COMMODORE & AMIGA

C&A games

WRZESIEŃ 2013 numer 7 (1/2013)

Od Redakcji!!!

Tak się składa, że punkt widzenia zależy od punktu siedzenia i dlatego właśnie, że redakcja numer siódmy naszego wspólnego pisma ma już za sobą, to Wy drodzy Czytelnicy wreszcie możecie go mieć przed sobą. Czekać przyszło Wam na niego niestety dosyć długo, bo jak zwykle na naszej twórczej drodze pojawiały się przeróżne kłopoty, ale i tym razem dzielna załoga FanCA Games wyszła z nich zwycięsko. Mamy jednoczenie nadzieję, że skład bieżącego magazynu zrekompensuje Wam ten okres oczekiwania. Między innymi w tym właśnie celu, w numerze, oprócz stałej zawartości, pojawiły się aż dwa wywiady. Numer ten powinien szczególnie zadowolić miłośników komputerów Amiga (choć naturalnie nie tylko!), którym do tej pory zdarzało się czasami ponarzekać odrobinkę na zbyt małą ilość materiałów w piśmie poświęconych bezpośrednio ich ukochanym maszynom. Zamieściliśmy bowiem znacznie więcej recenzji ami-gier – można poczytać o Duke Nuken 3D, The Goonies, czy też o Quakeland – Tomorrow Never Dies oraz kilku innych. Na deser mamy też coś ekstra. Pierwszy ze wspomnianych wywiadów jest bowiem owocem tego, że udało nam się przeprowadzić rozmowę z osobą związaną z Amigą. Jej bohater, pan Marian Awgul, opowiedział nam o swojej przygodzie z tworzeniem gier w AMOSie. Dodatkowo, otrzymaliśmy dwie jego nie publikowane wcześniej gry. Dlatego też, gorąco zachęcamy do pobierania załączników do pisma, gdzie oprócz produkcji pana Mariana znajdziecie też pierwszą grę stworzoną na C64 przez naszego redakcyjnego kolegę noctropolis'a – prostą bo prostą, ale od czegoś wszakże zacząć trzeba. W czasie ładowania kolejnej gry można, a nawet trzeba przeczytać artykuł o firmie Psygnosis – jej historii i produkcjach. Wspominaliśmy o Amigowcach i tym, że bieżący numer powinni oni przyjąć dość ciepło, ale i standardowo już, fani Commodore też raczej powinni być usatysfakcjonowani. Dla nich jak zwykle duża dawka recenzji gier oraz opisów wraz z mapami. Znajdziecie tu opisy/recenzje między innymi do Castle Of Madness, Sir Ababol, Elidon czy commodorowskiej wersji nieśmiertelnego hitu Lemmings. Dość obszerny dział newsów także udowadnia, że na poletku maszynek z logiem C= trochę się ostatnio działo. Zabrakło może jakiegoś zdecydowanego hitu, przyćmiewającego swoim blaskiem pozostałe produkcje, ale mamy za to całkiem niezłą liczbę poprawnych i solidnych tytułów, nie tylko na C64. Dla dopełnienia całości jest też dość obszerny i ciekawy wywiad z człowiekiem tworzącym Revival Studios – jednoosobową firmę developersko-wydawniczą, która wydaje tytuły na bardzo szerokie spektrum urządzeń (dla fanów PET'a lektura obowiązkowa!). W swoim tekście Hery zastanawia się też czy retrogaming to tylko sentyment, a może coś jeszcze? Wszystkich chętnych zapraszamy do polemiki z jego autorem na naszych łamach. No i jako ciekawostka – zerknąć można jak zrzuty ekranu obrazków z C64 prezentują się w 3D.

Nie pozostaje mi w tym miejscu nic innego jak życzyć Wam miłej lektury i… cierpliwości w oczekiwaniu na kolejny numer.

Redakcja Games

Na zakończenie należy się małe sprostowanie odnośnie recenzji gry na C64 „Stop the Express", która ukazała się w poprzednim numerze magazynu.

Podobna recenzja została zamieszona na stronie miłośników komputerów Spectrum (speccy.pl) napisana przez PopoCop'a. Wersja artykułu zamieszona w piśmie była wzorowana na tej wersji. Redakcja przeprasza autora tekstu, że wykorzystano bez jego zgody fragmenty jego tekstu.

Exolon wylądował w Karłowie (fot. MrMat)

Commodore & Amiga Games

Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore

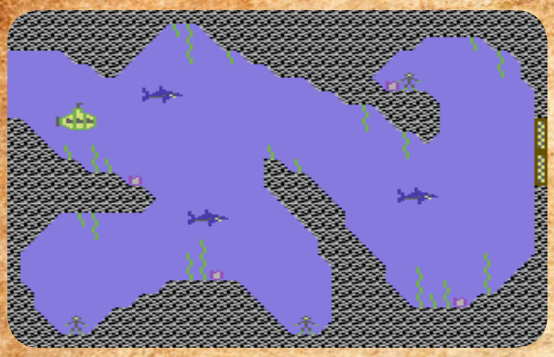
Redaktor naczelny: Ramos
Autorzy artykułów: Don Rafito, Hery, Indyr, Komek, Mufa, noctropolis, p.a., Ramos,Vegeta
Załoga FanCA: Atreus, Don Rafito, Indyjr, MrMat, noctropolis, p.a., Ramos, Skull, Vegeta
Korekta: Atreus
Okładka : Isildur
Mapy wykonali:
Elidon: p.a.
Sir Ababol & Triss & Castle Of Madness: noctropolis
Design, skład i łamanie: 11111olo - c64.com.pl

C&A games

WRZESIEŃ numer 7 (1/2013)

Nowości 3
Duke Nukem 3D 10
The Goonies - szersze spojrzenie 11
Primate Plunge 13
Project: Starfighter 14
Quakeland - Tomorrow Never Dies 15
Rozmowa z Panem Marianem Awgulem 16
Teenage Mutant Hero Turtles: The Coin-Op 18
Hołd dla studia Psygnosis 19
Prohibition 22
Berzerk Redux 23
Czy retrogaming to tylko sentyment? 25
The Castle Of Madness 27
Elidon 30
Revival Studios 33
Lemmings 40
Revenge of the Tomato 41
Sir Ababol 42
Triss 44
You Have to Win the Game 46
C64 Games 3D 48

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

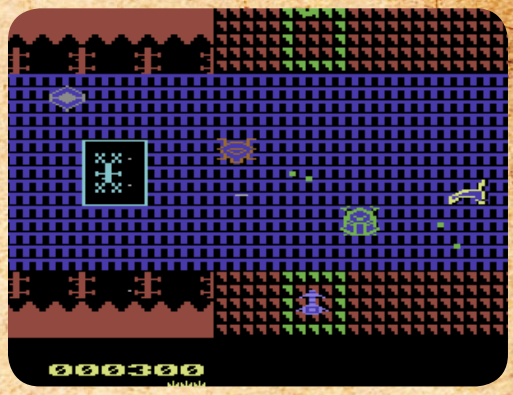


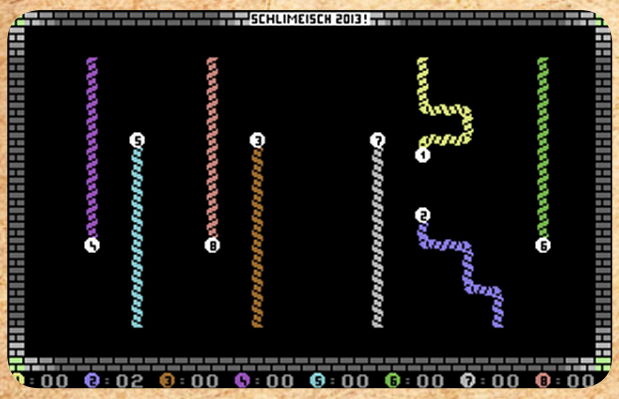
Submarine Rescue (C-64) 2013 Marek Sowa (noctropolis)

Głupio mi trochę pisać o własnej grze, no ale co zrobić. Usprawiedliwiam się, że to wszakże nie żadna zachwalająca tytuł recenzja, ale jedynie news informujący, że takie oto coś się ukazało. Mam przy tym pełną świadomość, że graficznie, dźwiękowo, czy też szczególnie kodersko – jest dość biednie. Wiem po prostu, że pewnego poziomu raczej nie przeskoczę, ale że moim marzeniem od dłuższego czasu było stworzenie gry na C64, to całą pracę traktuję jako coś w rodzaju hołdu dla wielu cudownych chwil spędzonych przy moim kochanym Komodorku. Teraz może nieco konkretnie o samym tytule: zasiadamy za sterami ratunkowej łodzi podwodnej, której misją jest oswobodzić z opresji nurków uwięzionych w kompleksie podwodnych jaskiń. Należy przy tym uważać, by nie natknąć się na rozmaite morskie kreatury i nie uderzyć łodzią w skały. Mimo całej prostoty, mam nadzieję, że gierka się komuś choć odrobinę spodoba i spędzi on przy niej kilka miłych chwil.

Wall of Fire (C-64) 2013 Roberto Ricioppo

Roberto Ricioppo nie zwalnia tempa i w dalszym ciągu pracując ostro przy pomocy SEUCK'a, regularnie wypuszcza kolejne tytuły. W tym roku wyszło ich już kilka i jako że wszystkie prezentują podobny (nazwijmy go „solidny, lecz bez rewelacji") poziom, to dość ciężko było wybrać ich „przedstawiciela". Padło jednak na Wall of Fire, a jeżeli komuś styl gier Roberto odpowiada, to będzie miał na uwadze pozostałe tytuły (warto je też sprawdzić choćby z tego względu, że wszystkie z nich witają nas na ekranach tytułowych niezłymi autorskimi muzyczkami). W tej konkretnej produkcji, wykonując rutynowy lot zwiadowczy nad powierzchnią Ziemi, przypadkowo trafiamy do zakrzywiającego czasoprzestrzeń portalu, który przenosi nas prosto pomiędzy atakujących obcych. Trzeba teraz jakoś przedrzeć się przez ich szeregi i odnaleźć powrotną drogę na Ziemię. Gra do najłatwiejszych nie należy, jako że kule przeciwników miotane są dość gęsto, co zresztą całkiem dobrze komponuje się z tytułem tej produkcji.





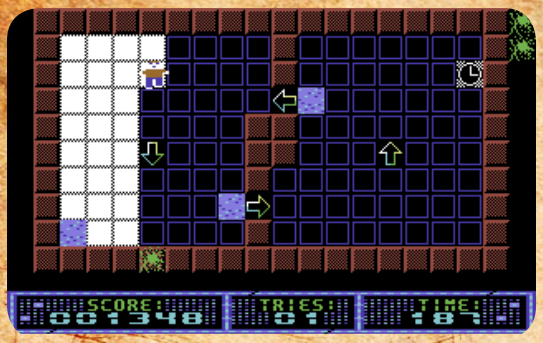
Schlimeisch Mania (C-64) 2013 Unreal

Opisywany tytuł to produkcja przeznaczona do zabawy maksymalnie aż dla ośmiu graczy naraz i przygotowana specjalnie do współpracy z „Inception" – czyli sprzętowym rozszerzeniem do C64, pozwalającym na jednoczesne podłączenie aż ośmiu joysticków. Urządzenie to zresztą stworzone zostało przez członków tej samej grupy (Unreal), a nieco więcej informacji o nim znajdziecie (o ile wyrobie się z artykułem oczywiście :-P) w nowym numerze C&A Fan. Sama gra to coś w rodzaju wariacji na temat klasycznego „węża", z tą oczywiście różnicą, że sterujemy robaczkami, a zamiast pożerania kolejnych kuleczek, robimy po prostu wszystko, by jak najdłużej uniknąć kolizji z robaczkami współtowarzyszy zabawy. Liczbę graczy można ustawić w przedziale 2-8 (we dwójkę można grać na zwykłych dżojach), do skonfigurowania oddano nam także ilość rund i prędkość gry. Tytuł z pewnością sprawdzi się na wszelkich Commodorowskich imprezach.

Escape from London (C-64) 2013 Darren Edwards

Nazywasz się John i pracujesz w Londynie, z dala od swej rodziny, która to zaplanowała przyjechać do Ciebie na kilka dni w odwiedziny. Postanowiłeś podjechać metrem na stację kolejową, by odebrać ich z pociągu, jednak po drodze coś się stało. Nagle metro stanęło, wszystkie światła zgasły, a komunikacja z maszynistą ustała. Wkrótce okazało się, że to nie chwilowa byle awaria, bo energii nie ma w całym Londynie, a nieopodal miało miejsce kilka tajemniczych wybuchów… Musisz działać szybko, odnaleźć swą rodzinę i uciec z Londynu. Gra jest klasyczną, tekstową przygodówką i według słów autora, położenie poszczególnych lokacji zostało zaprojektowane przy użyciu prawdziwych map londyńskiego metra, odwiedzane miejsca zmieniają swój stan na podstawie bieżących wydarzeń, a napotykane postacie zaoferują graczowi swą pomoc i wskazówki. Zapowiada się więc niezła przygoda, a dla „zbieraczy" przygotowane zostały kolekcjonerskie wydania tytułu.

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

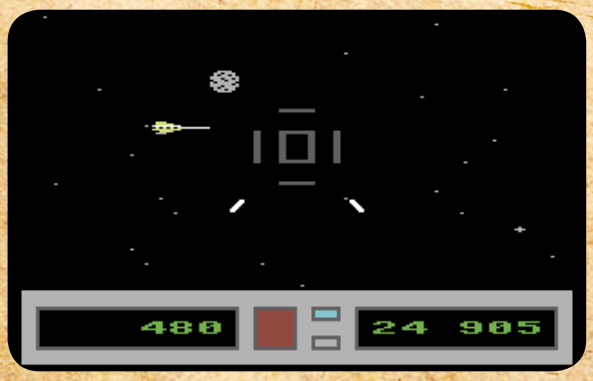


Lights On (C-64) 2013 Avatar

Choć jest to jak najbardziej gra logiczna, to jednak jednocześnie z gatunku tych, które nie wymagają poznawania skomplikowanych reguł (często skutecznie zniechęcających gracza szukającego chwilki nieskrępowanej rozrywki) przed rozpoczęciem zabawy. Tu dosłownie od razu, przy pierwszym kontakcie z grą wiadomo o co chodzi. Poruszamy się sterowaną postacią po układzie połączonych pól i wstępując na kolejne pole, zmieniamy jego stan (zgaszone – zapalamy, a zapalone - gasimy). Celem jest oświetlenie calutkiej planszy. Ruch jest w pełni nieskrępowany, możemy do woli skakać po polach już wcześniej odwiedzonych. Uważać musimy jedynie na uciekający czas i pojawiające się w późniejszych levelach przeszkadzajki. Siła tkwi w prostocie jak to mówią i w tym wypadku się to w pełni sprawdza – naprawdę fajna zabawa. Do pokonania oddano nam 24 poziomy o rosnącym stopniu trudności, system haseł umożliwiający rozpoczęcie zabawy tam, gdzie się ją ostatnio zakończyło oraz możliwość przełączania się między przygrywającą muzyczką, a efektami dźwiękowymi. Gra jest inspirowana tytułem Quedex.

Bank Run (C-64) 2013 The New Dimension

Choć Bank Run jest grą stworzoną przy pomocy SEUCK'a, to jednak wyróżnia się z nawału typowych strzelanek. Mamy tu do czynienia z tak zwanym „celowniczkiem", choć nieco ograniczonym, bo jego ruch jest możliwy tylko w poziomie. Ekran przesuwa się za to sam i co rusz zza drzwi i okien wyskakują różne zbiry. Cały sens w tym, by być odrobinkę szybszym od nich i nafaszerować ich ołowiem, zanim to samo zrobią oni dla odmiany z nami. Cała akcja dzieje się w banku na Dzikim Zachodzie, a my jako szeryf spokojnego miasteczka musimy przepędzić wszystkich amatorów cudzej własności tam, gdzie raki zimują. Trzeba przy tym uważać, by przez przypadek nie postrzelić niewinnych obywateli miasta. Grafika jest naprawdę niezła, a postacie świetnie animowane. Ponadto, standardowe możliwości SEUCK'a zostały tu wzbogacone o ekran tytułowy i kowbojską muzyczkę w czasie zabawy naszym koltem (zamiast niej możemy na ekranie tytułowym wybrać efekty dźwiękowe). Gra została stworzona połączonymi siłami Alfa Yngve i Richarda Baylissa. Naprawdę, takie gry przywracają wiarę w SEUCK'owe produkcje. Trzeba zagrać!



Krieg im Weltraum (C-64) 2013 Technische Maschinenfabrik

Choć tytuł tej gry prezentuje się nam w języku niemieckim (na nasze oznacza on po prostu „wojnę w kosmosie") i jej autor także jest naturalnie Niemcem, to wszyscy nieszprechający mogą odetchnąć – język ten nie jest właściwie potrzebny do zabawy – całe najważniejsze info mamy po angielsku. Gra jest strzelanką wzorowaną na pochodzącej z końcówki lat 70-tych produkcji Cosmic Conflict, oryginalnie znanej z konsoli Odyssey 2 / Videopac. Zasiadamy za sterami kosmicznego myśliwca RK-1 i prujemy działkiem w kierunku wrogich najeźdźców. Obraz obserwujemy z kokpitu, a sterowanie jest klasycznie odwrócone, tzn. wciskając dół wznosimy się do góry i na odwrót. Wczucie się w kontrolę myśliwca wymaga więc nieco wprawy, szczególnie, że strzelać też musimy z pewnym wyprzedzeniem w stosunku do linii ruchu przeciwników. Tytuł dobrze oddaje klimat kosmicznej przestrzeni, a dość oszczędne efekty dźwiękowe tylko go potęgują. Dobra, odstresowująca gierka.

Sheer Earth Attack (C-64) 2013 Gaetano Chiummo

Jako, że w tym roku miało miejsce organizowane przez The New Dimension – SEUCK Compo 2013, to i naturalnie rywalizacja ta przyniosła mały wysyp SEUCK'owych gierek. W szranki stanęło 11 produkcji (które zainteresowanym polecam oczywiście sprawdzić wszystkie na własną rękę), a zwycięzcą ogłoszony został tytuł Sheer Earth Attack – wypada więc o nim słówko skrobnąć. W roku 2261, zgodnie z przepowiednią proroka miało dojść do zniszczenia Ziemi, a zło miało nadejść z nieba. Jako, że podejrzewano iż zagrożenie może mieć coś wspólnego z inteligentną rasą obcych testującą nowy rodzaj energii, postanowiono działać prewencyjnie. I choć rasa ta nigdy wcześniej nie zagrażała Ziemianom ani mieszkańcom innych planet, wysłano z Ziemi kosmiczny myśliwiec, który to źródło energii miał zlokalizować i zniszczyć. Nie należało się oczywiście spodziewać, że obcy pozwolą na to bez walki… Gra charakteryzuje się bardzo dobrą oprawą graficzną. Zarówno tła jak i poszczególne maszyny wchodzące w skład floty obcych są bardzo zróżnicowane. Do tego zakończenie gry jest mocarne :-).

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

Amazon Gold (C-64) 2013 Indysoft

Wspomnieć chciałbym jeszcze o innej biorącej udział w SEUCK Compo 2013 produkcji, a mianowicie Amazon Gold – a to z tego względu, że jej autorem jest nasz były redakcyjny kolega Indyjr. Tytuł ten zajął tam 8-me miejsce, choć ja osobiście oceniłbym go nieco wyżej. Jest rok 1933, a my wcielamy się w rolę archeologa Grega Troubleynsky'ego, który w domu zmarłego wuja odnajduje mapę prowadzącą do skarbu ukrytego w amazońskiej dżungli. Jako, że Greg znajduje się aktualnie w finansowych tarapatach, to nie zastanawia się zbyt długo przed podjęciem wyzwania. Pilotowany przez niego samolot ma jednak na skraju dżungli wypadek (z którego na szczęście wychodzimy cało) i resztę drogi trzeba przebyć pieszo. Na plus grze trzeba oddać to, że nie jest zbyt trudna. Mimo to, dzieje się w niej sporo ciekawego. Zwiedzając dżunglę (a następnie świątynię) trzeba będzie unikać wielu pomysłowych pułapek. Poszczególne poziomy są zróżnicowane graficznie, co nie powinno w sumie dziwić, bo Indyjr przyzwyczaił nas już do tego, że grafika w jego produkcjach trzyma wysoki poziom. W ostatnim levelu dostajemy nawet ułudę poruszania się po platformach i korzystania z drabin (normalnie w SEUCK'u niewykonalne). Fajny tytuł.

Tone-Loco (C-64) 2013 Uppercase Software

Tone-Loco to prościutka gierka pamięciowa, oparta na bardzo dobrze znanym i często wykorzystywanym schemacie rozgrywki, którego protoplastą była gra elektroniczna Simon. Gra ta składała się z czterech dużych i różnokolorowych przycisków, z których każdy wydawał dźwięk o innym tonie. Chodziło o to, by ręcznie powtórzyć zagraną wcześniej automatycznie sekwencję. W razie powodzenia, długość sekwencji stopniowo rosła. W Tone-Loco chodzi dokładnie o to samo. W całej zabawie fajne jest to, że choć można ją w uproszczeniu nazwać po prostu grą pamięciową, to można skupiać się albo na kolorach, albo na dźwiękach – w zależności od indywidualnych predyspozycji grającego. Obsługa gry jest banalna – poszczególne przyciski na ekranie wciska się poprzez wychyły joysticka na odpowiednie strony.

Tree Some (C16/C116/C+4) 2013 Luca Carrafiello

Przedstawiciele dwóch gangów z dwóch różnych miast postanowili udowodnić sobie nawzajem swą krzepę i w tym celu ruszyli naprzeciw siebie, spotykając się na neutralnej polanie. Na drodze stoi im jednak solidne drzewo, które planują ściąć by dostać się do siebie. Pech w tym (ich pech oczywiście), że drzewem tym jesteśmy my. A już my im pokażemy, co znaczą siły natury! Gra ta to produkcja w całości BASIC'owa, więc naturalnie nie zachwyca ani płynnością działania ani też grafiką (która to wykonana jest ze znaków ASCII), za to humoru w niej nie brakuje. Moment, w którym nasz niedoszły oprawca dostaje konarem w łeb i dziwacznie odgina się do tyłu jest naprawdę zabawny :-). Dla odbudowy swej energii można też pożreć wesoło fruwającego motylka lub potraktować oponenta załatwiającym go w mgnieniu oka „drzewnym" ciosem specjalnym. Sterowanie odbywa się z klawiatury, a wersja „Plusowa" tego tytułu jest właściwie konwersją pochodzącej z 1998 roku i wyglądającej zresztą identycznie gry o tej samej nazwie na C64.

Lunar Rescue (C16/C116/C+4) 2013 Daniel Crespo Andrés

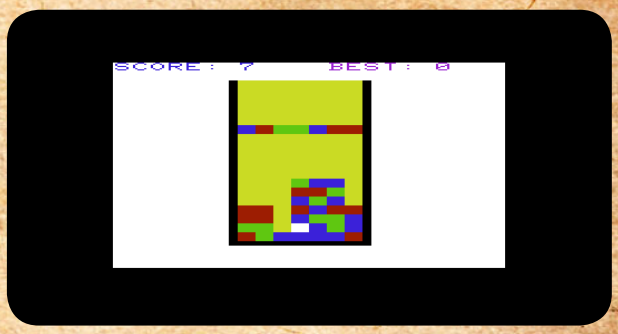
Oryginalnie, Lunar Rescue to gra arcade wydana przez Taito w 1979 roku, a tutaj mamy do czynienia z jej konwersją stworzoną przy pomocy BASIC'a. Mimo to, całość działa dość sprawnie, choć oczywiście nie tak płynnie jak oryginał. Grafika jest za to całkiem podobna i w sumie gra się całkiem przyjemnie. Zaczynamy wewnątrz statku-matki u góry ekranu i opuszczając go (ENTER) musimy dotrzeć bezpiecznie na jedną z platform u dołu, manewrując po drodze lądownikiem pomiędzy asteroidami (Z, X). Bezpieczne lądowanie oznacza ratunek dla jednego z oczekujących astronautów, z którym teraz musimy zabrać się w drogę powrotną w kierunku statku-matki. Tym razem przeszkadzające asteroidy zastępują wrogie pojazdy kosmiczne. Cały schemat powtarzamy w kółko, aż uratujemy wszystkich. W trybie opadania, ENTER pozwala na chwilowe utrzymanie wysokości, w trybie wnoszenia, oddaje do dyspozycji laserowe działko.

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

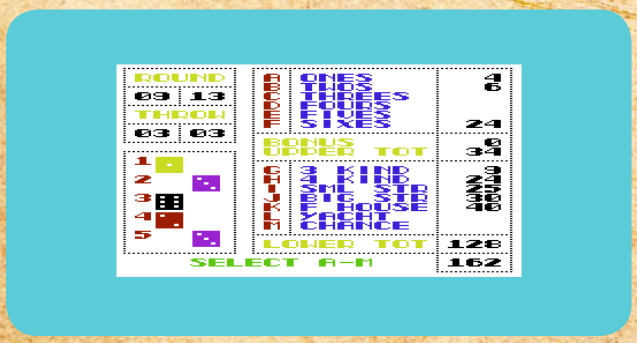
Galaxy Wars (C16/C116/C+4) 2013 Daniel Crespo Andrés

Początkowo wspomnieć chciałem tylko o jednej z dwóch ostatnio wydanych przez Daniela produkcji i wybór padł na Lunar Rescue, ale tej drugiej zrobiło mi się w sumie trochę szkoda, bo również bardzo fajnie się w nią gra, dlatego zdecydowałem się i o niej słówko skrobnąć. Jest to, podobnie jak opisywany przed chwilką tytuł, konwersja gry arcade z 1979 roku, wyprodukowanej tym razem przez Universal, a wydanej także przez Taito. Tutaj chodzi o to, by bezpiecznie przez cały ekran przeprowadzić pocisk i unikając jego kolizji z którymś z meteorów, finalnie uderzyć nim w jednego z umiejscowionych na górze kosmicznych najeźdźców. Produkcja i grafika podobna do wcześniejszej, grywalność także. Sterowanie tymi samymi przyciskami (ENTER – wypuszczenie pocisku, Z, X – manewrowanie nim).

Tetwels (VIC-20) 2013 Opbyte



Tetwels to gra logiczno-zręcznościowa, będąca właściwie połączeniem dobrze znanych rozwiązań z gier Tetris oraz Jewels (stąd też jej nazwa łącząca oba te słowa). Podobnie jak w Tetrisie, z góry ekranu spadają kolejne elementy, które należy odpowiednio obracać i podobnie jak w Jewels, należy dopasować trzy pionowe bloki tego samego koloru, by spowodować ich zniknięcie. Spadające elementy to jednak nie różnokształtne klocki, a całe wiersze, złożone z bloków rozmaitych kolorów. Ich obroty również nie oznaczają zmiany ich geometrii, a po prostu przesuw tychże kolorów w obrębie wiersza. Grę obsługuje się tylko dwoma klawiszami: F5 przesuwa wiersz, a F7 powoduje jego szybszy upadek w dół. Szkoda trochę, że nie udostępniono jeszcze jednego przycisku do przesuwu wiersza w drugą stronę, gdyż wspomnianym F5 można to robić tylko w lewo i gdy przejedziemy nieco za daleko, by wrócić do poprzedniej pozycji trzeba przesunąć go cały – a na to nie zawsze starcza czasu. Gra nie wymaga rozszerzenia pamięci.



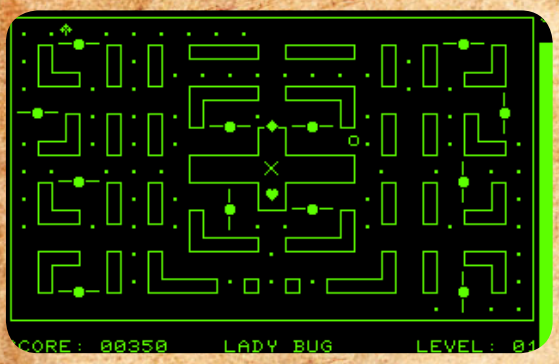
Yacht (VIC-20) 2013 KingTrode

Jak już pewnie większość z Was się domyśliła, mamy tu do czynienia z klasyczną grą w kości (znaną choćby jako Yahtzee). Reguł nie ma sensu raczej opisywać, bo każdy chyba wie, że należy tutaj wartość wyrzuconych kości dopasowywać do określonych układów. Proste, ale wciągające. Gra działa bardzo szybko, bo jest w całości napisana w języku maszynowym. Grafika jest bardzo ładna, kolorowa i przejrzysta, a sterowanie bardzo intuicyjne, w dodatku ze ściągawką na ekranie. Jedyne, do czego można się przyczepić to to, że tytuł póki co umożliwia zabawę tylko pojedynczemu graczowi. Autor zapowiada już jednak wersję „deluxe", która to wprowadzi między innymi tryb rywalizacji dla większej ilości osób. Póki co, w tą spokojną i wyciszającą gierkę można pograć albo samemu, albo z kimś na zasadzie, że po prostu każdy rozgrywa swoją partię, a potem zainteresowani porównują swoje wyniki. Wielbicielom VIC'a szczerze polecam.

VICroLeague Wrestling 2 (VIC-20) 2013 Ghislain

Ghislain to osoba, która w latach 80-90 porozpoczynała sporo growych projektów i dopiero teraz, po latach, zabrała się za ich ukończenie. Jeden z nich to tytuł poświęcony ringowym herosom, których to wyczynom przyglądaliśmy się z wypiekami na twarzy mając te naście lat. Gra umożliwia rozegranie jednej tylko potyczki, pomiędzy wrestlerami Madness Man i Ultramaniac (w rzeczywistości występującymi jako Macho Man i Ultimate Warrior), w dodatku tylko sterując tym pierwszym. Zadawane ciosy przedstawiane są za pomocą prostych animacji, składających się z obrazków o wielkości 64 x 64 pikseli, które to z kolei, co ciekawe, zostały pozyskane ze zrzutów ekranu filmików na YouTube. O ile więc tak mała ilość zawodników jest niejako usprawiedliwiona pamięcią nierozszerzonego VIC'a, o tyle myślę, że można było chociaż pozwolić sterować także oponentem. Gra polega w sumie tylko na tym, by odpowiednio poruszać się po ringu i dopadać przeciwnika, gdy ten słabnie, a same konkretne ciosy zadawane są automatycznie. Można odpalić jako ciekawostkę, wątpię, by ktoś pograł w to dłużej.

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

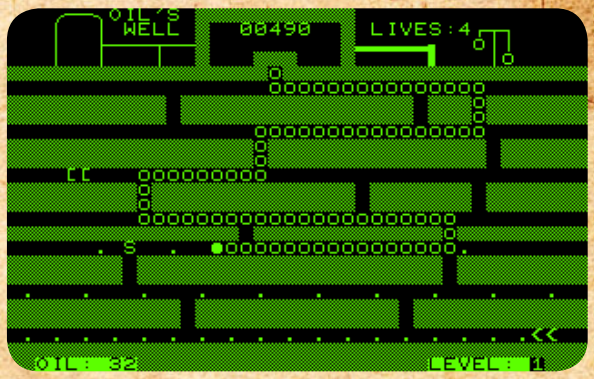


Lady Bug (PET) 2013 NOPSOFT

Gra ta, to adaptacja tytułu arcade z Universal Games z 1981 roku, tym razem w wersji na PET'a. Posiadacze C64 być może lepiej będą kojarzyli ten tytuł jako Lady Tut (swoją drogą, to jedna z moich ulubionych gier :-). Wersja na Komcia jednak dość sporo się różni i jest moim zdaniem dużo lepsza od arcadowego oryginału, ale to nie o tym miało tutaj być, tylko o wersji PET'owej, która to z kolei do arcade jest bardzo zbliżona. Jest to tak jakby wzbogacona formuła PacMan'a, gdzie oprócz pożerania kropek, głównym smaczkiem jest strategiczne unikanie kontaktu z przeciwnikami poprzez użytkowanie obrotowych drzwi odcinających im dostęp do siebie. Gra będzie działać na PET'ach z serii 30xx i 40xx. Wersja dla 2001 też istnieje, jednak jest zbugowana, co przyznaje sam autor. Mała uwaga dla osób, które próbują automatycznie odpalić obraz dysku z grą na WinVICE metodą „przeciągnij i upuść" i zamiast startu gry dostają zwiechę – w tym przypadku trzeba w WinVICE ręcznie otworzyć drugi z plików .PRG wchodzących w skład obrazu dysku .D64. Pierwszy to po prostu kod źródłowy.

Oil's Well (PET) 2013 NOPSOFT

Drugi z tytułów przygotowanych przez MR. NOP'a z NOPSOFT to właśnie Oil's Well. Cóż, może to jedynie cieszyć, że ostatnio na PET'a wychodzi trochę nowych gierek. Tym razem zadaniem naszym jest wydobywanie z ziemi ropy za pomocą drążącej ją rury. Trzeba przy tym uważać na żyjące pod ziemią stworzenia, bo o ile wjechanie na nie frontem naszego ropociągu powoduje ich unicestwienie, o tyle ich kontakt z całym pozostałym obszarem jego długości stanowi problem dla nas. Drążącą rurą sterujemy za pomocą „2, 4, 6, 8" na klawiaturze numerycznej, cofamy się zwijając ją poprzez SPACJĘ. Wciągnięcie wszystkich złóż ropy na aktualnym etapie powoduje przejście do następnego. Gra posiada bardzo żywe sterowanie, prowadzenie rury to sama przyjemność, w razie potrzeby wciąga się ona momentalnie. Gra działa na wszystkich PET'ach i dość mocno przypomina arcade'owy tytuł Anteater. Naprawdę warto zagrać.



Cropky (Amiga) - 2013 FanCA

Wreszcie po wielu latach grupa FanCA wydała swoją pierwszą grę na klasyczną Amigę. Jest to konwersja z Atari XL/XE gry o tym samym tytule. To popularna odmiana szkolnej zabawy w tzw. kropki. Gracze na przemian łączą zakropkowane pole gry, próbując nawzajem blokować swoje ruchy, uniemożliwiając przeciwnikowi dalszą rozgrywkę i w efekcie zwyciężając. Gra pierwotnie powstała dla komputera Atari. Jej pomysłodawcą był Krzysztof „Kaz" Ziembik. Za amigową wersję gry od odpowiedzialni są: Adam Stach (programowanie), Piotr „Piesiu" Radecki (grafika) oraz Piotr „Pece" Cieślik (muzyka). Uruchamia się na dowolnej Amidze wyposażonej w 1 MB pamięci. Dostępna jest w postaci pliku ADF, archiwum LHA oraz można sobie poczytać instrukcję w PDF. Wszystko można ściągnąć z tymczasowej strony redakcji mieszczącej się na dropboxie:
http://dl.dropboxusercontent.com/u/33833039/index.html

Tales of Gorluth, International Karate, The Incerdible Adventures of Moebius Goatlizard

Również dla klasycznych Amig z układami ECS pojawiło się zielone światełko w tunelu i zaczęły ukazywać się kolejne tytuły. Jedną z nich jest Tales of Gorluth, która została stworzona przy pomocy narzędzia Backbone. Gra jest zręcznościową przygodówką zawiera 15 poziomów i do odpalenia potrzebuje 2 MB pamięci chip. Inną propozycją jest port gry International Karate, która w oryginale została wydana na Atari ST, do jej odpalenia również wystarczą kości ECS. Ostatnia produkcja jest T.I.A.o.M.L., ten długi , skomplikowany tytuł został stworzony na wzór gry wydanej w zeszłym roku na ZX Spectrum . Gra została napisana w asemblerze co ma zapewnic jej szybkość działania, jest typowa platformówką i do działania potrzeba tylko 512 KB pamięci.

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

Frogatto&Friends i Cave Story

Na swojej stronie internetowej Huno PPC udostępnił port sympatycznej gry platformowej 2D. Na dzień dzisiejszy dostępna jest wersja alpha, ale pixelowa grafika jest bardzo ładna i przyciąga do monitora. Do uruchomienia potrzebny jest Warp 3D. Opis sympatycznej żabki już w następnym numerze. Huno poinformował również nad pracami nad grą Cave Story. Gra ukazała się już na Amigę dawno temu jednak ze względów prawnych musiała zostać wycofana, nowa wersja będzie opierać się na otwartych źródłach.

Widelands

Fredrik Wikstorm przygotował również dla Amig z systemem OS4 grę strategiczno-ekonomiczną pod tytułem Widelands. Gra jest odzwierciedleniem Settlers 2 której zabrakło jak wiadomo na Amigę lata temu. Widelands można pobrać z Aminetu.

Strife

To jedna z pierwszych gier FPS-RPG stworzona przed laty przez Rogue Ent., oparta została na silniku Doom'a i była jedną z pierwszych strzelanin w której dodane zostały elementy rpg. Od jakiegoś czasu dzięki portowi na Amigę jest również dostępna w archiwum Aminetu. Minimalne wymagania gry nie są małe minimum Amiga 1200/4000 z systemem 3.1, 040/40 MHz z CPU i 16 MB , jednak zalecana konfiguracja to procesor 060/50MHz i 32 MB .

Cinemaware powraca !

Jakiś czas temu fanów systemu OS4 obiegła wiadomość z której można dowiedzieć się że Hyperion posiadający prawa i rozwijający system amigowy i legenda Amigi Cinemaware podpisały porozumienie w ramach którego wszystkie gry wyżej wymienionej firmy wyprodukowane kiedyś dla klasycznych Amig zostały skompilowane pod OS4 i stały się częścią systemu. Zapewnia to bezproblemowe działanie na nowszych konfiguracjach. Wszystkie gry są darmowe dla zarejestrowanych użytkowników systemu, a dodatkowym prezentem są np. oryginalne książeczki z gier w formacie PDF.

CINEMAWARE

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

Pengobrain

To nowa gra na Amigę stworzona przez Achima Kerna, która została wykonana przy pomocy programu Hollywood 5. Jest to prosta propozycja głównie dla graczy młodszego pokolenia w której musimy nakarmić głodnego pingwinka smacznymi rybkami omijając przy okazji różne niebezpieczeństwa. Gra została wydana na wiele czołowych systemów w tym na amigowe OS3 i OS4.

Super Tirititran i Mini Slug Project

Huno ostatnio uaktywnił się co bardzo cieszy posiadaczy Amig z systemem OS4 .1. Prócz wcześniej zapowiadanych produkcji dołożył dwa kolejne tytuły. Pierwsza to strzelanina 2d Super Tiritiran, a druga to gra zręcznościowa, swoisty hołd dedykowany serii Metal Slug. Obie gry jak zawsze do ściągnięcia z domowej strony autora.

M.A.C.E

Niestrudzona grupa Amiga Boing pracuje nad nową grą o tajemniczej nazwie M.A.C.E. Jest to strzelanka w starym dobrym amigowym stylu. Grafika ładnie się prezentuje, choć gra jest jeszcze we wczesnej fazie produkcji. Wiadomo natomiast, że ukaże się na system OS4.1 i będzie obsługiwać Radeony HD.

Hexgem - AmigaOS 4.x - FoxSynergy

Pamiętacie grę „Hexen" dla klasyka? W jedną z jego wersji, można była pograć na blacie WB. Hugues Nouvel wydał tytuł zatytułowany „Hexgem", przeznaczony dla AmigaOS 4.x. Tradycyjnie, jest to łamigłówka w której układa się klocki w postaci sześciokątnych klejnotów. W grze zamienia się miejscami sąsiadujące ze sobą klocki, doprowadzając do ułożenia w jednej linii dwa lub więcej klocków. Gra jest napisana przez Pepone, muzyka jest od FoxSynergy i Spicypixel zrobił czcionkę. www.clubevolution4.com/HunoPortSDL/index1.php

noctropolis & Vegeta

O grach tego typu napisano już wiele. Jakby to wszystko zebrać razem, powstała by niezła trylogia; Doom, Duke Nukem 3D i Quake. Prekursorzy dzisiejszych FPS-ów.

Jak zwykle mam lekki dylemat, sięgając już po sędziwy tytuł, wielokrotnie oklepany i znany. A dzięki portom osiągalny na wielu platformach. I tak w Duke'a grałem już na pececie, telefonie z Symbianem, telefonie z Androidem i co za tym idzie na tablecie. Były także próby odpalenia takiego portu na klasyku. Do tej wyliczanki dołączył teraz także port na Arosa.

A co do dylematów, ostatnio widziałem jak pewien kierowca, kobieta (bez antyfeministycznych podtekstów, bo zdarzają się kobiety które są dobrymi kierowcami), na pustym parkingu jeździła przez 15 minut w kółko nie mogąc się zdecydować gdzie zaparkować samochód. No tak, zatłoczony źle, pusty jeszcze gorzej. A mówią że od przybytku głowa nie boli.

Wracając do gry. Pewnego dnia, w niedalekiej przyszłości (He???!), dokładnie w roku 1997, pewien doktorek zwany Proton wpada na pomysł przejęcia władzy nad światem. Używa do tego celu armii Techbotów.

Ale niestety, jak to bywa w grach tego typu, jak zwykle znajduje się lekko odklejony od sufitu bohater samozwaniec, który postanawia nieco doktorkowi poprzeszkadzać. Owy śmiałek zwany Dukiem, na początku uzbrojony w jedną szarą komórkę i jakąś marną „dziewiątkę". Podczas tej morderczej wędrówki po trzech epizodach; miasto, księżyc i odległa przyszłość (może 2013, co?) nasz strzelec wyborowy zdobywa coraz to lepsze gadżety unieszkodliwiające hordy przeciwników. Prócz broni znalezione przedmioty to m. in. apteczki, czy amunicja.

Gra to pełny 3D. Schody, półki, windy. Rozglądanie się we wszystkich kierunkach itd. Tekstury czytelne, dokładne. Pełny 3D retro klimacik.

Muzyczka, efekty, też zadowalające. Odgłosy broni, wybuchy, ginący przeciwnicy wszystko na dobrym poziomie.

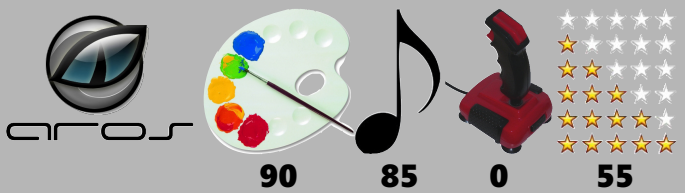
Co do grywalności, to niestety będzie tu marnie, jeśli nie beznadziejnie. Pamiętajmy oceniamy grę pod kątem wykonania portu, a ten jest po prostu fatalny. Dziesięć razy odpalałem tytuł i tyleż razy gra stawała zawieszając cały system zanim na dobre zaczęła się prawdziwa jatka. Nawet nie dochodziłem do dalszych etapów pierwszego poziomu. Prędzej czy później następował jeden wielki STOP i pozostawał mi tylko reset komputera.

Dodam tylko, że tytuł nie był dogrywany ręcznie, tylko pochodził z jednego z ostatnich pakietów Icaros Desktop'a. No autor, tak się bawić nie będziemy. Taki tytuł i spaprany port… Do poprawki. Póki co za grywalność „nula" punktów.

A jak się pojawi poprawiona działająca wersja, to odsyłam Was, maniaki FPS'ów po Duke Nukem 3D. Póki co zostają platformy, na których idzie pograć.

PS. Po przejrzeniu forów zauważyłem, że użytkownicy zgłaszają także problemy z wyświetlaniem grafiki, płynnością animacji i zapisem oraz odczytem stanu gry. Nie fajnie.

Don Rafito



Project: Starfighter

Witamy w kolejnym odcinku naszego kulinarnego cyklu o odgrzewanych kotletach w nowym wydaniu. I raczej nie będziemy tu rzucać talerzami jak pani Magda, czy wszystko miksować jak Pascal. Raczej przyjrzymy się faktowi, że niektóre pomysły są ponadczasowe, a dobrze wykorzystane mogą przynieść wymierne efekty. Czego nie można powiedzieć o niektórych polskich kierowcach. Wczoraj np. jeden z nich, wykorzystując stary pomysł ze skracaniem sobie drogi, wrąbał się pod prąd na rondo. A co mi tam, że to godziny szczytu i to w takim niemałym całkiem, miasteczku jak Racibórz. Facet zablokował ruch na rondzie (na szczęście nikomu nic się nie stało) ale, w ciągu minuty zrobiły się kilometrowe korki przy każdym dojeździe do skrzyżowania. I żeby delikwenta puścić (no bo gość szedł w zaparte, a właściwie to nie miał jak się już wycofać), wszystkie auta powolutku musiały się cofać. Nawiasem mówiąc, wcale się nie dziwię że zmiany w procesie uzyskania Prawa Jazdy są ciągle zaostrzane. Nie dość że na drogach zostaną TYLKO najlepsi kierowcy, będzie mniej aut (rowerów i skuterów też mniej bo z czasem wezmą się także za karty rowerowe i motorowerowe), mniej smrodu i spalin, spadnie sprzedaż aut, zwolni gospodarka, poubieramy wygodne buty, zaczniemy żyć wolniej i spokojniej. Na wszystko będziemy mieć czas. A przede wszystkim na to, żeby poczytać sobie kolejny numer CA Games J

A co w numerze? Project: Starfighter, czyli stary dobry pomysł zrobienia zręcznościowej strzelanki kosmicznej. Jako pilot myśliwca, Chris Bainfield, mamy za zadanie przeciwstawić się złej i niedobrej korporacji WEAPCO, znęcającej się nad uciśnionymi mieszkańcami, rodzinnego systemu galaktycznego. Ale to nie jest łatwe zadanie. Chris aby podjąć walkę musi sobie znaleźć sojuszników i w tym celu rusza do innych systemów. Ale jak wszystko ma swoją cenę, tak i sojusze też. Podczas walk w przestrzeni kosmicznej, dozbrajania sobie statku, łapania osłon i innych przydatnych gadżetów, zbieramy także kasę. A gdy będziemy mieć już dość, zapiszemy sobie stan gry, żeby potem do niego wrócić.

Parallel Realities, po raz kolejny pokazuje, że programy oparte o biblioteki SDL wcale nie muszą być kiepskie. Gra ukazała się na wielu platformach, m. in. Windows, Linux, Xbox, Sony PSP, a z amigowych to Aros i AmigaOS4.x

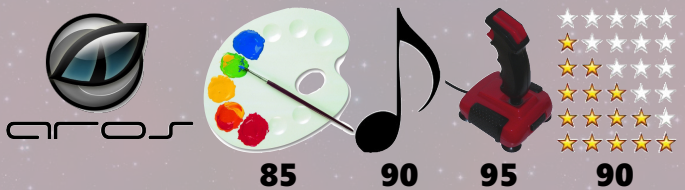
Strona graficzna prezentuje się pozytywnie. Plansze są narysowane dobrze i czytelnie. Obiekty, statki kosmiczne są także nieźle wykonane, choć może ciut pikselowate. Za to efekty wybuchów; rewelacja. Animacja jest płynna i dość dynamiczna. A opcja fullsreen sprawia, że możemy całkowicie poświęcić się rozrywce, nie zważając na to, że coś tam klika na blacie (np. zegarek).

Fajne i rytmiczne moduły, dźwięki strzelającej plazmy i rakiet , a także wspomniane wyżej wybuchy. Całość brzmi dobrze i fajnie współgra z akcją na ekranie. A jeżeli nam to przeszkadza, możemy sobie powyłączać, zarówno muzykę, jak i efekty.

Pamiętam Project X. Teraz znalazłem godnego następcę i myślę, że nie tylko ja będę wracać do tego tytułu wielokrotnie. Fajny dynamizm gry i emocje podczas rozgrywki to recepta na niezłą grywalność. A wcześniej wspomniany fakt, że szykuje nam się zwolnienie tempa życiowego, będzie dobrym bodźcem do sięgania po nakręcające nas tytuły. A nic tak nie nakręca, jak walka szybkim myśliwcem w przestrzeni kosmicznej.

Don Rafito

Gatunek – zręcznościowa
Producent i wydawca – Parallel Realities (www.parallelrealities.co.uk)
Rok – 2003
Rozmiar – 5,6 MB
Platforma – Aros, AmigaOS 4.x



Quakeland - Tomorrow Never Dies

Po pierwszym inauguracyjnym „Quakelandzie", może ktoś z Was zastanawiał się, co dalej. Co to znaczy, coś puszczają, potem ściągają z anteny. Tak jak wiele produkcji w naszych telewizjach. Dopóki w publicznej jeszcze w miarę działa ten mechanizm, to w komercyjnych już nie koniecznie, czego efektem jest to że widz, przeczesuje kanały w poszukiwaniu bloków reklamowych, bo nic ciekawego nie ma do obejrzenia.

Dobra serio, moja nieobecność była spowodowana względami zawodowymi (jak wiecie, wszyscyśmy jak jeden mąż, mamy swoje zawodowe zobowiązania, swoje obowiązki, rodziny, nie mniej jednak zarywamy noce i weekendy, gramy w gry, potem przenosimy na papier swoje spostrzeżenia, robimy recenzje, opisy, rysujemy mapy itd.), a nie bynajmniej napiętą sytuacją ze szefostwem (może ktoś tak pomyślał). Tu akurat jest wszystko w jak najlepszym porządeczku. Tylko, że wiecznie żyć nie będę ;) Dlatego też podłączam się do nieustającego apelu naszego Naczelnego; za mało mamy ludzi od Amigi (i OS'ów amipochodnych). Ludzie, czy Wy naprawdę nie macie nic ciekawego do powiedzenia (napisania)? Nie wierzę!

Uff! Wróćmy do tytułu. „My name is Bond. James Bond". A konkretnie chodzi o część zatytułowaną „Jutro nie umiera nigdy", gdzie w postać angielskiego agenta, jej Królewskiej Mości wcielił się Pierce Brosnan.

Gier o tematyce 007 też trochę powstało. A jedna z nich, konkretnie dodatek do naszego Quake'a to wycięty fragment fabuły z wyżej wymienionej części filmu. Nasz główny bohater musi przeciwstawić się Elliotowi Carver i pokrzyżować mu szyki wysadzając jego tajną łódź. Niby proste, przejść kilka etapów, rozłożyć ładunki i BOOM. Ale tak prosto nie będzie. Uzbrojeni pracownicy pana Eliota, z miłą chęcią będą próbować nafaszerować nas ołowiem. A nasz arsenał, niezbyt bogaty; znany wszystkim fanom Bonda Walther PPK z tłumikiem, karabinek szturmowy MP5K i jakiś sztylecik, okazuje się tu w miarę wystarczający, no chyba że walimy na oślep (szybko okaże się, że jest koniec amunicji). Choć czasem unieszkodliwiony oponent uraczy nas swoim zapasem kulek. I tyle jeśli chodzi o fabułę.

Engine 3D Quake'a i nowe tekstury skomponowały się tu znakomicie. Mroczna kolorystyka odpowiednio podkreśla klimat szpiegowsko-sensacyjnej akcji militarnej. Choć poziomy ładnie rozbudowane we wszystkie detale jatki 3D, to niemniej jednak troszkę przykrótkawe. Jak się człowiek dobrze rozpędzi, to zaraz dochodzi do końca kompleksu i trzeba zawracać. A tu niespodzianka, gość w ręczniku…

Tradycyjnie, zestaw sampli znany z Quake'a, plus zupełnie nowe odgłosy. Wszystko jasne i czytelne, znaczy słyszalne. Wybuchy, nowe odgłosy oponentów.

Nie ma co za bardzo się tu rozpisywać. Kolejny dodatek, zmieniający naszego starego przyjaciela w nową ekscytującą dla zmysłów, jatkę 3D. I to na Amidze. Więc nie ma co narzekać. Wstrząśnijmy, nie mieszajmy i grajmy.

Aha, jedyny mankament, dodatek lubi się, rzadko bo rzadko ale jednak, powiesić. Tak więc w miarę często sejwujcie swoje poczynania.

Don Rafito

Gatunek – FPS akcja
Dystrybucja – www.quaketerminus.com (zakładka Mods)
Rozmiar – 3,16 MB
Platforma – mk68 (AGA, karta gfx, AmigaQuake, lub port i wersja pc), Aros, MOS, AOS4.x (port i wersja pc)

95 95 95 95

Rozmowa z Panem Marianem Awgulem

Obecnie w wywiadach do C&A Games będziemy przedstawiać ludzi, nie koniecznie znanych w środowisku Commodore czy Amigi. Takie osoby też potrafią być ciekawe i mogą wnieść coś nowego. Zawsze można dowiedzieć się, jak inni zaczynali przygodę z komputerami i jakie tworzyli produkcje. Wreszcie w tym numerze prezentujemy posiadacza Amigi, dawno takiej nie było. Dziś przeprowadzamy rozmowę z Panem Marianem Awgul. Jest on miłośnikiem Amig klasycznych i języka AMOS. Więcej informacji i produktach Pana Mariana można przeczytać na jego prywatnej stronie: http://www.pisane_w_amosie.republika.pl/

Dziękuję, że zgodził się Pan ze mną porozmawiać. Na samym początku proszę się przedstawić i powiedzieć kilka słów o sobie, a także czym aktualnie się Pan zajmuje.

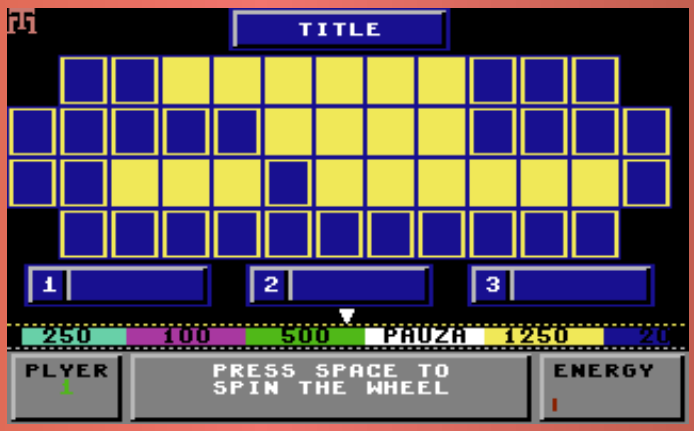
Nazywam się Marian Awgul, mam już 63 lata, obecnie jestem na rencie. Mieszkam w małym miasteczku na obrzeżach Wielkopolski.

Jak to się zaczęło, że zainteresował się Pan komputerami?

Na początku lat 90-tych ubiegłego wieku przez przypadek wszedłem w posiadanie Commodore C64 - właściwie to miał być prezent dla synów, ale wciągnęło i mnie. Starszy syn Tomasz (14 lat) miał już pewne pojęcie o informatyce i właściwie to on był wtedy inspiratorem - do dziś pamiętam taśmy i kręcenie śrubokrętem w tej dziurce C64. Potem przyszła kolej na Amigę. Na początku była A500 potem A1200. Szczególnie lubiłem bawić się grafiką, programowanie przychodziło z czasem, ale zawsze traktowane było to jak przyjemność. W 2004 roku zmieniłem Amigę na PC. Kilka lat temu tak z sentymentu powróciłem do Amigi, ale poprzez symulator WinUAE na PC i stworzyłem stronę z moimi pracami dla Amigi http://www.pisane_w_amosie.republika.pl/. Obecnie troszkę liznąłem C++ (bo mam dużo czasu) i kilka prac z amigi napisałem od nowa w C++ i Allegro 4.4 - oczywiście stale podglądając kod z Amigi.

Wróćmy jeszcze do czasów, kiedy posiadał Pan komputer Commodore 64? W 1994 natrafiłem na dyskietce public domain z pisma Commodore & Amiga grę „Koło Fortuny" wydanej pod szyldem Duomato. Jest tam podane, że autorem tej produkcji jest Pan i syn Tomasz. Czy miał Pan coś wspólnego z tą produkcją?

Tak. to nasza gra, a inspiracją był właśnie emitowany w TV teleturniej "Koło Fortuny". Gra w całości napisana w tzw. języku maszynowym. Ja



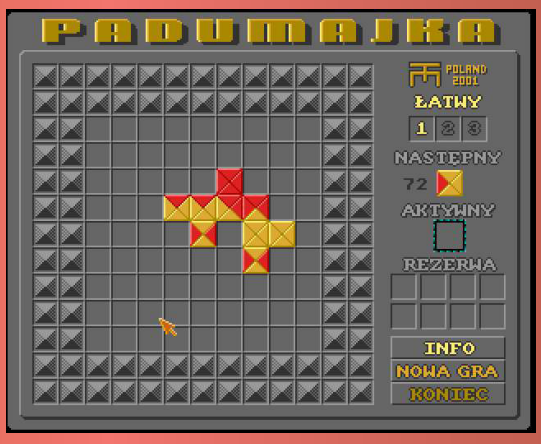
Koło Fortuny - Duomato (1995)

zajmowałem się szykowaniem haseł i oprawą graficzną - było to bardzo czasochłonne, bo trzeba było "rysować" po pixelku. Najpierw wszystko powstawało na papierze takim w malutką kratkę - jedna kratka jeden pixel na monitorze. Programowaniem zajmował się syn, choć już wtedy co nieco i ja się nauczyłem. Nie zachowały się już żadne materiały. Grę przesłaliśmy za free do redakcji C&A, została opisana w jednym z numerów a z uwagi na obszerny kod (jak na tamte czasy) można ją było nabyć na kasecie wydawanej przez tę redakcję. Szczerze mówiąc już niewiele pamiętam z tamtego okresu, bo szybko zjawiła się u nas Amiga, a z nią Amos i DeluxPaint, wtedy zabawa w programowanie sprawiała przyjemność. A nazwa DUOMATO to był mój pomysł, było nas dwóch więc DUO + pierwsze dwie litery imion MA-rian i TO-masz.

Z tego wynika, że przygoda z Commodore 64 była bardzo krótka. Po tym komputerze przyszła pora na lepszy sprzęt. Czemu akurat wybrał Pan Amigę, kiedy zaczynała się już era PC?

Amiga w tamtych czasach biła na głowę blaszaka prawie pod każdym względem, a i jej wygląd był bardziej przyjazny - o wyborze i tak zadecydował syn.

Skąd taki sentyment do AMOSa, skoro jest tyle innych języków programowania?



Padumajka - 2001

Amos... zaczęła się prenumerata C&A, a w niej był kurs i przy-

kłady kodów, nietrudno też było zdobyć oprogramowanie i podręcznik który mam do dzisiaj "Amos Professional - Paweł Chadziński". Język był stosunkowo łatwy w porównaniu do assemblera, a wyniki pracy można było natychmiast zobaczyć na monitorze. Dlatego teraz bawię się C++ bo bardzo przypomina Amosa. Na dysku PC mam stale partycję z gotowym systemem Amigi1200, sporym oprogramowaniem i oczywiście moimi pracami. Bywa że tam zaglądam, coś zmienię poprawię, ale nowych prac już nie piszę, niektóre funkcje Amosa pod emulatorem działają nieprawidłowo lub w ogóle.

5 x 5 - 1997

Jest Pan autorem kilkunastu gier i programów edukacyjnych. Z tego co zorientowałem się na stronie, Pana przygoda z tworzeniem produkcji na Amidze zaczęła się już w 1996 roku. Skąd pomysły akurat na takie produkcje?

Na wstępie zaznaczę że część prac z pierwszego okresu pisana była wspólnie z synem Tomkiem - to był nasz wspólny konik, a w domu jeden komputer jeden monitor - czekaliśmy aż przy nim zwolni się miejsce. Potem syn poszedł na studia (akademik) zachciał PC, a ja zostałem z Amigą.
Z tymi pomysłami to było różnie. Niektóre były na wzór już istniejących prac jak chociażby 'Padumajka" - kiedyś widziałem taką grę, nie pamiętam tytułu, ale postanowiłem spróbować swoich sił i myślę że się udało. Nazwę gry wymyśliłem tak trochę z rosyjskiego, bo dawniej często bywałem w tym kraju. Przeważnie było tak, że najpierw myślałem co by tu napisać, co by mi się przydało lub czego nie ma. Weźmy np. program "Kalendarz Imion" kod nie jest zbyt obszerny, ale spisanie tych imion zajęło mnóstwo czasu, wszystko z kalendarzy przeważnie tych kartkowych wydzieranych. Żona czytała, ja wstawiałem do pliku. To były czasy bez internetu - dzisiaj są już gotowe bazy danych więc jest łatwo.

Polowanie na ptaki - 1996

Który z tych programów sprawił Panu trudności w stworzeniu?

Trudności sprawił mi program "MLS" (Multi Lotek System (2001r)) nie publikowany jeszcze, ale zamieszczę go na stronie z pracami. W niektórych funkcjach nie mogłem sobie poradzić i czekałem aż syn przyjedzie na weekend. Bywało że warunki do jakiejś procedury, które mi zajęły pół strony kodu On potrafił ułożyć tak, że to było kilka linijek. Wstawiłem do programu dane z 30 wcześniejszych losowań, wytypowałem 4 liczby najczęściej występujące. Grałem przez tydzień, szczęście się uśmiechnęło 3 razy, potem znikło a przestałem grać jak skończyła się wygrana - dołączam Panu ten program, aby działał w pełni proszę na początku wystukać z klawiatury "kolektura", a później dopisać swoje imię lub coś tam. Zajrzę na "moją Amigę" i zobaczę które prace mogę jeszcze wstawić na stronkę internetową, jeszcze kilka się znajdzie.

Po programach widać, że nie są one bardzo skomplikowane i rozbudowane. Czy nie myślał Pan nad stworzeniem bardziej rozbudowanej gry? Może zręcznościówki?

O większych pracach nie myślałem bo na pewno przerosłoby to moje umiejętności, a język w którym pisałem nie bardzo by się do tego nadał. Latem 2012r sprawdzałem co jeszcze pamiętam i napisałem taką małą gierkę, ale czasem zatnie się w niej grafika - może to wina emulatora albo błędy w kodzie, wstawiłem ją Panu do załącznika. Mam jeszcze kilka niedokończonych prac bo jak był nowy pomysł to się je odkładało na potem...ale może jeszcze do nich wrócę.

Nie myśli Pan o stworzeniu czegoś nowego na Amidze?

A żeby tak na poważnie coś teraz pisać też pewnie już dla mnie za późno (63), musiałbym się od nowa uczyć bo świat poszedł z postępem. Myślę już wolniej, a kodowanie i tak zawsze traktowałem jak zabawę.

Śledzi Pan może nowinki z Amigi i to co się dzieje w środowisku miłośników Amigi?

Szczerze to bardzo rzadko zerknę w sieci na tematy związane z Amigą. Mam jeszcze inne zainteresowania, a Amiga przechodzi raczej do miłych wspomnień.

Dziękuje za rozmowę.

Pozdrawiam

rozmowę przeprowadził Ramos

Teenage Mutant Hero Turtles: The Coin-Op

Parę dni temu, wpadłem do brata z towarzyską wizytą. Moje dziecko nie umiejąc sobie znaleźć miejsca, zagadnęło w końcu wujka czy da mu na czymś zagrać. Dobry wujek odpalił emulator NES'a i zabawił dzieciaka na dłuższą chwilę. No nic w końcu i ja polazłem przed ekran komputera, celem przeszpiegowania, jakie braciszek ma gierki na tego 8-bitowca. „Turtles 2" się rzuciło. Odpaliliśmy tytuł i po chwili mnie i brata nie było w realnym świecie. Nie pomogły wołania naszych żon. Tak czy siak młody miał radochę patrząc jak tato z wujkiem zasuwają żółwiami pokonując hordy przeciwników. Aż się łezka zakręciła, jak za dawnych czasów (kiedyś, za łebka, na Pegasusie razem z bratem przechodziliśmy tą gierkę wielokrotnie).

W drodze powrotnej jeszcze mi huczało we łbie. Tak czy siak, wychuczało, że owy tytuł pojawił się też na klasyku. Postanowiłem to sprawdzić. I rzeczywiście. Druga część NES'owych Turtlesów zatytułowana „Teenage Mutant Hero Turtles: The Coin-Op!" dostępna jest też dla Przyjaciółki.

No to jazda. Co tu dużo gadać, tytuł bezpośrednio nawiązuje do fabuły, zarówno odcinka pilotażowego, jak i całego serialu o naszych przyjemniaczkach, które notabene powstały na podstawie serii komiksów.

Na początku wybieramy sobie naszego bohatera, który oczywiście dysponuje swoim typem broni. I tak; Leonardo to miecze katana, Michaelangelo dysponuje nunchaku, Donatello walczy kijem bō, natomiast Raphael posiada dwa sztylety sai.

Nasi bohaterowie będą musieli zmierzyć się ze Shredder'em, Krang'iem, ich głównymi pomocnikami Rocksteady'em i Bebop'em i całą masą złych ninja, robotami wszelkiej maści i wiele innych niezbyt przychylnie nastawionych stworzeń, czy to mechanicznych, czy też przywleczonych z wymiaru X.

Naszych żółwików wspiera oczywiście ich sensei Splinter, oraz reporterka April O'Neil, którą najpierw nasi wojownicy muszą uratować. Ups, właśnie zdradziłem częściowo cel całego zamieszania. A generalnie chodzi o to, żeby udaremnić Shredder'owi i Krang'owi przejęcie władzy nad światem, która to notabene zaczęłaby się od dewastacji Nowego Jorku.

Tu też właśnie dzieje się akcja gry. Na powierzchni (ulice), pod powierzchnią (kanały i korytarze), czy też na obrzeżach miasta.

Dobra tradycyjnie; grafika i strona dźwiękowa. Troszkę się tu odniosę do wersji konsolowej, za którą odpowiedzialne jest Konami.

Jeśli chodzi o grafikę, jest ona nieco blada, kolory są deczko słabe, postacie momentami delikatnie rozpikselowane, ale dość czytelni. Pomimo tych wad, jest nieźle. Ogólnie rzecz biorąc poziomy są do zniesienia i nienajgorzej odwzorowują fabułę akcji toczącej się w NY.

Gorzej jest z udźwiękowieniem. Poza modułem przy rozpoczynaniu gry nie usłyszymy już więcej nic, poza odgłosami walki czy innych efektów specjalnych, które są dość słabe, nienaturalne i brzmią dość syntetycznie.

Na grę, obojętnie już, na jaką platformę, wieszano trochę psy, że jest za trudna i przynudnawa. Z pierwszym się zgodzę, z tym drugim niekoniecznie. Akcja jest ciekawa, dynamiczna i wchłania, szczególnie zabawa nabiera mocy, kiedy zasuwamy we dwóch graczy.

Szkoda tylko, że „Teenage Mutant Hero Turtles: The Coin-Op!" jest kolejnym przykładem na to, że niektóre konwersje na Amigę po prostu niezbyt się udały. Tak czy siak warto sięgnąć, a jeśli nie przypasi, hmm trudno. Odsyłam do oryginału na NES'a

Don Rafito

Gatunek – bijatyka 2D
Producent – Probe
Wydawca – Worldwide
Rok – 1991
Ilość dysków – 1 DD, whdload
Platforma – mk68, OCS, ECS

AMIGA

65 40 85 60

Hołd dla studia Psygnosis

Non Omnis Moriar - nie wszystek umrę, jakże idealnie cytat Horacego pasuje do historii firmy, która 22 sierpnia 2012 roku została rozwiązana i oficjalnie zakończyła swój żywot. Psygnosis mimo iż dawno opuściła amigowy okręt na zawsze zapisze się w naszej pamięci, jako jeden z największych wizjonerów amigowej rozrywki końca lat 80-tych i połowy lat 90-tych. Chwała Amigi była chwałą Psygnosis, wierna Commodore do końca ich istnienia i mimo braku decydowania o swoim losie po wykupie przez Sony, wspierająca przyjaciółkę jeszcze przez jakiś czas po jej upadku.

Nie wszystek umrę jak mawiał Horacy, bo nie wszystko jest we mnie śmiertelne, w niektórych umysłach będę żył wiecznie i pomimo, że Psygnosis podzieliła los dziesiątek studii game developerskich, na zawsze pozostanie w pamięci graczy dla których z taką pasją tworzyła. Firma została założona w 1984 roku przez Iana Hertheringtona, Davida Lawsona i Jonathana Ellisa, a swoją siedzibę miała w mieście Liverpool. Powstała na gruzach firmy Imagine Software, której Lawson był założycielem, a Hertherington dyrektorem finansowym, działalność opierała się głównie na wspieraniu platformy firmy Sinclair. Potencjał firmy został zauważony przez szybko rozwijające sie Ocean Software i Imagine zostało wykupione, a założyciele odchodząc postanowili jeszcze raz spróbować własnych sił zakładając Finchspeed, które później przekształciło się w Psygnosis. Jako Imagine działalność głównie opierała się o gry na ZX Specrum i C64, jednak pierwszą produkcją pod nowym szyldem Psygnosis była wydana w 1985r. gra Brataccas na Amigę i Atari ST. Gra z gatunku sciene-fiction action adventure była połączeniem kilku pomysłów z wcześniejszych prac firmy, sama produkcja została jednak krytycznie przyjęta na rozwijającym się rynku, głównie z powodu słabej grafiki, czytaj niewykorzystane możliwości nowych układów w komputerach 16-bitowych i trudnej rozgrywki.

Bardzo ważną osobą, rzec można znakiem rozpoznawczym firmy, był Roger Dean, który w 1985 roku stworzył znane nam wszystkim logo firmy z charakterystyczną sową. Był też autorem wielu okładek gier, które w tamtych czasach powalały rozmachem i wybijały się ponad przeciętność ukazując futurystyczne zapędy firmy. Wymieńmy choćby osławione Shadow of the Beast, Agony, Obliterator czy Barbarian. Dean był już wtedy uznanym artystą na światowej scenie muzycznej, na której tworzył okładki płyt i loga dla muzyków tak znanych kapel jak Asia, Yes, Budgie, Uriah Heep. Wróćmy jednak do Psygnosis, które choć z początku swojej działalności było głównie wydawcą, to jednak sami również tworzyli swój wizerunek poprzez tytuły takie jak Deep Space czy Barbarian. Ciekawostką jest to, że przez pierwsze lata szefowie spod znaku sowy zatrudniali na pełny etat grafików, programistów czy specjalistów od animacji, starali się wybierać doświadczonych profesjonalistów, którzy urzeczywistniali pomysły swoich pracodawców. Dużą staranność przykładali w szczególności do introdukcji wprowadzających gracza w świat wymyślonej przez siebie wizji.

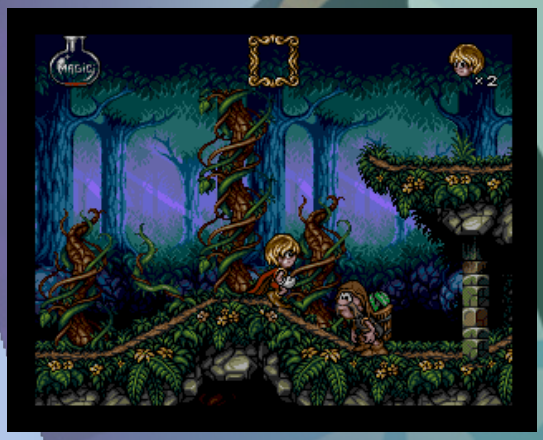
W drugiej połowie lat 80-tych wiele gier wychodziło na różnego komputery typu Amiga, Atari, C64, Macintosh, firmy je wydające by oszczędzić koszty wypuszczali na sklepowe półki tytuły, które prócz osobnych wersji niewiele się od siebie różniły. Psygnosis jako jedna z pierwszych zaczęła wykoszystywać potencjał mocniejszej sprzętowo

Amigi do wykonywania lepszych technicznie gier. Przełomowym tytułem, który przyniósł firmie ogromny sukces był wydany w 1989r. Shadow of the Beast. Wielowarstwowa grafika, tzw. efekt paralaksy i wspaniała muzyka, zresztą cała gra była w owym czasie bardzo wysoko zaawansowana, co wpłynęło pozytywnie na sprzedaż samych Amig, które ludzie kupowali między innymi dla tego jednego tytułu. Psygnosis w tamtym czasie poszło za ciosem biorąc pod swoje skrzydła grupę amigowych programistów DMA Design, współpraca ta pozwoliła członkom DMA tworzyć w spokoju, zaś firmie spod znaku sowy odnosić wydawnicze sukcesy i wymierne korzyści z oszałamiającej popularności takich gier jak seria Lemmings, która szacuje się, że sprzedała się na różne platformy w ponad 20mln egzemplarzach. Zresztą kolejne tytuły DMA takie jak Hired Guns czy Walker równiez powalały i odniosły umiarkowany sukces. Trzeba przyznać, że Psygnosis miała nosa do rozwijających się grup programistycznych, bo co umowa z nowa ekipą to kolejny amigowy hit. Art&Magic - Agony, Digital Ilusions - Benefactor, Divide by Zero - Innocent Until Caught, Reflections - seria Shadow of the Beast. Psygnosis ściśle współpracowało z Commodore, gdy na rynku pojawiała sie nowa Amiga, praktycznie zawsze można było liczyć na łakomy kąsek prezentowany nam przez tę firmę. Prezentacje multimedialne wydawane również na CD w przypadku promocji CDTV czy CD32, np. Fractal Engine, udowadniający niedowiarkom, że na Amidze również można, czy wreszcie flagowy produkt ukazujący potencjał konsoli CD32, mianowicie gra Microcosm gdzie wstawki FMV były w owym czasie jednymi z najlepszych na świecie, były wizytówką Amigi jak i samej firmy. Wydawało się, że ta sielanka nie może się zakończyć, jednak w historii firmy miały miejsce dwie ważne chwile, pierwsza to przejęcie firmy przez potentata branży elektronicznej Sony, druga to bankructwo Commodore, co było równoznaczne z zamknięciem wielu amigowych projektów. W ramach przygotowań do premiery Playstation w 1995r.

Sony zakupiło firmę by ta tworzyła podstawową rozrywkę dla nowego gracza. Tytuły takie jak Wipeout, Destruction Derby czy Colony Wars po raz kolejny pokazały światu jak nietuzinkową firmą była ekipa z miasta Beatlesów. Po 1995r. Psygnosis podążyła ścieżką wytyczoną przez Sony, czy sowa symbol mądrości mogła wybrać inaczej? Raczej nie. Commodore już nie istniało, a firma z Tokio wytyczała przyszłość na lata. Psygnosis być może z żalem, lecz jednak na zawsze opuściła tonący okręt, wielka strata dla amiświatka, ponieważ nigdy nie ukazały się tak ciekawe projekty będące w zaawansowanym stadium jak Formuła 1, Novastorm, czy Guilty, które niektóre gazety z branży opisywały jako produkt finalny. Ciekawostką jest, że najwiekszy hit firmy czyli Wipeout ukazał się na Amigę parę lat później dzięki uzyskanej licencji. W 1999 roku, firma została włączona do Sony Computer Entertainment i stworzyła nowy podmiot SCE Studio Liverpool, które ostatecznie zostało zamknięte 22.08.2012r. Legenda Amigi ostatecznie dołączyła do swojej dawnej towarzyszki zostawiając po sobie całkiem spory gameowy majątek.

Poniżej dla upamiętnienia legendy subiektywny ranking 10 najlepszych gier wyprodukowanych lub wydanych na Amigę, a także pełna lista gier stworzonych dla naszego komputera.

Miejsce 10.



Flink - na sam koniec przygody z Amigą, twórcy uraczyli nas prześliczną produkcją wydaną na konsolę CD32. I znów można gdybać co byłoby gdyby Commodore nie upadło, takich gier na tę konsolę powinno ukazać się setki, niestety powstało tylko kilkanaście sztandarowych tytułów. Fabuła tej platformówki toczy się na wyspie Imagica, która została zatakowana przez złego demona. Młody adept magicznej sztuki Flink rusza do boju by pokonać złe moce. Przepiękna grafika, baśniowy klimat i duże śliczne animowane postacie, dlaczego więc dopiero na dziesiątym miejscu? Po prostu wolę bardziej mroczne klimaty.

Miejsce 9.

Dungeon Master, a tak naprawdę rozszerzenie pt. Chaos Strikes Back, który uznawany jest czasem za nieoficjalną drugą część, wydany został w 1992r. przez Psygnosis, które miało w tym projekcie bardzo mały udział. Wszystko w całości zostało zaprojektowane przez FTL, widnieją jednak jako wydawca więc zaliczam. Samej gry nie trzeba nikomu przedstawiać, klasyka gier rpg i kamień milowy w rozwoju gier komputerowych.

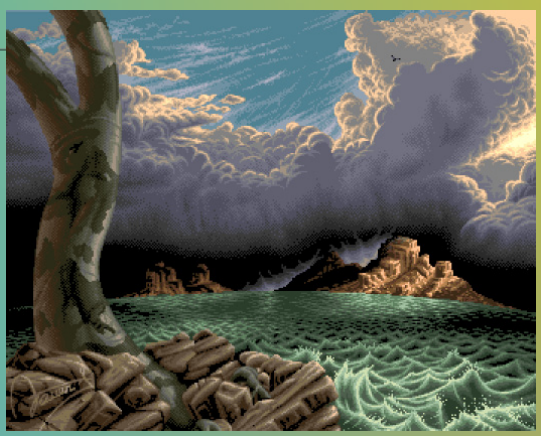
Miejsce 8.

Benefactor - stworzona przez członków szwedzkiej grupy scenowej The Silents, to połączenie platformowej gry logicznej, która niezmiernie wciąga. Nie będę rozwodził się nad opisem, gdyż grę wszyscy doskonale znają. Jednak nadmienię, iż gra do dziś żyje własnym życiem dzięki edytorowi map.

Miejsce 7.

Walker - znakomity futuristic shooter ze stajni DMA Design, w którym tytułowy robot przenosi sie w czasie do przeszłości do 1944r., w przyszłość do 2019r. jak i rownież sieje zamęt w bliżej nieokreślonej teraźniejszości. Cel jest jeden - penetracja terenu i likwidacja ludzkiej jednostki.

Miejsce 6.



Agony - w moim prywatnym rankingu gier ma bardzo wysokie notowania. Zręcznościowa strzelanka z sową w roli głównej, czyżby ukryty przekaz dla świata od Psygnosis w tamtym czasie :). Fabuła mało odkrywcza, jednak oprawa audio-wizualna na najwyższym światowym poziomie, nawet dziś urzeka swoim wykonaniem. Piękne tła, cudowna animacja sowy i genial-

ny podkład muzyczny to największe atuty gry. Ciekawostką jest wykorzystanie muzyki z intra przez legendę norweskiej sceny black metalowej Dimmu Borgir, utwór w ciut zmienionej wersji pojawił się na płycie Stormblast.

Miejsce 5.

Hired Guns - kolejny hit twórców Lemmings, cyberpunkowy, futurystyczny rpg - shooter. W grze sterujemy, aż czterema postaciami na raz, a że gra widziana jest z pozycji pierwszej osoby ekran podzielony jest na cztery części. Nie zagłębiając się w fabułę, bo to nie opis lecz krótki ranking napiszę, że niesamowita atmosfera oraz mroczny klimat dodatkowo okraszony świetnymi elementami dźwiękowymi to największe atuty gry. Kult w odniesieniu do tej produkcji nie jest pustym sloganem.

Miejsce 4.

Microcosm - kolejna strzelanka, tym razem 3D i naprawdę w tamtym czasie killer app na wychodzącą wówczas CD32. Mimo, że sama gra nie była niczym odkrywczym to filmowe intro pobudzało wyobraźnię i było stawiane za wzór do naśladowania.

Miejsce 3.

Seria Shadow of the Beast - gra kultowa i pierwszy poważny hicior Psygnosis, stworzona przez grupę Reflections. Był powodem westchnień graczy nieposiadających Amigi i zazdrości użytkowników grzejnika zwanego komputerem osobistym. Wszystko począwszy od grafiki, poprzez animację, a na muzyce kończąc wyprzedzało swoje czasy. Trzecie miejsce zawdzięcza niezwykle klimatycznej introdukcji w drugiej części.

Miejsce 2.

Lemmings - co tu dużo pisać... małe głupiutkie gryzonie podbiły świat, podbiły również moje serce. Dwa nawet mieszkają wraz z moją rodziną, jednak dostęp do wody mają mocno ograniczony ;).

Miejsce 1.

Perihelion - gra nieszuzinkowa, magiczna, wyjątkowa, ale czy może być inna skoro zrobili ją członkowie grupy o nazwie Morbid Visions. Gdy po raz pierwszy zobaczyłem obrazki z gry wiedziałem, że stanie się jedną z moich ulubionych na zawsze. Szaro-pomarańczowa kompozycja idealnie wpasowuje się w klimat cyberpunka. Tworzy niesamowity nastrój, który dopełniają genialne efekty dźwiękowe. Sama grafika mogłaby otwierać niejedną galerię sztuki, bo to co zrobił grafik przechodzi ludzkie pojęcie, Finansowo nie był to największy hit, ale artystycznie na pewno.

Lista gier stworzonych na Amigę.

BRATACCAS (1986)		marzec
BARBARIAN	1987	sierpień
TERRORPODS		listopad
ARENA		listopad
DEEP SPACE		listopad
OBLITERATOR	1988	lipiec
MENACE		lipiec
CHRONO QUEST		listopad
CAPTAIN FIZZ MEETS THE BLASTERTRONS		marzec
BAAL	1989	maj
BALLISTIX		maj
BLOOD MONEY		maj
SHADOW OF THE BEAST		październik
NITRO	1990	styczeń
AWESOME		styczeń
NEVERMIND		luty
STRYX		marzec
INFESTATION		maj
CHRONO QUEST 2		czerwiec

MATRIX MARAUDERS	1991	lipiec
SHADOW OF THE BEAST 2		październik
ANARCHY		listopad
KILLING GAME SHOW (THE)		listopad
CUTIEPOO		projekt anulowano
GORE		projekt anulowano
LEMMINGS		styczeń
SPELLBOUND		styczeń
CARTHAGE		luty
OBITUS		marzec
ARMOUR GEDDON		maj
ATOMINO		maj
AMNIOS		sierpień
BARBARIAN 2		październik
LEANDER		listopad
ORK		listopad
PLANETSIDE		projekt anulowano
LEMMINGS (OH NO! MORE)	1992	styczeń
AGONY		luty
AQUAVENTURA		sierpień
CARL LEWIS CHALLENGE (THE)		sierpień
RED ZONE		sierpień
SHADOW OF THE BEAST 3		wrzesień
AIR SUPPORT		wrzesień
DUNGEON MASTER		listopad
BILL'S TOMATO GAMES		grudzień
CYTRON		grudzień
COMBAT AIR PATROL	1993	marzec
LEMMINGS 2 THE TRIBE		marzec
WALKER		marzec
PRIME MOVER		kwiecień

BOB'S BAD DAY	1994	październik
HIRED GUNS		październik
THEATER OF DEATH		listopad
WIZ'N LIZ		listopad
LEMMINGS (HOLIDAY 1993)		grudzień
PERIHELION		grudzień
GLOBDULE		grudzień
SECOND SAMURAI (THE)		grudzień
CREEPERS		projekt zawieszony
INDIGO		projekt anulowano
SUPER HERO		projekt anulowano
MICROCOSM		styczeń
BRIAN THE LION		luty
BRAM STOKER'S DRACULA		marzec
INNOCENT UNTIL CAUGHT		marzec
PUGGSY		kwiecień
ARMOUR GEDDON 2		maj
BENEFACTOR		czerwiec
LAST ACTION HERO (THE)		czerwiec
CLIFFHANGER		czerwiec
LEMMINGS CHRISTMAS		grudzień
LEMMINGS (HOLIDAY 1994)		grudzień
HARDCORE	1995	projekt anulowano
MAGICIAN'S CASTLE		projekt anulowano
OPERATION G2		projekt anulowano
LEMMINGS (ALL NEW WORLD OF)		luty
FLINK		luty
X-IT		marzec

Vegeta

Lata trzydzieste dwudziestego wieku. Prohibicja zbiera swoje krwawe i finansowe żniwo powodując ogromny wzrost ilości i znaczenia zorganizowanych grup przestępczych z których najsłynniejszą była działająca w Chicago włoska mafia pod przywództwem Al'a Capone.

Fabuła produkcji Infogrames dzieje się jednak na ulicach Nowego Jorku, miasta do szpiku kości przesiąkniętego korupcją, walką gangów i nielegalnym obrotem alkoholem.

Nie radząca sobie z przestępczością policja wpada na chytry plan wynajęcia najemnika, doskonałego strzelca i płatnego zabójcy w celu rozprawienia się z tutejszą mafią. I tu zaczyna się Twoja drogi graczu rola – do tej misji wybrano Ciebie...

W „Prohibition" rządzą proste zasady. Widok mamy z oczu bohatera, celownikiem sterujemy za pomocą joysticka, strzelamy fire. U dołu ekranu pokazują nam się strzałki wskazujące kierunek w którym musimy się udać w celu namierzenia kolejnego bandyty, a licznik z prawej strony odmierza czas do trafienia nas przez niego. Zdarzyć się to może trzy razy. Broń ma spory odrzut przy strzelaniu, co pozwala przypuszczać, że życzliwi funkcjonariusze uzbroili naszego snajpera w poczciwego Tommy Gun'a.

Grafika w grze jest nawet ładna. Całkiem kolorowy hires plus sprite'y w niskiej rozdzielczości. Obraz przesuwa się płynnie, mafiosi umierają całkiem realistycznie. W tle przygrywa muzyka, która za bardzo nie przeszkadza, ale majstersztykiem kompozycji raczej nie jest.

„Prohibicja" to typowy nabijacz punktów. Jest tu jedna ulica, raptem kilka rodzajów postaci, żadnych poziomów, żadnych bossów. Mam dzikie podejrzenie, że gry tej nie da się skończyć, można strzelać do śmierci głodowej. I właśnie z powodu tych mankamentów widzę tylko jedno zastosowanie dla tej produkcji – piwo, kumple i gra o to kto nabije więcej punktów. Może być o pieniądze...

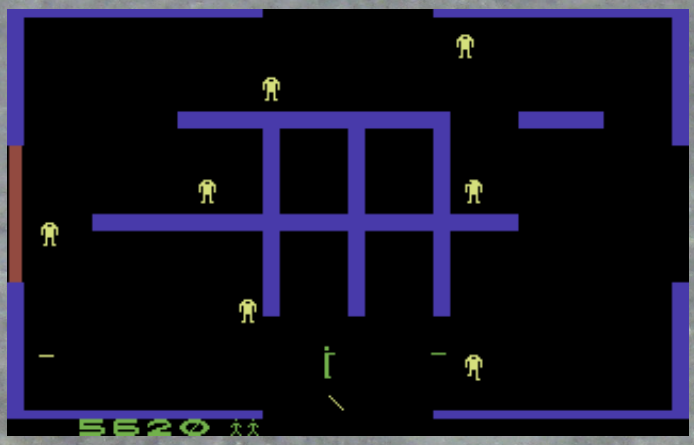
indyjr

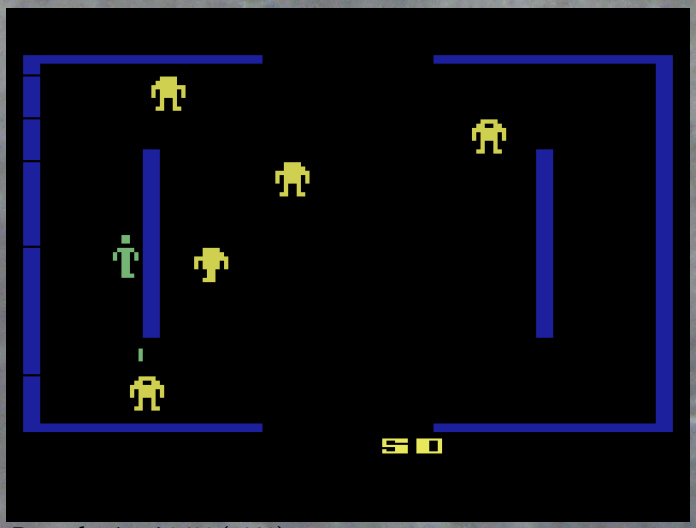
Berzerk Redux

Mamy obecnie rok 3200, a Ty graczu jesteś ostatnim ocalałym z niewielkiej grupy ludzi przybyłych na planetę Mazon, która okazała się być niestety bardzo niegościnnym miejscem. Próbowaliście się ewakuować, jednak wkrótce po lądowaniu wasz statek kosmiczny został zniszczony przez zamieszkujące to mroczne miejsce złe roboty. Teraz, będąc uwięzionym w systemach niekończących się labiryntów, jesteś zdany tylko na siebie i na swoje podręczne laserowe działko.

Gra nie jest pomysłem oryginalnym, co sugeruje zresztą dopisek „Redux" przy tytule. Jest to po prostu przeniesiona na C64, a pochodząca z roku 1980 gra arcade. Oryginalnie autorem był Alan McNeil ze Stern Electronics, konwersji dokonał z kolei Martin Piper z Element 114 Software, przy mniejszej lub większej pomocy kilku innych osób.

Dla kogoś, kto nie słyszał nigdy o arcade'wym oryginale (i późniejszych konwersjach na kilka dość wiekowych konsol), pierwszy rzut oka na screeny może przywodzić na myśl jakąś prostą labiryntówkę, coś w deseń Castle Wolfenstein. Mimo pewnych podobieństw graficznych i zbliżonego wzorca walki z przeciwnikami, jest to założenie błędne. W Berzerk Redux bowiem, kolejne ekrany nie stanowią połączonych komnat labiryntu, które kiedyś tam przy odrobinie szczęścia doprowadzą nas do wyjścia. Po opuszczeniu ekranu trafiamy po prostu do kolejnego poziomu i tak bez końca.





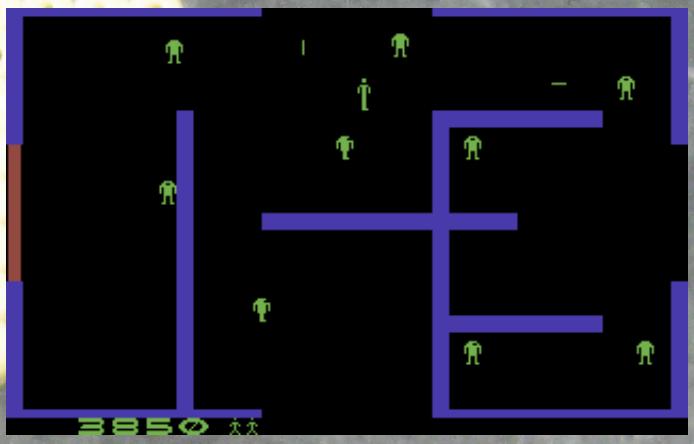
Berzerk - Atari 2600 (1982)

Ściślej mówiąc: celem gry jest po prostu jak najdłuższe przetrwanie i nabicie jak największej ilości punktów, posyłając na złom hordy strażniczych robotów. I choć konstrukcja gry wydawać się może nieskomplikowana, to zdziwiłby się ten, kto uważa, że to prosta strzelanka, pozbawiona jakiejkolwiek taktyki – bo tej akurat jest tu całkiem sporo. A konkretnie: by zwiększyć nasze szanse powodzenia na jak najdłuższe przetrwanie, przyda się troszkę pomyślunku zamiast bezmyślnego parcia przed siebie. Wrogie roboty można bowiem nie tylko bezpośrednio zestrzelić, ale odpowiednio sterując w pośredni sposób ich ruchami (podążają za naszą postacią) spowodować, że zestrzelą one same siebie, wpadną na siebie nawzajem lub na ścianę – a punkty otrzymamy niezależnie od metody ich zniszczenia. No cóż, inteligencją to one nie grzeszą, ale w tym właśnie rzecz, że to nie skopane AI skłania ich do takich zachowań, co jest to celowy element gry, mający wymusić na nas graczach, odrobinkę myślenia i taktyki. Dodatkowo, przez około 2 sekundy po wejściu na kolejny poziom roboty są nieaktywne – należy jak najlepiej wykorzystać ten krótki czas do utorowania sobie drogi w pobliżu siebie, tak by za chwilkę nie zostać nieprzyjemnie zaskoczonym wiązką lasera.

Przy manewrowaniu między robotami szczególnie uważać trzeba na ściany – wygląda na to, iż są one pod napięciem, gdyż zetknięcie się z nimi powoduje natychmiastowe upieczenie. Nie znaczy to jednak, że nie można ich do niczego wykorzystać – stanowią one bowiem dobrą zasłonę między wiązkami lasera atakujących robotów, a także schronieniem przed nimi samymi. Jedynym, który potrafi przez ściany przenikać, jest Zły Otto. A któż to, zapytacie? Wygląda na to, iż to ktoś w rodzaju mózgu stojącego za całą armią elektronicznych eksterminatorów. Pojawia się on na ekranie w momencie, gdy kilku z nich się już pozbędziemy i dziarskim ruchem zmierza w naszą stronę. Wtedy pozostaje tylko zmykać z aktualnego etapu, bo nie da się go w żaden sposób zabić. Co ciekawe, można go wykorzystać do tego, by po drodze zgniótł zamiast nas kilka torujących mu ścieżkę ruchu robocików, jednak istotnym jest, by zawsze trzymać się raczej z dala od czerwonej bariery (zamykającej drzwi którymi przybyliśmy), bo to z tamtej strony Otto zawsze nadchodzi.

Dla dopełnienia tematu trzeba zauważyć jeszcze, że wybicie wszystkich robotów na danym poziomie wcale nie jest konieczne (choć jest to premiowane bonusowymi punktami). Właściwie, to można z niego wyjść w każdej chwili, przechodząc do kolejnego. Takie ciągłe ucieczk-

ki nie miałyby jednak zbytniego sensu, biorąc pod uwagę fakt, że gra nie ma końca, a celem samym w sobie jest po prostu nabijanie licznika punktowego. Z drugiej jednak strony, wybijanie wszystkich oponentów na siłę ryzykując własne życie, też nie jest dobrym pomysłem. Trzeba wypośrodkować te podejścia i tam gdzie się da eksterminować nieprzyjaciół, a tam gdzie sytuacja robi się gorąca, bądź też na przykład aktualny poziom ma wybitnie niekorzystny układ przeszkód, czmychać czym prędzej do następnego, może nieco bardziej „przyjaznego". Dodać jeszcze należy, że wraz z postępem gry, napotykane na kolejnych poziomach roboty będą zmieniały swoją barwę (jest to zależne od osiąganych progów punktowych). Absolutnie nie jest to tylko zmiana kosmetyczna, bowiem każdy kolejny kolor oznacza, iż potyczka z nimi będzie trudniejsza, a szybkość ich poruszania oraz strzałów wzrośnie. Tyle na temat konstrukcji gry.



Grafiki nie ma tutaj co oceniać, bo oczywistym założeniem nie było wyciśniecie z Komcia ostatnich potów, a upodobnienie oprawy wizualnej do oryginału. Wszystko widać na dołączonych screenach i ciężko byłoby napisać na ten temat coś więcej. Ocenę połowiczną w tabelce końcowej potraktujcie więc raczej jako metodę na wybrnięcie z tej sytuacji. Główną atrakcję dźwiękową (oprócz kilku standardowych odgłosów pojawiających się podczas wystrzału z lasera itp.) stanowią za to jakby wyjęte żywcem z oryginału digitalizowane głosy robotów, cedzące przez swoje tranzystory milutkie powitania w stylu „Intruder alert!" lub „Kill the humanoid!". Dodaje to niezłego, odhumanizowanego klimatu. Wersja Komciowa jest ponadto wzbogacona o fajną muzę na ekranie tytułowym, z dodającą jej smaku szybką gitarową solóweczką. Wsłuchując się w brzmienie całości, podejrzewałem pewną korelację kompozytorską autora z zamiłowaniem do ciężkich brzmień i nie myliłem się. Twórca muzyki, człowiek o ksywce NecroPolo, okazał się być długoletnim gitarzystą i wokalistą węgierskiej grupy metalowej Wackor. To w sumie jako ciekawostka.

Mimo, że recenzja ta dotyczy współczesnej wersji gry na Commodore 64, to także z wydanym w 1980 roku oryginałem związanych jest kilka ciekawostek. Jest to jedna z pierwszych gier, w których zastosowano komputerową syntezę mowy (tak, odhumanizowane dźwięki wydawane przez roboty to nie jedynie dodatek do nowej wersji, ale coś, co było w niej oryginalnie od 1980). Evil Otto to z kolei postać inspirowana osobą Dave'a Otto, szefem bezpieczeństwa w byłej pracy twórcy gry (który to jemu oraz jego współpracownikom nieco zalazł za skórę), a pomysł na samą grę po prostu mu się przyśnił. Ostania sprawa jest raczej mocno przykra, bowiem podczas gry w ten tytuł na arcade, w niedługim odstępie czasu zmarło na zawał serca dwóch bardzo młodych ludzi. Mimo, iż jak to niektórzy mówią, że wymarzona śmierć dla muzyka nastąpić powinna na scenie, co parafrazując, można przekształcić w powiedzenie, iż wymarzona śmierć dla gracza to ta trzymając joystick w dłoni, to jednak z pewnością nikomu nie należy życzyć takiego końca. Ciężko w tym momencie powiedzieć, czy to tytuł ten poprzez pewne elementy rozgrywki wywoływał aż tak ogromne emocje i stres, czy był to jedynie dziwaczny zbieg okoliczności, czy też ciąży nad nim jakaś klątwa…

Cybermen - Micros (1983)

Na koniec wracamy do Commodorowskiej wersji, by wspomnieć jeszcze, że pierwsza wersja gry została oficjalnie udostępniona szerszemu gronu odbiorców w 2009, a cały czas w międzyczasie rozwijana, jako wersja finalna (1.18) została w 2013 wydana przez RGCD na kartridżu. Kartridż ten będzie bez problemu działał również na C64GS (Commodore 64 Game System – konsolowa wersja Komcia), jako że gra nie wymaga użycia klawiatury (nawet na listę punktową wpisuje się swoje inicjały dżojem). Tytuł ten naprawdę potrafi wciągnąć, a co ciekawe, kolejne spędzone przy nim godziny gry są dużo lepsze niż pierwsze wrażenie i sam początek rozgrywki. Warto zagrać w Berzerk Redux.

noctropolis

Gatunek – Multi-directional shooter
Wydawca – RGCD
Rok – 2013

Commodore 64

50 80 82 78

Czy retrogaming to tylko sentyment?

Powodów zainteresowania starymi grami może być wiele: począwszy od naturalnej ciekawości, przez chęć podpatrzenia, jak bawili się przed dwoma–trzema dekadami pionierzy komputerowej rozrywki, skończywszy na zwyczajnej modzie na to, co minione. Wydaje się jednak, że zamiłowanie do dawnych gier najmocniej zasila sentyment do czasów naszej młodości. Kiedy myślimy o takich grach jak River Raid, Bruce Lee, czy International Karate, przed oczami stają nam beztroskie chwile naszego dzieciństwa, kiedy to podłączeni do domowego telewizora, w otoczeniu piskliwych dźwięków, oczekiwaliśmy na załadowanie do pamięci komputera światów nakreślonych niewyszukaną grafiką. Czy jednak wartość i magia ówczesnych gier zawiera się wyłącznie w ich subiektywnym odbiorze? Czy i dziś mogą one dawać satysfakcję, której próżno szukać w nowych produkcjach? A może są już tylko miłym wspomnieniem, którego nie warto odświeżać z obawy przed zniszczeniem w konfrontacji ze współczesnymi tytułami?

Obecnie rynek gier komputerowych coraz bardziej upodabnia się do przemysłu filmowego. Gry tworzone są na wzór interaktywnych filmów obfitujących w wartką akcję i efekty specjalne rodem z Hollywood. W tej nowej, barwnej rzeczywistości niejako przeżywamy swoje drugie życie. Ale czy warunkiem atrakcyjności gry jest doskonała, fotorealistyczna grafika, oszałamiająca animacja i profesjonalna oprawa dźwiękowa? Wydaje się, że dobra gra to coś więcej niż tylko sprzęt najnowszej generacji i pełne wykorzystanie bibliotek *OpenGL* lub *Direct3D*. Można mieć ogromny budżet, liczną grupę osób zaangażowanych w powstawanie gry, a mimo to tytuł nie osiągnie rynkowego sukcesu, ponieważ nie będzie budził pożądanych emocji. Przede wszystkim liczy się pomysł. Na nic się zda bajeczna grafika i dźwięk w systemie *Dolby Surround*, jeśli mechaniki gry nie poruszy oryginalna, właściwie zrealizowana idea. Dobra gra to całość, która uwzględnia odczucia gracza i jego zdolność do utożsamienia się z wykreowaną postacią oraz postawionymi przed nią zadaniami; która pobudza wyobraźnię i skłania grającego do zapełnienia własnymi oczekiwaniami kresów wirtualnej rzeczywistości oraz wyjaśnienia kwestii niedopowiedzianych i niejasnych. Tymczasem tak powszechne we współczesnych produkcjach wyręczanie nas w samodzielnym projektowaniu przestrzeni gry upośledza naszą zdolność abstrakcyjnego myślenia. Nigdy też wykreowana sceneria nie jest tak elastyczna jak fantazja nieskrępowana narzuconym sztafażem. W gruncie rzeczy wszystko rozgrywa się w naszej głowie.

W tym kontekście ograniczenia techniczne komputerów ośmiobitowych, w szczególności ich skromne możliwości graficzne, okazują się, paradoksalnie, ich zaletą. Gracz wcielający się w postać pilota, kierowcy lub komandosa często przybierał kształt ledwie konturu, nie miało to jednak większego znaczenia, ponieważ – mniej lub bardziej świadomie – dopełniał on swoją fantazją szczegóły, które uznawał za istotne. Przede wszystkim liczyło się zestrzelenie nieprzyjacielskich statków, szybkie przebycie wyznaczonej trasy, czy przedarcie się bez szwanku przez szpalery wroga. Brak detali sprzyjał grze wyobraźni (którą w czystej postaci odnajdujemy w tradycyjnych grach RPG). Miał też i tę zaletę, że nie ogniskował uwagi grającego na elementach, które mogłyby wywołać niezdrowe zainteresowanie. Stąd w grach na dawny, ośmiobitowy sprzęt brak scen przesyconych brutalnością, z których – na podstawie porozrzucanych szczątków – można by się uczyć anatomii ludzkiego ciała (nawet jeśli pojawiały się drastyczne momenty, budziły one bardziej uśmiech niż zgorszenie). Komu w połowie lat 80. przyszłoby do głowy wszczynać dyskusję nad społeczną szkodliwość gier komputerowych z racji propagowania zachowań nieobyczajnych, agresji i przemocy? Z pewnością nielicznym, bo też niewielu dostrzegało zagrożenie w strzelaniu do grupy słabo rozpoznawalnych punktów. Typowa rozdzielczość rzędu 200 x 160 pikseli stanowiła niejako sprzętowe zabezpieczenie przed niepożądanymi treściami. Jest to także jeden z powodów, dla których starym grom, bardziej niż współczesnym, skłonni jesteśmy przypisać miano „rodzinnych". Wystarczy przywołać filmy reklamujące gry z połowy lat 80-tych, aby przekonać się, że szereg tytułów starano się tam przedstawiać jako rozrywkę dla wszystkich członków rodziny, niezależnie od wieku. Widzimy uśmiechnięte, rozemocjonowane twarze dzieci i rodziców trzymających w dłoniach dżojstiki i wpatrzonych w mieniący się kolorami ekran. Trudno obecnie wyobrazić sobie podobną kampanię marketingową promującą *Postal 2* czy *GTA*.

Ważną cechą gier komputerowych, często przesądzającą o ich popularności, jest eksponowanie elementu współzawodnictwa. Nie chodzi tu o bezpośrednie zmaganie się algorytmem, lecz o rywalizację człowieka z człowiekiem – tylko tak odniesione zwycięstwo daje się bez trudu przenieść w rzeczywistość pozawirtualną. Pragniemy zwyciężać w realnym świecie – ten z ekranu, choćby najbardziej wciągający, w istocie mało nas obchodzi. Wyraźnie widać to na przykładzie gier sportowych. Z wykorzystaniem komputera możemy sprawdzić się w każdej niemal dyscyplinie: począwszy od piłki nożnej, przez łyżwiarstwo figurowe, po brydż. Zwycięstwo nad przeciwnikiem siedzącym obok lub po drugiej stronie Sieci daje nam pełniejsze zadowolenie, ponieważ – do pewnego stopnia – rzutujemy nasze wirtualne osiągnięcia w świat prawdziwych zmagań.

Hat Trick (Capcom, 1987)

W wielu grach forma rywalizacji nie przybiera tak wyraźnej postaci. Częściej mamy do czynienie z walką pośrednią. Zdobywamy punkty, aby porównać swój wynik z wynikami innych i w ten sposób potwierdzić swoją wyższość. (Pamiętamy trzyliterowe wpisy w galerii sław, wieńczące co bardziej udane rozgrywki, i uznanie, jakim cieszyli się zajmujący miejsca na szczycie listy. Głębiej przekonani o swoich niepospolitych osiągnięciach przesyłali wyniki do sekcji *High score* czasopism poświęconych grom). Przechodzimy kolejne sceny nie tylko po to, aby krok po kroku odkrywać tajemnice, które postawili przed nami autorzy gry, ale także po to, by pochwalić się przed znajomymi, że byliśmy tu i tu, widzieliśmy to i to, w nadziei, że jedynie nieliczni byli tam przed nami.

Creatures II - Torture Trouble (Thalamus, 1992)

Szczególną kategorią gier są gry logiczny. Wielu może poszczycić się błyskawicznym refleksem i małpią zręcznością, ale tylko nieliczni wyjątkowo giętką i rzutką inteligencją. Spór na poziomie intelektu, choć nie tak widowiskowy, od zawsze wywoływał żywe emocje, ponieważ odniesionemu w nim zwycięstwu zwykliśmy przypisywać wysoką rangę.

Benefactor (Psygnosis, 1994)

Gry logiczne doskonale wytrzymują konkurencję nowszych produkcji, ponieważ oprawa graficzna i dźwiękowa nie ma w nich większego znaczenia, tu przede wszystkim liczy sie pomysł, a tych na ośmio- i szesnastobitowe komputery nie brakowało (nic więc dziwnego, że wiele tytułów z powodzeniem przenoszono na szybsze maszyny).

Ostatecznie na dnie wszystkiego tkwi pierwotna przyjemność wynikająca z bycia lepszym od innych – sprawniejszym i/lub inteligentniejszym. Jest zgoła bez znaczenia, czy przyjemność tę daje nam biegłe poruszanie się w wirtualnej rzeczywistości 3D, czy skuteczne odbijanie kwadratowej piłeczki prymitywną rakietą w pierwszych zręcznościówkach z końca lat 70. Gra staje się tutaj narzędziem współzawodnictwa, tak jak kort i rakieta w tenisie czy kij i krążek w hokeju. W obu przypadkach sprzęt i warunki rywalizacji nie mają znaczenia, o ile szanse stron są równe. Przede wszystkim liczy się wynik odzwierciedlający naszą sprawność w konfrontacji z rywalem – nie medium, dzięki któremu możemy ją uzewnętrznić.

Choć retrogaming trudno dziś wyobrazić sobie bez zaprawienia go sentymentem, to jednak nie przesądza on o sensowności i potrzebie powrotu do korzeni elektronicznej rozrywki. Angażowanie wyobraźni grającego przez wizualne oddalenie wykreowanej rzeczywistości od realnego świata, większa familijność i przyjazność dawnych tytułów, jak również wszechobecny duch rywalizacji, sprowadzający zadowolenie z gry do wspólnego mianownika, to dodatkowe przesłanki uzasadniające zamiłowanie do gier retro. Z pewnością nie zachwycą one stroną wizualną, ale sporo zyskają dzięki doskonałej grywalności, urzekającej prostocie przedstawianych światów oraz niezwykłej atmosferze czasów, w których powstawały i przeżywały swoją świetność.

hery

*** tekst po raz pierwszy publikowany na łamach nieistniejącej już strony retrogames.pl**

The Castle Of Madness

Dawno, dawno temu, istniało sobie spokojne królestwo Thaarlandii, wzniesione przez króla Terehla i królową Mahlanię. Poddanym żyło się dobrze, a silna armia strzegła ich przed wszelkimi niebezpieczeństwami, których to nieopodal nie brakowało. Pewnego dnia jednak, zły czarownik Morthaz znalazł jakiś sposób, by obrócić tą sielankę w piekło. Dostał się on do zamku i za pomocą swych nieczystych mocy przejął tron. Niewielu zdołało zbiec przed jego zdradzieckimi czarami. Ocaleni ukryli się w pobliskich lasach, choć wiedzieli dobrze, że bez swego króla i królowej, nigdy już nie zaznają spokoju. Mimo to, dzielni wojownicy podejmowali odważne próby odbicia swych dawnych ziem z rąk złego Morthaza. Niewielu z nich wróciło jednak żywych, a Ci którzy przetrwali, skończyli z okrutnymi ranami, które przypisywali straszliwym bestiom rezydującym obecnie w zamku. Tym razem pora już na Ciebie

– ostatnią nadzieję Thaarlandczyków. Jeżeli Ty nie ukrócisz tyranii podłego czarodzieja, nie zrobi tego nikt. Nie ma już na co czekać, w drogę…

Tak oto zaczynamy swoją przygodę, stojąc w startowej komnacie wspomnianego zamku i czując na sobie lekki klimat obawy i niepokoju. Widząc świat z perspektywy pierwszej osoby ostrożnie pokonujemy kilka kolejnych lokacji i… przykro mi bardzo, ale muszę zacząć ocenę tego tytułu od solidnej bury. Bardzo szybko bowiem uwidacznia się rzecz, która jest kompletnie skopana i psuje przez to nieco odbiór całej gry. Chodzi o fakt, że wstępując do nowej lokacji, perspektywa widoku zmienia się razem z ustawieniem naszego bohatera, np. wchodząc do drzwi

na prawo, nową komnatę obserwujemy już z widoku obróconego o 90 stopni. Teoretycznie, pomysł nie wydaje się taki zły – wszakże twórcom mogło przecież zależeć na tym, by wędrujący komnatami śmiałek czuł się jak w rzeczywistości. Nie jest niestety tak różowo. Okazuje się, że orientacja zmienia się tylko podczas skrętu w prawo bądź lewo, cofając się natomiast – idziemy grzecznie rakiem. Dodatkowo, w kilku miejscach, szczególnie wracając po wcześniej pokonanej ścieżce, jakoś kompletnie ni w pięć ni w dziewięć się te kierunki ustawiają. Jest to spowodowane po prostu tym, że dla każdej lokacji został przygotowany jeden rysunek, w jednym tylko rzucie perspektywicznym. Tam, gdzie się dało

– kamera się zmienia, tam gdzie się nie dało – nie. Totalnie nieprzemyślane rozwiązanie. Sprawia to wszystko, że orientacja w terenie jest bardzo mocno zachwiana. Chcecie przejść tą grę bez mapy (tworzonej samodzielnie w trakcie rozrywki, bądź dołączonego przeze mnie gotowca)? Zapomnijcie – praktycznie niewykonalne. Tyle dobrze chociaż, że dla każdej lokacji ukazany jest pod nią mini kompas, pokazujący którą stronę świata mamy aktualnie przed sobą, a które po bokach. W orientacji i tak niezbyt to pomoże, ale w tworzeniu mapy już owszem.

Zaczęło się mocnym kopniakiem, ale spokojnie… taka zła to ta gra nie jest, a co więcej, jest nawet całkiem przyjemna (gdy tylko jakoś przebolejemy to, co było tematem poprzedniego akapitu). A czym ona w ogóle jest? Nie, to nie RPG, choć takiego może nieco ze screenów przypominać. To raczej zwykła przygodówka. Nie uświadczymy tu bowiem rozwoju postaci, pakowania statystyk naszego herosa ani nic w ten deseń. Mamy co prawda walki z potworami (turowe – o nich za chwilę), a jedyne co gdzieś tam trochę kojarzy się z RPG to fakt, że co jakiś czas znajdujemy nowe, potężniejsze bronie (a o nich też będzie jeszcze słówko wkrótce), pozwalające skuteczniej eliminować bestie. A mówiąc już o elementach przygodowych: same zagadki sprowadzają się do dokładnego przeszukania komnat, pozbieraniu wszystkich rzeczy i użyciu ich w odpowiednich miejscach. Prościzna. Nie było chyba sytuacji, w której zastanawiałbym się nad przeznaczeniem danego przedmiotu dłużej niż kilkanaście sekund.

Miało być o wspomnianych kreaturach to i będzie. Przechadzając się po zamku, natkniemy się bowiem czasami na różne niezbyt przychylnie nastawione do nas bestie. Muszę tu jednak zasmucić tych, którzy nastawili się już na krwawą młóckę, nie pozwalającą nawet na chwilę odpoczynku i otarcie krwi z topora… Nie jest ich zbyt wiele, a do tego nawet się nie powtarzają (za to niektóre są całkiem oryginalne, kto spodziewał się m.in. krokodyla? :-). Nie są to też typowe zdziczałe monstra, które zrobią wszystko, by tylko rozszarpać nas na kawałki. Stanowią one raczej coś w rodzaju bariery przed dalszym postępem rozgrywki, są strażnikami, po pokonaniu których będziemy mogli skorzystać z kolejnych drzwi, bądź zabrać niedostępny wcześniej w danej lokacji przedmiot. Walka z nimi, jak już wspominałem, odbywa się w systemie turowym. W danej turze mamy możliwość ataku bądź obrony. Ataku-

jąc, próbujemy zadawać obrażenia, ale i jesteśmy narażeni na kontratak przeciwnika. Broniąc się, zmniejszamy szanse na otrzymanie obrażeń i dostajemy bonusowe punkty ataku do następnej tury. Dziwny trochę to system i generalnie, to powodzenie w walce opiera się właściwie na używaniu możliwości ataku i obrony w odpowiednich sekwencjach. W moim przypadku raczej na chybił trafił – jakoś nie potrafiłem tego wyczuć. W każdej chwili możemy też z walki uciec, a po ponownym powrocie do lokacji ten sam stworek będzie na nas grzecznie czekał, z tym samym zresztą poziomem HP, z jakim go zostawiliśmy. Obiecałem też powrót do tematu broni. Znaleźć ich można podczas rozgrywki

kilka i niech nikogo nie zmylą związane z nią parametry ataku i obrażeń. Obrażenia – ważna sprawa, bo im większe, tym dana broń może zadać większe szkody przeciwnikowi. Jednak to parametr ataku jest najważniejszy – musi on być większy niż parametr obrony przeciwnika, gdyż tylko wtedy będziemy w stanie jego defensywę przełamać i zrobić mu kuku – nawet kosztem mniejszych obrażeń. Dobór konkretnej broni do konkretnej potyczki ma więc kluczowe znaczenie. Zazwyczaj jest tak, że z łatwością widać, której powinniśmy użyć (w skrócie: wstępnie wybieramy te, których atak jest większy niż obrona przeciwnika, a spośród

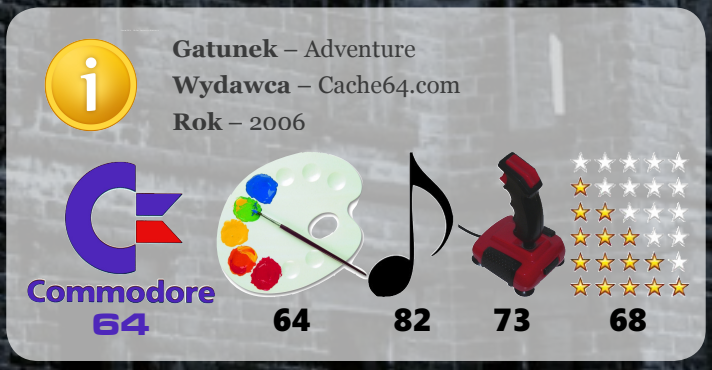
nich tą jedną z największymi obrażeniami). Czasami zdarzy się, że danej bestii nie da się pokonać, póki wcześniej nie odnajdziemy konkretnej, radzącej sobie z nią broni. Podchodząc do walki, warto sobie naturalnie do oręża dobrać tarczę (zakłada się ją w „slot" przedmiotu, używając później jakiegoś innego trzeba ją ściągnąć). W dwóch przypadkach także, dana broń wymaga pewnego dodatkowego przedmiotu by być użyteczną, ale to nie miejsce, by to szczegółowo opisywać.

Walka to jednak tylko jeden z elementów gry, dlatego też od czasu do czasu natkniemy się na różne inne możliwe do zabrania ze sobą rzeczy. Znajdowane przedmioty dzielą się na wspomniane i wykorzystywane w walkach bronie i tarcze, ale także przeróżne artykuły spożywcze (odnawiają energię – można je spożyć na miejscu, bądź zabrać i wykorzystać później) oraz przedmioty funkcyjne o określonym zastosowaniu w danym miejscu / miejscach (głównie różne klucze, choć nie tylko). Czasami leżą one na widoku, czasami trzeba coś przeszukać by je ujrzeć. Przedmiotów tych i tak zbyt dużo nie ma, więc dobrze, że nikt nie wpadł na pomysł ograniczania miejsca w ekwipunku. Sterowanie także nie jest skomplikowane. Odbywa się w całości z klawiatury, a opcji nie mamy tutaj zbyt wiele. Poruszamy się przy pomocy „W, A, S, D", a innych możliwości jest tylko kilka. Męczyć może jedna rzecz. Żeby użyć danego przedmiotu, trzeba najpierw wybrać go z inwentarza (wcisnąć „I" i wybrać z listy), a następnie dopiero wcisnąć „U" i wybrać z listy przedmiotów dostępnych w danej lokacji do użycia (w tym ten trzymany aktualnie w ręce). Leżący przedmiot podnosimy na „T". Wspomniana wcześniej walka to „A" – atak, „B" – blok, „F" – ucieczka. Gdyby ktoś czegoś zapomniał, na „H" jest pomoc.

Podczas wędrówki po zamku, czas umilać będzie nam też niezła muzyka. Oczywiście „umilać" w sensie czerpania większej radości z gry, bowiem sam jej styl stara się raczej kreować atmosferę tajemniczości i zagrożenia (ale też bez przesady, ciarki po plecach nie chodzą). W każdym razie, słucha się tego nieźle, a i bardzo mocno pasuje do tematyki gry. Grafika z kolei, z jednej strony może i nie powala niczym szczególnym, ale też wpisuje się dobrze w nurt podobnych gier. Mówiąc krótko, fajerwerki nie są tutaj potrzebne. Może jedynie przydało by się użycie nieco większej ilości chociaż drobnych szczegółów, pozwalających lepiej odróżniać między sobą poszczególne komnaty. Napotykane potworki są za to narysowane całkiem ładnie.

The Castle Of Madness to wydane w 2006 roku dzieło szwedzkiej grupy Cache64, skupiającej w swoim składzie dwójkę gentlemanów o jakże miło i bliźniaczo brzmiących ksywkach The Bitmaster i The Bytemaster (swoją drogą, fotkę tych panów możemy podziwiać po zakończeniu gry :-). Gra jest w sumie dość świeża i chyba też jednocześnie z tych, które dość dużego rozgłosu po wydaniu nie zdobyły. Myślę więc, że warto było ją chyba przedstawić, tym bardziej, że choć raczej krótka (mapa nie jest duża) i da się ją ukończyć w jeden wieczór (nawet rysując sobie w międzyczasie tę mapę), to po przeproszeniu się z opisanym sterowaniem można się bawić całkiem nieźle. Mimo wszystko, gdzieś tam tli się małe uczucie lekko nie wykorzystanego potencjału.

noctropolis

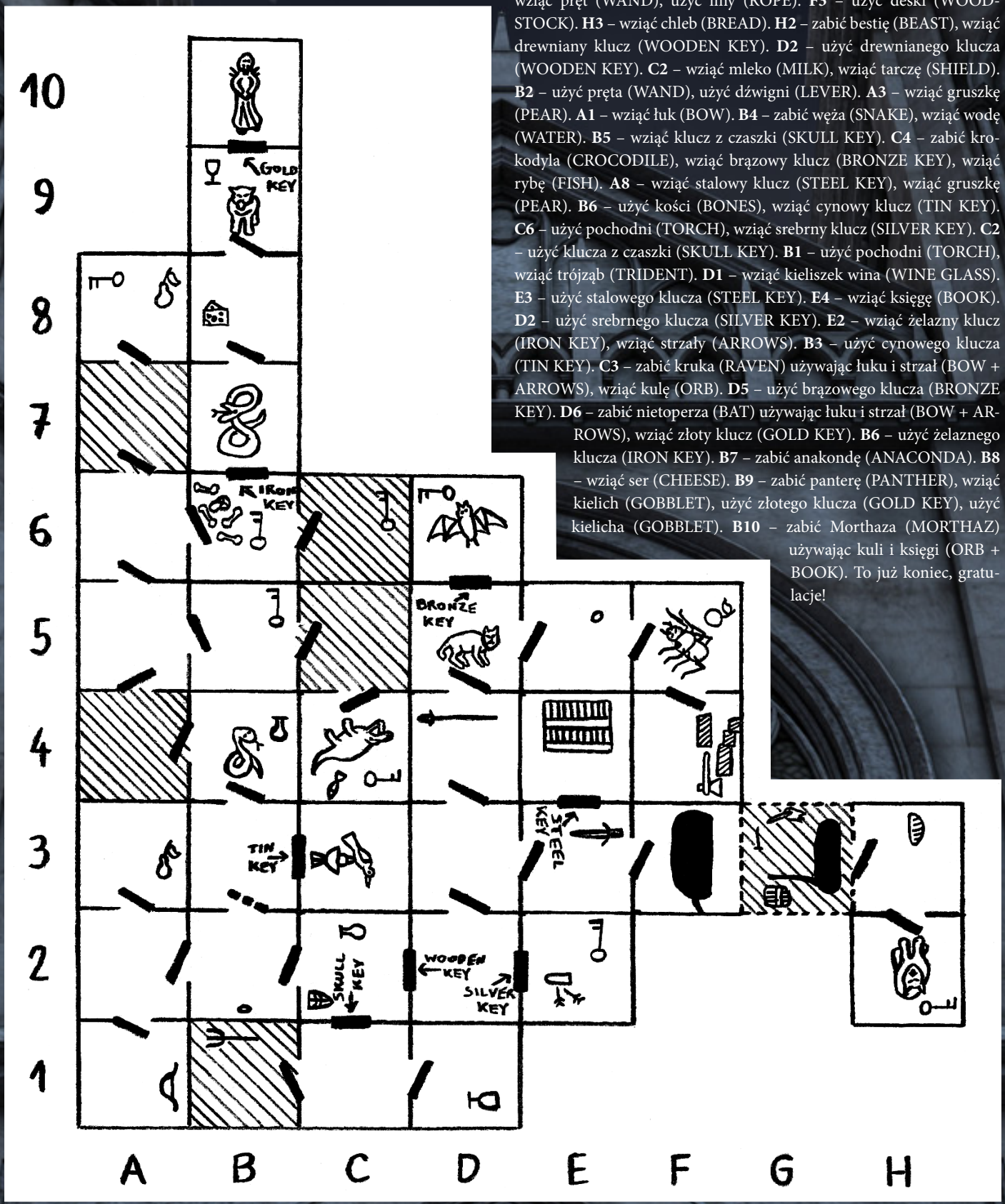


Mapa i solucja

Jak to zwykle bywa w przypadku recenzji tytułów opartych na błądzeniu we wszelkich lochach, jaskiniach czy komnatach – konieczne jest dołączenie mapy :-). Dla The Castle Of Madness chciałem początkowo przygotować standardową, składaną ze zrzutów ekranu mapkę. Niestety, sposób przedstawienia świata gry spowodował, że o ile przy szeregu pewnych kombinacji udałoby się te screeny jakoś w miarę logicznie posklejać, o tyle z czytelnością gotowej pracy (szczególnie dla kogoś, kto wcześniej zbyt długiej styczności z tą grą nie miał) nie byłoby chyba najlepiej… Dlatego też, siłą rzeczy zmuszony jestem za-

prezentować tutaj odrobinkę oldschoolowego klimatu i wrzucić mapkę stworzoną ręcznie (rysowaną później trochę bardziej starannie na podstawie tej, którą to na szybko przygotowywałem sam dla siebie podczas przechodzenia gry). Mam nadzieję, że wybaczycie mi raczej wątpliwe umiejętności plastyczne, a całość będzie za to bardziej czytelna i jasna :-). Solucja jest za to raczej standardowa, ukazująca co robić krok po kroku w konkretnych lokacjach. Używanie przedmiotów spożywczych nie jest w niej przedstawione, bo te naturalnie każdy będzie spożywał w momentach, w których on sam będzie potrzebował wzmocnienia na wskutek efektów walki (jeden wyjątek – pod koniec). Podobnież z doborem broni – też każdy dojdzie sam do tego, którą do jakiej potyczki dobrać (znów w solucji dwa wyjątki – tam, gdzie broń łączy się z przedmiotem użytkowym).

D2 – start. **E3** – wziąć miecz (SWORD). **D4** – wziąć włócznię (SPEAR). **D5** – zabić wilka (WOLF). **E5** – wziąć krzemień (FLINT STONE). **F5** – zabić pająka (SPIDER), wziąć jabłko (APPLE). **F4** – wziąć deskę (WOODSTOCK), wziąć topór (AXE). **G3** – użyć krzemienia (FLINT STONE), wziąć pochodnię (TORCH), wziąć puklerz (BUCKLER), wziąć pręt (WAND), użyć liny (ROPE). **F3** – użyć deski (WOODSTOCK). **H3** – wziąć chleb (BREAD). **H2** – zabić bestię (BEAST), wziąć drewniany klucz (WOODEN KEY). **D2** – użyć drewnianego klucza (WOODEN KEY). **C2** – wziąć mleko (MILK), wziąć tarczę (SHIELD). **B2** – użyć pręta (WAND), użyć dźwigni (LEVER). **A3** – wziąć gruszkę (PEAR). **A1** – wziąć łuk (BOW). **B4** – zabić węża (SNAKE), wziąć wodę (WATER). **B5** – wziąć klucz z czaszki (SKULL KEY). **C4** – zabić krokodyla (CROCODILE), wziąć brązowy klucz (BRONZE KEY), wziąć rybę (FISH). **A8** – wziąć stalowy klucz (STEEL KEY), wziąć gruszkę (PEAR). **B6** – użyć kości (BONES), wziąć cynowy klucz (TIN KEY). **C6** – użyć pochodni (TORCH), wziąć srebrny klucz (SILVER KEY). **C2** – użyć klucza z czaszki (SKULL KEY). **B1** – użyć pochodni (TORCH), wziąć trójząb (TRIDENT). **D1** – wziąć kieliszek wina (WINE GLASS). **E3** – użyć stalowego klucza (STEEL KEY). **E4** – wziąć księgę (BOOK). **D2** – użyć srebrnego klucza (SILVER KEY). **E2** – wziąć żelazny klucz (IRON KEY), wziąć strzały (ARROWS). **B3** – użyć cynowego klucza (TIN KEY). **C3** – zabić kruka (RAVEN) używając łuku i strzał (BOW + ARROWS), wziąć kulę (ORB). **D5** – użyć brązowego klucza (BRONZE KEY). **D6** – zabić nietoperza (BAT) używając łuku i strzał (BOW + ARROWS), wziąć złoty klucz (GOLD KEY). **B6** – użyć żelaznego klucza (IRON KEY). **B7** – zabić anakondę (ANACONDA). **B8** – wziąć ser (CHEESE). **B9** – zabić panterę (PANTHER), wziąć kielich (GOBBLET), użyć złotego klucza (GOLD KEY), użyć kielicha (GOBBLET). **B10** – zabić Morthaza (MORTHAZ) używając kuli i księgi (ORB + BOOK). To już koniec, gratulacje!



Elidon

Orpheus nie jest szczególnie znaną ani cenioną firmą w świecie C-64, choć wśród osób z nią współpracujących można znaleźć tak znane nazwisko, jak Ian Gray. Firma istniała krótko, zdążywszy wydać na komcia prawdopodobnie ledwie pięć tytułów. To chyba główne przyczyny, wobec których tak trudno znaleźć jakiekolwiek informacje na temat gry Elidon, być może najbardziej znanej z całej piątki Orpheusa. Owszem, recenzja tego tytułu pojawiła się przed laty w magazynie ZZAP!64, ale nie dość, że nieszczególnie wyczerpująca, to na dodatek wprowadzająca w błąd tych, co chcieliby grę ukończyć... Ale po kolei.

Fabuła sugeruje, iż docelowym odbiorcą Elidon miały być dziewczyny. W grze wcielamy się, bowiem w rolę wróżki, której zadaniem jest zebranie siedmiu kwiatów do widocznego w sali startowej wieńca. Kwiaty te rosną gdzieś w głębi lasu, który stanowi pole gry. Jednakże zadaniem wróżki w pierwszej kolejności jest odnalezienie siedmiu butelek z magicznymi substancjami, dzięki temu rośliny zakwitną. Nie jest, więc tak, jak pisał recenzent ZZAP!64, iż odnalezione butelki należy dostarczyć do sali startowej. Jeden magiczny płyn jest odpowiedni dla jednego, konkretnego kwiatu. Jeśli go odnajdziemy - zakwitnie i będzie już można wykorzystać go w przyozdobieniu wieńca. Jak wygląda taki nierozwinięty kwiat, przedstawia jeden z obrazków. Wróżka przemieszcza się po leśnym labiryncie latając, co ze względu na specyficzne sterowanie sprawia pewne problemy, tym bardziej, iż przejścia z jednej sali do drugiej są bardzo wąskie. Na szczęście skrzydlata bohaterka potrafi też zawisnąć w powietrzu (po wciśnięciu fire), co znacznie ułatwia precyzyjne kierowanie jej ruchami. Podczas lotu, jakikolwiek kontakt z otoczeniem, bądź licznymi w lesie roślinami powoduje „zawroty głowy" wróżki i bezwładny opad na najbliższą platformę - czasami położoną dobrych kilka sal niżej. Dlatego też w wielu komnatach trzeba postawić na chodzenie, podczas którego żadne kolizje z kwiatami nie następują.

Gra powstała w 1985 roku, okresie pewnego rodzaju gigantomanii, jeśli, o komnatówki idzie. Trudno mi wskazać przyczyny takiego stanu rzeczy, ale powstały wtedy gry naprawdę sporych rozmiarów (np. Nodes of Yesod), w których w gruncie rzeczy niewiele trzeba było zrobić. I Elidon, niestety, do tej kategorii również przynależy. Pole gry składa się aż z 300 komnat, tworzących nader skomplikowany labirynt. Oprócz losowo rozmieszczonych butelek i kwiatów, w lesie odnaleźć można i inne przedmioty, mniej lub bardziej potrzebne do ukończenia gry. Te najważniejsze to pochodnia, Fletnia Pana i róg. O ile przeznaczenie pierwszego z nich jest raczej oczywiste (w sporej części sal panują, bowiem kompletne ciemności), o tyle niekoniecznie należałoby się spodziewać, iż za pomocą tych muzycznych instrumentów można pozbyć się barier elektrycznych - odpowiednio - na dole i na górze labiryntu.

W grze napotkamy wrogie istoty dwojga rodzajów. Pierwsze (np. kolorowe motyle bądź podążające za nami ogniki) odbierają wróżce energię. Tą można odnowić dzięki pojawiającemu się to tu, to tam magicznemu pyłowi. Kontakt z drugimi (w tej grupie m.in. gwiazdki i białe motyle) powoduje wspomniane wyżej zawroty głowy bohaterki. I właśnie tego rodzaju istoty możemy zabić za pomocą kolejnych przedmiotów - czterolistnej koniczyny, zielonego liścia, gałęzi z pomarańczowym owocem a także czegoś brązowego, co doprawdy trudno zidentyfikować. Każda z tych roślinek zabija tylko dwa z sześciu gatunków takich stworów - przetestujcie sami. Ich przydatność jest jednakże wątpliwa, gdyż nie dość, iż nie tak łatwo upolować wrogą kreaturę, to jeszcze wróżka może nieść ledwie trzy przedmioty na raz. Ponadto, istoty te mają silną tendencję do regeneracji, sensu w ich eliminowaniu nie widzę, więc żadnego, chyba, że komuś zależy na punktach. Do omówienia zostały już tylko podkowy. Te zwrócone w górę zapewniają zdobycz punktową, te w dół - odbierają jedno z czterech żyć. I to już wszystko - niewiele tego, jak na 300 sal, nieprawdaż?

Już jakiś czas temu miałem ochotę zabrać się za Elidon - przeglądając stronę lemon64.com moją uwagę przykuła, bowiem wyjątkowo starannie narysowana postać wróżki. Nieźle zaprojektowano też niektóre wrogie stwory. Wygląda na to, iż jest to największa zaleta tej gry, gdyż grafika tła sprawia już dosyć monotonne wrażenie, zwłaszcza, iż poszczególne sale niezbyt się od siebie różnią. Muzyka to ośmiobitowa aranżacja fragmentu suity Peer Gynt Edvarda Griega pt. „Taniec Anitry". Mnie osobiście drażniła; te piskliwe dźwięki średnio się moim zdaniem lubią z muzyką klasyczną. O wadach samej gry w zasadzie napisałem już wcześniej - klasyczny przerost formy nad treścią. Jeśli jednak ktoś lubi stare komnatówki w stylu tych wydawanych przez Ultimate Play the Game, śmiało może spróbować zmierzyć się z Elidonem. Sam nie miałem pojęcia, iż gra przez wiele lat pozostawała nierozwiązana, o czym świadczyły chociażby dwa martwe wątki na forum lemon64.com. Tym samym okazało się, iż - wbrew niektórym opinion - nie zajmujemy się w C&A Games wyłączenie grami opisanymi dziesiątki razy w różnych miejscach, o których niczego nowego powiedzieć się w zasadzie nie da.

Ps. Chociaż położenie butelek i kwiatów generowane jest losowo, odniosłem wrażenie, iż liczba sal, w których można odnaleźć któreś z powyższych, jest mocno ograniczona. Na mapie zaznaczyłem wszystkie takie miejsca, jakie udało mi się odkryć podczas kilkunastu dni jej tworzenia - z pewnością jest ich jednak więcej. Pozostałe przedmioty leżały zawsze w tych samych lokalizacjach. Pochodnia umieszczona w okolicach lewego, górnego rogu komnaty oznacza, iż sala pierwotnie pogrążona była w ciemnościach.

p.a.

Gatunek – Arcade - Platformer
Wydawca – RGCD
Rok – 2013

Commodore 64

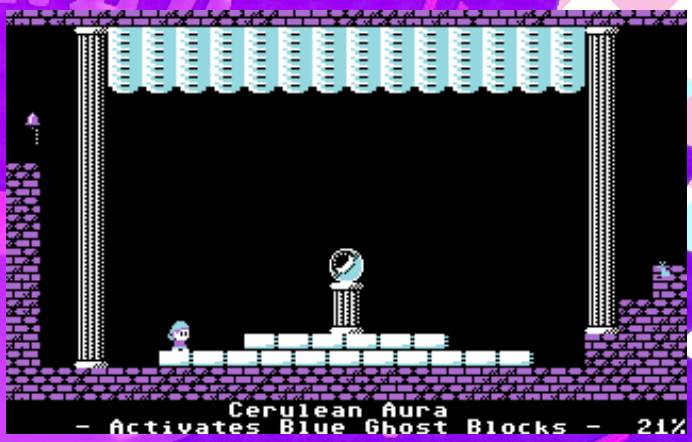
54 29 46 46

You Have to Win the Game

W maju ubiegłego roku, na komputery PC (współczesne, działające pod kontrolą systemu operacyjnego Windows) została wydana gra o dość enigmatycznym tytule „You Have to Win the Game" (musisz wygrać grę). Była to labiryntowa platformówka utrzymana w bardzo konserwatywnym stylu retro (grafika rodem z kart graficznych CGA miała symulować klimat lat 80-tych), a jednocześnie wypełniona niebanalnymi pomysłami. Dzieła tego dokonała jednoosobowa firma Pirate Hearts, będąca wcieleniem J. Kyle Pittmana. Ten blisko 30-letni Teksańczyk tworzy bowiem gry zarówno dla hobby (pod tym właśnie wspomnianym szyldem „pirackich serc"), jak i czysto zarobkowo – w Gearbox Software, gdzie pracował przy produkcji takich hitów, jak Brothers in Arms, Borderlands czy Duke Nukem Forever.

Na oficjalnej stronie internetowej Pirate Hearts, w miejscu przeznaczonym na komentarze odnośnie wydanych tytułów, oprócz licznych zachwytów nad jakością wykonania gry ktoś umieścił wpis oznajmiający: „ktoś powinien tą świetną grę przeportować na C64". Minęło ponad pół roku i… niespodziewanie dokonał tego pochodzący z Niemiec człowiek o ksywce Kabuto. Nie wiem szczerze mówiąc czy może właśnie trafił on na ten motywujący go do pracy komentarz, czy też kierował się zupełnie czymś innym decydując się na konwersję. Nie będziemy się jednak zagłębiać w kwestie genezy stworzenia Commodorowskiej (swoją drogą, bardzo wiernej oryginałowi) wersji, tylko przejdziemy od razu do konkretów.

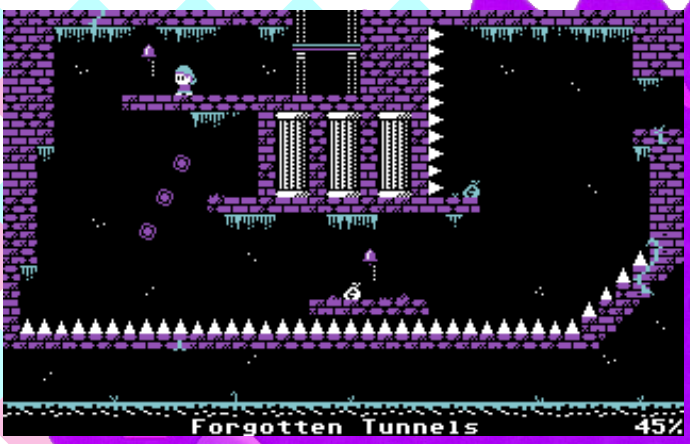
Sama gra nie ma fabuły jako takiej (bądź przynajmniej mnie nie jest ona znana), chodzi po prostu o to, by poprzez postępującą eksplorację całego świata gry zebrać wszystkie rozrzucone worki (domyślam się, że wypełnionymi pieniędzmi, złotem, lub czymś równie drogocennym) i rzadziej występujące serca (te chyba z kolei trzymają mocny związek z nazwą producenta). Brzmi to może dość infantylnie i trywialnie, lecz całościowe odczucie odbioru gry jest zgoła odmienne, co zawdzięcza ona dziwacznemu, można by rzec, że wręcz nieco psychodelicznemu klimatowi. Jest on budowany po pierwsze przez dość charakterystyczną jak dla C64 oprawę graficzną, a konkretnie dobór palety kolorów (na wzór wspomnianej PeCetowej CGA). Po drugie zaś, odwiedzane lokacje w wielu miejscach zdobią naskrobane na ścianach wskazówki, bądź też pozornie bezsensowne zwroty.



Na początku gry poziom trudności może wydawać się niezbyt wygórowany, gdyż przez pierwsze lokacje da się przebyć bez większych kłopotów. Później jednak, w dalszej części naszej wędrówki, niektóre z nich będą sporym wyzwaniem. Oprócz małpiej zręczności, konieczne będzie bowiem wykazanie się pewną taktyką i pomyślunkiem – układ przeszkód i charakterystycznych dla danego miejsca elementów spowoduje, że trzeba będzie potraktować je niemal w charakterze „puzzli". Oprócz standardowych „przeszkadzajek" w postaci węży czy też nietoperzy natkniemy się również na ruchome bądź ulegające zniszczeniu platformy, dość „złośliwie" rozmieszczone ostre kolce, a także stanowiące granicę nie do przebycia (przynajmniej do czasu) zbiorniki z wodą lub lawą.

Nie musimy się jednak obawiać tego, że w przypadku niepowodzeń przyjdzie nam powtarzać jakiś większy obszar mapy (bądź, co gorsza całą grę) na nowo. Zastosowano tu bowiem bardzo fajny pomysł dotyczący „żywotności" sterowanej postaci – nie ma licznika żyć, nie ma

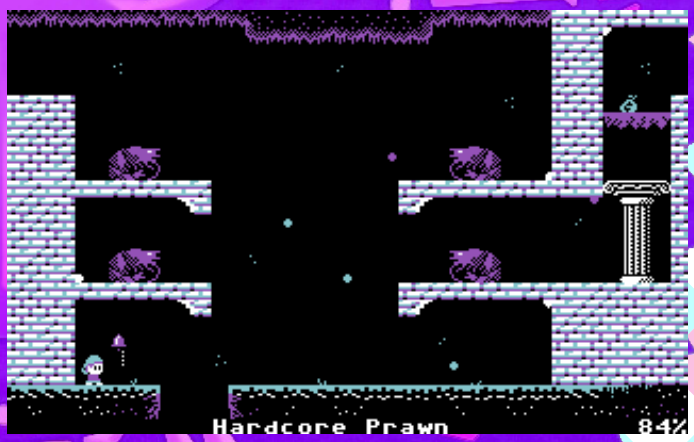
paska energii, a „ginący" bohater odradza się przy ostatnim dzwoneczku (pełniącym rolę checkpointa), którego dotknął – a te są prawie na każdej planszy. Gra jest więc raczej niefrustrująca, może z tym właśnie związany jest tytuł oznajmiający, że musisz wygrać (o ile oczywiście nie zniechęcisz się wcześniej dość pokaźnymi rozmiarami mapy i koniecznością odwiedzania nieraz tych samych lokacji kilka razy).



Ano właśnie, droga przez świat gry nie będzie zbyt prostą ścieżką, bowiem konieczność „krążenia" po nim spowodowana będzie zamknięciem przed graczem pewnych obszarów na początkowych etapach zabawy. Może nie tyle zamknięciem jednak, co ograniczeniem, bowiem do ich odwiedzenia konieczne będzie pozyskanie specjalnych umiejętności (widzenie aur pozwalające na skorzystanie z pół-transparentnych wcześniej platform, buty umożliwiające wykonanie w powietrzu drugiego skoku, rękawice służące do wspinania się po ścianach). Te z kolei znajdują się w salach poprzedzonych zazwyczaj bytnością rozmaitych istot będących czymś w rodzaju „bossów", zgodnie miotających jednak groźnymi pociskami.

Wspomnianą wcześniej psychodelię gry potęguje nieco jeszcze troszkę zaskakujące i dobrze wpisujące się w klimat nieschematyczne zakończenie, ale z naturalnych względów nie będę go szczegółowo opisywał. No chyba, że nie umiecie się już doczekać (bądź też macie problem z ukończeniem przygody) – w takim wypadku podzielę się z Wami linkiem znalezionego w Internecie świetnego opisu prezentującego przejście gry krok po kroku: http://jayisgames.com/archives/2012/05/you_have_to_win_the_game.php. Gra generalnie zawiera jeszcze kilka smaczków, jak chociażby mogące wprowadzić lekką dezorientację zapętlone pokoje (wychodząc z jednej strony wracamy z drugiej) czy sytuacja, w której oprócz joysticka trzeba użyć też klawiatury i odpowiedzieć na zagadkę (klawisz <- otwiera konsolę). Opis może się więc przydać. Wstępnie chciałem też wykonać mapę świata gry, ale jako że przygotował ją już autor oryginalnego PeCetowego wydania (http://www.piratehearts.com/blog/wp-content/uploads/2012/05/worldmap1.png), a Commodorowska wersja tytułu jest niemal identyczną kopią tej pierwotnej, to nie ma raczej sensu.

Niezależnie od wszystkich zalet tego tytułu, radości z gry dodaje także sterowanie zaczerpnięte z klasycznych gier jump'n'run, czyli oddano nam do dyspozycji malutką, bardzo żwawo reagującą i dość wysoko skaczącą postać. Jest to bardzo ważne, ponieważ będąc całkowicie bezbronnym, wszelkich zagrożeń możemy unikać jedynie bazując na naszej zręczności. Tytuł pozbawiony jest za to oprawy muzycznej, a pojawiające się z rzadka dźwięki to jedynie coś w rodzaju pisków. W moim odczuciu brakuje tu jakiejś spokojnej, klimatycznej melodyjki pogrywającej w



tle, ale skoro najwidoczniej założeniem autora była jak najdokładniejsza konwersja wersji PeCetowej (a tam z kolei piski te miały oddawać klimat czasów PC speakera oraz wspomnianej już grafiki CGA), to trzeba uszanować tą koncepcję.

noctropolis

Gatunek – Arcade - Platformer
Wydawca – RGCD
Rok – 2013

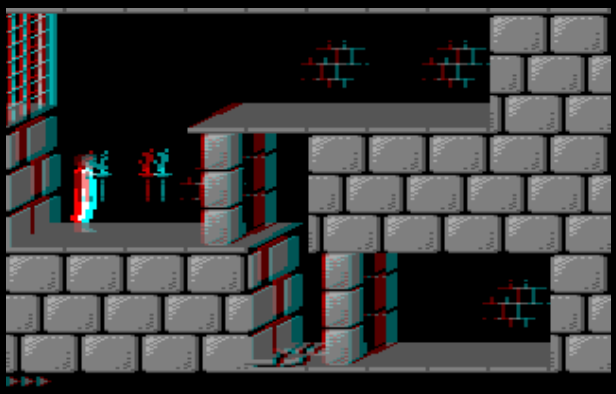
Commodore 64

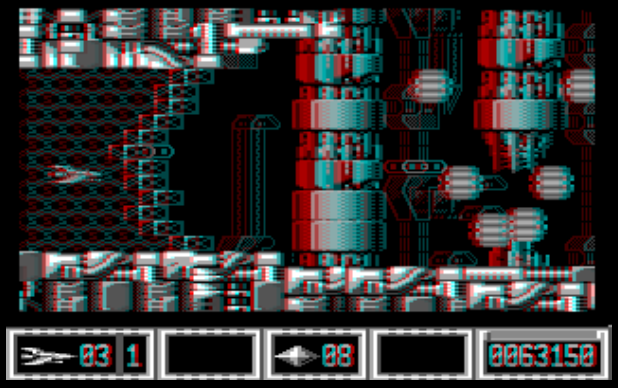
77 20 85 82

C64 Games 3D

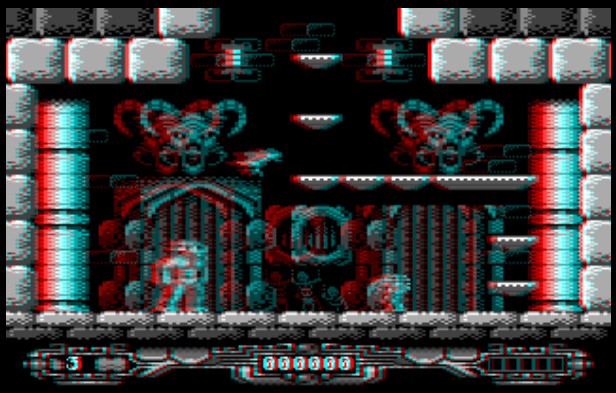
Jak mogą wyglądać obrazki z gier C64 w 3D? Wyzwania tego podjął się Benjamin Wimmer. Stworzył kilkanaście obrazków ze znanych gier C64 w technice 3D. Zrzuty zamieszczone na stronie są w odcieniach szarości i ogląda się je najlepiej w okularach anaglifowych. Więcej obrazków można zobaczyć na stronie autora: http://c64screenshots.com/3d/index.php.

Maniac Mansion

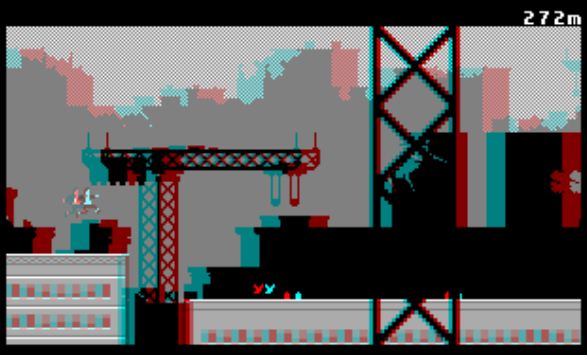

Prince of Persia



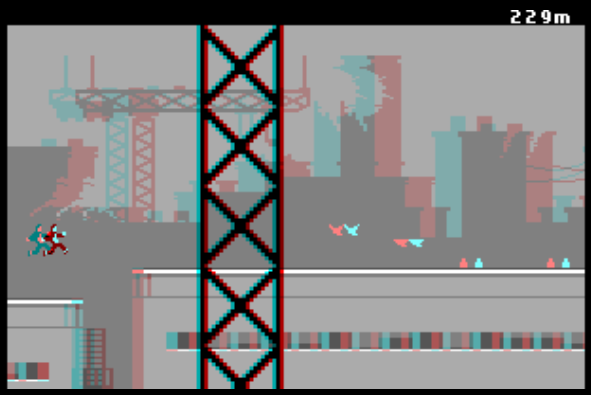
Turrican II


Soulless

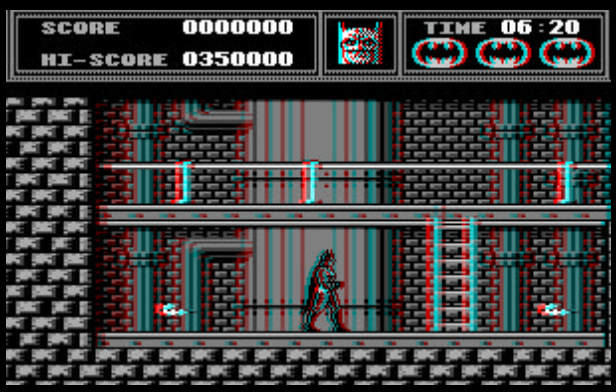
Elvira 2



C64anabalt



Canabalt



Batman The Movie