

MAGAZYN GRUPY FanCA DLA MIŁOŚNIKÓW
GIER KOMPUTEROWYCH COMMODORE I AMIGA

C&A GAMES

MARZEC '11 **3**

**TREASURE ISLAND
DIZZY**

TFX

MOTORMANIA

**BLOB WARS:
METAL BLOB SOLID**

UWOL

FLIMBO'S QUEST

FINAL FIGHT

5TH GEAR

**NIGHT OF THE
NINJA**

VERMEER

TIPSY, MAPY, KODY

I WIELE INNYCH...

TEST DTV64, HISTORIA BOULDER DASH



Witajcie po długiej przerwie. Czujemy się jak politycy. Obiecaliśmy, że pismo będzie trzydziestosześcioronowym kwartalnikiem i dupa w szafie. Nie udało się dotrzymać terminu, a stron jest 52. Mamy nadzieję, że zawartość wynagrodzi wszystkim długi okres oczekiwania na trzeci numer C&A Games.

W piśmie mnóstwo smakowitych kąsków, bardzo obszerny i wyczerpujący opis „Flimbo's Quest”, „TFX” z pełną klawiszologią, kolejna część przygód jajowatego ulubieńca wielu graczy. Garść map oraz tipsów.

Z tematów okologicznych jest obszerny artykuł porównawczy o szachach dla Commodore 64, nasz redakcyjny test DTV64, wywiad z Levi'm, czy perełka jaką jest historia gier z serii „Boulder Dash”.

Przyjemnej lektury życzy

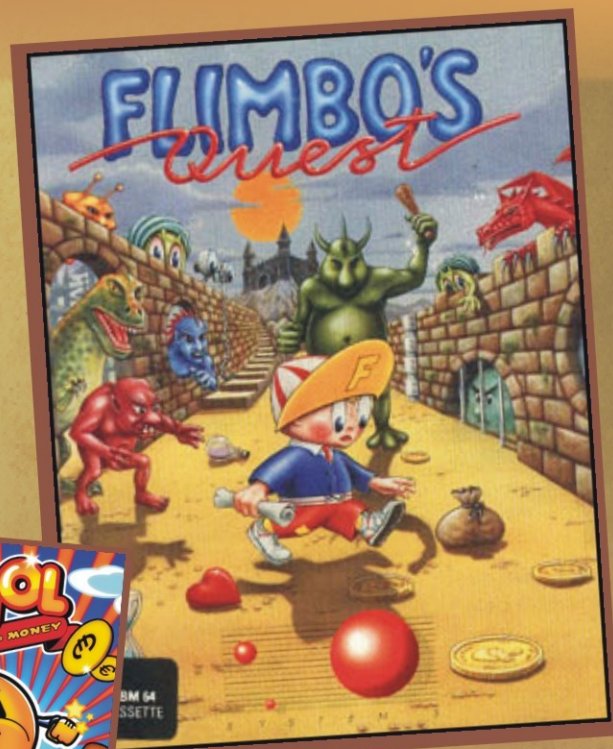
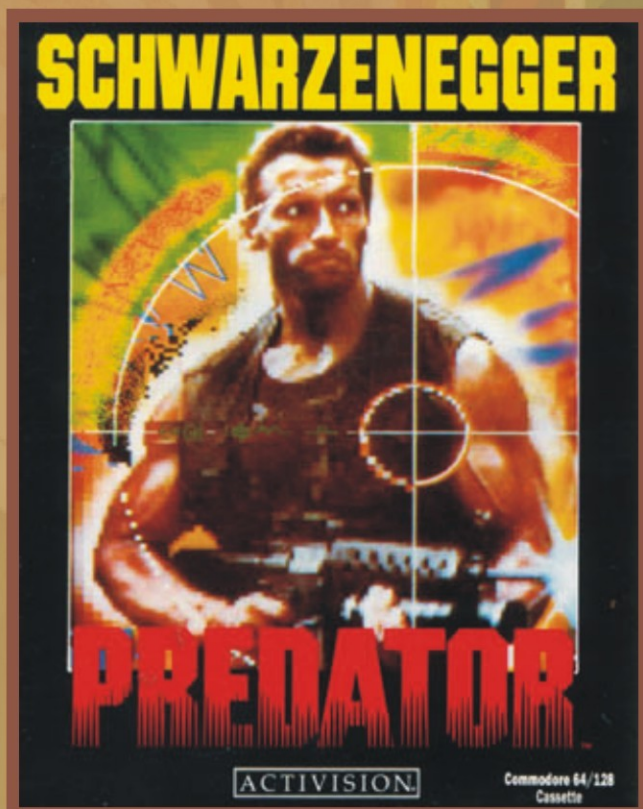
Redakcja

REDAKCJA:

p.a.
indyjr
Don Rafito
Ramos
Atreus

WSPÓŁPRACA:

Arti
MrMat
Kenji
Hery
Sebastian Rosa
TOUIdel



S P I S T R E Ś C I :

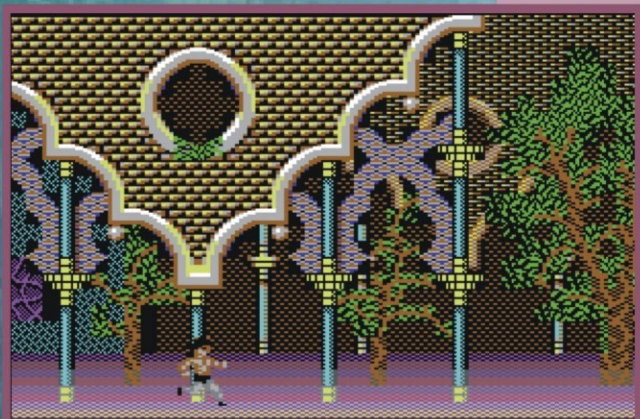
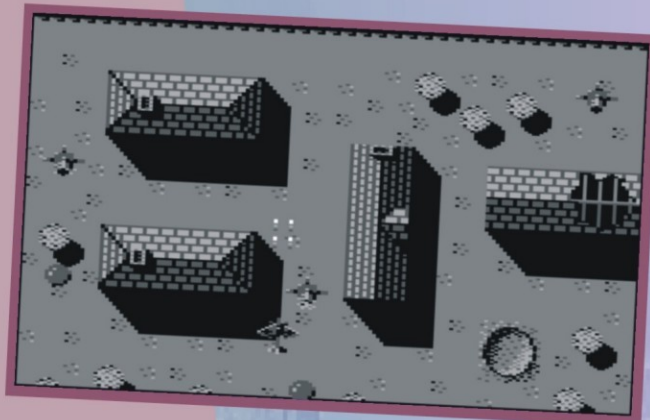
NOWOŚCI.....	2
TFX.....	4
FLIMBO'S QUEST.....	6
MOTORMANIA.....	11
VERMEER.....	12
AZTEC TOMB.....	14
5TH GEAR.....	18
FROST BYTE.....	20
GRA KRÓLÓW - SZACHY C64.....	22
PREDATOR.....	26
SPRITE INVADERS.....	27
NIGHT OF THE NINJA....	28
BERZERK MMX.....	29
FINAL FIGHT.....	30
BOULDER DASH - HISTORIA.....	32
64DTV - TEST.....	36
CYFROWE MARZENIA.....	38
BARAKON.....	41
BLOB WARS.....	42
UWOL.....	44
DIZZY 2.....	45
WYWIAD - LEVI.....	49
TIPS & TRICKS.....	52

1 NOWOŚCI

STORMBIRD

ANTHONY BURNS

Anthony Burns tym razem przenosi nas w czasy drugiej wojny światowej. Jako bohaterski pilot musimy zniszczyć tajne nazistowskie wyrzutnie rakiet. Niezła monochromatyczna grafika i spora grywalność zapewnią parę chwil relaksującej rozrywki.



HAWKEYE 2

ONSLAUGHT, BWB

Druga część kultowej gry zapowiada się smakowicie. Świetna wielokolorowa grafika, płynny scrolling i doskonała animacja. Pozostaje mieć nadzieję, że ten projekt nie utkwie w martwym punkcie i gorąco dopingować twórców.

PLANET ZERO

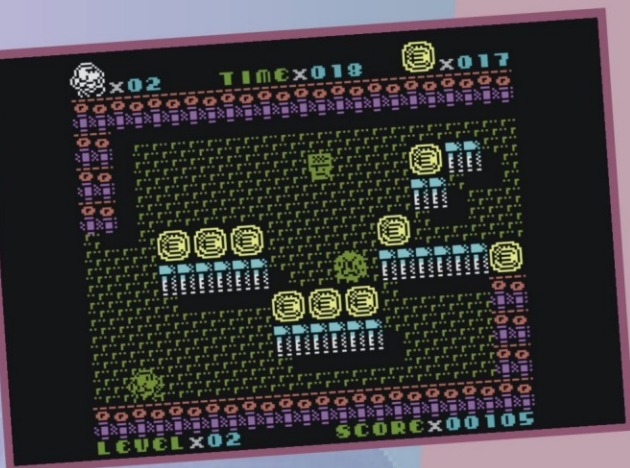
INDYJR, FANCA

A to już nasza seuckowa produkcja. Jako rozbitek na obcej planecie, wyposażony w laserowy pistolet i raketowy plecak, musimy zebrać paliwo i brakujące podzespoły potrzebne do naprawy statku i powrotu na ziemię. Przeszkadzać nam w tym będą setki wrogo nastawionych potworów.



UWOL KICHY, ASSASINS

Podczas kiedy Ramos pisał dla was recenzję wersji dla C64, Assasins przygotowali port Uwola dla komputerów z rodziny 264 wyposażonych w 16kb pamięci ram i stację dysków. Opis gry znajdziecie w tym numerze, całość godna polecenia. Wciągająco-irytująca komnatówka.



NANAKO IN CLASSIC JAPANESE CASTLE

MOJO TWINS

Kolejna świeża produkcja od Mojon Twins. Niezła grywalność, przyjemna oprawa, jednym słowem dużo przyjemnej zabawy. Jedyne co może przeszkadzać to niewielkie problemy ze sterowaniem.



THE GREAT ADVENTURE

ORION70, MIKE



Kolejna produkcja chłopaków od Vic 20. Wspaniała gra przygodowa, która oprócz przeportowania na pierwszego domowego commodore, została dodatkowo okraszona doskonałą grafiką.

TFX

DIGITAL IMAGE DESIGN, 1997

Jego pojawienie się w pecetowym świecie wywołało prawdziwy boom. Swoim zaawansowaniem w sferze grafiki, dźwięku, czy realizmu, wyznaczył nowe trendy i zaskarbił sobie sympatię wielu entuzjastów symulatorów lotu. Twórcy takiego hitu jak „F-29 Retaliator”, brytyjska firma Digital Image Design, postanowiła ustawić poprzeczkę o wiele dalej, niż się spodziewano. Współpraca ze specjalistami z uniwersytetów w Glasgow i Princeton oraz USAF przyniosła wymierne rezultaty. Efektem czego było stworzenie, jak na tamte czasy, niemalże idealnej gry w gatunku.

Amigowa konwersja TFX'a, niestety została przyjęta przez graczy już dość sceptycznie. A fakt, że projekt nie znalazł regularnego wydawcy, gdyż firma Ocean (pod której skrzydłami wydano wersję na PC) nie była zadowolona z wersji na Przyjaciółkę, dodatkowo to potwierdza. I choć amigowy TFX nie należy do kiepsko, czy nawet słabo zrobionych symulatorów lotu, ba na pierwszy rzut oka daje bardzo dobre wrażenie, to jednak nieco odstaje od swojego poprzednika, dając odczucie niedokończonego dzieła.

I tak rzeczywiście jest. Nieskończony w całości projekt, został poskładany jako tako do kupy i ukazał się w brytyjskim magazynie „CU Amiga” na jednym z kompaktów okładkowych jako pełna wersja gry.

Niedaleka przyszłość. Na całym świecie grzmi od lokalnych konfliktów, mogących doprowadzić do powstania większego, nawet na skalę globalną. Wcielamy się zatem w rolę pilota, pełniącego służbę w elitarnych jednostkach szybkiego reagowania ONZ. Misje jakie przyjdzie nam wykonać, zahaczają o takie regiony jak Somalia, Zatoka Perska, czy też (była już) Jugosławia. Tyle jeśli chodzi o główne wątki kampanii, gdyż autorzy pomyśleli także o graczach mniej wymagających, którzy chcą sobie po prostu polatać i postrzelać. Tak więc w grze mamy także tryb treningowy, tryb pojedynczych misji, lot w trybie zręcznościowym, możemy także opuścić takie elementy jak start, lądowanie, realistyczne przeciążenia, czy lot w trudnych warunkach atmosferycznych. Do naszej dyspozycji są trzy maszyny: „niewidzialny” bombowiec F-117c, super myśliwiec F-22 oraz samolot o nazwie European Fighter Aircraft, oznaczony kryptonimem „EFA”.



W programie występują także ciekawe możliwości konfiguracyjne. Od wyboru języka, rodzaju sterowania (joy, klawiatura, mysz) poprzez ustawienia stopnia realizmu lotu, na zabawy z grafiką kończąc (jakość tekstur, liczba kolorów składowych nieba, poziom widzialności).

Naprawdę, w amigowym TFX'ie nie ma za bardzo co narzekać na jakość wykonania grafiki. Począwszy na wstawkach w menu, intrach, poprzez wygląd przyrządów w kokpicie, obiekty maszyn, widoki ze wszystkich kamer, na budowie całego krajobrazu, chmur, nieba, obiektów naziemnych i w ogóle całego świata w jakim się poruszamy, kończąc. Wszędzie widać staranność, czytelność i dokładność, o pełnej trójwymiarowości nie wspominając. Mnie osobiście zaimponował widok podczas lotu w warunkach deszczowego dnia. Przelot przez chmury, potem stopniowe wynurzanie się z pierzastej warstwy, a następnie widok błękitnego nieba w pełnym słońcu, naprawdę robi wrażenie. Widoczki, widoczkami, gorzej jest niestety z animacją. To jeden z elementów w których widać owe niedopracowanie w amigowej konwersji. W zasadzie nie ma takiego sprzętu, na którym TFX będzie chodził płynnie ze wszystkimi detalami ustawionymi na maxa. Oczywiście im lepszy procesor (powiedzmy od 030 w górę) tym na mniejszy kompromis będziemy zmuszeni. Ale i tak zawsze z czegoś trzeba będzie zrezygnować podczas konfiguracji programu, aby móc w ogóle jako tako pograć.

Sfera dźwięku w grze pozostaje raczej na poziomach przeciętnych i nie bombarduje naszych uszu niewiadomo jakimi efektami. Odgłos silnika, strzały, wybuchy, czy komentarze z radia. Nie są najgorszej jakości, ale jest w nich nieco słyszalnej syntetyczności. Troszkę lepiej ma się muzyka z intra. Nastraja nas w bojowy klimat, no i jest dość dobrze wykonana.

Klawiszologia:

Silniki:

[= lewy silnik (On/Off)
] = prawy silnik (On/Off)
+ = zwiększenie ciągu
- = zmniejszenie ciągu
* (kl. numeryczna) = zwiększenie mocy dopalaczy
- (kl. numeryczna) = zmniejszenie mocy dopalaczy
/ (kl. numeryczna) = wyłączenie dopalaczy

Systemy:

1 = zmiana trybu wyświetlacza nr 1
2 = zmiana trybu wyświetlacza nr 2
3 = zmiana trybu wyświetlacza nr 3
L = wyświetlenie ostatniego komunikatu
M = mapa
R = zmiana zasięgu radaru
ALT+W = raport pogodowy
ALT+H = główny ekran wizyjny (On/Off)
SHIFT+N = noktowizor (On/Off)

Autopilot:

A = autopilot (On/Off)
7 = tryb „Waypoint”
8 = tryb „Heading”
9 = tryb „Track Target”
TAB = opcja przydatna podczas podbramkowych sytuacji

Atak:

ENTER = zmiana uzbrojenia „powietrze-powietrze”
BACKSPACE = zmiana uzbrojenia „powietrze-ziemia”
CTRL = tryb nawigacji
SPACE = OGNI!!!
C = zmiana celu
Z = naprowadzanie laserowe („powietrze-ziemia”)

[Naprowadzanie laserowe]

Z = blokada celu
X = odblokowanie celu
> = powiększenie
< = pomniejszenie
kl. kursora = naprowadzanie na cel

Defensywa:

ESC x1 = aktywacja katapulty
ESC x2 = katapulta
ESC x3 = powrót do menu
S = niewykrywalność dla systemów radarowych (On/Off)
E = elektroniczny system zakłóceń (On/Off)
INS (kl. numeryczna) = obrona przed pociskami naprowadzanymi radarowo
DEL (kl. numeryczna) = flary
ALT+J = tankowanie w powietrzu

Widoki:

F1 = widok z kabiny pilota (czytelne instrumenty i wyświetlacze)
F1+SHIFT = pełny widok obserwacyjny
F2 = spojrzenie w lewo z kabiny pilota
F3 = spojrzenie w prawo z kabiny pilota
F4 = spojrzenie za siebie z kabiny pilota
F5 = widok samolotu z zewnątrz
F6 = widok samolotu z nieruchomej kamery zewnętrznej
F7 = widok samolotu ze śledzącej go maszyny wroga
F8 x1 = widok z kamery osadzonej za wyrzelnikiem pociskiem
F8 x2 = widok z kamery osadzonej na wyrzelniku pocisku
F9 = widok z satelity uchwyczonego samolotu wroga
F10 = rzeczywisty widok z kabiny pilota (nieczytelne instrumenty i wyświetlacze)

Ładowanie:

I = system automatycznego naprowadzania samolotu na pas startowy (On/Off)
W = hamulce kołowe (On/Off)
B = hamulce aerodynamiczne (On/Off)
G = podwozie (Up/Down)
H = hak mocujący (Up/Down)
ALT+L = aktywacja systemu automatycznego lądowania
ALT+B = rozwinięcie spadochronu hamującego
SHIFT+B = otwarcie spadochronu hamującego

Opcje gry:

' (nad tabulatorem) = menu ustawień
P = pauza
T = przyspieszenie upływu czasu
D = wyświetlanie/wygaszenie danych prędkości, wysokości i kierunku lotu na ekranach widoków zewnętrznych
RSHIFT + "PLOP" = tryb Cheatów (On/Off)
SHIFT+Q = wyjście z gry



Amigowy TFX pojawił się w momencie, kiedy Przyjaciółka dysponowała już sprzętem, dzięki któremu program powieliłby sukces swojego pecetowego odpowiednika. Mowa tu oczywiście o kartach graficznych, kartach turbo 040/060, o PowerPC nie wspominając, gdyż na rynku były już gry i programy, korzystające z tychże dobrodziejstw (czy to bezpośrednio, czy za pomocą któregoś z pakietów). Nawet na kościach AGA (które notabene i tak są wymagane do odpalenia gry) chodzilby lepiej jeśliby autorzy przyłożyli się bardziej do optymalizacji kodu. A tak widać w jego wykonaniu spory pośpiech, czy chęć odpajkowania. I choć amigowy TFX stoi naprawdę wysoko jeśli chodzi o oprawę, to brak możliwości jej pełnego wykorzystania tłumaczy fakt sceptycznego przyjęcia przez fanów gatunku.

Niemniej jednak polecam sięgnąć po ten tytuł, pogodzić się z kompromisem i dać się wciągnąć na długie godziny. Potem westchnąć: „Ach! Jaka szkoda! A mogło być jeszcze lepiej!” i znowu usiąść za sterami naszej maszyny... na następne długie godziny.

Don Rafito



AMIGA AGA

GRAFIKA:

85

DŹWIEK:

70

GRYWALNOŚĆ:

95

OCENA
KOŃCOWA:

85



FLIMBO'S QUEST

SYSTEM 3, 1990

Wydaje mi się, że sporo osób miało ten cartridge. Czarny, z białą naklejką, z czterema tytułami napisanymi kursywą. Zapewne dla wielu - w tym dla niżej podpisanego - były to pierwsze gry, jakie odpalili na swoim C-64. Najprawdopodobniej każdy najpierw spróbował tej, która znajdowała się pod numerem pierwszym - Fiendish Freddy's Big Top O' Fun. Dla pewnej liczby graczy to jednak tytuł spod trójki miał stać się tym najważniejszym, najlepszym - i niekoniecznie mówię teraz tylko o zawartości cartridge'a... Flimbo's Quest. Dla tych, którzy grę znają i kochają - wszystko jasne. To jeden z najlepszych tytułów, jakie ukazały się na C-64. O tym, że nie jest to oczywista oczywistość przekonuje chociażby fakt, iż gra to wskakuje, to wylatuje z najlepszej setki gier na lemon64.com. Również ZZAP!64 ocenił produkcję System 3 ledwie na 80%. Poniższy opis nie będzie więc może do końca obiektywny, za to tak dokładny, jak tylko się da.

Flimbo's Quest to platformówka. Łatwo to napisać, ale podczas gry niekoniecznie ma się skojarzenia z Giana Sisters czy przygodami słonia CJ. Bo omawiany tytuł to platformówka nietypowa. Aby ukończyć dany poziom, nie wystarczy po prostu przejść z jednego końca ekranu na drugi i ewentualnie pokonać finałowego bossa. Tu należy wypełnić pewnego rodzaju misję, jaką jest zdobycie specjalnego kodu... I w tym momencie przyszła pora na przedstawienie fabuły. Z grubsza wygląda to tak, że szalony naukowiec, Franz Dandruff, porwuje ukochaną Flimbo, Pearly. Cel? Chce wyssać z niej młodość, bo sam po nieudanych eksperymentach starzeje się coraz szybciej. Flimbo oczywiście natychmiast wyrusza na ratunek, mając do pomocy pewnego starego czarodzieja, który nie dość, że bierze udział w konstruowaniu kodów, to jeszcze prowadzi sklep z różnymi pomocnymi artykułami. Uratowanie Pearly nie będzie jednak proste, gdyż do przejścia jest 7 etapów o bezlitośnie wzrastającym poziomie trudności. Przeciwnikami Flimbo są nie tylko różnorakie stwory, ale też szybko upływający czas.



Aby ukończyć dany etap, należy dostarczyć do sklepu czarodzieja określoną liczbę liter. Te zdobywamy zabijając właściwego stwora. Jakiego? Wystarczy rzucić okiem na małe okienko pod ekranem gry, w którym widnieje sylwetka aktualnie nas interesującego monstera. Oczywiście często jest tak, że poszczególne gatunki kreatur są reprezentowane na danym poziomie przez kilku osobników - tego właściwego cechuje jednak pulsowanie całego ciała. Po zabiciu, stwór zostawia za sobą zwój, z którym udajemy się do sklepu czarodzieja - prowadzą doń drzwi, przy których zaczynamy każdy z etapów. Po uzbieraniu odpowiedniej liczby liter (od trzech do sześciu) przechodzimy na wyższy poziom gry. Do sklepu możemy też dostarczać serca, które czasami pojawiają się po zabiciu jakiegoś stwora. Dostarczenie pięciu serc w różnych kolorach jest jednoznaczne z dodatkowym życiem Flimbo. Aby zmienić kolor serca, należy w nie oddać strzał (po piątym strzale ulega ono zniszczeniu). Innym sposobem na zdobycie dodatkowego życia jest uzbieranie kolejnych wielokrotności 20 000 punktów.

Jak już zostało wspomniane powyżej, w sklepie możemy nabyć kilka przydatnych artykułów. Pieniądze zdobywamy w dwojaki sposób. Po pierwsze - większość stworów zostawia za sobą monetę (od trzeciego poziomu wwyż - sakiewkę), ale tylko wtedy, gdy są one zabijane po raz pierwszy bądź drugi (wszystkie stworzenia mają tendencję do regeneracji). Po drugie - każdy z poziomów zawiera przynajmniej jedną komnatę z monetami (dwie do trzeciego poziomu włącznie), dzięki którym dość łatwo możemy się wzbogacić. Ale uwaga - w komnatach tych czas płynie w normalny sposób (w odróżnieniu od ruchu na zewnątrz komnaty, który jest "zamrażany"), więc należy się spieszyć.

Nie trzeba natomiast spieszyć się w samym sklepie - tam na nasze szczęście czas stoi w miejscu. Pora przyjrzeć się bliżej możliwym do nabycia artykułom.

- Butelka (250€) - po spożyciu jej zawartości twarz Flimbo robi się zielona, a on sam zyskuje 20-sekundową niezniszczalność.
- Klepsydra (300€) - przedłuża życie Pearly (a więc i czas gry) o 2 minuty.
- Zwój (400€) - jedna literka hasła.

- Strzałki (350€) - wydłużają zasięg i zwiększają moc strzałów Flimbo. Strata życia jest równoznaczna z utratą tej superbroni.

- Super-zwój (2500€) - hasło danego poziomu

Należy dość ostrożnie dokonywać zakupów, a same pieniądze zachować raczej na wyższe poziomy, gdzie czasami naprawdę warto zakupić choć jedną literkę, gdyż zdobycie jej "w walce" graniczy niemalże z cudem. Poza tym niektóre z możliwych do zakupienia przedmiotów bywają pozostawiane przez zabite potwory.

Co jeszcze? Ciekawostką jest fakt, iż sami autorzy ukryli w grze różnorakie bonusy. Aby je uzyskać, należy w określonym miejscu kucnąć (fire+dół). W każdym poziomie ukryto po trzy takie niespodzianki (na obu krańcach i w okolicy środka pola gry), których odszukanie trochę czasu zajmie, ale dzięki którym znacznie łatwiej jest ukończyć Flimbo's Quest. Warto przy tym wspomnieć, że jeżeli ukrytym bonusem jest literka, to w sytuacji, w której posiadamy już zwój, kucnięcie przynosi nam całe hasło.

Zawsze dziwiły mnie spotykane tu i ówdzie zarzuty, iż Flimbo's Quest po jakimś czasie zaczyna nużyć, że to gra nieco monotonna, że cały czas trzeba robić to samo. Ale czyż nie jest to ogólna cecha wszelakich platformówek, a nawet sporej części gier powstałych na ośmiobitowce? No właśnie. Moim zdaniem Flimbo's Quest prezentuje się dobrze także pod tym względem, zwłaszcza na tle innych gier tego typu. Kolejne poziomy czasem skrajnie się od siebie różnią, na każdym z nich występuje różny zestaw możliwych do zabicia stworów - nie tylko pozazdrościć autorom wyobraźni. Należy też w tym momencie wspomnieć o cudownej, kolorowej grafice, która to wrażenie różnorodności ułatwiła. I jakże piękne jest to przewijanie krajobrazu na dwóch planach, stwarzające wrażenie trójwymiarowości. Jedyne minusik należy się za to, iż czasami - głównie na czwartym poziomie -



całość jest nieco niewyraźna i trudno np. ustalić, gdzie dokładnie kończy się grunt pod nogami a zaczyna przepaść. Wielu jest też zwolenników oprawy dźwiękowej stworzonej na potrzeby Flimbo's Quest. Podczas samej gry mamy trzy typy melodii, do tego dochodzi muzyka na planszy tytułowej, ekranie z instrukcjami, a także podczas prezentacji najlepszych wyników. Osobiście wolalbym, żeby ścieżka dźwiękowa miała nieco mroczniejszy charakter, który bardziej korespondowałby z co bardziej posępnyymi poziomami (choćby piątym czy szóstym). Muzyka brzmi naprawdę znakomicie, ale czasami chyba nie do końca pasuje do rozgrywających się na ekranie wydarzeń. Ale to naprawdę tylko moje zdanie. W niczym to zresztą nie zmienia faktu, iż Flimbo's Quest należy do najbardziej kompletnych gier stworzonych na C-64, w których trudno się do czegokolwiek przyczepić. To opus magnum platformówek i absolutna lektura obowiązkowa dla wszelakich maniaków C-64.

p.a.



AMIGA

Wersja dla Amigi, to także przyjemna i wciągająca platformówka z grafiką i dźwiękiem podciągniętymi do szesnastobitowych standardów. Całość jak najbardziej warta polecenia, nie tylko fanom gatunku.

OCENA:

80

C-64

GRAFIKA:

94

DŹWIĘK:

89

GRYWALNOŚĆ:

93

OCENA
KOŃCOWA:

93

FLIMBO'S QUEST- OPIS POZIOMÓW

Poziom I:

Poziom na rozgrzewkę. Do zdobycia jedynie trzy literki. Świat - typowo platformówkowy, nieco w stylu Giana Sisters, chociaż to dosyć luźne skojarzenie. Dwie komnaty z monetami na obu krańcach obszaru gry, wewnątrz ceglanych budynków. Miejsce szczególnie trudnych brak, chyba, że do takich zaliczymy dwie maleńkie przepaście.

Bestiaryum:

Brak jakichś szczególnie wymagających przeciwników - dosyć szybkie ludziki z czulkami są chyba najgroźniejsze. Oprócz tego - raczej wolne smoki, motyle, ważki i ślimaki.

Bonusy (uzyskiwane przez kucnięcie w odpowiednim miejscu):

Klepsydra - Przy drzwiach komnaty z pieniędzmi, w okolicy prawego skraju obszaru gry

Bomba (zabija wszystkie stwory w polu widzenia)- na platformie nad sklepem

Wzmocnienie broni - na najwyższym szczeblu drabiny, w okolicy lewego skraju gry

Poziom II:

Kraina mostów i domków w kształcie grzyba. Poziom nieco trudniejszy. Tu już hasło liczy 5 znaków, zdecydowanie łatwiej też stracić życie - chociażby po prawej stronie sklepu, gdzie, korzystając z dosyć wąskich murków, należy przedostać się na drugą stronę wody. Dwie komnaty z monetami - w dwóch domkach na obu krańcach obszaru gry.

Bestiaryum:

Nowością są tu kroczące na dwóch łapach gady - wolne, lecz wylaniające się zniemacka z ciemnych jam. Poza tym ptaki i rybki, jeśli o nowości idzie, i dobrze znane z pierwszego poziomu smoki i ślimaki.

Bonusy:

Litera/hasło - pod zerwanym mostem, na prawym krańcu obszaru gry

Butelka - na pojedynczym murku pod pierwszym mostem, idąc od drzwi sklepu w lewo

Klepsydra - przy drzwiach domku, na lewym krańcu poziomu

Poziom III:

Kraina licznych grot/kopalni. Pierwszy etap, z którego ukończeniem można mieć problemy. Nade wszystko należy starać się jak najmniej przebywać na dolnym tarasie, zwłaszcza, jeśli nie jesteśmy w posiadaniu mocnej broni. Nieprzyjemnym miejscem bywa też platforma z czterema górnikami (za drugim mostem po prawej stronie sklepu), a także przepaść, którą należy przebyć, jeśli chce się odwiedzić jedną z komnat z monetami. Pierwsza z nich znajduje się w jaskini na trzeciej platformie od dołu, po lewej stronie drzwi sklepiku. Wspomnianą wyżej, drugą komnatę, można znaleźć w jaskini na dolnym tarasie, po przebyciu pierwszego mostu na prawo od sklepu (zazwyczaj przemieszcza się tam jeden górnik).

Bestiaryum:

Do nowości należą wspomniani wyżej, szybcy górnicy (no, przynajmniej da się zauważyć kilofy), którzy z reguły przemieszczają się w grupkach. Poza tym nieruchome na szczęście jaja i coś o aparycji lasicy. Ze znanych potworów - kroczące gady i ważki. Swego rodzaju bonusowym stworzeniem jest największa kreatura w całym Flimbo's Quest. Najłatwiej ją wywołać w ten sposób, iż podążamy w prawo, za ostatnim mostem wybijamy wszystkich górników, krocącego gada i zbliżamy się do prawego krańca obszaru gry. W drodze powrotnej w lewo, po dolnym tarasie powinno kroczyć coś, co przypomina opancerzonego konia, a co osobiście zawsze nazywałem kobyłą.

Bonusy:

Butelka - na prawo od drzwi sklepu, na drugiej platformie od dołu, tuż obok podwójnej jaskini

Wzmocnienie broni - przy lewym krańcu obszaru gry, na dolnym tarasie

Klepsydra - na prawym krańcu poziomu, tuż obok prześwitu na dalszy plan

Poziom IV

To z kolei pierwszy z etapów, w którym trudno czasem nie stracić życia. Dziwna kraina - może to jakieś łąki, mokradła? W każdym bądź razie mnóstwo tam przepaści, w które łatwo wpaść, również z powodu mało wyraźnej miejscami grafiki. Stracić życie można niemalże wszędzie - niektóre stwory są naprawdę nieznosne. Najtrudniejszymi rejonami są te znajdujące się na lewo od sklepu. Znajduje się tu tylko jedna komnata z monetami - w okolicach prawego krańca obszaru gry. Cechą charakterystyczną jest to, iż zabite stwory często zostawiają po swojej śmierci wzmocnienie broni, więc w razie czego warto wstrzymać się od zakupu tego artykułu. Od tego poziomu, aż do samego końca gry, hasła liczą po 6 znaków. Tutaj też, po raz pierwszy, zwoje z literami są przywiązane do baloników, które nieubłaganie uciekają w górę.

Bestiaryum:

Nietrudno zauważyć, że towarzystwo robi się coraz bardziej odjechane... i coraz trudniejsze do zabicia. Mamy tu zwierzęta na kształt wspinających się po słupach leniwców, rozglądające się stwory przypominające ET, trudne czasem do uniknięcia nietoperze i nieznosne, choć niewielkie stworzonka przypominające - to luźne skojarzenie - latające koniki



morskie (w dwóch odmianach - latającej swobodnie i podążającej za bohaterem). Ze znanych kreatur - tylko ważki, za to w ilości przyprawiającej o zawroty głowy.

Bonusy:

Litera/hasło - na najwyższym słupie nad sklepem

Życie - na najwyższej platformie, przy prawym skraju gry (w górnym prawym rogu)

Bomba - na słupku w środku wody, na lewym krańcu poziomu

Poziom V

Jeżeli o wygląd idzie, etap ten zawsze kojarzył mi się z wioską indiańską. Chociaż najpewniej to coś w rodzaju nawiedzonego, acz mocno przereźanego lasu. Długo też nie potrafiłem przejść tego poziomu - większa część wypraw w lewą stronę kończyła się śmiercią "z rąk" latającej krowy. Ale jest na to pewien sposób. Stwory często pozostawiają po sobie butelkę. Należy więc dążyć do jej zdobycia, a następnie szybko pędzić w lewo, gdzie napotkamy większość z niezbędnych do skompletowania hasła stworzeń. Problem pojawia się też, gdy stracimy życie z dala od sklepu, gdyż już w zasadzie od poprzedniego poziomu trudno wyobrazić sobie grę bez mocnej broni. Tylko jedna komnata z monetami - w okolicach prawego krańca obszaru gry.

Bestiarium:

"Hitem" tego poziomu jest bez wątpienia latająca krowa, jedno z największych stworzeń w grze. Ale bardziej czasami dają się we znaki szybkonogie, podążające za bohaterem małe stworki (gońce). Oprócz tego "opancerzone konie" w wersji mini (często w postaci kokonu) i motyle w postaci larwalnej (zamieniające się w motyla przy zbliżeniach). Ze starych stworzeń mamy tu również ślimaki.

Bonusy:

Butelka - na przedostatniej platformie, przy prawym krańcu obszaru gry

Wzmocnienie broni - na najwyższym murku lewego skraju poziomu

Życie - podstawa lewego filaru pierwszego mostu, po lewej stronie sklepu



Poziom VI

Tym razem akcja rozgrywa się na cmentarzu. Poziom wydaje się być nieco łatwiejszy od poprzedniego i pod pewnymi względami tak jest - wystarczy trzymać się górnego tarasu, by nie musieć martwić się zbyt wiele przepaściami. Tyle, że sporo tu latających krow, a na butelkę nie ma co liczyć. Jakby tego było mało, duchy lubią wyskakiwać z nienacka zza grobu bądź jakiejś kolumny. W okolicach tego poziomu z pewnością wyczerpuje się już limit czasowy, na szczęście kilka stworów pozostawia za sobą klepsydrę. Oczywiście i tu mamy już tylko jedną komnatę z monetami - w okolicach lewego krańca obszaru gry.

Bestiarium:

Stosunkowo mało nowych stworzeń - dziwne, zakapturzone postaci (powiedzmy, że to Śmierć) i duchy. Reszta to starzy znajomi - nietoperze, gońce i latające krowy.

Bonusy:

Hasło - na górnym schodku ostatniego sarkofagu po lewej stronie

Bomba - na górnym tarasie, na prawo od drzwi sklepu

Klepsydra - w okolicach prawego skraju poziomu

Poziom VII

Zameczysko szalonego naukowca. Poziom obłędnie trudny; bez bicia przyznam się, że ukończyłem go, jedynie dzięki ukrytym bonusom lub oszczędności, w wyniku której mogłem pozwolić sobie na zakup całego hasła. Trudno się gdziekolwiek ruszyć nie narażając się na śmierć. Przepaści sporo, wrogi stwory - albo ogromne, albo też podążają za nami i to najczęściej w grupach. Teoretycznie można kupować w sklepie butelki i podążać w lewą stronę, tyle, że sklep znajduje się niemal na prawym krańcu obszaru gry, co utrudnia takie wojaże. Łatwo też domyślić się, że jedyna komnata z pieniędzmi znajduje się również na krańcu, tyle że lewym.

Bestiarium:

Pełny odlot - krążące na ogół parami duchy, "latające koniki" z czwartego poziomu, sporych rozmiarów trolle, jeszcze większe rogate stwory i opuszczające się haki.

Bonusy:

Klepsydra - na najwyższej platformie, przy lewym skraju gry

Litera/hasło - pod schodami, na prawym krańcu poziomu

Bomba - na najwyższej platformie nad tarasem, pomiędzy parą schodów (nad obszarem, po którym porusza się rogaty stwór)

FLIMBOS

QUEST

BESTIARIUSZ

Stwór	Punkty	I	II	III	IV	V	VI	VII
Ludzik z czułkami	100	x						
Smok	150	x	x					
Wążka	100	x		x	x			
Ślimak	75	x	x			x		
Motyl	100	x						
Rybka	100		x					
Ptak	100		x					
Kroczący gad	150		x	x				
Górnik	100			x				
Łasica	150			x				
Jajo	75			x				
Kobyła	1000			x				
Leniwiec	175				x			
ET	250				x			
Nietoperz	350				x		x	
Konik	75				x			x
Mini kobyła	200					x		
Goniec	150					x	x	
Larwa/Motyl	100					x		
Latająca krowa	750					x	x	
Śmierć	200						x	
Duch	100						x	x
Hak	180							x
Troll	500							x
Rogaty Stwór	800							x

MOTORMANIA

MUFFBUSTERS, 1990

Postapokaliptyczny świat na Commodore 16/+4? Jak najbardziej. Każdy z nas może się do niego przenieść odpalając grę pod tytułem „Motormania”. Nie sądzę aby takie było zamierzenie twórców, ale monotonna jazda w szaroburym świecie, wyglądającym jak przykryty radioaktywnym pyłem i całkowicie wymarłym, przynosi takie, a nie inne skojarzenia.

Gra polega na jeździe motorem na czas i zaliczanie kolejnych checkpointów i jest typowym wyścigiem 3D widzianym zza pleców naszego bohatera. A raczej nie do końca typowym. W tej produkcji oprócz trasy nie porusza się nic. Nie ma przeciwników, ruchu ulicznego, nie ma niczego co miałoby odwzorowywać żywe stworzenia zamieszkujące nasz świat. Nawet motocykl i siedząca na nim postać nie są animowane. Grafika jest ładnie narysowana, bardzo szybko animowana (trasa i pobocze), trochę za mała paleta kolorów. Przez całą trasę wyścigu z samym sobą przygrywa nam nawet niezła lecz krótka i bardzo monotonna muzyczka.



Jest jednak jedno ale: całość tego co w „Motormanii” jest dobre zostało ukradzione z gry „Power Drift” w wersji dla Commodore 64. Animacja trasy, domy, drzewa, tła dosłownie wszystko pochodzi z produkcji Segi. Wygląda to tak jakby Muffbusters próbowali zrobić w 1990 roku konwersję tej gry dla komputerów z rodziny 264, ale zabrakło im chęci, umiejętności bądź możliwości sprzętu. Zapakowali więc to co udało im się osiągnąć w całość, z całkowicie statycznym motorem i jazdą na czas, i nazwali „Motormania”. Zagrać można, ale tylko raz.

indyjr



C-16/116/+4	
GRAFIKA:	68
DŹWIĘK:	42
GRYwalNOŚĆ:	30
OCENA KOŃCOWA:	40

VERMEER

ARIOLASOFT, 1987

VERMEER - gra tekstowa, jakich wiele wychodziło na C-64 na przełomie lat 80-tych i 90-tych ubiegłego wieku. Jednak w tym wypadku mamy do czynienia z małym arcydziełem. Od daty jej wydania minęły już 23 lata, jednak choćby dla tej pozycji warto raz na jakiś czas odkurzyć pocztówkę komode. Miałem okazję grać w wersję amigową i pecetową, ale nie miały tej miodności. Jako ciekawostkę napiszę, że kilkanaście lat później ukazała się – niestety tylko w wersji PC – reedycja VERMEERa. Już z współczesną grafiką, dodano nowe opcje. Tyle tylko, że gdzieś zatracono klimat oryginału, którego premiera odbyła się w 1983 roku. Tytuł gry pochodzi od nazwiska holenderskiego malarza Jana Vermeera. Doprawdy ciężko w tej chwili dociec, czemu akurat ten artysta „użyty” swojego nazwiska. Być może wpływ na to miała powojenna afery z fałszerstwami obrazów Jana Vermeera albo po prostu autor gry Ralf Glau lubił dzieła tego holenderskiego malarza. W każdym razie gra nazywa się Vermeer, a nie np. Malczewski i należy to uszanować. Wydawcą była firma Ariolasoft, później znana jako United Software. W 1993 roku została przejęta przez MicroProse Germany. Ze stajni tej firmy pochodzi też kilka innych tytułów wartych zagrania. O nich jednak przeczytacie przy innej okazji.

Akcja gry rozpoczyna się na początku roku 1918. Świat pogrążony jest w krwawej wojnie, znanej później jako I wojna światowa. Twoim celem jest zebranie utraconej kolekcji obrazów twojego wuja. Stare powiedzenie mówi, że pierwszy milion należy ukraść, potem już jakoś samo idzie. Niestety, Ty startujesz z poziomu 50 000 DM, co stanowi znikomy procent przysłowiowego miliona i wartości skradzionych płócien. W dodatku, szalejąca inflacja szybko zmienia te pieniądze w makulaturę. Nie ma



radę, trzeba wziąć się do roboty. Zaczynamy w Londynie. Proponuję udać się do banku, wziąć kredyt (max 32 000DM) i kupić akcję (Reedereien). Którą firmę wybrać? To już zależy od Ciebie. Grając dłużej sam dojdiesz do tego, co jest najbardziej zyskowne. Inwestujemy prawie całą kasę, zostawiając sobie około 1k DM na podróż (Reisen) np. do Ankary. Zanim tam dotrzemy, porozmawiamy trochę o miastach, które występują w grze. Są ich trzy rodzaje. Do pierwszej grupy zaliczamy Londyn i Nowy Jork. Tutaj możesz kupować i sprzedawać obrazy, ale także handlować swoimi planami. Druga grupa miast to Paryż, Amsterdam i Lizbona. W tych miastach kupujemy/sprzedajemy dzieła sztuki. Co prawda dwa pierwsze miasta słyną jeszcze z czegoś innego, ale to już nie jest tematem tej gry. Do trzeciej grupy należą wszystkie pozostałe osady. To tutaj zakłada się plantacje i zarabia pieniądze. My tu gadu-gadu, a nasz pociąg dojechał już do Ankary. Swoją drogą, spójrzcie jaką antycypacją wykazał się autor gry. Z Londynu do Ankary jedzie się pociągiem! Ha! Stolica Turcji ma tą zaletę, że można w niej z powodzeniem uprawiać tabakę i herbatę. Proponuję skupić się na tych dwóch rodzajach roślin, gdyż można na nich sporo zarobić, a o to nam przecież chodzi. W celu zakupu ziemi i nasion, należy uwolnić nieco gotówki, tak żeby starczyło na zakup 10 nasion i tyleż samo akrów pola. Nasiona kupujemy w Markt. Następnie udajemy się na plantację (Plantage), gdzie mozołnie – kwadracik po kwadraciku – kupujemy akry ziemi (landkauf). Gdy już dojdziemy do 10, to obsiewamy je (anbau). Wracamy do menu głównego, gdzie wchodzimy w zakładkę Arbeiter. Zatrudniamy (einstellen) np. 40 osób. Jeszcze tylko ustalamy wynagrodzenie (lohnhohe) i już możemy się uważać za kulaka pełną gębą. Minimalny okres pomiędzy zbiorami wynosi 14 dni. W tym czasie możemy sobie gdzieś pojechać albo po prostu spędzić w mieście te dni (opcja reisen-aufenthalt). Po dwóch tygodniach wracamy na plantację. Zebrane nasiona natychmiast obsiewamy. Robimy to tak długo, aż nasza plantacja nie urośnie do tych 50 akrów. To już jest optymalna wielkość, na



której da się zarabiać. Oczywiście można od razu kupić i obsiać 50 nasion, ale wydrenujemy się wtedy z gotówki i w przypadku jakiejś katastrofy będzie nam bardzo trudno się odbić od dna.

Jakoś w międzyczasie będą się pojawiać oferty kontraktów terminowych. Warto z nich korzystać, gdyż ceny są nieraz dwu-trzykrotnie wyższe niż na giełdach. Niestety za nieterminowe dostawy są kary. Warto o tym pamiętać, żeby później nie skończyć jako bankrut.

Jak już zbieramy nieco gotówki, to możemy sobie otworzyć kolejne plantacje, gdzie nam się podoba. Cały świat stoi otworem. Zakładając, że nadal idziemy w herbatę to odpowiednie miejsca znajdziemy w Bombaju i Colombo. Żeby się dowiedzieć, co uprawiać w innych miastach, polecam przypomnieć sobie lekcje geografii ze szkoły podstawowej. Teraz już wiesz, po co to wkuwałeś. Pamiętaj! Nie znasz dnia ani godziny, kiedy przyda Ci się wiedza z czasów szkolnych. Za niewiedzę się płaci. W tym wypadku bezsensownie kupionymi nasionami.

Wraz ze wzrostem zamożności jeździmy do europejskich metropolii i kupujemy obrazy na aukcjach. Może i słoma nam z butów wystaje, ale tego „golda” trzeba mieć. W wersji amigowej mamy wizualizację obrazów, na C-64 nie ma tak dobrze. Po zakupie należy poddać obraz ekspertyzie (Samlung-gutachten). Jeśli obraz jest oryginalny dodajemy go do kolekcji, jeśli to podróbka – sprzedajemy. Na szczęście za sprzedaż podróbki nic nam nie grozi. Niestety życie to nie bajka. Szczególnie życie w tak ponurych czasach. Co i rusz wybuchają gdzieś rewolucje, pojawia się głód lub panuje anarchia. Nasze plantacje narażone są na kradzieże, nacjonalizacje czy innego rodzaju „reformy rolne”. Zawsze też mogą zastrajkować pracownicy albo psikus może nam zrobić nasz konkurent i podkupić naszą załogę. Nie osłodzą tego ani wygrane na loterii

odszkodowania, ani też dotacje na działalność naszej galerii sztuki. Wraz z zaangażowaniem w grę dojdiesz zapewne do wniosku, że boli nie tyle utrata dochodów z plantacji, co konieczność jej mrówczego odtwarzania. Gdy dzieje się to w krótkich odstępach czasu, bywa to irytujące.

Vermeer jest grą dla 2-4 osób. Można grać samemu, ale na dłuższą metę to jest nudne, bo i tak wiadomo, że osiągnie się sukces. Mój rekord w tej grze to 36 h non-stop. Z małymi przerwami na wiadomo co.

Dróg do sukcesu jest kilka. Tylko od Ciebie zależy którą wybierzesz. Przedstawiłem tutaj jedną z nich. Do reszty dojdiesz sam, grając w VERMEERa. Zdecydowanie warto poświęcić tej grze nieco czasu. Tekstowych handlowek powstało sporo, jednak tylko nieliczne, jak właśnie opisany Vermeer, przetrwały próbę czasu. Grafika uboga, muzyka symboliczna, a 30-letni facet siedzi i z wypiekami na twarzy handluje herbatą, tytoniem i innymi „dopalaczami”. Kilka lat temu trafiła mi do rąk częściowo spolszczona wersja tej gry. Niestety nie wiem, kto był jej autorem. W razie czego proszę o kontakt. Tymczasem ja uciekam na aukcję.

Na koniec kilka rad:

nie trzymaj gotówki na koncie, bo zje ją inflacja, staraj się zawsze mieć w „markecie” tyle nasion, żeby starczyło na ponowne obsianie pola, np. po kradzieży zbiorów albo innej utracie plantacji, obserwuj i notuj sobie wskaźnik inflacji; co kilkaset procent (+/- 300%) jest denominacja 5:1 - warto na tym skorzystać, zawierając chwilę wcześniej kontrakt terminowy.



AMIGA

Vermeer na szesnastobitowej maszynie to dalej ta sama gra oparta na identycznych mechanizmach. Minusem i to ogromnym jest tu oprawa, nijak mająca się do możliwości sprzętu. Według mnie wygląda gorzej niż na Commodore.

OCENA:

58

kenji

C-64

GRAFIKA:

40

DŹWIĘK:

10

GRYWALNOŚĆ:

80

OCENA
KOŃCOWA:

75



AZTEC TOMB

ALLIGATA SOFTWARE, 1983

Podejrzewam, iż nie jestem jedyną osobą, dla której tytuł "Aztec Tomb" brzmi bardzo atrakcyjnie. Zabierając się za tę produkcję Anthony'ego Crowthera (twórcę m.in. tak zacnych pozycji jak "Blagger", "Monty Mole" bądź "Potty Pigeon") spodziewałem się interesujących zagadek i niesamowitej atmosfery panującej we wnętrzu azteckiej budowli. Nie otrzymałem ani jednego, ani drugiego. Dlaczego? Ot, może chociażby dlatego, iż gra - wbrew tytułowi - wcale nie rozgrywa się w azteckim grobowcu?

Nieprzypadkowo Crowther wita nas napisem "Welcome to the treasures of Aztec tomb (part 1)". Lepszym tytułem dla tej produkcji byłby może "The Road to Aztec Tomb" czy coś w ten deseń. Zadaniem gracza jest bowiem tylko dotarcie do tytułowego grobowca. Tym samym grę rozpoczynamy w absolutnie zwyczajnym domu, z którego musimy się w pierwszej kolejności wydostać. Następnie powinniśmy trafić nad jezioro i przepłynąć na jego drugi brzeg, gdzie ma znajdować się aztecka budowla. Tyle, jeśli chodzi o fabułę. Parser? Bardzo podstawowy, chociaż dzięki temu łatwy w obsłudze. Jedynym wyjątkiem jest tu chyba tylko użycie w pewnym miejscu dość wyszukanego czasownika złożonego "JUMP OVER". Z poleceń specjalnych warto wskazać INVENTORY - wyświetla zawartość kieszeni - a także HELP, które w niektórych lokalizacjach faktycznie może być pomocne.

Ktoś może powiedzieć, że fakt, iż gra rozgrywa się w takich, a nie innych, lokalizacjach, nie musi implikować niskiego poziomu. Problem w tym, iż gra jest słaba pod każdym praktycznie względem. Pal sześć pseudo-grafikę i brak jakichkolwiek efektów dźwiękowych. Mogę przymknąć oko również na słaby parser i zadziwiająco dużą liczbę literówek w opisach lokalizacji czy nazwach przedmiotów. Ale nie potrafię wybaczyć kiepskich - a czasami po prostu głupich - zagadek i praktycznie kompletnego braku atmosfery. Co tu zresztą dużo mówić, skoro największymi zagrożeniami napotkanymi w grze jest byk pasący się na pastwisku i tarasujący drogę słoń. I proszę mnie nie pytać, co robi ten ssak na terenie Meksyku. Może uciekł z zoo?

Jest na szczęście kilka rozwiązań udanych. Podoba mi się fakt, iż wraz z widokiem danej planszy wyświetlana jest automatycznie lista dostępnych dróg wyjścia (tylko oczywiście kierunki, np. N lub U - wiele razy trzeba natomiast wskazać miejsce, w kierunku którego chcemy się udać, np. GO DOOR) a także spis widocznych przedmiotów. Oczywiście czasami, by ta lista nie była pusta, należy wcześniej użyć polecenia



LOOK, ale sęk w tym, iż nie trzeba tego robić za każdym razem, gdy odwiedzamy daną salę, tak jak w większości tekstówek.

Być może znęcam się nad tą produkcją w wyniku przeżytego rozczarowania. Bo ostatecznie można spędzić nad "Aztec Tomb" kilkadziesiąt minut, próbując cały czas dotrzeć nieco dalej - bo gra została tak skonstruowana, że do momentu rozwiązania kluczowej zagadki, pole rozgrywki jest niewielkich rozmiarów (z reguły ok. 5 ekranów). Tym samym od biedy można napisać, iż tytuł nadaje się dla osób rozpoczynających dopiero swoją przygodę z tekstówkami. Ale wątpię, by zachęcił on kogokolwiek do sięgnięcia po inne gry z tej kategorii. Bo prawda jest taka, iż "Aztec Tomb" to rzecz na tyle słaba, że mógłbym ją równie dobrze umieścić w Strefie Zero.

Opis przejścia:

Na dobry początek należy porozglądać się po domu. Przejdź z jadalni na stryszek (GO LADDER), gdzie znajdziesz starą skrzynię, którą oczywiście zabierasz ze sobą (GET CHEST). Niestety, jest ona zamknięta na kluczyk, ale wkrótce rozwiążemy ten problem. Wróć do jadalni, a następnie przejdź do hallu (D, S). Rozejrzyj się i zabierz pusty słoik (LOOK HALL, GET JAR). Przejdź do sypialni, otwórz szufladę i zajrzyj do niej (W, OPEN DRAW, LOOK DRAW) - znajdziesz jakże pożądaną klucz do drzwi (GET KEY). Teraz należy przyjrzeć się łóżku (LOOK BED) - zauważasz klapę w podłodze, którą zejdziesz do piwnicy (GO TRAPDOOR). Tam znajdziesz płaszcz, który wydaje się być więcej, niż tylko płaszczem - ubierasz go (GET



CLOAK, LOOK CLOAK, WEAR CLOAK). Dopiero teraz zauważasz kluczyk (LOOK CELLAR, GET KEY - swoją drogą to chyba najgłupsza zagadka w całej grze, chociaż wolę wierzyć, że to po prostu błąd w kodzie), którym otworzysz skrzynię (OPEN CHEST). Miecz być może miał się przydać w drugiej części gry, teraz zasadniczo można go olać, zabierając tym samym tylko linę (DROP KEY, GET ROPE, DROP CHEST).

Pora wreszcie wyjść z domu (U, E, OPEN DOOR, DROP KEY, GO DOOR). Zanim pójdziesz dalej, zajrzyj na dach (CLIMB BUILDING). Znajdziesz tam deskę, którą oczywiście zabierasz i zejdziesz na dół (GET WOOD, D). Przejdź na południe, gdzie skonstruuj prowizoryczny most (S, DROP WOOD). Zajrzyj jeszcze do ogródka. Znalazona rybka udzieli niespecjalnie odkrywczej rady (E, LOOK POOL, CATCH FISH, LOOK FISH), ale słoik warto napęlnić (FILL JAR). Teraz skorzystaj z mostu i przejdź na południe, gdzie znajdziesz martwą mysz (W, GO BRIDGE, S, GET MOUSE). Pora opuścić zagrodę, ale na Twojej drodze stoi byk wyglądający cokolwiek wrogo. No tak, płaszcz jest przecież czerwony. Zdejmij go i rzuć nim przez płot (N, W, REMOVE CLOAK, THROW CLOAK) - teraz można już przejść przez bramę (GO GATE).

Pora zastosować się do rady rybki. Podlej roślinę - urosła, ale to za mało (EMPTY JAR). Wróć do sali ze stawikiem i napęlnij słoik ponownie (N, E, FILL JAR). Wracaj do rośliny i podlej ją jeszcze raz (W, GO GATE, EMPTY JAR). Zabierz porzucony płaszcz i wejdź na fasolę (GET CLOAK, CLIMB BEANSTORK). Dalszą drogę blokuje słoń. Na szczęście boi się on myszy (DROP MOUSE). Pora zdobyć mapę. Musisz znaleźć domek na drzewie (GO PATH, GO VALLEY, S, THROW ROPE, CLIMB ROPE). Krasnoludowi (nieprawdaż, że wygląda nieco jak smurf?) musisz wręczyć płaszcz (GIVE CLOAK), po czym już bez oporów zajrzyj do pudełka (GET BOX, OPEN BOX). Zabierz mapę, która co prawda szczególnie pomocna nie jest, ale niech będzie... (GET MAP, LOOK MAP, DROP BOX). Co tam pomocna, moim zdaniem

pokazuje ona najzwyczajniej w świecie bzdury. Przejdź na przystań (D, N, E, GO HARBOUR).

Pora na małą żeglugę. Wejdź na łódź i rozejrzyj się (GO BOAT, LOOK BOAT). Zajrzyj do kabiny, skąd zabierasz latarkę (GO CABIN, GET TORCH). Wróć na górę i pożegluj w stronę wyspy (GO HATCH, N, GO ISLAND). Zajrzyj do dziury, która okazuje się być małą jaskinią i zabierz kamizelkę ratunkową. W jaskini jest bardzo ciemno, więc będziesz musiał zapalić latarkę (GO HOLE, LIGHT TORCH, GET JACKET). Wracaj na górę, zgaś latarkę (!) i ubierz kamizelkę (U, UNLIGHT TORCH, WEAR JACKET). Wracaj na statek i dopłyn do klifu (GO BOAT, N, E, S). Jeśli masz ubraną kamizelkę, wyskocz z łodzi i popłyn w stronę brzegu (JUMP OVER, SWIM, GO BEACH).

Znajdujesz się na ziemi Azteków. Wejdź do lasu, a następnie przejdź na północ (GO FOREST, N). Teraz musisz już tylko wspiąć się na znalazzoną statuetkę, na szczycie której znajdziesz diament (CLIMB STATUE, GET DIAMOND). To już prawie koniec. Zejdziesz na dół i idź na wschód (D, E). Przyjrzyj się murowi i włóż diament w szczelinę (LOOK WALL, INSERT DIAMOND). Odkryłeś wejście do grobowca Azteków! Skorzystaj z niego i zapal latarkę (GO PASSAGE, LIGHT TORCH). I to już niestety wszystko...

P.a.



C-16/116/+4

Nie będę się rozpisywał - "Aztec Tomb" dla rodziny Commodore 264 to dokładnie to samo. Jedyne co ten tytuł ratuje, to kolosalnie mniejsza ilość softu na te komputerki.

Indyjr

OCENA:

26

C-64

GRAFIKA:

16

DŹWIEK:

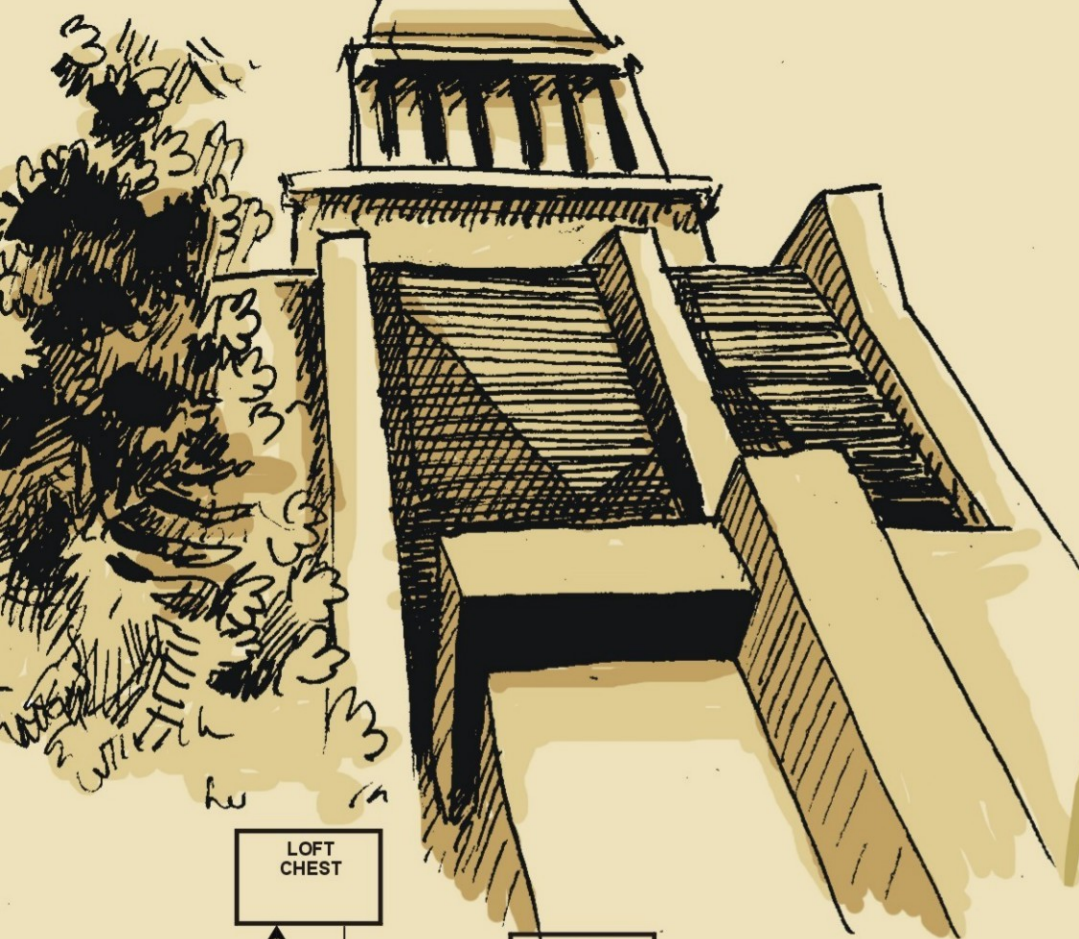
00

GRYWALNOŚĆ:

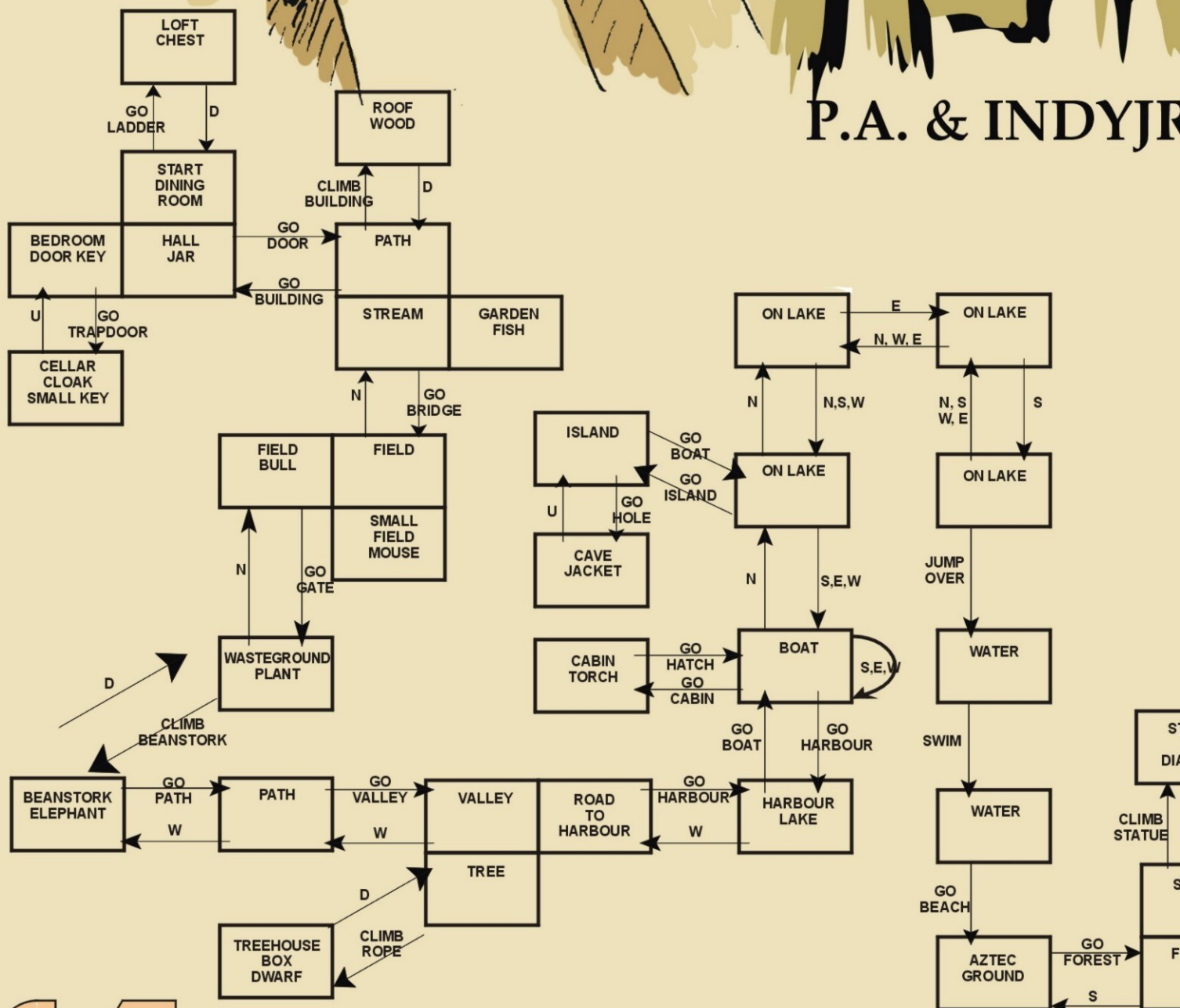
33

OCENA KOŃCOWA:

26

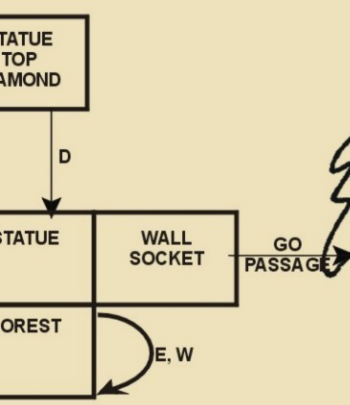


P.A. & INDYJR



THE TOWER

R 2011



5TH GEAR

HEWSON, 1988

"5th Gear" to gra, która z początku może się nie spodobać. Zwłaszcza, gdy zaczniemy ją traktować w taki sposób, w jaki wymagałaby tego kategoria, do której ten tytuł należy: wyścigi. Ale po kolei.

Nielegalne wyścigi zawsze przyciągają zarówno uczestników, jak i kibiców. Nie może być inaczej i tym razem, choć kibiców raczej nie zobaczymy. Wcielamy się w rolę rajdowca, który za kierownicą swojego odbajerzonego samochodu musi w określonym czasie przejechać wytyczoną trasę od startu do mety. Trudność tego zadania polega na tym, że najpierw należy ją pokonać w kierunku północnym, zawrócić i następnie pokonać ją w kierunku przeciwnym. Na naszej drodze spotkamy wiele różnych przeszkadzajek w postaci wozów, helikopterów i bunkrów policyjnych, jak i innych przeciwności losu, takich jak przecinające drogę samochody czy pociągi. Niektóre z nich będą do nas strzelać, na co my możemy im odpowiedzieć tym samym.

Nasz pojazd wyposażony jest w dwa rodzaje broni: karabin maszynowy oraz wyrzutnię pocisków raketowych. Przełączamy się między nimi wciskając klawisz SPACE. Karabin maszynowy posiada nieograniczoną ilość amunicji, natomiast pocisków raketowych na pokładzie możemy mieć maksymalnie dziesięć. Służą one do niszczenia bunkrów oraz ceglanych murów. Na początku jednak spostrzeżesz, że strzelać można wyłącznie z karabinu. Nic dziwnego - wyrzutnię jak i pociski należy kupić za posiadaną gotówkę, której na dobry początek posiadamy w ilości 10000 dolarów. Sklep z bronią jest tuż przy starcie, więc nie powinno być problemów z odpowiednim wyposażeniem. Po drodze z



pewnością miniesz jeszcze kilka innych miejsc, w których będziesz mógł wydać pieniądze. Będą to: garaż, pozwalający naprawić uszkodzony pojazd (uszkodzenia powstają od zderzeń z drzewami, w wyniku celnych trafień sił policyjnych oraz uderzeń w krawędź ekranu), stacja benzynowa, gdzie uzupełnisz paliwo oraz sklep z dodatkowymi gadżetami usprawniającymi jazdę. Wcześniej czy później zorientujesz się, że 10000 dolarów nie starczy na zbyt długo i nie warto trwonić gotówki na przysłowiowe głupoty.

W wyścigu bierze udział... zero (!!!) innych przeciwników. Zapytasz zapewne: "co to w takim razie za wyścig?". I tutaj właśnie dochodzimy do wspomnianego na początku paradoksu z kategorią. W grze, aby przetrwać, nie należy wcale jeździć szybko. Wbrew pozorom będzie to dla nas bardzo zgubne, zwłaszcza, że kontakt z każdą przeszkodą inną niż drzewo i krawędź ekranu jest fatalny w skutkach. Trasę należy pokonać ostrożnie, lecz nie przesadzając, gdyż goni nas czas (na pokonanie pierwszego etapu mamy 5 minut). Sprawę komplikuje fakt, że tak naprawdę musimy ją pokonać dwukrotnie, przy czym drugi raz w przeciwnym kierunku. Zapewniam, że wcale nie jest to takie proste.

Grafika w grze jest dobra, choć niektóre jej elementy można by było zrobić lepiej. Animacja jest jednak bardzo płynna, a pojazdem doskonale się steruje. Największym problemem jest jednak pole widzenia. Akcja przedstawiona jest z lotu ptaka, lecz jesteśmy bardzo ograniczeni. Nie mamy nigdy pewności co jest przed nami. Połowę ekranu zajmuje panel informacyjny, a samo pole gry stanowi drugą połowę. Jest to stanowczo za mało i wiele osób może uznać to za dużą wadę. Takie podejście do sprawy praktycznie uniemożliwia ukończenie pierwszego etapu gry bez uprzedniego dokładnego go poznania. To z kolei może sprawić, że po eksploracji wszystkiego, co gra ma do zaoferowania, nie będzie już działał magnes przyciągający do niej ponownie. Dźwiękowo gra przedstawia się





AMIGA

Dwa lata od wydania gry na C64 firma Hewson przekonwertowała ją na Amigę oraz Atari ST. Niestety tytuł został całkowicie zepsuty. Wprowadzono pewne zmiany dotyczące użyteczności broni (większe pojazdy niszczy się pociskami raketowymi, co wydaje się być bardziej sensowne), jak również całkowicie zmieniono etapy gry (co niestety stało się przyczyną problemów). Firma chciała w tytuł tchnąć drugie życie, ale niestety zapomniała, że samo odświeżenie czegoś, co było dobre na komputerze 8-bitowym u zmierzchu lat 80-tych, niekoniecznie musi się sprawdzić na komputerze 16-bitowym w początku lat 90-tych. Zwłaszcza, że całość pogrzebała grafika i sterowanie. Ta pierwsza jest dziwnie płaska (choć da się zauważyć efekt padającego, np. od budynków, cienia), powtarzalna i nudna, a także pogłębia uczucie braku miejsca na ekranie, sprawiając, że pole widzenia jest jeszcze mniejsze niż w oryginale. Animacja jest nieco kanciasta, a sterowanie zbyt czułe. Zaprojektowane od nowa etapy sprawiają, że gracz się po prostu irytuje tym, że został wypędzony w kozi róg lub ślepią uliczkę i musi się wycofać, tracąc przy tym cenny czas na ukończenie etapu. Gra stała się płytka i gracza bardziej nudzi niż intryguje. Oczywiście odrobina samozaparcia może sprawić, że do gry postaramy się jednak przekonać i uda nam się choć trochę czerpać z niej przyjemność, lecz zapewniam, że o stokroć bardziej opłaca się zagrać w oryginał.

Sebastian Rosa

OCENA:

45



intrygująco, oferując ciekawe przerywniki muzyczne podczas wizyty w sklepach oraz zapamiętywalny utwór tytułowy.

"5th Gear" to bardzo nietypowa gra. Oryginalny pomysł wyścigów, ale jednak nie-wyścigów sprawia, że może dostarczyć wiele rozrywki. Potrzeba jednak pewnego przełamania sposobu myślenia, bo te wyścigi są nieco inne. Początkowo odrzucać może fakt, że będąc niedoświadczonym graczem bardzo szybko będziemy ponosić klęskę, o ukończeniu choćby pierwszego etapu gry nie wspominając. Gra przez to wyda się bardzo trudna i mierna. Zapewniam jednak, że odrobina treningu sprawi, że gra niesamowicie wciągnie i sprawi, że zmienimy o niej zdanie na znacznie bardziej pozytywne.

Sebastian Rosa

C-64

GRAFIKA:

70

DŹWIĘK:

65

GRYWALNOŚĆ:

70

OCENA
KOŃCOWA:

70



FROST BYTE

MIKRO-GEN, 1987

Dla mieszkańców planety Cosmia, tzw. Kreezersów, nastały ciężkie czasy. Zostali oni bowiem schwytani i uwięzieni przez potwory zamieszkujące kraterę tejże planety. Biedne, bezbronne stworzenia niechybnie zostaną pożarte, chyba że znajdzie się jakiś śmiałek, który wznieci rebelię przeciwko potworom. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, śmiałek się znalazł i to on jest bohaterem gry. Nazywa się Hickey i jest jednym z Kreezersów. Stworzenia te przypominają nieco dżdżownice, tyle, że poruszają się "krocząc" za pomocą to jednej, to drugiej końcówki swego ciała. Kreezersi potrafią skakać jedynie w górę. Aby przeskoczyć jakąś przeszkodę muszą, będąc w powietrzu, wykonywać dokładnie te ruchy, które służą im do przemieszczania się.

Już z tego nieco niezgrabnego opisu wynika, iż opanowanie sterowania bohaterem jest kluczem do osiągnięcia jakiegokolwiek sukcesu w tej grze.

A co jest jej celem? Należy uwolnić pięciu kompanów Hickeya, z których każdego uwięziono w klatce w jednej z jaskiń. Na swojej drodze bohater napotka wiele wrogich stworzeń, z którymi kontakt kończy się utratą życia. Tych na starcie mamy pięć, zaś na każdym poziomie można zyskać jedno dodatkowe. Hickey nie jest jednak bezbronny. W każdej jaskini może znaleźć naboje, dzięki którym jest w stanie pozbyć się niektórych przeciwników. Tu uwaga: stworzenia te mają tendencję do regeneracji. Z kolei napotkane trampoliny lub materace umożliwiają bohaterowi oddanie dużego skoku bądź też miękkie lądowanie. Dodatkowo Hickey może wspomóc się działaniem kolorowych cukierków. Czerwone umożliwiają szybsze przemieszczanie się, niebieskie - oddawanie większych skoków. Z kolei zielone czynią go odpornym na upadki z dużej wysokości. Aby podnieść dany przedmiot należy wdusić "dół". Manewr ów trzeba powtórzyć wtedy, gdy chcemy tego przedmiotu



użyć. Warto jeszcze rzucić okiem na pasek statusu. Znajdziemy tam informację o bieżącej punktacji (przedstawionej numerycznie i graficznie), liczbie uwięzionych przyjaciół, ilości pozostałej amunicji i żyć, a także - co najważniejsze - czasu na ukończenie danego poziomu. Po jego upływie nasz kompan zostaje zjedzony i następuje koniec rozgrywki.

Jaskiń - poziomów - jest pięć, każda składa się z zaledwie dziesięciu komnat, więc mogłoby się wydawać, iż gra jest dosyć prosta. Nic bardziej mylnego. Dzięki chytremu sposobowi sterowania Frost Byte nierzadko potrafi zirytować, ale też właśnie to sterowanie powoduje, iż produkcja ta wyróżnia się w jakże szerokim gronie komnatówek. Dodatkowo, o ile o efektach dźwiękowych nie można powiedzieć zbyt wiele dobrego, o tyle grafika może się podobać. Co prawda od gry powstałej w 1987 roku można by było wymagać więcej, ale istotniejsze jest dla mnie to, iż grafika świetnie oddaje nieprzyjemne otoczenie podziemnych jaskiń. Bardzo ładnie narysowane są różne duże kreatury - nieszkodliwe, służące jedynie jako wizualna ozdoba gry. Nie mam wątpliwości: Frost Byte nie jest pozycją dla każdego. Niemniej umiarkowanie gorąco polecam ją zwłaszcza tym miłośnikom komnatówek, którzy dodatkowo lubią zmierzyć się z nietypowym sposobem sterowania.

P.a.



AMIGA

Frost Byte dla szesnastobitowej maszyny ze stajni Commodore od starszego brata różni tylko oprawa graficzna podciągnięta do amigowej rozdzielczości i większej palety barw. Reszta jest praktycznie identyczna.

Indyjr

OCENA:

50

C-64

GRAFIKA:

57

DŹWIEK:

23

GRYWALNOŚĆ:

51

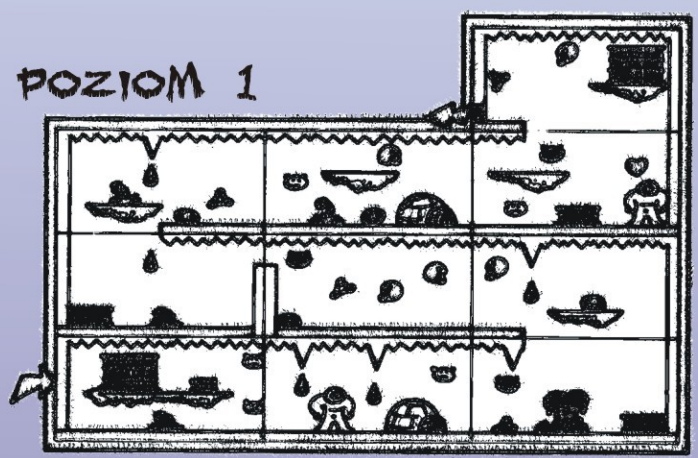
OCENA
KOŃCOWA:

50

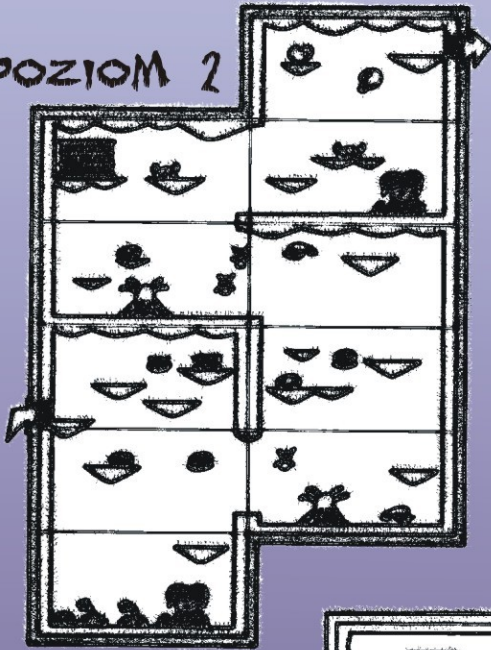


FROST BYTE

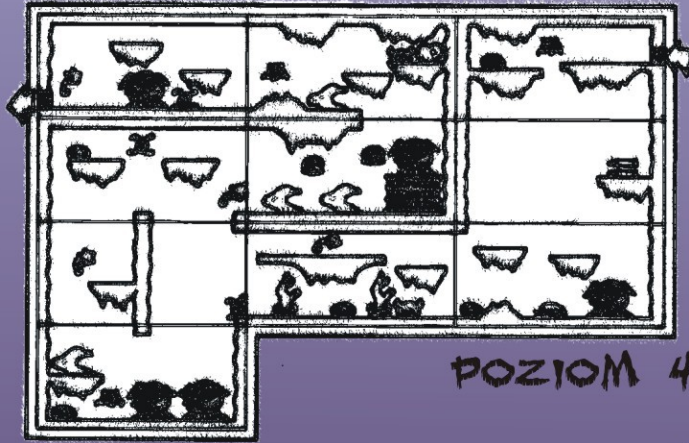
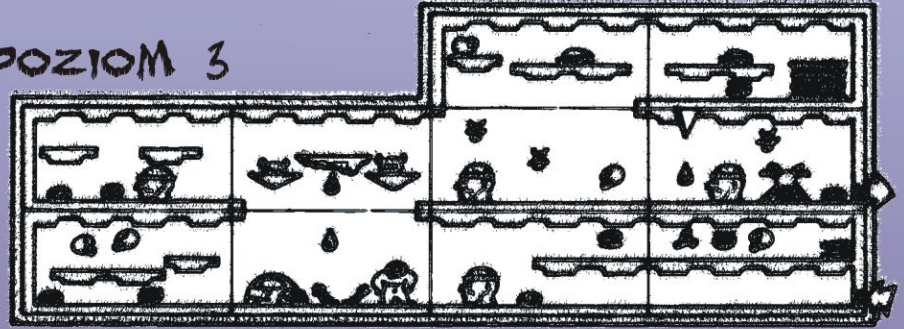
POZIOM 1



POZIOM 2

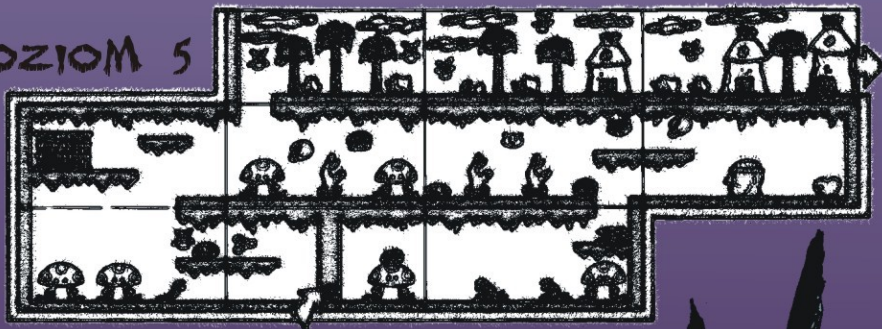


POZIOM 3



POZIOM 4

POZIOM 5



GRA KRÓLÓW CZYLI O SZACH

Stworzenie „myślącej maszyny” od dawna pozostaje jedną z większych fantazji człowieka. W minionym wieku, wiele nadziei na zaszczerpienie w krzemowych układach zdolności logicznego i efektywnego przetwarzania informacji pokładano w tworzeniu programów szachowych. W grze widziano doskonały model przebiegu procesów decyzyjnych w sytuacjach nie zawsze poddających się pełnej analitycznej rozwadze. Od czasów C. Shannona i jego pionierskiego opracowania podstaw programowania algorytmów szachowych, do zwycięstwa maszyny w konfrontacji z człowiekiem (w 1997 r. *Deep Blue* wygrywa z Kasparowem), komputery i programy szachowe przeszły długą drogę. W tym triumfalnym pochodzie nie mogło zabraknąć także pocziwego C64 i zastępów zdolnych programistów, którzy borykając się z niemalymi przecież ograniczeniami sprzętowymi, konstruowali złożone algorytmy.

Commodore 64 uchodzi za najlepiej oprogramowany mikrokomputer. Widać to także na przykładzie szachów. Jak wynika z danych na stronie gamebase64.com, w latach 1981–1998 stworzono na niego co najmniej 55 aplikacji szachowych. Oczywiście, nie każdy program z tej puli jest programem grającym w szachy. Część dostarcza jedynie elektroniczną wersję szachownicy dla dwóch graczy, którzy mogą rozegrać partię także na odległość, korzystając z modemów (*Tele-Chess v1.4*, Telegame Software 1986). Inne stanowią pomoc przy poznawaniu zasad gry (*First Moves*, Longman Software, 1984) lub jej niuansów (*Cyberchess*, Cyber Enterprises, 1982). Jeszcze inne so zbiorami partii (*Best of Chess - Volume I: American Triumph*, Marshall Software, 1984) lub zadaZ (*Mystery Chess*, Loadstar/J & F Publishing, Inc., 1998). Po ich odrzuceniu pozostanie około 40 aplikacji, z którymi możemy zasiąść do gry. Zważywszy na złożoność tego typu programów, liczba ta musi budzić szacunek.

Ważnym wyznacznikiem wartości programu szachowego jest jego zgodność z przepisami gry. Niektóre aplikacje mogą nie przestrzegać wszystkich zasad. I tak, prawdopodobnie ze względu na pewną trudność implementacji, może nie być przestrzegana obowiązująca w szachach reguła remisu w przypadku trzykrotnego powtórzenia pozycji. Podobnie jest z zasadą 50. posunięć bez ruchu piona lub bicia bierki – wówczas partia również powinna zakończyć się nierozegraną.



Między czasem powstania programu, a jego zgodnością z przepisami nie ma jednak prostej zależności.

Innym kryterium oceny programu może być estetyka i łatwość obsługi. Dla zilustrowania ewolucji w opracowywaniu interfejsów szachowych można posłużyć się przykładami dwóch, biegunowo różnych pod względem jakości wykonania, aplikacji: *Petchess 4000* (Philidor Software, 1981) oraz *Battle Chess* (Interplay, 1988).

Petchess 4000, jedno z pierwszych szachów na C64, zwracają uwagę semigraficznym odwzorowaniem szachownicy i bierek.

W grze wybrano mało intuicyjny sposób komunikowania się użytkownika z programem. Aby wykonać posunięcie, gracz wpisuje z klawiatury współrzędne obecnego położenia bierki, jej miejsca docelowego, a następnie zatwierdza całą operację. Wymaga to znajomości literowo-cyfrowych oznaczeń pól. Wyświetlana szachownica nie została jednak zaopatrzona w te koordynaty. Ostatecznie, korzystanie z programu zakłada posiadanie pewnej wprawy i wymaga niemałej cierpliwości. Z kolei siedem lat później powstała gra *Battle Chess*, która ma miłą dla oka grafikę i animację.

Przesunięcia figur dokonujemy za pomocą joysticka lub klawiatury (wskazanie kierunku ruchu bierki, a nie współrzędnych). Prawdopodobnie grę napisano z myślą o najmłodszych miłośnikach szachów, dla których bardziej zachęcające były efekty wizualne, niż jakość wykonywanych posunięć (program ma słaby algorytm, porównywalny do leciwego poprzednika – około 1300 ELO*).

Pomysł na ożywienie szachowych bierek dziś wydaje się mało oryginalny. Pod koniec lat 80. Interplay wypuścił grę na wiele platform, co z

ACH NA C64

pewnością przyczyniło się do upowszechnienia i odebrania blasku nowości przyjętym w *Battle Chess* rozwiązaniom. Również współcześnie powstało wiele odmian „żywych szachów” [jedną z frywolnych wersji zaproponowali autorzy *lovechess* (szczegóły na www.lovechess.nl)]. Warto jednak pamiętać, że korzenie tej formy uatrakcyjnienia gry tkwią w erze mikrokomputerów.

Najważniejszym probierzem wartości programu wydaje się siła zaszytego w nim algorytmu oceny pozycji i wyboru posunięć. Przy przeglądaniu i testowaniu oprogramowania szachowego na C64, pytanie który program gra z największą siłą, nasuwa się samoistnie. Kwestia ta nurtowała także pewnego pasjonata 8-bitowych komputerów, który w 2009 roku zorganizował turniej dla 16 programów na naszą maszynę. Listę uczestników *Commodore Open Chess Championship*, wraz z wynikami i zapisami partii można znaleźć na www.spacious-mind.com/html/tournaments.html.

Większość programów na C64 gra z siłą między 1100 a 1500 ELO. Istnieje jednak wąskie grono aplikacji, które odznaczają się wyższą siłą gry i profesjonalnym wykonaniem. Nie zostały one uwzględnione wśród biorących udział we wspomnianym turnieju. Autor strony *The Spacious Mind* planuje jednak dalsze rozgrywki. Możemy więc mieć nadzieję, że programy te będą miały okazję potwierdzić swoją supremację w walce. Poniżej krótko je scharakteryzowano.

Mychess II (Datamost Inc., 1984)

Program Waltera Hochbruecknera i Davida Kittingera, mimo iż nie zachwyca interfejsem i nie ma rozbudowanych opcji, słusznie uchodzi za jeden z najsilniejszych.



Do dyspozycji mamy 9 predefiniowanych poziomów trudności, jednak rozsądny czas namysłu komputera kończy się na 6. Algorytm znamionuje dążenie do agresywnej, taktycznej gry.

Wyróżniającą cechą programu jest również bogata baza otwarć, za sprawą której *Mychess II* dobrze się czuje w pierwszej fazie partii (rzadko się zdarza, aby grę rozpoczynał ten sam ciąg posunięć). Istotnym mankamentem jest natomiast brak możliwości ustalenia czasu rozgrywki (utrudnia to m.in. wiarygodne określenie siły programu w zestawieniu z innymi aplikacjami).

Mychess II pracuje w dwóch, przełączanych klawiszem F1, trybach: tekstowym (wprowadzanie posunięć) i graficznym (podgląd sytuacji w grze). Szachownica może być wyświetlana w dwóch lub trzech wymiarach. Grą sterujemy, korzystając ze skrótów klawiaturowych, których wykaz otrzymujemy, wybierając „?”. Większość opcji uaktywniamy kombinacją CTRL + klawisz literowy (korzystającym z emulatora przypomnijmy, że odpowiednikiem CTRL-a z Commodore na standardowej klawiaturze jest TAB).

Warto w tym miejscu powiedzieć także kilka słów o sygnowanej przez Simulmondo grze *3D Schacchi Simulator*. Wydane w 1991 roku szachy, rzekomo autorstwa V. Grigoriewa, do złudzenia przypominają *Mychess II*.

Trudno wyjaśnić kwestię praw do kodu. Nie ulega jednak wątpliwości, że mamy do czynienia z tym samym programem, który uległ kosmetycznym modyfikacjom, które nie podniosły jednak jego wartości. Dodano nastrojową grafikę, zrezygnowano z szachownicy 2D. Jej trójwymiarowa wersja jest jednak na tyle niewyraźna, że warunkiem gry staje się rozłożenie obok komputera kompletu szachów. Jeśli chodzi o engine, można przyjąć, że w obu programach jest on taki sam. Być może pewne różnice, na niekorzyść *3D Schacchi*, odnajdziemy w bibliotece otwarć, jako że program wydany przez włoskiego producenta był przede wszystkim dostępny w wersji kasetowej.



**Colossus Chess 4.0 (CDS Software Ltd.
1985)**

Prawdopodobnie najbardziej znane szachy na C64. Swoją popularność zawdzięczają głównie temu, że wraz *International Football* i *Silicon Syborgs* były dołączane na kartridżu do sprzedawanych zestawów komputerowych.

Autor, Martin P. Bryant, w porównaniu z wersją 2.0, wprowadził zmiany, które przełożyły się na znaczący wzrost siły programu (poprzednio około 1400 ELO, obecnie – 1650 ELO). Jednak mimo zadowalającej gry, daje się odczuć słabe zaplecze debiutowe aplikacji. Biblioteka otwarć zawiera mniej więcej 3000 wpisów. W praktyce oznacza to, że *Colossus Chess* przestaje korzystać z gotowych schematów już po 4–5 posunięciach; pod tym względem wyraźnie ustępuje innym programom.

Interfejs programu jest czytelny. Posunięcia wprowadzamy, korzystając z joysticka lub klawiszy strzałek. Dostęp do opcji uzyskujemy przez klawiaturę. Skrót SHIFT + T pozwala wybrać poziom trudności; do wyboru mamy kilka możliwości: gra tempem turniejowym, czas na posunięcie (domyślnie), czas na partię itd. SHIFT + G wymusza wykonanie posunięcia, SHIFT + O odwraca szachownicę, SHIFT + N rozpoczyna nową grę.

**Chessmaster 2100 (The Software Toolworks,
1988)**

To rozbudowana aplikacja, w której – najwyraźniej – znaleziono złoty środek między profesjonalnym wyglądem, rozbudowaną funkcjonalnością, a siłą gry.

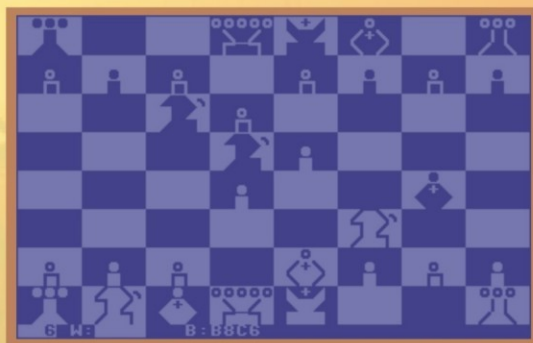
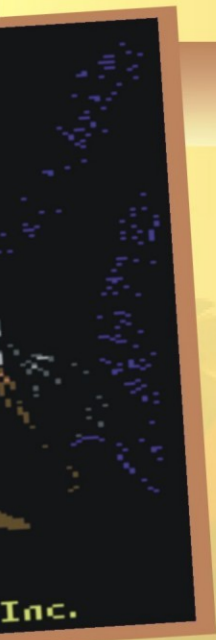
Poprzednikiem wielkiego *Chessmastera* był skromniejszy *Sargon III* (Hayden Software, 1984), po którym ten pierwszy odziedziczył silnik. Dan & Kathe Spracklen, współautorzy obu programów, na potrzeby *Chessmastera* istotnie wzmocnili algorytm *Sargona*, uzyskując wzrost wydajności o blisko 100 punktów ELO. Dzięki temu *CM2100* gra z siłą około 1650 ELO.

Dużą wartością programu jest obszerna biblioteka otwarć, zawierająca około 150 000 (!) posunięć. Przy właściwym rozgrywaniu popularnych otwarć może się więc zdarzyć, że zmusimy *Chessmastera* do „myślenia” dopiero przy 10 ruchu! Zaletą programu jest także możliwość



samodzielnego definiowania poziomów trudności. Na plus trzeba zaliczyć również dołączenie zbioru historycznych, ważnych dla rozwoju teorii gry pojedynków (120 partii), które możemy prześledzić, w celu podniesienia własnych umiejętności. Zwraca uwagę estetycznie opracowana grafika, nadspodziewanie czytelna również w wersji 3D. Dla graczy którzy nie potrzebują wizualnych efektów, lecz stawiają na jakość gry, przygotowano minimalistyczną wersję interfejsu – tzw. *war rom*. Dzięki okienkowemu menu, przypominającemu rozwiązania z Amigi, program jest łatwy w obsłudze. Posunięcia wprowadzamy, przemieszczając kursor joystickiem lub klawiszami





strzałek. Dostęp do opcji uzyskujemy poprzez klawisze funkcyjne F1-F8.

Stosunkowo wysoki poziom gry, w połączeniu z bogactwem opcji i przemyślanym ich rozlokowaniem, przyczynił się zapewne do tego, że gra trwale zadomowiła się także na współczesnych komputerach. Wciąż wydawane są kolejne jej edycje (najnowsza, *Chessmaster XI – The Art of Learning*, ukazała się w październiku 2007 r.).

Z przedstawionymi programami stoczą równorzędną walkę początkujący szachiści. Także gracze klubowi do III kat. powinni znaleźć w nich wymagającego partnera. Bardziej wykwalifikowani,

w celu wyrównania szans, mogą rozważyć grę na fory, wykorzystując opcję ustawienia pozycji, lub grę bez patrzenia na szachownicę (tzw. gra na ślepo). Do tej formy gry szczególnie mocno zachęca *MyChess II* (z powodu wprowadzania posunięć w trybie tekstowym) oraz *3D Schacchi Simulator* (przez wzgląd na słabo widoczny układ bierok). Możliwe jest także skorzystanie z dobrodziejstw emulatorów i przyspieszenie pracy C64 (w menu WinVice: *Opcje Maksymalna prędkość*). Jeśli znudziło nas ciągle przegrywanie z bezdusznymi pecetami, jeśli z nostalgią wracamy do czasów, kiedy niemal wszystko poruszało się w takcie jednomegahercowego procesora – zmierzmy się z programami szachowymi na C64! To doskonała alternatywa na długie zimowe wieczory. Mimo większej siły i funkcjonalności współczesnych aplikacji, gra przeciwko 8-bitowym maszynom ma swój niepowtarzalny urok.

Hery

* **ELO** – liczba określająca siłę gry wyliczoną na podstawie rankingów przeciwników i rezultatów rozegranych z nimi partii. Nazwa pochodzi od nazwiska amerykańskiego profesora, Arpada Elo. Najwyższy ranking w historii osiągnął G. Kasparow (2851 ELO). Dla porównania najsilniejsze programy szachowe mają ranking powyżej 3000 ELO.

** **Otwarcie (debiut)** – charakterystyczna, znana w teorii gry, sekwencja posunięć rozpoczynających partię



PREDATOR

ACTIVISION, 1988

Niewielki oddział, dowodzony przez majora Dutch'a Schaeffer'a dostaje zadanie odnalezienia i uratowania amerykańskiego ministra, którego helikopter spadł w południowoamerykańskiej dżungli. Na miejscu dołącza do nich agent CIA, Dillon. W dżungli okazuje się, że minister to blef, tak naprawdę CIA chce odnaleźć zaginionych doradców wojskowych, którzy przygotowywali operację *contras*. Niestety mimo zniszczenia obozu partyzantów i wybijeniu wszystkich co do nogi, nie udaje im się znaleźć nikogo oprócz obdartych ze skóry zwłok. Grupę komandosów zaczyna prześladować tytułowy Predator, kosmiczny myśliwy którego jedynym celem jest zbieranie trofeów ze swych ofiar. Cały oddział, którym dowodzi Dutch, zostaje wyeliminowany w okrutny sposób, pozostaje tylko on, aby stanąć do nierównej walki z potworem.

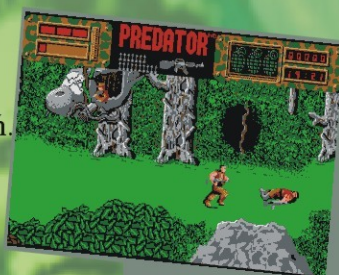
W grze nasz oddział ginie już na samym początku, zostaje tylko boski Arnie, który podczas przechadzki po tropikalnej dżungli napotyka jedynie zwłoki swoich towarzyszy, a przy nich zawsze leży gotowa do wykorzystania broń. Na drodze bohaterskiego majora staną setki partyzantów, dzika przyroda i oczywiście sam Predator.

Animacja i grafika w produkcji Activision są świetne, szczególnie kiedy popatrzy się na rok wydania. Dźwięk jest, nie przeszkadza, ale nie ma też żadnych rewelacji. Natomiast co do samej rozgrywki mam mieszane uczucia. Z jednej strony nie gra się tak źle. Wypchana po brzegi przeciwnikami, pełna bujnej, dzikiej przyrody trasa jest wymagającym cierpliwości i refleksu wrogiem. Z drugiej sterowanie jest mało płynne, a niektóre elementy obrazu niezbyt wyraźne.



Moim zdaniem produkcja troszkę powyżej średniej, na pewno nie zgodzę się ze strasznie wygórowaną oceną redaktorów z ZZAP!64, którzy w recenzji stawiają „Predator'a” na równi z grą „Platoon”. Ani filmy ani gry nijak nie mają skali porównawczej, inny target, gatunek i ciężar rozrywki. Ale mimo wszystko warto zagrać, nawet po to aby wyrobić sobie własną opinię.

Indyjr



AMIGA

„Predator” w wersji dla przyjaciółki to gra gorsza od tej dla Commodore. Grafika nie wykorzystuje możliwości Amigi nawet w niskim procencie, a w moim osobistym odczuciu wygląda zwyczajnie gorzej. Grywalność taka sama.

OCENA:

50

C-64

GRAFIKA:

70

DŹWIEK:

50

GRYWALNOŚĆ:

60

OCENA
KOŃCOWA:

60

SPRITE INVADERS

ROBERT HURST, 2010

Ktoś mógłby powiedzieć, że „Sprite Invaders” to odgrzewany kotlet. No bo przecież to kolejny klon znanego wszystkim prawdziwym graczom hitu arcade z końca lat siedemdziesiątych pt. „Space Invaders”.

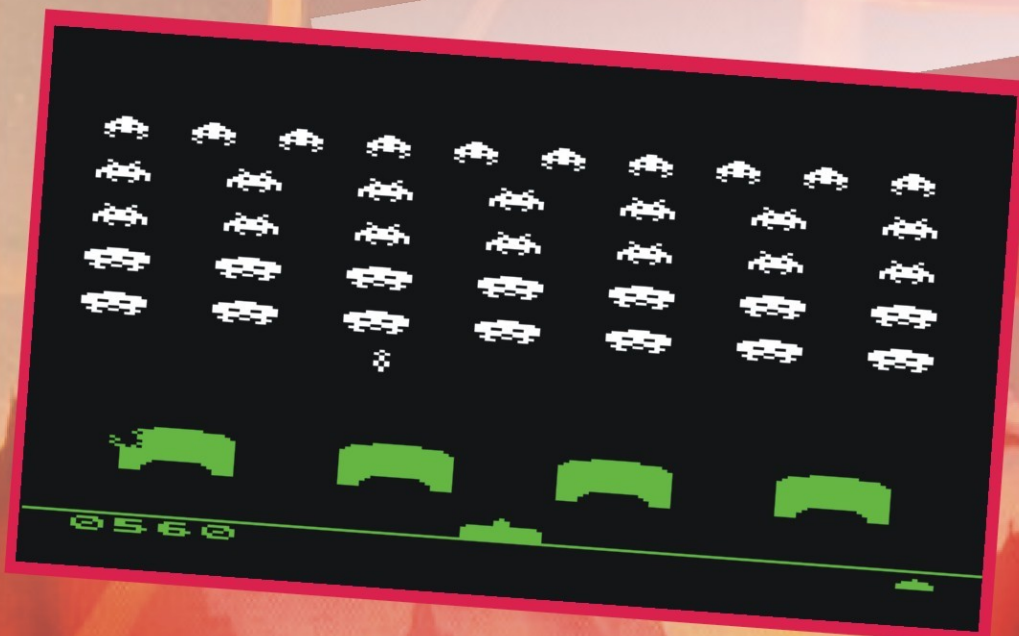
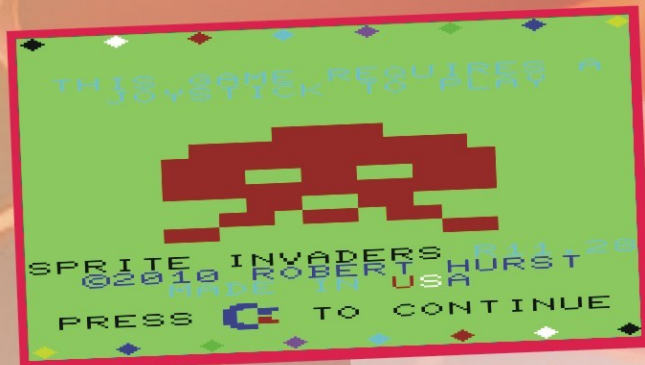
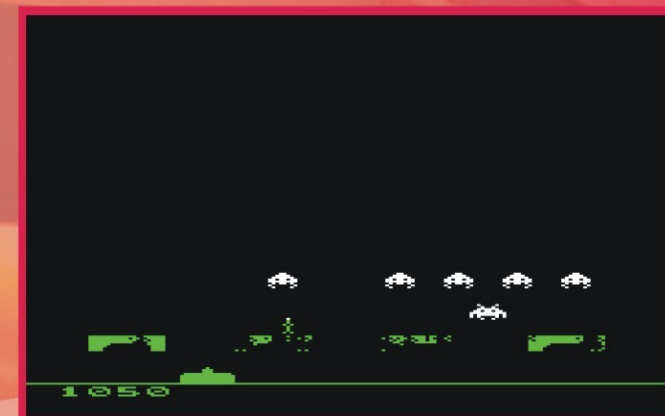
Ale są w tym tytule dwie rzeczy które czynią z niego wszechpotężne narzędzie zła i potwornego pożeracza czasu (dobrze, że nie monet!). Po pierwsze jest to port stworzony dla dziadunia Vic’a, a po drugie jest to jedna z najdoskonalszych konwersji tego tytułu w jakie zdarzyło mi się grać.

Grafika jak na możliwości sprzętu jest olśniewająca, idealne odzwierciedlenie automatu. Gdyby tylko mieć jeszcze celofanową nakładkę na ekran jak w pierwszej wersji z 1978 roku, to byłaby nie do odróżnienia. Animacja jest w porządku, nie chrupie ani się nie zacina. Dźwięk także dostaje do poziomu pierwowzoru, jest nawet mroczne tło muzyczne pod stroną tytułową, które w tamtych latach wywołałoby ciarki na plecach niejednego nastolatka...

A sama gra? No cóż – idea prosta jak budowa przysłowiowego cepa, broni się sama od ponad trzydziestu lat. Żli najeźdźcy nadlatują nad planetę całymi potwornymi hordami. Zadaniem gracza jest

nie dopuszczenie do tego, by wylądowali. Jediną bronią jest laserowe działo, a za osłonę służą cztery wielkie skały. Nieskomplikowane? Tak! Ale jakże cholernie wciągające i dające mnóstwo świetnej zabawy i odprężenia. Szczególnie w tak doskonałej wersji.

Indyjr



VIC-20

GRAFIKA:

85

DŹWIĘK:

80

GRYWALNOŚĆ:

95

OCENA
KOŃCOWA:

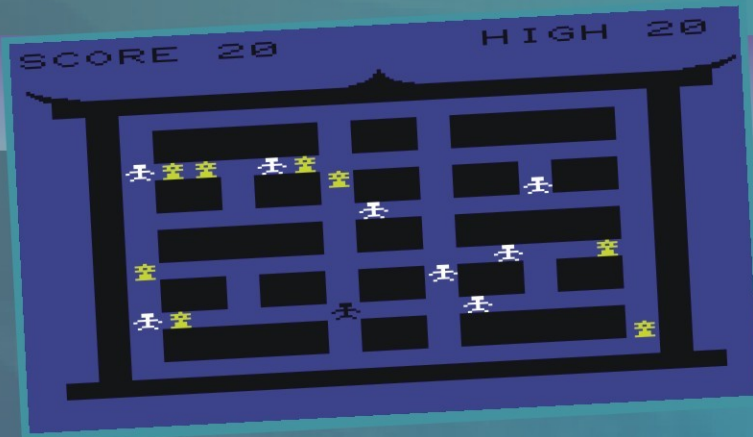
90

NIGHT OF THE NINJA

JEFFREY DANIELS, 2009

Forteca wznosiła się dumnie na wysokim wzgórzu, centralnym punkcie niewielkiej wysepki oddalonej o kilkanaście kilometrów od zachodnich brzegów Japonii. Władcą i panem tego i kilkunastu innych, wylaniających się stromo z morskiej kipieli skrawków lądu był zły Shogun Takazegi, słynący z okrucieństwa i porwania dzieci z położonych na lądzie wiosek. Japończycy są mali, a dziesięcioletni są jeszcze mniejsi. Znany z istic marketingowego podejścia właściciel twierdzy doskonale zdawał sobie sprawę, że im mniejszy górnik tym ciaśniejsze, a co za tym idzie szybsze i tańsze w wykopaniu korytarze potrzebne do wydobywania cennych kruszców.

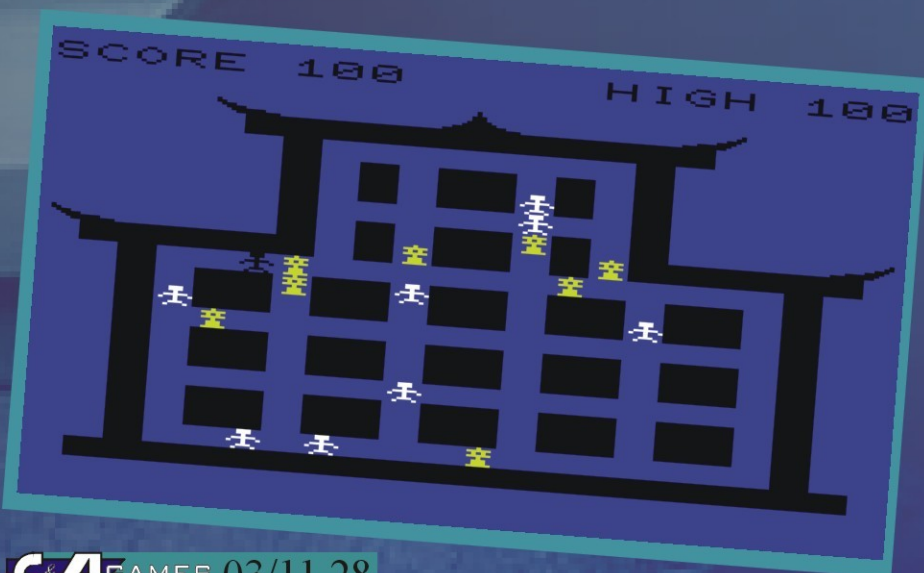
Pierwszy strażnik, broniący przystani w niewielkiej zatoczce, padł martwy w ułamku sekundy, nie wiedząc nawet co było powodem nagłego zejścia. Czarna sylwetka wojownika przywarła do ściany, czujne oczy wypatrywały w ciemności następnych obrońców stojących na drodze do twierdzy. Rozkaz mistrza zakonu był jasny - pozbawić Takazegi'ego magicznych mocy i uwolnić nadbrzeżne tereny od jego tyranii...



W grze „Night of the Ninja” wcielamy się w postać odzianego na czarno zabójcy, którego celem jest spenetrowanie szeregu twierdz starożytnej Japonii i zdobycie w każdej z nich magicznej latarni. W budynku znajduje się ich za każdym razem osiem, tyleż samo ubranych na białe obrońców stara się nam przeszkodzić w dotarciu do tej właściwej. Kiedy ją odkryjemy nasz bohater „wysysa” z niej całą magiczną energię i przenosi się do następnej posiadłości. Fire w joysticku pozwala nam wybrać miejsce w budynku, od którego zaczynamy penetrację, kierunki to sterowanie. I to już cała filozofia skomplikowanego mechanizmu rozgrywki.

Grafika jest wyraźna, taka trochę pacmanowata, animacji w zasadzie brak, a dźwięki to takie lekkie poburkiwania. Ale całość ratuje grywalność. Gra naprawdę wciąga i odpręża, a to chyba najważniejsze w tego rodzaju lekkich produkcjach. Całość śmiga na „golym” Vic’u.

indyjr



VIC-20	
GRAFIKA:	50
DŹWIEK:	20
GRYwalNOŚĆ:	70
OCENA KOŃCOWA:	50

BERZERK MMX

ROBERT HURST, 2010

Berzerk to klasyk. Ta gra była jednym z moich ulubionych tytułów na konsoli Atari 2600. Tym razem niestrudzony Robert Hurst zaszerwował nam jego konwersję dla pocziwego Vic'a. O co chodzi w grze? Jesteś więźniem na planecie obcych, a twoje zadanie to ucieczka z kompleksu pilnie strzeżonego przez armię głupawych robotów. Sterowaną przez siebie postać zabić może dosłownie wszystko, dotknięcie ścian będących pod napięciem, zetknięcie z pancerzem jednego z elektronicznych strażników lub trafienie przez jednego z nich. Na dodatek ściga nas Evil Otto, niech nie zmyli cię jego uśmiechnięta facjata – pojawia się, kiedy za długo przebywasz na jednej z plansz tylko i wyłącznie po to by zabijać.



Grafika w grze jest świetna, idealnie naśladowująca wiekowy oryginał, dźwięk też. Akcja jest szybka, naładowana adrenaliną i wymaga świetnego refleksu lub nieprzebranych pokładów szczęścia. Grywalność? Tak gra wywala z butów, a po powrocie przed ekran, nie pozwala od niego odejść przez długie godziny. Podsumowując: Jeśli jesteś użytkownikiem Vic'a 20 z, co najmniej ośmioma kilobajtami rozszerzenia, to nie możesz nie zagrać w Berzerka. To dzięki, że gra o tak prostej strukturze potrafi dać tyle radości po trzydziestu latach. Szczerze polecam.

Indyjr



VIC-20	
GRAFIKA:	80
DŹWIĘK:	60
GRYWALNOŚĆ:	95
OCENA KOŃCOWA:	85

FINAL FIGHT

US GOLD, 1991

Metro City – stolica światowej zbrodni. Nowo mianowany burmistrz, Mike Haggar ma plan, który w krótkim czasie ukróci zbrodnicze działania gangów rządzących miastem. A przede wszystkim największego i najgroźniejszego z nich – gangu Mad Gear, bandy złych motocyklistów, trudniącej się wszystkim, od wymuszeń i gwałtów do handlu bronią i narkotykami. Niestety przywódcy tej zbrodniczej organizacji mają inne plany polegające na zastraszeniu i podporządkowaniu sobie nowych władz miasta.

Mad Gear porywa córkę Haggara, Jessicę i żąda całkowitego podporządkowania i akceptacji swoich działań przez burmistrza. Mike, były zawodowy zapaśnik i człowiek z zasadami, nie zamierza ulec szantażowi i wyrusza na prywatną krucjatę przeciwko złoczyńcom. Pomogą mu w niej Guy i Cody sąsiedzi i przyjaciele burmistrza i jego córki od czasów dzieciństwa...

„Final Fight” jest jednym z wielkich automatowych hitów Capcom’u, który doczekał się konwersji na wszystkie możliwe platformy. Najefektowniejsze i najwierniejsze z nich to te na szesnastobitowe konsole (Super Nintendo) i komputery (Amiga). Jednak wersje na słabsze maszynki (ZX Spectrum, Amstrad CPC – ośmiobitowy miód) jak najbardziej zachęcają



do grania. Niestety nasz ukochany komodor stał się nośnikiem jednej z najstraszniejszych gier w historii elektronicznej rozrywki. Z produkcji pięknej, szybkiej i efektownej zrobiono całkowite dno, które woła o pomstę do nieba. Grafika jest zła. Uwierzcie mi ująłem to delikatnie. Nawet nie wiem, jak opisać tragiczne tła, nijak nie odzwierciedlające miejsca w którym aktualnie toczy się akcja, całkowity w zasadzie brak animacji, kurduplaste postacie (a duże i świetnie narysowane sylwetki i tła to jeden z





niepodważalnych atutów oryginalnej wersji). Dźwięku w zasadzie nie ma. Nędzna muzyczka na początku, pukanie i popierdywanie w czasie rozgrywki, to nie oprawa audio na miarę roku powstania tego tytułu.

Ktoś pewnie powie, że w grze wizualia i symfonie nie są najważniejsze – liczy się grywalność. To prawda. „Final Fight” w wersji na Commodore 64 nie posiada jej nawet w śladowych ilościach. Więcej, w to to w ogóle nie da się grać. Sterowanie jest żenujące, bohater (jeden z trzech (można też grać we dwóch z kolegą socjopata) jest zrobiony z drewna. Reakcje na ruchy dżojstikiem są opóźnione, a repertuar nędznie animowanych ciosów żaden. Akcji nie ma za grosz. Niby idzie się w prawo i walczy z bandą



„Final Fight” w wersji na przyjaciółkę, to bardzo sympatyczny beat'em up. Świetna grafika i animacja, doskonała muzyka w intrze i rewelacyjne odzwierciedlenie oryginału. To to, co tygrysy lubią najbardziej. Szwankuje trochę grywalność dla jednego gracza, jednak nie uwłacza to grze w takim stopniu, jak w wersji na C64.

OCENA:

69

STREFA ZERO

rozpikselowanych, żenujących wrogów, tylko po pięciu minutach nasuwa się pytanie – po co? Już lepiej pooglądać jakiś fascynujący hit na TVP Kultura – będzie żwawiej i więcej rozrywki. Podsumowując: żenada, nędza i wstyd jakich mało. Swego czasu próba wyłudzenia pieniędzy poprzez żerowanie na znanym i wielkim tytule. Odradzam grania, a nawet oglądania.

indyjr

AMIGA

C-64

GRAFIKA:

30

DŹWIEK:

10

GRYwalność:

8

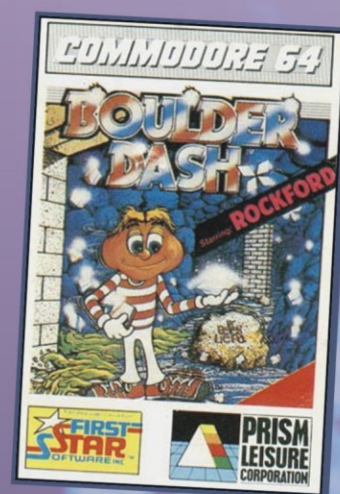
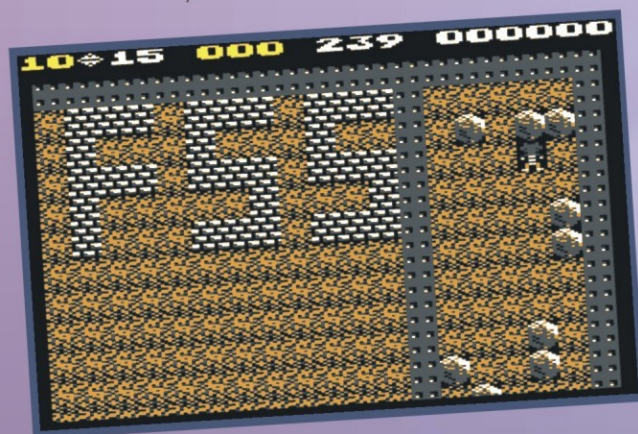
OCENA
KOŃCOWA:

15

BOULDER DASH – HISTORIA

„Boulder Dash” to tytuł, z którym zetknął się chyba każdy, kto posiadał komputer. Powstała na wszystkie platformy sprzętowe, jakie były popularne w dawnych czasach. Stworzona na komputerze Atari 800 XL okazała się wielkim hitem – komputer ten pozbawiony był w tym czasie wielkich przebojów znanych z innych platform. Gra stworzona przez Petera Liepa we współpracy z Chrisem Grayem i wydana w 1983 roku od razu odniosła wielki sukces i zapisała się na stałe w historii gier. To już kultowy tytuł, którego formuła nie straciła na atrakcyjności przez te wszystkie lata.

Kim właściwie jest Peter Liepa, który napisał grę Boulder Dash? Przeglądając jego strony i czytając przeprowadzony z nim wywiad (na którym wzoruję się pisząc ten artykuł), jestem mile zaskoczony. Jest osobą bardzo inteligentną, odcytaną i znającą się na rzeczach, które tworzy. W okresie lat 80-tych był człowiekiem mało znanym w środowisku twórców gier, zresztą tak jak większość ówczesnych przedstawicieli tego środowiska. Pojawił się znikąd, by szybko zrezygnować z tworzenia gier i niczego ciekawego na tym polu już więcej nie zrobić.



W tym artykule postaram się Wam przybliżyć zarówno postać samego autora gry „Boulder Dash”, jak i historię powstania tej kultowej produkcji. Peter Liepa urodził się w 1953 roku w Ottawie w Kanadzie. Jako dziecko pragnął zostać animatorem lub projektantem efektów specjalnych, ewentualnie fizykiem. Z komputerami zetknął się w szkole średniej, gdzie uczestniczył w pracach National Research Council of Canada (Kanadyjski Narodowy Komitet Badań). Zafascynowany światem fizyki złożył podanie o przydział do laboratorium, gdzie zaczął tworzyć jakieś eksperymentalne przyrządy. I jak stwierdził po latach w jednym z wywiadów: *„Byłem w tym beznadziejny, ale za to nie mogłem oderwać rąk od nowego, lśniącego kalkulatora Wang, należącego do mojego przełożonego. I kiedy zabrano nas na wycieczkę do działu komputerowego, poprosiłem o możliwość spędzenia reszty tygodnia właśnie tam.”* Tam też nauczył się programować i poznał język PL/I. W okresie, kiedy uczęszczał do szkoły średniej nie było jeszcze komputerów domowych – ich era nastąpiła nieco później. Po szkole średniej zaczął studiować fizykę na



uniwersytecie, ale okazało się, że to nie to i szybko przeniósł się matematykę. Cały czas zgłębiał tajniki programowania, uczestnicząc w różnych kursach o tworzeniu programów. Po skończeniu studiów postanowił jeszcze trochę się pouczyć, studiując takie przedmioty jak „ludzka pamięć i percepcja”. Po zdobyciu tytułu magistra z „teorii kontroli”, przepracował kilka lat w doradztwie oprogramowania.

W wieku 30 lat odkrył komputer Atari, który miał jego przyjaciela. Wspólnie spędzali wiele godzin, grając w różne gry i po pewnym czasie Peter stwierdził, że też mógłby stworzyć coś podobnego. Kupił komputer Atari 800 i postanowił spróbować. Jednak zanim to nastąpiło, chciał zorientować się, na jaki rodzaj gier jest popyt i na czym można zarobić. Skontaktował się z lokalnym wydawcą, a on poznał go z Chrisem Grayem. W tym czasie Chris Gray napisał prostą grę w BASIC-u, ale ze względu na kiepskie umiejętności w programowaniu nie umiał jej przenieść na język maszynowy. Jednak miał już jakiś projekt i był to punkt zaczepienia do prac nad nową grą. Peter postanowił zabrać się za grę Chrisa, która była podobna do znanej z automatów gry „The Pit”.

Sama gra nie była doskonała i miała słabą tzw. grywalność, a większość posunięć komputera była przewidywalna. Wtedy Peter postanowił udoskonalić tę grę. Zaczął od podstawowych elementów, jak: ziemia, skały, diamenty i w kilka dni zbudował podstawy fizyki gry, które później zostały wykorzystane w „Boulder Dash”. Używając generatora liczb losowych Peter wygenerował przypadkowy układ jaskiń, dodając do tego skały i diamenty, co według niego wyglądało bardzo interesująco.

Pisząc silnik gry Peter nie myślał o stworzeniu jej bohatera i dziś wszystkim znany Rockford był tylko statycznym kształtem, czymś na wzór krzyżyka. Kiedy poruszało się nim, kopał on ziemię i popychał diamenty. Pierwotnie grafika była bardzo prosta, a elementami były pojedyncze znaczki, wyświetlane w matrycy 24 na 20. Gra nie posiadała jeszcze zmiany fragmentu pola gry, który jest pokazywany jej w oknie – tzw. Scrollingu.



Takiego efektu używa się, gdy pole gry jest zbyt duże i w całości nie mieści się ekranie. Pomysłodawcą ludzika jest Chris, który zasugerował Peterowi, że lepiej by było, gdyby krzyżyk został zastąpiony jakąś postacią. Niestety, na samym początku ludzik się nie sprawdził. Po prezentacji wersji testowej gry potencjalnemu wydawcy, stwierdził on, że jest on zbyt mały i powinien być bardziej rozpoznawalny w grze. Powiększenie bohatera gry wiązało się z powiększeniem wszystkich innych elementów. Trzeba było zaczynać pracę od nowa, a właściwie zrobić konwersję gry z wersji 24x20 na większą, w której będzie większy scrollowany obszar ekranu gry. Teraz jaskinie miały szerokość 40 elementów, ale każdy element składał się z czterech znaków, ułożonych w matrycy 2x2 znaki. Tak więc każda jaskinia miała obecnie 80 znaków w poprzek ekranu i wprowadzony został scrolling. Teraz autor miał 16x16 pikseli zamiast pierwotnych 8x8 dla pojedynczego elementu, dzięki czemu mógł wprowadzić o wiele więcej szczegółów oraz stworzyć bardziej charakterystycznego ludzika. Warto jeszcze dodać, że w pierwszych projektach Rockford nie miał być ludzikiem, a raczej – jak twierdzi sam autor – futrzanym smerfem.

Trzeba było napisać edytor do znaków i animacji. W tym czasie na Atari niewiele było dostępnych programów ułatwiających pracę twórcom gier, brakowało prawie wszystkiego. Trzeba było większość edytorów napisać samemu. Dzięki tym edytorom powstała animacja ludzika, co – jak autor podkreśla – bardzo go interesowało. Nad całością gry pracował Peter, bo Chris mieszkał zbyt daleko, aby ich spotkania były regularne, a poza tym szkoda było czasu na długie dojazdy. Chris chciał stworzyć coś innego, niż tworzył Peter. Szybko stało się jasne, że taka współpraca dużo nie wniesie do projektu,



więc Peter za stworzenie gry zabrał się sam. Samodzielnie zaprojektował wszystko, począwszy od kodu i grafiki, a skończywszy na prostej muzyce. Wkład Chrisa nie był duży, pod koniec prac pomógł z kilkoma niezgodnościami i zaangażował się w stworzenie planszy tytułowej, zrobionej ze znaków graficznych Atari. Mimo dużej liczby pomysłów Chrisa, tak naprawdę nic specjalnego do gry nie wniósł. Jego początkowy projekt szybko się zmienił, a końcowy produkt wyglądał inaczej, niż pierwsze koncepcje. Sam Peter nie bardzo wiedział, jak rozwiązać problem wynagrodzenia Chrisa, aby odpowiadało ono jego wkładowi w grę. Jeśli chodzi o pieniądze, to zawsze są kłótnie i spory, więc sprawę szybko zakończyli prawnicy.

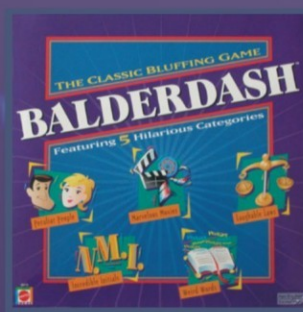
Zanim gra została skończona, wcale nie nazywała się jeszcze „Boulder Dash”. Jej roboczy tytuł brzmiał „Cavern Raider”, trochę później zmieniono go na „Cavern Crystals”. Ostatecznie Peter wybrał nazwę pochodzącą od słowa „balderdash”, które oznacza po prostu gadkę-szmatkę, bezsensowną, nieistotną gadaninę. I tak narodziła się nazwa „Boulder Dash”. W tym samym okresie ukazała się także zupełnie inna gra planszowa o nazwie „Balderdash”.

Tworzenie gry zajęło Peterowi około 6 miesięcy, ale mógł skończyć grę dużo wcześniej. Tak naprawdę nad tym projektem spędzał 2 godziny dziennie, resztę czasu przeznaczając na codzienne obowiązki. Dzięki pomocy przyjaciół, którzy użyczyli mu kawałek biura, mógł w ciszy i w spokoju pracować nad grą. Było to dla niego bardzo ważne, bo chciał wczuć się atmosferę normalnej pracy biurowej, mieć jakieś kontakty z innymi, co bardzo motywowało go do dalszej pracy. Autor obawiał się, że gdyby pisał zupełnie sam, zamknięty w swoim pokoju,

odcięty od świata, to pewnie nie ukończyłby gry tak szybko. Niestety firma przyjaciół została zamknięta i musiał kończyć grę w domu. Taki sposób pracy szybko zaczął go nudzić, Peter czuł się samotny i gra powoli schodziła na drugi plan. Zaczął szukać innych dróg spełnienia w życiu.

W końcu, po wielu trudach, gra została ukończona i teraz zaczęła się trudniejsza praca. Trzeba było znaleźć odpowiedniego wydawcę i ustalić warunki umowy dystrybucyjnej. To zajęło kolejne 6 miesięcy. W końcu gra została sprzedana firmie First Star Software i w 1984 roku pojawiła się na rynku. W tym samym czasie firmie Exidy została sprzedana licencja na stworzenie wersji przeznaczonej na automaty do gier. Była to pierwsza w historii gra, która z komputerów domowych powędrowała na automaty do gier, a nie na odwrót. Po sukcesie gry firma First Star Software postanawia stworzyć jej następną część. W drugiej odsłonie autor gry zaprojektował tylko nowe elementy i firma zrezygnowała z jego usług, kontynuując prace samodzielnie. Podobnie było przy trzeciej wersji gry, gdzie autor pomógł tylko przy projektowaniu niektórych jaskiń. Dopiero kiedy wydawano „Boulder Dash Construction Kit”, edytor do tworzenia nowych poziomów w grze, poproszono go o większą pomoc. Programista wynajęty do stworzenia tego programu popełnił mnóstwo poważnych błędów, które Peter musiał poprawić. Tym programistą był Jeffrey Schneider, który w tym czasie tworzył gry dla First Star Software. Stworzył jeszcze dla tej firmy grę edukacyjną o nazwie United States Adventure.

Co do wersji „Boulder Dash” na C64 i inne platformy sprzętowe, to Peter nie miał wiele wspólnego z ich

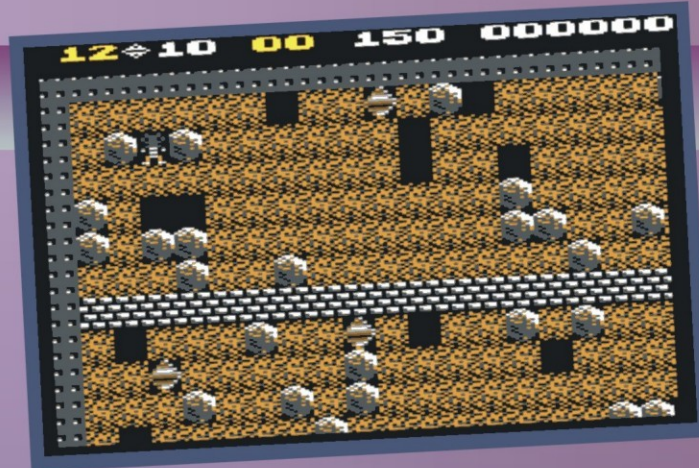


powstaniem. Konwersję na C64 wykonała firma First Star Software, a jej dystrybucją zajęła się firma Statesoft.

Poziom grywalności i układ jaskiń w zasadzie są identyczne w obu wydaniach. Tylko grafika i dźwięk nieco się różnią. Obecnie trudno dotrzeć do jakichś źródeł, które stwierdzałyby, kto stworzył wersję tej gry na C64.

Podejrzewam, że aby gra ukazała się na flagowy komputer Commodore, szybko przerzucono większość kodu gry z Atari, przepisano muzykę oraz poprawiono grafikę. Na C64 dopisano odpowiednie procedury do obsługi grafiki i dźwięku tak, aby gra była podobna do oryginału stworzonego na Atari 800. W jednym z przeprowadzonych wywiadów tak twórca tej gry powiedział o komputerze Commodore 64: *„uważam go za komputer bez uroku...”,* a o komputerze Amiga: *„Amiga miała reputację platformy z cudowną grafiką, ale nie jestem pewny, czy zajmowanie się grami na Amigę byłoby finansowo sensowne.”*

Co do konwersji na inne komputery, to Peter ich również nie tworzył. W większości przypadków trudno tak



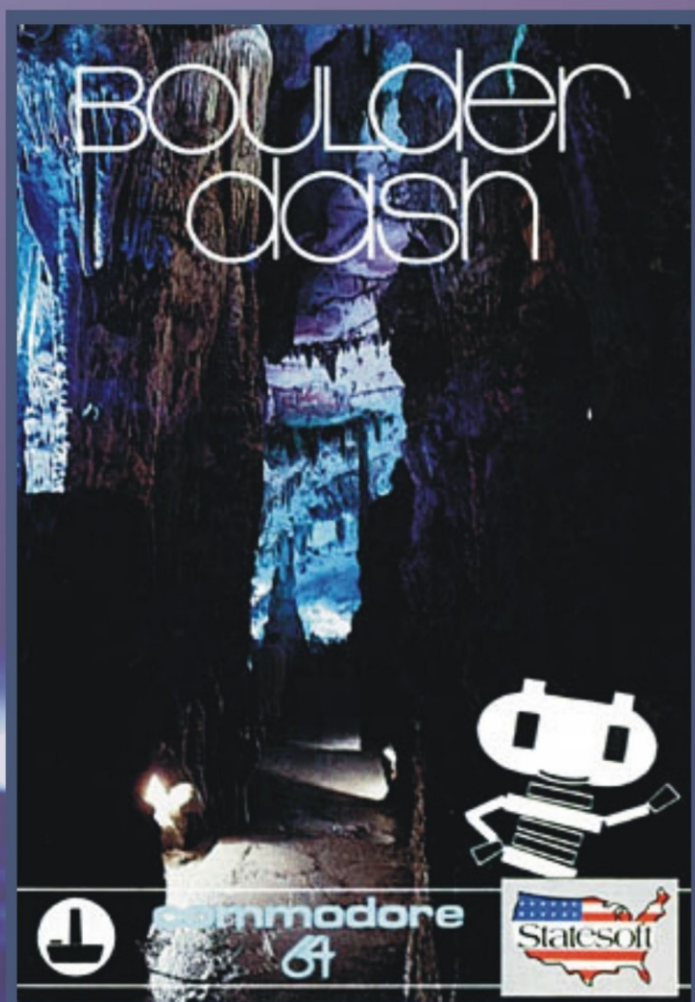
naprawdę ustalić, kto – na podstawie dostarczonego kodu – pisał wersje na inne komputery. Wersje na GameBoy, Atari ST czy NESa nie przypominają już znanego z początku lat 80-tych „Boulder Dash” – są to jego mutacje, odbiegające daleko od oryginału, choć zarówno sens gry, jak i nazwa, pozostały te same.

Sam Peter przestał pracować na grami, ponieważ nie umiał się odnaleźć na innych platformach, które przyszedł po Atari. Zresztą w latach 80-tych rynek gier przeżywał swoje wzloty i upadki, a co za tym idzie rynek pracy był niepewny. Jediną grą, jaką stworzył Peter już po latach, była gra karciana po tytule „Brian Jam” dla Windows i było to spowodowane nauką C++ w tym środowisku. Mimo, że od powstania „Boulder Dash” minęło ponad 25 lat, to gra nadal jest popularna i nieźle się sprzedaje w różnych wersjach na różne platformy sprzętowe. Do dziś istnieje firma First Star Software i właśnie gra „Boulder Dash” jest jej sztandarową grą, z której czerpie największe zyski. Choć firma znana jest także z serii gier „Spy vs Spy”, to i tak numerem jeden nadal pozostaje gra „Boulder Dash”.

Dzięki edytorowi „Boulder Dash Construction Kit” pasjonaci tego gatunku tworzą nowe poziomy i tym sposobem powstają kolejne części tej kultowej gry. Wśród pasjonatów związanych C64 powstało archiwum gier z „Boulder Dash”, które prowadzi Holender Arno Weber. Z jego strony (<http://www.boulder-dash.nl/>) można pobrać nowe części tej gry, jak i zapoznać się z opisem edytora do ich tworzenia.

Ramos

PS. Artykuł powstał na podstawie wywiadu, jaki przeprowadził Arno Weber z autorem gry. Wywiad ten dostępny jest na jego stronie o „Boulder Dash” na C64.



64DTV

Podczas zlotu służbowego, była możliwość przetestowania 64DTV w wersji NTSC na telewizorze marki Unimor, pamiętającym początki lat 90-tych, dzięki czemu nie obsługiwał tego standardu wyświetlania obrazu. W wyniku powyższego, cały test odbywał się w odcieniach szarości, które skutecznie niwelowały możliwość sprawdzenia poprawności wyświetlanych barw. A jak niektórym wiadomo, konsola ta wyposażona jest w rezystory o nieprawidłowych wartościach, co powoduje że wyświetlany obraz jest wyblakły i nie odwzorowuje poprawnej palety barw. Większość użytkowników tej konsoli, jako pierwszy element wymienia właśnie rezystory odpowiadające za wyświetlany obraz... Jednak wróćmy do naszego testu.

64DTV ma klasyczny kształt joysticka Competition Pro, co kilku osobom może nie odpowiadać. Wynika to z faktu, że drążek joysticka ma kształt gałki, a nie rączki, w które były wyposażone joysticki ogólnie dostępne w latach 90-tych. Jednak zdaniem niektórych testujących znakomicie przypomina on manipulatory salonowych automatów, co dodatkowo potęguje wrażenie z gry. Trzeba przyznać, że ten element świetnie spisuje się przy wprowadzaniu częściowego klimatu przypominającego ten z salonów gier.

Zasilana jest z czterech baterii typu AA, czyli popularnych "paluszków". Wystarczają one spokojnie na kilka godzin grania. Projektantem elektroniki jest Jeri Ellsworth. Konsola 64DTV jest w pewnym sensie efektem ubocznym projektu C-One.

Siłą 64DTV jest zbiór gier, w które to urządzenie zostało wyposażone. Tytułów jest 30, a wśród nich takie hity, jak "Pit Stop", "Super Cycle", "International Karate", "Summer Games". Większość gier cechuje się prostą fabułą, ale dzięki ogromnej grywalności nic a nic nie przeszkadza to w znakomitej zabawie, zwłaszcza osobom, które po raz pierwszy dostały w swoje ręce to urządzenie. Trzeba jednak przyznać, że jak na dzisiejsze

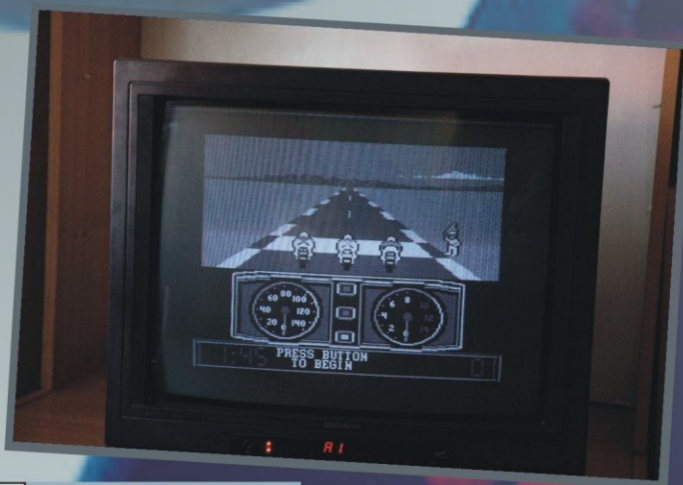


standardy oraz możliwości współczesnej elektroniki i pamięci masowych, autorzy mogli zmieścić w urządzeniu znacznie więcej gier. A jeżeli już zdecydowali się na 30, wybór w niektórych przypadkach mógł paść na znacznie lepsze i bardziej kultowe tytuły pozwalające znacznie bardziej wyczuć klimat giercowania na C64.

Intrygujące jest, czy twórcom 64DTV bardziej zależało na stworzeniu maszyny tylko do gier (dzisiaj nazwalibyśmy ją konsolą do gier), czy na zamknięciu komódki w atrakcyjnej małej obudowie. Pewnie i jedno i drugie, dlatego ciekawostką jest fakt, iż po wciśnięciu klawisza RESET, na ekranie telewizora ukazuje się znajomy napis: LOAD *,8,1, a po nim menu z wyborem 30 gier.

Całość (o czym można przekonać się na załączonych zdjęciach) ma małe wymiary. Dzięki temu nie zajmuje tyle miejsca co klasyczny C64. Szkoda tylko że niewielkim rozmiarom towarzyszą równie skromne możliwości odnośnie ilości rozrywki jaką urządzenie może dostarczyć. Jednak przy znajomości elektroniki, można podłączyć do konsoli klawiaturę PC, stację dysków, joystick i cieszyć się oprogramowaniem dostępnym na dyskietkach. Niestety całość psuje fakt, że konsoli nie wyposażono w Expansion Port, co uniemożliwia podłączenie kartridża oraz w gniazdo magnetofonu.

Mimo wszystko urządzenie to jest godne polecenia z uwagi na możliwość rozbudowy, dzięki czemu może stać się następcą zepsutego C64. Może także służyć jako przenośna konsolka, którą dzięki małym wymiarom, możemy zabrać ze sobą w podróż. A wtedy może dostarczyć trochę rozrywki w momentach, kiedy np. pogoda popsuje nam plany...



Specyfikacja sprzętu:

Główny procesor:

- procesor ASIC pracujący z częstotliwością 32 MHz, emuluje 6510 CPU, VIC-II, SID, CIA, PLA

Obudowa/złącza:

- całość w formie joysticka, który jest podłączony jako joystick w porcie 2
- pięć dodatkowych przycisków
- zasilany z baterii typu AA
- przewód AV do podłączenia do telewizora
- wzorowany na joysticku Competition Pro

Grafika:

- NTSC (DTV2 i późniejsze: NTSC/PAL)
- programowalna paleta barw, 4 bity luminancji i 4 bity chrominancji
- DTV2 i późniejsze: 256 kolorowy tryb "chunky", dodatkowy blitter do szybkich transformacji obrazu

Dźwięk:

- nie odwzorowuje filtrów SID'a
- DTV2 i późniejsze: 8-mio bitowy dźwięk cyfrowy

Pamięć:

- DTV1: 128 KB RAM, 2 MB ROM
- DTV2 i późniejsze: 2 MB RAM, 2 MB pamięci typu flash
- kanał DMA do transferu pomiędzy pamięcią RAM/RAM i ROM/RAM
- DTV2 i późniejsze: Możliwość wykorzystania dodatkowej pamięci w trybie C64, za pomocą bankowania pamięci

Procesor:

- emulowany 6510 z częstotliwością 1 MHz
- DTV2 i późniejsze: rozszerzony CPU (tryb fast/burst, dodatkowe rejestry, wsparcie dla nielegalnych rozkazów procesora 6510)

Lista zamieszczonych gier:

Alleykat
California Games
Championship Wrestling
Cyberdyne Warrior
Cybernoid
Cybernoid II
Eliminator
Excolon
Firelord
Gateway to Apshai
Head the ball
Impossible Mission
Impossible Mission II
Jumpman Junior
Marauder
Maze Mania
Mission Impossibubble
Nebulus
Netherworld
Paradroid
Pitstop
Pitstop 2
Ranarama
Speedball
Summer Games
Super Cycle
Sword of Fargoal
Uridium
Winter Games
Zynaps

WADY:

- Joy jest niewygodny w graniu i ciężko porusza się gałką,
- zbyt mało gier, te które się znajdują nie są najlepszymi grami z C64,
- jest to tylko namiastka prawdziwego C64 i trochę do oryginału mu brakuje,
- błąd w montażu w postaci rezystorów o złych wartościach, dzięki czemu obraz jest rozmyty i ze złą paletą barw.

ZALETY:

- prostota w podłączeniu, nie trzeba dużo kabli,
- proste uruchomienie i automatyczne wczytywanie gier,
- przy znajomości elektroniki i umiejętności posługiwania się lutownicą, można niewielkim nakładem pracy przerobić konsolę do postaci: C64 + stacja dysków + klawiatura PS/2 + 1 lub 2 porty joysticka (w zależności od wersji) + User Port.



Autorzy:
Atreus
Indyjr
MrMat
Ramos
ToudiDel

CYFROWE MARZENIA

Jeszcze przed ukazaniem się książki „Cyfrowe marzenia - historia gier komputerowych i wideo” w księgarniach autor – Piotr Mańkowski – zadbał o mnóstwo reklamy w Internecie i w prasie. O książce – już po jej wydaniu – było głośno nawet w telewizji. Do tej pory w różnych czasopismach piszą o tej pozycji, a wiadomo – czym lepsza reklama, tym lepiej sprzedaje się produkt. Tu nie można się dziwić autorowi, bo dzięki temu po pierwsze trochę zarobi, a po drugie jego książka trafi do większej liczby czytelników. Zainteresowany tematem historii, a szczególności gier z dawnych lat postanowiłem kupić książkę i ja, tym bardziej, że jej cena nie jest wysoka. Dla tych, którzy nie kojarzą autora książki, postaram się w paru zdaniach przybliżyć jego postać. Piotr Mańkowski był w latach 90-tych dziennikarzem znanego pisma o tematyce gier „Secret Service”, w którym podpisywał się pod swoimi tekstami jako Miecz. Był też współzałożycielem pisma „Reset”, również zajmującego też tematyką gier komputerowych. Jest współautorem książki wydanej w 1998 r. pod tytułem „Biblia komputerowego gracza”. Ukończył dziennikarstwo na Uniwersytecie Warszawskim i został zawodowym dziennikarzem. Prywatnie jest miłośnikiem gier komputerowych i konsolowych. Jak sam podkreśla w różnych wywiadach, pisząc „Cyfrowe marzenia” nie brał za pewnik zawartych w Wikipedii informacji, które jedynie pomagały mu w naprowadzeniu na cel, w poszukiwaniu jakiegoś wątku do książki. Podkreśla też, że starał się zweryfikować pewne rzeczy i przekazać prawdę. Przekazywaną historię zaczyna od końca lat 40-tych, od pierwszych prób stworzenia prymitywnych gier, przez znane nam automaty, komputery 8-bitowe, aż do sukcesu konsoli Nintendo Wii i znanych gier z obecnych czasów. Zanim to wszystko nastąpiło musiało upłynąć sporo czasu, w których gry musiały przejść pewną ewolucję.

W swojej publikacji bardzo często autor obwieszcza jakąś informację, komentuje ją po swojemu, by dwie strony dalej napisać o niej od nowa, jako o super nowości. Czasem pisze o końcu jakiegoś komputera czy konsoli, by za kilka stron znowu o pisać o niej i wychodzących na nią grach. Brakuje w książce zachowania chronologii. Autor trochę za bardzo „skacze” po latach. W jednym z rozdziałów dochodzi do końca lat 80-tych, by w kolejnych cofnąć się do ich początku. Do tego dochodzi gąszcz nazwisk, kilkaset tytułów, odwołań do innych gier, przez co osoba nieobeznana w tym temacie może się łatwo pogubić. Brakuje w książce jakieś logicznego ciągu, niekiedy gubi się w tym, co pisze i pisze o swoich osobistych odczuciach, wyrażając swoje opinie. Tymczasem pisząc taką książkę powinien być osobą w miarę bezstronną. Niestety nie



RAMOS

znaczące, ale w świecie osób zajmujących się jeszcze starymi komputerami są uważane za poważne wpadki. Jak można pisać o komputerze VIC-20, że ten miał muzykę generowaną z SID-a, kiedy wiadomo, że SID miał dopiero Commodore 64? Inna wpadka dotyczy gry „Boulder Dash”, o której napisano jako o „konwersji na Atari 800XL” (takie sformułowanie pada w książce), co jest błędne. Powinno być napisane, że to była „wersja”, a nie „konwersja”. Oryginalnie wersja tej gry powstała na Atari, a jej autor nie miał nic wspólnego – jak podkreśla to w swoich wywiadach – z wersją na C64. Jest też mała wpadka z grą „Commando”. Autor napisał, że film powstał trzy lata po grze komputerowej. W rzeczywistości film i gra powstały w tym samym roku, tj. 1985. Nikt nie jest „alfą i omegą”, więc są to raczej drobne wpadki, które – mam nadzieję – zostaną skorygowane w nowym wydaniu książki. Takich drobnych błędów było trochę i nie sposób ich wszystkich wymienić. Zdarzyło się też kilka literówek, ale są one nieistotne, bo jest ich naprawdę bardzo mało i nie mają wpływu na czytanie książki.

Autor często podkreśla, że na potrzeby książki dani ludzie z branży gier udzielili mu wywiadu. Jednak z tych ich opowieści naprawdę nic nie wynika i są one bardzo krótkie, zazwyczaj kończą się na paru zdaniach, jak to było w przypadku braci Łukaszuk. Podobnie było z Lucjanem Wencel. Więcej informacji o panu Lucjanie Wencelu można poczytać w starych numerach BAJTKA czy KOMPUTERA niż z tego działu. Liczyłem, że autor opíše trochę więcej te mało znane historie z ich udziałem, ale przeliczyłem się, podobnie jak wielu innych czytelników książki. Większości podawanych przez autora informacji można znaleźć na necie, choć przyznam, że kilka rzeczy jest nowych i mało znanych.

Podsumowując – książka dla osoby „siedzącej” w tym temacie i znającej się na rzeczy nic ciekawego nie wnosi. Jest ona raczej przeznaczona dla osób ciekawych jak to było dawniej z grami i nieobeznanych z tematem. Brakuje w niej większego rozdziału poświęconego rozwojowi branży gier w Polsce. Niestety autor ogranicza się do kilku akapitów i zaczyna okres od Lucjana Wencela. Ten rozdział traktujący o polskich programistach jest bardzo kiepsko napisany i stwierdzenie, że mekką rodzimych autorów gier był rejon

Podkarpacia i tam założona firma L.K. Avalon to przesada, choć parę osób może się z tym nie zgodzić. W sumie jest to sprawa dyskusyjna. A co z innymi firmami? Czy zawsze w większości publikacji musi zaczynać się od firmy L.K. Avalon? Przed nią działały już przecież inne firmy wydające gry, jak chociażby Mirage Software. W Polsce przemysł rozrywki komputerowej zawsze był rozproszony i nie było centralnego punktu, który przyciągałby tak, jak przysłowiowa Krzemowa Dolina. Brakuje mi opisu kilku znaczących gier, które zapisały się w historii branży. Z drugiej strony jakby autor chciał opisywać wszystkie kultowe i ważne gry, to z książki i tak mającej ponad 350 stron stworzona zostałaby encyklopedia, a kto by wtedy chciał taką publikację przeczytać i kupić, nie mówiąc już, że jej cena znacznie poszłaby do góry.

Na dzień dzisiejszy „Cyfrowe marzenia” są najlepszą publikacją wydaną w Polsce traktującą o historii gier, bo tak naprawdę wielkiej konkurencji w tym temacie nie ma. Większość nieznających tego tematu osób znajdzie w książce dużo ciekawych informacji i dowie się, jak bardzo zmienił się rynek gier od czasu pierwszej napisanej gry. Będzie też bardzo dobra dla tych, którzy gier i ich historii nie znają w ogóle, więc ta pozycja przyda będzie dość dobra i pozwoli rozeznąć się w temacie. Szkoda tylko, że zawarte są małe czarno-białe zdjęcia, a zrzuty gier w tych kolorach nie pokazują ich atrakcyjności. Okładka książki za bardzo nie pasuje do tematu historii starych gier i jak podkreśla większość osób, jest po prostu kiepska, ale to kwestia gustu. Nie wszystkim musi się podobać. Dla osób „siedzących” w historii gier i znających ten temat, książka niczego nowego nie wnosi i raczej rozczarują się kupując ją. Autor tak naprawdę nic ciekawego w swojej publikacji nie pokazał, a to co napisał większość osób interesujących się tym tematem zna bardzo dobrze. Szkoda tylko, że wszystko jest napisane tak skrótowo. Duży plus to, że zebrał te wszystkie informacje w jedną całość i zdecydował się na wydanie tego. Dla innych publikacja ta może być ciekawym źródłem informacji o czymś nowym, o czym jeszcze nie czytali.

Ramos

"Cyfrowe marzenia - historia gier komputerowych i wideo"
autor: Piotr Mańkowski
Wydawnictwo Trio, Warszawa 2010



ARTI

Historia gier komputerowych i wideo, czyli jak najbardziej realne marzenia o dobrej książce

Do niedawna książka *Dawno temu w grach* (recenzowana w C&A Fan Nr 4) była – o ile mi wiadomo – jedyną polską pozycją traktującą o historii gier wideo. Jej dość poważną wadą jest objętość – na kilkudziesięciu stronach nie sposób dokładnie omówić wszystkich zagadnień. Wady tej pozbawiona jest książka *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo* autorstwa Piotra Mańkowskiego, od 11 sierpnia dostępna w księgarniach.

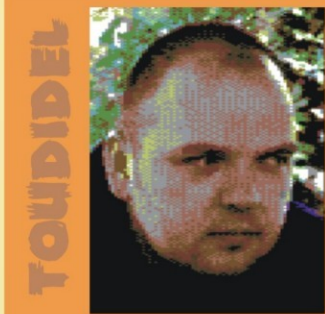
Dla osób, które swoją przygodę z grami zaczęły w ostatniej (lub przedostatniej) dekadzie ubiegłego stulecia, nazwisko autora nie brzmi obco. Piotr Mańkowski był redaktorem i współpracownikiem kilku magazynów o grach komputerowych (choćby kultowych *Secret Service* czy *Reset*), obok Piotra Gawrysiaka i Aleksa Uchańskiego był także autorem *Biblii komputerowego gracza*. Nie jest to zatem człowiek znikąd, lecz ktoś, kto z pewnością zna się na

Surowa ocena, ale w końcu masz do niej prawo. Mi się książka podobała, głównie z tego powodu, że jest pierwsza i że ogólnie rzecz ujmując (pomijając opisywane wpadki) porządkuje wiadomości z tematu historii gier komputerowych.

Nie zarzucałbym jednak autorowi bezstronności, bo ma do tego prawo. To jego książka, więc ma prawo zaprezentować rzecz tak, jak mu się podoba. Jeśli ktoś będzie miał odmienne zdanie, pewnie prędzej czy później powstanie podobna książka lub przynajmniej artykuł odnoszący się do „Cyfrowych marzeń”

Na pewno trzeba podkreślić, że opisywana pozycja bardzo dobra będzie dla tych, którzy gier i ich historii nie znają w ogóle. I da im dość dobre - moim zdaniem - rozeznanie w tym, jak to wszystko się zaczęło.

TOUDIIdel



TOUDIIdel

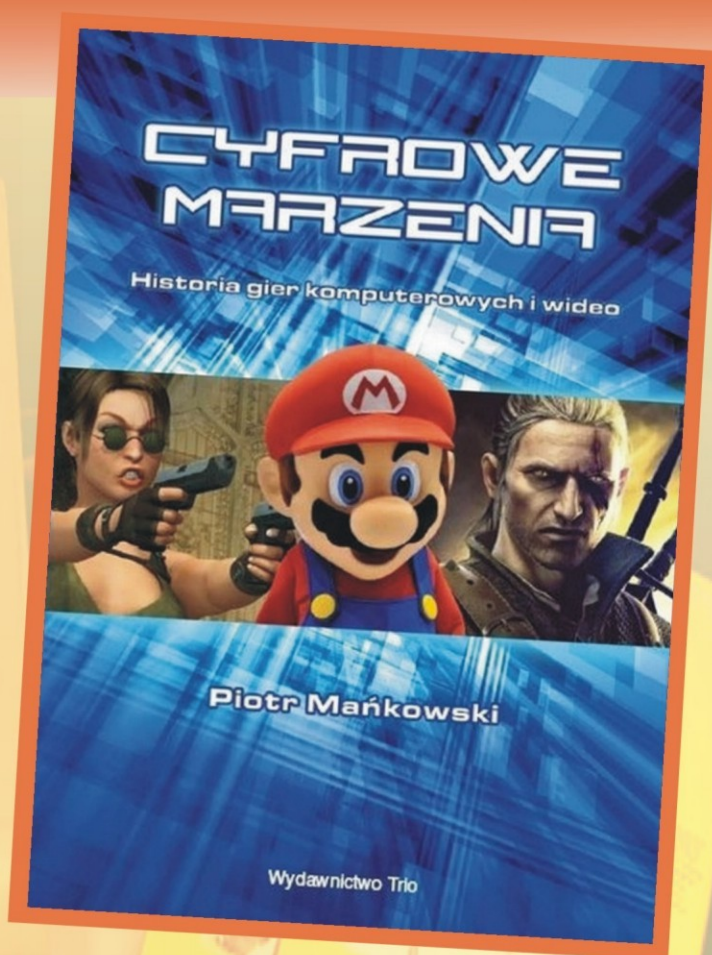
tym, o czym pisze. Z takim też nastawieniem przystąpiłem do lektury.

Książka podzielona została na cztery części – każda z nich obejmuje inny zakres czasowy. W pierwszej autor opisuje to, co działo się w branży w latach 70. i wcześniej. Ta część to nie tylko suche fakty, ale także szereg ciekawostek, o istnieniu których większość czytelników zapewne nie wiedziała. Na przykład o tym, że Nolan Bushnell czy Jack Tramiel to postaci niezwykle barwne wiedziałem już wcześniej, ale związek pomiędzy bombą atomową a grami dla mnie osobiście był sporą niespodzianką. Oczywiście wcale nie jedyną – w książce takich niespodzianek jest jeszcze sporo. Przyznam, że pierwszą część książki chciałem mieć jak najszybciej za sobą, nie spodziewając się po niej niczego interesującego. Tym bardziej ucieszyło mnie to, jak bardzo się pomyliłem.

Kolejne części są z punktu widzenia przeciętnego czytelnika znacznie bardziej interesujące, dotyczą bowiem faktów czy gier, które czytelnik ten osobiście pamięta. Opisane w książce lata 80. to przecież dla sporej części z nas początek fascynacji komputerami i grami komputerowymi (bądź wideo).

Tutaj poczytamy m.in. o ZX Spectrum, C64 czy Amidze. Tutaj przypomnimy sobie historię twórcy gry *Manic Miner*, Matthew Smitha. Przyjrzymy się także postaci Lucjana Wencła, przez autora książki uważanej za pioniera komputerowej rozrywki w Polsce. Można się z tym zgadzać lub nie, niemniej jednak faktem jest, że założona przez niego firma *California Dreams* była jedną z bardziej wówczas znanych firm o polskich korzeniach. Piotr Mańkowski opisując rynek gier komputerowych w naszym kraju pisze głównie o *LK Avalon*. Ma sporo racji, niemniej jednak – w mojej ocenie – należało napisać także o innych firmach z tamtego okresu, które zajmowały się pisaniem gier na C64, Atari czy Amigę. Takich firm przecież było wówczas sporo. Ten rozdział uważam za najsłabszy w całej książce.

Czytając kolejne rozdziały można zaobserwować, jak firmy deweloperskie stopniowo uciekały od komputerów 8-bitowych, najpierw w stronę Amigi i Atari ST, potem w stronę pecetów. Widać przejściowy szal na punkcie filmów interaktywnych, widać odchodzenie w niepamięć gier przygodowych. W ostatniej części książki, opisującej świat gier komputerowych i wideo po roku 2000, autor pokazuje bardzo dużą brutalizację gier (choć seks w grach wciąż nie jest mile widziany przez cenzorów), ale także gry, które mogą aspirować do miana sztuki. Tu także



zapoznamy się z konsolami nowej generacji czy z tytułami, które na trwałe zapisały się w historii gier (np. *The Sims* czy *GTA*).

Cyfrowe marzenia... to obowiązkowa pozycja dla tych wszystkich, którzy graniu traktują jako coś więcej, niż tylko machanie joystickiem czy wciskanie guzików na padzie. Każdy, kto choć trochę interesuje się historią swojego hobby, może śmiało sięgnąć po tę książkę bez obawy, że będzie zawiedziony. Również fani retro, którzy za graniem zbyt nie przepadają, mogą zapoznać się z opisywaną pozycją. Pan Mańkowski odwalił kawał dobrej roboty, kontaktując się osobiście z wieloma opisywanymi w książce postaciami. Odwalił kawał dobrej roboty opisując historię gier komputerowych i wideo na tych trzystu kilkudziesięciu stronach w sposób, który nie nudzi czytelnika, unikając sformułowań rodem z podręczników do historii. Zapewne nie ustrzegł się błędów, także rzeczowych. Mógł również opisać więcej tytułów powszechnie uznawanych za kroki milowe w branży. Mógł wreszcie – o czym już wcześniej wspominałem – szerzej opisać rynek gier w Polsce. Wszystkie te zarzuty nie są jednak na tyle istotne, aby przeczytanie tej książki odradzać. Choć nie pozbawiona wad, jest ona zdecydowanie warta swojej ceny.

Arti

BARAKON

ALF YNGVE, 2010

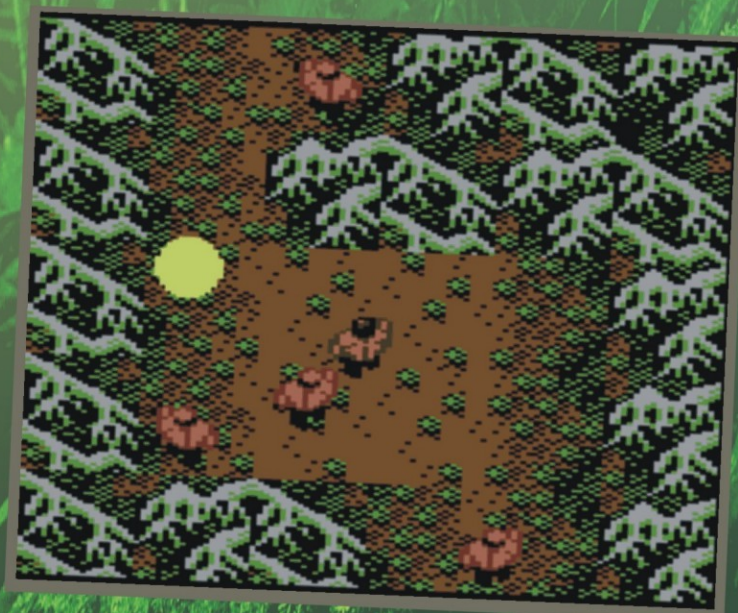
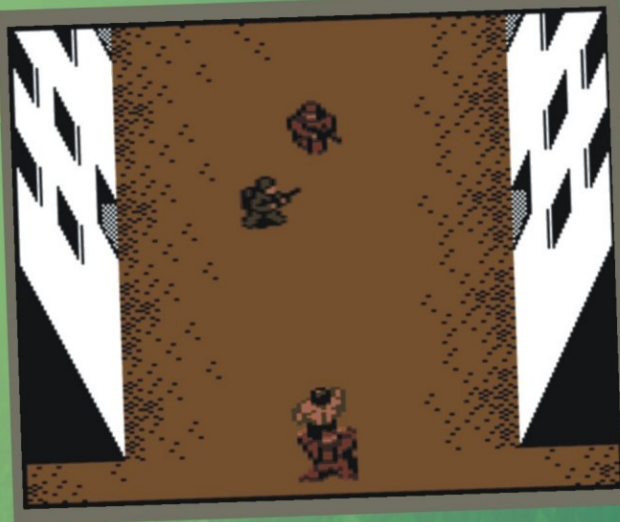
Tak to już bywa z dyktatorami, że zawsze im mało. Mało władzy, pieniędzy i zaspokajania chorych ambicji oraz żądz. Nie inaczej było z prezydentem Sarą Stalin, osobą przesiąkniętą złem do szpiku kości. W rządzonej przez nią krajem nigdy nie żyło się za różowo, jednak nie kończące się wydatki na armię i kastę rządzącą niewielkim państwem skończyły się totalnym kryzysem.

Głęboko skrywaną tajemnicą był projekt stworzenia jednostki potężnych cyborgów, demonicznie silnych i ślepo posłusznych. Jednak nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło – partyzantom z ruchu oporu udaje się uprowadzić jednego ze sztucznych komandosów i po przeprogramowaniu wysłać do walki z okrutnym reżimem.

To właśnie my wcielamy się w postać cyborga. Czekają nas wiele zróżnicowanych scenarii i setki wrogów do pokonania. Grafika może nie zrywa czapek z głów, ale jest przyzwoita, a przede wszystkim niesie ze sobą tony arcade'owego klimatu lat osiemdziesiątych. Animacja w grze jest troszeczkę kanciasta, ale ujdzie. Dźwięk jak to w seuck'owych produkcjach.

„Barakon” to typowa przewijana w pionie rozwalanka, której spokojnie można poświęcić parę chwil. Uwaga na poziom trudności !

Indyjr



C-64

GRAFIKA:

68

DŹWIĘK:

55

GRYWALNOŚĆ:

70

OCENA
KOŃCOWA:

65

BLOB WARS: METAL BLOB SOLID

PARALLEL REALITIES, 2005

Za górami, za lasami była sobie kraina. Zamieszkiwały ją stworzenia zwane Blob'ami, czyli po prostu Kroplami. Wiodły one spokojne i harmonijne życie. Lecz co dobre szybko się kończy. Któregoś pięknego dnia, niczego nie podejrzewające Kropelki, zostały zaatakowane przez armię cybernetycznych stworzeń. Rozpoczęła się wojna. Dotąd, przepelniona szczęśliwością ojczyzna Blob'ów stała się miejscem nierównych bitew. Obraz jaki przewalał się przez całą krainę, przedstawiał tylko chaos i zniszczenie. Niszczycielski i potężny arsenał okupanta zmuszał naszych małych bohaterów co ciągłego wycofywania się, odstępując tym samym kolejne połacie swojej ojczyzny. Wielu żołnierzy trafiało do niewoli. Nie pomagała ciągła mobilizacja, przegrupowania. Wróg rósł w siłę, zmiatając z powierzchni ziemi, kolejne oddziały żołnierzy Blob'ów.

I wtedy pojawił się on. Miał na imię Bob i był pełnym determinacji, odwagi i charyzmy żołnierzem. Powiedział „DOŚĆ! TAK DALEJ BYĆ NIE MOŻE!!!” i postanowił podjąć się wypełnienia samobójczej misji, której celem było wkroczenie na teren wroga, odbicie pojmanych kolegów, oraz rozprawienie się raz na zawsze ze swoimi oprawcami.

I w tym momencie, Ty miły graczu, wcielasz się w postać naszego odważnego szaleńca i tylko od Ciebie zależeć będzie, czy misja na którą skazany jest nasz główny bohater, rzeczywiście będzie samobójcza.

„Blob Wars” to pierwsza arosowa produkcja, recenzowana na łamach naszego pisma. Oparta na GNU General Public License, znana w Linuksowym świecie (ale nie tylko, ponieważ gra doczekała się konwersji na wiele innych platform, a obecnie



można zagrać w „Blob Wars” także on-line przez przeglądarkę), zawitała także pod amigowe, tuteż arosowe, dachy.

Jest to typowa platformówka 2D z elementami zręcznościowymi. Tak więc czekają nas zadania godne prawdziwego komandosa. Przyjdzie nam wykazać się umiejętnościami wspinania, biegania, skakania a także nurkowania. A wszystko po to, aby kolejno uwalniać uwięzionych pod zamknięciem towarzyszy broni, do których to zamknięć będziemy zmuszeni szukać kluczy po całej planszy, często przemierzając ją w całości od początku do końca. A wszędzie czyhają hordy naszych najeźdźców. Więc wyciągamy gnata i walimy do wszystkiego co chodzi, lata i pływa. A do dyspozycji mamy trzy rodzaje broni palnej, granaty i laser, dostępne od razu i bez limitu amunicji. Strzelając do naszych oprawców dostajemy kombosy (za ilość trafień), a po ich wyeliminowaniu i rozpadnięciu się na drobne kawałki możemy znaleźć inne cenne rzeczy, np. doładowanie energii, czy zmianę broni. Uwolnienie każdego jeńcy to jednocześnie punkt kontrolny, dzięki czemu, jeśli byśmy przedwcześnie odeszli czy z powodu celnych trafień wrogów czy też uduszenia się podczas nurkowania, możemy kontynuować rozgrywkę (oczywiście jeśli dysponujemy zapasem życia).

Zaczynając grę mamy do dyspozycji trzy stopnie trudności, oraz misję treningową. Możemy także pobawić się opcjami wyświetlania, konfiguracji dźwięku, klawiatury czy joysticka. A jeśli jesteśmy bardzo uwrażliwieni na komputerową przemoc, choć notabene gra nie należy do brutalnych, możemy wyłączyć sobie „makabryczne” efekty rozbryzgiwania krwi. Po każdym zakończeniu poziomu, możemy zapisać stan gry, aby potem do niego wrócić. Każdy poziom zaczynamy od obejrzenia mapy, na której zaznaczone są punkty strategiczne. Po wybraniu któregoś z nich, możemy od razu rozpocząć grę, zapoznać się z informacją o wybranym miejscu, czy też przejrzeć statystykę naszych dotychczasowych poczynań. A tuż przed samym rozpoczęciem poszczególnych misji, jesteśmy jeszcze informowani m. in. o tym, ilu kompanów jest do odbicia, czy też ile jest kluczy do znalezienia na danej planszy.



Instalacja gry sprowadza się do tego, że trzeba pobrać archiwum i rozpakować je na twardy dysk. „Blob Wars” potrzebuje około 17 MB wolnego miejsca na twardzielu. I już można grać. No i oczywiście sprzęt, na którym chodzi jedna z dystrybucji Arosa.

Strona graficzna w „Blob Wars”, choć nie rzuca na początku na kolana, bardzo dobrze podkreśla walory znane z lepszych dwuwymiarowych platformówek. Plansze narysowane są dość starannie. Półki, półpiętra, platformy, windy, uskoki i inne uduziwienia architektoniczne są czytelne i szczegółowe, a ich kolorystyka utrzymana jest w tonacjach dających wrażenie klimaciku s-f. Staranność wykonania dotyczy także wszystkich narysowanych postaci czy elementów otoczenia. Co do efektów specjalnych, można powiedzieć dwie rzeczy; albo autor się nie przyłożył, tworząc je nienaturalnymi (np. wybuchy; wyglądają jak rzucanie garściami kolorowych cukierków w powietrze), albo chciał w ten sposób zminimalizować efekt drastyczności w grze, zmniejszając w ten sposób jej stopień agresji. Domniemam że chodziło o to drugie, za co przyznaję punkty uznania. Jedna rzecz, która pozostawia trochę do życzenia to tła widoczne na planszach. Na niektórych poziomach są one dobrze zrobione, świetnie komponują się z całą architekturą uzupełniając ją, a na innych przedstawiają tylko „jakiś tam” rozmazany krajobraz, bez którego wygląd danego poziomu niewiele by się zmienił. Animacja w grze jest dość poprawna, poruszające się postacie, efekty specjalne i inne elementy mają wystarczającą liczbę klatek potrzebnych do odczucia płynności w grze.



Ogólnie strona dźwiękowa jest nienajgorsza. Czasami jest deczko syntetyczna, ale zarówno podkład muzyczny jak i sample są dość dobrze wykonane i dobrze komponują się z akcją widoczną na ekranie.

„Blob Wars” ogólnie pod względem technicznym, jak można wnioskować z powyższego tekstu, przedstawia się dobrze, ale nie rewelacyjnie. Jednak to co przykuwa do tego tytułu, nawet na dłuższy czas, to zadowalająca grywalność. Prostota zasad, charakter przede wszystkim zręcznościowy i nieskomplikowana fabuła tworzą grę, przy której można zrobić sobie przerwę i wyłączyć się na jedną lub dwie chwile. Po za tym niski poziom agresji może uczynić z „Blob Wars” niezłą zabawę dla młodszych graczy.

Don Rafito



AROS	
GRAFIKA:	75
DŹWIEK:	70
GRYWALNOŚĆ:	85
OCENA KOŃCOWA:	80

UWOL: QUEST FOR MONEY

THE MOJON TWINS, 2010

W 2009 roku powstaje oryginał gry stworzony na ZX Spectrum 128 i dzięki udostępnieniu całego kodu gry wraz danymi, łatwo można było tą grę przepisać na inne komputery. Cała gra jest stworzona w języku C, więc przystosowanie jej na dowolny komputer, nie sprawi nikomu trudności. Dzięki temu powstała też wersja na Commodore 64. Główny bohater gry zwany Uwol jest istotą, która lubi gromadzić skarby i lubi bogactwo. Dowiaduje się on, że tajemniczy i ekscentryczny milioner, był złodziej, ulokował swój ogromny majątek w złotych monetach, które ukrył w bardzo starej posiadłości Canutos Forest obok Storm Palace. Postanawia wyruszyć na ich poszukiwanie i zebrać je wszystkie. Posiadłość to po prostu piramida, po której nasz bohater będzie się poruszać. W jej piwnicach są porozrzucane monety, których strzeże mnóstwo niebezpiecznych stworów. Problem w tym, że piwnice Storm Palace są głębokie u pełne niebezpiecznych zakamarków, które zamieszkują Vampy, Fanky, Fanty i Wolfy. Wszyscy mieszkańcy tych piwnic próbują na wszelkie sposoby uniemożliwić spełnienie zadania głównemu bohaterowi. Poza tym łatwo można się w nich zgubić i wrócić do punktu wyjścia, bo przypominają one istny labirynt. Jednak nasz bohater nie jest bezbronny w starciu z mieszkańcami podziemi i przed ich jadem chroni go jego magiczne ubranie. Należy pamiętać, że po otrzymaniu ukąszenia od mieszkańców labiryntu Uwol traci swoje ochronne

ubranko i jest po prostu nagi, ale ważne że żyje. To daje nam drugą szansę, bo od czasu do czasu pojawia się magiczny T-shirt i mamy dalej ochronę. Jednak czas jest ograniczony, bo po 20 sekundach pojawia się przeszkadzający nam duch zwany Fanty, a kiedy on się już pokaże nie mamy szans, aby pokazał się nam ratunkowy podkoszulek. Niestety Fanty jest tak uparta, że po pokazaniu ściga nas po całym pomieszczeniu.

Gra polega na zebraniu jak największej liczby monet. Uwol zakończy grę tylko, gdy zbierze 255 monet. Zaczynamy od samej góry i po wyczyszczeniu pokoju z monet, mamy do wyboru dwie ścieżki wyjścia (lewa i prawa). Po wybraniu gdzie chcemy iść, nadchodzimy na narysowaną strzałkę i naciskamy joy w dół i po chwili jesteśmy w nowym pomieszczeniu piwnicy. Jeśli jesteś już na dole piramidy i po wyczerpaniu monet z pomieszczenia, lądujemy znowu na górze piramidy. Tym razem wybieraj inne pokoje, bo większość z nich jest już pusta.

Uwol to na prawdę niezła i świeżutka gierka dla Commodore 64. Świetna grafika i doskonała grywalność zadowolą każdego fana zręcznościówek.

Ramos

C-64

GRAFIKA:

90

DŹWIĘK:

75

GRYWALNOŚĆ:

95

OCENA
KOŃCOWA:

90

C-16/116/+4

Właśnie ukazała się wersja Uwola dla rodziny 264. Grafika jest dużo lepsza niż w pierwowzrze na ZX Spectrum, a grywalność doskonała jak na każdej platformie.

OCENA:

90

TREASURE ISLAND DIZZY

CODEMASTERS, 1989

W drugiej części przygód Dizzy'ego, jajogłowy bohater trafia na bezludną wyspę, skrywającą skarb pirata o imieniu Hookjaw. Czy spowodowała to awanturczyka żyłka? Nic bardziej mylnego. W tak niefortunny sposób zakończyły się po prostu jego wakacje. Dizzy postanowił bowiem wybrać się w podróż dookoła świata na statku Long John Silvera. Stosunki z kuternogą układały się dobrze do momentu, w którym nasz żółtkowaty kolega zapragnął zagrać w krykieta za pomocą zapasowych drewnianych nóg pirata. Gdy te wylądowały za burzą, taki sam los spotkał Dizzy'ego. Bohater ocknął się na tytułowej wyspie z zamiarem jak najszybszego odnalezienia drogi powrotnej do domu. Skarb miał w tym momencie znaczenie raczej drugorzędne.

Pod wieloma względami Treasure Island Dizzy przypomina późniejsze, najlepsze części serii. Chociażby ze względu na konieczność gromadzenia monet - aby ukończyć grę, należy nie tylko rozwiązać wszystkie zagadki, ale też odnaleźć 30 pieniążków. Połowa z nich jest rozrzucona po całym obszarze gry, reszta jest ukryta pod różnego rodzaju krzaczkami, plotkami, itp. W tej części gry, po raz pierwszy pojawiają się domki nadrzewne, jakże charakterystyczne dla całej serii. Wyeliminowano wady poprzedniczki - mniej tu wszelkiego rodzaju przeszkadzajek, większy nacisk położono na rozwiązywanie różnorodnych zagadek. Dizzy może też nieść trzy przedmioty na raz, co znacznie uprzyjemniło rozrywkę. Ale cóż z tego, skoro wyeliminowanie tych wad pociągnęło za sobą inne uchybienia? System inwentarza został bowiem zaprojektowany w niezbyt szczęśliwy sposób. Gracz nie ma możliwości wyboru obiektu z listy, lecz aby użyć dany przedmiot, musi się on znaleźć na samym szczycie "stosu". W związku z tym, należy ostrożnie planować jakiegokolwiek działania pod wodą (w której rozgrywa się spora część akcji), by przez przypadek nie wyrzucić rurki do nurkowania, kończąc w ten sposób grę. Tak, Dizzy wyposażony został przez autorów tylko w jedno jedyne życie, co czyni tę grę bodaj najtrudniejszą do ukończenia, spośród wszystkich części serii. Nietrudno też o frustrację, gdy w wyniku pojedynczego błędu trzeba zaczynać od samego początku.



AMIGA

Wersja dla Amigi, to fabularnie ten sam program, ubrany w bardziej kolorową grafikę i bogatszą animację. To pierwszy szesnastobitowy Dizzy i naprawdę godny polecenia.

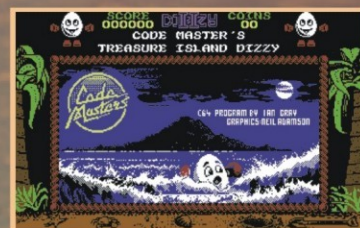
OCENA:

75



Treasure Island Dizzy jest z reguły grą ocenianą wyżej niż poprzedniczka. W istocie, jako całość z pewnością robi lepsze wrażenie. O ile grafika jest praktycznie taka sama, o tyle pod względem dźwiękowym produkcja ta bije na łeb i szyję Dizzy: The Ultimate Cartoon Adventure. Świetnie brzmiąca muzyka Matt'a Gray'a idealnie pasuje do dość awanturczego charakteru gry. Z drugiej jednakże strony pamiętam, jak mocno rozczarowało mnie przed laty odkrycie, iż koniec końców wszystko sprowadza się do przeprowadzenia kilku transakcji z handlarzem, dzięki czemu Dizzy wchodzi w posiadanie łódki i niezbędnego do niej osprzętu. I chociaż lokalizacje, po których porusza się jajogłowy, są naprawdę ciekawe (kopalnia, osada domków nadrzewnych, dno morza, jaskinie), to jednak jako całość Treasure Island Dizzy to gra zaskakująco... przyziemna. Wielka szkoda, gdyż z początku przemierzanie bezludnej wyspy wytwarza naprawdę fajną, tajemniczą atmosferę. Tym bardziej, iż tu i ówdzie autorzy gry umieścili rozwijane zwoje, które wzbogacają jej fabularne tło. Nie wiem, być może lepszym pomysłem byłoby wyeliminowanie z fabuły wszelakich oznak nowoczesności (mamy tu i mikrofalówkę, i kamerę video na przykład), rezygnacją z postaci handlarza i np. samodzielna budowa łodzi przez Dizzy'ego? Nie zmienia to oczywiście faktu, iż Treasure Island Dizzy to naprawdę dobra i wciągająca gra, tylko po prostu odnoszę wrażenie, iż spokojnie mogła by być znacznie lepsza, gdyby tylko nieco zmodyfikować scenariusz, sposób przemieszczania się po inwentarzu i zwiększyć ilość żyć do trzech.

P.a.



C-64

GRAFIKA:

71

DŹWIĘK:

87

GRYWALNOŚĆ:

71

OCENA
KOŃCOWA:

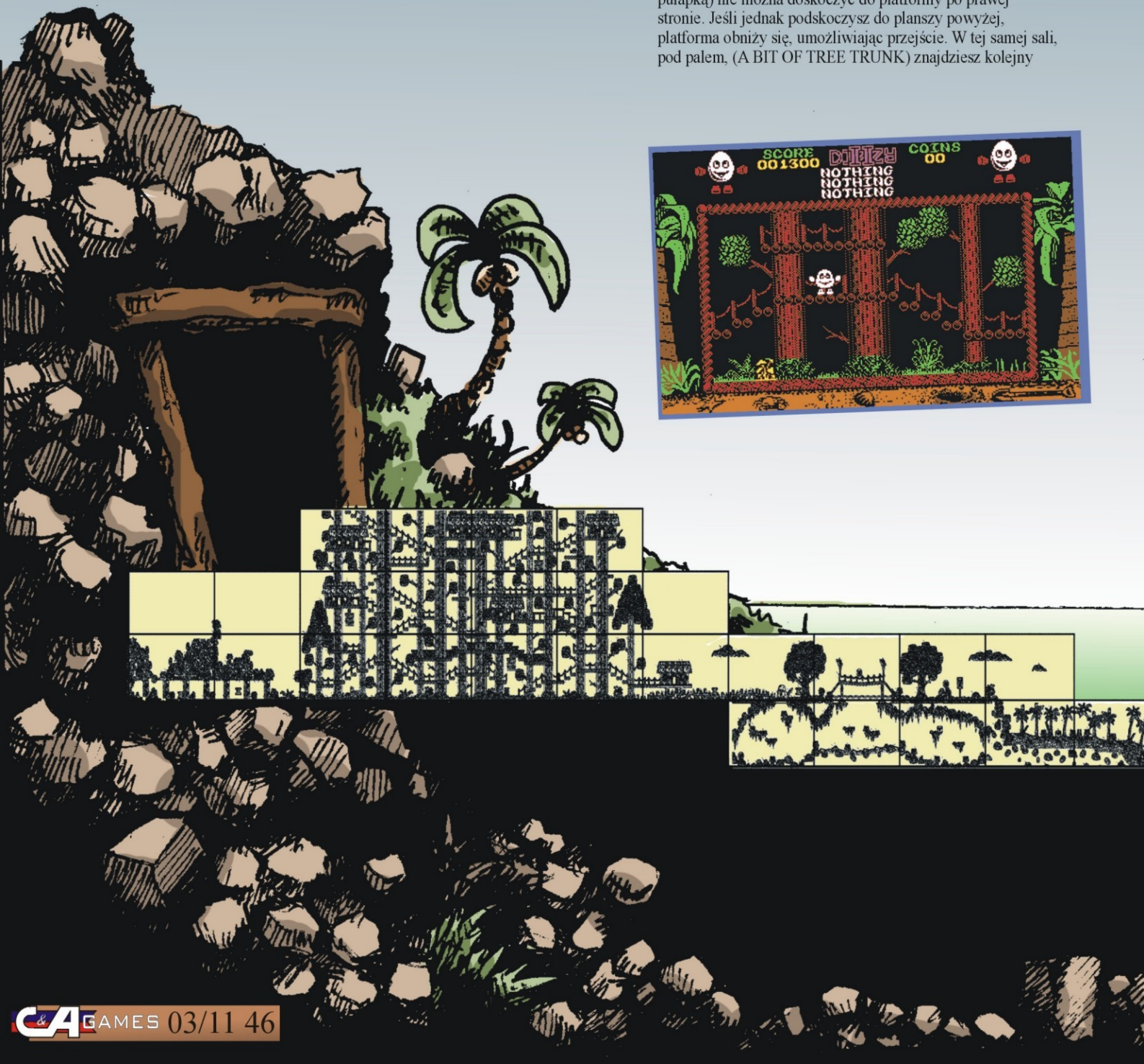
73

TREASURE ISLAND DIZZY - SOLUCJA



Na dobry początek zajrzyj pod roślinę (A PROTECTED SPECIES) odsłaniając pierwszą monetę (1). Krzaczka oczywiście można się zaraz pozbyć - to samo dotyczy każdego przedmiotu tego typu. Idź w lewo i podnieś kufer (AN OLD SOLID CHEST), a następnie podstaw go pod skały. Kontynuując drogę w lewo, zabierz kolejną monetę (2). Dwa następne pieniądze znajdziesz w sali z mostem - jeden bezpośrednio na nim (3), a drugi pod kolejnym krzaczkiem (AN ENDANGERED SPECIES)(4). Po dojściu do domku, przejdź pod nim, by w następnej sali, pod kępą grzybów (A CLUMP OF MUSHROOMS) znaleźć - tak, zgadliście - monetę (5), a w następnej sali na lewo - jeszcze jedną (6). Wróć do sali z pierwszym domkiem. Zanim wreszcie zabierzesz się do konkretnej roboty, zajrzyj pod jedno z okien (A MISTY GLASS WINDOW), by znaleźć wiadomo-już-chyba-co (7).

Pozwiedzaj trochę osiedle domków na drzewach, uważając na klatki-pulapki, w które łatwo wpaść (patrz mapa). W jednej z sal (konkretnie: na lewo i w górę od ekranu z pierwszą pulapką) nie można doskoczyć do platformy po prawej stronie. Jeśli jednak podskoczysz do planszy powyżej, platforma obniży się, umożliwiając przejście. W tej samej sali, pod palem, (A BIT OF TREE TRUNK) znajdziesz kolejny



pieniązek (8), a jeszcze jeden (9) w pierwszej planszy na lewo. Kierując się w górę i prawo, znajdź szpadę (A SHARP GLASS SWORD), leżącą przy najwyższym położonym domku po tej stronie osiedla. Następnie, wspinając się od lewej strony osady (czyli od strony opuszczonej kopalni), przy najwyższym położonym domku znajdziesz rurkę do nurkowania (A RUBBER SNORKEL). Korzystając z okazji, oddaj skok z krawca platformy w lewo - wylądujesz na stercie glazów (skądinąd niedostępnych), obok roślinki (AN EXTINCT SPECIES!! - no nieźle Dizzy, nieźle, odkryłeś wymarły gatunek) skrywającej kolejną monetę (10). Wracając na plażę, w pierwszej sali obok kopalni spróbuj zabrać monetę (11), podchodząc do niej od lewej strony, unikając w ten sposób wpadnięcia w pułapkę.

Wracaj na plażę. Wejdź do wody i podnieś kolejny pieniążek (12). Następny znajdziesz na wraku statku (13). Przejdź górą wraku do kolejnej sali i zwiędź kalamarnicy spod nosa łopatę (A SALT-WATER SPADE). Wróć na plażę i poukładaj przedmioty w inwentarzu tak, by szpadel widniał nad szpadą i maską. Idąc dnem w prawą stronę, dojdiesz do sali z trzęsącym się kamyczkiem. Użyj w tym miejscu łopaty. Dzięki wznoszącej się bańce, będziesz mógł przedostać się na drugi brzeg. Po drodze zabierz kolejny pieniążek (14). Mieczyka użyj w następnej sali, tuż przy grobie, odsłaniając podziemne przejście. Zanim tam zejdziesz, pozwiedzaj nieco osadę. W kolejnej sali na prawo czeka na Dizzy'ego moneta (15), w następnej sali kolejny pieniążek (16) kryje się pod kamieniem (A BIG RED HEAVY ROCK). Następnie mamy sklepik, którego sklepikarz oferuje wydostanie się z wyspy, oczywiście jeśli dostarczymy mu "coś cennego". Zabierz monetę spod sklepu (17) i tą, która kryje się za roślinką (AN ENDANGERED SPECIES) w sali z dwoma domkami (18). Na przystani znajdziesz też klucz (A GOLDEN KEY).

Zejdź do odsłoniętych przed chwilą podziemi, koniecznie z rurką do pływania. Najpierw idź w prawo. Pod czaszką (AN IMITATION SKULL) kryje się kolejna (19) moneta, następna (20), już jawnie, leży w następnej sali na prawo. (Tu uwaga: niech nikogo nie korci, by spróbować przeskoczyć czaszkę, znajdującą się na końcu tej sali. Jest to możliwe, czego chyba



TREASURE ISLAND DIZZY - SOLUCJA

jednak nie przewidzieli autorzy gry. Po długim locie przez puste plansze, Dizzy ostatecznie ląduje w wodzie, na przystani). Zainteresuj się beczką w podłodze, stanowiącą drzwi otwierane znalezionym przed chwilą kluczem. W tej kryjówce (tak naprawdę: sekretnej kuchni niejakiego Czarnobrodego) czeka na Dizzy'ego moneta (21) i mikrofalówka (MICROWAVE OVEN). Wróć do pierwszej sali kryjówki i skieruj się - uważając, by rurka znajdowała się w inwentarzu na dolnej lub środkowej pozycji - w lewo. Magic wall of water, akurat. Zabierz dynamit (TWO STICKS OF DYNAMITE) i wróć po bańce do sklepikarza, któremu wręczysz kuchenkę. Ten odwdzieczy się nie działającą, póki co, łódką (A DEHYDRATED BOAT!). Idź z nią na przystań i na razie tam pozostaw. Nie próbuj też wchodzić do łodzi, dopóki ta nie ruszy.

Poukładaj przedmioty w inwentarzu w kolejności dynamit-rurka. Wracając na drugi brzeg, pod czaszką, (AN IMITATION SKULL) w sali, w której znalazłeś łopatę, znajdziesz następną (22) monetę. Rurkę (no i czaszkę) zostaw na plaży. Pora wreszcie zająć się zatorem w kopalni. Dynamit już masz, wśród domków na drzewie znajdziesz detonator. Wpierw jednak w sali, w której pod grzybkami znalazłeś pieniądze, przedostań się na górną platformę. Salę wyżej i w kolejnej, po lewej stronie, znajdziesz dwie monety (23,24). Następnie, w górnych piętrach osiedla (patrz mapa), znajdź detonator (AN INFRA-RED DETONATOR) i kamerę (A SMALL VIDEO CAMERA). Pod domkiem, w którym znajdziesz pierwszy z tych przedmiotów jest mały plotek. Pod jego fragmentem (A WOODEN SAFETY RAIL) znajdziesz kolejną monetę (25). Podobny plotek znajdziesz w sali na samym dole, z pulapką. I tam ukryty jest pieniążek (26). Wreszcie na lewo od tej sali, pod cienkim palikiem (A BIT OF TREE TRUNK), znajdziesz jeszcze jedną monetę (27). Teraz idź do kopalni i połóż dynamit pod zatorem, zaś z detonatorem udaj się za wystający kamień i zrób male bum. Zabierz sakiewkę ze złotem (A BAG OF GOLD). Z kamerą i złotem idź do kupca, który w zamian za te przedmioty da ci silnik (AN OUTBOARD MOTOR) i paliwo (A CAN OF PETROL), z którymi możesz udać się na przystań.

Pora odnaleźć legendarny skarb. Z osady zabierz Biblię (A BIBLE) i siekierkę (A WOODCUTTER'S AXE), a następnie przepraw się z powrotem na drugi brzeg wielkiej wody. Idź aż do mostu, pamiętając o zabraniu ze sobą rurki. Siekierką zrób dziurę w moście. Ułóż przedmioty w kolejności Biblia-rurka. W podwodnej jaskini masz do znalezienia dwie monety (28,29) i - przede wszystkim - skarb (THE CURSED TREASURE). Z jaskini wyjdiesz z sali po lewej stronie i jeśli masz przy sobie Biblię, nie musisz bać się klątwy pirata o imieniu Hookjaw. Niestety, skarb musisz wręczyć kupcowi, w zamian za co otrzymasz klucz zapłonowy (THE IGNITION KEY). Tym samym wreszcie możesz uruchomić łódkę. Na drugim brzegu znajdziesz rozwijany zwoj z gratulacjami za rozwiązanie wszystkich zagadek, ostatnią monetę (30) i... celnika, żądającego od nas 30 złotych pieniążków. Jeśli już je masz, możesz zacząć udawać, że podoba Ci się zakończenie, zaszerwowane przez ekipę z Codemasters...

Uwaga: z okresu grywania w tą grę na C-64 pamiętam, iż większość kopii Treasure Island Dizzy posiadała pewną przykrą wadę - po pierwszej eksploracji dna morskiego i powrocie na plażę, Dizzy tracił życie przy próbie wskoczenia na skały z kuferka. Aby temu zapobiec, przy każdym takim przejściu należało mieć przy sobie rurkę do nurkowania.

ps. Pasta do zębów (A TUBE OF TOOTHPASTE) i hmm... magazyn komputerowy (SINCLAIR ABUSER MAG - Spectrumowcy, nie bijcie) to przedmioty bezużyteczne.

P.a.



LEVI - TOMEK LEWANDOWSKI

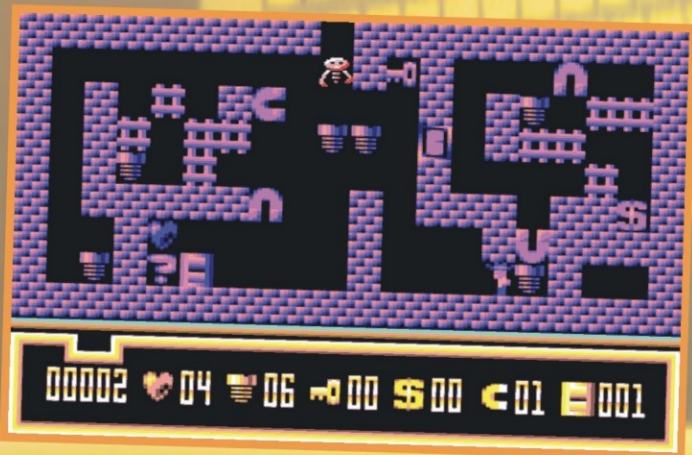


Witam! Zaczniemy od samego początku. Kim jest autor gier "Red 200" i "Skidmarks" i jak zaczęła Twoja przygoda z komputerami?

Levi: Witam! Nazywam się Tomasz Lewandowski. W lipcu skończę 33 lata (O shit! To już tyle?) Mam żonę i 4-miesięczną córeczkę. Zawodowo jestem projektantem w firmie produkującej puzzle. Zanim zacząłem interesować się komputerami moim hobby było projektowanie i oczywiście sklejanie kartonowych modeli samochodów. Ta pasja właściwie została do dziś. Pierwszy kontakt z komputerem miałem w wieku 13 lat. Mój kolega dostał od rodziców Atari 65XE z magnetofonem. Pamiętam te krzyki kolegi: "nie trzęs stolikiem, bo się gra nie wgra!". Z tym samym kolegą zapisałem się na "komputery" do MDK. Tam pracowaliśmy (nazwałbym to raczej graniem) na ZX Spectrum+. Niestety wkrótce się wyprowadziłem i tak skończyła się moja przygoda z ZX Spectrum. Po roku czasu innemu koledze rodzice kupili Atari, ale tym razem 130XE również z magnetofonem. (Parę lat minęło zanim nauczyłem się używać tych dodatkowych 64kB ramu jako ram dysku... A dysponując jedynie magnetofonem ram dysk był wybawieniem). Mój kolega pokazał mi parę prostych programów z instrukcji obsługi. Bardzo mi się spodobało, że tak łatwo można wpływać na to, co komputer "robi". I tak się zaczęło... Godzinami przesiadywałem u kumpla pisząc w Basicu różne programy rysujące obrazki na znakach graficznych, potem w trybach graficznych... Wspomniany kolega był zapalonym graczem i Atari zaczęło go nudzić (wiadomo, mało gier, nowych prawie wcale...). Więc kupił sobie C64, a ja odkupiłem od niego stare pocziwe Atari. I tak w wieku 16 lat w końcu miałem swój własny komputer. W krótkim czasie nauczyłem się Asemblera. Wtedy zaczęła się prawdziwa jazda!

I jakie były pierwsze produkcje na ten komputer?

Pierwszym programem jaki ukończyłem była gra RED-15 poprzedzona wersją demonstracyjną RED-3. Można powiedzieć, że był to pierwowzór gry RED-200, którą później napisałem na C-64. Gra była napisana w BASIC'u. Nie było żadnej muzyki tylko efekty dźwiękowe. Pomyśl powstał kiedy



jeszcze nie miałem komputera. W czasie kiedy ją pisałem, zgłębiałem tajniki kodowania w języku maszynowym. Nie było łatwo - wszyscy na około mieli C-64. Nie miałem dostępu do oprogramowania. Doskwierał też brak stacji dysków. Jedynym narzędziem do kodowania jakim dysponowałem był monitor TURBO-DOS'a na kartridżu, który mam do dzisiaj. Moje programy wyglądały mniej więcej tak: "A9 C2 8D C6 02...". Takim sposobem napisałem 2, może 3 intra (to raczej określenie na wyrost). W jednym napisałem nawet namiastkę muzyczki tym samym szalonym sposobem. Uważam, że te programy nie "zasłużyły" na to, by ujrzeć światło dzienne...

Przejdźmy może do komputera Commodore 64. Jak trawił w twoje ręce ten komputer i jak się stało, że zainteresowałeś się tworzeniem na nim programów i grafiki?

Tak jak pisałem, dużo ludzi miało wtedy Commodore C-64, więc nie sposób było nie mieć z nim styczności. Na początku były to głównie gry, a na tym kompie ich nie brakowało... Z C-64 najwięcej obcowalem u kolegi, który wcześniej sprzedał mi Atari. Któregoś dnia na giełdzie komputerowej w Tarnowskich Górach spotkałem Sławka (Mr.Żak) Zaczka z grupy "Beverly Hills Group". Tam pierwszy raz zobaczyłem obrazki w trybie IFLI. Sławek miał zielony monitor, ale efekt i tak był powalający! Pokazałem mu mój niedokończony obrazek w trybie GR.9 (jeden z trybów GTIA na Atari). Bardzo mu się spodobał. Tryb GR.9 pozwala na wyświetlenie obrazka w 16 odcieniach szarości (bez żadnego interlace'u). Po jakimś czasie zadzwonił do mnie z propozycją wstąpienia do grupy BHG. Warunkiem było narysowanie logo BHG. Zgodziłem się i tak stałem się grafikiem tej grupy. Musiałem tylko

szybko kupić Commodore, bo rysowanie u kolegów to nie robota! Na początku obrazki rysowałem w programie "Gun Paint". Potem używałem również programów: "Big Edytor", "FLI Designer"... Jeżeli chodzi o pisanie programów to przejście z Atari było dość łatwe, ponieważ w obydwu komputerach pracuje praktycznie taki sam procesor. Musiałem tylko nauczyć się mapy pamięci obszaru WE/WY C-64 jak i sposobu wyświetlania grafiki.

Z tego wynika, że twoją przygodą z demo zaczęła się od grupy „BHG”. Jakie były twoje dalsze losy na demo scenie C64?

Po jakimś czasie mojej obecności w grupie "BHG" dostałem propozycję wstąpienia do grupy "Lepsi Developments" od Sebastiana (Sebaloz) Borkowskiego. To się stało chyba po tym, kiedy wygrałem GFX Competition na "Menhir Party" w Oświęcimiu obrazkiem "Knight". Później była grupa "Cross", której założenie moim zdaniem nie było dobrym posunięciem, choć będąc w jej składzie doczekałem się mojej pierwszej kolekcji graficznej, którą zakodował TTL. W końcu wstąpiłem do "Samar'u". Będąc grafikiem 2 grup ("LD" oraz "Samar") nie mogłem wydajnie rysować dla dwojga, więc postanowiłem odejść z "LD". Nawiasem mówiąc doszły mnie później słuchy, że zostałem wyrzucony z tej grupy?! Niestety stopniowo coraz mniej czasu poświęcałem C-64. Kupując w 1999 roku PC całkowicie przestałem już tworzyć dla demo sceny. Jednak dużo pomysłów pozostało i kto wie, może kiedyś ujrzę światło dzienne...

W 1999 roku wyszła pod szyldem grupy Samar twoja ostatnia duża kolekcja graficzna o nazwie Surprise. Czy możemy się spodziewać, że jeszcze ukaże się jakaś twoja kolekcja lub może jakieś twoje nowe obrazki na C64?

Szczerze mówiąc wątpię bym znalazł czas na rysowanie.

Ledwie starcza mi go na to, by kodować grę. Choć, jak mówią: "Nigdy nie mów nigdy". Uważam, że grafika C-64 mimo skromnej palety kolorów doskonale nadaje się do tworzenia obrazków. Lubilem rysować na tym komputerze. W czasie twojej działalności na demo scenie stworzyłeś dwie gry. Zaczniemy od tej pierwszej tj. „Red 200”. Skąd pomysł na taką grę i zrobienie jej w trybie interlaced?

Znów muszę wrócić do korzeni... Pomysł zrodził się od kultowej polskiej gry na Atari, która zwie się "Robbo".

Niektóre elementy "Red'a 200" działają identycznie jak w "Robbo", ale jest kilka nowych, poza tym gra nie posiada walorów zręcznościówki. A dlaczego tryb interlaced?

Początkowo chciałem, by każdy obiekt miał inne kolory, ale w trybie znakowym tylko jeden kolor z 4 może być wybierany indywidualnie dla każdego znaku, więc wołałem pozostać przy trybie monochromatycznym. Zważywszy na to, że gra była dość statyczna, dziś wybrałbym tryb MULTICOLOR mogąc zdefiniować różne kolory dla poszczególnych elementów, ale skoro wtedy "uparłem się" na tryb znakowy, to chciałem przynajmniej lepiej oddać wypukłość obiektów. Stąd pomysł na INTERLACE. Miałem wówczas do dyspozycji 7 zamiast 4 odcieni szarości (albo raczej "fioletowości").

Skąd taka nazwa na grę? Głównym bohaterem gry jest pszczoła lub osa, więc czemu akurat Red?

Doskonale pamiętam, kiedy pierwszy raz nazwałeś tego dziwnego stworka pszczolą. Śmieszyło mnie to, ale jak się

dziwnego stworka pszczolą. Śmieszyło mnie to, ale jak się przyjrzeć, to faktycznie przypomina pszczolę. Z założenia miał to być robocik poruszający się na 2 nogach. A że tułów miał w paski, stąd takie skojarzenia... Nazwa Red była zupełnie spontaniczna - po prostu takie imię pasowało mi do tego bohatera.

Druga twoja gra to „Skidmarks”, gra całkowicie inna niż poprzednia twoja gra. Czemu akurat pomysł na taki rodzaj gry wyścigowej?

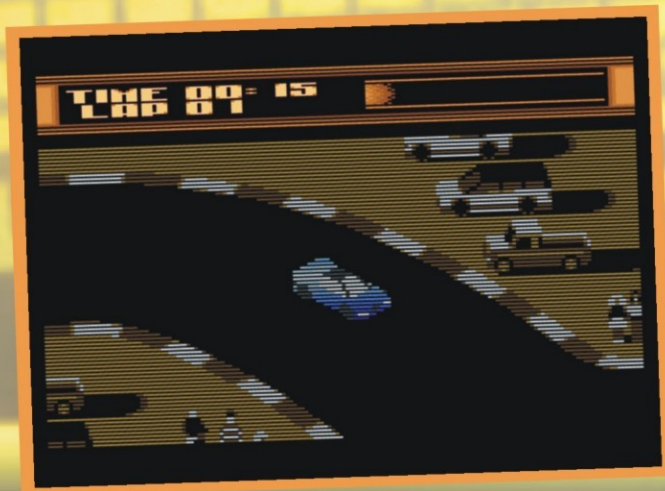
W przypadku gry "Skidmarx" byłem zainspirowany grą "Skidmarks" na Amidze. Też wyścigi widziane z lotu ptaka, ale gra z goła inna. Chciałem spróbować swoich sił w kodowaniu zupełnie innej gry. Poruszanie się Red'a i kontrolowanie na co wchodziło było łatwiej zakodować niż sterowanie małym samochodziem (odbijanie się od bandy, przyspieszanie, poruszanie się w różnych kierunkach etc.). Ile czasu zajęło ci napisanie tej gry i co sprawiło trudność przy jej realizacji?

Nie pamiętam dokładnie. Było to już kilkanaście lat temu.

Trwało to 3-6 miesięcy. Najwięcej problemów miałem z zakodowaniem ruchu samochodu przeciwnika (CPU). W rezultacie samochód ten jedzie "jak po sznurku". Nawet po odbiciu się od samochodu gracza wraca na swój tor nie zatrzymując się nawet na chwilę.

Jak oceniasz te gry z perspektywy czasu? Czy obecnie tworząc te gry coś byś zmienił?

Dobre pytanie. Jak to zwykle bywa, patrząc na swoje prace po tak długim czasie, widzi się sporo niedociągnięć... Uważam, że są to produkcje średniej jakości. Najwięcej zastrzeżeń mam do Skidmarx'a. Jeżeli chodzi o RED'a to tak jak wcześniej pisałem zdecydowałbym się jednak na grafikę Multicolor. Gra byłaby wówczas dużo bardziej kolorowa i wykorzystałaby niewątpliwie atut C64 - pamięć kolorów. Więcej uwagi poświęciłbym animacji bohatera a także pocisków, którymi strzela. Jeżeli chodzi o Skidmarx byłoby odwrotnie - zastosowałbym grafikę znakową mogąc pozwolić sobie na przesuw ekranu okupując to nieco gorszą grafiką. Gra na pewno zyskałaby na grywalności. Dodałbym opcję Gamemode: Single race/Knockout/Tournament - to



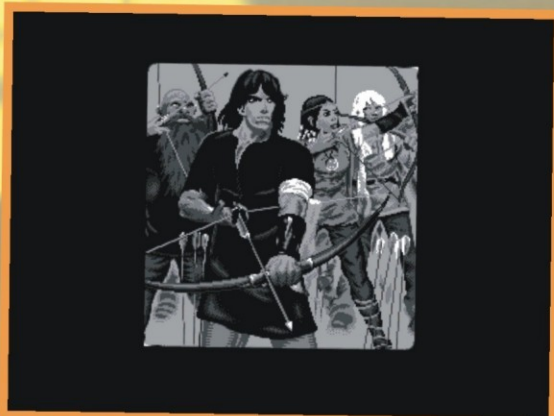
wymagaloby zwiększenia ilości ścigających się samochodów. No i to co w grze tego typu jest niezbędne: dodałbym Tabelę Highscores z zapisywaniem wyników na dysk. Niektóre niedoróbki były spowodowane zbytnim pośpiechem. Na przykład pisząc RED'a miałem już chyba częściowo zaprojektowaną grafikę do Skidmarx, więc zmęczony RED'em chciałem szybko zająć się nowym tematem.

Z tego co mi wiadomo tworzysz wersję gry Sidmarx na małe Atari. Powiedz coś więcej o projekcie tej gry?

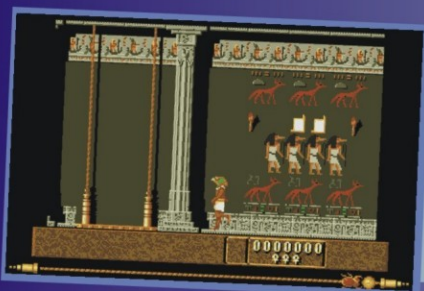
Projekt ten nosi nazwę TLC. Gra jest napisana z większym rozmachem. Ekran jest scrolowany co dodaje dynamiki. Zdaję sobie sprawę, że za parę lat i ta wersja może wydawać mi się niedopracowana... Rozdzielczość całej trasy wynosi 512x160 pixeli. Pixeli są wielkości ZOOM2 - tak chyba wypadaloby to nazwać po "komodorowemu". Mamy do wyboru 7 tras i 4 samochody. Niestety ścigamy się tylko z czasem - jest jeden samochód. Dlatego w planie jest następna wersja gry z 2 lub 4 uczestnikami wyścigu. Grę piszę od ponad roku i jest prawie ukończona. Obecnie składam jej komponenty w 1 "bootowalny" dysk..

Trzymaj kciuki i liczę, że następny twój projekt czy choćby grafika ukaże się tym razem na C64. Dzięki za wywiad.

Mam dużo ciekawych pomysłów na gry na C64. I mam nadzieję, że znajdę czas by napisać jeszcze coś na ten komputer!



TIPS & TRICKS



EYE OF HORUS / amiga

W trakcie gdy na ekranie wyświetlane są nazwiska twórców gry wpisz SPAM. Daje to nieskończoną liczbę żyć i wszystkie klucze.



SIM CITY / C64

Wciśnięcie podczas rozgrywki klawisza F1 zwiększa budżet o 4000\$. Uwaga na trzęsienia ziemi.

SAVAGE / C64

Kody do leveli:
2 - SABATTA
3 - PORSCHE



TEST DRIVE II / amiga

AERF - polepsza przyspieszenie i hamulce
GASS - przeniesienie na stację benzynową
GASST - przeniesienie na stację benzynową z super czasem



A - TRAIN / amiga

Podczas gry wpisz: CHEATER CHEATER
WIMP - zapewni Ci to dużo pieniędzy.



ALIEN BREED '92 / amiga

Kody do leveli:
2 - XXDFA
3 - RTHAA
4 - LAEEA
5 - PPEAB

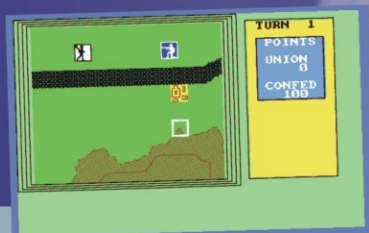


DRACONUS / C64

Do komnaty Serakosa nie wchodź lecz wskakuj.
By go zabić strzel mu w łeb dziesięć razy kulami żywego ognia.

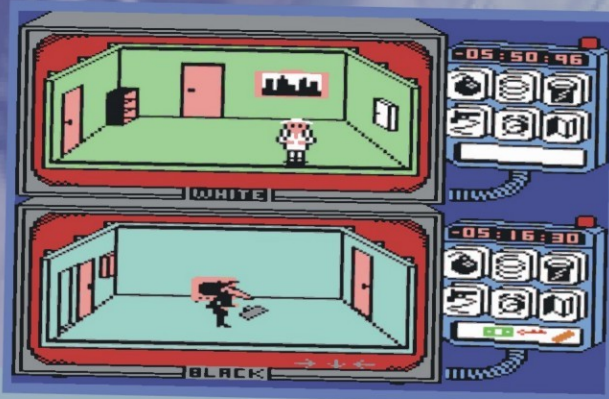
FULL CONTACT / amiga

Wpisanie w czasie walki TULEBY przenosi do następnego poziomu.



JOHNNY REB II / C64

Grając Unią wybuduj po trzy domy na górze i na dole mapy (nad rzeką). Dzięki temu nie przejdzie wroga artyleria, kawaleria ani zaopatrzenie. By zaopatrzyć piechotę i artylerię amunicją, podjedź wozem zaopatrzeniowym z tyłu do wybranej jednostki tak by się stykały.



SPY VS SPY / C64

Znajdź pokój z dwoma samolotami na drzwiach. Nad drzwiami zainstaluj pistolet lub kwas i czekaj. Przeciwnik po zgromadzeniu wszystkich przedmiotów wejdzie do pokoju i zginie. Jego teczka trafi pod szafę. Są twoje..