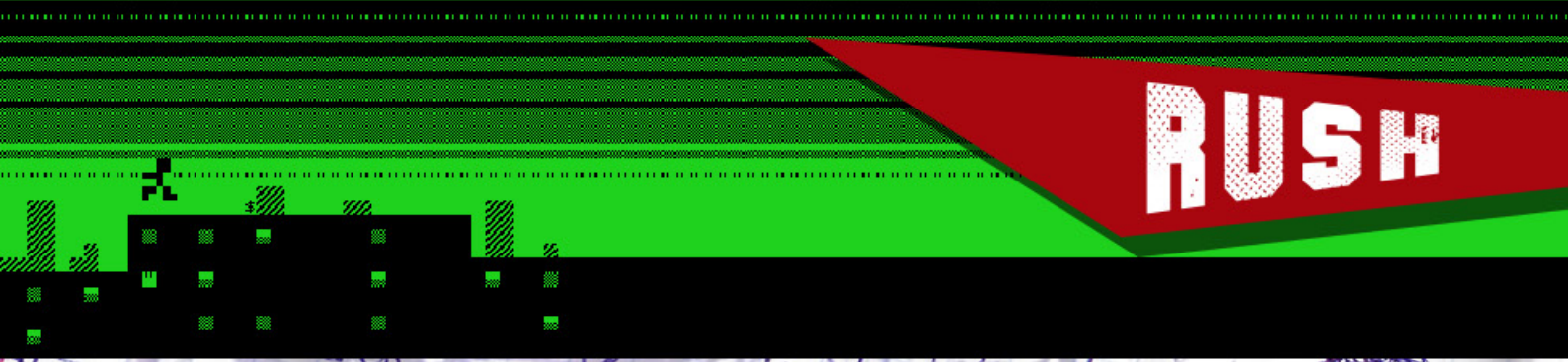
COMMODORE & AMIGA

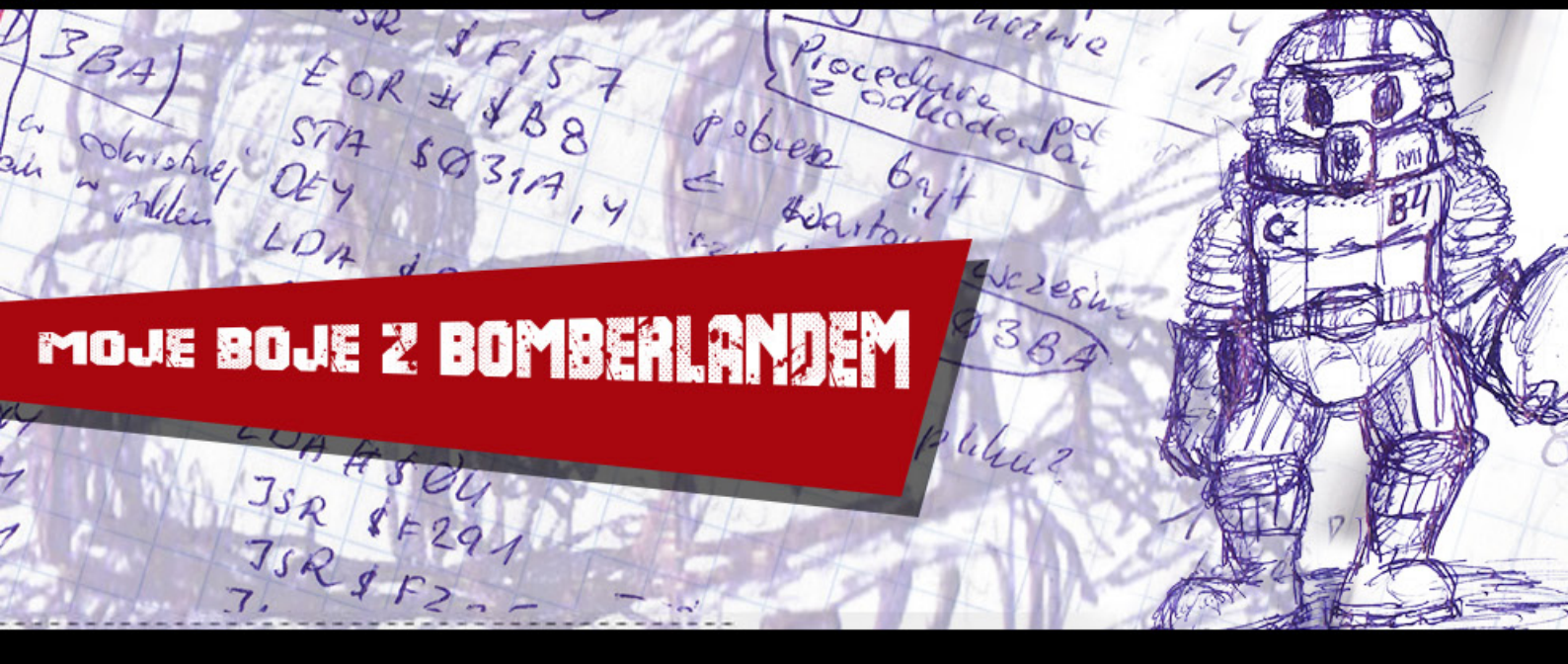
C&A games

LUTY 2014 numer 8 (1/2014)

GOLDEN AXE



RUSH



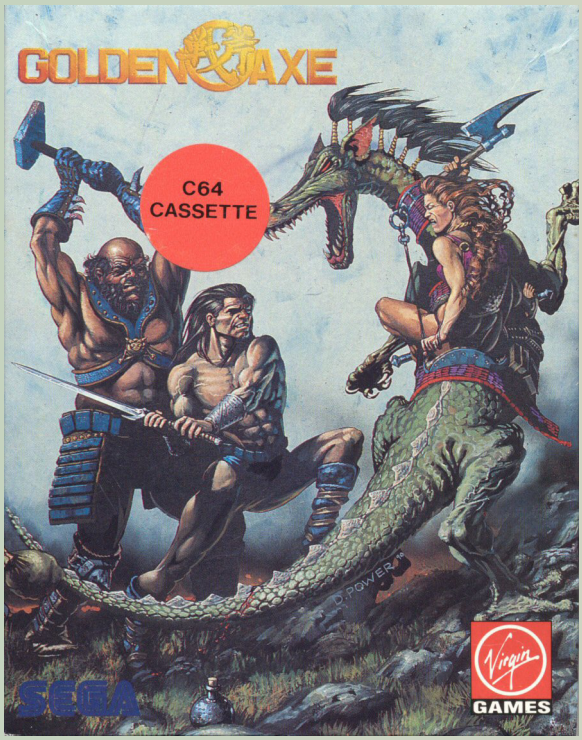
MOJE BOJE Z BOMBERLANDEM

Od Redakcji!!!

W grudniu 2009 roku, kiedy to wydawaliśmy pierwszy numer „C&A Games", nie przypuszczaliśmy że uda nam się wydać aż osiem jego numerów i dobrnąć w ten sposób do lutego 2014. Co tu dużo mówić, redagowanie pisma o grach przeznaczonych na komputery Commodore i Amiga w czasach, gdy zdecydowana większość ludzi woli grać na pecetach i konsolach, nie jest rzeczą prostą. Niewielkie stosunkowo zainteresowanie grami na te wiekowe już platformy przekłada się w sposób oczywisty na również mizerną liczbę rąk do pracy nad naszym (i Waszym oczywiście) pismem. Dlatego też, co nie mogło zapewne ujść Waszej uwadze, w związku z małą ilością artykułów oraz wspomnianym już niewielkim gronem osób chętnych do ich tworzenia, magazyn ukazuje się coraz rzadziej. Naprawdę chcielibyśmy, by sprawy wyglądały nieco inaczej, jednak ewidentnych braków kadrowych nie jesteśmy w stanie przeskoczyć. W związku z powyższym, dalsze losy pisma są trochę niepewne, gdyż sami nie bardzo wiemy kiedy ukażą się kolejne numery i nie możemy dawać żadnej gwarancji odnośnie jakichkolwiek przyszłych terminów ich wypuszczenia. Nie będzie wielką tajemnicą jeżeli zdradzimy, że zastanawialiśmy się w ogóle nad przyszłością pisma, a mówiąc konkretnie – nad połączeniem obu wydawanych periodyków w jeden. Z jednej strony szkoda byłoby zatracać indywidualny charakter każdego z nich, z drugiej wydawanie magazynów raz na rok czy pół też nie jest żadnym rozwiązaniem. Ostatecznie jednak udało się (póki co) „C&A Games" uratować, gdyż po powrocie do aktywności Indyjr'a można powiedzieć, że pojawiło się małe światełko w tunelu. Mamy nadzieję, że z jego pomocą i pomocą reszty redakcji następny numer ukaże się znacznie szybciej.

No dobra, pora zakończyć już te smuty i przejść do konkretów, czyli tego co znajdziecie w obecnym wydaniu. Pojawiło się na przykład sporo wspomnień programistów związanych z ich minioną twórczością na Commodore 64. Warto się z nimi zapoznać, gdyż oferują one ciekawą i nostalgiczną nieco wycieczkę w tamte specyficzne lata. Jak zawsze jest też trochę recenzji nowych gier, m.in. „Rush", dzięki której można przekonać się, co jeszcze da się wyczarować z dziadka PET'a. Recenzje i rzuty okiem na nowości są też dla dopełnienia okraszone szczyptą klasyki – jak na przykład wspomnienie kultowego „Golden Axe". Numer zamyka opis wspomnień naszego redakcyjnego kolegi Skulla, dotyczących tworzenia i wydawania gry „Bomberland". Postanowiliśmy też wykorzystać teksty, które były pisane na naszą starą stronę internetową. Chcemy uchronić te najlepsze od zapomnienia i utraty. Zachęcamy jednocześnie do odwiedzania naszej strony, która znajduje się obecnie pod nowym adresem: http://www.cafan.pl oraz naszego profilu na facebooku: https://www.facebook.com/FanCA.Group, na którym przeczytać można różne aktualności. Kończąc już, zapraszamy do niezwłocznego zapoznania się z zawartością tego numeru i życzymy wszystkim czytelnikom miłej lektury.

noctropolis & Ramos



C&A games

LUTY numer 8 (1/2014)

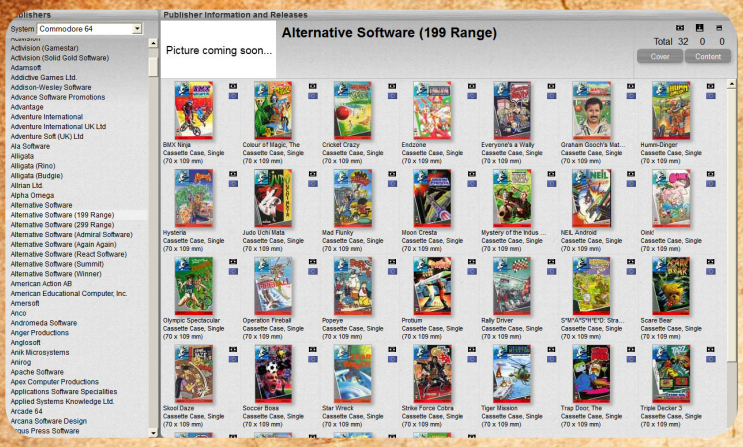
Commodore & Amiga Games

Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore

Redaktor naczelny: Ramos
Autorzy artykułów: 11111olo, Don Rafito, Hery, Indyr, Komek, Mufa, noctropolis, Ramos, Skull, Tomasz Musielak
Załoga FanCA: Atreus, Don Rafito, Indyjr, Mufa, noctropolis, Ramos, Skull, Vegeta
Korekta: Atreus
Okładka : Isildur
Mapę wykonał:
Kupiec: 11111olo
Design, skład i łamanie: 11111olo - c64.com.pl
fanca@o2.pl (w sprawie magazynu)
Strona: http://cafan.pl/
Facebook: http://www.facebook.com/pages/Commodore-Amiga-Fan/144894602228504?v=wall

Nowości 3
Downfall 9
Hity z Commodore 64 w realiach Amigi 10
Night Raid 13
Golden Axe 14
Rush 17
Sgt. Helmet Zero 18
Inception ośmiorniczka do portu joystic(z)ka 19
Balloon Rescue 20
Dodo's Deep Doo-Doo 21
„Ścigałki" na C64 – przegląd 23
Battle Throne 25
Mieczysław Pliszka wspomnienia 27
Tropami Tajemnic - Tworzyliśmy za późno 28
Atari vs Commodore w grach 30
C64, Atari i… Sherlock Holmes 34
Kupiec 37
Frogger 40
Wspomnienia Tomasza Musielaka autora gry Trener 42
Crazy Dog Racing 44
Moje boje z Bomberlandem 45

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI



Retrocollector.org

http://retrocollector.org to adres nowopowstałej strony internetowej, skupiającej w sobie bazę danych gier wydanych na rozmaite stare komputery. Generalnie jednak rzecz biorąc, strona ta od wszelkich „baz gier" ma ambicję różnic się tym, że zamiast na samych grach, zamierza skupić się na szczegółach ich wydania. Chodzi tutaj o ważne dla kolekcjonerów różne wydania tej samej gry, nośniki, opakowania. Będzie można podejrzeć kompletne skany okładek, instrukcji itp. Zapowiada się ciekawa sprawa, choć wszystko zależy od rozbudowujących bazę ludzi.

RGCD C64 16KB Cartridge Game Development Competition 2013

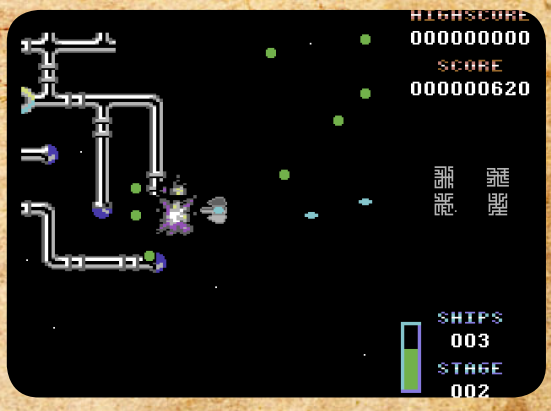
Wraz z końcem listopada 2013 upłynął termin zgłaszania gier biorących udział w tegorocznym RGCD C64 16KB Cartridge Game Development Competition 2013. Compo ma już wyrobioną dość solidną markę, a co za tym idzie, poziom zgłaszanych tam produkcji jest naprawdę wysoki. Na wyniki będzie trzeba jeszcze trochę poczekać, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by już teraz przedstawić pełną „listę startową" tytułów – szczególnie, że we wszystkie z nich można już grać (http://csdb.dk/event/?id=2096). W szranki stanęły: Micro Hexagon, Devil Ronin, Magic Duel, Kobo64, Powerglove, Revenge of the Tomato, Monster Buster, Bellringer III, Rocket Smash, Cosmic Ark, Candle Burner v1.1, Vallation, Invert oraz Linus vs. Simon.W poniższych newsach wspominam pojedynczo co niektóre biorące udział w compo produkcje, wszystkie z nich polecam sprawdzić samemu.

Cosmic Ark (C-64) – 2013, Max Hall

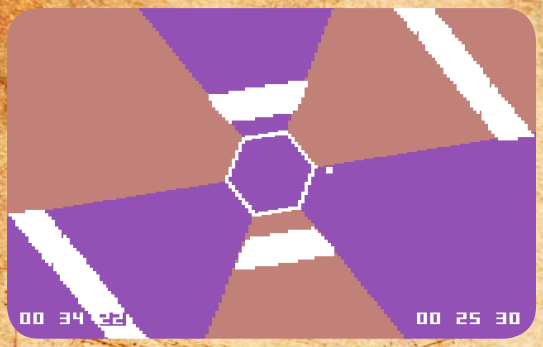
Gra ta, to adaptacja hitu pochodzącego jeszcze z Atari 2600. Jako pilot kosmicznej arki, podróżując poprzez otchłanie uniwersum i odwiedzając różnorakie planety, musimy zabierać z ich powierzchni tamtejszych mieszkańców – na każdej planecie parkę. Gra składa się z dwóch naprzemiennie wyświetlanych epizodów, pierwszy do dolot do planety, podczas którego bronimy się przed nadlatującymi asteroidami, drugi to już orbitowanie nad daną planetą i zbieranie za pomocą odłączającego się od statku-matki małego lądownika powyżej wspomnianych form życia. Tytuł ten posiada oszczędne, ale fajne efekty dźwiękowe, które zresztą razem z oprawą graficzną zostały tylko odrobinkę poprawione względem atarowskiego oryginału, tak by nie zniszczyć ówczesnego klimatu.

Kobo64 (C-64) – 2013, Kajtar Zsolt

KoboC64 to kosmiczna strzelanka przygotowana na wzór PC-owej wersji Kobo Deluxe. Podobieństwa odnośnie map czy też przeciwników są spore, natomiast niektóre algorytmy działania zostały zmienione, by lepiej odpowiadać ograniczonym możliwościom obliczeniowym C64. Mimo prostoty konstrukcji fajnie się w to gra, a poziom trudności też nie jest jakiś przesadzony, choć z czasem będzie on rósł. Poprzez płynny scrolling ekranu poruszać możemy się we wszystkich 8 kierunkach i sterowanym przez nas stateczkiem atakujemy wrogie bazy. Zniszczenie wszystkich na danym obszarze (w ich lokalizacji pomaga mini-mapka) powoduje przeniesienie na kolejny poziom, a tych jest aż 50. Ciekawa produkcja.



NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI



Micro Hexagon (C-64) – 2013, Paul Koller

Chcecie mieć w głowie przysłowiową „fazę" bez kropli alkoholu? Odpalcie Micro Hexagon. Uwierzcie mi, że poglądowy screen nijak nie oddaje dynamiki tej produkcji. To po prostu trzeba zobaczyć na żywo, a jeszcze lepiej na wielkim telewizorze, lub jeśli ktoś korzysta z monitora – usiąść blisko niego. Już sam początek gry robi mocne wrażenie, a wkrótce tempo obrotu ekranu jeszcze przyspiesza (do tego jest to świetnie zgrane z przygrywającą techniczną muzyką), zmieniają się kierunki ruchu, a kolory migają rozmaitymi paletami. Efekt efektem, ale o co w tym wszystkim chodzi? Wbrew pozorom, zasady są banalne. Sterujemy znajdującą się blisko wnętrza ekranu białą kropką poruszającą się po okręgu i unikamy zderzenia z zacieśniającymi i obracającymi się barierami. To, co dzieje się na ekranie naturalnie w tym nie pomaga, ale to właśnie cały efekt i urok tej gry. Trzeba to odpalić. Gra jest konwersją z PC (Super Hexagon), rewelacyjnie wykonaną.

Monster Buster (C-64) – 2013, P1X3L-net

Zawsze brakowało mi na C64 gry tego typu (poza wersją preview Busta), a teraz już wreszcie jest i to jak wykonana! Pisząc o typie, chodzi mi oczywiście o tytuły pokrewne dla dobrze znanego Puzzle Bobble, które to ukazywały się w setkach wariacji na różne platformy. Wystrzeliwując pod odpowiednim kątem kulki, trzeba złączyć ze sobą co najmniej 3 danego koloru, by zniknęły z planszy i wyczyścić ją całą. Tutaj rolę kulek spełniają różnokolorowe pocieszne potworki. Bardzo podoba mi się to, iż „lufa" wypuszczająca kolejne stworki rusza się w sposób bardzo płynny i precyzyjny. Przygrywająca muzyczka jest również bardzo przyjemna. Jeżeli ktoś lubi gry tego typu, Moster Buster na stałe zagości w zbiorze regularnie odpalanych produkcji – i nie tylko dlatego, że nie ma w swojej kategorii konkurencji, ale jest po prostu dobra.

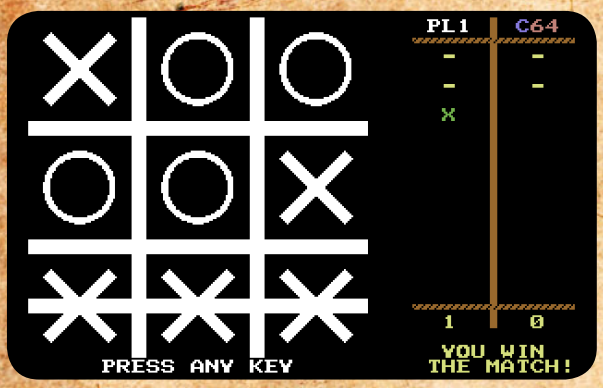
Bellringer III (C-64) – 2013, Geir Straume

Bellringer III to prosta, lecz przyjemna i niezbyt trudna platformówka. Historia jej towarzysząca jest może trochę banalna, bowiem po prostu chodzimy sobie po zamkach i zbieramy poukrywane kosztowności. Uważać przy tym trzeba na strażników, których to można pozbyć się za pomocą magii. Fajną i dość realistyczną rzeczą jest tu to, iż w momencie gdy znajdziemy się w pobliżu poruszającego się do tej pory tam i z powrotem po swej ścieżce przeciwnika, ten natychmiast zawraca w naszą stronę i zaczyna szarżować. Cechą charakterystyczną gry (skąd zaczerpnęła ona swój tytuł zresztą) jest to, iż przy końcu każdego z zamków znajdziemy rząd dzwonów, z których trzeba uderzyć 4 we właściwej kolejności, by utorować sobie drogę do wyjścia.

Devil Ronin (C-64) – 2013, Georg Rottensteiner

Przenosimy się do Japonii z czasów okresu Sengoku (XV/XVI wiek), kiedy to znajdujący się w stanie wojny domowej kraj postanawia podbić Demon Shogun,wysyłając swoje armie. Jedynym z kolei, który jest w stanie temu zapobiec to Kuruhito i nim będziemy sterować. Gra polega na podróżowaniu między prowincjami i toczeniu w nich bojów z różnego rodzaju demonami i samurajami, zarówno przy użyciu łuku z grzbietu konia, jak i swoich nóg i miecza. Japoński klimat objawia się na każdym kroku w odpowiedniej oprawie dźwiękowej, czerpiącej trochę z melodii tamtych rejonów, dopasowanej czcionce, czy uzupełniających zabawę historiach. Gra była wydana oryginalnie 5 lat temu na PC, co ciekawe, celowo używając wtedy grafiki na wzór C64. Tegoroczna commodorowska adaptacja jest cięta do 16KB (na potrzeby compo RGCD) i szczerze mówiąc nie wiem, czy było to dobrym pomysłem – produkcja wiele graficznie traci. Mimo wszystko, gra jest dość pozytywnie dziwaczna i choćby dlatego warto ją sprawdzić.

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI



Tic-Tac-Toe (C-64) –2013, Juga 64

Prosta, ale całkiem przyjemna adaptacja dobrze znanej gry w „kółko i krzyżyk". Grać tutaj możemy zarówno we dwójkę, przeciwko żywemu przeciwnikowi, jak i zmierzyć się z inteligencją naszego C64. Do wyboru pozostaje też ilość rozegranych partii (1-9), po których wyłania się zwycięzcę oraz przyporządkowanie symboli kółka lub krzyżyka dla poszczególnych graczy. Fajnie rozwiązano sterowanie, zamiast przełączania pól joystickiem lub kursorami, po prostu wstawiamy nasz symbol w odpowiednie pole przy użyciu klawiszy 1-9 – wygodnie i szybko. Grafika jak widać, dźwięku brak.

Musical S3 (C-64) – 2013, Roberto Ricioppo

Musical S3 to SEUCK-owa strzelanka w muzycznym klimacie. Nieprzyjaciółmi są różnorakie nuty i całe pięciolinie, a elementy tła stanowią instrumenty takie jak pianino czy perkusja. Jako, że pociski można wypluwać ze znaczną prędkością, a punkty dające bonusowe życia wpadają dość szybko, gra należy do łatwych i jest dobra na odstresowanie. Niestety, grafika do szczególnie interesujących nie należy, a muzykę mamy tylko na ekranie tytułowym. Pomimo tego, tytuł ten na chwilkę odpalić można. Swoją drogą, ciekawie przedstawia się historia stojąca za grą, bowiem według opisu, wnikając do umysłu muzyka pokonać trzeba gnieżdżące się tam fałszywe dźwięki, tak by był on w stanie napisać niezły utwór.

Ultimate Quest: Catacomb (C-64) – 2013, Reslain

Tytuł ten pochodzi jeszcze z roku 1989, kiedy to dwójka szkolnych kolegów zabrała się do pracy nad rozbudowanym dość zamysłem komputerowego RPG-a. Generalnie rzecz biorąc, to już w tamtym czasie solidny kawał kodu był gotowy, tyle że działał wolno, niezbyt stabilnie i był pełen bugów. W tym stanie przeczekał aż do roku ubiegłego, kiedy to finalnie został ukończony. Właściwie, to wizualnie mamy do czynienia z tym samym, bowiem grafikę, mapy i teksty pozostawiono oryginalne i liczą sobie one wspomniane 24 lata, BASIC-owe rutyny zastąpiono jednak maszynowymi. Jak w każdej grze tego typu, będzie tu sporo zwiedzania, walki i rozwoju postaci. Ultimate Quest: Catacomb według planów autora będzie niedługo wydany przez Psytronik Software.

Memento (C+4/16/116) – 2013, AssassinCrew

Oddano nam tu do zabawy klasyczną grę pamięciową, gdzie trzeba skompletować parami identyczne obrazki, aż do wyczyszczenia całej planszy. Oprawa graficzna jest wręcz rewelacyjna – gra tryska mnóstwem kolorów. Widoczna w dolnym lewym rogu ekranu panienka nawet zalotnie mruga do nas oczkami. Przygrywająca wesoła muzyczka brzmi jak żywcem wyjęta z konsolki GameBoy. Do przejścia jest 20 poziomów, a całość obsługuje się joystickiem.

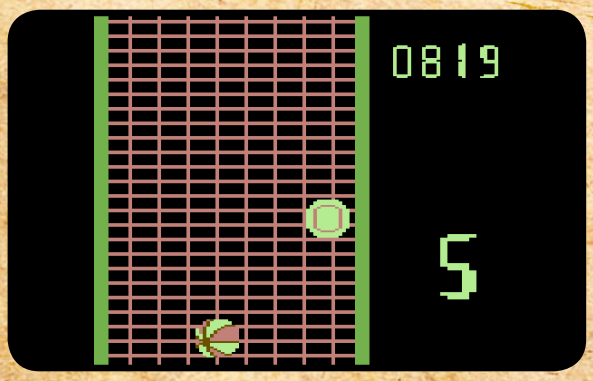
NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

Tetris (C-64) – 2013, Karoshier

Tetris, podobnie jak przysłowiowy koń – jaki jest, każdy widzi. Dlatego też, żadnej rewolucji w sposobie rozgrywki tu nie będzie – oddano nam bardzo dobrze znane układanie klocuszków. Co więcej, produkcja ta przedstawia się jako konwersja Atarowskiej wersji arcade z 1988 roku. Co chyba tutaj najistotniejsze: grać można zarówno samemu, jak i we dwie osoby naraz – jako, że ekran podzielony jest pionowo na dwie części (gdy bawimy się w pojedynkę, jedna z nich pozostaje pusta). Grę warto mieć, bo choć na C64 szeroko pojętych wersji tetriso-podobnych jest całe zatrzęsienie, to jednak większość z nich nieco zawodzi. Tu natomiast grywalność stoi na wysokim poziomie. Opisywany tytuł prezentuje też żywą i wpadającą od razu w ucho ścieżkę dźwiękową.

Re-Alienator (C-64) – 2013, The New Dimension

W newsach do poprzedniego numeru opisywałem grę Bank Run – tzw. „celowniczek" wykonany przy pomocy SEUCK-a przez tandem Alf Yngve i Richard Bayliss. Piszę o tym, ponieważ tamta gra bardzo mi się podobała, a teraz ci panowie uderzają z bardzo podobnym tytułem (z dodatkową pomocą Aldo Chiummo w kwestii muzyki). Podobnym, bo styl gry ten sam, jednak tematyka zgoła inna. Wcielamy się tutaj w rolę kobiety o imieniu Cassandra Richley, która musi się wydostać z kosmicznej bazy opanowanej przez niezbyt przyjaźnie nastawione obce istoty. Musi to zrobić szybko, bo w bazie została zainstalowana potężna bomba z zapalnikiem czasowym (to jedyny sposób, by wyplenić obcych w całości). Na drodze do wyjścia stanie jej jednak wiele zielonych stworów, więc celownikiem jej broni będzie trzeba operować szybko. Gra jest naprawdę niezła, choć mimo wszystko, Bank Run stawiałbym trochę wyżej.

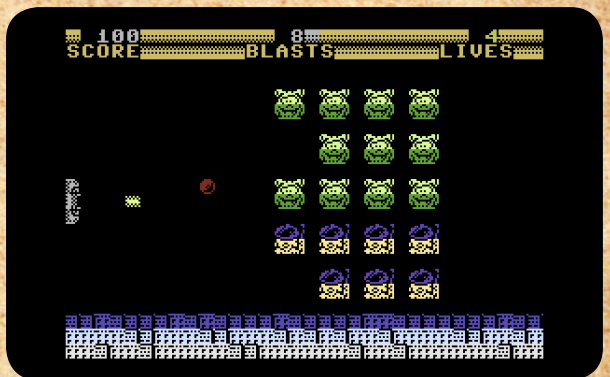


Superball (C-64) – 2013, Krzysztof Kondrak

W Superball wiele do roboty nie mamy, bo wszystko czym trzeba się zająć, to turlanie piłki w lewo lub prawo za pomocą ruchów joysticka. Pewnym utrudnieniem może być fakt, że piłka ta cały czas jest w ruchu, a zatrzymać ją może dopiero ściana. Chodzi o to, by unikać nadlatujących z góry ekranu przeszkód, których to prędkość z czasem (a ściślej mówiąc, z kolejnymi poziomami) będzie rosła. To właściwie byłoby na tyle, można zagrać na odstresowanie. Oprawę audiowizualną wykonano w stylu dość minimalistycznym, ale w niczym to nie przeszkadza. Ogólnie rzecz biorąc, cieszy kolejna produkcja autorstwa rodaka, których to zbyt wiele w obecnych latach niestety nie ma.

A.R.C.O.S. (C+4/16/116 oraz C64) – 2013, Kabuto Factory

Po raz kolejny kosmici najeżdżają Ziemię. Nieważne, który to już raz, ważne, by się im znowu zdecydowanie przeciwstawić. Tym razem jednak nie w kosmicznej strzelance, a w grze typu arkanoid, choć możliwość strzelania też tu jest. Jak łatwo się domyślić, sterujemy statko-paletką i za pomocą odbijanej piłeczki (a także limitowanej ilości wspomnianych strzałów) likwidujemy robiących za cegiełki nieruchomych (i niezbyt groźnych tym samym) najeźdźców. Graficznie wersja na C64 wygląda trochę lepiej, choć jakichś strasznych różnic nie ma (screen pochodzi z gry na C16). Różnica jest natomiast w płynności, już na C64 ona nie powala (choć gra grywalna jest), na jego mniej zaawansowanych technicznie braciach problem jest większy. Na C16 nie odnotowano też w ogóle żadnej muzyki, na C64 tylko na ekranie tytułowym.



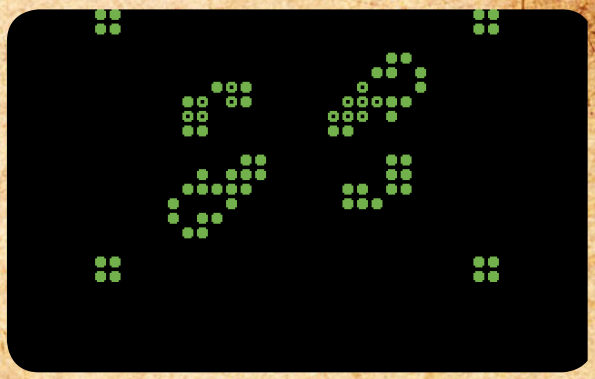
NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

The Frog (C+4/16/116) – 2013, Jens Engel

Jak słusznie nazwa może się kojarzyć, mamy tu grę wzorującą się na kultowym Froggerze. Gra się naprawdę bardzo przyjemnie, żaba porusza się bardzo żwawo i bez opóźnień reaguje na sterowanie. Płazem tym trzeba przebyć najpierw przez ruchliwą ulicę, a następnie skacząc po płynących balach drewna dostać się na jedną z wolnych wysepek. Wszystko to już przerabialiśmy, ale w taki klasyk i tak warto zagrać jeszcze raz. Grafika została wykonana bardzo udanie, efekty dźwiękowe choć proste też są przyjemne, a sama gra występuje w dwóch wersjach – 16 i 32KB. W kwestii rozgrywki nie różnią się one praktycznie niczym, ta obszerniejsza posiada jednak na dysku edytor leveli.

Conway's Game Of Life (C-64/C+4/16/116) – 2013, Marek Karcz

Gra ta jest dziełem Marka Karcza, mieszkającego obecnie w Stanach Zjednoczonych Polaka, który ideą „gry w życie" po raz pierwszy zainteresował się w latach 80-tych, po lekturze jednego z numerów „Młodego Technika". Na początku obecnego milenium stworzył on wersję na komputery PC, obecnie przyszedł czas na C64. Obsługuje się ją z klawiatury i udostępnia ona także kilka gotowych przykładów. Na swoim blogu (http://c64retr.blogspot.it) umieścił też kompletny kod źródłowy tej wersji. W tym samym roku grę dla rodziny komputerów 264 przystosował Luca Carrafiello. Cała idea „gry w życie" to automat komórkowy działający według ściśle określonych reguł, a ja nie będę w tym miejscu wchodził głębiej w temat, wszystkich zainteresowanych odsyłam do licznych informacji w Internecie.



Doom (VIC-20) – 2013, Steve McCrea

W 2011 roku Steve McCrea (Kweepa) zaskoczył nas udaną grą FPP na VIC-20 o nazwie The Keep. Teraz chyba zaskoczyć chciał jeszcze bardziej, wypuszczając na ten sam komputer konwersję kultowego shootera 3D – Doom. Na samym początku szczęka faktycznie opada na podłogę. Ekran tytułowy to obrazek doskonale znany z oryginału, bardzo podobne menu główne, przepisano nawet oryginalną muzykę z wersji PC (oczywiście odpowiednio uproszczoną). Utwór zwany E1M1 zawsze mnie totalnie rozwalał (posłuchajcie na YT jego współczesnych coverów w wersji metalowej – to jest dopiero czad), tutaj tak samo rozpoczyna on pierwszy poziom! Niestety w tym momencie część czaru pryska, bo w kwestii rozgrywki cudów z VIC-20 się nie wyciśnie, ale i tak jest nieźle. Są dobrze znani przeciwnicy, są różne klasyczne bronie, no i ta muza. The Keep prezentował nam nieco większe okienko rozgrywki, ale trzeba pamiętać, że tam nie było ani przeciwników, ani muzyki, a tu tak. Bardzo fajnie rozwiązano sterowanie, jest to rozpisane w menu. Tytuł wymaga rozszerzenia pamięci do 35KB, lub ustawienia takiej opcji w emulatorze. Trzeba w to zagrać!

Pooyan (VIC-20) – 2013, Adrian F.

Pooyan to jedna z bardziej znanych gier ery arcade oraz komputerów i konsol 8-bitowych z początków ich istnienia. Większość osób będzie więc z pewnością dobrze kojarzyła ten tytuł chociażby z wersji na C64, a po wielu latach niespodziewanie przyszła pora na jego konwersję na komputer VIC-20. W grze sterujemy świnką umieszczoną w windzie, która za pomocą łuku i strzał rozprawia się z opuszczającymi się na balonach wilkami, mającymi niecne zamiary wobec małych prosiaczków. Graficznie wersja VIC-20 odrobinkę sześćdziesiątce-czwórce ustępuje, ale źle z pewnością nie jest. Muzyka za to brzmi praktycznie jak na Komciu i od razu wpada w ucho. Gra wygląda jak żywcem wyjęta z początku lat 80-tych, warto czasem wrócić do takiego klimatu. Pooyan na VIC-20 wymaga rozszerzenia pamięci 16KB.

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

Levi's Maze (VIC-20) – 2013, Victragic

Gra została przygotowana na podobieństwo tytułu Maze Craze z Atari 2600, dlatego absolutnie nie powinna nas dziwić szczątkowa oprawa graficzna. Co tu dużo mówić: trzeba znaleźć wyjście z labiryntu, uważając po drodze na przeciwników w postaci czarnych kropek (tu już trzeba uruchomić wyobraźnię) i zmieścić się w limicie czasowym. Nagroda: kolejny poziom. Levi's Maze to takie trochę osobiste dzieło twórcy, bowiem gra została napisana dla życiowej partnerki, z którą to razem oczekują dziecka, a której Maze Craze było ulubioną grą z czasów dzieciństwa. Trudno byłoby sądzić inaczej, ale dla zasady podam, iż VIC-20, na którym działa gra nie wymaga rozszerzenia pamięci.

Bolder Dan (VIC-20) – 2013, Mika Keränen

Bolder Dan to po prostu klon rozsławionego Boulder Dasha na nie rozszerzonego VIC-20. Standardowo: zebrać wszystkie diamenty i strzec się opadających głazów, zdolnych przygnieść pomysłową głowę naszego śmiałka. Oprawie audiowizualnej do arcydzieła daleko, ale zagrać można. Dla tych, którzy chcą wejść w grę na spokojnie przygotowany został też tryb „practice". Tytuł wydany został w wersji dyskietkowej i taśmowej, a przywędrował z mroźnej Finlandii.

Paddle Shooter (PET) – 2014, Kozma Zsolt

Odpalając grę może nam towarzyszyć lekki szok, bowiem jej tytuł czyta digitalizowany głos. Później też jest nieźle, bo co nieczęsto na PET się zdarza, z głośników przygrywa nam muzyczka (prosta bo prosta, ale zawsze). Choć gra stworzona została do działania z interfejsem wiosełkowym, sterować można także klawiaturą (1 gracz: A,Z,X, 2 gracz: K,M,N). Sam tytuł to prosty dwuosobowy shooterek, gdzie dwa znajdujące się na krawędziach ekranu stateczki strzelają do siebie i poruszają się góra-dół, a za celne trafienia otrzymują punkty, unikając jednocześnie niebezpiecznych meteorów. Gra w 2008 roku wyszła już na C+4, teraz autor prezentuje wzbogaconą (m.in. o wspomniane digitalizowane wstawki) wersję na PET. Tytuł uruchamia się komendą SYS10426.

Enemy 2 (Amiga)

Gra ta jest mieszanką strzelanki z platformówką.

Oryginał w wersji niemieckiej o nazwie „Enemy: Tempest of Violence", został wydany przez grupę Anachronia w 1997. Wersja angielska tej gry została wydana przez Alive Mediasoft w 1999 roku. Po wielu latach, autor gry, Andre Wuthrich, udostępnił ją jako Public Domain.

Tytuł ten jest kontynuacją części pierwszej, więc jeśli nie graliście w nią, to raczej powinniście. W przeciwnym przypadku możecie nie znać całej fabuły łączącej te dwa tytuły.

Putty Squad (Amiga) - 2013, System 3

Tytuł ten miał się ukazać na przełomie 1994/1995 roku. Niestety po newsach w czasopismach, tak się nie stało. Jednak po 19 latach System 3 Software dało nam amigowcom wspaniały prezent pod choinkę, swoją dawno zapowiadną grę. Zajmuje dwie dyskietki i do działania wymaga chipsetu AGA. Na stronie głównej http://www.system3.com/ znajduje się link do pełnej wersji tej gry do ściągnięcia.

Atreus & noctropolis

Downfall

Pozostając w klimatach małpiej zręczności, postanowiłem przyjrzeć się produkcji, która jest przykładem na to, że na klasyka coś się jednak pisze i choć na pozór może to mało atrakcyjne, to jednak przy bliższym poznaniu bardzo zyskuje.

I tak jest z „Upadkiem". Tak można przetłumaczyć na język polski tytuł prezentowanej gierki.

Autor, szukając inspiracji do napisania produkcji, sięgnął do snów.

Chyba prawie każdemu przyśniło się że spada ze schodów. Następuje wstrząs ciałem, a my budzimy się lekko zdezorientowani.

Będąc zawodowo związany ze środowiskiem medycznym i posiadając pewną wiedzę na ten temat, spieszę z wyjaśnieniami. To nie są niepokojące objawy, a przynajmniej proszę nie kojarzyć tego z epilepsją. Taki proces to naturalne rozładowanie układu nerwowego. Jest to pewnego rodzaju odruch obronny, po dużym wysiłku fizycznym, stresujących przeżyciach, napinających nie tylko mięśnie szkieletowe całego ciała, ale także wszelkie receptory rozmieszczone po ciele. Wstrząsy często są tak słabe

że ich nie pamiętamy, a jeśli nasza faza snu REM jest na tyle mocna (tzw. głęboki zdrowy sen), to nie tylko nie będziemy pamiętać spadania ze schodów, ale także żadnych inny snów (a śni się zawsze).

Wcielając się w postać myszy (znowu jakieś biedne zwierzątko) mamy za zadanie spadać na niższe półki.

Ale… aby sam upadek, tak szybko nie zakończył się ujrzeniem napisu GAME OVER korzystamy z półek poruszających się w górę. Ale (znowu)… jak każdy kij ma dwa końce i tak tu też jest haczyk. Bo jeśli zbyt długo pozostaniemy na takiej półeczce do pojedziemy sobie w górę i w górę, pod sam sufit. A co tam będzie, oczywiście wcześniej wspomniany napis GAME OVER. Tak więc musimy zrobić wszystko, a konkretnie poruszając się z małpią zręcznością, zeskakiwać na kolejno nadjeżdżające ku górze półki.

Po drodze natkniemy się na różne przydatne gadżety, owoce, ser czy pieczywko. Oczywiście dają one punkciki klasyfikujące nas w tabeli. Ale są też takie które dają nam widoczne gołym okiem umiejętności. Przykładowo; bucik to szybsze chodzenie, ślimak spowalnia nas, skrzydła – wolniejsze spadanie, odważnik – wręcz odwrotnie, 2X zwiększa tempo gry i analogicznie /2 – zwalnia. Jest jeszcze coś, zamrażacz, gadżet który występuje rzadko i zawsze w opcji multiplayer.

Tak, ta produkcja ma możliwość dokooptować naszej żółtej myszy kompana podróży (spadania) szarego robaczka (oczywiście potrzebny drugi joystick i drugi gracz, żywy)

Przed nami dziesięć poziomów, a skąd będziemy wiedzieć że jesteśmy w następnym. Po kolorze i wyglądzie półek. A jeśli będziemy na tyle

dobrzy i dojdziemy do ostatniego, to zaczynamy od początku, z tą różnicą że liczba półeczek zacznie się drastycznie zmniejszać i tak w kółko. Hmm, ciekawe czy np. przy 240-tym poziomie zobaczymy jakie kolwiek półki.

Downfall choć nie powala na kolana jeśli chodzi o grafikę, to jest całkiem przyjemna dla oka. Postacie myszy, gadżetów i półek są dość dobrze zrobione i czytelne. Natomiast razi troszkę po oczętach tło, kiepski marny gradient. Owszem autor założył sobie, że gra ma chodzić na każdej Amidze, z 1 MB pamięci CHIP, ale widziałem bardziej zróżnicowane patterny w produkcjach które zadowalały się 512-oma kilobajtami.

Ale (po raz kolejny)… okazuje się, że produkcja występuje także w wersji na kości AGA (patrz strona dystrybucji) i to jest na wielki plus dla autorów. Wygładzono niektóre kontury, dodano ruchome, zmieniające kolory, kafelkowe tło. Dużo lepiej.

Dźwięk, no cóż kilka, średniej jakości sampli robiących za efekty i całkiem niezły, choć z czasem nudnawy cztero kanałowy modułek w protrakerze. Czemu to napisałem, ponieważ taki modułek można sobie zwyczajnie podmienić i tyle.

Ale to co gierka ma w sobie, to niesłychanie wsysającą grywalność. Jak się raz zagra, Downfall na tyle nas wciągnie że potracimy się troszkę w poczuciu czasu. Tak więc nie wszystko złoto co się świeci… znaczy się odwrotnie… nie wszystko gu… znaczy się… no wiadomo ;-P

Cieszę się, że powstają takie mało wymagające, ależ jakże wciągające produkcje na klasyka. Downfall na dobre zagościł w moim smartfonie, a dzięki Uae4Droid (opisywany przeze mnie w CA Fan 10) często po nią sięgam. Tak więc ludzie łapta za joye, a ja… ja spadam ;-)

Don Rafito

Gatunek – zręcznościowa
Producent – Graham Humphrey
Wydawca – Remainder Software
Dystybucja – downfall.mikendezign.com
Rok – 2012
Rozmiar – 1 DD (ADF), HD
Platforma – mk68, OCS, 1 MB CHIP (wersja AGA oczywiście wymaga kości AGA)

AMIGA

70 / 85 75 95 85

Rick Dangerous

Jedna z najbardziej znanych postaci, święcącego triumfy na platformach 8-bitowych gatunku komnatówek. Gra wyróżniała się klimatem, jako żywo odwołującym się do świata Indiany Jonesa. Zwiedzaliśmy najeżone pułapkami starożytne piramidy Majów czy Egipcjan. Osobiście lubię w tę produkcję grać do dziś. Pamiętam też znajomego, który zwlekał ze zmianą platformy C64 na Amigę, właśnie dlatego, że nie było na niej Ricka. Dopiero gdy dowiedział się, że na Amidze ta gra też istnieje - nawiasem mówiąc w znacznie bardziej rozbudowanej wersji - zdecydował się na zmianę platformy. O popularności omawianego tytułu na "przyjaciółce" może też świadczyć fakt wydania specjalnej limitowanej wersji oznaczonej numerem 2.5 dołączonej do jednego z zachodnich czasopism. W tym momencie powinienem napisać wielki przebój na Commodore i wielki przebój na Amidze. Rzetelność nakazuje mi jednak nie opierać się wyłącznie na własnych odczuciach i doświadczeniach, ale też zweryfikować je w oparciu o inne źródła. Ze zdziwieniem odkryłem, że Rick Dangerous nie załapał się do TOP 100 portalu Lemon ani w wersji na Amigę, ani w wersji na Commodore. Na liście wszech czasów PPA, zajmuje dopiero 122 miejsce. Reasumując, nie jest to aż tak wielka gra w oczach fanów naszych komputerów. Werdykt: Dobra gra mająca swoich zwolenników zarówno na C64, jak i na Amidze, jednakże nie można o niej mówić jako o wielkim przeboju.

Archon: The Light and the Dark

Jedna z najlepszych gier pierwszej połowy lat 80-tych. Znakomite połączenie szachowej strategii wymagającej jednocześnie od gracza małpiej zręczności. Wersja dla Commodore cieszy się całkowicie zasłużonym uznaniem. Co ciekawe wersja amigowa również takim uznaniem się cieszy, o czym dowodzi chociażby miejsce w TOP 100 serwisu Lemon. Osobiście jest to dla mnie lekkim zaskoczeniem. Archon pojawił się na "przyjaciółce" już w 1985r będąc pierwszą bądź jedną z pierwszych gier dostępnych na ten komputer. Problem w tym, że wówczas programiści dopiero uczyli się Amigi i nie potrafili wykrzesać z niej pełni możliwości. W efekcie Amigowy Archon jest ładniejszy od tego na C64, ale tylko nieznacznie ładniejszy, a przegrywa pod względem oprawy np. z wersją na innego 8-bitowca, konsolą NES. Z tego też powodu osobiście nie przepadam za wersją amigową. Jeśli mam ochotę zagrać w wersję, jaką pamiętam z dzieciństwa, uruchamiam emulator Atari bądź Commodore, jeśli natomiast chcę Archona, który bardziej cieszy oko, odpalam wersję z NESa. Co by jednak nie mówić o oprawie to na grywalności amigowy Archon w niczym nie stracił. Werdykt: Wielki hit na Commodore, pomimo przeciętnej oprawy doceniany również na Amidze.

IK+

Co tu dużo mówić, bez dwóch zdań najlepsze karate na C64 i jedna z lepszych bijatyk na Amigę. Na liście wszech czasów Lemon wersja z Commodore zajmuje 5 miejsce, będąc jednocześnie najwyżej sklasyfikowaną grą zręcznościową. Na liście Amigowej, gra plasuje się nieco niżej, bo na 54 miejscu, jednak fakt bycia w pierwszej setce na liście, którą układają sami gracze mówi wszystko. Werdykt: Krótko i na temat, hit na Commodore, Hit na Amidze.

Mieczysław Pliszka wspomnienia

Czy pamiętacie programy edukacyjne wydane przez TimSoft? W latach 90-tych XX wieku zaczęły pojawiać się pierwsze tego typu programy. Prym w tej dziedzinie wiodła firma z Koszalina, która za sprawą pana Mieczysława Pliszki wydała serię takich programów do nauki: Chemii, Historii oraz Geografii. W tym numerze przedstawiamy wam krótką rozmowę, którą przeprowadziłem z panem Mieczysławem jakiś czas temu. Zapraszam do lektury.

Commodore 64 to pierwszy Pana komputer?

Moim pierwszym komputerem był ZX Spectrum+ (od 1985 r.) W 1988 r. kupiłem w Niemczech i przez kilka lat używałem C-128. Nie miałem C-64, ale zawsze miałem do niego dostęp, mimo to używałem C-128. Od 1994 r. używałem kolejnych wersji komputerów PC.

Skąd pomysł na pisanie programów edukacyjnych?

Widziałem trochę zagranicznych programów edukacyjnych na C-64, obserwowałem jak młodzież szkolna używała komputera tylko do gier i to stało się podstawą do własnych poszukiwań w zakresie zastosowania komputera do uczenia się. Problematyka edukacyjna była mi znana, gdyż oprócz pracy na uczelni (od 1988 r.), do 1998 r. pracowałem również w oświacie (szkoły podstawowe i LO). Według ówczesnych przepisów miałem przygotowanie do prowadzenia kilku przedmiotów i z reguły któryś z nich zawsze miałem (geografia, historia, fizyka, chemia). Sam nauczyłem się programowania, najpierw w Basicu, później Pascalu. Zacząłem próbować pisać pierwsze krótkie programiki do sprawdzania wiedzy, które początkowo obejmowały jakieś jedno krótkie zagadnienie. Z biegiem czasu trochę się tego nazbierało, - później programy poprawiałem, poszerzałem ich treść i próbowałem z nich skleić pewną całość dla poszczególnych klas.

Dużą rolę odegrali uczniowie, którzy otrzymali moje programy, wymieniali się nimi z kolegami i używali ich do uczenia się. To oni byli recenzentami moich tworów - na podstawie ich opinii dokonywałem poprawek.

Moje programy były ogólnie dostępne - ja ich nie sprzedawałem, a uczniowie je wymieniali między sobą i tak zaczęły krążyć w znacznie szerszym terenie.

Do 1993 r. opracowałem kompletne programy edukacyjne z zakresu ówcześnie obowiązującego programu szkoły podstawowej - geografia, chemia i historia; także kilkadziesiąt innych programików z innych dziedzin wiedzy - z reguły na inspirację uczniów.

Jak to się stało, że zainteresowała się nimi firma TimSoft?

Mój kolega w latach 90-tych zajmował się handlem, w tym również programami komputerowymi, wówczas na C-64, Atari, później na Amigę i PC i to on zaproponował współpracę z jego dobrym kolegą Tomaszem Golikiem. I tak przez okres 1 - 2 lat współpracowałem z firmą TimSoft. Nie pamiętam kiedy, ale chyba w 1993 lub 1994 r. zbyłem prawa autorskie moich programów na rzecz TimSoft.

Mimo tego, zawsze za moją wiedzą nieco zmieniano programy, gdyż później były one transformowane na platformę Amigi i PC.

Współpracę z firmą Tomasza Golika wspominam dobrze, problemów żadnych z jednej i drugiej strony nie było.

Czy były pomysły na inne programy edukacyjne na jakiś komputer?

Jednak w moim zamyśle były nieco ambitniejsze plany, m. in. wzbogacenie programów o ładną grafikę, zmianę formy programów, np. na gry edukacyjne - ponieważ nie mieszkałem już w Koszalinie, próbowałem w nowym środowisku w Słupsku zebrać kilka osób, zwłaszcza informatyków, którzy mogliby tworzyć programy na podstawie moich pomysłów - to się nie udało. W 1995 r. zakończyłem etap pisania programów edukacyjnych dla uczniów szkół podstawowych. Dla szkół średnich już nie podejmowałem działań.

Jeżeli chodzi o firmę p. Golika, to nie wiem nic. Jeżeli to Pana interesuje, to mogę spróbować się dowiedzieć co z nim się dzieje, ale to trochę potrwa.

Myślę, że za dużo się Panu nachwaliłem, ale jeżeli jakieś informacje będą potrzebne - to proszę bez skrępowania pisać.

Nadal mam trochę pomysłów, nad nimi pracuję - a co z tego wyjdzie to czas pokaże.

Pozdrawiam - Mieczysław Pliszka

Wywiad przeprowadził - Ramos

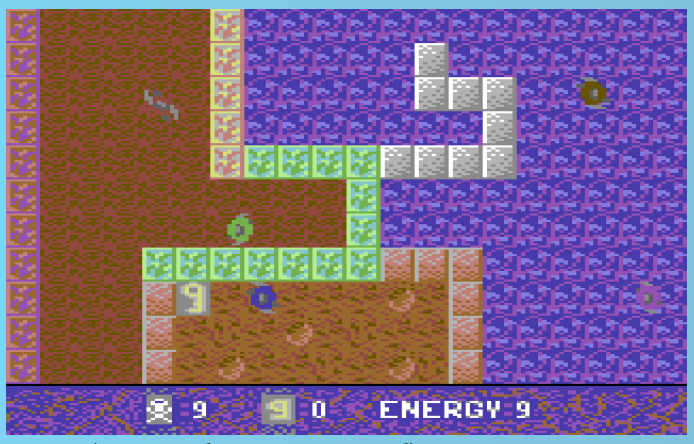
Tropami Tajemnic - Tworzyliśmy za późno

Pierwsze polskie gry na Commodore 64 powstawały już w połowie lat 80-tych. Były to zazwyczaj proste programiki napisane w BASIC-u, które zwykle wędrowały tylko do szuflady lub otrzymywało je od autora zaledwie kilku znajomych. Poważne produkcje ukazały się dopiero w roku 1989, kiedy to firma PZ Karen zaczęła wydawać swoje autorskie gry. Wczesne lata 90-te przyniosły dalszy rozkwit komciowej polskiej twórczości rozrywkowej za sprawą firm takich jak L.K Avalon, Tim-Soft czy Mirage. Nie trwał on jednak zbyt długo z przyczyn powolnego dogorywania Komcia na rynku komercyjnym. Wielu ludzi przesiadało się już po prostu na Amigi i PC-ty i rynek zbytu dla ośmiobitowych produkcji mocno się kurczył. Ciekawostką będzie więc to, dlaczego pewni ludzie związani z Commodore 64 tak późno zabrali się za tworzenie gier. Późno, czyli w okresie połowy lat 90-tych, które były już praktycznie zmierzchem ery gier na C64. O tym, co było tego przyczyną w ich przypadku, opowie dwójka programistów: Mirosław Zieliński oraz Grzegorz Maciejewski.

Mirosław Zieliński (Zielok):

Guesser (1995 – CP Verlag)

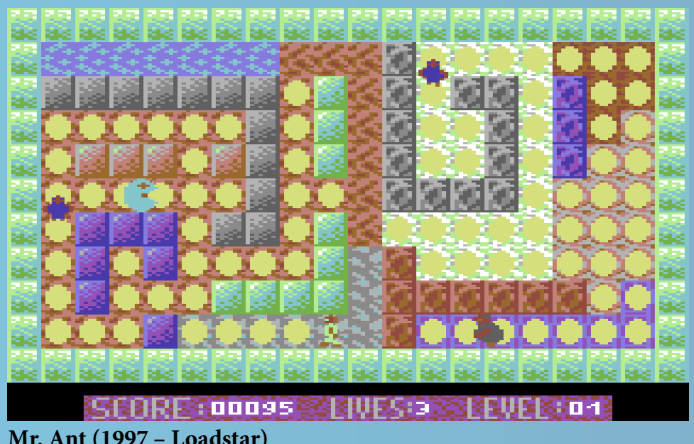
Za samo tworzenie gier wziąłem się stosunkowo wcześnie, bo w 1991 roku (w BASIC), czyli w tym samym, w którym kupiłem C64 (a raczej rodzice mi kupili). Te gry były tworzone jednak tylko dla mnie i dla mojego brata. Nikt w nie więcej nie grał, gdyż w żaden sposób ich nie rozpowszechniałem (powstało ich kilka). Wtedy wydawało mi się, że trzeba posiąść jakaś magiczną wiedzę, aby tworzyć gry w assemblerze i w Polsce nie ma nikogo, kto by to robił (oczywiście myliłem się :-)).



Destiny (1996 – Eagleware International)

Samber (1997 – Eagleware International)

Pierwszą grę w assemblerze (a dokładnie, to w monitorze kartridża Final III) stworzyłem w 1994 roku i wtedy w zasadzie także dowiedziałem się o czymś takim jak scena. Komuś tam ją wysłałem i po jakimś okresie czasu moją grę dostał również Sebaloz (w 1995 roku). Wtedy zaproponował mi on wstąpienie do Lepsi w celu robienia dem i gier. Zmieniliśmy grafikę i muzykę wspomnianej gry oraz zrobiliśmy angielską wersją językową i tak powstał Guesser (wydany w 1995 roku przez CP Verlag). Dlaczego tak późno? Miedzy innymi dlatego, że wcześniej nie miałem sensownych narzędzi (np. turbo assemblera itd.).



Mr. Ant (1997 – Loadstar)

Co do procesu twórczego, był on stosunkowo prosty, gdyż w zasadzie chodziło tylko o zarobienie kasy, a nie zrobienie super fajnej gry i dlatego też na szybko kodowałem jakąś gierkę, do której dokładało się później grafikę i muzykę. Żadnej filozofii tu nie było. Aby tylko zrobić i zarobić, a skupialiśmy się na demach. Jedyną grą, do której bardziej się przyłożyliśmy był Samber, ale on także nie był robiony jakoś specjalnie długo. Potem dochodziły też inne wymagania, jak powiększanie wielkości gry (aby zaj-

mowała np. jedną stronę dyskietki zamiast jednego pliku), co robiło się po to, aby taką grę było łatwiej sprzedać (chociaż *już wtedy było to naprawdę trudne). Ja tworzyłem głównie kod gry i edytorów, czasem też grafikę, ale zazwyczaj grafikę tworzył jednak ktoś inny. Muzykę zawsze dostawałem.*

Target (1997 – Crystal Software Electronics)

W kwestii sprzedaży, nie mam pojęcia ile się tych gier ostatecznie sprzedało. Ja dostawałem po prostu kasę za wykonana grę. Ile za jedną to nie pamiętam, ale nie były to jakieś specjalnie wielkie pieniądze. Wiem, że za niektóre gry (jak np. Mr. Ant) w ogóle nie dostałem pieniędzy, chociaż ponoć ktoś tam to wydał, ale jakoś niezbyt wnikałem czy ktoś to ukradł, czy dystrybutor po prostu nie dał kasy.

Grzegorz Maciejewski (Dezert):

Wcześniej bardziej żyłem chyba tylko sceną i dopiero później pomyślałem, że można by zrobić coś jeszcze. Wziąć trzeba pod uwagę, że cała przeprawa z Nocturno trwała dobry rok. Kodowanie to jedno, ale późniejsza sprzedaż tego trwała wieki. Racja, to było późno... już za późno. Na wydanie Nocturno to był już ostatni gwizdek. Napisałem ją, a później szukaliśmy kupca.

Nocturno (1994 – L.K. Avalon)

Zainteresowane okazało się L.K. Avalon, jednak bardzo przy tym wydziwiali. Mieli dziwne wymagania i cały czas coś wymyślali. Chcieli ujrzeć w grze masę przeróbek i zmian, nie mówiąc już o tym, że zależało im także na wersji-matce, która będzie sama robiła auto-uruchamialną kopię na taśmę i dyskietkę. Zasugerowali nawet, żeby wyrypać kawałek kodu z jakiegoś tam *loadera, który takie coś robił. Tak czy siak, było z tym pieprzenia i trzeba było im jeszcze toolsa pisać do robienia takich akcji. Nie wiem ile to trwało, ale przeciągało się bardzo długo, zanim gra ostatecznie poszła do L.K. Avalon. Pewnie do dzisiaj mam gdzieś w domu w Polsce (pan Grzegorz mieszka obecnie w Anglii – przyp. red.) całą papierologię, umowę itp. Wydawcy przysłali później autorską kopię gry dla każdego z nas – przyszło pudełko z kilkoma kopiami dyskietek i kaset z okładkami.*

Fields (1996 – Eagleware International)

Kwestia wzajemnego kontaktu i przesyłania uwag odbywała się zarówno telefonicznie, jak i przez tradycyjną pocztę. Komunikacja nie była najlepsza. Trzeba jednak pamiętać, że nie były to jeszcze czasy Internetu, a oni pewnie byli też w kontakcie z innymi ludźmi robiącymi gry. My byliśmy dla nich jednymi z wielu, oni niezbyt się w całą sprawę wczuwali, to raczej nam zależało żeby to sprzedać.

Jak widać więc po wypowiedziach, nawet w okresie, gdy sprzedaż gry na Commodore 64 była już naprawdę trudnym zadaniem, wciąż znajdowali się ludzie, którzy zaczynali dopiero komercyjnie tworzyć na te maszyny (i w związku z powyższym, dość szybko kończyli). Próżno dopatrywać się w tym prawdziwej pasji tworzenia, zarezerwowanej raczej dla wcześniejszych lat świetności C64, gdy wszyscy powoli odkrywali dopiero jego tajemnice. Mimo coraz trudniejszych czasów, chodziło po prostu o zarobek. Może i sam zbyt gotowych produkcji mocno się już kurczył, ale i jednocześnie na polu twórców komciowych gier panowała też coraz mniejsza konkurencja. Potencjalny fan, wciąż wierny marce Commodore, a chcący zagrać w coś świeżego, dużego wyboru już nie miał i brał po prostu to, co jest. Oczywiście, nie ma w tym absolutnie żadnego wyrachowania, iż osoby te celowo czekały na zmierzch wiadomej epoki by zacząć tworzyć. Raczej po prostu dopiero w tym czasie miały taką możliwość, lub wpadły dopiero na taki pomysł i postanowiły jeszcze wykorzystać skrawek pozostałych możliwości, zanim komercyjni wydawcy całkowicie wycofają ze swej oferty ośmiobitowe tytuły.

Krótki przegląd gier stworzonych przez obu programistów:

Mirosław Zieliński:
Guesser (1995 – CP Verlag) – popularna gra słowna w niezłej oprawie audiowizualnej
Destiny (1996 – Eagleware International) – przygodowa zręcznościówka z widokiem z góry i ciekawą historią w tle
Samber (1997 – Eagleware International) – dość prosta, lecz solidna i urokliwa platformówka z „lemmingowatymi" postaciami
Mr. Ant (1997 – Loadstar) – „mrówcza" wariacja na temat Pac-Man'a
Target (1997 – Crystal Software Electronics) – wariacja na temat Space Invaders, z ciekawie poruszającymi się przeciwnikami

Grzegorz Maciejewski:
Nocturno (1994 – L.K. Avalon) – wciągająca i przyjemna gra logiczna, polegająca na skakaniu po klockach
Fields (1996 – Eagleware International) – prosta gra logiczna na zasadach tzw. „czwórki", z opcją dla dwóch graczy

Ramos & noctropolis

Moje boje z Bomberlandem

Czy wiecie, że mamy już rok 2014? Minęło ponad 30 lat, od daty powstania Commodore 64, a w międzyczasie nadeszło nowe tysiąclecie, technologie informatyczne rozwinęły się od „zera" do całkowitego opanowania świata, sprzęt elektroniczny zdążył przejść ileśtam generacji do przodu. Telefon z budki telefonicznej przekształcił się w bezprzewodową płytkę o niewyobrażalnej mocy i możliwościach z perspektywy lat 80-tych, wchłaniając takie urządzenia jak kamera, aparat, radio, telewizor… i powstała globalna sieć Internet. Już nie zgłębiając się w inne gałęzie przemysłu i nauki – tak, w ciągu ostatniego trzydziestolecia wszystko stało się szybsze, kolorowsze, efektowniejsze… lepsze.

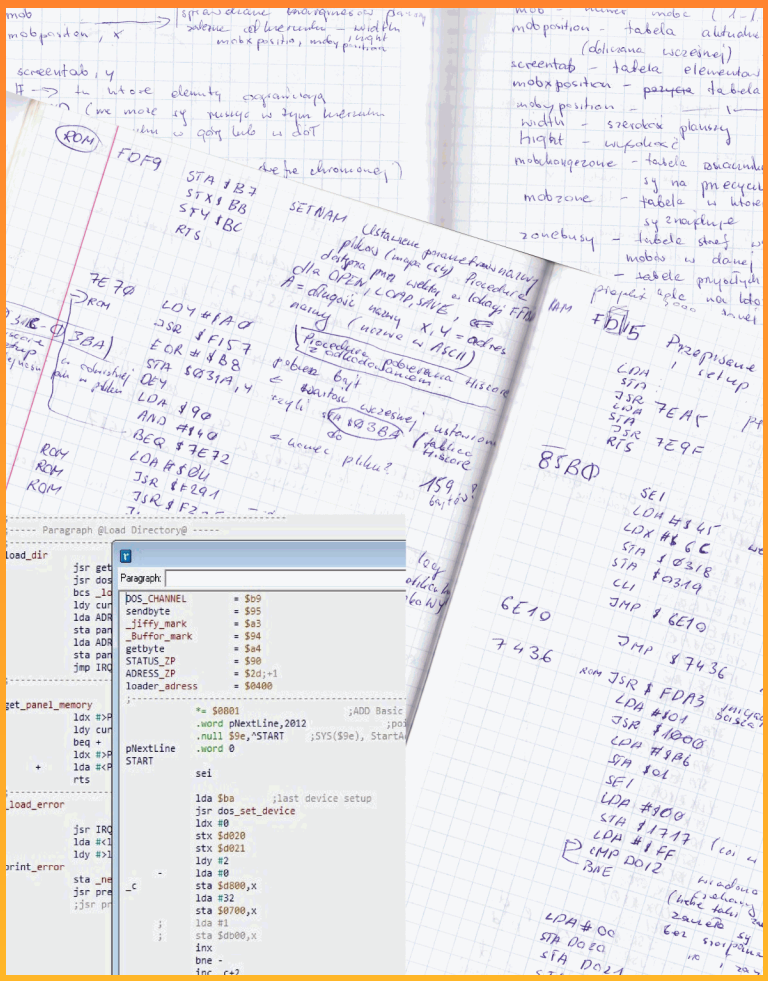
Lecz jest jedna rzecz, która do tej pory się nie zmieniła – przyjemność obcowania z grami komputerowymi. Nawet nie jest tak ważna super grafika w wysokiej rozdzielczości i inne wodotryski, jak sam pomysł rozgrywki, odpowiednia kontrola akcji, element zaskoczenia jak i nagradzania, oraz odpowiednie stopniowanie poziomu trudności – czyli jednym słowem grywalność. Ale co to ma wspólnego z grami na C64? W brew pozorom dużo. Pamiętajmy o tym, że ludzie wymyślający gry w latach osiemdziesiątych mieli tak samo sprawne umysły i wyobraźnię jak ci obecnie. Narzędzia się, co prawda zmieniły, ale pomysły już nie za bardzo. Mało tego, to właśnie z tych wcześniejszych lat, te pionierskie idee, są nierzadko wykorzystywane w obecnych produkcjach!

Jest co rozważać i porównywać, ale nie o tym chciałem dziś tu napisać. Okazuje się bowiem, że obecnie także pojawiają się nowe gry na poczciwego C64. I to nie tylko w kształcie, jakiejś drobnostki wykonanej w kilka godzin w zaciszu domowym, przy okazji prób nauki języka programowania, przez sympatyka tej platformy, ale także w postaci pełnego komercyjnego tytułu dostępnego w sprzedaży detalicznej!

Sam jestem autorem takiej pozycji, dlatego chciałem się z wami podzielić tym skromnym doświadczeniem, spostrzeżeniami oraz pokrótce opisać jak obecnie wygląda taki proces wydawniczy.

Oczywiście, na początku trzeba tę grę napisać. Lecz jeśli chcemy podbić nią serca współczesnych retromaniaków, wcale nie będzie to rzecz łatwa. Commodore 64 w porównaniu do współczesnych komputerów wypada dość prymitywnie, ale jest dobrze znany ze swoich ograniczeń, i wcale niemałych możliwości. Żeby zaimponować odbiorcom, trzeba się tu naprawdę postarać.

W numerze dziewiątym C&A Fan rozpocząłem cykl o robieniu gier - dla tych, którzy nie czytali polecam. Potrzebny jest pomysł, lecz również podstawowe umiejętności, w posługiwaniu się asemblerem, niewątpliwie przyda się także znajomość platformy. Jeśli pomysł już mamy, czy to oryginalny czy nie, to czas na zbieranie materiałów, głębsze przemyślenia, model widoku ogólnego itp. Czyli, gromadzimy materiały pomocnicze przy programowaniu, grafikę, podobne projekty, zeszycik na pomysły – ważna rzecz! :). Tworzenie, gry to sposób ciągły, i nie zdziw się że w ciągu dnia, przy okazji rozmaitych sytuacji, lub tuż przed snem, przypomni Ci się, albo pojawi coś ciekawego co warto umieścić/zmienić w grze. Należy podkreślić, że nie warto narzucać rygoru pracy na siłę, gdyż łatwo można popaść w stan umęczenia i zniechęcenia, co doprowadzić może - przez zadawanie odwiecznych egzystencjalnych pytań: a po co? a na co ? a dla kogo? czy nie szkoda czasu? – nawet do całkowitego porzucenia projektu, a tym samym pozbawienia całego świata możliwości ujrzenia naszego wspaniałego dorobku.



Dlatego też, aby trudy tworzenia były lżejsze, warto dołączyć do projektu kogoś jeszcze – możliwe, że będzie to nawet niezbędne, przecież gra to nie tylko sam program, potrzebna jest również muzyka i grafika. Ja np. o ile jeszcze z grafiką jakoś sobie radzę to z muzyką już zupełnie nie. Praca w zespole jest zresztą o wiele ciekawsza, a jeśli znajdą się w nim osoby o tej samej profesji, to pojawia się także, mały element współzawodnictwa, co bardziej „nakręca" produkcję, przyspiesza cały proces, oraz znacząco wpływa na jej jakość.

Najważniejsze cechy, to jednak wytrwałość i konsekwencja. Grę piszę się długo, początkowo wydaje się, że postępy przychodzą bardzo szybko, ale z czasem ilość oprogramowania kolejnych aspektów i założeń rośnie w sposób lawinowy. Warto tu wspomnieć, że twoim przeciwnikiem od tej pory jest nie tylko czas, ale również przyszły gracz. To on będzie twoim bezwzględnym egzaminatorem, oraz opiniodawcą. Będzie bez skrupułów testował twój wyrób na wszystkie możliwe znane mu sposoby, i wierz mi, znajdzie wszystkie możliwe błędy – nawet te które będziesz uważał, za tak rzadkie jak wygrana w totolotku. Gracz to nie rodzaj widza, który ogląda Dema i nic nie dotyka, a więc nie zepsuje, to pierwsza linia natarcia na twoje ze znojem wypielęgnowane cacuszko. Dopóki wiesz, że jeszcze coś nie działa poprawnie, to napraw, a jeżeli nie możesz to znajdź inną drogę, czasem efekt może być lepszy od pierwotnego zamysłu.

Ponieważ pisanie gier na C64 nie jest zajęciem, któremu można poświęcić cały czas dnia - trzeba jeszcze zarabiać na chleb, warto zawczasu zadbać o organizację warsztatu twórczego.

Ja np. wykorzystuję do tego celu Pendrive, na którym trzymam całe środowisko programistyczne - przykład takiego środowiska podałem przy okazji artykułu o współczesnym środowisku programowania na C64 w numerze szóstym C&A Fan. To zbiór kilku niezbędnych katalogów na źródła programu, edytor, emulator i na inne przydatne narzędzia. Z powodzeniem wystarcza to na szybkie rozpoczęcie pracy, oraz proste archiwizowanie kolejnych wersji projektu. Archiwum jest ważne, bo pozwala szybko powrócić do poprzednich rozwiązań, w przypadku niepowodzenia. Dzięki pamięci przenośnej, można pracować na wielu komputerach, przez co dostęp do projektu jest możliwy w każdym nadarzającym się momencie.

Wersja preview, czyli pierwsza ocena publiczna.

Kiedy gra już działa w miarę poprawnie, ale jeszcze w myślach masz kilka rzeczy o które będziesz chciał ją wzbogacić, warto pokazać światu wersję demonstracyjną – oczywiście w pełni grywalną. Możesz się dziełem pochwalić na różnego rodzaju forach sympatyków platformy, lub spróbować wystawić taką wersję do konkursu, które co jakiś czas są organizowane. Druga opcja jest zdecydowanie ciekawsza. Bo nie dość, że konkursy zrzeszają większą liczbę odbiorców to ocena produktu jest bardziej obiektywna, często stawiana przez ekspertów gatunku, a także zwraca uwagę potencjalnych wydawców - o nagrodach i rywalizacji nie wspominając.

To pierwszy egzamin, czy dzieło warto wydać komercyjnie. Jeśli stwierdzisz, że gra cieszy się wystarczającym zainteresowaniem, masz moralne prawo do zgłoszenia jej do wydawcy - o ile sam wydawca nie zgłosi chęci jej wydania wcześniej.

Obecny rynek gier na C64 liczy kilku deweloperów, tworząc nawet zasady konkurencyjności. Grupę tą tworzą RGCD, Psytronic, Protovision, lub nawet powstające rodzime Commocore – nie jest to może zawrotna ilość, ale wyboru nie można odmówić. Zawsze też pozostaje możliwości wydania gry we własnym zakresie, czyli próbować sprzedaży gotowego produktu w znanych portalach handlowych, lub zajmujących się tematyką retrocomputingu, można nawet stworzyć do tego celu własną witrynę internetową. Ta droga będzie wymagała jeszcze odpowiednich operacji marketingowych, czyli działań które spoczywają na barkach dewelopera.

Wydawcy również, dzielą rynek na nośnik finalnego wydania. Niektórzy specjalizują się w wydaniach na kartridżach, inni na dyskietkach, są też wydania taśmowe, praktycznie wszystkie oferują postać elektroniczną, jaką jest pobieranie (download) pliku z obrazem gry – lecz ta opcja jest traktowana jako „budżetowa" w stosunku do docelowego nośnika wydania.

Tu warto też zastanowić się nad wyborem, bo np. kartridż 32 „kilo" lub taśma może nie pomieścić naszego rozbudowanego projektu.

Jeśli już nawiążemy kontakt z wybranym dystrybutorem, należy omówić warunki współpracy, nakreślić obraz wersji finalnej i wynegocjować stawki autorskie. Takie rozmowy, oczywiście mają luźny charakter, etykieta biznesowa jest tu zupełnie nie potrzebna, odbywają się poprzez zwykłe e-maile lub komunikatory bez oficjalnego tonu. Można powiedzieć, że jest to bardzo dżentelmeńskie podejście do tematu, bo nikt nie zakłada, że któraś ze stron będzie używać jakichś chytrych sztuczek czy zawiłości prawnych, aby na końcu wystrychnąć mniej szczęśliwego kontrahenta na dudka. Wydający gry są również sympatykami platformy, oraz traktują działalność także hobbystycznie. Z chęcią odpowiedzą na każde Twoje pytanie, a z racji małej skali biznesu nie ma tam wiele miejsca na tajemnice związane z kosztami i zarobkami. Zasady są przejrzyste, i proste, nie jest konieczna nawet umowa na piśmie.

No dobrze, ale ile na tym można zarobić? No ile?

Zysk dzielony jest zazwyczaj w procentach na osoby uczestniczące w projekcie, od sprzedanych sztuk, ale również można sobie zażyczyć stałą jednorazową stawkę za wszystko. Druga opcja, jest szybsza, ale niestety niesie za sobą z góry założoną niewygórowaną kwotę, bo naprawdę ciężko określić przyszłe przychody ze sprzedaży. Zdecydowanie częściej wchodzi w grę opcja podziału zysków, i to „po równo" dla każdego. Jeśli jednak uważasz, że tak nie jest sprawiedliwie, a Twój nakład pracy jest niewspółmiernie wyższy od pozostałych możesz negocjować inną relację procentową. W moim przypadku, pierwsza propozycja od samego dystrybutora nie była symetryczna i zakładała, że będę otrzymywał najwyższy profit. Jak już wspomniałem wcześniej umowa jest raczej słowna, i można ją przecież dowolnie zmieniać w czasie, ale lepiej tą pierwszą propozycję przemyśleć, zaakceptować, i nie zmieniać dalej. Jeśli procent podziału, nie został sformułowany na taki sam dla wszystkich, to późniejsze zmiany mogą doprowadzić do rozczarowania. Przecież jeśli masz otrzymywać najwięcej to i angażujesz więcej swoich sił w stosunku do innych – końcowe spłycenie podziału na równo, nie będzie wtedy sprawiedliwe. Nie chodzi tu nawet o uzyskiwane później przychody, ale o wymagania względem siebie i innych podczas trwania projektu.

No dobrze, uzgodniliśmy na jakim nośniku wydamy grę, nawet jaki czeka nas zysk, musimy też założyć datę wydania, żeby wydawca już mógł ją podawać w zapowiedziach na różnych portalach związanych z tematem. O ile gra już na tym etapie nie jest w wersji finalnej, to końcowy termin trzeba dobrze przemyśleć. Może się przecież okazać, że oprócz samych dodatków do obecnej wersji, trzeba ją będzie dostosować do nośnika wydania, co wcale może nie wiązać się z dodaniem kilku linijek kodu - w skrajnych przypadkach trzeba przepisać cały kod! Jak widać, im więcej przewidzimy na starcie projektu tym mniej niepotrzebnego stresu będzie to nas kosztowało później.

Zegar zaczął tykać, są już terminy, jest już jasno nakreślony zarys i cel. Niby to już ostatnia prosta, ale jeszcze troszkę potu przyjdzie nam wylać, gdy nareszcie nadejdzie ten dzień, kiedy powiesz do siebie, to już chyba to. Czas na fazę testowania.

Co, już Ciebie to nie dotyczy? Błąd, w zależności od skomplikowania projektu, problemy będą pojawiać się co chwila, a kto je będzie naprawiał, jak nie Ty?

Do testów zaangażowane będą wszystkie osoby uczestniczące w projekcie, a nawet więcej.

Teraz trochę kulis - równolegle z zainteresowaniem wydawcy twego dzieła, wzrasta też zainteresowanie grup łamiących gry (Crackerskich). W dobie obecnych narzędzi, i dobrze rozwiniętej emulacji, proces samego łamania gier nie jest mocno skomplikowany, więc tu liczy się „pierwszeństwo" wypuszczenia tzw. Cracka. Jak zrobić to najszybciej? Najlepiej jeszcze przed premierą oficjalnej wersji, czyli należy możliwie wcześnie skontaktować się z autorem lub wydawcą.

No ale jak to… ? Pobite gary! Niestety, mało to „epickie", i ciężko, dopatrzyć się tu ducha rywalizacji demoscenowej, ale jeszcze raz przyjrzyjmy się faktom.

Po pierwsze, gra i tak będzie przez którąś grupę złamana, a tu zyskujesz „umowę", która zapewnia parasol ochronny dla gry przez zadany czas (ok. 2 tygodnie) od daty jej wypuszczenia. Crack co prawda pojawi się w newsach, ale bez dostępu do jego pobierania przez ten czas, a na „zasadach społeczności crackerskiej" (nie pytajcie mnie co to?, to chyba coś na wzór kodeksu piratów) również inne grupy (o ile wypuszczą swoje wersje) w tym czasie blokują „ściąganie".

A nawet proponują coś w zamian, np. podjęcie się testowania gry – nierzadko oferując dostęp do różnych wariantów hardware C64 (np. w systemie wizji NTSC) - to naprawdę się przydaje.

W końcu późniejsza wielkość sprzedaży, w tak małym światku jak retro C64, zależy bardziej od moralnych zasad klienta-kolekcjonera, dodajmy świadomego - tu nie okradamy bezosobowych molochów-koncernów, a często autorzy produkcji, to koledzy z którymi nie raz wypiliśmy piwko na spotkaniach sympatyków.

Spotkałem się także z opiniami, które mówią o tym, że decyzja o zakupie oryginału pada dopiero po wypróbowaniu jego wersji crackerskiej.

No cóż, w takiej jak ta niszy rynkowej, słowo „umowne" towarzyszy na każdym etapie życia projektu, przy zasadach jego tworzenia, wydawania jak i kupowania. Gra na C64 to nie artykuł pierwszej potrzeby i nabywa się ją z własnej nieprzymuszonej woli - bardziej na zasadzie wspierania społeczności, jak również doceniania jej twórców.

Wracamy do fazy testowania, tu nie ma już widocznych postępów w wyglądzie gry, tempo projektu opada, gdyż czekasz na kolejne sugestie i znalezione błędy, poprawiasz i proces zaczyna się od nowa - ale i ta faza w końcu ma swój finał. Przed nami ostatni etap, czas na opracowanie instrukcji/przewodnika do gry, no ale kto ją zna lepiej niż ty sam?

W międzyczasie dystrybutor tworzy zapowiedzi, zaznacza w „niusach" o rychłym nadejściu, zachwala, tworzy filmiki, które potem wstawia w sieć, zamawia nośniki, plakaty, naklejki, opakowania, zaczyna się ostateczne odliczanie, a kiedy pierwsza partia nośników do sprzedaży jest gotowa to nadchodzi ta chwila i sklep zostaje otwarty.

Teraz się zacznie…"wywiady, autografy, wizyty w zakładach pracy", no może nie do końca tak, ale trzeba również przygotować się na pewnego rodzaju okres, który przeznaczysz na odpowiadanie na dręczące pytania świeżo upieczonych użytkowników, na forum lub bezpośrednio drogą emaliową, na wyjaśnienia, na opisy i inne teksty, rysunki, schematy, o które będą Cię prosić. Możliwe, że pojawią się wywiady z prasy retro. Twoje dzieło zostanie też zrecenzowane oraz ocenione w wielu portalach czy zinach tematycznych.

Z perspektywy czasu podpowiem, że warto też zachować w produkcji pewne sekrety, które można będzie odkrywać w trakcie rozgrywki, lub z czasem po prostu przekazać te „tajne kody" do graczy – to zawsze podnosi atrakcyjność i prestiż produkcji. Trzeba pamiętać też o opcji dla wielu graczy - fajnie się gra samemu, ale gdy doda się do tego również rywalizację z kolegą, to nasza pozycja znów sporo zyska.

W końcu usiądziesz spełniony z piwkiem w ręku w fotelu i się nad tym wszystkim zadumasz – hmm… może również już nad następnym projektem.

Na koniec podam parę faktów z przypadku „mojego" Bomberlandu…

Faza programowania gry trwała bardzo długo, a zaczęła się w zasadzie jeszcze w latach 90-tych, kiedy to w średniej szkole wraz z kolegami zapragnęliśmy zrobić klon gry „DynaBlaster" z Amigi. Były to nasze początki w świecie programowania i poruszania się po tej platformie, ale ambicje były duże, tamten projekt nosił nazwę „Boombastic Benny" – jest nawet do znalezienia w sieci. Po więcej szczegółów o tym tytule odsyłam do wyżej wymienionego wstępie o robieniu gier, jak również do numeru szóstego C&A Games przy okazji opisu wersji demonstracyjnej Bomberlandu. Nie przeciągając… potem była długa przerwa na studia, i inne „dorosłe" sprawy, jednak los pochylił się jeszcze raz nad tym projektem, i wróciłem do świata Commodore. Zacząłem kodować wszystko od nowa w roku 2005 - niestety już osamotniony. Po ponad roku udało się wystawić do konkursu tytuł „Bomberman C64", który zajął wówczas drugie miejsce. Muzykę do gry napisał, wtedy jeszcze mało znany, młodziutki muzyk Owen, która z czasem przerodził w całkiem rozpoznawalną postać na scenie, ale już o pseudonimie Conrad. Mogłem już wtedy zakończyć ten proces, bo już wtedy dostałem propozycję od wydawcy, ale czułem, że nie wyczerpałem do końca tematu tego tytułu. Mijały lata, projekt się mimowolnie rozbudowywał, i co prawda miewał długie przerwy „indolencji", często schodził na drugi plan względem innych spraw, ale regularnie dręczył sumienie. W okolicach roku 2010, Conrad podesłał mi nowe ścieżki dźwiękowe do gry, które zdecydowanie były bliższe klimatom Bombermana, a to mnie pchnęło znów do działania. Pod koniec roku 2012, uzyskałem już zarys projektu bliski finału – wyszła wersja demonstracyjna, a ponieważ nadal było zainteresowanie ze strony wydawniczej, postanowiłem wydać go komercyjnie na kartridżu – jednak to trwały nośnik fizyczny, który przetrwa jeszcze wiele lat. Dziwnym trafem konflikt na tle praw autorskich do pomysłu - bo przecież nie był to mój pomysł autorski - rozwiązał się dopiero całkiem niedawno. Firma „Hudson Soft", do której należą prawa do całej serii Bombermanów - przestała istnieć. Przedtem tematem praw autorskich się nie interesowałem, ale z racji wydania komercyjnego mogłem wpaść z tego powodu w niezłe tarapaty, albo chociaż nieprzyjemności – no cóż czasem i los się uśmiechnie.

Po określeniu warunków z wydawcą, jak i Conradem czas przyspieszył. Musiałem jeszcze sporo dodać do gry i poprawić, a także wstawić do 64 kilobajtowego cartridge - zacząłem z początkiem roku 2013, a grę miałem ukończyć do końca kwietnia.

Ta gra ma ponad kilkaset kilobajtów danych po rozpakowaniu. Oprócz samego pakowania danych, trzeba było użyć naprawdę kilku dobrych rozwiązań, aby zmieścić się w przestrzeni karta bez utraty jakości. Zresztą ciekawych rozwiązań użytych w grze jest znacznie więcej, ale nie chcę tu wchodzić w szczegóły techniczne. Projekt okładki i plakatu wykonał znany grafik STE, a ponieważ nie był on objęty początkową umową podziału zysków, jego profit ograniczył się do postaci „jednorazowej".

Z uwagi na „terminy", teraz musiałem poświęcić na C64 znacznie więcej czasu niż dotychczas – a i tak pierwszą kompletną wersję skończyłem dopiero w maju. Potem rozpoczęły się testy, oczywiście ja ze swojej strony testowałem grę cały czas, ale było jeszcze sporo poprawek. Data sprzedaży określona był na lipiec, i do tego czasu udało się wykonać wersję, która została wystawiona na Silesia Party 7, gdzie odbył się również turniej w Bomberland. Tu niestety, znów wyszły kolejne błędy i niedociągnięcia, również trzeba było zmienić koncepcję paru rozwiązań. Minęło lato, a ostatnie linijki kodu dopisałem jeszcze w drugiej połowie września.

Gra została wydana 8 października, i od razu została bardzo ciepło przyjęta. W chwili gdy piszę ten artykuł, posiadam dane sprzedaży na temat października i listopada, gdzie sprzedanych zostało ponad 200 kopii, i sporo z nich w najdroższych wersjach „Deluxe".

Nie chciałbym tu wchodzić w dokładne szczegóły finansowe, ale zysk na pojedynczej sztuce nie jest duży – w końcu od ostatecznej ceny trzeba odliczyć koszt wykonania płytki drukowanej, obudowy, instrukcji, naklejek itd., również podatku, koszty pakowania i przesyłki. Kwota do podziału to raptem 20% procent całkowitej ceny produktu.

W przypadku sprzedaży takiej liczby kopii – a bez wątpienia, jest duża jak na tę niszę rynkową – dało to całkiem miłą dla oka sumkę. Oczywiście nie jest to kwota, która pozwoliłaby rzucić dotychczasową pracę na rzecz C64 (szkoda!), ale pozwoli już na zakup jakiejś droższej zabawki, np. używanego Commodore 64 SX.

Cóż, może z finansowego punktu widzenia, nie jest to aż tak atrakcyjna sprawa, ale należy pamiętać, że pisanie gier na C64, jest działalnością raczej „dorywczą" w życiu. I tak też należy traktować to źródło zarobkowania, pieniążki są miłą gratyfikacją za pracę – ale najważniejsze są pozytywne oceny w komentarzach od sympatyków i wspieranie platformy.

Ramy czasowe, tworzenia Bomberlandu, były wręcz absurdalne, ale to nie jest dobry przykład czasu trwania projektu – w międzyczasie zrobiłem też kilka innych rzeczy w tym również na C64.

Wiele ze świetnych tytułów, pisze się w ciągu roku albo i krócej. Nie miałem również na początku zamiaru wydawać tego tytułu komercyjnie, całość traktowałem jako hobby, bez konkretnych terminów do osiągnięcia. Za to dzięki temu projektowi sporo się nauczyłem w dziedzinie programowania, a ewoluował on wraz z moimi umiejętnościami. Praca nad grą dostarczyła mi wielu wyzwań, a poprzez ich pokonywanie - również przyjemności i satysfakcji. Całość zwieńczona została bardzo entuzjastycznym przyjęciem ze strony światka commodorowskiego – co jest największą nagrodą.

Teraz następna gra powinna „pójść znacznie łatwiej", prawda ? ;-)

Skull/Samar

ps. Korzystając z okazji chciałem podziękować wszystkim osobom, które wpierały ten przecież długoletni projekt, swego różnego rodzaju pomocą – dziękuję. Bez was na pewno nie osiągnąłby obecnego, wysoko ocenianego kształtu.