspomnieć o „Nemac IV”, lecz niestety do jej uruchomienia potrzebujemy rozbudowanej CD32 – najlepiej o jedną z przystawek, np. Promodule, gdyż grę trzeba zainstalować na dysk twardy. W wersji na CD uświadczymy oczywiście animowane wprowadzenie oraz dodatkowe poziomy, a także większą ilość tekstur w porównaniu z wersją dyskietkową.

Gry logiczne

Czysto logicznych gier na CD32 też jest zaledwie garstka. Mamy całkiem udany klon „Lemmings”, czyli grę „Gulp”. Mechanika polega na przeprowadzaniu całej masy rybek przez najeżone „niespodziewankami” poziomy. Grafika zachwyca, odgłosy są całkiem miłe dla ucha. Zagrać możemy też w znaną z wielu platform „The Lost Vikings”. Gra zawiera wszystkie poziomy wersji dyskietkowej – pełne akcje, skakania, główkowanie. Niestety graficznie zabawa wygląda ubogo – nic nie dodano w



Heimdall 2

wersji CD. Warto przymknąć na to oko, bo gra mocno wciąga. Mamy też całkiem przyjemny „Morph”, w której to grze poruszamy się chłopcem zmienionym molekularnie na skutek nieudanego eksperymentu. Dla odprężenia możemy też przestawić kolorowe klocki w tetrisopodobnej grze „Vital Light”. „Battle Chess” posiada świetne animacje poruszających się po planszy figur szachowych oraz bogaty repertuar dźwięków. Również czas myślenia naszego komputerowego przeciwnika umilany jest przez muzykę z kompaktu. Ponadto mamy kilka godnych uwagi tytułów, stanowiących połączenie gier logicznych i zręcznościowych, do których zaliczyć należy „Bubba'n Stix”, „Bubble and Squeak”, „Benefactor”.

Pewnego rodzaju rodzynkiem jest gra strasznie męcząca intelektualnie, jak i zręcznościowo. Chodzi o serię „Humans”. Jak ktoś spojrzy, to na pierwszy rzut oka na CD32 pojawiły się dwie pozycje z trylogii. Nie zostaliśmy jednak oszukani. Pierwszy kompakt to paczka z poziomami z pierwszej i drugiej części gry. Druga płyta to już trzecia część – stąd ta różnica. Zarówno w pierwszej, jak i drugiej części dowodzimy grupą tytułowych ludzi. W każdym z etapów jest „coś” do zrobienia – im dalej w las, tym więcej drzew. Gra potrafi wycisnąć ostatnie poty z gracza. Wersja kompaktowa wzbogacona jest o dodatkową muzykę i sporo śmiesznych animacji. Rozgrywkę w samej grze pozostawiono bez zmian, dodając jedynie opcję gry joypadem. Poziomów jest ponad 100 w samej pierwszej części gry – na szczęście życie ratują kody do poziomów, bo ukończenie wszystkich za jednym posiedzeniem graniczy-



Guardian



Gloom



Top Gear 2

łoby z cudem (czasem opanowanie do perfekcji jednego przychodzi w bólach po kilku czasochłonnnych i żmudnych próbach).

Gry taktyczno-strategiczne

Wbrew temu, czego można się spodziewać, ten gatunek reprezentowany jest dosyć obszernie na konsoli. Na początek „Diggers” – gra, dla której warto mieć tę konsolkę. Zresztą „Diggers” była dodawana do zestawu wraz z Amigą, więc każdy miłośnik najmłodszej przyjaźni powinien mieć ją w swojej kolekcji. Sama gra to prosta strategia, ewentualnie gra handlowa, w której sterujemy jedną z ras nastawioną na wydobycie klejnotów matki ziemi. Rasy te różnią się od siebie – jedne mają predyspozycje do walki, inne mają dużą wytrzymałość podczas przemierzania podziemnych korytarzy. Grafika jest miła dla oka, a muzyka bardzo nastrojowa, szczególnie gdy zapomnimy na chwilę o wydobyciu, wpatrując się w zachód słońca na ekranie (nie za oknem). Kolejna perełka to „Pirates Gold” – remake świetnego przeboju firmy Microprose. Sama gra fabułą nie różni się od pierwowzoru, natomiast została znacznie poprawiona oprawa audio-wizualna. Muzyki można posłuchać na zwykłym odtwarzaczu płyt CD, co jest bardzo fajnym pomysłem, dodano również wiele renderowanych animacji i dygitalizowanych efektów. Jednym słowem „Gold” w nazwie zobowiązuje. Wśród gier z tego gatunku znajdziemy także takie tytuły, jak: „UFO: Enemy

„Gunship 2000” to jeden z najlepszych symulatorów śmigłowca bojowego na komputery w latach 90-tych. W wersji na konsolkę grafika została pięknie podrasowana do 256 kolorów (w oryginale jest raptem 32). Standardowo przed grą mamy dość ładne, dygitalizowane intro przedstawiające jedną z misji. „Subwar 2050” jest niezłym symulatorem łodzi podwodnej z bardzo ładną wektorową grafiką i niesamowicie klimatycznymi dźwiękami. Programiści z Microprose w wersji CD dodali sporą liczbę sampli, klimatyczną muzykę i kilka animacji przed grą, jak i w trakcie rozgrywki. Fani symulatorów na pewno docenią tę grę. Nie można także zapominać o „Wing Commander” – symulatorze kosmicznych, który jako jeden z nielicznych wykorzystuje układ Akiko.

Pinballe

Gatunek pinballi to dosyć rozbudowany temat na CD32. Pojawiło się kilka lepszych i gorszych tytułów z tego gatunku, ale na szczególną uwagę zasługują produkcje wydane przez 21st Century. Flipery zatytułowane „Pinball Dreams”, „Pinball Fantasies” czy ostatni z serii „Pinball Illusions” zasługują na szczególną uwagę. Gry może mało dynamiczne, jeśli chodzi o efekty specjalne, jednak oferujące niesamowite pokłady miodu. Proste sterowanie, ładne i dobrze zaprojektowane stoły, przyjemna dla ucha muzyka – to standard, który nie starzeje się przez te wszystkie lata i z powodzeniem wydawany jest lub emulowany w pra-

Unknown”, specjalną, znacznie bardziej odbajerzoną wersję „Sabre Team”, „Castles 2”, „Defender of the Crown 2”, „Global Effect” czy chociażby „Theme Park”.

Symulatory

Technicznie konsola nie była chyba przygotowana na podjęcie wyzwania dla symulacji albo programiści nie bardzo wierzyli w jej potencjał. Na platformę pojawiło się tylko kilka tytułów.

wie niezmienionej formie na kolejnych generacjach sprzętu. Bardzo żałuję, że na CD32 nie zdążył się już pojawić fenomenalny „Slam Tilt”, który jest obowiązkowym tytułem domykającym całą sagę, a niestety dostępnym jedynie dla CD32 wyposażonej przynajmniej w zewnętrzną stację dyskiety. Użytkownicy CD32 mogą z powodzeniem pobawić się przy „Pinball Fantasies” i „Pinball Illusions” dostając dodatkowo ścieżki audio na płycie.

Platformówki i gry zręcznościowe

Najbardziej rozbudowanym, najliczniejszym gatunkiem na CD32 są chyba platformówki. Mocny element, niestety często jakoś tak potraktowany trochę na „odczepkę”. Spróbujmy skupić się tylko na tych tytułach, w które szczególnie warto zagrać. Jeśli chodzi o „platformy”, w których od czasu do czasu dobrze jest użyć kilku komórek mózgowych, to dobrym przykładem będzie „D/Generation” o prostej oprawie graficznej, ale za to niezwykle dynamicznej. Naszym zadaniem jest spenetrowanie wielkich, korporacyjnych labiryntów, szukanie ocalałych i poznawanie prawdy, co tak naprawdę od samego początku się stało. Grę określić można nawet praprzodkiem wszelkich „survival horrorów”. Absolutnym typem jeden z arkadowych rodowodem jest „Out to Lunch” – szalona, prosta gra o szefie kuchni, który ma za zadanie zaprowadzić spokój w różnych regionach świata. Drżycie piekarki, pomidory, papryczki – w mieście jest nowy „chef”. Bardzo fajnym produktem jest „Brian the Lion” – wspaniała, długa podróż przez bajkową krainę przy akompaniamencie ładnej muzyki z kompaktu i cieszącej oczy kolorowej, ładnie animowanej grafiki. Program zaopatrzone w opcję zapisu zaliczonych etapów i dodatkowo podobne również robi użytek z układu Akiko. Omawiając gry platformowe trzeba wspomnieć o flagowym produkcie rodem z Amigi 500, czyli „Superfrog”. Kolejna gra bezmyślnie przeniesiona w niezmienionej formie na kompakt. Żabka porusza się szybko po kolorowych sceneriach przy akompaniamencie wesołej muzyczki znanej z wersji dyskietkowej. Trochę szkoda, bo tytuł można było wyraźnie urozmaicić, zwłaszcza gdy obecnie ma status produkcji kultowej. „Quik Thunder Rabbit” wypada już lepiej. Titus, oprócz poprawionej grafiki w wersji AGA zamieścił nawet intro, które odróżnia wersję kompaktową od



Super Stardust



Microcosm



dyskietkowej. Ponadto gra wyraźnie wydaje się bardziej dynamiczna i technicznie bardziej zaawansowana, co upodabnia ją do takich hitów, jak język Sonic znany z Segi.

Jednym z niewielu tytułów, które przeznaczone są wyłącznie dla CD32, jest gra „Flink”. Śliczna, dobra gra o pięknej muzyce mimo wszystko pozostawia niesmak przy klatkujących momentach, zwłaszcza w obliczu spuszczenia manta bossom lub niedoróbek graficznych spowodowanych powycinaniem wielu elementów występujących w wersji Sega Megadrive. Mamy całkiem niezłe dwie części przygód „Jamesa Ponda” – wspaniałej, kolorowej, lekko zwariowanej gry o rybim agencie. Mnie osobiście bardziej przypadła do gustu druga część ze względu na fenomenalne utwory muzyczne. Część trzecia jest już mocno okrojona konwersją. Niemniej to bardzo dobre gry o niezwykle długiej rozgrywce.

Na platformę CD32 pojawiły się popularne odslony „Zool” – szybkie, bardzo kolorowe, z nastrojową muzyką. Obydwie gry wzbogacone zostały w specjalne renderowane animacje w wersji kompaktowej, a część druga dodatkowo w cały jeden świat, czyli mamy nieco więcej zabawy. „Chuck Rock 2” to prześmieszna platformówka umieszczona w epoce jaskiniowców, w której kombinujemy małym bobasem. Na płycie znajdziemy zabawny animowany film wprowadzający w grę i kilkanaście melodijek do posłuchania bezpośrednio z kompaktu podczas przechodzenia kolejnych etapów. W porównaniu z ubogim prequelem wypada znacznie korzystniej. „Fury of the Furries” to logiczna platformówka z bardzo ładną kolorową grafiką. Sterujemy czterema kolorowymi futrzakami, z czego każdy posiada inne właściwości i czasem trzeba się nagłówkować, z którego futrzaka w danej chwili powinniśmy skorzystać. Jeśli chodzi o sposób rozgrywki i poruszania się bohaterami, gra przypomina „The Lost Vikings”.

„Soccer Kid” to zręcznościówka, którą w wersji CD warto gorąco polecić, gdyż jest przykładem dobrej promocji kompaktu. W grę wprowadza nas długie, animowane, ładne intro, a po zakończeniu każdego etapu mamy także krótkie filmiki. Dodano również bonusowe mini gierki, w które można zagrać, a muzyka odgrywana jest bezpośrednio z kompaktu. Kolejna gra, dla której warto było nabyć tę konsolę to „Alien Breed Tower Assault” z kapitalnym intrem,

chyba najlepszym w historii amigowych gier. Zapewne wielu z Was doskonale pamięta, jak pecetowcom na osiedlu opadały na jego widok kopary (eh, te czasy). Sama gra, wiadomo, kult – jedna z najlepszych strzelanek, jakie ukazały się na Amigę. Gra wyszła na wszystkie Amigi, lecz dla intra i outra warto mieć wersję CD32, zwłaszcza, że na kompakcie znajduje się również poprzednia część – „Alien

Breed 2: The Horror Continues”. Kolejne dwie gry, tym razem ze stajni Bitmap Brothers, firmy bardzo zasłużonej naszej przyjaźni, to „Speedball 2”, czyli krwawy i brutalny futbol amerykański osadzony w przyszłości, gdzie punkty dostajemy nie tylko za strzelonego gola, lecz również za zabicie przeciwnika, oraz „The Chaos Engine” – absolutny, amigowy hit, którego nie ma chyba co szerzej przedstawiać. Warto dodać jedynie, że gra różni się od wersji dyskietkowej dodaniem animowanego intra oraz dodatkowym udźwiękowieniem.

„Impossible Mission 2025” to remake gry jeszcze z czasów C64. Jest zręcznościówką z elementami logicznymi, niezwykle wciągającą. Mnóstwo platform, wind i korytarzy do zwiedzania. Oczywiście w wersji na płytę dodano mowę i wiele animacji. Dodatkową niespodzianką jest fakt, że na płycie znajdziemy bonus w postaci oryginalnej wersji gry – taki mały upominek a cieszy. Godny polecenia jest także „Marvin i jego fenomenalne przygody”. Gra z pozoru prosta, z jednostajnym przesuwem ekranu od prawej do lewej. Zachwyca kolorową oprawą i ładną muzyką prosto z kompaktu. Wiele osób zarzuca jej monotonię, niektórzy jednak mogą bardzo docenić jej przewidywalność i schematyczność.

Jedną z bardzo niedocenionych gier wydanych na CD32, niestety z niewiadomych przyczyn tak mało popularną, jest „Prey – The Alien Encounter”. Gra Kirka Moreno, wydana przez nieocenioną Almathę w 1994 roku, jest w całości wykonana w technice 3D Full Motion Vi-



Simon The Sorcerer

deo, jednak nie jest wymagana przystawka FMV. Gra została specjalnie stworzona dla CD32 i pokazała w tamtym czasie ogromne możliwości tej konsoli. Już sam wstęp, czyli efektowne intro nastroja, a zsampłowany ludzki głos w połączeniu z zakłóceniami, szumem oddechu powoduje ciarki na plecach. Gra ma niesamowitą atmosferę – bardzo dobrą ciemną, monotonną grafikę (dziwnie to brzmi, ale kto widział, ten wie, o czym mowa), wzbogaconą wysokiej jakości krótkimi filmikami. „Prey” przypomina serię Obcego – w grze musimy zniszczyć kolonię obcych i uratować nieprzytomnych od trującego gazu ludzi. Sama walka z obcymi jest dość trudna, a nasi przeciwnicy wyglądają... kapitalnie (ktoś tu wzorował się na efektach specjalnych z filmu „Predator”?). Super mroczny klimat, szczególnie jeśli gra się nocą ze słuchawkami na uszach. Jednym słowem – bomba.

„Litil Divil” jest jedną z nielicznych gier, które ukazały się wyłącznie w wersji dla CD32. Jest to gra zręcznościowo-przygodowo-logiczna, w której sterujemy śmiesznym diabełkiem. Grafika w grze to było w tamtych czasach naprawdę coś ekstra. Nawet dziś, gdy się na nią patrzy, można być pełnym podziwu dla artysty, który ją stworzył. Gra została przesyciona czarnym humorem, jest w niej wiele elementów komediowych (np. zagrożenie i wymachiwanie pod naszym adresem przez naszego bohatera, jeśli zrobimy coś nie tak, np. lekko podsmażymy go na ogniu). Animacja postaci jest rewelacyjna. Należy dodać, że gra jest dość trudna.



Zool



Pinball Fantasies



Sabre Team

Gry przygodowe

Dla CD32 pojawiło się też kilka ciekawych pozycji z gatunku gier przygodowych. „Darkseed” to gra, którą zapewne zainteresują się fani twórczości H.R. Giger. Przygodówka ta nie zawróci nikogo swoim klimatem i wykonaniem, natomiast wersja kompaktowa bardzo rozczaruje. W wersji dla CD32 nie podrasowano nawet grafiki do 256 kolorów tylko żywcem przeniesioną ją z wersji ECS. W sumie dodano tylko dygitalizowaną mowę, na którą i tak nie zwraca się takiej uwagi, ponieważ tekst pojawia się na ekranie równocześnie. Smutny przykład na to, jak zabijano tę konsolę przez takie właśnie produkcje. „Beneath a Steel Sky” wydano w niezmiennionej formie, wzbogacając ją o dosyć dobrej jakości dygitalizowaną mowę poszczególnych postaci oraz muzykę – tym razem jednak z możliwością wyłączenia napisów, co nabiera nieco sensu. „Labyrinth of Time” to jedna z pierwszych gier przygotowanych specjalnie dla CD32 przez Electronics Arts. Wyszła tylko w wersji na kompakt, co w tamtych czasach było na rynku Amigi ryzykownym posunięciem. Jednak kto raz zagrał w tę grę, nie mógł się dziwić strategii firmy, ponieważ ta przygodówka ma kilkadziesiąt lokacji z renderowaną grafiką w wysokiej rozdzielczości, kilkadziesiąt melodii i niesamowicie wciągającą fabułę. Jedną z obowiązkowych pozycji, którą śmiało można było stawiać za wzór do naśladowania. „Universe” to wspaniała przygodówka rodem z Amigi 500, do której można często wracać ze względu na urzekającą grafikę, ale także na historię, ba wielką przygodę, jaką dane nam jest przeżyć z Borisem. Grę można porównać do ciekawej, wysokomajsterkowej, pełnometrażowej, hollywoodzkiej produkcji o fenomenalnej oprawie muzycznej w wersji specjalnej dla tego systemu. Nie można też zapomnieć o w pełni udźwiękowionej i ulepszonej kolorystycznie wersji „Simon The Sorcerer”, a także dosyć nietypowej grze, w której gracz wciela się w postać złodzieja – „The Clue!”. W pełni mówione intro oraz bogatsze graficznie lokacje to atrakcje czekające na gracza w tej wersji.

Strzelaniny

W międzyczasie, gdy jesteśmy zmęczeni intelektualnie i potrzebujemy czegoś, co da nam bezkarną możliwość wyżycia się na hordach uzbrojonych po zęby przeciwnikach, powinniśmy sięgnąć po strzelaninę. Na pierwszy ogień idzie „Guardian”. Gra jest strzelaniną 3D wykonaną w wektorowej grafice. Wykonanie przywodzi na myśl takie hity, jak snesowy

„Starfox FX”. Niestety nie różni się od wersji dyskietkowej – może poza tym, że muzyka jest odgrywana bezpośrednio z płyty. „Microcosm” to kolejny absolutny „must see” – jedna z pierwszych gier wykorzystujących możliwości CD32. Gra nawiązuje fabułą do filmu z Dennise Quaidem – „Interkosmos”. Mianowicie zostajemy zminiaturyzowani i wszczępieni do krwiobiegu człowieka, nad którym musimy

przejść kontrolę. Aby tego dokonać, musimy dotrzeć do jego mózgu. Gra jest strzelaniną pseudo 3D z renderowaną grafiką i kapitalnym intrem-filmem, który wprowadza nas w rozgrywkę. Można śmiało powiedzieć, że obok człowieka z „Alien Breed: Tower Assault” to najlepsze intro, jakie pojawiło się w grach na Amigę. A sama idea gry? Jest banalnie prosta – niszczy wszystko, co napotkamy na swojej drodze. Na końcu etapu czeka na nas strażnik, którego musimy pokonać, by kontynuować rozgrywkę i cieszyć się kolejnymi, krótkimi, renderowanymi przerywnikami. Niestety wersja gry dla CD32 jest uboższa w porównaniu z wersją MegaCD i grywalnością również nie prezentuje sobą nic specjalnego.

Na koniec zostawiłem kilka perełek ze stajni Team 17. Mianowicie „Project X”, „Super Stardust” oraz „Worms”. Wszystkie gry to wizytówki „dużych” Amig i kojarzone są z najlepszymi latami naszej przyjaźni. Rozpisywać się za bardzo nie ma nad czym, ponieważ każdy szanujący się amigowiec zna te gry na pamięć. Jednak w wersji na konsolę podrasowano i tak doskonale grafiki, dźwięk w tych grach (szczególnie w „Super Stardust”) to najwyższa półka, okraszone dodatkowymi wypełniającymi kompakt animacjami ze szczególnym uwzględnieniem gry „Worms” – po prostu mistrzostwo. Nie można też nie wspomnieć o „Jetstrike” – wspaniałej strzelaninie z widokiem z boku o wielu elementach zaczerpniętych z dużych symulatorów. Sporo ciekawych misji i wątek polityczno-ekonomiczny potraktowany z lekkim przymrużeniem oka sprawia, że jest to bardzo miodny tytuł. Gra posiada bardzo energetyczną, ekskluzywną dla wersji CD ścieżkę dźwiękową, przywodzącą na myśl takie filmowe hity jak „Top Gun” czy „Strike Eagle” i możliwość zapisu stanu misji. Do rekomendowanych strzelanin należy zaliczyć również „BanShee” oraz „Disposable Hero”, nie zapominając także o „Cannon Fodder”, przy czym w tym ostatnim dodatkowo smaczki zobaczymy dopiero posiadając przystawkę FMV.

Wyścigi

Dobre „ścigałki” to także gatunek niewystępujący w nadmiarze na tej konsoli. Pierwszy na liście to „Black Viper” – zręcznościowe wyścigi w stylu „Road Rash” osadzone w niedalekiej przyszłości, które ukazały się również na naszej konsolce. Standardowo różnica polega na dodanych renderowanych animacjach pomiędzy etapami i dodatkowej muzyce dodającej klimatu grze. Na CD32 pojawił się „składak” wszystkich trzech części gry firmowanej przez logo lotusa (nie licząc części 3,5 zwanej

RECS). Dodano do trzeciej części muzykę na kompaktach, reszta gry pozostała bez zmian. Bardziej przypadająca do gustu ścigalką Gremlina, technicznie mocno rozbudowaną jest „Top Gear 2” – może z gorszym udźwiękowieniem, ale ze sporymi udoskonaleniami w postaci sklepu i symulacji uszkodzeń auta. Ciekawym tytułem wyścigowym, nawet dla wielu osób, jest „Super Skidmarks”. Wersja kompaktowa ma dużo ciekawych tras, samochodów i opcję gry nawet do 8 graczy na jednym ekranie, a także poprzez modem. Jednym z bardziej dopracowanych jest „Lamborghini American Challenge”, gdzie wątek wyścigów połączono z elementami ekonomiczno-hazardowymi w postaci gotówkowych zakładów przed wyścigiem. Pod żadnym względem nie zmieniono gry „All Terrain Racing”, niemniej jednak w wersji CD gra się równie przyjemnie, jak z dysku. Na koniec absolutny numer jeden – „Roadkill”. Wspaniałe futurystyczne wyścigi z widokiem z góry, ładna muzyka, ciekawa i płynna grafika, a co za tym idzie, dużo satysfakcji z obcowania z grą. Wersja kompaktowa ma ciekawe i elektryzujące wprowadzenie.

Gry sportowe

W tej kategorii warto swoje zainteresowania skierować ku klasycznej pozycji – „Sensible Soccer”. Wersja jedna z najstarszych (bez trybu kariery znanego z „Sensible World of Soccer”), lecz zawierająca jeden smaczek, którego nie doświadczymy nigdzie indziej – okrzyki z trybun. Wersja CD32 oferuje ich całą gamę, w zależności od sytuacji. Oczywiście wersja dyskietkowa oferowała coś podobnego, lecz nie w takiej jakości i w takiej ilości.

Podsumowanie

W powyższym zestawieniu zabrakło wielu pozycji, które są zarówno dobre, jak i kiepskie. Nie sposób wszystkiego opisać, gdyż w przeciwnym razie artykuł zająłby prawdopodobnie cały numer magazynu, a nie w tym rzecz. Celem miało być zaprezentowanie gatunków gier dostępnych na Amigę CD32 oraz jakie tytuły ją reprezentują i w jaki sposób to robią. Każdy szerzej zainteresowany tematem będzie eksplorował wątek i odnajdzie to, czego nie udało się nam wymienić. Ci, którym już nie starczy na to sił i energii, z pewnością wykorzystają ten przewodnik do tego, aby zobaczyć przynajmniej te charakterystyczne.

Na zakończenie chcielibyśmy zwrócić uwagę na kilka tytułów gier, które rozpałały nasze serca, działały na wyobraźnię, miały posunąć CD32 o krok w przyszłość, niestety skończyły się tylko na zapowiedziach. „Baldies”, „Bureau 13”, „Cyberwar”, „Extractors”, „Lost Eden”, „Megarace”, „Novastorm”, „Inferno”. To tylko niektóre z tytułów, które miały się ukazać. Niektóre z nich zostały ukończone i czekały w kolejce na wydanie, niestety nigdy do tego oficjalnie nie doszło, ku rozpaczy użytkowników. Te gry miały być wizytówką Amigi CD32, a były początkiem jej końca.

Radosław „Strim” Kujawa
Łukasz „Vegeta” Jeglorz
Krzysztof „Koyot122” Matys
Sebastian Rosa



Amiga 1000, czyli „jak to się zaczęło”

Od pojawienia się pierwszej Amigi niedługo minie 27 lat. Debiutowała w lipcu 1985 roku. Jej pojawienie się znacząco wpłynęło na rozwój rynku komputerowego. Amiga 1000 jest wymieniana wśród 20 komputerów, które zmieniły ten świat. Gdyby nie ona, to kto wie, w którą stronę poszedłby sprzęt klasy PC. W połowie lat 80-tych, kiedy komputery kompatybilne z IBM PC posługiwały się głównie trybem tekstowym i głośniczkami wydającym z siebie „dziwne” dźwięki, pojawienie się takiego komputera jak Amiga musiało szokować. W porównaniu z możliwościami ówczesnych pece-tów nowa maszyna ze stajni Commodore robiła ogromne wrażenie. Jej 12-bitowa paleta kolorów oraz rozdzielczości od 320x200 poprzez 320x400 (32 kolory) do 640x400 (16 kolorów) przy maksymalnie 4096 kolorach EHB oraz czterokanałowy, 8-bitowy, stereofoniczny dźwięk rozwalaly konkurencję już na samym początku. Do tego dochodził graficzny, posiadający multitasking interfejs Amiga Workbench – stworzony specjalnie dla tego komputera od podstaw. Wszystkie opisane powyżej parametry pozwalały Amidze zostawić całą konkurencję daleko w tyle.

Wszystko zaczęło się, gdy założyciel firmy Commodore – Jack Tramiel – opuścił swoją dotychczasową firmę i przeniósł się do upadającego Atari. Wtedy to na dobre rozgorzała wojna pomiędzy firmami o następcę komputerów 8-bitowych, który miał się stać domowym standardem, tak jak wcześniej Commodore 64 lub Atari 800. Tramiel od dawna zdawał sobie sprawę z nadchodzącego zmierzchu tych komputerów i z myślą o swojej nowej firmie zaczął szukać następcy już przestarzałych komputerów z serii Atari 400/600/800/1200. Podczas zimowych targów CES'84, na zamkniętym pokazie, mała kalifornijska firma Amiga Incorporated zaprezentowała prototyp komputera „Lorraine”, który jak na tamte lata miał niespotykane możliwości dźwiękowe i graficzne. Konstrukctorem komputera był Jay Miner. Ten sam, który kilka lat wcześniej był odpowiedzialny za stworzenie układu TIA (Television Interface Adapter), zastosowanego w konsoli Atari 2600. Wciałał właśnie w życie swoje marzenie – stworzyć najlepszą konsolę do gier z doskonałą muzyką i grafiką.

Kilka lat wcześniej, niezadowolony ze współpracy z zarządem firmy Atari, odszedł wraz z grupą kilku pracowników i założył własną firmę o nazwie Hi-Toro. Po jakimś czasie jej nazwa zmieniona została na Amiga Inc. Dopiero wtedy mógł się poświęcić swoim marzeniom. Wraz ze współpracownikami rozpoczął prace nad konsolą do gier o nazwie „Lorraine”, która ostatecznie stała się komputerem. Projektując swoje nowe dzieło Miner opierał się na idei specjalizowanych układów, których zadanie polegać miało na przejęciu wyspecjalizowanych obliczeń i przez to odciążać procesor główny.

W tym czasie firma Atari szukała dla siebie nowego produktu – 16-bitowego komputera, a że era komputerów 8-bitowych dawno minęła, więc projekt Minera był dla nich w sam raz. Pracę nad „Lorraine” były bardzo kosztowne i

firma Amiga nie mając pieniędzy na dokończenie projektu zdecydowała się wyemitować swoje akcje po 2 dolary za sztukę. Propozycję pierwokupu Miner złożył swojej poprzedniej firmie – Atari. Jednak Tramiel, nie widząc na horyzoncie konkurencji chętniej na przejęcie projektu, zaproponował 1,60 dolara za akcję. Niestety to firmy Minera nie usatysfakcjonowało i postanowił twardo stać przy swoim. W końcu, także nie widząc innych chętnych do zakupu akcji, postanowił podpisać umowę z Atari. Na nasze szczęście, dwa dni przed podpisaniem umowy, pojawiła się firma Commodore oferując po 4 dolary za akcję. Ostatecznie zgodziła się zapłacić 4,25 i w ten oto sposób stała się właścicielem projektu. W lipcu 1985 roku Commodore zaprezentowała nowy komputer o nazwie Amiga 1000. Pierwsza Amiga składała się z jednostki bazowej, klawiatury i myszy. Dodatkowo posiadała slot rozszerzenia, a na tylnym panelu jednostki bazowej umieszczono złącze klawiatury, port szeregowy, równoległy (używany najczęściej do drukarki), port zewnętrznej stacji dysków, wyjście audio oraz trzy osobne wyjścia sygnału wideo.

Była wyposażona w procesor Motorola 68000 z zegarem 7,09 MHz, pamięć RAM wielkości od 256 do 512 kB (z możliwością rozbudowy do 8 MB (!)), stację dyskiectek 3,5" o pojemności 880 kB. Jak na owe czasy konfiguracja ta prezentowała się imponująco. W większości komputery konkurentów oferowały dyskiectki 5,25" o pojemności 320 kB (IBM) oraz 400 kB (Macintosh), co daje dobre wyobrażenie jakie wrażenie już na samym początku musiała wywoływać Amiga u użytkowników tych maszyn. Jedną z „nowości” wprowadzonych do tego komputera był brak pamięci ROM. Po włączeniu komputera Kickstart należało wgrać z dyskiectki. Było to związane z dużą ilością błędów, których przez pośpiech przed premierą nie zdążono wyeliminować z oprogramowania

(dawniej nie do pomyślenia było niepoważne traktowanie klientów przez firmy i wielokrotne przekładanie daty premiery, tak jak ma to miejsce obecnie). Zamiast tego układu zastosowano WCS (Writable Control Store) – układ mieszczący się na płycie dodatkowej. Zawierał 256 kB pamięci, do której Kickstart ładowany był z dołączonej dyskiectki. Nowatorskie było zastosowanie aż trzech specjalizowanych układów: Agnus – odpowiedzialny za zarządzanie pamięcią, Paula – za dźwięk i kontrolę stacji dyskiectek oraz Daphne – za wideo. Ten ostatni w późniejszych modelach Amigi zastąpiony został układem Denise. Projektanci umieścili po wewnętrznej stronie pokrywy swoje nazwiska, a nawet odcisk łapy psa Jaya Minera.

Ostatecznie zamiast konsoli narodził się nowoczesny komputer, który okazał się przełomem w tworzonych dotychczas urządzeniach. Niestety dla zwykłego konsumenta maszyna była za droga (jej cena to 1300 dolarów) i zbyt awaryjna, aby mogła na stałe zagościć w jego domu. Dopiero poprawienie problemów z Kickstartem, parametrów graficznych oraz obniżenie ceny do akceptowalnego poziomu przyczyniło się do popularności Amig w domach. Dwa lata później, czyli od wprowadzenia na rynek Amig 500 w 1987 roku, można mówić o sukcesie tego komputera na rynku komputerów domowych.

Ramos

Amiga 1000 – specyfikacja

Procesor: MC68000 7,16 MHz
Pamięć: 256 kB pamięci Chip z możliwością rozszerzenia do 512 kB
Chip i 8 MB Fast.
Chipset: OCS
Stacja dyskiectek: 3,5" Double Density 880 kB
Wyjścia A/V: RGB Video, TV MOD, Composite Video, Audio x2
Porty I/O: port klawiatury (RJ11), dwa porty joysticka (DE9), szeregowy RS-232, równoległy Centronics
System operacyjny: AmigaOS 1 (Kickstart 1.0-1.3)

Zdjęcie: <http://oldcomputers.net>



Death Kiss – krótka historia

Zanim powstanie jakiegokolwiek grupe, musi minąć trochę czasu – człowiek z pozycji gracza musi zmienić się w osobę chcącą poznać swój komputer i odkrywać jego możliwości. W dzisiejszym artykule chcę przedstawić jedną mało znaną grupę amigową o nazwie **Death Kiss**. Jest ona odpowiedzialna za stworzenie gry o nazwie „Wild West”. Trzon grupy stanowiły dwie osoby, Adam Stach (Rastan) jako programista oraz grafik Mariusz Malajka (Vader). Oboje mieszkali blisko siebie w jednym mieście, więc nie było problemu podczas tworzenia produktów. Zresztą znali się jeszcze z czasów, kiedy posiadali ośmiobitowe Atari XE/XL. Do tworzenia podkładu muzycznego grupa korzystała z pomocy innych osób. Tak było w przypadku muzyki do gry „Wild West”, którą skomponował Mirosław Maciejczyk. Jednak zanim grupa zabrała się za tworzenie swoich produkcji na ulubionym komputerze, musieli przejść swoją drogę w jego poznawaniu. Oto jak wyglądało to w przypadku Adama Stacha:

„Wszystko zaczęło się na początku lat 80-tych, gdy dostałem od ojca Atari 800XL kupiony w Peweksie za dolary. Pierwszą grą, jaką zobaczyłem, było „Pengo” na cartridge’u. Od tamtego czasu wszystko kręciło się wokół komputerów. Długo byłem wiernym fanem Atari, jednak po kilku latach zmieniłem go na C64, na który wychodziło dużo więcej znanych gier. Do dziś uwielbiam słuchać muzyki stworzonej na ten komputer. Następnym komputerem, który kupiłem była Amiga 500 posiadająca wówczas niesamowite możliwości. Zaczęło się jak zwykle od gier, później fascynacja demosceną oraz oczywiście programowanie...”

Musiło upłynąć sporo czasu, aż przyszła kolej na komputer Amiga 500. Po pewnym czasie na drodze poznawania Amigi pojawił się Mariusz Malajka. Adam wspomina:

„Z Mariuszem poznaliśmy się na samym początku przygody z komputerami. Był kolegą mojego brata Ryszarda, pasjonata elektroniki. To Mariusz „zarażał” mnie kolejnymi modelami komputerów. Poza tym był źródłem wszelkich pomysłów na gry i nie tylko.”

Zawsze kiedy zakładamy grupę mamy ambitne plany i chcemy stworzonymi produktami podbić scenę lub szokować nimi znajomych. Staramy się aby to, co grupa wydaje było jak najlepsze. Jednak w praktyce okazuje się co innego. Stawiamy sobie czasami za wysoką poprzeczkę i nic z tego nie wychodzi. Za cel grupa postawiła sobie wydawanie gier i tego starała się trzymać. Oddajmy jeszcze raz głos Adamowi:

„Plany były oczywiście bardzo ambitne – tworzenie gier na Amigę. Na początku lat 90-tych zabraliśmy się ostro do pracy. Pierwszym produktem była gra „Star Fire”, na temat której ukazała się krótka wzmianka na łamach kultowego magazynu Kebab 1/93. Po tej zachęcie zabraliśmy się za grę o dzikim zachodzie „Wild West”. Gra została wydana przez L.K. Avalon w 1994 roku.”

Gra „Star Fire” w archiwach autorów jakoś się nie zachowała. Była ona wzorowana na popularnej grze z komputerów 8-bitowych „Space Invader”, gdzie aby przejść do następnego etapu, trzeba zestrzelić wszystkich obcych tak, aby oni nie zestrzelili naszego pojazdu. Po tym wszystkim trzeba jeszcze zabić statek-matkę obcych i przechodzimy do następnej tury, zwalczając kolejne roje obcych. Następna gra także została napisana w Amos Basic-u, a prace nad jej powstaniem trwały ok. 1,5 roku. Cały projekt powstawał w wolnym czasie od szkoły czy pracy. Często Adam i Mariusz spotykali się w celu ustalenia szczegółów gry, a później starali się to zrealizować. Dopiero poznanie assemblera przyspieszyło pracę nad nowymi produkcjami.

„Poczułem przyjemność kodowania, co znaczy panowanie w całości nad Amigą „od środka”. Trzeba zauważyć, że wtedy nie było łatwego dostępu do wiedzy, książek, Internetu, forum. Całą wiedzę czerpałem jedynie z gazet Kebab, Commodore & Amiga, Amigowiec, 64+4, Amiga Magazyn. Okres tworzenia gier wspominam bardzo miło, to była prawdziwa pasja...” – tak wspomina to Adam.

Poza wymienionymi tu projektami inne nie doczekały realizacji. Planów



grupa miała bardzo dużo, w tym sporo pomysłów na programy użytkowe dla Amigi m. in. do fakturowania. Poza tym grupa miała w planach tworzenie gier na 8-bitowym Atari. W tym celu został zakupiony w wersji na kasetę „Quick Assembler”, lecz na zakupie się zakończyło. Główny koder grupy, Adam Stach, rozpoczynał pracę jako programista PC i po prostu zaczynało brakować czasu na dotychczasowe pasje i grupa zaprzestała działalności.

Podobną drogę informatyczną miała większość młodych ludzi w okresie popularności domowych komputerów. Chcieliśmy tworzyć wspaniałe gry, dema, które zachwyciłyby innych. Jednak mało komu taka sztuka się udawała. Tak jak było to w przypadku grupy **Death Kiss**.

Na podstawie rozmowy z liderem grupy, historię grupy spisał:

Ramos

Death Kiss

Okres powstania: początek lat 80-tych

Skład:

- Adam Stach (Rastan) – programista
- Mariusz Malajka (Vader) – grafik

Amigowe osiągnięcia:

- „Wild West”





Powrót do zamku

recenzja gry „Return to Castle Wolfenstein”

Najczęściej bywa tak, że użytkownicy hobby-stycznych systemów operacyjnych mogą wybierać między grami starymi, a kiepskimi, przy czym większość jest jednocześnie i stara i kiepska. Grę „Return to Castle Wolfenstein” można nazwać grą starą – premierę miała ponad 10 lat temu. Z pewnością jednak nie można jej nazwać grą kiepską. Choć oczywiście grafika nie jest tak realistyczna jak w „Battlefield 3”, to grywalność jest niewątpliwie mocną stroną „Wolfa”.

„Return to Castle Wolfenstein” był chyba pierwszą znaną grą 3D, którą osadzono w rzeczywistych realiach. W grach z serii „Quake”, „Hexen”, „Shogo”, „Homeworld” czy „Heretic” poruszaliśmy się w światach fantastycznych, co pozwalało autorom na przystosowanie scenarii do ograniczonych możliwości sprzętu. „RTCW” wyznaczył swego czasu nowy poziom realizmu grafiki – płonące ruiny Klugestadt, betonowe korytarze niemieckich baz wojskowych czy stylowe wnętrza pałacu w Paderborn tworzą świat wciągający gracza do środka.

Kody źródłowe gry zostały uwolnione przez Activision w sierpniu 2010. Nie trzeba było długo czekać, aby Mark „bigfoot” Olsen przygotował port gry dla MorphOS-a. Dane gry nie są jednak uwolnione, zatem do legalnej rozrywki potrzebować będziemy oryginału gry w wersji dla Windows w wydaniu klasycznym, Special Edition bądź Platinum Edition. Dołączony do MorphOS-owego portu program instalacyjny skopiuje dane z CD w miejsce docelowe oraz pobierze z sieci aktualizację gry do wersji 1.4.1b.

„RTCW”, jako najbardziej zaawansowana gra 3D działająca pod MorphOS-em, ma swoje



W kościele

wymagania. Przede wszystkim niezbędna jest karta graficzna Radeon z serii 9000 (albo 8500) – im szybsza tym lepsza. Do gry w umiarkowanej rozdzielczości 1024 x 768 pikseli wystarczy 32 MB pamięci video RAM na karcie. Zdecydowanie wskazany jest procesor G4 taktowany przynajmniej gigahercem i co najmniej 256 MB RAM. Grę wypróbowałem na czterech różnych maszynach. Pierwszą z nich

była Efika z Radeonem 9200SE. Na Efice gry nie da się nawet uruchomić z powodu braku pamięci, a gdyby nawet się dało... szkoda gadać. Na uruchomienie gry pozwolił natomiast PowerMac G4 500 MHz z 1 GB RAM i Radeonem 9000. W tej konfiguracji jest to jednak gra dla upartych. Mimo zredukowania rozdzielczości ekranu do 640 x 480, na otwartych przestrzeniach mamy kilka klatek na sekundę. Kolejny przetestowany sprzęt to Pegasos 2 (1,0 GHz) z 512 MB pamięci i Radeonem 9250 na pokładzie. Na tej maszynie gra się już w miarę przyjemnie, chociaż czasem troszeczkę „Wolf” potrafi przyciąć. Komfortową zabawę umożliwił mi Mac mini taktowany zegarem 1,42 GHz ze standardowym R9200 i 32 MB pamięci graficznej. Ze względu na jej małą ilość nie da się jednak zwiększyć rozdzielczości gry powyżej 1024 x 768.

W artykule skupiam się wyłącznie na wersji gry dla jednego gracza. Mark Olsen przepor-tował również wersję multiplayer umożliwiającą grę drużynową na serwerze w sieci.

O co walczyliśmy?

Jak już wspominałem, akcja gry toczy się w czasie II wojny światowej. Autorzy zręcznie połączyli rzeczywiste zdarzenia i postacie (np. Heinricha Himmlera, który występuje w animowanej sekwencji po zakończeniu gry) z fikcją. W grze wcielamy się w B.J. Blazkovicza, agenta tajnej (fikcyjnej) organizacji OSA („Office of Secret Actions”). Ta amerykańsko-angielska agencja wywiadowcza wpada na trop tajnej grupy powołanej przez Himmlera prowadzącej badania zjawisk paranormalnych związanych z legendą saksońskiego króla Heinricha I, pokonanego w 943 roku. Grupa dąży do



Wieczorem na lotnisku



wskreszenia Heinricha I i wykorzystania jego mocy w wojnie przeciw aliantom, zajmuje się też wskrzeszaniem umarłych, inżynierią biotechnologiczną (budując ludzko-mechaniczne hybrydy maszyn bojowych w programie Übersoldat) i bronią eksperymentalną. OSA wysłała agenta Blazkovicza w szereg misji mających na celu odkrycie planów grupy Himmlera a następnie skuteczne im przeszkodzenie. Zwieńczeniem gry jest likwidacja dopiero co wskrzeszonego Heinricha I. Warto wiedzieć, że w rzeczywistości faktycznie Himmler powołał w 1935 roku pseudonaukową organizację Ahnenerbe, która miała badać prehistoryczną przeszłość „rasy panów”, a prowadziła głównie rabunkowe „badania” archeologiczne i historyczne, między innymi zrabowała w Krakowie słynny ołtarz Wita Stwosza oraz zagabiła kolekcję kilku polskich muzeów.

Chociaż w większości przypadków cel misji to wystrzelanie wszystkiego, co się rusza, nie zawsze tak jest. W grze pojawiają się bardziej wyszukane, „ciche” misje, gdzie celem nadrzednym jest pozostanie niewykrytym, ponadto pojawiają się, tak popularne we współczesnych grach, elementy współpracy między głównym bohaterem, a kontrolowanymi przez komputer sprzymierzeńcami (np. odbijanie niemieckiego naukowca, który chce przejść na stronę aliantów).

Atrakcyjność gry zwiększają spore możliwości demolowania otoczenia. Co prawda rozwalanie krzeseł, wiszących gablot, wbijanie szyb w oknach, rozbijanie beczek, rozwalanie elementów murów ogniem ciężkiego karabinu maszynowego i temu podobne rozrywki nie są celem gry, ale zawsze można się trochę powyżywać. Elementem strategicznym są natomiast beczki z paliwem i butle gazowe. Strzelając w nie powodujemy eksplozję, które często otwierają ukryte przejścia albo pozwalają podstępnie wyeliminować przeciwnika. Wyżywać się natomiast nie wolno na cywilach, jakich spotkamy tu i ówdzie. Zabicie cywila kończy się utraceniem misji.

W terenie oprócz broni i amunicji znaleźć można klasyczne apteczki, jedzenie, wino,

plaszczce i helmy. Elementy te przywracają bohaterowi żywotność lub chronią go co nieco przed strzałami wrogów. Oprócz tego w czasie gry możemy zbierać skarby w postaci złotych sztabek, kielichów, diamentowych czaszek i tym podobnych precjozów. Skarby te znajdują się w ukrytych miejscach. Odkrywanie sekretów to dodatkowa atrakcja gry – często zawierają one również zapasy broni i amunicji.

Z czym do wrogów?

Każda strzelanka 3D stara się zaspokoić marzenia gracza o posiadaniu bogatego zestawu broni. „Wolfenstein” nie jest tu wyjątkiem. Do dyspozycji mamy kilkanaście broni o różnej skuteczności. Te słabsze są przy tym w miarę wiernym odwzorowaniem broni używanej w czasie II wojny światowej, zarówno jeżeli chodzi o wygląd, jak i walory bojowe. Jako że agent Blazkovicz zna podstawy sztuk walki, również jego ciało, a dokładniej solidnie obuta noga, jest bronią. Choć to trochę nieprawdopodobne, trzema kopniakami można zabić przeciwnika. W praktyce można to sprawdzić, gdy trafimy na żołnierza bez broni palnej albo pijanego – w grze trafia nam się kilka takich okazji. Jedynie w takich momentach przyda się nam również nóż, który jest najsłabszą bronią w grze. Kopniak i nóż znakomicie nadają się do niszczenia martwej natury, czyli krzesel, flag, rycerskich zbroi i innych bibelotów. Oszczędzamy przy tym cenną amunicję.

Przejdźmy teraz do broni palnej, na pierwszy ogień idzie pistolet Luger 9 mm, który zdobywamy na samym początku na pierwszym wro-



Baza w Norwegii

gu. Jak to bywa z pistoletami, siła ognia i celność Lugera nie są nadzwyczajne. We wsi pod zamkiem możemy zdobyć tłumik do tego pistoletu, niemniej wcześniej zdobywamy broń znacznie lepszą, zatem Luger znajduje zastosowanie wyłącznie w pierwszej misji. W misji tej mamy okazję zdobyć pistolet maszynowy MP-40 „Schmeisser” – używa tej samej amunicji co Luger, magazynek mieści 32 naboje. MP-40 nie jest zbyt celny, ale zawsze to jednak broń maszynowa i z bliskich odległości robi przemiał.

Centrala w drugim epizodzie, jak i w kilku kolejnych, wyposaża Blazkovicza w amerykański pistolet maszynowy Thompson. To broń znacznie celniejsza od Schmeissera i o większej sile ognia. Niestety ma mniejsze magazynki, a największą jej wadą jest amunicja kalibru .45, której niestety nie zdobędziemy na wrogu, przez co szybko się kończy. Czasami mamy niewielkie dostawy amunicji z centrali i wtedy zawsze korzystniej użyć Thompsona, niż niezbyt celnego MP-40. Jeżeli już jesteśmy przy broni amerykańskiej, to w niektórych misjach mamy też dwa pistolety Colt. Nadają się w zasadzie wyłącznie do zabawy w Larę Croft – amunicja pasuje do Thompsona.

Trzecim, chyba najlepszym pistoletem maszynowym, jest angielski Sten w wersji z tłumikiem. Najcelniejszy z trójki, działa z niemiecką amunicją 9 mm, przez co jest najbardziej użyteczny, bo amunicji tej zazwyczaj mamy zapas. Stena dostaniemy od przedstawiciela ruchu oporu w epizodzie rozgrywającym się we wsi pod zamkiem Wolfenstein. Wadą tego sprzętu jest przegrzewający się tłumik, więc na ogień ciągle nie ma co liczyć. Trzeba strzelać krótkimi, mierzonymi seriami. Sten jest niezastąpiony w misjach wymagających cichej roboty, np. w misji gdzie zakradamy się na ciężarówkę wjeżdżającą do tajnej bazy radarowej czy też znacznie później przy penetracji miasteczka Paderborn.

Pora na broń długą. W tej roli występuje Mauser Karabiner 98k. Początkowo mamy go w wersji standardowej, ale po paru misjach przychodzi pora na wersję snajperską z celownikiem optycznym. Przyznam, że to moja ulubiona broń – wymaga z reguły dłuższego celowania, ale „enpla” można likwidować z imponującą odległości. Siła pocisku również wzbudza respekt. Karabin ładujemy amunicją 7,92 x 55 mm, którą można zdobyć na przeciwnikach i znaleźć tu i ówdzie, także mamy jej raczej



Tytułowy zamek



pod dostatkim. Oczywiście z Mausera nie można strzelać ogniem ciągłym. Druga broń snajperska to OSA Mk-1 Sniper Rifle. W tym momencie odchodzimy od wierności historii. Dotychczas omówione bronie były faktycznie stosowane w czasie II wojny światowej, strzelba OSA to wymysł autorów gry. Karabin OSA strzela specjalną amunicją dostarczaną wraz z nim, której zawsze mamy za mało... Ma celownik optyczny z noktowizorem i tłumik. Znakomity w „cichych” misjach do pracy z dalszej odległości. Jest to broń celniejsza i mocniejsza od Mausera – mimo tłumika.

Posuwając się w prawo na klawiaturze, pod klawiszem „5” natrafiamy na karabin automatyczny Fallschirmjägergewehr 42. Zdobywamy go na wrogu, pierwszy raz w epizodzie na lotnisku (początek drugiej misji). Karabin ma bardzo dużą siłę ognia (choć strzela wolniej niż pistolety maszynowe), wyposażony też jest w celownik optyczny o niewielkim zbliżeniu. Bardzo użyteczny na średnie i bliskie odległości, zwłaszcza w starciu z nazistowskimi spadochroniarzami, którzy też go używają i to niestety dość skutecznie. FG-42 był bronią rzeczywiście używaną przez oddziały hitlerowskich spadochroniarzy.

Nie do końca wiadomo, czy agent Blazkovicz nosi chlebak, ale jeżeli tak, to zgodnie ze starym żołnierskim przysłowiem właśnie w nim trzyma granaty. Broni rzucanej mamy w grze trzy rodzaje. Standardowe niemieckie zaczepne M-24 z charakterystyczną drewnianą rączką, to granaty, których mamy w grze najwięcej. Nie są czymś wstrząsającym, ale robią swoje i są w miarę bezpieczne dla rzucającego. Centrala czasami łaskawie daje naszemu bohaterowi kilka obronnych amerykańskich „cytrynek” Mk 2. Te należy traktować z szacunkiem i rzucać z za dobrego ukrycia. Oprócz tego, w kilku misjach dane jest nam znaleźć kilka sympatycznych paczuszek dynamitu z pięciosekundowym zapalnikiem czasowym. W scenariuszu gry są one przeznaczone do pokonania szczególnie opornych drzwi, lub np. wysadzenia w powietrze radaru. Z praktyki jednak wynika, że cele te często można zniszczyć inną bronią, dynamit zachowując na specjalne okazje. Na przykład w rozwaleniu radaru nikt nam nie przeszkadza – mamy czas, więc sześć niemieckich „puszek po konserwach” załatwia go równie skutecznie. Dynamit natomiast, dzięki swojej naprawdę budzącej respekt sile wybuchu, przydać się może do masowej eliminacji wroga bądź pozbycia się szczególnie odpornego wrogięgo elementu.

Kolejna pozycja arsenału głównego bohatera to broń raketowa. Jako że akcja gry toczy się w czasie II wojny światowej, w tej roli występuje prosty i niezawodny Panzerfaust. Niezastąpiony w rozprawie z produktami nazistowskiej biotechnologii w późniejszych misjach. Kolejnym szczebelkiem w siłę ognia jest wielolufowy karabin maszynowy znany pod kryptonimem „venom”. To wynalazek z przepastnej wyobraźni autorów gry, bo sprzęt wielolufowy o rozmiarach umożliwiających strzelanie „z ręki” nie powstał do tej pory. Charakterystyczna cecha tej broni to stosunkowo długi czas „rozbiegu” – venom zaczyna strzelać dopiero, gdy walec z lufami rozkręci się do prędkości roboczej. Ale gdy już to zrobi posyłamy w przeciwników kilkanaście pocisków na sekundę... Potężna siła ognia nie idzie niestety w parze z celnością broni, dlatego ta najlepsza jest na średnie i krótkie dystanse. Venom odgrywa zasadniczą rolę w finałowej rozprawie z Heinrichem I. Podobnie jak sten, venom rozgrzewa się w czasie prowadzenia ognia i po wystrzeleniu kilkuset pocisków trzeba zrobić sobie przerwę. Pojemność magazynków z tąśmą amunicyjną jest adekwatna do szybkostrzelności „obrotówki” i wynosi 500 nabojów.

Pod klawiszem „9” znajdziemy dość ciekawą broń, mianowicie miotacz ognia. Zdobyć go możemy w misji ratowania zbiegłego żołnierza w zrujnowanym bombardowaniem mieście. Kulą ognia miotana z tej broni ma niewielki zasięg, ale szeroki kąt rażenia. Dodatkowo częściowo odbija się od ścian, co pozwala na atakowanie zza węgła. Działanie miotacza przedstawiono nader realistycznie, łącznie z okropnymi wrzaskami palących się ofiar. W praktyce jednak szkoda miotacza na zwykłych żołnierzy. Bardzo dobrze palą się bowiem biotechnologiczne potworki rażące polem elektrycznym oraz mumie zombie z krypt pod zamkiem Wolfenstein. Podpalanie tego towarzystwa to jeden ze skuteczniejszych sposobów ich eliminacji. Warto pamiętać, że jeden strzał z miotacza to za mało, aby skutecznie podpalić wroga – zabieg trzeba powtórzyć dwa lub czasem więcej razy.



Cywil na celowniku

częściej wylądowania trafiają w ściany i inne elementy dookoła. Tesla gun przydaje się w końcowej rozprawie z Heinrichem I do wstępnego oczyszczenia pola walki z drobnicy i załatwienia Blavatsky. Poza tym jest raczej interesującym gadżetem niż skuteczną bronią.

Do kogo strzelamy?

Na początku agent Blazkovicz ma do czynienia z regularnym Wehrmachem, uzbrojonym najczęściej w MP-40, czasem tylko w Lugera, a czasem w Mausera. Uważać trzeba szczególnie na snajperów. Po nabraniu pewnej wprawy żołnierze regularnej armii nie są poważnym zagrożeniem. Z rzadka też spotkamy niemieckich oficerów, chociaż uzbrojeni są tylko w pistolety, strzelają z nich dość celnie. Bardziej niebezpieczni są komandosi, zwłaszcza ci wyposażeni w FG-42. W niektórych misjach spotykamy też komandoski z tajnych oddziałów Himmlera, odziane w czarne, obcisłe skórzane kombinezony, niepokojąco celnie strzelające ze stenów i świetnie wytrenowane w unikaniu naszego celownika. Czekają nas również spotkania z żołnierzami uzbrojonymi w miotacze ognia. Mają na sobie kombinezony ognioodporne, które chronią też częściowo przed kulami. Rozwiązaniem jest dłuższa seria z FG-42, ostatecznie można też takiego przeciwnika sprzątnąć strzałem z Panzerfausta.

Drugi zestaw wrogów to mumie z katakumb. Broni palnej nie noszą, ale mogą atakować nas telepatycznie, a jeżeli pozwolimy im podejść zbyt blisko, dopuszczają się rękoczynów. Do tego spotkamy też zombie z tarczami i toporami. Tarcze są kulo odporne i mają nieprzyjemną cechę odbijania rykoszetów w naszą stronę. Trzeba gości wyczekać aż wstaną i walić po nogach... Mumie mają nieprzyjemną tendencję do ukrywania się w zamurowanych niszach w ścianach i wychodzenia za naszymi plecami. Walka z nimi staje się znacznie łatwiejsza, gdy mamy już miotacz ognia. A jeżeli już o ogniu mowa – dwa razy w grze mamy spotkanie z mumiami ziejącymi ogniem. Tu najlepsze co możemy zrobić, to trzymanie się na dystans i strzelanie w głowę z Mausera.

Kolejnymi przeciwnikami wymyślonymi przez autorów gry są efekty biotechnologicznych badań nazistów w programie Übersoldat. Pierwszy ich rodzaj to unoszące się na poduszce z pola elektrycznego beznogie potworki, tzw. Iopery. Pole to jest również ich bronią. Najwy-



Ukryte przejście



godniej jest trafić takiego delikwenta z Panzerfausta. Jeżeli go nie mamy, ciągniemy po nim serią z „venoma”. W sprzyjających okolicznościach, jeżeli możemy się podkraść niespostrzeżenie, można paskudztwo podpalić miotaczem i poczekać w bezpiecznym miejscu aż zdechnie. Jeszcze mocniejsi przeciwnicy to prototypy übersoldata – dwunożne bioroboty uzbrojone w „venoma” lub granatnik. Ci są ognioodporni – pozostają nam trzy celne trafienia z Panzerfausta albo popracowanie „venomem” i szybkie uniki.

Odrębnym zagadnieniem są tak zwani bossowie, czyli szczególnie mocni przeciwnicy z jakimi mamy przyjemność zazwyczaj w ostatnim epizodzie niektórych z siedmiu misji. Sposoby na poradzenie sobie z nimi są indywidualne. Można liczyć na własną szybkość, prowadząc atak w ciągłym ruchu. Taką taktykę stosuję w finałowej potańcówce z Heinrichem I. Często też można wykorzystać niedoskonałość sztucznej inteligencji przeciwników i zwać ich w miejsce, gdzie można spokojnie i metodycznie wpakować w nich kilka magazynków z karabinu snajperskiego albo obrzucić granatami. Taktyka tego rodzaju sprawdza się np. na Olaricu strzegącym swego magicznego sztyletu, jak również na planszy z trzema Mrocznymi Rycerzami uruchomionymi przez pannę Blavatsky. Nie inaczej radzę sobie z übersoldatem, którego prezentuje Blazkoviczowi zbyt pewien siebie Deathshead.

Pora na podsumowanie

Czy warto zagrać w „Return to Castle Wolfenstein”? Odpowiedź, jak to zwykle bywa, zależy od gustów. Gra zapewne nie zainteresuje fanów klasycznych gier retro. Podobnie fani strzelanek 3D, posiadający do nich nowoczesny komputer PC czy mocną konsolę, na „RTCW” mogą popatrzeć jak na starocią sprzed lat. Dla tych natomiast, którzy mimo wszystko chcą grać na MorphOS-ie, a gry „first person perspective” są ich ulubionym gatunkiem, jest to pozycja obowiązkowa, szczególnie dla zwolenników trybu „single player”. Osobiście przeszedłem całą grę kilka razy (na

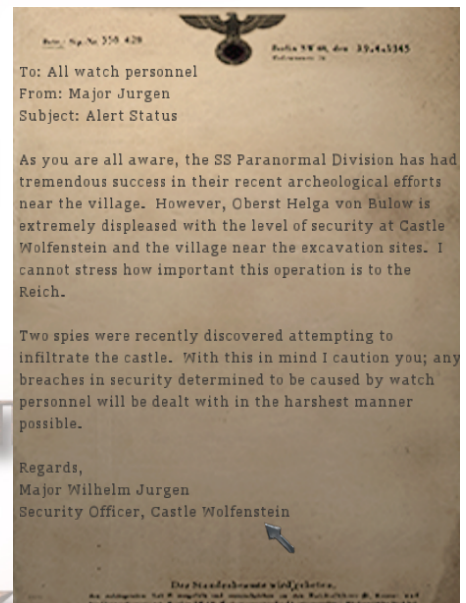


Eskorta ucieka

najwyższym stopniu trudności rzecz jasna...) i wciąż nie jestem nią znudzony.

W sieci znaleźć można wiele dodatkowych pakietów misji do gry. Pewną ich wadą jest to, że powstawały później od podstawowej gry, przez co często mają większe wymagania sprzętowe. Trzeba się też liczyć z tym, że niektóre pakiety misji dokładają do gry własne biblioteki kodu, które na MorphOS-a nie są przeportowane i przyjdzie nam obejść się smakiem.

Grzegorz Kraszewski



Kolejka



- bardzo dobra, realistyczna grafika 3D
- interesująca fabuła, dobrze przemyślany ciąg misji
- dobra oprawa dźwiękowa
- wysoka grywalność



- dane gry trzeba kupić (CD z wersją dla Windows)
- wymagania sprzętowe nie są bardzo wygórowane, ale eliminują część najtańszego sprzętu



Nasza pierwsza gra

Kurs programowania z wykorzystaniem Visual Studio 2005 Express Edition i VBCC – część 3

Trzeci odcinek zaczniemy od drobnej erraty odcinka poprzedniego. Nie zdawałem sobie sprawy, że wkradł się błąd w pliku *timer.c* w funkcji *sendTimerReq*. Program działa, ale za szybko. Oto poprawna wersja:

```
static void sendTimerReq(void)
{
    m_tv.tv_secs = 0;
    m_tv.tv_micro = 20000;
    m_ptimerIO->tr_time = m_tv;
    SendIO((struct IORequest*)m_ptimerIO);
}
```

Tak jak zapowiedziałem w poprzednim odcinku, zajmiemy się mapami kafelkowymi. Zanim dojdziemy do map, to najpierw ustalimy co to jest ten kafelek. Ja w ten sposób rozumiem element graficzny w kształcie prostokąta, o z góry ustalonej szerokości i wysokości. Sama nazwa kafelek jest tłumaczeniem z języka angielskiego słowa „tile”. Spotyka się też nazwy: blok, kostka, klocek. Warto dodać, że przeważnie spotyka się kafle kwadratowe, czyli o jednakowych wymiarach. Przykładem niech będzie klocek 8x8, oznaczający blok szeroki na 8 pikseli i wysoki na 8 pikseli. Pierwsze pytanie nasuwa się samo – po co nam te całe kafelki? Przecież można załadować rysunek i plansza z głowy? Pewnie, że można i nikt nam nie zakazuje robić w ten sposób gry. Przede wszystkim dzięki kafelkom oszczędzamy pamięć, co nie jest bez znaczenia na maszynach z niewielką ilością pamięci (bo przecież obrazek graficzny zajmuje więcej pamięci). Kafelków przeważnie mamy mniej niż wszystkich obrazków składających się na plansze. Aby stworzyć planszę z kafelków, musimy w jakiś sposób przechować informacje, który kafelek gdzie ma się znajdować. Tu do akcji wkracza pocziwa tablica, która posłuży nam jako mapa odwzorowująca kafle na ekranie. Myślę, że prosty przykład jest warty więcej niż tysiąc słów. Założmy, że mamy tylko dwa klocki: pusty i pełny. Niech 0 (bajt o wartości 0) oznacza pusty kafelek, a 1 to będzie pełny klocek. Jeśli mamy małą planszę o wymiarach 4 klocki na 3 klocki, to taka tablica będzie wyglądać tak:

```
UBYTE tab[4*3] =
{
    1,1,1,1
    1,0,0,1
    1,1,1,1
};
```

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby używać tablicy dwuwymiarowej – ja użyłem jednowymiarowej, aby nie komplikować sprawy. Zatem do dzieła! Dodajmy nowe pliki do naszego projektu – będą to: *game.c*, *game.h*, *level.c*, *level.h*, *tile.c* i *tile.h*. Przyjdzie nam też zaktualizować plik *makefile*. Dodajemy nowe wartości do zmiennych *OBJ* i *LINKOBJ*.

```
OBJ = box.o window.o timer.o input.o game.o tile.o level.o
LINKOBJ = box.o window.o timer.o input.o game.o tile.o level.o
```

i informujemy kompilator jak ma stworzyć obiekty: *game.o*, *level.o* i *tile.o*:

```
game.o: game.c
$(CC) $(FLAGS) game.c -o game.o
level.o: level.c
$(CC) $(FLAGS) level.c -o level.o
tile.o: tile.c
$(CC) $(CFLAGS) tile.c -o tile.o
```

Pliki *game.c* i *game.h* będą odpowiadały za logikę gry, czyli będzie to serce naszej gry. A *level.c* i *level.h* będą odpowiadały za planszę. Zajmiemy się teraz *tile.c* i *tile.h*. W naszej grze użyjemy kafli 16x16. Informacje o rozmiarze kafli będziemy przechowywali w zmiennych *g_nTileWidth* i *g_nTileHeight*, które oznaczają odpowiednio wysokość i szerokość w pikselach. Umieszczając je w zmiennych, uczynimy program bardziej elastycznym, gdyż zmiana rozmiaru kafli może być dokonana bez powtórnej kompilacji. Na razie, aby nie utrudniać sprawy przyjmijmy, że kafle zawsze są długie i szerokie na 16 pikseli. Rozmiar kafli został wybrany rozmyślnie, bo jak łatwo zauważyć, szerokość okna dzieli się bez reszty przez szerokość kostki. Również 20 kostek się zmieści w jednej linii, o ile nasze okno gry ma szerokość 320 pikseli. Podobnie jest z wysokością – tutaj mamy 12 kafli w pionie. W sumie na cały ekran gry wejdzie 240 takich elementów (20*12). Oznacza to, że potrzebujemy 240-elementową tablicę, aby pokryć cały ekran naszej gry. Gdy zmienimy rozmiar kafli na 32x32, to wtedy będziemy potrzebowali tablicy o 80 elementach. Skoro rozmiar kafli mamy za sobą, to teraz zajmijmy się nimi samymi. W pliku *tile.h* zdefiniujemy typ enumeracyjny *Tiles*:

```
enum Tiles
{
    TILE_EMPTY = 0, /* przestrzeń kosmiczna */
    TILE_WALL = 1, /* niezniszczalna asteroida */
    TILE_ROCK = 2, /* skała, która rozpada się
    * pod wpływem uderzenia statku
    * (zamiana na TILE_EMPTY) */
    TILE_SHIP = 3, /* nasz kosmiczny pojazd */
    TILE_EXIT = 4, /* wyjście z planszy */
};
```

W tym pliku zadeklarujemy funkcje widoczne na zewnątrz, czyli takie, które mogą być używane wszędzie. Najważniejsza z nich to *initTiles*, która wczytuje nasze klocki do bitmapy. Aby nie komplikować sprawy, nasze kafle umieściłem w zwyczajnym pliku IFF. Sama funkcja korzysta z datotypów. Przyjrzymy jej się bliżej (po przeczytaniu komentarzy, wszystko powinno być jasne – aby nie było za łatwo, komentarze są tylko w artykule) – listing na stronie 17.

Funkcja *killTiles*, jak łatwo się domyślić, zwalnia bitmapę, którą otrzymaliśmy w funkcji *initTiles*. Trzy kolejne funkcje służą do kopiowania kafli na ekran i nie wymagają większego komentarza – jest to zwyczajowe wykorzystanie funkcji *BlitBitMapRastPort*.

```
void EraseShip(int x, int y)
{
    BlitBitMapRastPort(g_ptileBMap, TILE_EMPTY*16, 0, g_prpMain, x,y, 16, 16, 0xc0);
}
//=====
void PasteShip(int x, int y)
{
    BlitBitMapRastPort(g_ptileBMap, TILE_SHIP*16, 0, g_prpMain, x,y, 16, 16, 0xc0);
}
//=====
void PasteTile(int x, int y, UBYTE tile)
{
    BlitBitMapRastPort(g_ptileBMap, tile*16, 0, g_prpMain, x*16,y*16, 16, 16, 0xc0);
}
```

Należy wspomnieć, że w obrazek sam upichciłem i należy go traktować jako dzieło eklektyczne i pole do popisu dla grafików. Kafle znajdują się w górnym lewym rogu i tak blok od (0,0) do (15,15) to *TILE_EMPTY*, kostka od

(15,0) do (31,0) to *TILE_WALL* i tak dalej. Oprócz kafli znajdują się czcionki (fonty) 8x8, które także stworzyłem w całe 10 minut. Jako miły dodatek zrobiłem też cyfry, a także sam stworzyłem dwie plansze. W każdym razie zachęcam do eksperymentów nad obrazkiem, planszami i grą. Dodałem też funkcję, która wyświetla napis na ekranie gry – napis ograniczony jest do liter łacińskich i spacji.

```
void PrintTxt(char* string, int x, int y)
{
    /* pustego napisu nie pokazuj */
    if(NULL == string)
        return;
    while(TRUE)
    {
        /* weź znak i sprawdź czy to koniec napisu */
        char c = *string;
        if (0 == c)
            return;
        /* zakładamy, że litera jest spacją */
        LONG xSrc = ('z'-'a' + 1)*8;
        if (' ' != c)
            /* litera jednak nie jest spacją */
            xSrc = (c-'a')*8;
        string++;
        /* kopiowanie znaku na ekran */
        BltBitMapRastPort(g_ptileBMap, xSrc, 16, g_prpMain,
            x, y, 8, 8, 0xc0);
        x += 8;
    }
}
```

Przejdźmy teraz do budowania planszy, czyli naszej mapy kafelków. Wiemy już w jaki sposób mamy budować, znamy cegły (*TILE_EMPTY*, *TILE_WALL*, ...), to teraz pora przenieść to na kod (pliki *level.c* i *level.h*). Dla uproszczenia plansze będziemy przechowywali w pliku *level.c*. Konsekwencją (smutną) tego jest to, że po każdej zmianie elementu planszy, aby była zauważalna, musimy przeprowadzić kompilację naszej gry. Zatem tablica *UBYTE g_tabLevels[]* zawiera nasze plansze. Ponieważ występują w naszej grze elementy, które mogą ulec zmianie, na przykład *TILE_ROCK* zamienia się w *TILE_EMPTY* po uderzeniu pojazdu, to musimy mieć osobną tablicę, która będzie największą możliwą planszą obsługiwaną przez naszą grę. A to dlatego, że w przypadku straty „życia” musimy przywrócić planszę do postaci początkowej. Tę osobną planszę otrzymamy obliczając największą możliwą tablicę i alokując ją w funkcji *initLevels* (listing na stronie 17).

Tablicę uwalniamy w funkcji *KillLevels*, którą to (tak na marginesie) wołamy w *box.o.c*. Najważniejsze funkcje w *level.c* to *CopyLvl* i *LvlToWin*. Pierwsza z nich odpowiada za kopio-

wanie planszy z tablicy (w której trzymamy plansze) do tablicy i nie wymaga ona większego komentarza. Oczywiście dysponujemy zmienną, dzięki której możemy wybrać numer planszy (*g_nLvlNumber*). Druga zaś tworzy



```
int initTiles(void)
{
    /* zakładamy, że nie uda nam się załadować obrazka */
    int iResult = RT_FAILED_LOAD_TILES_PIC;

    g_nTilewidth = 16; /* ustalamy rozmiar kafła, tu szerokość */
    g_nTileheight = 16; /* wysokość kafła */

    /* zakładamy kłódkę na ekran workbench, tak by nie mógł być zamknięty, kiedy my chcemy użyć
    * jego właściwości, które przydadzą się w trakcie remapowania obrazka
    */
    struct Screen* pWB = LockPubScreen(NULL);

    /* tworzymy obiekt, który zgodnie z DTA_GroupID ma być obrazkiem, i będzie
    * przetwarzony (zremapowany) – na podstawie ekranu workbench w tym przypadku.
    * Dalsze objaśnienia argumentów:
    * "tile.pic" – nazwa pliku, który ma się znajdować w tej samej lokalizacji, co plik wykonywalny
    * DTA_GroupID, GID_PICTURE – ten tag, określa typ obiektu
    * PDTA_Remap, TRUE – tag specyficzny dla picture.datatype, mówiący że obrazek ma być remapowany
    * PDTA_Screen, pwb – tag zawierający wskaźnik do ekranu, do którego będziemy przetwarzać obrazek
    */
    Object* o = NewDObject("tile.pic",
        DTA_GroupID, GID_PICTURE,
        PDTA_Remap, TRUE,
        PDTA_Screen, pWB,
        TAG_END);

    if (o)
    {
        struct BitMap* bm;

        /* przeprowadzamy działanie na obiekcie, w tym przypadku wykonujemy
        * metodę DTM_PROCLAYOUT, która właśnie remapuje obrazek
        */
        DoDTMethod(o, NULL, NULL, DTM_PROCLAYOUT, NULL, TRUE);

        /* dobieramy się do zremapowanej bitmapy poprzez pobieranie
        * atrybutu obiektu
        */
        GetDTAttr(o,
            PDTA_DestBitMap, &bm,
            TAG_END);

        /* bierzemy szerokość, wysokość i głębokość bitmapy tejże bitmapy.
        * Dane te posłużą nam do stworzenia kopii bitmapy, bo trzeba
        * pamiętać, że bitmapa pobrana za pomocą GetDTAttr zostanie
        * automatycznie zwolniona po skasowaniu obiektu.
        */

        ULONG nwidth = GetBitMapAttr(bm, BMA_WIDTH);
        ULONG nheight = GetBitMapAttr(bm, BMA_HEIGHT);
        ULONG ndepth = GetBitMapAttr(bm, BMA_DEPTH);

        g_pTileBMap = AllocBitMap(nwidth, nheight, ndepth, BMF_DISPLAYABLE|BMF_CLEAR, 0);

        if (NULL != g_pTileBMap)
        {
            /* robimy kopię naszej bitmapy */
            BltBitMap(bm, 0, 0, g_pTileBMap, 0, 0, nwidth, nheight, 0x00, 0xFF, NULL);

            /* i tworzymy rastport, który ją zawiera */
            g_pTileRPort = &m_RPortTile;
            InitRastPort(g_pTileRPort);
            g_pTileRPort->BitMap = g_pTileBMap;

            /* a jednak nam się udało pomyślnie załadować obrazek */
            iResult = RT_OK;
        }

        /* kasujemy obiekt */
        DisposeDObject(o);
    }

    /* zdejmujemy naszą kłódkę z ekranu workbench */
    UnlockPubScreen(NULL, pWB);

    return RT_OK;
}
```

```
int initLevels(void)
{
    /* rozmiary w kafłach */
    g_nLvlMaxWidth = 320/g_nTilewidth;
    g_nLvlMaxHeight = 192/g_nTileheight;

    g_nLvlWidth = g_nLvlMaxWidth;
    g_nLvlHeight = g_nLvlMaxHeight;

    /* alokujemy tablicę */
    g_pLevel = (UBYTE*)malloc(g_nLvlMaxWidth*g_nLvlMaxHeight);

    if (NULL == g_pLevel)
    {
        return RT_FAILED_MEM_LEVEL;
    }

    return RT_OK;
}
```

planszę na ekranie gry i nie jest ona także skomplikowana. Dodatkowo umieściłem trzy funkcję (dwie z nich są widoczne na zewnątrz), które wypełniają planszę kafłami – odpowiednio `TILE_EMPTY` i `TILE_ROCK`. Dzięki temu można wyczyścić ekran gry bądź też pokazać cały ekran w skałach, co też wykorzystamy w logice naszej gry.

Zostało nam do omówienia serce naszej gry, czyli pliki `game.c` i `game.h`. To właśnie tutaj umieściłem cały kod, który odpowiada za pętlę gry, czyli jest to cały mechanizm tworzący naszą rozrywkę – poczynawszy od obrazka tytułowego, mówiącego że gra się nazywa „boxo”, przez pętlę główną, a skończywszy na pocztowym „game over”.

Zanim przedstawię w szczegółach pętlę, należy się kilka słów wyjaśnienia w jaki sposób wywołujemy poszczególne funkcje pętli. Robimy to za pomocą wskaźnika na funkcję (dla przypomnienia – deklaracja `PVF g_pFnc`). Ten

mechanizm wywoływania funkcji pozwala nam w elastyczny sposób manipulować procedurami pętli gry i pozwala zapomnieć o zbieraniu zdarzeń z okna czy też o odliczaniu czasu. Poza tym możemy bez problemu zakończyć naszą aplikację bez zbędnego czekania. Niedogodnością może być zmiana podejścia do troszkę innego kodowania funkcji i pojawiają się trochę inne problemy, gdy chcemy zaprogramować funkcje czekające na jakieś zdarzenie. Zamiast klasycznego wywoływania funkcji, musimy zapisać wskaźnik na funkcję, która to będzie uruchomiona w kolejnej iteracji pętli `loop` znajdującej się w `boxo.c` (o ile nadszedł sygnał z `timer.device`). Przyjrzyjmy się bliżej funkcji `Title` (a w zasadzie dwóm funkcjom), która pokazuje obrazek tytułowy i czeka na wciśnięcie klawisza A.

```
void Title(void)
{
    /*wyczyszczenie planszy kafłami TILE_EMPTY */
    CleanLevel();
    /* pokazanie nazwy gry na ekranie gry */
    PrintTxt("boxo", 128, 64);
    /* warto poinformować użytkownika, że czekamy na wciśnięcie klawisza A */
    PrintTxt("press key a to start", 64, 96);
    /* zapisujemy wskaźnik na funkcję, od teraz funkcja loop z boxo.c będzie wywoływać titleLoop() */
    g_pFnc = &titleLoop;
}

static void titleLoop(void)
{
    /* czy został wciśnięty klawisz A */
    if (g_bFire)
    {
        g_bFire = FALSE;
        /* zmieniamy funkcję na Intro */
        g_pFnc = &Intro;
    }
}
```

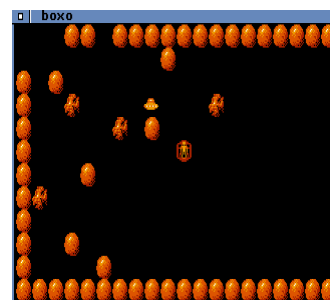
Wygląda to może trochę dziwnie, że `titleLoop()` czeka na klawisz i zmienia wskaźnik, ale dokładnie tego oczekujemy od tej funkcji. Jest krótka i szybka. Można ją przenieść w miejsce zapisania wskaźnika w funkcji `Title`, ale wtedy za każdym razem będzie wywoływana funkcja `CleanLevel` i za każdym razem będzie rysowany tekst „boxo” – byłoby to marnotrawstwo czasu i nie wyglądałoby atrakcyjnie na ekranie gry. Jak widać wywołujemy funkcję `Intro`, która podobnie jak funkcja `Outro` jest prawie pusta i w przyszłości (bądź jako ćwiczenie) zostanie wypełniona. W każdym razie `Intro` wywołuje `NewGame()`, która ustawia zmienne potrzebne dla całej gry, czyli ilość żyć, numer planszy. Następnie jest wykonywana funkcja `NextLevel`, której głównym zadaniem jest rysowanie planszy i logika z tym związana. Przechodzimy do `GameLoop`, która steruje właściwą grą. I tu mamy sprawdzenie czy pojazd kosmiczny nie wyszedł za granicę, bo jeśli tak się stało, to zmniejszamy ilość żyć i sprawdzamy czy mamy przejść do `GameOver`. Najważniejszą rzeczą w `GameLoop` jest normalne wywołanie `moveShip()`. Jej zadaniem jest poruszanie statkiem i logika z tym związana.

Kilka słów komentarza wymaga tajemniczy komentarz o „hot spocie”. Gdy rysujemy statek, który jest kafłem o wymiarach 16x16, to określając jego pozycję na ekranie to tak, jakbyśmy trzymali ten statek w lewym górnym rogu. Powoduje to problemy przy określaniu gdzie statek będzie się znajdował, gdy ruch ma być wykonany. Rozwiązuje się ten problem za pomocą gorących punktów obiektu dla kierunków, które dodane do pozycji poprawiają obliczenia, gdzie statek się znajduje na planszy. Warto poeksperymentować i pozmienić wartości „hot spot” dla poszczególnych kierunków, aby przekonać się jak ważne jest dobranie właściwych wartości.

Jako ćwiczenie warto pozmienić plansze, dodać jeszcze jedną bądź dwie – nie zapominając o korekcie zmiennej `g_nAmountOfLvl`. W następnym odcinku między innymi przeniesiemy plansze na zewnątrz kodu (jako osobny plik).

Asman

Pełne wersje listingów znajdują się do pobrania ze strony magazynu.





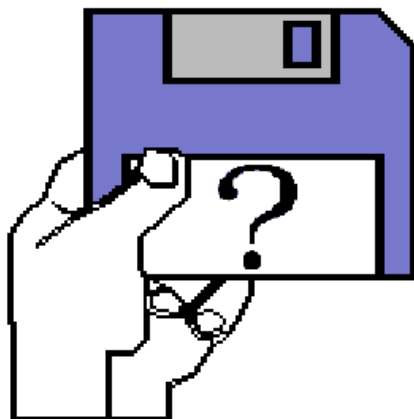
Amiga oczami pecetowca

Z panią Amigą znamy się już nie od dziś. Choć nigdy nie posiadałem tego komputera, to ten komputer za czasów swojej świetności posiadał kawałek mnie i nie pozwalał mi się od niego oderwać, spychając na dalszy plan inne zajęcia, tak ważne dla młodego chłopaka, jak np. zagłębienie się w dziewczynę pod spódnicę. Tak więc przesiadywało się godzinami dorabiając się kolejnych dioptrii w okularach przed telewizorem i podłączoną do niego przez „modulator TV”, jak to się wtedy mówiło, Amigą 500 z 1 MB pamięci. Człowiek zakochany w cudownie kolorowej grafice i wspaniałym, jak na tamte czasy, dźwięku (zwłaszcza, że w domu stało Atari 65XE) o reszcie świata zapominał. Ale czas idzie do przodu, znajomość z uwodzicielską panią powoli się rozluźnia. Pecet robi wszystko szybciej, pojawia się internet...

Jednak ciągnie wilka do lasu. Pewnego dnia postanowiłem wejść jeszcze raz do tej samej rzeki i odświeżyć znajomość z tą panią. Na początku oczywiście bez zakupu sprzętu, czyli emulatorów i kilka gier dla przypomnienia. Ale zacząłem być głodny wiedzy coś tam takiego dzieje się współcześnie w amigowym świecie, który wbrew naturalnej kolei rzeczy nie przestał istnieć po upadku Commodore, tylko żyje dalej. No i tu zaczęła się terapia szokowa, przynajmniej z punktu widzenia użytkownika peceta, który to jako takie pojęcie o komputerach ma.

Pierwsze co mnie wbiło w fotel to ceny! Mocna rzecz. Później jednak zdałem sobie sprawę, że rynek jest malutki, a serie podzespołów niewielkie, że nie ma innego wyjścia – ot, kapitalizm w najczystszej formie. W końcu Amiga to komputer dla elit, jak głosi porzekadło, a elity jak powszechnie wiadomo są zamożne. Zagłębiam się dalej. Po śmierci firmy-matki Amiga zaczęła iść w wielu kierunkach i wiele komputerów zaczęło się wtedy nazywać Amiga. Firmy bezczelnie, moim zdaniem, wykorzystywały legendę i zamiłowanie fanów do swoich poprzedników. I mamy to, co mamy, czyli normalną nekrofilę. Nigdzie jeszcze nie widziałem tylu zmarnowanych przez brak oprogramowania sprzętów albo po prostu niedokończonych projektów. Tyle komputerów-zombie... Szkoda, wielka szkoda. Ale tak to jest, gdy dom nie ma gospodarza. Z drugiej jednak strony to chyba jedyny taki przypadek w historii informatyki, że komputer nadal żyje (raczej wegetuje, ale jednak trzyma się na powierzchni) po bankructwie firmy, która go stworzyła. W reszcie informatycznego świata, ale i też poza nim sytuacja raczej niemożliwa do powtórzenia. A może ktoś zna taki przypadek? Zdarzało się tak, co prawda w przypadku gier, że drugą część gry robiła inna firma, gdy tamta przestała już istnieć. Ale ta gra, to było już coś innego. Z Amigą jest podobnie.

Nekro-amiga rozwija się nadal, powstają kolejne rozszerzenia, ale i też stare standardy są rozwijane, żeby sprostać, dogonić współczesny świat. Co za tym idzie – trzeba iść z technologią do przodu, czyli coraz bardziej ją komplikować. I nieuchronnie wracamy do kwestii



cen. Wtedy staje się rzecz dla mnie szokująca i całkowicie niezrozumiała – świętość zostaje naruszona. Amiga cały czas miała się od innych komputerów odróżniać, a tu proszę: przystawki typu G-Rex czy Mediator umożliwiające podłączenie wybranych kart PCI! A potem to już z górki – dyski SCSI odchodzą w niebyt, więc pożyczamy sobie interfejs ATA, a dlaczego nie miałoby się pojawić USB, skoro takie wygodne. Cały ten bajzel przestaje się mieścić w tradycyjnych obudowach, więc skrzynia z grzyba wchodzi do użytku (koniecznie z logo AMIGA). Wzrasta zapotrzebowanie na zasilanie – zasilacz ATX już jest. I tak oto sens istnienia Amigi przestał istnieć! Amiga staje się pecetem i naturalną śmiercią umiera. Pewnie tu się narażę paru osobom, ale wylejcie sobie na głowy kubek zimnej wody i zastanówcie się na trzeźwo czy tak właśnie nie jest. Amigi już nie ma, a to zombie, które teraz można spotkać to jakaś hybryda peceta – w dodatku droga i mało funkcjonalna. Bez cienia złożowości podziwiam Was, amigowcy, że z własnej i nie przymuszonej woli użeracie się z wynalazkami typu Sam460ex. Jeszcze żeby producent tak ostentacyjnie nie olewał kupujących ten „wspaniały” produkt, czyli jakby nie patrzeć swoich klientów i chociaż przemysłał na jakim nośniku powinien być dystrybuowany AmigaOS 4.x dołączany do płyty, byłoby wspaniale. Tymczasem bez cienia zażenowania dołączany jest na

płyce CD. Po podłączeniu napędu do jedyngo na płycie portu SATA system, jak rozumiem, możemy sobie zainstalować w... pamięci RAM. Bez dołożenia kontrolera się nie obejdzie. A w płycie siedzi i się nudzi slot na karty SD – podobno można byłoby wystartować z niego system. Producent może przygotować odpowiednio spreparowaną instalację systemu... za dodatkową opłatą! Tego nie będę komentował wcale. Ja wiem – jest jeszcze USB i napędy optyczne, ale chodzi chyba o to, żeby kupujący dostał jakiś dający się używać po otwarciu z pudełka komplet. Przynajmniej w świecie PC to norma.

No właśnie, systemowi AmigaOS wyrósł nagle rywal – MorphOS. I moim zdaniem niepotrzebnie. Amigowy światek i tak już jest bardzo mały, drobny i kolejnego do tego tortu chyba nie potrzeba. Rozdrobnienie może być przyczyną powstawania jeszcze mniejszej ilości softu i dalszego rozkładu. Ale jak się domyślam – nie stało się to bez powodu. Kiepsko oprogramowany system zmusił niektórych do stworzenia alternatywy. I tak kolejne zombie chodzi po tym też padole.

Jak ktoś z amigowców dotrwał do tego momentu i jeszcze nie podarł swojego egzemplarza PPA, to pewnie zaczęło mu kiełkować w gotującej się ze złości głowie oczywiste pytanie: „to co Ty tu facet robisz? Wracaj do swoich Łyndałsuf!” Ano właśnie. Amiga nadal po tylu latach ma klimat początku i świeżości, nadal wszystko mimo tylu lat jest w powijakach. Gdy na grzybiastym rynku zblazowane towarzystwo podnieca się ilością rdzeni w procesorze, grafiką z kwadrylionem kolorów, a do serwisowania komputera może służyć suszarka lub domowy piekarnik, to tu jakby czas się zatrzymał. Tu się dba o każdy komputer (bo mało ich zostało) i nadal lutownicą można czynić cuda, a wiedzę nabytą kiedyś nadal można wykorzystać w praktyce. No i te gry, które na Amidzie nie mają sobie równych. Poza tym ten komputer przyciąga pewien typ ludzi, których charakter nie bardzo mi odpowiada. Lubię heroizm, chociaż sam taki nie jestem. Współczesna amiga-zombie jest dla mnie jako hobby zbyt kosztowna, ale nie wykluczam w przyszłości zakupu jakiejś klasycznej Amigi. Tylko takiej prawdziwej, wyprodukowanej przez firmę Commodore. I nie zamierzam jej zmuszać, żeby sprostała naszym współczesnym czasom, żeby wyświetlała filmy w HD, żeby łączyła się z internetem i wyświetlała paskudnie mdłe, przeładowane animacjami i reklamami kolorowe strony z wielkiej globalnej wioski. Niech pozostanie nadal prawdziwą Amigą z pierdzącą stacją dyskietyk 3.5 cala i medytacją bliżej nieznanego GURU.

Tomasz Dębowski





Wciąż ZIP-ie

Pod koniec lat dziewięćdziesiątych firma IO-MEGA zaatakowała rynek nowymi napędami. ZIP, bo o nim jest mowa, to specjalny napęd dedykowanych dyskietek, które początkowo miały pojemność 100 MB. Z czasem ich pojemność wzrosła i można jeszcze spotkać dyskietki 250 MB. Niestety kariera napędu nie trwała długo. Standard po prostu nie przyjął się. ZIP miał w zamyśle autorów zastąpić zwykłe dyskietki o pojemności 1.44 MB, jednak sam ZIP został „zamordowany” przez taniejsze nagrywarki płyt CD/RW.

Co to ma wspólnego z naszym ulubionym komputerem? Sporo – napęd IO-MEGA ZIP można prawie bezstresowo podłączyć do właściwie dowolnej Amigi i używać go, na przykład do wymiany danych z PC. Na rynku pojawiły się ZIP-y w czterech wersjach różniących się interfejsem komunikacyjnym.

Czy warto podłączyć ZIP do Amigi?

To już zależy od nas samych i od posiadanego modelu Amigi. Posiadacze A600/1200 mają do dyspozycji gniazdo PCMCIA, do którego możemy podłączyć kartę CF za pomocą przełotki. Problem trochę się komplikuje, gdy mamy już w tym złączu kartę sieciową. Wtedy jesteśmy zmuszeni do „zonglerki”. Co prawda złącze PCMCIA jest przystosowane do takich manipulacji, ale pamiętajmy, że nasze Amigi mają już często ponad dwadzieścia lat. ZIP jest w takim przypadku rozwiązaniem problemu. IO-MEGA ZIP nie jest demonem szybkości. Oferuje wymianę danych w okolicach 100-500 kB/s. Jeśli jednak często przerzucamy dane, które zajmują kilka lub kilkanaście MB, to ZIP jest najlepszym wyborem – nawet lepszym od płyt CD-RW. Użytkownicy Amig 500/500+ mogą wykorzystać ZIP-a jako alternatywę dla dysku twardego. Właściciele dużych Amig również dzięki ZIP-owi mogą rozszerzyć możliwości wymiany danych między komputerami.

Jakiego ZIP-a wybrać?

Mamy do wyboru ZIP podłączany do portu równoległego, IDE, SCSI lub USB. Wyboru napędu powinniśmy dokonać wyłącznie w oparciu o konfigurację naszej Amigi i własne preferencje, co do sposobu podłączenia.

ZIP IDE

Jak sama nazwa wskazuje, urządzenie podłączamy do Amigi za pośrednictwem kontrolera IDE. Posiadacze Amig wyposażonych w IDE mogą wówczas korzystać z ZIP-a jak z dyskietki będącej mini twardym dyskiem. Użytkownicy kontrolera Fast-ATA mogą nawet uruchomić system z takiej dyskietki. AmigaOS nie ma dużych wymagań, co do miejsca, jakie zajmuje, tak więc nawet bardzo „wypasiony” system zmieści się na dyskietce 250 MB i zostanie nam jeszcze dużo wolnego miejsca.



ZIP zewnętrzny

Ba, tej sztuki dokonamy nawet na mniejszej pojemności – 100 MB. Możemy wykorzystać to, np. do przygotowania dyskietki ratunkowej na wypadek awarii systemu. Poza tym możemy dyskietki ZIP formatować w chybą wszystkich trybach, jakie oferuje Amiga dla zwykłych dyskietek. Może to być zarówno system amigowy, jak i FAT. Jest to bardzo przydatne przy wymianie danych między Amigą a PC. Przerzucenie archiwum ważącego 70 MB trwa około 3-4 minut. ZIP IDE jest napędem wewnętrznym, a to oznacza, że powinniśmy go montować w Amigach zamkniętych w obudowach (tzw. wieżach).

ZIP SCSI

Zdecydowanie najlepsza wersja. Oferuje doskonałe osiągi (nie licząc ZIP USB) i najmniejsze obciążenie dla systemu (pod warunkiem, że nasz kontroler wykorzystuje DMA). Oprócz tego ZIP SCSI występuje wyłącznie w wersji zewnętrznej. Posiadając kontroler SCSI z zewnętrznym złączem, możemy łatwo podłączyć ZIP-a i używać go poza komputerem. Jest to bardzo przydatne w szczególności, gdy posiadamy małe Amigi (A500/+), nie mamy miejsca na biurku lub po prostu nie chcemy używać ZIP-a w środku komputera (A2000/1200 Desktop/3000 Desktop).

ZIP na port równoległy

Jest to wersja wpinana do pecetowego portu LPT. Bezpośrednio do Amigi takiego ZIP-a podłączyć się nie da. Spowodowane jest to tym, że amigowy port równoległy pozbawiony jest kilku ważnych sygnałów, bez których takie urządzenia, jak skanery czy właśnie ZIP-y działać nie będą. Rozwiązać problem można na dwa sposoby.

Pierwsze rozwiązanie jest nieco droższe, ale bardziej eleganckie i efektowniejsze. Musimy naszą Amigę wyposażyć w nowoczesny port

równoległy. Przykładem takich kart jest Paralyzer montowany na port zegara lub Multiface Card dla slotów Zorro. Możemy także użyć niektórych kart PCI, o ile nasza Amiga wyposażona jest w Mediatora. Ja polecam Paralyzer, choć wymaga on wspomnianego portu zegara, który seryjnie posiada tylko Amiga 1200. Możemy jednak dosyć łatwo wyposażyć w to złącze dowolną Amigę, nawet model 1000, za pomocą odpowiedniej przystawki. Rozwiązanie takie jest jednak kosztowne oraz w przypadku Amig desktopowych mało eleganckie, gdyż ciężko jest Paralyzer umieścić w środku. W zamian jednak otrzymuje pełny port równoległy, który jest bardzo szybki. Oprócz ZIP-a możemy podłączyć skaner, drukarkę czy inny komputer i cieszyć się szybkim portem równoległym. Poza tym Paralyzer zabiera dużo mniej czasu procesora i jest mniejszym obciążeniem dla systemu. Podobna sytuacja jest z Multiface Card, lecz jest to rozwiązanie droższe oraz zajmuje jeden slot Zorro.

Drugie rozwiązanie problemu to podłączenie ZIP-a pod amigowy port równoległy. Jak już wspominałem wcześniej, tak po prostu tego zrobić się nie da. W amigowej wersji portu brakuje kilku ważnych sygnałów. Możemy dostarczyć je za pośrednictwem portu joysticka montowanego w prawie każdej Amidzie. Na Aminecie znajdziemy archiwum pod nazwą ppapiz.lha ze stosownym interfejsem, sterownikami oraz schematem wykonania układu. Ogromnym plusem całego układu jest to, że możemy go użyć w niemal dowolnej Amidzie. Nawet pocziwa A500 z Kickiem 1.3 daje radę. Jest to niewątpliwa zaleta, ponieważ taki ZIP może nam służyć jako dysk twardy. Co prawda o niezbyt dużej pojemności, ale jak na taki sprzęt to w zupełności wystarczy.

ZIP na port równoległy nie jest jednak pozbawiony wad. Z całą pewnością działa bardzo wolno, choć wciąż jest to około dwa razy szybciej niż zwykła dyskietka. Poza tym ZIP-a trzeba za każdym razem montować po resecie komputera. Jeśli nie mamy w Amidzie twarde-

Zdjęcie: Wikipedia



go dysku, to trzeba sobie zorganizować dyskietkę rozruchową, która będzie uruchamiać sterowniki do napędu. Pomijając te niedogodności jest to bardzo dobre rozwiązanie zalecane dla małych Amig.

ZIP USB

Nie będę się tutaj za dużo na ten temat rozwódził, gdyż moja Amiga nie jest wyposażona w USB i trudno jest mi obiektywnie ocenić ten rodzaj napędu. ZIP-a USB używam w PC i jest to bardzo dobre rozwiązanie. Działa w miarę szybko, jak na ZIP-a i bezawaryjnie. Potrzebne mi dane zgrywam na dyskietkę, którą od razu po zakończeniu zapisu wrzucam do ZIP-a podpiętego do Amigi. System Windows XP/Vista/7 bezproblemowo wykrywają napęd i nie trzeba żadnych dodatkowych sterowników. Nieliczni posiadacze Windowsa 98 muszą zaopatrzyć się w sterowniki dostępne w sieci.

ZIP na twardo czy na miękko?

ZIP-a możemy używać na kilka sposobów, a więc i metod instalacji mamy kilka, w zależności od przeznaczenia. Najpopularniejszym jest z pewnością używanie ZIP-a jako twardego dysku. Jest to najprostszy sposób wykorzystania napędu w Amidzie. Montujemy napęd w naszym ulubionym komputerze i uruchamiamy HDToolBox lub podobny program, po czym tworzymy partycję na dyskietce ZIP. Robimy reset i mamy twardego dysku, którego normalnie możemy używać w Amidzie. Ten sposób bardzo przydaje się użytkownikom mniejszych Amig (A500/500+/600).

Drugim sposobem jest instalacja ZIP-a jako dyskietki. W Amidzie 1200 można użyć pakietu Idefix97. Cała filozofia sprowadza się do zainstalowania pakietu i wykonania resetu. Dyskietka jest widoczna od razu. Warto tutaj się chwilę zastanowić nad wyborem systemu plików ZIP-owej dyskietki. Można używać właściwie dowolnego amigowego filesystemu, lecz z racji przeznaczenia, jakim może być wymiana danych między Amigą a PC najsensowniejszym będzie system plików FAT. Wkładając dyskietkę ZIP do dowolnego z tych komputerów mogą bez trudu odczytać dane, a co za tym idzie swobodnie je przenosić między komputerami.

Chyba nie muszę mówić, że te rozwiązanie jest znacznie wygodniejsze od klasycznej dyskietki o pojemności 720 kB. Jeśli nie chcemy używać Idefix97, to musimy sobie zorganizować odpowiednią mountlistę. Możemy to zrobić na dwa sposoby: pobrać odpowiednią mountlistę z Aminetu albo wygenerować ją za pomocą odpowiednich programów. Tutaj także pomoże nam Aminet. Co do pierwszego rozwiązania to trzeba mieć na uwadze fakt, że dość często gotową mountlistę trzeba dostosować do własnych wymagań i konfiguracji sprzętowej. Konieczna jest tu również minimalna wiedza na temat systemu Amigi i budowy takiej mountlisty. Nie jest to jednak coś bardzo skomplikowanego.

Posiadacze kontrolera Fast-ATA, którzy chcą używać ZIP-a jako dyskietki amigowej nie muszą robić nic. Kontroler w tandemie z systemem Allegro CDFS są w pełni przygotowane na obsługę ZIP-a.

W praktyce, czyli „ja mu ryp, a on mi ZIP”

ZIP pod prawie każdym względem bije klasyczne dyskietki na głowę. Jest przyjemnie, szybko i komfortowo. Dodatkowo posiadacze kontrolera Fast-ATA mogą sobie z ZIP-a wystartować kopię systemu i jest to bardzo funkcjonalne rozwiązanie na wypadek awarii systemu. Posiadacze standardowych kontrolerów także mogą uruchomić Amigę z ZIP-a, lecz muszą korzystać z ZIP IDE, który jest w 100% kompatybilny z tym kontrolerem. Niestety takie napędy są trudno dostępne. Większości dostępnych napędów ZIP IDE nie jest w pełni zgodna z tym standardem. Objawem tego jest brak pojawienia się napędu w amigowym Boot Menu.

Pomimo swoich wad, ZIP posiada wiele zalet, które wyraźnie wskazują, że jest on interesującą alternatywą dla dyskietek, a i w niektórych przypadkach i zastosowaniach dla małych dysków twardych. Nie pozostaje mi nic innego, jak gorąco polecić ZIP-a w Amidzie głównie tym, którzy często przenoszą dane pomiędzy Amigą a PC oraz lubią magazynować amigowe archiwa. Z całą pewnością ZIP zwiększa komfort użytkownika komputera.



ZIP wewnętrzny

W chwili, gdy piszę te słowa za napęd wewnętrzny ZIP IDE 100 MB należy zapłacić od 20 do 40 PLN. Nowa dyskietka ZIP 100 MB to wydatek około 15 PLN, używana – 5 PLN. Zewnętrzny napęd USB lub na port równoległy kosztuje około 50 PLN. ZIP SCSI jest bardzo trudno zdobyć.

Benedykt Dziubałowski



- pojemność większa niż dyskietka
- szybszy transfer danych niż standardowa dyskietka
- komfort przenoszenia danych między PC a Amigą
- możliwość uruchamiania systemu z dyskietki ZIP (nie w każdym przypadku)
- duża liczba wariantów, przez co każdy znajdzie dla siebie odpowiedni



- trudno osiągalna wersja ZIP IDE z możliwością uruchamiania systemu
- zarówno napędy ZIP, jak i same dyskietki nie są już produkowane. Póki co nie ma problemu z zakupem nowych dyskietek, ale na przestrzeni lat ta sytuacja się na pewno zmieni
- napędy na port równoległy oraz SCSI nie są tak łatwo dostępne jak IDE. Ich cena jest często wysoka
- wolna praca na amigowym procie równoległym. Można to wyeliminować we wszystkich modelach Amigi za pomocą odpowiedniej karty, ale jest to kłopotliwe w Amigach desktop
- ogólnie napędy ZIP ustępują znacznie szybkości napędom CD
- trudno dostępne oraz drogie dyskietki o pojemności powyżej 100 MB. Same napędy także trudno zdobyć.



Revision The Easterparty 2012

6 - 9 kwietnia 2012, Saarbrücken

Party Raport

Mimo, że liczba demoscenowych imprez na mapie Europy wciąż jest imponująca, niewiele z nich – jeśli chodzi o prestiż, rozmach i klimat – może się dziś równać z Revision The Easterparty. Legendarne niegdyś „marki”, takie jak Assembly czy The Gathering, zdominowane zostały obecnie przez wszechobecną komercję i graczy, ze sceną nie mając już prawie nic wspólnego, a rolę kluczowych scenowych eventów zaczęły przejmować te nieco bardziej kameralne spotkania pokroju szwedzkiego Dastorm czy duńskiego TRSAC.



Wyciągając z tego wszystkiego pierwiastek amigowy, sytuacja zaczyna wyglądać jeszcze mniej ciekawie. Mało to optymistyczne, ale dzisiaj dużym sukcesem jest fakt, gdy amigowe kompoty w ogóle się na jakimś party odbędą. Czasem produkcję na Amigę trafiają do kategorii łączonych (oldschool lub PC), a najczęściej nie ma ich tam po prostu wcale. Co ciekawe, ta indolencja twórcza zdaje się dotyczyć również scenę PC. Paradoksalnie pewne ożywienie widoczne jest natomiast na scenie 8-bitowej (szczególnie C64). Może więc następna w kolejce będzie amiscena?

Niemieckie Revision to zatem chyba jeden z ostatnich, dużych bastionów demosceny – również tej amigowej. Mimo, że impreza pod tą

właśnie nazwą odbyła się po raz pierwszy dopiero rok temu, uznana została natychmiast za naturalną kontynuację wcześniejszego Breakpoint Party, które to trwało nieprzerwanie przez lata 2003 – 2010, a które z kolei – nieco upraszczając zamierzenie już „party-scenowe dzieje” – było wypełnieniem luki po Mekka/Symposium.

Jak sama nazwa wskazuje, show odbywa się podczas wielkanocnego świątecznego weekendu. Fakt ten od lat skutecznie wyklucza obecność na imprezie co niektórych – truchlejących przed swymi matkami, żonami i kochankami (niepotrzebne skreślić) scenowców, dla których wyjazd „na święta” nie wchodzi nawet w rachubę. Dla innej grupy, w tym i pi-

szącego te słowa, termin ten stanowi jednak doskonały wentyl bezpieczeństwa, dając znacznie lepszą alternatywę niż „święta po polsku” i widok oszalałego tłumu bijącego się z pianą na ustach o ostatni plaster krakowskiej suchej w pobliskim markecie.

Mimo, że wyprawa na Revision wiąże się z dość wysokimi dla kieszeni Polaka kosztami, można te obciążenia znacząco zminimalizować. Po pierwsze organizatorzy zdając sobie sprawę z faktu, że nie każdego stać na taką imprezę, oferują zniżkowe – czyli tańsze o 50% – wejściówki, o które można przed party aplikować. Z tego co wiem, wielu fanów dem ze wschodniej Europy takie bilety otrzymało. Po drugie wielu śmiałków zamiast wygodnego



Revision 2012 – główna sala (zdjęcie: Thomas Findeisen (Viscid/Neoplasia))



hotelowego łóżka może wybrać (i wybrać) bezpłatny nocleg na terenie party. I mimo, że po 3 dniach wyglądają wtedy jak statysci z „Nocy Żywych Trupów” George’a Romero, to odnoszę wrażenie, że jakoś specjalnie im to nie przeszkadza (co więcej – wiem, że spanie na partyplacu dla pewnych osób ma wartość samą w sobie). Dodając do tego przyzwoite zaplecze sanitarne, a także tony wałówki zabierane przez co niektórych z domu – w tym nawet kultowe zupki chińskie – naprawdę da się tam przeżyć niskobudżetowo. My akurat etap spania na podłodze, tudzież innym stole do bilarda, mamy już za sobą, zatem jadąc na tak odległą party wybieramy zawsze opcję hotelu „mit Frühstück” – wychodząc z założenia, że nic tak nie regeneruje ciała i ducha po intensywnym dniu „partowania”, jak wygodne hotelowe łóżko, a rano orzeźwiający prysznic i pyszne śniadanko. Jednocześnie może warto zdementować mit, że nie jest to wcale jakiś tam finansowy luksus. Rezerwując przyzwoity hotel 30 dni przed terminem, płaci się jedynie niecałe 25 euro za osobę ze śniadaniem. Często u nas w Polsce wydaje więcej za gorsze warunki i bez tej – jakże kluczowej – porannej dawki węglowodanów w bufecie.

W tym roku decyzję o wyjeździe na party, z różnych niezależnych przyczyn, podjęliśmy trochę późno. Co więcej, jeszcze tydzień przed imprezą, wszystkie produkcje i prace, nad którymi pracowaliśmy na Revision były w proszku. Zapowiadało się więc – jak zwykle – kończenie ich w pośpiechu na party. Revision zaczęło się dla naszej czwórki (czyli mej osoby, JazzCata, Darklighta i Bodzia) już w piątek od małego before party w „siedzibie” grupy Ghostown, czyli mojej pracowni ulokowanej na strychu. Przy piwku i video relacji na żywo z



Party place – widok na główny ekran (zdjęcie: Thomas Findeisen (Viscid/Neoplasia))

Revision obejrzelśmy między innymi nominacje do „scenowych Oscarów” za rok 2011, czyli Scene.org Awards, z przyjemnością odnotowując, że w aż czterech kategoriach znalazło się tam nasze zeszłoroczne demo „Human Traffic”. Któż z nas jeszcze rok temu mógł przypuszczać, że w nominowanej w kategorii „najlepsza ścieżka dźwiękowa” kompozycji JazzCata z dema, śpiewa o to przysły wokalista Myslovitz – Michał Kowalonek? Ucieszyły nas także trzy nominacje dla amigowych kole-

gów z Elude, a także kilka innych dla Polaków ze scen C64 i PC.

W sobotę z samego rana jeszcze krótka chwila na uzupełnienie „zapasów” w sklepie i w drogie! Niestety, nasza podróż zaczęła się dość niefortunnie. Już przy wyjeździe z Wolsztyna zostaliśmy zatrzymani przez drogówkę. Na nasze szczęście pan policjant pechowo (dla niego) machając lizakiem, „skasował” sobie przez pomyłkę wynik na radarze i zasmu-

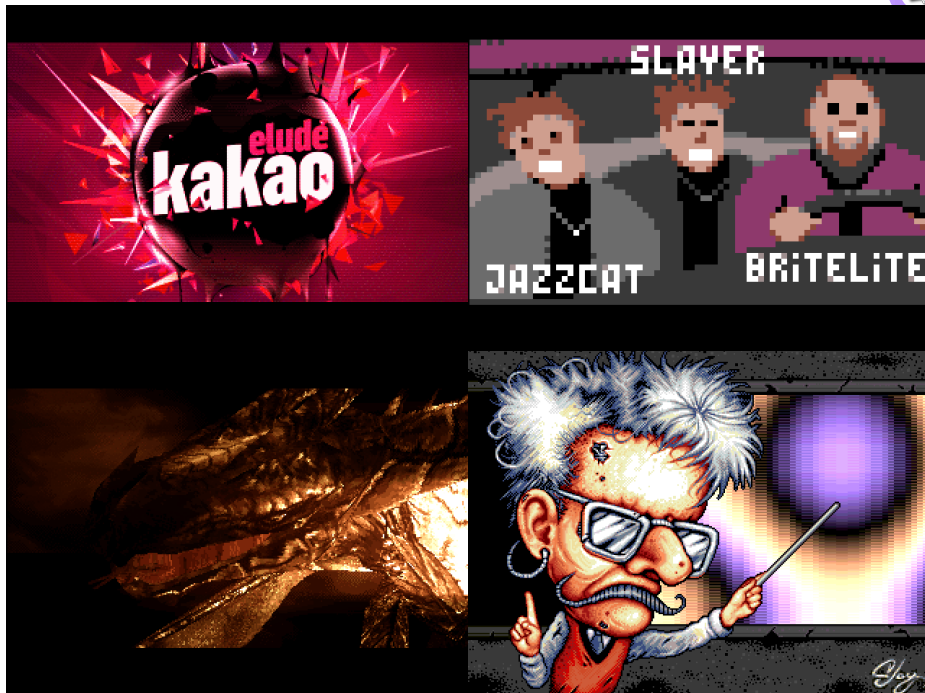


I jeszcze jedno ujęcie głównej sali party place (zdjęcie: Thomas Findeisen (Viscid/Neoplasia))



cony mógł nas już tylko „pouczyć”. I jak tu nie wierzyć dowcipom o policjantach? Dalsza trasa przebiegała już bez większych niespodzianek. Po ładnych „paru” godzinach i prawie 1000 przejechanych kilometrach jazdy dobrymi niemieckimi autostradami (z dzielnym Bodziem za kierownicą) dotarliśmy pod granicę niemiecko-francuską, czyli do celu naszej podróży: Saarbrücken, a dokładnie na Dr. -Tietz-Straße 14.

Cieężko wyobrazić sobie lepsze miejsce na scenową imprezę niż przemysłowa hala E-Werk. Ta zbudowana w 1908 roku fabryka żelaza i stali po odrestaurowaniu jest obecnie centralnym w mieście punktem organizowania wydarzeń związanych z szeroko pojętą kulturą i sztuką. Industrialna architektura i surowe piękno E-Werk stanowiły doskonale tło dla demoscenowej imprezy i starszych maszyn. W środku hali, jak i na zewnątrz (w zaimprovizowanym na czas party „ogródku” z miejscem na ognisko tudzież swobodne ustawianie swoich grilli) bawiło się już – mimo chłodu – całkiem sporo osób. Jak się później okazało przez całe Revision przewinęło się w sumie ponad 800 partyzantów, czyli rekord sprzed roku został pobity. Po uiszczeniu opłat, otrzymaniu opasek na ręce i specjalnych kodów, przeznaczonych do systemu głosowania w konkursach, mogliśmy zacząć chłonać ten specyficzny, scenowy klimat. Wizyta na takiej imprezie to jedna z ostatnich szans, aby zobaczyć i poczuć to, co dzisiaj pamiętają już tylko najstarsi stażem scenowi górale. Setki osób siedzących przy komputerach, kończących swoje produkcje, dyskutujących swobodnie o niuansach scenowego tworzenia, połączonych ideą specyficznej, podziemnej subkultury. Wśród rozmaitych komputerów na party Amigi były również dobrze widoczne, a zawołanie „Amiiiiigaaaaa!!” było, podczas tych kilku dni, chyba najczęściej słyszany okrzykiem podczas różnych – czasem całkiem zabawnych – sytuacji. Miłą ciekawostką był fakt, że wszystkim zapewniono praktycznie nieograniczoną ilość darmowej (a gwoili precyzji, to oczywiście wliczonej w cenę wejściówki) kawy, herbaty i ciasteczek. Niektóre osoby przeżyły party tylko i wyłącznie dzięki tym ostatnim. Zaplecze kulinarno-drinkowe



Po lewej screeny z dema „Kakao” grupy Elude, po prawej z „Boogietown” grup Ghostown i RNO

było – rzecz jasna – również dostępne, ale tam już – naturalnie – należało sygnąć banknotami tudzież monetami (np. 2,5 euro za 1 kawałek pizzy). Fani gadżetów również nie mogli narzekać, obecnych było kilka stoisk z komputerowymi książkami, płytami, koszulkami i innymi retro-cudeńkami. Na uwagę zasługuje również całkowity brak, a raczej „niewidoczność” ochrony. Pamiętam, że często na polskich imprezach w jakimś ciasnym klubie, nie dało się nawet wejść do środka, bez dokładnej rewizji plecaka i kieszeni przez jakieś tysego fana poezji śpiewanej. Tutaj nie dość, że można było wnieść na teren hali swoje ulubione trunki, grilla czy nawet węgiel drzewny, to ochrona pozostawała przy tym całkowicie transparentna. Może właśnie dlatego ani razu na Revision nie byłem świadkiem żadnego agresywnego incydentu?

Revision to – w scenowych realiach – spora impreza, której przygotowywanie rozpoczyna się zawsze na ponad pół roku naprzód. Organizatorzy (jest ich około sześćdziesięciu) zapewniają sporo atrakcji. SeminaRIA i wykłady na ciekawe tematy związane z szeroko pojętym tworzeniem, prowadzone przez prawdziwych fachowców i „scenowych magików”, koncerty, projekcje, zabawne przerywniki, no i oczywiście „competitions”. Podczas party przewidziane było prawie 20 konkursów na rozmaite maszyny.

W sobotę zdążyliśmy załapać się jeszcze na konkurencję „Executable Music Oldskool” i „Oldskool Graphics”, w których to zaprezentowano sporo ciekawych prac. Trzeba przyznać, że „orgowie” potrafią stworzyć odpowiednią oprawę i klimat. Każdy konkurs poprzedzała zapowiedź (coraz słabiej trzymającego się na nogach) „konferansjera” Okkiego, gra światła i oficjalny muzyczny jingle – hymn Revision. Po pierwszej dawce scenowych potyczek część ludzi wyszła na zewnątrz w celu kontynuowania scenowej integracji przy zimnym piwku, a reszta dała się porwać legendarnemu Romeo Knightowi, który wraz z kolegami dał naprawdę niezły koncert. Mogliśmy posłuchać – między innymi – kultowego „amigowego standardu” „Cream of the Earth” sprzed 22 lat, który zaranżowany na żywą gitarę zabrzmiał świetnie i nabrał dodatkowej mocy.



Na górze screeny z dema „Kioea” grupy Mawi, na dole z „Teobsttrofarfeia” grupy Focus Design

Okolo godziny 23 nadszedł czas na pierwszy czysto amigowy kompot, czyli Amiga Intro. Z konkursu warto wspomnieć „Leap of Faith” grupy Moods Plateau, czyli kolejną udaną wyprawę do krainy OCS. Intro zawiera całkiem zaawansowane efekty, jak na Amigę 500, choć może trochę grzyża kolorystycznie. Bez wątpienia jest to jednak kawał solidnej roboty. „Quotation Marks” grupy Dekadence to zaś przede wszystkim nieco oldschoolowy, ale elegancki design i grafika oraz trochę sztuczek z zapomnianym już nieco raytrace’ingiem. A wszystko to podane zgrabnie i nowocześnie. Kolejny raz Britelite udowodnił, że jest obecnie jedną z najjaśniejszych koderskich gwiazd na amiscenie. Największe wrażenie na wszystkich zrobiła jednak produkcja „Hot Dots” połą-



czonych sił formacji Focus Design i Unstable Label. Podczas pokazu na bigscreenie intro wywołało zasłużony aplauz i gromkie oklaski. Faktycznie, jest to jedna z lepszych sześćdziesięcioczwórek, jaka pojawiła się w ostatnich latach na Amidze. W końcu panowie z FD popracowali nad designem, idealnie zgrali całość z muzyką, a świeże nowoczesne efekty braci Coriala i Optimy okraszone zostały niezłą ścieżką Hoffmana (który na imprezie miał też swojego DJ Seta). Zdecydowanie jedna z najlepszych produkcji tegorocznego Revision.

Z racji ograniczonego miejsca, nie mogę sobie pozwolić na opisanie przebiegu wszystkich konkursów, skupię się więc tylko na tych bardziej „okołoamigowych” kompotach, raz po raz czyniąc jakiś wyjątek. Oto i jeden z nich. Następne bowiem w kolejności – PC 4k – miło zaskoczyło luźnym amigowym akcentem. „Hartverdrahtet” grupy Akronyme Analogiker, zostało zaanonsowane na bigscreenie jako „interpretacja amigowego dema „Hardwired” na rok 2012 w 4096 bajtach” i zdmuchnęło konkurencję. Niepokojąco piękne fraktalowe światy, jak z obrazów Beksińskiego. To po prostu trzeba zobaczyć. Kolejny klasyk z niemieckiego party.

Jako ostatnie tego dnia, już po północy, odbył się „Oldskool Demo Compo”. Jest to konkurs, w którym można zaprezentować demo na dowolny komputer 8- lub 16-bitowy. Każda produkcja tradycyjnie zostaje poprzedzona planszą informacyjną, na jaką platformę została stworzona, co daje punkt odniesienia przy późniejszym głosowaniu. Wśród prac konkursowych przeważały te dla C64. Największe wrażenie z pośród tych „komodorkowskich” dem zrobiło chyba „Krawall Deluxe” kolejnej starej legendy, która zaktywizowała się na party, czyli grupy Tristar & Red Sector Inc. Nie zabrakło też tych bardziej egzotycznych maszyn. Amstrad CPC został wywołany do tablicy przez połączone siły ekip Benediction & Sector One w produkcji „Wake Up!” – niezłe kodersko demo, które jednak znużyło nieco „scenową



Modern Graphics (drugie miejsce): „Cadae”, autor: Made/Bomb

gawieź” swoją długością (12 minut!). Nawiasem jestem ciekaw, czy nazwa dema to przejaw autoironii i dystansu twórców, czy tylko nieszczęśliwy zbieg okoliczności... Ciekawostką była też produkcja na Gameboy’a Color. Mowa o demie „Cenotaph” znanej wcześniej z Amigi grupy Dual Crew & Shining, za którego kod odpowiadał nasz rodak Dox (który prowadził na Revision także jedno z seminariów dotyczące prac nad emulatorem MAME). Prawdziwa niespodzianka w konkursie miała jednak dopiero nastąpić... Nie ukrywam, że nieco niezręcznie mi o niej pisać, gdyż byłem jedną z osób za nią odpowiedzialnych, ale cóż, muszę jakoś wybrnąć z tego niewdzięcznego zadania. Otóż jako ostatnie w konkursie pokazane zostało demo na Amigę 500 o nazwie „Boogie-town”, nad którym pracowaliśmy ciężko przez ostatnie tygodnie. Nasz fiński kolega Britelite, znów stanął na wysokości zadania. Nie ukrywam jednak, że nie spodziewaliśmy się aż tak owacyjnego przyjęcia tej produkcji. Lekkość,

zamierzony luz i bezpretensjonalność, o którą nam chodziło, a do tego ponadczasowy kult Amigi 500 przyniosły najwidoczniej rezultat. Wiele osób dziękowało nam później, że tchnęliśmy ducha w ten nieco zapomniany (niesłusznie) scenowo komputer. To prawda, Amiga OCS/ECS to bez wątpienia doskonała platforma do scenowania. I tak też zakończył się dla nas ten intensywny, sobotni, pełen emocji dzień w hali E-Werk. Tej nocy nadszedł czas już tylko na trzy ostatnie słowa-klucze: taxi, hotel i sen.

Jak już wspominałem wcześniej, poranny prysznic plus pyszne śniadanie w hotelu na rozpoczęcie nowego dnia to dla nas niepisana „świętobna tradycja”. Nowy dzień powitał nas słońcem, jednak temperatura znów oscylowała w granicach 10 stopni Celsjusza (co ciekawe – rok temu mieliśmy tu „lato” i prawie 25 stopni). Na partyplacę kręciło się już całkiem sporo osób, niektórzy z nich tradycyjnie przez całą noc nie wstali nawet od swoich komputerów. Nasze dobre humory popsuł jednak kolega z Polski, Nitro, który sprzedał mi newsa, że usłyszał od kogoś, że mój rysunek, który wczoraj tak dobrze został przyjęty w „Oldskool Graphics Compo”, został w nocy zdyskwalifikowany przez organizatorów z nieco „mglistych” powodów. Postanowiłem sprawę jak najszybciej wyjaśnić, udając się do osób odpowiedzialnych za konkursy graficzne na party. Ich stanowisko było następujące. Twierdzili, że tenże sam rysunek konkursowy, został już wcześniej wystawiony przeze mnie na łódzkim party Riverwash 2011, gdzie zajął pierwsze miejsce. Nie było to prawdą. Grafika z Revision była bowiem „od zera” ręcznie pikselowana (co zajęło mi zresztą około 100 godzin) wersją mojej truecolorowej grafiki z Riverwash, co – dla każdej osoby znającej się trochę na grafice – oznacza całkowicie „nowe dzieło”. Porównując to do muzyki, to coś jak zrobienie np. syntetycznej, AHX-owej wersji własnego utworu z wersji MP3 lub – w analogii koderskiej – intra 4k z dema. Jako więc, że racja była po mojej stronie, spokojnie poprosiłem, aby „orgowie” zadali sobie trud porównania obu grafik, a także obejrzenia struktury pikseli mojej grafiki konkursowej na dużym powiększeniu i przeanalizowania dołączonych do archiwum faz jej powstawania. Obiecali, że tak zrobią.



Modern Graphics (pierwsze miejsce): „Escape from 'PARADISE'”, autor: Darklight/Ghostown

I faktycznie, po kilku godzinach dostałem in-



Modern Graphics (trzecie miejsce): „Trapped in Time”, autor: Slayer/Ghostown

formację, że organizatorzy pragną mnie przeprosić za ten niefortunny incydent. Niestety stwierdzili jednocześnie, że rysunek został już usunięty z systemu głosowania i nie może być dodany do niego z powrotem. Zobaczywszy jednak, że powolnym ruchem sięgam do kieszeni po swój plastikowy pistolet na wodę rzekł, że może jednak da się coś zrobić, ale to okaże się za parę godzin. Dało się. Niestety przez to całe zamieszanie, moja grafika konkursowa nie była obecna w systemie do głosowania przez prawie dobę, a gdy wróciła już do systemu, nie pojawiła się tam żadna stosowna informacja na ten temat. Tym samym rysunek bezpowrotnie stracił szansę na otrzymanie większości głosów. Finalnie uplasował się na czwartym miejscu. Cóż, nie była to potrzebna sytuacja i popsła mi ona nieco humor na party. Tym bardziej że, jak się później okazało, moja praca została usunięta na podstawie jakiegoś fałszywego „donosu”, a organizatorzy w zamieszaniu nie zadali sobie trudu, aby dokładnie to sprawdzić i mnie o tym fakcie poinformować. Cóż, jak widać, nawet ta perfekcyjna, niemiecka machina czasem zawodzi... Na szczęście kilka tyków Salmiakki, którą przywiózł nam Britelite, dawka nieodłącznej wśród członków Ghostown tabaki oraz dużo dobrej zabawy przy skręcaniu naszego grilla za 19 złotych przywiezionego z Polski, pozwoliły kontynuować imprezę w zacnym gronie i nadal dobrym samopoczuciu.

Tymczasem party nabierało rozpędu. Mijały kolejne konkursy, koncerty i seminaria, a obsługa baru prawie nie nadążała z dowiezieniem kolejnych beczek piwa. Nie sposób opisać wszystkiego, co się działo w niedzielę, więc wynotuję tylko kilka losowych ciekawostek. W „Wild Compo” grupa LFT przedstawiła dziwaczne demo „Parallelogram”, uruchamiające się – je-

śli dobrze zrozumiałem – na stworzonej płycie FPGA Commodore One. Coraz ciekawiej prezentowały się również produkcje w stosunkowo nowych kategoriach na scenie, czyli „Web Browser Demo” i „Web Browser Intro”. W tej pierwszej warto zwrócić uwagę na napisane w javascriptcie demo „Radiotherapy” znanych teamów Alcatraz i Scoopex zawierające dużo ładnej, rysowanej ręcznie grafiki. „Oldskool 4k Intro” wśród interek na C64, Atari, Amstrada i Spectrum przyniosło również kolejną amigową niespodziankę. „Purple Eggs” grupy BooZombies, o którym mowa (i które zajęło finalnie drugie miejsce), nie jest może czymś wyjątkowym, ale cieszy fakt, że BooZombies w końcu zaczęli robić coś porządnego. „Pecetowe 64k Intro Compo” także zaowocowało w co najmniej dwie pozycje, o których warto coś więcej napisać. Przewrotnie nazwane intro „The Scene Is Dead” to perełka kolejnej znanej niedgdy z Amigi formacji Razor1911. Świetny przykład na nowoczesne efekty, oblane nostalgicznym „retro-sosem”. Założę się, że u niejednego amigowca pierwsze sekundy „The Scene...” wywołują bardzo miłe wspomnienia. Więcej nie zdradzę – trzeba obejrzeć samemu. Jednak prawdziwym party-killerem okazał się zdobywca pierwszego miejsca w konkursie, czyli intro „Gaia Machina” grupy Approximate. Dla większości piękne, dla nielicznych małkotentów nieco kiczowate, ale bez wątpienia robiące spore wrażenie. „Gaia Machina” to bloga „3d podróż” przez łąki, pola truskawek i sielskie światy. Wyciszająca, kojąca produkcja, którą warto obejrzeć/postuchać. Tymczasem w Saarbrücken zbliżała się północ, a wraz z nią najważniejsze konkursy, czyli „Amiga Demo” i „PC Demo Compo”. Zanim do nich dojdę, muszę nadmienić o jeszcze jednej sprawie.

Otóż, niedziela – w międzyczasie – przyniosła

dla naszej grupy jeszcze jedną kiepską wiadomość. Nasza główna produkcja na party, czyli demo na Amigę 060 AGA, którym mieliśmy „bronić” złota zdobytego rok temu w „Amiga Demo Compo” i nad którą pracowaliśmy od miesiąca (tym razem z naszym duńskim kolegą Blueberryem), wciąż nie była ukończona. Mimo sporych chęci (w tym tygodniowego, koderskiego maratonu oraz specjalnej „demo-wizyty” Blueberrego u nas w Polsce dwa miesiące wcześniej) nie udało się ukończyć demo na party. A może to założony przez nas plan był zbyt ambitny? Po burzliwej grupowej konsultacji postanowiliśmy nie puszczać więc tym razem nieskończonego demo w konkursie, podejmując trudną decyzję o wycofaniu go z Revision 2012. Doprawdy, ukończenie jakiegokolwiek demo na party to dziś nie lada wyczyn – tym bardziej gratuluję wszystkim zespołom, którym udało się tej trudnej sztuki dokonać. Dla nas dwa demo na jednym party okazały się niestety założeniem nie do realizacji.

Pozostając jeszcze w temacie amigowych dem i grup, wspomnę o kuluarowych plotkach, zasłyszanych na party. Najbardziej elektryzującą wiadomość, mówiła, że nad amigowym demem pracuje także grupa... The Black Lotus. I faktycznie, napotkany na party Kalms potwierdził te rewelacje. Pierwsze po sześciu latach demo, miało się zresztą ukazać na Revision właśnie, ale z różnych przyczyn także i ono zostało przesunięte na czas późniejszy. Gdzieniegdzie słychać było także plotki o zapowiadanych produkcjach ekip Desire, Powerline, Scarab, a także powrocie dwóch polskich grup. Te informacje nie dziwiły, zważywszy na fakt, że wielkanocne party w kontekście amigowym często przynosiło różne miłe zaskoczenia. Ot, chociażby Breakpoint 2010, gdzie po latach milczenia swoje demo zaprezentowała między innymi hiszpańska grupa Ozono i niemiecki Haujobb albo Revision 2011, gdzie po dwunastu latach absencji powróciła znowu grupa Skarla z doskonałym demem „Massive”. Jedno jest pewne, jak podsumował po party z5 (admin portalu ADA): „Amiga group is never 100% dead it seems. There have been some remarkable and totally unexpected comebacks.” I ciężko się z tym zdaniem nie zgodzić. W tym roku doszło do ciekawego precedensu. To nie „PC Demo” było ostatnim (w domyśle najważniejszym) kompotem na party, ale „Amiga Demo” właśnie. Stało się tak chyba za sprawą – dobrze znanego wszystkim scenowcom – Charliego – sympatycznego Węgra, fana starych modeli Skody i Amigi, który na party odpowiada za produkcje amigowe. Charlie co roku zbiera ciągi od reszty „orgów” za przesuwanie deadline’u na oddanie amigowych dem, idąc na rękę grupom, które kończą produkcję na party. Tym razem przesunięcie było maksymalne.

Pecetowe demka rozczarowały. Zabrakło mocnych pozycji. Wyróżniłbym jedynie produkcję polskiej grupy Flopi, na którą miło było popatrzeć. Ogólnie jednak podczas kompo miałem wrażenie, że oglądam wciąż to samo – długie demo z jednostajną muzyką, śladową ilością rysowanej grafiki i zagęszczeniem nudnych scenek 3D. Dość późna pora i owa nużąca jednostajność powodowały, że co niektórzy popadli podczas tego konkursu w niespokojną drzemkę. Gdy obróciłem się w stronę siedzącego obok JazzCata, zauważyłem, że mimo głębokiego snu, na twarzy ma wyraźny grymas i cedi przez sen przekleństwa po czesku. Najgorsze miało jednak dopiero nastąpić. Końcówka konkursu miała przynieść niezły



szak. Mowa o „Variform 2” grupy Kewlers, które sprawiło, że ludzie wybiegali z sali zakrywając rękoma uszy, a JazzCat przebudził się nagle z bardzo niecenzuralnym okrzykiem, twierdząc później, że „Kewlers obrazili go tym demem”. Po tej projekcji przestał nawet działać stream z party i amigowego konkursu nie obejrzał już na żywo w sieci nikt. A co zawierało to nieszczęsne „Variform 2”? Zobaczcie sami. Pamiętajcie tylko, że na party głośność była ustawiona prawie na maxa, a w sali było ciemno i wszystkie błyski były wielokrotnie spotęgowane.

No i w końcu się doczekaliśmy. „Amiga Demo Compo” poprzedzone zostało tradycyjnie długim, rytmicznym skandowaniem „A-miiii-ga-aaah!!!”. Przez chwilę czułem się jak jakiś – nie przymierzając – ultras Siarki Tarnobrzeg. Mimo problemów, o których wspominałem wcześniej i które uniemożliwiły nam skończenie dema, mimo wycofania się z konkursu TBL-i, a także niezrealizowania (nieoficjalnie zapowiedzianych dem) przez grupy Unique, Tulou i Desire katastrofy nie było. Przynajmniej trzy z pokazanych amigowych dem można było uznać za mocne pozycje. „Teobströfarfeia” sygnowane przez Focus Design to koderski powrót zza światów Boostera. Jak sam stwierdził, wygodne konsumpcyjne życie w końcu zaczęło go nudzić i tak oto na powrót zajął się amigowym kodowaniem. Demo nie zawiera przełomowych efektów, ale świetnie „płyne”, jest idealnie zgrane z muzyką i cieszy oko grafikami Farfara, który – jak zawsze – jest w wysokiej formie. Do tego zdrowa dawka humoru i garść fajnych „światlistych”, kosmicznych efektów. Bardzo udany powrót. A Booster już zapowiada, że to dopiero początek. Demo o swojsko brzmiącej nazwie „Kakao” naszych rodaków z grupy Elu-

de to z kolei produkcja nieco większego kalibru. Znowu porywające kodersko efekty, epicki rozmach, zabójczy smok 3D, ale i znowu trochę jakby brak pomysłu na „sprzedanie i opracowanie” tego świetnego kontentu. Wiem, że to nieco niesprawiedliwe i gdyby demo było sygnowane inną niż Elude etykietą, pewnie nikt by nawet nie mrugnął okiem. Ale tak, oczekiwania w stosunku do Elude są dziś tak duże (może nawet za duże), a poprzeczka ustawiona (przez nich samych) wisi tak wysoko, że nawet dobre demo, takie jak „Kakao”, powoduje u niektórych odbiorców pewien niedosyt. Ale tak to już jest, jeśli team w składzie Kiero, Ubik, Substrate i Chaser wciąż ma na amigowej scenie chyba największe szanse i potencjał na to, aby zdezonizować w końcu „Starstucka”, uważanego za najlepsze amigowe demo wszech czasów na duże Amigi. Kolejną niespodzianką w konkursie było „Kioea” grupy Madwizards. Dobra to wiadomość, że Azzaro, po pięciu latach amigowego milczenia, wziął się znowu do roboty. Nie skończył się na odświeżeniu loga Mawi, ale na zapędzeniu całkiem sporej grupy utalentowanych osób do pracy nad demem. To chyba największe pozytywne amigowe zaskoczenie na Revision. Demo może nie zawiera nowatorskich killer efektów, ale ci, którzy uważnie śledzą scenowy rozwój Britelite’a (to była jego trzecia produkcja na tym party!) zgodnie stwierdzą, jak duże poczynił postępy jako koder. Po raz kolejny dopracował silnik 3D, który – mimo, że wciąż ustępuje najlepszym silnikom na amiscenie – został tu ładnie „oprawiony” przez spójną, estetyczną grafikę i klimatyczną ścieżkę dźwiękową Raidena i Yolka. I tak też zakończyła się ta pełna wrażeń niedziela.

Na deszczowy i wietrzny poniedziałek zapo-

wiedziano już tylko jedno, ostatnie wydarzenie: ogłoszenie wyników i ceremonię wręczenia nagród. Na rozgrzewkę przedstawiono zebrałym zabawną planszę pokazującą statystykę sprzedaży napojów na partyplacu. Nie było zaskoczenia: po lewej stronie, bardzo blisko zera, pozycja o nazwie „sok pomarańczowy”, po prawej zaś wysokie słupki (razem kilka tysięcy litrów) dwóch marek piwa. Cała ceremonia przypominała uroczystą „galę” ze statuetkami, przemowami i nagrodami, a dla większego napięcia – ogłoszenie wyników każdego konkursu było (jak zawsze) zwizualizowane w postaci animowanych słupków, które symbolizując ilość zebranych punktów rosły i ścięły się na ekranie. Sporo nagród zebrali Polacy. W amigowych demach, pierwsza nagroda dla Mawi, druga dla Elude. W „Oldskool Demo” pierwsza nagroda dla naszego „Boogietown”, a w PC Demo trzecia dla Flopi. Dwa drugie miejsca w konkursach muzycznych wywalczyły też JazzCat, miejsce pierwsze w Modern Graphics zajął Darklight, a mi udało się uplasować na pozycji trzeciej. Jeszcze ostatnie, szybkie rozmowy, uściski dłoni i w drogę.

Podsumowując, bilans party oceniam nad wyraz pozytywnie, a parafrazując klasyka, „pogłoski o śmierci amigowej sceny są (nadal) przesadzone”. Tak, jak się spodziewałem, z każdym kolejnym miesiącem Revision 2012 – niczym dobre wino – zyskuje, obrastając w coraz to lepsze wspomnienia. Nie wiem, co przyniesie nowy rok, ale jeśli będzie ku temu sposobność, postaramy się zjawić w Saarbrücken ponownie. Wszystkim niezdecydowanym już dziś polecam taki wyjazd, tym bardziej, że niewiele mamy już okazji, aby poczuć ten jedyny w swoim rodzaju scenowy i amigowy „feeling”. Może, przy większej ilości chętnych,



Trwają compoty (zdjęcie: Thomas Findeisen (Viscid/Neoplasia))

można by się nawet pokusić o zorganizowanie specjalnego busa na party z Polski? Czas pokaże.

Na zupełny koniec chciałbym jeszcze serdecznie pozdrowić wszystkich rodaków i rodaczki, którzy zjawili się na tegorocznym Revision (niestety było nas mniej, niż rok temu), w kolejności alfabetycznej (wybaczenie, jeśli kogoś pominąłem), byli to: Argasek, Azzaro + Pani (coś czuję, że po party chwyciła scenowego bakcyła), Blackdot, Bodzio, Darklight, Dox, Fredu, Hakon, Jazzcat, Kiero, Kbi, Maq, Michu, Nitro, Sebaloz, Silent, Substrate, Ubik – dzięki za dobry klimat, a wszystkim, którzy coś na party wystawiali dodatkowo ściskam dłoń. Mam nadzieję, że za rok będzie nas w Saarbrücken jeszcze więcej.

Tomasz Pacyna (Slayer/Ghostown)
info@pixeldreams.pl



Revision 2012 wybrane wyniki z party

AMIGA DEMO

1. „Kioea” – Madwizards (1247 pkt.)
2. „Kakao” – Elude (1169 pkt.)
3. „Teobstrofarteia” – Focus Design (880 pkt.)

AMIGA INTRO

1. „Hot Dots” – Focus Design & Unstable Label (1050 pkt.)
2. „Quotation Marks” – Dekadence (910 pkt.)
3. „Leap of Faith” – Moods Plateau (781 pkt.)

STREAMED MUSIC

1. „Break The Cycle” – h0ffman/Unstable Label (436 pkt.)
2. „There Is No Need To Panic” – T-101/Darklite (422 pkt.)
3. „Toybox Adventures” – Xerxes/Brainstorm^Darklite (385 pkt.)

TRACKED MUSIC

1. „The Hunter” – h0ffman/Unstable Label (766 pkt.)
2. „Boogie Town (compo)” – Jazzcat/Ghostown (532 pkt.)
3. „XM8” – glxblt (526 pkt.)

OLDSKOOL GRAPHICS

1. „Eye of the Storm” – Veto (1111 pkt.)
2. „Hawk Hard Corporated” – AMN (940 pkt.)
3. „Hide and Seek” – Leon (839 pkt.)

OLDSKOOL DEMO

1. „Boogietown” – Ghostown & RNO (1038 pkt.)
2. „Krawall Deluxe” – TRSI (1003 pkt.)
3. „Wake up!” – Benediction & Sector One (681 pkt.)

OLDSKOOL 4K INTRO

1. „Stella Lives!” – Tjoppen (640 pkt.)
2. „Purple Eggs” – BooZombies (592 pkt.)
3. „Stop that nyan cat!” – Benediction & Hooy-program (552 pkt.)

EXECUTABLE MUSIC OLDSKOOL

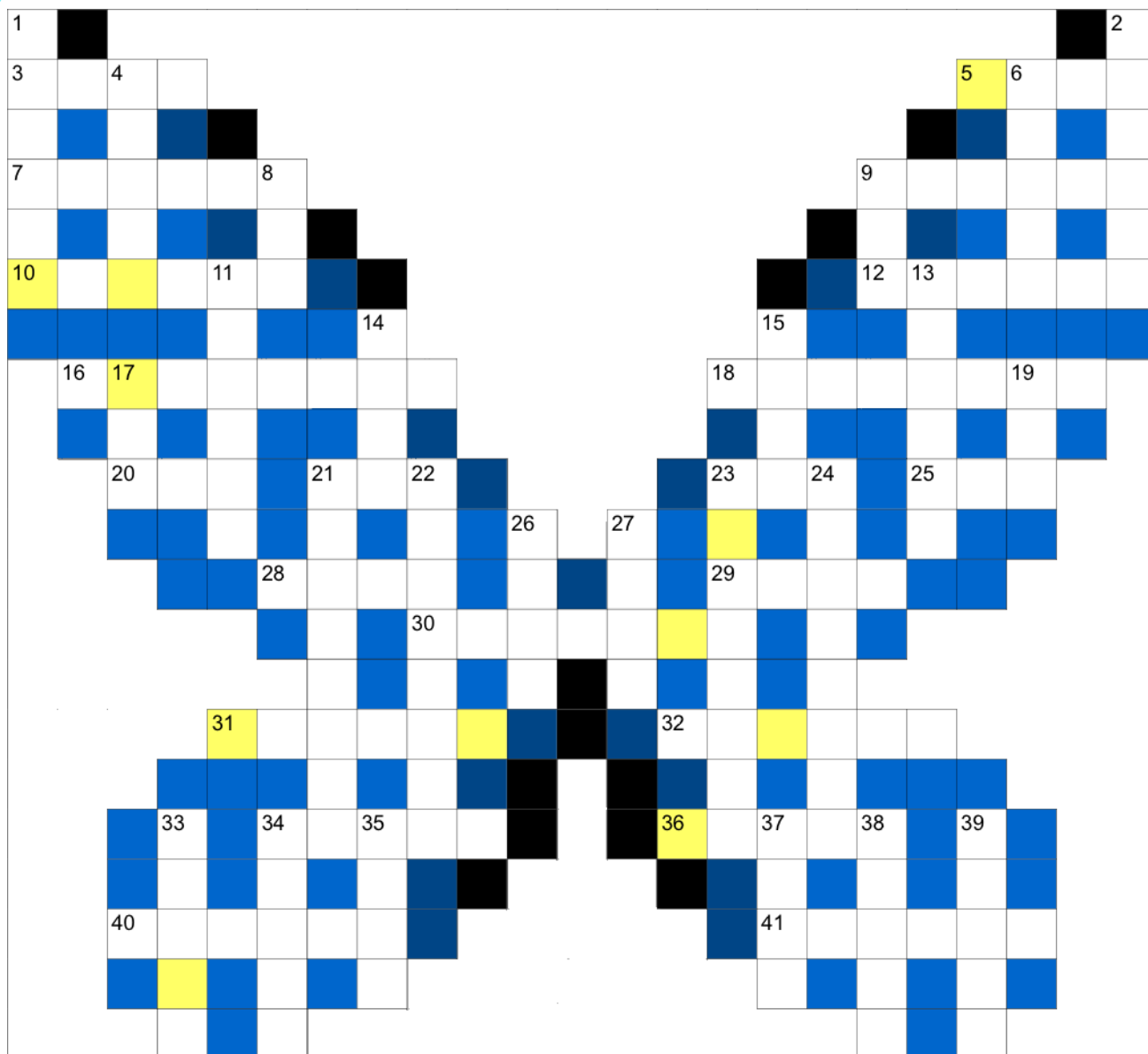
1. „Hyperdragon” – Reed/Fairlight (526 pkt.)
2. „Jaded Lights” – Jazzcat/Ghostown (414 pkt.)
3. „Spring is Coming” – Factor6/Hooy-Program^AY Riders (401 pkt.)

MODERN GRAPHICS

1. „Escape from 'PARADISE'” – Darklight/Ghostown (1153 pkt.)
2. „Cadae” – Made/Bomb (1139 pkt.)
3. „Trapped in Time” – Slayer/Ghostown (1088 pkt.)



(zdjęcie: Thomas Findeisen (Viscid/Neoplasia))

**Poziomo:**

3. Od Gatewaya chciał patenty, lecz Amigi nie – szurnięty?!
5. A ta ma na początku Serial.
7. Jest tuż po „Press”.
9. Całkiem ładne z niego logo, przebić szpilą wszak go mogą.
10. Firma ongiś bardzo prężna. W nazwie – wrzask greckiego męża.
12. Producent Zipiących napędów.
16. Starczy na początku litera, a już film z GUI otwiera.
18. Choć jest pełen boskiej mocy, jeden mały port obkoczy.
20. Całkiem zgrabnych kart okazy przejęli od piątej fazy.
21. W tych niewinnych trzech literach bajecznego masz „portera”.
23. Emulator tej konsoli ma być „Cool”? Cóż, jak kto woli...
25. Czasem może być źródłowy i wymagać tej głowy.
28. Znow potrzebny grecki bóg, aby AROS działać mógł.
29. „Star” – gra w przygód kilka kapitana Kirka.
30. Program Lennona.
31. Najbardziej znany amigowy kit.

32. Na bank najlepsza MOS-owa strzelanka.
34. Party nie tylko dla muzułmańskich scenowców.
36. Świętą się pisze, zwykłą – przesuwą.
40. Pierwszy człon nazwy (pourazowy) kosmicznej strzelanki ClickBOOM-owej.
41. Wygrali Breakpoint przy pomocy Traktora.

Pionowo:

1. „..... Madness”, czyli lecimy w kulki.
2. może czasem być ogniowa. Kto by jej tam potrzebował?
4. Wystarczy go lekko przycisnąć, a potwierdzi, co zechcesz.
6. Robi dobre używane komputery.
8. Trzeba podpisać, że się nie piśnie.
9. Niby jakiś interfejs, ale ze słuchu – zaimek dzierżawczy.
11. Chętnie wziąłbym do swych łap amigowy App.
13. Choć nie jeden poligon zawiera, nie dla niego wojskowa kariera.
14. Złowrogi dodatek w nazwie programu.
15. Gdzieś w C jest, pokaże tekst – komu potrzeba więcej?
17. Często przed nazwą utworu.

19. „... school”? Dla mnie – cool.
21. Czy to nie jest prawie cud? W starym strzalu płonie drut!
22. Druga wersja potwora – dla jabłek amatora.
23. Amigowy – nie powstał. Nadzieja w strzalach?
24. W tytule „Krwawej” gry.
26. Nie dość, że to szrot jabłkowy, jeszcze jest kineskopowy!
27. Każdy device ma choć jeden.
33. Frustrująca gra z królikiem, uruchomisz ją dwuklikiem.
34. Przy jego pomocy montujemy.
35. „Krajowy” raytracer.
37. Otwierane na ekranie.
38. Choćby Jarosik to imię nosi.
39. „..... w kompot”, oszałamiające mordobicie od Deck Six

Litery w żółtych polach, czytane rzędami utworzą rozwiązanie – nazwę programu. Prawidłowe odpowiedzi należy nadsyłać na adres redakcja@ppa.pl z zaznaczeniem w temacie: KRZYŻÓWKA. Wśród osób, które nadesłały prawidłowe odpowiedzi do **dnia 31 lipca 2012** zostaną rozlosowane nagrody.

Konrad Czuba