C&A games

GRUDZIEŃ 2012 numer 6 (3/2012)

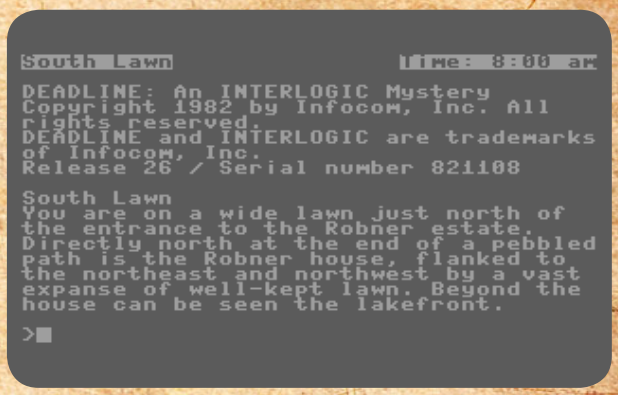
NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

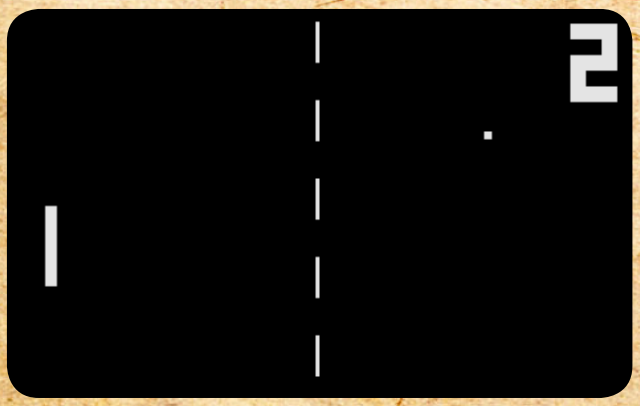
Mayhem (PET / VIC-20) 2012 Revival Studios

Kolejna gra przygotowana jednocześnie dla PET i VIC-20, więc tym razem dla odmiany, poglądowy screen pochodzi z VIC'a. Tytuł ten również oparty jest na dość prostym pomyśle i podobnie jak poprzednik, także wydany na kasetkach. Bohater, którym sterujemy, to wynalazca Wizzy pracujący nad różnymi typami urządzeń, jednak nie miał on dziś dobrego dnia, bowiem jego najnowsza konstrukcja eksplodowała, rozrzucając wszystkie części po pokoju. Teraz musi on te części jakoś pozbierać, unikając jednocześnie niebezpiecznie latających bezwartościowych odłamków. Szybka gra, wymagająca nieco refleksu, nieskomplikowana, ale jednocześnie mocno wciągająca.

Deadline (C+4) 2012 Gary Cooper

Deadline to wydana w 1983 roku na Commodore 64 przez Infocom tekstowa gra detektywistyczna. Gary Cooper (znany także z niedawnej, wspominanej w newsach poprzedniego numeru konwersji na Plusa tytułu Sabre Wulf) po 29 latach przystosował ją do działania na C+4. Zadaniem gracza jest rozwikłanie zagadki śmierci bogatego przemysłowca, będzie on miał na to jednak tylko 12 godzin. Gra zajmuje całą stronę dysku i wymaga do działania 64KB pamięci RAM.





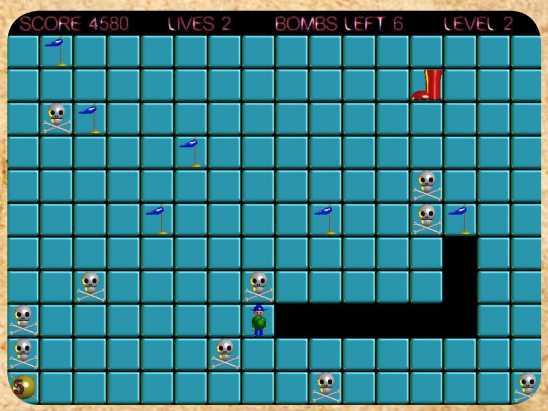
SVS-Pong (C+4) 2012 Valentino Z.

Program, który wg autora emuluje pierwszą grę wideo Pong (SVS to jego ksywka i stąd taki właśnie dodatek w nazwie). Jak informuje nas ekran tytułowy, stworzony został on niejako w celu złożenia „hołdu" temu właśnie kamieniowi milowemu elektronicznej rozgrywki. Gra jest stworzona w czystym BASIC, co niestety czuć, biorąc pod uwagę szybkość działania. Szczerze mówiąc, to mnie osobiście nie wydaje się ona specjalnie grywalna i wspominam o niej raczej jedynie w charakterze ciekawostki (wiadomo, że na Plusa wychodzi dużo mniej nowych gierek niż chociażby na C64), ale może akurat komuś się spodoba.

Timebomb (Amiga 500 / 1200) 2012 Coagulus

Powrót do przeszłości-jakiś czas temu grupa Coagulus uraczyła nas grą zręcznościową, Timebomb, która jest amigowym odpowiednikiem produkcji znanej z komputerów ZX Spectrum. Głównym celem w grze jest zebranie jak największej ilości bomb zanim te wybuchną, każda z bomb ograniczona jest dodatkowo uciekającym czasem. Co ciekawe gra ukazała się na klasyczne Amigi i zadowoli się minimalnymi wymaganiami, którymi są kości OCS i 512KB. Produkt jest darmowy i można go pobrać ze strony grupy

www.coagulus.newport.net



NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

Odyssey (Amiga OS 4.x) 2012 Crisot

Odyssey-przepis na długo oczekiwany amigowy hit?

Ta produkcja może tego dokonać, ma wszelkie predyspozycje by być pierwszą od wielu lat napisaną od podstaw grą na AmigęNg , która powoduje u graczy szybsze bicie serca. Oczywiście do tego jeszcze daleka droga, ale pierwsze obrazki i filmiki pozwalają mieć duże oczekiwania. Projekt ma na celu stworzenie rozgrywki w świecie Dungeons & Dragons w pełnym 3D, a swoje inspiracje czerpie z takich klasyków jak Dungenon Master, Black Crypt czy Eye of the Beholder. Autorem jest znany amigowcom Crisot, gra ma ukazać się na system OS4 i płynnie w wysokiej rozdzielczości działać już na Sam 440. Więcej o tym bardzo ciekawym projekcie dowiemy się na **www.soen.hd.free.fr**

GemRB (Amiga OS 4.x) 2012 Andrea Palmate

Jednym z najbardziej zaawansowanych projektów, którym kibicują fani os4 jest GemRB, na Pianeta Amiga Andrea Palmate zaprezentował najnowszą wersję oznaczoną numerem 0.7.2. Dla przypomnienia jest to reimplementacja silnika wykorzystywanego w grach Firmy Bioware. Dzięki temu silnikowi amigowcy mogą pograć w takie hiciory dotychczas dla nas niedostępne jak Baldurs gate, Icewind Dale czy Planetscape Torment.

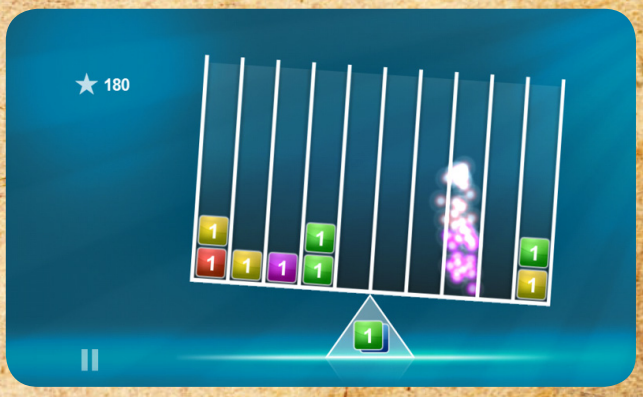
Equilibrio (Amiga OS 4.x) 2012 Andrea Palmate & Acube

Andrea Palmate nie próżnuje i wspólnie z Acube opracowali port nowej gry Equilibrio. Ta logiczna gra była dotychczas dostępna dla Windows, Wii, Linuxa, a dzięki Andrei mogą od niedawna grać już wszyscy amigowcy posiadających OS4. Rozgrywka jest dość ciekawa i oryginalna, ponieważ celem gry jest poprowadzenie przez różne labirynty kulki sterując całą powierzchnią, po której kulka się porusza. Przyznacie dosyć interesujące rozwiązanie. W grze mamy aż 64 etapy do przemierzenia i zapewniam łatwo nie będzie. Gra jest całkowicie darmowa i możemy pobrać ją ze sterony **www.amigasoft.net** .

A Frog Game (Amiga OS 4) 2012 Amigaboing

Jedną z najprężniej działających grup softwareowych na amirynku jest Amigaboing. Ekipa ta dość często oferuje graczom niezłą rozrywkę. W ostatnich tygodniach ukazało się kilka nowości, pierwszą jest A Frog Game. To dosyć prosta zręcznościówka z żabą w roli głównej, z bardzo ładną grafiką. Pełna wersja do pobrania ze strony za drobną opłatą 5 euro. Kolejna produkcja to Balance Box, gra logiczna, w której głównym celem gracza jest utrzymanie równoważni, bo spadają na nią klocki o różnym ciężarze.

http://www.amiboing.de/gameDetail.php?id=4



Balance Box (Amiga OS 4) 2012 Amigaboing

Podczas rozgrywki prócz logiki będziemy musieli wykazać się niezłą zręcznością, gra również kosztuje 5e. Ostatnim i najnowszym tytułem, który miłośnicy os4 otrzymali niejako w świątecznym prezencie jest Santa's Monster Shootout. Jest to prosta strzelanka, w której wcielamy się w Świętego Mikołaja i musimy rozprawić się z hordami obleśnych potworów, na końcu każdego etapu czekać bedzie na nas boss, którego należy wyeliminować. Za otrzymaną kasę możemy w świątecznym sklepiku kupić nową o większym polu rażenia broń. Gra jest jak na prezent przystało darmowa. Wszystkie gry działają na systemie os4, ich wersje demo są do pobrania ze strony domowej grupy, gdzie znajdują się także pełne wersje. www.amigaboing.de. na 2013 rok ekipa zapowiedziała wiele nowych produkcji, więc wszyscy amimaniacy jest, na co czekać.

http://www.amiboing.de/gameDetail.php?id=14

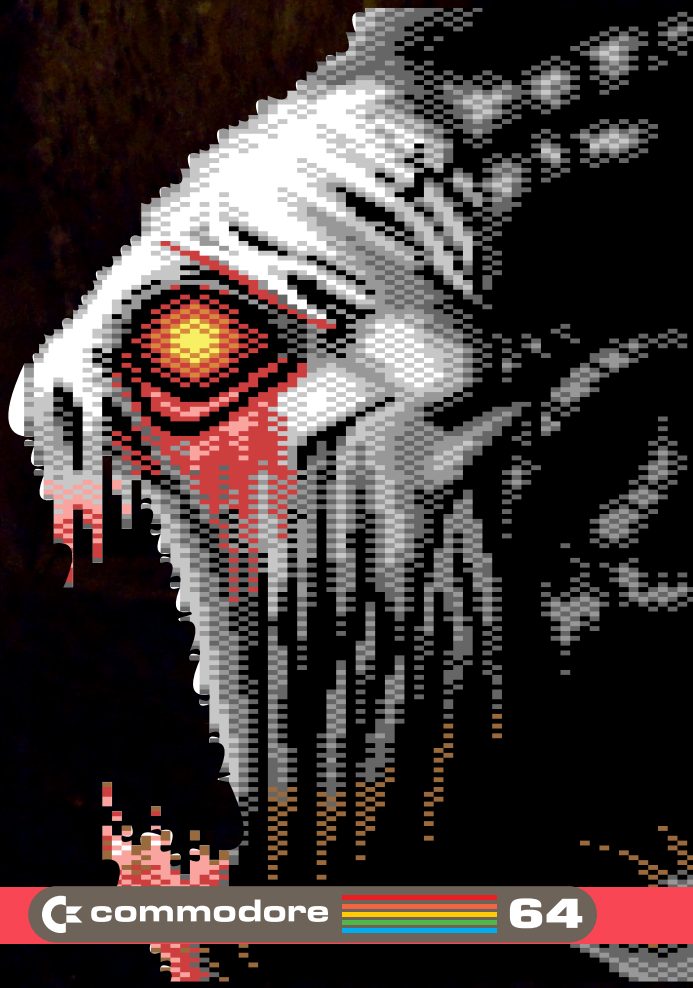
noctropolis & Vegeta

Soulless

Król Rizek był władcą hardym a podległe mu rozległe imperium bezustannie uwikłane w niekończące się wojny. Zmęczony jednak tymi ciągłymi i wyniszczającymi wojażami postanowił w końcu ogłosić zawarcie pokoju. Dotychczas posłuszni mu generałowie nie zamierzali jednak tak łatwo poddać się woli króla i dobrowolnie zejść z odpowiadającej im wojennej ścieżki. Jako więc, że ich plany jawiły się zupełnie inaczej, uknuli intrygę i przy pomocy złego czarownika Kalena postanowili pozbyć się władcy. Rzucił on na Rizeka zaklęcie, które przemieniło go w bestię i odebrało mu duszę a jakby tego było mało, dodatkowo został wtrącony do lochu, w którym uwięziony spędził aż tysiąc lat. Nic nie trwa jednak wiecznie i wybawieniem dla króla okazało się potężne trzęsienie ziemi, krusząc mury lochów odsłoniło przed nim wyjście i dało naturalnie możliwość ucieczki z dotychczasowego więzienia. Teraz, mimo że minęło już tyle lat, musi on odzyskać zarówno utracone królestwo, jak i swą ludzką duszę. Autor tej historii (Trevor) opowiadając

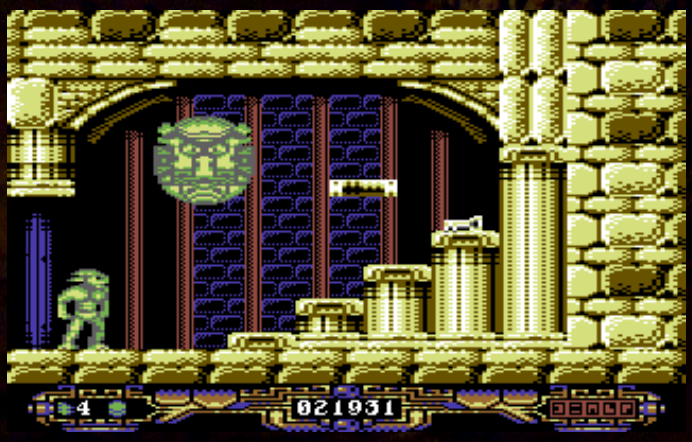
o tworzeniu fabuły tłumaczy się nieco asekuracyjnie, że Stephenem Kingiem to on nie jest, jednak mi tam stworzona historia się podoba i myślę, że dobrze pasuje do klimatu gry. Może nie jest wybitnie oryginalna, ale też nie chodzi o to, by koniecznie się na tą oryginalność silić. Historia ta jest zresztą przedstawiona w świetnym animowanym intrze. Ukazuje to wszystko w sposób obrazowy i w połączeniu ze świetną i klimatyczną muzyką sprawia, że chce się już, czym prędzej zagrać. A skoro mówimy już o twórcy tej fabuły, to przedstawmy może od razu wszystkich zaangażowanych w tą produkcję ludzi. Osobą odpowiedzialną za kod jest Georg Rottensteiner (Endurion) – wcześniej stworzył on Joe Gunn, grę zresztą bardzo dobrze przyjętą. Grafika i projekt to dzieło Trevora Storeya (Smila). Od niego pochodzi też główny zamysł stworzenia gry i to on skontaktował się z Georgiem celem omówienia szczegółów ich potencjalnej kolaboracji. Do pomocy przy muzyce i efektach dźwiękowych zaangażowali oni Mikkela Hastrupa (Encore). Gra była tworzona blisko rok (z przerwami na inne projekty) i ostatecznie wydana została w czerwcu 2012.

Głównymi wzorcami czy też inspiracjami przy tworzeniu tej produkcji były Draconus oraz Impossible Mission. Autorzy wcale tego nie ukrywają a te dwie gierki to zresztą właśnie jedne z ulubionych gier Trevora. Z pierwszego tytułu zaczerpnięto zbliżone rozwiązania graficzne i (czego nie da się nie zauważyć) zbliżony wygląd głównego bohatera, z drugiego z kolei aspekt przeszukiwania przedmiotów (o którym dokładniej za chwilę). Nie oznacza to jednak, że powinno się traktować, Soulless jako kopię tych dwóch, oj absolutnie. Ma ona swój własny klimat i nieco jej jakoś wybiega w przód z oszałamiająco.



Eksploracja odwiedzanych lokacji odgrywa w tej grze pierwszorzędne znaczenie. Przeszukać możemy każdy wolnostojący obiekt, taki jak wszelkie kuferki, wazy, skrzyneczki, statuetki itp. Właściwie jednak to nawet nie możemy, co wręcz musimy. Przeszukiwanie odbywa się w ten sposób, iż stajemy przed takim obiektem i wychylając joystick do góry czekamy, aż wypełni się pasek postępu obrazujący tą czynność – wtedy to dowiadujemy się, co też ciekawego znaleźliśmy w danym miejscu. Czasami jest tak, że na wskutek błądzących wte i wewte przeszkadzających nam kreatur będziemy zmuszeni do przeszukania danej rzeczy podchodzić kilkukrotnie i pasek postępu wypełniać po kawałku.

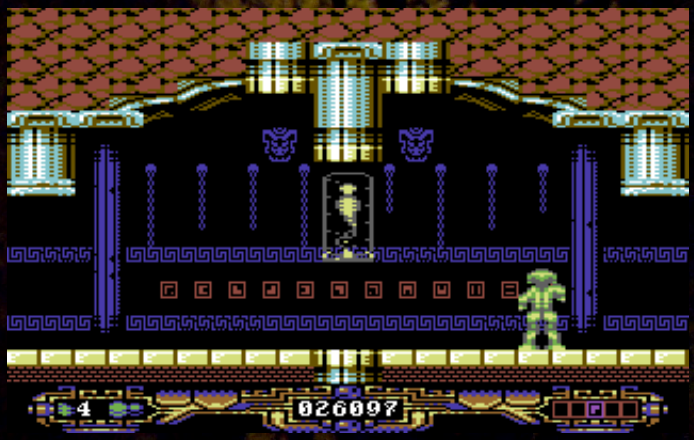
Celem gry jest, bowiem odnalezienie 12-stu kamieni duszy a następnie umieszczenie ich wszystkich w specjalnej komnacie i to w ściśle określonej kolejności. A jaka to kolejność i skąd ją wziąć, zapytacie? Otóż podczas naszej wędrówki w niektórych komnatach znaleźć można na ścianie coś w rodzaju podpowiedzi. Wyglądają one jak 12-ście czerwonych kwadracików a w jednym z nich umieszczony jest konkretny symbol. Składając do kupy wszystkie napotkane podpowiedzi (przyda się notowanie ich na jakimś skrawku papieru, bowiem gra nie zrobi tego za nas) uzyskamy kompletny obraz tego, jak powinna być ustawiona całość we wspomnianej już komnacie. Proste, prawda? Sam proces umieszczania ich w odpowiednich miejscach też nie jest przesadnie skomplikowany: podchodzimy po prostu do danego „slotu", wciskamy górę, następnie z inwentarza wybieramy odpowiedni kamień, zatwierdzany fire i tak aż do 12-stu.



Aby wydłużyć żywotność gry i spowodować, by gracz doprowadzając dzięki swoim umiejętnościom całą historię do szczęśliwego finału miał ochotę zmierzyć się z nią ponownie, twórcy zdecydowali się na ciekawe rozwiązanie. Gra jest, bowiem skonstruowana w taki sposób, że miejsca ukrycia danych przedmiotów za każdym razem generowane są losowo. Na nic zda się, więc nasza pamięć, że podczas poprzedniej rozgrywki kamienie były poukrywane tu i tu, na panewce spali też próba

„czmychnięcia" przez grę odwiedzając jedynie niezbędne lokacje, bowiem za każdym razem trzeba będzie dokonać pełnej eksploracji całego dostępnego obszaru świątyni.

Oprócz wspomnianych kamieni, przy przeszukiwaniu komnat natknąć możemy się także na wiele innych przydatnych łupów, wliczając w to złoto lub rubiny (dają punkty) uzdrawiające mikstury (wiadomo, jaki jest ich efekt) oraz magiczne mieszanki w trzech kolorach (czerwona niszczy przeciwników w danej lokacji, zielona spowalnia ich a niebieska zamraża) a także kamienny amulet dający tymczasową nietykalność. Wszystkie te przydatności uaktywniają się automatycznie w chwili ich znalezienia. Po przeszukaniu danego przedmiotu znika on – dobre to rozwiązanie, bowiem nie będziemy musieli się głowić czy już tu byliśmy czy też jeszcze nie a takie informacje lubią wypadać z głowy. Znaleźć będzie nam też dane kilka kluczy niezbędnych do otwarcia poszczególnych drzwi, jednak w przeciwieństwie do opisanych przed chwilką elementów, leżą one na widoku i za każdym razem w tym samym miejscu.



Zamysł autorów dotyczącego nakierowania gracza na zajęcie się eksploracją i poszukiwaniami spowodował, iż twórcy Soulless zdecydowali się zrezygnować w tej grze z jakichkolwiek elementów walki. Rizek, którym to sterujemy jest, więc całkowicie bezbronny, co wydaje się troszkę dziwne jak na groźnie wyglądającą bestię, mogącą przecież teoretycznie zrobić niezły użytek ze swoich szczęk czy pazurów. Zamiast tego możemy napotkanych wrogów jedynie unikać dobierając ostrożnie drogę, przeskakując nad nimi bądź uchylając się pod lecącymi pociskami. W przypadku większości z nich nie jest to takie trudne, bowiem poruszają się oni w sposób przewidywalny i raczej niezbyt szybko (choć niektórzy lubią przyspieszać). Problem pojawia się jedynie w lokacjach, w których nie pozostawiono nam wiele miejsca na skuteczne unikanie wrogów – tam trzeba się już troszkę pogimnastykować. Część przeciwników stanowi jednak większe wyzwanie, bo przesuwają się oni albo w sposób losowy albo śledząc ruch gracza. Na tych będziemy nieraz troszkę wyklinać. Trzeba uważać też na bezosobowe pułapki, takie jak gotowe nas przygnieść skalne bloki, plujące kulami ognia umieszczo-

nego na ścianach paszcze czy otwory w ziemi z kolcami. Gra nie jest w sumie ani za łatwa ani za trudna. Poziom trudności gry z pewnością, więc na plus.

Do dyspozycji mamy na początku 3 życia a każdy kontakt z nieprzychylną nam istotą bądź pułapką to utrata jednego punktu energii, których to każde życie zawiera z kolei 6 (wyjątek to nadzianie się na kolce, które niestety zabijają od razu). Po całkowitej utracie każdego z żyć pojawiamy się przy najbliższym checkpoincie. Ano właśnie, checkpointy: na całej mapie rozsiano ich kilka, po to by nie zmuszać nas do rozpoczynania przygody od początku. Żeby jednak taki checkpoint w przyszłości mógł dla nas zadziałać, musimy go najpierw aktywować (czyli wejść na niego i skierować joystick w dół). Dodatkową funkcją tych miejsc jest uleczanie naszego bohatera – ilekroć nań wejdziemy, energia w obrębie posiadanego życia się wypełnia.

Twórcy chwalą się, że do eksploracji została nam oddana ogromna mapa świata gry, czyli świątyni, którą przyjdzie nam zwiedzać. Tak szczerze mówiąc, to tym blisko 80-ciu lokacjom do miana ogromnej mapy trochę brakuje (tutaj przygotowana przez autorów całość mapy do wglądu: http://www.psytronik.net/soulless_extra/ConceptArt/SOULLESS_MAP.png) aczkolwiek zostały one zaprojektowane z wielką starannością. Tym bardziej, iż wszystko zostało upchnięte w 64KB pamięci (plus oddzielne pliki wprowadzającego w grę intra i prezentującego zakończenie outra).

Graficznie Soulless po prostu wymiata. Duża, złożona z 2-óch spriteów postać (na wzór Draconusa) jest świetnie narysowana i animowana. Tła i poszczególne komnaty świątyni to jeszcze lepsza robota. Kolorystyka, szczegółowość, klimat – no po prostu palce lizać. Zerknijcie zresztą na dołączone screeny a sami wszystko będziecie wiedzieli. No może jedynie przydałoby się na nich odrobinę animacji jakichś szczegółów, ale nie wymagajmy znowu zbyt wiele. Świetną robotę odwalił też muzyk, bowiem motyw przewodni wchodzi w ucho natychmiast. Co się w sumie dziwić, wszakże Encore to w temacie SID'owskich brzmień uznana marka. Nie zdziwcie się, więc gdy nazajutrz po przejściu gry złapiecie się nagle na tym, iż to właśnie ten dość charakterystyczny utwór a konkretnie wybijającą się na pierwszy plan prowadzącą linię melodyczną bezwiednie nucicie sobie biorąc poranny prysznic.

Nie wszystko jest jednak w tej grze idealne. Mały minus dotyczy sterowania a konkretnie mówiąc skoków głównego bohatera. Chodzi o to, iż żeby skoczyć w lewo lub w prawo, trzeba najpierw wcisnąć odpowiedni kierunek a dopiero potem fire (odwrotnie się nie da). Dodatkowo, w czasie wykonywania skoku nie można postacią sterować. Bywa to niestety czasami kłopotliwe, szczególnie w sytuacjach, gdy skoczyć przydałoby się jedynie o kilka milimetrów w daną stronę, tymczasem gra wymusza na nas, by każdy skok był równej długości. Za ten fakt muszę z przykrością odrobinę obniżyć i tak bardzo wysoką końcową ocenę.

Gra ta, wydana przez połączone siły Psytronik Software oraz RGCD, dostępna jest w sprzedaży na kasecie (miło, że nie zapomniano o tym nośniku) dysku, kartridżu (wyglądającym szczególnie okazale z powodu wykonania obudowy z półprzeźroczystego ciemnopurpurowego tworzywa i umieszczeniu we wnętrzu diody LED) oraz w formie cyfrowej – do ściągnięcia z Internetu. Dodatkowo, mamy możliwość nabycia ciekawej edycji kolekcjonerskiej wzbogaconej o plakat, mapę, komiks i płytę CD (zawierającą ścieżkę dźwiękową, dokumentację z okresu produkcji gry, tapety i wiele innych). Zestaw ten prezentuje się świetnie i taki komplecik to z pewnością doskonały prezent.

Całość tematu skwituję na koniec jednym krótkim stwierdzeniem:, gdy widzi się, że na C64 wychodzą takie gry, o przyszłość tego komputera można być jak najbardziej spokojnym.

noctropolis

Info

Gatunek – Arcade - Platformer
Wydawca – RGCD
Rok – 2012

C-64

Grafika:	96
Dźwięk:	89
Grywalność:	90
Ocena końcowa:	92

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem na VHS Trona, a było to mniej więcej pod koniec lat 80-tych od pierwszej sceny zakochałem się w tym filmie. Dodam, że jestem fanem po dziś dzień. W tamtych czasach posiadałem C64 i marzyłem pewnie jak wielu, by zasiąść za sterami wirtualnego Lightcycle, niestety wtedy było to niemożliwe ze względu na małe zawansowanie dawnych komputerów domowych. Od wielu lat sytuacja jednak się zmieniła i od dawna, kto tylko chce może bez problemu to zrobić np. za sprawą gry GlTron, która na systemy OS4 została przeportowana, przez Maxa Tretene dobrych parę lat temu. Gra do działania wymaga Warp 3D i ostatnia wersja, jaką można zassać z Os4Depot ma nr. 0.59 i od dawna nie była aktualizowana. W GlTrona pogrywałem również na Linuxie i Mosie i mimo, że gra powstała w oparciu o nowsze źródła praktycznie nie zauważyłem różnic.

Rozgrywka zainspirowana jest filmem jednak śmiało GlTrona można nazwać rozwinięciem starej gry Snake, która jest obecna chyba na wszystkie komputery i systemy praktycznie od początku ich istnienia, w tym na Amigę w wielu produkcjach freeware. Oczywiście mamy tutaj środowisko 3D jak i połączenie z wątkiem fabularnym filmu. W grze sterujemy świetlnym motocyklem i bierzemy udział w walce na śmierć i życie, która odbywa się na prostokątnej arenie. Motor ów zostawia za sobą szlak, który działa jak ściana, przeciwnika zaś należy zmusić do jechania takim torem, by wjechał w ścianę i zakończył swój żywot. Wygrywa ten, kto przeżyje starcie na motto arenie. Rozgrywkę można prowadzić z kilkoma przeciwnikami komputerowymi lub pośmigać z kumplami na luzaka przy piwku. Gra jest trójwymiarowa, lecz wykonanie dzisiejszego fana gier może razić. Ja wręcz przeciwnie grafiką jestem zachwycony gdyż idealnie oddaje klimat starego filmowego Trona, można śmiało stwierdzić, że jest rozwinięciem animacji, która jak na tamte czasy była bardzo oryginalna.

Muzyka pasuje do rozgrywki, dopełnia całość i o to chodzi.

Fabuły w grze nie uświadczymy, jest to typowa zręcznościówka, idealny przerywnik ala pasjans czy saper, jeśli nie mamy ochoty akurat na coś poważniejszego, a koniecznie chcemy w coś pograć dla odstresowania organizmu.

Żałować można, że gra poszła w takim kierunku, gdyż sam film zasługuje na dobrą adaptację i zrobienie naprawdę fajnej wielowątkowej przygodowej gry. Tron w wielu kręgach jest filmem kultowym i szkoda, że nikt nie wpadł na taki pomysł, chyba, że ja coś przeoczyłem w każdym bądź razie Amigę to ominęło.

Podsumowując napiszę, że długo zastanawiałem się nad upublicznieniem tego tekstu, ponieważ grę wszyscy znają, jest multiplatformowa i mało odkrywcza i nie wiem czy zasługuje na poświęcenie jej tyle miejsca, wiem natomiast, że film uwielbiam bezgranicznie i dla fanów takich jak ja jest to pozycja obowiązkowa i miejsce na twardzielu dla niej znajdę zawsze.

Dla miłośników filmu, nieistotna, ważne, że na chwilę poczują się jak Tron lub Clue:)

Vegeta

Info

Gatunek – zręcznościowa
Autor – AmigaOS 3.x autorstwa Jarmo Laakkonena, przeportowana przez Max Tretene na Amiga OS4
Rok – 2006
Platforma – Amiga OS4 + Warp 3D + 128 MB

Amiga

Grafika:	60
Dźwięk:	80
Grywalność:	85
Ocena końcowa:	75

uwadze widoczny w górnym lewym rogu i ustawicznie zmniejszający się limit czasowy. Jego przekroczenie nie powoduje, co prawda natychmiastowej porażki, ale mocno utrudnia zadanie, bowiem oznacza on wypełznięcie naraz dużej ilości dodatkowych stworków, na które w takiej sytuacji dość łatwo jest się nadziać.

Hasając po poszczególnych planszach (niektórych mniejszych a innych większych – przesuwanych po ekranie) i wysadzając oprócz stworków także przeszkody w celu odkrycia drogi na kolejny level, mamy szansę dodatkowo zdobyć różne przydatne power-upy, jak chociażby możliwość użycia większej ilości bomb naraz, większą moc każdej z nich czy np. umiejętność przenikania przez przeszkody. Power-upy się sumują, więc zbierając je sumiennie, bardzo mocno zwiększamy w ten sposób siłę swojego rażenia. Trzeba jednak uważać, co się podnosi, bo niektóre z nich mają działanie negatywne, jak na przykład spowolnienie ruchów, odwrócenie kierunków czy nawet zamiana w jedną z bestii (bezbronną, ale i za to niezagrożoną), na którą jeszcze przed chwilą polowaliśmy. Przy stawianiu bomb (szczególnie właśnie kilku naraz) należy oczywiście uważać, by nie zrobić krzywdy samemu sobie. Może to brzmieć nieco banalnie, ale w momencie, gdy rozrzucimy ich właśnie kilka jedna po drugiej, w dodatku każda dysponuje mocno powiększoną siłą rażenia, nie koniecznie jest to takie proste i czasami zdarzy się przez przypadek unicestwić samego siebie. Na szczęście postawioną zbyt blisko bombę można też próbować kopnąć (oczywiście o ile nic nie stoi na przeszkodzie).

Na samych planszach (których sceneria jest sama w sobie fajnie zróżnicowana) też mogą na nas czekać konkretne i unikalne utrudnienia, jak na przykład przyciągające nas z różnych stron magnesy utrudniające poruszanie, zmuszające do błądzenia nieco po omacku gasnące światła czy też spadające z góry i zabudowujące powoli planszę bloki. Gra generalnie cała jest nafaszerowana różnymi ciekawymi pomysłami i urozmaiceniami. Widać, że autor na jej tworzenie i ciągłe udoskonalanie poświęcił (i poświęca wciąż, bo to przecież jeszcze nie finalna wersja) mnóstwo swojego czasu.

Jedna jeszcze rzecz mi się tu szalenie podoba w kwestii sterowania (oprócz tego, że postać reaguje na nie szybko). Poruszając się po „szachownicy" wolnych pól i przeszkód (nie wiem jak to inaczej nazwać) i chcąc skręcić w bok, nie musimy idealnie trafić w szczelinę między tarasującymi drogę blokami, nasz bohater automatycznie ją ominie. Wielkie brawa, tak właśnie powinno wyglądać idealne i przyjazne sterowanie w szybkiej grze zręcznościowo-logicznej. Do tego gra ta, oprócz zaoferowania świetnej zabawy pojedynczej osobie, może stać się hitem wielu imprez retro. Wszystko przez fakt, że oprócz rozrywki jednoosobowej, oferuje graczom tryb multi obsługujący aż do pięciu zawodników jednocześnie (2 joysticki podpinane standardowo, 2 dodatkowo – poprzez adapter wpinany do User Portu oraz 5-ty delikwent operujący na klawiaturze).

Bomberland Preview to 12 zróżnicowanych poziomów i kończący sprawę boss, ale możecie być pewni, że w wersji ostatecznej będzie tego o wiele więcej. Skull naturalnie, oprócz większej ilości leveli, zapowiada także inne ciekawe dodatki, jak np. menu wyboru gracza, tablicę nagród, kilka scenek animacji, być może obsługę rozszerzonej pamięci, no i wydanie gry także na kartridżu.

Kończąc recenzję tej poglądowej wersji gry, chcę jedną rzecz wyjaśnić. Nie myślcie, że wystawiając jej tak wysoką ocenę, robię to przez wzgląd na jej autora, czyli naszego redakcyjnego kolegę. Bomberland to naprawdę świetna pozycja, o której już teraz, w fazie produkcji (bardzo zaawansowanej) można śmiało powiedzieć, że będzie tytułem bardzo, bardzo solidnym. Co ja tu będę zresztą dużo pisał: najlepszą rzeczą, którą możecie zrobić po lekturze tego tekstu (o ile oczywiście jeszcze tego nie zrobiliście) będzie ściągnięcie sobie tej produkcji (chociażby stąd: http://noname.c64.org/csdb/release/?id=113464) i wypróbowanie jej samemu.

Pozostaje mieć nadzieję, że po pierwsze finalna wersja gry ukaże się faktycznie już niedługo (Skull zapowiada, że to kwestia około pół roku) a po drugie, że jego praca może być czymś w rodzaju przetarcia szlaku dla innych, bowiem niewątpliwie miło byłoby wzorem Atarowców wychwalać wychodzące częściej na Commodore rodzime produkcje rozrywkowe – a utalentowanych koderów zdolnych podjąć się takich zadań na pewno nam nie brakuje.

noctropolis

P.S. W trakcie pisania powyższej recenzji skontaktowałem się ze Skullem, by poprosić go o odpowiedzi na kilka krótkich pytanek dotyczących tworzenia gry, jej wcześniejszych wersji i tym podobnych tematów – tak, by uzupełnić ten tekst o kilka niezbędnych faktów. On okazał się jednak tak uprzejmy, że zamiast kilku suchych odpowiedzi przedstawił mi całą historię swoich bojów z tym tytułem, poczynając aż od kilkunastu lat wstecz, do czasów obecnych :). Informacje te pochłonąłem jednym tchem i czytając je z dużą przyjemnością od razu pomyślałem, że szkoda było by wyciągnąć z nich jedynie jakieś tam drobne cząsteczki i powpychać do recenzji porzucając resztę, bo cały ten „historyczny" tekst jest świetnie napisany i super się go czyta, jako całość – szkoda, by się zmarnował. Zaproponowałem, więc aby cała ta wypowiedź Skulla poszła do gazety w niezmienionej formie, jako coś w rodzaju „dodatku" do recenzji. A więc Panie i Panowie, oddaję w tym momencie głos autorowi, który szczegółowo opowie Wam, jak to wszystko wyglądało:

Pomysł na stworzenie gry, zrodził się na przełomie 1994/95 roku. Chodziłem wtedy jeszcze do technikum, ale wraz z kilkoma kolegami z klasy dzieliliśmy pasję do c64. Były to już czasy, gdzie pojawiały się pierwsze PC-ty i było już sporo Amig, na zachodzie rynek gier na komcia zanikał. Co chwila pojawiały się świetne tytuły, ale coraz rzadziej na „naszej" platformie. Do jednych z nich należała Dyna, Blaster , która była odpowiednikiem europejskim Bombermana. Dostarczała ona niesamowity tryb rozgrywki dla wielu graczy.. Wieloosobowe gry to jeszcze wtedy była rzadkość, czasy shooterów 3D i internetu dopiero miały nadejść. W ‚Dynę' potrafiliśmy ciupać czasem nawet całą noc. W końcu musiała zaświtać myśl, dlaczego nie zrobić czegoś podobnego na c64? Nasza grupka liczyła cztery osoby, z czego dwie bawiły się w nieśmiałe próby programowania. Tymi osobami byli: Rasputin i Ja. Dodatkowo były dwie, które wolały grać - jednak w tym przypadku poniosła ich ambicja i zaraz dwóch graczy przemieniło się w grafika (Gutted) i muzyka (Lobo).

Wszyscy „raczkowaliśmy" w swoich profesjach a więc tym bardziej było to dla nas duże wyzwanie. Coś tam nieśmiało zacząłem, Raspi popatrzył i usprawnił a efekt końcowy spodobał się nam a jak usłyszałem pierwszą muzyczkę Lobo to uwierzyłem, że może się udać. Priorytetem był tryb dla wielu graczy i stworzyliśmy taki, w którym jednocześnie mogły grać dwie osoby na joystickach a jedna z klawiatury. Boombastic Benny - bo w końcu taką nazwę otrzymał ten Projekt - pojawił się po roku w wersji preview, z grywalną częścią multiplayer i „symboliczną" dla jednego gracza, pomyśleliśmy, że w zasadzie można by grę nawet wydać i zarobić. Była to ostatnia chwila, gdyż byliśmy świeżo po maturze a studia zmuszały do wyjazdu z rodzinnego miasta a nie było pewne czy kommodorek zmieści się do plecaka. Niestety był to już też zmierzch naszego krajowego rynku na ośmiobitowce, preview, co prawda został wysłany, ale symboliczna propozycja zarobkowa, całkowicie przekreślała szanse na kontynuowanie projektu na studiach i zrezygnowaliśmy z niej. Z żalem, ale BB powędrował na półkę a wraz z nim świat, Commodore 64. Co ciekawe, BB wyciekł jednak w jakiś nieokreślony dla mnie sposób do sieci i można zobaczyć go na stronie GTW, wersja preview zawiera sporo błędów a najgorsze w tym jest, że to wersja scrackowana i to jeszcze nieudolnie - jest problem ze sterowaniem joystickami - co właściwie przekreśla korzystanie z niej (chociaż właśnie sprawdziłem, że jest już dołożona poprawna wersja na d64). Jednak zobaczyć BB po latach, to było miłe zaskoczenie - czyli świat jeszcze o nim nie zapomniał. Minęły (długie ;-) studia i wróciłem do domu, jako bezrobotny. Na miejscu pozostał tylko Raspi a po kilku spotkaniach przy „browarze", padło hasło, że Bennego trzeba skończyć. Kupił na allegro zestaw c64 (bo nasze były już dawno sprzedane) dyskietki ze, źródłówkami zostały, ale trzeba było sobie wszystko, prawie od zera przypomnieć. Z racji tego, że jeszcze byłem bezrobotny, podjąłem próbę – w odróżnieniu od Raspiego, który niestety nie miał na to wystarczająco czasu a i z czasem los zmusił go do zmiany zamieszkania. Po kilku godzinach spędzonych nad źródłówkami, już wiedziałem, że to nie będzie „dopisanie kilku linijek kodu" a ostatecznie, stwierdziłem, że jak nie zacznę od nowa to nic z tego nie będzie. I poszło... Najpierw na c64, potem na emulatorze, w którym odpalałem Turbo Assembler, aż w końcu przesiadłem się zupełnie na Cross-platformę - i dobrze, bo jakbym został przy pisaniu na komodzie to już dawno straciłbym cierpliwość. Na początku 2007 ujrzał światło dzienne kolejny preview, o już bardziej nawiązującej nazwie „Bomberman C64". Muzykę do gry napisał, mało wtedy znany dopiero rozpoczynający karierę na scenie, młodziutki muzyk Owen (teraz Conrad), który wstąpił do Samaru, ale za to z talentem. Co ciekawe nie widział nigdy wcześniej Dyny Blaster a więc nie inspirował się tą ścieżką dźwiękową. W tym czasie rozgrywał się również konkurs na grę dla c64 i ją zgłosiłem. Zajęliśmy drugie miejsce. Ta wersja została bardzo ciepło przyjęta przez środowisko scenowe a liczba downloadów z CSDB świadczy o lubianej pozycji softwarowej c64. Tym razem skupiłem się na trybie dla jednego gracza (może, dlatego że sam zostałem na placu boju) i naturalnie zarzucano jej brak rozgrywki dla wielu graczy. Obiecałem, że dorobię. Miało być szybko a wyszło tak jak zwykle, praca, rodzina i inne sprawy. Czas ten przeciągnął się do dzisiaj (prawie 6 lat!). Zapewniam, że znów nie było to „dopisanie kilku linijek kodu", ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło, mimo wszystko człowiek cały czas ewoluuje i Bomberland (jak widać nazwa też) ma jeszcze lepiej opracowany kod, ma pełnowartościowego multiplayera i rozwiązaniami nie tylko Dyny Blaster, ale i całej serii Bombermanów a i również z pomysłami autorskimi. Niestety kolejny raz jest to preview - ale na prawdę blisko pełnej wersji. Tym razem nawet ścieżka dźwiękowa nie pozostawia złudzeń. Wiadomo było, z jaką grą mamy do czynienia. Moim zdaniem jest lepsza od oryginału.

Skull

Info

Gatunek – Arcade - Bomberman
Wydawca – Samar Productions
Rok – 2012

C-64

Grafika:	92
Dźwięk:	78
Grywalność:	90
Ocena końcowa:	88

PRZEMYSŁAW SOŁTAN

W trakcie zbierania materiałów do książki „Bajty Polskie", przeprowadziłem masę rozmów z twórcami gier, w tym programistami. Często były to krótkie rozmowy naprowadzające na pewien tor poszukiwań i raczej nie nadawały się do publikacji, ale czasami były to ciekawe opowieści, które nie wszystkie znalazły się w książce. Postanowiłem je umieścić w magazynie, ponieważ warto je przeczytać. Dziś zaprezentuję wywiad z Przemysławem Sołtanem, programistą trzech gier na C64 (Ortotris, Kupiec i Toxic) a także członkiem demo grupy Vader i Albion.

Zacznijmy od samego początku. Jak to było w twoim przypadku, kiedy dostałeś pierwszy komputer?

Moja przygoda z komputerem zaczęła się dość późno, bo mając 18 lat doczekałem się swojego pierwszego komputera. Najpierw mój kolega kupił c64, ale jeszcze bez magnetofonu ani stacji dysków. Po włączeniu mieliśmy tylko migający kursor systemu Basic oraz stertę czasopism Bajtek. Tak, więc od podstaw programowania rozpocząłem swoją podróż. Najgorsze przyszło, gdy trzeba było wyłączyć zasilanie i stracić swoje eksperymenty ;-). W końcu doczekałem się własnej maszyny z magnetofonem i kartridżem X i rozpoczął się okres poznawania gier, ale coraz bardziej zastanawiało mnie, jak to jest wszystko zrobione. Nie obyło się

też bez rozłożenia komputera i zajrzenia do środka, ale to oczywiście po okresie gwarancji. Przełomem też był zakup taśm z oprogramowaniem Public Domain (sporo użytków i dem) skąd dowiedziałem się o istnieniu czegoś takiego jak Scena komputerowa.

W 1993 roku ukazuje się twoja pierwsza gra o nazwie Ortotris, którą wydajesz w firmie TimSoft. Skąd pomysł na taką grę i jak się zaczęła twoja przygoda z tą firmą.

Wszystko przez mojego kolegę ;) Zacząłem szukać nowych programów i razem z nim odwiedziłem firmę Timsoft w Koszalinie. Ponieważ coś zacząłem programować a firma chciała zrobić konwersję gry Ortotris z PC na C64 to pomyślałem czy tego nie spróbować. Byłem kompletnie zielony, ale wtedy nie myślałem, że czegoś nie da się zrobić. Byłem pełen pasji do tworzenia czegoś ciekawego. Potraktowałem to, jako wyzwanie i zacząłem tworzyć grę. Mało literatury, brak internetu, jedna książka i jakieś kserokopie, generalnie jakbym ponownie odkrywał Amerykę. Dostałem jednak trochę namiarów na ludzi ze sceny komputerowej. Poznałem Latifah'a i Morrisa oraz Magic'a i Explorera. To był czas wypadu też na moje pierwsze party do Tarnowa w 1993 roku, gdzie poznałem wielu ludzi w tym Kmega z Albionu.

Czy gra Ortotris była twoją pierwszą grą?

Moja pierwsza gra to Anubis, pisana w Basicu. Tak się rozpędziłem w jej pisaniu, że zabrakło mi RAM'u ;). Wiedziałem, że trzeba to zrobić jakoś inaczej. Monitor pamięci z kartridża X wskazywał mi na coś takiego jak Asembler ;) Cóż, szukanie, eksperymentowanie – zaczęła się długotrwała i mozolna nauka. Powstał ORTOTRIS, który pomógł mi na pewno w mojej ortografii, ale i nauczył rysować i programować. Pokazał podstawy i traktuję to, jako okres przedszkolny, ale niezbędny w moim życiu rasowego programisty.

Przez pewien okres nie zajmowałeś się grami i dopiero w 1996 roku zabrałeś się za ich tworzenie. Co było tym powodem, że zainteresowałeś się tworzeniem takich produkcji w tym czasie, kiedy firmy wydające oprogramowanie bardziej nastawione były na wydawanie gier na Amigę i PC?

Po wydaniu Ortotrisa zająłem się bardziej sceną. W tym czasie powstał magazyn komputerowy Vitality (łącznie 12 wydań – 9 polskich i 3 angielskie). Stwierdziłem, że jak coś robić to robić to dobrze, co ciągle jest podstawowym podejściem w mojej pracy. Osiągnęliśmy sukces, na który nawet nie liczyłem. W tym czasie nie miałem też Amigi ani PC, więc skupiałem się wyłącznie na C64.

W 1996 postanowiłem spróbować jeszcze coś zrobić z grami na C64. To była już inna, jakość tworzenia (Final III i REU). To też nabywanie umiejętności managerskich, bo nie wystarczało już wyłącznie umieć zaprogramować grę, ale i komunikować się ze współpracującymi ludźmi oraz umieć sprzedać swój produkt. Tak powstał Kupiec na C64 i PC oraz autorska gra Toxic. Przełomem było też stworzenie edytora plansz do

Ortotris - informacja o legalnej wersji - Tim Soft (1993)

Ortotris - obrazek tytułowy - Tim Soft (1993)

Ortotris - plansza gry - Tim Soft (1993)

gier – Delight. Stałem się programistą nie tylko od gier, ale i programów użytkowych. Jest to owocny czas współpracy z wieloma ludźmi a niektórych z nich nawet nie poznałem osobiście, ale wyłącznie poprzez korespondencję.

Byłeś członkiem jednej z lepszych na polskim rynku grup game development, która nazywała się Color 7. Czy możesz powiedzieć coś o ich powstaniu, produktach?

Color7 Production to coś niesamowitego. Grupa przyjaciół tworząca gry, ale i w nie grała, szczególnie, w Zwain Bereten ;) Mieliśmy też sporo planów, ale nie wszystko dało się zrealizować. Założycielami byli Latifah, Morris oraz Dickens. Potem dołączyło trochę innych osób. Z moich projektów, które nie doszły do skutku był CiachBach – gra puzzle dla dzieci tworzona z Latifahem oraz zręcznościówka podobna do Mortal Kombat z grafikiem Cosmo. Nastał jednak czas, gdy coraz trudniej było sprzedawać gry na C64.

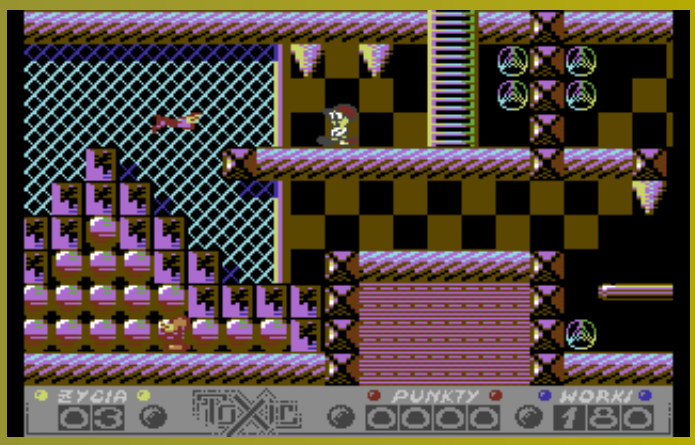
W 1996 powinna ukazać się twoja następna gra o nazwie Toxic. Jednak nigdy nie była oficjalnie wydana, dopiero po latach trafiła do Internetu. Co było powodem, że nie została wydana?

Gra Toxic została sprzedana, ale wydawca stwierdził, że nie będzie jej już dystrybuował. To czas przejścia firmy Timsoft na pośrednictwo w sprzedaży gier, ale nie wiem jak jest obecnie. Cieszę się, że Toxic, jednak nie zaginął gdzieś i mógł ujrzeć światło dzienne. Ja już myślałem, że jest już bezpowrotnie stracony. W grze Toxic udało mi się opracować scroll--owanie ekranu. Był to dobry materiał na wersję pełno-dyskową, ale ten pomysł nie powstał. Wersja plikowa zawierała dwa poziomy, ale starałem się maksymalnie upakować projekt. Pewnie teraz ciekawa byłaby konwersja na urządzenia mobilne np. na Androida :)

Byłeś odpowiedzialny za stworzenie konwersji znanej gry z Atari o nazwie Kupiec na C64 i PC. Skąd pomysł akurat na wersje na te komputery i jak wyglądało ich tworzenie.

Toxic - ekran wyboru misji - Tim Soft (1996)

Toxic - misja 1 - Tim Soft (1996)



Toxic - misja 2 - Tim Soft (19960

Prawdę mówiąc nigdy nie widziałem gry Kupiec na Atari. Jeśli chodzi o tą grę to otrzymałem propozycję konwersji na C64. Po wykonaniu projektu miałem pieniądze na mój pierwszy PC i to, co zacząłem, to wcale nie granie, ale nauka programowania w Delphi i konwersja na C64. Jestem zadowolony z obu projektów. Dużo się wtedy nauczyłem.

Grafik: Marcin Mazur - Latifah / Color7

Merchant - cracked by Alpha Flight + Hitmen, translation by Moonchild / Hitmen

Kupiec - wersja kasetowa - Timsoft (1996)

Kupiec w wersji na C64 rozprowadzany był w wersji dyskowej oraz kasetowej. Czym różnią się obie wersje od siebie?

Obie wersje funkcjonalnie się nie różniły, jeśli chodzi o algorytmikę. Istotną zmianą jest ładowanie dodatkowej grafiki w wersji dyskowej.

Kupiec - wersja dyskietkowa - Timsoft (1996)

Jak wyglądała twoja współpraca z firmą TimSoft?

Moja współpraca z firmą Timsoft zakończyła się po wydaniu gry Toxic. Skończyłem studia i zacząłem pracę na uczelni, jako wykładowca. Tak rozpocząłem uczenie innej sztuki programowania.

Czy oprócz tych gier próbowałeś jeszcze coś tworzyć na C64 / PC?

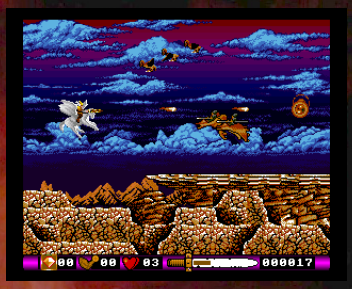
Osobiście cieszy mnie, gdy mogę robić coś użytecznego dla ludzi. To daje mi dużo frajdy. Bardzo się zaangażowałem, więc w projekt Piotra Tracza (Kmeg/Albion) z Creative GIS Solutions. Myślę, że stworzyliśmy coś unikalnego – zestaw programów GEOXA do wyświetlania i projektowania map geograficznych (wszystko pisane w C++). Projekt można odnaleźć na www.cgis.pl. Poza tym mam też spore umiejętności w programowaniu w języku VHDL. Cóż to jest? Jestem nie tylko programistą, ale i elektronikiem a VHDL to język używany do projektowania systemów logicznych, które później można zaimplementować w reprogramowalnych układach logicznych, np. zaprojektować swój własny mini-procesor np. ten, który jest wewnątrz naszego ulubieńca - C64.

Obecnie zajmuję się programowaniem systemów do zarządzania gotówką w bankach oraz tworzę własną bibliotekę do zarządzania transportami (programowanie w Javie) oraz współpracuję z Piotrem Traczem przy Creative GIS Solutions. Można by rzecz, że programowanie i gis to moja pasja.

Wywiad przeprowadził: Ramos

Pegasus

Nie tak dawno temu wpadła mi w ręce stara gra o nazwie Pegasus. Znajomy robił porządki i dobrze wiedział gdzie przynieść amigowe graty :) Przyznaję, że jako zapalony gracz w latach 80-90tych znający dziesiątki tytułów, nijak nie potrafiłem skojarzyć o czym może być ta gra. Rozejrzałem się po pokoju-hmm..Cd32 odpada nie da się włożyć dyskietki. Samantha stojąca na dostojnym miejscu również nie posiada stacji. Już wiem 1200, szukam mętnym wzrokiem...no tak jest w serwisie...., nagle z szafy wyłania się niczym święty Graal zrujnowana, ledwo zipiąca, znaleziona na wysypisku śmieci Amiga 500+, pomyślałem „cóż, dziś ma okazję by stać się gwiazdą". Szybciutko kabelek do monitora, drugi do sieci i jazda. Włożyłem dyskietkę jedna z dwóch i co widzę napis Gremlin rok 1991, pomyślałem sobie będzie dobrze. Ale dlaczego wcześniej w to nie grałem? Szybko włączyłem Sam, OWB, by dowiedzieć się czegoś w sieci, ale tam też z tym krucho, nie pamiętałem również opisów w starych periodykach poświęconych grom - pierwsze co mi przyszło do głowy - czyżby to był, aż taki gniot? Nie to nie możliwe, trzeba to sprawdzić samemu. Wziąłem pada w swoje łapska, pierwszy ekran, miła muzyczka i uśmiech na mojej twarzy, będzie dobrze.



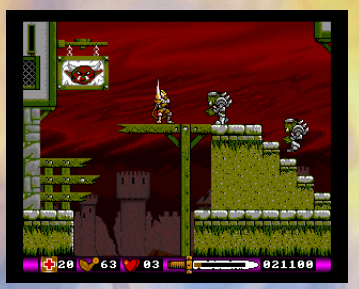
Z grą zaznajamia nas krótkie intro w postaci slideshow, z którego dowiadujemy się, że Szatan pan ciemności i zła zamierza spełnić swój niecny plan i przemienić raj w spustoszony, martwy krajobraz za pomocą swoich hord, nieumarłych dusz i demonów.

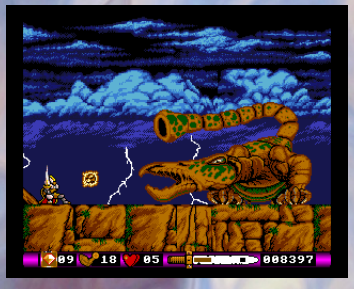
Z pomocą przychodzi Perseusz, który ostatkami sił dotarł do zamku ostatniego sprzymierzeńca czarodzieja Chana. Ten nakazał mu zwalczyć zło, które pogrążyło cały świat, a do pomocy dał naszemu bohaterowi magiczny miecz, broń palną i tytułowego skrzydlatego konia Pegaza.

Sama gra to klasyczna dwuwymiarowa produkcja jakich pełno było w tamtych latach.

Nie wnosi zbyt wiele powiewu świeżości na tle pozostałych produkcji, ładna kolorowa grafika w 32 kolorach, w tle klasyczne efekty paralaksy, bardzo ładnie się prezentują, bohater duży, ładnie animowany. Mroku dodają tła np. z nisko wiszącymi ciemnymi chmurami i efekty dźwiękowe np. uderzających gromów.

W samej grze muzyki niestety nie uświadczymy, więc trzeba zadowolić się efektami dźwiękowymi, które jak pisałem wcześniej dodają grze kolorytu, jednak nie stoją na wysokim poziomie. Taka średnia w tamtych czasach. Dużym plusem są levele podzielone na dwa rodzaje. Jedne to typowa strzelanka, lecimy w prawo i prujemy do wszystkiego co popadnie, sami starając się nie dostać. Druga to platformówka klimatem przypominająca Risky Woods. Gra ma kilkadziesiąt etapów do przejścia i podzielona jest na 5 światów, w których w każdym z nich na samym końcu walczymy z tzw. bossem, czyli jednym z potężnych demonów władcy ciemności. W ostatnim Perseusz schodzi do samego piekła i spuszcza łomot samemu Rogatemu stając się zbawcą świata. W nagrodę mag Chan uwiecznia na nieboskłonie gwiazdę Pegaza, by na wieki przypominała nam o tym heroicznym czynie.





Tyle w tym temacie. Gra trzyma poziom i warto w nią zagrać, jak na 1991 rok ma ładną grafikę, miłe dla oka efekty i różnorodne światy. Paleta barw tworzy w jakimś stopniu mistycyzm, lecz brak muzyki psuje troszkę ten klimat. W tamtych czasach przy zalewie gier na Amigę ta pozycja mogła mi niejako umknąć, lecz ogólna ocena jest jednak jak najbardziej na plus.

Vegeta

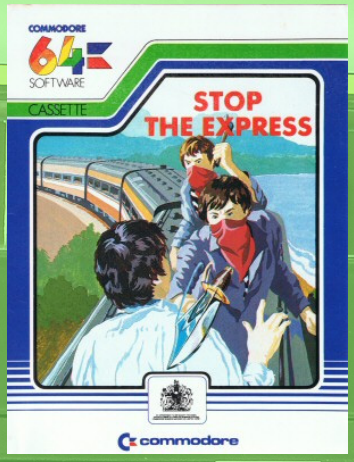
Info

Gatunek – Shoot'em Up - Platformer
Producent – Optimus
Wydawca – Gremlin Graphics
Rok – 1991
Platforma – Amiga OCS, ECS

Amiga

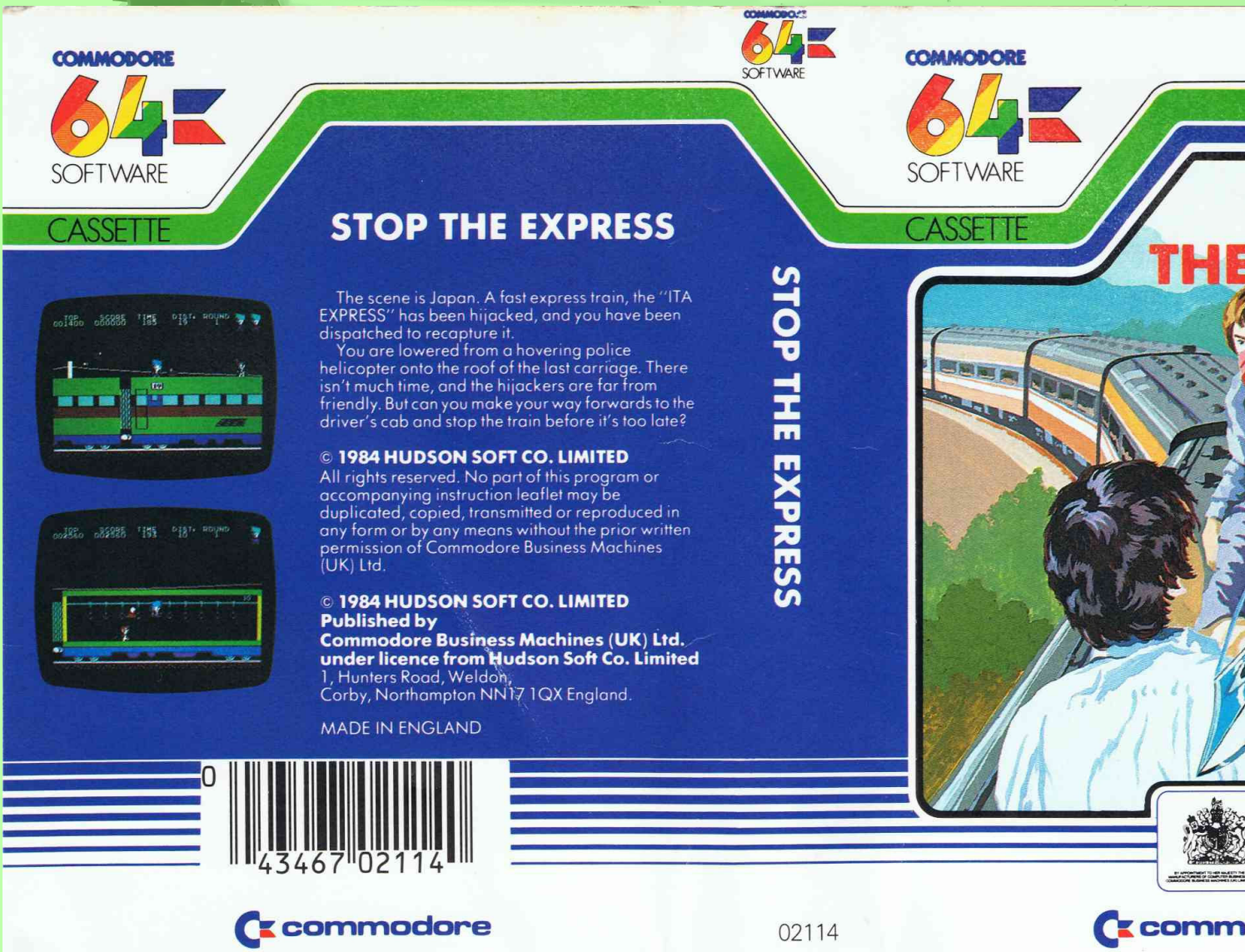
Grafika:	80
Dźwięk:	40
Grywalność:	75
Ocena końcowa:	75

Stop the Express



Kto by się spodziewał, że na Commodore 64 były pisane gry przez Japończyków. Przecież C64 nie był w tym kraju popularnym komputerem. Takich gier tworzonych przez ludzi z kraju kwitnącej wiśni jest nie dużo. Jednym z takim produktów jest gra o nazwie Stop the Express stworzona w 1984 roku przez Hudson Soft Company i wydana pod szyldem Commodore Business Machines. W wersji japońskiej gra nosi tytuł „Bousou Tokkyuu Sos", a na rynku amerykańskim i europejskim nosiła tytuł „Stop the Expres". Hudson Soft znana jest głównie z gier na konsole Nintendo, ale nie pogardziła też popularnymi w latach 80-tych komputerami domowymi jak: ZX Spectrum, Commodore 64 czy popularnym w Azji komputerem MSX. Najbardziej znanym produktem tej firmy jest Bomberman, który doczekał się kilkunastu następnych części.

Akcja gry dzieje się w Japonii. Szybki pociąg ekspresowy, "TIA EXPRESS" został porwany i opanowany przez złych czerwonych facetów „Redmanów". Twoim zadaniem jest odbić pociąg i go zatrzymać. Wcielasz się w postać agenta specjalnego Blaby's Casey Jones. Policyjnym helikopterem docierasz do jadącego pociągu i po opuszczeniu na linie na dach ostatniego wagonu, musisz w miarę wykonać powierzoną misję. Twoim zadaniem jest dotarcie do lokomotywy i zatrzymanie pędzącego ekspresu zanim dojedzie do granicy. W grze możemy sterować joystickiem z portu nr 1 lub z klawiatury. W pierwszej turze rozgrywkę zaczynamy od ostatniego 20 wagonu. Poruszamy się po dachach wagonów tą drogą mamy dotrzeć do wagonu nr 11. Niestety wróg nie śpi i porywacze od razu zaczynają nam przeszkadzać. Zaczynają nas gonić, a oprócz tego rzucają w nas nożami. W tym całym pośpiechu nasz agent zapomniał zabrać ze sobą broni. Na szczęście wystarczyło pomyśleć i znalazła się broń do walki z bandytami. Co jakiś czas nad pociągiem przelatuje czerwony ptak i jak go złapiemy, to możemy go użyć przeciwko porywaczom. Ptak zrzuci ich z wagonu. Możemy też wyeliminować wrogów, skacząc na nich. W przypadku kiedy najczęściej goni nas dwóch złych panów nie polecałbym tego rozwiązania. Biegnąc po dachach wagonów trzeba też uważać na stalowe konstrukcje przesuwające się nad pociągiem. W nieodpowiednim momencie wykonany skok



kończy się czołowym zderzeniem i zrzuceniem z dachu wagonu. Zbliżanie się do niebezpiecznej konstrukcji jest za każdym razem sygnalizowane odpowiednim komunikatem na ekranie. Każde spadnięcie naszego bohatera z wagonu to zaczynanie misji od początku. Znowu korzystamy z pomocy helikoptera, który nas umieszcza na dachu wagonu numer 20. Gdy dotrzemy do wagonu nr 11 przechodzimy do kolejnego etapu rozgrywki. Po zakończeniu każdego poziomu gra wyświetla komunikat, że ukończyliśmy etap i dolicza nam punkty za nie wykorzystany czas. W przypadku wykorzystania czasu nie mamy doliczanych dodatkowych punktów. Na przejście każdego etapu mamy tylko 200 sekund. W drugim poziomie sceneria nam się zmieniła. W tej rundzie poruszamy się wewnątrz pociągu, a przeciwnicy nie gonią nas, tylko wybiegają naprzeciw. Nie ma czerwonego ptaka, więc nie mamy żadnej broni. Tu musimy radzić sobie bardziej sprytem. Naszych wrogów należy przeskakiwać lub złapać się zwisających uchwytów, wtedy wystarczy poczekać aż przejdą pod nami i możemy zeskoczyć. Trzeba pamiętać, że nie możemy tak wisieć w nieskończoność. Pod sufitem krążą duchy i spotkanie z nim może się źle dla nas skończyć. Po dotarciu do wagonu numer jeden mamy jeszcze jedno ostatnie zadanie do wykonania. Trzeba złapać klucz i otworzyć drzwi wagonu. Jeśli nam się to uda, pociąg zatrzyma się, a nasz agent wyjrzy przez drzwi lokomotywy. Na ekranie ukaże się napisz gratulacyjny zatrzymania pociągu i zaczynamy dalszą grę od początku.

W 1983 roku gra najpierw ukazała się na komputer ZX Spectrum, a rok później ukazuje się na Commodore 64 i MSX. Wersja na Spectrum ma dołączony do gry tytułowy obrazek, a wersja na C64 / MSX ma intro pokazujące przejeżdżający pociąg. Wszystkie wersje mają taką samą kolorową grafikę i efekty dźwiękowe, których nie ma zbyt wiele. Słychać je tylko w najważniejszych momentach. Jak na grę stworzoną w 1984 to robią one duże wrażenie. Grafika w grze jak na ten rok jest zrobiona w kolorowym hiresie co na tle innych tego typu produkcji z tego okresu bardzo się odznacza. Widać wyraźnie, że twórcy produktu inspirowali się trochę filmami o Jamesie Bondzie. W 1985 firma Hudson Soft stworzyła na bazie „Stop the Express" wersje na konsole pod tytułem Challenger. Gra została wydana tylko w Japonii i nie przypominała już tak bardzo swojego pierwowzoru. W 2004 Jetman Dad wzorując się na wersji tej gry z ZX Spectrum stworzył wersje na Windows PC.

Mimo, że gra powstała na początku lat 80-tych, to świetnie nadaje się do zaprezentowania młodszym pokoleniom na różnych spotkaniach ze starymi komputerami.

Ramos

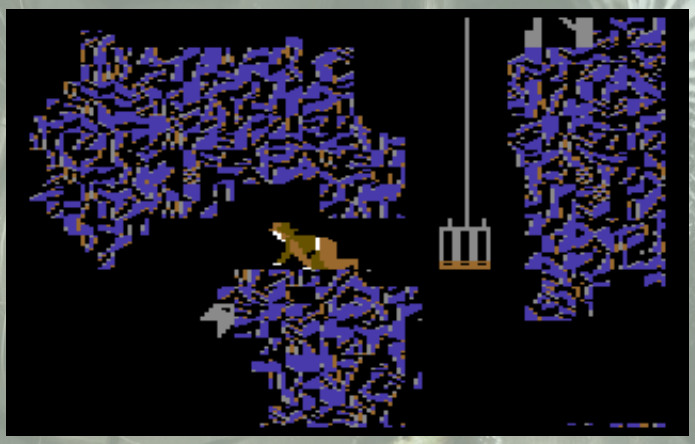
Info

Gatunek – Arcade - Platformer
Wydawca – Commodore Business Machines
Rok – 1984

C-64

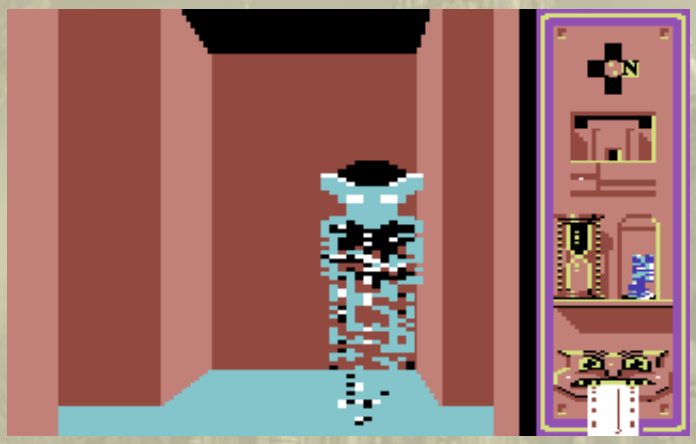
Grafika:	73
Dźwięk:	10
Grywalność:	65
Ocena końcowa:	50

pod wpływem jakichś środków odurzających, zwracając dodatkowo uwagę na dziwaczną fizykę, problemy w detekcji kolizji oraz możliwość niemal „zawisania" w powietrzu. Twórca tego tytułu (Paul Norman) miał chyba jednak dryga do tworzenia niecodziennego klimatu, bowiem to on właśnie napisał wcześniej Forgotten Forest (a później i jego sequel). Jest też autorem gry Aztec Challenge, produkcji dobrze fanom znanej i może nie tyle strasznej, co i tak dość klimatycznej. Pierwsza, oryginalna wersja Caverns Of Khafka została napisana na małe Atari (ta sama firma wydawnicza, lecz inny autor), jednak na naszym C64 gra wygląda zupełnie, zupełnie inaczej i moim zdaniem o wiele lepiej (co by nie mówić o jej błędach, został w nią tchnięty o wiele lepszy klimat).



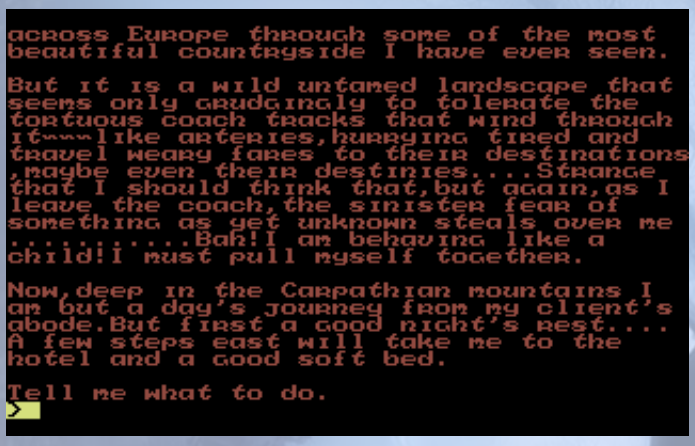
Scarabaeus – 1985, Ariolasoft

Kolejny tytuł prezentuje fabułę niemal bliźniaczą, bowiem głównym naszym celem jest odnalezienie ukrytego w egipskim grobowcu starożytnego skarbu Skarabeusza, będącego bezcennym szmaragdem o kształcie chrząszcza. Główny bohater (który, jak pokazuje intro, ląduje przy wejściu czymś w rodzaju kosmicznej kapsuły, w dodatku z towarzyszącym mu psem, co może wyglądać dość dziwnie) będzie musiał w tym celu przebyć trzy poziomy tego grobowca (połączone windą) a na każdym z nich do wykonania będzie miał inne (choć powiązane ze sobą) zadania. A czym jest właściwie ta gra w kwestii jej konstrukcji? To połączenie trójwymiarowej, labiryntowej zręcznościówki i gry logicznej. Gra, w której bez dołączonej instrukcji ciężko dojść, o co chodzi a że większa ilość graczy posiadała kopie, nazwijmy to „legalne inaczej", to nieliczni tylko rozgryzali prawdziwy cel gry i sposoby jego osiągnięcia. Wielu z tych pozostałych wspomina właśnie po latach, że w czasach wczesnej młodości pogrywali w tą produkcję kompletnie nie wiedząc, o co w niej chodzi, po prostu błądząc po labiryncie i czerpiąc z samego tego faktu satysfakcję (dość masochistyczną chyba, skoro jednocześnie przypominają sobie, że napotykane w tych labiryntach mumie, pająki i zombie śmiertelnie ich przerażały :)). Nie ma się, co jednak dziwić, bowiem perspektywa widoku z oczu głównego bohatera, plus pojawiające się znienacka duże kreatury, z towarzyszącym temu nagłym dźwiękiem mogły swego czasu podnieść ciśnienie. Gra Scarabaeus została też rok później ponownie wydana przez Spinnaker Software, tym razem pod tytułem Invaders of the Lost Tomb (nazwa na rynek USA).



Dracula – 1986, Computer Rentals Limited

Gier o identycznej nazwie wyszło dosyć sporo, jednak nam chodzi konkretnie o tą właśnie tekstową przygodówkę. Choć niemal cała akcja Draculi rozgrywa się w trybie tekstowym, to jednak produkcja ta generuje klimat sporego niepokoju, po pierwsze z powodu samego tematu, jaki porusza, po drugie dzięki klimatycznym i sugestywnym opisom działań, jakie towarzyszą postępowi całej historii a po trzecie w końcu, poprzez zawarte w sobie graficzne, obrazkowe przerywniki, ukazujące najczęściej metodę zgonu głównego bohatera. Umrzeć można tu, bowiem na wiele sposobów i nieraz wystarczy jedno nieprzemyślane działanie, by tak właśnie się stało. Cała gra składa się z trzech osobnych rozdziałów, gdzie każdy z nich pozwala nam wcielić się w inną osobę, ze swoją własną historią (choć oczywiście każda z nich jest powiązana z głównym tematem gry). Twórcy (bądź też wydawcy, nie wiem) próbowali chyba zadbać o umysły młodych graczy, bowiem przed rozpoczęciem zabawy wita nas plansza informująca, że gra przeznaczona jest wyłącznie dla odbiorców od lat 15-stu (już widzę, jak młodsi z własnej woli grzecznie wyłączali w tym miejscu komputerki :)). Wspomnieć trzeba, że panowie z CRL wydali też kilka innych mrocznych, tekstowych przygodówek w podobnych do Draculi klimatach a mianowicie m.in. Frankenstein, Jack the Ripper, Wolfman, czy Book of the Dead.



Dante's Inferno – 1986, Beyond

Wielu z Was pamięta pewnie czasy szkoły średniej, gdy jedną z lektur omawianych na lekcjach języka polskiego był poemat „Boska Komedia" autorstwa Dante Alighieri, opowiadający o podróży pewnego „pielgrzyma" przez piekło, czyściec i raj. Cóż mógł w czasach królowania ośmiobitowców zrobić taki nastoletni fan gier komputerowych, których do książek niezbyt ciągnęło? Na przykład odpalić sobie Dante's Inferno na C64 i choć naturalnie nie poznał on w ten sposób całościowej fabuły lektury, to jednak rzucając w szkole kilkoma szczegółami zauważonymi właśnie w grze, niejeden nauczyciel pomyślał, że uczeń ten wspomniany poemat przeczytał :). Oczywiście taki starszy już gracz raczej przy ekranie portkami nie trząsł, ale jeżeli grze i podróży przez kolejne kręgi piekła przyglądało się nieopatrznie młodsze rodzeństwo to koszmary gotowe, tym bardziej, że podczas rozpoczęcia rozgrywki wita nas komunikat brzmiący „porzuć wszelkie nadzieje". Grafika w tej produkcji jest naprawdę mroczna, pełna różnorakich bestii, dziwacznych postaci i symbolizmu. Nadzy grzesznicy targani przez wiatr, czarne ręce wychodzące nagle z gleby, czy też upioropodobny przewoźnik, przeprawiający nas łódką przez rzekę Styks, mogą działać na wyobraźnię. Kontakt z każdym nieprzyjaznym bytem też kończy się śmiercią w unikalny dla niego sposób. Niestety, trzeba przy tym uczciwie przyznać, że oprawa muzyczna nie idzie w parze z graficzną, bowiem jest ona zdecydowanie zbyt „pozytywna" w stosunku do całej otoczki gry (niektóre motywy zapożyczono z twórczości J.S. Bacha), ale na to już nic nie poradzimy. Warty odnotowania jest fakt, że pochodząca sprzed wielu lat Commodorowska wersja gry, w sensie odwzorowania otoczenia i charakterystyki kolejnych kręgów piekła jest znacznie wierniejszą adaptacją lektury, niż produkcja (o tym samym tytule) wydana zaledwie dwa lata temu na komputery PC i konsole najnowszej generacji.

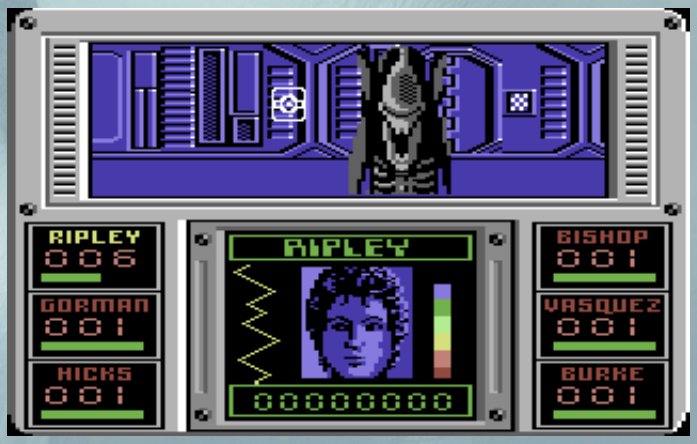
Friday The 13th – 1986, Domark

Gra została oparta na filmie "Piątek Trzynastego" i tutaj także, podobnie jak we wspomnianym horrorze, przyjdzie nam zmierzyć się z psychopatycznym mordercą Jasonem. Jako, że film ten należał do podgatunku popularnych w tamtym czasie „slasherów", trup ścielił się gęsto także w grze, która polegała po prostu na tym, by znaleźć i zabić Jasona, zanim on pozabija wszystkie wyszczególnione u dołu ekranu postacie (nasi znajomi, z którymi to wybraliśmy się na wakacje, nie przeczuwając niczego strasznego), włącznie z graczem (im więcej z nich pozostanie przy życiu, tym wyższy ostateczny wynik punktowy). Najgorszy (w sensie generowania przerażenia oczywiście) jest w tej grze moment odegrania przez komputer samplowanego wrzasku towarzyszącemu dopadnięciu i zamordowaniu przez Jasona kolejnej ofiary – brzmi to naprawdę strasznie i wraz z towarzyszącym momentem zaskoczenia, potrafi zerwać z krzesła. Grafika (poza obrazkiem na ekranie tytułowym przedstawiającym maskę Jasona we krwi oraz pojawiającym się w trakcie gry obrazem głowy przebitej nożem) nie przestawia się szczególnie przerażająco, jednak poczucie ciągłego zagrożenia i strachu przed wpadnięciem na krążącego po całej mapie gry Jasona, robi swoje. Natrafiłem na komentarz gracza wspominającego swoją młodość przy tym tytule a konkretnie sytuację, w której napotkawszy Jasona, próbował uciekać przed nim przez kilkanaście ekranów a gdy ten nie tylko dotrzymywał mu kroku, ale zbliżał się na niebezpieczną odległość – z przerażeniem natychmiast wyłączył komputer :). Dziś brzmi to może śmiesznie, ale dobitnie pokazuje, jakie emocje mogły kiedyś wywoływać „zbitki" kilkudziesięciu pikseli. Tytuł Friday the 13th, po wielu latach (w 2009) doczekał się remake'u, nazwanego Sunday the 15th. Z racji dużego podobieństwa (w oryginale zostały po prostu naprawione pewne błędy, zaimplementowane nowe funkcje oraz skoczył nieco w górę poziom trudności), zakończę po prostu na wspomnieniu faktu jego ukazania się.

Aliens – The Computer Game – 1987, Electric Dreams Software

Kolejny mrożący krew w żyłach tytuł stworzony w oparciu o znany kinowy hit to właśnie komputerowa adaptacja „Obcego". Jako sześcioosobowa załoga (Ripley, Gorman, Hicks, Bishop, Vasquez, Burke), musieliśmy uciec z kosmicznej bazy na planecie LV-426, w której niespodziewanie wykryto obecność obcych. Orientacja w korytarzach tej bazy (ogromnej zresztą), z racji znacznego podobieństwa większości z nich, należy do mocno utrudnionych. Monotonia eksploracji jest jednak przerywana nagłym pojawianiem się atakujących obcych (ich zbliżająca się obecność jest zaznaczana niepokojąco narastającym dźwiękiem detektora), który

został odwzorowani naprawdę dobrze i przerażająco, co nie pozwala na chwilę spokojnego oddechu. Udany atak obcego (gdy nie zdążymy w porę nafaszerować go ołowiem) kończy się sugestywnym przerwaniem kontaktu wizyjnego danej osoby zresztą grupy. Z racji przedstawienia całej akcji w tej produkcji z perspektywy pierwszej osoby, moment rzucającego się na nas napastnika naprawdę potrafi wzbudzić przerażenie. Gra jest połączeniem akcji i strategii, bowiem by zwiększyć swoje szanse na powodzenie ucieczki, musimy w odpowiedni i przemyślany sposób rozprowadzać po bazie całą szóstkę naszych bohaterów. Na uwadze należy mieć też mocno limitowaną amunicję oraz statusy życia i staminy (co naturalnie niezbyt pomaga). Gry tej nie należy mylić z drugą produkcją o zupełnie identycznym tytule, wydany rok wcześniej przez Activision. Ma ona jednak całkowicie inną konstrukcję, styl i jest znacznie mniej przerażająca, nie ma, więc celu jej tu przedstawiać.

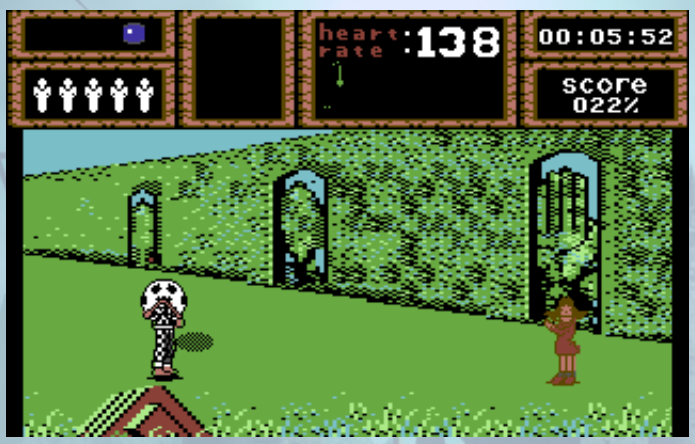


Project Firestart – 1989, Electronic Arts

Tytuł tej produkcji to nazwa projektu rozpoczętego w 2061 roku, na pokładzie statku badawczego Prometeusz. Jego celem było stworzenie za pomocą modyfikacji genetycznych silnych i wytrzymałych robotników, zdolnych do pracy w najcięższych warunkach kosmicznych kopalni wydobywających tytan oraz iryd. Chociaż tego typu działania są z naukowego punktu widzenia bardzo niebezpieczne, postanowiono zaryzykować, ufając solidnym zabezpieczeniom statku. Prometeusz jednak przestał reagować, co oznacza, iż jego zabezpieczenia musiały zostać naruszone – a to już koniecznie trzeba sprawdzić… Project Firestart został nazwany pierwszą w historii w pełni ukształtowaną grą o charakterze survival horroru. Świadczą o tym m.in. poczucie izolacji oraz ciągłego zagrożenia, główny bohater będący raczej słabo uzbrojoną ofiarą niż mega mocarzem rozwalającym bez problemu wszystko, co się rusza, animowane cut-scenki oraz kilka różnych zakończeń. Grę cechuje też spora brutalność oraz wiele (bardzo obrazowo ukazanych) możliwości bycia uśmierconym. Natrafianie na porozrzucane i zmasakrowane ciała członków załogi podczas eksploracji statku, czy też wyskakujące nagle „znikąd" w ciemności kreatury także raczej nie wpływają pozytywnie na nasze samopoczucie. Generalnie, założeniem twórców było stworzenie gry naprawdę strasznej, która dużo bardziej niż tytułem akcji byłaby konstrukcją opartą na otwartej, nieliniowej eksploracji i przygodzie. Tytuł bardzo mocny zarówno audiowizualnie, jak i fabularnie, jednak zdecydowanie tylko dla odpornych psychicznie.

Weird Dreams – 1990, Rainbird

Steve, główny bohater, zakochał się w swojej współpracowniczce Emily. Wszystko byłoby z pewnością super, gdyby nie taki mały drobny „szczegółik" a mianowicie fakt, że Emily była opętana przez demona (o czym Steve naturalnie nie wiedział). O ile on miał, więc wobec swojej ukochanej dobre intencje, o tyle ona chciała wykorzystać go, jako kolejną ofiarę dla swojego prześladowcy, by dzięki temu ten przestał jej dokuczać. Gdy znalazła już na to sposób i biednego Steva skutkiem opętania zaczęły coraz częściej nawiedzać straszliwe wizje i koszmary, szukał on pomocy najpierw u psychiatry (niestety bez powodzenia) a finalnie u neurochirurga, przez co wylądował na operacyjnym stole i w momencie, gdy został poddany narkozie, rozpoczyna się gra. Weird Dreams wyłamuje się może ze schematów typowej produkcji grozy, nie strasząc w typowy dla takich tytułów sposób, lecz prezentuje nam zamiast tego dziwaczne i surrealistyczne obrazy i sytuacje, jakby żywcem przeniesione na ekran z jakichś wizji szaleńca. Główny bohater lata sobie w piżamie a my sami w tym pokręconym fikcyjnym świecie nigdy nie możemy być pewni, co też nas za chwilę spotka (no chyba, że gramy już po raz któryś z kolei). Napotykani przeciwnicy to na przykład ogromna osa, klaun wyskakujący z pudełka, mała dziewczynka z rzeźnickim nożem, czy piłka nożna z zę-



batą paszczą. Biegać będziemy z kolei po pustyni, czy ogromnej klawiaturze pianina. Zamiast standardowego paska energii, czy czegoś w tym rodzaju mamy monitor pracy serca, który w ciężkich chwilach skacze sobie do góry. Do oryginalnego wydania gry dołączana była drukowana, 64-stronicowa nowela wprowadzająca w historię sterowaną przez nas bohatera (tam, gdzie fabularnie nowela się kończy, zaczyna się gra). Co ciekawe, służyła ona dodatkowo za zabezpieczenie antypirackie, bowiem gracz musiał przy uruchomieniu wprowadzać odpowiednie słowo z odpowiedniej kartki, jako potwierdzenie posiadania oryginału (ciekawe z punktu widzenia twórców połączenie przyjemnego z pożytecznym).

Killer Games – 2001, Public Domain (Beerlord)

To już nowsza produkcja (przynajmniej w porównaniu do pozostałych), bo jakby na to nie patrzeć, już z początku XXI-go wieku. Tytuł Killer Games to jakby żartobliwe nawiązanie do Summer Games czy Olympic Games. Najlepsze wyniki są, bowiem przedstawiane, jako rekordy a rywalizować w zabijaniu może ze sobą aż do 8 graczy (jeden po drugim). Choć gra w zamyśle miała być raczej groteską i czymś w rodzaju czarnej komedii dla starszych, dojrzałych graczy, to zapewne obrazki widoczne na ekranie, tych młodszych mogłyby nieźle przerazić. Mamy tu między innymi strzelanie do dzieci wybiegających radośnie ze szkoły, czy też dźganie nożem żony robiącej mężowi awanturę (a na końcu odkopnięcie jej odciętej głowy). Najbardziej sugestywne i chore jest chyba jednak mielenie w maszynce do mięsa (na czas!). Bezbronnej ofiary pośród rzeźniczych haków a mocy całej scenie dodaje spokojnie dymiący się papieros w ustach wypranego z uczuć psychopaty. Nie chcę nawet próbować domyślać się, co mogło kierować autorem podczas tworzenia tej produkcji :).

Gry opisane powyżej nie stanowią żadnego „oficjalnego" rankingu grozy a kolejność ich przedstawienia jest jedynie uporządkowana chronologicznie latami wydania, od najstarszych do najmłodszych. Dodatkowo zaznaczam, że wybór tych a nie innych tytułów jest nieco subiektywny, bo każdy z pewnością bał się czegoś innego. Ja starałem się wybrać te najczęściej wspominane, sugerując się zaczerpniętymi tu i ówdzie opiniami wracających w myślach do swojej młodości graczy. Jest, więc spora szansa, że na liście tej znalazła się produkcja, której to Ty właśnie, drogi czytelniku, zawdzięczałeś swego czasu sporo nerwowych chwil :).

Oprócz gier typowo nastawionych na przerażenie gracza i budowanie klimatu grozy, wiele „normalnych" z pozoru tytułów zawierało jakieś tam elementy wywołujące u najmłodszych fanów starych komputerków strach, choć sam tytuł, jako taki nie mógł być scharakteryzowany. Ja na przykład pamiętam, że bałem się otwartego grobu w grze Zorro a konkretnie wymaganego przez postęp fabuły momentu wejścia do niego (wyobraźnia sześciolatka podpowiadała niestworzone rzeczy, cóż tam może być i na nas czyhać). Gdy starszy brat z jeszcze starszym kuzynem grali na C64 w tą produkcję ja, choć naturalnie zaciekawiony, na tą chwilę opuściłem pokój a po powrocie kazałem sobie opowiadać, co się przez ten czas stało. Dziś może śmiesznie to brzmi, ale tak właśnie było a wielu z Was też pewnie z przymrużeniem oka wspomni dziś przy okazji lektury tego tekstu, co też z kolei straszyło Was i która z Komodorowych straszliwych postaci nie dawała kiedyś spać po nocach :).

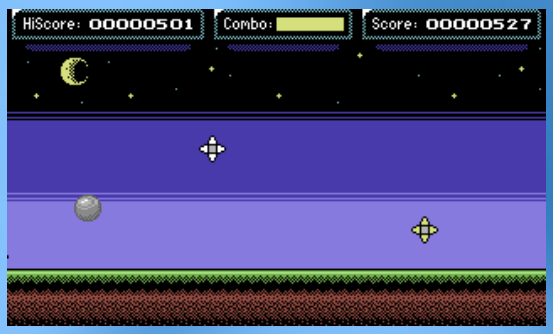
noctropolis

Spike C64 Dislike

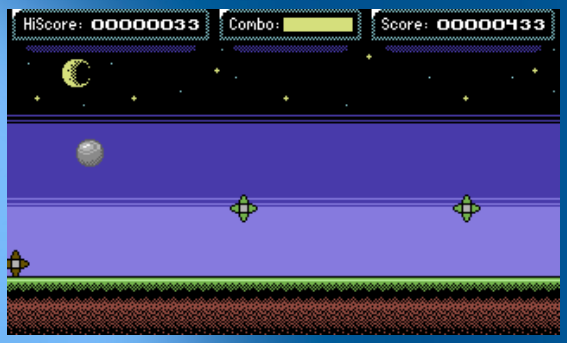
Można powiedzieć, iż w ostatnim czasie wśród twórców gier na C64 nastała lekka moda (choć nie wiem właściwie czy moda to dobre słowo, chyba bardziej wypadałoby powiedzieć nurt czy kierunek) na branie się za konwersje tytułów flashowych lub pochodzących z telefonów i innych urządzeń przenośnych. W sumie, czemu nie, bo jak to ktoś powiedział, platformy te z Komciem mają nieco wspólnego – pewne ograniczenia sprzętowe, rozmiar ekranu i idąca za tym prostota projektowanych gier. Można rzec, że klimat zbliżony.

Właściwie to, Spike C64 Dislike nie jest dokładną konwersją, lecz raczej adaptacją pochodzącą z iOS (red. system operacyjny Apple Inc. dla urządzeń mobilnych iPhone, iPod) oryginału (Spike Dislike autorstwa Jamesa Gamble) – nieco uproszczoną, ale chyba nawet wyszło to tej grze na dobre. Co my tu mamy? Niesamowicie prosty wręcz pomysł polegający na unikaniu kolizji sterowanej przez nas kuleczki z kolcami. Sterowanej, to właściwie jednak w tym przypadku nie do końca adekwatne słowo, bowiem kontrola jest bardzo ograniczona – jednoprzyciskowa. Jedyne, co mamy tu do roboty, to wznawiać i zatrzymywać ruch kulki, która jednocześnie stale (i samowolnie) odbija się od podłoża. Mówiąc jednak szczerze, nawet takie coś potrafi zaabsorbować na dłuższą chwilę. Ma to odrobinkę wspólnego z opisywanym wcześniej i dosyć osławionym już Canabaltem (gdzie z kolei ruch postaci był stały, a my sterowaliśmy jej skokami), ale nie ma też, co ukrywać, iż gry te dzieli kilka klas.

W momencie, gdy uda nam się ominąć pojedynczy kolec (a można to zrobić albo górą albo dołem w zależności od wysokości jego umiejscowienia), widoczny w górnej części ekranu pasek Combo wypełnia się. Jego wartość dość szybko jednak spada, co sprawia, że kolejne kolce trzeba omijać dość żwawo, zachowując możliwie jak największą płynność ruchu. Im robimy to szybciej, tym wartość paska pozostaje wyższa, a im ta wartość wyższa, tym więcej przyznanych punktów za ominięcie pojedynczego kolca. Oczywiście, można bawić się także w iście ślimaczym tempie, zatrzymując się przed każdą przeszkodą i analizując na spokojnie dogodny moment jej ominięcia, ale wtedy licznik punktowy będzie nam wzrastał bardzo powoli. Gra niejako wymaga, więc od nas agresywnego stylu gry i zdecydowanie premiuje go, nagradzając większymi zdobyczami punktowymi.



Tytuł zaopatrzony jest w przyjemną hi-resową, choć prościutką grafikę, o której ciężko właściwie napisać coś więcej, bo wszystko, co w grze występuje, jest widoczne na dołączonych screenach. Muzyka umilająca zabawę to także niezbyt skomplikowany, lecz wpadający w ucho energiczny motyw pasujący dobrze klimatem do tego, co dzieje się na ekranie.



Autorem gry jest Szwed David Eriksson i jest to jego pierwsza produkcja na C64. Prosta, bo prosta, ale wykonana naprawdę poprawnie i z pewnością umożliwiająca te kilka chwil niezłej zabawy. Każdy nowo pojawiający się twórca oprogramowania na Komodorka jest zresztą na wagę złota, a warto wspomnieć, że zachęcony David już bierze się za pracę nad bardziej skomplikowanym projektem. Nie ma jednak, co na niego biernie czekać, bo ten tytuł mimo swej prostoty także warto odpalić.

noctropolis

Info

Gatunek – Zręcznościowa
Wydawca – Public Domain
Rok – 2012

C-64

Grafika:	50
Dźwięk:	60
Grywalność:	55
Ocena końcowa:	55

Mała Sonda

Pomyślałem, że fajnie było by przeprowadzić wśród posiadaczy różnych komputerów firmy Commodore taką małą sondę, dotyczących sprzętów od PET'a począwszy, a na Amidze skończywszy. Sonda, co prawda zawiera tylko dwa i to na pierwszy rzut oka dość trywialne pytania, jednak jednocześnie o mocno sentymentalnym wydźwięku i dające okazję na przyjemne, nostalgiczne wspominki odnośnie naszych kochanych komputerków. Tak więc, by nie przedłużać przydługimi wstępami, skierujmy się od razu do sedna i zaprezentujmy wyniki, czyli po prostu odpowiedzi udzielane przez osoby w różny sposób wciąż związane z cudownymi maszynami rodem ze stajni Commodore.

Najpopularniejsze w naszym kraju modele, to 16-bitowe A500 i A600, oraz 32-bitowa A1200 to sprzęty, co swego czasu udanie konkurowały z PeCetami, bijąc je zresztą na wielu polach możliwościami. Amigi nie były oczywiście komputerami tylko do gier, były sprzętami praktycznie do wszystkiego, jednak gracze posiadający Przyjaciółki naprawdę mieli spore powody do dumy. Jak się na nich grało? Najlepiej zapytajmy o to samych Amigowców.

Co jest akurat w grach na ten komputer, że lubisz w nie grać?

Atreus (redaktor i korektor magazynów C&A Fan/Games): Hmm... Wspomnienia z dzieciństwa, ale nie do końca. To raczej do C64... Może raczej porównanie tych samych tytułów na Amigę i PC. Na Amidze jest lepsza muzyka, a to było ważniejsze dla mnie. Np. Flashback, mody na Ami, a midi na PC. Mody lepiej brzmią, chociaż grafika mniej kolorowa ;). Podobnie z Dune na Ami i PC. Muzyka na Ami rulez... Jednak na PC lepsza jest wersja CD-Rom, której nie ma na Ami. Są tam dodatkowe scenki z filmu, digitalizowana mowa i kilka innych wodotrysków, których brakuje na Ami. Tak naprawdę, ciężko jest się wypowiedzieć na ten temat...

Mailman (redaktor portalu PPA – http://www.ppa.pl/): Amiga to jest to komputer, który otworzył przede mną nowe możliwości, a gry pozwoliły na poszerzenie horyzontów wyobraźni i zwiększyły kreatywność.

Mordimer (stały uczestnik zjazdu SACP – Silesian Amiga Classic Party): Stare gry mają to do siebie, że na nich się wychowałem. Wtedy był to szczyt marzeń i wiąże się z nimi ogromny ładunek emocjonalny. Dzisiaj nie zachwycają już tak, jak kiedyś, podobnie do starych produkcji filmowych. Dzisiejsze propozycje na nowoczesne platformy mają wyśrubowaną oprawę graficzną i muzyczną, rozbudowane dodatki, wstawki wideo, itp. Wszystko to daje ogromną przewagę nad starymi pozycjami i nic tego nie zmieni. Jednak nadmiar dodatków nie zawsze idzie w parze z grywalnością. Najczęściej, jeśli tylko się da, po pierwszym czy drugim obejrzeniu wstawki, zaczynam je pomijać, jeśli tylko jest taka możliwość. Tak, więc stare gry może i ustępują graficznie nowym (nie było takich możliwości wówczas), chociaż nie zawsze, ale idea gier niejednokrotnie jest dużo ciekawsza od dzisiejszych. Zresztą nowe gry wielokrotnie wracają do starych rozwiązań dodając jedynie więcej możliwości medialnych. Do dzisiaj pamiętam grę o bardzo bujnym tytule "Robak Franciszek 4", w którą grałem, na ZX Spectrum i Meritum, a jest to nic innego, tylko popularny wąż rosnący w miarę zjadania kolejnych cyferek z ekranu.

Rafi (miłośnik gier): Osobiście wróciłem do gier na komputery Commodore przede wszystkim z powodu tęsknoty za klimatem i dobrą zabawą, jaką dawały kiedyś te maszynki. Do dzisiaj pamiętam te nieprzespane noce i granie z moim kuzynem w Mortal Kombat a potem Mortal Kombat 2 do białego świtu. Powodem jest też chęć nadrobienia zaległości „growych". Obecnie pojawia się dużo konwersji na komputery typu PC lub konsole siódmej generacji – brzmi kosmicznie :), lecz to już nie to samo – nie ma to jak odpalenie swojego prawdziwego dobrego Komodora czy też Amisi. Gry te dają też ogromną satysfakcję po ich ukończeniu, ponieważ poziom trudności jest o wiele wyższy niż obecnie – oczywiście pojawiają się tez tytuły hardkorowe, lecz na pewno nie w takich ilościach jak to miało miejsce kiedyś. Amiga miała znów bajkową grafikę i oczywiście urok osobisty :). Pierwszą grą, w którą się zagrywałem do bólu, był wyżej wspomniany Mortal Kombat, dla mnie była to pierwsza tak brutalna, a zarazem miodna gra.

trOLLO (redaktor portalu PPA): Generalnie lubię "retro" sprzęt, dlaczego akurat Amiga?, bo był to pierwszy „poważny" komputer, jaki miałem. Na tym komputerze przetrwałem końcówkę podstawówki, całą szkołę średnią i studia. Dlaczego Amigowe gry? Bo je lubię: Megalomania, Railroad Tycoon to gry dla mnie kultowe, wspomnienie dzieciństwa itd. A gry takie jak Napalm, Doom II to były pierwsze większe tytuły, kiedy grywałem na Amidze. Podsumowując, Amiga to dla mnie wspaniały powrót do dzieciństwa. Dodatkowo bawię się Amigą dlatego, że teraz mam okazję kupić sobie sprzęt, na który w młodości nie było mnie stać i zobaczyć jak to wszystko działa :).

V0yager (Bartłomiej Dramczyk – redaktor magazynów „Bajtek" i „C&A"): Jedną z pierwszych gier, które zobaczyłem na ekranie Amigi był Drakhen – czy można sobie wyobrazić większy szok kulturowy, jak gra fabularna w gigantycznym, wektorowym świecie? Później była epoka fascynacji przygodówkami – od Monkey'e, przez Indianę, Lure of Temptress, Dune, Beneath a Steel Sky, Universe, aż po Ciemną Stronę gier przygodowych. Były i znakomite zręcznościówki (poparte fabułą), jak Traps & Treasures, czy szalenie wciągające strategie: Mega lo Mania, Dune II, Millenium. Wszystko było dynamiczne, barwne, kolorowe (prawie jak na automatach w pobliskiej budzie z grami), do czasu, aż Amiga popędziła ku trójwymiarowej zagładzie. Ale i tu parę rzeczy się udało: Alien Breed 3D i Killing Grounds, wreszcie niesamowicie dynamiczny Gloom (tak, w 3D to było osiągnięcie – odpalony na A600 podczas ostatniego PGA też robił wrażenie). Dziś na szczęście przekładanie dyskietek zastępuje WHDLoad, a ja mam jeszcze długa playlistę amigowych cRPG'ów do przejścia. Bo czy można być czymś bardziej oczarowanym, niż światem wykreowanym w Ambermoonie i Amberstarze?

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Podobne pytanie zadałem graczom i fanom komputera Commodore 64 lub 128. Komputera C64 nie muszę przedstawiać. Był to pierwszy komputer domowy z firmy Commodore, który rozpowszechnił się w naszym kraju na masową skalę. Ogromny rynek oprogramowania (u nas królowały tzw. składanki gier) sprawił, że o C64 w tamtych czasach słyszeli niemal wszyscy. Świetny stosunek możliwości do ceny, prostota, przyjazna obsługa i doskonały dźwięk SID'a skazywały ten

sprzęt na sukces. C128 to z kolei ostatni 8-bitowiec Commodore, sprzęt dwuprocesorowy, o dwukrotnie większej ilości RAM'u. Oprócz procesora Z80 posiadał też 8502, co pozwalało na pracę w trybie C64. No to zapytajmy, jak łamało się joy'e na tych niezwykle udanych maszynkach.

Co jest akurat w grach na ten komputer, że lubisz w nie grać?

Komek (redaktor naczelny pisma KOMODA): Gry na Commodore 64, to powrót do przeszłości. Wspaniałe czasy, czasy młodości i beztroski. Razem z kumplami opanowywaliśmy największe budowle gier labiryntowych. Sprytnie i szybko poruszaliśmy się w labiryntówkach i zręcznościówkach, a w shoot'em up wyrzucaliśmy tony pocisków z działka. Uwielbiam grać w gry na C64, bo to niepowtarzalny klimat i sentyment.

Mailman (redaktor portalu PPA): W przypadku, Commodore to jest sentyment do tej platformy. Na niej się wychowałem, z nią mam wiele wspomnień z dzieciństwa, na niej nauczyłem się programować.

noctropolis (redaktor C&A Fan/Games): Po pierwsze, wspomnienia z dzieciństwa, kiedy to spędziłem przy C64 mnóstwo wspaniałych chwil. Po drugie, fakt, że grę na Komodorka mógł napisać niemal każdy, w przeciwieństwie do dzisiejszych gier, wymagających lat pracy całego sztabu ludzi, (gdy gry pisali pasjonaci, miały one duszę, dziś są to po prostu produkty kierowane jedynie komercją). Po trzecie, klimat i grywalność, na które się stawia w pierwszym szeregu zamiast fajerwerków graficznych (dzisiejsze gry oprócz graficznych wodotrysków są często puste i nudne). Po czwarte w końcu to, że C64 nie jest jedynie komputerem przeszłości, tylko wciąż żyje i ciągle wychodzi na niego dużo nowości (oprócz stałego wracania do ukochanych nieśmiertelnych klasyków z przyjemnością sprawdza się świeże wydawnictwa na C64).

Pece (muzyk z grupy Samar): W dużej mierze gram dla posłuchania świetnej muzyki, która jest w tych grach. C64 jest jak wehikuł czasu – wspomnienia z dzieciństwa. Prostota i klimat gier są urzekające, lepiej działają na wyobraźnię.

Rafi (miłośnik gier): Jeśli muszę rozgraniczyć C64 i Amigę no to C64 był moim pierwszym komputerem, wybór padł na Komcia z powodu gier, ponieważ większość kolegów miała ten komputer, tym samym był większy dostęp do ich pozyskiwania. Pierwszy raz grałem na nim u kuzyna i zostałem zaczarowany. Na dodatek zasilacz z C64 służył w zimne wieczory, jako podgrzewacz do stóp. Podsumowując komputery firmy Commodore miały dla mnie duszę zostały stworzone przez pasjonatów po to by dobrze bawić, i oczywiście też zarabiać, lecz w obecnych czasach jest raczej na odwrót. Co do gier, gry wymagały na pewno większego wytężenia szarych komórek i oczywiście więcej fantazji od gracza. Obecnie dostajemy wszystko praktyczne na tacy, a są nawet tytuły, co same „przechodzą".

V0yager: C64 to niebywała pomysłowość i często wyśrubowany poziom trudności, a wszystko poparte brzmieniem SID-a daje wybuchową miksturę. Czasami gry na Commodore były (i są) jak olśnienie – pamiętam, że jedną z pierwszych gier, które widziałem na C64 był Impossible Mission – zaskakiwał i pomysł, i synteza mowy, resztę budowała wyobraźnia. Zawsze ceniłem ciekawe rozwiązania w grach, jak niewiarygodnie dobrze zrealizowany rzut izometryczny w Last Ninja, który świetnie budował plansze, (choć utrudniał i walkę i poruszanie się). I ta muzyka! Są i takie, miej znane tytuły, co zaskakują nowatorskim pomysłem – dla mnie takim przykładem jest Crillion. Trudno pominąć dziesiątki zręcznościówek i platformówek – Bubble Bobble, Paperboy, Giana Sisters, Bruce Lee, wreszcie świetnych strzelanin, jak Uridium czy Warhawk. I pierwsze nieśmiałe, ośmiobitowe kroki w krainę dungeon crawlerów i cRPG-ów, w Bard's Tale, Ultimie, Xenomorphie, albo w strategię – w Supremacy, bądź ich miksturę, jak w niezapomnianym (i nieukończonym przeze mnie) Enigma Force. I jeszcze te wszystkie wektorowe cacka: Total Eclipse, Driller (znów: świetna muzyka). Ok, starczy tej wyliczanki, właściwie na C64 zawsze brakowało mi typowych przygodówek point&click. Wiem, w znacznym stopniu rekompensowały to gry tekstowe, ale tu zaczęła się rola dla nieco większej od C64 Przyjaciółki. Co nie oznacza, że z C64 kiedykolwiek wyrosłem.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Ogromna popularność C64 w naszym kraju jednocześnie „pogrzebała" nieco inne 8-bitowe sprzęty z logiem C=. W Polsce są one mało znane, a jeżeli już, to zazwyczaj są w posiadaniu kolekcjonerów starych komputerów. Dlatego też fanów i miłośników tych nieco „egzotycznych" maszyn z firmy Commodore musiałem szukać poza granicami naszego kraju. Dla nich musiałem zmodyfikować troszkę pytanie, aby mogli na nie łatwo odpowiedzieć. Ludzi takich jest niestety bardzo mało, lecz po wielu wysiłkach i internetowych poszukiwaniach znalazłem takich zapaleńców, którzy zgodzili się na moje pytania odpowiedzieć.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Komodorową „egzotykę" zaczynamy od VIC-20, pierwszego w historii komputera domowego, którego liczba sprzedanych sztuk wyniosła ponad milion egzemplarzy. Komputer oferował bardzo duży skok jakościowy w porównaniu do PET/CBM. Choć procesor pozostawał taki sam, to możliwości układu graficznego były o wiele bardziej złożone,

pozwalając już na zabawę w kolorze. W poszukiwaniu jego fanów zakręciłem się wśród miłośników tegoż sprzętu skupionych wokół forum Denial (http://sleepingelephant.com/denial/). Oto, co mają do powiedzenia.

Dlaczego wybrałeś akurat ten komputer do tworzenia gier? Czy ktoś gra w te gry?

Ghislain: Lubię rozmiar ekranu VIC-20 (22x23). Lubię również duże piksele. Był to mój pierwszy komputer, więc cenię sobie też obycie z nim. Do tej pory sprzedałem 50 kopii „Realms Of Quest III". Nie jest to może jakaś zawrotna ilość, ale jak na grę, która wymaga rozszerzenia pamięci, myślę, że osiągnąłem dość dobry wynik jak na tą platformę.

GreyGhost: Wybrałem VIC-20 ponieważ jest to komputer, przy którym dorastałem. Pokochałem go wiele lat temu i używam odkąd pamiętam. Mam nadzieję, że ludzie grają w gry, które napisałem. Dobrze byłoby wiedzieć, że tak jest. Podejrzewam jednak, że w większości pograli w nie jedynie kilka razy, a następnie gry te trafiły do ich archiwów stuffu związanego z VIC-20.

Kweepa: Napisałem do tej pory kilka gier na VIC-20. Pierwszy komputer, którego byłem posiadaczem i jedocześnie pierwszy, na który pisałem gry można, więc powiedzieć, że to moja pierwsza miłość. To bardzo prosta maszyna i szczególnie nierozbudowana – mocno ograniczona. Nie potrafię powiedzieć, czy ktoś wciąż gra w moje produkcje, nie dostałem zbyt wielu informacji na ten temat od czasu ich wypuszczenia. Z przyjemnością zapoznałbym się także z waszym magazynem, czy posiadacie stronę internetową?

Malcohol: Do tej pory przygotowywałem gry na kilka różnych systemów i planuję robić to samo także dla innych. Gdy wybieram platformę, mam już w głowie dość szczegółowy zarys gry, którą chcę stworzyć. Decyduje się na taką, na którą stworzenie tej gry będzie dość trudne, ale nie niemożliwe, traktując to, jako wyzwanie. Nierozszerzony VIC-20 ma mało pamięci i brakuje mu sprzętowego wsparcia dla spriteów. Z drugiej strony, pozwala uzyskać ładne kolory i łatwo używać grafiki opartej na znakach. Kombinacja tych czynników sprawiła, że tworzenie mojej gry Frickle przyniosło mi dużo przyjemności. Można powiedzieć, że dzięki temu ogarnęła mnie prawdziwa słabość do VIC-20.

T.M.R / Cosine (Jason Kelk - znany koder gier): VIC-20 był moim pierwszym komputerem domowym i mimo, że był to niejako punkt startowy mojej nauki kodu maszynowego procesora 6502, to nigdy nie napisałem na niego żadnej kompletnej gry. Dwie wydane do tej pory produkcje wypełniły tą pustkę, ale chciałbym coś jeszcze zrobić na tym polu. Wokół VIC'a istnieje pewna aktywna społeczność, która oczekuje na nowe gry, więc są ludzie którzy w te tytuły grają i na bieżąco dyskutują o nich.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Pora na modele C16, C116 oraz C+4, łącznie zaliczane do rodziny 264. Sprzęty te były całkiem zaawansowane technicznie, posiadały procesor 7501 – zmodyfikowaną wersję 6502. Ich możliwości plasowały się gdzieś pomiędzy VIC-20 (miały zastąpić ten komputer) a C-64. C+4 miał nawet 64KB RAM (pozostałe dwa po 16) i był przeznaczony typowo do pracy biznesowej, poprzez wbudowane programy biurowe. Niestety, wszystkie je położył brak kompatybilności z C64 i marketingowo niezbyt się przyjęły. Dlatego też, ze zdobyciem informacji potrzebnych do sondy na temat tych maszyn było już trochę gorzej, wręcz tragicznie. Udało mi się jednak znaleźć osoby, które coś na nie robią oprócz prostych gier. Niestety, większość ludzi grających i tworzących gry na C+4/16/116 pochodzi z Węgier i jest związana z demosceną. Co nam powiedzą?

Dlaczego wybrałeś akurat ten komputer do tworzenia gier? Czy ktoś gra w te gry?

Bill Herd (znany Amerykanin zajmujący się hardware): Byłem inżynierem technicznym zajmującym się C+4/16/116, tak, więc nie tworzyłem gier. Grupa software'owa Commodore stworzyła takie tytuły jak Jack Attack, ponieważ taki dostali nakaz. Musieliśmy zademonstrować funkcjonowanie gier na targach CES nawet, jeśli C+4/16/116 (aka TED) były przeznaczone dla biur. Zawierały Text Display Chip (układ do wyświetlania tekstu).

Csabo (kanadyjski koder z grupy Legion Of Doom, twórca kilku gier): Nie jestem pewien czy wiesz, ale jestem webmasterem strony Plus/4 World (http://plus4world.powweb.com). Moje pokolenie wychowało się na C+4, ale więcej o tej historii można przeczytać na: http://yape.homeserver.hu/history.htm. Właściwie to wychowałem się na "Pluskwie" (Plussy). To był mój pierwszy komputer i nadal jestem jego wielkim fanem. Plus/4 jest jedyną starą platformą, dla której piszę programy. Mam nadzieję, że to się nie zmieni... Gry, które opublikowałem spotkały się z dużym zainteresowaniem na forach internetowych.

KiCHY (węgierski koder z grupy Assassins, autor kilku gier): W 1990 roku zapytałem się nauczyciela informatyki, który komputer moja rodzina powinna kupić: C64 czy +4. Moim podstawowym założeniem było programowanie, tak, więc nauczyciel ten doradził mi zakup +4 (lepszy BASIC, wbudowany, assembler/monitor). Dodatkowym powodem była także cena 4-5 razy niższa niż w przypadku C64. Od tamtego momentu +4 jest moją platformą retro. To była praktyczna decyzja, niespowodowana emocjami. Scena +4 jest mniejsza niż ta z C64. Mamy filmiki przejścia (walkthrough) gier na youtube, zawody highscore na stronie http://Commodore16.com, a także mnóstwo "nie-scenowców"

na facebook'u, którzy wciąż grają na C16/+4.

RoePipi (węgierski koder kilku gier): Ponieważ mój dziecięcy umysł praktycznie żyje w tym modelu oraz chciałem sprawdzić kilka pomysłów, jako dorosły. Wybacz, ale za bardzo nie rozumiem tego py-

tania. Jeśli masz na myśli przedstawienie kogoś w moich grach, wtedy odpowiedź brzmi NIE. W moich produkcjach nie ma odzwierciedlenia kogoś konkretnego. Jeśli natomiast pytanie dotyczy czy ktoś jeszcze gra w moje produkcje, wtedy musze odpowiedzieć, nie mam zielonego pojęcia. Być może, jeśli ukryłbym w nich jakieś prawdziwe skarby, wtedy może...

Skoro / Assassin Crew (węgierski koder): Piszę gry na C+4, ponieważ kocham tą maszynę i jest to też moje hobby. Jestem pewien, że ludzie grają w moje gry. Gdy np. wrzuciłem video z mojej gry pt. „Clone" (gra była opisana w C&A Games 4) na portal społecznościowy, ludzie zaczęli się pytać skąd mogą ją sobie ściągnąć.

T.M.R / Cosine (Jason Kelk - znany koder gier): Zawsze uważałem serie 264 za interesującą i Reaxion bardzo do niej pasował. Dlatego spędziłem kilka miesięcy, aby przepisać ją na 8-bitowe Atari. Stworzyłem także wersje Reaxion na C64, jako punktu wyjścia dla innych platform. Tak, to prawda, że istnieje aktywna społeczność wokół tej maszyny i spotkałem się z odzewem po wypuszczeniu gry.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Maszyny PET/CBM to jedne z pierwszych komputerów domowych. W porównaniu z późniejszymi produktami Commodore takimi jak VIC-20 czy Commodore 64, nie zyskały one wielkiej popularności na rynkach światowych, ale były dość powszechnie używanymi komputerami edukacyjnymi w Kanadzie, Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych. Problemem w kwestii gier były bardzo ograniczone możliwości graficzne, oparte jedynie na monochromatycznym trybie tekstowym z niemodyfikowalnymi znakami. Z tego też powodu gier na PET'a było mało, w większości bardzo prostych, jednak i za to należy się z pewnością szacunek. W miarę nowe gry natomiast, wydane w XXI-w. to: Copy Block (2008), Bio Terror! (2011), Avalanche oraz Mayhem (obie 2012). Z uzyskaniem odpowiedzi na pytanko dotyczące tego komputera był nie lada kłopot, bowiem Commodore PET ma obecnie bardzo małą liczbę użytkowników. Mimo to, sprawia to jednocześnie, że społeczność ta jest bardzo zwarta i zżyta. Mała ilość nowych produkcji również powoduje, że ludzie bardzo interesują się możliwościami ich zakupu. Fani PETa są skupieni na stronie Welcome to Commodore PET Alive! (http://www.commodorepet.org/), działa też Toronto PET Users Group (http://www.tpug.ca/). Posłuchajmy więc ich wypowiedzi.

Dlaczego wybrałeś akurat ten komputer do tworzenia gier? Czy ktoś gra w te gry?

Martijn Wenting (autor gier z tego roku – Avalanche i Mayhem): Dzięki za zainteresowanie. Piszę gry na różne klasyczne systemy i maszyny Commodore również są naturalnie na mojej liście. Zacząłem od VIC-20, planuję w przyszłości zająć się też C16 i C64. Tworzę też na Commodore PET, stało się to możliwe, gdy tylko nabyłem ten sprzęt i odkryłem, że jego graficzne możliwości trybu znakowego są bardzo podobne do tych z ZX81. To dlatego zdecydowałem się wesprzeć ten komputer i przekonwertować na niego moje gry z ZX81. Jako pierwszy tytuł powstał Avalanche, później Mayhem, a w drodze są Down! i Stairrunner.

T.M.R / Cosine (Jason Kelk – znany koder gier): Ponieważ w tym czasie na PET'a nie było zbyt wielu gier i zmianę tej sytuacji traktowałem, jako wyzwanie, szczególnie z powodu kiepskiej dokumentacji. Docierały do mnie pewne informacje zwrotne, więc prawdopodobnie tak, kilkoro ludzi pogrywało w to, co stworzyłem.

Jason Grow (amerykański twórca gry BioTerror!): Idea gry BioTerror! zaświtała w mojej głowie w 1985 roku. Miałem wtedy 15 lat i dla zabawy robiłem grafikę znakową (aka PETSCII) na C64. Po zobaczeniu filmu Gry Wojenne (WarGames), chciałem stworzyć własną wersję wojny nuklearnej. Rozpocząłem tworzenie tej gry od narysowania mapy Stanów Zjednoczonych. Niestety w tamtym czasie nie posiadałem odpowiednich zdolności potrzebnych do stworzenia przyzwoitej mapy, a skoro miałem 15 lat, szybko zniechęciłem się... na 25 lat. Skoro teraz jestem po 40-ce, czuję prawdziwe pojęcie nostalgii dla starych komputerów ośmiobitowych. Były to pierwsze komputery, od których rozpoczynałem zabawę i mam o nich

oraz o starych grach dobre wspomnienia. Współczesne gry stały się tak ogromne, że nie jestem już pod ich wrażeniem. Przez 25 lat żyłem ze świadomością, że zawiodłem na polu stworzenia gry na Commodore 64. W 2010 roku znalazłem Commodore PET 2001 na Craiglist i od razu go kupiłem. Ten komputer jest wspaniały, jeśli chodzi o pisanie. Klawiatura jest frustrująca w stosunku do współczesnych, ale wspaniale się ją czuje. Jest taka stara... A oto zdjęcie mojego PET'a z mapą w fazie tworzenia: http://greatnorthweb.com/bioterror!/PET_MapBeforeDOA.jpg. Idea gry BioTerror! wyrosła na tej mapie. Miałem mapę, spoglądającą na mnie z monitora, co aż wołała "zrób coś ze mną". Niestety PET zakończył swój żywot w fazie tworzenia, więc grę dokończyłem na emulatorze. Czy ktokolwiek gra w moją grę? Kilku ludzi próbowało, ale to nie jest najważniejszy cel dla mnie. Stworzyłem tą grę z zamiłowania do starych czasów. Chciałbym ją rozszerzyć, dodać dodatkowe kraje, a na końcu przeportować ją na C64. Jednak jestem z niej zadowolony i być może dam jej odpocząć kolejne 25 lat. Więcej o tej grze możecie przeczytać na: http://greatnorthweb.com/bioterror!/.

Simon Augustin (senilyDeluxe – autor kilku gier, m.in. Kalawaum, konwersja z Atari 8-bit): Najważniejszym powodem było to, że posiadam prawdziwego 8032SK (Commodore 8032SK to ostatni model PET przed wprowadzeniem PET II). Drugim jest, że naprawdę lubię Kalawaum, które jest bardzo wciągające. Trzecim: Kalawaum używa grafiki z Atari, chociaż właściwie jest znakowa, tak, więc powinna chodzić. Czwartym: stworzyłem ją używając cc65 i działało bardzo dobrze. Działa także na 3032 i 4032 (dlaczego nie działa na oryginalnym PET 2001, zależy tylko od cc65...) Tak przy okazji, dla wszystkich modeli, które testowałem na emulatorze, moja gra najlepiej działa na 4032 (wersja z małym ekranem), a gorzej na 4032 (wersja z dużym ekranem). Zabawne nie? Ta gra powinna działać na C64 lub C16 bez żadnych przeróbek kodu. Właściwie powinna funkcjonować na każdym komputerze z procesorem 6502, jeśli tylko potrafi wyświetlić ekran tekstowy 40x25 znaków. Nie działa prawidłowo na NES (chyba, że napiszę scrollowanie), VIC-20 (ten sam problem) i w ogóle nie ruszy na Atari 2600. Powinienem jeszcze przekompilować tą grę na Apple... Mam nadzieję, że inni ludzie grają w tą grę, lecz nawet oryginał jest bardzo rzadki i nieznany. Może być niecałe 100 osób na tej planecie, którzy w ogóle znają oryginał... To nie jest jedyna gra, którą stworzyłem na PET'a, ale tylko jedna, która nie została napisana w BASIC'u. Na mojej stronie (http://www.tempect.de/senil) możesz obejrzeć screeny z innej mojej produkcji (napisanej w BASIC'u) "Wer wird Millionär" (Kto chce zostać milionerem). To wszystko napisałem samemu. "Wer wird Millionär" zabrał mi 4 dni po sześć godzin (z dyskietką na oryginalnym sprzęcie), a "Kalawaum"... Hmm, właściwie jest to program, którego nie napisałem w pośpiechu, ponieważ miałem inne rzeczy do wykonania, ale na pewno zabrał mi więcej jak jeden tydzień. Tak przy okazji: aktualnie mam poprawioną wersję z usuniętymi kilkoma błędami. Niestety minie trochę czasu, zanim pojawi się ona na mojej stronie. Dział download nadal posiada starą wersję.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Zanim zajmę się podsumowaniem, chciałbym jeszcze dorzucić kilka słów uzyskanych od V0yager'a – byłego redaktora magazynu „Bajtek" i „C&A", a obecnie „Chip": Bardzo mnie cieszy, że pokolenie graczy, wychowane na 8-/16-/32-bitowcach i konsolach Nintendo, Atari, Commodore i Segi właśnie wkroczyło w okres twórczy. Przyznam się, że na bieżąco śledzę najnowsze trendy w grach niezależnych twórców. Większość z ich zrealizowanych pomysłów już czeka w kolejce na chwilę (mojego) wolnego czasu. I jedno zawsze bardzo mnie cieszy, – kiedy uda mi się sięgnąć po rewelacyjne (IMHO) gry, takie jak współczesnych Legend of Grimrock, zaraz przychodzi mi do głowy obraz gry, która czeka w pudełku na przejście, np. Legend of Faerghail na Amidze, czy wspomniany Xenomorph na C64. Kończy się to zmianą stanowiska gry i często zabawą w łażenie po dwóch, czy trzech grach na zmianę. Nie wspomnę już o tu i ówdzie poniewierających się mapach, produkowanych fragmentach solucji, odręcznych notatkach.

No to teraz już pora na podsumowanie. Nasuwa się wniosek, że większość z nas ma sentyment do pierwszego komputera, na którym się wychowaliśmy. Po latach wracają do nas wspomnienia jak to spędzaliśmy przy nim mnóstwo czasu, świetnie się zresztą bawiąc. Jest to coś w rodzaju takiej tęsknoty za czymś przeszłym, co utrwaliło się w pamięci, czyli można nazwać to nostalgią. Ach, te beztroskie i cudowne czasy młodości z joystickiem w ręku :). Błędem było by jednak stwierdzenie, że tylko i wyłącznie sentymentem kierowane jest nasze ciągłe obecne i niegasnące zainteresowanie ukochanymi komputerkami. Wielu zauważa, że kiedyś gry mimo dużo prostszej grafiki były o wiele bardziej grywalne i pomysłowe, niż te obecne. Większy poziom trudności także powodował, że ukończenie takiego tytułu dawało o wiele większą satysfakcję, niż nowych produkcji. Tworzone były one też w większej części z czystej pasji, niż zwykłej chęci zarobku. Co jeszcze jest ważne: kiedyś gra wieloosobowa oznaczała po prostu kumulację kilku osób w jednym pokoju i cudowne wielogodzinne zmagania okraszone świetną koleżeńską atmosferą. Dziś gra się online – niby też z żywymi ludźmi, jednak te międzyludzkie relacje przez Internet nie wyglądają już tak samo. Co można natomiast powiedzieć o twórcach współczesnych produkcji na klasyczne systemy? Programiści z kolei, oprócz podobnej jak u graczy nostalgii, tworzenie gier traktują często, jako wyzwanie. Niewielka ilość pamięci, kolorów i rozkazów procesora to ograniczenia, które pomagają poczuć się bliżej sprzętu i wyeksponować swoje koderskie sztuczki. I choć twórcy tych gier mają świadomość, że społeczność, gdzie ich tytuły trafiają nie jest szczególnie okazała, ale wiadomość zwrotna przynosi im ogromną satysfakcję.

Pomysł i realizacja: Ramos

Pomoc w jego zrealizowaniu: MrMat & Atreus & noctropolis

"Action Fighter" to konwersja produkcji SEGA z automatów. Gracz wciela się w rolę samotnego komandosa, który ma za zadanie uratować świat przed nadciągającym zagrożeniem. Nie myślcie jednak, że skoro mowa o komandosie, to otrzymacie w dłoń giwerę i pieszo, niczym Arnold Schwarzeneger z "Commando", będziecie przedzierać się przez dżunglę. Tym razem zasiądziemy za kierownicą jednego z trzech uzbrojonych pojazdów: motocykla, samochodu oraz statku powietrznego. Oczywiście nie wszystkich na raz i nie od razu. Zaczynamy naszą przygodę od motocykla, którym będziemy mknąć przez miejskie i podmiejskie ulice. W miarę niszczenia pojazdów na ekranie będą pojawiały się kolejne literki alfabetu. Kiedy uzbieramy "D", nasz motocykl uzyska możliwość transformacji w samochód - pojazd znacznie bardziej wytrzymały (byle dotknięcie przeciwnika, zwłaszcza od tyłu, nie stanowi zagrożenia), lecz nie tak zwrotny i uniemożliwiający przeskakiwanie dziur. Warto pamiętać, że klawiszem SPACE w dowolnym momencie możemy dokonać zmiany pomiędzy tymi pojazdami. Po uzbieraniu literki "F", nasz pojazd zbliży się do rampy, po wskoczeniu na którą zmieni się w statek powietrzny, którym będziemy zmierzać do właściwego celu naszej misji. Zwróćmy uwagę, że na wykonanie każdej z pięciu misji mamy określony limit czasu. Należy więc dążyć do tego, aby jak najszybciej uzbierać wszystkie literki i przeobrazić się w statek powietrzny. Podczas jazdy lub lotu czasami pojawi się ciężarówka lub statek z logo SEGI. Nie da się go zniszczyć, ale możemy do niego wjechać. W ten sposób otrzymamy lepszą broń pomocną w eksterminacji "przeszkadzajek" lub uzyskamy chwilową nietykalność.

Grafika w grze przedstawiona jest z lotu ptaka. Rozwiązanie to, podobnie jak i filozofia gry, przywodzi na myśl grę "Spy Hunter". Gra jest prosta i zrozumiała - nie mamy wątpliwości, z czym mamy do czynienia i co należy zrobić. Muzyka nie przynosi powodów do wstydu, choć efekty dźwiękowe mogły być znacznie bardziej realistyczne. Animacja jest szybka i płynna. Irytujące jest najeżdżanie przeciwników na motocykl od tyłu, co sprawia, że od razu giniemy. W późniejszym etapie gry, siedząc za sterami statku kosmicznego, zauważymy, że kolizja z przeciwnikami nie zawsze jest fatalna w skutkach (w odróżnieniu od kontaktu z pociskami). Wydaje się to nieco absurdalne.

W ogólnej ocenie gra wypada średnio. Początkowo sądziłem, że zapewni frajdę podobną do "Spy Hunter", ale - niestety - szybko się rozczarowałem. Kolejne misje, poza przeciwnikami, niczym się nie różnią. Przy odrobinie koncentracji można je dość szybko ukończyć. W grę można zagrać kilka razy i odłożyć na półkę. Nie ma w niej tego, co sprawiłoby, że chciałoby się do niej wrócić.

Wersja amigowa

W porównaniu z wersją C64 różnice nie są duże. Szkoda, bo można było oczekiwać czegoś więcej, zwłaszcza że pierwsze skojarzenie ze "Spy Hunter" dawało nadzieję, że amigowcy też doczekają się udanego tytułu. Oczywiście grafika wygląda lepiej, choć w kategoriach amigowych gier jest bardzo średnia. Nie trzeba się długo przyglądać, aby stwierdzić, że ten tytuł to konwersja - i to jedna z tych, które od strony wykonania nie przynosiły Amidze chluby. Animacja jest nadzwyczaj szybka i płynna, jednak ograniczone pole widzenia sprawia, że jest to spory mankament gry. Nie wiadomo na czym się koncentrować: na strzelaniu w przeciwników, zbieraniu gadżetów czy omijaniu przeszkód. Z kolei podczas lotu statkiem, animacja się ślimaczy, wskutek czego trudno unikać pocisków i przeciwników. Na dodatek w tej części gry nie pojawia się statek, który pozwala uzyskać lepszą broń. Wersja na C64 jest pod tym względem lepsza, choć znacznie łatwiejsza. Ogólnie od strony grywalności tytuł w wersji na Amigę wypada gorzej.

Dla Amigi pojawiło się kilka wersji tej gry wydanych przez różnych wydawców. Różnią się one liczbą wcieleń pozostawionych do naszej dyspozycji. Polecam grać w oryginał, a nie reedycje KIXX.

Sebastian Rosa

Info

Gatunek – Shoot'em Up
Wydawca -Firebird
Rok – 1989

C-64 / Amiga

Grafika:	55
Dźwięk:	50
Grywalność:	50
Ocena końcowa:	50

ACTION FIGHTER