

COMMODORE & AMIGA

LIPIEC 2014

numer 9 (2/2014)

C & A games



BOHDAN RAU
WYWIAD

WINGS

COMMANDO
ARCADE

C64 PERSIAN
WYWIAD

COMMANDO

STE

Od Redakcji!!!

Wakacyjno-letni okres zaowocował zakończeniem prac nad dwiema numerami „C&A Games”, które szczęśliwie mamy już za sobą. Jako, że opada już powoli futbolowa gorączka za sprawą zakończonego właśnie Mundialu, mamy nadzieję, że odrywając się wreszcie od telewizorów, znajdziecie nieco czasu na lekturę niniejszego wydania. Tym razem, jego tematem przewodnim są trzy znakomite wywiady. Dwa z nich, to można wręcz rzec, prawdziwe perełki. Cieszymy się niezmiernie (i liczymy, że Wy też), iż jako pierwszej redakcji, udało nam się namówić do obszernych zwierzeń pana Bohdana Rau – człowieka-legendę w środowiskach C16/+4, C64 oraz Amigi. Drugi wywiad, to pełna interesujących anegdot opowieść Peymana, irańskiego fana C64 (i webmastera forum „C64persian”), opowiadającego o historii i teraźniejszości komputerów C&A w jego kraju. Skład trzech przepytanych ciekawymi wypowiedziami uzupełnił, znany z SEUCK-owej twórczości, nasz redakcyjny kolega Indyjr. Dla tych, którzy raz jeszcze chcieliby się zanurzyć w minionych klimatach scenowych wojen sprzętowych, choć tym razem, w mocno humorystycznym stylu, przygotowany został tekst „Historia wojny okiem obserwatora wojennego”. W artykule „Gry kiedyś i dziś” zastanawiamy się z kolei, czy większą ilość frajdy dawały gry dawne, czy te obecne. Ponadto, dla Amigowców mamy m.in. recenzje Wings, Franko oraz Lotus Turbo Challenge 2. Miłośnicy C64 uwagę swą skupić mogą m.in. na przybliżeniu rewelacyjnej produkcji Commando Arcade oraz dwóch wersji Flappy Bird. Ostatnie kilka miesięcy było też wyjątkowym okresem dla fanów VIC-20, dużo nowych gier na ten komputer zaowocowało recenzją FIFA 2014 oraz kilkoma newsami. Kilka artykułów znajdujących się w numerze, to teksty pierwotnie przygotowywane dla „C&A Fan”, z którego zostały one przejęte. Magazyn ten, z przyczyn od nas niezależnych (problemy kadrowe) na dzień dzisiejszy zawiesił niestety swoją działalność. Smutna to sytuacja, na lekką osłodę pozostaje fakt, że dzięki temu wydanie Games, które właśnie czytacie, może się pochwalić wyjątkowo mocną zawartością. Mamy nadzieję, że kiedyś „C&A Fan” będzie wznowione. Trzeba bowiem podkreślić, że pisma nasze są wydawane w wolnym czasie członków redakcji oraz autorów współpracujących z nami. O ile już w przypadku „Games” są z tym znaczne problemy (powodujące, iż nie

możemy zagwarantować regularnego wydawania – robimy to po prostu wtedy, gdy uzbiera się odpowiednia liczba artykułów), o tyle przy „Fan” ilość ludzi chętnych do pisania była tak mała (co poniekąd zrozumiałe, bo i tematyka trudniejsza), że niestety, nie daliśmy rady. Cóż, trzeba się jednak cieszyć tym co jest, dlatego serdecznie zapraszamy Was do lektury wyjątkowo bogatego tym razem numeru „C&A Games” 9.

Ramos & noctropolis



LIPIEC numer 9 (2/2014)

Commodore & Amiga Games

Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore

Redaktor naczelny: Ramos

Autorzy artykułów: 11111olo, Don Rafito, Indyjr, noctropolis, Ramos

Załoga FanCA: Atreus, Don Rafito, Indyjr, Mufa, noctropolis, Ramos, Skull, Vegeta

Korekta: Atreus

Okładka: Isildur

Mapę wykonał:

Saboteur: Indyjr

Miecze Valdgebra II: 11111olo

Design, skład i łamanie: 11111olo - c64.com.pl
fanca@o2.pl (w sprawie magazynu)

Strona: <http://cafan.pl/>

Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Commodore-Amiga-Fan/144894602228504?v=wall>

Nowości	3
Franko - The Crazy Revenge	7
Wings	8
Fifa World Cup 2014	9
Czy czasy wojen pomiędzy fanami różnych platform to już przeszłość?	10
Zrzuć pan mapę po raz drugi	12
Rozmowa z Ryszardem Nazarewskim	16
Hero Time 2 & Vampire Hunter 2	19
Mega Starforce: Return to the Great Star	22
Saboteur	22
V.I.O.S 2011 - Special Edition	23
Wywiad z Bohdanem Rau	25
Krótki przegląd gier Bohdana R. Rau	29
Lotus Turbo Challenge 2	31
Flappy Bird	32
Happy Flappy	33
Commando Arcade	34
Miecze Valdgebra II	36
C64PERSIAN	40
Wyspa	42
Gry kiedyś i dziś	44
Historia wojny okiem obserwatora wojennego	50

NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI



Bertie The Ball (VIC-20) – 2014, Mika Keranen

Jeżeli po odpaleniu Bertie The Ball pierwszym Waszym skojarzeniem będzie znany z C64 Cauldron II – macie zupełną rację. Tegoroczna gra jest bowiem czymś w rodzaju trybutu dla wspomnianego tytułu. Bohaterką gry jest piłeczka o imieniu Bertie, która musi odnaleźć wyjście z labiryntu. Po drodze znaleźć też trzeba kilka niezbędnych przedmiotów i nade wszystko uważać na wszelkie odbierające energię kolce i stwory. Gra jest ogólnie dość trudna, przy czym trudność ta polega głównie na umiejętnym balansowaniu piłeczką, co wymaga często iście strategicznego podejścia. Oprawa audiowizualna choć stosunkowo prosta, to zdecydowanie zachęcająca. Tytuł ten przez fanów VIC-20 został bardzo ciepło przyjęty i ja się w pełni pod tym entuzjazmem podpisuję. Naprawdę warto zagrać. Gra wymaga rozszerzenia pamięci do 16KB.

Get the Cat (VIC-20) – 2014, Peter van der Woude

Autor tego tytułu ostatnią swą rzecz na VIC-20 napisał w roku 1984 i teraz, równo po 30-stu latach wraca do dawnego zajęcia, właśnie dzięki tej produkcji. Get the Cat to bardzo fajna gra, oparta na prostym, lecz interesującym logiczno-zręcznościowym pomysle. Celem jest dotarcie do swojego kota i uratowanie go, problem w tym, że z każdym kolejnym levellem znajduje się on wyżej. Trzeba umiejętnie dobierać drogę, bo choć spaść można z większego pułapu, to wejść w górę tylko na wysokość jednej cegły. Te z kolei spadają regularnie z góry ekranu w dość losowy sposób, czasem nam pomagając, a czasem wybitnie przeszkadzając. Co ważne, raz na level dostajemy możliwość położenia własnych dodatkowych cegieł. Gra nie wymaga rozszerzenia pamięci.



VickyBird (VIC-20) – 2014, Mika Keranen

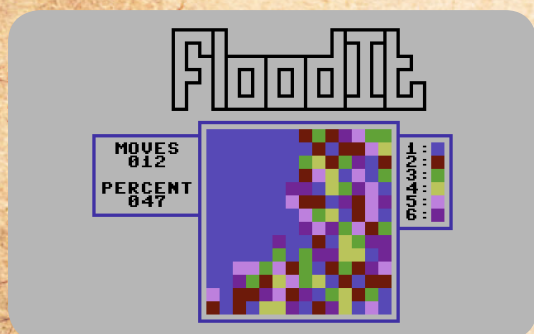
Szaletstwo Flappy Bird rozsiewa się po komputerach i konsolach 8/16-bitowych. Były (opisywane zresztą w tym numerze) wersje na C64, małe Atari, Atari 2600, ZX81, ZX Spectrum, Vectrex, Amigę, nawet kalkulatory graficzne TI-83/84/99, a teraz także i VIC-20. Ta ostatnia graficznie jest bardzo uproszczona i przypomina raczej którąś z prostszych w/w wersji, niż tę z sześćdziesiątki-czwórki. Najważniejsza jest jednak grywalność, a z nią jest całkiem nieźle. Umiejętnie zakodowano charakterystyczne sterowanie i co ważne, nie przesadzano także z szybkością gry, czyniąc ją zdatną dla tych mniej zręcznych również. Sam jestem ciekawy jak długo jeszcze będzie trwała gorączka związana z sympatycznym ptaszkiem. Póki jednak jej wynikiem są wciąż nowe gry na sprzęt retro, nie ma się chyba czym przejmować.

Pulse (VIC-20) – 2014, Pixel

Choć fabuła stojąca za tą grą nie jest szczególnie oryginalna, to zapowiada coś iście wyjątkowego. Po raz kolejny jesteśmy ostatnią nadzieją Ziemi i jako pilot zdalnie sterowanego drona walczymy z kosmicznymi najeźdźcami z innego wymiaru. Historia trochę banalna, ale po chwili się już o tym zupełnie nie myśli, bo Pulse wygląda za to rewelacyjnie graficznie. Animacja jest niesamowicie płynna, a na ekranie dzieje się naraz bardzo dużo. Statyczna grafika oczywiście nie jest w stanie tego oddać, więc koniecznie musicie sprawdzić grę osobiście. Ilość wystrzelanych z prędkością światła pocisków oraz fale atakujących przeciwników nieraz zajmują praktycznie cały ekran. Do tego przesuwające się w różnym tempie i wywołujące przyjemne wrażenie głębi gwiazdy, a także niezłe efekty dźwiękowe. I to wszystko na nierozszerzonym VIC-20. Cudo.



NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI



FloodIt (C-16/116/+4) – 2014, P. Csaba

FloodIt to gra logiczna, zmuszająca do rozważnego planowania kolejnych ruchów. Chodzi w niej o to, by cały ekran (a raczej znajdujące się na nim pole gry) zapełnić jednym kolorem. Zaczynamy od lewego-górnego rogu i za pomocą klawiszy 1-8 wybieramy taką barwę (z boku ekranu ściągawka), która w połączeniu z polami sąsiadującymi spowoduje jak największe „rozlanie” naszego koloru. Cała sztuka w tym, by podczas zabawy zmieścić się w ściśle wyznaczonym limicie kroków, a ten jest dość wyśrubowany. Grać można zarówno w trybie pojedynczego, losowego poziomu (gdzie punkty nie są zliczane), jak i całego połączonego cyklu. Polecam od razu tą drugą opcję, gdzie gra zapamiętuje postęp każdego poziomu i jest przy tym niestresująca, gdyż każdy z nich można powtarzać dowolną ilość razy.

2048 (C-16/116/+4) – 2014, P. Csaba

Kolejna gra logiczna dla komputerów z rodziny 264 to też dzieło tego samego autora. W 2048 za pomocą kursorów lub joysticka przesuwa się widoczne na ekranie kafelki. Jeżeli kafelki o równej wartości spotkają się, łączą się w jedną, odpowiadającą ich sumie. Celem jest, zgodnie z tytułem gry, dotarcie do liczby 2048. Oczywiście im dalej tym ciężiej, gdyż coraz większe kafle coraz trudniej się tworzy. Grafika może nie zachwyca wybitnymi wodotryskami, ale w tego typu grach jest to sprawa trzeciorzędna. Zamiast tego, zrobiono ładny użytek z szerokiej palety kolorów układu TED, prezentując kafle w różnych odcieniach szarości, beżu, brązu i bordo. Swoją drogą (choć nie wiem czy takie było założenie twórcy), gra ta może być dobrą nauką kolejnych potęg dwójki dla młodszych graczy, co jest przecież podstawą informatyki.



JESTES W GORACH



CZYNNOŚCI: MAPA, POSPACERUJ PO GORACH,
POJĎZ DOKĄDŚ

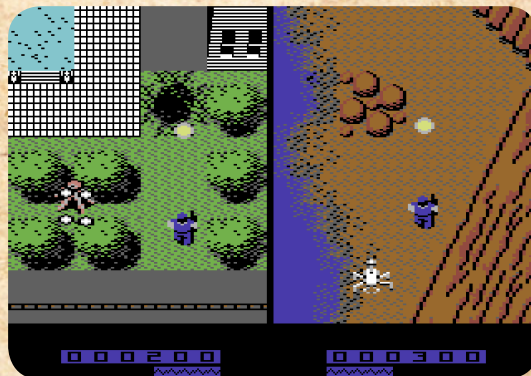
CO WYBIERASZ? POSPACERUJ PO GORACH■

Slavia (C-64) – 2014, Minimoog

Cieszy kolejna polska gra, tym razem autorstwa Minimooga z zaprzyjaźnionej redakcji magazynu Komoda. Tytuł ten to gra tekstowa (choć z prostą grafiką znakową w kilku miejscach), łącząca cechy przygody, strategii i odrobinę także RPG. Przeniesiemy się w niej w dawne czasy dzielnych słowiańskich wojów, wcielając się w prowadzącego ich do boju przeciwko Germanom maga Dobromira. Oprócz samej walki będzie można też poznać okolicę oraz w różny sposób podnosić swoje bitewne zdolności. Generalnie, możliwości działania jest dosyć dużo. Fajnie, że do gry dołączono przedstawiającą szczegółowo wszelkie niuanse rozgrywki oraz fabuły instrukcję. Jedyne, co trochę męczy podczas gry to fakt, że za każdym razem wielokrotnie trzeba wpisywać przydługawe często komendy zamiast chociażby ich skrótów lub pojedynczych przycisków.

Double or Nothing (C-64) – 2014, Alf Yngve

Niedawno poznaliśmy wyniki SEUCK Compo 2014, w którym to zwyciężyła produkcja Double or Nothing. Zwycięstwo to nieprzypadkowe, bo tytuł ten wprowadza do rozgrywki świeży i ciekawy koncept. Otóż pole gry jest podzielone na pół, a w każdej z jego części znajduje się odrębny bohater umieszczony w odrębnym świecie. Cały sens jednak w tym, że tak naprawdę jest to... jedna i ta sama osoba, sterowana jednym joystickiem. Gra opowiada bowiem historię żołnierza, który na wskutek wojennej traumy doznał czegoś w rodzaju rozdwojenia jaźni. Czy to szaleństwo, równoległa rzeczywistość, czy też coś jeszcze innego? W każdym razie, teraz obie jego „kopie” muszą przetrwać wojnę i odkryć tajemnicę tego, co się stało. Idea naprawdę świetna, jednak to nie wszystko co gra ta oferuje, bo oprócz pomysłu mamy tu rewelacyjną grafikę oraz grywalność.



NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI



1941 – The Secret Conflict (C-64) – 2014, Gibranx

Większość z Was pamięta pewnie wiekowe już gry o tytułach 1942 i 1943, w których to mogliśmy zasiąść za sterami zwinnego, dwukadłubowego myśliwca Lockheed P-38 Lightning w czasach II wojny światowej. Fanom powyższych gier, produkcja 1941 pozwoli więc przenieść się jeszcze raz w wojenne rejony Pacyfiku, umieszczając akcję o rok wcześniej. Mimo tego, że gra ta podczas tegorocznego SEUCK Compo zajęła ostatnie miejsce, jest według mnie dobrą produkcją i należy dać jej szansę. Ocena ta nie odzwierciedla bowiem jej poziomu, gdyż lata i walczy się całkiem przyjemnie, a co ważne, poziom trudności nie jest szczególnie wygórowany. Grafika też jest całkiem ciekawa i w wielu miejscach nawiązuje do wspomnianych produkcji Capcom. Tak więc ręce na ster i ognia, bo wróg nadlatuje na dwunastej!

Cosmos (C-64) – 2014, Jonas i Patric Hultén

Cosmos to adaptacja pochodzącej z 1981 roku gry arcade autorstwa Century Electronics. Adaptacja jak najbardziej wierna, lecz pisana od podstaw przez braci Hultén, którzy to zagrywając się w ten tytuł swego czasu bez pamięci (i tracąc jednocześnie fortunę na automatach), postanowili teraz oddać mu właśnie taki hołd. Zupełnie im się nie dziwię, bo te pozornie proste kosmiczne gry w starym arcadowym stylu naprawdę coś w sobie mają. W Cosmos przeciwnicy są dość zróżnicowani i nadlatują z różnych kierunków. Należy jednak strzelać z umiarem, gdyż stałej kontroli wymaga poziom przegrzania lasera. Dobrze zgrywa się z tym jednak niewielka prędkość wrogów. Ogólnie, gierka jest bardzo przyjemna, super prezentują się też digitalizowane w dobrej jakości głosy. Czy uda Ci się przeżyć wszystkie 7 stref kosmicznej otchłani?



Another Day, Another Zombie (C-64) – 2014, Carl Mason

Gra ta o jakże intrygującym tytule to kolejna propozycja tegorocznego SEUCK Compo. Tematyka wydaje się jak najbardziej oczywista – stawimy czoła hordom krwiożerczych żywych trupów. Tytuł ten wyłamuje się jednak nieco z SEUCK-owego schematu. Zabawa polega bowiem na survivalu, a my zamiast przeć przed siebie stoimy w miejscu (poruszamy się względem statycznego ekranu) i odpieramy fale nacierających zombie. Do dyspozycji mamy jedynie pistolet (dobrze, że chociaż całkiem szybkostrzelny) i zrobić musimy wszystko, by nie pozwolić atakującym bestiom dotrzeć do bronionego przez nas obozu. Oprócz pomysłu, uwagę zwraca także świetnie przedstawiona animacja rozpadu zombie na krwawą papkę po wpakowaniu w niego kilku kulek, a przede wszystkim rewelacyjny cykl dnia i nocy, gdzie powoli ściemnia się i rozjaśnia, a Słońce i Księżyc powolutku wędrują po nieboskłonie.

Speed Ball (C-64) – 2014, Kabuto Factory

Pinballów nigdy za wiele. Może szczególnym fanem tego gatunku nie jestem, ale lubię czasem pograć dla odprężenia kilka minut. Inspiracją dla autorów do stworzenia opisywanego tytułu była pochodząca z 1987 roku gra arcade od Tecfri. Za sprawą Kabuto Factory powstała więc najpierw w roku obecnym wersja na ZX Spectrum, a niedługo później – także na C64. Co ciekawe, ZX otrzymał produkcję napisaną od zera samodzielnie, C64 (co odbija się dość znacznie na grafice) – stworzoną przy pomocy programu Pinball Construction Set. Do wyboru mamy trzy stoły (każdy wgrywany osobno) w klimatach kosmosu, Jamesa Bonda oraz starożytnego Egiptu. Fizyka ruchu piłeczki ma może jakieś lekkie odchyły, ale generalnie jest całkiem niezła. Zagrać więc chwilkę można.



NOWOŚCI NOWOŚCI NOWOŚCI

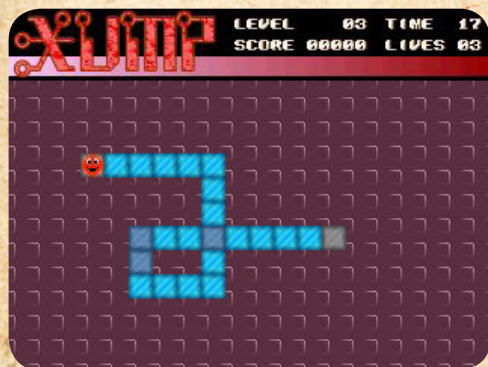


Vermeer (C-64) – 2014, Ariolasoft & Laxity

Vermeer to niemiecka gra strategiczna autorstwa Ariolasoft, pochodząca z 1987 roku. Bariera językowa nie będzie już jednak dłużej problemem, bo w roku obecnym, za sprawą grupy Laxity, tytuł ten otrzymał pełne, profesjonalne tłumaczenie na język angielski. Za grą stoi dość interesująca fabuła kradzieży transportu dzieł sztuki w czasach I wojny światowej. My wcielamy się w rolę jednego z bratanków właściciela skradzionej kolekcji, który biorąc udział w aukcjach w różnych zakątkach globu stara się dzieła odzyskać. Aby mieć na to jednak środki, trzeba najpierw zarobić sprzedając towar z posiadanych plantacji. Generalnie rzecz biorąc, gra jest bardzo rozbudowana. Nie jest to tytuł, do którego można usiąść na chwilę a raczej taki, który wymaga większego „wsiąknięcia”. Ogólnie cieszy, że tego typu gry po latach dostają anglojęzyczne wersje, bo po niemiecku nie każdy jest w stanie pograć, a przetłumaczyć grę tego typu to przecież dość długa i żmudna praca. Tym bardziej ukłony dla Laxity.

Sqrxz 4 (Amiga OS4, MorphOS), 2014 – Retroguru

Po tym, jak w poprzedniej odsłonie gry tytułowy Sqrxz uratował swoją ukochaną Yve, zdecydowali się w końcu na wyprawienie hucznego wesela. Kolejnym krokiem były już plany poszerzenia rodziny, jednak na przeszkodzie stanęły im problemy finansowe. Sqrxz wiedział, że wykarmienie potomka pochłania sporo środków i jakoś je trzeba zdobyć. Wziął więc do ręki gazetę i zaczął przeglądać oferty pracy, z których jego szczególną uwagę przykuła jedna – poszukiwany odważny ochotnik do ekspedycji na tereny arktyczne, w celu pozyskiwania lodowych bloków. Pomyślał, że skoro ma już za sobą tyle przygód, z tym również da sobie radę. Gra jest przyjemną platformówką w starym, dobrym retro-stylu. Zawiera 10 leveli, 11 bardzo fajnych utworów muzycznych, a także sporo sekretów czekających na odkrycie. Przydatną sprawą jest też możliwość nielimitowanych kontynuacji.



Xump – The Final Run (Amiga OS4, AROS, MorphOS), 2014 – Retroguru

Xump – The Final Run to znana z wielu platform gra logiczna, oryginalnie wypuszczona przez Psilocybin Development w roku 2005. Wzbogacona przez Retroguru tegoroczna wersja posiada nową grafikę, nową muzykę, dodatkowe levele (w sumie 48) i sporo różnych dodatkowych opcji, jak zapis najlepszych wyników, czy nawet kilka wplecionych easter-eggów. Sterować można joystickiem, padem lub myszką. Bohaterem gry jest robot Holger, który każdą z plansz musi wyczyścić całkowicie z niebieskich kafelek, po prostu po nich przechodząc. Niektóre z nich są zabezpieczone minami, które trzeba najpierw bezpiecznie zdetonować. Oprawa audiowizualna prezentuje się bardzo ładnie, gra jest zachęcająco kolorowa, a muzyka zdecydowanie pozytywna.

Ask Me Up (AmigaOS 4, MorphOS), 2014 – Boing Attitude

Ask Me Up jest grą opartą na wiedzy. Zasady są bardzo proste i polegają na przedstawianiu graczowi dziesięciu pytań z kilkunastu różnych dziedzin (szeroki rozrzut tematyczny, od sportu, przez naturę, aż po nauki ścisłe) oraz czterech propozycji odpowiedzi na każde z nich. Pytania mogą być standardowo – tekstowe, lub dla odmiany także obrazkowe. Szybkie i poprawne wybory zaowocują sporą zdobyczą punktową, którą to z kolei wymienić można na odblokowanie nowych zestawów pytań. Możliwe jest też zaproszenie do zabawy drugiego gracza w trybie współzawodnictwa. Ciekawie przedstawia się opcja statystyk, pozwalająca szczegółowo śledzić swoje postępy w grze. Co ważne, jedną z wersji językowych jest także wersja polska, niestety, im obszerniejsza wersja gry (występuje ona w kilku wariantach), tym mniejszy poziom przetłumaczonych w niej pytań (reszta po angielsku). Można jednak liczyć na to, że się to wkrótce zmieni



noctropolis

Franko - The Crazy Revenge

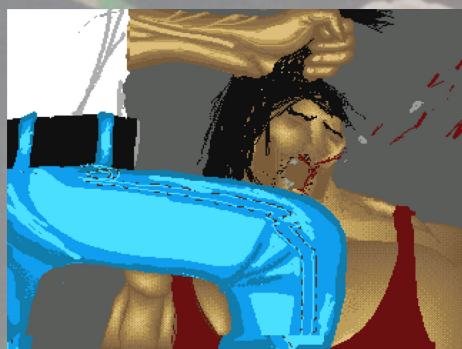
Najgorzej jest znaleźć się w nieodpowiednim miejscu i czasie, tak jak to było w przypadku naszych bohaterów, opisywanego tytułu. A konkretnie w polskim mieście Szczecin, w latach kończącej się „światności” Polski Ludowej, czyli 1987 roku.

Godziny wieczorne, dwóch koleśki przechodzi, przez niezbyt przy-



jaźnie nastawioną dzielnicę, tego pomorskiego miasta. W momencie kiedy pomyśleli o prawdopodobnie zbliżających się kłopotach, już zaczęli tego żałować. Powoli, jak zombie wypełzały różnego rodzaju szumowiny, menele, prostytutki i ich alfonsonie. Wielkie mięśniaki i cwaniaczki szukający zaczepki, pseudokibice i karatecy, a także stróże prawa. Wszyscy chcący nam dokopać. No nic się nie poradzi, trzeba zacisnąć pięści i niech się dzieje co chce.

Cudze chwalicie... jak mówi stare „chińskie” przysłowie. Polska produkcja, napisana przez trzech panów, z World Software postanowiła rzucić troszkę inne światło na gry z gatunku „napieprzanek”. Nie grzeszyła grzecznością, wręcz odwrotnie, była jak na połowę lat dziewięćdziesiątych dość brutalna pod względem nie tylko wizualno-dźwiękowym, ale także pod względem samej idei gry.



Nie grzeszyła także jakością wykonania, o czym za chwilę, gdyż w owym czasie, nawet na polskim rynku były już tytuły które bardziej pokazywały możliwości graficzne Przyjaciółki. Ale to co ją wyróżniało, to właśnie wspomniana wyżej

brutalność i sama idea, która przełożyła się na świetną grywalność.

Grafika w 16 kolorach, mało płynny scrolling ekranów, postacie deczko pikselowate, z dość przeciętną animacją. Och naprawdę można psy wieszać. Ale nie mam zamiaru tego robić, gdyż mimo tych niedociągnięć, patrząc na ekran podczas rozgrywki widać dynamikę i tętniącą żywą krwią wręcz, akcję. Można poznać kto jest kto, świetne scenografie, oddające klimat Polski Ludowej, ulice i osiedla, no i oczywiście statystyki. Jednym słowem dobra trójka z mocnym plusem.

Strona dźwiękowa podobnie. Słabej jakości sample i moduł, ale dość czytelne dla ucha. Kopniaki, uderzenia, krzyki krwawiących oponen-

tów, przekleństwa wykrzykiwane podczas starć, jednym słowem przeciętnie, ale wszystko na swoim miejscu.

Przyznam szczerze, że dość słabo byłem obeznany z tą produkcją. Hmm, inaczej, coś tam kiedyś o niej czytałem, ale nie grałem w nią w ogóle. I szkoda. Nadrobienie zaległości, mimo że brak czasu wolnego bardzo mi ostatnio doskwiera (sprawy zawodowe), sprawiło mi



wiele godzin frajdy. Polecam każdemu kto ma ochotę nawalić szefowi, sąsiadowi, urzędnikowi, właściwie każdemu komu by się należało spuścić łanie, ale tego nie zrobimy choćby z przyczyn prawnych, o naszym dobrym wychowaniu nie wspominając. Gwarantowany upust negatywnych emocji. A jeśli w trakcie gry, nie szło by nam za bardzo i to rozgrywka stałaby się źródłem naszego niespokojnego stanu ducha, poniżej zestaw kodów. Tak czy siak, osobiście polecam.

Kody wpisujemy w opcjach gry po przytrzymaniu lewego przycisku myszy.

TAVRIA - 1000 żyć
MUTANT - 15 żyć
DOMAN - 9 żyć
SKIP - krótsze poziomy
CENT - drugi poziom
DRZE - trzeci poziom



Don Rafito



Gatunek – bijatyka 2D
Producent – World Software
Wydawca – Mirage Media
Rok – 1994

Ilość dysków – 3 DD, whdload (wersja bardziej brutalna 4 DD)

Platforma – mk68, OCS, ECS

AMIGA
1MB



55



50



95



70

Wings

Pierwsza Wojna Światowa była niezwykłym motorem rozwoju wszelkich dziedzin nauki. Przez czas jej trwania sposób prowadzenia walki, a także używane bronie i sprzęt uległy całkowitemu przeobrażeniu.

Bracia Orville i Wilbur Wright siedemnastego grudnia 1903 roku wykonali pierwszy, zakończony powodzeniem lot maszyny cięższej od powietrza i napędzanej silnikiem spalinowym. W niespełna jedenaście lat później samoloty okazały się wykorzystywaną na ogromną skalę zabójczą bronią. Jedną z tych które zmieniły na zawsze oblicze nowożytnych konfliktów zbrojnych.

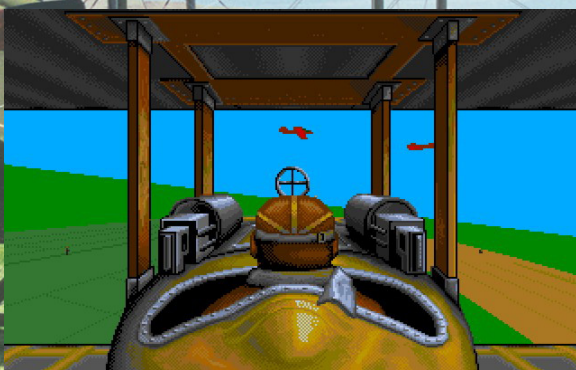
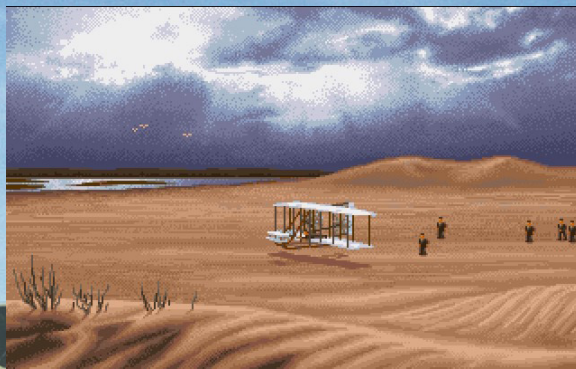
Właśnie sceną przedstawiającą ten milowy krok w rozwoju cywilizacji, zaczyna się gra „Wings” firmy Cinemaware. Wcielamy się w rolę pilota i dołączamy do alianckiej jednostki toczącej walki na europejskich frontach. Przy dużej dozie cierpliwości przyjdzie nam spędzić za sterami dwupłatowców cały okres trwania Wielkiej Wojny.

Po obejrzeniu krótkiego, efektownego intra przechodzimy do ekranu z menu głównym gry. Możemy tutaj przejrzeć listę pilotów, kontynuować lub rozpocząć nową grę, odwiedzić szkołę lotniczą lub nagrać stan gry na dysk i powrócić do Workbench. Rozpoczęcie rozgrywki zaczyna się od stworzenia pilota, dobru-

nia za pomocą suwaków atrybutów charakteryzujących go i zdobycia „skrzydeł” czyli zdania jednego z trzech egzaminów (zestrzelenie balonu, bombardowanie, ostrzał beczek z paliwem). Po pomyślnym zdaniu testu już jako pełnoprawny podporucznik brytyjskiego RAF-u udajemy się na front gotowi toczyć bohaterskie walki powietrzne ze zniechodzonymi Hunami.

Po zameldowaniu się w dowództwie dowiadujemy się że do naszych obowiązków, oprócz tych związanych ze zmniejszaniem populacji narodu niemieckiego, będzie prowadzenie kroniki naszego szwadronu. W ten właśnie sposób twórcy gry przedstawili fabułę, następujące po sobie wydarzenia zarówno na świecie jak i w naszym najbliższym otoczeniu. Warto czytać zapiski naszego bohatera – pomagają wczuć się w klimat gry i czasów w jakie się przenieśliśmy.

Rozgrywka toczy się na trzy różne sposoby. Pierwszy i najważniejszy to zręcznościowa symulacja, kiedy akcję obserwujemy zza pleców naszego bohatera siedzącego w kabinie myśliwca. Tutaj celem jest walka



powietrzna z wrogimi pilotami samemu lub w grupie, niszczenie balonów obserwacyjnych i tym podobne. Drugim rodzajem misji są te widziane w rzucie izometrycznym, kiedy naszym celem jest walka z piechotą, niszczenie konwojów, pociągów i niemieckiej infrastruktury. Ostatnie wyzwania jakie stawia przed nami gra to widziane z góry misje bombowe – tu należy wykazać się precyzją.

W „Wings” nie da się przegrać. Po śmierci pilota szkolimy następnego i wracamy do akcji w miejscu jej przerwania. Warto jednak dbać o tego którym gramy – staje się coraz lepszy, zdobywa odznaczenia, rosną jego współczynniki (umiejętności pilotażu, strzeleckie, mechaniczne, wytrzymałość) co powoduje ułatwienie rozgrywki.

Gra jest świetna. Wciągająca. Jeszcze jedna misja, jeszcze kilka zestrzeleń i czas leci niezauważalnie. Latanie i walka z wrogiem to czysta przyjemność. Oprawa dźwiękowa, grafika i animacja, a przede wszystkim niesamowity klimat to jak zawsze najwyższa półka, jak w każdej produkcji Cinemaware. Pozycja obowiązkowa w kolekcji każdego amigowca.

indyjr

p.s. Jeśli grasz z dyskieta na prawdziwej Amidze zrób kopię zapasową – Wingsy lubią zepsuć pliki podczas zapisu gry i koniec zabawy. Po instalacji na dysku twardym problem oczywiście znika.



Gatunek – przygoda, strzelanina
Producent – World Software
Wydawca – Cinemaware
Rok – 1990
Ilość dysków – 2 DD, WHDLoad
Platforma – mk68, OCS, ECS

AMIGA
1MB



90



75



90



92

Fifa World Cup 2014

Brazylijskie Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej rozkręciły się już na dobre, będąc prawdziwym świętem futbolu dla wszystkich fanów tej dyscypliny. Posiadacze VIC-20 (bądź również jego emulatora naturalnie) mają jednocześnie szansę zakosztować odrobinki tego klimatu także przed ekranem swojego komputera. Pozwoli im na to gra FIFA World Cup 2014, przygotowana przez Jeffreya Danielsa.



Gra została stworzona jako dzieło mające podtrzymywać tradycję wiekowych, prostych gier arcade. Na pierwszy rzut oka może wyglądać wręcz nieciekawie, ale naprawdę polecam Wam dać jej szansę, bo według mnie warto. Po uruchomieniu gry klawiszami „F1” i „F2” wybiera się drużynę gospodarzy, „F3” i „F4” – gości. Drużyny te to 32 ekip występujących aktualnie na brazylijskich boiskach, dodatkowo poziom każdej z nich odwzorowuje jej prawdziwe umiejętności piłkarskie. Przycisk „P” służy do przełączania trybu rozgrywki między zabawą w pojedynkę z komputerem lub wzajemną rywalizacją dla dwóch graczy. W przypadku tego pierwszego wyboru samotny gracz zawsze steruje drużyną gospodarzy. Przycisk „S” to skala poziomu trudności od 0 do 7, domyślnie ustawiona na 4.

W czasie meczu pierwszy gracz steruje przyciskami „Z”, „X” i „C” (odpowiadającym kolejno strzałkom w lewo, górę i prawo), drugi (jeżeli jest oczywiście aktywny) analogicznie za pomocą „,” „.” i „/”, czyli klawiszów przecinka, kropki i slash’a. Ale o co tu właściwie chodzi? Zasady są proste. Trzeba stale obserwować w którym miejscu znajduje się piłka i jakiego rodzaju strzałka się nad nią pojawia. Wciśnięcie odpowiadającego jej przycisku wcześniej od przeciwnika spowoduje zagranie piłki w stronę jego bramki, spóźnienie się – wręcz przeciwnie. I tak aż do samej bramki, a tu już troszkę musi zależeć od szczęścia, bo bramkarze sterowani są automatycznie. Po kilku meczach okazuje się, że zabawa taka w niewyjaśniony sposób daje naprawdę sporą radochę i chce się rozgrywać kolejne mecze. Jedyne, czego mi tu nieco brakuje, to możliwości lekkiego wydłużenia czasu meczu oraz podniesienia poziomu trudności, bo nawet na tym najwyższym nie jest wybitnie ciężko. Liczę na to, że w przyszłych odsłonach zmiany takie się pojawiają, bo gra jest rozwojowa. Jeżeli ktoś nie chce czekać – może wprowadzić je nawet sam, bo produkcja ta została w całości stworzona w BASIC, a jej kod jest otwarty do wglądu i zmian (gra zajmuje 3,5KB i działa na nierozszerzonym VIC-20).

Choć zdecydowanie najsobiesniejsza część tej recenzji skupia się na grze piłkarskiej (skutkiem, nie oszukujmy się, największej popularności tego właśnie sportu w naszym kraju), dla tych, którzy piłki jednak nie lubią mam niespodziankę. Otóż dwie pozostałe wersje tej gry, zwane odpowiednio IIHF Ice Hockey 2014 oraz NHL Ice Hockey 2014,

traktują dla odmiany o również przecież widowiskowym hokeju na lodzie. Pierwsza zawiera 16 drużyn reprezentacyjnych, druga 30 drużyn z NHL. Sama mechanika tych gier jest identyczna, a różnice dotyczą



jedynie „oprawy”, czyli planszy przedstawiającej pole gry oraz innych odrobinkę efektów dźwiękowych. Te są dość podstawowe, ale uwierzcie, kompletnie w niczym to nie przeszkadza, a wręcz świetnie pasuje do całości.

Podsumowując, sam nie wiem dlaczego, ale mimo tej ogromnej prostoty gra mi się rewelacyjnie podoba. Naprawdę, jestem pełen podziwu,



jak za pomocą banalnych wręcz środków można osiągnąć tak ciekawy efekt, wykreować przyciągający gracza klimat. A może to tylko udzieliła mi się towarzysząca mundialowi futbolowa gorączka? W każdym

razie, nie ma to jak rozegrać sobie na szybko meczek przy udziale wybranych drużyn, próbując w ten sposób przewidzieć wynik spotkania tych samych zespołów, obserwowanych wkrótce w telewizji. Lub też, zmazać i pomścić na drugi dzień faktyczną gorycz porażki ulubionego zespołu. Polecam wszystkim. Go-ooooooooo!

noctropolis



Gatunek – piłka nożna

Wydawca – Jeffrey Daniels

Rok – 2014

VIC-20



50



40



80



70

Czy czasy wojen pomiędzy fanami różnych platform to już przeszłość?

Któż z nas nie pamięta zażartych wojen prowadzonych pomiędzy fanami C64 i małego Atari, a także użytkownikami Amigi i ST? Któż nie ma jeszcze wciąż w głowie tekstów piosenek mówiących o tym, że Atari jest w stanie działać jedynie na węgiel i użytkowane jest tylko przez rolników? Któż nie pamięta także kontrataków z drugiej strony barykady, wyśmiewających chociażby mydelniczkowaty wygląd C64 i nazywających go „Złommodore”? Dziś już, z racji tego, że wszystkie te sprzęty odeszły na zasłużoną emeryturę (ale jak dla nas, radośnie się przy nich wciąż bawiących – „wesole jest życie staruszka” :-P), wszelkie animozje z przeszłości są wspominane z rozrzewnieniem i humorem, a fani starych maszyn solidarnie trzymają się razem, mając świadomość tego, że razem tworzą jedną wielką „retro rodzinę”.

Wydawałoby się więc, że coś takiego jak wzajemne obrzucanie się błotem z powodu przynależności do innego komputerowego „klanu” to folklor lat 90-tych. Czy aby na pewno? Nic bardziej mylnego! Jeżeli ktoś z Was oprócz zamięłowania do starych 8-mio i 16-sto bitowców interesuje się także współczesnymi maszynami do gier, odwiedza traktujące o nich strony internetowe i czyta komentarze pod dotyczącymi ich artykułami i recenzjami gier, to z pewnością nie raz zauważył, że pod tym względem czasy niewiele się zmieniły.

Obecnie w kategorii stacjonarnych sprzętów do gier mamy trzech bardzo mocnych i stale konkurujących między sobą graczy: ogólnie traktowane komputery PC oraz konsole: PlayStation 3 od Sony i XBOX 360 od Microsoft. Niedługo wyjdą PS4 i XBOX One, które wesprą poprzedników, tak jak niegdyś Amiga wsparła C64, a Atari ST – XL/XE. O Wii / Wii U produkcji Nintendo celowo nie wspominam, bo są to sprzęty, które postawiły nie na konkurencyjny wyścig z wymienionymi chwilę wcześniej, lecz na odmienną rozgrywkę i rozwiązania, przez co grupa z nich korzystająca jest mocno odseparowana od pozostałych i raczej nie wdaje się w żadne utarczki i porównania. Tak samo, nie zawieram tu tematu konsol przenośnych oraz platform androidowych, bo to całkiem inna kategoria spraw.

No więc, wracając do sedna: na placu boju mamy trzech oponentów i stojące za nimi twardo grupy. PeCeciarze, Playstationowcy i Xboxowcy. Liczebność tych grup jest w miarę wyrównana, co przekłada się na niegasnący i podsycany z każdej strony konflikt. Zauważyć od razu trzeba, że konflikt pomiędzy użytkownikami konsol Sony oraz Microsoft nie jest tak ostry, jak pomiędzy każdą z tych grup, a użytkownikami PC. Co więcej, nierzadko w zażartych dyskusjach z PeCetowcami zdarza im się tworzyć wspólny front „konsolowców”. Obecnie najnowsze konsole tych dwóch producentów bowiem, tak naprawdę mimo pewnych różnic prezentują bardzo zbliżony poziom. Oczywiście, podczas wzajemnych kłótni argumenty na wyższość jednego sprzętu nad drugim się pojawiają, ale nieraz ma się wrażenie, że są przytaczane jakby trochę wręcz na siłę. PS3 i XBOX 360 mają bowiem bardzo porównywalne możliwości techniczne, a wspólne dla nich gry na obu maszynach wyglądają całkiem podobnie. Wygoda gry też jest kwestią podobną, wszakże obie konstrukcje to konsole. Na czym skupiają się więc wzajemni przeciwnicy? XBOX 360 jest atakowany za większą awaryjność, brak czytnika blu-ray, czy bycie „klonem” PeCeta. Jego fani przeciwnikom z klanu PS3 odpowiadają z kolei zapewnieniami o lepszej jakości i bezpieczeń-

stwie podczas gry online (choć płatnej), lepszym wsparciu technicznym w razie problemów oraz bardziej przyjaznym interfejsie użytkownika. Wygląd obu konsol, kształt joypadów, różne exclusive’y (tytuły wydane tylko i wyłącznie na daną platformę) to już broń obusieczna.

Ta „mini wojna” pomiędzy tzw. fanboyami konsol Microsoft i Sony to tylko preludium tego, co nas czeka. Głównym smaczkiem są bowiem zażarte walki połączonych sił konsolowców z PeCetowcami. Tu już często kłótnie lecą „na noże” i nie ma żadnych hamulców. Po raz kolejny okazuje się, że nieraz wspólny wróg łączy bardziej, niż własne cechy zbieżne, a zaczepki PeCetowców często właśnie jednocześnie uderzają w obie te grupy. Na odpowiedź zbyt długo czekać nie trzeba i zaczyna się jatka... W tym miejscu przytoczę może najczęstsze „punkty zapalne” wzajemnych awantur. Kolejność poszczególnych kategorii jest przedstawiona losowo, bowiem obustronne ataki są przypuszczane celując praktycznie w każdy z tych aspektów w równej częstotliwości. No to zaczynamy.

Wygoda gry: konsolowcy twierdzą, że gra na konsoli przed dużym telewizorem, siedząc na wygodnej kanapie i trzymając w ręce pada to szczyt wygody, w przeciwieństwie do zgarbionych PeCetowców kulących się przy biurkach. Ci z kolei odbijają piłeczkę, że gra na klawiaturze i myszce to wymarzony zestaw do wszelkich gier FPP, a gra w ten gatunek na konsolowym padzie to porażka.

Cena sprzętu: konsolowcy zarzucają PeCetowcom, że ich sprzęt (o konfiguracji zapewniającej podobne osiągi w grach) jest zbyt drogi, a konsola sporo tańsza. PeCetowcy natychmiast kontruja, że i tak po czasie wszystkie poniesione koszty wyrównują się w cenie gier, które na konsole są sporo droższe.

Moc obliczeniowa: konsolowcy cieszą się, że na ich konsolach, przez cały czas ich posiadania, gry chodzą płynnie i nie muszą oni dokładać żadnych bebeczków, stale wymieniać kart graficznych czy rozszerzać pamięci by nie pozostawać w tyle. Fani PC dla odmiany twierdzą, że właśnie dzięki możliwościom rozbudowy, PC zawsze jest o krok przed stanowiącymi zamknięte konstrukcje konsolami i te same gry na mocnych PC wyglądają lepiej niż na konsolach.

Gatunki gier: konsolowcy są dumni, że na ich maszynach jest sporo gier z gatunków, które na PC praktycznie nie istnieją, np. bijatyki. PeCetowcy to samo mówią choćby o strategiach. Przy tym wszystkim konsolowcy zarzucają PeCetowcom grom nudę, PeCetowcy konsolowym – zbytnią prostotę.

Prostota użytkowania: konsolowcy cieszą się, że gry na konsolach po prostu działają. Nie występują dziwaczne problemy z odpalaniem tytułów, systemem operacyjnym, sterownikami, wieszaniem się itp. Nie trzeba nic kombinować, wsadza się płytę i gra, nie przejmując się problemami. PeCetowcy próbują z kolei sprytnie obrócić to przeciwko nim, twierdząc, że konsola jest właśnie dla ludzi, którzy się na niczym nie znają.

Wszechstronność zastosowań: PeCetowcy są dumni, że ich maszyna to prawdziwy wszechstronny kombajn. Na niej da się i pograć i posiedzieć w necie, napisać i wydrukować jakiś dokument, odpalić różne programy użytkowe itp. Konsolowcy z kolei doceniają rozdzielność konsoli jako wygodnego sprzętu zaprojektowanego tylko do zabawy (choć i tak wskazują, że jak najbardziej można na niej surfować po necie przy użyciu klawiatury i myszy), a najczęściej też posiadają PC do innych celów użytkowych. Z tym właśnie zastrzeżeniem, że ich PC nie są na siłę rozbudowywane, bo nie ma takich potrzeb, a traktowane jako zwykłe narzędzie w podstawowej, często najprostszej konfiguracji.

Cechy społeczności: Konsolowcy zarzucają fanom PC bycie tzw. freakami (czyli dziwakami), nadmierne zainteresowanie swoim sprzętem, wręcz fanatyzm i brak życia osobistego. Jako przeciwagę, siebie opisują najczęściej jako osoby mające normalne życie, gdzie konsola jest tylko pewnym elementem dającym czasową rozrywkę, pośrednio tłumacząc w ten sposób ich niechęć do zagłębiania się w tajniki sprzętu, konfiguracji itp. PeCetowcy z kolei wykorzystują to, uważając konsolowców za ludzi mniej inteligentnych, niezdolnych do zrozumienia bardziej skomplikowanych spraw, a konsolę za odmóżdżającą rozgrywkę, nie nadającą się do niczego innego.

Od razu chcę zaznaczyć, że wszelkie zebrane powyżej opinie na temat konsol i komputerów PC oraz ich użytkowników, to nie moje własne poglądy, a jedynie słyszane wielokrotnie obustronne głosy, podczas bycia mimowolnym świadkiem takich słownych wojen. Drugą rzeczą, o której na pewno trzeba wspomnieć jest to, że na pewno nie wszyscy współcześni PeCetowi i konsolowi gracze bawią się w takie wojenki – takie stwierdzenie byłoby nieuczciwe. Pomiędzy tymi kłótniami pojawiają się bowiem nierzadko także głosy rozsądku osób, które albo choć używają jednego z w/w sprzętów to uważają, że te wszystkie spory są śmieszne, albo też takich, którzy do gier używają jednocześnie i konsol i PC (no na to już trzeba naprawdę sporo kasy).

Ale do sedna. Czy coś Wam to wszystko przypomina? Może ostre dyskusje na temat wyższości SID'a nad POKEY'em? A może ANTI-C'a nad VIC'em-II? Naśmiewanie się z Atarowców, że podczas wgrzania gier na ich sprzęt nie można nawet oddychać i żarty z Commodorowców, że musieli kręcić śrubokręcikami jak szaleni? Jaki wniosek z tego, że podobne animozje wciąż się tworzą wyciągnie postronny obserwator? I to zarówno taki, który ma już nieco lat na karku i kiedyś lubił podrwić z przeciwnego „klanu”, ale też taki, który albo nic podobnego nigdy nie robił, albo też po prostu nie pamięta tych klasycznych utarczek? Ano najczęściej taki, że te wszystkie wojny prowadzone są tak naprawdę dla samej potrzeby walki i nic więcej. Ludzie chyba tak już po prostu mają, że uwielbiają się zreć, różnicować i tworzyć jakieś dziwne i nikomu niepotrzebne hierarchie zamiast żyć w zgodzie i szanować jeden drugiego. Określony model konsoli, bądź też komputer PC to nic innego, tylko coś w rodzaju totemu stanowiącego tylko pretekst do walki. Podobnie jak szalik innego klubu piłkarskiego, gatunek słuchanej muzyki, czy milion innych różnych spraw. Dobrze chociaż, że o ile za szalik o niewłaściwych barwach klubowych można solidnie wspomóc finansowo okolicznego dentystę, to za przywiązanie do danej platformy growej raczej nic takiego nie grozi :-).

Nie myślcie sobie jednak, że stawiam klasyczne wojny Commodore & Amiga vs XL/XE & ST w jednym szeregu z tymi obecnymi. Oj absolutnie nie. Kiedyś to wszystko miało jakiś taki swój specyficzny klimacik (choć wtedy byłem tylko obserwatorem i nie czułem potrzeby sprzętowej konkurencji, to zdarzało mi się podśmiewać z różnych kawałów o Atari), było na swój sposób pomysłowe. Wzajemne żarty i docinki były naprawdę z jajem, czasami do tego stopnia, że człowiek pokładał

się ze śmiechu. Powstawały różne kawały, historyjki, grafiki (nie tylko na komputerze, ale np. rysunki publikowane później w czasopiśmie komputerowych takich jak SECRET SERVICE czy TOP SECRET). Pamiętam chociażby dzieła przedstawiające krwawą eksterminację użytkowników Atari za pomocą samochodów i ciężkiej broni, historie o (K) ataryniarzu zamęczającym ludzi odgłosami z „Mieczów Valdaira”, czy dzielne próby ripost naczelnego obrońcy wszystkich uciśnionych Atarowców, niestety nieżyjącego już Krzysztofa Kubeczko. Gdy po latach dowiedziałem się przypadkiem o jego tragicznej śmierci, to jako Commodorowcowi szczerze zakręciła mi się łezka w oku, wspominając tamte czasy.

Dziś jest trochę inaczej. Właściwie to nawet sporo bardziej niż trochę. Oczywiście, cały ten tekst miał za zadanie przedstawić, że dzisiejsza młodzież jest w pewnym sensie kontynuatorami tych odległych wojen, które dziś są toczone już nie na magnetofony, lecz gigaherce. Zmieniła się jedynie charakterystyka potyczek. Argumenty argumentami – padały i tam i tu. Tam jednak, jak już pisałem, były one ubrane w żartobliwe, często wręcz artystyczne ramy. Dziś często zdarza się, że wymiana „uprzejmości” pomiędzy użytkownikami jednego i drugiego sprzętu opiera się niemal jedynie na steku chamskich wyzwisk i docinek, które nie przedstawiają żadnej wartości, a dla postronnych czytelników są wręcz niesmaczne, czy mówiąc jeszcze bardziej dosłownie, po prostu burackie. Wpływ na to ma z pewnością fakt, że zdecydowana większość tych dyskusji i kłótni odbywa się w Internecie. Ludzie dziś nie czują już tak wielkiego związku ze sobą nawzajem jak kiedyś (nie tylko w kwestii sprzętów do gier naturalnie, lecz praktycznie we wszystkim). Przesada w użytkowaniu Internetu (na równi z bezwzględnością dzisiejszych czasów, opartą na modelu pożerania się nawzajem) mocno zachwiała kontaktami międzyludzkimi. Dyskutant „po drugiej stronie kabla” z roli żyjącego i czującego człowieka został sprowadzony do roli bezosobowych literek na ekranie. Nic się o nim nie wie, jest nikim, można więc go bezkarnie zgnoić i poniżyć. Przykre to, ale wystarczy przejrzeć trochę komentarzy pod pierwszym lepszym artykułem choć trochę wchodzącym w temat porównań obecnych sprzętów i gier, by przekonać się, że tak właśnie często jest (dotyczy to oczywiście całości poziomu dyskusji w Internecie, a nie tylko potyczek współczesnych graczy, ale nie róbnym już off-top'a).

Spoglądając chłodnym okiem starego i może nieco zgryźliwego tetryka (choć mam dopiero 30-stkę na karku, to obserwując jak wielkie zaszły zmiany nie tylko w technice, ale i zachowaniach międzyludzkich, nierzadko tak się właśnie czuję), aż chce się zauważyć, że wystarczyła by tylko chwila szczerzego zastanowienia by obecni gracze zrozumieli (ponownie zaznaczając, że chodzi mi tylko o tych kłótniowych i ostrzegając przed wrzucaniem wszystkich do tego samego wora), że każdy z obecnych sprzętów ma swoją własną charakterystykę i swoje unikalne wady i zalety, podobnie jak kiedyś C64 i Atari, jak Amiga i ST. Tak jak i ludzie, z których każdy ma swoje własne potrzeby i czego innego wymaga od sprzętu do zabawy. Czy jest więc sens prowadzić takie wojny dla samych wojen? Pytanie jest retoryczne, ale pół żartem dodam, że chyba jedynie wtedy, gdy będą one prezentowały poziom tych sprzed lat :-). I zastanawia mnie jeszcze tylko jedno. Czy za te powiedzmy 20 lat, wtedy mocno już podtatusiała dzisiejsza młodzież będzie z nostalgią wspominać swoje dzisiejsze utarczki PS3 vs XBOX 360 vs PC, czy też po prostu całkiem o nich zapomni, grając na PS7 czy innym równie zaawansowanym najnowszym sprzęcie i mając gdzieś wszystko co dawne? My pewnie powiedzielibyśmy, że ta druga opcja jest bardziej prawdopodobna, bo tylko klasyczne komputery miały (i mają) prawdziwą duszę, a reszta to już „wyścig zbrojeń”, ale kto ich tam wie...

noctropolis

Zrzuć pan mapę po raz drugi

1. Wstęp

W czwartym numerze C&A Games, nasz redakcyjny kolega magazynu „Komoda” - uka, przedstawił swój sposób w jaki tworzy mapę z komodorowskich gier. Moim zdaniem można zrobić to zupełnie inaczej i być może mniejszym nakładem pracy. Tworzenie mapy nie ma wymagać od nas żadnego rysowania, a jedynie odpowiedniego „powycinania” i posklejania obrazków na kształt czworokąta, który w finalnej postaci przedstawi nam mapę. Do osiągnięcia celu będą nam potrzebne darmowe narzędzia, więc tym bardziej powinno to zachęcić innych. Należą do nich następujące programy:

VICE - emulator komputerów firmy Commodore – nie dotyczy to Amig,

ICU64 – narzędzie przydatne do usuwania sprajtów,

XnView – przeglądarka zdjęć przydatna do ich retuszu i łączenia,

Photoscape – program przydatny do łączenia obrazków.

Wszystkie programy można bezproblemowo znaleźć w sieci wpisując w wyszukiwarce poszczególne nazwy. Przedstawiony poniżej sposób sprawdza się jedynie przy grach, które wymagają przechodzenia lokacji po ekranach. Zaczniemy więc tworzyć mapę.

2. Lokalizacja zbędnych sprajtów

ICU64 to program umożliwiający nam podgląd pamięci C64 w czasie rzeczywistym, za jego pomocą możemy wyczyścić sprajty. Aby uruchomić to narzędzie należy je wcześniej pobrać i skopiować do głównego katalogu programu VICE 2.3 lub 2.4, a następnie uruchomić zieloną ikonką z logo Commodore. Z dodatkowego menu należy wybrać **Graphics > Sprites**. Przełączając widok jednej z ćwiartek pamięci z rozwijanego menu Range, możemy zorientować się gdzie znajdują się nasze sprajty. Opcja Multi-Color przełącza tryb wyświetlania duszków pomiędzy dwoma dostępnymi trybami, a Edit pozwala na edycję pamięci. Lewy przycisk myszy (LPM) służy do edycji pamięci, kręcenie rollką powiększa lub pomniejsza widok, natomiast przytrzymanie środkowego przycisku i poruszanie myszką przesuwają widziany obszar. Ta opcja jest dobra gdy musimy usunąć tylko naszą postać i pozostawić pozostałe. W tym celu wystarczy wyczyścić pole zwykle dla jednego sprajta, choć niektóre gry wymagają ich więcej. Podczas mazania dla większości gier sprajty od razu zmieniają swój kształt. A co jeśli trzeba by usunąć setkę duszków? Tu oczywiście to narzędzie nam się za bardzo nie przyda, gdyż od ruszania myszką ręka „nam odpadnie” i potrzebna jest do tego niewielka wiedza oraz posłużenie się emulatorem. Każda ćwiartka pamięci pozwala na uzyskanie 256 sprajtów. Okienko podglądu wyświetla właśnie taką ilość – po 16-ście w każdym wierszu w 16-stu kolumnach.

3. Usuwanie sprajtów

VICE posłuży nam do zrzutu poszczególnych ekranów, z których później powstanie mapa. Aby usunąć niepotrzebne obiekty i w dodatku jest ich sporo, wystarczy uruchomić monitor – „ALT + m” i wpisać pod nim polecenie

f xxxx yyyy zz

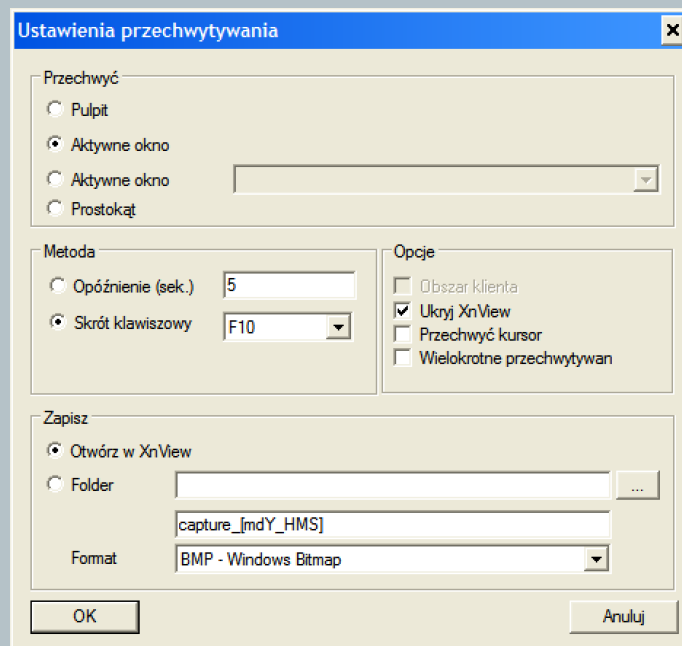
gdzie xxxx to adres od którego będziemy coś wpisywać, yyyy to adres do którego będziemy coś wpisywać, a zz to wartość jaką tam wpiszemy, powinno to być 0. Należy przy tym uważać, aby nie usunąć fragmentu programu, bo wtedy komputer może się zawiesić oraz na to by nie wpisywać tego do układów I/O - \$d000 - \$e000. Jeśli jednak kasowanie wymagałoby zapisania właśnie tego obszaru wcześniej należy wpisać

bank ram

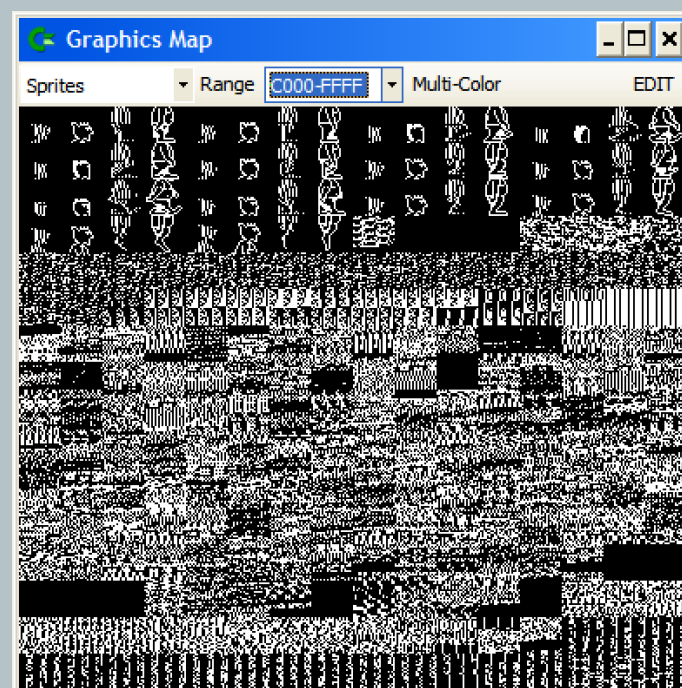
i dopiero skorzystać z polecenia f.

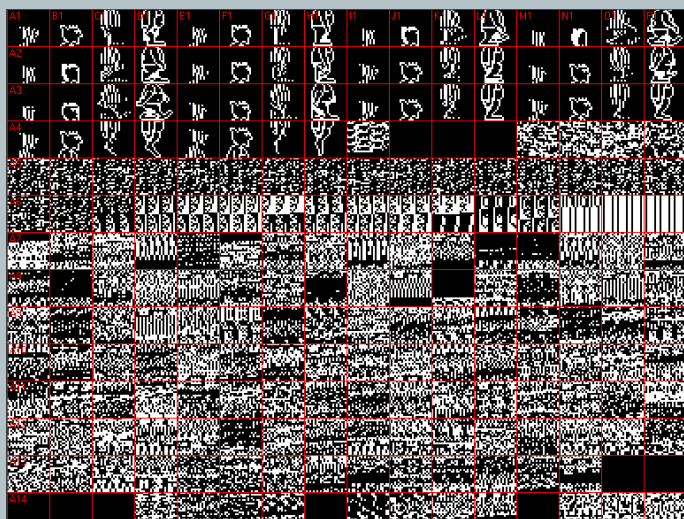
Łatwo powiedzieć a trudniej zrobić. Nie tak trudno jak się to ko-

muś wydaje, wystarczy zrobić zrzut okna z wyglądem sprajtów za pomocą XnView, odpowiednio je obciąć, nałożyć siatkę o rozmiarze 24x21 i przeliczyć gdzie znajduje się potrzebny nam obszar. Każdy z duszków składa się 63 bajtów jednak zajmuje jeszcze jeden dodatkowy - \$40 więc wystarczy przemnożyć numer wiersza pomniejszonego o 1 przez 16 oraz dodać numer kolumny, także pomniejszonej o 1, i otrzymany wynik przemnożyć przez 64 i dodać do wartości początkowej z pola Range programu ICU64. Pokażę to na przykładzie gry Miecze Valdgiira II do której właśnie w ten sposób tworzyłem mapę. Z menu **Narzędzia > Przechwyć...** ustaw w jaki sposób chcesz zrobić zrzut ekranu. W ramce **Przechwyć** zaznacz **Aktywne okno** i kliknij **OK**. Teraz w zależności od



sposobu z jakiego skorzystałeś na przechwycenie obrazu zaznacz okno **Graphics Map** i zrób jego zrzut. Zaznacz sam obrazek przy użyciu **LPM** i go przytnij naciskając **SHIFT + x**. Nałóż siatkę z menu **Widok > Po-**





każ siatkę. Należy zwrócić uwagę na to, że rozmiar siatki jest jednako-
wy dla dowolnego powiększenia i należy je dostosować do wybranego
przez nas rozmiaru siatki, aby nie było przekłamań. By postać naszego
bohatera zniknęła należy usunąć sprajty z kwadratów I3 – I6. Przelicz-
my to według podanego wcześniej wzoru: $4912 + ((9-1)*40) + 16 * 2 * 64 = 51712$ co dało nam adres początku pierwszego sprajta, a w kodzie
szesnastkowym wynosi to \$ca00. Skoro trzeba usunąć aż 4 z nich to po
dodaniu \$100 adres końcowy to \$cb00. Teraz wystarczy wyzerować ten
obszar wpisując pod monitorem

f ca00 cb00 0

i potwierdzić klawiszem Enter. Opuszczamy monitor i widzimy że
nic się nie stało, jednak jak poruszymy postacią to jej wizerunek znika
gdy beczynnie stoi. Jak widać została usunięta tylko postać stojącego
Aldira – bohatera właśnie tej gry.

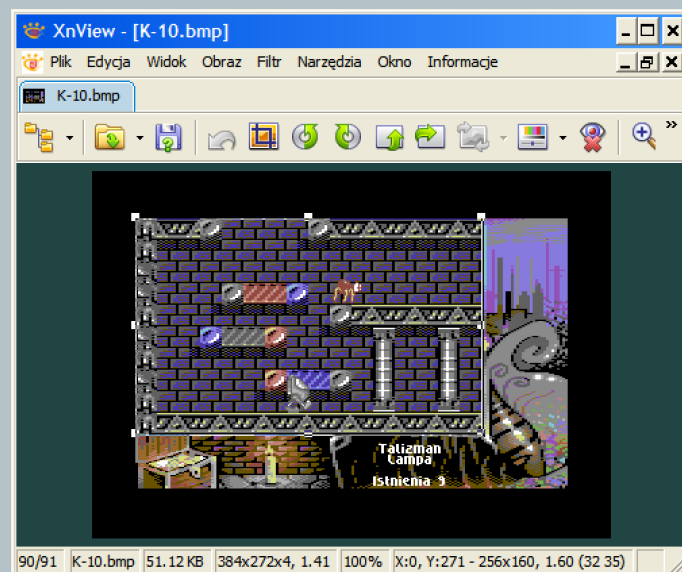
4. Zrzuty ekranowe

Zanim opisze jak zrobić screeny wypadałoby rozpoznać w których
kierunkach można się poruszać względem planszy początkowej. Jest to
istotne jedynie dla nazewnictwa tworzonych zrzutów ekranu, i chodzi
o to aby się później nie zastanawiać w jaki sposób to poskładać w całość.
Proponuje nazywać wiersze literami, a kolumny liczbami. Do tworzenia
mapy zatrzymujemy naszą postać na każdym ekranie i naciskając **ALT**
+ **c** zapisujemy każdy z ekranów w formacie BMP lub PNG nadając mu

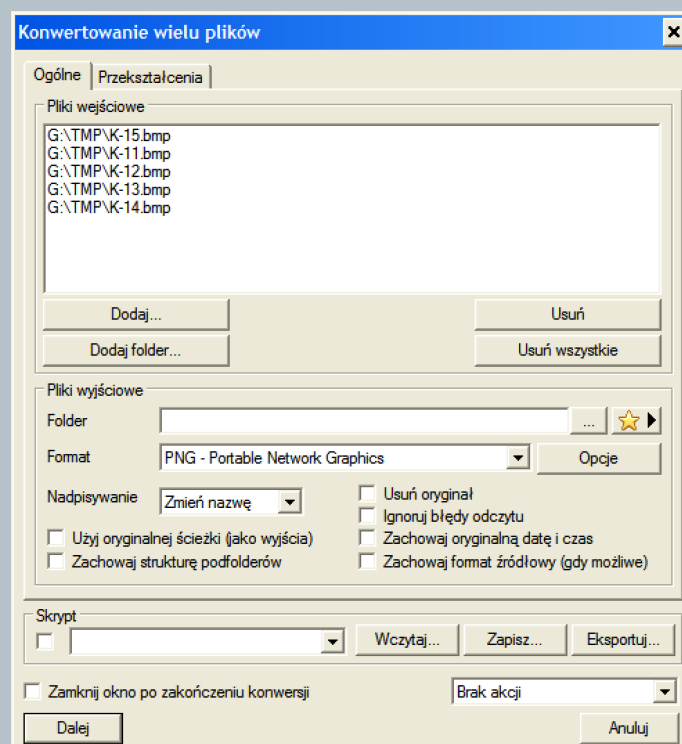
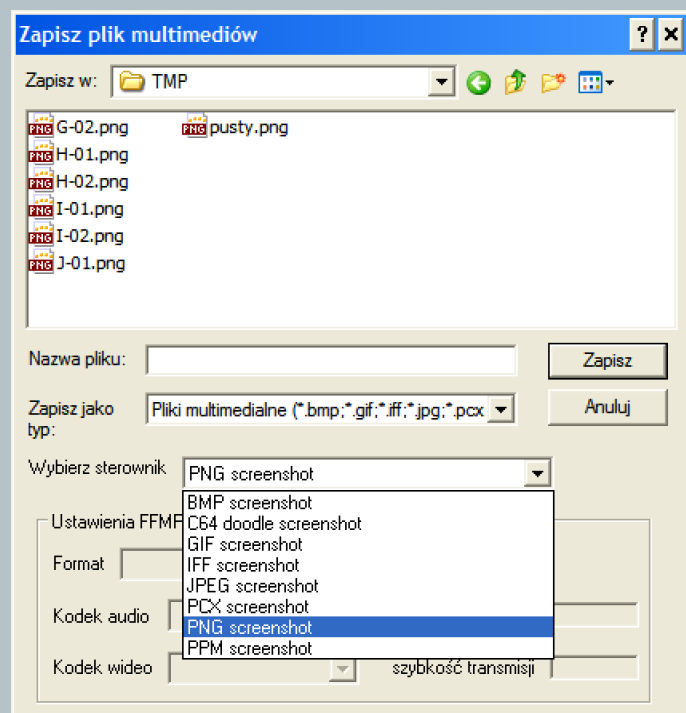
odpowiednią nazwę. To niestety najdłuższa z czynności przy tworzeniu
mapy.

5. Obcinamy zrzuty ekranowe

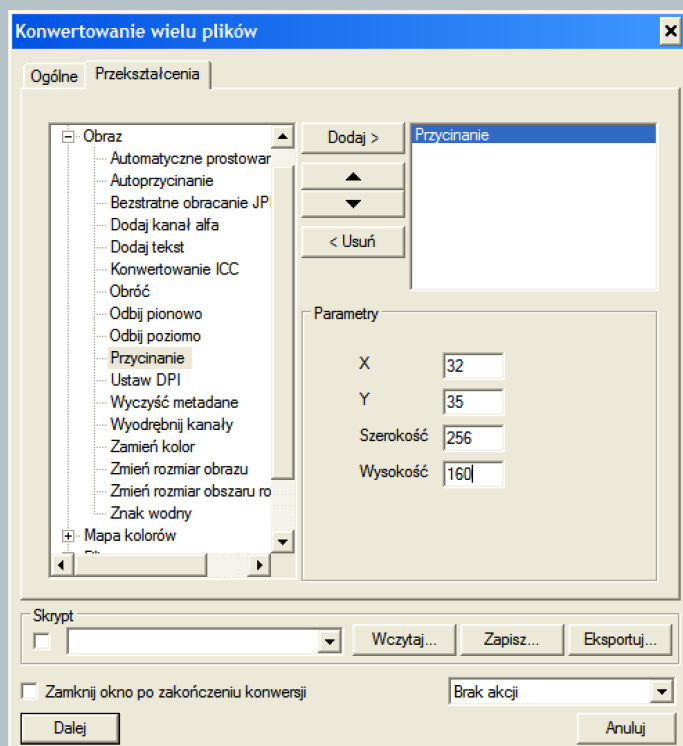
XnView czyli jedna z przeglądarki zdjęć powinna nam ułatwić
„wycinanie” interesujących nas fragmentów. Zanim zaczniesz tworzyć
mapę upewnij się czy jest odznaczona pole **Uruchamiaj tylko jedną
kopię programu** z menu **Narzędzia > Opcje > Ogólne** na karcie **Ope-
racje**, by móc otworzyć w tym samym programie skonwertowane pliki.
Otwieramy dowolny zrzutów i zaznaczamy potrzebny dla nasz obszar
za pomocą **LPM**, rolką możemy zmienić rozmiar powiększenia, a przy-
trzymanie **PPM** i poruszanie myszką przesuwa obrazek. Każdy zazna-
czony fragment musi mieć wartości podzielne przez 8, gdyż właśnie
z tylu pikseli składa się każdy kwadracik. Na dolnym pasku znajdują się



następujące informacje: numer pliku w tym folderze, jego nazwa, roz-
dzielczość wraz z proporcją obrazu, powiększenie, pozycja kursora
XY, zaznaczony rozmiar wraz z proporcją obrazu oraz w nawiasie XY
lewego górnego rogu zaznaczenia. Nas będą interesowały dwie ostat-
nie informacje. Z menu **Narzędzia > Konwertuj wiele plików** w oknie

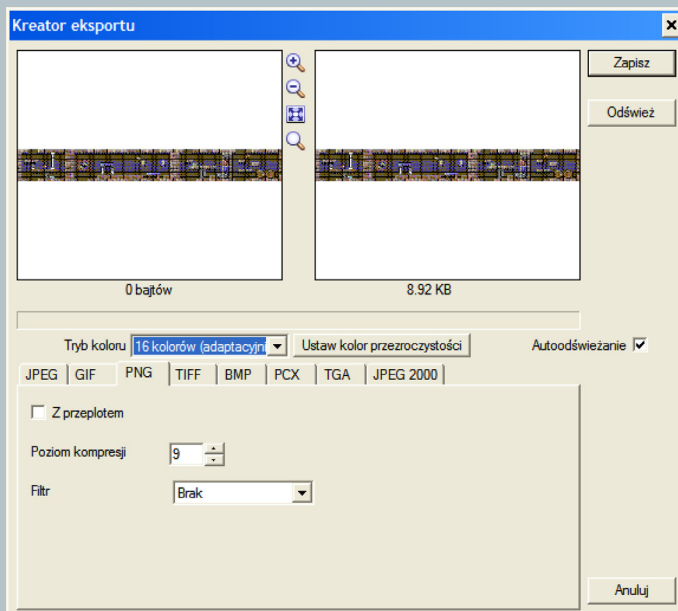
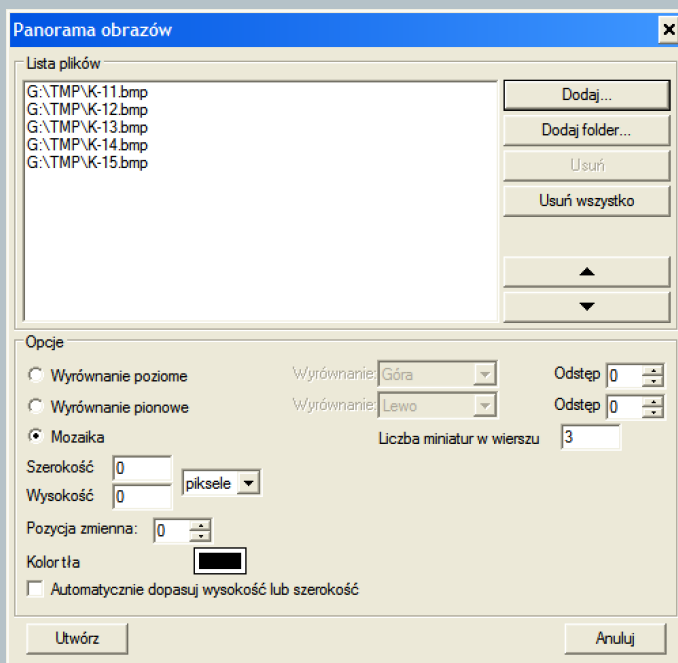
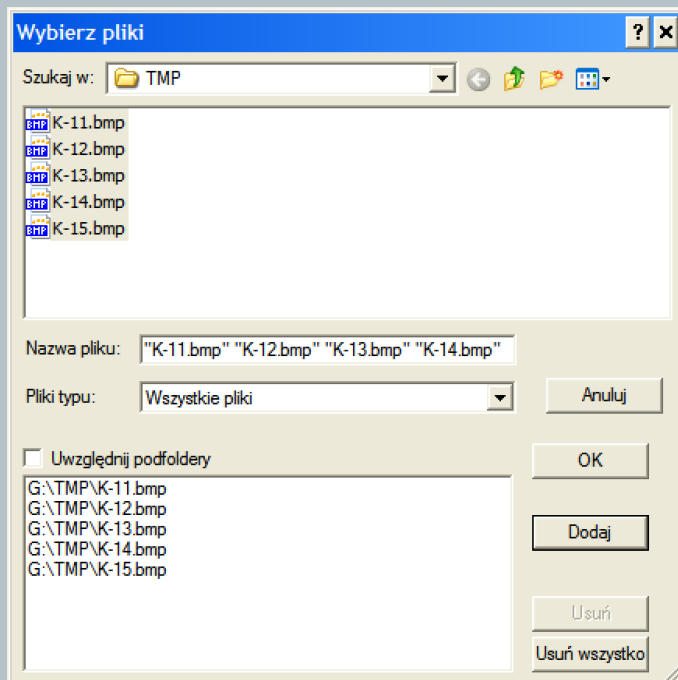


konwersji na karcie **Ogólne**, zaznacz potrzebne pliki i metodą przecięgnij i upuść umieść je w polu **Pliki wejściowe**. Możesz także dodać cały folder lub tylko poszczególne pliki – przycisk **Dodaj....** W ramce **Pliki wyjściowe** zdecyduj czy zapisać obcięte pliki w innym folderze, czy zmienić ich nazwę lub nadpisać pod nową nazwą. Jeśli chodzi o format zapisywanego pliku proponuję wybrać BMP lub PNG, aby nie stracić na jakości i w przypadku wyboru tego drugiego rozszerzenia kliknij **Opcje** i po ustawieniu kompresji na 9 zaakceptuj to. Teraz należy przejść na kartę **Przekształcenia**, która pozwala nam na spory wachlarz retuszu. Z menu opcji wybierz **Obraz > Przycinanie** i klikając go dwukrotnie w pola X, Y, Szerokość i Wysokość wpisz potrzebne dane (32 35 256 160 – dotyczą gry Miecze Valdaira II). Oznaczamy **Zamknij okno po zakończeniu konwersji**, po to by ponownie tego nie ustawiać i klikamy **Dalej**. Po upewnieniu się, że wszystko jest poprawnie wycięte przejdźmy do składania mapy.



6. Tworzymy mapę (metoda 1)

Z menu **Narzędzia** wybierz **Utwórz panoramę obrazów...** a następnie kliknij **Dodaj...** lub **Dodaj folder...**. Zaznacz wszystkie potrzebne pliki i kliknij **OK**, lub **Dodaj**, jeśli pozostałe pliki znajdują się w innym folderze lub jakiś plik trzeba dodać wielokrotnie i dopiero **OK**. Możesz także pozmieniać kolejność dodanych plików. Z ramki **Opcje** zdecyduj czy będziesz tworzył mapę za pomocą wierszy – **Wyrównanie poziome**, kolumn – **Wyrównanie pionowe** lub złożysz mapę za pierwszym razem – **Mozaika**. W polach **Szerokość**, **Wysokość**, **Odstęp** i **Pozycja zmienna** pozostaw wartość 0. Opcja **Wyrównanie** służy do wypełnienia kolorem pustego miejsca w przypadku gdy wysokość lub szerokość obrazów jest różna. Przy tworzeniu mozaiki może być wymagane utworzenie pustego obrazka, w tym celu otwórz dowolny z wyciętych zrzutów mapy, zaznacz cały obrazek, naciśnij klawisz **Del** i **Zapisz**



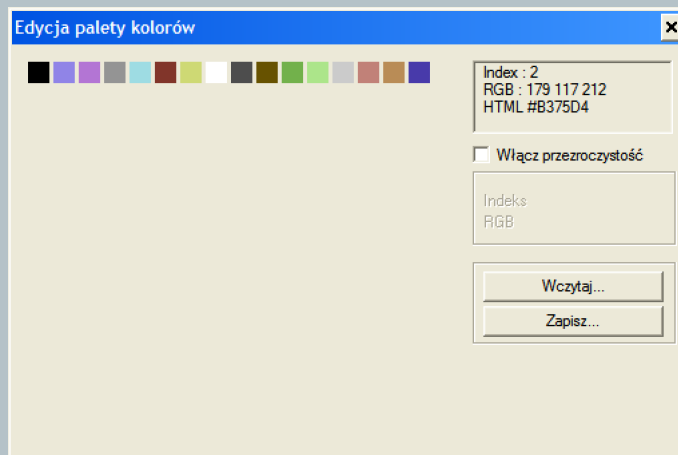
jako... nadając dla pliku jakąkolwiek nazwę. W polu **Liczba miniatur w wierszu** wpisz właściwą szerokość mapy, czyli ile ma mieć docelowo kolumn. Na koniec kliknij **Utwórz** i jeśli to co się skleiło jest poprawnie zrobione skorzystaj z menu **Plik > Kreator eksportu...**, wybierz **Tryb koloru na 16 kolorów (adaptacyjne)**, bo C64 ma tylko 16 różnych kolorów, **PNG, Poziom kompresji** na 9 i kliknij **Zapisz**. Tworząc mapę robiłem ją etapami. Cała mapa ma wymiary 16x12, co daje 192 pliki do odpowiedniego ułożenia. Zdałem sobie sprawę, że łatwo się pomylić, więc najpierw tworzyłem pionowe paski dla lewej strony od G do L z przedziału 1 – 9 łącząc je odpowiednio, a następnie osobno pozostałą część prawej strony mapy. Na koniec połączyłem wszystko w całość korzystając cały czas z prawidłowego wyrównania. Wymaga to pewnej wyobraźni i zdaję sobie sprawę, że nie każdy może temu podołać.

7. Tworzymy mapę (metoda 2)

Photoscape powinien trochę ułatwić składanie, zwłaszcza tym, którzy muszą widzieć cały czas co składają. Do używania programu wymagana jest rozdzielczość o wysokości co najmniej 768 pikseli, gdy będzie ich za mało to nie określisz ilości kolumn. Wybierz **Łączenie** i z lewej strony zlokalizuj położenie zrzutów ekranowych. Do tworzenia mapy wybierz **Checker**, **Zachowaj oryginalny rozmiar**, oraz ustal ilość kolumn. Teraz odpowiednio poprzeciągaj obrazki do górnego paska i zapisz mapę w formacie **PNG**. Obok przycisku zapisu lub suwaka na dole możesz wyświetlić wszystkie sklejone obrazki w trybie pełno ekranowym. Mam nadzieję, że ten sposób bardziej przypadnie składaczom map.

8. Redukcja ilości kolorów

Czasem przydatne mogą okazać się napisy znajdujące się na zrzutach ekranowych do przypisania nazw dla przedmiotów, co nada bardziej autentyczny wygląd mapy. W tym celu w programie XnView za-

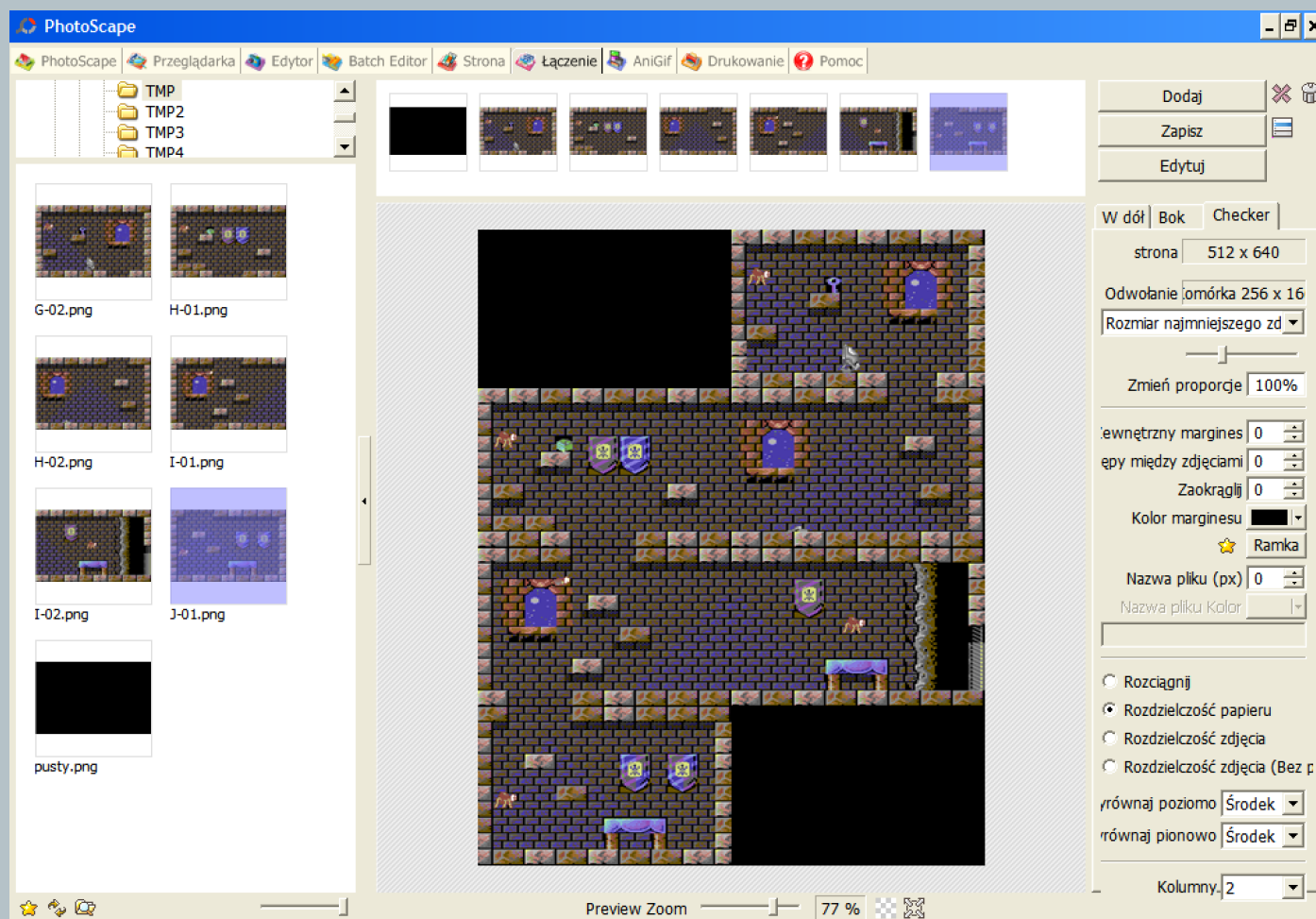


znac i wytnij potrzebne fragmenty obrazka, a następnie z menu **Obraz > Edytuj paletę kolorów...** nadaj zbędnym kolorom taką barwę jaką będzie posiadało tło, klikając każdy z kwadratów palety kolorów. Po zmianie wszystkich potrzebnych barw potwierdź zmiany klikając **OK** zapisz obrazek. Mi przydała się ta opcja dla nadania nazw przedmiotów znajdujących się w grze.

9. Podsumowanie

Zapewne dla wielu z Was, przedstawiona metoda może okazać się dość kontrowersyjna i odrobinę problematyczna. Nie ma niestety złotego środka do osiągnięcia celu za pomocą kilku kliknięć. Mając już całą mapę można także dodać odpowiednie informacje o przedmiotach czy oznaczeniach ekranów. Wspomniałem na początku, że wymaga to sporego nakładu pracy, gdyż samo się nie robi.

11111olo



Rozmowa z Ryszardem Nazarewskim

W tym numerze magazynu chcemy wam przedstawić mały wywiad przeprowadzony z naszym kolegą redakcyjnym Indyjr'em. To on jest pomysłodawcą, założycielem pisma „Commodore & Amiga Games”. To on na samym początku składał magazyn i był przez trzy numery redaktorem naczelnym. Jest też miłośnikiem programu SEUCK na C64, w którym robi fajne gry. Po długiej przerwie powrócił do pisania artykułów i tworzenia nowych gier.



Każdy z nas różnie zaczynał przygodę z komputerami. Inni zaczęli od Spectrum, jeszcze inni od Atari. Jak wyglądało to w twoim przypadku?

Miałem to szczęście, że moja przygoda zaczęła się od Commodore. To znaczy pierwsza styczność z domowym sprzętem do grania to był przełom roku 86/87 i pożyczona od kuzyna oryginalna, drewniana konsola Atari 2600 wraz z paroma grami (Space Invaders, Frogger, Super Man i jakieś inne). Jednak moim pierwszym, własnym i prawdziwym komputerem było Commodore 16. Kupiłem go z Tatą pod koniec roku 1988 (miałem wtedy osiem lat) w idealnym stanie, w oryginalnych kartonach z magnetofonem, książkami, etc. Zaraz po nabyciu rozszerzyliśmy mu pamięć do 64kb i stał się w pełni użytecznym członkiem rodziny 264. Pamiętam te niezapomniane cotygodniowe wyprawy na giełdę komputerową na stołówce Politechniki Wrocławskiej, stanie w długą kolejkę po bilet wstępu, obchodzenie wszystkich stolików w oczekiwaniu na nagranie gier i programów u swojego pirata (oczywiście studenta z kucykiem, C++4 i Amigą 500). Kupowało się archiwalne numery „Bajtka” żeby mieć komplet i podziwiał grafikę wyświetlaną na Amigach.

W roku 1990 dostałem w prezencie wymarzone C=64C z magnetofonem i Black Boxem, prosto ze Składnicy Harcerskiej, a po jakimś roku nowiutką stacją 1541 II z oryginalnym Geos'em i myszką (stacja oczywiście była droższa niż C=64, a komplet kosztował 80 procent ceny nowej Amigi 500 - takie to były czasy). Zestaw ten mam do dziś w oryginalnych foliach i kartonach, a do codziennego użytku skompletowałem sobie drugi, coby swojej perełki nie eksploatować. A potem to już z górki po kolei Amigi (mam ich chyba z sześć), a do pracy oczywiście (niestety) PC (tu zresztą przeszedłem też całą 16 bitową ścieżkę zdrowia kłona zaczynając od 286 z Vga).

Jak to się stało, że zapragnąłeś wydawać pismo poświęcone elektronicznej rozrywce na komputery spod znaku Commodore?

Dlaczego pismo? Zawsze brakowało mi polskich tytułów tego typu poświęconych komputerom Commodore. Dzięki żelaznej kurtynie ominęły nas comiesięczne kolorowe czasopisma, oryginalne gry z okładkami prawidłowo doczytujące się z kasety, a nie pocięte Actione'm (zresztą do dziś nie wiem dlaczego tak robiono). Spectrumiarze mieli normalnie zgrywane gry z multiloadem, a my pocięte strzępy etapów. Nie znajduję odpowiedzi. A najlepsze jest to, że większość gier na dyskietkach to były cracki właśnie kasetowych wersji przerobione tak by chodziły z flopa. Ech mroczne sekrety ;)), reklamy, plakaty. U mnie po prostu moda na

retro gaming, i zabawę starymi komputerami (grafika, proste programy, gry) nigdy nie minęła.

I tak powstało C&A Games, które przez pierwsze trzy numery byłeś redaktorem naczelnym oraz je składałeś. Jak to było z tymi twoimi numerami i czemu tak szybko zrezygnowałeś z ich prowadzenia?

Chciałem stworzyć pismo podobne do Zzap!64, Crash i innych do których dostęp mieli gracze na zachodzie. Kolorowe, z dużą ilością recenzji i zdjęć. Z dużymi, ładnie narysowanymi mapami. I w zasadzie udało nam się tego dokonać. Mimo marudzeń że pdf jest w bitmapach, że niektóre strony są nieczytelne - taki był zamiar żeby czytający mieli trochę tego odczucia czytania skanu pisma z przed lat, takiego jakiego w Polsce nigdy nie mieliśmy (chodzi mi oczywiście o ośmiobitowce, bo po odwilży ustrojowej pojawiło się wiele polskich miesięczników jak „Top Secret”, „Secret Service” czy „Świat Gier Komputerowych”). Sprawiało mi dużą przyjemność rysowanie map, składanie pisma według mojej wizji graficznej oraz pisanie recenzji. Niestety proza życia - praca, kłopoty osobiste uniemożliwiły mi regularne uczestniczenie w tym projekcie, dlatego cieszę się, że nie upadł i znaleźli się kontynuatorzy mojego „dziecka”. Dopiero teraz, znajduję chwilę czasu na zajmowanie się pasją jaką są stare komputery i gry.

Oprócz pisania artykułów, składania magazynu zajęłeś się tworzeniem gier na C64 w edytorze SEUCK. Dlaczego akurat w tym edytorze?

To nie jest tak, że tworzę gry tylko w SEUCK. W tej chwili mam w trakcie realizacji trzy projekty gier tworzonych przeze mnie od zera, bez użycia edytorów. Natomiast SEUCK'a uważam za doskonałe narzędzie do tworzenia prostych gier zręcznościowych. Swego czasu zobaczyłem co potrafi z tego silnika wyciągnąć Alf Yngve i postanowiłem spróbować co przy jego pomocy uda się osiągnąć. Jestem przede wszystkim grafikiem i właśnie ta łatwość tworzenia naprawdę dobrej oprawy, zarówno jeśli chodzi o tło jak i duszki, przekonały mnie do tego programu. Wielu ludzi ze świata (szczególnie sceny C64) strasznie psiochy na stworzone za pomocą sensiblowego edytora gry, panuje jakieś dziwaczne przekonanie, że lepsza jest produkcja zrobiona na znakach ASCII, ale programowana od podstaw w assemblerze niż taka, która powstała przy pomocy narzędzi do tego stworzonych. Oczywiście SEUCK jak każdy edytor (program jest z 1987 roku!) ma sporo ograniczeń, ale i tak uważam go za wspaniały kawał softu. Pozwala na naprawdę wielką różnorodność



i tak zwane "twórcze wyżycie się". Szczególnie od kiedy dzięki Jonowi Wellsonowi mamy na Commodore drugą wersję - Sideways SEUCK - która pozwala tworzyć gry z poziomym scrollingiem.

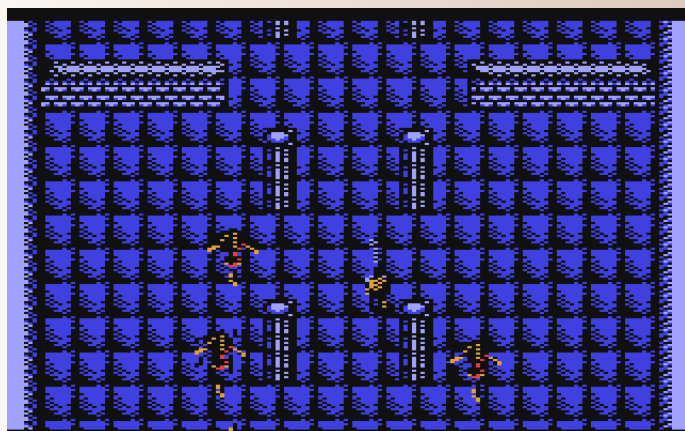
Pierwsza gra w tym programie to?

Pierwsza próba zabawy z SEUCKiem to była gra "Hero Time". Kiedyś nudziłem się na weekendzie w górach, wyciągnąłem laptopa i w jakieś dwie godziny popelnilem tę "produkcję". Bardziej zależało mi na tym żeby zobaczyć jak się tym edytorem posługiwać i na jakich zasadach to wszystko działa. Gra słabiutka, ale dzięki niej poznałem podstawy konstruowania gier w SEUCKU.

Skąd czerpiesz pomysły na grafikę, scenariusz?



Scenariuszy to ja mam w głowie każdego dnia kilka nowych :) Gra się w gry, czyta książki, ogląda filmy - pomysłów nie brakuje, a z racji tego jaki mam zawód wyobraźnia jest mi nieodzownie potrzebna na każdym kroku. Podobnie jest z grafiką - to moja praca, zajmuję się zawodowo malarstwem i ilustracją, więc raczej nie mam problemów z tworzeniem oprawy do gier. Działa to tak że najpierw pomysł rodzi się w głowie, później przy okazji szkicuję sobie mniej więcej to, co chciałbym zobaczyć na ekranie (elementy tła, postacie, ilustracje) i przenoszę do wirtualnego świata 160x200 pikseli. Abstrahując od SEUCKa to tworzenie grafiki na Commodore to naprawdę duża frajda, a ograniczenia stają się wyzwaniem - jak przedstawić coś żeby wyglądało dobrze w tak małej rozdzielczości. Oczywiście udaje się to raz z lepszym, a raz z gorszym efektem.



A jakie ograniczenia ma SEUCK, co nie da się w nim zrobić?

Ma ich mnóstwo. Od możliwości dodawania grafiki tytułowej, zakończenia, grafiki / tekstu między poziomami, muzyki, zróżnicowanych broni, większych duszków, możliwości skakania, itp., etc. Oczywiście wiele z nich da się obejść różnymi sztuczkami znając dobrze program,

inne dłużej w assemblerze lub korzystając z różnorodnych narzędzi dla C=64. Niektórych nie da się wyeliminować wcale. Lecz ja dalej twierdzę, że jest to świetne narzędzie mimo swych wad ma jedną niezaprzeczalną zaletę - jest.

Uważasz, że każdy nie znający się na programowaniu może coś sam stworzyć fajnego w tym edytorze?

Oczywiście. SEUCK nie wymaga kompletnie żadnej znajomości programowania. Natomiast wymaga kilku innych rzeczy: znajomości obsługi programu, logicznego myślenia, rozplanowania przed tworzeniem tego co chcemy osiągnąć (użycie kolorów, poziomy, kolizje z obiektami tła), no i niestety tego co dla wielu będzie najtrudniejsze - umiejętności tworzenia atrakcyjnej grafiki. Aczkolwiek zawsze możemy jak Atarowcy w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych przerysowywać sprajty i tło z innych gier :).

Stworzyłeś już kilka takich gier, z którą z nich miałeś najwięcej trudności?

Nie rozpatruję tego w kategoriach mniejszych lub większych trudności. Na pewno z każdą kolejną grą coraz lepiej poznaję program i jego możliwości więc pod tym względem jest mi coraz łatwiej. Z drugiej strony staram się tworzyć gry coraz lepsze, graficznie, fabularnie, w kwestiach rozgrywki. Próbuje odnajdywać sztuczki pozwalające uatrakcyjnić kolejne produkcje. Patrząc w ten sposób jest coraz trudniej ;). Ale pamiętaj, że dla mnie to przyjemność i relaks, a jeśli ktoś spędzi przy mojej grze parę miłych minut to jeszcze większa satysfakcja.

Czy myślałeś o wydaniu swoich SEUCK'owych gier w wersji kolekcjonerskiej?



Cały czas o tym myślę. Jednak gra na prawdziwym nośniku, pachnąca nowością i uruchomiona na prawdziwym sprzęcie to kwintesencja retrogamingu. Tylko, że nie do końca zadowolony byłem z dotychczasowo-



wych produkcji więc nie rzucałem ich na rynek. Od tworzonej właśnie "Cobra Mission 2" każdą moją grę będzie można kupić na Allegro lub przez maila na kasecie, dyskiecie a w przyszłości także może cartridge'u. Oczywiście każda z nich w dalszym ciągu będzie dostępna w wersji cyfrowej za darmo w sieci.

Edytor do tworzenia gier SEUCK jest też na komputerze Amiga. Czy nie myślałeś, aby na tym sprzęcie stworzyć grę za pomocą tego edytora?



Raczej nie. Na Commodore 64 SEUCK pozwala bardzo dobrze wykorzystać jego możliwości graficzne w jedno plikowej grze. Na Amidze gry z tego edytora wyglądają słabo i nijak się mają do tego co możemy osiągnąć programując nawet w prostym Amosie. Lubię Amigi, bawię się nimi na bieżąco, ale swoją "twórczość" wolę kierować w stronę C64.

Oprócz tworzenia gier nie próbowałeś jako zawodowy grafik narysować coś na C64? Może jakiś obrazek na konkurs graficzny?



Najpierw małe wyjaśnienie - jestem z zawodu malarzem i ilustratorem, nie stricte grafikiem komputerowym. Jasne projektuję czasami jakieś okładki czy reklamy ale moja praca (ta związana z wykształceniem, bo prowadzę też warsztat samochodowy :) to głównie malarstwo olejne i akwarelowe. A co do grafiki na C64 to być może kiedyś coś narysuję, aczkolwiek nie śledzę na bieżąco konkursów czy party scenowych i nawet nie wiem jakie są deadline'y (jak mnie przypilnujesz to chętnie coś wypiksluję pod szyldem FanCA). Aktualnie kończę pracę nad grą "Cobra Mission 2" w której będzie parę pełnoekranowych grafik (loader, przegrana, wygrana, może rozpoczęcia leveli), muzyka i trochę sprytnego kodu Richarda Bayliss'a. Obiecał posklejać to do kupy, więc myślę, że będzie to fajna produkcja.

W magazynie C&A Games oprócz pisania artykułów, zajmujesz się rysowaniem map do gier. Jak wygląda jej proces tworzenia?

To zależy. Jednak najczęściej wygląda to tak, że najpierw biorę projekt mapy od jednego z naszych redaktorów dołączony do jego opisu gry, biorę kiedyś stworzoną mapę lub robię ją od zera. Potem na komputerze lub ręcznie, tuszem na papierze rysuję mapę i skanuję. Następnie rysuję całą jej graficzną otoczkę. Dalej już na ekranie nakładam kolory, poprawiam, dokładam opisy i tytuł gry - jednym słowem składam to do kupy.

Skąd bierzesz pomysły na odpowiedni design do konkretnej mapy do gry?

A to już bardzo proste. Tak jak robiło się to od zawsze - inspiruję się ilustracją na okładce gry, grafiką w czasie rozgrywki i oczywiście tematyką danej produkcji, jej klimatem. Czasem wszystkim naraz, czasem tylko jedną z tych rzeczy.

Jako gracz masz pewnie swoje ulubione gry. Pochwal się, jakie gry preferujesz i jakie masz swoje ulubione na komputery spod znaku Commodore.

Różne. W zależności od nastroju. W zasadzie jakoś nigdy nie podchodziły mi tekstówki. Dla mnie ważne jest żeby gra miała przekonujący mnie klimat, to coś co przykuje mnie do komputera na długie godziny albo pozwoli na relaks przy typowo zręcznościowej, krótkiej zabawie. Gdybym miał wypisać te naprawdę "naj" to zebrałoby się tego ze 100 tytułów na każdą maszynkę z logo C=. Na pewno znalazłyby się tam gry



takie jak "UFO: Enemy Unknown", "Sensible World of Soccer", "Wings", "Civilization" na przyjaciółkę czy "Pirates", "North & South", "International Karate+" na Commodore. Ale naprawdę lista tytułów w które lubię grać jest ogromna.

Mimo dominacji konsol, pecetów, gry na stare komputery nadal się ukazują i zyskują dużą rzeszę miłośników. Ludzie są w stanie zapłacić kilka euro, funtów, aby tylko dostać ich wersję kolekcjonerską. Czy uważasz, że w naszym kraju taki rynek retro gier ma szansę zaistnienia, zdobycia większej popularności?

Oczywiście że ma. Jasne - w Polsce wszystko dzieje się później, społeczeństwo jest biedniejsze, ludzie mają inne problemy niż na zachodzie. Ale wystarczy popatrzeć na rosnące ceny sprzętu i programów czy zajrzeć na tematyczne fora internetowe, żeby zauważyć coraz większy popyt i co najbardziej mnie cieszy coraz większą rzeszę młodych ludzi, odkrywających urok starych maszyn. Tych z duszą i historią. Poza tym większość tytułów z dawnych lat jest naprawdę grywalna i nie starzeje się ani trochę.

Rozmowę przeprowadził Ramos

Hero Time 2 & Vampire Hunter 2

Indyjr to człowiek, który oprócz tego, że jest naszym redakcyjnym kolegą i jako recenzent zajmuje się przedstawianiem gier na łamach C&A Games, znany jest także z faktu, że sam gry na „sześćdziesiątkę czwórkę” tworzy. Czyni to przy pomocy znanego edytora SEUCK od roku 2010 i w tym momencie ma już na swoim koncie 8 takich produkcji. W roku swojego debiutu w tej roli wydał między innymi gry Hero Time oraz Vampire Hunter, z których szczególnie ta druga została ciepło przyjęta



i dobrze oceniona przez Commodorowski świat. Wspominam o tych dwóch wybranych tytułach nie

bez powodu, bowiem właśnie w roku obecnym Indyjr zdecydował się stworzyć ich sequele, oba zresztą zgłaszając do organizowanego przez Richarda Baylissa konkursu SEUCK Compo 2014.

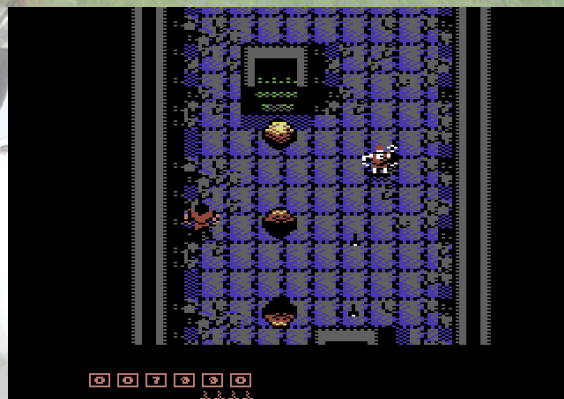
Jako pierwsza ze wspomnianych kontynuacji, w styczniu tego roku, ukazała się Hero Time 2. Ta osadzona w czasach średniowiecza gra, nie posiada jakiejś szczegółowej, wybitnie nakreślonej fabuły. Wcielamy się w niej w rolę samotnego, lecz dzielnego rycerza, który cztery lata po uwolnieniu dzieci porwanych ze swojej rodzinnej wioski (o czym opowiadała część pierwsza), ponownie musi zmierzyć się z powracającymi siłami mroku i na dobre odesłać je tam, skąd przybyły. Jak tłumaczy to sam autor, jest to po prostu taki czas dla bohatera :-). Podczas oczyszczania krainy ze zła, przebyć przyjdzie mu cztery obszary: las, wioskę, cmentarz i finalnie – stare kościelne podziemia. W eksterminacji wrogów w postaci ożywionych szkieletów, nietoperzy, czy też gigantycznych pajaków, służyć naszemu bohaterowi będą miotane, zabójcze sztylety (którymi można rzucać nawet pod skosem). Pajaki jednak, z racji ich bardzo

szybkiego i dość nieprzewidywalnego ruchu, polecam raczej omijać, niż na nie polować. Podczas wędrówki w górę



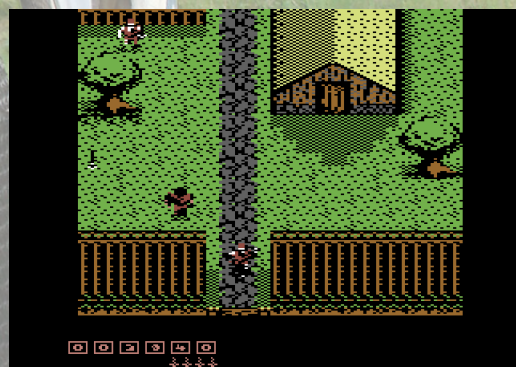
ekranu i walki z nadciągającymi legionami zła, będziemy mieli też okazję podreperować nieco nasz budżet za sprawą porozrzucanych tam i ówdzie skrzyń pełnych złota. Można to oczywiście traktować jako zapłatę za bohaterские dobre uczynki, ale nie tylko, bowiem złoto to przybliża punktowo czas otrzymania dodatkowego życia. Jest z tym związane małe niedopatrzenie, gdyż kilka skrzyń znajduje się na samym brzegu ekranu, już poza zakresem ruchów naszego bohatera i przez to nie sposób ich otworzyć. Głowiłem się przez jakiś czas, dlaczego jest tak, a nie inaczej i w końcu postanowiłem zasięgnąć języka bezpośrednio u źródła, czyli u autora.

Przyznał on otwarcie, że zamiast wersji poprawionej, na Compo omyłkowo została wysłana ta z błędem, o czym zorientował się dopiero po czasie – cóż, zdarzyć się może każdemu. Ja wspominał tu o tym nie dlatego, że błąd ten jakoś bardzo przeszkadza, bo jest to



sprawa raczej kosmetyczna i niezbyt ważna, a raczej po to, byście nie musieli się już zastanawiać co z tymi skrzynkami zrobić. Gra, będąc szczerze, zebrała po premierze dość mieszane opinie. Przyznać trzeba krytykującą, że jest dość krótka, a rodzajów przeciwników mało. To jednak

według mnie jedyne wady, bo gra się naprawdę przyjemnie, a grafika została wykonana bardzo ładnie, tworząc ciekawy, średniowieczny klimat. Rewelacyjnie pośród leśnej zieleni prezentują się kryte słomą chaty, kamienne dukty, czy też przecinające łąki wartkie potoki. Trzeba jednak tym pięknem otaczającego nas świata cieszyć się z umiarem, nie zapominając, że głównym celem jest wszakże walka z nadciągającym złem – od tego przecież jesteśmy bohaterem :-).



Trzy miesiące po wydaniu Hero Time 2, czyli w kwietniu, przyszedł czas na drugą z kontynuacji gier Indyjr'a, a mianowicie Vampire Hunter 2. Poprzeczka po docenianej części pierwszej ustawiona została wyso-



ko, ale już na starcie uspokoić mogę, że poniżej tamtego poziomu gra na pewno nie schodzi, a wręcz jest jeszcze lepsza. Fabularnie mamy do czynienia z bezpośrednią kontynuacją poprzedniczki. Tym razem jednak, po pokonaniu w poprzedniej części w Mołdawii złego wampira zwanego Mozgorioth, paleczkę przejmuje jego brat Astaroth. Akcja teraz odbywa się już jednak w Nowym Jorku, gdzie wpada on na diaboliczny plan wytrucia całej ludności miasta, po-

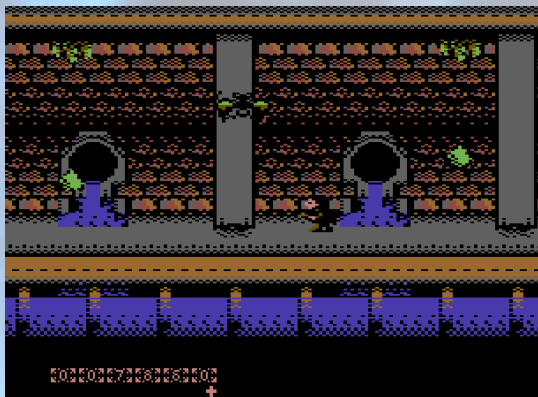
coż, zdarzyć się może każdemu. Ja wspominał tu o tym nie dlatego, że błąd ten jakoś bardzo przeszkadza, bo jest to

sprawa raczej kosmetyczna i niezbyt ważna, a raczej po to, byście nie musieli się już zastanawiać co z tymi skrzynkami zrobić. Gra, będąc szczerze, zebrała po premierze dość mieszane opinie. Przyznać trzeba krytykującą, że jest dość krótka, a rodzajów przeciwników mało. To jednak

według mnie jedyne wady, bo gra się naprawdę przyjemnie, a grafika została wykonana bardzo ładnie, tworząc ciekawy, średniowieczny klimat. Rewelacyjnie pośród leśnej zieleni prezentują się kryte słomą chaty, kamienne dukty, czy też przecinające łąki wartkie potoki. Trzeba jednak tym pięknem otaczającego nas świata cieszyć się z umiarem, nie zapominając, że głównym celem jest wszakże walka z nadciągającym złem – od tego przecież jesteśmy bohaterem :-).

Trzy miesiące po wydaniu Hero Time 2, czyli w kwietniu, przyszedł czas na drugą z kontynuacji gier Indyjr'a, a mianowicie Vampire Hunter 2. Poprzeczka po docenianej części pierwszej ustawiona została wyso-

przez wlanie starożytnej trucizny do systemu kanalizacyjnego. W ten sposób potwór dokonać chce zemsty na zabójcy swojego brata, Adamie, w którego to rolę z kolei wcielimy się my. Nietrudno jest odgadnąć, że finalnym celem gry jest zgładzenie złego Astarotha i ponowny triumf jako nieustraszonego łowcy wampirów. Zanim jednak dotrzemy do gmachu teatru, gdzie odbędzie się główna walka, przyjdzie nam przebyć trzy dość długie obszary, a mianowicie: miejski park, podziemne kanały i ulice miasta. Gra, co trzeba zauważyć, jest dość trudna i niektórych przeciwni-



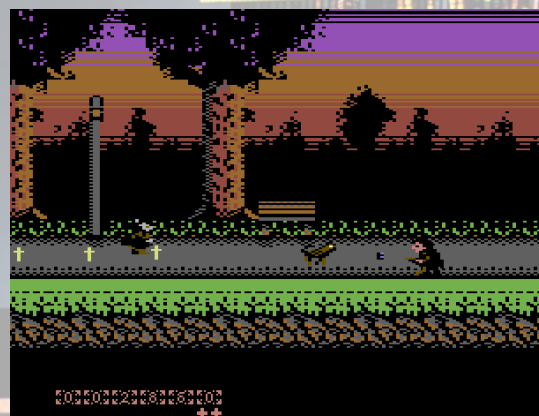
ków ciężko jest pokonać. Poruszają się oni dość szybko, a dzierzona przez nas broń wymaga trafienia ich kilka razy. Szczególne kłopoty sprawiają chyba biega-

jące dość żwawo psy i latające w trochę niekontrolowany sposób nietoperze. Są na szczęście też i tacy wrogowie, z którymi pójdzie nam łatwiej. Dla przykładu, szeregowi wampiry raczej nie stanowią dużego wyzwania. Generalnie rzecz biorąc, przy pokonywaniu różnych typów przeciwników trzeba przyjąć różną taktykę, czasami lepiej nawet ich po prostu ominąć. Po terenie teoretycznie wyczyszczonym z wrogów także poruszać się trzeba dość ostrożnie, bo czasami niespodziewanie spod ziemi wyrosną niebezpieczne, ostre kolce. W kanałach będziemy też musieli uważać na skapujące z góry trujące ścieki, a w mieście na sunące po poprzecznych ulicach samochody. Urozmaiceń, jak widać, jest więc sporo. Nie zrażajcie się przy tym, gdy początkowo gra idzie Wam niezbyt dobrze i nie potraficie dotrzeć zbyt daleko. Tytuł ten wymaga po prostu nieco wprawy i nauczania się zachowań przeciwników. Wykorzystywać trzeba przy tym



przypadku – w lewo) będzie na czym przy okazji zawiesić oko. Tłā są wykonane naprawdę świetnie, pełne charakterystycznych i klimatycznych elementów. Najbardziej urzekł mnie chyba malowniczo przedstawiony zachód słońca w pełnym drzew, latarni i ławek miejskim parku. Aż chciałoby się dosłownie wskoczyć w ekran i wyjść na spokojny, wieczorny spacer w takim otoczeniu. No, może z pominięciem tych wszystkich kreatur, ma się rozumieć :-).

W chwili gdy piszę te słowa, trwa okres głosowania na produkcje zgłoszone do tegorocznego SEUCK Compo, w tym oczywiście także na Hero Time 2 oraz Vampire Hunter 2. Wynik będzie znany dopiero za jakiś czas i na ten moment pozostaje życzyć autorowi zajęcia jak najwyższych miejsc. Obie gry, do czego nas już Indyjr przyzwyczaił, a o czym ja też po części wcześniej już wspominałem, są bardzo dobre graficznie. Nie tylko w kwestii samego wykonania, ale i co ważne, uchwycenia niepowtarzal-



negu klimatu. Dotyczy to zarówno oprawy wizualnej podczas samej zabawy w świecie gry, jak i świetnie wykonanych plansz tytułowych, tzw. „czołówek”. Nie ma

w tym absolutnie nic dziwnego, bo grafika artystyczna jest jedną z codziennych pasji autora. Jak zresztą Indyjr mi prywatnie zdradził, grafiki te powstają początkowo na kartce papieru jako szkice, później ciągnięte są tuszem, następnie skanowane, kolorowane i obrabiane już na pececie, by finalnie skonwertowane do odpowiedniego formatu mogły cieszyć nasze oczy wyświetlane na ekranie naszego Komodorka. Efekt końcowy takiej czołówki, co tu dużo mówić, jest po prostu rewelacyjny i co ważne, świetnie komponuje się z samymi grami, które doskonale wzbogaca. Specjalnie na potrzeby recenzji (i przy okazji promocji gry) Indyjr przygotował zresztą grafikę, na której widać krok po kroku proces tworzenia czołówki do Hero Time 2. Obie produkcje o muzykę na ekranach tytułowych wzbogacił za to sam organizator konkursu – Richard Bayliss. Oprawa dźwiękowa również naprawdę trzyma więc poziom. Jest melodyjna, lecz w żadnym wypadku nie infantylna i od razu wpada grającemu w ucho. Oba tegoroczne sequele wydanych w 2010 roku gier są z pewnością godnymi kontynuacjami swoich poprzedniczek i wszystkim zdecydowanie polecam zapoznanie się z nimi. Naprawdę warto.

noctropolis

Hero Time 2



Gatunek – Shoot'em Up - SEUCK
Wydawca – Indyjr / FanCA
Rok – 2014



85



75



80



80

Vampire Hunter 2



Gatunek – Shoot'em Up - SEUCK
Wydawca – Indyjr / FanCA
Rok – 2014



90



75



85

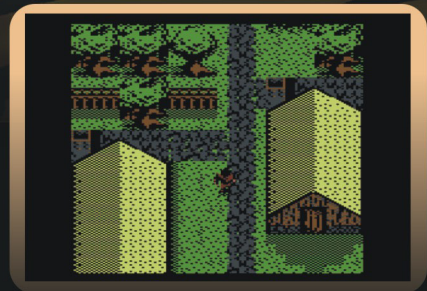
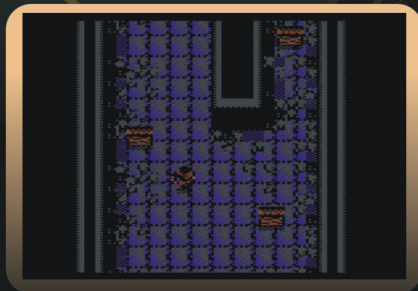
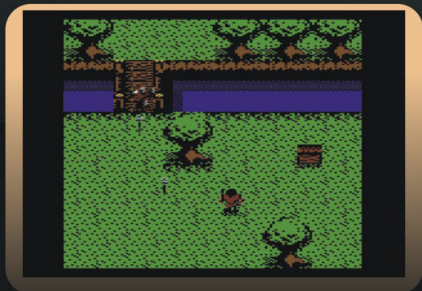


85

INDYSOFT PREZENTUJE:

HERO TIME 2

CZAS BY STAĆ SIĘ BOHATEREM !



GRA DLA COMMODORE 64/128 KASETA/DYSK
PREMIERA 20.01.2014

Mega Starforce: Return to the Great Star

Klonów nieśmiertelnych "Space Invaders" powstało całe mnóstwo na wszelkie możliwe komputery i konsole o pełnym przekroju od ośmiu do 64 bitów. „Mega Starforce” jest jednym z nich. Ale jakim! Wydany w 1993 roku program jest kontynuacją pierwszej próby zmierzenia się z kosmicznymi najeźdźcami chłopaków z X-Ample. Już „Starforce” było niezłe graficznie i miało dużą grywalność, ale dopiero tutaj cała ekipa rozwinęła skrzydła.



Od samego początku wita nas świetne intro z którego dowiadujemy się o podstawowej różnicy fabularnej w stosunku do pierwowzoru. Tym



razem przed kosmitami nie bronimy Niebieskiej Planety lecz wielkiego, zamieszkałego przez ludzi miasta znajdującego się na dryfującej w otchłani kosmosu asteroidzie.

W menu gry dokonujemy wyboru czy w trakcie zabawy towarzyszyć nam będą efekty dźwiękowe lub muzyka oraz gry w pojedynkę (super) lub w towarzystwie (super + 100%). Po podjęciu decyzji pozostaje wybrać „start game”.

Tu zaczyna się zabawa.

Oryginalne „Space Invaders” stało się ponadczasowym hitem.

„Mega Starforce” to wszystko co najlepsze w oryginale plus multum urozmaiceń zaczerpniętych z tytułów takich jak „Galaga” (wrogowie nadlatujący z różnych stron, niesztampowe zachowania, różnorodność przeciwników), „Arkanoid” (mnóstwo spadających po zabiciu wrogów power-upów, dodatków, ale też nieprzyjemnych niespodzianek) i innych hitów arcade (bossowie, różnorodne tła). Zabawa przy tej produkcji jest doskonała, urozmaicona i bardzo wciągająca. Różnorodność scenerii, jakość grafiki, oprawa dźwiękowa są doskonałym dopełnieniem do nieśmiertelnej idei walki statku kosmicznego z hordami obcych.

Grę polecam każdemu, zarówno hardkorowym łamaczom joysticka jak i niedzielnym graczom chcącym na parę minut przenieść się lata świetlne od szarej codzienności i pomóc uratować mieszkańców kosmicznego miasta. Zabawa w dwie osoby daje jeszcze większą frajdę.

indyjr



Gatunek – Strzelanka – Space Invaders

Wydawca – CP Verlag

Rok – 1993

Commodore 64/128



100



95



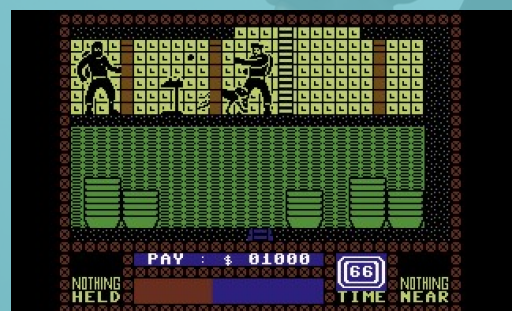
100



90

Saboteur

Kto oglądał stare części Bond'a z Seanem Connerym czy Rogerem Moorem ten wie, że najlepszym miejscem do założenia tajnej bazy w której bardzo źli ludzie konstruują coś strasznego mającego im pomóc w realizacji planu przejścia władzy nad światem są wykute w skale, zazwyczaj w zboczach jednego z alpejskich szczytów, ciągnące się kilometrami korytarze tajnej bazy.



Nie inaczej jest w grze „Saboteur”. Zada-

nieniem gracza jest dostanie się do samego serca kompleksu, wykradzenie dysku zawierającego nazwiska i adresy członków światowej siatki terrorystycznej, uaktywnienie ładunków wybuchowych systemu autodestrukcji, i ucieczka helikopterem. Przeszkadzać mu w tym będą uzbrojeni i wyszkoleni w sztukach walki strażnicy, krwiożercze doberman-y i uciekający czas. Główny bohater to ninja, najemnik wyszkolony w cichym i skutecznym pozbywaniu się ludzkich przeszkód.



„Saboteur” to szczerzący dźwięk, grafika 1:1 przeniesiona z ZX Spectrum (hires 256x192 piksele), więc co do oprawy to powiedzmy,

„Saboteur” to szczerzący dźwięk, grafika 1:1 przeniesiona z ZX Spectrum (hires 256x192 piksele), więc co do oprawy to powiedzmy,

„Saboteur” to szczerzący dźwięk, grafika 1:1 przeniesiona z ZX Spectrum (hires 256x192 piksele), więc co do oprawy to powiedzmy,

V.I.O.S (Versatile Intelligence Operations Scout) 2011 - Special Edition

Zła, wstrętna i obśliniona rasa kosmicznych wyrzutków – Rynaxów znów zaczęła podnosić swoje rogate łby i rozglądać się w stronę włości Federacji. Raz wiele lat temu udało się ich pokonać i zamknąć na rodzimej planecie. Specjalnie do tego celu powołano wtedy jednostkę pilotów myśliwskich - Versatile Intelligence Operations Scout – w skrócie V.I.O.S..

Kiedy po latach zaciągałeś się do gwiazdnej eskadry jako młody adept w stopniu kaprała, wydarzenia sprzed dekad były już tylko legendą. Myślałeś że dzięki gwiazdkom pilota wszystkie laski z orbitalnych stacji będą

twoje. Czasami jakiś mały przemytnik błyszczącego urydium i mackowatych Vialosów do niewolniczej pracy w kopalniach Teflanii. Ogólnie



nej sytuacji z jego piętnastoletnią córką. Później było już tylko gorzej – ziolo pod fotelem w twoim myśliwcu i nagie, zrobione po pijaku, zdjęcia w profilu na Starbook'u przesądziły o losie jaki jest ci pisany. Pisany przez pułkownika. Jako „ochotnik”, razem z partnerem, czarnoskórym trans-

ciepła, rządowa posadka i pewna wojskowa emerytura. A tu klops. Wszystko zaczęło się od momentu kiedy pułkownik Ramsey przyłapał Cię w niedwuznacz-

seksualistą Aro-nem Grotsch-ky'm zostaliście wysłani w celu stłumienia rebelii świnio-podobnych Rynaxów...

V.I.O.S. Special Edition to mocno

poprawiona nowa wersja strzelaniny stworzonej przez Carla Masona w 1993 roku. Bardzo poprawiona. Lepsza animacja, ładniejsze sprajty, jeszcze lepsze tła i doskonała muzyka Richarda Baylissa. Gra pozwala na zabawę jednemu lub dwóm graczom i wymaga małej zręczności i refleksu prawdziwego pilota. Walkę z armadą wrogich statków toczyliśmy w bardzo zróżnicowanej i świetnie narysowanej scenerii wulkanicznej planety Rynax. Wielkie nadmorskie klify, zalane lawą ciasne jaskinie, ogromni bossowie na końcu każdego etapu – jednym słowem to co tygrysy lubią najbardziej.



indyjr



Gatunek – Strzelanka – SEUCK

Wydawca – Carl Mason

Rok – 2011

Commodore 64/128



82



78



80



80

że jest i niech to zamknie temat. Jeśli miałbym coś wyróżnić to chyba tylko duże sprajty i niezłą animację. Natomiast to co najważniejsze w tej pozycji to świetna grywalność. Naprawdę warto poświęcić grze chwilę czasu i po raz kolejny podjąć próbę ocalenia świata, przemykając oko na niedostatki audio – wizualne.



indyjr



Gatunek – przygodowa zręcznościówka

Wydawca – Durell Software

Rok – 1986

Commodore 64/128



55



30



70



65

p.s.

„Saboteur” na C-16/116 jest tak słaby, że nie broni go nic. Więc użytkownikom tych komputerów odradzam granie, chyba że rozszerzą pamięć do 64kb co pozwoli im bawić się wersją dla C+4, która jest identyczna z tą C64/Spectrum/Amstrad.

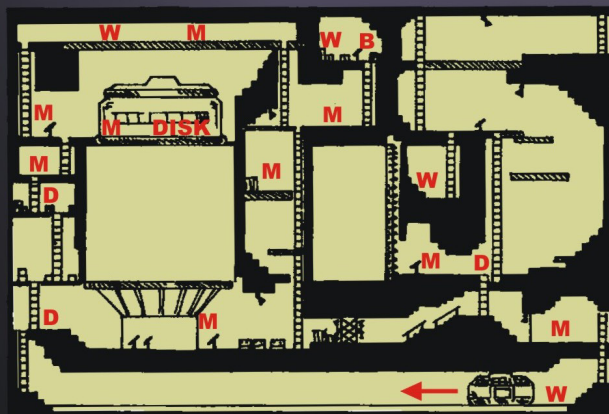
SABOTEUR!

M - STRAŻNIK

D - PIES

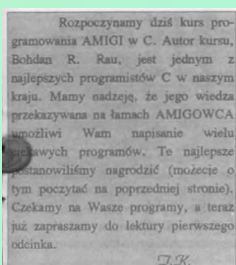
B - BOMBA

W - BROŃ



Wywiad z Bohdanem Rau

Z nieukrywaną przyjemnością, jako główny smaczek tego numeru, przedstawiamy Wam wywiad z panem Bohdanem R. Rau. Pan Rau to człowiek-legenda, doskonale znany w środowisku fanów C16/+4, C64, a także Amigi. Jeden z pierwszych twórców gier w Polsce, później także softu. Autor kultowej do dziś gry *Hobbit czyli wte i wewte...* Człowiek wszechstronnie uzdolniony, oprócz zdolności programistycznych (redakcja Amigowca we wstępie do jednego ze swoich numerów chwaliła go słowami, iż „jest jednym z najlepszych programistów C w naszym kraju”) również zapalony elektronik, a z wykształcenia muzyk. Przeprowadzając rozmowę z panem Bohdanem byliśmy tym bardziej usatysfakcjonowani, gdyż jesteśmy pierwszą redakcją, której udało się nakłonić go do wspomnień. Tym samym życzymy Wam ciekawej lektury, bo w samej rozmowie znalazło się naprawdę wiele bezcennych ciekawostek.



się gdzieś tam z Warszawy od koleśi ściągnąłem komentowany wydruk ROM'u Commodore 16. Cały ROM, rozpisany, z komentarzami, każda instrukcja co znaczy. Dla mnie to była po prostu bajka.

W początkach lat 80-tych posiadanie takiego komputera jak C+4, C16, a później C64 graniczyło z cudem. Ceny tych komputerów były bardzo wysokie, były to jedne z najdroższych dostępnych w Polsce komputerów. Skąd u Pana taki sprzęt?

Czy one były drogie? C16 kosztowało mnie jakieś dwie wypłaty. Zараbiałem średnio, dodatkowo jakąś tam kasę dostałem za jakieś opracowanie muzyczne czy coś takiego. Mogłem sobie pozwolić na to, żeby odłożyć z domowej kasy na maszynę. O ile pamiętam, to były one już wtedy dostępne w Pewexie, ale ja akurat swojego Komodorka ściągnąłem z Niemiec.

A czy przedtem miał Pan może jeszcze jakieś inne komputery w posiadaniu?

Miałem Spectrum przez krótki czas, ale to był naprawdę krótki czas.

Czy gdy zaczynał Pan tworzyć, miał Pan styczność z grami, czy wymyślał wszystko samodzielnie, nie widząc wcześniej żadnych gier? Czy słyszał Pan może o jakichś innych grach stworzonych przez Polaków na ówczesne komputery?

Praktycznie nie słyszałem o kimś, kto robił gry. Miałem styczność z grami, ale powiem inaczej – ja w ogóle nie gram. Nie cierpię grać, ale lubiłem te gry tworzyć.

Jako jeden z nielicznych i chyba jako jedyna osoba w Polsce pisał Pan komercyjne gry na komputer Commodore 16. Czy jako, że był to komputer stosunkowo niszowy i mało popularny udawało się takie gry sprzedawać?

Oczywiście to było tak, że po pierwsze była to sprzedaż „na lewo”. Wiadomo jakie to były wtedy czasy. Ale była w tym fajna rzecz, bo miałem takiego swojego kumpla – Tadka Muchę. Współpracowaliśmy bardzo ściśle. Ja pisałem, a on to sprzedawał i dzieliliśmy się kasą. On najpierw

Skąd u Pana umiejętność programowania i jak to się w ogóle zaczęło w Pana przypadku? Odkrył Pan to w sobie w pewnym momencie, czy kupił najpierw komputer, a może początkowo próbował Pan jedynie robić coś „na sucho”?

Poszedłem na studia, był to 1978 rok. Wtedy jeszcze nawet elektroniki nie było u nas w Białymstoku, była tylko elektrotechnika. No i był taki przedmiot, nazywał się elektroniczna technika obliczeniowa. Podstawy Fortranu i takie tam. Wtedy mnie to wciągnęło po prostu. Nie było tam jeszcze mikrokomputerów domowych, była Odra, taśma, karty i tak dalej. Dopiero po pół roku dostałem zezwolenie na to, żebym usiadł przy terminalu Odry i po prostu wsiąknąłem w to. Nawet do niedawna miałem w domu, tylko gdzieś przy przeprowadzce mi zginęła, taśmę z moim Makao napisanym w Fortranie.

Czyli Pana pierwsza produkcja była jeszcze na Odrę i to była gra? Proszę powiedzieć o niej coś więcej, jak wyglądała jej wizualizacja?

Makao, karty. To był terminal znakowy, czyli po prostu można było sobie karty ustawić, pokazać gdzie są, wybrać numerkiem którą kartę rzucasz. To było w roku 1978.

Niesamowita sprawa. Później, przy zakupie własnego komputera, wybrał Pan jednak stosunkowo mało popularny w Polsce Commodore 16, dlaczego?

Wszyscy mieli „sześćdziesiątki-czwórki”. C64 i Atari to były komputery powszechne. Ja chciałem mieć coś innego, swojego, coś takiego, żeby móc samemu na to spojrzeć. Chciałem być po prostu inny. Na „sześćdziesiątkę-czwórkę” wszystko miałeś, wszystko było, a tu zaczynałeś od zera. Udało mi się dorwać, nie pamiętam już w jaki sposób, ale zdaje

chciał ze mną pisać, dopiero później stwierdził, że jest za słaby w pisanu, natomiast zna się na marketingu. On jest bardziej taki „handlarz”, ma smykałkę do tego, no i to się sprzedawało. Publikowałem też trochę gier w niemieckich pismach 64'er i Happy Computer.

Skąd miał Pan kontakty z ich redakcjami, czy to on je Panu załatwił? Jak wyglądało wydawanie tych gier?



Nie, z tym akurat nie trzeba było nic kombinować. Wiadomo, że wtedy to wszystkie czasopisma na rynku kupowało jakoś tak „na lewo”, no bo inaczej nie było. A 64'er i Happy Computer to były bardzo dobre pisma. Miałem więc wszystkie adresy, miałem grę, wysłałem najpierw pytanie, a później kasę. Pamiętam, że za dwie gry opublikowane w 64'er kupiłem Amigę. Płacili w markach i to całkiem nieźle, ale wiadomo że ja nie mogłem tych pieniędzy do Polski w fizyczny sposób przelać. Dobrze, że miałem jakąś tam ciotkę w Niemczech to podałem jej konto, na jej konto wpłacili, ciotka mi kupiła Amigę i przysłała do Polski. Było śmiesznie, dlatego że był wtedy taki problem, że 16-bitowych komputerów nie można było sprowadzać do Polski, takie embargo. Amiga natomiast była 32-bitowym komputerem i w związku z tym można było ją sprowadzić bez problemu. To była Amiga 500, wersja Workbench 1.2.

Do tematu Amigi jeszcze wrócimy, jednak póki co chcielibyśmy porozmawiać trochę o Pańskich produkcjach na C16. Większość wydawanego przez Pana softu była sygnowana przez Braintron Software, czy to była jakaś Pana firma?

Nie, była to po prostu nazwa, którą sobie wybrałem, nic więcej.

Pierwsza Pańska gra na Commodore 16, którą udało nam się znaleźć to pochodzący z 1985 roku Phoenix, czy tak było w istocie?

O nie, to nie była pierwsza gra. Przedtem była jeszcze chyba najlepsza moja gra, która niestety nie przetrwała do dzisiaj. To był Kazik i Tatarzy (red. na necie gra znana jest jako „Zamek” lub „Atak Tatarów” i można ją bez problemu znaleźć). Bazowała ona na jakiejś tam widzianej przeze mnie grze na Spectrum, ale tamta gra była za prosta, ja ją trochę podrasowałem. Ta moja gra była nie do przejścia, tam się grało na punkty. Chodziło o to, żeby zdobyć maksymalną ilość tych punktów, ale wiadomo, że gra jest nie do przejścia, to znaczy nie skończysz jej. Był zamek i jeden obrońca, któremu skończyła się już amunicja i wszystko inne, a tu zapieprzają Tatarzy, przystawiają drabinki i po tych drabinkach do zamku. Facet po prostu musi skoczyć, wziąć kamień, zrzucić na drabinę, spieprzyć Tatarów, skoczyć i wziąć drugi kamień, do drugiej drabinki itp. W pewnym momencie robiło się ich tak dużo, że jeżeli Tatar wszedł Ci na górę, no to jest koniec gry. Chodziło o to, ilu tych Tatarów tam zbijesz.

W roku 1986 napisał Pan na C16 sporo gier, m.in.: *Kazik And The Ghosts*, *Way By Numbers*, *Music Maze*. Opowie Pan coś więcej o nich?

Kazik And The Ghost, czyli *Kazik Poluje Na Duchy* to jest ta gra, za którą kupiłem Amigę. Pozostałe gry to były zabawki, w ciągu jednego dnia to pisałem, takie wprawki. Nie wiem jak to w ogóle przetrwało, jak to się wydostało poza mój dysk.

Rok później powstała A-07, czy to była ostatnia gra na ten sprzęt?

A-07 nigdy nie została skończona. Po internecie krążą dema, jest ta gra, ale nie została skończona. Nie chciało mi się jej kończyć. To była zresztą gra na „plusa”, ona wymagała 32KB RAM. Na „plusa” oprócz użytków dla własnych potrzeb nie napisałem już nic. Ostatnio było śmiesznie, bo jakaś tam dyskusja w sieci była, młodzi programiści, ktoś tam na etatach od 80-tych lat coś pisał, no i ktoś znalazł tą moją gierkę A-07 grywalną w Javie i da się w to grać. Tam nawet sprite'y były robione w kodzie maszynowym, wszystko od podstaw, od zera.

Jako pierwszy i jedyny stworzył Pan na Commodore 16 konwersję znanej z automatów arcade gry *Tapper*. Jak wyglądała historia tej gry i w którym roku się ona ukazała?

Roku nie pamiętam, natomiast historia była bardzo śmieszna. Tadek miał urodziny czy tam imieniny, nie pamiętam już. To był akurat dość bliski kolega, taki przyjaciel rodziny. Napisałem prostą rzecz, takie demo praktycznie – postaci z *Tappera*, które jak to w *Tapperze* idą po tym stole z kufelkami i na końcu siadają i śpiewają „sto lat dla Tadeka”. Takie intro, z którego później zrobiłem grę, więc zaczęło się po prostu od zabawy.

To bardzo ciekawa sprawa, bo wychodzi z tego, że nieświadomie stworzył Pan jako pierwszy coś w rodzaju demoscenowego intro?

To nie było nigdzie publikowane, tylko raz otworzone u Tadeka na imieninach, ale może i tak.

Oprócz gier na C16 stworzył pan także program *Asmcompiler 16 V1.0*, ale chyba nie był to jedyny Pański program użytkowy. Czy powstały także jakieś inne Pana użytki?



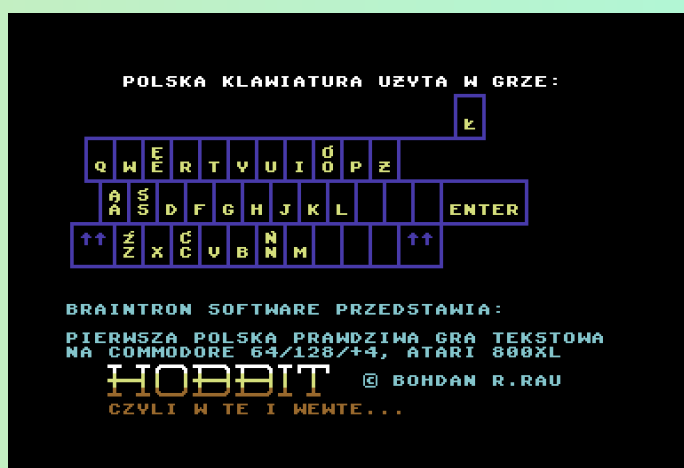

```
ASCOMPILER 16 V1.0 24575 BYTES FREE
* AUTHOR: * BOHDAN R. RAU * POLAND *
READY.
```

W pewnym momencie nawiązałem kontakt z takimi kolesiami, którzy rozszerzali pamięć Commodore 16 do 256KB. 4 banki, ja do tego dorabiałem ROM między innymi i zrobiłem taki dość fajny i prosty system asemblera, do pisania gier praktycznie, dość wysokopoziomowy. W tym momencie miałem już stację dysków oczywiście, to już były te nowe czasy. Trzy banki były zajęte przez program – jeden przez asembler, drugi przez kod źródłowy, a trzeci przez ramdysk. Do zerowego banku ładowało się kod wynikowy. Trzeba było mieć tą rozszerzoną maszynę konkretnie, a powstało ich dosłownie kilkanaście, na zamówienie. Jako pierwsze na tą maszynę napisałem też kopiera dyskietek, takiego, który za jednym zamachem kopiował całą dyskietkę. To był pierwszy program, który musiałem napisać, żeby zaczęło się sprzedawać, bo to był program dla handlarzy.

A jak wyglądała kwestia giełdy w Białymstoku?

W Białymstoku było tego tylko trochę, z reguły jeździło się do Warszawy.

W środowisku użytkowników komputera Commodore 64 najbardziej znany jest Pan jako twórca gry *Hobbit Po Polsku* (aka *Hobbit czyli w te i wewte...*). Co było powodem stworzenia akurat takiej gry?



Hobbit nigdy nie został skończony, tak samo zresztą jak *A-07*. Pamiętam, że to była gra czysto tekstowa i różniła się od tej oryginalnej – Commodorowskiej tym, że tam była graficzka, a tu tylko czysty tekst. Ja się cały czas interesuję i interesowałem automatyką rozbioru gramatyki polskiej i tego typu rzeczami. No i między innymi, pierwsze moje próby zmuszenia komputera do zrozumienia tego co mu odpisuję, jakichś tam podstawowych poleceń, ale już na podstawie analizy gramatyki, a nie

słowo w słowo, to był właśnie *Hobbit*. On już rozpoznawał wpisywane mu przymiotniki, rzeczowniki, przypadki. Gra powstała więc mimochodem z tego eksperymentowania.

W którym roku ten *Hobbit* się ukazał? Na planszy tytułowej napisano też, że gra ukazała się również na C+4 i Atari XE/XL, czy jest to prawda?

W którym roku – naprawdę nie pamiętam. To był jeden kod gry. Ten mój asembler, który napisałem, pozwalał bezpośrednio tworzyć na C64 i też na Atari – to była po prostu zamiana paru linijek w kodzie źródłowym, ale też na zasadzie makr i kompilowało się na Atari. Był tam ten sam procesor, to jest najważniejsze.

Jest Pan znany głównie z gier na C16 i wspomnianego *Hobbita*, ale czy próbował Pan także tworzyć gry na inne komputery?

Kiedyś siedziałem, pamiętam że było jakieś niesmaczne piwo i stał VC-20. No to stwierdziłem, że skoro za godzinę wychodzimy to pier.łę to piwo i napisałem jakiegos tam kłona *Defendera* na tego VC-20, na 3,5KB RAM.

Wróćmy może teraz do tej zakupionej Amigi. Jak na tym komputerze zaczynał Pan zabawę w programowanie? Miał Pan dostęp do jakiejś dokumentacji, czy też metodą prób i błędów?

Oj, z dokumentacją było ciężko wtedy, strasznie ciężko. Trochę w BASIC-u pisałem, tym Amigowskim, ale to takie bardziej próby tego wszystkiego. Pierwszy kompilator C który miałem to był *Aztec*. Właściwie była to jakaś taka pierwsza wersja *Azteca*, która tam nie wszystko miała w sobie, ale już można było w tym pisać. To były jeszcze lata 80-te, końcówka.

Amiga była dla Pana takim pozytywnym „kopem w tyłek” w porównaniu z Commodore pod względem możliwości?

Coś niesamowitego. Raz, że masz normalną muzykę, normalny dźwięk chociażby, możesz sobie robić co chcesz z tym dźwiękiem. Dwa, to pełny, normalny multitasking. Brak ochrony pamięci w Amidze to był z kolei jej ból. Powiem jednak tak, że ja z tego korzystałem, dlatego że na przykład dorabiałem sobie do edytora swoje wtyczki, na zasadzie programu, który działał obok, przejmował dane z edytora i czytał jego pamięć.

Czy oprócz wspomnianych wprawek tworzył Pan później na Amigę jakiś konkretny soft?

Tak, ale nie gry. Powiem Ci o jednym nieznanym programie, który istniał tylko w jednym egzemplarzu i którego używałem przez ładnych parę lat. Nazywał się *Lightfucker* i był to sterownik świateł do teatru. Pracowałem w takim małym prywatnym teatrze przez siedem lat i byłem tam jedynym technikiem. No i przy obsłudze spektaklu niestety musiałem mieć coś, co zautomatyzuje to w jakiś sposób. Miałem *Lightmastera* XL, taką konsolkę, no ale to niestety trochę za mało. Na szczęście miało to interfejs MIDI i po prostu Amigę łączyłem przez MIDI z *Lightmasterem* i ten *Lightmaster* dopiero sterował już całą tyristorownią i reflektorami bezpośrednio. To było połączone też z magnetofonem, no bo byłem sam. Miałem pedał do odtwarzania sekwencji, czyli startuje mi sekwencja świateł, w tym momencie włącza się na przykład magnetofon i odtwarza. To była Amiga 500, z tym że z 1MB RAM. Ten program wiele razy mi dupę uratował. Niestety już go nie mam, poszedł się „paść”.

Czy powstały jeszcze jakieś programy oprócz tego?

Vera, jeżeli ktoś pamięta. Taki sekwenser, coś w rodzaju trackera. *Pro-Tracker* mnie jakoś nie bardzo interesował, bo moim zdaniem miał za mało możliwości. Ja zrobiłem swoje, po swojemu, od zera wszystko. Niestety, też już go nie mam. Przy przeprowadzce, gdy się przeprowadzałem do Bielska, ktoś mi zapierdził po prostu całą paczkę dyskietek. Myślę pięknie-ładnie, mam wszystko na twardzielu. Po podłączeniu twardziela okazało się, że jest walnięty – zero starych rzeczy. Oprócz tego stworzyłem też trochę innych, takich mniej znanych użytków. Prowadziłem też kurs programowania C w *Amigowcu*, nie wiem czy pamiętasz to pisemko. Był też *EMPIC*, programator mikroprocesorów. To się podpinalo do wyjścia stacji dysków, był interfejs, programator składał się z dwóch scalaków, jakichś tam prostych TTLi. To było trochę na własne potrzeby ale nie tylko, bo ten program opublikowałem. Program był płatny, ale na takiej zasadzie, że w wersji bezpłatnej było wszystko, a w płatnej dostawałeś jeszcze reassembler.

Co po tym okresie twórczości na wspomniane komputery działa się z Panem, czy nadal pracował Pan w branży informatycznej i tworzył oprogramowanie, może gry?

Cały czas pracuję. Dam Ci przykład – *RxTalka* chciałem opublikować na końcu lat 90-tych na Amigę, natomiast pojawiła się wtedy tak zwana biblioteka wielojęzyczna translatora i mój *RxTalk* z tą biblioteką nie bardzo grał. Z *RxTalka* zrobiłem później *Powiedza* linuxowego, może ktoś pamięta stary program *Powiedz*.

Czyli ta historia zahacza jeszcze o Amigę i gdyby nie Amiga, to nie powstał by ten soft na PC na Linuxa?

Dokładnie, zaczęło się od *RxTalka*. Tego programu nigdzie już nie ma, ale to nie był żaden specjalny soft, on podmieniał po prostu bibliotekę translatora na swoją. W sumie ten linuxowy *Powiedz* to było praktycznie dokładne odwzorowanie *RxTalka*.

Obecnie jest Pan zadeklarowanym użytkownikiem Linuxa i z tego co nam wiadomo, wynika to właśnie bezpośrednio z czasów Amigowych?

Tak i powiem Ci, że nigdy nie miałem jako takiego Windowsa. Był może gdzieś tam zainstalowany, ale w mojej świadomości nigdy nie istniał i do dzisiaj nie istnieje. Po prostu z Amigi przesiadłem się na Linuxa bezpośrednio. Tego jak nad Linuxem panuję w tej chwili, nauczyłem się na Amidze.

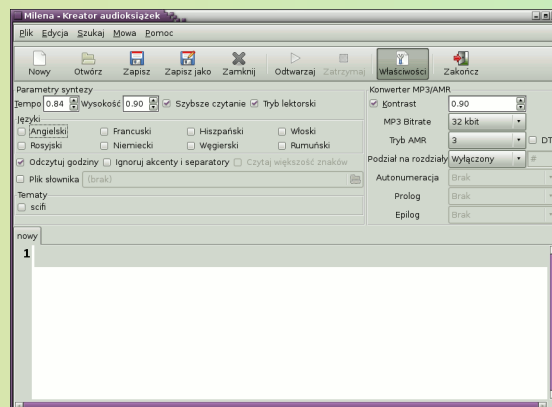
A jak to było dokładnie z tą przesiadką z Amigi na PC i Linuxa, to przecież całkowicie inna architektura, inny asembler, inne kości?

Asembler to nie problem. Na Amidze pisałem w C, na Komodorkach w asemblerze, a dla mnie język C to jest po prostu taki dość fajny sposób zapisywania programu w asemblerze, którego nie znasz.

A cofając się jeszcze na moment o krok, czy na Commodore tworzył Pan coś związanego z syntezą?

Próbowałem, ale to była już końcówka Commodore i jak dostałem Amigę, to bawiłem się tą Amigą. Nie miałem się już ochoty wracać poziom niżej. Za mało RAM'u, za mało tego wszystkiego. Podstawowe tablice wymowy zajmowały 200KB. Dla porównania, w tej chwili wszystkie dane *Mileny* zajmują około 300MB w RAM'ie. Jeżeli chcę po prostu włączyć pełną syntezę, czyli na przykład prawidłowe akcentowanie anachronizmów, prawidłową odmianę liczebników, to niestety te 300MB RAM'u trzeba mieć.

Ano właśnie, *Milena* to rozwijany przez Pana obecnie syntezator mowy pod Linuxa. Swoją drogą fascynujące jest to, że w dawnych czasach, przy bardzo ograniczonej architekturze można było zrobić rzeczy, które były w miarę analogiczne do tych dzisiejszych, ale zajmowały bardzo mało pamięci.



Tak, ja od zawsze jestem minimalistą jeżeli chodzi o zużycie RAM'u. Powiem Ci tak – moje programy zajmują te 300MB RAM'u, a gdyby to pisał ktoś z zewnątrz, to zajęłyby parę giga. Owszem, to mogłoby być jeszcze mniejsze, ale kosztem szybkości. Zacząłem pisać *Milenę* w momencie, gdy 512MB RAM miał nowy, dobry komputer. Czyli dla mnie na przykład 50-megowy plik, który musiałem do RAM'u wczytać to już było dużo. Na dzisiejsze czasy 300MB to sobie mogę wykroić, poza tym nie muszę włączać pełnej analizy.

Z pewnością cieszy Pana, że tego softu rozwijanego obecnie na Linuxa ktoś używa, że komuś to pomaga?

Tak, zresztą wiesz, jest też wersja *Mileny* na Windowsa. (red. <http://milena.polip.com/m4win.shtml>) Używa tego może z pięć osób. Są to ludzie, którzy słuchają audio-książek i chcą mieć taką książkę zrobioną szybko i na dużym tempie. *IVONA* się do tego absolutnie nie nadaje, poza tym czasem brakuje jej fonemu albo czegoś tam, albo też powie coś po swojemu. *Milena* potrafi mówić bardzo szybko, nawet do dwukrotnego tempa można to zrozumieć.

Czy dąży Pan do tego by brzmienie głosu było jak najbardziej realne, jeżeli chodzi o sam dźwięk, czy może są jakieś inne cele w rozwoju programu?

Nie bawię się w to, to nie ma udawać człowieka. Ja chcę po prostu mając słuchawki na uszach, wiedzieć co jest w książce. To ma mi czytać wszystkie przecinki, wszystkie myślniki, z tym że nie na zasadzie „przecinek”, tylko artykułować tak, jakby artykułował lektor. To, że głos jest sztuczny mi nie przeszkadza, a nawet bardziej pomaga. Jest tak dlatego, że gdy słucham książki z żywym lektorem to ci lektorzy mają w sobie coś takiego, że zaczynają „grać”, wczuwać się w rolę. Pojawia się teatralność, której tam nie powinno być. Komputer mi czyta to co jest w książce, a w książce nie jest napisane „ha ha ha – tu się zaśmiałem”. Bez emocji, ale całą treść, łącznie z całą interpunkcją, wszystkim, ja to mam słyszeć. Po to są pauzy, po to są różne melodie głosu, żebym słyszał po prostu to, co jest w książce.

Nie samymi komputerami człowiek żyje, czy oprócz tego ma Pan jakieś hobby?

Teraz to już nie mam czasu na nic więcej. Dzisiaj mam jeszcze do zrobienia muzykę do spektaklu żony. Żona jest aktorką, prowadzi między innymi zespół teatralny dla dzieci niepełnosprawnych w Bielsku w Teatrze

Grodzkim. Akurat mam pomysł na muzykę, więc dlaczego nie zrobić.

Czyli Pan komponuje, zajmuje się też muzyką, tak?

Już nie, ale swego czasu tak. Skończyłem szkołę muzyczną w klasie fortepianu. Zresztą starsza córka też jest po szkole muzycznej w Bielsku. Później skończyła Akademię Teatralną w Białymstoku i teraz jest aktorką w Słupsku. Młodsza córka jest na drugim roku muzykoterapii w Katowicach, a synek kończy teraz muzyczną w Bielsku i chce iść na kompozycję do Katowic.

Skoro przekazał Pan dzieciom muzyczne geny, to może i Pana droga by się potoczyła całkiem inaczej gdyby Pan poszedł całkowicie w stronę muzyki, może by Pan żył dziś tylko z tego?

Nie chciałem, z premedytacją. Wołałem komputery. Poza tym, jakbyś tak sobie z pięć lat pograł na weselach, to byś miał dość muzyki.

A nie myślał Pan może o tym, by skomponować coś jeżeli chodzi o demoscenę, może na jakimś trackerze?

Może innym razem. Teraz moja Milena przeżywa tak zwany renesans, łączę ją z *Morfologikiem*. *Morfologik* to akurat nie moje „dziecko”, ale jest to pełny słownik języka polskiego, wydany przez Marcina Miłkowskiego. Ściągnąłem sobie dane z tego, zrobiłem binarkę w C i w tym momencie właśnie muszę Milenkę nauczyć trochę więcej niż potrafi. A wiesz, ja potrafię wstać o drugiej w nocy, bo mi się przypomniało: „cholera jasna, chyba jedno słowo źle wymawiała”.

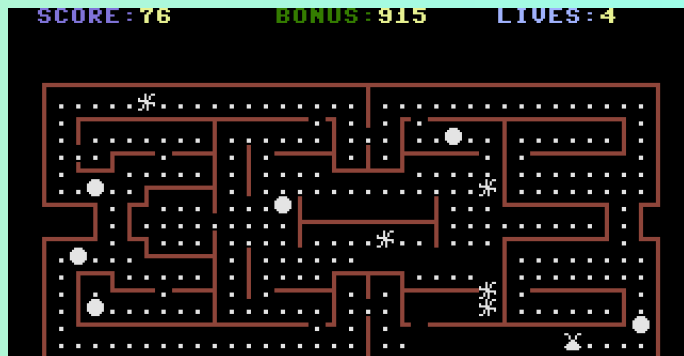
Dziękujemy serdecznie za rozmowę!

Pomysł wywiadu i przygotowanie pytań: Ramos
Przeprowadzenie wywiadu na żywo i dodatkowe pytania: Odyn
Uporządkowanie i przygotowanie formy pisemnej wywiadu:
noctropolis

Krótki przegląd gier Bohdana R. Rau

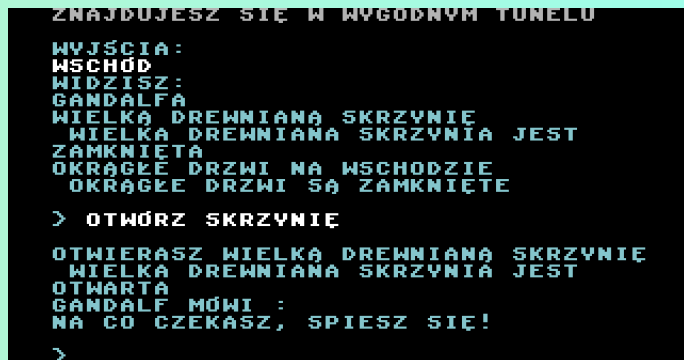
A-07

A-07 to coś w rodzaju klona *Impossible Mission*. Gra jest dość rozbudowana. Mamy tu przeszukiwanie rozmaitych mebli i schowków (gdzie znaleźć możemy dyski oraz hasła), unikanie przeciwników (trzeba to robić dość strategicznie), podróże windami (by dostać się do innych pokoi na kolejnych poziomach) oraz obsługę terminali komputerowych (używając znalezionych danych). W grze znajduje się nawet digitalizowany głos. Sterując człowiekiem o imieniu Mike Yarrow, na wypełnienie całej misji mamy 45 minut. Trzeba jednak początkowo troszkę czasu poświęcić, by dojść do tego co, jak i z czym – pomaga jednak instrukcja.



Hobbit Po Polsku (aka. Hobbit czyli wte i wewte...)

Gry tej przedstawiać chyba specjalnie nie trzeba, bowiem swego czasu była produkcją dość popularną w naszym kraju. Stworzona na bazie oryginalnego *Hobbita* została zamieniona w zwykłą tekstówkę bez udziału grafiki, jednak ogromne wrażenie robił system porozumiewania się z komputerem oparty na języku polskim i to system naprawdę rozbudowany, dający bardzo dużo możliwości. Wcielając się w rolę tytułowego *Hobbita* trzeba przebyć długą podróż celem zdobycia skarbu.

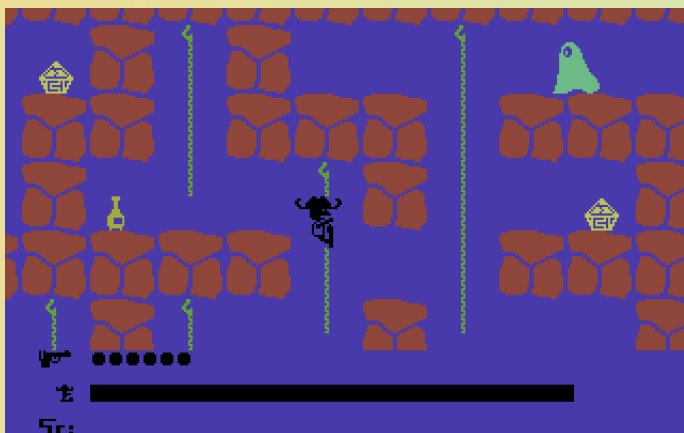


Boogie-Woogie Spiders

Właściwie to mamy tu do czynienia z klonem *Pac-Mana* w nieco skromniejszej oprawie, tyle że plansza przedstawiona jest w rzucie poziomym, dobrze znane duszki zastąpiły pająki, a główny bohater szczerze mówiąc kompletnie nie wiem kogo przedstawia (chyba jakiegoś robaczka). Trzeba oczywiście zjeść wszystkie kropki na danej planszy, niestety poziom trudności drastycznie podnosi dość szybkie tempo gry oraz fakt nieubłaganie upływającego czasu.

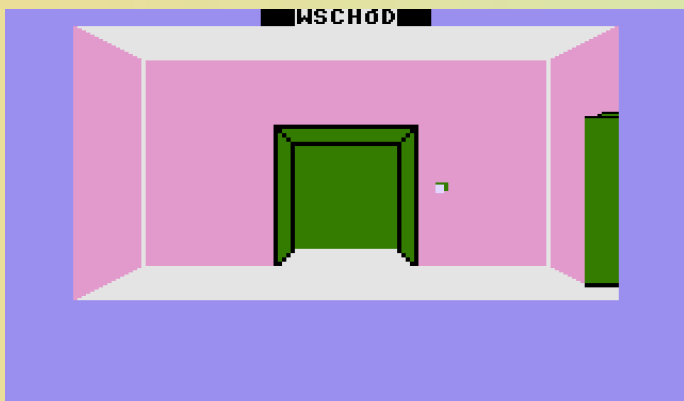
Kazik And The Ghosts

Tytułowego Kazika trzeba tu bezpiecznie wyprowadzić z labiryntu, a przeszkadzać będą w tym naturalnie także zawarte w tytule duchy. Najgorsze jest to, że naszą energię uszczuplają nie tylko kontakty z „przeszkadzajkami”, ale i każdy wykonany krok, więc nie poszwędamy się zbyt daleko. Na szczęście co jakiś czas można trafić na buteleczki dodające tej energii, tak jak i na dodatkowe naboje do posiadanej broni.



Lift 16

Przyjdzie nam poszwędać się tym razem po labiryncie widzianym z perspektywy pierwszej osoby. Choć poruszamy się na zasadzie „skoków”, to kolejne ekrany są wczytywane naprawdę szybko i cała wędrówka odbywa się bardzo płynnie. Fajnie wygląda też animacja otwieranych drzwi. Sam labirynt składa się z kilku poziomów, pomiędzy którymi przemieszczamy się windą.



Music Maze

Chodzimy po przedstawionym w malutkim okienku labiryncie i szukamy skarbu. Sytuację dość znacznie utrudnia fakt, iż mamy na to mocno ograniczony limit czasu. Przekroczenie tego limitu powoduje konieczność rozpoczęcia gry od nowa, znalezienie skarbu z kolei – uruchamia muzykę i wymaga jeszcze dotarcia z tym skarbem do punktu



tu startu póki muzyka nie przestanie grać. Nagroda to kolejny etap, z jeszcze bardziej restrykcyjnym limitem czasowym.

Phoenix

Phoenix to dość prosta strzelanka, w której sterując naszym stateczkiem zestrzelić musimy nadlatujące statki (a może raczej helikopterki) wrogiej floty, a przy tym unikać jednocześnie także ich ognia. Nie jest to takie proste jak by się mogło na pierwszy rzut oka wydawać, bo oprócz sterowania statkiem w poziomie, musimy dobrać odpowiednią wysokość. Fajnie wygląda efekt przesuwającego się podłoża, choć przedstawione jest to w sposób jednostajny.



Tapper

Tappera to chyba raczej przedstawiać nikomu nie trzeba, bo jest to tytuł bardzo popularny. Ta wersja jest oczywiście lekko uproszczona, ale w gruncie rzeczy chodzi o to samo. Dodatkowo, mamy tu troszkę swojego klimatu, bo jak widać na zawieszonym w barze bannerze, klienci piją Żywca. Na początku mylić może nieco to, że gdy spragniony klient otrzyma swój wymarzony kufelek to nie znika z nim za ladą na jakiś czas, tylko wypija go w mgnieniu oka „na miejscu” i zaraz zwraca szkło.



PLAY AGAIN 2
(ANSWER: <Y> OR <N>)

3	4	0	6	3	0	7	4	1	2	STEP	25
9	3	1	1	9	6	8	7	4	0	TOTAL	159
0	7	0	5	2	8	9	9	5	1	MAX	174
4	2	6	4	5	4	8	4	5	5	MIN	55
8	4	6	8	0	7	3	8	8	7		
5	0	5	8	3	9	7	8	9	1		
4	0	7	0	0	4	0	4	6	8		
2	1	3	1	2	0	8	4	7	3		
4	4	0	7	1	8	5	7	3	1		
2	6	6	9	3	2	4	3	9	4		

Way By Numbers

Gra logiczna polegająca na prowadzeniu „węża” poprzez dwuwymiarową tablicę numerów w taki sposób, by ostatecznie suma „połykanych” przez niego cyfr była jak największa. Nie goni nas tu czas, a „wąż” nie porusza się sam, lecz czeka na wciśnięcie kolejnego klawisza kursora. Ruchów mamy dokładnie 25 i możemy też wybrać pole startowe.

Zamek (aka. Atak Tatarów)

Wcielamy się tutaj w rolę samotnego rycerza broniącego zamku przed tatarskim oblężeniem. W tym celu należy owych tatarów przegnać zrzucanymi z góry kamyczkami, co wraz ze wzrostem ich ilości robi się coraz trudniejsze. Gra nie posiada zakończenia, chodzi po prostu o zdobycie jak największej ilości punktów. Z ekranu tytułowego do gry przechodzi się przyciskiem HELP, który w emulatorze VICE zmapowany jest jako F8.



noctropolis

Lotus Turbo Challenge 2

„Lotus” w wersji na Amigę wyznaczył w 1990 roku nową jakość w zręcznościowych grach wyścigowych. Idąc za ciosem ekipa z Magnetic Fields już rok później wydała pod skrzydłami Gremlin Graphics kolejną część swojego flagowego racera. I znów był to strzał w dziesiątkę.



Zmieniono system rozgrywki z polegającego na tankowaniu i zajmowaniu pozycji w dwudziestce startujących kierowców, na bardzo popularny na

automatach model polegający na przejeżdżaniu kolejnych checkpointów na czas. Kiedy udaje nam się osiągnąć kolejny etap program podaje nam kod dostępu, pozwalający na zaczęcie gry właśnie od niego. System jazdy w grze z realizmem nie ma wspólnego zupełnie nic, ale ze świetną zabawą w zasadzie wszystko. A trzeba nadmienić, że przez zmianę rozgrywki jej trudność wzrosła w bardzo dużym stopniu, jest szybciej, bardziej irytująca a gra nie pozwala na popełnianie tylu błędów co jej poprzedniczka.

Grafika w ciągu roku przeszła ogromną przemianę na plus. Po pierwsze w trybie dla jednego gracza pojawił się obraz na pełnym ekranie, bez zasłoniętej połowy rysunkiem samochodu. Po drugie jest znacznie więcej detali, są świetne efekty pogodowe (śnieg jest po prostu przepiękny), jest bardziej kolorowo, trasy są zróżnicowane i o wiele lepiej oddano ukształtowanie terenu. Animacji zarówno w trybie dla jednego jak i dwóch graczy nie można zarzucić zupełnie nic. Jest płynna i bardzo przekonująca. Dźwięk w czasie wyścigu nie zmienił się w stosunku do pierwszego „Lotusa” natomiast świetna muzyka przygrywa nam w tle tylko w menu

i podczas wgrzywania kolejnych etapów.

„Lotus 2” to gra ponadczasowa. Piękna, szybka, odpowiednio trudna. Nie ma chwili czasu na nudę. Zapewnia wiele godzin doskonałej zabawy zarówno jednemu jak i większej liczbie graczy.



indyjr



Gatunek – wyścigi samochodowe

Wydawca – Gremlin Graphics

Rok – 1991

Nosnik – 1DD, WHDLoad

AMIGA
1MB



85



80



95

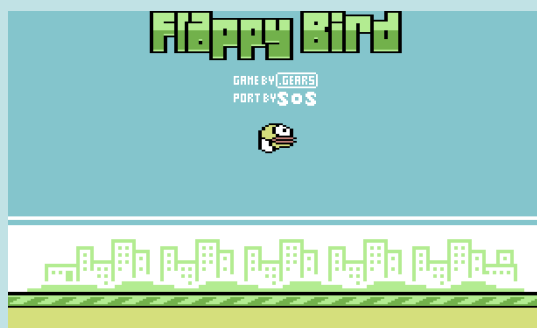


90

Flappy Bird

Trend przenoszenia gier flashowych, androidowych, czy iOS'owych na naszego pocziwego Komcia kwitnie w najlepsze. Jedni się cieszą, bo powoduje to stały przyrływ nowych tytułów, w dodatku najczęściej takich z wyrobioną już marką i prezentujących sprawdzony poziom grywalności. Drudzy z kolei lekko niepokoją, bo choć to produkcje dobre, to ich zdaniem gdzieś jednak troszeczkę zanika u twórców chęć sięgania po własne, autorskie pomysły. Może i ci drudzy mają troszeczkę racji, jednak wypadaloby chyba bardziej wtórować tym pierwszym i po prostu cieszyć się z nowych, ciekawych gier. A wstęp taki zamieściłem nie bez powodu, ponieważ opisywany Flappy Bird to gra doskonale znana użytkownikom Androida i iOS, a przeniesiona niedawno na C64 przez (uwaga!) polskiego koderu o ksywce SOS.

Gra konstrukcyjnie jest bardzo prosta, a mówiąc jeszcze jaśniej – wręcz banalna. Ktoś jednak kiedyś stwierdził, że siła tkwi właśnie w prostocie i miał chyba sporo racji, bo ogromna popularność oryginału tego tytułu nie wzięła się z nikąd. Flappy Bird jest bowiem zwyczajną „jedno-przyciskówką”, w której chodzi po prostu o to, żeby pokonując po drodze



tamtejszego biegacza na fruwającego ptaszka będzie bawić się równie dobrze. Różnica jednak nie jest bynajmniej kosmetyczna, a bardzo wpływa na charakter gry i można powiedzieć, że tyle samo co punktów wspólnych, znajdziemy tu także różnic. Sam klimat gry jest także dość odmienny, tam nieco szaro-ponury, tutaj kolorowo-wesoły.

Rozwijając kwestię sterowania, każde wciśnięcie przycisku FIRE to jeden wymach skrzydłami naszego wesołego ptaszka. Oznacza to, iż jeżeli będziemy wciskać ten przycisk szybko, ptaszek będzie zwiększał pułap swojego lotu, jeżeli wolniej – będzie lekko opadał, a gdy w końcu przestaniemy go naciskać całkiem – zapikuje po prostu ostro w dół. Brzmi prosto, ale takie z pewnością nie jest, gdyż nasz pierzasty bohater nie porusza się

po linii jednostajnie zakrzywionej, tylko wykonuje coś w rodzaju powietrznych skoków. Każdy pojedynczy trzepot jego skrzydeł powoduje po prostu chwilowe zwiększenie wysokości, którą za moment zaczyna tracić. Mam nadzieję, że przedstawiłem sprawę dość obrazowo, ale nawet jeżeli nie, to już chwilę po odpaleniu tego tytułu będziecie wiedzieć o co chodzi.

przeszkody wytrwać jak najdłużej.

A że do niedawna wielu użytkowników C64 zagrywało się bez pamięci w Canabalt, to teraz zamieniając

Ptaszek umieszczony jest na jednostajnie scrollowanym w lewo ekranie i jedynym jego życiowym celem (przynajmniej w tej produkcji) jest uniknięcie nabicia sobie guza, czyli mówiąc bardziej ornitologicznie – nie zrobienie sobie „kuku”. Musi on po prostu bezpiecznie przelatywać przez przesmyki w ruropodobnych konstrukcjach (patrz na screeny, skojarzenie z Mario Bros samo się nasuwa) i uważać, żeby w którąś nie przydzwonić, gdyż wiąże się to z natychmiastowym zakończeniem gry. Te przesmyki mogą na pierwszy rzut oka wydawać się dość szerokie, jednak uwierzcie, że w połączeniu z opisywanym „skokowym” sterowaniem bezpieczne przemknięcie przez całą ich serię nie jest takie proste. Każda kolejna pokonana rura jednak mobilizuje, bo oznacza to jeden dodatkowy punkt na liczniku. Co ważne też odnotowania, układ rur (a raczej przesmyków w nich) za każdym razem jest inny, co powoduje pewną rozróżnialność kolejnych prób.

Graficznie jest bardzo dobrze, choć jednostajnie. Ta jednostajność nie może być jednak wadą konwersji, bo stanowi dokładne odwzorowanie oryginału. W każdym razie, przyjazna, kolorowa atmosfera została w pełni zachowana, a płynność zabawy też przedstawia się bardzo dobrze. Ptaszek wygląda dość karykaturalnie, posiadając znacznie w stosunku do reszty ciała powiększone oczka i dziubek, a niewielkie za to skrzydełka. Jego postać też naturalnie została dość dokładnie przeniesiona. Dźwiękowo jest dość oszczędnie, ale to w zupełności wystarczy. Podczas zabawy towarzyszą nam jedynie efekty w postaci odgłosów uderzeń skrzydeł, punktu za pokonanie kolejnej rury oraz kolizji z którąś z nich.

Jak wspominałem już we wstępie, konwersja ta jest dziełem polskiego, do tej pory szerzej nieznanego koderu, który na swym koncie miał dotychczas kilka dość mocno niszowych produkcji. Teraz, za sprawą tego

tytułu, może chyba liczyć na znaczny wzrost popularności, bo trzeba przyznać, że z jego przeniesieniem na naszą maszynkę poradził sobie naprawdę świetnie. Jednocześnie pokazuje też, że znacznie rozwinął swoje umiejętności i trzeba mieć nadzieję, że w przyszłości jeszcze nie raz czymś nas zaskoczy. Generalnie rzecz biorąc cieszy, że coś zaczyna się u nas dziać w kwestii tworzenia gier na Komcia. A w samo Flappy Bird w wersji C64 zagrać raczej trzeba. Nawet jeżeli ktoś nie przepada za takim typem „jedno-przyciskówek” – po prostu odpalić i zapoznać się z tytułem warto. Gra potrafi wciągnąć na dłuższą chwilę samotnego gracza, a podejrzewam, że swą siłę pokaże ona dopiero na wszelkich spędach, gdzie rywalizuje ze sobą większa ilość osób.

noctropolis



Gatunek – zręcznościowa
Wydawca – Sos
Rok – 2014



Happy Flappy

A to ci niespodzianka... Dzień wcześniej oddałem naczelnemu skończoną recenzję Flappy Bird na C64, a tu nagle dostaję od niego informację zwrotną, że... właśnie powstała druga wersja tej gry na naszego Komcia, której autorem tym razem jest Roy „Roysterini” Fielding. I tak sobie właśnie teraz na gorąco myślę: czyżby twórcy obu gier pozazdrościli niemal bliźniaczej sytuacji mającej miejsce przy wypuszczaniu Canabalt, kiedy to Mr. SID i Paulko64 (autorzy odpowiednio Canabalt oraz C64anabalt) rywalizowali dwiema podobnymi konwersjami tamtej gry o względy commodorowskiej braci? Tego niestety nie wiem. Wiem za to, że troszkę się jak widać pospieszyłem z recenzją Flappy Bird, bo gdybym zabrał się za całość później, mógłbym skrobnąć (podobnie, jak to było przy Canabalt vs C64anabalt w numerze C&A Games 05) coś w rodzaju artykułu porównawczego. Zdecydowałem jednak, że nie będę już rozwałwał gotowego tekstu oceniającego tamtą produkcję, tylko stworzę coś w rodzaju recenzji-dodatku, tym razem traktującego o Happy Flappy. Naturalnym jest też, że w tym przypadku nie będę już w ogóle zagłębiał się w istotę samej gry, a opiszę jedynie rzucające się w oczy różnice.

To, co widać od razu, to to, że Happy Flappy prezentuje bogatszą oprawę audio-wizualną. Zaczynając od grafiki: jest tu po prostu więcej tzw. „wodotrysków”. Ptaszek jest wykonany w wysokiej rozdzielczości i lepiej animowany. Tym razem różni się jednak sporo wyglądem od tego znanego z oryginału, choć też jest oczywiście bardzo ładny. Uwagę zwraca też fajnie wpasowany parallax scrolling. Z przyjemnością można chwilę zawiesić oko (oby nie za długo, bo będzie bum!) na tym, jak z różną prędkością po ekranie przesuwały się rury, chmurki, drzewa i ziemia. W kwestii tego, co cieszy uszy: zamiast efektów dźwiękowych podczas gry przygrywa nam muzyczka. I tu muszę od razu napisać, że jest ona naprawdę super. Kawałek towarzyszący lotowi ptaszka jest wesoły, przyjazny i bardzo leciutki w odbiorze. Dla kontrastu z kolei, po zderzeniu z rurą i zakończeniu już naszej próby mamy muzyczkę nieco bardziej nastrojową i nostalgiczną. Oba utwory są rewelacyjne i świetnie pasują do całej gry.

Grafika i dźwięk to jednak nie jedyne różnice w stosunku do opisywanej wcześniej konwersji SOS'a. Na początek słówko otuchy dla



osób o drewnianych paluchach (do których ja też mogę sam siebie spokojnie zaliczyć, żeby nie było :P). Po prostu spieszę zakomunikować, że Ci, którzy niezbyt sobie radzili przy Flappy Bird mogą nieco odetchnąć, bo Happy Flappy jest troszkę łatwiejsze. Bierze się to z faktu, że „skoki” wyko-

nywane w powietrzu przez ptaszka są mniejsze. Zdecydowanie prościej jest więc nad nim zapanować i wyliczyć odpowiednią „trajektorię” lotu – co z kolei przekłada się na mniejszy problem ze zmieszczeniem się w odstępy między rurami. Jeżeli więc na dzień dobry osiągnięcie w Happy Flappy dużo lepszy wynik niż przy Flappy Bird to nie dlatego, że nagle w cudowny sposób wzrosły Wasze umiejętności, ale po prostu dlatego, że gra na to pozwala. Istotna różnica dotyczy też tego (co z kolei mniej mi się podoba), że pokonywana trasa jest za każdym razem taka sama, a nie tworzona losowo. Jest za to pewne „urozmaicenie” polegające na tym, że

przesmyki w rurach potrafią być różnej grubości, a nawet umieszczone całkowicie na skrajach ekranu. Coś za coś. Sterować oprócz FIRE w joy'u (uwaga – PORT 1) można też klawiszem SPACJI.

Na koniec nasuwa się zasadnicze pytanie: którą z tych dwóch wersji wybrać, w którą lepiej grać? I ja z premedytacją nie chcę na tą kwestię udzielać jednoznacznej odpowiedzi, a zamiast tego po prostu zachęcić do wypróbowania ich obu, bo obie są tego warte.

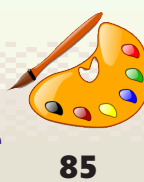
noctropolis



Gatunek – zręcznościowa

Wydawca – Roysterini

Rok – 2014



COMMANDO

ARCADE

Commando to gra, którą zna chyba każdy. Tytuł ten jest bez wątpienia jedną z flagowych produkcji z czasów królowania automatów arcade oraz domowych maszyn ośmiobitowych, pamiętaną dziś nawet przez osoby, które zbyt z klasycznymi grami nie mają już wiele wspólnego. Te wypływane z obłądną częstotliwością kule z karabinu naszego komandosa, ta pobrzmiwająca do dziś w uszach każdego commodorowca ponadczasowa muzyka zaaranżowana przez Roba Hubbarda... I tylko bolał troszkę fakt, że wersja na „sześćdziesiątkę-czwórkę” w stosunku do oryginalnej wersji arcade została okrojona do zaledwie trzech poziomów. To już nawet ZX Spectrum dostało je wszystkie... Ci nieświadomi, dla których commodorowskie wydanie było jedynym znanym, zupełnie się tym jednak nie przejmowali, eksterminując wrogich żołnierzy na owych trzech poziomach w kółko i świetnie się przy tym bawiąc. Ci, którzy mieli jednoczesny kontakt z arcadową bądź chociażby spectrumowską wersją musieli się z tym jakoś pogodzić. Do czasu... Niespodziewanie bowiem, po całych 29 latach, grupa Nostalgia w maju tego roku wypuściła wzbogaconą wersję opisywanego hitu nazwaną Commando Arcade.



Generalnie rzecz biorąc, w przypadku różnorakich odświeżeń i wzbogaceń klasycznych gier da się usłyszeć dwa głosy. Jeden, pełen entuzjazmu, zapewnia, że jest to rewelacyjny pomysł, dający wysłużonemu hitowi drugie życie. Drugi z kolei, z nutką niechęci stwierdza, iż klasyki powinno się pamiętać takimi, jakimi są i w takim stanie je po-

zostawić, gdyż grzebanie w nich urąga wielkości ich tytułu. Ja skłaniam się zdecydowanie ku tym pierwszym, bo jestem po prostu zdania, że jeżeli komuś się takie wznowienia nie podobają, zawsze może przecież pozostać w całości przy starym tytule. Dla tych jednak, którzy z chęcią rozszerzą nieco wrażenia płynące z dobrze znanej gry, takie wydanie jest doskonałym prezentem. Zdziwiająco jednak, w przypadku Commando Arcade praktycznie wszyscy, którzy mieli już okazję grę wypróbować, wypowiadają się zgodnym chórem – rewelacja, чудо, prawdziwy hit! Jest to pokłosie tego, jak cudowną pracę wykonano nad tym wydaniem. Ale po kolei...

BROKE THE 1ST AREA
NOW RUSH TO THE 2ND AREA



Z powodu ogromnej popularności oryginalnego Commando i faktu, że gra ta była już opisywana tysiące razy, nie będę naturalnie zagłębiał się w banały typu o czym jest ten tytuł. Zamiast oczywistości recenzję poświęcę więc temu, co nowego w porównaniu do ogranej już tysiące razy commodorowskiej wersji z 1985 roku dostajemy odpalając tegoroczne Commando Arcade. A czymś, od czego na pewno powinienem zacząć jest to, iż ilość plansz z dobrze znanych trzech została rozszerzona aż do ośmiu, dokładnie tyle, ile zawierała wersja z automatów. Zachowany jej względem został też porządek tychże poziomów, co oznacza, iż te stare występują teraz na pozycjach 1-2 i 4, a pięć nowych zostało dodanych jako 3 i 5-8. To wszystko nie powinno być niespodzianką, bo sam tytuł mógł już przecież sugerować, że celem tego wydania jest rozszerzenie gry właśnie do rozmiarów wspomnianego wcześniej automatowego prekursora. Nostalgia poszła jednak jeszcze dalej, robiąc wszystko, by Commando Arcade jak najbardziej przypominało ową wersję także w innych aspektach. Tak jakby chcieli przez to wręcz powiedzieć: tak powinna wyglądać ta gra na C64 w roku 1985; da się? da się! Może troszkę nieskromnie nawet szczycę się tym faktem na swojej stronie internetowej, nazywając stworzoną przez siebie wersję najlepszym wydaniem Commando na komputery domowe, ale nie bawiąc się w fałszywą skromność trudno jednak nie przyznać im racji.

Po uruchomieniu gry wita nas nowy, specjalnie przygotowany ekran tytułowy. Jest on rewelacyjny, wykonany z najwyższą klasą i w sumie już on sam zapowiada, że będziemy mieli do czynienia z czymś wyjątkowym. Z ekranu tytułowego po wciśnięciu FIRE, oprócz wywołania samej gry, można też uzyskać bardzo szczegółowe informacje na temat historii tej produkcji, instrukcji, wprowadzonych zmian itp. Świetne rozwiązanie, bardzo lubię, gdy takie rzeczy są zamieszczone bezpośrednio w grze. Nawet jeżeli od razu wybierzemy rozgrywkę, to zanim jednak obejmie kontrolę nad komandosem, przejdziemy jeszcze przez ekran opcji. Na ekranie tym, co może trochę zaskakiwać, oficjalnie dodano możli-

NOSTALGIA CREDITS



DESIGN. GRAPHICS	TOM-CAT
ENGINE CODING	FUNGUS
REVERSE ENGINEER	SIR
SOUND	GRG
TITLE PIC	STE 86

NEW MUSIC + SPX
PRESS FIRE TO START

wości włączenia trenerów. Moim zdaniem jest to w sumie chyba dobrym rozwiązaniem. To, że wkrótce pojawiłyby się przecież wyposażone w trenera cracki tej gry wydane przez inne grupy byłoby tylko kwestią czasu, a tak twórcy mają przynajmniej pewność, że wszystko w tej kwestii zrobili po swojemu i nikt im w kodzie nie będzie grzebał. Później jeszcze tylko przebrnięcie przez oryginalny ekran tytułowy (na którym za pomocą SPACJI zmieniamy opcje dźwięku, o których za chwilę) i jazda.

Wspominałem o tym, że do gry wprowadzono sporo dodatkowych rzeczy, mających Commando Arcade realnie upodobnić do arcade'owej wersji. Tymi rzeczami są chociażby helikopter zrzucający nas na nową misję i zabierający po jej wypełnieniu, czy też animacje komandosów czyszczących broń, przygotowujących posiłek bądź palącego papierosa, widoczne po ukończeniu danego levelu. Takie szczegóły naprawdę robią klimat. Wymieniono też grafiki obiektów baraków, hangarów, wieżyczek, motocykli itd. by wyglądały jak te z automatów. Ciekawie rozwiązano sprawę udźwiękowienia. Utwór w aranżacji Roba Hubbarda jest tak kultowy, że zdecydowano się go z gry nie usuwać, a zamiast tego pozostawić graczowi wybór. Opcje są aż 4: stara muzyka, stara muzyka + efekty, nowa muzyka + nowe efekty oraz same nowe efekty. Nowa muzyka przez pierwsze chwile brzmi troszkę jak nieco zużożona wersja hitu Hubbarda, ale po chwili można się do niej przyzwyczaić. Jest tu zresztą dodatkowa nutka, identycznie jak w wersji arcade, która przygrywa nam podczas ostatnich etapów misji, czyli levelów 4 i 8. Muzyka jest zresztą celowo tak zaaranżowana by przypominała tę automatową, którą ta wersja Roba zostawiła przecież daleko w tyle. Polecam jednak wypróbować właśnie dla odmiany którąś z nowych opcji, czyli owa nowa muzyka + nowe efekty, albo też i same efekty, jeżeli ktoś chce się poczuć jak na prawdziwej misji. Przy tym wszystkim nie ma się absolutnie wrażenia, iż efekty te zostały dodane na siłę, bo zdecydowanie trzymają poziom. Bardzo podoba mi się na przykład dźwięk wystrzału z broni, naprawdę świetnie jak dla mnie brzmi. Sama przyjemność raz po raz pociągać za spust przy takim „klangu”.

Dodatkowo zadbane też o jak najlepsze działanie gry, wprowadzając mnóstwo usprawnień. Spore części kodu przepisano i usunięto wiele znanych bugów, eliminując wcześniejsze wieszanie się komputera w niektórych sytuacjach. Licznik punktowy został powiększony o 2 dodatkowe znaki, a liczniki żyć i granatów uchroniono od przekraczania się. Niektóre składowe napisano całkowicie od nowa, jak na przykład scroller ekranu i multiplexer sprite'ów. Teraz jest płynniej, nic już nie miga i nie zwalnia. Wśród drobnych smaczków związanych z samą rozgrywką można wyróżnić na przykład to, iż teraz motocykle jeżdżą w obie strony ekranu, zarówno z prawej do lewej, jak i z lewej do prawej. Bomby wyrzucane przez wrogich żołnierzy w kierunku gracza też są lepiej nakierowywane, okazując się jeszcze większym wyzwaniem. Zmieniono też nieco sekwencje towarzyszące napisowi „GAME OVER” oraz trybowi



demo, wprowadzono ekran pauzy (wywoływanej przyciskiem RUN/STOP), oddano możliwość zapisu najlepszych osiągniętych wyników na nośnik. Pewna kosmetyczna, ale i bardzo istotna z punktu widzenia rozgrywki zmiana nastąpiła w sterowaniu.

Rzut granatem,

który dotychczas mieliśmy dostępny jedynie na klawiszu SPACJI, teraz odbywa się także poprzez przytrzymanie przycisku FIRE. Rzecz to bardzo ważna, bo granatów używa się przecież dość często, a teraz nie trzeba już mieć klawiatury pod ręką. Możliwość ta jest domyślnie włączona na ekranie opcji, podobnie zresztą jak zmiana kolorów niektórych pojazdów na bardziej arcade'owe (to akurat jest dość kosmetyczna sprawa i szczerze mówiąc, nie zwróciłem na to większej uwagi). Warto na koniec tej litanii nowości i zmian wspomnieć, że oprócz uniwersalnej wersji dyskowej, Nostalgia udostępniła do pobrania także wersję IFFL wspierającą REU oraz obraz kartridża w formacie EasyFlash.

Niniejszym zbliżamy się już do końca całej recenzji, a Ty drogi czytelniku po lekturze powyższych akapitów powinieneś mieć już zupełną jasność na temat tego, czy warto odpalić tę grę. Uczciwie trzeba jednak postawić sprawę w sposób następujący: jeżeli nigdy fanem Commando nie byłeś, to Commando Arcade raczej Cię specjalnie nie przyciągnie, bo jest to na dobrą sprawę ta sama gra, jedynie wzbogacona i usprawniona (ale za to jak!). Jeżeli z kolei zagrywałeś się kiedyś (a może i wciąż dziś) w oryginał z mniejszą lub większą przyjemnością – spróbuj koniecznie. Ta ponadczasowa klasyka w nowym wcieleniu zdecydowanie jest bowiem warta grzechu i wyjęcia kilku godzin (lub dni, tygodni, miesięcy itd. :P) z życia. Co więcej, mogę już teraz powiedzieć, że jeżeli tylko w roku obecnym nie pojawi się jeszcze jakaś większa, wgniatająca w ziemię produkcja, tytuł ten będzie z pewnością wydarzeniem roku 2014 na poletku C64. Na takie miano zresztą w pełni zasługuje, bo Commando Arcade to nie jedynie jakaś tam lekka przeróbka, obok której można przejść obojętnie. To przygotowywane z rozmachem cudo, wzbogacone i usprawnione z każdej możliwej strony. Coś, za co fani starego, dobrego Commando będą wdzięczni grupie Nostalgia po wsze czasy.

noctropolis



Gatunek – zręcznościowa
Wydawca – Nostalgia
Rok – 2014



90



90



100



95

Miecze Valdgira II

Gier przygodowych na Amigę czy Commodore 64 jest zatrzęsienie i wśród nich znalezienie tytułów, o których powinno się pamiętać jest niewiele. Sporo z nich nie reprezentuje nic poza odtworzeniem już zastosowanych we wcześniejszych produkcjach schematach, co może większość zniechęcić w rozpoczęciu rozgrywki w wybrany tytuł. Czy z grą „Miecze Valdgira II – Władca Gór” też tak jest? Postaram się odpowiedzieć na to pytanie recenzując tę grę. Po wydaniu na Atari przez ASF części pierwszej, której konwersja niestety nie odbyła się na Commodore 64 czy Amigę, dwa lata później powstała kontynuacja, wydana także na ten komputer. Na konwersję dla komcia czy amisi gracze musieli poczekać kolejne dwa lata, aby móc wyruszyć wraz z bohaterem i uratować krainę od panującego zła. Drogi gracz ucielać się we władcę zamku Heldgor – króla Aldira, postanawiasz samotnie uratować krainę Dale opanowaną przez złochnicę, Krwawego Zenona. Dzięki posiadaniu przez niego Oka Cyklopa zagarnął on pobliskie ziemie jak i zamek. Sztuka wyzwolenia krainy nie udaje Ci się jednak, gdyż podróżując pojedynczo zostajesz schwytany, pozbawiony Miecza Valdgira i wtrącony do lochu.

Wersja na C64

Po obejrzeniu intro (tylko dla wersji dyskiety) na planszy tytułowej możesz uzyskać informacje o autorach. Użyj Joja podłączonego



do portu 2 i zacznij ratować krainę od panującego w niej zła. Sterowanie w grze jest standardowe i pozwala na poruszanie postacią nawet w locie. Z jednej strony jest to bardzo nierealistyczne z drugiej zaś taki model obsługi zastosowano w większości produkcji. Nie przeszkadza mi ta forma poruszania się postacią, a nawet uważam ją za trafną, gdyż nie wymaga ona od gracza idealnego ustawienia postaci, dzięki czemu zawsze można wykonać miarowe skoki w danym kierunku. Jako, że zostałeś pozbawiony wszystkiego co miałeś przy sobie, musisz zebrać wszystkie przedmioty i użyć każdego z nich w określonym miejscu. Do tego posłuży Ci kieszeń mieszcząca maksymalnie trzy przedmioty, a przy próbie umieszczenia tam kolejnego musisz pozbyć się któregoś z obecnie posiadanych. Skierowanie rączki joysticka do dołu powoduje podniesienie przedmiotu na

którym się aktualnie znajdujesz i umieszczenie go w kieszeni, natomiast po jego wskazaniu, użycie następuje po naciśnięciu FIRE. Daje to efekt tylko w określonych miejscach i jeżeli akurat nie jest ono odpowiednie, a zdecydujesz się na użycie danego przedmiotu, zostanie on upuszczony. Twórcy popełnili jeden dość istotny błąd uniemożliwiający ukończenie



gry. Polega on na upuszczeniu przedmiotu, a następnie użyciu właściwego w miejscu wymagającym kopania w ziemi. Po dokonaniu tej czynności postęp gry będzie osiągnięty, jednak pozostawiony przedmiot zawisnie w powietrzu. Przeciwnicy utrudniający nam rozgrywkę całkowicie nie myślą, a jedynie poruszają się po wyznaczonej przez twórców trasie. Rozgrywka nie powinna sprawić Ci problemu, zwłaszcza, że posiadasz



aż 9 żyć, które tracisz gdy zetkniesz się z którymkolwiek przeszkadzającym Ci stworzeniem. Do wykonania zadania będziesz musiał poznać mocno rozbudowaną mapę oraz rozmieszczenie poszczególnych przedmiotów i przeciwników. Po wykonaniu misji obejrzyś zakończenie, nie jest ono może jakieś spektakularne, jednak zadbanie o nie jest dla mnie na plus.

Konwersja gry została wykonana przez Inflexion Development znana choćby z napisania gry „Castle” czy programu muzycznego „Hard Track Composer”. Produkcja graficznie prezentuje się znakomicie, wykonana przez Tomasza Mielnika jako grafika oraz Tomasza Kostrzewskiego jako twórcy animacji. Obie osoby wykonały powierzone im zadanie w sposób wyśmienity i staranny. Słuszne zastosowanie grafiki Multi-color doskonale odzwierciedliło lochy, po których musisz wędrować. Postacie są doskonałe



animowane, a wykonanie każdej z nich z kilku sprajtów daje dodatkowy efekt wizualny.

Pod względem muzycznym gra prezentuje się świetnie, aż do rozpoczęcia samej rozgrywki. Wirtuozem jakim jest Wojciech Radziejewski możemy przekonać się tylko na planszy tytułowej. Sama gra nie oferuje nic więcej niż odgłosy wydawane przez poruszaną postać. Nie są one w dodatku dobrze zsynchronizowane ze stawianymi krokami i dlatego słychać odgłos kroku po zatrzymaniu się. Najdziwniejsze jest nie wydawanie odgłosów przez naszych przeciwników, są bezszelestni. Poprawne wskazanie przedmiotu do użycia sygnalizowane jest krótką melodią odgrywaną na trąbce, a słyszalny efekt muzyczny kojarzy mi się z jakąś inną produkcją innej firmy, niestety nie mogę skojarzyć z jaką konkretnie.



Wersja po angielsku scrackowana przez AVT i F4CG na pewno dała możliwość pogrania osobom znającym ten język. Wykonanie poprawnego tłumaczenia poprzez podmianę sprajtów w zeszłym stuleciu skutkuje dosyć płytkim przekazem, mimo sporego pola do popisu. Dziś na pewno zrobiono by to solidniej, jednak podaję tę informację jako ciekawostkę.



W Mieczce Vladgira II warto zagrać ze względu na świetną grafikę, płynną rozgrywkę oraz krótki czas przechodzenia na kolejną lokację. Brakuje mi linii melodyjnej, która na pewno wzbogaciłaby samą roz-

grywkę. Twórcy postarali się, aby wersja na kasety nie odbiegała pod żadnym względem od wersji dyskietkowej, a że grafika zajmuje sporo pamięci wersja kasetowa pozbawiona jest intro i outro.

Wersja na Amigę

Za konwersję gry odpowiedzialna jest grupa ASF. Po uruchomieniu gry widzimy zupełnie odmienne intro niż na C64. Słyszana melodia jest przyjemna, jednak jest dosyć skąpa jak na możliwości Amigi. Postanowiłem przyjrzeć się pierwowzorowi i okazało się, że plansza tytułowa niewiele różni się od tej



z Atari, jednak tutaj nie ma mowy o Władcy gór, przynajmniej w tytule. Rozgrywka nie napawała mnie optymizmem pod względem samego



sterowania. W przeciwieństwie do wersji na komcia, tutaj sterowana postać wykonuje zawsze m i a r o w e skoki, co bardzo utrudnia rozgrywkę i w dodatku

może doprowadzić nas do niespodziewanej utraty życia. Tylko mając grunt pod nogami możemy zdecydować co w danym momencie chcemy

wykonać. Wszystkie stojące na podłodze elementy jak krzesła czy stoły stanowią przeszkodę którą należy pokonać wskakując na nie, czego nie ma w wersji komodo-rowskiej. Pozostałe aspekty sterowania

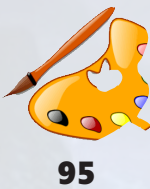


i używania przedmiotów są takie same. Niektórzy przeciwnicy poruszają się o wiele szybciej oraz w bardziej różnorodny sposób, co wymaga sporego poznania każdej z lokacji zanim uda nam się ukończyć grę.

Graficznie gra niestety prezentuje się średnio.



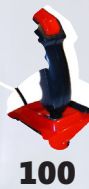
Gatunek – przygodowo - zręcznościowa
Wydawca – Tim Soft
Rok – 1995



95



90



100



95

Wygląd postaci jak i otoczenia został żywcem skonwertowany z Atari i odrobinę kolorystycznie podrasowany. Zrobiono to starannie jednak nie zrobiło to na mnie jakiegos piorunującego wrażenia, moim zdaniem autorzy poszli w złym kierunku, nie ukazując możliwości komputera. Należało użyć dodatkowego tła w postaci cegieł lub innych elementów i dopracować grafikę. Mogę się mylić i jeśli założeniem konwersji było



jedynie skopiowanie pikseli, to odwzorowano to bardzo dobrze ze średnim skutkiem wizualnym.

Tak jak i na Commodore 64, amigowcy usłyszą melodię na planszy tytułowej, która jakoś nie porywa. Pod względem udźwiękowienia nasza postać jest bezszelstna, jedynie zebranie przed-

miotu, użycie go lub utrata życia sygnalizowana jest krótkim sygnałem dźwiękowym lub śmiechem. Najbardziej rozbawiło mnie Game Over po utracie ostatniego życia, choć to polska produkcja.

Pod względem grywalności szalu nie ma. Spore niedoróbki w detekcji obiektów powodujące nie zawsze poprawne sprawdzanie zetknięcia się przez nas z nimi. Niedokładnie też jest sprawdzane przeskakiwanie na inne półki, co czasem powoduje spadnięcie niżej pomimo, że widać znajdującą się przez chwilę postać na niej. Gra ma dosyć dziki poziom trudności, co wymaga sporo czasu i szczęścia na ukończenie gry. Jedno muszę przyznać dla programistów gier na Amigę, każda z nich przeznaczona na joystick



MIECZ I WALIDGO

WŁADCA GÓR

Kamień	F-16	E-15
Kilof	I-5	I-4
Korona mocy	J-14	A-14
Lampa	K-9	E-16
Magiczny klucz	F-10	E-13
Młotek	C-15	A-14
Różdżka	I-8	I-7
Stary klucz	G-2	I-2
Szkatułka	H-1	J-8
Talizman	K-6	H-15
Wętroch	J-13	F-14
Zaklęcie	J-8	I-9
Złoty klucz	B-14	B-12

CREATED BY 1111olo

wymagała podłączenia go do portu 2 oraz praktycznie żadna z produkcji nie pozwalała na rozgrywkę klawiaturą.

Rozpoczynając opis postawiłem pytanie i każdy może wywnioskować z opisu, która wersja jest godna polecenia. Wierne odwzorowanie elementów i nie dorzucenie czegoś od siebie, co znacznie uatrakcyjniłoby rozgrywkę doskonale udało się twórcom z ASF Prawdopodobnie kiedyś wrócę do tej gry tylko na komodoru, wersja amigowa bardzo mnie zniechęciła.

Zanim zacząłem opis postanowiłem zrobić mapę, choć można znaleźć ją w sieci, jednak jej jakość nie powala. Dodatkowo pozostawiłem



na niej wszystkie sprajty oraz podałem nazwy przedmiotów wraz z miejscem ich rozmieszczenia oraz użycia. Pisanie solucji po podaniu tych informacji okazało się zbędne i wyglądałoby na zasadzie „weź przedmiot i użyj go...”, co mija się z celem.

111110lo



Gatunek – przygodowo - zręcznościowa

Wydawca – Tim Soft

Rok – 1995

Nośnik – 1DD



65



70



50



60



C64 PERSIAN

C64 to komputer, który nie zna granic i jego ekspansja na świat spowodowała dotarcie do miejsc, które z naszego punktu widzenia wydają się dość egzotyczne. Jednym z takich miejsc jest Iran, gdzie nasz Komodorek także zagościł, a ponadto był tam nawet swego czasu najpopularniejszym komputerem. Udało nam się nawiązać kontakt z Peymanem – założycielem perskojęzycznego forum o C64 – skutkiem czego prezentujemy wywiad z tym człowiekiem.

Czy mógłbyś na początek się przedstawić?

Nazywam się Peyman i jestem webmasterem forum o Commodore (<http://www.c64persian.tk>).

Powiedz coś więcej o sobie, czym się zajmujesz itp.?

Urodziłem się w roku 1976. Pracuję jako technik sprzętowy, posiadam wykształcenie licencjackie w dziedzinie ICT (teleinformatyka – przyp. red.). Interesuję się projektowaniem stron internetowych, no i oczywiście, czego nie mogę pominąć – najlepszym komputerem na całym świecie, do którego nostalgię czują wszyscy jego dawni irańscy użytkownicy – czyli C64.

Skąd wzięło się u Ciebie zainteresowanie komputerem Commodore 64?

Pierwszy raz zetknąłem się z Commodore 64 w 1988 roku, kiedy to uczęszczałem do szkoły podstawowej. Komputer stał u mojego wujka w domu, świeżo po jego zakupie. Wujek nie miał jeszcze żadnych gier na taśmach i nie wiedzieliśmy nawet jak wczytać bądź zapisać program! Żeby w coś zagrać, musieliśmy wpisać blisko 200 linii kodu w BASIC. Gdy próbowaliśmy to zrobić po raz pierwszy i dotarliśmy do mniej więcej setnej linii, nagle z powodu nalotu powietrznego (nasz kraj był w stanie wojny z Irakiem) nastąpiła awaria prądu w całej okolicy. Cała praca poszła na marne. Gdy po jakimś czasie elektryczność wróciła, postanowiliśmy spróbować ponownie i wtedy już udało się szczęśliwie wpisać cały kod i zagrać w tą grę. Nie pamiętam już zbyt wiele co to była za gra, pamiętam tylko, że był tam sterowiec strzelający do innych

i że była bardzo prosta. Pierwsza, w którą grałem na C64. Jakiś miesiąc później, widziałem jak wujek grał w grę z ninją (choć tak właśnie podejrzewaliśmy, to kontaktując się jeszcze ponownie z przepytanym, potwierdziliśmy, że chodzi o „The Last Ninja” – przyp. red.). Bardzo mi się spodobała i wtedy to zainteresowałem się tym sprzętem na poważnie. W ogóle, w tamtym czasie sporo ludzi zaczynało interesować się informatyką i komputerami. Mnóstwo osób chciało je nabyć, ale jako że nasz kraj był jeszcze w stanie wojny z Irakiem, to możliwości kupna były ograniczone. W każdym razie, C64 był wtedy najpopularniejszym komputerem w Iranie.

Kiedy nabyłeś swojego C64?

C64 kupiłem w roku 1989 za cenę 300000 rialów irańskich (nie pamiętam ile to wtedy było w przeliczeniu na dolary). Niedługo później zacząłem programować w BASIC, a następnie zainteresowałem się grzebaniem w grach, tak by na przykład wyciągnąć z nich sprite'y, muzykę czy też włączyć różne triki.

Powiedz nam coś o irańskiej społeczności użytkowników Commodore, czy dużo było fanów tych komputerów? A może wiesz coś o jakichś większych irańskich produkcjach (grach, demach, kolekcjach)?

Commodore 64 i Amiga 500 były bardzo popularne wśród Irańczyków i wiele osób interesujących się komputerami miało właśnie te sprzęty. O grach i demach nie wiem zbyt wiele, to pytanie trzeba by zadać użytkownikowi Amirtava z naszego forum (użytkownik ten to Amir Mor-teza Tavakolnia – jeden z programistów irańskiego sequela-przeróbki „The Last Ninja”, czyli „Beauty And The Beast” (<http://www.gamethatwerent.com/gtw64/beauty-and-beast>) – przyp. red.).

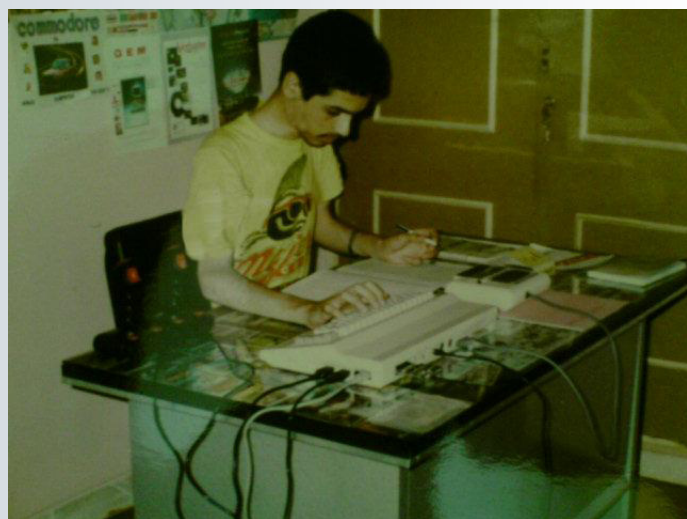


Czy w Iranie były też komputery Atari?

Komputerów Atari było bardzo mało, natomiast konsola Atari 2600 wraz z grą River Raid były bardzo popularne i w roku 1986 można je było spotkać niemal w każdym domu.

Jakie są Twoje ulubione gry, zarówno kiedyś jak i teraz?

Dopiero obecnie poznaję wiele gier, których w tamtych czasach nie znałem, ale zarówno kiedyś jak i dziś, moimi ulubionymi tytułami są: The Last Ninja 1, Battleship, Battle Valley, Commando, Turbo Out Run,





Heli Drop, ACE, International Karate, Soldier One, Beach-Head, Skool Daze, Little Computer People i wiele innych... Ulubiona muzyka pochodzi z kolei od Jeroena Tel'a i Roba Hubbard'a, a najlepsza perska muzyka pochodzi z dema Computer Saz (<http://csdb.dk/release/?id=120670>), którego autorem jest Hamed Ranjbar Navazi.

Jak wyglądała sprawa z oprogramowaniem w Iranie?

Większość oprogramowania była piracka, oryginałów było mało. Pewna irańska firma tworzyła programy w języku perskim do nauki obsługi Commodore (te programy są aktualnie dostępne i wrzuciłem je na CSDB), ale nie było żadnych perskich gier. Pewna firma robiła też kartridże, ale wciąż nie możemy dotrzeć do żadnego z ich twórców. Na forum C64PERSIAN staraliśmy się stworzyć kompletną listę autorów tego całego oprogramowania i sprzętu.

Czy była możliwość nabycia oryginalnego oprogramowania w sklepach?

Tak. Pamiętam, że mój wujek miał 4 czy 5 oryginalnych gier i programów. Ja miałem oryginalną grę Platoon, lecz bez okładki. Kupno oryginalnego oprogramowania było jednak bardzo trudne, w sklepach było ono słabo dostępne i większość sklepów sprzedawała kopie.

Czy była u Was w tamtych czasach jakaś prasa komputerowa?

Istniał wydawany w języku perskim magazyn zwany „یادرتوی پیماک” (na nasze to chyba coś w stylu „Komputery domowe”, przynajmniej tak podejrzewamy – przyp. red.), traktujący o Commodore, Amidze, Spectrum i trochę o Atari. Ja i mój wujek Dr. Vahid tłumaczyliśmy solucje i tipsy do gier na język farski (farsi to urzędowa nazwa języka



perskiego w Iranie – przyp. red.), które braliśmy z „RUN” i „Commodore Magazine”, a następnie wysyłaliśmy do „Komputerów domowych”. Część z nich została tam wydrukowana. W tamtym czasie mój wujek był studentem medycyny i kupował „RUN” i inne magazyny za pośrednictwem poczty z USA i UK.

Na CSDB jest kilka starych dem z Iranu. Czy istniało u Was coś takiego jak demoscena? Czy fani C64 spotykali się na różnych organizowanych zlotach itp.?

Nic mi o tym nie wiadomo. Umieściłem na CSDB kilka dem z naszego kraju, jednak to dopiero początek i potrzeba sporo czasu, żeby to wszystko odnaleźć i utrwalić. Przez dobrych 20 lat istniało tylko kilka stron o C64 w języku perskim i wszystkie z nich zawierały bardzo mało informacji. Pomyślałem sobie więc, że jeżeli stworzę to forum i spotkają się na nim dawni użytkownicy C64 i A500 z Iranu, to uda się właśnie zebrać sporo zapomnianych przez ostatnie lata, a pochodzących z naszego kraju rzeczy.

Czy społeczność C64PERSIAN może być obecnie traktowana jako grupa scenowa?

Tak, mamy osoby zajmujące się programowaniem, ale potrzebujemy trochę czasu, by znaleźć też kogoś do innych profesji. Niestety, kilku utalentowanych ludzi związanych z C64 nie ma już wśród nas. Grafik i koder Reza Shamsian odszedł z powodu nagłego ataku serca, a muzyk i koder Hamed Ranjbar Navazi zginął w wypadku samochodowym. Grupa C64PERSIAN pracuje obecnie nad nowym demem. Gdy będzie ono gotowe, zostanie umieszczone na CSDB.

Czy pamiętasz jakieś interesujące bądź zabawne sytuacje z przeszłości związane z Commodore?

W 1991 roku, nieco ponad rok po tym gdy kupiłem swojego C64, kupił go także mój kolega z sąsiedztwa, o imieniu Ehsan. Pisaliśmy programy w BASIC, zapisywaliśmy je na taśmach i dawaliśmy innym, głównie dla zabawy... Raz właśnie, gdy aktualnie zasilacz od mojego C64 był spalony, byłem u niego w domu i on wpadł na pomysł, by dla żartów napisać pewien program. Konkretnie, celem żartu miał być inny nasz kolega, Hooman. No więc, na C64 Ehsana napisałem program niby do sprawdzania portu kartridża. Wyświetlał on na ekranie graficzny schemat tego portu, sprawdzał wszystkie piny, a na końcu wyświetlał napis: „twój port kartridża jest uszkodzony”. Ten komunikat, jak i cały program, to oczywiście był 100% fake. Zanieśliśmy go do Hoomana, by ten „przetestował” sobie port kartridża w swoim C64. Gdy tylko zobaczył końcowy komunikat, to w pełnym przerażeniu chciał natychmiast wyjąć kartridż przy włączonym C64! Ja stojąc za nim, powiedziałem mu



by tego nie robił, bo ten cały program to był tylko żart ;-). Piszac nasze programy w BASIC (to wszystko były bardzo proste rzeczy, na przykład mini gra składająca się z pytań i odpowiedzi, sprite kontrolowany joystickiem – wszystkie jednak w humorystycznej konwencji), zastosowaliśmy zabezpieczenia ukrywające kod programu przy próbie podejrzenia go komendą LIST. Kilku innych naszych kolegów z sąsiedztwa starało się z kolei je złamać, tak by zobaczyć jak to wszystko działa i wykorzystać kod w swoich programach. Próbowali wielu sposobów, lecz bez powodzenia. Gdy ostatecznie nie dali rady, powiedziałem im jak to zrobić za pomocą POKE lub innych trików ;-). Programując wtedy w BASIC, dysponowaliśmy tylko instrukcją do C64 i informacjami z „Komputerów domowych”.

Co było powodem założenia forum C64PERSIAN?

Mam całe lata wspomnień związane z użytkowaniem C64 i postanowiłem założyć to forum jako hołd dla złotej ery komputeryzacji, w której żyłem, a jednocześnie by umożliwić wzajemną dyskusję irańskim fanom Commodore. Istnieje ono już 2 lata i mam nadzieję, że pomoże ono zebrać się ponownie wszystkim dawnym użytkownikom Commodore z Iranu, a tych było swego czasu dość sporo, jako że w ostatnich latach sprzęt ten został niestety u nas prawie całkowicie zapomniany.

Czy aktualnie posiadasz komputer Commodore?

Tak, posiadam. Inni użytkownicy naszego forum także posiadają u siebie C64, A500, albo inne platformy, takie jak Spectrum, A1200.

Dziękujemy bardzo za wywiad!

Dziękuję i składam najlepsze życzenia wszystkim ludziom, którzy czują nostalgię do C64 i A500.

Od redakcji:

Zdajemy sobie sprawę z tego, że wywiad może sprawiać lekko chaotyczne wrażenie. Jest to skutkiem pewnych problemów we wzajemnej komunikacji, która nie była zbyt prosta, gdyż my nie znamy perskiego, a Peyman zbytnio angielskiego. Dodatkowo, często trzeba było o wiele rzeczy dopytywać, wyjaśniać nieścisłości i czasem jak na złość temat gmatwał się jeszcze bardziej :-). Musieliśmy włożyć sporo wysiłku w to, by złożyć otrzymane informacje w miarę spójną i logiczną całość. Stawaliśmy się z całych sił, by efekt końcowy był możliwie jak najbardziej „zjadliwy” dla czytelnika końcowego. Mamy nadzieję, że tak się właśnie stało.

Analizując wypowiedzi Peymana na przesyłane mu pytania spostrzegliśmy, że komputery takie jak Amiga czy Spectrum, posiadają swoje odpowiedniki nazw w języku perskim (Amiga to اگمی, a Spectrum to مورتيکس), marka Commodore za to takiej nazwy własnej nie posiada, jest zapisywana jako رودومک – co można tłumaczyć fonetycznie jako Kmvdvr. Można to traktować jako taką ciekawostkę. Druga sprawa jest taka, że forum mimo swej oficjalnej nazwy, posiada także oddzielny dział poświęcony Amidze – ten jednak jest znacznie mniej popularny. Peyman podzielił się też z nami kolekcją skanów okładek wspomnianego magazynu „Komputery domowe”. Kilka z nich prezentujemy jako ilustracje wywiadu. Okładki pochodzą z lat 1988 – 1994 (według perskiego kalendarza to lata 1366 – 1372 – tam lata liczy się od ucieczki Mahometa z Mekki w 622 r. n. e.) i wygląda na to, że był to regularnie wydawany miesięcznik – musiał więc działać dość prędko. Udowadnia to poniekąd, że użytkownicy C64 (i innych komputerów) w Iranie w tamtych czasach to nie jakiś folklor, ale rzeczywiście dość liczna grupa.

Ramos & noctropolis

Wyspa

Większości fanów Commodore 64 tytuł Wyspa kojarzy się raczej dość jednoznacznie z wydaną w 1996 roku przez LK Avalon przygodówką. Nie ma się co dziwić, bo gra ta była u nas dość znana i swoją drogą, także bardzo udana. Ja jednak w niniejszej recenzji chciałbym przedstawić Wam inną grę o tej samej nazwie, która choć dużo mniej rozpoznawalna od swojej imienniczki, także jest moim zdaniem warta zagrania. Gra ta nie jest co prawda produkcją polską, lecz już od razu napiszę, że w całości spolszczoną. Oryginalnie stworzona została w 1983 roku, czyli w samych początkach ery C64 przez duet Eleanor Rice & Dr. C.F. Cannon w wydaniu angielskojęzycznym. Kolejne lata przyniosły wersje francuską, węgierską, a w końcu, już w latach 90-tych, także i polską. Ta ostatnia swoje tłumaczenie zawdzięcza Wackowi (Adamowi Wacławskiemu) z grupy Arise.

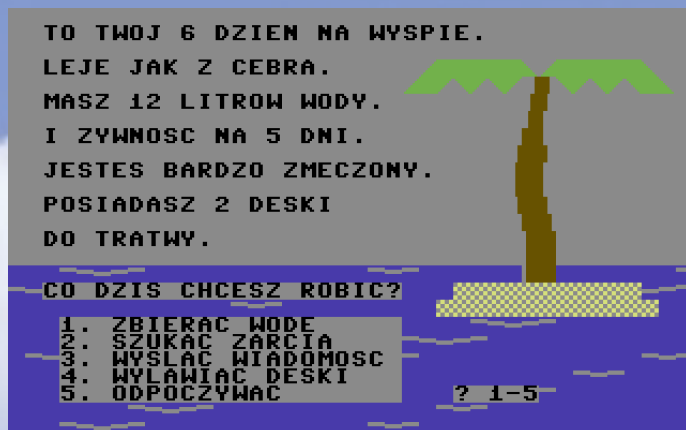


Wyspa to gra strategiczno-przygodowa, prezentująca się graczowi w formie tekstowo-graficzno-znakowej. Rozgrywka jest z jednej strony prosta, gdyż na dobrą sprawę polega jedynie na stałym wyborze jednej z dostępnych opcji (i nieraz dalszych, związanych z nią podopcji), z drugiej jednak odpowiednie rozplanowanie podejmowanych działań wymaga dość strategicznego podejścia. Sama historia także jest dość prosta, ale i pobudzająca wyobraźnię. Wcielamy się tutaj w rolę rozbitka, który wyrzucony na małą, bezludną wyspę musi się tu teraz jakoś odnaleźć i ostatecznie spróbować się z niej wydostać. Myliłby się jednak ten, kto uważa, że życie na bezludnej wyspie to sielanka. Choć wielu



z nas, przytłoczonych codziennymi sprawami chciałoby się czasem od tego wszystkiego odciąć, oderwać i z przymrużeniem oka marzyć o odpoczynku na takim właśnie zapomnianym skrawku świata pod kokosową palmą, to ta gra udowodnić może, że codzienne zmagania rozbitka to nie bułka z masłem, tylko ciężka walka o przetrwanie.

Tu nawet plany szybkiej ewakuacji trzeba odłożyć na później, bo priorytetem jest tak naprawdę stała kontrola ilości zasobów jedzenia oraz wody pitnej. W celu zdobycia tego pierwszego wybrać musimy się na ryby. Samo łowienie oparte jest na mini-gierce polegającej na wcisnięciu odpowiedniego klawisza w stosunku do miejsca przepływania ryby, która to z kolei może okazać się małą płotką, lub jeśli dopisze nam szczęście, solidną, kilkukilogramową sztuką. Jeżeli zdecydujemy się na zbieranie wody, odbywa się to już bez interakcji ze strony gracza, tyle, że jej ilość jest losowa i w dużej mierze zależy od aktualnej pogody. Mówiąc krótko, w słoneczny, suchy dzień zbyt wiele jej nie zorganizujemy. Pożywienie i napitek to rzecz kluczowa, bowiem wyczerpanie się tych zasobów do zera oznacza automatycznie nasz niezbyt ciekawy koniec. Grając rozważnie, nie należy także doprowadzać do sytuacji „na styk”, gdyż nie zawsze będzie możliwość ich pozyskania (akurat może nam nie pójść łowienie, lub też jak na złość, nie chcą nadejść opady).



Jeżeli zaopatrzymy się już w dość bezpieczne zapasy, można zacząć działać w kierunku wydostania się z małej, uroczej wysepki (chyba, że ktoś ma duszę ryzykanta, może to zacząć robić naturalnie od razu). Sztuki tej można dokonać na dwa sposoby. Albo zbudować tratwę, do czego potrzebne będzie 10 sztuk desek, albo też wysłać w morze listy w butelkach i czekać na ratunek, licząc, że trafi na nie przepływający nieopodal statek. Wylawianie desek to jednak zajęcie dość niebezpieczne – wokół wyspy krążą wygłodniałe rekiny i łatwo można stać się ich obiadem. Za każdym razem ukazywana nam jest ich aktualna liczba i na jej podstawie trzeba zdecydować czy warto podjąć ryzyko (im rekinów więcej, tym naturalnie szansa powodzenia mniejsza) lub też może lepiej odpuścić na dziś. Napisanie na skrawku papieru wiadomości z wołaniem o pomoc i wyrzucenie jej w morze w zakorkowanej butelce to czynność wysoce bezpieczniejsza, no ale i jednocześnie nieco mniej skuteczna. Przy pewnej dozie szczęścia (i cierpliwości) zostaniemy jednak w końcu zabrani na pokład przepływającego statku.

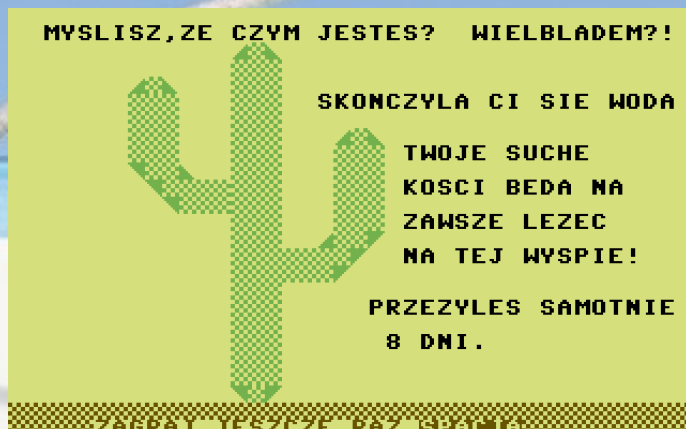
Wszystkie te czynności, zarówno polegające na pozyskiwaniu zasobów żywieniowych jak i działania ukierunkowane na nasz zbliżający się ratunek, wpływają na naszą kondycję fizyczną. Nie możemy dzień

w dzień tyrać bez żadnego odpoczynku, bo w końcu padniemy bez sił i życia. Dlatego też, co jakiś czas, kolejny dzień poświęcić trzeba na regenerację sił, dokonywaną po prostu przez przynoszący ukojenie sen. I tu z kolei, odbudowanie energii życiowej następuje w zależności od tego, czy sen, który nam się przytrafił jest miły czy też nie, a my sami pomiędzy nimi zdecydować możemy, czy chrapiemy smacznie dalej (nie bez końca, ma się rozumieć), czy też czas już na pobudkę. Pomysł jest ciekawy, a i prezentowane graczowi historyjki symulujące marzenia senne rozbitka są dość zabawne. Jeżeli komuś zbyt długo posmakuje jednak życie na wyspie oparte jedynie na leniuchowaniu, jedzeniu, piciu i ani myśli o wydostaniu się z niej to spiesznie niestety poinformować, że opieszałość w działaniu może zostać w końcu ukarana. Nadchodzący niespodziewanie huragan może bowiem zmieść z powierzchni morza naszą wysepkę i tak oto zakończy się cała historia. Lepiej więc w miarę możliwości regularnie działać w kierunku powrotu do domu.



Gra Wyspa, mimo pozornej prostoty, zdecydowanie coś w sobie ma. Pomimo nieskomplikowanej oprawy, świetnie uchwycono tu bowiem charakterystyczny klimat. Jest to doskonała produkcja, by odpocząć od nerwowego wymachiwania joyem. Zawsze wiadomo też co mamy zrobić, bo każdy element gry jest szczegółowo opisany instrukcją. Samo spolszczenie (choć bez polskich znaków) też stoi na bardzo wysokim poziomie. Za pomocą nieskomplikowanej grafiki znakowej ładnie przedstawiono naszą wysepkę – aż czuje się, jakby człowiek tam naprawdę był. Klimat tworzy też zmieniająca się w zależności od aktualnej aury barwa otoczenia. Gdy tekst informuje nas na przykład, że na wyspie dziś cały dzień leje, to za pomocą szarego tła imitującego niebo naprawdę to czuć. Całości dopełnia stale przygrywająca, bardzo przyjemna i działająca na wyobraźnię muzyka. Jej klimat jest zdecydowanie wyciszający i relaksujący. Pasuje do tej produkcji jak ulał. Dajcie tej grze szansę i zapoznajcie się z nią (o ile jeszcze nie próbowaliście), bo ten „symulator” rozbitka naprawdę potrafi dostarczyć sporo frajdy.

noctropolis



Gatunek – przygodowo - strategiczna
Wydawca – Arise
Rok – 1997

★ ★ ★ ★ ★

★ ★ ★ ★ ★

★ ★ ★ ★ ★

★ ★ ★ ★ ★

★ ★ ★ ★ ★

Commodore 64

60

70

80

70

Gry kiedyś i dziś

Wprowadzenie, czyli dwa spojrzenia – dwa światy

Zauważyłem, że większość graczy to osoby, których zainteresowanie grami albo przechyla się zdecydowanie na szalę produkcji klasycznych, albo tych obecnych. Chodzi po prostu o to, iż ktoś, kto wsiąknął w świat nowoczesnych, mega-rozbudowanych konsolowo-pecetowych produkcji rzadko ma ochotę zainteresować się tym, jak bawilo się kiedyś, a z kolei fan pikselowej klasyki traktuje dzisiejsze gry jako nudne, puste i całkowicie omija z niesmakiem. Co ciekawe, nie zawsze jest tak, że

że we mnie poniekąd łączą się te dwa światy i chciałem w ten sposób ukazać myślenie osoby, która chce się nieco wyłamać z przedstawionego przed chwilą standardu. Mówiąc wprost, lubię usiąść zarówno przy tytule klasycznym jak i nowym (a co za tym idzie, przy diametralnie różnych sprzętach) i przy obu świetnie się bawić. Zabawa ta jednak w wielu kwestiach mocno się różni, dlatego nieraz sam dla siebie zastanawiałem się nad tym, co właściwie jest lepsze.

Grafika i dźwięk

Ktoś powie: jak w ogóle można porównywać taką gierkę, dajmy na to na C64 i którąś z obecnych konsol? Przecież graficznie i dźwiękowo to przepaść, kosmos. Tu się jak najbardziej zgodzę, w kwestii oprawy audiowizualnej zaszły chyba największe zmiany. Tyle, że o ile wszelkie pozostałe kwestie można w pewien sposób traktować jako ponadczasowe, o tyle dźwięk i grafika będzie zawsze taką wyrocznią bardzo delikatną, bo w pełni zależną od czasu, w jakim gra się ukazała i mocy sprzętu, na



jedno z tych dwóch podejść determinuje jedynie wiek gracza. To nie takie proste, że każdy czterdziestolatek będzie pykał jedynie w *Commando*, a każdy czternastolatek w *Call of Duty*, czy innego *Battlefielda*. To właśnie wśród tych starszych osób obserwować możemy często skrajne podejścia odnośnie klasycznych gier, z których jedni zatrzymali się w latach 80-tych i do końca swych dni nie mają ochoty grać w nic nowszego (no, ewentualnie dzisiejsze produkcje retro), a drudzy w dzień premiery pobiegli walczyć pod sklep o konsolę PS4, a wiekowe tytuły wspominają dziś jedynie z przymrużeniem oka, traktując je tylko jako część swej dawnej growej edukacji, jako ewidentnie zamknięty i miniony rozdział. Co więc skłoniło mnie do stworzenia tekstu będącego czymś w rodzaju pewnej analizy porównawczej gier klasycznych i obecnych? Ano fakt,

jakim działała. Dawno temu, dla kogoś niesamowicie realistyczni byli zawodnicy z *Interational Karate*, następnie zdumienie wywoływały z kolei digitalizowane postacie wojowników z *Mortal Kombat*. Dzisiejszy gracz patrząc na te wiekowe odwzorowania, zaśmieje się tylko pod nosem

i będzie wyliczał anatomiczne szczegóły swojego bohatera, uwidocznione dokładnie w rozdzielczości HD. Wybiegając z kolei w przód, za kolejnych parę lat przyszły gracz będzie spoglądał z pobłażaniem na grafikę w obecnych produkcjach, bo przecież terazniejszy bohater nie ma doskonale uwidocznionego każdego włosa na kłacie z osobna i pod każdy z tych włosów nie jest zaimplementowana fizyka, nakazująca mu podrygiwać odpowiednio zgodnie z najbliższymi choćby podmuchami wiatru. Widać więc dobitnie, że jest to





na innowacyjność to przecież duże ryzyko, bo jeszcze produkcja się nie sprzedaje i twórcy pójdą z torbami. Żeby nie było jednak, że obecnie nie dzieje się nic ciekawego, bo takie stwierdzenie też byłoby nieuczciwe. Takie gry jak najbardziej powstają, tylko że jest ich po prostu stosunkowo mniej niż kiedyś, a pewnego rodzaju nowinki dotyczą najczęściej nie całości danej produkcji, a jedynie jakichś tam jej części, aspektów. Generalnie to dziś jest tak, że gdy wychodzi jakiś naprawdę innowacyjny pod pewnymi względami tytuł, to fakt ten sam w sobie wywołuje już gorącą dyskusję rozemocjonowanych graczy. Dziś produkcje naprawdę odmienne, ale odmienne tak naprawdę diametralnie (na tyle, by tą oryginalnością w pozytywny bądź negatywny sposób zszokować wręcz gracza) zeszyły wręcz do podziemia i egzystują tam jako twory niezależne. Tymczasem kiedyś był to raczej standard. Gdy zrobię sobie tak na szyb-

droga bez końca, no może do momentu, w którym uda się osiągnąć totalnie fotorealistyczną grafikę do tego stopnia, że będącą nie do odróżnienia od faktycznej rzeczywistości. O ile oczywiście taki moment kiedykolwiek nastąpi. W pewnym sensie ścierają się tu też dwie argumentacje, bo jedna ukazuje, że w starych grach niedostatki graficzno-dźwiękowe pozwalały uruchomić swą wyobraźnię, a druga, że dziś już ta wyobraźnia jest coraz mniej potrzebna, bo wszystko mamy podane jak na tacy. Nie trzeba już wyobrażać sobie jak cier-



pi główny bohater po spotkaniu z przerażającą kreaturą, bo wszystkie jego emocje są świetnie odwzorowane na doskonale przedstawionym modelu twarzy. Jak to się mówi – coś za coś. Absolutnie nie oznacza to też, że kiedyś oszałamiającą graficznie (jak na tamte czasy) na tle konkurencyjnych produkcji grę było zrobić prosto. Była to raczej sztuka innego rodzaju – co zresztą trafnie ukazuje dzisiejszy termin „pixel art”. Z udźwiękowieniem sprawa wygląda generalnie bardzo podobnie. Wyciskanie siódmych potów z SID’a czy POKEY’a, kontra digitalizowane w świetnej jakości odgłosy kroków, doskonale swą przestrzennością zdradzające kierunek nadejścia śmiertelnego zagrożenia. I żebym nie został zrozumiany źle: 8-mio czy tam 16-to bitowe brzmienia to podobnie jak ówczesna grafika – sztuka sama w sobie. Muszę jednak wskazać, że obecna oprawa audiowizualna jest lepsza, bo po prostu w naturalny sposób warunkuje postęp techniki. To jest po prostu coś tak oczywistego, że zaprzeczając temu brzmiało by się groteskowo.

Werdykt: punkt dla gier obecnych.

Pomysł i innowacyjność

Faktem jest, że im dłużej cyfrowa branża rozrywkowa działa i im więcej gier zostało już wyprodukowanych od jej zarania, tym coraz ciężiej jest wymyślić coś nowego, oryginalnego i ciekawego. Z drugiej strony jednak mam wrażenie, że dużej części dzisiejszych producentów przestało w ogóle na tym zależeć. Po co łamać sobie głowę i tworzyć coś naprawdę innowacyjnego, skoro można chociażby wyprodukować setną już chyba strzelankę pierwszoosobową w klimatach wojennych? I palicho, że gry te są praktycznie takie same i oprócz innej nazwy lub numerka przy tej nazwie różnią się niewiele (wiem, fani FPS mnie zjedzą za to stwierdzenie). Gracze i tak to kupią, jest popyt na to, a wspomnia-

ko w głowie przegląd moich ulubionych gier na C64, takie powiedzmy „TOP 30”, to każda z nich jest praktycznie o czym innym. I co ważne dodatkowo, to te różnice występują nie tylko w kwestii samej tematyki, ale i w ogóle mechaniki rozgrywki, rodzaju produkcji, no wszystkiego dosłownie. Jedyne, do czego mógłbym się właściwie przyczepić to może trochę to, że kiedyś spośród wszystkich produkcji zbyt duży procent zajmował szeroko pojęty (i niezależny od dalszych klasyfikacji) segment gier zręcznościowych. Z tym da się jednak żyć.

Werdykt: punkt dla gier klasycznych.

Grywalność i trwałość

Co znaczy grywalność to każdy doskonale wie, ale trwałość? Już spieszę z wyjaśnieniem, od razu też dodając, że celowo zestawilem ze sobą te dwa słowa, by ukazać ciekawą różnicę pomiędzy klasycznymi a nowymi gramami. Na początek wezmę jako przykład chociażby *River Raid*, jedną z moich ulubionych gier na C64. Uwielbiam tę grę, granie w nią daje mi sporą radość, ale tak na dobrą sprawę to ile można latać bez przerwy tym samolotkiem? Chodzi mi tu o czas spędzony przy grze naraz, tak zwane „jedno posiedzenie”. Godzinę, maksimum dwie, na które składa się te kilka-kilkanaście mniej lub bardziej udanych przeleotów. Wiem, że kiedyś gdy grała i jej podobne były nowościami to ludzie może i faktycznie potrafili spędzać przy niej całe dni, ale teraz wydaje mi się to raczej niezbyt realne. Mimo wszystko, tą schematyczność dawnych produkcji troszkę nadgryzł ząb czasu. Schematyczność w znaczeniu powtarzalności wykonywanych działań, a nie braku pomysłów naturalnie. Teraz dla przeciwwagi przedstawię chociażby *GTA V*. Grę, o której chyba nawet najbardziej zatwardziały fan retro musiał słyszeć z powodu przetaczającej się w drugiej połowie ubiegłego roku przez cały

świat gigantycznej akcji reklamowej. Ogromny i cudownie przedstawiony świat, niesamowita ilość możliwości, całe tony przeróżnej zawartości, wylające się z napakowanej po brzegi danymi płyty Blu-ray – wydawałoby się, że kopalnia bez dna. Gra ta wciągnęła mnie do tego stopnia, że spędzałem przed konsolą dosłownie po kilkanaście godzin dziennie, nie mogąc się oderwać. Przy grze spędziłem niesamowite chwile, tyle że – no właśnie – i tu dochodzimy do sedna: traktuję ten czas jako zakończony. Jasne, wspomnę sobie tam kiedyś, że tytuł taki ukończyłem,



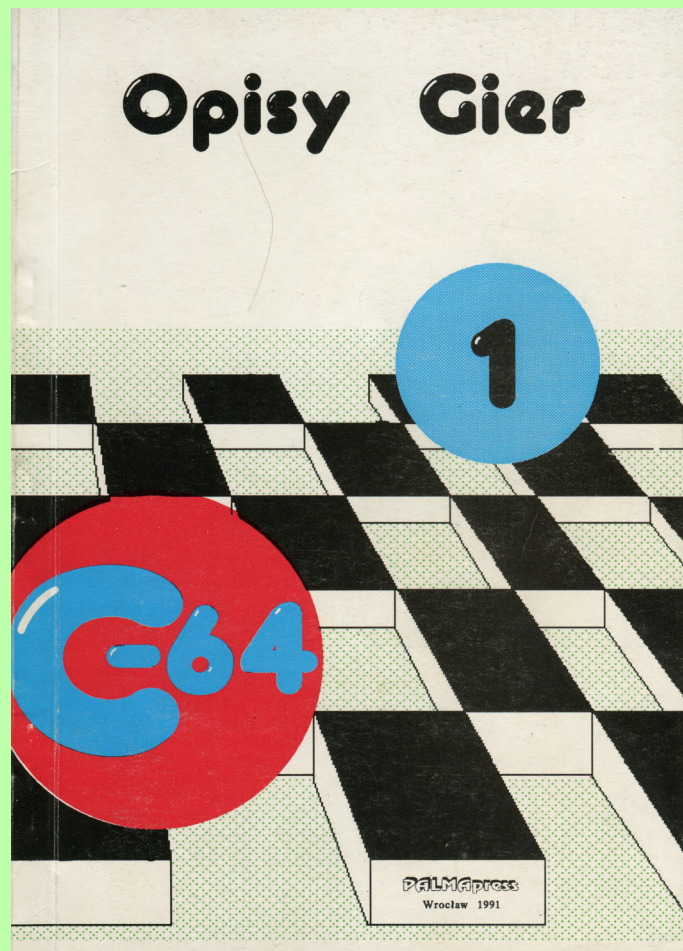
że był rewelacyjny, ale już go ponownie nie odpalę, nie przejdę po raz drugi, trzeci i enty. Branża galopuje tak szybko, że zawsze w kolejce do ogrania jest sporo ciekawych nowości i do tych już ukończonych raczej się później nie wraca. Dzisiejsze gry potrafią więc bardziej wciągnąć, ale jednorazowo. To coś w rodzaju takiego zachłystnięcia, zauroczenia, ale przelotnego. Gry klasyczne z kolei, mimo że teoretycznie potrafią „znudzić” po tej trwającej godzinie czy dwie pojedynczej sesji, to wraca się do nich z przyjemnością przez całe życie. Mają w sobie coś takiego, że w perspektywie całych dziesięcioleci można odpalać je setki i tysiące razy. Widząc za każdym razem to samo – ciągle dostrzegać coś nowego i bawić się za każdym razem równie „świeżo”. I to jest właśnie ta wspomniana trwałość. Może to i głupie porównanie, ale to tak jak sytuacja niewiernego męża, zdradzającego żonę z kochanką dla jednej wspaniałej nocy, a potem do swej żony wracającego, bo pojął, że ta ustabilizowana codzienność jest ważniejsza. Po jakimś czasie znowu zaliczającego jednak kolejny „skok w bok” dla niezapomnianych i nowych wrażeń i tak w kółko. Dwa różne typy emocji i podejścia po prostu. Nie da się

jednego zastąpić drugim i nie ma chyba w ogóle po co próbować.

Werdykt: remis

Przyjazność

Nie będę tutaj ściemniał i przyznam się od razu: w „epoce” nie miałem na C64 ani jednej oryginalnej gry. Oryginalnej, czyli po prostu legalnie wydanej, pojedynczej gry na pojedynczym nośniku, z dedykowaną jej okładką i instrukcją użytkownika. A nie, przepraszam, jedna jednak była, tylko że... z jakiegoś powodu nie potrafiłem jej w ogóle



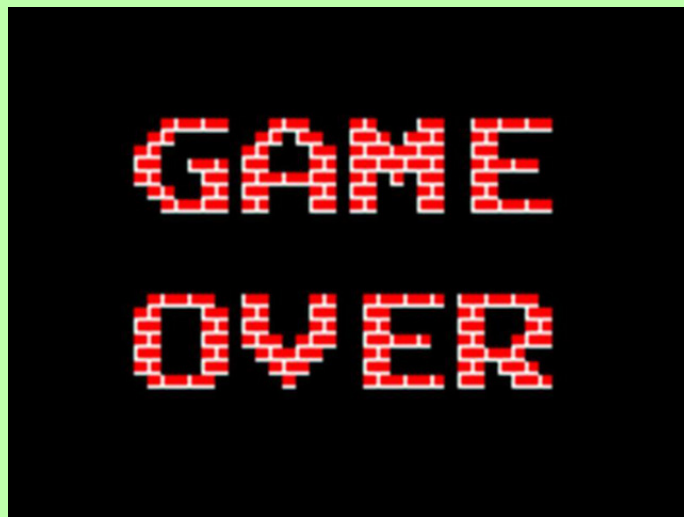
odpalić. Po co to jednak pisać? Bo pierwsze moje myśli po odpaleniu średnio co drugiego czy co trzeciego tytułu z dobrze znanych składankowych kaset (tych to się posiadało co nie miara) były takie: o co tu w ogóle chodzi, co mam robić, czym się steruje, jaki jest cel tej gry? Wiadomo, że nie mówię tu o produkcjach „jasnych” od razu, tylko o grach albo bardziej ambitnych (w sensie skomplikowania rozgrywki), mocno niestandardowych, albo i totalnie pokreślonych, w których kompletnie nie wiadomo co i do czego (a takich też przecież nie

brakowało). W konsekwencji dużą część tytułów „ogrywałem” w taki sposób, by trochę sobie pochodzić głównym bohaterem (o ile w ogóle był widoczny jakiś główny bohater), bez większego sensu i celu. Bo może i w instrukcjach przeznaczonych do oryginalnych wydań tych tytułów powyższe kwestie były choćby nakreślone, w moich składankach niestety nie. No dobra, ale ktoś powie, że to samo w sobie nie może być argumentem, bo sam jestem sobie winny, że grałem w piraty. Myślę jednak, że jakieś nakreślenie zasad i celu gry przydałoby się również wewnątrz samej produkcji, a nie tylko gdzieś tam w instrukcji. W samej grze cicho sza, nic nie wiadomo, radź sobie gracz sam i sam dochodź co i po co powinienś zrobić. Ponadto, żeby już tak dopełnić sprawy to powiem, że nawet te instrukcje, jeżeli ktoś już je miał oczywiście, były bardzo zdawkowe. Czasami oprócz krótkiego rysu fabularnego nie było tam nic na temat samej rozgrywki, a jeżeli już coś się znalazło, to i tak zazwyczaj pomagało w niewielkim stopniu. Dawny gracz musiał być więc „zahartowany” – głowić się, kombinować, próbować, szukać solucji przejścia gry w rozmaitych gazetach i opracowaniach. Jak widać, bywało dosyć ciężko. Z przeszłości wyciągnęli wnioski twórcy gier współczesnych, którzy dostosowując je do gustów dzisiejszego gracza, starają się stworzyć mu dość przyjazne środowisko podczas samej zabawy. Jednak to dzisiaj z kolei znajdzie się trochę osób twierdzących, że ta „przyjazność” obecnych gier została rozbudowana wręcz do tego stopnia, że prowadzi przez całą historię gracza jak po sznurku. Że gra zamiast przedstawić mu jedynie co ma zrobić, mówi także dokładnie gdzie ma iść i w jaki sposób tego dokonać, czego użyć. Lepiej chyba jednak wiedzieć niż nie wiedzieć, bo sprawia to, że przy grze można się normalnie pobawić.

Werdykt: punkt dla gier obecnych.

Poziom trudności

Zdecydowana większość gier na stare maszyny nie jest po prostu tylko trudna. One są wprost mówiąc ekstremalnie trudne. By przejść taką produkcję trzeba nie tylko wykazywać się małą zręcznością, ale wręcz znać ją na pamięć, przewidywać wszystkie zachowania wrogów, próbując przejść ją wcześniej setki razy, parząc się przy tym co krok. W zdecydowanej większości klasycznych gier nie było zapisu, nie było punktów kontrolnych, jeden fałszywy ruch pod koniec gry i bach - można wszystko zaczynać od nowa. Jest to poniekąd usprawiedliwione jednym czynnikiem, a mianowicie krótkością tych gier. Ta z kolei krótkość usprawiedliwiona jest małą ilością pamięci starych komputerów. Gdy zaczniemy sobie chociażby na YT przeglądać tzw. longplay'e starych produkcji, możemy spostrzec, że zdecydowaną większość z nich teoretycznie da się ukończyć w 5-10 minut. Teoretycznie, bo praktycznie czas taki wymaga idealnego przejścia, co dla celów nagrań często osiągnięte jest metodami wspomagany. No i wyobraźmy sobie teraz, że taka gra jest zbyt łatwa - gracz przechodzi ją w te wspomniane 5-10 minut i co? Czuje się zwyczajnie zawiedziony, bo nawet porządnie się nie rozgrzał, a i więcej czasu się chociażby w WC spędza. Wydaje się więc po prostu, że w tamtych czasach tak być musiało, choć mimo wszystko mam wrażenie, że jednak ten poziom trudności jest zbyt mocno wyśrubowany. Że można było zrobić coś pomiędzy, by gra jednocześnie była wymagająca, a mimo to do przejścia dla przeciętnego gracza. Personalnie mówiąc, to gdyby nie wynalazek współczesności, czyli emulator z savestate'ami, to na palcach jednej ręki mógłbym chyba policzyć gry, z którymi dałem sobie radę bez tego typu udogodnień. Ktoś powie, że to oszustwo, ale ja po prostu jestem typem gracza, który lubi się bawić, a nie frustrować. Domyślam się, że takich osób jak ja jest więcej. Nie raz w końcu dane mi było słyszeć wypowiedź odnośnie danej gry, że jej fan mimo prawdziwego umiłowania do niej w czasach młodości, tytuł ukończył dopiero niedawno na emulatorze i to w wiadomy sposób. Żeby punkt ten jednak nie brzmiał tak jednostronnie to przyznać muszę, że dziś z kolei pojawia się sporo głosów, iż dla odmiany gry są za proste. Twórcy przygotowując produkt masowy (a takimi bez wątpienia stały się nowoczesne gry) muszą uczynić go zdatnym do zabawy dla tzw. „graczy niedzielnych”.



Ci bardziej wymagający psioczą natomiast coraz bardziej na udogodnienia takie jak zbyt częste punkty kontrolne, regenerująca się energia i tym podobne ułatwienia. Faktem jest, że dziś praktycznie każdy tytuł może być ukończony przez osobę mającą jakąś tam podstawową wprawę w grach. Nie oznacza to bynajmniej, że wszystko idzie jak po maśle - po prostu finalnie jest „do zrobienia”. A z dwojga „złego”, to lepiej już, by gra była troszkę zbyt prosta niż patologicznie trudna. Wiem, kontrowersyjna sprawa, ale tak właśnie uważam.

Werdykt: punkt dla gier obecnych.

Jakość i dopracowanie

Przez jakość można rozumieć poziom ogółu gier wydanego na jakąś platformę. Ktoś powie: o czym tu w ogóle rozmawiać, no przecież na taki C64 były same hity i zacznie jednocześnie wyliczać co poniektóre z nich: *Last Ninja*, *Turrican*, *Creatures*, *Giana Sisters* itd. W porządku, jak najbardziej zgodzę się z tym, że ponadczasowych perełek jest naprawdę sporo. Tyle, że to właśnie takie perełki najbardziej (a może i jedynie) po latach pamiętamy, a zauważyć trzeba, że biblioteka wszystkich gier zamyka się w liczbie dwudziestu-kilku tysięcy. Ilość ta jest naprawdę oszałamiająca, no ale samych hitów wśród niej to z pewnością nie było. Hity te to tak naprawdę sam czubek całej góry, później mamy piętro grywalnych średniaków, natomiast cała (i najliczniejsza) podstawa to, powiedzmy sobie szczerze, tzw. crapy, nierzadko ledwo przypominające grę. C64 nie jest tu żadnym wyjątkiem, bo na każdą z wiekowych platform sprawa wyglądała w sumie bardzo podobnie. W czasach zamierzonych duża część wydawanych tytułów były to bowiem raczej



robione na szybko programistyczne wprawki, niż rozbudowane produkcje z najwyższej półki. Można się o tym przekonać wchodząc chociażby na GameBase64 i przeglądając kompletne roczniki wydanych gier. Tam doskonale widać te opisane przeze mnie procentowe zależności. W dzisiejszych czasach z kolei, ilość gier średnio lub bardziej udanych

(czyli mówiąc wprost – od solidnych średniaków w górę) jest procentowo w odniesieniu do całkowitej ilości wydawanych tytułów znacznie wyższa. Sprawa naturalna, bo za produkcję gier biorą się w większości zawodowcy, którzy wiedzą co chcą osiągnąć i jak to zrobić. Nie ma się co oszukiwać, chodzi tu po prostu o zarobek i pewność, że zrobiona gra się należycie sprzeda. W kwestii dopracowania gotowego tytułu jed-



nak, mam wrażenie, że kiedyś przykładano do tego dużo większą wagę. Mniej było po prostu w grach uciążliwych błędów, niedoróbek i zwykłego koderskiego niechlujstwa. Oczywiście, jak najbardziej się to zdarzało, ale było traktowane raczej jak folklor, a nie jak dzisiejsza codzienność. Bo kiedyś wydawca, wypuszczając grę solidnie zabugowaną (np. do tego stopnia, że nie dającą się przez to ukończyć) praktycznie ryzykował swoje życie w branży. Nie dość, że bardzo cierpiała na tym jego reputacja, to był często zmuszany do takich akcji, jak chociażby wysyłanie wszystkim nabywcom poprawionej kopii gry. A dziś? Dziś twórcy mają dosłownie gdzieś, że wypuszczają totalnie zabugowany tytuł. Za jakiś czas umieszczą w Internecie patcha i ściągną sobie ludzie. A że wcześniej kazali ludziom płacić pełnoprawną cenę za niepełnowartościowy tytuł? No cóż, interes się kręci.

Werdykt: remis.

Sterowanie

Tu już nie chodzi o fakt, że kiedyś totalnym standardem dla gracza był doskonale znany joystick, a dziś ludzie bawią się przy użyciu takiego urządzenia, jakie im bardziej odpowiada: klawiatura, mysz, joypad, kierownica, a może i też wciąż stary (choć unowocześniony) dobry joystick? Nie interesuje mnie więc porównywanie, czy wygodniejszym urządzeniem sterującym jest powiedzmy tandem klawiatura



+ mysz, dobrze dobrany pad, czy też właśnie kultowy drążek. Chodzi tu raczej o to, że gdy kiedyś do dyspozycji był tylko joystick z jednym, czy też dwoma przyciskami, to sterowanie było bardzo intuicyjne i proste. Wiadomo było, że wychyłami galki steruje się postacią, na przycisku

fire mamy skok bądź strzał, a ewentualne dodatkowe zaimplementowanie jakichś przycisków klawiaturowych do uzupełnienia kontroli było dość rzadkie. Odpalamy potem taki tytuł z dzieciństwa powiedzmy po 20-stu latach i co? I doskonale od pierwszej sekundy wiemy, co mamy robić, gdzie co jest, od razu możemy zaczynać nieskrępowaną zabawę. Dziś tymczasem gracze oddają się do dyspozycji taką ilość guzików i klawiszy jednocześnie, że przez cały dzień trzeba się uczyć obsługi danego tytułu. Tu strzał, tam cios pięścią, a dalej rzut nożem, skakanie, bieganie, skradanie, kucanie i milion innych opcji w zależności od typu gry. Nie dość, że trzeba zapamiętać te wszystkie przyciski, to jeszcze i ich wydaje się czasem zbyt mało, bo pewne funkcje są wywoływane przez ich odpowiednie kombinacje. No koszmar. Żeby to jeszcze było jakieś ustandaryzowane. A gdzie tam, w każdej grze podobne funkcje mamy gdzie indziej. Najpierw cały dzień uczyć się klawiszologii/przyciskologii danego tytułu, a gdy rozpoczyna się nową grę lub wraca do jakiejś poprzedniej – wszystko od nowa. Nie byłbym jednak w porządku gdybym nie przyznał tego, że w końcu obecne gry są wyposażone w dużo większy zakres możliwych do wykonania przez bohatera akcji i stąd część tych problemów. Jakies ustandaryzowanie tej kwestii by się chyba jednak przydało. No chyba, że tylko mi te zmiany konfiguracji przy każdym tytule tak powoli wchodzą do głowy.

Werdykt: punkt dla gier klasycznych.

Dusza

Dusza, klimat, czy jakkolwiek się to inaczej nazwie, to właściwie temat rzeka. Coś, czego definicję każdy ma w głowie, a niekoniecznie do końca umie wyrazić słowami. Chodzi chyba o poczucie, że gra jest czymś więcej niż tylko chwilową zabawą, o której zapomina się w momencie wciśnięcia przycisku OFF na komputerze lub konsoli. O jakąś tam chęć identyfikacji się z bohaterem, zdolność wspominania tytułu po latach i świadomość, że została stworzona z prawdziwej pasji. Do tego z kolei nie trzeba wcale mega wypasionej grafiki czy przestrzennego dźwięku. Trzeba kogoś, kto tworzy gry kocha, a nie jedynie pieniądze zarobione za nie. To było w czasach królowania starych maszynek może nie standardem (no bo przecież istniało sporo firm wydających z założenia komercyjnie), ale często spotykaną codziennością. Taki obrazek, że siedzi sobie nastoletni pasjonat przy swoim C64, Atari, a może Spectrumie czy Amstradzie i dłubie jakąś mniej lub bardziej udaną gierkę, co dzieje się z czystej pasji i niczego więcej, był czymś zupełnie normalnym. A dziś? Dziś czasy tworzenia gier przez pasjonatów i robienia tego dla samej pasji tworzenia bezpowrotnie minęły. Mówię tu oczywiście o tytułach wysoko komercyjnych, by ktoś nie zarzucił mi, że wcale nie powstają stosunkowo proste gry „indie”. Obecnie, może nieco przykro to mówić, ale gry są po prostu produktami marketingowymi. I to raczej wszystkie, bez większych wyjątków (mówimy tu o tytułach nowoczesnych, z tzw. górnej półki), starannie zaplanowanymi biznesowo. Jeżeli mimo to jakaś z nich wzbudza w nas spore emocje i chce się o niej pamiętać, to i tak ma się pewne wrażenie, że zostało to wywołane niejako przy okazji zarobku na niej. Po prostu, to czy w ogóle gra powstanie jest uwarunkowane tym, czy wcześniej spece od marketingu wykalkulują, czy biznesowo ma to sens. Dopiero wtedy rozpoczyna się jakiegokolwiek prace. Dla przykładu weźmy chociażby takie *The Last of Us* – grę, która w roku ubiegłym otrzymała cały wór odznaczeń za produkcję roku. Co więcej, tysiące rozemocjonowanych fanów na całym świecie nazywa ją wręcz grą wszechczasów. Nie ma co się dziwić: świetna historia, tony emocji, gra, która zostaje w głowie i skłania do późniejszych przemyśleń, a może i nawet leżkę czasem wycisnie w szczególnie klimatycznych momentach. No dobra, wszystko to brzmi bardzo fajnie, ale czy ktoś ma jakiegokolwiek wątpliwości, że ta gra nigdy by nie powstała jeżeli tworzące ją studio nie liczyłoby na zarobek z jej sprzedaży? Czy ktoś naprawdę wierzy, że koderzy, graficy, animatorzy i kto tam jeszcze przy tytule pracował zrobiliby go czysto dla siebie, gdyby wiedzieli, że nic na nim nie zyskają? Pytanie retoryczne. Jasne, można powiedzieć, że w tym wypadku niejako



jedno łączy się z drugim, bo chociażby oglądając wywiady z twórcami czuć z ich strony pewien rodzaj pasji kreacji. Jest to jednak raczej coś na zasadzie łączenia przyjemnego z pożytecznym, niż taka czysta i niczym nie skrzepowana fantazja tworzenia chociażby z 8-bitowych czasów. Trzeba jednak uczciwie przywołać niezaprzeczalny fakt odnośnie poziomu złożoności obu podanych przykładów. Czym innym jest bowiem pisanie sobie dawnej gierki przez 2-3 miesiące popołudniami po powrocie ze szkoły, a czym innym dzisiejsze wieloletnie i skoordynowane prace setek ludzi, muszących zarabiać na chleb. To co było już nie wróci w szerszej skali, technologiczny rozwój maszyn do gier taką drogę warunkuje. Jak by jednak nie kalkutować, kiedyś tytułów z duszą było więcej, a i w tej duszy więcej nieco było czystej, beztroskiej i bezwarunkowej szczerości.

Werdykt: punkt dla gier klasycznych.

Werdykt końcowy, czyli co lepsze

Postanowiłem zliczyć sobie przydzielone punkty i co mi wychodzi? Ano to, że mamy remis. Oczywiście przyznaję się do tego, że oceny te są mocno subiektywne, bazowane na moich własnych odczuciach i doświadczeniach. Z ciekawości, każdy z Was może przeprowadzić sobie podobne głosowanie na własną rękę, zgodnie z własnymi odczuciami,

wszystkie nowoczesne tytuły należy odrzucać „dla zasady”. Ja osobiście lubię po prostu okresy fascynacji którąś z nowoczesnych produkcji łamać powrotami do klasyki, a i dłuższy czas poświęcony mojemu C64 odreagowywać przy grach oferujących znacznie większe możliwości (co nie oznacza absolutnie automatycznie, że lepszych). Tak sobie teraz jednak myślę... A może dokumentnie myliłem się stawiając we wstępie dość śmiałą tezę, że takich osób jest raczej niewiele? Może wielu z Was

być może dodając do porównania jakieś kategorie, których ja tu nie uwzględniłem. Mimo to, żeby było jasne: powyższym tekstem nie mam zamiaru ani przekonywać fanatyka 8/16-bitów, żeby pobiegł zaraz do sklepu i zaopatrzył się w konsolę nowej generacji, ani też współczesnego gracza, by na siłę doszukiwał się niedostrzeganego dotąd piękna w wiekowej mozaice pikseli i nagle pokochał C64, Amigę, czy też Atari. Chciałem raczej ukazać, że w beczce miodu klasycznych gier jest też łyżka dziegciu, a i nie



lubi łączyć stare z nowym i bawić się na oba sposoby? Może też ktoś z Was zechciałby podzielić się własnymi przemyśleniami na zawarty powyżej temat? Jeżeli tak, łamy C&A Games są dla Was otwarte.

noctropolis

Historia wojny okiem obserwatora wojennego

„Opowiem wam historię świata. Najpierw Bóg stworzył Spectruma. Nagle pojawił się Atari i zaczął Spectruma wyzywać od gówniarczy. Wtem pojawił się Commodore i rozwalił Atari. Zemsta przyszła nie długo. Szatan wysłał Atari ST by pomścić Atari. Atari ST długo walczył z Commodorem i gdy tego już opuszczały siły pojawiła się córka Commodora, dobra wróżka Amiga. Czarodziejską tęczą kolorów i pięknym głosem przekonała Atari ST by wrócił on tam skąd przyszedł czyli w wieczną otchłań. Od tej pory na świecie jest pokój...”. Historia ta pochodzi z dema „Amiga Dream”, stworzonego przez Fictiona w 1989 roku na C64 (zachowano oryginalną pisownię). Prześledźmy więc nieco dokładniej, jak to wszystko się zaczęło od samego początku.

Spectrum kontra Atari

Kiedy w 1981 roku na rynku pojawił się ZX-81, to już na samym starcie nie miał szans by konkurować z pierwszymi komputerami Ata-



Super Sound 128 Part 1 / Hacker Jack Davis, 1989

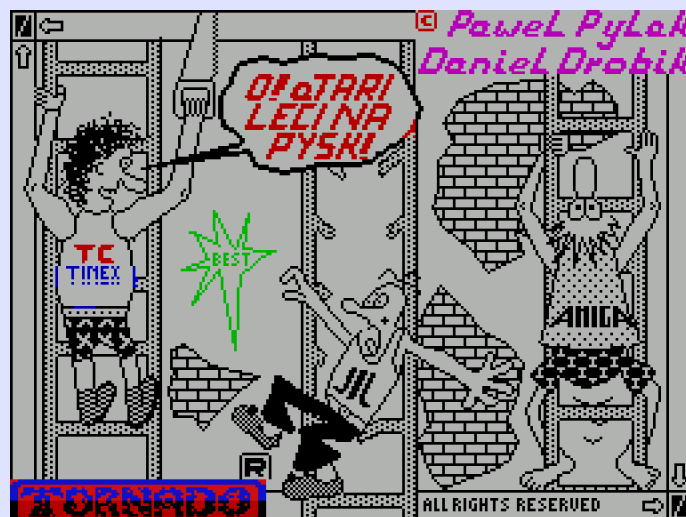


Max Demo / Tornado, 1991



Atari Future 2 / The Cybernoids, 1989

ri. Były to Atari 400 i 800, które na swoim pokładzie miały znacznie więcej pamięci, posiadały kolorową grafikę i co najważniejsze, miały dźwięk. Nawet rozbudowa ZX-81 nie pomagała mu choćby w zbliżeniu się do tych maszyn. 1-bitowy dźwięk z beepera i czarno-biała grafika – z tym nie można było poważnie zagrozić konkurentowi. A jednak, przez dłuższy okres ZX-81 trzymał się całkiem nieźle i nie poddawał się. Jego armia zresztą znacznie się rozbudowywała, aby w szczytowym okresie



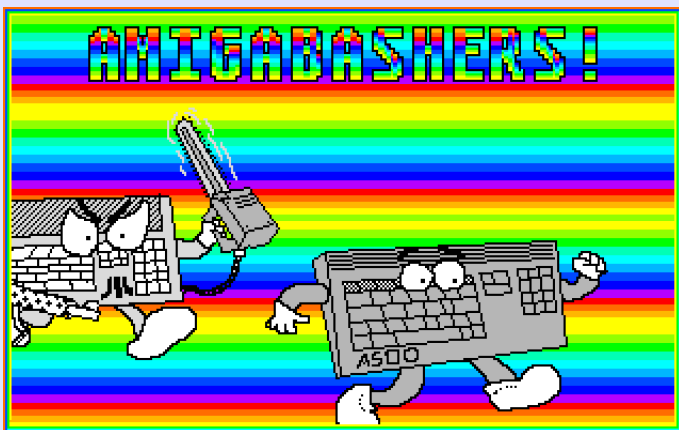
Pyldro / Tornado, 1990

liczyć ok. kilku tysięcy żołnierzy. Niestety, słabo wyszkolona i uzbrojona nie mogła sprostać nadciągającym armiom komputerów spod znaku Atari. Po przegranej wojnie, ZX-81 poprosił swojego konstruktora, wujka Clive Sinclaira, o pomoc w pokonaniu swojego prześladowcy. I tak w kwietniu 1982 pojawił się rycerz w czarnej zbroi zwany ZX Spectrum 48. Na początku posiadał pamięć operacyjną RAM w wielkości od 16 do 48 kB, ale jego brat miał już na pokładzie 128 kB. W pamięci ROM mieściło się 16 kB danych, a u jego brata 32 kB. Do skuteczniejszej walki

dołączono mu czarodziejską grafikę w rozdzielczości 256x192 pikseli i 15 kolorach. Mógł też poszczycić się 3-kanalową muzyką na układzie AY-3-8912. Atari 400/800 podjęło rękawicę rzuconą przez klan Spectrum i ruszyło do boju. Na początku Spectrum dobrze się bronił i nawet odnosił zwycięstwa, jednak jego los był już z góry przesądzony. Do walki dołączyło bowiem Atari XE/XL i od razu ze swoimi parametrami bez problemu poradziło sobie z wrogiem. ZX Spectrum próbował od czasu jeszcze kontratakować, ale wszystkie potyczki kończyły się dużymi stratami. Czasami udało mu się zadziwić Atari i wygrać, ale były to sporadyczne i rzadkie przypadki. Nawet sprowadzenie znacznie lepszych wojowników w postaci komputerów z serii Amstrad na nic się zdało. Atari wraz ze swoimi zwolennikami było nie do ruszenia.

Commodore kontra Atari

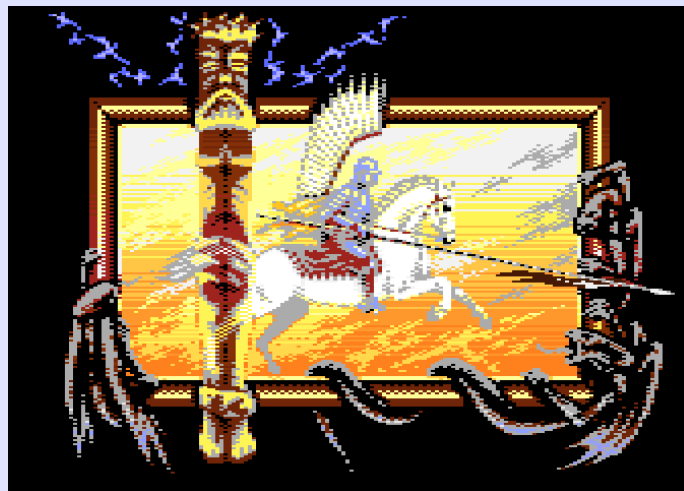
Przez dłuższy czas w państwie polskim, Atari królowało i czuło się niezagrożone. Pojawiały się na nie ciekawe produkcje, w tym mnóstwo gier. Nadszedł jednak czas, kiedy ów biedny kraj zwany Polską zechciały podbić, jak twierdziło Atari, złe Commodore 64 i jego brat Commodore 128. Kiedyś, w dawnych czasach Commodore próbowało dostać się już na polski rynek, ale jego maszyny VIC-20 i Commodore Plus 4/16/116 skończyły z dużymi stratami, choć jako szpiegdy chcieli zrobić zamieszanie w szeregach Atari. Działali jednak nieudolnie i nic to nie dało. Był rok 1989/90, kiedy to Commodore 64 wkroczył do Polski i z miejsca



rozpoczął walkę z Atari XL/XE. Niestety, nie spodziewał się tego, że jego przeciwnik będzie bronił się zaciekle, i to mimo znacznych posiłków z zagranicy. Mijały tygodnie, miesiące, a Commodore 64 z ogromną armią tworzył już potęgę, która nadal walczyła ze swoim przeciwnikiem. Na samym początku zwolennicy Atari próbowali przekonać posiadaczy Commodore do przejścia do ich wojska, lecz przeważnie kończyło się to potyczkami słownymi. Rozpoczęła się walka na magnetofony. Atari mogło z normalną prędkością w około 20-30 minut wczytać dowolny program. Commodore widząc taki rezultat, pokładało się wręcz ze śmiechu. Pilnie zaczęto więc wzywać na pomoc nowe wynalazki, jakimi były programy przyspieszające turbo i umożliwiające szybszą transmisję danych. W tym celu nakazano nawet magnetofonom Atari poddać się modyfikacji u zręcznego kowala. Nie na wiele się to jednak zdało. Druga potyczka to walka na stacji dysków, a kolejna na oprogramowanie. Commodore powiększało swą przewagę. Jednocześnie trwała walka między chipami POKEY i SID, do której włączyły się ANTIC i VIC-II. Potyczka ta zakończyła się remisem, choć co niektórzy mówią że SID wygrał z POKEYem :). Siła wojsk Atari zdecydowanie słabła... Commodore dał sobie spokój z mało licznymi żołnierzami Atari 8-bit, zresztą kontrolował całą sytuację w kraju. Obie armie starały się jakoś żyć w tym okresie, choć Atari próbowało nieraz bawić się partyzantką i od czasu do czasu zadziwiała swojego przeciwnika. Commodore zazwyczaj rzadko przejawiał już chęć do walki z dawnym wrogiem.

Commodore kontra Atari ST/STE

Zwolennicy Atari nie mogli jednak przeboleć przegranej i na ich rozpaczliwe wezwanie, przybył im na ratunek nowy rycerz zwany Atari ST/STE. Dawni Atarowcy zaczęli powołać szeregi nowej armii, choć trzeba przyznać, że ich część była wciąż wierna swojej dawnej fladze. Przepotężny na tamte czasy ST, rozprawił się z Commodore 64/128 bardzo szybko, po prostu 8-bitowy sprzęt nie mógł się równać z 16-bitową maszyną. Nie było szans, choć Commodore działał z ukrycia i robił zasadzki na zwolenników nowej armii, ale bezskutecznie. Nawet mimo tego, że jego armia znacznie się powiększyła. Na co w tej sytuacji mogło więc liczyć Commodore 64? Długo wszakże nie miało pomysłu jak przeciwstawić się swojemu większemu konkurentowi. Czas płynął nieubłaganie i rozwiązanie pozostawało tylko jedno. Po cichu tworzony był

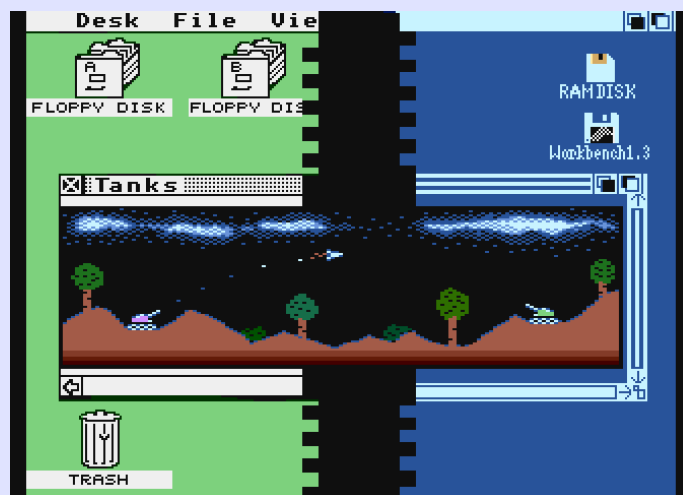


Flame follow me - Odynlec

nowy rycerz, ale niestety już na samym starcie był za drogi. Nie mógł się jeszcze zmierzyć z Atari ST. Skoro nikt jak na razie nie mógł zagrozić temu sprzętowi, ST buńczucznie myślało o tym, by ogłosić się królem wśród komputerów w Polsce. To było już jednak stanowczo za dużo dla Commodore. Nie licząc się kosztami, sprowadził on do naszego kraju małą ilość nowej armii rycerzy, którzy zwali się Amiga 500.

Atari ST/STE kontra Amiga

Po ich wkroczeniu nad Wisłę, rozpoczęła się zażarta walka. Była krwawa i brutalna. W stronę przeciwnika leciały najbardziej obraźliwe slogany i piosenki. „Atarowca wal z gumowca” oraz „Atari powstało



z gówna i stali” to tylko niektóre z okrzyków, zagrzewające zdeterminowanych i agresywnych Amigowców do walki przed kolejną potycz-

ką. Atarowcy starali się odpowiadać, jednak czynili to raczej z rzadka. Jedni twierdzą, iż ta stosunkowa bierność to efekt nienaganej kultury nieskalanych barbarzyństwem Atarowców, drudzy wolą sądzić, że po prostu nie mieli ku temu wystarczających argumentów... Trzeba jednak wspomnieć, że dzięki wbudowanemu standardowi MIDI, zwartą grupą za ST poszli ówcześni bardowie, którzy w jego obecności dostawali wyjątkowego natchnienia do tworzenia przejmujących pieśni. To jednak było stanowczo za mało. Fani Atari po pewnym czasie już zdali sobie sprawę, że są na straconych pozycjach. Posiłków nie przybywało zbyt wiele, a powoli kończyły się pomysły na dalsze prowadzenie wojny. To była krótka walka i zakończyła się po pewnym czasie rozproszeniem się wojsk i powolnym opuszczaniu szeregów Atari. Część żołnierzy, aby kontynuować dalszą walkę przyłączyło się do wojsk PC. Tylko nieliczni, oczarowani potęgą oddziałów swojego przeciwnika, zasilili szeregi zwycięskiej armii komputerów marki Amiga. Nazywano ich zdrajcami, bo przeniewierzyli się swoim przekonaniom. Jak to się mówi: „uciekli jak szczury z tonącego okrętu”. Tymczasem, do Polski powoli wdzierała się armia groźnego przeciwnika, który z dnia na dzień rozbudowywał się i zbroił. Chciał zawładnąć tym krajem i ustanowić się ostatecznym królem wśród komputerów, którego nikt nie będzie w stanie już zdezonizować.

Amiga kontra PC

W latach 80-tych wojska PC próbowały podstępem pokonać panujące wtedy armie 8-bit, ale bez powodzenia. 8-bitowce, w tym na samym początku Spectrum, a później Atari bez problemu pokonywali wroga armię, mimo jej potęgi. W tamtym okresie PeCetowscy wojownicy nie byli jeszcze zbyt liczni i fanów też mieli niewielu. Z okresu tego wyciągnęli jednak solidne wnioski, dozbroili się i doszkolili. Teraz byli już zdolni do walki. Ich przeciwnikiem nie były już słabe komputery 8-bit, które z racji swoich parametrów nie mogły się przeciwstawić tak potężnemu komputerowi, choć dzielnie próbowały podjąć walkę, jednocześnie się pod wspólnym 8-bitowym sztandarem. Tym razem przeciwnikiem armii PC miała być niepokonana od kilku lat Amiga. Znacznie liczniejsza armia Amigi i na dodatek oddział wzmocnionych i rozbudowanych Amig 1200, były we wszystkich potyczkach PC. Początki dla PC były trudne i nie mógł on wtedy jeszcze liczyć na wielu zwolenników, po prostu jego armia była mniej liczna. Z czasem miało się to jednak zmienić. Wojska PC w pewnym okresie zaczęły rosnąć jak grzyby po deszczu. Powodem tego były nowoczesne i rewolucyjne metody treningowe jego oddziałów w walce wręcz, które powodowały ciągłe przyrosty megaherców. Były one też ciągle dozbierane w coraz to nowsze technologie bojowe, które to skutkiem niesłabnących dostaw stałe zastępowały starsze komponenty. Chodziły wręcz słuchy, że za tajemniczymi PeCetami stali szamani używający swych brudnych magicznych sztuczek, gdyż tylko w ten sposób potrafiono wytłumaczyć kolosalny i nieustający rozwój ich siły bojowej. Sprzęt Amigi, choć swego czasu mocno rewolucyjny, stawał się powoli przestarzały i coraz rzadziej pozwalał dotrzymać kroku rosnącemu w siłę PC. Nie było już ratunku. Coraz mniejsza armia Amigi, wraz z 8-bitowymi niedobitkami, musiały ostatecznie zejść do podziemia i zrobić miejsce dla nowego władcy. Ten jednak, gdy tylko zrozumiał, że tak naprawdę nikt nie jest w stanie mu już zagrozić, spuścił nieco z wojennego tonu, wtoczył swe armaty z powrotem do zbrojowni, zamknął na cztery spusty i zapomniał o wojnie.

Pokój

Po długich latach spędzonych na wyniszczających walkach nastał wreszcie pokój. Zjednoczone komputery 8-bit żyją razem zgodnie z innymi swoimi dawnymi przeciwnikami. Amiga toleruje PC, a on toleruje dawnego oponenta. Niestety, z tej całej sytuacji marnie wyszedł Atari ST/STe. Jego

żołnierze rozprzestrzenili się po różnych formacjach, najczęściej są teraz w klanie PC. Niektórzy wrócili za to jednak do swoich korzeni i działają w klanie Atari 8-bit. A co z armią Spectrum? Zostało ich bardzo mało. Okrutna wojna wyniszczyła ich doszczętnie i pozostali tylko zatwardziali zwolennicy swojego sztandaru. Większość ich żołnierzy zasilala różne formacje, najpierw Amigi, a później PC. Wspomnieć jednak trzeba o okresie, w którym wydawało się, iż armia Spectrum przystąpi do dalszej walki pod przewodnictwem SAM Coupe. Niestety, okazał się on marnym strategiem i po krótkim zachwalaniu swoich nadzwyczajnych możliwości, szybko uciekł z pola walki.



Papa Jack - Piesiu/Agenda

Czasy były to piękne, lecz także brutalne. Jak każda wojna, pochłonięła wielu wspaniałych strategów oraz jeszcze więcej żołnierzy. Pojawiło się mnóstwo różnych osobistości, które za sprawą posiadanych zdolności skutecznie lub nie, próbowały zachwiać ustaloną równowagę. Zwycięską ręką wyszła jedna armia, która przeszła ewolucję od sprzętu 8-bitowego do 64-bitowego, oferując coraz większe możliwości. Tą armię znamy od dawna, a jest nią PC z zazwyczaj wstawionymi marnej jakości oknami :)

Ramos & noctropolis (pomoc w dokończeniu artykułu!)

