Rozmowa z Richardem Costello - programistą gier "Mortal Koml

Benedykt Dziubałtowski

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

Witaj Richard. Bardzo się cieszę, że zgodziłeś się na wywiad. Na początku opowiedz nam coś o sobie.

Rozpocząłem przygodę z programowaniem w szkole, gdy miałem 15 lat. Po ukończeniu studiów pracowałem na Uniwersytecie Loughborough, gdzie poznałem Stuarta Gregga, który z kolei miał kolegę piszącego gry komputerowe. Stuart rozpoczął pracę w Gremlin Graphics i polecił mnie. Tak zacząłem tam pracę jako programista gier na Atari ST. W 1989 roku poszedłem "na swoje" i trwa to do dzisiaj. Zarobione na przemyśle gier komputerowych pieniądze zainwestowałem w moją drugą pasję - wyścigi samochodowe. Byłem kierowcą wyścigowych samochodów, jak również instruktorem. Obecnie pracuję właśnie jako instruktor kierowców samochodów wyścigowych na torze Silverstone oraz na kilku innych, a także zajmuję się tworzeniem aplikacji i stron internetowych (przy tym także odrobinę projektuję grafikę tych stron).

Kiedy miałeś pierwszy raz styczność z komputerami?

Należę do pierwszego pokolenia osób (w Wielkiej Brytanii), które skończyły szkołę w wieku 16 lat z pewnym doświadczeniem w dziedzinie komputerów. Mój nauczyciel matematyki prowadził klub pozaszkolny dla osób programujących w BASIC-u. Korzystaliśmy tam z komputerów Tandy TRS80 oraz mieliśmy dostęp do lokalnej sieci uniwersyteckiej. Dwa lata po moim ukończeniu szkoły, wszystkie szkoły w Wielkiej Brytanii posiadały już BBC Micro i rozpoczęła się rewolucja IT. Ukończyłem studia informatyczne z najlepszą oceną i sam nauczyłem się języka maszynowego 6502 na posiadanym wówczas przeze mnie Commodore Vic 20, a później na BBC Micro Model B, którego posiadam do dzisiaj.

Czy pamiętasz swój pierwszy kontakt z Amigą?

Computer show w Birmingham, w Wielkiej Brytanii. Widziałem demo podskakującej piłeczki na A1000.

Kiedy zacząłeś interesować się programowaniem?

Zaraz po ukończeniu 15 lat, choć dopiero gdy byłem w collegu (17/18) dotarło do mnie, że byłem do tego stworzony. W porównaniu do innych osób w mojej klasie, wszystko wydawało mi się oczywiste.

Jakie znasz języki programowania?

Teraz już trochę rzeczy pozapominałem - ale lista języków, w których programowałem, wygląda następująco:

6502 Assembler
6301 Assembler
6809 Assembler
68000 Assembler
BBC Basic
C
C++
Visual Basic
ASP
PHP
Javascript

Rozmowa z Richardem Costello - programistą gier "Mortal Koml

Benedykt Dziubałtowski

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

Bardzo ciekawi mnie fakt, że największe hity gier, jakie ukazały na Amigę, wyszły spod Twojej ręki. Mam tu na myśli serię "Mortal Kombat", "Golden Axe". Opowiedz proszę, jak doszło to tego, że zostałeś programistą tych gier?

Będąc w Gremlin Graphics, pracowałem nad kodem gier w wersjach dla Atari ST. Gremlin był wówczas własnością US Gold, który chciał, aby gra "Ganutlet II" powstała zarówno w wersjach dla Atari ST, jak i Amigi - napisałem je w wolnym czasie (podczas prac nad niewydaną grą "Ramrod"). W Gremlinie poznałem Keva Bulmera (grafik) i Billa Allena (programista). W 1989 zdecydowaliśmy się założyć własną działalność (najemni programiści - przyp. tłum.) i wyprodukowaliśmy grę "Hotrod" dla Activision, a później "Golden Axe" dla Probe - obie gry pojawiły się dla ST i Amigi. Następnie zajęliśmy się grą "Terminator 2", lecz nasze drogi się rozeszły. Kev chciał założyć własną firmę, a mnie bardziej odpowiadała praca w pojedynkę. Dzięki moim kontaktom z Probe zostałem poproszony o stworzenie "Mortal Kombat" i "Mortal Kombat 2", a następnie "Primal Rage", która była ostatnią napisaną przeze mnie grą. W tym czasie pojawiły się gry 3D oraz Playstation, które zdobywały popularność. Rozpocząłem prace z Playstation, lecz wyścigi samochodowe były ważniejsze, tak więc informatyka zeszła na drugi plan, aż do czasu, gdy nie zająłem się stronami internetowymi. Co prawda, podczas mojej przygody bycia kierowcą rajdowym, stworzyłem narzędzie "multi car hand held timing system" na Psion Organiser II. Sprawował się nieźle i nawet kupiło go kilka teamów.

Pozwól, że wypytam nieco bardziej o "Mortal Kombat". W jakim języku programowania powstały obie części?

Zarówno dla Atari ST, jak i dla Amigi programowałem tylko w assemblerze 68000.

Czy gry były zabezpieczone w jakiś sposób przed kopiowaniem?

Tak, disklockiem Roba Northena - z tego, co pamiętam. Kod sprawdzał dziwne sektory na dysku (sektory, które zwracały inne wartości przy każdorazowym odczycie), które mogłyby zostać zapisane wyłącznie przez urządzenie duplikujące.

Co sprawiło Ci największą trudność przy pisaniu "Mortal Kombat"?

Brak pamięci operacyjnej.

Dlaczego ani "Mortal Kombat I", ani "Mortal Kombat II" nie mają możliwości instalacji na dysku twardym?

Wówczas nikt nie posiadał dysku twardego w Amidze. No dobrze, było kilka osób, ale koszty oprogramowania nie zostałyby pokryte przychodami. Dodatkowo, aby skorzystać z dysku twardego, musiałbym użyć systemu operacyjnego, a każda z moich gier wykorzystywała KAŻDY wolny bajt komputera. Trzymając w tle system operacyjny, zwiększyłbym zapotrzebowanie na pamięć, której wykorzystanie i tak było już na krawędzi.

Dlaczego "Mortal Kombat" nie powstał w wersji na Amigę 1200? Mam tu na myśli wykorzystanie chipsetu AGA, szybszego procesora. Nie było też wersji na Amigę CD32. Pojemność kompaktu być może pozwoliłaby na wierne przeniesienie gry z automatów/komputerów PC. Podobnie było z grą "Primal Rage".

Gdy wydano "Mortal Kombat", A1200 jeszcze nie istniała. Z tego, co pamiętam, zaczęła się powoli pojawiać, gdy wydano "Mortal Kombat 2". Nikt więc nie posiadał tego modelu. Zwykły posiadacz Amigi miał model A500 z rozszerzeniem do 1 MB lub A600. CD32 dopiero zaczęło się pojawiać i były rozmowy, aby napisać "Mortal Kombat 2" na te platformy, ale zanim podjęto taką decyzję, Amiga zaczęła już powoli umierać. Aby to lepiej zobrazować, "Mortal Kombat" sprzedał się w ilości 50,000 egzemplarzy, "Mortal Kombat 2" - 125,000 egzemplarzy, "Primal Rage" - 9,000 egzemplarzy. Gdy wydano "Primal Rage", Amiga była już komercyjnie martwą platformą.

Rozmowa z Richardem Costello - programistą gier "Mortal Koml

Benedykt Dziubałtowski

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

Wszystkie te gry wykorzystywały jednak dodatkową pamięć oraz szybszy procesor. "Mortal Kombat" wczytywał pliki do dodatkowej pamięci, co wpływało na szybszy czas wczytywania podczas gry oraz płynniejszą rozgrywkę na szybszych maszynach. Należy pamiętać, że większa grafika lub więcej kolorów oznacza więcej pamięci i więcej dyskietek. "Primal Rage" wykorzystywał każdy bit 2 MB pamięci A1200. Aby grafika była ładniejsza, gra wymagałaby kolejnych 2 MB pamięci. Nikt wtedy nie miał A1200 z 3 MB pamięci. Pamięć była zawsze problemem, a do tego dochodziło jeszcze to, że komercyjnym samobójstwem było wydawanie kilku różnych wersji gry dla jednej platformy. Tak więc gry na Amigę były tworzone pod kątem 0.5 MB pamięci Chip oraz 1 MB pamięci ogólnie. W przypadku "Primal Rage" było to 2 MB (Probe chciało 1 MB, lecz powtarzałem im, że jest to fizycznie niemożliwe).

Nie było również sensu, aby wykorzystywać układ Fat Agnus na dostęp do pierwszego 1 MB pamięci na A1200, ponieważ cała grafika musiała być przechowywana w postaci skompresowanej i tylko procesor 680xx mógł ją w czasie rzeczywistym dekompresować. Robił to w buforach pamięci Chip, aby Blitter, mógł je wyświetlać na ekranie.

Jak już mówiłem, zawsze problemem był niedobór pamięci.

Według strony Amiga HOL oprócz Twojego nazwiska przy serii "Mortal Kombat" (1, 2) pojawiają się inne osoby. Napisz proszę, za jakie rzeczy Ty byłeś odpowiedzialny, a za jakie pozostali programiści.

Ja - cały kod wersji amigowej (68k) z wyjątkami poniżej plus trochę grafiki
Dave Leitch - konwersja logiki gry z automatowej wersji 68020 na wersję 68000 dla Megadrive (Sega Genesis). Amigowa wersja wykorzystywała ten kod, lecz został on przeze zmodyfikowany, chociażby ze względu na przemiany Shang Tsunga.
Jason Green - wydaje mi się, że chyba odpowiedzialny był za konwersję grafiki, którą wykonano z automatów, a następnie ręcznie poprawiano
Terry Ford - wydaje mi się, że Terry odpowiadał za tła i scenerie
Alistair Brimble - muzyka i efekty dźwiękowe plus kod odtwarzania dźwięku
Anthony Putson - nie wydaje mi się, aby zrobił cokolwiek, chyba że pomagał Alistairowi

Brakujące nazwiska:
Nic Pelling - kompresja/dekompresja w czasie rzeczywistym graficznych zestawów walczących postaci
Rob Northen - zabezpieczenie przed kopiowaniem.

Jak długo trwały prace nad wykonaniem konwersji na Amigę "Mortal Kombat", "Mortal Kombat 2", "Primal Rage"?

Około 9-10 miesięcy każda.

Czy miałeś kontakt z twórcami "Mortal Kombat"? Mam tu na myśli Eda Boona i Johna Tobiasa?

Nie.

Czy poznałeś aktorów, którzy występują w grach "Mortal Kombat"?

Nie.

Zapewne widziałeś już ten film. Dodam jeszcze, że błąd występuję tylko na Amigach posiadających 1 MB pamięci. Kiedy dowiedziałeś się o tym błędzie? Jesteś w stanie zdiagnozować, dlaczego tak się dzieje?

Rozmowa z Richardem Costello - programistą gier "Mortal Koml

Benedykt Dziubałtowski

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

Automaty z "Mortal Kombat" i "Mortal Kombat 2" miały procesory 68020. Logika gry została więc żywcem z nich wzięta (Amiga miała procesor 68000), lecz różnica polegała na tym, że w wersji automatowej wszystko było w pamięci. Tak więc kod z automatów musiał zostać zmieniony w pewnych miejscach, aby Amiga mogła doczytać dane postaci z dysku do pamięci. Zakładam, że ten błąd spowodowany jest jakimś przeoczeniem podczas przenoszenia tego kodu z automatów na Amigę. Gdzieś jest jakaś tablica z danymi, której brakuje wartości. Rozpoczęta nowa gra zawiera wówczas błąd, bo gra zakłada, że postać jest wciąż w pamięci. Jestem zdziwiony, że to się nie wysypało wcześniej!

Zawsze zastanawiałem się czy jest jakiś sposób, aby móc zagrać ukrytymi postaciami w "Mortal Kombat"? Mam tu na myśli takie postacie jak Goro, Reptile oraz Shang Tsung z "Mortal Kombat" czy też Jade, Noob Saibot, Smoke, Kintaro z "Mortal Kombat 2".

Jeśli dobrze pamiętam, nie było dołączonych żadnych ukrytych postaci. Musiałoby to oznaczać dodatkowy dysk, zwiększający budżet produkcji o 30%.

Podobnie mnie ciekawi mityczne fatality Shang Tsunga z "Mortal Kombat 2". Shang Tsung zmienia się w Kintaro i zabija przeciwnika.

O ile pamięć mnie nie myli, postać Shang Tsunga nie składała się ze zbyt wielu elementów, gdyż w wersji na automaty on się głównie przemieniał w innych wojowników. Połączyłem więc zestaw graficzny Shang Tsunga z zestawem graficznym Kintaro. W amigowej wersji Shang Tsung może więc przemienić się w Kintaro LUB swojego przeciwnika (jako że ta postać znajduje się już w pamięci). Nie mam jednak pewności co do fatality. To mogło zostać wyłączone, aby nie powodować błędów związanych z ograniczenia zestawów graficznych postaci, które moglibyśmy popełnić przy próbie modyfikacji logiki z automatów.

Czy na Amidze jest to wykonalne?

Popatrz na ten film.

Bardzo mnie interesuje możliwość podmienienia grafiki w "Mortal Kombat", "Mortal Kombat 2". Obecnie całkiem łatwo jest dostać się do danych zawartych na dyskietkach. Można przeglądać sample, muzykę, ale grafika to już większe wyzwanie. Czy mógłbyś możliwie dokładnie opisać sposób, w jaki "Mortal Kombat" przechowuje grafikę? Czy istnieje możliwość by amatorskimi metodami - powiedzmy - podmienić grafiki z wersji PC, aby uzyskać 256 kolorów?

Wszystko jest możliwe, lecz nie zalecam próbować. Cała gra została zaprojektowana tak, aby działała z 1 MB pamięci - wykorzystuje bardzo specyficzną mapę pamięci. Zestawy graficzne postaci muszą być nie większe niż 256 kB. W przeciwnym razie wiele elementów kodu gry musiałoby zostać zmienionych. To z kolei oznacza, że zwiększenie rozdzielczości lub liczby kolorów zwiększy za bardzo rozmiar pliku.

Z tego, co pamiętam, sposób przechowywania grafiki również jest bardzo skomplikowany.

1) Każdy plik z grafiką składa się z zestawu elementów o wymiarach 16 x 16 pikseli. Każdy element jest skompresowany. Te elementy zebrane są do jednego pliku. Każdy taki plik to jedna postać. Mamy również drugi plik będący mapą opisującą szerokość i wysokość elementu dla każdej klatki postaci oraz miejsce, w którym znajduje się element w pliku z elementami.

2) Na bazie pliku mapy, w czasie rzeczywistym, dokonywana jest dekompresja każdego elementu w celu powstania w buforze pamięci Chip pojedynczej klatki ruchu. Element może zostać odwrócony w pionie lub poziomie, jak również

Benedykt Dziubałtowski

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

może nastąpić zmiana jego położenia o 15 pikseli w górę (to się dzieje przy wykorzystaniu procesora 68k).

3) Gdy bufor pamięci Chip posiada gotową klatkę ruchu, wówczas do akcji wchodzi blitter, który wstawia obraz na ekran. Blitter generuje maskę postaci i jej cień, co wymaga danych sformatowanych w określony sposób (3 bity na piksel). Tworzony jest również czwarty plan, aby zapewnić wykorzystanie właściwej palety kolorów dla danego zawodnika. Z tego też powodu bardzo wysoce zoptymalizowane procedury wyświetlania polegają na danych źródłowych, które są również w określonym formacie (8 kolorów). Jeśli głębia kolorów zostanie zmieniona, wówczas cały silnik wyświetlania grafiki musi zostać przepisany.

Widzisz co miałem na myśli pisząc, że nie jest to zalecane.

Kiedyś odkryłem dosyć ciekawy efekt, grając w "Mortal Kombat". Jeśli wyłączymy za pomocą kodów krew, to niektóre postacie mają zupełnie inne fatality, np. Johny Cage zamiast urywania głowy wykonuje cyber kick, który odrzuca przeciwnika poza ekran gry lub Kano, który zamiast serca wyrywa diament. Czy to jest efekt uboczny cenzury, czy też było to zaplanowane?

Zakładam, że jest to celowe działanie cenzury. Brak krwi oznacza brak okropieństw. Niemcy były głównym rynkiem, gdzie był wymagany brak krwi. Oni są pod tym względem bardzo czuli. Wersja amigowa nie była tak naprawdę ograniczona, lecz chciano, aby domyślnie krew była wyłączona. Wraz z wydaniem gry wyciekły informacje jak ją z powrotem włączyć. Osobiście stworzyłem bijące serce, które Kano wyrywa przeciwnikowi. Wersja amigowa jest jedyną, która to posiada. Dostarczona grafika, którą przeniesiono z automatów, sprawiała, że ten obiekt wyglądał jak brązowa portmonetka. Poprawiłem w niej kolory, dodałem trochę krwi oraz 4 klatki 0-1-2-1 zapętlone w animacje, która sprawiała, że obiekt będący sercem pulsował.

Czy pamiętasz jasny i przejrzysty sposób na to, aby toczyć walkę ze Smoke? Wiele osób pyta o to na forach i nie jest to do końca jasne.

Jest to zaszyte gdzieś głęboko w logice kodu wersji na automaty. Tego w ogóle nie dotykałem.

Dlaczego sztuczna inteligencja przeciwka w "Mortal Kombat 2" na Amidze została tak bardzo uproszczona? Grając na najwyższym poziomie trudności można bardzo łatwo pokonać każdego przeciwnika. Wystarczy odskakiwać do tyłu i w odpowiednim momencie wciskać fire. W wersji PC czy też coin-up taki numer nie przechodzi. Czyżby brak mocy obliczeniowej procesora 68000?

Nie... Logika gry pochodziła wprost z automatów, które były wyposażone w procesor 68020. Delikatnie kod zmodyfikowano z uwagi na różnice między 68020 i 68000, lecz w zasadzie jest to ten sam kod. Wersja PC mogłaby być hybrydą, gdyby logikę przepisano w C++ lub 80x86 i wówczas nie byłaby tożsama z wersją na automaty. Procesor 68000 był w ówczesnych czasach najlepszym procesorem, o wiele lepszym niż architektura 80x86. Motorola porzuciła linię rozwoju 68k dlatego, że IBM wybrał układy Intela do PC, a PC wygrał wyścig platform, gdyż jego architekturę można skopiować - wcale nie dlatego, że była lepsza niż inne rozwiązania. Intel przez ostatnie 25 lat, próbuje radzić sobie z koszmarną architekturą, w której tkwi. Komputery PC byłyby o wiele lepsze, gdyby były ewolucją linii 68k, a nie 80x86.

Gdybyś mógł, co zmieniłbyś w kodzie, jak i projekcie "Mortal Kombat" i "Mortal Kombat 2"? Wspomniałeś już o zmodyfikowanym fatality Kano, czy jest lub chciałbyś, aby było coś jeszcze? A może miałeś wolną rękę odnośnie zmian, lecz z nich (pomijając Kano) nie skorzystałeś?

Rozmowa z Richardem Costello - programistą gier "Mortal Koml

Benedykt Dziubałtowski

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

Byłoby miło mieć czas na to, aby wykorzystać Copper to zwiększenia liczby kolorów teł, lecz pomijając ten element, ogólnie byłem zadowolony z "Mortal Kombat", a zwłaszcza z "Mortal Kombat 2".

Z punktu widzenia programisty, gdybyś miał jeszcze jedną szansę brania udziału przy powstawaniu "Mortal Kombat" i "Primal Rage", popełniłbyś konwersję kodu, czy też wolałbyś napisać sam wszystko od podstaw?

Cóż... Wszystko, co zrobiłem, było napisane od podstaw i tak jest zawsze najlepiej.

Którym bohaterem najbardziej lubiłeś grać? Które fatality było Twoim ulubionym?

Nie grałem w gry, które stworzyłem. Nie było na to czasu podczas ich pisania, a gdy już były ukończone, miało się ich dość :)... Testerzy byli od tego, aby grać w gry.

W załączniku wysłałem Ci skan czasopisma komputerowego "Secret Service". Było to polskie czasopismo dotyczące gier komputerowych. Owa gazeta opublikowała obrazek z nieopublikowanej wersji "Mortal Kombat 2", w której to można było grać na ośmiu graczy. To jest zwykłe oszustwo czy coś takiego faktycznie miało miejsce?

Obrazek powstał przez nałożenie na siebie kilku zrzutów ekranu - to zwykły fotomontaż na potrzeby pisma. Ośmiu zawodników mogło być możliwe na automatach, na pewno nie na Amidze (brak wystarczającej ilości pamięci oraz zbyt wolny procesor).

Spójrz jeszcze raz, proszę na załączony obrazek. W prawym górnym rogu widać walczącego Jaxa i Scropiona w komnacie Dead Pool. Czasopismo "Secret Service" nawet ogłosiło konkurs na odnalezienie sposobu na otwarcie drzwi, które widać na obrazku. Moje pytanie jest takie. Czy da się te drzwi otworzyć, czy po prostu to element dekoracji?

Na Amidze to dekoracja. Moim zdaniem w wersji na automaty to też była dekoracja.

W "Mortal Kombat" gdy zrzucimy pokonanego przeciwnika z mostu, to spada on na kolce. W wersji coin-up oraz PC oprócz samych kolców są tam ciała pozabijanych ludzi. Czy powodem usunięcia zwłok w wersji amigowej były ograniczenia pamięci, czy cenzura?

Grafik prawdopodobnie nie miał czasu, aby je narysować lub mu się nie chciało, a nikt tego nie zauważył. Wersja PC miała 256 kolorów, więc tła były po prostu konwersją z automatów (prawdopodobnie miały 64 kolory). Z racji tego, że Amiga miała 16 kolorów (choć właściwie to 12, bo panel z wynikiem wykorzystywał część palety kolorów tła), musiały być narysowane ponownie.

W wersji coin-up "Mortal Kombat" można było wykonać ciekawy trick. Dało się zestrzelić księżyc w komnacie The Pit. W amigowej wersji usunięto tę możliwość?

Zakładam, że zostało to usunięte z logiki wersji na automaty przygotowanej na potrzeby wersji Megadrive (robił to Dave Leitch). Nie usuwałem tego z wersji amigowej, bo tło było statycznym obrazkiem.

Gdy wyszedł "Mortal Kombat" na Amigę komputery 8 bitowe miały się całkiem nieźle (przynajmniej w Polsce). Mam tu na myśli C64 oraz Atari. Czy nie było w planach konwersji "Mortal Kombat" na te platformy?

Nie. W tym czasie, w Wielkiej Brytanii, większość tytułów nie była już tworzona na maszyny ośmiobitowe. Gra byłaby całkowicie inna na platformie 8-bitowej, zważywszy, że sam kod gry był cztery razy większy niż rozmiar pamięci

Rozmowa z Richardem Costello - programistą gier "Mortal Koml

Benedykt Dziubałtowski

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

Commodore 64... W czasach świetności "Mortal Kombat" w Wielkiej Brytanii rynek należał do Amigi oraz konsol (Megadrive, SNES) itp.

"Golden Axe" na automatach umożliwiał grę na 3 osoby. W amigowej wersji można było grać maksymalnie w 2. Brak pamięci?

Brak pamięci, tylko dwa urządzenia sterujące (jako standard) - ale to byłoby do zrobienia.

Czy słaba sprzedaż "Primal Rage" była powodem niezrobienia konwersji "Mortal Kombat 3" na Amigę? Czy były jeszcze jakieś inne powody?

Amiga nie była już wtedy żywą platformą - komercyjnie przestała istnieć.

Czy dochodziły do Ciebie plotki o tym, aby miała powstać amigowa wersja "Mortal Kombat 3? Czy było to w ogóle rozważane i czy ty byłeś brany pod uwagę jako koder?

Było to rozważane i byłbym tym, który by ją stworzył, lecz jak wspomniałem, Amiga była wtedy już martwa jako platforma komercyjna.

Czym zajmowałeś się po skończeniu prac nad "Primal Rage"? Wspominałeś coś o pisaniu gier na Playstation.

Spędziłem dwa miesiące na czytaniu dokumentacji i bawieniu się systemem developmentu dla Playstation, lecz firma, z którą pracowałem (Dementia - Kev Bulmer, z którym opuściłem Gremlin) zmieniła swoje plany i zaprzestałem pracę z tą platformą. W tym samym czasie zacząłem być instruktorem kierowców samochodów wyścigowych i musiałbym ciężko pracować nad matematyką 3D dla przyszłości konsol. Poza tym uwielbiam pisać kod w assemblerze (przyglądałem się MIPS R3000 dla PS1), a wszystkie narzędzia programistyczne były skoncentrowane wokół C++, którym nie byłem zainteresowany. Zdecydowałem więc skoncentrować się na sportach motorowych. Kilka lat później znalazłem pracę w Rare (Nintendo). Mieli siedzibę niedaleko miejsca mojego zamieszkania. Miałem tam oprogramować konsole, lecz ostatecznie postanowiłem "zostać na swoim" i robić to, co robiłem.

Czy posiadasz jakiekolwiek materiały związane z grami, nad którymi pracowałeś i mógłbyś je udostępnić?

Nadal posiadam cały kod źródłowy i narzędzia deweloperskie, z których korzystałem. Nie posiadam jednak praw do kodów źródłowych, a w dodatku pewne jego części zostały napisane przez osoby trzecie. Podzieliłem się kilkoma informacjami na forach. Rozważam sprzedaż mojego starego Atari Mega4ST na eBay. Jeśli to zrobię, mogę przez przypadek zostawić kody źródłowe na dysku twardym ;)

Orientujesz się, kto jest aktualnie właścicielem praw do gier firmy Probe? Jest szansa, że "Golden Axe" seria "Mortal Kombat" lub "Primal Rage" zostaną udostępnione na licencji Freeware?

Wątpię. Prawa do kodu źródłowego będą mieć oryginalni twórcy i wydawcy. W przypadku wersji na automaty dla "Primal Rage" będzie to Atari, a "Mortal Kombat" - Midway. Acclaim wydało wersje na komputery domowe, więc oni nie posiadają praw. W ostatnich latach było trochę prawnego szumu wokół kodów źródłowych gier w wersji na automaty. Sądzę, że chyba nikt nie był zainteresowany starym kodem. Obecnie, wiele osób zdało sobie sprawę z wartości portowania starych gier na telefony komórkowe ("Pacman" na iPhone), więc sądzę, że są teraz ostrożniejsi.

Czy posiadasz jeszcze Amigę? Jeśli tak, to używasz jej?

Rozmowa z Richardem Costello - programistą gier "Mortal Koml

Benedykt Dziubałtowski

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

A600 z 1 MB pamięci. Wyciągam ją raz na kilka lat, aby zagrać w stare gry, które stworzyłem. Obecnie, większość z nich jest na YouTube, więc tylko sobie oglądam :). Mam również BBC Micro B i Atari Mega4 ST oraz klawiaturę PC, za pomocą której pisałem "Mortal Kombat", "Mortal Kombat 2" oraz "Primal Rage".

Czy nie dziwi Cie niesłabnąca popularność "Mortal Kombat"? W końcu od napisania "Mortal Kombat 2" minęło 16 lat. A tutaj ktoś prosi Cię o wywiad.

Nie bardzo. Są to obszary zainteresowań dotyczące ludzi, którzy są zainteresowani przeszłością i wspomnieniami. Lubię historyczne wyścigi i stare tory wyścigowe. Uwielbiam również stare gry na automaty - 8-bitowe, jak "Space Invaders", "Tempest", "Pacman" itp. Gdy byłem dzieckiem, one były dla mnie wszystkim.

Jakie gry stworzyłeś na Atari ST?

"Gauntlet II", "Ramrod (niewydana)", "Hotrod", "Golden Axe", "Terminator 2", "Motorhead". To chyba wszystko. ST nie było maszyną wystarczająco mocną na "Mortal Kombat" czy "Primal Rage" - wówczas Amiga wraz z konsolami (Megadrive i SNES) była główną platformą do gier.

Byłeś kiedyś w Polsce?

Nie. Najbliżej byłem w Lausizring, w Niemczech (niedaleko Drezna). Ponadto wydaje mi się, że przelatywałem nad Polską w drodze do Chin :). Pewnego dnia chciałbym zwiedzić Europę i jej historyczne zakątki, a więc może kiedyś zagoszczę u Was.

Czy chciałbyś coś powiedzieć na zakończenie?

To była przyjemność. Mam nadzieję, że się podobało.

Tłumaczenie: Sebastian Rosa

www.ppa.pl