

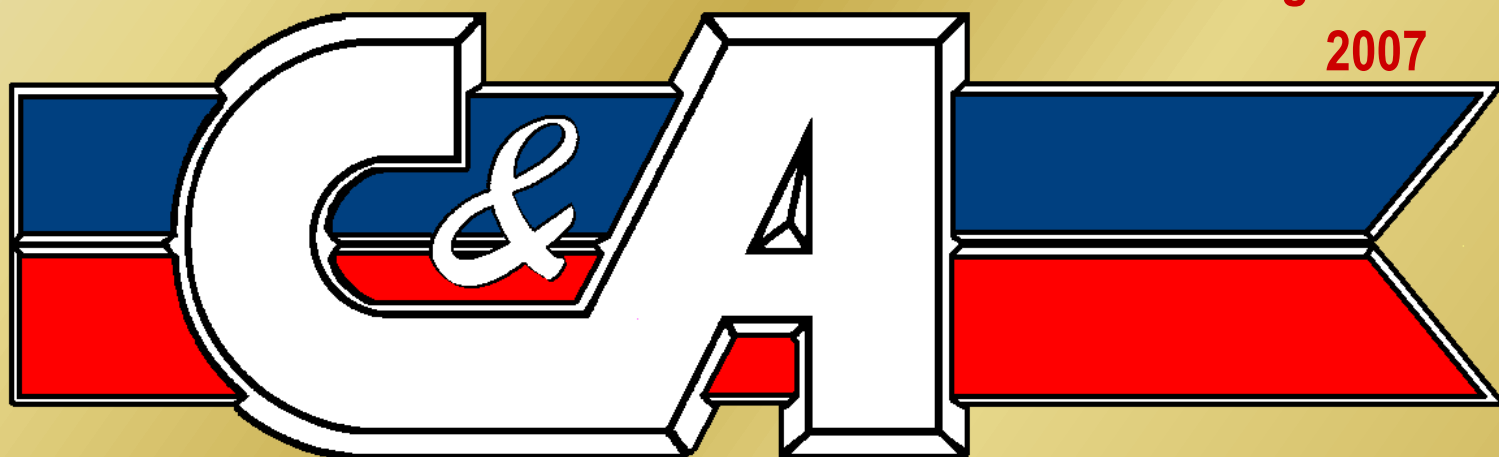
# Commodore & Amiga

MAGAZYN FANÓW COMMODORE 64 I KLASYCZNYCH AMIG

nr 0

grudzień

2007



## C&A REAKTYWACJA!

Na jak długo?

## WESOŁYCH ŚWIĄT!





# Tytułem wstępu...

Krystian Grzenkowicz w ostatnim numerze C&A (październik 1995) pisał o ostatnim powitaniu. Ja, drogi Czytelniku, witam Cię po raz pierwszy.

Co oznaczają litery C&A większości właścicieli komputerów C64 i Amiga nie trzeba chyba wyjaśniać. Był to miesięcznik, który ukazywał się nieprzerwanie i regularnie od stycznia 1992 roku do samego końca (warto podkreślić słowo „regularnie” – w tamtych czasach nie wszystkie pisma mogły się tym poszczycić). Magazyn C&A nie był jedynym poświęconym równocześnie Komciowi i Amisi – nie należy zapominać o *Kebabie* czy o *C64 +4 & Amiga*. Wszystkie te pisma miały jedną wspólną cechę – tworzone były przez fanów, wręcz maniaków tych przyjemnych komputerków. Dlaczego zatem chciałbym reaktywować właśnie C&A? Z prostej przyczyny: było to po prostu moje ulubione piśmko tamtej epoki.

Dziś, w XXI wieku, wydawałoby się, że komputery ośmiobitowe na zawsze odeszły w przeszłość, okrytą mrokiem niepamięci. A jednak nie! Żyją i mają się całkiem dobrze, dzięki rzeszom swoich wielbicieli. Mowa oczywiście nie tylko o „zacofanej Polsce” (tym zacofaniem wszak tłumaczono zainteresowanie pocztową „sześćdziesiątką” w pierwszej połowie lat 90-tych), ale o całym świecie.

Nieco inaczej ma się sprawa z Amigą. Ten komputer jest (o czym wielu nie wie!) rozwijany, a jego możliwości stale rosną (choć i do C64 powstało w międzyczasie kilka interesujących udoskonaleń sprzętowych...). W naszym magazynie (przynajmniej w zerowym numerze) zajmiemy się jednak głównie Amigą klasyczną. I to nawet tą najbardziej klasyczną wśród klasycznych (a więc opartą na procesorze Motorola 680X0). Dlaczego? Z prostej przyczyny. Taką właśnie Amigę posiadam. Jest jeszcze drugi, o wiele istotniejszy powód: klasyczna Amiga ma równie wielu fanów, co C64.

Skąd się bierze zainteresowanie komputerami z ubiegłego stulecia? Trudno odpowiedzieć na to pytanie, niemniej jednak bez wątpienia zainteresowanie to jest ogromne. Obserwuję rynek retro od jakiegoś czasu i stwierdzam, że rozwija się on bardzo dynamicznie. Świetnie sprzedają się składanki przebojów z lat 80-tych (mowa oczywiście o grach), przeznaczone dla obecnych, ultranowoczesnych konsol (XBOX 360, PS3, Wii). Ogromną popularnością cieszą się remake’i popularnych kilkanaście lat temu gier. I wreszcie: wystarczy wejść na jakikolwiek serwis aukcyjny (np. Allegro, e-Bay), aby przekonać się, że amatorów starego sprzętu nie brakuje.

Gdybym miał wyjaśnić to zainteresowanie, powiedziałbym, że – wbrew opinii lansowanej chociażby przez stare C&A – komputery kiedyś były czymś więcej, niż tylko narzędziem. Nie chcę powtarzać oklepanych sformułowań, ale powiem to (a raczej napiszę): zarówno C64, jak i Amiga (także Atari, ZX Spectrum, ...) to komputery z duszą. Ludzie wyciągają stary sprzęt z piwnicy (względnie zdobywają go w inny sposób), uruchamiają i korzystają z niego. Trudno wyjaśnić ten fenomen, ale bez wątpienia istnieje. Warto też dodać, że nie znam nikogo (co nie znaczy, że osoby takie nie istnieją), kto z podobnym pietyzmem traktowałby starego peceta...

Przejdźmy teraz do samego C&A. Czytasz właśnie zerowy numer tego magazynu. Jak zauważyłeś, jego objętość nie jest zbyt imponująca. Cóż, ilość czasu, jaką mogę poświęcić na tworzenie pisma jest ograniczona. Dlatego też zwracam się z apelem do WSZYSTKICH Czytelników: piszcie, piszcie i jeszcze raz piszcie. Tematyka artykułów, o jakie Was proszę jest dowolna, jeśli oczywiście dotyczyć będą komputerów spod znaku oflagowanego C.

Zdaję sobie również sprawę, że wiele osób będzie rozczarowanych tym numerem. Krytyka jest jak najbardziej wskazana, niemniej jednak – jeśli choć trochę zależy Wam na tym, aby piśmko ukazywało się dalej – przyłóżcie się do jego rozwoju czymś więcej, niż tylko krytyką (powtarzam: piszcie, piszcie i jeszcze raz piszcie!). A jeśli Wam nie zależy, to krytykę możecie sobie śmiało podarować, bo i po co ona wówczas?

A teraz zajmijmy się bieżącym numerem. Niestety, chroniczny brak czasu i chęć wydania go przed świętami sprawiły, że nie znajdziecie tu zbyt wiele artykułów... Początkujących użytkowników (czyli niegdysiej-

# W numerze!

## **Tytułem wstępu ..... 2**

W dość długawym wstępie Rednacz usiłuje wyjaśnić, po co i dla kogo reaktywowane zostało C&A. Omawia też niezwykle ubogą zawartość bieżącego numeru, nieudolnie próbując usprawiedliwić się brakiem czasu. Tak czy inaczej, choć wstępniaki nie cieszą się dużą poczytnością, z tym pierwszym warto się zapoznać.

## **Klan (odc. 1) ..... 4**

Klan to nie tylko nudnawa polska telenowela. To także nasz minicykl, dotyczący komputerów spod znaku C=. Pierwszy numer C&A z 1992 roku zapoczątkował podobny cykl, nazwany tytułem jeszcze chyba nudniejszej telenoweli (Dynastia). Nie każdy jednak ma dostęp do archiwum C&A, a zatem warto powtórzyć podstawowe dane dotyczące naszych ulubionych komputerków. Może zachęca one kogoś do ich kupna albo chociaż do wyjęcia z szafy i odkurzenia?

## **W co się bawić i w co się nie bawić ..... 11**

Nie ukrywam, że plany były ambitne. W zerowym numerze, jako że jest to numer świąteczny, miałem szczerzy zamiar zamieścić szereg opisów gier dla Amisi i dla Komcia. Niestety, życie jest brutalne, a czas nie jest z gumy. Dlatego też w tym wydaniu znajdziecie jedynie listę hitów i shitów, utworzoną na podstawie portali lemon64.com i lemonami-ga.com.

## **Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie ..... 14**

Nie wszyscy zdają sobie sprawę, że część produkcji na C64 czy Amigę zaginęła w mrokach dziejów. Warto zapoznać się z tym artykułem, bo a nuż ktoś z Was jest szczęśliwym posiadaczem którejś z opisanych tu gier? Jeśli tak, koniecznie dajcie znać. Przyczynicie się niechybnie commodorowskiej społeczności, a i mi osobiście, jako że opisywane gierki przepadły mi do gustu.

## **PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ, CZYLI CO NAS CZEKA W KOLEJNYM NUMERZE**

Plany, jak zwykle, są ambitne, a co z nich wyjdzie - czas pokaże. Gdybym był szczęśliwym posiadaczem magicznej kuli i umiałbym zaglądać w przyszłość, to ko będzie miało nieco zaś chodzi o zawartość zapewne znajdziemy tam (Atak klonów - jak sam dzie o klonach Amigi i również nowe notowanie podstawie Waszych głom może - opisem lub recenzją poczynających interesujący przygotować do pracy Komdyskietki i kasety, jak w magnetofonie... Ci, się boją (kupić sprzęt, oczywiście) powinni przeczytać o emulatorach.



Bardzo przysłużysz się rozwojowi naszego maga, przysyłając na powyższy adres e-mail wszelkie artykuły związane z Komciem lub z Ami. Ich tematyka może dotyczyć rzeczy proponowanych w ramce obok (Plany na przyszłość), ale wcale nie musi.

Aby nie było nieporozumień: jakiegolwiek artykuły tu publikowane nie wiążą się z żadnym wynagrodzeniem dla ich autora i zastrzegam sobie prawo do ich drobnej korekty.

szych graczy), a także tych, którzy dopiero chcą rozpocząć swoją przygodę z komputerami Commodore (wiem, że tacy też są!) zachęcam do przebrnięcia przez nieco przydługi odcinek *Klanu*. Pozwoli on zorientować się nieco w modelach komputerów, być może zachęci do wyjęcia z szafy i odkurzenia starego komcia albo amisi, być może wreszcie pozwoli zdecydować, który komputer warto kupić. *W co się bawić...* oraz *Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie* traktują o grach komputerowych. Warto zajrzeć i do tych artykułów, bo granie to rzeczy przyjemna, a bywa, że i pożyteczna.

To by było na tyle w tym przydługim wstępie. Mam nadzieję, że to pierwsze powitanie nie było ostatnim...

**Rednacz**

# KLAN

1 503-000

# Przeminęło z wiatrem

W niniejszym artykule (o tytule prowokacyjnym, bo nic przecież nie przeminęło, a już na pewno nie nasze komputerki) przedstawię modele najbardziej popularnych komputerów firmy Commodore. Oznacza to, że nie znajdziemy tutaj charakterystyki Amigi 1000, 1500 czy innych „dwiupółtysiączek”. W kwestii ośmiobitowców ograniczę się zaś do C64 oraz C128.

## Małe jest piękne, czyli 8 bit

### Commodore 64

Ten najwspanialszy na świecie komputer ośmiobitowy ujrzał światło dzienne w styczniu 1982 roku. Oznacza to, że już od ćwierćwiecza bawi (uczy, wychowuje) rzesze fanów na całym świecie. Co oferuje ta – przez bardzo długi czas – najlepiej oprogramowana maszynka świata? Zobaczmy.

#### Procesor

C64 wyposażono w 8-bitowy mikroprocesor MOS Technology 6510. Był to w zasadzie standardowy procesor 6502 (używany m.in. w Commodore PET, ale także w Atari czy Apple), potrafiący jednak „widzieć” znacznie więcej pamięci RAM. W nowszych wersjach komcia zastąpiono go modelem 8500, który był nowocześniejszy i tańszy od swojego poprzednika, a jednocześnie z nim kompatybilny. Procesor taktowany jest zegarem około 1 MHz (dokładnie 0,985 MHz w wersji PAL oraz 1,023 MHz w przypadku NTSC).

#### Pamięć

Pamięć RAM ma oszalamiającą pojemność 64 KB, natomiast ROM około 20 KB. W pamięci ROM znajdziemy system operacyjny oraz implementację języka BASIC (niestety, straszliwie ubogą wersję 2.0).

Po uruchomieniu komputera do dyspozycji użytkownika pozostaje około 38 KB (doskonale znany wszystkim napis: 38911 BASIC BYTES FREE), jednak możliwe jest uzyskanie niemal pełnych 64 KB (po programowym odłączeniu pamięci ROM).

#### Grafika

Za grafikę w C64 odpowiada video chip – VIC-II 6567. W trybie tekstowym udostępnia on 40 kolumn po 25 wierszy (istnieją wprawdzie programy, potrafiące zmusić C64 do pracy w trybie 80 znaków, efekt jednak nie jest specjalnie interesujący). Najwyższa rozdzielczość w trybie graficznym to hi-res: 320x200. W trybie multicolor można pracować w rozdzielczości 160x200. Układ VIC-II oferuje zdefiniowaną fabrycznie liczbę kolorów, a jest ich 16.

Dużą zaletą układu graficznego w C64 jest obsługa duszków (*sprites*), czyli dowolnie definiowanych ruchomych obiektów, niezależnych od trybu graficznego. Nasz ulubiony komputer potrafi obsługiwać 8 duszków.

Powyższe dane dotyczące grafiki komcia podawali jego konstruktorzy w roku 1982. Nieco później użytkownicy odkryli, że możliwości naszej maszynki są jednak znacznie większe. Głównie członkom tzw. demosceny zawdzięczamy piękne obrazki w 128 kolorach czy też zwiększoną znacznie (nawet do kilkudziesięciu) ilość duszków...

#### Dźwięk

Pierwszy kontakt z „sześćdziesiątką” (oczywiście w latach bezpośrednio po jej powstaniu) powodował zazwyczaj u użytkowników opad szczęki do samej ziemi. Było to spowodowane w znacznej mierze możliwościami muzycznymi tego komputera.





Układ dźwiękowy w C64 nosi wdzięczną nazwę SID. Jest on monofoniczny i ma 3 syntezy dźwiękowe podłączone do jednego filtra. Możliwe jest generowanie czterech kształtów fali: trójkątnej, piłokształtnej, prostokątnej ze zmiennym wypełnieniem oraz szumu. Falę o kształcie sinusoidalnym udawało się z dużym powodzeniem symulować.

Niewiele osób wie, że w roku 1996 magazyn komputerowy *Byte* umieścił układ SID w dwudziestce najważniejszych wynalazków w historii komputeryzacji.

#### Oprogramowanie

Przez wiele lat Commodore 64 był najlepiej oprogramowanym komputerem świata. Zdecydowana większość softu to gry, niemniej jednak nie brakuje wielu doskonałych programów użytkowych z każdej niemal dziedziny życia (programy zarządzające bazami danych, arkusze kalkulacyjne, edytory tekstu, programy graficzne, muzyczne, edukacyjne i wiele, wiele innych).

Ciekawostką dla niektórych może być fakt, że oprócz znanego wszystkim GEOS-a (okienka dla C64) powstały (i są wciąż rozwijane) inne systemy operacyjne, np. LUnix (implementacja Linuxa) czy Contiki (oferujący obsługę TCP/IP).

## Commodore 128

Śmiało można powiedzieć, że C128 to również najwspanialszy komputer ośmiobitowy świata, ponieważ model ten jest kompatybilny z C64.

To ostatni ośmiobitowy komputer produkowany przez firmę Commodore. Posiada 128 KB pamięci RAM i 72 KB ROM. Dla C128 opracowano specjalną wersję systemu operacyjnego GEOS (GEOS 128).

Komputer ten wyposażony jest w dwa procesory: MOS 6510 (dzięki temu zachowano kompatybilność z C64), ale również Z80A. Ten drugi procesor umożliwia pracę pod kontrolą systemu CP/M. Generalnie o C128 mówiło się wówczas „3 w 1”. Skąd aż trzy? Komputer ten umożliwia pracę w trzech trybach. Po pierwsze: tryb C128, po drugie: tryb C64, a po trzecie: tryb CP/M (system ten już w momencie wyprodukowania C128 nie należał do najnowszych, niemniej jednak pod jego kontrolą działał m.in. Turbo Pascal 3.0 i wiele doskonałych programów, jak choćby dBase).

Istniały dwie wersje komputera: standardowa oraz desktop (C128D). Ta druga nadawała komputerowi profesjonalny wygląd – klawiatura dołączana była osobno do komputera, sam komputer zaś posiadał wbudowaną stację dysków 5,25” (stacja 1571).

Należy wspomnieć, że BASIC w wersji 7.0 jest znacznie bogatszy niż w C64. Nieuczciwie byłoby także pominąć fakt, że C128 umożliwiał pracę w trybie 80 znaków.

Wszystkie te zalety komputera nie były jednak nigdy wykorzystane w 100% - zdecydowana większość użytkowników korzystała bowiem z trybu C64 (gdyż, jak już wspomniano, to C64 był najlepiej wówczas oprogramowanym komputerem świata...). Aby jednak nie pozostawić wątpliwości: C128 jest komputerem LEPSZYM tech-

#### Dane techniczne C64:

**Procesor:** MOS Technology 6510 (lub w nowszych wersjach 8500), 0,985 MHz (PAL) lub 1,023 MHz (NTSC)

**Układ grafiki:** MOS Technology 6567 (NTSC) lub 6569 (PAL) (w nowszych wersjach odpowiednio 8562 i 8565), znany jako VIC-II (VIC - Video Interface Controller)

**Układ dźwięku:** MOS Technology 6581 (w nowszych wersjach 8580), o nazwie SID (SID - Sound Interface Device)

**Pamięć RAM:** 64 KB

**Pamięć ROM:** 20 KB (8 KB BASIC, 8 KB KERNAL, 4 KB generator znaków)

**Tryb tekstowy:** 40x25 znaków, każdy znak 8x8 pikseli, w jednym z 16 kolorów, możliwe predefiniowanie zestawu znaków.

**Tryby graficzne:** 320x200, 1 bit na piksel (tzw. hi-res), 160x200, 2 bity/piksel (tzw. multicolor).

**Dźwięk:** 3 niezależne głosy, 6 oktav, 4 kształty fali do wyboru (trójkątny, piłokształtny, kwadratowy ze zmiennym wypełnieniem oraz szum), możliwość zmiany parametrów obwiedni (ADSR) (4 bity na każdą).

**Porty wejścia/wyjścia:** video, TV RF, 2 porty džojstików (9 pinowe), port dla cartridge, port dla magnetofonu (Datasette), port szeregowy RS232, szyna szeregową dla drukarki lub stacji dysków (użytkownicy opracowali rozdzielacze, umożliwiające korzystanie z obu urządzeń naraz), zasilanie: 5 V DC i 9 V AC



nicznie od C64.

Podsumowując należy stwierdzić, że C128 to konstrukcja ze wszech miar udana. Jej brak popularności wynika z faktu, że firma Commodore nigdy nie przestała wspierać C64, a ten komputer, jako że tańszy od C128, sprzedawał się znacznie lepiej. Nie bez znaczenia jest również fakt, że na horyzoncie pojawiła się nowa supermaszyna: Amiga.



#### Dane techniczne C128:

**Procesory:** MOS8502/2MHz, Zilog Z80A/2MHz

**Pamięć:** 128 KB RAM, 64 KB ROM, 16 lub 64 KB VDC VIDEORAM

**Klawiatura:** 92 klawisze, wydzielony blok kursora i klawiatura numeryczna

**Gniazda:** User Port, port szeregowy, gniazdo magnetofonu, 2 gniazda joysticków, gniazdo telewizora, cartridge port, wejście audio, wyjście audio, port RGB

**Grafika:** paleta kolorów: 16, rozdzielczości: 160x200, 320x200, 640x200

**Systemy pracy:** Basic 7.0, Basic 2.0, CP/M 3.0

**Ilość znaków w linii:** 40 lub 80

**Dźwięk:** 6581 SID

**Pamięć masowa:** magnetofon, stacja dysków

## Duży może więcej, czyli 16/32 bit

Amiga to oczywiście najwspanialszy komputer w kategorii „16/32 bit”. Wszystko zaczęło się od Amigi 1000, która wywołała swoistą rewolucję na rynku komputerów osobistych. Największą popularność zdobył jednak kolejny model Amigi, czyli...

### Amiga 500

Komputer ten ujrzał światło dzienne w roku 1987. W krótkim czasie „pięćsetka” zdobyła sobie ogromną popularność i rzesze wiernych (czasem do dnia dzisiejszego) fanów.



Amiga 500 miała być z założenia komputerem do domu. W efekcie jednostkę centralną zintegrowano w jednej obudowie z klawiaturą. Możliwości rozbudowy tak skonstruowanego komputera nie były początkowo duże, jednak w dość krótkim czasie pojawiło się mnóstwo przystawek, znacznie zwiększających możliwości tej maszyny.

To, co najbardziej zachwycało w kontakcie z A500 to jej możliwości graficzne. Rozdzielczości, jakie oferowała Amiga były w ówczesnych czasach zupełnie niespotykane w komputerach domowych. Paleta 4096 kolorów zaspokajała potrzeby największych nawet malkontentów. Rozdzielczości od 320x256 do 640x512 pozwalały wspiąć się na nieosiągalne do tej pory dla zwykłych użytkowników wyżyny.

Doskonale możliwości graficzne Amigi 500 przyczyniły się w efekcie do jej „śmierci”. Komputer ten skupił bowiem wokół siebie przede wszystkim producentów gier komputerowych. I choć nic nie stało na przeszkodzie, aby dla Amigi powstawały profesjonalne programy z każdej dziedziny życia (ba! programy takie powstawały, lecz niestety w niewielkich ilościach), utarło się przekonanie, że Amiga to komputer do gier.

Kolejną rewelacją (jak na 1987 rok) były możliwości dźwiękowe Amigi. Do dyspozycji użytkownika oddano 4 głosy stereo, 9 oktav, pełną obwiednię fali. Pozwalało to na uzyskanie zaskakujących efektów, co skwapliwie wykorzystywali producenci oprogramowania rozrywkowego.

Pamięć RAM tego komputera to, w wersji podstawowej, 512 KB, natomiast pamięć ROM – 256 KB (tu

#### Dane techniczne A500:

**Procesor:** Motorola 68000 (7,14 MHz)

**Układ wizyjny:** 320x256, 320x512, 640x256, 640x512 przy 2-4096 kolorach, 8 sprite'ów

**Dźwięk:** 4 głosy stereo, standard DMA, programowalna amplituda i częstotliwość próbkowania, 9 oktav, pełna obwiednia fali, modulacja amplitudowa i częstotliwościowa.

**Pamięć:** 512 KB RAM, 256 KB ROM

**Złącza:** szeregowy, równoległe, dodatkowa stacja dysków, video RGB, Composite video (mono), 2 x joystick, port rozszerzenia, gniazda rozszerzenia pamięci.

**Wbudowana stacja dysków:** dyskietki 3,5", pojemność 880 KB

**System operacyjny:** Workbench 1.3, Kickstart 1.3



znajdował się system operacyjny). Możliwe jest rozszerzenie pamięci RAM do 9 MB.

W komputer wbudowana została stacja dysków 3,5". Pozwalała ona na sformatowanie dyskietek w pojemności 880 KB. Nie jest to wiele, dlatego komputer warto było rozszerzyć m.in. o dysk twardy. Choć A500 nie posiadała kontrolera dysku twardego, na rynku dość szybko pojawiły się odpowiednie przystawki.

A500 to najlepiej sprzedający się model Amigi w historii firmy Commodore. Nie oznacza to bynajmniej, że najlepszy. Na rynku amigowym modeli było sporo, a jednym z nich jest...

## Amiga 2000

Ten komputer pojawił się w tym samym czasie, co A500 (styczeń 1987). Obie Amigi miały wyprzeć z rynku coraz bardziej popularny model firmy ATARI – 520 ST. O ile „pięćsetka” była jednak komputerem do domu, to Amiga 2000 miała być komputerem w pełni profesjonalnym.

Możliwości A2000 są identyczne jak A500, ale otwarta architektura tej pierwszej sprawia, że dużo łatwiej było ją rozbudować. Jak grzyby po deszczu pojawiały się rozmaite karty rozszerzeń do A2000 (często droższe od samego

### Dane techniczne A2000:

niemal identycznie jak w A500, z drobnymi jednak różnicami:

**Pamięć:** 1 MB RAM (możliwości rozszerzenia większe niż w A500)

**Złącza:** jak w A500, ale także sloty rozszerzenia w standardzie Zorro-II, slot

komputera), zamieniające ją w prawdziwego demona szybkości, dla którego obróbka zaawansowanej grafiki nie stanowi większego problemu. Z możliwości tej skwapliwie korzystały m.in. studia filmowe i graficzne, dla których jedyną sensowną alternatywą A2000 były znacznie droższe komputery spod znaku Silicon Graphics.



## Amiga 3000

Firma Commodore dość długo (do 1990 roku) kazała czekać na nowy model Amigi, ale trzeba przyznać, że kiedy wreszcie się pojawił, nikt nie był nim zawiedziony. Mowa oczywiście o Amidze 3000. Komputer ten, z racji większych możliwości niż jego starsze siostry, doskonale nadawał się do bardziej zaawansowanych zadań, takich jak DTP czy (robiące wówczas szalenczą karierę) multimedia.



Nowy komputer Commodore miał otwartą architekturę, co ułatwiało jego rozbudowę. Standardowo wyposażono go w 2 MB pamięci RAM i bardzo szybki procesor Motorola 68030 (taktowany zegarem 16 lub 25 MHz, w zależności od wersji). Procesor wspomagany był pracą koprocesora matematycznego MC 68882. Komputer już na wstępie wyposażono w dysk twardy o pojemności 52 lub 105 MB (wtedy to było naprawdę sporo).

Stacja dysków w jaką wyposażono komputer umożliwiała formatowanie dyskietek 3,5" o pojemności 1,76 MB. Nowy system operacyjny (wersja 2.0) umożliwił znaczne przyspieszenie operacji dyskowych.

Z nowości warto wspomnieć o grafice. Nowe kości graficzne umożliwiały uzyskanie rozdzielczości 1280x512, 640x960, 640x480, 320x256, 320x512, 640x256 przy 16-4096 kolorach. Przy zastosowaniu monitora A2024 możliwe było uzyskanie rozdzielczości 1280x1008.

W nowym komputerze zastosowano także sloty w standardzie Zorro-III. Wymieniono Kickstart na wersję 2.0 i taką także wersję systemu Workbench sprzedawano razem z komputerem.

### Dane techniczne A3000:

**Procesor:** Motorola 68030 (25 MHz)

**Koprocesor:** MC 68882 (25 MHz)

**Układ wizyjny:** 1280x512, 640x960, 640x480, 320x256, 320x512, 640x256 przy 16-4096 kolorach. Przy zastosowaniu monitora A2024 możliwe było uzyskanie rozdzielczości 1280x1008

**Dźwięk:** 4 głosy stereo, standard DMA, programowalna amplituda i częstotliwość próbkowania, 9 oktav, pełna obwiednia fali, modulacja amplitudowa i częstotliwościowa.

**Pamięć:** 2 MB RAM, 512 KB ROM

**Złącza:** szeregowo, równoległe, dodatkowa stacja dysków (SCSI), video RGB, video DVE (SVGA), 2 x joystick, sloty Zorro-III, AT, video

**Wbudowana stacja dysków:** dyskietki 3,5", pojemność 1,76 MB, dysk twardy

**System operacyjny:** Kickstart 2.0, Workbench 2.0

Warto dodać, że na rynku dostępne były także modele A3000 T (lepiej niż A3000 wyposażona wersja „wieżowa”, w założeniach przeznaczona do multimediiów) oraz A3000 UX (kolejna, po A2500 UX, próba stworzenia komputera pracującego pod kontrolą systemu UNIX).

## Amiga 500 Plus



Rynek nie znosi próżni. Po pojawieniu się na nim modelu 3000, postanowiono zastąpić wysłużoną „pięćsetkę” modelem nowszym, o lepszych możliwościach.

Trudno dostrzec jakieś różnice zewnętrzne (poza plakieta z nazwą) w obydwu modelach. W środku A500+ jest jednak komputerem o znacznie większych od A500 możliwościach. Przede wszystkim znajdziemy tu Kickstart 2.0 (co powodowało pewne problemy z kompatybilnością obu modeli, rozwiązany możliwością zamontowania specjalnego przełącznika Kickstartów). A co poza tym? Układy graficzne znane z A3000, 1 MB pamięci RAM. Niestety, procesor w A500+ pozostawiono taki sam jak w A500 (Motorola 68000, 7,14 MHz), co powodowało znaczne problemy z szybkością działania komputera.

### Dane techniczne A500Plus:

**Procesor:** Motorola 68000 (7,14 MHz)

**Układ wizyjny:** 1280x512, 640x960, 640x480, 320x256, 320x512, 640x256 przy 16-4096 kolorach. Przy zastosowaniu monitora A2024 możliwe było uzyskanie rozdzielczości 1280x1008

**Dźwięk:** 4 głosy stereo, standard DMA, programowalna amplituda i częstotliwość próbkowania, 9 oktaf, pełna obwiednia fali, modulacja amplitudowa i częstotliwościowa.

**Pamięć:** 1 MB RAM, 512 KB ROM

**Złącza:** szeregowo, równoległe, dodatkowa stacja dysków, video RGB, Composite video (mono), 2 x joystick, port rozszerzenia, gniazdo rozszerzenia pamięci

**Wbudowana stacja dysków:** dyskietki 3,5", pojemność 880 KB

**System operacyjny:** Kickstart 2.0, Workbench 2.0

## CDTV

Ten model to próba zdobycia rynku „multimediiów”. Niestety, próba nieudana. A szkoda. Jak na tamte czasy (rok 1991), CDTV było prawdziwą rewelacją. Z wyglądu przypominała odtwarzacz CD. Dodać należy, że dzięki wbudowanemu napędowi CD-ROM model ten mógł pełnić taką rolę. Wewnątrz czarnej obudowy „siedziała” zwykła A500. Standardowo CDTV nie była wyposażona w stację dysków ani w klawiaturę (do sterowania służył pilot). Podłączenie tych elementów było możliwe, choć – oczywiście – za dodatkową opłatą. Prawdopodobnie to stało się przyczyną niechęci użytkowników do tego, rewolucyjnego przecież, modelu. I nie pomógł montowany (wreszcie!) modulator TV ani gniazdo MIDI...

Wynalazek prawdziwie rewolucyjny, a jednak zupełnie zmarnowany. Po latach (konkretnie pod koniec października bieżącego roku), model CDTV znalazł się na ogłoszonej przez magazyn *The Inquirer* liście 10 najbardziej ewolucyjnych wynalazków w dziejach, które poniosły klęskę (na miejscu szóstym, razem z CD32, o której za chwilę).



## A600

To kolejny krok firmy Commodore na rynku komputerów domowych. Krok chyba nie do końca przemyślany, bo jaki sens miało montowanie w komputerze z roku 1992 starego procesora MC 68000? Moim zdaniem żaden.

Zdaniem speców z firmy Commodore sens był jak najbardziej oczywisty, a komputer wymyślono po to, aby zastąpił wysłużonego C64 (dość dobrze się w dalszym ciągu sprzedającego!).

Amiga 600 to najmniejszy komputer z całej rodziny – pozbawiony bloku klawiatury numerycznej, nie każdemu przypadł do gustu. Możliwości graficzne, dzięki chipsetowi ECS, były takie same, jak w A3000. Z nowości w stosunku do pozostałych modeli „małych” Amig, wymienić należy kontroler dysku twardego, miejsce na dysk 2,5", pozbawiony błędów Kickstart 2.0, modulator TV oraz złącze PCMCIA.





#### Dane techniczne A600:

**Procesor:** Motorola 68000 (7,14 MHz)

**Układ wizyjny:** 1280x512, 640x960, 640x480, 320x256, 320x512, 640x256 przy 16-4096 kolorach. Przy zastosowaniu monitora A2024 możliwe było uzyskanie rozdzielczości 1280x1008

**Dźwięk:** 4 głosy stereo, standard DMA, programowalna amplituda i częstotliwość próbkowania, 9 oktav, pełna obwiednia fali, modulacja amplitudowa i częstotliwościowa.

**Pamięć:** 1 MB RAM, 512 KB ROM

**Złącza:** szeregowo, równoległe, dodatkowa stacja dysków, video RGB, video RF, 2 x joystick, PCMCIA

**Wbudowana stacja dysków:** dyskietki 3,5", pojemność 880 KB; wersja A600 HD – dysk twarde o pojemności 20 MB

**System operacyjny:** Kickstart 2.0, Workbench 2.0

## A1200

Rok 1992 miał szansę być rokiem przełomowym w historii firmy Commodore. Wcale nie dlatego, że światło dzienne ujrzała wówczas Amiga 600. Szansę tę dały firmie dwa nowe modele Amigi: 4000 i 1200.

Amiga 1200 to prawdziwa rewolucja w królestwie komputerów domowych.

Wreszcie zastosowano nowy procesor: Motorola 68EC020 (litery EC oznaczają tu, niestety, wersję ekonomiczną, a co za tym idzie – brak koprocatora), taktowany zegarem 14,28 MHz. Fanów grafiki zachwyciły nowe kości graficzne (AGA). Pozwalały one na jednoczesne wyświetlenie nawet 262144 kolorów (tryb HAM8) z palety 16777216. Postęp, jak widać, znaczny. 2 MB pamięci RAM w standardzie również wydawało się krokiem sensownym. Tak samo, jak nowy Kickstart w wersji 3.0. Niestety, z jakichś przedziwnych przyczyn, dźwięk A4000 pozostał taki sam, jak w A500 – konstrukcji z 1987 roku...



Podobnie jak w „sześćsetce”, A1200 miała wbudowany modulator TV oraz gniazdo PCMCIA. Znaleźć tu również można kontroler dysku twardego i miejsce na dysk 2,5" (dysk taki montowany był standardowo w modelu A1200HD).

Ten model Amigi uważam osobiście za najbardziej udany. I chyba nie tylko ja. Jest to obecnie najpopularniejsza Amiga ze wszystkich kiedykolwiek wyprodukowanych modeli. Jako ciekawostkę dodam, że jedną z przyczyn tej popularności są gigantyczne możliwości rozbudowy przy umiarkowanej cenie, podczas gdy w zamyśle projektantów A1200 miała być komputerem, który się do rozbudowy właściwie nie nadaje. A przecież można przełożyć Amisę do obudowy Tower, zainstalować kartę turbo z PPC na pokładzie, dołożyć sloty PCI, kartę graficzną i muzyczną... No, rozpędziłem się trochę. Tym bardziej, że cena tak rozbudowanej „tysiącduśetki” nie wzbudzałaby już takiego entuzjazmu...

#### Dane techniczne A1200:

**Procesor:** Motorola 68EC020 (14,28 MHz)

**Układ wizyjny:** od 360x256 do 1280x512

**Dźwięk:** 4 głosy stereo, standard DMA, programowalna amplituda i częstotliwość próbkowania, 9 oktav, pełna obwiednia fali, modulacja amplitudowa i częstotliwościowa.

**Pamięć:** 2 MB RAM, 512 KB ROM

**Złącza:** szeregowo, równoległe, dodatkowa stacja dysków, video RGB, video RF, 2 x joystick, PCMCIA

**Wbudowana stacja dysków:** dyskietki 3,5", pojemność 880 KB; wersja A1200 HD – dysk twarde

**System operacyjny:** Kickstart 3.0, Workbench 3.0

## Amiga 4000

Specje z CBM zrozumieli, że Amiga ma szansę zaistnieć i dobrze sobie radzić w świecie profesjonalnych komputerów. W efekcie wprowadzano tzw. „małe” Amigi razem z Amigami „dużymi” (o otwartej architekturze). Niestety, specje z CBM nigdy nie pojęli, że produkt sam z siebie się nie wypromuje, efektem czego był upadek firmy w roku 1994... No, ale zostawmy ten przykry temat, bo pewnie nie raz jeszcze będziemy mieć okazję do niego powrócić.

A4000 to komputer w pełni zasługujący na miano profesjonalnej maszyny. Na rynku jako pierwszy (koniec

1992 roku) pojawił się model z procesorem MC 68040, później model nieco słabszy – z procesorem MC 68030. Otwarta architektura otwierała przed nim duże możliwości rozbudowy. Podobnie jak w A1200, znaleźć można tu nowe kości graficzne i nowy system operacyjny (3.0). Standardowo instalowano dysk twardy, a stacja dyskietek 3,5" pozwalała obsługiwać dyskietki o pojemności 1,76 MB. Niestety, dźwięk pozostał bez zmian (choć inżynierowie z Commodore twierdzili, że kończą pracę nad nowymi układami dźwiękowymi, nigdy takowych nie ujrzyliśmy).



#### Dane techniczne A4000:

**Procesor:** Motorola 68EC030 lub 68040 (25 MHz)

**Układ wizyjny:** od 360x256 do 1280x512

**Dźwięk:** 4 głosy stereo, standard DMA, programowalna amplituda i częstotliwość próbkowania, 9 oktav, pełna obwiednia fali, modulacja amplitudowa i częstotliwościowa.

**Pamięć:** 2 MB RAM, 512 KB ROM

**Złącza:** Centronics, RS232c, wewnętrzny i zewnętrzny FDD, wewnętrzny AT IDE port, klawiatura, audio stereo, mysz/-joystick (2), RGB, opcjonalny adapter SCSI, cztery 16/32-bit Zorro III, cztery PC AT (ISA), Video slot

**Wbudowana stacja dysków:** dyskietki 3,5", pojemność 1,76 MB; dysk twardy

**System operacyjny:** Kickstart 3.0, Workbench 3.0

Na koniec warto wspomnieć, że powstał także model A4000T – była to nieco rozbudowana (posiadała kontroler IDE oraz SCSI) A4000 w obudowie Tower.

Komputer A4000 można kupić na aukcjach internetowych w kraju i za granicą. Ceny nie należą do najniższych. Kilkanaście lat temu należało zapłacić za niego niebagatelną kwotę ok. 3000 zł. Z satysfakcją możemy zatem odnotować fakt, że przez te wszystkie lata komputer ten stracił na wartości znacznie mniej, niż zakupiony wówczas za podobną kwotę pecet...

## CD32

To ostatnie „dziecko” naszej ulubione firmy. Na świat przyszło w 1993 roku. Cóż można powiedzieć o tym komputerze? Przede wszystkim to, że nie jest komputerem (staje się nim dopiero po do- kupieniu specjalnych przystawek, pozwalających podłączyć stację dysków czy dysk twardy; klawiaturę można było podłączyć do gniazda AUX w „gołej” CD32). CD32 to Amiga 1200 zamknięta w obudowie konsoli do gier. Co za tym idzie, standardowym wyposażeniem jest CD-ROM. Jeśli chodzi o różnicę pomiędzy CD32 a A1200, to wspomnieć jeszcze trzeba o układzie Akiko. Układ ten zapewniał konwersję „chunky to planar”, a mówiąc bardziej po ludzku: umożliwiał tworzenie na CD32 gier „doomopodobnych” (bardzo wówczas popularnych).

CD32 jest następczynią modelu CDTV, który popularności jakoś nie zdobył. Niestety, podobnie stało się z CD32... Wystarczy zresztą przypomnieć, że obie te konsole znalazły się na liście 10 największych niewypalów technologicznych magazynu *The Inquirer*. A szkoda, wielka szkoda...



## Skąd zdobyć te cuda?

No cóż, możliwości są raczej ograniczone. Jeżeli nie mamy naszych starych komputerów w szafie, z której moglibyśmy je wyjąć i odkurzyć, należy wejść w ich posiadanie drogą kupna. Gdy chodzi nam po głowie sprzęt ośmiobitowy, musimy pogodzić się z faktem, że będzie on używany. Podobnie jest z większością Amig (po dłuższych poszukiwaniach może uda nam się kupić nową A1200 produkcji *Escom*). Dobra wiadomość jest za to taka, że nie musimy wydawać kroci. C64 można kupić w serwisach aukcyjnych za ok. 50 zł, a Amigę 1200 za ok. 200 zł (do tego trzeba doliczyć koszty wysyłki). Jeżeli nie znajdziemy upragnionego modelu Amisi na polskich serwisach, warto odwiedzić amerykańskiego e-Baya. Sprzedający w większości wypadków zgadzają się na wysłanie sprzętu do krajów UE (koszty wysyłki będą jednak dość wysokie).

A jeśli nie chcemy wydawać pieniędzy albo nie mamy miejsca na biurku? Wtedy pozostają nam emulatory, które całkiem nieźle sobie radzą z udawaniem naszych ulubionych komputerów.

Na dziś tyle. Kolejny odcinek naszego minicyklu będzie nosił tytuł *Atak klonów*, bo i Amisia, i pocziwy kom- cio takowych się dorobili.



# W CO SIĘ BAWIĆ

## I W CO SIĘ NIE BAWIĆ...

Nie od dziś wiadomo, że komputery weszły do naszych domów w znacznej mierze dzięki grom komputerowym. Każdy (no, prawie każdy) zaczynał swoją commodorowską przygodę od gier właśnie, co było tym łatwiejsze, że gry tworzone na te platformy zawsze zachwycały swoim wykonaniem i grywalnością. Listy, które widzicie poniżej pochodzą z serwisów lemon64.com i bliźniaczego lemonamiga.com (stan na 9 grudnia 2007), nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby w kolejnym numerze były to Wasze propozycje. Dodam jeszcze, że do listy HITY wzięłem 10 pierwszych pozycji z Top 100, a do listy SHITY 10 początkowych miejsc z Worst 100. Gwiazdką oznaczyłem pozycje, które sprawdziłem i z czystym sumieniem polecam. Oczywiście to moja subiektywna ocena.



arti



### 1. International Karate +

Jedno z lepszych >mordobić< na C64. Świetna grafika, niezła muzyka, możliwość gry w dwie osoby i z komputerem. Czego chcieć więcej?



### 6. Ultima IV: Quest of the Avatar

To gra w sam raz dla miłośników fantasy i RPG. Grafika raczej uboga, ale to nie grafika jest tu najważniejsza. Sam nigdy w nią nie grałem, ale noty recenzentów zebrata wysokie.



### 2. Maniac Mansion

Jedna z lepszych przygódówek w jakie kiedykolwiek zdarzyło mi się grać. Całkiem przyjemna akcja, duża doza humoru. Polecam!



### 7. Archon: The Light and the Dark

Wyobraź sobie grę w szachy, gdzie każdy pionek i figura żyją własnym życiem. Tym właśnie jest Archon. Na planszy toczą tu bój siły Świata i Mroku. Możliwa jest gra w dwie osoby albo z komputerem.



### 3. Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Gra podobna do numeru 2. z listy. Ci sami twórcy, a co za tym idzie - ten sam typ humoru i tamigłówek. Przyznaję się od razu, że nigdy jej nie skończyłem, ale grałem w nią bardzo krótko (i tylko dlatego nie przyznaję gwiazdki).



### 8. Turrican II: The Final Fight

Gra w rodzaju >poskacz i postrzelaj<, ma jednak w sobie to magiczne coś, które przykuwa do monitora na dłużej. Muzyka buduje właściwy klimat, intro wprowadza w nastrój. Gwiazdka.



### 4. Pirates!

W tej grze odnajdziesz elementy gier strategicznych, przygodowych i zręcznościowych. Wielu posiadaczy komcia spędzało przed nią swego czasu całe noce i nikt nie mógł się jej nachwalić. Nie jest to mój ulubiony rodzaj gier, ale to absolutnie nie może nikogo zniechęcać.



### 9. Bubble Bobble

Przesympatyczna zręcznościówka, w którą powinien zagrać każdy commodorowie. Po prostu.



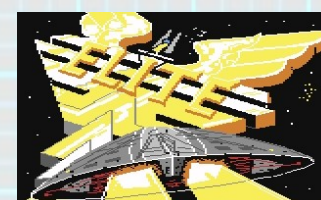
### 5. The Last Ninja 2

Kolejna część przygód wojownika ninja, walczącego z szogunem Kunitoki (tym razem w Nowym Jorku). Grafika na najwyższym poziomie. W to po prostu trzeba zagrać!



### 10. Elite

Symulacja kosmiczna, gdzie handel czy piractwo odgrywają dużą rolę. Warto zapoznać się bliżej z tą grą.





# C=SHITY

commodore 64

1. The A-Team
2. Laser-Kendo
3. Super Boxing
4. Korea Karate
5. Basketball: The Game of all Games



Na tej niechlubnej liście znalazły się pozycje, których należy unikać jak ognia. W większości nie są one zbyt dobrze znane na polskim rynku, ale w dobie internetu nie jest to żadną przeszkodą w ich zdobyciu. A tymczasem zdobywać ich wcale nie warto.

6. Helitta Helmaan
7. 3D Hypermaths
8. Gazza s Super Soccer
9. Wheelchair Race
10. Bionic Granny



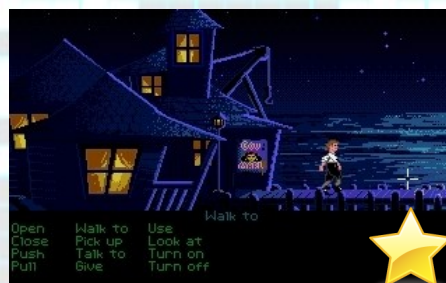
## AMIGA



## HITY

### 1. The Secret of Monkey Island

Doskonała przygodówka typu >point and click< produkcji LucasArts (wydana przez U.S. Gold). Jest to przeżabawna historia człowieka nazwiskiem Guybrush Treepwood, którego marzeń było zostać piratem. I historię tę z pewnością warto poznać!



### 2. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Kontynuacja The Secret of Monkey Island i to kontynuacja ze wszech miar udana. To co najważniejsze w pierwszej części - humor - pozostało. Jak mówią znawcy gatunku, część druga jest nieco trudniejsza. Recenzje ma nieco gorsze od poprzedniczki.

### 3. Cannon Fodder

Czy gra o tematyce wojennej może być zabawna? Okazuje się, że może. Świetna gra, przyzwoita grafika, niezła muzyka. Mówiąc krótko: rozrywka gwarantowana.



### 4. Lemmings

Tej gry nie mogło zabraknąć na tej liście. Wspaniała pozycja, która przekonała do gier logicznych nawet tych najbardziej nieprzekonanych. Celem rozgrywki jest uratowanie sympatycznych zwierzątek (lemingów) przed samozagładą, do której z uporem zdążają i do której bez pomocy użytkownika niechybnie zdążą.



### 5. Speedball 2: Brutal Deluxe

Brutalny sport przyszłości, jakim jest Speedball, swego czasu przyciągał do monitorów rzesze wiernych fanów. Warto odświeżyć nieco tę znajomość i znowu z joystickiem w dłoni pognać swoich przeciwników z boiska.



## 6. The Settlers

>Osadnicy< to obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników gier strategicznych. Podana w przystępnej formie, może spodobać się zresztą nie tylko im. Świetna, sielankowa grafika i całkiem przyjemne dla ucha dźwięki. Polecam wszystkim (choć sam nie jestem wielbicielem gatunku).

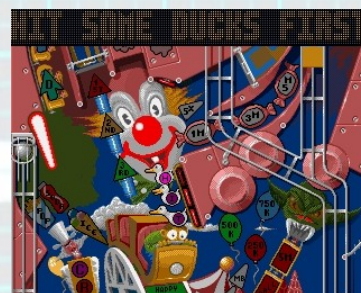


## 7. Slamtilt (AGA)

Gra przeznaczona dla A1200, CD32 i A4000. Jej zasad nie trzeba chyba nikomu przedstawiać – dość powiedzieć, że jest to bilard elektroniczny, zwany niekiedy flipperem. Doskonała grafika przyciągnie do tej gry na dłużej nie tylko zapalonych flipperowców.

## 8. Pinball Fantasies

Kolejny flipper w naszym zestawieniu. Nic dodać, nic ująć. No, może tylko tyle, że warto zagrać.



## 9. Another World

Nie ma chyba amigowca, który nie słyszałby o tej grze. Przypuszczam nawet, że nie ma takiego, który by w tę grę nie grał. Świetna pozycja, nie tylko dla miłośników gier przygodowych. Dużo tu łamigłówek do rozwiązania, podanych w niesamowitej oprawie. Doskonałe intro, super grafika. Koniecznie zagrajcie!

## 10. Pinball Dreams

Trzeci flipper w zestawieniu może dziwić, ale niekoniecznie. Całkiem dobra pozycja na wieczór po stresującym dniu. Tak czy inaczej – sprawdzić warto.



# AMIGA



# SHITY

A oto lista amigowych pozycji, którymi nie warto zwracać sobie głowy.

- |                    |                          |
|--------------------|--------------------------|
| 1. American Poker  | 6. Bomb X                |
| 2. Phuk the World  | 7. Fist Fighter          |
| 3. Willow          | 8. Dangerous Street      |
| 4. Belial          | 9. Dangerous Street AGA  |
| 5. Fighting Soccer | 10. Gazza's Super Soccer |

Pierwsza pozycja na liście – American Poker – to polska produkcja. Wprowadzić nigdy w tę grę nie grałem i mogę tylko zgadywać, ale niewykluczone, że znalazła się ona na liście dlatego, że jest w języku polskim (serwis lemonamiga.com jest anglojęzyczny).





# Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie...

Przypadły na zawsze?

(artykuł na podstawie portalu gb64.com)

Artykuł ten traktuje o grach na C64 (gra *Murder* powstała również w wersji amigowej), o których słuch zaginął. Gry te zostały ukończone, opisane w różnych magazynach komputerowych, ale dziś nikt ich nie ma.

Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem którejś z opisanych tu gier, daj znać C&A i/albo bezpośrednio przedstawicielom portalu gb64.com (patriarchate@hotmail.com).

## DAFFY DUCK

© 1992 HI-TEC

Ta gra przygodowo-zręcznościowa opisana została w angielskim magazynie *Zzap!64* (wydanie 87, sierpień 1992), otrzymując ocenę 94%. Jest to gra dyskowa, każdy level dogrywany jest osobno. Prawdopodobnie zajmuje jedną stronę dyskietki.



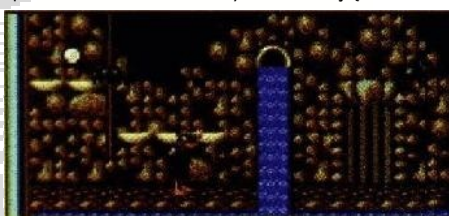
Level 1 „The Film Studio” (Studio filmowe)

Gracz przechodzi korytarzem, w którym co chwilę wyskakują wrogowie. Znajdują się tam drzwi,

prowadzące do różnych pomieszczeń i planów filmowych. Z niektórymi spotkanymi po drodze postaciami można porozmawiać (przywitać się, zapytać co słychać albo czy mają jakieś dobre rady). Postacie te czasem dają graczowi użyteczne przedmioty, jednak tylko wówczas, gdy przyniesie się im to, o co poproszą.

Level 2 „The Sewers” (Kanały)

Drugi poziom gry zabiera Daffiego do kanałów ściekowych pod studium filmowym. Szukając klucza do wyjścia, kaczor



będzie musiał zmierzyć się ze zmutowanymi rybami czy ściekami, tryskającymi z rur. Kilka razy natknie się też na pole elektryczne, które można wyłą-

czyć po znalezieniu i odpowiednim ustawieniu przetworników.

Level 3 „The Desert” (Pustynia)

Tu spotkasz Strusia Pędziwiata, Kojota i Speedy Gonzalesa, który zażąda od ciebie części do rakiet i detonatora. Pełno tu pustkowia i przesuwających się poziomo krajobrazów z

wielkimi szczelinami, których pokonanie możliwe jest dzięki poruszającym się platformom. Na szczęście, jak to bywa u wszystkich bohaterów kreskówek, Daffy'ego niełatwo jest zabić. Nawet jeśli spadnie, straci co najwyżej trochę energii (i bardzo dobrze, bo ma tylko jedno życie).

Level 4 „The Farnyard” (Na farmie)

Tutaj Daffy, szukając jajek dla Koguta Leghorna, musi wy-



kazać się zrećnością w unikaniu wiewiórek czy ptaków. Woda również stanowi problem, gdyż – mimo, że jest kaczurem – Daffy jakoś nigdy nie nauczył się pływać i musi

korzystać z usług przyjaznych aligatorów i żab.

Level 5 „The City” (Miasto)

Na tym poziomie Daffy musi stawić czoło jeszcze większej liczbie niebezpieczeństw, przygotowując się do poziomu 6.

Level 6 „The Forest” (Las)

Celem, jaki stoi przed Daffy'm na tym poziomie jest pomoc kartowi w... upieczeniu ciasta.

Level 7



I wreszcie ostatni poziom, w którym to nasz bohaterski kaczor opuszcza Matkę Ziemię i leci na Marsa, gdzie musi pokonać kilku niezbyt przyjaznych nastawionych Obcych.

Jak widać po załączonych screenach, stworzenie świata z kreskówek Daffy'ego, w którym pojawiają się znani bohaterowie, wymagało ogromnych nakładów pracy. Kaczor jest gwiazdą samą w sobie, świetnie narysowaną i doskonale animowaną. W różnych levelach nosi nawet różne stroje (np. kask z lampą w poziomie 2). Istotnie, sprite'y (zarówno ruchome, jak i nieruchome) to prawdziwe arcydzieło sztuki komputerowej.

Równie wiele uwagi poświęcono grywalności. Niby nic nadzwyczajnego, ale doskonała realizacja nadaje poszczególnym poziomom pewien specyficzny smaczek. Dzięki łatwemu sterowaniu i przejrzystemu menu, służącemu do rozmów z napotkanymi postaciami, gra jest niezwykle wciągająca. Siedem poziomów gry polega głównie na zbieraniu różnych przedmiotów, z niewielką domieszką główkowania.



## MURDER

© 1990 U.S. GOLD

Grę pod tytułem „Murder” (Morderstwo) opisano w Zzap!64 w wydaniu 65 (wrzesień 1990). Wiele jest gier detektywistycznych na C64, ale żadna nie zapewniała trzech milionów (!) scenariuszy morderstw... Wersja na C64 otrzymała łączną ocenę 93% (o jeden punkt procentowy więcej, niż wersja na Amigę). Przyjrzyjmy się teraz nieco bliżej tej zaginionej produkcji.



Krzyk przeciąt powietrze niczym nóż, docierając do każdego zakątka w Dworze. Pokojówka odkryła coś nad wyraz niepokojącego na piętrze jadalnianym – martwe ciało sir Iksińskiego. Czy był to wypadek, czy może samobójstwo? Cóż, samobójstwo raczej odpada. Chyba, że nieboszczyk załknął się czymś na śmierć, po czym skrzętnie ukrył narzędzie zbrodni... Ech, i teraz ty, superdetektywie, musisz odkryć sprawcę, bo Scotland Yard zapowiedział, że nie przybędzie przez najbliższe dwie godziny.

Pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić jest zorientowanie się, ile ludzi znajduje się w Dworze. Możesz pytać mieszkańców o wszystkich ludzi znajdujących się w budynku, a także o wiele pomieszczeń i obiektów (w tym także o pistolety i noże). Ponadto można zadawać bardziej szczegółowe pytania, na przykład o związki między dwójgim ludzi (warto bowiem pamiętać, że wśród motywów zbrodni wyróżnia się: spadek, szantaż i pożądanie) albo o konkretną osobę, w konkretnym miejscu z konkretną rzeczą. Oczywiście przepytany może nic nie wiedzieć, może też kłamać. Wszystkie użyteczne odpowiedzi warto zapisywać w notatniku, klikając odpowiednią ikonę. Notatnik podzielony jest na cztery sekcje: ludzie, miejsca, ślady i motywy.

Pokojówka twierdzi, że widziała lorda Igrekowskiego w pobliżu miejsca zbrodni tuż przed jej zajściem. Jako że sprawa jest mocno podejrzana, decydujesz się zbadać cztery piętra dworu w poszukiwaniu śladów.



Ekran z mapą bardzo przydaje się w nawigacji, a wiedza na temat rozkładu pomieszczeń w domu jest niezbędna w odkryciu, w jaki sposób podejrzany mógł na czas dotrzeć na miejsce zbrodni.

W wielu pomieszczeniach rozmaite obiekty zostały porozrzucone. Można zbadać odciski palców na tych przedmiotach, które warto zachowywać celem późniejszego po-

równania.

Aha! A coż to za dziwny odcisk na świeczniku z gzymsu kominka w sali rysunkowej? Niespotykane, zupełnie niespotykane... Trzeba go zachować.

Ocho! Nadchodzi lord Igrekowski. Gdybyś tylko mógł zdobyć jego odcisk palców... Szkoda, że akurat nic teraz nie niesie. Ale od czego masz głowę? Na szczęście nie od parady. Możesz przecież chwycić jakiś zupełnie nieszkodliwy przedmiot (na przykład ta butelka Vim świetnie się nada), wyczyścić, położyć gdzieś i poczekać, aż lord weźmie ją, a potem gdzieś odstawi. No pięknie, długo to nie trwało. A teraz zbadajmy wreszcie te odciski... No proszę – idealnie pasują do tych ze świecznika... Teraz zostało już tylko zaewidencjonować świecznik jako dowód i aresztować lorda... O kurczę, a co robi ten nóż wbity między twoje topatki? Wygląda mi to na kolejne morderstwo...



To jednak nieważne, bo dzięki zmieniającym się datom, nazwiskom i nazwom dworu na początku gry, możesz zbadać około 3 milionów unikalnych morderstw. Możesz nawet zmienić swój wygląd (twarz, włosy, okulary). Dostępne są cztery poziomy trudności, od nowicjusza po superdetektywa.

Gra oceniona została bardzo wysoko. Po przeczytaniu jej opisu w Zzapie, zapałałem chęcią potamania sobie nieco nad nią głowy. Dlatego jeszcze raz powtarzam swój apel: jeśli masz tę grę w wersji na C64 (albo na Amigę), daj znać.

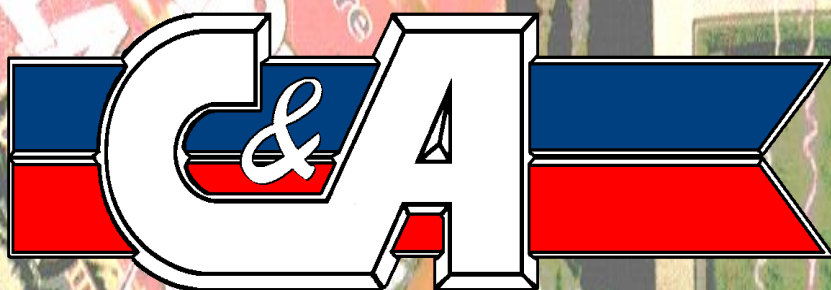
Więcej gier „zaginionych w akcji” znajdziecie na portalu [gamebase64.com](http://gamebase64.com). Zdecydowanie polecam tam zajrzeć, i to nie tylko w tym celu. Jest to chyba największa baza gier na pocztowego komcia w całej sieci.





# **Drodzy Czytelnicy!**

**Niech Święta Bożego Narodzenia przyniosą nam wiele radości, niech uśmiech zagości w naszych domach i niech ogarnie nas ciepło wigilijnej świecy, a jej blask zamieni się w żywe iskierki w oczach! Nadchodzący Nowy Rok to okres radości, ale też zadumy nad tym, co minęło i nad tym, co nas czeka. Tak więc wszystkim wielbicielom komputerów Commodore, tych małych, i tych troszkę większych, życzymy dużo optymizmu i wiary w pogodne jutro.**



by [mirrorman.cjb.net](http://mirrorman.cjb.net)