

MAGAZYN GRUPY FanCA DLA MIŁOŚNIKÓW  
GIER KOMPUTEROWYCH COMMODORE I AMIGA

# C&A GAMES

GRUDZIEŃ '09

**LOTUS III**

**WALKER**

**JUNGLE HUNT**

**OPERATION  
THUNDERBOLT**

**P47**

**KNOORKIE**

**SUB HUNTER**

**POWERS OF GLOOM**

**SUPER MONACO GP**

**INTERNATIONAL  
KARATE**

**TIPSY, KODY**

**I WIELE INNYCH...**

**TEMAT NUMERU: KNOORKIE**



Witajcie.

Z wielką radością oddajemy w Wasze ręce pierwszy numer pisma poświęconego grom na wszystkie ośmio- i szesnastobitowe komputery firmy Commodore.

Jak to na początku zazwyczaj bywa na pewno nie udało nam się ustrzec mniejszych lub większych błędów, niedopatrzeń czy ewidentnych pomyłek. C&A Games będzie z numeru na numer ulegać zmianom, poprawkom, tak aby osiągnąć jak najwyższy poziom i zaspokoić potrzeby jak największej grupy czytelników.

Chciałbym też we wstępie wyjaśnić pewną rzecz, o którą będą pytania: Dlaczego gry występujące zarówno na C64 jak i na przykład Amidze mają w metce tylko jeden rodzaj komputera?

Chodziło o uniknięcie błędu jaki popełniało wiele pism zamieszczając opisy multiplatformowe, podczas gdy wersje gry na dwie maszyny różniły się od siebie kolosalnie - grafiką, dźwiękiem a nierzadko także zasadami i przebiegiem rozgrywki.

Dlatego każda gra opisana jest i oceniona w wersji przeznaczonej na konkretny sprzęt.

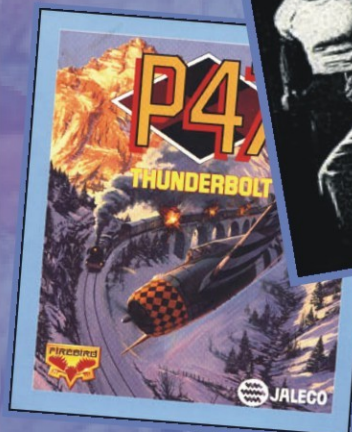
Kończąc życzę wszystkim miłej lektury i zapraszam do spotkania w jeszcze szerszym gronie przy okazji drugiego numeru C&A Games.

indyjr



REDAKCJA:

p.a.  
indyjr  
don\_rafito  
Ramos



## S P I S T R E Ś C I :

NOWOŚCI.....	2
SUB HUNTER.....	4
RIVER RESCUE.....	6
INTERNATIONAL KARATE....	7
JUNGLE HUNT.....	8
WALKER.....	9
THE DETECTIVE.....	10
P-47.....	12
THE DUNWICH HORROR....	13
SUPER MONACO GP.....	14
SAUCER ATTACK.....	15
TEST DRIVE.....	16
COMMANDO.....	17
SPACE INVADERS.....	18
RED HEAT.....	19
LOTUS III.....	20
POWERS OF GLOOM.....	22
KNOORKIE.....	24
WYWIAD M.OSSOWSKI.....	28
ŚWIĄTECZNA AWARIA.....	36
JEEP COMMAND.....	37
WORMS.....	38
FLYIN' HIGH.....	40
GRY TEKSTOWE.....	42
DEATH RACE.....	45
L.K. AVALON.....	46
OP. THUNDERBOLT.....	48
TIPS & TRICKS.....	49



# Nowości

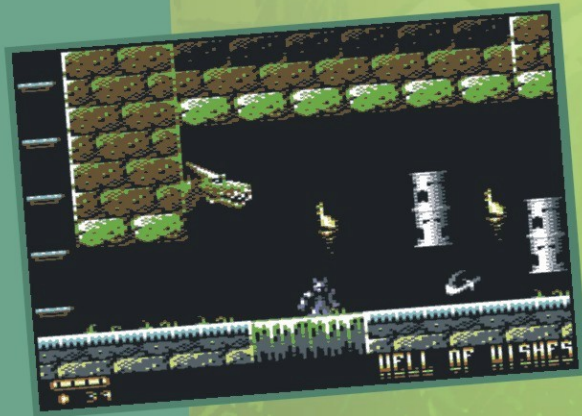
## KNIGHT'N'GRAIL

PSYTRONIK

Właśnie wydana przez Psytronik Software gra platformowo-komnatowa, setki pomieszczeń, wrogów, pułapek i jeden samotny bohater stawiający czoła przeciwnościom świata Knight'n'Grail.

Zapowiada się szybka i emocjonująca przygoda, pełna niebezpieczeństw, szybkiej animacji, dobrej klasycznej grafiki a wszystko przy dźwiękach sid-a.

Do wyboru dwie wersje dyskietkowe budżet i premium, oraz obraz d64 do kupienia na stronie producenta.



## FORTRESS OF NARZOD

tRSi

Jeden z największych hitów z konsoli Vectrex, powstała w 1982 roku gra Fortress of Narzod, została niedawno skonwertowana na Commodore przez grupę tRSi.

Wykonanie doskonałe, grafika jak w oryginale, grywalność też, a muzyczka (której oczywiście na Vectrex-ie nie było) wyśmienita.

Brak tylko nakładki z kolorami na ekran telewizora...

## VAMPIRE HUNTER

RED DEVIL

Czas zabić wszystko co się rusza, a tym wszystkim są wampiry, nietoperze, mieszkańcy cygańskiej wioski i wiele innych.

Nieźła grafika, seuck-owy dźwięk i wysoki poziom trudności. Na kasecie, dysku i w d64.







## GR/9 STRIKE FORCE

COSINE SYSTEMS

Cosine Systems przynosi na nasze ekrany wymagającą strzelankę z wypasionym myśliwcem w roli głównej.

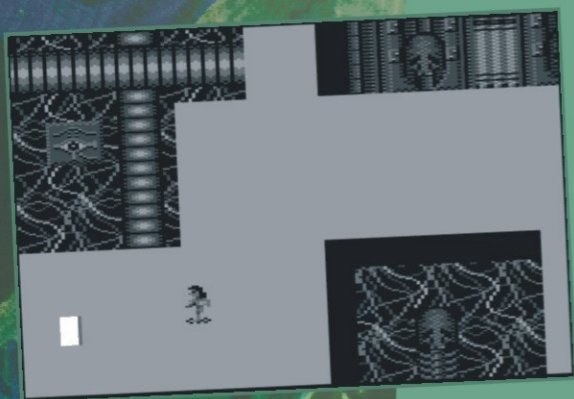
Scrolling w prawo, świetna graficzka, duża szybkość i tony wrogiego sprzętu do anihilacji, to to co tygrysy lubią najbardziej.

## THE PUSH

ANTHONY BURNS

Rok 1917. Pierwsza Wojna Światowa, Niewielki oddział żołnierzy wyrusza za linie wroga w celu zniszczenia zapasów śmiertelnościanego gazu bojowego.

Ta wzorowana na konsolowym hicie MERCS strzelanka wykonana w lewostronnej odmianie SEUCKa, to kolejny pokaz klasy Anthony'ego Burnsa. Gra posiada naprawdę dobrą grafikę. W formacie d64 i \*.tap.



## BAPHOMET

ANTHONY BURNS

Kolejna świeżutka propozycja od Pana Burnsa. Pomieszenie H.R. Giger'a od strony graficznej z H.P. Lovecraftem jeśli chodzi o kwestie fabuły. Klimatyczna, monochromatyczna grafika i dość wysoki poziom trudności.





# SUB HUNTER

PSYTRONIK, 2008

Rządowy eksperyment zakończył się fiaskiem. Ale władza jak to władza zawsze sobie poradzi. Na oceaniczne głębiny wypłynęły statki wypełnione po brzegi toksycznymi odpadami, plusk i po problemie.

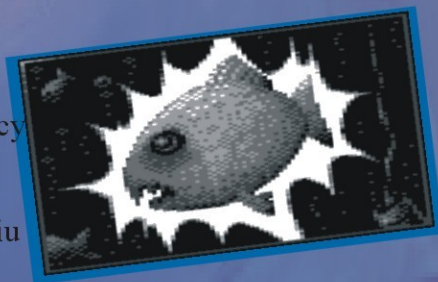
Niestety - rybki, rekinki, meduzy i inne tala-tajstwo poprzegryzało beczki i zaczęło wcinać nieudane dzieło wojskowych naukowców. Na efekty nie trzeba było czekać długo, o czym przekonali się liczni turyści i pletwonurkowie, którzy zaginęli na zawsze w morskiej głębi...

Nadeszła kolej na Ciebie Graczu. Jako badacz morskiego dna, miłośnik flory i fauny podwodnego królestwa, zasie-dasz za sterami swojej małej aczkolwiek potężnie uzbrojonej łodzi podwodnej, aby zaprowadzić porządek w głębinach.

Abyś zbyt szybko się nie nudził, twórcy "Sub Hunter-a" przygotowali wiele zróżnicowanych etapów, które można podzielić na kilka kategorii:

1. Najczęstszy rodzaj leveli, stanowiący esencję tej gry: płyniemy cały czas w lewo, walcząc z podwodnymi przeciwnikami i starając się wyłowić pięciu pletwonurków;

2. Nasza łódź znajduje się u góry ekranu. My w ciągu określonego czasu musimy załatwić zadaną ilość wrogów za pomocą bomb głębinowych. Jeśli nam się nie uda, zły rekin wciągnie ludka i zaczynamy planszę od początku mając jedno życie mniej.



3. Etapy w stylu pocziwego Froggera. Biedni ludzie spadają na samo dno oceanu, a my przemieszczając się na dół ekranu, musimy uważać na poruszające się w lewą i prawą stronę potwory. Uwaga: kiedy zaczniemy schodzenie w dół, nasz statek nie jest w stanie unieść się do góry. Odwrotnie wygląda to w sytuacji kiedy na naszym pokładzie znajduje się już uratowany pasażer - wtedy działa tylko wynurzanie.

4. Poziomy bonusowe, w których spośród tłoku min, pływających skał, itp. musimy wylawiać warte 1000 punktów za sztukę skarby. Na tych planszach zderzenie z przeszkodą owocuje zakończeniem zbierania darmówek oraz przejściem do następnego poziomu.

"Sub Hunter" ma idealnie wyważony poziom trudności. Zaczyna się łatwo i przyjemnie, dostajemy czas na poznanie mechanizmów rządzących rozgrywką, przejście na spokojnie kilku początkowych etapów i wczucie się w klimat podwodnych zmagania ze zmutowanym złem. Im dalej tym tempo i stopień trudności rosną, przychodzi czas dla prawdziwych arcade'owych twardzieli.

Autorzy gry wysłali przeciwko nam całe hordy naprawdę zróżnicowanych wrogów, od zmutowanych rybek, przez krwiożercze rekiny, wielkie meduzy, aż po wysłane przez próbujący nas uciszyć rząd, coraz większe, szybsze i bardziej zabójcze łodzie podwodne prowadzone przez krwiożerczych i bezlitosnych kapitanów.





“Sub Hunter” to przykład tego, że na Commodore 64 można w dzisiejszych czasach stworzyć komercyjną, dobrze się sprzedającą grę z oprawą na miarę ośmiobitowego hitu dwudziestego pierwszego wieku.

Grafika w grze osiąga najwyższy poziom możliwy na komodzie, animacja jest szybka i płynna. Wszystkie obiekty, zarówno nasza jednostka jak i duszki, za pomocą których przedstawiono naszych przeciwników, są kolorowe i narysowane ze smakiem, a po ekranie poruszają się bez zarzutu.

Scrollowane wielopoziomowe tła to mistrzostwo świata. Wszystko płynne, kolorowe, świetnie narysowane, naprawdę czuć tu klimat podwodnej batalii.

Dźwięk? Strona tytułowa, każdy rodzaj planszy, każde wydarzenie posiada inny podkład muzyczny. Wszystkie utwory są szybkie, wpadają w ucho i doskonale pasują do wydarzeń wyświetlanych na ekranie. Jedno do czego można się przyczepić to to, że utwory dosyć wolno się “rozkręcają”, to znaczy najfajniejsze części utworów SID odgrywa najczęściej kiedy kończymy już rozgrywkę na danym etapie. Poza tym drobnym mankamentem - całkowity brak zastrzeżeń.

Możemy wybrać także same efekty dźwiękowe, są niezłe, ale naprawdę szkoda rezygnować dla nich z podkładu muzycznego.

Koniecznienależy też wspomnieć o klimatycznym intrze rozpoczynającym grę, okraszonym równie dobrą grafiką i dźwiękiem i świetnie wprowadzającym nas w świat gry.

Richard Bayliss wraz z resztą zespołu tworzącego tą produkcję, naprawdę wspięli się na wyżyny. “Sub Hunter” to beka pełna słodkiego, świeżutkiego miodu, zapewniająca wiele godzin wspaniałej rozrywki każdemu miłośnikowi strzelanek. To gra naprawdę warta polecenia i zakupienia oryginalnej wersji od Psytronik-a. Pierwszy tytuł, który uzyskuje Złoty Medal C&A Games, będący rekomendacją najlepszej jakości wykonania i zabawy na danej platformie sprzętowej.

Gra dostępna jest w sklepie internetowym Binary Zone (<http://www.binaryzone.org>) w cenach od 1.99 do 9.99 funtów, w zależności od nośnika. Polecam.

indyjr



**C-64**

GRAFIKA: 93

DŹWIĘK: 88

GRYWALNOŚĆ: 95

OCENA KOŃCOWA: **92**



# RIVER RESCUE

CREATIVE SPARKS, 1982

Żli terroryści porwali pracujących przy tajnym projekcie naukowców i uwięzili ich w samym sercu amazońskiej dżungli. Aby uniknąć międzynarodowego skandalu spowodowanego akcją militarną na dużą skalę, do uwolnienia jeńców skierowano dwóch nieprzeciętnie zdeterminowanych, silnych i zabójczo przystojnych komandosów (czyżby to Dirk Pitt i Al Giordino z NUMA?) wyposażonych w najnowocześniejszą, pancerną i potężnie uzbrojoną łódź motorową.

Panowie z Creative Sparks wysyłają Ciebie, drogi graczu do wykonania tej trudnej misji. Przed Tobą niekończąca się pełna niebezpieczeństw rzeka, na której końcu czekają uprowadzeni naukowcy i uścisk dłoni prezydenta.

Wasz sprytny redaktor poświęcił masę czasu i przejrzał wszystkie wersje tej gry (na C64 i ZX-a), a także większość artykułów i recenzji na temat "River Rescue" aby dojść do tego co atakuje nas podczas niebezpiecznej podróży rzeką płynącą przez niezbadane ostępy południowoamerykańskiej natury.

Więc tak - na rzece przeszkadzają nam zabójcze aligatory, pływające kłody drewna i małe wysepki. Spotkanie z nimi jest zabójcze podobnie jak kontakt z brzegiem. Z dżungli atakują tubylcy, zabieramy też z niej zagubionych podróżników i przewozimy ich w bezpieczne miejsce po drugiej stronie nurtu.



"River Rescue" w wersji dla VIC-20 jest całkiem niezły, nie licząc kulejącej grafiki przypominającej mi produkcje na Atari 2600. Problem polega na tym, że wrogowie i przeszkody są nieokreślonego kształtu. Natomiast kolory, animacja, szbkość rozgrywki, nasza motorówka i ciągnący się za nią po wodzie spiętrzony ślad są jak najbardziej ok. Dźwięk jak na możliwości maszyny też całkiem niezły, łódź burczy prawie jak w "Miami Vice".

Gra jest szybka i trudna. To typowe arcade z przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych minionego wieku, kawał dobrej zabawy - także dla dwóch graczy.

Dla posiadaczy VIC-a lubujących się w szybkich wyścigach połączonych ze strzelaniem - pozycja obowiązkowa.

indyjr



## VIC-20

GRAFIKA:	70
DŹWIĘK:	59
GRYWALNOŚĆ:	88

OCENA  
KOŃCOWA:

# 78



# INTERNATIONAL KARATE

SYSTEM 3, 1986

Patrzył na swojego przeciwnika spod półprzymkniętych powiek, czekał aż tamten wykona pierwszy ruch, doskonale wiedząc, że siła karate tkwi w obronie, nie ataku. Nie musiał długo czekać. Z piersi jego, wyraźnie zniecierpliwionego oponenta wyrwał się gardłowy okrzyk "Kiaiii..." po czym wyskoczył on wykonując potwornie silne kopnięcie, mogące zabić człowieka w ułamku sekundy.

Właśnie na to czekał. Szybki unik, boczne kopnięcie z półobrotu i karateka w czerwonym kimonie leżał już na ziemi. Jego ciałem targaly drgawki a z rozbitej głowy leniwie sączyła się strużka upiornie czerwonej krwi. On nigdy nie będzie już walczył, dobrze jeżeli przeżyje dzisiejszą porażkę.

Niestety nie mógł pozwolić sobie na zbytnią radość po odniesionym zwycięstwie. Wiedział, że czeka go jeszcze dziesiątki równie trudnych walk w wielu najbardziej malowniczych zakątkach na świecie, a każda z nich mogła zakończyć się dla niego śmiercią.

Czekała go długa droga, zanim zostanie nazwany najlepszym karateką świata...



Gra International Karate firmy System 3, stawia nas w roli karateki, którego celem jest zostanie najlepszym wojownikiem na świecie. W tym celu czekają go starcia w ośmiu różnych lokacjach, rozrzuconych po całej kuli ziemskiej.

Nasz bohater potrafi wykonać 13 różnych ciosów, robiąc to bardzo płynnie i naturalnie - animacja postaci jest doskonała.

Grafika doskonała, wyśmienite, nie przeszkadzające w grze tła, dobry dźwięk uzupełnia stronę artystyczną.

Jednak największym plusem IK jest niesamowita grywalność, gra wciąga na długie godziny, ciężko oderwać się od ekranu.

Doskonała rozrywka zarówno dla jednego jak i dwóch graczy podana w wysmakowanej oprawie audio-wizualnej i okraszona doskonałą animacją.

Zasłużone 90.



indyjr

**C-64**

GRAFIKA: 80

DŹWIĘK: 80

GRYwalność: 92

OCENA KOŃCOWA: 90



# JUNGLE HUNT

ATARISOFT, 1983

Przy okazji recenzowania takich tytułów jak *Jungle Hunt*, pojawia się pytanie, jak właściwie należy oceniać tego typu pozycje? Czy lepiej, jako punkt odniesienia, przyjąć najlepsze gry z C-64, z końcówki lat 80-tych? Czy może raczej powinno się uwzględnić moment powstania i wrażenia, jakie dana pozycja mogła wywoływać w chwili wypuszczenia na rynek? Już dawno temu doszedłem do wniosku, iż zdecydowanie bliżej mi do pierwszej opcji. Dlaczego? Odpowiedź na to pytanie ułatwiają takie tytuły jak *Montezuma's Revenge* czy *Bruce Lee*, które co prawda zestarzały się, jeśli chodzi o grafikę lub dźwięk, lecz które pomimo upływu ponad 20 lat wciąż zachwycają grywalnością. A *Jungle Hunt*? Ta gra nie należy, niestety, do tej samej kategorii, co wyżej wymienione pozycje.



Fabula jest tak trywialna, że aż wstyd o niej pisać. Plemię ludożerców porwało ukochaną bohatera, który oczywiście natychmiast wyrusza na ratunek. Musi się śpieszyć, gdyż czas na pomyślne wypełnienie misji jest ograniczony - ludożercy nie zamierzają dłużej głodować. Gra została podzielona na cztery krótkie etapy. Pierwszy z nich to taka, powiedzmy, zabawa w Tarzana. Czyli - za pomocą lian przedostajemy się na kraniec dżungli.

Poziom kończy efektowny szczupak do wody. Drugi etap jest równie prosty. Uzbrowieni w nóż nurkujemy w jakimś zbiorniku wodnym - musimy uważać, by nie skończył nam się tlen, natomiast za przeciwników mamy krokodyle i meduzy, które możemy omijać albo potraktować nożem (dotyczy tylko krokodyli). Trzeci poziom jest nieco trudniejszy. Biegniemy pod górę, z której toczą się kamienie - nad większością przeskakujemy, czasami można przebiec pod głazem. Należy też pamiętać, że wyższe skoki uzyskujemy za pomocą kombinacji fire+góra. W poziomie czwartym znajdujemy się już w wiosce ludożerców, w której musimy wymanewrować członków plemienia i uratować ukochaną. I to wszystko. Oczywiście po ekranie z gratulacjami cała zabawa zaczyna się od początku, tyle, że w wersji hardcore. Bo warto wspomnieć jeszcze o tym, że do wyboru mamy jeden z trzech poziomów trudności, co ma związek z ilością żyć (5 lub 2) a także większą ilością przeszkód (np. małpy na niektórych lianach).



## C-64

GRAFIKA: 46

DŹWIĘK: 21

GRYWALNOŚĆ: 44

OCENA KOŃCOWA: 42

Jak się można domyśleć, gra nie oszałamia ładną grafiką. Choć... dno rzeki w drugim etapie może się podobać nawet i dziś. O kiepskich efektach dźwiękowych lepiej nie wspominać, podobnie jak o banalnej muzyce, którą słychać jedynie w niektórych momentach gry. Ale to nie z powodu marnych wrażeń technicznych gra traci myszką. *Jungle Hunt* zwyczajnie brakuje czegoś, co przykuwałoby uwagę na dłużej niż parę chwil. Czegoś, co posiadają obydwie przywołane w pierwszym akapicie tytuły. Gdyż *Jungle Hunt* to bardzo sympatyczna pozycja, nad którą jednak nie sposób spędzić więcej czasu, niż kilkadziesiąt minut.

p.a.



# WALKER

PSYGNOSIS, 1993

Prezentowana gra, mimo że do nowszych nie należy, dzięki swoim rozwiązaniom oraz wykonaniu wyprzedziła niektóre tytuły z tamtego okresu. Jest to przykład standardowej strzelaniny, z cechami prawdziwej nawałanki (trzymanie klawisza FIRE i rozwalanie wszystkiego co się rusza).

Po malutkim wstępie, przejdźmy zatem do fabuły. Czasy obecne (no może nie aż tak obecne, tylko kilkanaście lat do tyłu). Grupa fanatyków praworządności, pacyfistycznie nastawionych do życia, postanawia stworzyć urządzenie dzięki któremu naprawią świat. Skonstruowali zatem robota bojowego (pacyfiści?!), o dużej sile ognia, którego sterowanie powierzyli właśnie Tobie, miły gracz. No tak, ale żeby naprawić teraźniejszość, chłopcy doszli do wniosku, że należy zacząć od przeszłości. Wysłali maszynę do roku 1944, w sam środek niemieckiego Berlina. Po niezłym obtarciu nosa nazistom, nasze urządzonek trafiło do roku 2019 (kureczę to już za parę lat). Tym razem trafiliśmy do Los Angeles, a później w rejony Środkowego Wschodu. No cóż, spacerek Walkerem i w tym przypadku okazał się wystrzałowy. Po ukończonej misji, nasi pomysłodawcy zaniepokojeni sytuacją w bardziej odległej przyszłości, wysyłają robota do roku 2420. Trwa właśnie Wielka Wojna Światowa (bodajże trzecia). I tym razem przyjdzie nam stanąć przeciwko zastępom uzbrojonych i zmechanizowanych wrogów.

A no właśnie, co do naszych wrogów. Najczęściej są to małe biegające ludziki, uzbrojone w najróżniejszą broń palną, począwszy od karabinów, na granatach i bazukach kończąc. Poza tym, w zależności od epoki w jakiej się znajdziemy, przyjdzie nam postrzelać do najróżniejszych pojazdów: czołgów, samobieżnych wyrzutni rakietowych, śmigłowców, pociągów, odrzutowców itd.

Naszą bronią jest działko, o wspomnianej dużej sile ognia. Amunicyjną raczej nie musimy się martwić, gdyż mamy jej nieograniczony zapas. Jedyne utrudnienie polega na tym, że nasza broń, w zależności jak długo trzymamy spust, stopniowo się nagrzewa. Aż do momentu, gdy odmówi nam posłuszeństwa. Musimy wtedy dać jej ostygnąć. W międzyczasie, jeśli jakiś żołnierz stanie nam na drodze, możemy go po prostu rozdeptać.

Od strzałów naszych wrogów, chroni nas pancerz, który również nie jest wieczny. Tak więc, jeśli zniknie nam kresczenka z napisem „Shelds”, przyjdzie nam spotkać się ze Św. Piotrem. No chyba, że mamy jeszcze jakieś życia w zapasie.

Sterowanie robotem nie jest zbyt skomplikowane. Celownikiem naszego działka, poruszamy za pomocą myszki. A klawisze kursorów (lewo i prawo) służą nam do przechodzenia, do kolejnych pojedynków.



W grze dominuje ciemna paleta barw, której zadaniem, jest przede wszystkim stworzenie odpowiedniego klimatu i nastroju. Ale żeby ktoś nie pomyślał: „starsza gra, ciemne kolory, to pewnie na czarno – bialo zrobiona”. Barwy są dobrze dobrane, tło, budynki, cała scenografia jest ładnie narysowana i czytelna. To dotyczy także naszego bohatera, jak i jego przeciwników. Nawet żołnierze, mimo że są bardzo małutcy są dobrze wykonani i sprawiają wrażenie bardzo żywotnych. Wystarczająca liczba klatek animacji Walkera, oraz całej reszty, doskonały scrolling, brak zacinania się i zwalniania przy dużej liczbie obiektów, wspaniały widok eksplozji. Jak na swoją kategorię, program graficznie i animacyjnie prezentuje się bardzo wysoko.

Co do dźwięku, a właściwie efektów dźwiękowych, ponieważ w grze, pomijając wejściówkę zabrakło jakiegoś modułu muzycznego, to są na dobrym poziomie. Strzały, wybuchy, kroki naszej maszyny, wszystko ładnie brzmi i podnosi wartką akcję. A jeśli mamy w komputerze ciut więcej pamięci (2 MB i wyżej), nasze uszy obdarowane zostaną, świetnie brzmiącymi komentarzami i rozkazami z dowództwa, przesyłanymi drogą radiową.

Naukowcy dowiedli, że niektóre gry mogą poprawiać wzrok, dzięki temu że tocząca się akcja na monitorze zmusza nasz narząd wzroku do zwiększonego treningu soczewki oraz mięśni gałkowych. A przy „Walkerze”, rzeczywiście na brak akcji narzekać nie można. Ale nie tylko dlatego polecam wszystkim tą grę. Przede wszystkim dlatego, że to porządny kawałek strzelanki.

## AMIGA

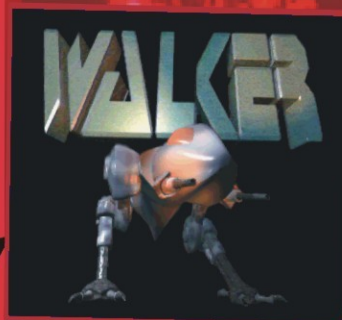
don\_rafito

GRAFIKA: 85

DŹWIEK: 80

GRYWALNOŚĆ: 90

OCENA KOŃCOWA: 85





# THE DETECTIVE GAME

A.P.S. SOFTWARE, 1986

Czy zabrzmiałoby nazbyt pretensjonalnie, jeśli napiszę, że *The Detective Game* to dla mnie więcej niż kolejna gra? Że to kawałek życia? Poznałem ją w okolicach szóstej klasy szkoły podstawowej i natychmiast poczułem do niej dożgonną, acz nieco nieodwzajemnioną miłość. Gdyż początki nie były łatwe. Słabo znałem wtedy angielski, więc ze słownikiem w ręku starałem się tłumaczyć nazwy przedmiotów, czy też szybko przesuwające się po ekranie powiadomienia i fragmenty dialogów. Czas, jaki spędziłem przy tej grze z pewnością można liczyć w dziesiątkach, jeśli nie setkach godzin. Założyłem nawet specjalny zeszyt, w którym zapisywałem sobie wnioski wynikające z rozmów z bohaterami gry, dokładne opisy przedmiotów i tak dalej. Gdy po dobrych kilku latach udało mi się wreszcie ukończyć *The Detective Game*, obok nieopisanej radości pojawiła się też pustka...

Tyle wycieczek sentymentalnych, pora przejść do konkretów. *The Detective Game* to jedna z nielicznych w sumie prawdziwych przygodówek na C-64. Prawdziwych w tym sensie, że gra pozbawiona jest jakichkolwiek fragmentów zręcznościowych. Z drugiej strony, w odróżnieniu od licznych tekstówek, interfejs jest całkowicie graficzny i obsługiwany joystickiem. Sterujemy Inspektorem Snide, zadaniem którego jest rozwiązanie zagadki morderstwa Angusa McFungusa. Bohaterem poruszamy się po posiadłości denata (jakby żywcem wyjętej z powieści Agathy Christie), co krok spotykając zamieszkujące ją osoby. A przyznać trzeba, iż autorzy gry zadbali o zróżnicowane towarzystwo. Mamy nieprzyjemnego kamerdynera i miłą, choć głupiutką służącą Gabriellę. Jest kompletnie szalony Major i znajdujący się w niewiele lepszym stanie psychicznym Profesor. Jest wreszcie zadzierająca nosa Cynthia, nieco tajemniczy pastor czy też rodzinny adwokat, Pan Dingle, który ma odczytać testament śp. McFungusa...

Bohaterem sterujemy w standardowy sposób. Natomiast po naciśnięciu fire w prawym dolnym rogu pokazuje się obrazkowe menu nawigacyjne, za pomocą którego możemy np. otwierać lub zabierać rzeczy (ikona z otwartym pudełkiem), przyglądać się przedmiotom (szkło powiększające) i używać je (krzyżyk). W przypadku tej ostatniej funkcji stosowana jest komenda „użyj przedmiotu x, aby otworzyć/złamać/pociąć/zbadać przedmiot y”. Snide może nosić jedynie sześć rzeczy na raz, ale dzięki funkcji „włóż do” (pudełko ze strzałeczką) liczba ta znacznie wzrasta. W każdej chwili możemy zajrzeć do inwentarza (ikona z białą kartką, choć niewykluczone, że przedstawia ona kieszeń) chociażby po to, by wyrzucić zbędny już przedmiot (niewyraźny obrazek z szarymi naciekami i białym trójkącikiem u dołu). Wreszcie zegar informuje o bieżącej godzinie i pauzuje grę. Wiele funkcji uaktywnia się tylko w określonych sytuacjach, np. stojąc naprzeciwko drzwi (ikona służąca do ich otwierania/zamykania) lub też trzymając w ręku książkę (funkcja umożliwiająca czytanie). Chociaż wszystkie ikony nie są szczególnie wyraźne, dość szybko można opanować umiejętność operowania tym menu.



Zasadniczym celem gry jest oczywiście odgadnięcie tożsamości zabójcy. Nie jest to jednak możliwe bez odnalezienia dziesięciu dowodów rzeczowych, które należy wkładać do kopert znajdujących się w pokoju Snide'a. Od razu obalmy pewien mit, forsowany przed laty w działach typu tips&tricks: to nieprawda, iż do kopert należy wkładać tylko i wyłącznie przedmioty wyróżnione literką E – tych jest jedynie sześć. Cztery pozostałe musimy już dobrać według własnego uznania. W trakcie gry zostają popełnione kolejne morderstwa dostarczające część materiału dowodowego. Niemniej trzeba będzie też wysilić nieco szare komórki i parę razy wykorzystać opcję „use”, aby wypełnić wszystkie koperty. Można również przepytwać wszystkie osoby (ikona z dużym Q) na temat śp. McFungusa, innego mieszkańca posiadłości, bądź też jakiegoś przedmiotu. Muszę jednak przyznać, iż rozmowy te – choć wzbogacają grę – niewiele na ogół wnoszą do prowadzonego śledztwa. Mieszkańcy najczęściej udzielają zdawkowych bądź oczywistych odpowiedzi, chociaż zdarzają się wyjątki. Zdecydowanie najbardziej gadatliwa jest Gabriela. Po zapełnieniu kopert odpowiednimi dowodami, pozostaje już tylko wskazać mordercę (ikona kajdanek), licząc się przy okazji z faktem, iż ten będzie próbował nas zabić...

Nieco wrażeń technicznych. Gra charakteryzuje się ładną (zwłaszcza jak na rok 1986), pseudo-trójwymiarową grafiką, z wyraźnymi i zabawnie animowanymi postaciami. Muzyki w trakcie gry słychać niewiele (odzywa się ona wyłącznie w chwili, gdy napotykamy świeżego trupa) i nie jest ona najwyższych lotów. Z kolei efekty dźwiękowe, choć dość skąpe, tworzą jednak odpowiednią atmosferę. Uwielbiam też tajemniczą i nieco szaloną melodię z ekranu tytułowego. W obliczu tego, co napisałem w pierwszym akapicie, nieco rozczarowujący może okazać się fakt, iż grę można ukończyć w jakieś 15-20 minut. Nie to jest jednak najważniejsze. Gdyż najbardziej fascynującą rzeczą związaną z *The Detective Game* jest samo prowadzenie dochodzenia, odsłanianie różnorakich tajemnic, odkrywanie kolejnych dowodów, trupów i tajemnych przejść oraz świadomość, że morderca jest tuż obok. I jeszcze jedna uwaga – na rozwiązanie zagadki mamy niecałe 2 godziny. Gra toczy się w czasie rzeczywistym od godziny 09:10 do 11:03, kiedy to... a zresztą sprawdźcie to sami. Gorąco polecam zanurzenie się w znakomitej atmosferze *The Detective Game*. To absolutnie unikatowa gra oferująca wyjątkowe doznania. Do poniższego opisu radzę zaglądać tylko w ostateczności...





## OPIS PRZEJŚCIA:

Na początek grzecznie podreptaj za Bentleyem w kierunku swojego pokoju. W nim zajrzyj do komody i zabierz z sobą koperty (**PADDED ENVELOPES**). To właśnie te koperty musisz wypełnić dziesięcioma dowodami. Wróć na główny korytarz piętra. W pokoju Dingle'a możesz na niego poczekać - to ostatnia szansa, by z nim porozmawiać. Pan Dingle poprosi cię, byś wyszedł na zewnątrz - spełnij tę prośbę i poczekaj minutę bądź dwie. Gdy ponownie wejdiesz do środka, zastaniesz już tylko ciepłego trupa jegomościa w czerni. Z ciała denata zabierz krawat (**A CRAVATE**), który wygląda jak jeden z kolekcji majora - włóż go do koperty (tzn. krawat, nie majora). Zabierz też mały klucz (**A SMALL KEY**) i otwórz nim aktówkę (**BRIEFCASE**), którą znajdziesz w komodzie. Wydobądź z niej pożegnalną notkę (**A NOTE**), którą oczywiście wkładasz do koperty. Wyjdź na korytarz i przejdź do pokoju Doktora (który, swoją drogą, gdzieś na tym etapie informuje cię, iż Dingle został uduszony). Ze znalezionej czarnej torby (**BLACK BAG**) zabierz plik banknotów (**A WAD OF NOTES**) i małą butelkę (**A SMALL BOTTLE**), po czym włóż oba przedmioty do kopert. Nie próbuj przypadkiem kosztować zawartości flaszki (ikona skrzyżowanych sztućców), gdyż zawiera ona truciznę. Jeśli chcesz porozmawiać z Cynthią, zrób to teraz - być może po raz ostatni widzisz ją wśród żywych.

Przejdź do pokoju z kominkiem. Zabierz obraz (**A PICTURE**), który odsłoni sejf - otwiera go kombinacja 210319 (prawdopodobnie jest to zabezpieczenie autorów gry przed posiadaczami nielegalnych kopii, chociaż... spróbuj zabrać z kuchni srebrną tacę (**A SILVER TRAY**) i przyjrzyj się wyrytej nań dacie urodzenia McFungusa...). Zabierz testament (**THE WILL**) i włóż go do koperty, po wcześniejszym przestudiowaniu jego treści. Mniej więcej w tym momencie głośny huk zakończy życie Cynthii. Przejdź do hallu i omiń zmiażdżone ciało córki majora. Następnie odwiedź ponownie swój pokój. Pod łóżkiem znajdziesz bombę (**A BOMB!**) - przypadkiem nie próbuj jej otwierać! Nowe znalezisko włóż, rzecz jasna, do koperty. Udaj się też do pokoju majora i zabierz ślepe naboje (**BLANK BULLETS**).

Najwyższa pora pownerwić trochę Bentleya. Ten ponury jegomość o tłustych włosach ma romans z kucharką. Poczekaj w jej pokoju - prędzej czy później kochankowie wejdą do środka. Bentley tylko chrząknie, po czym ulotni się, by nie psuć sobie reputacji. Wkrótce wejdzie do swojego pokoju, normalnie zamkniętego na klucz. Podążaj więc za nim. Pogrzeb nieco w szafie kamerdynera i wyciągnij z niej marynarkę (**A JACKET**). W niej znajdziesz pęk kluczy (**BUNCH OF KEYS**). W celu zgłębienia romansu możesz również zaopatrzyć się w list (**A LETTER**) znajdujący się w kopercie (**SOGGY ENVELOPE**). Później możesz spytać o ów list kucharkę... Wracając jednak do wątku głównego. Za pomocą kluczy wydostaniesz się z pokoju Bentley'a, który najwyraźniej pragnął się zemścić, iż zakłóciłeś mu rytuały godowe z kucharką. Drzwi obok to gabinet - znów użyj niezawodnych kluczy aby dostać się do środka. Teraz następuje bardzo istotny moment w grze - zamień znajdujące się w biurku naboje (**BULLETS**) na zabrane wcześniej ślepaki (**BLANK BULLETS**). Zabierz też przycisk do papieru (**A PAPERWEIGHT**). Jego krucha konstrukcja (jest zrobiony z porcelany) budzi w tobie instynkty destrukcyjne. W kuchni zdobędziesz młotek (**A HAMMER**). Wykorzystaj go do rozbicia przycisku - w ten sposób wejdiesz w posiadanie wielkiego żelaznego klucza (**A BIG IRON KEY**). Wyjdź na korytarz. To ostatni moment, by porozmawiać z doktorem i Gabriellą...



Przejdź na górę i idź w kierunku twojego pokoju. Udaj się jednak na drugi koniec korytarza. Zamknięte drzwi dzięki zdobytemu przed chwilą kluczowi nie są już problemem. Znajdujesz się w pokoju profesora. Zabierz stamtąd małą książkę o robieniu testamentu (**A SMALL BOOK**). W notatkach (**NOTEBOOKS**) znajdziesz dodatkowo plany zamku (**PLANS**) - to dzięki nim dowiadujesz się o istnieniu tajnych przejść w posiadłości. Przejdź do pokoju majora - pora uzbroić się w strzelbę na słonie (**AN ELEPHANT GUN**). W okolicach wyjścia poszukaj (lupą) pierwszego z tajnych przejść - prowadzi ono do pokoju Reverenda. Przejdź na dół, do biblioteki i zapytaj profesora o małą książkę... Ktoś w dziale tips&tricks twierdził, iż nie warto tracić czasu na przepytywanie faktycznie zwariowanego naukowca? Wspomnianą przez niego pozycję („101 DETECTIVE STORIES”) znajdziesz na półce (**A HARDBACK BOOK**). W niej znajdziesz poskładany dokument, będący w istocie kopią testamentu (**FOLDED DOCUMENT**) - włóż go do koperty, lecz wcześniej porównaj z prawdziwym testamentem. Jako że w tej chwili doktor najprawdopodobniej przygląda się bardzo uważnie podłodze w pokoju z zegarem, przejdź do izdebki kucharki i zabierz spod łóżka zakrwawiony nóż (**A KNIFE**). Udaj się w kierunku pokoiku Gabrieli - i ją znajdziesz martwą. Z ciała wyciągnij strzykawkę (**A SYRINGE**). Oba zdobyte przedmioty włóż do kopert. Zabierz też zamknięty wisiołek (**A LOCKET**).

Jako że plany posiadłości wskazywały na istnienie tajnego przejścia w kuchni, przejdź do tego właśnie pomieszczenia i znów w odpowiednim miejscu ściany użyj lupy. Znajdziesz się w piwnicy, gdzie wejdiesz w posiadanie śrubokrętu (**A SCREWDRIVER**). Za jego pomocą otworzysz zamek wisiorka (**AN OPEN LOCKET**), kryjącego ślubne zdjęcie Gabrieli i Dingle'a. Domyślasz się już, kto jest mordercą? Po poprawnym wskazaniu winnego (wcześniej oczywiście musisz włożyć otwarty wisiołek do koperty), staniesz oko w oko ze śmiercią - zabójca będzie próbował cię wyeliminować. Jeśli jednak podmieniłeś wcześniej naboje na ślepaki, nie masz się czego obawiać. Jeśli dodatkowo masz z sobą strzelbę na słonie, wyceluj w złoczyńcę...



p.a <b>C-64</b>	
GRAFIKA:	74
DŹWIEK:	48
GRYWALNOŚĆ:	95
OCENA KOŃCOWA:	<b>85</b>



# P47

## THUNDERBOLT

FIREBIRD, 1990

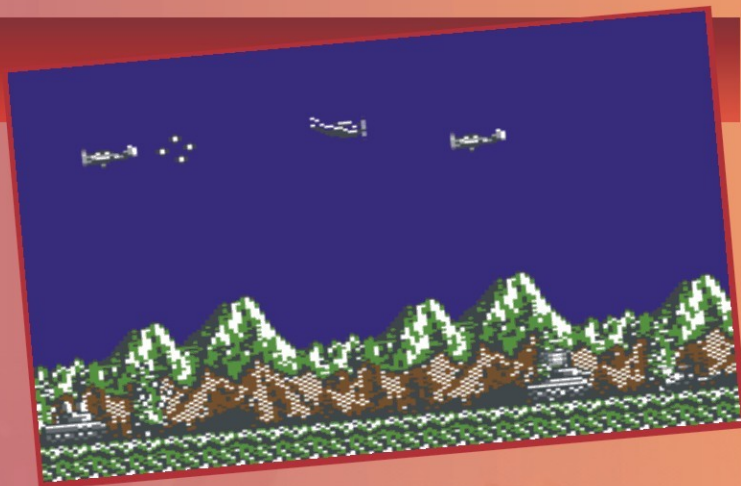
Kapitan Bayley zasiadł za sterami swojego sprawdzonego przyjaciela P47 by jak prawie każdego dnia wyruszyć na misję w celu gnębienia niemieckich umocnień, pociągów, mostów i wszelkiego innego talatajstwa, którego szczerze nienawdził. Nie należy oczywiście zapominać o wielu wrogich pilotach myśliwców i bombowców, których miał na sumieniu, przecież nie dalej jak wczoraj domalowywał kolejne dwa krzyżyki do widniejących już 48 na kadłubie swojej maszyny (warto zauważyć, że latał nią dopiero od tygodnia).

Bayley rozsiadł się w obitym skórą, pachnącym krwią i potem fotelu pilota, włączył przycisk startera po czym sprawdził odczyty kilkudziesięciu wskaźników widniejących na desce rozdzielczej tej skomplikowanej i ciężkiej maszyny. Co prawda rozumiał znaczenie może czterech góra pięciu z nich, ale jako prawdziwy Amerykanin nie odczuwał potrzeby poznania reszty.

Wreszcie wystartował i jak zawsze spojrzał w błękitne zimowe niebo nad Ardenami, zamyślił się widząc płynące po nim niebieskie obłoki, będąc jednak cały czas czujnym i wypatrując nieprzyjacielskich messerschmittów.

Właśnie - pomyślał Bayley- niebo jakieś dziwne, takie granatowe w jednym kolorze, a na ziemi wszystko strasznie kwadratowe... Coś nie gra...

Bayley zginął nie wiedząc nawet kiedy, gdy uderzył w niego znikający pocisk z nieprzyjacielskiego myśliwca nieznanego kształtu i pochodzenia, na dodatek skaczącego i potwornie migającego...



No i właśnie. Z szybkiej pięknie scrolowanej strzelanki z P47 w roli głównej na commodore pozostały nam kwadratowe migające piksele, boleśnie powolny ruch samolotu, nędzna animacja i cienkie tła.

Na ekranie najczęściej nie widać co się dzieje, gracz ginie tak jak biedny kapitan Bayley, nie wiedząc dlaczego. Jedyne co dobre w tej nijak nie mającej się do wersji z Amigi i automatów produkcji to dość wysoki poziom trudności, mogący zachęcić prawdziwych hardcore'owców do zmierzenia się z hordami rozmytych, skaczących i migających wrogów...

indyjr



**C-64**

GRAFIKA: 35

DŹWIEK: 40

GRYWALNOŚĆ: 52

OCENA KOŃCOWA: **48**



# THE DUNWICH HORROR

ANTHONY BURNS, 2008

Anthony Burns jest niezmordowany w dwóch aspektach swojej twórczości na Commodore: grach robionych w SEUCKU, i grach robionych w SEUCKU nawiązujących do twórczości H.P. Lovecrafta.

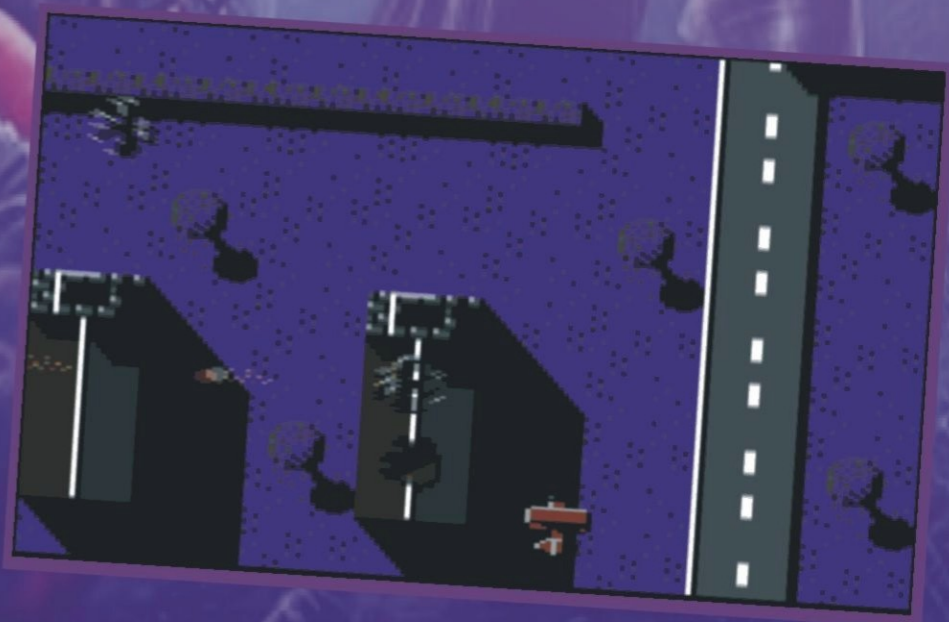
The Dunwich Horror to kolejna z gier Tony'ego mieszcząca się w tym drugim aspekcie przejawów jego talentu...

W grze wita nas fajna muzyka, naprawdę niezłe zaaranżowana. Później jest... Coraz lepiej. Świetna grafika, klimatyczna i dobrze zaprojektowana, całkiem niezła animacja zarówno samolotu którym sterujemy jak i licznych i zróżnicowanych wrogów, doskonale dobrana kolorystyka. Poziom trudności jest wyważony całkiem fajnie - rośnie wraz z postępami w grze, nie jest morderczo wyśrubowany od samego początku, będzie odpowiedni zarówno dla początkujących arcade-owych graczy jak i dla starych wyjadaczy, którzy zęby zjedli na SWIV-ie czy innym R-TYPE-ie.

Przeciwnicy są zróżnicowani, a świat gry, mimo iż to zwykła strzelanka, bardzo przekonujący.

Podsumowując: jeśli chcesz odreagować rozwalając przed ekranem kommodora setki złych i jeszcze gorszych wrogów robiąc to za pomocą czerwonego dwupłatowca - zagraj w THE DUNWICH HORROR. Nie pożałujesz.

indyjr



**C-64**

GRAFIKA: 68

DŹWIĘK: 58

GRYWALNOŚĆ: 70

OCENA  
KOŃCOWA: **65**



# SUPER MONACO GP

U.S. GOLD, 1991

Od jakichś trzech sezonów F1 w Polsce trwa "kubicomania" (która zastąpiła "małyszomanię"), więc gra jak najbardziej na czasie dla wszystkich fanów najwyższej klasy wyścigów torowych.

Jeśli ktoś oczekuje symulacji - srodze się zawiedzie. Super Monaco GP to typowo arcade'owy racer, przeniesiony na Commodore przez U.S. Gold z automatu Segi.

Na początku gry wybieramy jeden z trzech poziomów trudności:

1. automatyczna skrzynia biegów
2. tu mamy do zmieniania 4 przełożenia i zmianę sposobu sterowania
3. jak wyżej tylko dysponujemy skrzynką siedmiobiegową.

Przed każdym wyścigiem czeka nas okrążenie kwalifikacyjne, które decyduje o pozycji startowej. Kiedy tylko zaczniemy prawdziwe GP, orientujemy się, że gra jest piekielnie szybka, trudna, a przeciwnicy wymagający nawet na najniższym poziomie trudności.

Na ekranie gry u góry znajduje się widok z lusterka wstecznego naszego bolidu - pozwala on nam na zajeżdżanie drogi kierowcom próbującym wyprzedzić pojazd, którym sterujemy.

Druga część ekranu to widok na tor z kabiny samochodu. U góry na wysokości nieba mamy wyświetlane wszystkie ważne informacje jak obroty silnika, prędkość, pozycja na torze, czas okrążenia itp.



Animacja w grze jest bardzo szybka i płynna. Grafika ładna, dosyć prosta, ale wyraźna i wykonana ze smakiem.

Z dźwiękiem nieco gorzej, ale formuła buczy, piszczy przy ostrych zakrętach i hamowaniach, a między wyścigami towarzyszą nam niezłe, nie irtujące muzyczki.

Myślę, że Super Monaco GP przypadnie do gustu każdemu miłośnikowi szybkich, zręcznościowych ścigalek, nie wymagających zbyt wiele myślenia i ustawiania co wyścig wszystkich parametrów samochodu.

indyjr



## C-64

GRAFIKA: 85

DŹWIEK: 52

GRYWALNOŚĆ: 70

OCENA KOŃCOWA: 73



# SAUCER ATTACK!

ARIOLASOFT, 1984

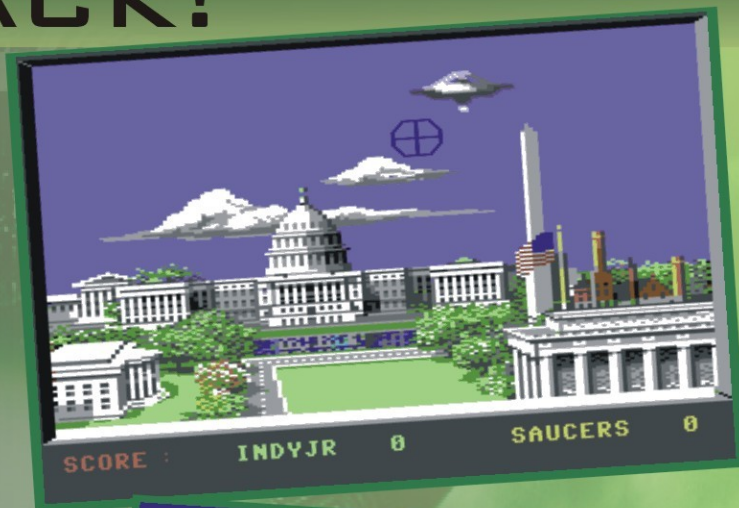
Nareszcie! Najeźdźcy z kosmosu zaatakowali Stany Zjednoczone i strzelając na potęgę laserami swoich latających spodków niszczą zepsutą, zdeprawowaną stolicę tego super mocarstwa. Są skuteczniejsi niż Al-Kaida i bardzo, bardzo źli. To będzie prawdziwy "koniec cywilizacji białego człowieka" jak to stwierdził jeden z naszych lotnych posłów po objęciu prezydentury przez Barracka Obamę..

Saucer Attack! stawia przed nami trudne zadanie obrony Waszyngtonu przed najazdem i zniszczeniem go przez latające spodki złośliwych alienów.

Sterujemy celowniczką i strącamy chmury wrogich pojazdów, starając się nie dopuścić do zniszczenia najbardziej charakterystycznych budowli amerykańskiej stolicy.

Zmieniają się pory dnia, wrogów przybywa, są coraz szybsi i sprytniejsi, a nam nie wolno dopuścić do tego by zdobyli 50 punktów, gdyż wtedy następuje koniec zabawy.

Punkty dostajemy za zniszczenie wrogiego pojazdu, tracimy je natomiast strzelając niecelnie, lub kiedy kosmici zaczynają niszczyć starówkę Waszyngtonu.



Gra powstała w 1984 roku i jak na ten czas zachwycała grafiką i animacją. Miasto wygląda realistycznie nawet dzisiaj, na niebie zmieniają się pory doby, budynki fajnie i po kawałku ulegają zniszczeniu. Spodki kosmitów latają całkiem zmyślnie, szybko i płynnie, są też ładnie narysowane.

Niestety Saucer Attack! szybko się nudzi, nie się dzieje co zaskoczyłoby gracza, a rozgrywka odbywa się na jednej planszy. Po prostu gramy aż wrogowie nie okażą się dla nas za szybcy i nie zdobędą swoich 50 upragnionych punktów.

W sumie zabawa na pół godziny, ale naprawdę smaczkowicie wyglądająca.

indyjr



## C-64

GRAFIKA: 68

DŹWIĘK: 40

GRYwalność: 45

OCENA KOŃCOWA: 47



# TEST DRIVE

## ACCOLADE, 1987

James nudził się i nie wiedział jaką rozrywkę mógłby wymyślić z kumplami z klubu tenisowego na kolejny długi gorący weekend. Nie żeby któryś z nich pracował w ciągu tygodnia, ale czas między czwartkiem a niedzielą był świętą porą na coraz inne, bardziej ekstremalne i nietypowe zabawy. Niestety, był już wtorek, jego kolej na zapewnienie sobie i kumplom świeżych emocji, a on jeszcze nie wymyślił.

I wtedy w głowie Jamesa zakiełkował szatański plan. Wszyscy przecież dostali od rodziców szybkie sportowe fury, a rodzina naszego bohatera od przeszło stulecia posiadała górską rezydencję. Teraz była tam tylko służba i wielkie zamczysko idealne na imprezę z tuzinami dziewcząt z college'u, hektolitrami alkoholu i stertami dragów. A najlepszym sposobem na dojechanie do celu jest urządzenie wyścigu po krętej górskiej trasie prowadzącej do celu. Młody dziedzic fortuny przedstawił propozycję swoim kolegom. Jak się spodziewał, wszyscy przyjęli ją z wielkim entuzjazmem...



I tak właśnie przedstawia się zadanie postawione przed graczem przez programistów z Accolade. Do wyboru jedno z pięciu aut:

1. Porsche 911 turbo
2. Lotus Esprit turbo
3. Ferrari Testarossa
4. Lamborghini Countach
5. Chevrolet Corvette

A przed nami długa górská trasa, policyjne patrole, i lamerscy kierowcy, którzy za nic w świecie nie chcą być my w jednym kawalku dojechali do celu.

Grafika w Test Drive jest świetna, doskonale oddane wnętrza aut, świetny aczkolwiek monotony krajobraz, super stacje benzynowe między etapami. Dźwięk jest niezły, auto burczy jak należy.

Przyczepić można się przede wszystkim do dwóch rzeczy: kanciastych modeli mijanych po drodze aut oraz ślamazarnej reakcji samochodu na polecenia gracza.

Tak czy siak warto sprawdzić się w trudnych warunkach i zobaczyć jak się śmigało w 1987 roku.

indyj

**C-64**

GRAFIKA:

79

DŹWIĘK:

68

GRYWALNOŚĆ:

80

OCENA  
KOŃCOWA:

**69**





# COMMANDO

ELITE, 1985

Commando to hit z automatów przeniesiony na wszystkie możliwe platformy, a w tym także na nasze ukochane Commodore przez firmę Elite Software w 1985 roku.

W grze wcielamy się w postać komandosa wysłanego gdzieś daleko za linie wroga, wyposażonego przez przełożonych w morderczo skuteczny karabin maszynowy i kilka granatów przytroczonych przy pasie.

Misja: zniszczyć tajną i potężnie strzeżoną bazę przeciwnika.

Kolejne etapy są dosyć podobne do siebie jeżeli chodzi o scenerię, lecz coraz trudniejsze, wymagające z minuty na minutę większej zręczności i refleksu.



Grafika, zważając na datę produkcji gry, jest naprawdę niezła. Prosta, ale wyraźna i czytelna. Wszystkie postacie są szybko i płynnie animowane. Dźwięk przyzwoity, automatowy - nie drażni.

Grywalność? Nie do pobicia, jeden z największych arcade'owych multiplatformowych hitów.

Jeżeli ktokolwiek gra na Commodore i lubi zręcznościówki, a nie przeszedł Commando, albo, nie do pomyślenia, nigdy w niego nie grał, musi to nadrobić natychmiast.

Nie jest to może produkt zaangażowany, zmuszający do myślenia, zajmujący wiele dyskie-tek, z digitalizowaną grafiką i szesnastoma scrollowanymi tłami, ale kawał solidnego kodu i przemyślanej gry, swego czasu król, ba cesarz chodzonych strzelanek, prekursor wszystkich Chaos Engine'ów i innych szesnastobitowych hitów powstałych kilka dobrych lat później.

indyjr



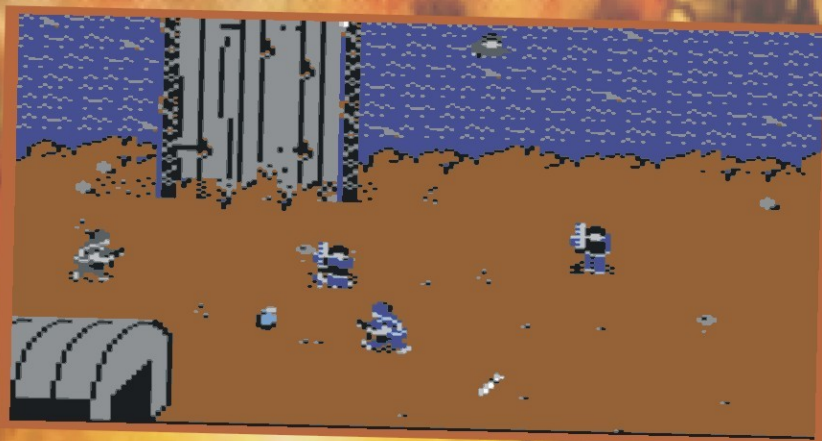
C-64

GRAFIKA: 68

DŹWIEK: 60

GRYWALNOŚĆ: 80

OCENA KOŃCOWA: 76





# SPACE INVADERS 4.0

???,???

Fabula Space Invaders jest chyba znana wszystkim. Żli najeźdźcy z kosmosu atakują Bogu ducha winnych Ziemian, a Ty drogi graczu jesteś pilotem uzbrojonego w laserowe działo statku. Jedynym, który jest w stanie powstrzymać inwazję obcych...

Ramos powiedział "żeby na wszystkie komputery z rodziny Commodore były recenzje gier i na PET'a też...". No to kto jak nie ja, biedny miś ma napisać pierwszą recenzję na tego komputerowego dinozaura? Udało mi się znaleźć grę idealnie trafiającą w moje gusta - port invadersów o dumnie brzmiącej nazwie: "Space Invaders 4.0". O ja cię... Czwartą wersja, ciekaw jestem jak wyglądały trzy poprzednie... A może jednak nie jestem?

Do rzeczy. Gwoli przypomnienia. W grze sterujemy statkiem poruszającym się u dołu ekranu, w poziomie. Korzystając z czterech niszczonech przez wrogie i nasze pociski osłon, musimy radzić sobie z odpieraniem setek atakujących naszą planetę wrogich pojazdów i monstrów.

A jak to wygląda w wersji dla PET'a? wbrew pozorom całkiem nieźle. Ciężko jest przenieść typową grę arcade na komputer wyświetlający grafikę jedynie w trybie tekstowym. Grając na zielonym monitorze możemy się całkiem nieźle wczuć w klimat kosmicznej batalii o przyszłość ludzkości. Wszystkie statki i potworki narysowane są z wyjątkowym smakiem i wyczuciem, jest nawet kosmiczny dźwięk (buczenie).

Gra jest szybka, animacja płynna, zawarto w niej wszystko to co Kosmiczni Najeźdźcy mieć w sobie powinni.

Słowem podsumowania: jeżeli jesteś arcade'owym zapaleńcem, a maszyną której używasz do zaspokojenia swoich growych żądz jest PET (i wypuszczono Cię już z obserwacji w Lubińskim zakładzie :)) to Space Invaders 4.0 jest stworzone dla Ciebie.

indyjr

GRAFIKA:	69
DŹWIĘK:	45
GRYwalność:	80

OCENA  
KOŃCOWA:

79

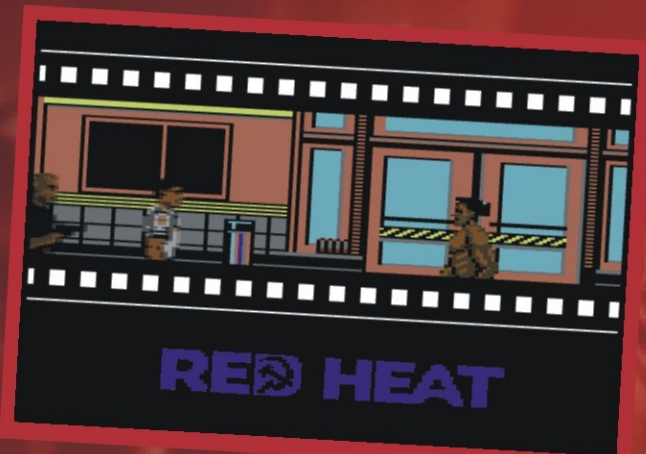


# RED HEAT

OCEAN, 1989

W pogoni za Wiktoorem Rostą, zabójcą funkcjonariusza i handlarzem narkotyków, Ivan Denko, oficer radzieckiej milicji trafia do Chicago. Tutaj do pomocy zostaje przydzielony mu amerykański policjant Ridzik. Przed tym duetem (w filmie Schwarzenegger i Belushi) stworzonym z ludzi o całkowicie odmiennych charakterach staje trudne zadanie schwytania groźnego przestępcy...

Tyle film. A jak mają się sprawy jeżeli chodzi o grę Red Heat? Czerwona gorączka to średniej klasy chodzony w lewą lub prawą stronę ekranu beat'em up. Programiści z firmy Ocean dali do naszej dyspozycji cztery poziomy:



1. The hot house
2. The hotel
3. The hospital
4. The goods yard

Naszego bohatera (tylko Denko) widzimy od pasa w górę. Cała akcja przedstawiona jest w formie przesuwającej się szpuli filmu i zajmuje połowę wysokości ekranu. Arnold posiada zatrważający repertuar dwóch ciosów (prawy prosty i uderzenie z tzw. bani), może się schylić oraz strzelić ze znalezionej broni.



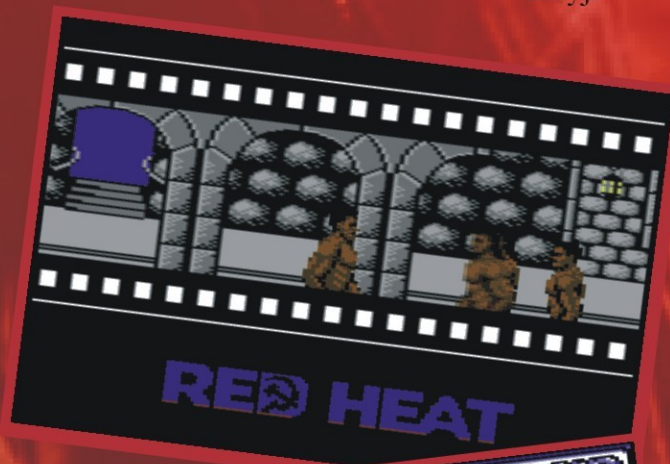
Do tego wszystkiego gra jest piekielnie trudna i potwornie nużąca.

Jeśli chodzi o kwestie audio-wizualne to jest już dużo lepiej. Postacie bohatera i przeciwników są duże i nieźle animowane, tła plastyczne, z dobrze dobraną paletą kolorów, muzyczka mieści się w SID-owej drugiej lidze. Nie przeszkadza. Ważną sprawą jest też to, że autorom udało się zmieścić cały program w jednym pliku, co oszczędza nasz czas i nerwy związane z dogrywaniem się kolejnych poziomów.

W sumie Red Heat to taki mało ambitny średniak, szybko się nudzi, a następne poziomy nie wnoszą do zabawy nic nowego.

Tylko dla fanów boskiego Arnolda, filmu, lub ludzi bardzo się nudzących i nie mających nic lepszego do roboty.

indyjr



GRAFIKA:

71

DŹWIĘK:

49

GRYWALNOŚĆ:

60

OCENA  
KOŃCOWA:

59





# LOTUS III

GREMLIN GRAPHICS, 1992

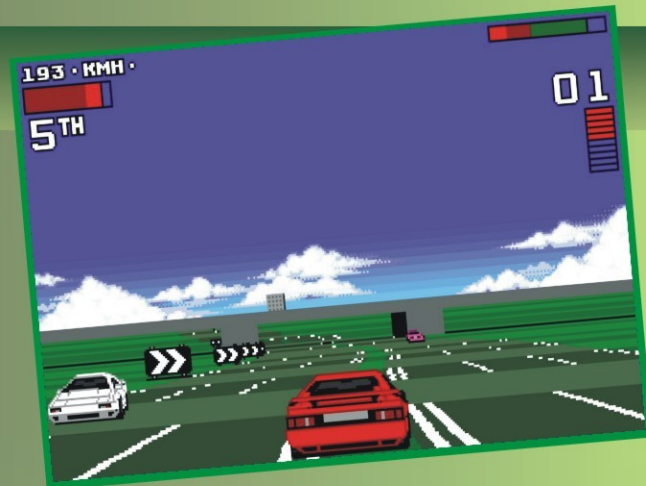
Kiedy odkryto, że komputery nie są tylko przerosniętymi kalkulatorami, postanowiono wykorzystać ich potencjał w wielu dziedzinach życia człowieka. Jedną z tych dziedzin jest oczywiście rozrywka, a konkretniej mówiąc gry, z których lwia część to samochodówki.

Dzisiejsze samochodówki prześcigają się w coraz nowszych rozwiązaniach, zarówno w sferze grafiki, animacji, czy dźwięku. Starają się odzwierciedlić rzeczywistość panującą za kółkiem, nie rzadko częstując nas niezłym wątkiem fabularnym.

Ale są takie gry, które po kres czasów zaskarbiły sobie w pamięci graczy znaczące miejsce.

Podejrzewam, że znaczna większość fanów samochodówek wymieniałaby „Lotusa” na swojej liście gier wszechczasów z tego gatunku.

Programiści z Magnetic Fields tworząc trzecią część tego wspaniałego klasyka oparli swoje poczynania na sprawdzonych pomysłach z poprzednich wersji wzbogacając ją o kilka nowych rozwiązań i opeji. Przechodząc do konkretów. Prócz samego ścigania się samochodami marki Lotus w poszczególnych etapach różniących się stopniem trudności, mamy do wyboru czy chcemy się ścigać na czas, tak jak było w poprzednich odsłonach gry (dla przypomnienia, musieliśmy dojechać do następnego checkpoint'u w określonej liczbie czasu), czy może chcemy ścigać się uzyskując czołowe miejsce na mecie (musimy załapać się do pierwszej dziesiątki), pozwalające nam na kontynuację trybu kariery. Utrudnieniem w tej opeji jest fakt, że prócz wyprzedzania kolejnych przeciwników, musimy znaleźć jeszcze czas na zatankowanie naszej bryki.



Na początku trybu kariery wystarczy co trzeci lub co nawet czwarty checkpoint, ale im dalej jesteśmy to zauważymy że kreseczka wskaźnika baku paliwa szybciej zanika, co też zmusza nas do częstszych wizyt na stacji, nawet co drugi checkpoint. W przeciwnym razie staniemy gdzieś w połowie trasy i nie pozostanie nam nic więcej jak tylko złapanie stopa i ujrzenie napisu „GAME OVER”.

Aby gracz mógł dojechać na czas, lub aby znalazł się na pożądanej pozycji musi omijać nie tylko innych kierowców, którzy jeżdżąc slalomikiem zasłaniają nam drogę a to z lewej a to z prawej strony. Poza tym bliskie spotkanie z różnymi elementami na drodze czy też wypadnięcie z niej podczas zakrętu oraz uderzenie w znak lub drzewo, także nie jest wskazane. Co prawda nie skończy się crash-testem, ale bardzo spowolni naszą prędkość zabierając nam cenne sekundy lub pozwoli na wykorzystanie tego faktu przez naszych rywali.

Kolejną nowością w grze jest edytor tras. Ta bardzo interesująca opeja daje nam możliwość manipulacji dosłownie wszystkim; począwszy od długości trasy, ilości i kąta zakrętów oraz wzniesień, ilości poprzewracanych i stojących drzew, głązów, zasp, wydm, plam oleju, billboardów, stopnia trudności trasy, na wyborze scenerii kończąc. A tych ostatnich także jest nie mało; jazda w deszczu, w śniegu, nocą przez oświetlone miasto, we mgle, w górach, autostradą, i wiele innych. Warto także dodać, że możemy później stworzyć sobie swój własny tryb kariery opierając się na wcześniej zaprojektowanych trasach.

Kolejna nowość to możliwość własnoręcznego wyboru z pośród trzech modeli auta. Nie bez powodu programiści dodali taką opeję, gdyż wszystkie trzy modele Lotosa różnią się od siebie nie tylko atrakcyjnym wyglądem ale także możliwościami; szybkością, przyspieszeniem, zwrotnością czy też przyczepnością. Dobór odpowiedniego modelu powinien być uzależniony od rodzaju trasy.



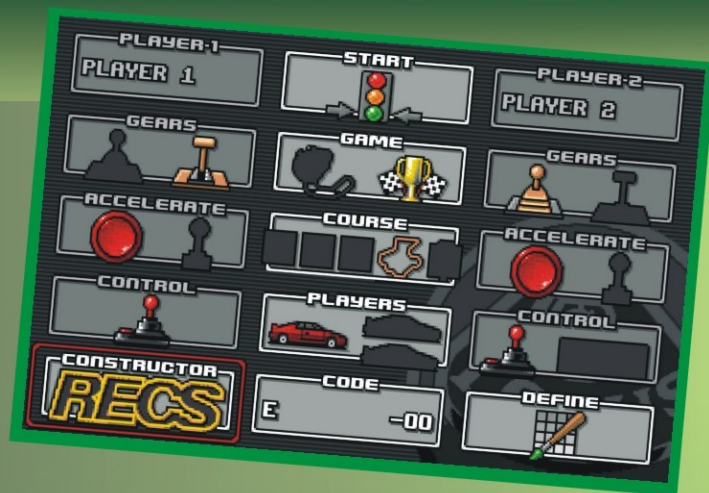


Znana już opcja multiplayer pozwala nam pościgać się z drugim graczem na jednym ekranie przedzielonym na pół, lub jeśli dysponujemy drugą Amigą także przez kabelek, jest pożądanym dopełnieniem.

Tyle jeśli o zasady panujące w grze. Graficznie „Lotus 3” przedstawia się dobrze. Trasy są ładnie narysowane, niektóre w zależności od scenerii wręcz zachwycają widokiem. Szczegółowość pojazdów oraz innych elementów spotkanych na drodze jest na dobrym poziomie. Poszczególne wstawki, czytelne menu, czy prezentacje modeli aut, także cieszą oko. Animacja i scrolling nie mają sobie nic do zarzucenia. Odpowiednia liczba klatek ładnie prezentuje obracanie się samochodu podczas skrętu (w szczególności widok felg w ruchu). Na stronę muzyczną gry, nie można narzekać. Od ładnego wejścia, poprzez moduł główny, wstawki przed rozpoczęciem wyścigu, na wyborze ścieżki, która będzie towarzyszyć nam podczas gry kończąc. A tych ostatnich jest sześć, sześć utworów reprezentujących różne gatunki muzyczne. A jeśli wolimy posłuchać tylko ryku silnika, to nie ma problemu. Taka opcja też jest.

„Lotus 3” to gra do której często się wraca. I mogę to potwierdzić z autopsji. Warto ją mieć w swojej kolekcji, szczególnie wtedy, gdy posiada się poprzednie części tej wspaniałej samochodówki, do której zachęcam przede wszystkim tych którzy tylko słyszeli o „Lotusie”. Bo przecież znawcy wiedzą o czym jest mowa w powyższym artykule. Tak więc joysticki w dłoń i gaz do dechy.

don\_rafito



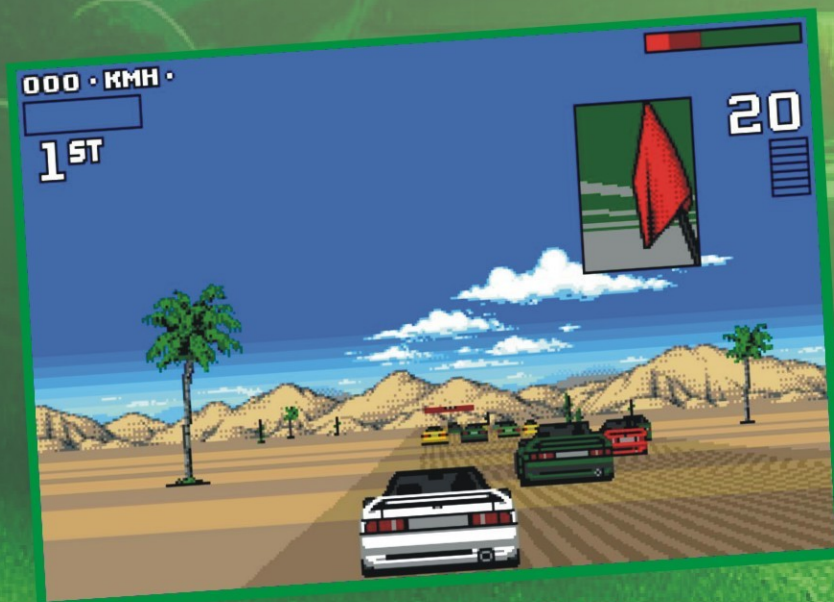
## AMIGA

GRAFIKA: 90

DŹWIĘK: 95

GRYWALNOŚĆ: 90

OCENA KOŃCOWA: 90





# POWERS OF GLOOM

MICHAŁ BACIK, 1988

Powers of Gloom zdecydowanie przynależy do kategorii "mało znane - mało grane". Ten stworzony przez Michała Bacika tytuł pod wieloma względami nie ustępuje bardziej profesjonalnie tworzonej produkcji.

Zadaniem gracza jest odnalezienie siedmiu magicznych mieczy, ukrytych gdzieś na terenie starego zamczyska. Tylko w ten sposób może on odprawić Szatana, którego na ziemię zwabiła magiczna moc żelastwa. A jak to wygląda w praktyce? Mamy tu do czynienia z dość typową wieloe ekranową komnatówką, w której poszczególne lokalizacje tworzą dość rozległy i zawity labirynt.

Poruszając się po zamku możemy napotkać różnorakie przedmioty. Przede wszystkim luk i strzały, dzięki którym możemy pozbyć się co bardziej krewkich przeciwników. Tych mamy dwa rodzaje. Małe zakapturzone ludziki są stosunkowo niegroźne i czasem można je po prostu wymanewrować, przy okazji oszczędzając amunicję. Znacznie gorsze są równie nieduże, za to uzbrojone w luki rycerzyki. Na szczęście wrogie istoty nie regenerują się przy kolejnych odwiedzinach danej komnaty, więc wystarczy je zabić tylko raz. Wracając jednak do przedmiotów... Kluczami otwieramy rozliczne drzwi, zaś dzięki kielichom rośnie nasza energia, wyrażona na dole ekranu za pomocą świecy. Oprócz wyżej wymienionych przedmiotów, w grze napotkamy też sakiewki, którymi możemy opłacać transport ruchomymi platformami oraz tarcze, których znaczenia... nie udało mi się ustalić. Być może bez kompletu tarcz finałowe spotkanie z Szatanem kończy się śmiercią bohatera? Skoro o śmierci mowa, pora pomówić o zagrożeniach. Nade wszystko teren zamku jest bardzo przepaścisty, a nasz bohater jest pod tym względem wręcz absurdalnie wrażliwy, więc należy zachować dalece idącą ostrożność. Oprócz tego gdzieś tam na bohatera czyhają kolce, spadające kamienie albo zabójcze wyziewy jakichś gazów. Jest też woda - w formie większych zbiorników wodnych a także małych zagłębień, które nie wiedzieć czemu są jednak dla bohatera śmiertelnym zagrożeniem. Jednakże możemy je na szczęście przeskoczyć.

I w tym momencie docieramy bodaj do najsłabszego elementu Powers of Gloom. Gdyż wyżej wymienione skakanie może przyprawić gracza o czarną rozpacz. Warto tu zauważyć, że normalnie, podczas całej gry, skakanie nie jest w ogóle możliwe, co jest dość irytujące. Skok możemy oddać jedynie wtedy, gdy стоимy na krawędzi owego mikrozbiorczka z wodą, a jego pomyślne oddanie nie jest tak proste, jak by się mogło wydawać. Wymagana jest dokładność niemal co do jednego piksela.



To zdecydowanie obniża całą grywalność, tym bardziej, iż tych zbiorniczków napotkamy na swej drodze całkiem sporo, a czasami są one połączone w serię dwóch lub czterech. Co jeszcze? Otóż gra po jakimś czasie staje się nieco monotonna - ciągle chodzimy to w górę, to w dół, ciągle natrafiamy na drabiny i łańcuchy, klucze i drzwi - grze zdecydowanie brakuje jakiegoś większego urozmaicenia, większej zmienności lokalizacji, przeszkód czy przeciwników. Winę ponosi także całkiem ładna, ale właśnie zbyt monotonna grafika. Skoro mówimy o wrażeniach technicznych - nie najlepiej prezentują się też efekty dźwiękowe, które często sprawiają wrażenie niedopasowanych do sytuacji (co to za szum przy podnoszeniu sakiewek?). O wiele lepsza byłaby muzyka, którą jednak słychać jedynie w momencie utraty ostatniego życia bądź po ukończeniu gry. A zadanie to jest w sumie dosyć proste. Niby mamy do dyspozycji jedynie trzy życia, jednakże pojedyncze zdarzenie - np. kontakt z wrogą istotą bądź nieprzyjaznym otoczeniem - powoduje jedynie zmniejszenie energii. Biorąc pod uwagę obecność kielichów, w grze tej możemy się pomylić naprawdę wiele razy. Tym samym największym problemem może okazać się sprawna orientacja w zamczysku. Załączona mapa powinna jednak pomóc w odnalezieniu wszystkich mieczy, innych przydatnych przedmiotów no i samego Szatana, do którego możemy się dostać - za pomocą ruchomej platformy - dopiero po skompletowaniu oręża.

I jeszcze słowo na temat klawiszologii. Przedmioty używamy wciskając spację - przy czym akcja ta dotyczy obiektu widocznego w małym okienku pod ekranem gry (aby oddać skok, okienko musi być puste). Przewijanie inwentarza odbywa się za pomocą klawiszy "<" oraz ">".

I to już w zasadzie wszystko. Pomimo swoich wad, warto poświęcić tej grze ładnych parę godzin, o ile tylko jest się w stanie przyzwyczaić do dość niezgrabnego kontrolowania bohatera. Mi się to udało i czas spędzony nad Powers of Gloom wspominam mimo wszystko ciepło.

**C-64**

p.a.

GRAFIKA: 58

DŹWIĘK: 31

GRYWALNOŚĆ: 54

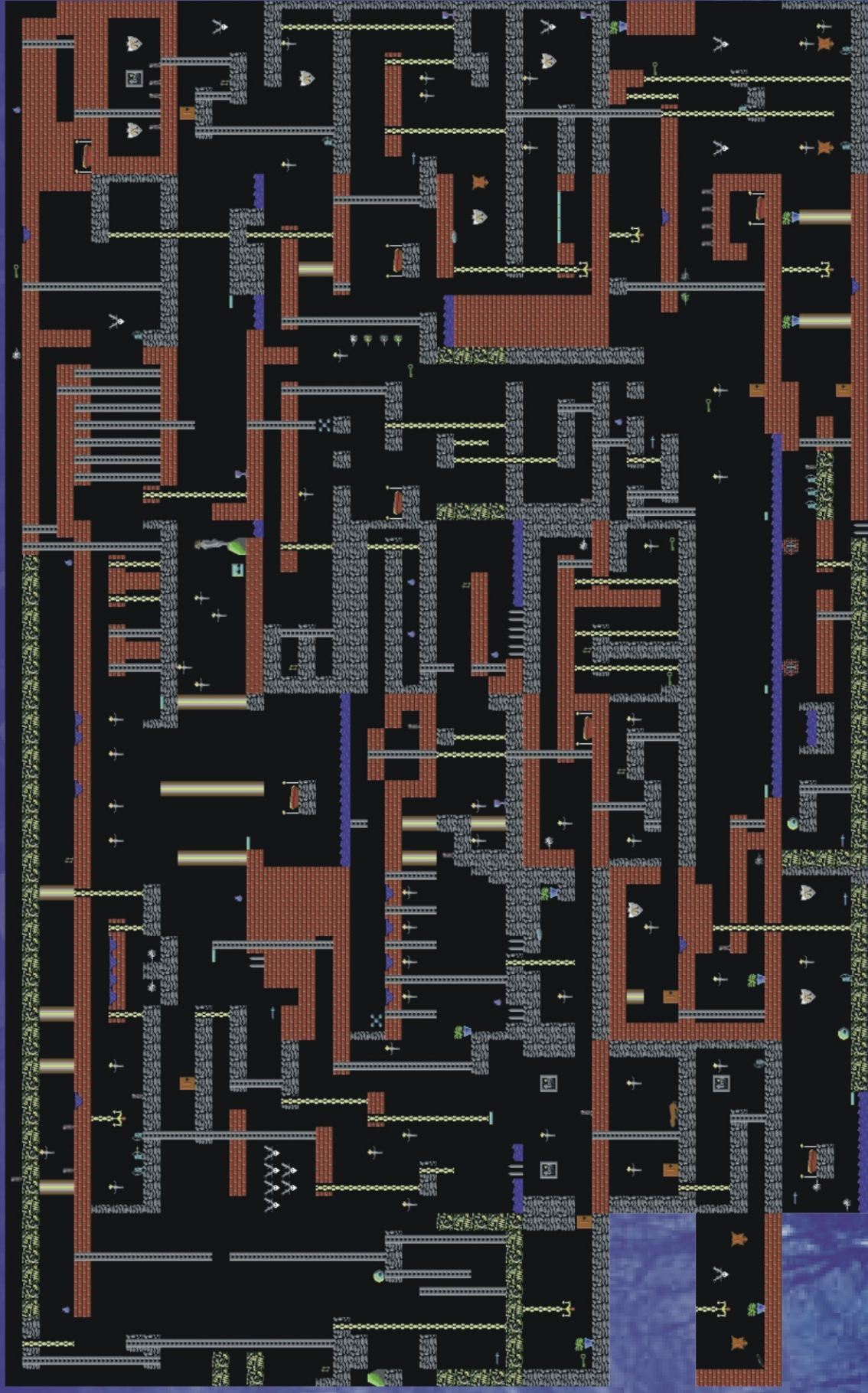
OCENA KOŃCOWA: 53



# POWERS OF GLOOM

MAPA

MAPA



C&A GAMES



# KNOORKIE

TIMSOFT, 1996

Nigdy nie ukrywałem swojej fascynacji serią Dizzy. Wszystkie wydane na C-64 (i nie tylko) gry o przygodach Jajogłowego przeszedłem przynajmniej kilka razy. Seria ta ma jednakże jedną wadę - biorąc pod uwagę tylko tytuły o charakterze zręcznościowo-przygodowym, liczy ona jedynie (sic!) siedem części. Szybko więc zacząłem szukać gier w podobnym stylu, co nie było takie trudne, zważywszy, iż sami Codemasters wydali również takie tytuły jak Seymour At The Movies czy Spike In Transylvania. Również polscy twórcy próbowali tworzyć gry w podobnym duchu, jednakże z końcowym efektem bywało różnie.

Z reguły też produkcje te - niezależnie od ich jakości - nie charakteryzowały się tym niepowtarzalnym, baśniowym klimatem, który tak ujmował w serii Dizzy. Dlatego też nie spodziewałem się, że chyba najwspanialszym holdem złożonym tym grom okaże się być produkcja polska. Knoorkie z pewnością nie przyciąga uwagi tytułem ani postacią głównego bohatera. Bo niby dlaczego mamy mieć ochotę pomagać słodkiej aż do mdłości, różowej śwince? Nie warto jednak być wieprzofobem. Fanów Dizzy'ego nie trzeba będzie przekonywać - ci prawdopodobnie uzależnią się od tej gry, gdy tylko rzucą okiem na ekran tytułowy. Warto jednak zagrać w Knoorkiego, nawet jeśli za Jajem się nie przepadało - to naprawdę profesjonalny, świetnie zrobiony produkt.

Fabula - typowo baśniowa. Nasz bohater pragnie ocalić Nolandię od złego smoka, który rozpanoszył się w całej krainie. Większość mieszkańców pucieką, jednakże nieliczni, którzy pozostali, pomogą Knoorkiemu, chociaż oczywiście nie za darmo. Poruszając się po Nolandii, bohater znajduje różne przedmioty - większość z nich pomoże mu w pomyślnym przebiegu przez tę przygodę. O tym, że zabieranie/wyrzucanie/używanie przedmiotów jest inicjowane przyciskiem fire, przypominać chyba nie trzeba. Podobnie jest zresztą z rozmowami z napotykanymi w Nolandii osobami. Przedmiotów może Knoorkie nieść trzy, co w tego typu grach powinno być standardem, a niestety nie zawsze jest. Należy również pamiętać, że Knoorkie - jak chyba wszyscy bohaterowie tego typu produkcji - nie potrafi pływać, przy każdym kontakcie z wodą traci więc życie - a ma ich do dyspozycji trzy. Cenną energię odbierają również bohaterowi ognie pochodni, a także różne latające paskudztwa, których na szczęście nie ma w Nolandii zbyt wiele. Oczywiście nie warto też podchodzić zbyt blisko smoka, zanim Knoorkie będzie wiedział, jak go pokonać.

Od samego początku widać, że inspiracją dla autorów były gry z serii Dizzy - moim jednak zdaniem zarzuty o zżyznianie są bezpodstawne. Dla mnie Knoorkie to raczej świadomy hold złożony całej tej stylistyce, zaś nawiązania są w pełni świadome. Innymi słowy - ta gra miała wyglądać jak Dizzy i tu autorom należą się szczerze gratulacje: naprawdę tak wygląda. Od ekranu, z charakterystyczną baśniową grafiką, stanowiącą tło dla właściwego pola gry, poprzez ramki, w których pojawiają się kwestie wypowiadane przez napotykaną osobę, aż do konieczności kolekcjonowania jednego typu przedmiotów - tyle, że tym razem nie są to monety, diamenty czy wiśienki, lecz podkowy.



Nie obyło się jednakże bez swoistego liftingu. Grafika bardzo przypomina tę z Dizzy'ego - wystarczy spojrzeć na czarne niebo czy też charakterystyczny wygląd kamieni. Jednakże już główny bohater został narysowany dokładniej i bardziej kolorowo, niż jego jajopodobny pierwowzór. Podrasowana została również muzyka - brzmi głębiej, po prostu lepiej. Szkoda jednak, że sama melodia nie posiada uroku, tak charakterystycznego dla tła dźwiękowego Dizzy'ego.

Ok, tyle jeśli chodzi o rozbiór na czynniki pierwsze - ale co z faktyczną grywalnością? Jest naprawdę dobrze - chociaż Knoorkie nie osiąga poziomu Magic Land Dizzy na przykład, to jednak moim zdaniem przewyższa takie Crystal Kingdom Dizzy, a może nawet Prince of the Yolkfolk. Niektórym osobom z pewnością może przeszkadzać nadmierne przesłodzenie gry. Knoorkie jest - o czym wspominałem na początku - różową świnką, wyposażoną na starcie w słodki lizaczek. Wiele innych przedmiotów posiada podobnie zdrobnione nazwy, co naprawdę może irytować. Przede wszystkim jednak gra mogła być nieco bardziej rozbudowana - dotyczy to zwłaszcza sekwencji w kopalni. Sam scenariusz - choć zręcznie imituje baśniowe motywy Dizzy'ego - chyba nie dorównuje żadnej z pierwszych sześciu części tamtej serii. Tym niemniej dla fanów produkcji Codemasters Knoorkie to pozycja obowiązkowa. A myślę, że i inni chętnie zobaczą, jak dobre gry tworzyło się w Polsce w połowie lat dziewięćdziesiątych.





## Opis ukończenia gry:

Początek jest bardzo typowy - za bardzo nie ma się dokąd udać. Wyrzuc SŁODKI LIZACZEK - w walce ze smakiem z pewnością się nie przyda. Idź w lewo - weź podkowę(1) i porozmawiaj ze strzelcem wyborowym. Dalszą drogę blokuje rzeka i hipopotam, na razie więc wejdź w posiadanie MAŁEGO SZPADLA i za jego pomocą wykop dziurę w sali startowej. Z nowoodkrytej jaskini zabierz drugą podkowę(2) i SKÓRZANY KOŁCZAN; możesz też już wyrzucić szpadel. Kołczan wręcz strzelcowi, który odda próbny strzał w drzewo. Teraz - dzięki strzale, gałęziom i chmurkom - będziesz mógł dostać się na taras zamku. Przeskocz nad dziurą (czerwona cegła), z sali tronowej zabierz podkowę(3), z sali z windą - na prawo - CIASTKO KREMOWE. Wróć tą samą drogą, ale pozwól Knoorkiemu wpaść w dziurę pod pochodnią. Zabierz PILNICZEK i przepiłuj nim kratę w oknie. Wyrzuc PILNICZEK. Ciastkiem nakarm hipopotama - możesz teraz przejść przez rzekę po jego grzbiecie. Idź cały czas w lewo, po drodze zabierając podkowę przy młynie(4) i pustych chałupach(5). Porozmawiaj też z młynarzem. Zainteresuj się również kępami liści w opuszczonej wiosce i na skraju lasu - znajdziesz pod nimi kolejne podkowę(6,7). W tajemniczym lesie porozmawiaj ze starcem - to dzięki niemu pokonasz smoka, lecz wprawdzie musisz dostarczyć mu jedzenie, co wbrew pozorom nie jest takie proste.

Musisz teraz odbyć małą wspinaczkę po gałęziach. Ze szczytu drzew zabierz ZŁOTY ZĄB. Skacząc po chmurkach (zabierając po drodze podkowę(8)) dostaniesz się do Królestwa Ptaków i poznasz kłopoty jego władcy, który martwi się o następcę tronu.

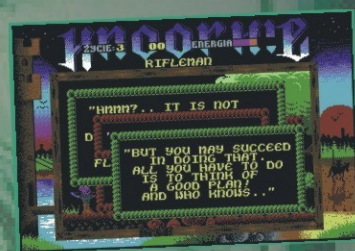
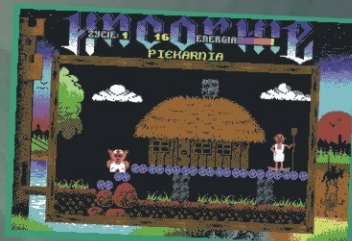
Spadnij z chmurki tak, byś wylądował na dachu chatki, tuż obok szarego przedmiotu. To DZIWNY WYTRYCH, dzięki któremu sforsujesz drzwi zamku. Po wykonaniu tej czynności zostaw wytrych i zabierz BUTELKĘ WÓDKI. W zamku idź w prawo, zabierz podkowę(9). Miń salę balową, główny hall i spróbuj spuścić most zwodzony - mechanizm jednak nie był używany od wielu miesięcy. Zostaw gdzieś na terenie zamku ZŁOTY ZĄB. Zejdź do podziemi (wejście znajdziesz w sali "Tylne wyjście z zamku" pod schodami) i zabierz stamtąd KANISTER OLEJU. Naoliw teraz niedziałający mechanizm. Zostaw kanister, przejdź nad fosą, zabierz podkowę(10). Za podniebnym mostem osiągniesz granicę królestwa. Strażnik nie chce Cię przepuścić, ale wódka rozwiąże ten problem. Zainteresuj się też - po raz kolejny - kępą liści i znajdującą się pod nią podkową(11). Idź w prawo i porozmawiaj z piekarzem. Z plantacji zabierz STARY KIŁOF. W następnej sali na prawo znajdziesz smoka, lecz na razie krzywdy mu nie zrobisz. Łatwo teraz pokoić fakty. Starzec z lasu nie pomoże nam bez jedzenia, które możemy dostać od piekarza. Ten jednak nie upiecze niczego bez mąki, którą możemy uzyskać od młynarza, jeśli tylko dostarczymy mu zboże. Trzeba więc zasadzić coś na polu.

Na granicy królestwa skocz na gałąź, stamtąd na budkę strażnika i chmurę. Wyżej, na kolejnej chmurce, znajdziesz podkowę(12). Wróć do zamkowych podziemi i kiłofem usuń zator nad strażnikiem. Pod skrzyneczką w następnej sali znajdziesz podkowę(13). Kolejną(14) zabierz spod podniebnego mostu. Zostaw kiłof i zejdź do kopalni. Znajdziesz tam następną(15) podkowę, POMPKE WODNĄ i CIĘŻKI ŁOM.

Tym ostatnim przedmiotem poruszysz wagonik tak, byś mógł wydostać się z kopalni. Wróć do zamku i zabierz zostawiony wcześniej ZŁOTY ZĄB. W sali nad mostem zwodzonym znajdziesz MAŁY KRANIK - zabierz go z sobą. Podnieś też podkowę(16) z komnaty po lewej stronie. Przejdź do sali startowej i stamtąd - przez taras - przedostań się do zalanego korytarza nad salą tronową. Użyj pompki, przejdź po chmurkach do zachodniego skrzydła zamku. Zabierz TALIE KART i kolejną podkowę(17). Duchowi wręcz ZŁOTY ZĄB i ten odejdzie w siną dal. Zostaw pompkę a z magazynu zabierz WIELKIE JAJO. Nie zapomnij też o podkowę(18). Zamontuj kranik w leżącej beczce. Wróć do podziemi zabierając po drodze TRZEPACZKĘ. Zagraj w pokera ze strażnikiem (musisz użyć TALII KART znajdując się na taborecie naprzeciw zbrojnego). Uzyskany ZŁOTY KLUCZYKIEM uwolnij niedźwiedzia z lochu. Zabierz kolejną podkowę(19). Idź teraz do młynarza i zostaw koło niego TRZEPACZKĘ. Królowi Ptaków wręcz jajo. W zamian za przysługę dostaniesz MAGICZNE ZIARNKO. Z opuszczonej wioski zabierz PUSTE WIADERKO. Zejdź również do wykopanej na początku gry dziury - w jaskini znajduje się legowisko misia, który w podzięce za uwolnienie ofiaruje ci PĘK KLUCZY. Otwórz nimi drzwi w komnacie rycerskiej (to tam rezydował duch). W najwyższej wieży znajdziesz OSTRY SIERP. Wiadro napelnisz w podziemnym źródle, tuż za strażnikiem-hazardzistą. Teraz możesz już iść na pole.

Na plantacji zasadź ziarno. Skoś zboże sierpem. WIADERKO WODY zostaw koło piekarza, a ze SNOPEM PSZENICY pędź do młynarza. Za pomocą trzepaczki oddziel ziarno od kłosów. Uzyskany w ten sposób WORECZEK ZIARNA wręcz młynarzowi. Musisz przynieść mu piwa. Zostaw trzepaczkę i podążaj do magazynu, gdzie do jednej z beczek wkręciłeś kranik. Napelnij PUSTY KUFELEK i wręcz KUFELEK PIWA młynarzowi. Zabierz WORECZEK MAKI i daj go piekarzowi. Wiesz już, po co taszczyłeś tu to pełne wiadro - skończyła mu się woda. Z BOCHENEM CHLEBA idź szybko do tajemniczego lasu. Starzec w podzięce wręczy ci SREBRNY MIECZ (tak, jakby nie mógł tego zrobić o pustym żołądku...) Teraz szybko zabij nim smoka - miecz jest magiczny, więc nie sprawi ci to kłopotu. Czy to wszystko? Nie, jeszcze musisz wrzucić 20 podków do studni znajdującej się w jaskini smoka. Tą ostatnią, dwudziestą, znajdziesz tuż przy studni... I właśnie w ten sposób udowodniłeś, że nawet prosiak ze słodkim lizaczkiem może zostać bohaterem narodowym.

p.a.



# C-64

GRAFIKA: 80

DŹWIĘK: 78

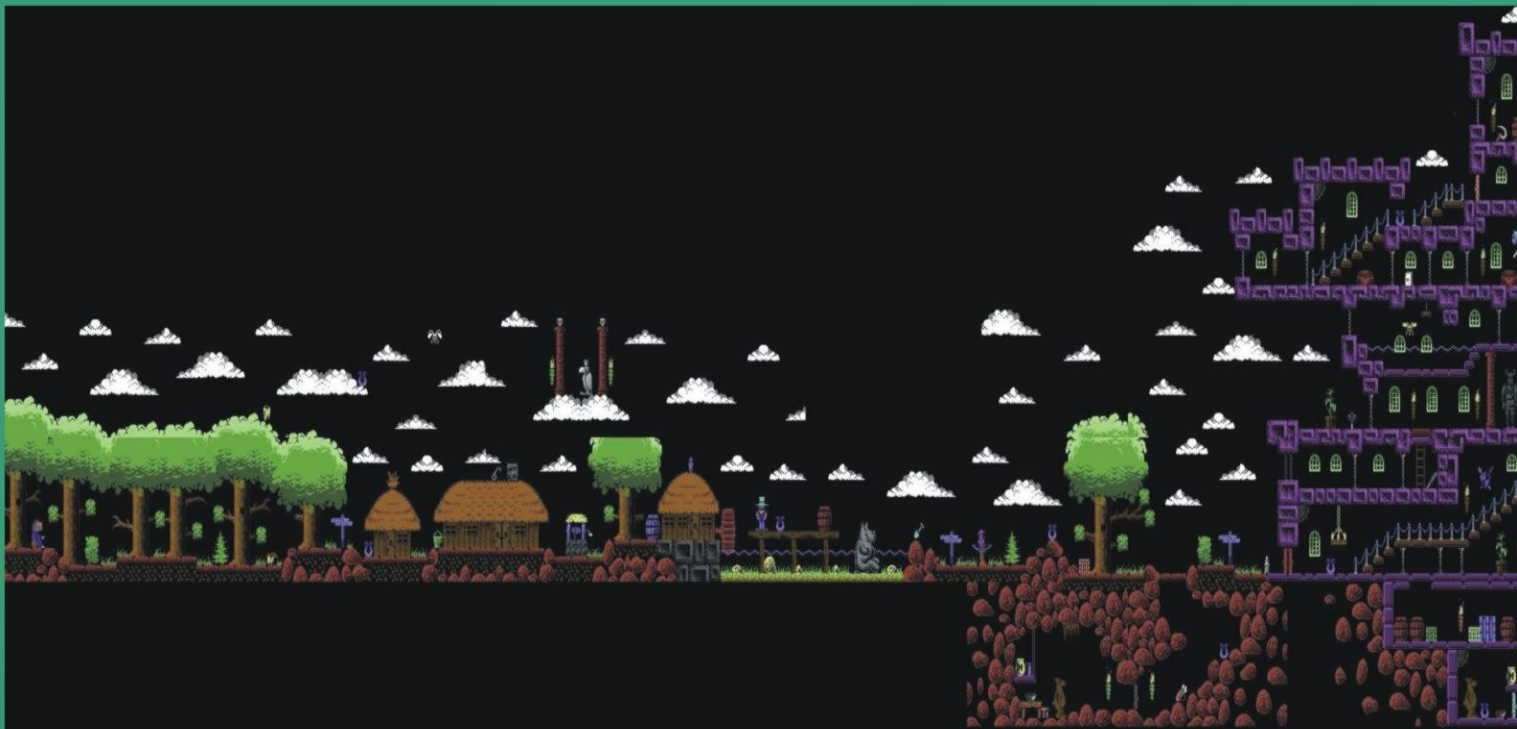
GRYWALNOŚĆ: 77

OCENA KOŃCOWA: 78



**MAPA**

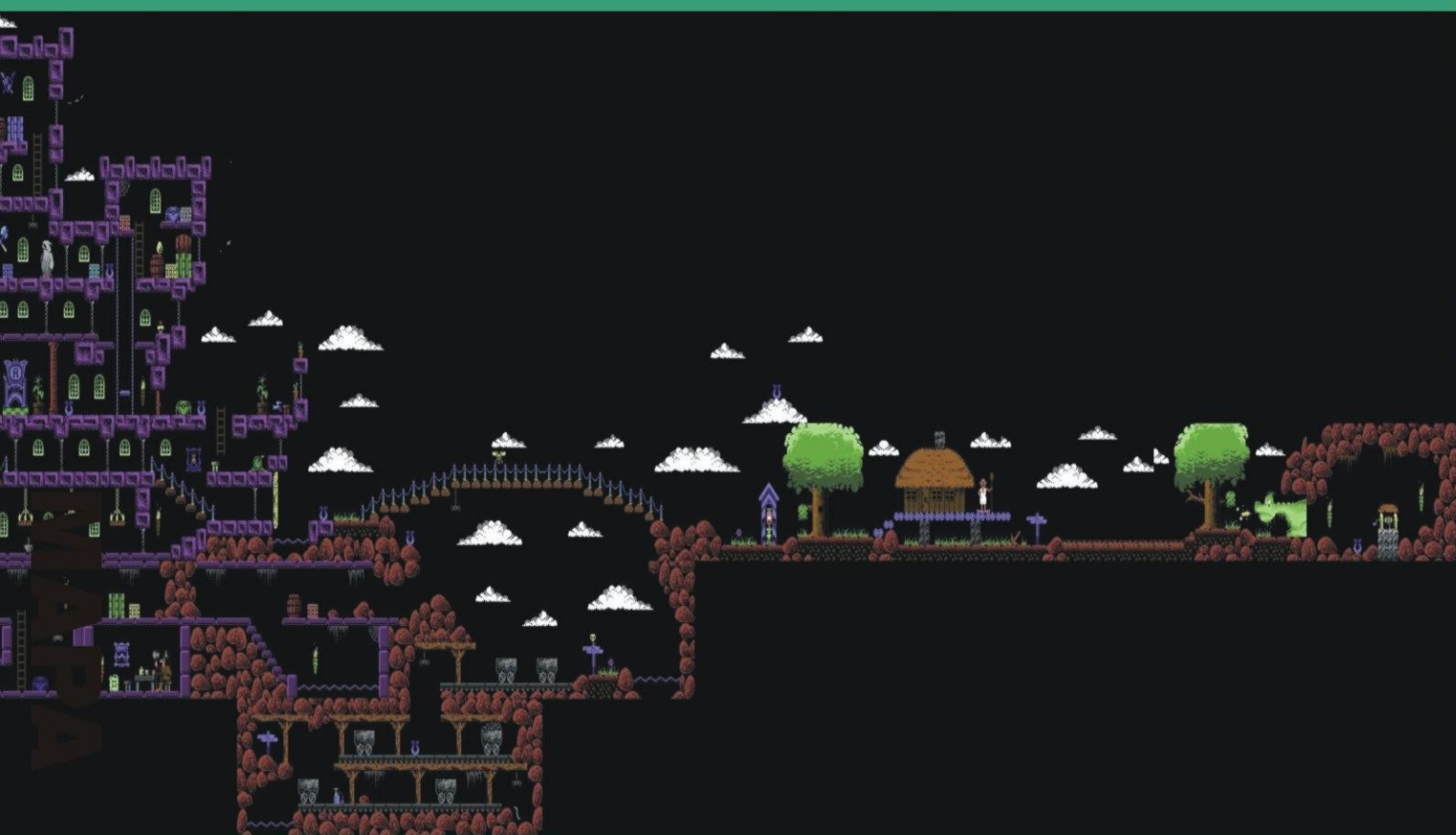
**KNOO**





# ORKIE

## MAPA



GAMES



# WYWIAD Z MARCINEM OSSOWSKIM TWÓRCĄ GRY „KNOORKIE”



Chyba nikomu kto grywał na C64 nie trzeba wyjaśniać kim jest bohater znanej serii gier o imieniu Dizzy i jak wiele części jego przygód wydano także na innych platformach, nie tylko 8-bitowych. Począwszy od premiery pierwszej gry z tej serii zatytułowanej „Dizzy - The Ultimate Cartoon Adventure” wydanej w czerwcu 1986 roku przez znaną angielską firmę Codemasters, gra zdobyła sobie sporą popularność, a następnie powstały kolejne coraz bardziej udane części przygód tego słynnego jajka wymyślonego przez braci bliźniaków Philipa i Andrew Oliver. Do dziś w Polsce i na Świecie pozostało mnóstwo jej fanów oraz wielu podobnych odmian tej gry. Na naszej polskiej scenie w swoim czasie znalazł się również ktoś, kto postanowił stworzyć grę przygodową wzorowaną właśnie na przygodach słynnego „jajowatego”. Tak powstała w Polsce w połowie lat 90-tych gra pt. „Knoorkie”, o misji małego prosiaka do krainy zwanej Nolandią, gdzie musiał stawić czoła okrutnemu potworowi i uwolnić jej mieszkańców od nieszczęścia. Gdyby grę udało się zrealizować trochę wcześniej, miałyby szansę dołączyć do wielu tytułów wydawanych wówczas z logo Codemasters, a tak losy potoczyły się nie do końca po myśli jej twórców. Jednak o tym możecie dowiedzieć się z obszernego wywiadu przeprowadzonego z głównym twórcą Knoorkiego - Marcinem Ossowskim. Zapraszamy!

**Witam Cię Marcin! Na wstępie powiedz proszę kilka słów o sobie, bo nie wszyscy wiedzą kim jesteś i w jakim okresie działałeś na C-64.**

Witaj Mariusz, serdeczne dzięki za kontakt i wreszcie za to, że udało Ci się nakłonić mnie po długim czasie do przeprowadzenia tej rozmowy do samego końca. Przyznaję, że nie łatwo mi było zebrać się ostatnio z powodu wielu ważnych spraw, lecz zależało mi tak samo na tym, by jednak po latach trochę podsumować tamten fajny czas jeśli jest ku temu właściwa okazja. Głównie czasowo ograniczony jestem pracą zawodową, a poza nią czas pochłania mi realizacja planów rodzinno-mieszkaniowych i paru tematów z tym związanych. Co mogę jednak opowiedzieć o sobie na wstępie tym wszystkim, którzy mnie mimo wszystko nie kojarzą w branży C-64; urodziłem się w Wałbrzychu i mieszkam tu nieustannie, niebawem mam zamiar przeprowadzić się, ale tylko nieopodal rodzinnego miasta, pozostając mimo wszystko w otoczeniu tych terenów, do których mam na pewno wielkie zamiłowanie. Być może istotną ciekawostką okaże się fakt, że uczęszczałem do tej samej wałbrzyskiej szkoły średniej co tacy znani pionierzy z rodzimej sceny C-64 jak Clerk, Dezert, Cronos oraz inni

– pozdrawiam ich wszystkich przy tej okazji. Z komputerem Commodore 64 związałem się dokładnie we wrześniu 1991 roku, kiedy to dostałem go w prezencie od mamy na 15-te urodziny. Był to mój pierwszy w życiu komputer, ale jednak zdecydowanie późno wpadł w moje ręce, bo już w czasach kiedy opuściłem podstawówkę i wstąpiłem dopiero co do technikum elektronicznego. Poznałem wtedy wielu nowych kolegów, jedni z nich już dawno „wyrośli” z C-64 i zajmował on tylko u nich miejsce na zakurzonej szafie. Ich nowym nabytkiem po zepchnięciu na bok „komcia” była Amiga 500 lub też w odosobnionych jeszcze przypadkach prawdziwy IBM-PC-XT, który był czymś jednak najbardziej „kosmicznym” w tamtym okresie i za prawdziwie „kosmiczne” pieniądze. Nie zabrakło wśród nowych kolegów również i takich, którzy podobnie jak ja startowali właśnie swoją przygodę z komputerami wsiadając dopiero co na C-64. Od tamtej pamiętnej chwili kilka następnych lat mojego życia przebiegło głównie w jego niezapomnianym towarzystwie. Tak spełniły się moje wieloletnie marzenia o posiadaniu prawdziwego komputera. Początkowo nie było sposobu by móc oderwać się od niego i spać normalnie w nocy, a wyrwanie z przyssawek joysticków z moim młodszym bratem i nieustanne przestawianie skosu głowicy w magnetofonie były stałym obrazkiem w moim pokoju. Szybko jednak zaczęło mnie interesować, jak to jest, że takie oto urządzenie potrafi wyświetlać na swoim ekranie różne zamierzone efekty, a wszystko to przecież ktoś jakoś stworzył – pytanie brzmiało - jak?. I tak przez swoją raczej wrodzoną ciekawość świata rozpocząłem przygodę z programowaniem. Droga do sukcesu prowadziła standardowo poprzez naukę C64-Basic'a. Tu jak wiemy, nie było zbyt szerokiego pola do popisu, ale wpadłem na pomysł, że przeniosę na komputer swoją kiedyś jeszcze napisaną na maszynie do pisania grę tekstową z gatunku RPG, na zasadzie jak gra p.t. "Dreszcz" autorstwa Jacka Ciesielskiego, która była swego czasu publikowana też na łamach młodzieżowego czasopisma „Razem” w latach 80-tych. Swoją drogą polecam zajrzeć do tejże gry tekstowej wszystkim miłośnikom podziemnych przygód, którym wyobraźnia nie odmawiała nigdy posłuszeństwa. Szybko



przekonałem się, że interpreter wersji języka Basic zaszyty w C-64 cierpi na brak większych możliwości, a kolejnym etapem odkrywania komputera mogły być już tylko tajniki kodu assemblera, co było dla mnie zupełną nowością, a których odkrycie otworzyło mój umysł na szerokie możliwości. W zasady tego programowania wciągnąłem się dzięki nowo poznanym kolegom ze wschodzącego wówczas teamu Charged, których wymienilem wcześniej, a którzy już bardzo dobrze radzili sobie w pisaniu i mieli też na koncie swoje pierwsze dema. Jedno z nich pamiętne, zatytułowane „Paranoja”, każdy je pewnie dobrze pamięta, było bardzo inspirujące dla takiego nowicjusza jak ja. Tak rozpoczął się mój kontakt z assemblerem, a zaraz po tym zakupiłem dostępną wówczas prawie „spod lady” dwutomową Mapę Pamięci C-64. Zacząłem więc drażyć opisy rejestrów i próbować coś samemu wydusić z komicia. Początkowo posiadałem tylko magnetofon oraz słynnego BlackBoxa3. W niedługim czasie opanowałem wystarczająco dobrze metody programowania, co następnie pozwoliło mi na realizowanie krok po kroku rodzących się w mojej głowie coraz to ambitniejszych pomysłów.

**Porozmawiajmy o produkcji sprzed ponad 10 lat, a mianowicie o grze pt. „Knoorkie”. Powiedz jak zrodził się u Ciebie pomysł napisania tej gry?**

To wszystko zaczęło się tak naprawdę zupełnie na samym początku, jeszcze w okresie kiedy „łamałem” rękojeści w joystickach i przepuszczałem przez magnetofon niezliczoną ilość kaset pożyczonych od kolegów ze szkoły. Uwagę moją zwrócił w pewnym momencie tytuł "Treasure Island Dizzy" ze swoją nienaganną, wyróżniającą się grafiką i pomysłem, co przykuło moją uwagę na znacznie dłużej. W moim odczuciu, gra ta wyróżniała się wówczas z tłumu dzięki swej zarówno prostocie pomysłu jak i możliwości nieskończonego wymyślania jej kolejnych części oraz wielu ciekawych zagadek. Pamiętam, że wywarła na mnie naprawdę duże wrażenie i stałem się na dobry początek po prostu fanem postaci jajowatego Dizziego. Zaraz niedługo potem pomyślałem sobie, że fajnie byłoby umieć coś takiego stworzyć samemu, wymyślić własną przygodówkę oraz bohatera i posłać go na podobną misję, gdzie będzie rozwiązywać podobne zagadki. Wtedy jeszcze dzieliła mnie znaczna przepaść do tego, by coś takiego zacząć w ogóle planować, nie miałem na tyle wiedzy, aby móc to sobie jakoś poukładać wstępnie. Początki były mierne, ale proste rzeczy cieszyły gdy programowałem swoje pierwsze efekty demo. Wraz z kumplem z klasy Asphyxem oraz z zapoznanym Hermesem (poznaliśmy się zaraz na początku 1-ej klasy przez wspólnego kumpla) założyliśmy demo-grupę pod nazwą Diamond, ale nie wiedzieliśmy, że już pod tym szyldem ktoś w tym czasie równolegle zaczął działać w Polsce, zmieniliśmy następnie nazwę na Chariot - trochę jakby zapożyczając

od zaprzyjaźnionego Charged'u połowę ich nazwy, ale nie nam innego nie przychodziło do głowy wtedy. Jako demo-grupa nie byliśmy aż tak mocni w wymyślaniu efektów, ażeby zrobić piorunujące wrażenie na szybko umacniającej się wtedy demo-scenie. W lutym 1993 roku wypuściliśmy nieoficjalnie (wydane poza party) nasze jedyne mega-demo dyskowe zatytułowane "Diverse Creations". W zasadzie nie pokazaliśmy w nim nic szczególnego, oprócz kilku próbek powiązanych z sobą umiejętności graficznych i koderskich. Nie mieliśmy wtedy w szeregach też nikogo od muzyki, tak więc wszystkie dźwięki w całości zapożyczyliśmy z innych produkcji do tego dema. Po jego wydaniu już za wiele nie działo się w naszej grupie. Następnie wraz z Hermesem próbowaliśmy popracować wspólnie z poznanymi kolegami z grupy Lords of Darkness, również mieszkającymi w Wałbrzychu, ale nie z tej kooperacji tak naprawdę nie urodziło się. W okresie naszego demo-pisania każdy z nas jednak rozwijał swoje umiejętności na przyszłość, co następnie przyczyniło się do podjęcia decyzji, że czas zabrać się na poważnie za projekt dobrej gry. Hermes, który od początku był zainteresowany stworzeniem wspólnie gry, również miał już swój warsztat wtedy dosyć dobrze opanowany. Pomimo, wydawałoby się prostych możliwości graficznych komodorka sztuka wyciskania z niego esencji graficznej moim zdaniem wymaga naprawdę talentu. Wspomnę przy tej okazji, a może wiele osób to wie, że Hermes czyli na co dzień Tomek Maroński jest dzisiaj w dziedzinie grafiki komputerowej, a głównie w tematyce Fantasy w ścisłej czołówce światowej, a jego twórczość znalazła sobie uznanie u wielu fanów. Wracając do istoty pytania, sama moja decyzja o tym, że nadeszła już pora na rozpoczęcie poważnego projektu gry z gatunku Arcade Adventure, a konkretnie wzorowanej właśnie w wyniku własnych fascynacji na Dizzy'm, zapadła w momencie gdy uznałem, że właściwie mam już tak naprawdę cały kod potrzebny do działania gry przemyślany i poukładany w głowie i nie widać tak naprawdę niczego, co mogłoby sprawić kłopot. Pamiętam, było to gdzieś na początku 1994 roku, pomógł mi w tym ostatecznie Booker, którego wielu z was zna pewnie dobrze ze sceny, a z którym wtedy dużo czasu spędzałem na przesiadywaniu i przeglądaniu różnych nowości (dostęp do nowo wydawanego softu dzięki kilku prężnym miejscowym swapperom był naprawdę nieograniczony). Rozmawiałem z Bookerem wówczas i o tym, że mógłbym już coś zacząć pisać tylko szukam pomysłu na własną grę przygodową, ale nie mam wymyślonej jeszcze żadnej postaci, która byłaby punktem zaczepienia do stworzenia scenariusza takiej gry. Hermes był już gotowy i palił się do pracy – wiedziałem, że jak tylko dam mu zadania to zobaczę efekt taki jaki sobie tylko mogłem najlepszy wymarzyć. Booker natomiast dokonał rzeczy przełomowej podczas jednej z wielu pamiętnych wizyt u niego. Podczas takich luźnych humorystycznych



rozważań o planach powstania gry w pewnym momencie bez zastanowienia „wypalił”, że niech tym bohaterem będzie prosiak i od razu nawet nadał jemu zupełnie oryginalne imię Knoorkie. Nie wiem naprawdę jak mu to przyszło do głowy, ale spodobało mi się od razu i nie miałem wątpliwości, że jest to bardzo trafiony tytuł na taką grę. Tak więc po tym dosyć spontanicznym zajściu u Bookera przeszedłem od razu do działania rozpoczynając przymiarki do ułożenia scenariusza gry. Z Hermesem rozumieliśmy się bardzo dobrze o co nam chodzi, bo on także był fanem przygód jajowatego, często wymienialiśmy się poglądami na temat Dizziego, dlatego czułem także od początku za co się bierzemy. Nasza współpraca w tamtym czasie była naprawdę zaskakująco wydajna i owocna. Samo zaprogramowanie już do końca po wszystkich dogranych szczegółach było kwestią kilku, ale za to mocno „rozciągniętych” miesięcy, biorąc pod uwagę, że musiałem chodzić do szkoły i spędzać czas na różnych innych poza komputerowych przyjemnościach. Wspomnieć także trzeba o wątku komercyjnym tego projektu - bo taki przecież był od samego początku, że może uda się coś zarobić i sprzedać dobrze produkt. Jednak nie było to naszym głównym motorem napędowym, gdyż czułem że i tak napisanie czegoś takiego będzie przede wszystkim dużą satysfakcją i coś po sobie zostawimy dla kolejnych pokoleń. Odczuwalny spadek zainteresowania C-64 na rynku gier dużo już wtedy nie prorokował. Wiele osób już od dawna posiadało Amigę do grania w zupełnie inną jakość, a PeCety wyrastały jak prawdziwe grzyby po deszczu w wielu domach - o których to zresztą komputerach w naszym slangu mówiło się zwyczajnie "grzyby". Szansa więc na sprzedanie gry malała do zera coraz prędzej z upływem czasu i naprawdę nie można było się nastawiać, że odniesie się spektakularny kasowy sukces.

**Od pomysłu do stworzenia daleka droga. Jak wyglądało od strony programowej tworzenie takiej produkcji jak Knoorkie?**

Zanim zabrałem się do pisania pierwszych procedur musiałem wymyślić i naszkicować cały scenariusz gry o którym warto także parę zdań opowiedzieć. Założenie do tej przygodówki było następujące - do wymyślonej krainy zwanej Nolandią przybywa nasz prosiak Knoorkie, aby stanąć oko w oko z potworem, który sparaliżował w niej dotychczasowe spokojnie płynące życie. Jak w każdej bajkowej krainie nie można było zrezygnować z pokazania okazałego, lecz opuszczonego zameczyska, w którym nie widać już rodziny królewskiej, a jedynie natknąć się można na straszącego w nim ducha oraz zamieszkującego w jego podziemiach strażnika. W okolicy zamku bohater poznaje również inne postacie, zarówno ludzi i zwierzęta z którymi rozmawia. Są to np. piekarz i król ptaków, którzy nie zdążyli opuścić krainy lub woleli jednak przeczekać, że coś się jednak może zmienić. Poznają oni przybyłego pod zamek Knoorkiego, który początkowo nie ma pomysłu jak

rozwiązać problem. W obawie przed jego klęską, uprzedzają go przed czyhającym niebezpieczeństwem, a także okazują się bardzo pomocni w trakcie rozwoju gry. Na tych prostych założeniach scenariusza stworzyłem najpierw pierwotny szkic mapy w małej skali i wymyślając krok po kroku różne zagadki jakie przychodziły mi do głowy wprowadzałem je na mapę tam gdzie uznałem za właściwe, tak aby nasz bohater dostatecznie dużo musiał pogłównkować i nachodzić się. Poszczególne lokacje gry w miarę dokładania elementów całej łamigłówki urozmaicały się coraz bardziej w szczegóły. Kilka pomysłów do stworzenia scenariusza podsunął także Hermes. Stworzył on na samym początku prac nad grafiką cały ekran gry z otoczką oraz samą główną grafikę tytułową prezentującą bohatera, która pojawia się przed rozpoczęciem gry i która jest zarówno swego rodzaju okładką do gry. Gdy mapka ta oraz cała układanka była rozpisana krok po kroku jak należy ją przejść, przystąpiłem następnie do rozrysowania ołówkiem na papierze, już w dużych proporcjach na formacie A5, każdego ekranu gry z osobna zachowując rzeczywiste rozmiary wydzielonego okna gry z siatką 8x8 pikseli, aby łatwiej było wpasowywać konkretne już elementy grafiki. Przy nanoszeniu tychże elementów i składaniu poszczególnych scenerii trzymałem się zasady, że elementy te muszą być wizualnie powielane w kolejnych lokacjach, lub też horyzontalnym czy wertykalnym odbiciem, zatem w całej grze niektóre z nich wystąpiły tylko raz, inne kilka, kilkanaście, a nawet są i takie które zostały użyte kilkadziesiąt razy. Fizycznie nie byłoby innej możliwości zmieszczenia takiej ilości scenerii bez takiego zorganizowania danych graficznych, gdzie każdy ekran budowany jest ze wspólnego zasobnika elementów. Pociągnęło to za sobą napisanie właściwego algorytmu, na





zasadzie jak w sekwencyjnych dekompresorach danych. Mając już rozrysowane te wszystkie ekrany i na tej podstawie utworzoną listę pojedynczych składowych elementów, wówczas do dalszej pracy przystąpił Hermes, który bardzo szybko odwzorował wymagane składniki całej graficznej układanki. Oprócz grafiki statycznej miał do wykonania kilka dynamicznych obiektów takich jak efekt falującej wody, strzelający iskrami płomień pochodni, obracające się koło młyńskie i kilka innych równie udanych animacji. Wszystko co tworzył było perfekcyjnie dopracowywane, nie było z mojej strony szczególnych uwag w trakcie, a ja już później tylko musiałem martwić się o to jak to wszystko poskładać i ożywić. Od mojej technicznie programowej strony warsztat wyglądał następująco - kod gry i wszystkie niezbędne dane wprowadziłem przy wykorzystaniu tylko i wyłącznie

monitora assemblera zaszytego w kartridżu Action Replay w wersji 7.5, który to stał się moim narzędziem od momentu dokupienia do zestawu stacji dysków. Nie używałem zresztą nigdy wynalazku jakim były bez wątpienia turboasemblerzy podczas swojej całej kilkuletniej pracy na C-64, a to z racji tej, że całą dostępną pamięć musiałem mieć pod kontrolą, a tylko dzięki bezpośredniemu kodowaniu i adresowaniu pamięci było to możliwe. Wydawać by się to mogło szalone, ale tak naprawdę było i nie stanowiło to najmniejszego problemu. Mnóstwo własnych rejestrów, adresów, procedur i funkcji znałem na pamięć, nawet po wybudzeniu się w nocy z głębokiego snu. Oczywiście na bieżąco zapisywałem dokumentację

papierową do mapy pamięci gry wraz z dokładnym rozpisaniem znaczenia parametrów wejścia/wyjścia każdej funkcji i procedury oraz ich dokładnego przeznaczenia. Najpierw napisałem wiele funkcji pomocniczych i algorytmów wykonawczych, które uwzględniłem już na samym początku, że będą potrzebne do wyżej poziomowych procedur. Następnie zaczął powstawać główny kod gry do którego podłączałem kolejne procedury i wtedy zaczęło się to wszystko zalegać w efektowną całość. Zachowałem dzięki temu pewien porządek w kodzie jak i w rozmieszczeniu wszystkich niezbędnych danych. Udałoby mi się pewnie teraz po latach prawie bez kłopotu wydzielić część silnikową gry od części związanej wyłącznie z tym co obejmuje konkretnie sam scenariusz.

**A co sprawiło ci trudności w czasie tworzenia tej gry?**

Jeśli masz na myśli jakieś trudności techniczne, które mogłem napotkać, to muszę przyznać, że takich tak naprawdę nie doznałem w całym okresie pracy nad grą. Byłem mocno przekonany na starcie, że wszystko mam dobrze przemyślane, a napisanie kodu do tego będzie tylko kwestią równie rozsądnego czasu. Jedyną względną niewiadomą, której nie mogłem do końca oszacować, ale która to okazała się szczęśliwym trafem w dziesiątkę, był limit dostępnej pamięci RAM na zmieszczenie wszystkiego co niezbędne do poprawnego działania gry według

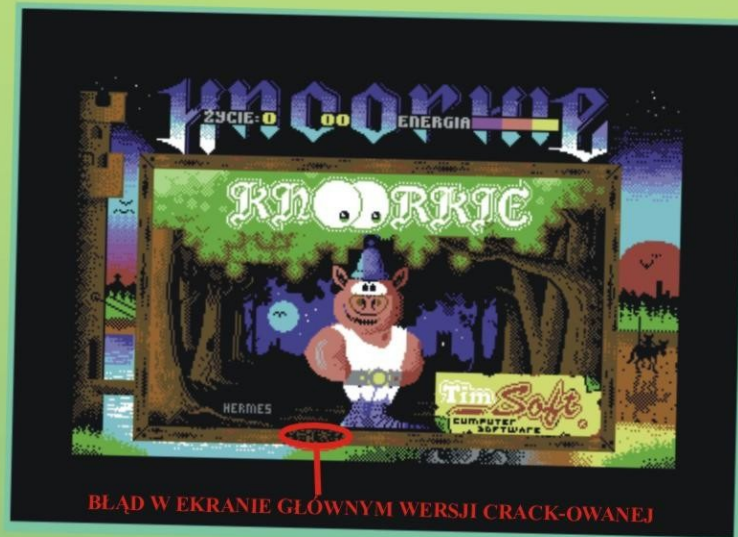


wszystkich założeń początkowych. Pierwotnie założyliśmy, że będzie to gra jedno-plikowa, bez najmniejszej potrzeby dogrywania czegokolwiek ze stacji w trakcie przemierzania gry. Na tym polegała cała sztuka wykonania tego, uważam tak do dziś, by zmieścić całość w RAM i inna opcja nie wchodziła w ogóle w rachubę. Ostatecznie byłbym zmuszony okroić grę o kilka lokalizacji, żeby zmieścić się ze wszystkim, ale do czegoś takiego jednak nie doszło na szczęście. Pierwotny scenariusz udało się upchnąć w zasobach komcia, ledwo bo ledwo już przy samej końcówce prac, a nawet w trakcie zostało jeszcze nieco zmodyfikowanych kilka spraw na korzyść. Pamiętam, że szukałem już w końcowej fazie pracy jednak trochę miejsca, aby zmieścić sekwencję końcową gry oraz czołówkę z nazwiskami współtwórców. Naprawdę niesamowite było to, że tak na styk udało się to wszystko ostatecznie pomieścić. W końcu przyszedł długo oczekiwany czas na pierwsze pełne testy gry, które najpierw sam wykonałem bardzo skrupulatnie. Nie doszukałem się żadnego najmniejszego błędu, nie zdarzyło się żeby gra zwiesiła się choć raz, byłem mocno zdumiony, bo czasem przy demach zdarzyło się zapomnieć o ważnych elementach programowania przerwań procesora czy kontrolowania jego stosu. Następnie do testów przystąpił Hermes, który nie mógł się już doczekać tej chwili przez długie tygodnie. Po tych wspólnie przeprowadzonych badaniach końcowych doszliśmy do wniosku, że wszystko jest dobrze i żadne nieoczekiwane niespodzianki nie powinny się wydarzyć, a my możemy przejść ostatecznie do znalezienia wydawcy gry. Nieraz sam nie mogę uwierzyć, że tak zaskakująco bezproblemowo udało mi się to w końcowym etapie poskładać w jedną spójnie działającą całość.

**Muzykę do gry skomponował Olsen, czyżby Booker wycofał się z projektu tej gry?**

Trudne to trochę pytanie, muszę przyznać szczerze, bo dotyczy akurat moich dwóch dobrych kolegów i to nie tylko z którymi przyszło mi współpracować wielokrotnie





na płaszczyźnie C-64. Z Bookerem spotykaliśmy się od dziecka często na jednym podwórku, a znamy się nawet z tej samej piaskownicy, natomiast Olsena poznałem już podczas całej zabawy z komputerem, ale zdarzyło się także pokumplować z nim w ramach innych wspólnych zainteresowań. Dokładnie nie pamiętam jak to było, na pewno nie ogłosiłem żadnego konkursu w tej sprawie dla nich, ani też dla szeroko rozwiniętej sceny muzycznej. Nie miałem zresztą kontaktu z nikim spoza wałbrzyskich kręgów, internet wtedy nie istniał jeszcze, wołałem zaproponować współpracę komuś lokalnie kogo się znało. Nie można jednoznacznie powiedzieć, że Booker się wycofał, ponieważ i tak mi wiele pomógł przy powstaniu gry, a także podczas całej naszej komodorowskiej znajomości. Na pewno był zainteresowany i pamiętam, że podsuwał mi w tym celu jakieś swoje dema, chyba zresztą jedno ze swoich pierwszych i nawet brzmiały już wtedy mocno eksperymentalnie, podziwiałem go za to naprawdę. Nie znałem się chyba zresztą wtedy aż tak na muzyce płynącej z generatorów SIDA. Dziś mam do niej po latach zupełnie inny stosunek, tym bardziej że fascynuje mnie muzyka synth-popowa, szczególnie taka w której przebijają się podobne częstotliwości jak wyduszane z syntezera SID. Tak więc mój wybór padł na Olsena zupełnie intuicyjnie i to jego poprosiłem do skomponowania ścieżki dźwiękowej do Knoorkiego, zdając się także na jego dosyć spore już wtedy doświadczenie kompozytorskie i to nie tylko na platformie komodorowskiej. Byliśmy wtedy wszyscy dużo młodszy i każdy z nas miał jakieś idealne spojrzenie na wszystko. Poza tym style muzyczne na mój ówczesny gust muzyczny na pewno były dosyć odmienne u obu tych kompozytorów, nie znaczyło to jednak dla mnie, że ktoś był gorszy czy lepszy. Z całą pewnością i tak mogę powiedzieć po latach, że wkład wszystkich, to znaczy Hermesa, Olsena i Bookera w stworzenie tej gry jest dla mnie dziś jednak wyjątkowo ważny i znaczący, za co im najzwyczajniej przy tej okazji mogę jeszcze raz podziękować – dzięki chłopaki za dobrą robotę!

W internecie istnieją dwie wersje gry „Knoorkie”, polska i angielska. Czy powstały faktycznie dwie wersje tej gry, różniące się jedynie językowo?

Tak, prawie w jednakowym czasie zostały ukończone dwie pełnowartościowe wersje gry różniące się językiem dialogów, polsko i anglojęzyczna. Angielskie teksty w oryginale były naszym własnym tłumaczeniem, które udało się zrobić dzięki wsparciu naszej pani nauczycielki od języka angielskiego z technikum. Pomogła nam poprawić pierwotne błędy wynikłe z mojej jednak dużo słabszej wtedy znajomości tego języka, a także dopasowała i ułożyła część dialogów według scenariusza, który jej wyjaśniałem na poczekaniu. Wersja angielska po ukończeniu nie ujrzała wtedy światła dziennego, była przechowywana jeszcze do niedawna szczelnie w moim prywatnym archiwum. Natomiast jakiś czas po opublikowaniu polskiej wersji pojawiło się jednak angielskie tłumaczenie, które przekładał jeden z naszych polskich crackerów. Przyglądałem się co z tego wyszło, to w mojej ocenie zostały zaniedbane pewne istotne detale, głównie związane z formatowaniem tekstu w okienkach dialogowych, do czego przyłożyłem w oryginale wielką uwagę. Innymi słowy, zostało to trochę brzydko i niedbale „zangielszczone” i pokrakowane. Na dodatek każdy pasjonata z wyczulonym okiem zauważy również w cracku defekt powstały w grafice, a dokładnie na samej ramce okalającej okno gry. Jest to typowe zaniedbanie, które uwidoczniło się często, gdy zapomniano o pewnych zjawiskach zachodzących podczas resetowania komputera. Mówiąc jasno, w kodzie gry pojawiło się kilka obcych wartości pochodzących z obszaru pamięci Kernela (odmiana jądra systemu dla mniej zorientowanych czytelników) i uwidoczniły się akurat na umiejscowionej w tym obszarze bitmapie graficznej Knoorkiego. Takie szczegóły jednak bołą jak się patrzy, ale to tylko tyle chciałbym dodać w odniesieniu do tego co mnie mimo wszystko po oczach zraziło, kiedy oglądałem własną produkcję w typowo crackowanym wydaniu wiele lat po jej ukończeniu.

Czy nie myślałeś po napisaniu tej gry zrobić jej kontynuację?

Oczywiście, że tak. Jednokrotne napisanie takiego silnika gry jak do Knoorkiego otwierało nieskończone możliwości tworzenia kolejnych części jak już wspomniałem wcześniej na wstępie odnośnie samego Dizziego. Takie plany istniały od samego początku. Po całkowitym ukończeniu pracy nad grą, ale jeszcze w niewiadomej sytuacji, co do znalezienia dla niej wydawcy i odsprzedaży praw autorskich do dystrybucji, zacząłem przygotowywać wstępnie grunt pod znacznie szybsze możliwości stworzenia drugiej i kolejnych części gry. W tym celu dosyć pręźnie powstały dwa narzędzia: mianowicie zmodyfikowałem nieco jeden ze swoich własnych programów – Hires Ripper do wersji



1.2, posłużył on do pozyskiwania elementów grafiki z wczytywanych pełnoekranowych bitmap, a które to elementy grafiki wycina się do bufora wraz z informacją o ich wymiarach. Czynności te wykonuje się bardzo szybko tym narzędziem, operując joystickiem na zasadzie jak w dzisiejszych windowsowych aplikacjach w których używamy myszki. Drugie narzędzie o dużo większych atutach nazwane zwyczajnie Knoorkie Screen Editor, umożliwiało znacznie więcej i zostało napisane z wykorzystaniem silnika samej gry. Kilka zasadniczych funkcji jakie w nim zaimplementowałem było przelomowych i przyczyniły się one do bardzo szybkiego edytowania poszczególnych lokacji gry wraz z możliwością ich pełnego testowania i "obszkodzenia" przez samego bohatera gry. Użycie obu narzędzi jest następujące - bufor grafiki i dane elementów w nim zawartych po wcześniejszym przygotowaniu Hires Ripperem, zaczytuje się następnie do Knoorkie Screen Editora. Rozbudowane opcje edytora pozwalają na pełną edycję poszczególnych lokacji gry poprzez następujące czynności, ustawienie elementów graficznych statycznych, nadanie kolorów dla tła i pierwszego planu oraz stworzenie dodatkowego niewidocznego i wielce istotnego obszaru danych, który nosi moją roboczą nazwę „movescreen”. Jest to ten obszar danych, który głównie definiuje funkcjonalność ruchową bohatera po elementach graficznych ekranu, a także odpowiada za lokalizowanie wszelkich znaczących obiektów w grze jak przedmioty przenośne, woda, płomień, tablica informacyjna itp. Jest to ta ważna strona techniczna gry, która dba o to, że bohater potrafi skakać po drzewach lub chmurach, a tonie w wodzie lub ginie w płomieniach pochodni. Knoorkie Screen Editor, by spełniał swoje zadanie do końca został uzupełniony o algorytm do pakowania tych wszystkich danych do spójnego formatu, odwrotny do algorytmu, który pracuje podczas działania gry. Tworząc grę pierwotnie bez wykorzystania tegoż narzędzia, wszystkie wymienione czynności musiałem wykonać sam żmudnie krok po kroku, wpisując bajt po bajcie i odnosząc się cały czas do tego co utworzyłem najpierw na szkicach ołówkowych oraz do tego co już leżało w pamięci, był to naprawdę koderski wyczyn na ówczesny czas. Tak więc dzięki zastosowaniu tych narzędzi zrealizowanie kolejnej części gry zostałoby jak sądzę nawet kilkunastokrotnie przyspieszone. Żałuję, że nie udało się ich wykorzystać choćby jeden raz, aby przekonać się o ich prawdziwej mocy.

**Jesteś też odpowiedzialny za stworzenie gry pt. „The Underground”. Opowiedz nam coś więcej o kulisach powstania tej gry.**

O rety!?! :) Nie sądziłem że ten produkt zostanie określony kiedykolwiek na poważnie mianem gry przez wszelką krytykę. Była to raczej mało udana pierwsza nasza próba stworzenia czegoś zupełnie innego od dema czy intra. Był

to taki pierwszy krok w kierunku przedstawienia się całkowicie na „game development”. Jak można się o tym przekonać zaraz po uruchomieniu, gra ta nie została dopracowana w szczegółach. Trochę zabrakło chęci i pomysłów na to, jakiego w ogóle gatunku docelowo ma to być gra. Wyszła nam z tego zwyczajnie prosta zręcznościówka na zasadzie "łap wszystko, żeby tylko się nie zbilo" tak jak kiedyś w słynnych radzieckich jajeczkach, które wylapywał wilk do koszyka. Na pierwszy rzut oka zaraz po pojawieniu się pierwszej planszy mogłoby się wydawać, że będzie to coś naprawdę obiecującego. Kopalniany wózek na szynach gotowy do startu sugeruje każdemu przecież jakiś rajd po kopalni z przeszkodami lub coś podobnego. Takie były pamiętam pierwotne zamierzenia, lecz projekt został porzucony. Pod względem szaty graficznej w tamtym okresie, kiedy powstała "The Underground"\* (\*czy też w drugiej wersji jako "Under The Ground" - na marginesie mówiąc, zupełnie dwa inne znaczenia obu tytułów) byliśmy już w stanie zrobić bardzo ciekawe scenerie. Hermes nieustannie rozwijał swój warsztat i umiejętności, w międzyczasie tworząc wiele ciekawych prac w trybie F.L.I. W tym momencie przypominam też sobie, że nie udało mi się znaleźć czasu na poskładanie kolekcji jego nagromadzonych grafik, do której przygotował ciekawą oprawę. Szkoda, byłby to naprawdę ciekawy przegląd jego ówczesnych

dokonań i możliwości na C-64. Wracając jeszcze bliżej do pytania, tematyka podziemna tej gry to też na pewno wynik własnych fascynacji do odkrywania podziemnych obiektów, sztolni, kopalni i innych. Żałuję, że nie udało się zrobić tej gry znacznie ciekawszą, ale jednak był to kolejny etap zdobywania doświadczenia i nowych umiejętności.

**„Knoorkie” oraz „The Underground” jak wskazuje tekst na ekranie gry zostały sprzedane firmie TimSoft. Czy udało się tam rzeczywiście podpisać właściwe umowy?**

Jeśli chodzi o "The Underground" to nigdy tej gry nie sprzedaliśmy, nie było do tego żadnych podstaw i cienia szansy żeby ktoś kupił ten produkt z powodów wymienionych w poprzednim wątku, głównie decydowała znikoma atrakcyjność produktu. Musiałbym sprawdzić czy faktycznie wersja gry jest dostępna z podpisem TimSoft czy nie przypadkiem L.K.Avalon, ale na pewno żadna z tych firm nie podpisała z nami nigdy umowy na dystrybucję "The Underground". Nie jestem do końca pewny czy nie wysyłaliśmy właśnie dema do L.K.Avalon i czy nie dostaliśmy wtedy negatywnej odpowiedzi telefonicznej. Pamiętam jednak, że później w przypadku Knoorkiego nawiązywaliśmy kontakt telefoniczny z nimi, ale wówczas już L.K.Avalon nie była zainteresowana publikacją żadnej gry na C-64 ze względu na przedstawienie się na mocno rozwijający się rynek gier dla PC. Knoorkiemu natomiast



udało się odnieść ostateczny sukces i umowę na rozpowszechnianie gry podpisaliśmy w dniu 14 lipca 1996 w znanej zresztą dobrze na rynku komputerowym i do dziś istniejącej koszalińskiej firmie TimSoft, do której to na długą wycieczkę pociągiem wybraliśmy się z Hermesem osobiście. Miła i pamiętna była to dla nas wizyta. Przeprowadziliśmy prezentację całej gry od początku do końca z wyjaśnieniem wszystkich szczegółów i po propozycji finansowej ze strony szefostwa Timsoftu (na negocjacje raczej nie było szans ze względów prawie identycznych jak w L.K.Avalon) przystaliśmy na ostateczne warunki. Patrząc z perspektywy poniesionego wkładu pracy w stworzenie gry nie była to relatywnie duża kwota pieniędzy, ale jak na nasze polskie warunki u schyłku zainteresowania C-64 usatysfakcjonowała nas nawet bardzo. Było to naprawdę mile przeżycie dla nas i radość z faktu, że coś od początku do końca udało się fajnego zrobić, a tym samym były to także pierwsze uczciwie wypracowane pieniądze. W TimSoftcie obiecano spełnić naszą jedyną prośbę jeszcze – mianowicie, że po wydaniu gry otrzymamy po jednej jej oficjalnej kopii. Tego już jednak nikt się nie doczekał, ponieważ do tej pory nie ujrzałem oficjalnego wydania Knoorkiego, tak jak to miało miejsce w przypadku ich pozostałych wydawnictw na C-64. Już później nie dociekaliśmy, jakie były naprawdę losy gry po zakupieniu przez TimSoft prawa do dystrybucji i to także z możliwością dystrybucji poza granicami Polski. Wróciliśmy do domu, ale odwiedziliśmy jeszcze na koniec nasze Morze Bałtyckie na plaży w Mielnie. Trafiliśmy zatem, jak sobie już zresztą wcześniej uświadamialiśmy, na ostateczny kres Commodore C-64 na rynku gier komercyjnych. Po tej wizycie nastąpił dla nas koniec pięknej ery, ale za to miły i niezapomniany. Trochę pozostał żal i niedosyt, że nie było już najmniejszej motywacji, aby po tym pamiętnym powrocie do domu odpocząć do końca wakacji i pomyśleć o zebraniu się do dalszej pracy nad nową grą.

**Gra została sprzedana w 1996 roku, ale z tego, co wiem grę ukończyłeś dużo wcześniej zanim udało się ją sprzedać. Dlaczego musiała przeleżeć tyle czasu zanim zdecydowałeś się ją wydać?**

Już więc wyjaśniam - jak nadmienilem okres poświęcony na stworzenie Knoorkiego przypadł gdzieś między wczesną wiosną 1994, a środkiem lata 1995 ostatecznie. Tak mogę skojarzyć te terminy bez trudu dokładnie dzisiaj, szczególnie koniec mam udokumentowany w pewnej korespondencji o której za chwilę też opowiem. Rok 1994, był rokiem dosyć charakterystycznym w moim życiu, w międzyczasie skończyłem 18 lat i tym samym minęły też równe 3 lata poświęcone dla C-64. Odpoczywając od szkoły i komputera tamte wakacje spędzałem na swoich pierwszych dłuższych niezapomnianych wyjazdach w góry, gdzie między innymi obszedłem wiele kilometrów po Tatrach i Bieszczadach. Dobrze naładowane akumulatory sprawiły, że wracając do szkoły po wakacjach kontynuowałem dalej pracę nad grą, która przeciągnęła się

do kolejnych wakacji ostatecznie. Ale dlaczego więc dopiero rok później w lipcu 1996 sfinalizowaliśmy umowę w Timsoft – to proste, poszukiwaliśmy przez ten czas najlepszego rynku zbytu na nasz produkt, lepszego niż w Polsce i przez te długie miesiące, które są, jakby nie patrzeć - wielką luką, staraliśmy się zainteresować kogoś z zachodnich dystrybutorów. W tym czasie mogłaby powstać przecież kolejna część gry, gdyby sprawa jej wydania została załatwiona od razu, a tak czas został zmarnowany na długie wielomiesięczne poszukiwania wydawcy. W sytuacji już i tak dosyć trudnej, demo gry wysłaliśmy w pierwszej kolejności do CodeMasters w Anglii, było to dokładnie 28 sierpnia 1995. Po szybkiej pierwszej odpowiedzi i ich prośbie o chwilową cierpliwość z braku ich czasu na przeanalizowanie naszego dema, byłem mocno podekscytowany i czekałem co dalej odpiszą. Niedługo później otrzymałem drugi list w którym dostałem mile podziękowania za nadesłane demo oraz zainteresowanie firmą, lecz ubolewali, że z powodów oczywistych nie mogą ująć w planach wydawniczych już żadnej gry na C-64. Taka samą odpowiedź dostałem również nieco później po skontaktowaniu się ze znanym niemieckim wydawnictwem komputerowym C.P.Verlag. Bezskuteczne poszukiwania zachodniego wydawcy dla Knoorkiego zakończyły się więc na pamiątkach w postaci korespondencji listownej. Naprawdę bardzo mi szkoda do dzisiaj tego faktu, że tam „gdzieś” wtedy na zachodzie nie udało się ostatecznie i znacznie szybciej pokazać nasz produkt jeszcze i tak szerokiej rzeszy „komodorowców”.

**Czy nie myślałeś, aby teraz może stworzyć następną część gry „Knoorkie” albo napisać inną nową grę?**

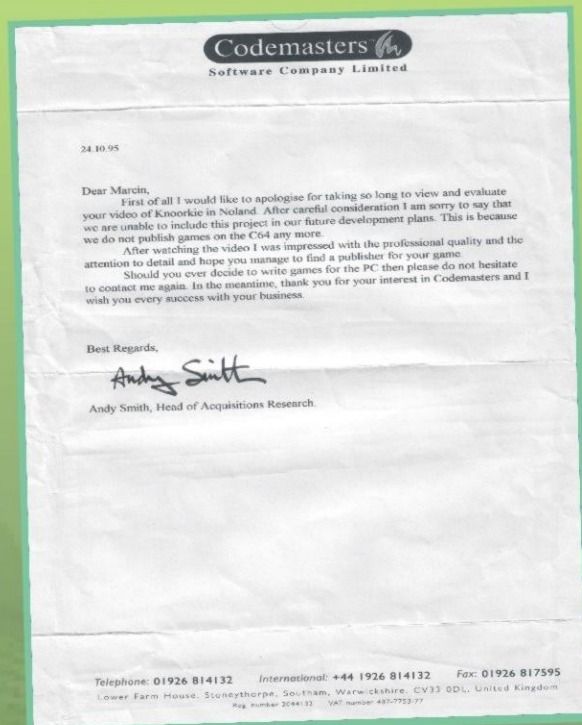
Owszem, od czasu do czasu powraca mi myśl i chęć, aby może jeszcze kiedyś spróbować zrobić drugą część przygód Knoorkiego. Lecz ze względu na całkowity brak wolnego czasu na takie hobby, jest to na chwile obecną temat nie do pokonania. Sprawy zawodowe i ogólnie wiele spraw związanych na co dzień z życiem prywatnym nie pozwalają na to. Gdyby jednak nagle zdarzył się jakiś cud i rynek gier na C-64 domagałby się takich produkcji i jeśli można by było utrzymać się z takiej profesji jak w latach 80's to nie wahałbym się zapewne do podjęcia mocnych zmian zawodowych. Sądzę, że kilka części takiej gry można by wyprodukować w ciągu roku bez większych trudności, powiedzmy raz na kwartał przy spokojnym tempie prac wychodziłby nowy tytuł. Produkcja takich gier to naprawdę znikomą nakład osobowy i finansowy w porównaniu z tym jak wygląda dziś tworzenie gier komputerowych przez wielkie zespoły ludzi w dużych firmach. To już jest zupełnie inny wymiar w produkcji gier.

**Jak teraz po latach odbierasz zainteresowanie tą grą?**

Zdaję sobie ogromną sprawę, że sympatyków tego gatunku gier jest bardzo wielu na całym świecie. Ludzie ci odnoszą się do takich i podobnych gier przede wszystkim z niezwykłym sentymentem, ponieważ wielu z nich zagrało w nie pierwszy raz już przeszło 20 lat temu i do dzisiaj o nich



pamiętają i do dzisiaj dzięki doskonałym emulatorom mogą do nich powrócić i jeszcze raz poczuć ten sam niezapomniany smak. Knoorkie powstał co prawda nieco później od tych wielu znanych klasyków, ale mimo wszystko został dostrzeżony przez kogo trzeba i wywarł na pewno na niejednej osobie duże wrażenie, a także sprawił miłą frajdę każdemu kto spędził z nim ten czas. Nie jestem w stanie oszacować jaka jest liczba graczy, która do tej pory ogólnie w bardzo pozytywny sposób oceniła naszą produkcję i stawia ją sobie za jedno z ciekawszych dokonań polskich twórców gier dla C-64. Jak do tej pory natknąłem się ogólnie na dosyć miłą ocenę Knoorkiego przeszukując w internecie fora graczy i czytając ich różnorodne posty. Wiele osób ocenia grę za jedną z najbardziej udanych nie tylko graficznie gier w historii C-64, inni z kolei krytykują ją za nieudaną próbę dorównania Dizziemu. Oczywiście każdy może mieć na ten temat swoje zdanie i trzeba to uszanować. Ja zastanawiałem się natomiast wielokrotnie, co by było gdybyśmy wydali tę grę jako kolejną z przygód właśnie Dizziego. Może w tym momencie zabrzmić trochę zuchwale, ale raczej Dizzy na pewno by się nie powstydził stworzonej pierwotnie dla Knoorkiego krainy, a dotychczasowi - zresztą genialni scenarzyści przygód jajowatego mogliby być bardzo miło zaskoczeni przypominającą, ale jednak nieco odmienną scenerią. W tym pytaniu nasuwa się też automatycznie drugie, mianowicie - co tak naprawdę decyduje w tego rodzaju grach, że mają one swoje zamknięte szerokie grono miłośników? Przede wszystkim istotny jest fakt, że przewija się w nich jak w bajkach od początku do końca naturalna wola walki dobra ze złem, w której można wziąć samemu udział. Bohater takiej gry jest zawsze postacią pozytywną, ma od początku do końca dobre zamiary, stara się pomóc każdemu kogo spotka na swojej drodze do celu i tym samym oczekuje pomocy od innych bez których ukończenie gry byłoby jednak niemożliwe. Dla wielu osób które przenoszą się do świata takich gier jest to prawdziwa odeskocznia od otaczającej rzeczywistości, w której jak wiadomo nie często możemy liczyć na prawdziwą pomoc, jak również sami ją okazać, a nawet ciężko i dziś o to by zostać chociażby mile powitany przez kogoś rzeczywiście szczerze uśmiechniętego. W takich właśnie to prawdziwych bajkach jak Dizzy i Knoorkie zostało to we właściwy sposób zrealizowane. I to tak naprawdę wielu cieszy. W życiu zawodowym zajmujesz się czymś innym niż komputerami, zdradź czytelnikom tego magazynu co obecnie porabiasz? Po ukończeniu w 2001 roku Politechniki Wrocławskiej na Wydziale Elektrycznym prawie od razu zacząłem pracować w dużej firmie produkcyjnej jako inżynier od spraw związanych z automatyką przemysłową i utrzymaniem ruchu zakładu. Komputer towarzyszy mi więc w pracy jako narzędzie od samego początku. Przez te lata miałem dużo możliwości poznania i wykonania ciekawych projektów z zakresu automatyki przemysłowej opartych głównie na



programowaniu sterowników PLC, a także z wykorzystaniem nowoczesnych napędów silników elektrycznych oraz wielu także innych programowalnych elementów automatyki. Wiedza i ogólna smykalka do programowania zapoczątkowana jeszcze w czasach C-64 przydała się tu na pewno. Obecnie i już prawie półtora roku pracuję w oddziale austriackiej firmy związanej z sektorem energetycznym. Zajmuję się tu także automatyzacją procesów, trochę innego rodzaju niż niegdyś w przemyśle. Realizujemy projekty inwestycyjne polskiej energetyki przeważnie na dużych stacjach energetycznych i to głównie wysokich napięć, gdzie instalujemy urządzenia sterownicze i zabezpieczające oraz uruchamiamy systemy zdalnego sterowania i nadzoru dla tak ważnych obiektów energetycznych. Dużo czasu spędza się z tego powodu w delegacjach co często bywa bardzo męczące i mocno odrywające od normalnego życia. Natomiast w swoim wolnym czasie nie zapominam o komputerze i w ramach hobby nadal pasjonuję się programowaniem stosując dzisiejsze technologie programistyczne, z których kilka dzisiaj szczególnie mnie interesuje. Na pewno z programowaniem nie rozstanę się tak prędko, bo jednak jest to rozwojowe i nieustannie wciągające zajęcie.

**Dzięki za rozmowę !**

Dzięki serdeczne, a przy okazji rozpoczynającego się nowego roku 2010 chciałbym życzyć wszystkim czytelnikom C&A Fan zrealizowania swoich planów osobistych, zawodowych i nie tylko. Szczególnie dużo zdrowia i pogody ducha na co dzień! Pozdrawiam!

rozmawiał Ramos



# ŚWIATECZNA AWARIA

DECK SIX, 1997

Korzystając z okazji, że jesteśmy właśnie w okresie świątecznym, chciałbym zaprezentować grę, której charakter utrzymany jest właśnie w klimacie świąt Bożego Narodzenia.

Zbliża się Gwiazdka, Święty Mikołaj jak zwykle w poście czoła ciężko pracuje, aby zdążyć dostarczyć prezenty wszystkim dzieciom. Ale niestety, w tym roku jego plany postanawia pokrzyżować niejaki zły pingwin, który kradnąc Mikołajowi cały ładunek, prawdopodobnie próbuje sobie zrekompensować urazę z dzieciństwa. Ale w tym całym niecnym planie zapomniał o zabezpieczeniu skradzionego mienia, czego efektem jest gubienie prezentów podczas ucieczki. Mikołajowi nie pozostaje zatem nic innego, jak pozбиieranie zgubionych paczek, które jednocześnie doprowadzą go do złodziejaszka. Program, którego autorem jest polska grupa Deck Six, to przykład klasycznej platformówki. I jak przyszło na rodzimy produkt, jest oczywiście w języku polskim.

Naszym zadaniem jest zbieranie porozrzucanych paczek. Aby móc przechodzić do kolejnych etapów, należy zebrać odpowiednią ilość prezentów na poszczególnych planszach. Bywa tak, że na niektórych poziomach widać tylko jedną paczuszkę, a po zebraniu jej w innym miejscu planszy pojawi się następna itd. aż uzbieramy wszystkie. No tak, ale żeby nie było tak łatwo, zły pingwin wysłał przeciwko nam hordy najróżniejszych osobiowości. I tak na swojej drodze możemy spotkać m. in. latające ptaszki, pingwiny a także biegające i skaczące kible, krzesła, kosze na śmieci, komputery, donice z jakimś kwiatkiem itd. Nasz bohater, aby ich wyeliminować, nie skacze im na głowę (jakby się można było domyślać) ale oddając strzał z bliskiej odległości unieruchamia delikwenta na chwilę, po czym może go sobie zebrać jako zdobycz zamienioną na punkty, lub specjalny prezent (innego koloru niż pozostałe), przenoszący go do rundy bonusowej (np. gra "Pamięć" lub fruwanie w szybie wentylacyjnym i zbieranie latających po nim paczek). Wyeliminowani przeciwnicy zastępowani są następnymi, którzy spadają nam na głowę prosto z nieba.

Prócz prezentów przenoszących nas do planszy bonusowej, dostajemy od czasu do czasu także inne przydatne gadżety; buty z dopalaczami, polepszacze do naszej broni itp..

Autorzy gry dobrze wiedzieli, że nasz bohater ma już swoje lata i czasami może nie domagać. A pogoń za wrednym pingwinem wymaga nie lada wysiłku. Toteż dali mu dwóch pomocników; Miśka i Bałwana, którzy prócz wyglądu różnią się także rodzajem broni. Startując grę, możemy właśnie w menu wybrać sobie, którą z trzech postaci chcemy być,



albo dzięki opcji multiplayer zaprosić do zabawy jeszcze dwójkę znajomych, którzy będą sterować pozostałymi bohaterami. I takim to sposobem, w "Świąteczną Awarię" może zagrać do trzech graczy jednocześnie.

Grafika w grze nie jest oszalamiająca, aczkolwiek jest poprawna. Plansze są dość czytelne, kolory dobrze dobrane, szczegółowość wykonania postaci także nie jest zła. Szkoda tylko, że nasi bohaterowie cechują się małą ilością klatek animacji, co wpływa na jakość ich poruszania się. Poza tym gra zachowuje się płynnie, nie szarpie, nawet na słabym sprzęcie.

Muzyka oraz dźwięk w grze stoją na raczej dobrym poziomie. Muzyczka jest łatwa i przyjemna, choć szkoda, że podczas całej rozgrywki towarzyszy nam tylko jeden moduł. Ale jeśli chcemy, możemy pogrzebać troszkę w plikach gry i takowy moduł sobie podmienić (musimy tylko dać oryginalną nazwę, wybranemu przez nas utworowi). Efekty są dość ciekawe, sample często charakteryzują się dobrym humorem.

"Świąteczna Awaria" jest programem zupełnie darmowym, co poniekąd troszkę komplikuje jej ocenę. Ale gdyby zapomnieć na chwilę o jej statusie, ocenić by można było ją w kwestii wykonania, jako przeciętną, ale charakteryzującą się bardzo wysoką grywalnością, szczególnie gdy rozgrywka prowadzona jest przez trzech graczy jednocześnie. Poza tym niskie wymagania zaawansowania gracza oraz znikomy poziom agresji, sprawiają, że po "Świąteczną Awarię" mogą sięgnąć także dzieci. Polecam grę wszystkim tym, którzy podczas całego tego świątecznego szalu, zapomnieli o chwili relaksu, odpoczynku i dobrej zabawy.

don\_rafito

## AMIGA

GRAFIKA: 65

DŹWIĘK: 70

GRYWALNOŚĆ: 85

OCENA  
KOŃCOWA:

# 75





# JEEP COMMAND

ARGUS SOFTWARE, 1986

*Jeep Command* to gra opierająca się na prostym, acz nośnym pomysśle. Oto siadamy za sterami jeepa, by pokonać trasę najeżoną licznymi przeszkodami. Te bywają dwojakiego rodzaju. Mogą być to różnego typu nierówności terenu - dziury w nawierzchni, kamienie, ale też nisko zawieszony strop jaskini. Poza tym zmagamy się z pociskami batalistycznymi. Cokolwiek dziwnymi. Niektóre z nich po prostu krążą sobie mniej lub bardziej leniwie nad powierzchnią ziemi, inne swoją trajektorią wyznaczają krzywą trójkątną... Czyli czysta abstrakcja. Ale też w grach z tamtych lat rzadko kiedy próbowano wiernie odwzorować rzeczywistość.

Sterowanie pojazdem jest proste - ruchy w lewo/prawo zmniejszają/zwiększają prędkość, z kolei "góra" powoduje skok jeepa. Nadlatujące pociski należy zestrzelić weiskając po prostu fire. W przypadku, gdy pociski nadlatują z lewego końca ekranu, należy dodatkowo wdusić "lewo". Warto rzucić okiem na pasek poniżej ekranu gry. Oprócz liczby pozostałych żyć (na początku mamy ich 5), obszar ten niesie dwie inne informacje. Pasek "speed" oznacza oczywiście prędkość jeepa. Ramka dokoła tego paska przedstawia z kolei trasę, którą musimy pokonać. Ramka ta wypełnia się stopniowo, wraz z odległością jaką pokonujemy. Jak widać, trasa nie jest krótka. Lecz nie jej długość powoduje, iż gra jest potwornie trudna. Z początku można odnieść inne wrażenie, ale im dalej, tym łatwiej o bluzgi posyłane w kierunku monitora. Bywają momenty, w których idealnie trzeba wyważyć prędkość jeepa, perfekcyjnie wybrać moment skoku i oddania strzału we wrogi obiekt.

Szczególnie dotkliwe bywają fragmenty rozgrywające się na platformach bądź w jaskiniach. Autorzy postawili - na szczęście - na dużą liczbę punktów restartowych, jednakże wyżej wymienione sekwencje są zazwyczaj bardzo długie i trzeba je pokonać w całości. Również z tego powodu gra potrafi szybko znużyć. Jednakże nade wszystko autorowi zabrakło pomysłów na większe urozmaicenie terenu, na bardziej wymyślne przeszkody.



Wrażenia techniczne - raczej nieszczególne. Co prawda grze towarzyszy sympatyczna, chwytliwa muzyeczka, jednakże i ona szybko zaczyna nużyć. Na dodatek melodia gwałtownie urywa się przy stracie życia, co jest dosyć denerwujące. Grafika nawet jak na 1986 rok jest dość słaba. Co prawda sam pojazd został narysowany całkiem ładnie, za to tło, stanowiące nieliczne chmurki na szarym niebie, naprawdę nie zachwyca. Warto rzucić okiem na *Jeep Command* (zwłaszcza, jeśli jest się fanem *Moon Patrol*), jednakże podejrzewam, iż większość z was wyłączy grę już po kilkudziesięciu minutach.

p.a.



C-64

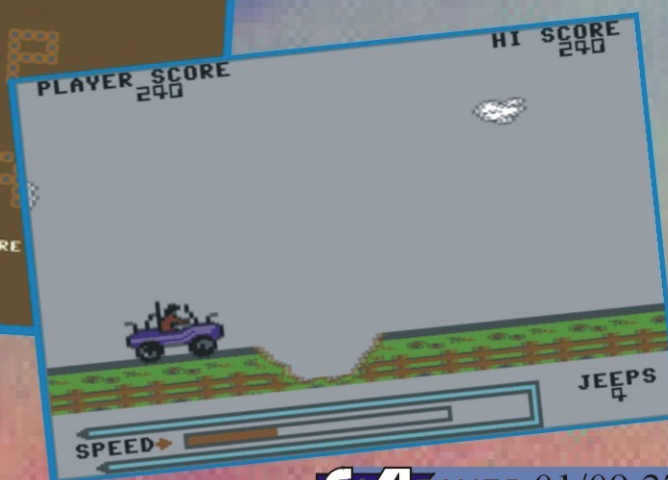
GRAFIKA: 45

DŹWIĘK: 53

GRYwalność: 42

OCENA KOŃCOWA: 44

JEEP  
COMMAND  
COPYRIGHT ARGUS SOFTWARE



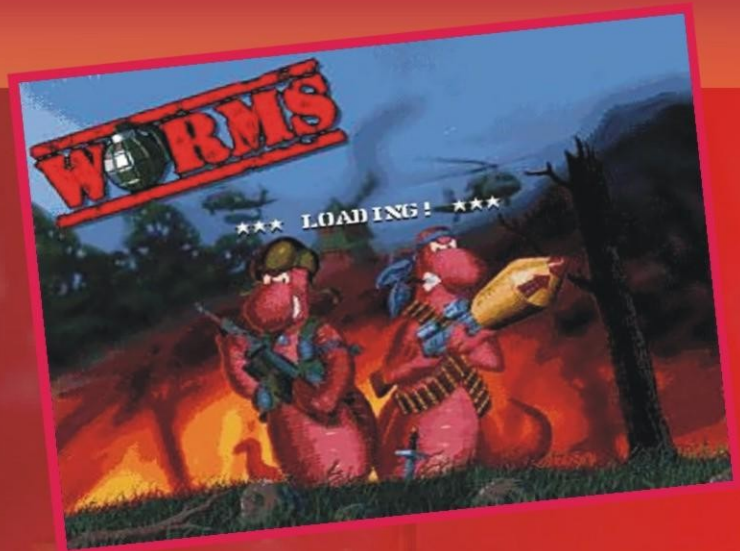


TEAM 17, 1995

Blady świt. Pasma blednącej mgły spowijały las, polanę oraz całą okolicę. Trawa mokra od rosy błyszczała od pierwszych promieni budzącego się słońca. W oddali słychać tylko śpiew ptaków, bzyczenie owadów i delikatny szum liści poruszanych przez lekki letni wiaterek. Ale to tylko pozory kolejnego spokojnego dnia. Po obu stronach polany, przy skraju lasu widać z oddali lekko zamaskowane okopy, w których w pełnym skupieniu siedzą żołnierze, przygotowujący się do wielkiej i krwawej bitwy. Podczas zbliżenia się do jednego z okopów, słychać krzątanie, szezęk ładowanej broni, oraz wydawane z charyzmą, rozkazy dowódcy. Obie strony są już przygotowane do walki, pełne odwagi, poświęcenia i gotowości oddania życia w słusznej sprawie. A tymi stronami są dwie, wrogo nastawione i gotowe pójść na całość, armie... robaków.

Tytułowe robale, to gra która doczekała się tylu wersji i kolejnych odsłon, że jest popularna wśród graczy do dnia dzisiejszego. W „Worms” można zagrać zarówno na komputerach, jak i na konsolach. Mało tego istnieje także wersja napisana w javie, dostępna dla telefonów komórkowych. Ale pewnie niewiele osób, grających w dzisiejsze wersje (mowa tu przede wszystkim o kolejnych odsłonach „Worms 3D”) wie, że swój początek gra miała właśnie na Amidze. Znany wszystkim z różnych hitów na Przyjaciółkę, zespół Team 17 postanowił stworzyć program, który będzie zawierał elementy strategii, gry platformowej, logicznej i przygodowej, a przede wszystkim dobrze bawił. Dlatego, grę „Worms” ciężko jest zaliczyć tylko do jednego gatunku. Najczęściej stosuje się przypisanie: strategiczno – przygodowa.

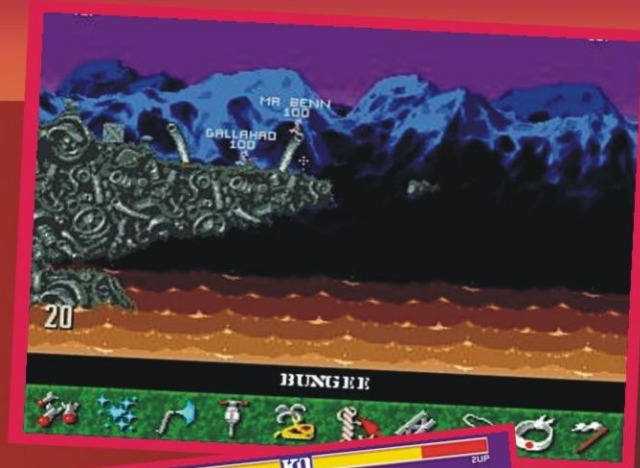
Ale do rzeczy. W grze dostajemy oddział składający się z czterech robaków. Imiona robaków i nazwę drużyny możemy zapożyczyć z gotowych szablonów lub stworzyć własne. Głównym zadaniem jest oczywiście zdobywanie kolejnych terenów, co połączone jest z toceniem bitew z kolejnymi pretendentami. Rozgrywki możemy toczyć w kilku wariantach, od turnieju po



pojedyncze bitwy. Jednocześnie na planszy może znajdować się do czterech drużyn. Prócz opcji grania z komputerem, walkę możemy prowadzić z żywymi przeciwnikami, co naprawdę bardzo podnosi atrakcyjność gry. No bo wyobraźmy sobie sytuację, że zaprosiliśmy znajomych, np. kolegów z pracy. I akurat jest was czterech. Cztery drużyny, no cóż myślę że piwo stanie się tutaj drugorzędnym dodatkiem. Kolejne plansze są naprawdę bardzo zróżnicowane. Charakteryzują się nie tylko urozmaiconą scenerią (począwszy od zalesionych terenów, poprzez piekło, obcą planetę na walce w zimowej scenerii kończąc), ale także różnym ukształtowaniem (pagórki, góry, wąwozy, jaskinie, wysepki itd.). Miłym dodatkiem jest fakt, że sami sobie możemy stworzyć plansze. Musi to być obrazek o odpowiednich parametrach (format iff, 960x350x3). Nasi mali bohaterowie mają do dyspozycji niemały arsenał. Od broni palnej (bazooka, strzelba uzi, granat, itp.), na broni masowego rażenia kończąc (rakiety, nalot



itp.). Ale żeby nie było tak łatwo, nasi żołnierze muszą mieć niezłe oko i wyczucie. Prócz ustawienia kąta i siły strzału, musimy także uwzględnić prędkość i kierunek wiatru, który często jest przyczyną chybień i zmarnowanej amunicji. Prócz wykorzystania wszystkiego co strzela i wybucha, nasz robak może także walczyć wręcz. Np. gdy jest dostatecznie blisko, może podejść i zasadzić soczystego kopa swojemu wrogowi, co może skończyć się nawet kilkumetrowym lotem. Prócz samej walki, można wykorzystać wszystkie przydatne narzędzia ułatwiające przemieszczanie się po planszy. Można np. pobawić się w tarzana i pobujać się na linie. Istnieje także możliwość wcielenia się w inżyniera budowlanego; zbudować most, lub wykopać



tunel. A dzięki teleportacji robale mogą poczuć się jak bohaterowie „Star Trek-a”.

Ładne menu, dobrze dobrana kolorystyka i szczegółowość plansz, przyzwoita animacja i scrolling, to tylko jedne z wielu graficznych walorów gry. Co prawda, niektóre elementy, szczególnie nasi bohaterowie, zrobione zaledwie z kilkunastu pikseli, mogą z początku wydać się troszkę nieczytelne. Ale robaczki są dobrze opisane i ruszają się tak żwawo, że po pewnym czasie nie sposób ich nie zauważyć. Brushy prezentowanych broni i narzędzi są dobrze wykonane i nie sprawiają kłopotu w wyborze.

Dźwięk w grze to przede wszystkim duża ilość sampli, prezentujących różne efekty (strzały, wybuchy, odgłos wykorzystywanego narzędzia itp.). Prócz tego, robale podczas przemieszczania się, walki, a nawet umierania, mogą wypowiadać różne ciekawe kwestie, często charakteryzujące się czarnym humorem. Tu także

możemy ingerować, wgrywając sobie swój własny zestaw dźwięków, podnosząc atrakcyjność gry. Sample muszą być w formacie 8svx i muszą nosić oryginalne nazwy plików.

Szkoda tylko, że w grze zabrakło jakiegoś podkładu muzycznego. Np. puszczenie w tle marsza wojskowego nie tylko urozmaiciłoby rozrywkę, ale także podniosłoby morale naszych małych koleżków.

„Worms” dzięki zastosowanym rozwiązaniom (wspomnianym wyżej, zawartym elementom z kilku gatunków) jest dobrą pozycją zarówno dla amatorów strzelanek, platformówek, strategii a także gier logicznych. Warto nie grać w nią samemu, tylko z drugim (trzecim i czwartym) graczem. Potrafi uprzyjemnić każde spotkanie w gronie znajomych na wiele godzin. Nawet do tego stopnia, że może paść pytanie: „no to co Marian, kiedy znowu umawiamy się na Wormsy?”. Nie dodać, nie ująć, tylko zagrać.

don\_rafito

**AMIGA**

GRAFIKA: 85

DŹWIĘK: 80

GRYWALNOŚĆ: 95

OCENA KOŃCOWA: 90





# FLYIN' HIGH

APC&TCP, 1997

Trójwymiarowe silniki graficzne wprowadzone w latach 90', to dziś jeden z głównych elementów programów gier komputerowych. Znajdują swoje zastosowanie w wielu gatunkach. Przede wszystkim w FPS'ach, platformówkach oraz samochodówkach.

Prezentowana gra, jest bodajże jedną z pierwszych, jeżeli nie pierwszą z samochodówką 3D na Amigę, o tak zaawansowanym silniku graficznym. Na pierwszy rzut oka można powiedzieć „gra jak z PlayStation”. Dedykowana była dla użytkowników modeli wyposażonych w kości AGA, kart graficznych oraz napęd CD. I chociaż do pracy wystarczył jej już seryjny procesor z A1200, oraz pamięć Fast, ale do jako takiej zabawy potrzebna już była 030/50 MHz. Natomiast aby uraczyć się pełnymi walorami gry Amiga powinna być już wyposażona w kartę turbo z 040/060 na pokładzie, oraz kartę GFX.

W grze ścigamy się samochodzikami, które raczej nie są w powszechnym użyciu, ale charakteryzują się dość ciekawym wyglądem. Przypominają raczej jakiegoś quada z zamontowaną kabiną dla kierowcy. Tryb gry możemy prowadzić w trzech wariantach. Podczas testowania trasy możemy wybrać sobie jedną z kilkunastu tras wchodzących w skład programu. Charakteryzują się one dużym zróżnicowaniem pod względem scenerii. Raz możemy się ścigać po ulicach miasta, innym razem trasa wyścigu przebiega przez środek lasu, do wyboru jest także teren górzysty oraz dżungla. Drugi wariant to klasyczny przykład trybu kariery, w którym liczą się zdobyte na mecie miejsca. Odpowiednio wysokie dają nam zarobić punkty które później klasyfikują nas w tabeli zwycięzców. Ostatni wariant to jazda na czas, tzw. „speed-cup”. Możemy tutaj pobawić się bicie rekordów, a wygląd tabeli zwycięzców będzie uzależniony od graczy którzy najszybciej będą pokonywać kolejne trasy.

Występująca opcja multiplayera, pozwala nam pościgać się jeszcze z trzema żywymi graczami. Błędem niestety



było tu zastosowanie podzielonego ekranu (na cztery!!!). Gra przy czterech ekranach staje się ciut niewygodna, a na monitorze robi się troszkę ciasno. Zamiast tego można było zastosować grę przez kabelek, zważywszy na to, że w czasie kiedy program się ukazał, na Amigę były już gry korzystające z możliwości grania przez kabel w opcjach multiplayer.

Prócz samych umiejętności prowadzenia pojazdu, w grze możemy także korzystać z dodatkowego wyposażenia, do którego należą rakiety służące do odstrzału naszych przeciwników, oraz dopalacze, dające naszemu pojazdowi nieziemskie przyspieszenie. Podczas rozrywki, możemy dwójako wejść w posiadanie tychże udogodnień: znajdując je podczas wyścigu (po prostu leżą sobie na drodze), lub kupując w sklepie za pieniądze, które notabene także leżą na ulicy. Możemy także dostać nieco grosza za zajęcie dobrego miejsca na mecie. Warto jeszcze dodać, że w owym sklepie można sobie udoskonalić nasz pojazd, dokupując do niego inne elementy.

Sterowanie w „Flyin'High” nie należy do skomplikowanych. Nasz samochodzik jest prawie całkowicie zautomatyzowany. Nie interesuje nas żadna zmiana biegów i innych tego typu rzeczy. Wystarczy, gaz, hamulec, lewo i prawo. A także klawisz uruchamiający dodatkowe wyposażenie.

Silnik graficzny jest w przeważającej części trójwymiarowy i jak na jedną z pierwszych tego typu gier prezentuje się dość dobrze. Wygląd tras, poszczególnych elementów, budynków, drzew, skał itd. daje dobre wrażenie odczucia trzeciego wymiaru, nawet pojazdy wykonane są z brył, a nie są tylko bitmapami. Kolorystyka i szczegółowość wykonania też nie mają sobie wiele do zarzucenia, są czytelne i ładnie wykonane. Na plus można zaliczyć także możliwość konfiguracji wyświetlanego ekranu, co przyda się użytkownikom ze słabszym sprzętem. I tak więc mamy tu do wyboru rozdzielczość 160x128 w trybie 1x1 piksel, 160x128 w trybie 2x2 piksele (zarezerwowany przede wszystkim dla najsłabszych konfiguracji), oraz 320x256. Ta ostatnia polecana jest tylko dla najmocniejszych Amig. Prócz samej jazdy, na plus można zaliczyć ładnie wykonane główne menu programu, oraz pozostałe elementy.







Płynność gry, wiadomo przekładać się będzie przede wszystkim na moc komputera. Mimo pozytywnych odczuć względem grafiki, można zauważyć kilka błędów. Jednym z nich jest mała ilość klatek animacji dla pojazdów, widać to szczególnie wtedy gdy samochody, np. po zderzeniu obracają się wokół własnej osi. Także niektóre elementy spotykane na drodze mogą się wydawać nieco rozpixselowane, szczególnie te wykonane w bitmapach.

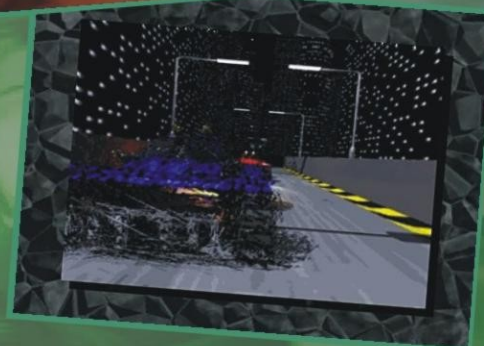
Muzyka w grze, oraz efekty dźwiękowe, owszem są dość poprawnie wykonane, prawidłowo współgrają z akcją toczącą się na ekranie, ale nie wnoszą sobą nic nowego. Standardy muzyczne i dźwiękowe w grze, zachowane są na pewnym poziomie przyzwoitości.

Program mimo swoich, przede wszystkim graficznych zalet posiada także liczne błędy, które po opadnięciu wszystkich ochów i achów mogą być nad wyraz widoczne. Przede wszystkim trasy są ciut za krótkie. Co prawda autorzy próbowali naprawić ten błąd, wypuszczając kolejne dodatki, w postaci dodatkowych tras. W pewnym momencie nie da się jeszcze nie zauważyć, że sztuczna inteligencja naszych przeciwników, a także zachowanie naszego pojazdu jest jeszcze nie dopracowane. Nasi rywale zdają się czasami, nie wiedzieć dokąd mają jechać, płaczą się, pchają się jeden na drugiego, tworząc „zlepki”. Druga sprawa, to

niski stopień trudności tras. Nasz samochodzik puszczoney w ruch, sam sobie dojedzie do mety, odbijając się brzegów, innych pojazdów i przeszkód, jak tocząca się kulka. Wystarczy tylko trzymać klawisz gazu.

Gra jak wspomniałem była pionierem w dziedzinie samochodówek 3D na Przyjaciółkę i z tego też względu, że była jedną z pierwszych można jej wybaczyć braki w dopracowaniu tego czy tamtego. Jest dobrą propozycją dla fanów amigowych gier z gatunku. Warto po nią sięgnąć i przekonać się jak Amiga stawiała pierwsze kroki w popularnych dziś wyścigowych gier 3D.

don\_rafito



## AMIGA aga

GRAFIKA: 90

DŹWIĘK: 80

GRYWALNOŚĆ: 70

OCENA KOŃCOWA: 80

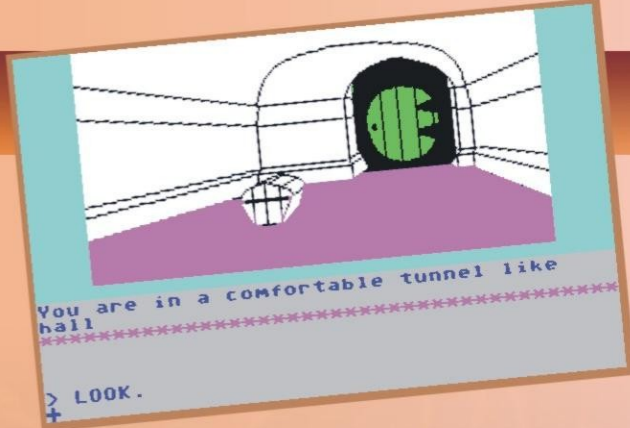


# GRY TEKSTOWE

Większość ludzi przyzwyczajona jest, że w grze musi być dobra grafika, sterowanie joy'em lub myszką, a przede wszystkim musi się w nią dobrze grać. W dzisiejszych czasach aby gra odniosła sukces na Amidze czy Commodore musi mieć dobrą grafikę, muzykę oraz powinna mieć oryginalną fabułę. Jednak w początkach tworzenia się takich produkcji było to nie istotne i tym co przykuwało graczy na długie godziny przed komputerem były gry tekstowe.

Gry tekstowe są to programy w których gracz steruje poczynaniami bohatera poprzez wydawanie komend tekstowych. Informacje o skutkach podejmowanych działań otrzymywane są także w postaci tekstowej. Pierwsze tego typu produkcje były całkowicie stworzone w trybie tekstowym. Dopiero później dodano do tego grafikę bardziej obrazującą daną sytuację. Obecnie tego typu gry określa się mianem gier fikcji interaktywnej. Jest to osobny rodzaj programów komputerowych, a właściwie gier, w których użytkownik posługuje się tekstem do komunikacji z programem i do wydawania poleceń fikcyjnej postaci, usytuowanej w wirtualnym świecie gry. Wydawane komendy są często bardzo proste i przyjmują postać pary słów np. „idź prosto”, „zabierz mapę” lub proste zadania np. „otwórz drzwi kluczem”. Obecne produkty wywodzą się z pierwszych gier tekstowych czy przygodowych i posiadają z nimi wiele cech wspólnych. Tego typu gry często rezygnują całkiem z grafiki i dźwięku, na rzecz rozbudowanej narracji, bądź skomplikowanych zagadek. Nazwę fikcji interaktywnej używa się, aby odróżnić ten gatunek gier, od ich pierwotnych gier tekstowych, które często umożliwiały tylko bardzo szczątkową komunikację użytkownika z programem.

Pierwsza gra tekstowa została stworzona przez Willa Crowthera w 1975 roku i nosiła tytuł „Advent”, która bardziej znana jest pod nazwą „Colossal Cave Adventure”. Napisana była w języku Fortran na komputer PDP-10. PDP-10 był produkowany przez firmę DEC. Komputery te używane były głównie przez duże organizacje dla krytycznych aplikacji np. finansowych, statystycznych. Zajmowały swoją powierzchnią całe pomieszczenia. Nazwa PDP-10 oznacza "Programmed Data Processor model 10". Była to pierwsza maszyna, na której dzielenie czasu stało się powszechną praktyką. W stworzonej na tym komputerze grze tekstowej, gracz kontrolował wydarzenia za pomocą



krótkich sformułowań np. "idź w lewo", "otwórz skrzynię" otrzymując opis tego, co było wynikiem wykonanej komendy. Autor stworzył grę z myślą o swoich córkach, jednak jego program szybko odniósł sukces wśród innych użytkowników tego komputera. W 1976 roku hacker Don Woods, znacznie ją rozbudował, dodając do niej zapożyczone prozy Tolkiena elementy fantastyczne jak elfy, trolle i inne stworzenia. W tym samym roku Jim Gillogly z Rand Corporation stworzył wersję uniksową przepisując kod z języka FORTRAN do C. Natomiast w 1981 roku firma The Software Toolworks przy współpracy autorów Crowthera i Woodsa wyuściła na rynek komercyjną wersję na komputer IBM PC pod nazwą „The Original Adventure”.

Przełom lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych to okres dużej świetności tekstówek. Duży sukces w Stanach Zjednoczonych ma firma Infocom, która wydawała serię gier tekstowych o nazwie „Zork”. Była to przełomowa gra w historii tego gatunku. Gracz wcielał się w bohatera, który poruszał się po wymyślonym świecie, zbierał odpowiednie przedmioty, wydając odpowiednie komendy typu „open door”. Aby ukończyć tę grę i móc w nią grać trzeba było znać dobrze język angielski. Pierwsza jej wersja została napisana w latach 1977–1979 przez Tima Andersona, Marca Blanka, Bruce'a Danielsa i Dave'a Leblinga, na komputerze DEC PDP-10 w języku programowania MDL. Po sukcesie tej gry programiści „Zork'a” założyli w 1979 r. firmę Infocom, która wydała wiele gier, opartych na grze „Zork”. Seria tych gier ukazała się też na C64 i innych 8-mio bitowych maszynach popularnych w tamtym czasie. W sumie powstała na 25 platformach systemowych. Do odtwarzania „Zork'a”, Joel Berez i Marc Blank napisali wyspecjalizowaną maszynę wirtualną, nazwaną Z-machine. Trylogia została napisana w Zork Implementation Language, języku podobnym do Lispu. Pierwszy interpreter kodu źródłowego Zork Implementation Language został napisany przez Scotta Cutlera na komputer TRS-80, a pierwsza część trylogii została pierwotnie opublikowana przez firmę Personal Software w 1980 r. pod nazwą „Zork”. Potem dystrybucją wszystkich swoich gier Infocom zajął się sam. Powodem, dla którego gra została rozbita na trzy części, była mała ilość pamięci dostępnej wówczas na komputerach domowych. W 1982 roku powstała pierwsza gra tekstowa o tematyce detektywistycznej o nazwie „Deadline”. Po raz pierwszy w historii gracz wcielał się w policjanta, który musi rozwiązać zagadkę zabójstwa bogatego przedsiębiorcy. W tym samym roku ukazuje się wersja tej gry na C64 wydana przez firmę Commodore i Infocom, a w 1983 firma Infocom wydaje następną wersję stworzoną przez Marca Blanka. Firma Infocom szła za ciosem i w jednym roku wydała kilka gier na wchodzący na

```
Wstęp
Witam Cie, drogi gracz.
Aaaa tam, nie bede udawal: czesc,
stary, smierdzacy skurwysynu! Tu znowu
soba umiłowany Yezymy. Masz oto przed
soba nowa gre grupy HOOF-PROGRAM. Gra
"Nova gra grupy HOOF-PROGRAM".
Nieee, tak naprawde gra niniejsza
nazywa sie "Pietruszka".
Cholera: chyba cos pojebalem... Tytuł
ow brzmiat raczej: "Gdybym palil
trawke, zerznalbym hustawke".
Niech to skurwialy syn, chyba jednak
zerkne do notatek... Aaaa, no tak.
Oczywiscie.
Masz przed soba gre obarczona tytułem
"Ucieczka ze spejs-szupu".
Jest to fabularna gra tekstowa, czyli
solowe RPG, hehehe. :) Pisalem ja
od 1999 do 2003 roku. Pewnie jestes
ciekaw, jakie bedzie twoje zadanie?
Tak??
NO TO STUL RYJ I CZEKAJ, AZ CI
POWIEM!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
```



rynek komputer C64. Taką grą stworzoną przez tą firmę, wtedy potentata wśród gier tekstowych, była napisana i wydana też na C64 przez Dave Leblinga gra o nazwie „Starcross”. Fabuła była osadzona w dalekiej przyszłości, a główny bohater szuka miejsca na zamieszkanie, przy okazji ma różne ciekawe przygody. W latach 1982-1988 Infocom, sam lub przy pomocy Commodore, wydał na C64 około 50 gier tekstowych, co plasowało ją na pierwszym miejscu wśród firm tworzących takie produkcje. W 1985 r. powstała chyba najbardziej kultowa gra stworzona przez Infocom. Była to gra o nazwie „A Mind Forever Voyaging”, która ze względu na rozbudowę fabułę i konieczność posiadania 128KB pamięci nie mogła powstać na inne komputery z mniejszą pamięcią, w tym na C64. Powstała za to na C128 jak trzy inne gry tej firmy: „Beyond Zork”, „Bureaucracy” oraz „Trinity”. Produkcje stworzone przez Infocom na C128 były zawsze zawarte na 2 stronach dyskietki i miały ciekawe zabezpieczenie przez kopiowaniem. Najpierw wczytywała się cała zawartość pierwszej strony dyskietki do pamięci, dopiero po przełożeniu dyskietki na drugą stronę można było zacząć grać. Gry stworzone na C128 były bardzo rozbudowane, posiadały ciekawą fabułę i wymagały od gracza sporych umiejętności w rozwiązywaniu zagadek. Chwilowy sukces gier tekstowych próbowały wykorzystać inne firmy wśród potentatów z branży gier m.in. Activision czy Electronic Arts. Jednak mimo stworzenia przez te firmy dobrych gier, kończyło się na jednym lub dwóch tytułach, i firmy zajmowały się innymi produkcjami przynoszącymi większe zyski. Na C64 stworzono ponad tysiąc gier tekstowych. Ich świetność przypadała na pierwsze lata 80-tych i skończyła się zainteresowaniem firm z początkiem lat 90-tych. Na przestrzeni lat tekstówki bardzo ewoluowały i rozwinęło się wiele ich odmian. Wprowadzono do nich grafikę, muzykę, dodano głównego bohatera, obsługę joystick'a lub myszki. Od prostych gier tekstowych rozwinęła się nowa gałąź gier przygodowych, która trwa do dziś, choć nie są one obecnie tak popularne jak kiedyś. Zainteresowanie firm grami tekstowymi zakończyło się pod koniec lat 80-tych, kiedy tworzenie takich produkcji po prostu stało się nieopłacalne.

Rozpiętość tematyczna takich gier tekstowych był ogromna. Dużym powodzeniem cieszyły się gry stworzone na podstawie książek czy w stylu science fiction. W Polsce tego typu produkcje nie osiągnęły takiego sukcesu jak na zachodzie, ale w okresie tworzenia gier na początku lat 80-tych kilka stało się nawet bardzo popularnych. Przykładem tego może być produkcja na ZX Spectrum „Smok Wawelski” czy „Puszka Pandory”. Powstały one w okresie mniejszego zainteresowania już tymi produkcjami na zachodzie, ale pamiętajmy że wtedy Polska była zacofanym krajem pod względem informatycznym i zachód wyprzedzał nas o kilka lat w tej dziedzinie. Żadna firma wydająca w Polsce gry nie chciała się bawić w gry tekstowe, bo nie przynosiły one dużego zysku. W Polsce nie było dużego zainteresowania tworzeniem tego typu gier i tych co powstało można policzyć na palcach jednej ręki. Najbardziej znana i popularna w naszym kraju to „Hobbit” po polsku. Jest to polska wersja znanej gry z 1983 roku o nazwie „The Hobbit” wydanej przez firmę Melbourne House/Beam

Software. Jednak polska wersja różni się znacznie od oryginału brakiem grafiki oraz trochę zmienioną fabułą. Zainteresowanie grami tekstowymi nie przejawiało się tak jak na zachodzie i bardziej przyjęła się znacznie rozbudowana wersja tych gier, która miała grafikę, muzykę. Wydawanie komend odbywało się po wybraniu za pomocą joystick'a odpowiedniej opcji z menu. Okazały się one wielkimi hitami i podobnie jak na zachodzie, w Polsce furorę robiły takie gry jak „Manic Mansion” czy „Elvira 2”. Tego rodzaju gry powstały też w naszym kraju. Pierwszą znaną produkcją, gdzie dodano do gry grafikę, zastosowano do wydawania komend i poruszania głównego bohatera za pomocą joystick'a jest zapomniana gra o autorstwa Roberta Bińkowskiego o nazwie „Cyberworm”. Główny kod gry został napisany w BASIC'u z małymi wstawkami w assemblerze. Gra powstała pod koniec lat 90-tych kiedy dopiero zaczynało się tworzyć i kształtować rynek gier w naszym kraju na C64. Fabuła gry nie jest zbyt rozbudowana i nie wymaga od gracza rozwiązywania zawiłych zagadek.



Bardziej skomplikowaną i rozbudowaną grą w stylu „Manic Mansion” są przeniesione z Atari dwie gry tj. „Kłątwa” i „Władca Ciemności”. Stały się one hitami dzięki wspaniałej fabule, które potrafiły przyciągnąć gracza na wiele godzin przez komputerem. Jako ciekawostkę podam, że gry zostały napisane w języku Fortran i bez większych problemów przeniesiono je na C64.

Zazwyczaj typowe gry tekstowe powstawały, kiedy posiadacze komputera chcieli coś na nim stworzyć. Każdy początkujący programista uczył się języka BASIC i w nim zaczynał tworzyć proste programy. Najłatwiej jest stworzyć prostą grę tekstową i od tego się zaczynało. Tak powstało dużo gier tekstowych, większości nie publikowanych, które nie prezentowały wielkiego poziomu. Zazwyczaj fabuła była bardzo prosta i nie skomplikowana. Niestety takie produkcje domowe rzadko ukazywały się poza kręgiem znajomych i dlatego obecnie ciężko je znaleźć.

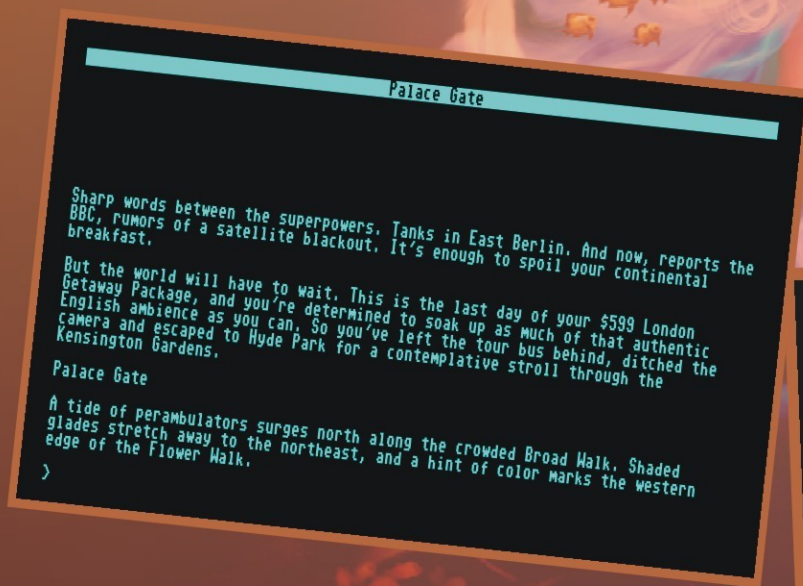
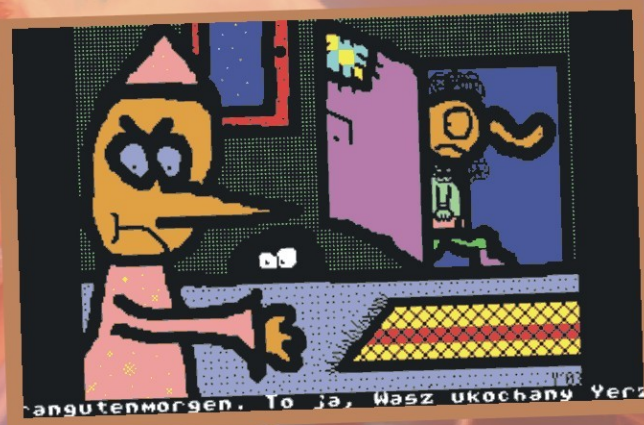
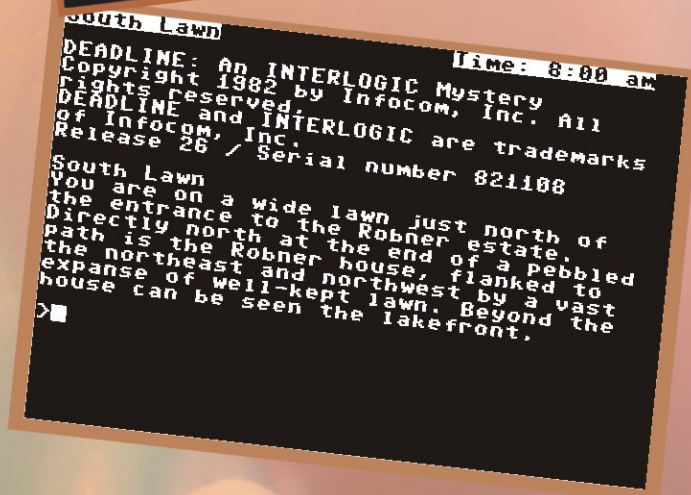
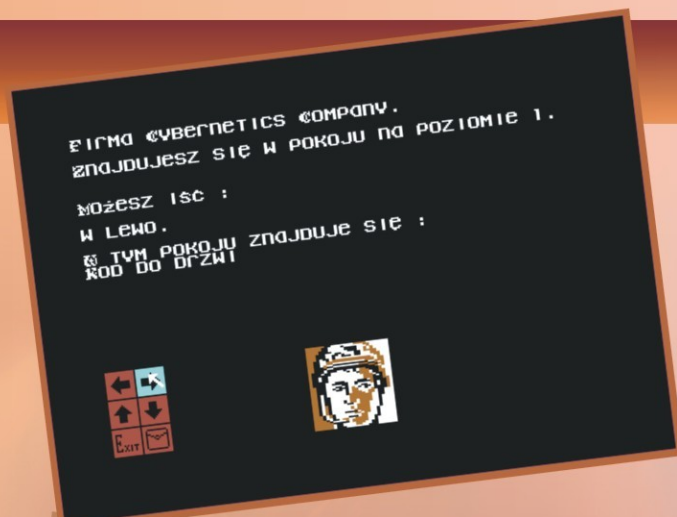
Po roku 2000 na C64 ukazały się dwie polskie gry tekstowe. Pomysłodawcą, grafikiem i autorem jest Yarmiey, znany bardziej z produkcji na ZX Spectrum, niż na C64. Jego produkcje „Droga do Duplandu”, stworzona w 2003 roku, oraz „Ucieczka ze spejs-szipu”, z 2004 roku, są raczej grami przeznaczonymi dla dorosłych, ze względu na użyte w



tekstach przekleństwa. Dzięki nietypowym tekstom produkcja cieszyła się dużą popularnością, a także zaciętości autora, powstały też wersje na komputer Atari i Spectrum.

Rozwój techniczny zniszczył ten gatunek gier, które przez długi okres broniły się od zapomnienia. Rozwój graficzny nie omieszkiał zawitać w grach tekstowych i przyczynił się do znacznego ich rozbudowania, przez co zaczęły się zmieniać. Dodawano muzykę, wykorzystywano joystick czy myszkę. Od powstania pierwszej gry tekstowej minęło sporo czasu i przez ten okres gatunek tych gier znacznie ewoluował. To dzięki nim mamy teraz gatunek zwany grami przygodowymi. Można śmiało powiedzieć, że protoplastą gier przygodowych są pierwsze gry tekstowe. Obecnie, żadna duża firma nie zajmuje się tworzeniem czysto gier tekstowych, tworzą je już pasjonaci tego gatunku. Od czasu do czasu pojawia się jakaś produkcja, ale dzisiaj nie ma już tak dużego zainteresowania jak kiedyś. Fani tego gatunku, w wolnych chwilach tworzą bardzo ciekawe gry. Napisanie nowej wciągającej gry tekstowej nie jest takie łatwe jak by to się mogło wydawać. Do tego potrzebna jest dobra wciągająca fabuła osadzona w jakichś ciekawych realiach, która przyciągnie graczy do spędzenia przy niej więcej niż tylko chwilę. Jeśli ktoś ma pomysł i chęci to zapraszam do stworzenia dobrej gry na C64, bo jak do tej pory nie ma dużo dobrych gier po polsku z tego gatunku.

Ramos





# DEATH RACE

ATLANTIS SOFTWARE, 1985

Ludzie to krwiożercze istoty. W dawnych czasach ulubionym zajęciem większości społeczeństwa starożytnego Rzymu było oglądanie walk gladiatorów, chrześcijan zjadanych przez lwy i tygrysy i wszelkich innych wariacji na temat brutalnej śmierci i hektolitrów rozlanej krwi. Ale czasy się zmieniają. W niedalekiej przyszłości oczy wszystkich zwrócą się w stronę wyścigów samochodowych, które przeżywają tylko nieliczni uczestnicy.

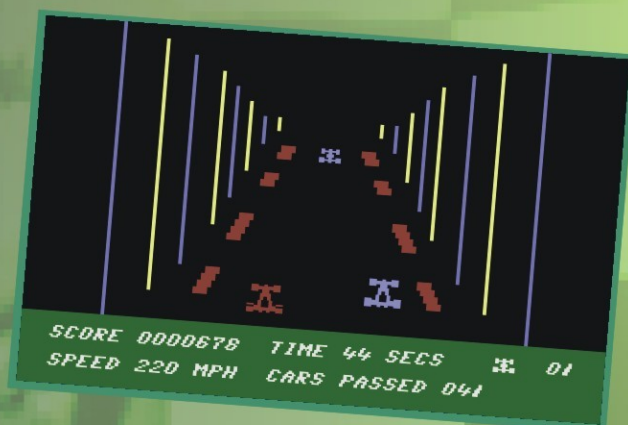
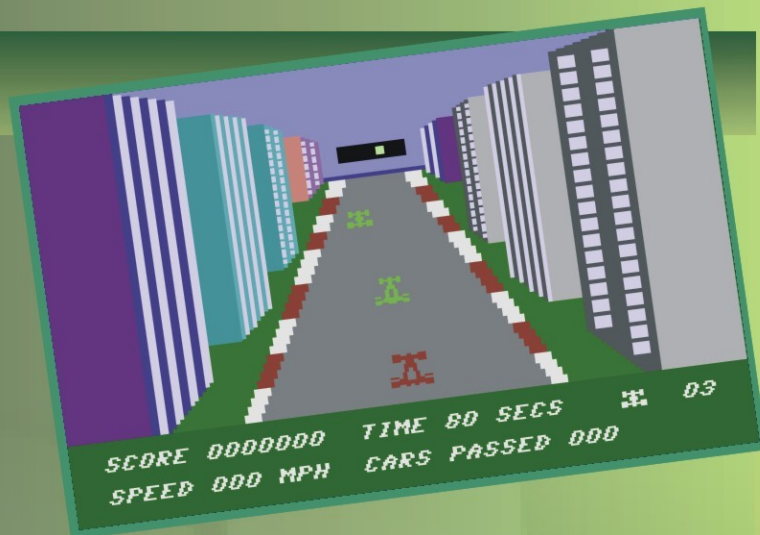
“Death Race” to szeroka droga na wprost i niezwykle szybki wyścig toczony pośród wielu zróżnicowanych scenerii. Do wyprzedzenia jest siedemdziesięciu przeciwników, na co autorzy dali nam osiemdziesiąt sekund. Kiedy wygramy podliczane są bonusowe punkty za oszczędzony czas. I jedziemy dalej. Każde zderzenie z przeciwnikiem zabiera nam jedno z żyć, których mamy tylko trzy.

Gra jest szybka i wciągająca, niestety na krótki czas. Brak jakiegokolwiek urozmaicenia powoduje, że szybko czujemy znużenie i szukamy przycisku reset. Grafika jest płynna, a scenerie całkiem urozmaicone. Wyścigówki maciupkie, jednokolorowe i nie posiadają animacji. Dźwięk jest, składa się z buczenia i... Buczenia.

W sumie jak na jednoplikówkę w wersji 16KB nie jest źle, ale żadnych rewelacji nie mamy co oczekiwać.

Można w “Death Race” zagrać i nic się nie straci można i nie zagrać i także nic się nie straci. Wybór należy do Was.

indyjr



**C16/116/+4(16K)**

GRAFIKA: 50

DŹWIĘK: 40

GRYWALNOŚĆ: 45

OCENA KOŃCOWA: 45



# L.K. AVALON

## o firmie

Właściwie to pełna nazwa tej firmy brzmi Laboratorium Komputerowe Avalon. Jest to polski producent i dystrybutor gier komputerowych choć jak twierdzi jeden z współwłaścicieli firmy, Mirosław Liminowicz: *Od kilku lat Avalon nie zajmuje się już grami. - Zbyt duża konkurencja firm zachodnich zmusiła nas do poszukiwania nisz rynkowych. Teraz wydajemy produkcje multimedialne.*

Początki firmy sięgają 1989 roku kiedy to firmę założyli dwaj koledzy ze szkoły średniej w Strzyżowie. Byli to Tomasz Pazdan i Janusz Pelc. Celem działalności było wydawanie gier na popularne wtedy komputery Atari XL/XE oraz Commodore 64. Jednak na samym początku był to komputer Atari. Większość produkcji była tworzona na komputerach udostępnionych przez klub Politechniki Rzeszowskiej "Plus". To tam powstały programy użytkowe umożliwiające łatwiejsze pisanie gier i powstanie pierwszych wydawnictw. Produkcja jak i nagrywanie gier odbywały się metodami chałupniczymi i na dodatek na pożyczonych komputerach. Pierwszym dużym produktem firmy była gra Robbo napisana przez Janusza Pelca na Atari. Okazało się, że odniosła niebywały sukces i była stworzona na światowym poziomie jak na tamte czasy. Powstała w okresie kiedy mało kto w Polsce zajmował się produkcją i sprzedażą softu, ale jak się okazało stała się wielkim przebojem. Dopiero w 1993 roku Sebastian Nowak dla Avalonu tworzy wersje dla C64. Pelc opuścił firmę już w 1990 roku. W tym samym czasie pojawił się Mirosław Liminowicz, który od tej pory wraz z Pazdanem kierował przedsiębiorstwem. Większość współpracujących z Avalonem osób nie pracowała na etacie tylko przychodziła z gotowymi programami do firmy, które po zatwierdzeniu przez szefostwo i drobnych poprawkach lądowały w ofercie wydawniczej. Tak opisuje tamte czasy jedna z osób współpracujących z firmą: programista Janusz Dąbrowski:

*... w czasach, gdy w Avalonie powstawały gry, na etacie nie było żadnego programisty. Nie było tam w ogóle zespołu tworzącego gry. Wchodził człowiek z ulicy i mówił: "Mam grę, chcecie ją?". Po czym, po wstępnych oględzinach w obecności zainteresowanego i prezesów, zapadała decyzja. Z reguły koleś musiał jeszcze coś poprzerabiać, a potem kontrakt i co miesiąc tantiemy :) W ten sposób mniej lub bardziej stałą współpracę nawiązało z firmą wielu znakomitych programistów znanych na demo scenie C64 czy Amigi. Do 1993 roku*

# LK AVALON



Avalon działał tylko na komputerach Atari, jednak w tym roku zaprzestano wspierać Atari koncentrując się na innych platformach, jak Commodore 64 czy Amiga. Do swojej oferty firma dorzuca gry na licencji Zeppelin Games, choć dzięki piratom gry te w Polsce były bardzo popularne. Jak to było z tymi grami od Zeppelin Games najlepiej wypowie się Janusz Dąbrowski, który tłumaczył je na polski i przerabiał na wersje dyskowe czy kasetowe: *Od Zeppelin Games (ZG) Avalon dostawał po prostu kopie dystrybucyjne (kilka dyskietek na tytuł). Moje zadanie to zrobienie tzw. matki. Gra na dyskietce miała trzy pliki: loader, obrazek, gra...*

*... Tak więc, mając "zfrizowany" plik gry, dogrywałem do niego na dyskietce loader, plus logo Avalonu. To wszystko musiało mieścić się w środkowej części dyskietki, tak, żeby można było przygotowaną matkę wczytać pod moim kopierem, a potem już tylko nagrywać kolejne kopie...*







W 1993 pojawiają się pierwsze gry na C64 w tym pierwsze konwersje z komputera Atari XE/XL jak Hans Kloss, Kłątwa czy Władcy Ciemności. Dwa ostatnie tytuły powstały w języku Forth na Atari, więc wystarczyło przenieść kod programu na C64 i lekko zmodyfikować, przerzucić grafikę i bez problemu wtedy grę można uruchomić na C64. Natomiast gra Hans Kloss została napisana na życzenie firmy Avalon i podjął się tego Janusz Dąbrowski. Co do gier na C64 to firma przyjęła założenie, że gra powinna być jednoplikowa, bo w kraju więcej użytkowników posiadało zestaw komputer + magnetofon.

W tym samym czasie ukazywały się gry na komputer Amiga. Tam założeniem firmy było, że gra musi działać na komputerze Amiga 500 z 0,5 MB pamięci. Dlatego ich twórcy mimo iż posiadali Amigę 1200 często nie mogli pokazać lepszych możliwości tego komputera i musieli się dostosować do ograniczeń przekazanych przez firmę. Tak wspomina to Tomasz Ośmiałowski programista i twórca grafiki "Eskadry":

*Najważniejszym wymogiem jakie nam narzucił było to, żeby gra chodziła na Amidze 500 z podstawową pamięcią. Ja wtedy miałem już A1200 i musiałem pożyczać kompa od chłopaków, abym mógł ją przetestować i, co najgorsze, zoptymalizować do znacznie wolniejszego procesora.*

Ostatnie gry na Commodore 64 pojawiły się jeszcze 1996 i było to zakończenie wydawania na ten komputer. Dominacja komputerów PC przyczyniła się do zaniechania produkcji na Commodore 64 i Amigę. Prawdziwy sukces Avalonu nastąpił dopiero w 1998 roku, kiedy na rynek gier komputerowych trafiła gra na PC o nazwie REAH. Zrealizowano ją w siedmiu wersjach językowych, można było ją kupić w wielu krajach, m.in. w USA i w Australii. Była również jedną z pierwszych gier, którą sprzedawano na nośniku DVD. Kolejna gra PC "Schizm" ustabilizowała pozycję firmy na światowym rynku. O firmie zrobiło się głośno na całym świecie. Zbyt duża konkurencja na rynku gier komputerowych zmusiła L.K. Avalon, do szukania i tworzenia oprogramowania dla innych odbiorców przez co firma straciła na renomie.

Ramos



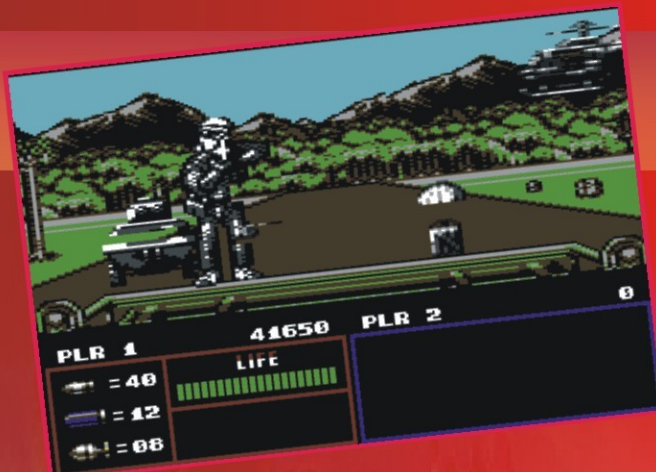


# OPERATION THUNDERBOLT

OCEAN, 1990

Minęło wiele lat odkąd Roy Adams oraz jego przyjaciel Hardy Jones brali udział w prawdziwej akcji ("Operation Wolf"). Teraz są wykładowcami w akademii wojskowej i odcinają swoje kupony od przebrzmiałej sławy. Ale nadszedł czas kiedy naród znowu ich potrzebuje. Arabscy terroryści porwali samolot pełen Bogu ducha winnych pasażerów i wylądowali nim w Afryce. Przywódcom najbardziej wpływowych państw postawiono ultimatum: jeżeli dwudziestu trzech ich więzionych kamratów nie zostanie uwolnionych w ciągu dwudziestu czterech godzin, będą zabijać pasażerów lotu ADC-10 jednego po drugim, aż nie pozostanie nikt żywy.

"Operation Thunderbolt" to jedna z najlepszych osmiobitowych strzelanek. Panowie z Ocean stanęli na wysokości zadania i oddali do rąk graczy produkt miodny i w zasadzie całkowicie pozbawiony wad. W grze mamy możliwość zabawy w pojedynkę jak i z drugą osobą. Mnogość broni, wrogów, ilość misji, mogą nawet największych wyjadaczy przyprawić o zawrót głowy.



Akcja przenosi nas z miejsca na miejsce w błyskawicznym tempie. Zaczynamy pokonując jeep-em drogę znajdującą się na trasie od naszego miejsca lądowania poprzez granicę państwa w którym wylądowali terroryści. Dalej jest już tylko ciekawiej. Etapy 3D gdy poruszamy się różnymi pojazdami (jeepem, motorówką, etc.) przeplatają się z typowymi scrollowanymi planszami a'la "Operation Wolf". Każdy z leveli roi się od złych przeciwników, czołgów, transporterów opancerzonych, śmigłowców bojowych Made in CCCP i inszego wrogiego talatujstwa. Akcja, akcja, akcja i potężna dawka adrenaliny od samego początku aż do końca.

A oprawa? Grafika olśniewa. Commodore zmienia się w automat arcade z salonu gier. Animacja nie zwalnia nawet na chwilę. Wszystkie ruchome obiekty są świetnie narysowane, doskonale cieniowane i poruszają się bardzo naturalnie. Warto zwrócić uwagę na skalowanie postaci i pojazdów w etapach 3D. Oprawa dźwiękowa dorównuje grafice i tworzy fantastyczny klimat.

"Operation Thunderbolt" to bezwzględny "Must have" dla wielbicieli strzelanin, akcji i wysmienitej oprawy, posiadających C-64.

indyj



## C-64

GRAFIKA: 90

DŹWIEK: 82

GRYWALNOŚĆ: 92

OCENA KOŃCOWA: 90



# TIPS & TRICKS

## THEATRE EUROPE / C64

Kody do użycia broni:

-chemicznej:

"CAPITAL CITY"

-nuklearnej:

"MIDNIGHT SUN"



## TERMINATOR 2 / amiga

Spauzuj grę za pomocą "P". Naciskaj nawet trzykrotnie klawisze od "F1" do "F10". Wciśnij "FIRE" i szybko "Esc" - przejdziesz do następnego etapu. Jeśli będziesz chciał powtórzyć manewr, wystarczy dwukrotnie wciśnięcie dowolnego klawisza (zamiast "F1" - "F10").

## PRINCE OF PERSIA / amiga

Wciśnij "Amiga" + "Amiga" + lewy "SHIFT" + "P". Teraz "W" to końcowy film, "1" - "9" etapy a "R" to energia.



## SECOND SAMURAI / amiga

- 2 - PBWEGSEY
- 3 - EIIDJTFD
- 4 - 2N1HCBLA
- 5 - 3XMWJBMF
- 6 - F14PMRYP



## PIT FIGHTER / amiga

W czasie gry wpisz "LOBSTERS". Teraz: "F1" - "F10" - levele, "C" - walka finałowa



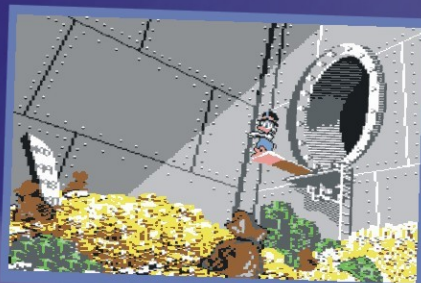
## GREAT GIANA SISTERS / C64

Jednoczesne naciśnięcie "A", "R", "M", "N" przenosi do następnej planszy. Smoki i pająki giną od kulek.



## VENDETTA / C64

Kable bomby przetnij w kolejności: czerwony, żółty, niebieski



## DUCK TALES / C64

W pierwszym ruchu udaj się do sejfu - na pewno otrzymasz 1000\$. Musisz tylko skoczyć z górnej pozycji.



## DRAGON'S LAIR / amiga

Wciśnij naraz "ESC", "R", "N", "L", "N", "N", "7". Gra się sama przechodzi.



## GAME OVER II / C64

Kod do drugiego levelu: 25472



## OPERATION THUNDERBOLT / amiga

EDOMTAEHC - nieskończone życie



# **C&A GAMES**



Wszystkiego najlepszego w nadchodzącym 2010 roku, sukcesów i samych zwycięstw, zdrowia i milionów punktów na koncie, wszystkim Czytelnikom C&A Games życzy

**Redakcja**