

MAGAZYN GRUPY FanCA DLA MIŁOŚNIKÓW  
GIER KOMPUTEROWYCH COMMODORE I AMIGA

# C&A GAMES

SIERPIEŃ '10 **2**

**NORTH & SOUTH**

**BLADE OF  
BLACKPOOLE**

**DIZZY**

**SLAM TILT**

**K240**

**BLASTEROIDS**

**CISCO HEAT**

**VAMPIRE**

**THE STAFF OF  
KARNATH**

**THE LAST AMAZON  
TRILOGY**

**TIPSY, KODY**

**I WIELE INNYCH...**



**MAPY: DIZZY, VAMPIRE, THE EIDOLON**



Mimo ogromnych trudnień, miło nam oddać w Wasze ręce drugi numer "C&A Games". Cały czas pracujemy nad tym, aby pismo było coraz lepsze. Zmieniła się klepsydra z ocenami gry. Do każdego artykułu, gdzie takowe występują, dodana jest notatka o wersji na inne platformy z oceną ogólną. Zmieniły się mapy - teraz są rysowane, co ma na celu urozmaicić szatę graficzną, a także bardziej odpowiada klimatowi klasycznych maszyn i gazet z przed lat. Dodatkowo jest ich więcej.

Polecamy lekturę arcyciekawego wywiadu z twórcą "The Detective Game" Sam'em Manthorpe'm, przeprowadzonego przez p.a. W bieżącym numerze, także próba przeprowadzona przez Atreusa, starająca się odpowiedzieć na pytanie, "Czy Amiga i C64 nadają się do gier MMO".

Oprócz tego recenzje, opisy nowości i T&T. Informujemy także, że od przyszłego numeru "C&A Games" będzie zawierało 36 stron i pretenduje do miana kwartalnika, czego będziemy starali się dotrzymać.

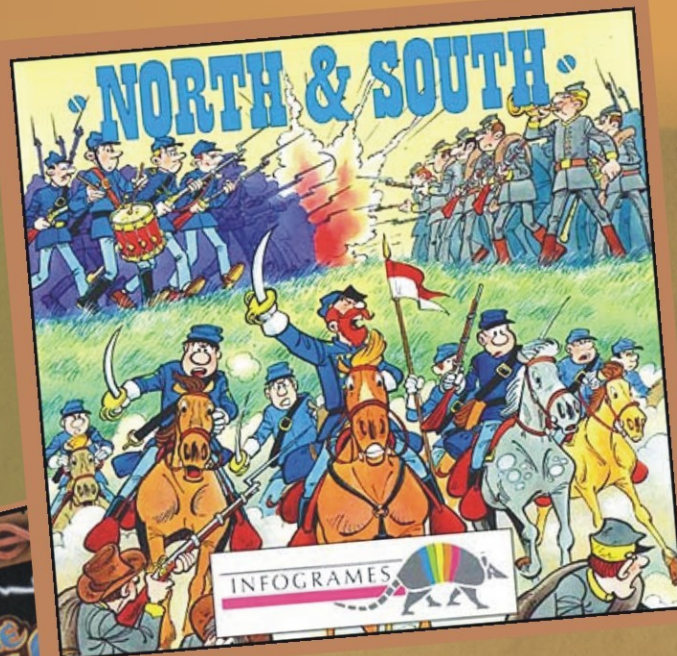
Przyjemnej lektury życzy

Redakcja



REDAKCJA:

p.a.  
indyjr  
Don Rafito  
Ramos  
Atreus



## SPIS TREŚCI:

<b>NOWOŚCI.....</b>	<b>2</b>
THE STAFF OF KARNATH.....	4
BLASTEROIDS.....	6
DIZZY.....	7
TAU ZETA.....	10
THE EIDOLON.....	11
SLAM TILT.....	14
C64 SWEEPMINER.....	16
ASTRO NELL.....	17
K240.....	18
QUIK & SILVA.....	19
NORTH & SOUTH.....	20
VAMPIRE.....	22
<b>MMO? ALEŻ TAK!.....</b>	<b>26</b>
LAST AMAZON TRILOGY....	28
WAY OF EXPLODING FIST...29	
A-TEAM.....	30
CISCO HEAT.....	31
BLADE OF BLACKPOOLE.....	32
<b>WYWIAD - SAM MANTHORPE..</b>	<b>36</b>
<b>TIPS &amp; TRICKS.....</b>	<b>41</b>

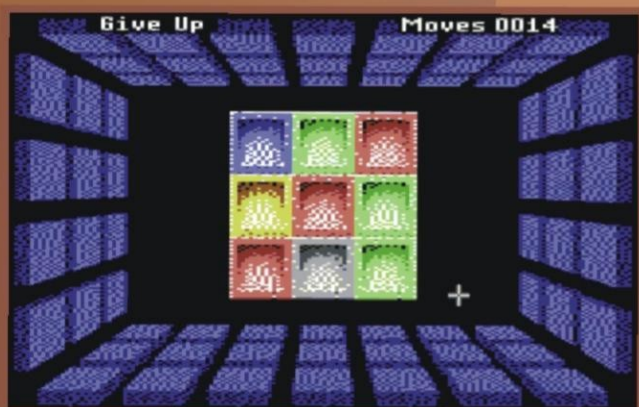


# NOWOŚCI

## ISLAND OF SECRETS

TYLER, HOWARTH, FORMATER,  
MIKE, ORION70

Chłopaki z Vic-20 Denial przenieśli starą tekstówkę z C-64, na praojca domowych Commodore. Ale jak to zrobili. Wspaniała grafika, świetne dopasowanie do trybu 22 - kolumnowego. Miód.



## RUBIKON

FALCON SOFT

Kostka Rubika na ekranie pocziwego Commodore? Czemu nie! Gra prezentuje się ładnie, grafika kolorowa i zgrabnie narysowana. Jednak pomysł cokolwiek karkołomny...

## POUR LE MERITE

BAMSE

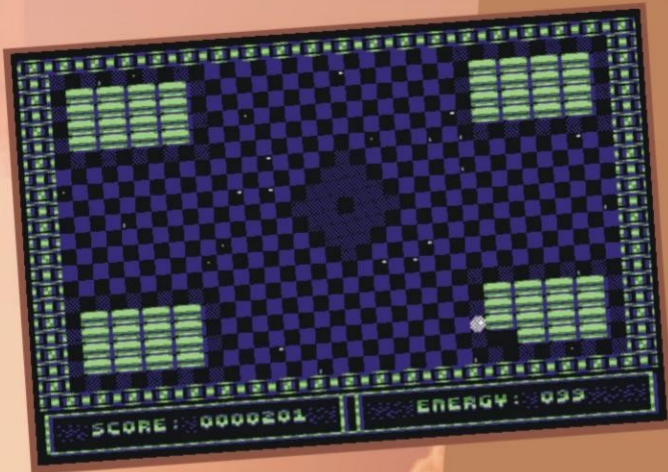
Zwycięzca zorganizowanego przez Richarda Bayliss'a konkursu na grę stworzoną przy pomocy "Sideways SEUCK". Zasiadasz za sterami czerwonego Fokkera i próbujesz odwrócić losy wojny.





# DIAGONAL BALL 2

AVATAR



Kiedys powstawało dużo gier o kulce. Były przygody kulki w izometrii, kulki w labiryncie, wyścigi kulek w kosmosie, kulki spersonifikowane i tak dalej. Teraz mamy całkiem nową grę o kulce. Może i fajną, mnie na pierwszy rzut oka przeszkadza mała ilość kolorów.

# ADVENTURES IN TIME

ASSASINS

Świeżutka platformówka na Commodore 16/116/+4 wyposażone w minimum 64kb pamięci ram. Doskonała grafika, przemyślane plansze, niezła animacja i multum kolorów. Programistyczna i wizualna perełka 8-bitowej rozrywki.



# GIANA'S RETURN

FRANK WILLE I WIELU INNYCH



Całkiem niedawno ukazała się wersja kontynuacji gry "The Great Giana Sisters" dla systemów operacyjnych AmigaOS 4.x i MorphOS, więc teraz mogą w nią pograć wszyscy amigowcy dysponujący mocnym sprzętem. O czym jest gra chyba nikomu nie trzeba wyjaśniać, dodam tylko, że graficznie wygląda stylowo.



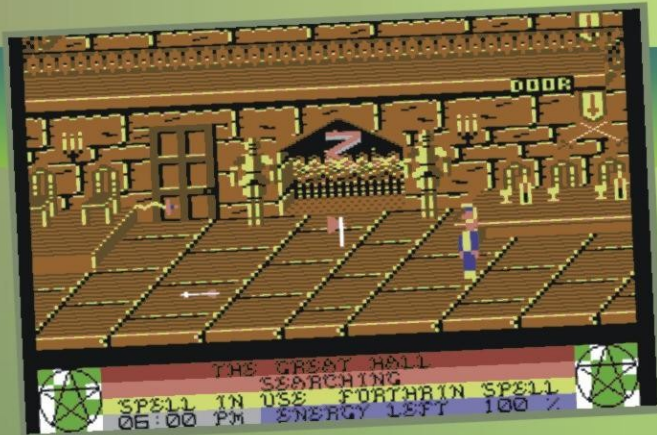
# THE STAFF OF KARNATH

ULTIMATE, 1984

Kojarzona głównie z komputerami ZX Spectrum firma Ultimate (m.in. "Knight Lore"), próbowała odcisnąć swoje piętno również w świecie C-64. I nie chodzi mi w tym momencie o dość liczne konwersje hitów z zacnej 48KB maszyny, by wymienić w tym momencie chociażby "Sabre Wulf". W latach 1984-86 firma ta wydała bowiem, stworzone specjalnie na komcia, cztery gry o charakterze zręcznościowo-przygodowym: "The Staff of Karnath", "Entombed", "Blackwyche" i "Dragon Skulle". Elementem łączącym te tytuły była osoba głównego bohatera, Sir Arthura Pendragona, a także podobieństwo wizualne - wszystkie zostały bowiem stworzone przez tych samych ludzi, Dave'a i Boba Thomasa. Gry te charakteryzowały się znakomitą, jak na tamte czasy, grafiką i niepowtarzalną atmosferą. Obecnie, chociaż trudno odeprzeć wrażenie, że się nieco się zestarzały, produkcje te wciąż potrafią wciągnąć i zaintrygować. W dzisiejszym odcinku mini-cyklu o przygodówkach firmy Ultimate zajmiemy się grą, którą firma ta zadebiutowała w świecie C-64 - "The Staff of Karnath".

W instrukcji do gry można przeczytać zawiłą fabułę, jak gdyby zainspirowaną twórczością H.P. Lovecrafta. W skrócie chodzi o to, iż dawno temu pewien czarnoksiężnik o imieniu Karnath zapragnął przywołać na Ziemię starą rasę Sarnatian, która niegdyś, w czasach prehistorycznych - po ucieczce ze swojej macierzystej planety - władała Ziemią. Wiele lat po śmierci czarnoksiężnika, do akcji rusza Sir Arthur Pendragon. Okazuje się bowiem, iż czar, który ma sprowadzić Sarnatian na Ziemię, wkrótce się wypełni. Aby temu zapobiec, trzeba odnaleźć i zniszczyć magiczną laskę Karnatha. Ta jednak zamknięta jest w równie magicznym obelisku. Na domiar złego Karnath przed swoją śmiercią połamał pięciokątny klucz do tego obelisku na 16 kawałków. Tym samym celem gry jest odnalezienie tychże kawałków, by dobrać się do obelisku i - w konsekwencji - złamać czar rzucony przez czarnoksiężnika. Latwo nie będzie - Karnath umieścił bowiem w swoim zamku mnóstwo wrogich istot, by strzegły fragmentów pięciokąta.

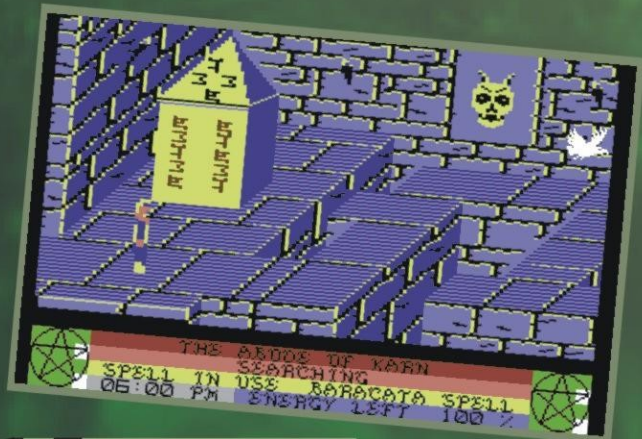
Sir Arthur Pendragon nie jest jednak bezbronny. Do swojej dyspozycji ma 10 czarów, dzięki którym jest w stanie powstrzymać swych przeciwników, bądź też wykonać inne czynności, niezbędne, by zdobyć konkretny fragment klucza. Gra została tak skonstruowana, że bohater może nieść tylko jeden kawałek pięciokąta naraz. Co z nim należy zrobić? Ano trzeba udać się do sali opisanej jako "The Abode of Karn", gdzie znajduje się wspomniany wyżej obelisk. Następnie należy użyć jednego z czarów, by "zdeponować" (wybaczenie kalkę językową) kawałek klucza i wyruszyć na poszukiwanie kolejnego fragmentu. Tym samym aż szesnaście razy musimy



przemierzyć tam i z powrotem niezbyt przyjazną salę The Abode of Karn, w której krętej drogi do obelisku strzegą przeróżne stwory, wysysające cenne zasoby energii. A biorąc pod uwagę fakt, iż każde użycie jakiegokolwiek czaru zmniejsza o 1% poziom energii bohatera, gra byłaby niemożliwa do ukończenia, gdyby nie fakt, iż jej autorzy postawili na proste rozwiązanie. Otóż po zdeponowaniu każdego fragmentu klucza, poziom energii resetuje się do startowych 100 procent. Tym samym - chociaż w grze przeszkód do ominięcia jest mnóstwo - z niedoborem energii można sobie jakoś poradzić. Oprócz pilnowania poziomu energii, należy również spoglądać na widoczny na dole ekranu zegar. Gra rozpoczyna się o 18, zaś wszystkie fragmenty klucza należy zebrać do północy, co wcale nie musi być aż tak proste, zważywszy na fakt, iż w jednym z pokoi (The Timeless Room) czas płynie bardzo szybko (konkretnie: jedna sekunda równa się tu jednej minucie). Ale pamiętając o tym i czas nie jest aż tak wielkim problemem.

Może nim być co innego. Otóż kilka zagadek wymyślonych przez autorów gry jest tak nieczytelnych, iż trudno mi sobie wyobrazić kogoś, kto wpadnie na ich rozwiązanie inaczej, niż czystym przypadkiem, bądź dzięki podpowiedzi z chociażby dalszej części tego artykułu. Tu dochodzimy do największego mankamentu "The Staff of Karnath". Bo chociaż grę z całą pewnością można określić mianem zręcznościowej przygodówki, to z jej "przygodowości" nie jest najlepiej. Nie ma innego sposobu na poznanie przeznaczenia danego czaru, niż metoda prób i błędów. Ot, podchodzimy np. do jakiejś przeszkody, bądź strażnika fragmentu klucza, i próbujemy po kolei każdego z dziesięciu czarów. Nie pomaga? Może więc trzeba spróbować użyć tego czaru na jakimś innym elemencie? Ale na którym? Tym samym gracz błąka się po zamku, rzucając czary na oślep, bezsilnie obserwując jak maleje jego poziom energii. Na szczęście dotyczy to tylko kilku fragmentów klucza. Ich duża część jest bowiem dostępna ot tak, w którejś z sal, do której trzeba po prostu dotrzeć. W innych przypadkach dość szybko można odkryć, którego czaru należy użyć, by daną przeszkodę/strażnika pokonać. Szkoda tylko, iż autorzy gry wykazali się swoistą niekonsekwencją w zakresie działania czarów. I o ile część z nich ma ściśle sprecyzowane przeznaczenie, o tyle kilku należy użyć w tak różnych sytuacjach, iż ciężko wyciągnąć cokolwiek przed nawias i dostrzec w tym jakikolwiek sens.

Na szczęście "The Staff of Karnath" ma jedną gigantyczną zaletę. Atmosferę. Co tu dużo mówić - poruszanie się po zamku Czarnoksiężnika wciąga, zwłaszcza, że zadbano o pewną różnorodność zarówno lokalizacji (mamy tu m.in. lochy, skarbiec czy bibliotekę), jak i stworów, z jakimi przyjdzie nam się zmierzyć. Gdyż zamczysko zamieszkują wszelakiej maści pajaki, czaszki bądź nietoperze. Są wiedźmy latające na miotłach i duchy. W skarbcu natkniemy się na gigantycznego węża, w bibliotece - na uzbrojony w sztylet szkielet. Wreszcie dostępu do jednej z sal strzeże wampir...







Jeśli do tego dodamy proste, lecz sugestywne efekty dźwiękowe łatwo zrozumieć, dlaczego na wszystkie wymienione wyżej wady łatwo spojrzeć laskawszym okiem. Efekty efektami, a co z muzyką? Ta niestety rozbrzmiewa wyłącznie na planszy z obrazkiem tytułowym. I choć spleciona z prostych dźwięków, potrafi zaintrygować. Z kolei trójwymiarowa i kolorowa grafika, pomimo upływu lat, wciąż robi wrażenie. Wygląda na to, że Bob Thomas starał się jak najlepiej wykorzystać graficzne możliwości C-64. Co prawda animowane postaci są miejscami niemiłosiernie kanciaste, ale ogólne wrażenia, jak na 1984 rok, są rewelacyjne. Ciekawy jest też wykorzystany typ widoku - przekrój poprzeczny zamku, dzięki któremu widzimy nie tylko salę, w której aktualnie przebywamy, ale też fragmenty sąsiednich pomieszczeń (zarówno w pionie, jak i poziomie).

Trudno o jednoznaczną ocenę "The Staff of Karnath". Na pewno w 1984 roku gra wybijala się ponad szereg zarówno grafiką, jak i samym pomysłem (w tamtych latach zręcznościowe przygodówki ledwo co raczkowały). Z obecnej perspektywy, gra nie robi już takiego wrażenia, można z łatwością przyczepić się do "pseudoprzygodowych" (a nawet pseudologicznych) zagadek. Nie każdemu musi też przypaść do gustu konieczność 16-krotnego odwiedzenia tej samej sali. Z drugiej strony atmosfera wciąż potrafi urzec, a otwierając drzwi do kolejnych komnat w głowie często kołaczę pytanie, co też kryje się za progiem. I dla tego typu wrażeń na pewno warto dać szansę "The Staff of Karnath", nawet jeśli nie mamy dziś szans przeżyć tego, co musieli przeżywać gracze w 1984 roku.

Wskazówki dotyczące przejścia:

Na początek kilka słów o tym, jakie informacje umieszczono pod polem gry. Oprócz bieżącej godziny i poziomu energii widzimy aktualnie używany czar (zmieniamy go wciskając dowolny klawisz, np. spację), status (tzn. czy aktualnie szukamy, czy już niesiemy ze sobą fragment klucza), no i nazwę sali, którymi operujemy również w poniższych wskazówkach. Oprócz tego, po bokach widnieje graficzna prezentacja tego, ile fragmentów klucza zostało już przez nas odnalezionych.

Opis czarów:

Forthrin Spell - za jego pomocą można powstrzymać różne mniejsze bądź słabsze istoty, jak np. nietoperze, czarownice czy też parę rycerzy w Lower Guard Room.

Throbin Spell - tego czaru należy użyć na wycieracze w pokoju The Timeless Room. Czasowo zamieni się ona w podnośnik, umożliwiając dostęp do fragmentu klucza z łóżka. Poza tym, czar należy rzucić na tarczę w sali Upper Guard Room, dzięki czemu zamieni się ona w krzyż (patrz też: Omphalos Spell).

Knossos Spell - tym czarem można powstrzymać gigantycznego węża w skarbcu (The Treasury) i tym samym zwęździć mu spod nosa kawałek pięciokąta.

Omphalos Spell - w sali Upper Guard Room należy rzucić ten czar na krzyż, by dzięki temu wejść w jego posiadanie (patrz też: Throbin Spell).

Menhir Spell - po zdeponowaniu ostatniego fragmentu klucza, należy użyć właśnie tego czaru, by zniszczyć magiczną laskę.

Aeolus Spell - gasi ogień w The Great Hall.

Baracata Spell - to dzięki niemu można zdeponować wszystkie kawałki klucza w sali The Abode of Karn.

Ibrahim Spell - świetny do powstrzymywania różnych "gadzi" przeciwników, np. w lochach (The Dungeon) czy West Tower Upper. Dodatkowo należy użyć tego czaru na zielono-czerwonym pająku w sali North Tower Lower - dzięki temu kawałek pięciokąta z komnaty The Storeroom zostanie uwolniony z pajęczyny. Tym czarem należy też kilkakrotnie zaatakować donicę w sali The Morning Room - po jej upadku naszym oczom ukaże się kolejny fragment klucza.

Stoly Spell - można nim pokonać niebezpieczną barierę w drzwiach sali North Tower Upper. Czasowo ogłusza też dwóch "naelektryzowanych" rycerzy na balkonie.

Yerobas Spell - ów czar należy rzucić na kawałek pentagramu w bibliotece (The Library), w przeciwnym razie zostaniemy zaatakowani przez strażnika - kościotrupa.

Ponadto:

- dzięki krzyżowi wampir broniący dostępu do pralni (The Laundry Room) w South Tower Lower odsunie się od drzwi.

- w poczekalni (The Waiting Room) należy poczekać jedną minutę - po upływie tego czasu pojawia się kolejny fragment pięciokąta.

- aby zdobyć ostatni kawałek klucza, należy w lochach, w sali z duchami, wejść pomiędzy sarkofagi i dotknąć ściany. Następnie należy podążyć w stronę cel, gdzie wielka czerwona czaszka na chwilę odsłoni pożądaną przez nas obiekt.

**C-64**

GRAFIKA:

64

DŹWIĘK:

34

GRYWALNOŚĆ:

62

OCENA KOŃCOWA:

59





# BLASTEROIDS

IMAGE WORKS, 1989

Czy macie już dosyć wektorowej grafiki w "Asteroids"? Czy może podoba Wam się sam pomysł na grę? A może chcielibyście ujrzeć jakieś bonusy w rodzaju lepszych broni, tarcz lub innych gadżetów? Jeśli tak, to zapraszam do lektury na temat kontynuacji tej sławnej produkcji.

Gra to jest sequelem wydanej w 1979 "Asteroids". Została wyprodukowana przez Atari Games i wydana w 1987 przez Image Works. Na C64 trafiła dopiero w 1989 roku.

Zmieniono w niej grafikę na sprite'ową, dorzuciono garść nowych pomysłów i postarano się na odświeżenie tego produktu. Czy to się udało? Oceńcie sami. Ja natomiast lubię pograć ze znajomym w tę gierkę.

Rozgrywka przedstawia się tak samo, jak dla pierwowzoru. Gracz kontroluje statek z widoku z góry, obracając go i włączając silnik, co wprawia go w ruch w odpowiednim kierunku. Żeby zatrzymać statek, należy obrócić go w przeciwną stronę i odpalić silnik na odpowiedni okres czasu. Statek posiada określony zapas energii dla wytworzenia ciągu silnika, oraz do wytworzenia osłony dla samego statku. Przedstawiony jest on w formie paska energii widocznej w górnej części ekranu. Jeżeli dojdzie ona do zera, statek ulega zniszczeniu. Można strzelać do asteroidów oraz wrogich statków. Dodatkowo sam statek może się zmienić w trzy różne wersje:

- "Speeder" - najszybsza wersja
- "Fighter" - posiada największą siłę ognia
- "Warrior" - posiada dodatkowy pancerz

Na początku gry należy wybrać poziom trudności. Czynimy to za pomocą przemieszczania się nad "Warp'ami", po czym rozpoczynamy rozgrywkę. Mamy do przejścia kilka Galaktyk, w których znajduje się od 9 do 16 Sektorów czyli poziomów.

Celem jest zniszczenie wszystkich asteroidów znajdujących się na danej planszy. Jest kilka typów asteroidów:

- normalne - można je zniszczyć, nie zawierają żadnych przedmiotów
- czerwone - zawierają kryształy przywracające energię
- "popcorny" - nie można ich zniszczyć, ale wystarczy je zatrzymać aby skończyć planszę
- jajka - zawierają swojego rodzaju pasożyty, które przyczepiają się do statku gracza i wysysają energię
- naprowadzane - uważaj na nie, ponieważ kierują się w stronę twojego statku

Oprócz asteroidów musisz walczyć także ze statkami kosmitów, które kiedy zostaną zniszczone, zostawiają jakieś bonusy.



Jakby tego było mało, pozostaje Boss, który pojawia się na końcu każdego poziomu. Jest nim Mukor, którego można zabić, niszcząc jego macki. Im wyższy poziom, tym więcej macek jest do zniszczenia. Żeby nie było za łatwo z tym zadaniem, wysyła w naszą stronę chmurę swoich pobratymców w mniejszych statkach.

Jednego gracza może wspomóc kolega. Wystarczy, że do komodorka jest podpięty drugi joystick i po naciśnięciu jego fire, można cieszyć się z towarzysza :) Dodatkowo, kiedy dwa statki różnego typu (Speeder i Warrior) będą krążyć wokół siebie, nastąpi ich połączenie, dzięki czemu jeden przejmie funkcję działa, które jest potężniejsze niż normalne bronie, a drugi przejmie kontrolę nad ruchem statku. Rozłączenie nastąpi w momencie, kiedy któryś z graczy zmieni swój statek w jakiś inny typ.

Grafika jest symptyczna i dobrze wykonana, od razu widać jaki asteroid jest jakiego typu. Statki są dobrze animowane, a po zmianie w inny typ okrętu mają inny kształt, który od razu informuje w co teraz został zmieniony. Asteroidy podczas przelatywania przez ekran, obracają się wokół osi. Ogółem odnosi się wrażenie, że świat przedstawiony żyje własnym życiem, co dodatkowo potęguje wrażenia z dopracowania strony graficznej.

Dźwięk występuje w formie muzyki napisanej przez Ben'a Daglish'a. Słucha się jej z przyjemnością, co pozytywnie wpływa na komfort grania. Niestety, nie można wybrać samych odgłosów, które nawet nie występują w tej grze. A szkoda...

Atreus



## AMIGA

Na Amidze „Blasteroids” to dokładnie ta sama gra co na C-64. Świetna muzyka, dynamiczna akcja i podciągnięta do szesnasto-bitowych standardów grafika, czynią z niej doskonałą rozrywkę, dla każdego fana szybkiej zabawy i testowania własnego refleksu, używającego do zabawy „przyjaciółki”

OCENA:

60

## C-64

GRAFIKA:

65

DŹWIĘK:

55

GRYwalNOŚĆ:

75

OCENA  
KOŃCOWA:

65



# DIZZY

## THE ULTIMATE CARTOON ADVENTURE

**CODEMASTERS, 1988**

Dizzy. Jajopodobna postać, która pod względem częstotliwości występowania na ekranie mojego monitora ustępuje może tylko Inspektorowi Snide z "The Detective Game". Zresztą nie jestem pod tym względem wyjątkiem. Bo choć to wysławiechane określenie, seria Dizzy z pewnością należy do rzeczy kultowych. Komu wydaje się, że przesadzam, niech zajrzy chociażby, co kryje się pod adresem [www.yolkfolk.com](http://www.yolkfolk.com) lub [dizzy.pl](http://dizzy.pl). Można tam znaleźć informacje o wszystkich grach z serii, galerię, mapki, solucje... Na pierwszej z wymienionych stron istnieje możliwość podpisania się pod petycją "The Bring Back Dizzy Petition". Jakby tego było mało, najzagorzalsi fani Dizzy'ego tworzą własne gry, będące holdem dla oryginalnej serii Codemasters. A wszystko zaczęło się w czerwcu 1986 roku, kiedy to na komputerach ZX Spectrum ukazała się gra "Dizzy: The Ultimate Cartoon Adventure". Dwa lata później dokonano konwersji na C-64. Twórcy Dizzy'ego, bracia Oliver, nie przypuszczali zapewne, że do 1992 roku na komputerach 8-bitowych ukaże się 6 kolejnych części o charakterze zręcznościowo-przygodowym, a także kilka "czystych" zręcznościówek. W tej chwili jednak przyjrzyjmy się grze, od której wszystko się zaczęło. Jeśli ktoś jakimś cudem nie wie kim, bądź czym jest Dizzy, napiszę, iż przypomina on jajko z dorobionymi kończynami no i niemalże nieustannym bananem na twarzy. Znakiem rozpoznawczym są natomiast rękawice bokerskie, których jednak w grach z C-64 na ogół nie widać. Żyje sobie Dizzy w krainie zwanej Yolkfolk wraz z całkiem pokaźną jajopodobną rodziną. Tę przedstawię przy innej okazji, gdyż sami autorzy wprowadzili te postacie dopiero w trzeciej części gry. Największym wrogiem Dizzy'ego jest natomiast czarnoksiężnik Zaks. I pokonanie właśnie tej postaci jest celem omawianej tu gry. Dizzy wie, jak to zrobić: zna składniki tajemnej mikstury, za pomocą której pozbędzie się paskudnego czarnoksiężnika. Jednak ich zdobycie nie będzie takie łatwe - akcja toczy się w stosunkowo mało przyjaznej krainie Kathmandu, w której Dizzy będzie musiał pokonać wiele przeszkód, zanim z przygotowaną miksturą dotrze do zamku Zaksa.

Tych, którzy znają bohatera wyłącznie z późniejszych produkcji, zdziwi co najmniej kilka rzeczy. Po pierwsze - liczba "przeszkadzajek". Ptaki, nietoperze, spadające jabłka i stalaktyty, pająki, krople deszczu - wszystko to skutecznie może zniechęcić każdego, kto stawia pierwsze kroki w tej grze. Ale cierpliwości - przeszkody te da się wyeliminować. Niemniej wydaje mi się, że autorzy nieco przesadzili, tym bardziej, iż Dizzy może nieść tylko jeden przedmiot na raz. Jest to niezmiernie irytująca wada tej gry - wiele razy musimy przejść ładny kawałek drogi tylko po to, by zabrać np. kurtkę przeciwdeszczową, wrócić do miejsca, z którego chcemy pozbyć się kilku kropli, po czym znów odbyć długą wędrówkę po jakiś inny przedmiot, którego z powodu kapiącej przeszkody nie mogliśmy użyć. Innym negatywnym zaskoczeniem może być muzyka, czy też raczej jej brak. W grze występują jedynie skąpe efekty dźwiękowe. Muzyki możemy wysłuchać na ekranie tytułowym, jednakże daleko jej do uroku melodii występującej chociażby w Fantasy World Dizzy. Grafika jest już na znacznie lepszym poziomie - w zasadzie nie ustępuje poziomem częściom późniejszym, może jest jedynie miejscami bardziej ascetyczna i mniej urozmaicona. A co z poziomem zagadek? Tak jak i w późniejszych częściach serii, Dizzy musi zbierać różne przedmioty i używać ich we właściwych miejscach. Przy czym rozwiązanie zdecydowanej większości zagadek, w tej części gry, owocuje jedynie możliwością poznania paru nowych lokalizacji, otwarcia wejścia do jakiejś jaskini, itp. W przeciwieństwie do późniejszych przygód, Dizzy nie spotyka na swojej drodze żadnych innych postaci, co z jednej strony można uznać za wadę (z wiadomych względów), z drugiej jednak samotność bohatera podkreśla bardziej mroczny charakter tej gry. I tym sposobem dotarliśmy do sedna sprawy.



Gdyż tak, "Dizzy: The Ultimate Cartoon Adventure" posiada wiele wad. Ale wiele z nich rekompensuje wspaniała atmosfera i zróżnicowane lokalizacje. Mamy tu groźne Kryształowe Góry i opuszczoną wioskę. Mamy nawiedzoną kopalnię i ponury cmentarz. Mamy wreszcie niezliczoną ilość podziemnych przejść i złowrogi zamek Zaksa. I dlatego właśnie tak chętnie wracam do tej gry, z pewnością częściej niż chociażby do lepiej ocenianych części drugiej, bądź szóstej.

Tym samym gorąco polecam wszystkim "Dizzy: The Ultimate Cartoon Adventure". Z pewnością nie jest to najlepsza część przygód Dizzy'ego i zdecydowanie nie zaczynałbym przygody z Jajopodobnym od tego tytułu. Ale poznać grę warto. Chociażby po to, by zobaczyć, jak to wszystko się zaczęło. Albo i dlatego, że scenariusz gry nie powinien zaważyć żadnego z fanów późniejszych części. Do dzieła zatem, pora pokonać Zaksa po raz pierwszy. I, jak pokaże historia, nie ostatni.

p.a.

<b>C-64</b>	
<b>GRAFIKA:</b>	69
<b>DŹWIĘK:</b>	27
<b>GRYWALNOŚĆ:</b>	72
<b>OCENA KOŃCOWA:</b>	67



# DIZZY

## MAPA I OPIS

Z uwagi na przywołaną w recenzji możliwość noszenia tylko jednego przedmiotu na raz, pełny opis byłby zdecydowanie zbyt łopatalogiczny i cokolwiek przydługi. Tym razem więc ograniczę się jedynie do podania właściwości i zastosowań wszystkich przedmiotów. W tekście często odwołuję się do opisów (bądź nazw) umieszczonych przez autorów gry w ramkach, które można spotkać w wielu lokalizacjach. Warto poświęcić więc chwilę na przeczytanie zawartości tych ramek, gdyż dzięki temu poniższe instrukcje będą jaśniejsze.

Składniki mikstury zabijającej Zaksę:

A LEPRECHAUNS WIG  
CLOUDS SILVER LINE - aby zdobyć ten przedmiot należy oddać skok z dachu domku na drzewie  
FLASK OF TROLL BREW  
VAMPIRE DUX FEATHER

Wyżej wymienione składniki należy włożyć do kotła znajdującego się na planszy startowej.

Przedmioty umożliwiające pozbycie się różnorodnych przeszkód. (Aby je użyć, wystarczy, posiadając ten przedmiot, wejść na daną przeszkodę).

A CLOVE OF GARLIC - zabija nietoperze

A MINERS HARD HAT - likwiduje spadające jabłka i stalaktyty

A PLASTIC RAINCOAT - likwiduje spadające krople

A PROTECTIVE AMULET - chroni przed śnieżnymi kulami Zaksy

CAN OF INSECTICIDE - zabija pająki

FREE ACME BIRD SEED - zabija ptaki

GHOST HUNTERS LASER - zabija ducha w kopalni

Pozostałe przedmioty. (Aby je użyć, należy je upuścić w odpowiednim miejscu).

A BOTTLE OF DRY ICE - zamienia wodę z podziemnego wodospadu w lód, umożliwiając wejście do szalonego labiryntu

A BROKEN HEART - należy wręczyć je kobiecie ze złamanym sercem, strzegącej grobu Mad Carew

A BURNING TORCH - rozpala ogień pod kociolkiem

A CAN OF 3 IN 1 OIL - naoliwia mechanizm opuszczający most zwodzony, prowadzący do zamku Zaksy

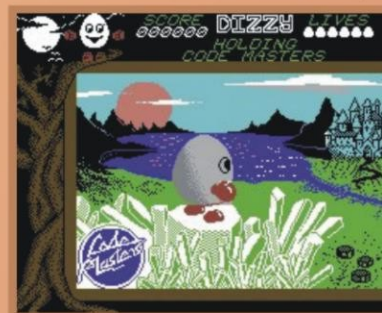
A GLEAMING EMERALD - kamień należy włożyć w posąg żółtego boga na cmentarzu

A HORSESHOE MAGNET - na 99% nie służy do niczego

A JEWELLED DAGGER - przecina linkę wiążącą tratwę w Kryształowej Jaskini

A MUCKY GREASE GUN - pozwala przesunąć wagonik blokujący wejście do kopalni

A MUSHROOM TROWEL - przesadza grzyba-trampolinę w Jaskiniach Grzybowych

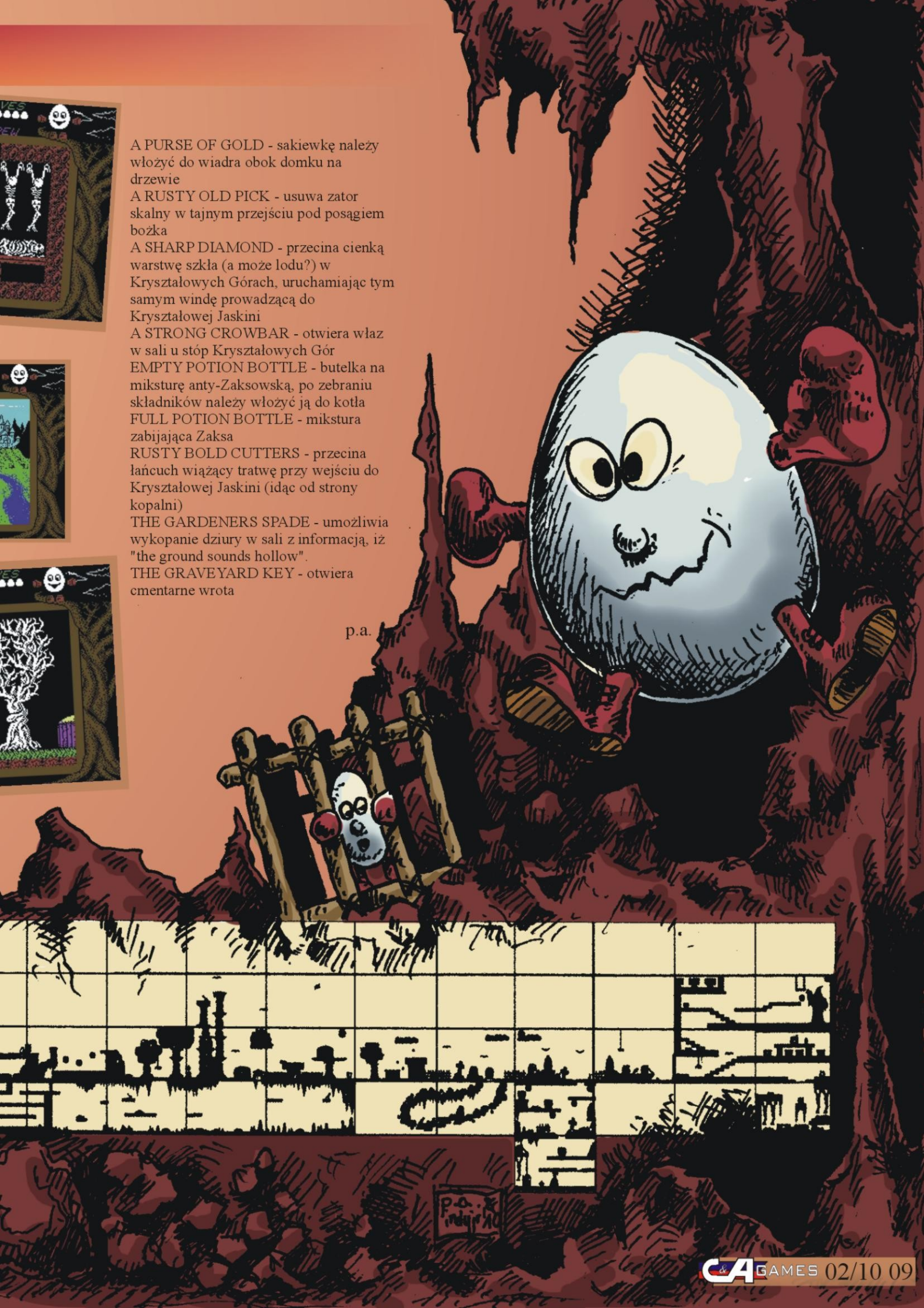






A PURSE OF GOLD - sakiewkę należy włożyć do wiadra obok domku na drzewie  
A RUSTY OLD PICK - usuwa zator skalny w tajnym przejściu pod posągami bożka  
A SHARP DIAMOND - przecina cienką warstwę szkła (a może lodu?) w Kryształowych Górach, uruchamiając tym samym windę prowadzącą do Kryształowej Jaskini  
A STRONG CROWBAR - otwiera włącz w sali u stóp Kryształowych Gór  
EMPTY POTION BOTTLE - butelka na miksturę anti-Zaksowską, po zebraniu składników należy włożyć ją do kotła  
FULL POTION BOTTLE - mikstura zabijająca Zaksę  
RUSTY BOLD CUTTERS - przecina łańcuch wiążący tratwę przy wejściu do Kryształowej Jaskini (idąc od strony kopalni)  
THE GARDENERS SPADE - umożliwia wykopanie dziury w sali z informacją, iż "the ground sounds hollow".  
THE GRAVEYARD KEY - otwiera cmentarne wrota

p.a.





# TAU ZETA

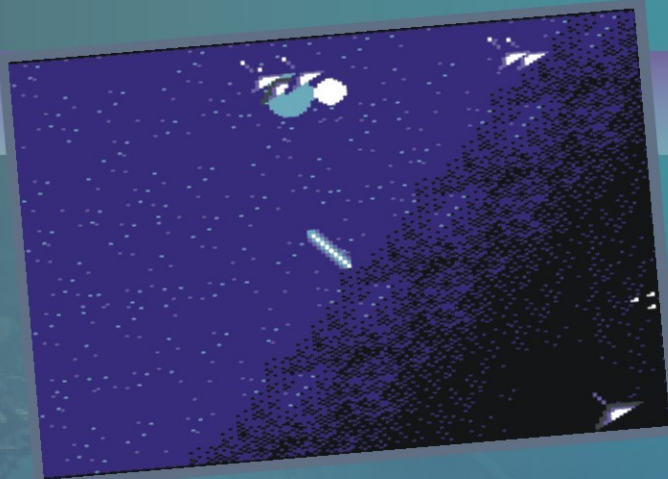
ALF YNGVE, 2010

Kosmicznych strzelanin na Commodore 64 jest zapewne kilka tysięcy. Gier pochodzących zarówno z początku lat osiemdziesiątych jak i całkiem nowych. Z grafiką składającą się z kilku rozmażanych pikseli i taką, którą można przyrównywać do najlepszych wzorców z maszyn szesnasto-bitowych czy automatów arcade.

Jednak „Tau Zeta” to gra zupełnie inna. Alf Yngve proponuje nam lot nie jednym czy dwoma kosmicznymi myśliwcami, ale całą armadą międzygwiazdnych krążowników. Pierwszy raz spotkałem się z grą zręcznościową, w której kosmos pokazany jest z tak dużego oddalenia i w tak potężnej skali.

Gra zaczyna się niepozornie - jak to w kosmicznych produkcjach bywa od samego początku ich istnienia - widzimy gwiazdki, kropki, nasze okręty oraz przeciwników. Jednak z każdym kolejnym skokiem w hiperprzestrzeni, wszystko nabiera rumieńców. Galaktyki okazują się miejscami zróżnicowanymi i zaskakującymi pomysłowością autora. Podobnie jest z wrogami, czy podczas lotu nad powierzchnią planet.

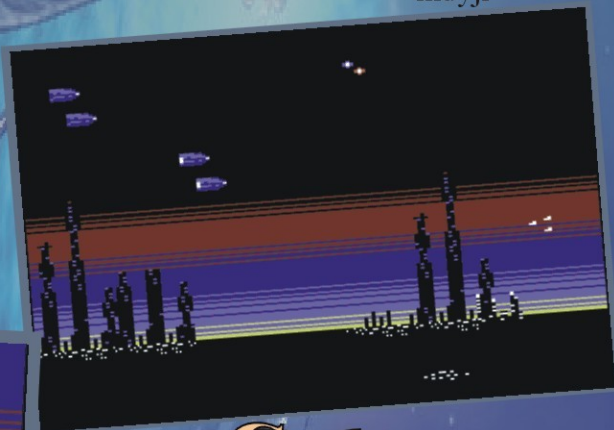
Grafika to mocny punkt tej produkcji. Mimo początkowej zgrzebności, im dalej tym bardziej urzeka. Przeciwnicy są nieźle narysowani i animowani, jednak prawdziwym majstersztykiem są scenerie w jakich przyjdzie nam toczyć walkę o przetrwanie pozostałości naszej cywilizacji.



Powierzchnie planet, wielkie monumentalne skalne słupy wyrastające z ogromnych oceanów, pływające miasta, rozświetlone tysiącami iskrzących się okien, potężne, monumentalne przestrzenie galaktyk, a wszystko to przedstawione ze smakiem i talentem. Świetny jest utwór muzyczny na stronie tytułowej, jeśli chodzi o resztę dźwięków, to są kosmiczne i takie jak powinny być.

„Tau Zeta” to naprawdę świetna strzelanka i umilacz czasu dla każdego wielbiciela gatunku. Wiele zróżnicowanych etapów, dziesiątki ciekawych wrogów, a przede wszystkim świeże i niespotykane do tej pory podejście do starego jak świat tematu, czynią z niej ciekawą propozycję. Dziękujemy Ci Alfie Yngve i czekamy na kolejne Twoje produkcje.

indyjr



C-64

GRAFIKA:

85

DŹWIEK:

68

GRYWALNOŚĆ:

90

OCENA  
KOŃCOWA:

86



# THE EIDOLON

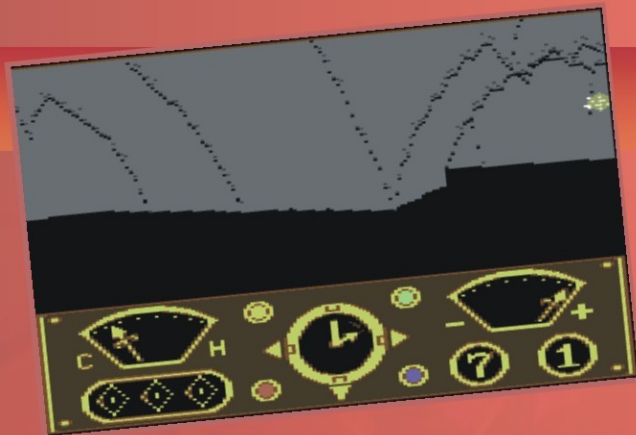
LUCASFILM GAMES, 1985

Przeszło sto lat temu, ekscentryczny, aczkolwiek błyskotliwy wynalazca dr. Josef Vincent Agon, zaszył się w swojej wiktoriańskiej posiadłości, gdzie eksperymentował z połączeniem zaawansowanej inżynierii i technik kontroli umysłu. Doktor zaginął w nieznanych okolicznościach i od tego czasu brama jego posiadłości, potężne arcydzieło okolicznego kowala, stała zamknięta na cztery spusty. Aż do dzisiaj. Przechodząc jak prawie każdego dnia wzdłuż plotu opuszczonej budowli zauważyłeś, że kute, żelazne wrota są uchylone. Kierowany ciekawością wszedłeś do budynku i znalazłeś wąskie przejście po krętych, kamiennych schodach, prowadzące do piwnicy. Na samym jej końcu znalazłeś pomieszczenie, a w nim stojący naprzeciwko ogromnego lustra pojazd w kształcie żelaznej kuli. Laboratorium Agona! Leżące na stole obok wehikułu zapiski, wyjaśniły Ci do czego owa maszyna ma służyć, domyśliłeś się też jaki los zgotowała swojemu stwórcy...

Teraz Ty, Drogi Graczu zasiadasz za sterami Eidolonu, maszyny, która przeniesie Cię do krainy po drugiej stronie lustra. Do niezbadanych korytarzy pełnych dziwacznych stworów, skarbów i strzegących ich smoków. Całość twojej niebezpiecznej wyprawy opierać się będzie na zbieraniu i odpowiednim użyciu kul, zawierających w sobie esencję energii umysłu, potrzebnej do napędzania twojego pojazdu, czy walki z przeciwnikami.

Rodzaje kul:

kule czerwone - kiedy złapiesz jedną z nich zwiększa się energia jaką dysponuje twój pojazd, jednak po trafieniu w Ciebie działanie jest wręcz odwrotne.



kule zielone - te, w niestety nieprzewidywalny sposób, zmieniają danego potwora w innego.

kule niebieskie - paraliżują przeciwnika na czas kilku sekund, oczywiście kiedy w niego trafisz...

kule złote - powstają po zderzeniu dwóch czerwonych, dają jeszcze więcej tak potrzebnej energii.

„The Eidolon” to gra nieprzeciętna i ponadczasowa. Mimo pozornej prostoty, zarówno graficznej jak i fabularnej, potrafi wciągnąć na długie godziny i porwać gracza do świata podziemnych labiryntów. Grafika to trójwymiarowy obraz widziany z perspektywy pierwszej osoby zasiadającej w kokpicie. Trochę nuży monotonią i małą paletą barw, ale jak na 1985 rok jest lepiej niż dobrze. Animacja płynna i świetnie zrealizowana - bez zarzutu. Dźwięk? Hmm, dźwięk jest... Ale to co najważniejsze, czyli klimat i dobra zabawa, to 200 procent sukcesu kasowego i popularności „Eidolonu”. Żegnając się w biegu, podczas ucieczki przed bandą natrętnych gnomów, grę szczerze poleca:

indyjr

C-64

GRAFIKA:

79

DŹWIĘK:

50

GRYWALNOŚĆ:

75

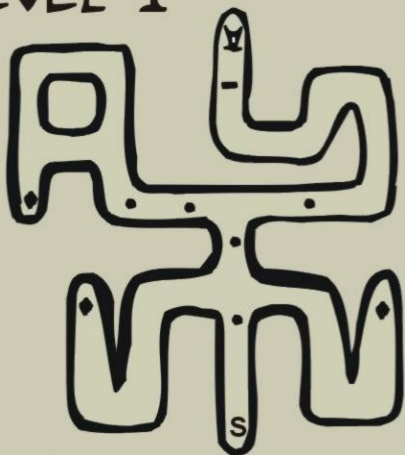
OCENA  
KOŃCOWA:

72





LEVEL 1



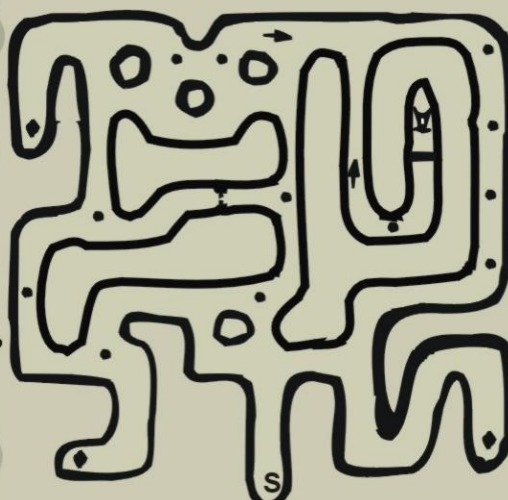
LEVEL 3



LEVEL 2



LEVEL 6



LEVEL 4



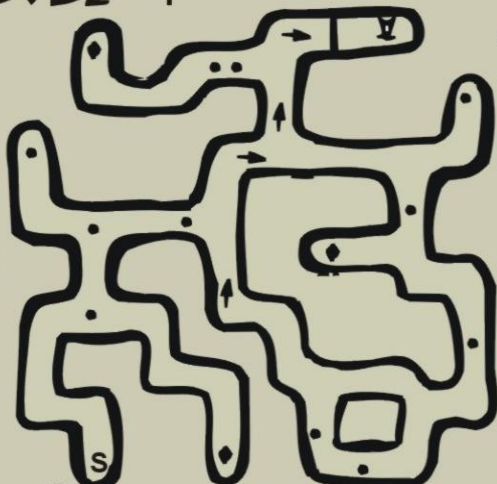


# The EIDOLON

## LEGENDA:

- - kula ognista
- - zapora
- ... - przeszkoda
- - kierunek ruchu
- ♂ - smok
- ◆ - kryształ
- S - start

LEVEL 4



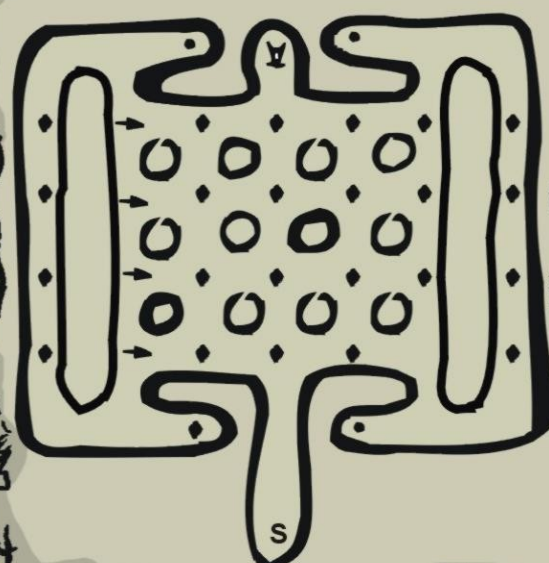
LEVEL 5



LEVEL 7



LEVEL 8





„Pin-ball – jedna z gier w której akcja toczy się na pochyłym blacie, po którym stacza się wcześniej wystrzelona bila. Za pomocą ruchomych zderzaków odbija się ją z powrotem w górę, nadając jej prędkość oraz tor, starając się wycelować w elektroniczne czujniki rejestrujące uderzenia pędzącej bili jako kolejne punkty. W przypadku nie trafienia zderzakiem, bila stacza się do kieszeni. Grę rozpoczyna się od nowa.”

Taką mniej więcej definicją zostaje przywitany gracz, uruchamiając ten chyba najlepszy i najsłynniejszy amigowy flipper – „Slam Tilt”.

Przyjaciółka może pochwalić się kilkoma dobrymi tytułami z gatunku pin bali, większość wywodzących się spod strzechy 21 Century Entertainment (mowa tu o takich hitach jak „Pinball Prelude”, „Fantasies”, „Dreams”, „Illusions” itd.), ale „Slam Tilt” który notabene również został wydany przez wyżej wspomnianą firmę, po prostu deklasuje konkurencję.

Jak w każdym flipperze zasada jest prosta, co też zresztą wyjaśnia powyższa definicja: wystrzelić bilę, po czym uderzając ją zderzakami, staramy się ją jak najdłużej utrzymać na stole. Mało tego, podczas uderzeń celujemy w najbardziej punktodajne miejsca, zdobywając także różne bonusy i combosy. Do dyspozycji mamy cztery stoły: Mean Machines, The Pirates, Ace of Space i Night of the Demon. Pomimo zastosowania klasycznych rozwiązań, czyli samochody, piraci, kosmos, oraz horror, na pierwszy rzut oka widać duże doświadczenie autorów w projektowaniu stołów. Wszystkie są czytelne, dobrze wykonane, po wystrzeleniu bilą gracz intuicyjnie wie gdzie ma

trafiać. Optymalne rozmieszczenie elementów, które praktycznie nie tworzy pustych miejsc pozwalających bili na bezcelowe staczanie się, jednocześnie współgra z bliskimi realnościami, zasadami fizyki. Prócz zdobywania punktów, gracz dzięki kombinacji bonusów i combosów, może odpalić na górnym wyświetlaczu mini gry, których ukończenie może zostać sownie wynagrodzone. I tak w Mean Machines można pojeździć sobie autem po torze wyścigowym, w The Pirates poćwiczyć rzuty nożem lub zatopić statek, w Ace of Space przyjdzie się nam zmierzyć z tunelem z przeszkodami, a w Night of the Demon zagrać w niezwykle odmianę gry 5 kubków. Prócz tego można wywołać wystrzelenie dwóch, trzech, a nawet czterech bil jednocześnie. Po takim triku obraz przełączany jest na wyższą rozdzielczość, dzięki czemu widać prawie cały stół i spustoszenie jakie sięją wszystkie puszczone w ruch bile. Dodatkowe animacje ukazujące się co chwila na owym wyświetlaczu, podnoszą wartką akcję i często charakteryzują się czarnym humorem.

Po samym wstępie i menu widać, że gra ma zamiar wycisnąć z Agatki siódme poty. 256 kolorów na każdy z zaprojektowanych stołów. Świetnie dobrane barwy, szczegółowość i dopracowanie elementów.





Naprawdę trzeba bardzo chcieć, żeby przyczepić się do grafiki... i animacji w „Slam Tilt”, która jest płynna, szybka i to już na gołej A1200 z fastem.

Była AGA, czas na PAULĘ. Niezły kawalek podczas menu, dobrej jakości moduł, osobny dla każdego ze stołów, świetne efekty dźwiękowe towarzyszące podczas gry. Każdy element, nawet dźwięk naciskanych zderzaków. Wszystko dobrze wykonane i świetnie współgrające z toczącą się akcją na ekranie.

Na Amigę zawsze powstawały dobre flippery. Każdy następny zawierał jakiś szczegół, który usadawiał go w coraz to wyższym miejscu tabeli. Aż do czasu kiedy pojawił się „Slam Tilt”, który zebrał wszystkie dobre cechy pin bali w całość. Po tej grze na komputery i konsole wydano i nadal się wydaje kolejne gry z tego gatunku, często charakteryzujące się także, widokiem stołu w trzech wymiarach. Może niektóre są nawet lepsze pod względem technicznym, mają lepszą grafikę, czy podkład muzyczny, więcej tego, czy tamtego, ale żaden z nich nie posiada już tego klimatu, grywalności, dynamiki, odpowiedniego wyważenia i współgrania ze sobą składników gry. W ogóle wszystkiego tego czego szuka się w pinballach, jak „Slam Tilt”. Może ktoś uważa inaczej, może ktoś uzna, że artykuł ma zbyt subiektywny charakter. Ale jeśli ktoś poprosiłby mnie o recenzję tej gry, która miała by się zawrzeć w jednym zdaniu, brzmiałoby ono tak: „najlepszy flipper wszechczasów”. I żeby to zrozumieć, trzeba w niego zagrać.



Na koniec kilka trików:

Po wybraniu stołu (ale przed rozpoczęciem gry) wpisz następujące kody:

LONGPLAY – pięć, zamiast trzech bil,

RADIOACTIVE – zmiana kolorów stołu

STONED – grasz kamienną kulą, która podlega rzeczywistym siłom grawitacji,

ARCADE ACTION – możesz zagrać sobie w sekwencje zręcznościowe, na wyświetlaczu,

SMILE – uśmiechnięta bila,

WIPEOUT – kasowanie tabeli wyników.

Klawisze: „Del” (w WinUae „Delete”) oraz „Help” (w WinUae „Page Down”) – przełączanie pomiędzy dużą i małą rozdzielczością, nie zależnie od ilości bil na stole.

Don Rafito



AMIGA AGA

GRAFIKA:

100

DŹWIĘK:

100

GRYwalność:

100

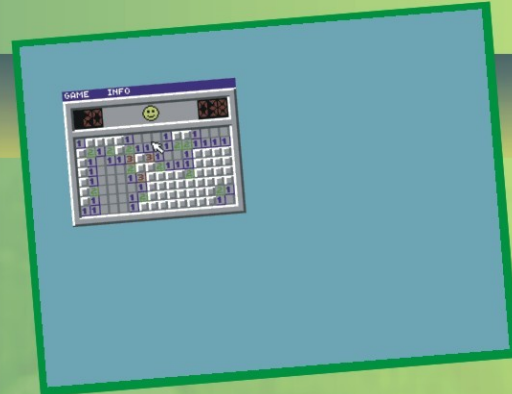
OCENA  
KOŃCOWA:

100



# C64 SWEEPMINER

ROLAND TOEGEL, 1994



Życie sapera nie jest usłane różami. Wystarczy jeden błąd, żeby przestał zastanawiać się nad sensem życia. Jednak spoczywa na nim także wielka odpowiedzialność. Jeśli mu się uda rozbroić bombę, może uratować wiele istnień ludzkich. Opisywana gra, co prawda nie daje wrażeń związanych z rozbrajaniem bomb, jednak stanowi miłą rozrywkę i wysilek dla szarych komórek naszego mózgu.

Tej gry raczej nie trzeba nikomu przedstawiać, kto miał styczność z windowsem... Jest to konwersja gry o nazwie "Minesweeper". Microsoft dołączył tą grę do pakietu "Microsoft Entertainment Pack for Windows" w 1990 roku. W 1992, kiedy pojawił się Windows 3.1, ta gra stanowiła już standardową instalację. Od tego momentu jest ona dołączana do każdej edycji Windowsa. W 1994 roku konwersję tej gry na C64 napisał Roland Tögel.

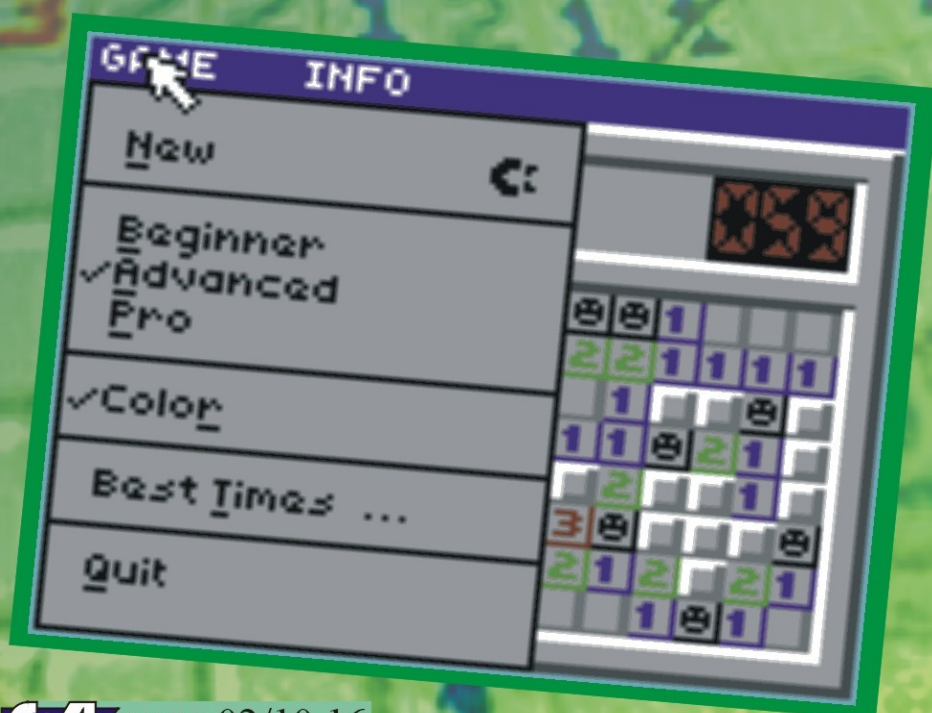
Tak jak w oryginale, gra ta stanowi świetny wysilek dla szarych komórek. Celem jest odkrycie wszystkich kwadratów, jednak należy uważać, żeby czasem nie odkryć samej bomby, ponieważ kończy to naszą rozgrywkę. I musimy zaczynać naszą męczarnię na nowo. Wybierając jakiś kwadrat, możemy trafić na puste pole, cyfrę od 1 do 8 lub bombę. Jeśli trafimy na puste pole, wtedy odkryje nam się jakaś część planszy, jeśli w danym miejscu nie ma bomby lub cyfry. Cyfry symbolizują znajdującą się w pobliżu liczbę bomb dla sąsiadujących kwadratów w stosunku do właśnie odkrytego. Grę wygrywamy w momencie

odkrycia wszystkich pustych pól. Wyniki z rekordami czasowymi są zapisywane na dyskietce w pliku "mine.ini", znajdującym się na dyskietce, więc nie należy się martwić tym, że można utracić swoje rekordy związane z przejściem planszy. Grę obsługujemy za pomocą joysticka w porcie drugim.

Grafika, jak na produkt Microsoftu korzystający ze standardowych elementów Windowsa, została dobrze odwzorowana w tej edycji. Starsi użytkownicy, przypomną sobie od razu standardowy schemat kolorów np. Windowsa 95.

Dźwięków nie usłyszymy, ponieważ w roku napisania tej gry, Microsoft w oryginale nie dołączał żadnych dźwięków dla tej gry, więc autor nie miał się na czym wzorować. A jakby nie patrzeć, stanowi prawie dokładną konwersję sapera.

Jeżeli lubisz pomęczyć swoje szare komórki, a nie chcesz specjalnie uruchamiać peceta z windowsem, to możesz śmiało uruchomić tą grę na swoim komodoru. Być może przykuje cię do telewizora/monitora na jakiś czas. W przeciwnym wypadku, lepiej sięgnij po jakąś grę akcji, która lepiej spełni twoje oczekiwania ;)



Atreus

C-64	
GRAFIKA:	45
DŹWIĘK:	0
GRYWALNOŚĆ:	60
OCENA KOŃCOWA:	35



# ASTRO NELL

CRONOSOFT / COSINE, 2004

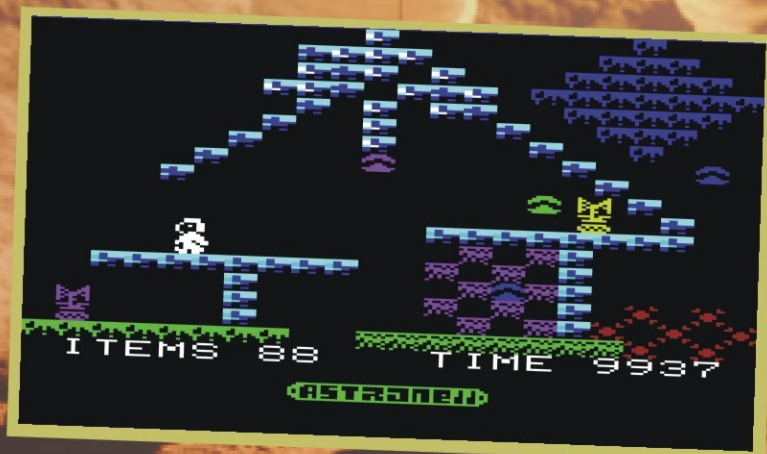
Nie ma łatwo. Nawet na Ziemi. A w kosmosie jest jeszcze trudniej. Już kiedy startowałeś z rodzinnego kosmodromu w pobliżu Nowosybirsk, wiedziałeś że coś pójdzie nie tak. Twoja chluba i duma - czterdziestoletni statek do przewozu złomu nigdy nie był w idealnym stanie, ale tego dnia problemy zaczęły się już podczas startu. Po wyjściu z atmosfery i dotarciu do pierwszej asteroidy - wysypiska, zauważyłeś brak kilkunastu blach osłonowych, silnik manewrowy odmówił posłuszeństwa podczas lądowania, a czarę goryczy dopełnił bunt komputera pokładowego Ivan 2000. Wylądować udało ci się cudem, jednak teraz będzie tylko pod górkę. Musisz zebrać kolosalną ilość minerału potrzebnego do naprawy twojego pojazdu...

„Astro Nell” to gra komnatowa, przywodząca mi na myśl takie hity jak „Jet Set Willy” czy „Manic Miner”. Autorzy dali nam do dyspozycji 9999 jednostek tlenu na zebranie 88 kryształów. Sterowanie naszym bohaterem jest płynne i przyjemne, animacja szybka i ładna, zarówno astronauty jak i przeciwników. Jeśli chodzi o grafikę - to tu należą się wielkie brawa,



gra jest jednoplikowa i pracuje na Vic'u bez żadnych rozszerzeń pamięci, a prezentuje się naprawdę dobrze jak na możliwości tej maszynki. Wszystko jest kolorowe, sceneria zróżnicowana i za każdym razem narysowana z dużym wyczuciem. Te same słowa odnoszą się do obiektów ruchomych. Co do dźwięku - jak to na Vic 20 - jest. Nie przeszkadza i pomaga we wczuciu się w klimat elektronicznej rozrywki z początku lat osiemdziesiątych. Jedyne co irytuje to dość wyśrubowany stopień trudności, ale takie mają właśnie być gry tego typu. „Astro Nell” można polecić z czystym sumieniem każdemu fanowi tego gatunku posiadającemu Vic'a. Do nabycia w firmie Cronosoft w cenie 1.99 funta.

indyjr



VIC-20	
GRAFIKA:	80
DŹWIĘK:	50
GRYWALNOŚĆ:	80
OCENA KOŃCOWA:	75



# K240

GREMLIN GRAPHICS, 1994

Zapewne wiele osób marzy o podróżach w kosmosie. Niewielu zapewne chce założyć własną firmę i prowadzić wydobycie minerałów na asteroidach w jakimś zapomnianym przez Boga zakątku wszechświata. Przecież takie zajęcie jest nudne i nie warto spędzać życia na "gryzieniu kamieni". Nie bardziej mylnego. Wystarczy dodać do tego obce rasy, deszcz meteorytów, promieniowanie UV, bunt na kolonii, a otrzymamy zarys gry pod nazwą "K240".

Gra ta została wydana przez firmę Gremlin Graphics Software Ltd w 1994 roku. Akcja dzieje się w roku 2380 w sektorze zwanym właśnie K240. Jest to gra typu 4X: eXplore (eksploracja), eXpand (ekspansja), eXploit (eksploatacja) and eXterminate (eksterminacja). Akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, z tą jednak różnicą, że wchodząc do jakiegoś menu, czas zostaje zatrzymany. Samą grą sterujemy za pomocą myszki, wybierając odpowiednie ikony z menu.

Rozgrywka polega na osiedleniu się na asteroidzie, wybudowaniu bazy, zapewnieniu sobie zaplecza militarnego i wykurzenia obcych z sektora. Można prowadzić handel z Tetracorp. Jest to megakorporacja dostarczająca tobie elementy potrzebne do przetrwania. Oczywiście, jeśli je wcześniej zakupisz. W pozyskiwaniu finansów można polegać, oprócz sprzedaży wydobytych surowców, także na podatkach (duże zaludnienie na asteroidach) albo na znajdowaniu nowych asteroidów, wysyłając w różne rejony galaktyki statki zwiadowcze.

Dla niektórych gra może okazać się za nudna. Nie ma tu żadnych szczególnych fajerwerków graficznych ani dźwiękowych. Jest ciekawe intro wprowadzające w rozgrywkę. Niestety wg mnie jest zbyt oderwane od samej rozgrywki. Osobiście nigdy



nie rozumiałem przekazu tego intra i dlatego zawsze je pomijałem. Dźwięk ogranicza się tylko do odgłosów silników, alarmów, wybuchów i digitalizowanej mowy w ważnych momentach gry. Niestety brakuje tutaj jakiejś nastrojowej muzyczki, która umiałaby czas w oczekiwaniu na ważne elementy dotyczące rozgrywki. Grafika także nie zachwyca, jednak jest czytelna, a to w grach tego typu jest najważniejsze.

Jeśli jednak jesteś miłośnikiem podboju kosmosu i pragniesz mieć w posiadaniu własny skrawek asteroidy, a co najważniejsze wspomniane mankamenty nie odrzucają cię od klawiatury. To ta gra może przynieść ci niezapomniane chwile, podobne do tych, które sam przeżyłem. Były nimi np. atak obcych na moją kolonię (straciłem pół okrętów i 1/3 budynków), po tym ataku zobaczyłem mknącą w kierunku mojej głównej bazy kometę. W tym momencie mogłem tylko ze łzami w oczach przyglądać się, jak 2 tygodnie zarządzania własną kolonią obraca się w perzynę. Nie miałem zakupionych silników manewrujących instalowanych na moim asteroidzie, a transport z Tetracorp miał przybyć dopiero za miesiąc... Wymagania gry są naprawdę znikome. Gra uruchomi się na każdej Amidze z 1MB ramu. Jeśli chcesz dowiedzieć się naprawdę dużo rzeczy na temat prowadzenia rozgrywki, przeczytać dodatkowe lub wręcz unikatowe informacje, polecam zajrzeć na stronę:

<http://www.jonnydigital.com/k240>

Atreus

## AMIGA

GRAFIKA:

60

DŹWIEK:

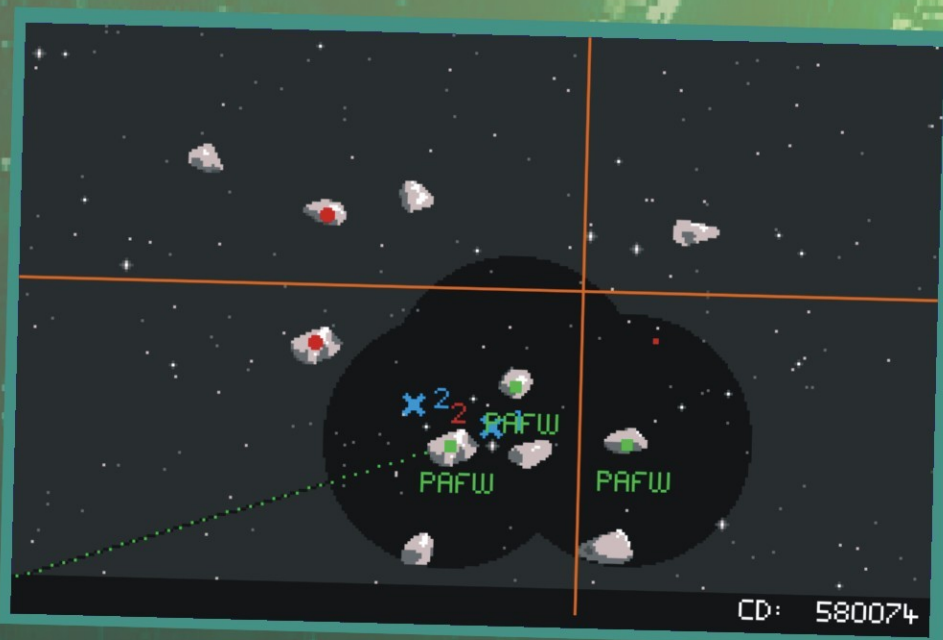
35

GRYwalność:

80

OCENA  
KOŃCOWA:

58





# THE ADVENTURES OF QUIK AND SILVA

NEW BITS ON THE RAM, 1991

Przykłady słynnych par, rodzeństw, przyjaciół, małżeństw znane są w świecie już od dawna. Można je znaleźć w wielu dziedzinach show biznesu, sportu, a nawet w polityce (choć w tej ostatniej, to częściej mamy show niż biznes). Takich przykładów można doszukiwać się także w grach komputerowych. Najsłynniejszą spokrewnioną parą są oczywiście bracia Mario, a w świecie Amigi siostry Giana.

Gra, którą chcę zaprezentować, również opiera się na przygodach pary tylko że robotów, którzy tworzą spółkę, zajmującą się rozwiązywaniem trudnych i nietuzinkowych problemów.

„The Adventures of Quik and Silva” jest typową platformówką, z mocno zaakcentowanym elementem strzelanki. Opowiada, jak sam tytuł wskazuje, o przygodach niejakiego Quik'a i Silvy. Akcja gry toczy się na małej wysepce zwanej Fannylandem na której, krótko po przejściu władzy przez młodą i ambitną księżniczkę Leilę, zaczynają się dziać dziwne rzeczy. W północnej części wyspy, w znajdującej się tam fabryce zabawek dochodzi do nieoczekiwanych zbiegów wydarzeń. Zabawki zaczynają ożywać i mutować. A ich krwiożerczy zapęd prowadzi do sukcesywnego opanowywania terenu wyspy. Mieszkańcy są przerażeni. Młoda i niedoświadczona władczyni, musi stawić czoła, jakże trudnemu zadaniu. O pomoc prosi właśnie naszych bohaterów, którzy bez chwili namysłu wkraczają do akcji.

Do przejścia mamy osiem poziomów, podczas których rozgrywka toczy się raz na powierzchni, raz w podziemiach. Naszą wędrówkę utrudniać będą najróżniejsze rodzaje ożywionych pluszaków, robotów, smoków, lalek, czy innych dziwnie wyglądających stworków. Spotkamy także blokujące przestrzeń powietrzną osy, oraz latające ryby. Tu i ówdzie pojawi się także czelakokształtnie przechadzający się kot. Co prawda nasi wrogowie, nie są wyposażeni w jakąś broń palną, ponieważ są bronią samą w sobie. Dotknięcie któregoś z nich spowoduje zniszczenie naszego bohatera. A żeby tego uniknąć, prócz samego strzelania, należy wykazać się zręcznością w poruszaniu się i skakaniu, tak aby nie spaść w przepaść, lub aby nie nadziać się na niebezpiecznie wystające przedmioty (np. kolce).



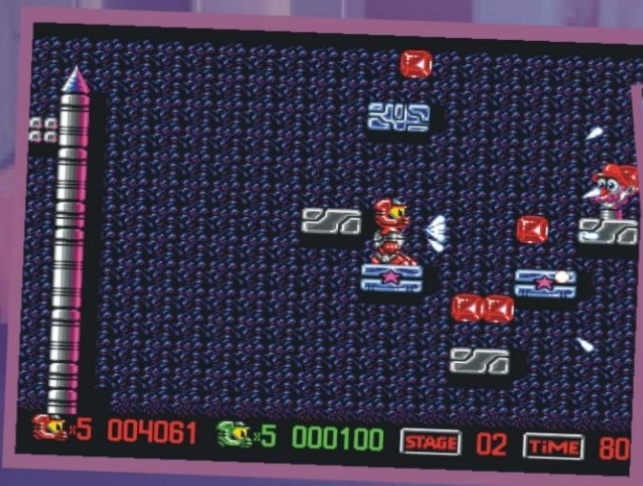
Prócz samych elementów strzelająco – zręcznościowych w grze trudnimy się także zbieractwem. Kwadraciki i gwiazdki przysłużą się nam do powiększania naszej liczby punktów. Poza tym, od czasu do czasu, można schwycić wolno unoszącą się kulę oznaczoną jedną z trzech liter; „X” oznacza dodatkowe życie, „B” to ekstra premia, a łapanie kuleczki z literą „P” udoskonala naszą broń zwiększając jej zasięg.

Grafika w grze prezentuje się dobrze. Poziomy są kolorowe, przejrzyste i dobrze narysowane. Postacie są duże, czytelne i mają dobrą liczbę klatek animacji. Scrolling i animacja gry jest zadowalająca, choć czasem na słabszym sprzęcie, zdarza się jej lekko zwalniać przy dużej ilości obiektów na ekranie. Były by wysokie noty, ale grając w „The Adventures of Quik and Silva” momentami odczuwa się lekkie znużenie. Mimo że poziomów jest aż osiem, to sceneria gry (mowa tu o wspomnianej powierzchni i podziemiach) powtarza się na przemienne. Szkoda, że twórcy nie pomyśleli o narysowaniu przynajmniej jeszcze dwóch scenerii.

Największą zaletą opisywanej platformówki jest oprawa dźwiękowa. Co prawda modułów jest tylko kilka, ale za to są one dobrej jakości, oraz przyjemnie wpadają w ucho. Efekty dźwiękowe, wybuchy, strzały są także na dobrym poziomie i dobrze komponują się zresztą. Całość w połączeniu z wartką akcją na ekranie, daje poczucie niesamowitego dynamizmu w grze.

Mimo że na rynku amigowym królują od dłuższego czasu inne, bardziej znane platformówki, a prezentowana pozycja, należy do tych mniej popularnych, to nie mniej jednak polecam wszystkim amatorom gatunku „The Adventures of Quik and Silva”. Takie cechy jak szybkość, dynamika, dobra grafika i oprawa dźwiękowa na pewno zrekompensują czas spędzony nad grą.

Don Rafito



**AMIGA**

GRAFIKA:

80

DŹWIĘK:

90

GRYWALNOŚĆ:

85

OCENA  
KOŃCOWA:

85





# NORTH & SOUTH

INFOGRAAMES, 1991

Wczesnym świtem 12 kwietnia 1861 roku, atakiem na Fort Sumter w Południowej Karolinie, rozpoczęły się działania wojskowe długiej i wyniszczającej wojny. Wojny Secesyjnej. W Stanach Zjednoczonych, państwie młodym, do tego jednym, w którym ustrój oparty był na zasadach demokracji i liberalizmu, od samego początku trwał spór między nowoczesną, uprzemysłowioną północą i rolniczym południem, w którym kwitły majątki powstałe na uprawie roli przy wykorzystaniu ciężkiej, niewolniczej pracy. Błędem byłoby jednak sądzić, że niewolnictwo było główną przyczyną konfliktu. Było pretekstem, jednym z argumentów, którymi obie strony mogły wytłumaczyć, dlaczego zamiast budować silne i bogate państwo, utrzymywać jego niepodległość, wdały się w prawie pięcioletni krwawy spór, pociągając za sobą tysiące młodych Amerykanów.

W 1991 roku firma Infogrames ucieszyła cały świat użytkowników Commodore 64, wydając wersję gry „North & South” przeznaczoną na ich komputer. Jest to gra strategiczna przeplatana elementami zręcznościowymi, przeznaczona dla jednego lub dwóch graczy.

## Menu

Po ekranie tytułowym wita nas menu gry. wybieramy tutaj czy gramy w pojedynkę, z kolegą, czy też obserwujemy demo gdzie mierzy się ze sobą dwóch wirtualnych przeciwników.

Do wyboru mamy też poziom trudności (jeden z trzech) komputerowego przeciwnika, czy rozgrywamy partie zręcznościowe, w którym roku zaczynamy zabawę i zdarzenia losowe (Indianie i Meksykanie, pogoda, posiłki drogą morską).

## Plansza Główna

Po wybraniu wszystkich interesujących nas opcji, przechodzimy do planszy na której toczyć się



będzie główna rozgrywka. Przed naszymi oczami widzimy mapę z podziałem na poszczególne stany, jednostki obu stron, forty, przebieg linii kolejowych i, jeśli je wybraliśmy, postaci przedstawiające zagrażających nam Indian i Meksykanów oraz burzowe chmury utrudniające nam rozgrywkę przez blokowanie ruchu na czas jednej kolejki. Po najechaniu strzałką na jednostki wyświetlany jest ich stan liczebny (piechota, kawaleria, artyleria).

## Rozgrywka

Całość gry składa się z typowej rozgrywki strategicznej i, jeśli tak wybraliśmy w menu, ze starć rozgrywanych zręcznościowo. Taktyka jest prosta: należy zdobyć linię kolejową w celu zapewnienia swoim wojskom dostaw złota (im więcej stanów posiadamy tym więcej cennego kruszcu w każdej kolejce - pięć worków daje nam możliwość powołania nowej armii). Na obu krańcach torów należy posiadać forty, a cały ich przebieg musi być kontrolowany przez nas.

## Bitwa:

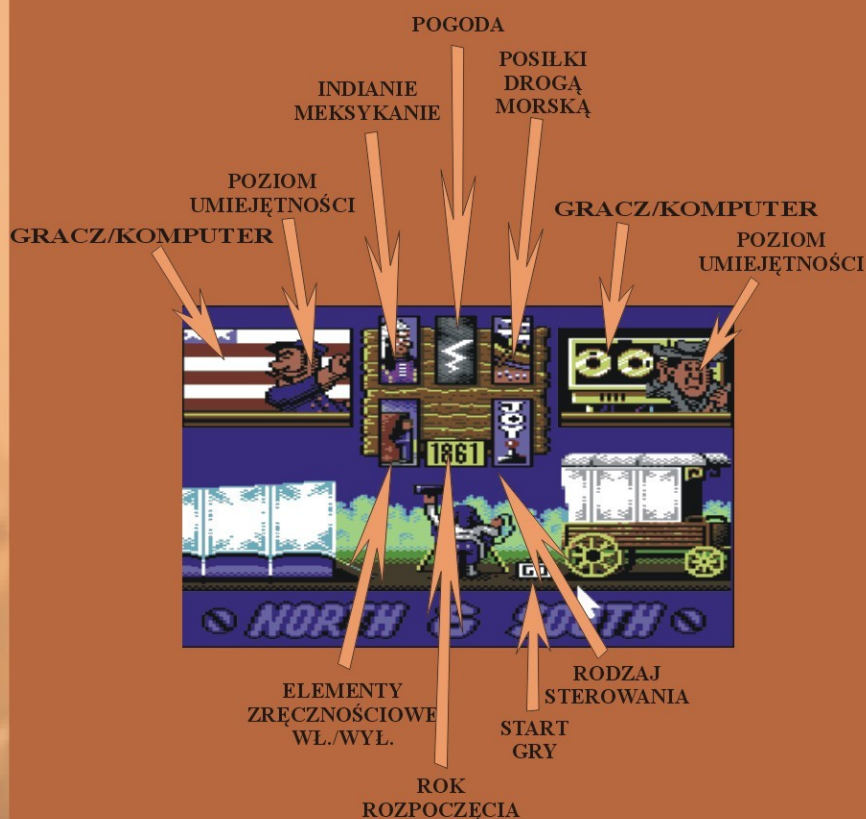
Nieuchronnym momentem każdej wojny jest spotkanie się dwóch przeciwnych armii. Oglądamy wtedy ładną animację i przechodzimy do ekranu walki. Wojska Unii i Konfederatów stają na przeciw siebie w trzech rodzajach ukształtowania terenu:

równina - tu jedyną przeszkodę na drodze żołnierzy stanowią drzewa i zabudowania;





# OPCJE:



## AMIGA

Wersja na „przyjaciółkę” jest powstałym w 1989 roku pierwowzorem tej 8-bitowej. Na Amidze jest jeszcze ładniej, jeszcze bardziej rysunkowo i kolorowo. Bitwy są dużo bardziej widowiskowe, ale moim zdaniem elementy zdobywania fortu i pociagu są za szybkie. Klasyk i pozycja obowiązkowa.

OCENA:

90

C-64

GRAFIKA:

95

DŹWIĘK:

80

GRYWALNOŚĆ:

98

OCENA KOŃCOWA:

95



# VAMPIRE

CODEMASTERS, 1987

Na początku była gra "Phantomas", wydana w 1986 roku na komputerach ZX Spectrum, przez hiszpańską firmę Dinamic Software. Wystarczy rzucić okiem na youtube i zamieszczony tam film, by zorientować się, że choć zainspirowana rzeczami w stylu "Jet Set Willy", gra ta miała w sobie pewną dozę oryginalności, a także to legendarne "coś", co cechuje każdą dobrą produkcję. Na sequel nie trzeba było długo czekać (tak naprawdę oba tytuły były tworzone jednocześnie przez dwóch różnych twórców). W tym samym 1986 roku światło dzienne ujrzała bowiem gra "Phantomas 2". Dystrybucji tym razem podjęła się dobrze znana ekipa z Codemasters. Gra wkrótce doczekała się konwersji na MSX, Amstrada i - w 1987 roku - na C-64. Dodatkowo, na terenie Wielkiej Brytanii, pozycja ta ukazała się pod tytułem "Vampire". I w ten oto sposób doszliśmy do omawianej tu gry.

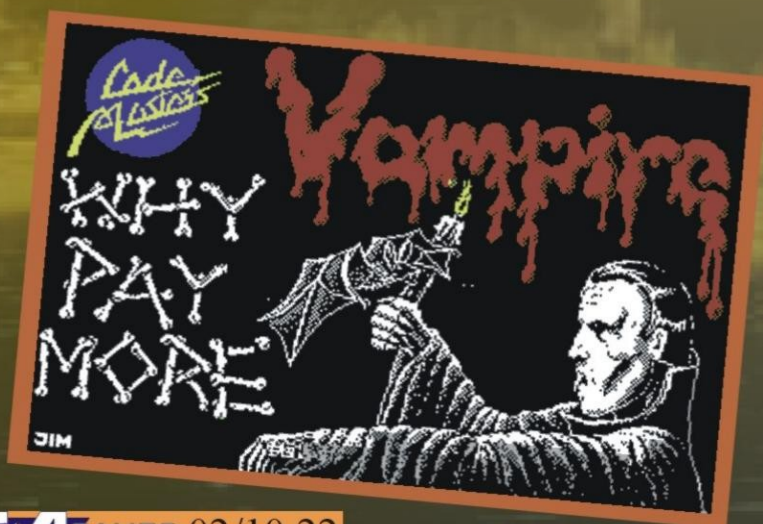
Czy jest coś, co łączy słowa "wampir" i "kosmos"? Zanim ktokolwiek udzieli przeczącej odpowiedzi, niech koniecznie zapozna się z tą grą. Gdyż fabuła "Vampire" mówi o Drakuli i innych krwiopijcach, którzy powstałi, by opanować Ziemię i jej stacje kosmiczne. Gracz wciela się w rolę niejakiego Broka Odważnego, którego zadaniem jest dostać się na zamek Drakuli i pokonać wampira standardowym osikowym kolkiem. Zadanie nie będzie jednak proste. Gdyż zamek i jego podziemia wypełnione są wrogimi stworami czy też różnymi pułapkami, które bezlitośnie wysysają energię Broka. Są to m.in. nietoperze, żmije, pajaki, ale też spadające kamienie czy też, uaktywniające się od czasu do czasu, bariery elektryczne. Drakula spoczywa w trumnie znajdującej się w najwyższej wieży zamku. Zanim jednak Brok będzie mógł się tam udać, powinien wyposażyć się w krzyż, młotek i kołek. Dodatkowo bohater musi wpuścić do zamku nieco światła, otwierając sześć okiennic, znajdujących się w różnych rejonach posiadłości. Jakby tego było mało, dostępu do niektórych komnat bronią zamknięte drzwi, do których trzeba odnaleźć klucze. Mało? Gwoździem do trumny niech będzie fakt, iż klucz do najwyższej wieży znajduje się w trudno dostępnej, przestronnej pieczarze i aby go zdobyć, Brok musi uruchomić pewną zepsutą maszynę...



Kompletnie mnie nie dziwi, iż to właśnie ludzie z Codemasters zajęli się dystrybucją tej gry. Gdyż "Vampire" to mimo wszystko dość typowa komnatówka z paroma elementami "okołoprzygodowymi", które to gry stały się przecież jednym ze znaków rozpoznawczych firmy. Aczkolwiek tym, co odróżnia "Vampire" od innych pozycji Codemasters, jest jednak stopień trudności. Gdyż ta gra jest potwornie trudna. W każdej z 95 komnat, przeszkód jest co nie miara i ciężko przejść którąkolwiek z sal bez straty choćby odrobiny sił życiowych. Szczególnie trudno jest na początku, gdy dysponujemy jednym jedynym życiem, a widoczny na dole ekranu pasek energii kurczy się w zastraszającym tempie. Na szczęście w wielu komnatach można odnaleźć jedzenie, dzięki któremu siły bohatera wzrastają. W kontekście trudności gry, koniecznie należy wspomnieć o niezbyt szczęśliwej metodzie sterowania bohaterem. A konkretnie - o oddawaniu skoków. Bohater może skakać na dwa sposoby (nisko i wysoko - wymuszane odpowiednio klawiszami "dół" i "góra"). Nie wiedzieć czemu Brok nie potrafi skakać w miejscu, lecz tylko do przodu. Tym samym unikając jakiegokolwiek przeszkody, można z niemal 100% pewnością powiedzieć, że nadziejemy się na inną, czasem bardziej zdradliwą.

Nie mam wątpliwości: to duża wada tej gry. Niemniej będę upierał się, że warto w "Vampire" zagrać, gdyż gra wyróżnia się niebanalną atmosferą. Miłośnicy tego typu produkcji wiedzą, o czym mówię - zwiedzanie takich zamków wciąga. Baldachimowe łóżka, portrety Drakuli, trumny, szkielety - lubimy takie rzeczy, oj, lubimy. Do tego bardzo podoba mi się w tej grze kilka pomysłów, jak np. "decathlonowy" motyw przy okazji zdobywania ostatniego z kluczy, czy też finałowa konfrontacja z wampirem. Szkoda może tylko, iż grze towarzyszą - co prawda niezłe - efekty dźwiękowe. Muzyka rozlega się jedynie na ekranie tytułowym. Bardzo dobra, choć zaledwie podobna do tej znanej z "Feud". Co nie powinno dziwić, zważywszy, że i jedną, i drugą napisał David Whittaker. A i trudno powiedzieć, która powstała wcześniej, jako że obie gry ukazały się w 1987 roku. Grafika? Cóż, wedle przepisu "konwersje z ZX Spectrum a la Codemasters". Spectrumopodobna. "Mistrzowie kodu" pod tym względem zawsze byli bardzo leniwi, aczkolwiek osobiście bardzo lubię tego typu grafikę.

Na koniec parę słów o twórcy oryginału (wymieniony na planszy tytułowej Adrian Sheppard jest jedynie autorem konwersji na C-64). Emilio Torrado napisał "Vampire" w wieku zaledwie 16 lat, co musi budzić pewnego rodzaju podziw. Jako programista podpisał się także pod grą





Freddy Hardest. Rozpoczął też prace nad sequelem, który ostatecznie - już bez udziału Emilio - ukazał się pod tytułem "Guardian Angel". Na tym skończyła się przygoda Hiszpana z grami komputerowymi - w kolejnych latach poświęcił się studiom i - w dalszej kolejności - karierze naukowca (zajmował się m.in. sztuczną inteligencją i robotyką), którą jednak przerwało tragiczne wydarzenie. W 1996 roku doszło bowiem do fatalnego w skutkach wypadku. Jadący rowerem Emilio zderzył się z samochodem i poniósł śmierć w wyniku odniesionych obrażeń. Wydaje mi się, że po takiej informacji mogę już tylko postawić ostatnią kropkę.

#### Wskazówki:

- w pierwszej kolejności trzeba wejść do zamku. W tym celu należy podnieść gwiazdkę (1) z planszy startowej i otworzyć nią wejściowe wrota w kolejnej komnacie.

- W zamku należy zdobyć kwadratowy klucz (2), dzięki któremu wejdzie się w posiadanie klucza trójkątnego (3), otwierającego dostęp do wieżyczki z zamkniętym w niej zwojem (4). Ten z kolei stanowi klucz do podziemi. Przed zejściem w dolne partie zamku należy zaopatrzyć się w okrągły klucz (5). Nie wolno zapomnieć o otwieraniu okien (za pomocą dźwigni) tam, gdzie się je napotka.

- Podziemia składają się z dwóch części. W pierwszej trzeba znaleźć kolek (6), Biblię (7) (pełniącą funkcję klucza) i nakrętkę (8). Następnie - dzięki Biblii - należy przedostać się do drugiej części podziemi, która stanowi ogromną pieczarę. Dziękując emulatorom za opcję "save snapshot image", można pokonać przepaścisty teren, by ostatecznie - dzięki nakrętce - uruchomić pewną maszynę, zdobywając klucz (9) do najwyższej wieży. W drodze powrotnej trzeba jeszcze zabrać młotek (10).



- W zamku należy otworzyć wejście do najwyższej wieży. Następnie można udać się po krzyż (11) i otworzyć ostatnie z okien. Po wykonaniu tych czynności trzeba już tylko udać się do najwyższej wieży, by rozprawić się z Drakulą.

p.a.



<b>C-64</b>	
GRAFIKA:	50
DŹWIĘK:	48
GRYwalNOŚĆ:	56
OCENA KOŃCOWA:	54







# VAMPIRE



© P. A.  
& M. J. P.  
2010

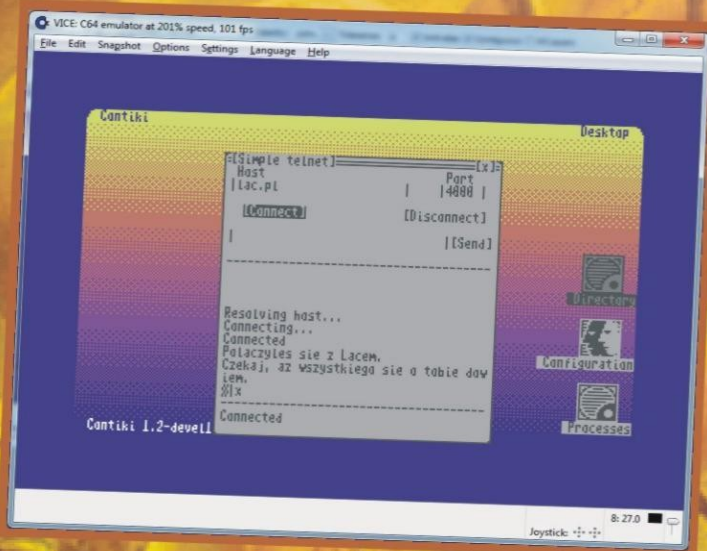
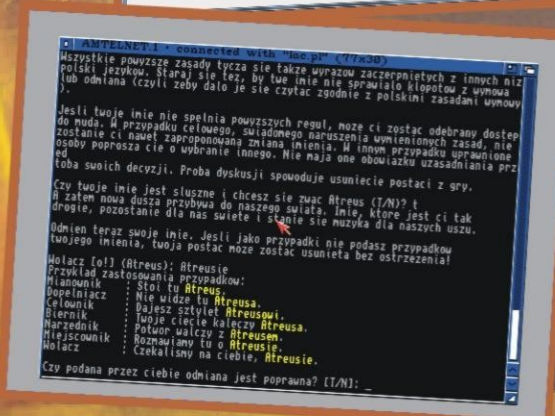
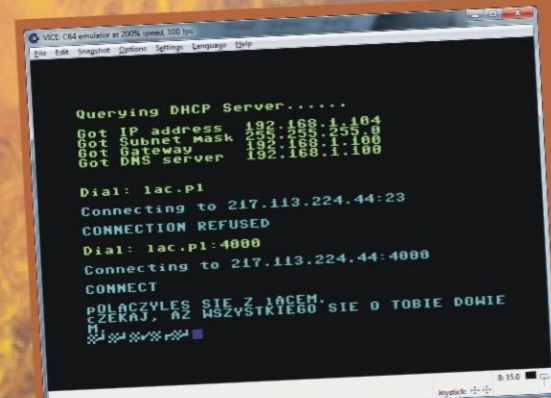
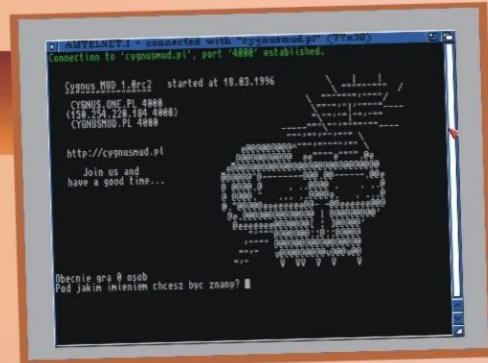


# MMO? ALEŻ TAK!

W dzisiejszych czasach świat komputerów domowych (czyt. pecetów), zalewany jest różnymi grami sieciowymi, które posiadają wypaśną grafikę, jeszcze lepszą muzykę, a o grywalności lepiej nie wspominać. Zdarza się, że taki produkt przykuje na tydzień, po czym odchodzimy od niego z pewnym niedosytem lub wręcz oburzeniem, że na taką nędzną produkcję zmarnowaliśmy tyle czasu, który mogliśmy przeznaczyć na bardziej kreatywne zajęcia. A jak sytuacja przedstawia się na naszym podwórku (Commodore, Amiga)? Spróbuję to przedstawić w poniższym artykule.

Co prawda nie będzie tutaj mowa o grach MMO, które są dostępne na peceta. Skupię się raczej na jednej ich odmianie, a mianowicie na MUD'ach. A co to jest? Już śpieszę z wyjaśnieniami. MUD jest skrótem od Multi-User Dungeon. Jest to gra tekstowa, pozbawiona grafiki i muzyki, ale za to posiada wspaniałą fabułę i klimat, który po stokroć wynagradza te dwa braki. Rodzaj tych gier wywodzi się od gier tekstowych, które powstały jako jedne z pierwszych na komputery. Chociaż z drugiej strony, dużo rzeczy jest zaczerpniętych ze zwykłych, tzw. papierowych RPG, przy których grupka znajomych siedzi godzinami i wspaniale spędza czas. Podobnie jest tutaj. Masz grono różnych ludzi podłączonych do serwera, świat okraszony wspaniałymi opisami lokacji, różne stwory tzw. MoB'y (Monster of Beast), postacie NPC (Non-Player Character), które mogą zlecić jakieś zadania lub nawet utrudnić graczowi życie. Wystarczy posiadać trochę wyobraźni i podczas czytania tychże opisów, nawet nie zauważamy ww. braków. Świat gry (scenariusz) oraz postacie graczy, znajdują się na serwerach, do których można podłączyć się za pomocą klienta telnet. Jak przystało na grę typu MUD, po zalogowaniu się do serwera, jesteśmy witani i przystępujemy do tworzenia postaci, jeśli jeszcze takiej nie posiadamy. Po wybraniu/stworzeniu postaci wkraczamy do świata gry. Jeśli jest to nowa postać, zazwyczaj trafiamy do akademii/szkoły, w której zapoznajemy się ze sterowaniem, oraz stawiamy pierwsze kroki. Po wyjściu ze szkoły, dołączamy do rozgrywki.

Z wymagań potrzebnych do grania w MUD'y, są to: komputer, połączenie z internetem, klient telnet. Dodatkowo, elementem decydującym jest możliwość wyświetlenia odpowiedniej liczby znaków w linii przez danego klienta telnet. MUD'y które odwiedziłem, wyświetlają 80 znaków w linii. Posiadacze Amigi są w lepszej pozycji, niż posiadacze C64 z prostej przyczyny. Ten pierwszy typ komputera, spokojnie wyświetli dane 80 znaków w linii. Drugi, bez uciekania się do sztuczek programowych, niestety już nie. Dodatkowym argumentem za próbą sił w tym typie gier, jest możliwość podłączenia obu typów do internetu. Tesy MUD'ów przeprowadziłem na emulatorach WinUAE 2.0.0 oraz WinVICE v2.2. Niestety wykonałem to na emulatorach, ponieważ nie posiadam odpowiedniego sprzętu do obu typów komputerów. W przypadku Amigi, chciałem zaimulować minimalną konfigurację. Wzorowałem się na swojej A600, 4MB RAM, KS2.0, WB2.1, ECS. Dodatkowym elementem była karta A2065, którą dodaje emulator. Dzięki temu, przy wykorzystaniu programu "AmTelnet", mogłem śmiało wkroczyć w świat MUD'ów, co dało mi możliwość odwiedzenia kilku serwerów i stworzeniem małej listy polskich MUD'ów, którą podaję na końcu artykułu. Przy wykorzystaniu silniejszej konfiguracji (np. A1200 + turbo, Pegasos, AmigaOne) można śmiało próbować sił z innymi klientami Telnet, które mogą oferować więcej możliwości, jednak nie jest to zbyt wymagane. Niestety "AmTelnet" rozłączał mi się co jakiś 15 minut, spowodowane jest to wersją o statusie shareware.





Na C64 już tak różowo nie jest. Commodore pozwala na wyświetlenie 40 znaków w linii, jednak wiedząc, że są programy pozwalające na wyświetlenie 80 znaków, postanowiłem sprawdzić dostępne klienty telnet. Sprawdzając możliwość, także wzorowałem się na posiadanym sprzęcie, a mianowicie na MMC Replay. W emulatorze dodałem jedynie moduł RRNet, którego nie posiadam. Wyszukałem dwa pakiety telnetowskie: "Contiki" oraz "guruterm\_beta1".

W "Contiki" użyłem dwóch klientów telnet, które są standardowo do niego dołączane. Program "Simple Telnet" w ogóle nie nadaje się do grania w MUD'y, ponieważ otwiera małe okienko (prawdopodobnie o szerokości 20 znaków) co uniemożliwia jakiegokolwiek rozeznanie w wyświetlanym tekście. Przy użyciu programu "CGTERM" było trochę lepiej, jednak liczba znaków wyświetlanych w linii nie pozwalała na granie. Program ten wyświetla 40 znaków zamiast 80-ciu, więc tekst oraz tabelki nadal nie są czytelne.

Program "guruterm\_beta1" jest w trakcie rozwoju i nie posiada wielu różnych opcji, ale do przeprowadzenia testu wystarcza, zwłaszcza że znalazłem dwa pakiety służące do połączenia z internetem i posiadające klienty telnet, przeznaczone na moduł MMC Replay. Sytuacja jest bardzo podobna jak w przypadku programu "CGTERM" z pakietu "Contiki".

Po przeprowadzeniu tych testów, mogę powiedzieć że na chwilę obecną oprogramowanie dostępne na C64 nie pozwala cieszyć się z tych produkcji. Inaczej sytuacja ma się w przypadku Amigi. Po odpowiednim rozszerzeniu nawet Amigi 500, można śmiało odpalić klienta Telnet i radować się z prowadzonych wojaczy, ewentualnie z zawartych nowych znajomości.

A teraz wspomniana lista polskich MUD'ów, które znalazłem. Na tych stronach jest wszystko opisane, jak należy łączyć się z danym serwerem, więc nie będę się powtarzał.

Arkadia<http://arkadia.rpg.pl/>

Barsawia

[http://www.zgapa.pl/zgapedia/Barsawia\\_\(MUD\).html](http://www.zgapa.pl/zgapedia/Barsawia_(MUD).html)

Cygnus<http://cygnusmud.pl/>

Cygnus Division

<http://www.cygnusdivision.pl/>

Genesis

<http://akson.sgh.waw.pl/~jtryzn/genesis/>

Killer MUD<http://www.killer.mud.pl/>

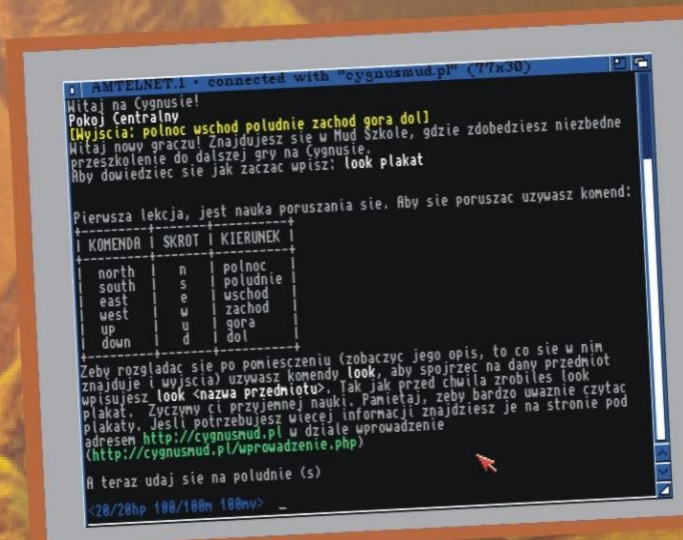
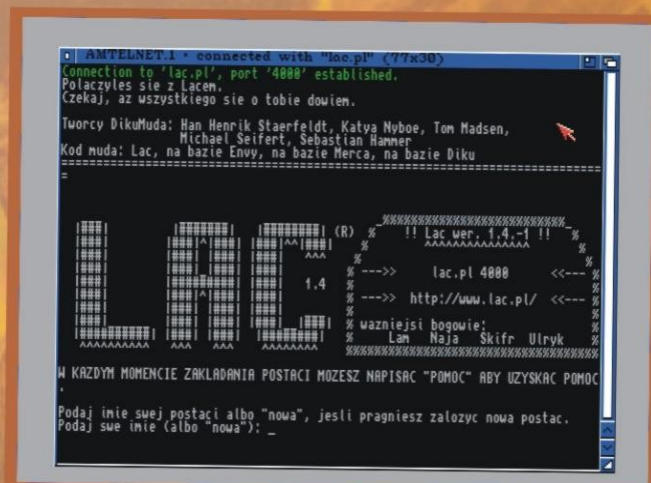
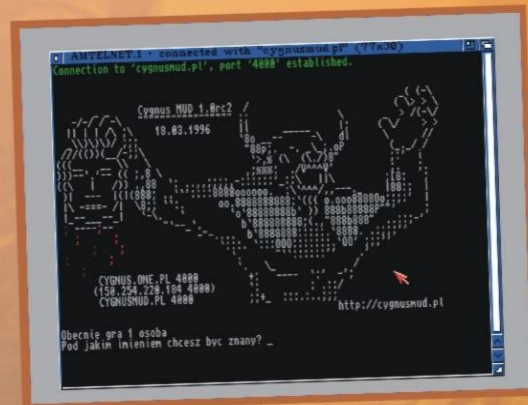
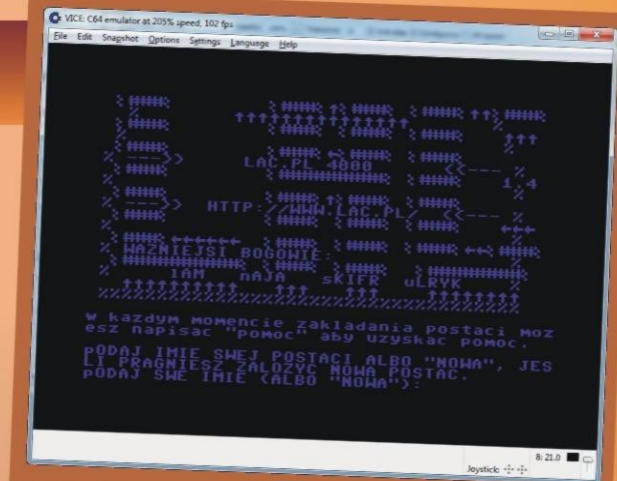
LAC<http://www.lac.pl/>

Star Wars MUD<http://www.swmud.pl/>

Vatt'ghern<http://www.vattghern.com.pl/>

Warlock<http://www.warlock.pl/>

Życzę miłego grania, zabicia wielu różnych stowrów oraz poznania wartościowych towarzyszy podróży.



Atreus



# THE LAST AMAZON TRILOGY

PSYTRONIK SOFTWARE, 2009

Na początku lat dziewięćdziesiątych dwudziestego wieku, młoda działaczka UNICEF-u wyruszyła do serca amazońskiej dżungli w celu odnalezienia i zbadania zamieszkałych tam i odciętych od cywilizacji plemion. Zaginał po niej wszelki ślad. Po pięciu latach okazało się, że była więziona przez kartel narkotykowy, który miejsce do jakiego się udała wybrał sobie na ulokowanie bazy i fabryki białego proszku, a z tubylców stworzył niewolniczą siłę roboczą i towar w handlu ludźmi. Udało jej się uwolnić, lecz zamiast uciekać gdzie pieprz rośnie wypowiedziała przestępcom wojnę...

I tu Drogi Graczu zaczyna się twoje zadanie. Musisz pomóc Ostatniej Amazonce w uwolnieniu bezbronnych mieszkańców dżungli i zakończeniu zbrodniczej działalności kartelu.

„The Last Amazon Trilogy” to wydana w 2009 roku kompilacja trzech gier z cyklu stworzonego przez Alfa Yngwe szesnaście lat wcześniej. Część pierwsza pozwala nam przeżyć przygodę opisaną w pierwszym akapicie. Druga opowiada o czasach kiedy Amazonka powróciła do swojej rodzinnej miejscowości na zachodzie Stanów Zjednoczonych gdzie musi podjąć walkę z pragnącymi zemsty członkami narkotykowej organizacji, którzy poprzysięgli jej zemstę i w swoich dążeniach nie cofną się przed wymordowaniem całej ludności cywilnej i zrównaniem miasteczka z ziemią. Ostatni odcinek trylogii, to stworzona specjalnie na potrzeby tego wydania gra, pozwalająca nam ponownie przeżyć przygodę w amazońskiej dżungli. Tym razem gra odbywa się w



poziomym scrollovaniu, dzięki wykorzystaniu nowej wersji programu „Sideways Seuck” stworzonej przez Jon’a Wells’a.

Całość to trzy świetne produkcje, wciągające i dające wiele frajdy i przyjemności z machania joystickiem. Grafika jest naprawdę dobra i nie odstaje od takich klasyków jak „Commando” czy „Ikari Warriors”. Ba, moim zdaniem nawet je mocno przewyższa. Animacja jest płynna, wszystkie postaci kolorowe i narysowane ze smakiem, tak samo pojazdy. Grając mamy naprawdę wrażenie poruszania się w południowoamerykańskiej dżungli, a spotykane zabudowania i wygląd wiochy w Arizonie też nie odstają od całości. Muzyka jest naprawdę niezła, świetnie komponuje się z resztą programu. Należy również wspomnieć, że w każdą z części trylogii możemy grać w dwie osoby. W pierwszej Amazonce towarzyszy nietoperz, w drugiej pies, a w trzeciej jeden z tubylców.

Podsumowując: całość robi naprawdę solidne wrażenie i pokazuje jak potężnym narzędziem potrafią być obie odmiany SEUCK’a w odpowiednich rękach i po dodaniu paru detali. Masa kolorowej i dynamicznej zabawy od Psytronik’a na kasecie, dysku i w pliku \*.D64. Gorąco polecam.



C-64

GRAFIKA:

80

DŹWIĘK:

70

GRYWALNOŚĆ:

85

OCENA  
KOŃCOWA:

80

Indy jr





# WAY OF THE EXPLODING FIST

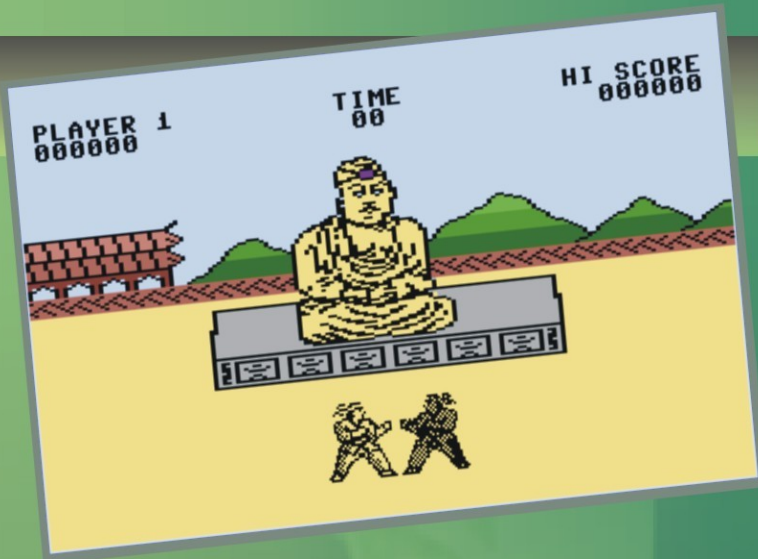
MELBOURNE HOUSE, 1986

Jest wiele kiepskich gier. Są kiepskie wyciągi, kiepskie strategie, cienkie platformówki i nędzne symulacje. W każdym istniejącym gatunku znajdziemy produkcje poniżej jakiegokolwiek skali. Nie inaczej jest z bijatykami. A opisywana w tym artykule jest topowym przedstawicielem słabości.

„Way of the Exploding Fist” w wersji na Commodore 64 to gra kultowa. Grywalność, grafika, animacja i dźwięk w roku jej powstania były wyznacznikiem zarówno dla innych produkcji z gatunku karate jak i dla komputerowej rozrywki w ogóle. Niestety przyszło mi się zmierzyć z wersją tego tytułu przeznaczoną dla sprzętu z rodziny 264, wyposażonego w 16kb pamięci RAM (Commodore 16 i 116). I tu klops.

Gra w wersji na młodszych braci sześćdziesiątki czwórki to nędzna karykatura oryginału. Nietrudno wyobrazić sobie rozpacz dzieciaków, które skuszone okładką i znanym tytułem, wracały do domu i z wypiekami na twarzy odpalały to „cudo” na swoim sprzęcie.

Cała zabawa odbywa się na jednej, kiepsko narysowanej planszy. W tle piętrzą się zielone szczyty rodem z Atari 2600, znajduje się tam także piętrowa pagoda z bordowym dachem. Drugi plan to majestatyczny pomnik kwadratowego, żółtego Buddy narysowanego tak, że bardziej niechlujnie się nie da. A na pierwszym, tuż pod cokołem, rozgrywa się porywająca akcja. Mamy tu dwóch miniaturowych monochromatycznych karateków, poruszających się jak drewniane manekiny do treningu technik Kung-Fu. W tle rzępoli licha niby orientalna muzyczka.



Zabawy nie ma żadnej, szybciej się nudzi niż wgrywa z kasety, techniki są i to nawet z osiem, jednak ich wykonanie i precyzja ciosów rażą niestarannością i brakiem precyzji. Jedyne do czego dążymy to więcej punktów na koncie i wyższy stopień Dan wyświetlony na ekranie. Szczerze nie polecam, kolejna z prób wyludzenia pieniędzy przy wykorzystaniu głośnego tytułu.

Indyjr



C-64

Jak już wspomniałem w recenzji, wersja na Commodore 64 to gra kultowa, świetnie wykonana, którą swego czasu pokonać mogła jedynie „International Karate”. Warto zagrać.

OCENA:

68

C-16/116/+4

GRAFIKA:

30

DŹWIĘK:

20

GRYWALNOŚĆ:

20

OCENA  
KOŃCOWA:

22





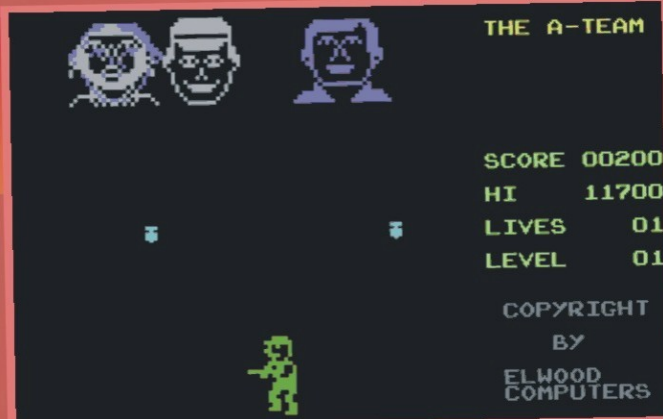
# STREFA ZERO

## A-TEAM

COURBOIS SOFTWARE, 1985

Poddając się wszechogarniającej fali nostalgii, łatwo czasem zapomnieć, iż powstawały na C-64 gry okropne, beznadziejne. W niniejszym dziale będziemy przypominać takie właśnie tytuły. Po co? Może po to, by ostrzec przed sięganiem po tego typu produkcje? By spróbować dostrzec w danej grze coś, co - choć to mało prawdopodobne - umknęło większości? Rozpoczynamy od tytułu, który otwiera - zamieszczoną na portalu [lemon64.com](http://lemon64.com) - mało chwalebna listę najgorszych gier na komcia. A-Team.

Serial "Drużyna A" pamiętam cokolwiek mgliście. Autor gry, Erik Petermeijer, albo w ogóle go nie oglądał, albo też bardzo nie lubił i tą grą chciał się na tej telewizyjnej produkcji zemścić. Bo za hołd złożony czemukolwiek, "A-Team" uznać chyba nie można. Gra z serialem nie ma nic wspólnego. Nie, poza czterema twarzami, widocznymi na ekranie tytułowym, a które są przeciwnikiem bezimiennego bohatera. Pod względem gatunkowym można "A-Team" uznać za pewnego rodzaju wersję "Space Invaders". Tyle, że w roli najeźdźców z kosmosu występują właśnie te cztery twarze, plujące jak oszalałe pociskami. Głowy poruszają się w charakterystyczny dla siebie sposób. Murdock przemieszcza się wolno z lewego do prawego końca ekranu i vice versa. Face (w Polsce znany chyba jako "Buźka") to jego szybszy odpowiednik. B.A. posiada zdolność do teleportowania się, natomiast Hannibal - do okresowego znikania. Wszystkie twarze poruszają się cały czas w jednym rzędzie, nie ma tu charakterystycznego, dla wszelakich klonów "Space Invaders", stopniowego obniżania się przeciwników. Nie zmienia to w niczym faktu, iż "A-Team" to bardzo trudna gra. Pole gry jest niezwykle wąskie, z kolei pociski - spore, więc tym samym nielato je ominąć, tym bardziej, iż są one bardzo szybkie. Szczególnie trudno uniknąć straty jednego z trzech żyć przy każdym wznowieniu rozgrywki, gdy od razu zostajemy zasypani gradem pocisków, bez zostawienia chociażby ułamka sekundy na reakcję.



Do tego wszystkiego gra ta jest potwornie monotonna. Wszystkie poziomy wyglądają identycznie, na każdym musimy oddać po kilka strzałów w każdą buźkę, by ją pokonać. Irytujące są również przerwy w grze, następujące po stracie życia. Nade wszystko jednak nie widać w "A-Team" jakiegokolwiek sensu. Nie wiem, czy zamiarem autora było stworzenie tak kuriozalnej, purnonsensownej wręcz pozycji, ale strzelające głowy pozytywnych skądinąd bohaterów Drużyny A to rzecz wykraczająca poza moje wyobrażenie na temat tego, czym powinna być gra. Do tego dochodzi prostackie wykonanie. Nad czarnym tłem autor specjalnie się chyba nie napracował. Resztę stanowią niechlujnie wykonane obrysy głów członków Drużyny A, no i głównego bohatera. Bodaj najładniej narysowany jest karabin tego ostatniego. Efektów dźwiękowych czy jakiegokolwiek muzyki w grze brak. Ta rozlega się tylko na ekranie tytułowym, ale... pochodzi z "Gwiezdnych Wojen". Sensu w tym nie ma żadnego, ale to za tę melodię - brzmiącą w sumie dość przyzwoicie - przynajmniej jakiegokolwiek punkty w działce "muzyka". Nie wiem, czy "A-Team" to faktycznie najgorsza gra, jaka kiedykolwiek powstała na C-64, wciągnęła mnie ona bowiem nawet na kilkanaście minut, ale niniejszym umacniam A-Team na prowadzeniu wspomnianej we wstępie listy, dopisując na jej konto kolejną - trzydziestą już - jedynkę.

p.a.



C-64	
GRAFIKA:	8
DŹWIĘK:	9
GRYwalność:	13
OCENA KOŃCOWA:	11



# CISCO HEAT

STRETA ZERO

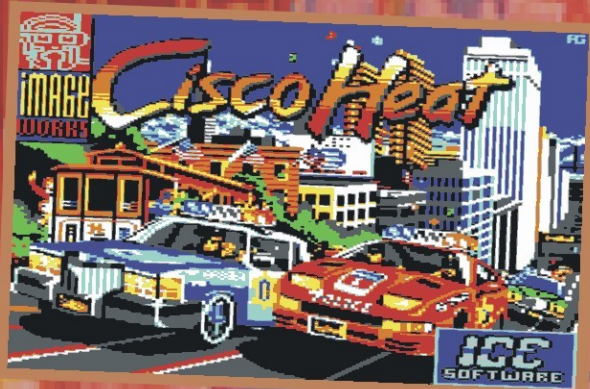
IMAGEWORKS, 1991

W 1990 roku Jaleco wypuściło na świat automat z grą „Cisco Heat”. Zabawa polega na wyścigu policyjnych radiowozów, po krętych, ruchliwych i pełnych niebezpiecznych skrzyżowań, pod typowym dla Stanów Zjednoczonych kątem prostym. Gra zyskała sporą popularność, co zaowocowało wydaniem jej wersji na większość ówczesnych konsol i komputerów domowych. Dokonała tego w 1991 roku firma ImageWorks. Niestety, ukazała się też edycja „Cisco Heat” dla Commodore 64... Na komodę jest potężna ilość gier wyścigowych każdego typu i jakości. Tytuły takie jak „Street Rod”, „Test Drive”, „Out Run” i wiele innych, są kamieniami milowymi gatunku racerów po dzień dzisiejszy. Muszę przyznać, że jest to jeden z moich ulubionych rodzajów elektronicznej rozrywki, zdarzało mi się obcować z produktami naprawdę kiepskiej jakości, jednak w większości z nich zawsze udawało się znaleźć jakieś plusy. „Cisco Heat” takowych nie posiada.



Na początku przywitał mnie znany ze wszystkich platform, zachęający obrazek tytułowy i niezła muzyczka. Jednak zaraz po uruchomieniu wyścigu, doznałem strasznego szoku. Gry z początku lat osiemdziesiątych miały po stokroć lepszą grafikę i animację. W produkcie Panów z ImageWorks, wszystko jest tragiczne. Wielkie piksele, ohydne obiekty na poboczach, przeobrzydlive modele samochodów, wstrętne tło na horyzoncie i dopielniająca wszystkiego powolna i skokowa animacja, całkowicie uniemożliwiająca granie. Dźwięk idzie w parze oprawą wizualną i grywalnością - jest nieopisywalnie tragiczny. Może się wydawać, że pięć etapów wyścigu to mało. Gwarantuję wam, Drodzy Czytelnicy, że to co najmniej o cztery za dużo. W komodorową wersję „Cisco Heat” po prostu nie da się grać, szkoda poświęcać czas na jej uruchomienie. A jako ciekawostkę dodam, że wydawca żądał odpowiednio 10,99£ i 15,99£ za jej kasetową i dyskową wersję. Pozostawiam to bez komentarza.

indyjr



C-64

GRAFIKA:

10

DŹWIEK:

15

GRYVALNOŚĆ:

1

OCENA  
KOŃCOWA:

8



AMIGA

W przeciwieństwie do wersji dla C64, „Cisco Heat” na Amidze to dobry racer z przyzwoitą grafiką, animacją i dźwiękiem. Całkiem grywalny i plasujący się w górnej strefie stanów średnich, jak najbardziej warty poświęcenia wieczoru przez fana gatunku.

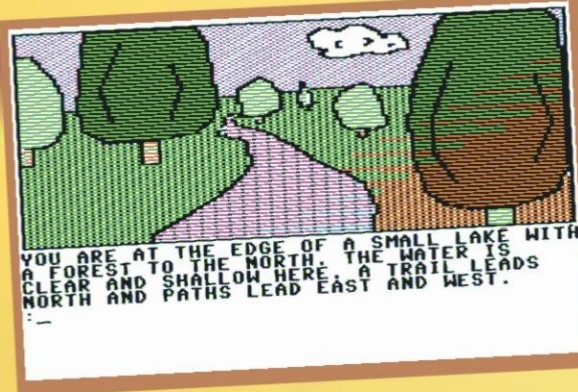
OCENA:

58



# BLADE OF BLACKPOOLE

SIRIUS SOFTWARE, 1982



Założona na początku lat 80-tych Sirius Software to firma, która powinna kojarzyć się głównie z komputerami Apple II. Jednocześnie jednak, jako jedna z pierwszych zaczęła też tworzyć gry na C-64. W latach 1982-83 firma stworzyła łącznie 12 gier na komcia, w większości przypadków - zręcznościówek. Pod szyldem Sirius Software ukazały się również 3 tekstowo-graficzne przygodówki, z których najstarsza to właśnie „The Blade of Blackpoole” z 1982 roku.

Fabula pełnymi garściami czerpie z motywów znanych z legend czy literatury fantasy. Gracz wciela się w rolę śmiałka, który pragnie odzyskać miecz Myraglym i złożyć go na ołtarzu, z którego został skradziony. Plotki mówią o sekretnej komnacie gdzieś w pobliżu jeziora Blackpoole... Oczywiście zanim bohater dotrze do celu swej wyprawy, spotka na swej drodze wiele przeszkód, wrogich stworów i innych zagadek do rozwiązania. Na szczęście znajdzie też osoby, które będą potrafiły odwdziżyć się za okazaną pomoc...

Poruszanie się w grze zostało rozwiązane standardowo – do dyspozycji mamy 4 podstawowe kierunki N, S, W, E (na wszelki wypadek: północ, południe, zachód, wschód), a także U i D (góra i dół), które można zastąpić instrukcją CLIMB. Komenda I pokazuje posiadane przez bohatera przedmioty, L pozwala rozejrzeć się po pomieszczeniu. Ciekawą instrukcją jest też HELP, która faktycznie w kilku lokalizacjach może okazać się przydatna. Listę specjalnych komend uzupełniają: SAVE (zapisuje stan gry na dysk), RESUME (wznawia zapisaną grę) i SCORE (pokazuje bieżący wynik punktowy i liczbę wykorzystanych ruchów). W dwóch sytuacjach poruszanie się polega na wpisaniu dodatkowej komendy – w przypadku przebywania w lotnych piaskach jest to SWIM (np. SWIM N), z kolei aby popłynąć gdzieś łódką należy użyć komendy ROW lub PADDLE (np. ROW N).

Już z powyższego opisu wynika, że parser został skonstruowany przyzwoicie i dopuszcza alternatywne rozwiązania różnorodnych problemów. Jednocześnie większość słów jest absolutnie intuicyjna – osobiście nie zdarzyło mi się utknąć w tej grze z powodu problemów ze słownictwem. Grafika nie jest, niestety, najwyższych lotów. Cóż, w 1982 roku dopiero poznawano możliwości graficzne C-64 – tylko tak można wyjaśnić fatalną i dziwaczną kolorystykę czy fakt, że od patrzenia na ekran mogą rozboleć oczy. Chociaż niektóre lokalizacje zostały narysowane z pewną dozą staranności i mogą się podobać. Dźwięku niestety brak, co odbija się negatywnie na atmosferze. I tu docieramy do chyba największej bolączki „The Blade of Blackpoole”. Gdyż z wyżej wspomnianą atmosferą jest tu cokolwiek kiepsko. Być może przyczyną tkwi w słabej „literackości” tej gry. Opisy są do bólu rzeczowe i nijak nie budują nastroju. Myślę, że sytuację mogłyby uratować ciekawsze lokalizacje, większa ilość napotykanym na drodze osób czy też poczucie jakiegoś niebezpieczeństwa. Jest tu kilka niezłych zagadek (np. z rzeczonym potworem, bądź kamieniem blokującym dostęp do jaskini), jednakże jako całość „The Blade of Blackpoole” nieco przynudza. Warto jednakże o tej grze pamiętać z dwóch powodów. Po pierwsze – to jedna z

najstarszych graficznych tekstówek na C-64. Po drugie – dzięki intuicyjnemu słownictwu, osoby które z tekstówkami są na bakier, nie powinny mieć problemów z rozwiązaniem większej części zagadek. A dla tych, którzy gdzieś utkną, załączam szczegółowy opis przejścia.

## Opis ukończenia gry:

Na początek warto zrobić zakupy. Do dyspozycji masz 50 sztuk złota noszonych w pasku (MONEYBELT). Przejdź do tawerny (E,N,N), gdzie możesz pogadać z barmanem (TALK BARTENDER). Zwróć uwagę na wymienione imię MYRAGLYM. Sklepek znajdziesz na zachód (W). Za pomocą komendy BUY, kup następujące przedmioty: miód (SOME HONEY), linę (ROPE), lampę (AN OLD LAMP) i długi kij (A LONG STAFF). Nóż (A SHARP KNIFE), podobnie jak inne „batalistyczne” przedmioty, nie będzie, o dziwo, potrzebny. Wyjdź z tawerny (E,S) i dojdź do lotnych piasków (S,E). Nie panikuj, w piaskach można pływać (SWIM E, SWIM N). Na północ od brzegu (N) zauważysz gniazdo pszczoł. Dzięki miodowi możesz je złapać. Przejdź do lokalizacji, w której rozpocząłeś grę (S,S, SWIM W, SWIM W, W). Na zachód znajdziesz mięsożerną roślinę (W), która blokuje przejście na północ. Nakarm ją pszczołami (GIVE BEES). Idź jedyną możliwą drogą (N,N,E,E) – dojdiesz do doliny. Zostaw tu miód (DROP HONEY) – koniecznie musisz go porzucić gdzieś tutaj, gdyż jeszcze się przyda. Wejdź do lasu (N,W). Kolejny krok na północ (N) zakończy się wpadnięciem do dziury. Nie przejmuj się, tylko zawiąż linę i wydostań się z opresji (TIE ROPE, U). Zabierz linę (GET ROPE). Wejdź do jaskini (N,E) i zapal lampę (LIGHT LAMP) korzystając z wetkniętej w ścianę pochodni. Wróć do miejsca, gdzie wpadłeś w dziurę – tym razem lampa rozjaśni ciemności i zauważysz amulet (W,S,S), który oczywiście zabierasz (GET AMULET). Teraz czeka Cię daleka droga pod drzwi tawerny (S,E,S,W,W,S,S,E,E,N). Przejdź na wschód, a następnie na północ (E,N). Pogadaj z tajemniczym głosem (TALK). Karzeł obiecuje opowiedzieć ciekawą zagadkę w zamian za dostarczenie pewnego klejnotu – wręcz mu amulet (GIVE AMULET). Zagadka mówi o „przyłączeniu się do śpiewu tych, które układają się do snu wśród gałązek”. Za chwilę jej sens stanie się jasny. Przy okazji, w podzięce dostajesz też magiczną księgę (A SPELL BOOK). Być może pamiętasz, że za lotnymi piaskami widziałeś pewną ampulkę – najwyższa pora zapoznać się z jej zawartością (S,S, SWIM E, SWIM N, GET POTION). Na południe od sali startowej znajdziesz mały stawik (S, SWIM W, SWIM W, W,S) z zacumowaną łódką. Wylej na nią zawartość flakonika (POUR POTION ON BOAT), a zmniejszy się do miniaturowych rozmiarów. Zanim ją zabierzesz, przejdź do tawerny i kup piwo (N,E,N,N, BUY ALE). Wróć do stawu. Wyrzuć pasek z marnymi 9 sztukami złota i zabierz łódkę (S,S,W,S, DROP MONEYBELT, GET BOAT). Zapewne pamiętasz klif za



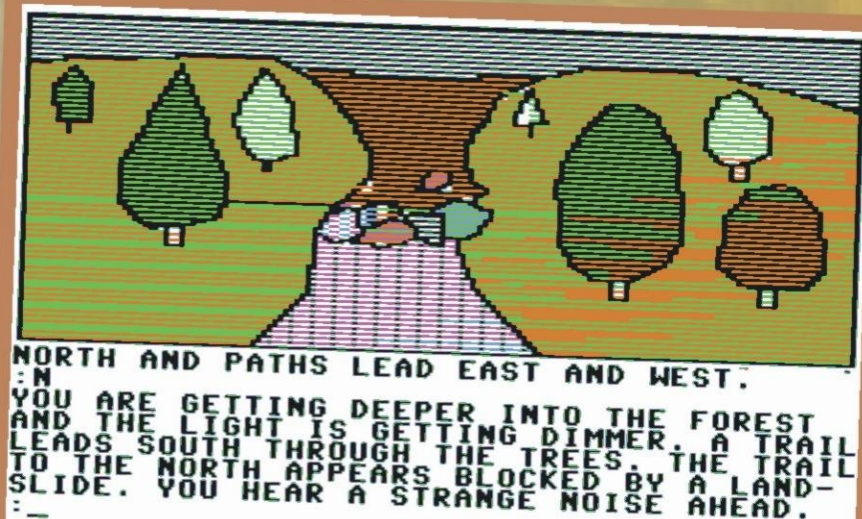
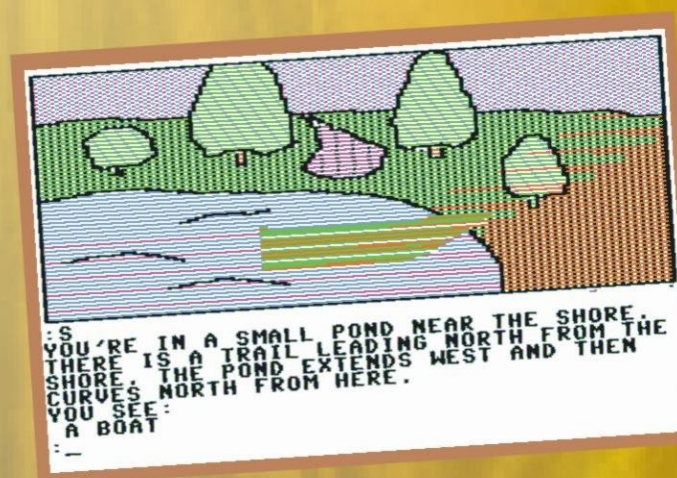
gęstym lasem, w którym wpadłeś w dziurę. Przejdź tam teraz (N,W,N,N,E,E,N,W,N,N,N). Zróbmy małe podsumowanie – powinieneś być teraz w posiadaniu 6 przedmiotów (A LONG STAFF, AN OLD LAMP, A SPELL BOOK, A ROPE, MINIATURE BOAT, A MUG OF ALE). Zanim wykonasz kolejny krok upewnij się, że masz je wszystkie, gdyż w dalszej części gry nie będziesz miał już szansy, by je zdobyć. Zauważasz ptaka na klifie. Pamiętasz zagadkę? Zaśpiewaj (SING), a ptak przeniesie cię w okolice swojego gniazda. Zauważasz na ziemi dziwne okrągłe coś. To teleport – nadepnij na niego (STEP ON PAD). Witamy w drugiej części gry.

Na początek zejdź z klifu (N,W, TIE ROPE,D). Zabierz linę, przejdź na południe, a następnie w stronę rzeki (GET ROPE, S,W). Ponowny kontakt łódki z wodą spowoduje, że powróci ona do pierwotnych rozmiarów (DROP BOAT). Zanim oddasz się żegludze, wróć na klif (E,N,TIE ROPE,U). Zabierz linę i odszukaj kamerton (GET ROPE, E,N,W), który zabierasz z sobą (GET FORK). Wracaj do łodzi (E,S,W, TIE ROPE,D,GET ROPE, S,W). Wejdź do niej (GO BOAT). Dzięki kijowi możesz teraz popłynąć w dół rzeki (ROW N, ROW N). Napotkanego potwora należy uspić piwem (POUR ALE TO RIVER) – droga wolna. Dopłyn na wyspę (czterokrotne ROW N). Połóż księgę czarów u stóp ołtarza (GIVE BOOK) – w ten sposób wejdiesz w posiadanie klucza (A KEY). Możesz teraz wrócić w stronę rzeki i zejść na brzeg w jedynym dostępnym miejscu (S, ROW S, ROW S, ROW W). Wejście do jaskini blokuje olbrzymi kamień, który jednak podda się dźwiękowi kamertonu (HIT BOULDER WITH FORK). Pora pomyszkować po jaskini (W,S). Blokujące dalszą drogę drzwi otworzysz kluczem (UNLOCK DOOR). Przejdź na południe (S). Wyrzuć kamerton i klucz (DROP KEY, DROP FORK). Na zachód (W) znajdziesz ołtarz, na którym musisz złożyć poszukiwany miecz. Na razie jednak udaj się na południe (S). Przed Tobą przeprawa przez labirynt. Chociaż składa się tylko z sześciu sal, relacje między nimi są na tyle nieoczywiste, że dość łatwo tu zabłądzić. W praktyce jednak musisz odnaleźć jedynie dwa przedmioty – łuk i zwój. W tym celu wystarczy użyć następujących komend: N,GET SCROLL, N, E,E, GET BOW, E,E. Uff... Teraz spokojnie przeczytaj zwój (READ SCROLL). Mowa w nim o dwóch czarach: REGNILO i MAHDEN. Pierwszego lepiej nie używaj, gdyż to pułapka. Drugi przyda się wkrótce. Znajdź helm

(N,N,W, GET HELMET) i wróć nad rzekę (E,E,E). Wejdź do łódki i kieruj się na zachód od wyspy (GO BOAT, ROW N, ROW N, ROW W). Zauważasz ciemną plamę na powierzchni wody... zanurkuj (D). Ogromnego jaszczura trzeba zabić. Jak? Łukiem. Wpierw jednak „wyprodukuj” strzałę drugim z czarów (SAY MAHDEN). Wyrzuć zwój (DROP SCROLL), zabierz strzałę (GET ARROW) i zastrzel gada (SHOOT LIZARD). Na południu znajdziesz upragniony miecz – zabierz go (S, GET SWORD). Pora złożyć go na wyżej wspomnianym ołtarzu. W tym celu wróć do jaskini: N,U,ROW E, ROW S, ROW S, ROW W, W,S,S, W. To już prawie koniec – połóż miecz na ołtarzu i wypowiedz imię, wspomniane przez barmana (PUT SWORD ON ALTAR, SAY MYRAGLYM). Rozpoznajesz to miejsce? Jesteś gdzieś między klifem a gęstym lasem. Musisz wrócić do tawerny (S,S,E,S). Ale cóż to? Okazuje się, że jesteś bardzo głodny. Na szczęście zostawiłeś tu sobie miód – natychmiast go zjedz (DROP HELMET, GET HONEY, EAT HONEY). Teraz już spokojnie możesz wrócić do tawerny (W,W,S,S,E,E,N,N). I to już koniec.

PS. Poniższe rozwiązanie nie gwarantuje otrzymania pełnej punktacji – tą gwarantują zapewne jakieś dodatkowe czynności, które do ukończenia misji potrzebne, jak widać, nie są.

p.a.



C-64

GRAFIKA:

42

DŹWIĘK:

00

GRYWALNOŚĆ:

47

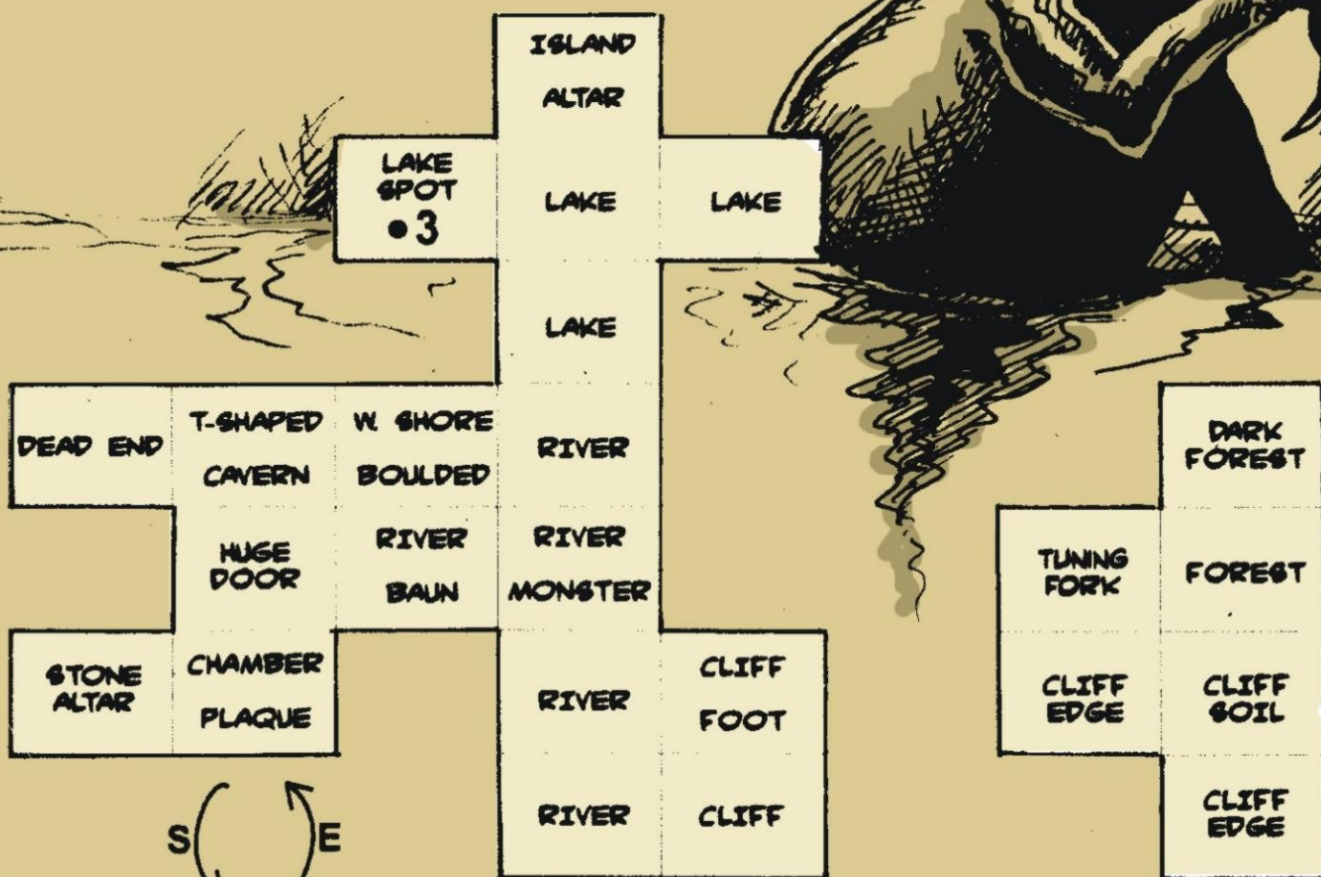
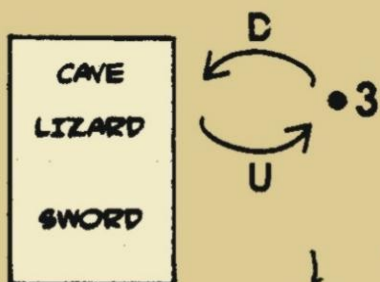
OCENA KOŃCOWA:

41

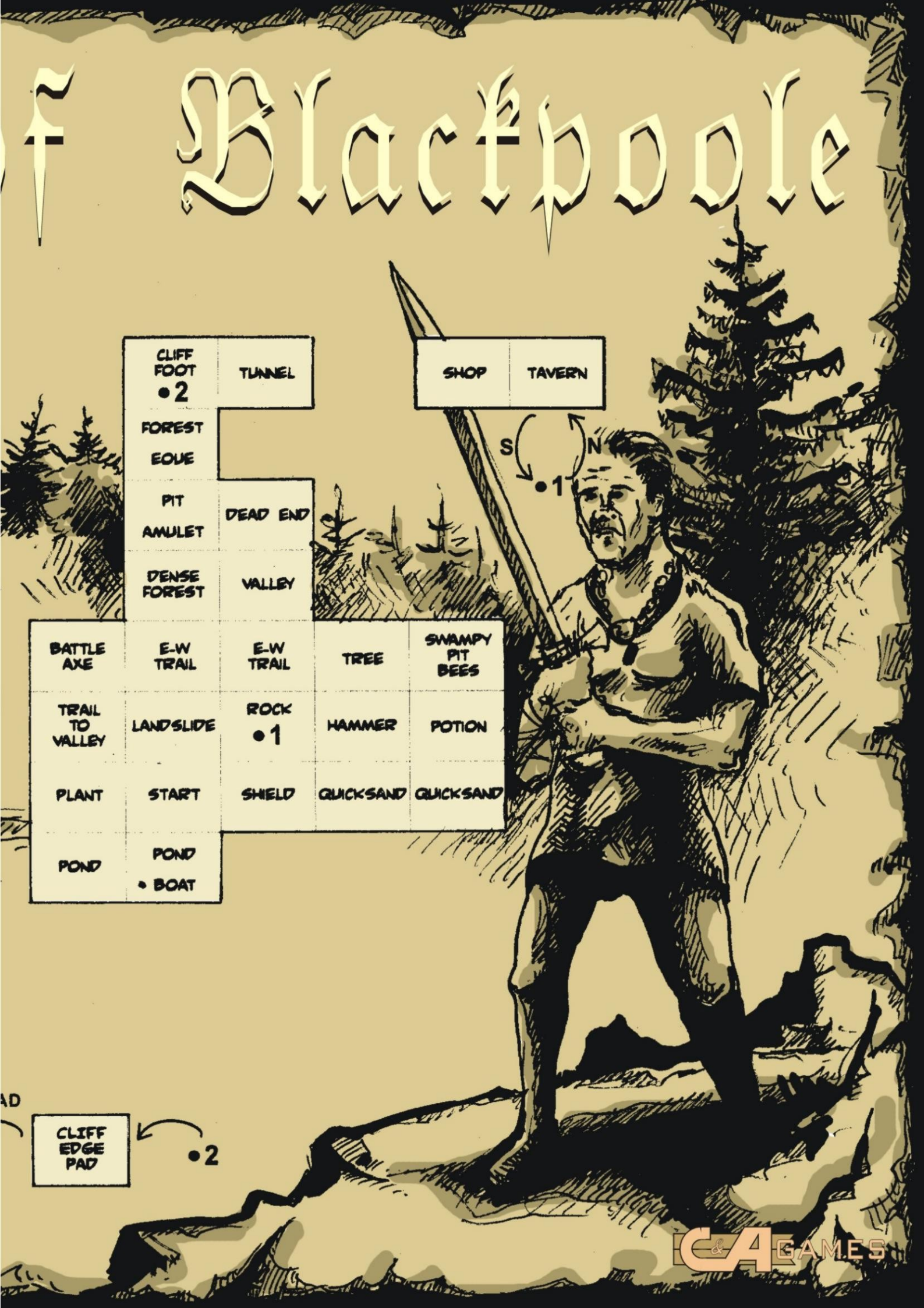


# The Blade of

mapa







# f Blackpoole

CLIFF  
FOOT  
• 2

TUNNEL

SHOP

TAVERN

FOREST  
EDGE

PIT  
AMULET

DENSE  
FOREST

DEAD END

VALLEY

S  
• 1  
N

BATTLE  
AXE

E-W  
TRAIL

E-W  
TRAIL

TREE

SWAMPY  
PIT  
BEES

TRAIL  
TO  
VALLEY

LANDSLIDE

ROCK  
• 1

HAMMER

POTION

PLANT

START

SHIELD

QUICKSAND

QUICKSAND

POND

POND  
• BOAT

CLIFF  
EDGE  
PAD

• 2



# SAM MANTHORPE

## - WYWIAD

“Written by Sam... Characters by Paul Jay... Plot cunningly devised by the Magnificent Seven... Press fire to start investigation”. Jeśli kogoś na widok tych słów ogarnia – tak jak i mnie – przyjemny dreszcz ekscytacji, niech koniecznie czyta dalej. Dla pozostałych wystarczy sucha informacja – korzystając z dobrodziejstw Internetu, udało mi się skontaktować z Samem Manthorpe, twórcą "The Detective Game".

Zanim zamęczyłem Sama wieloma dość szczegółowymi pytaniami, był bardzo entuzjastycznie nastawiony i autentycznie zdziwiony, iż ktoś jeszcze pamięta o tak starych grach. Gdy zapewniłem go, iż 8-bitowe maszyny są wciąż w pewnych kręgach niezmiennie popularne, przyszła pora na przysłowiowych „kilka słów o sobie”. Ku mojemu zdumieniu okazało się, iż Sam, choć pracuje dla pewnej Kalifornijskiej firmy, obecnie przebywa... w Pradze. Korciło mnie, by od razu zapytać o pewne fabularne szczegóły związane z "The Detective Game", jednakże zacząłem od pytań dotyczących początków kariery Sama. Pomimo wyrażonych obaw, iż nigdy nie miał zbyt dobrej pamięci i że stan ten pogarsza się wraz z wiekiem, okazało się, że Sam pamięta całkiem sporo...

**p.a. :** Trudno znaleźć jakiegokolwiek informacji na temat Twojej wczesnej działalności, ale wygląda na to, że swoją przygodę z tworzeniem gier komputerowych rozpocząłeś pracując dla Anirog Software, pisząc gry na C-16. Pierwszą z nich była "Out On a Limb", wydana na tym właśnie komputerze w 1984 roku...

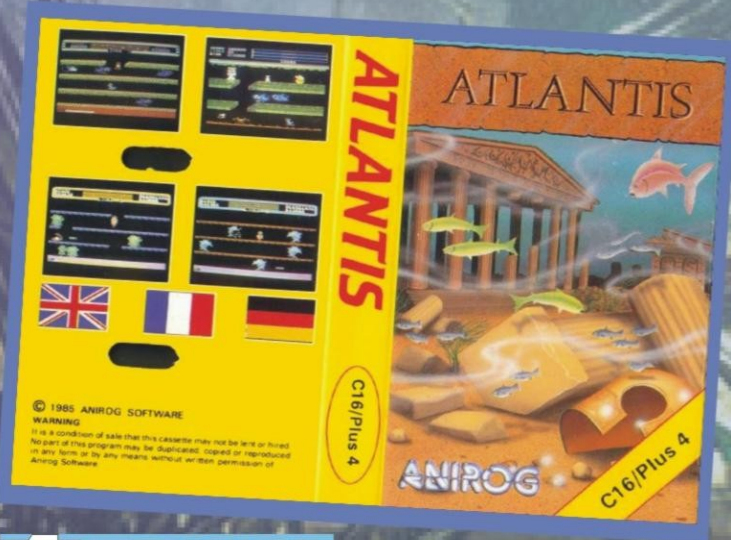
**Sam Manthorpe:** Opowiem Ci, jak to było z moimi początkami. Kiedy miałem 11 lat, chciałem



programować. Tata powiedział, że jeśli będę w stanie zaoszczędzić taką ilość pieniędzy, by pokryła połowę kosztów komputera VIC-20, on zapłaci drugą połowę. Tak więc zaoszczędziłem te pieniądze roznosząc gazety i tato kupił mi VIC-20. Byłem bardzo sfrustrowany tym, co mogę zrobić używając jedynie języka BASIC, więc wylistowałem zawartość kernela pod deassemblerem i poznałem w ten sposób procesor 6502. Próbowałem pisać gry na VIC-20 i jedną z nich opublikowałem w brytyjskim magazynie komputerowym, ale wtedy pojawił się C-64. Nie miałem własnego, jednak moi przyjaciele byli w posiadaniu tego sprzętu i pozwolili mi siedzieć godzinami na ich komputerach, gdzie napisałem "Out On a Limb". Nie miałem Assemblera, więc napisałem całą grę w kodzie heksadecymalnym. Wciąż pamiętam, że „0xA9” odpowiada poleceniu LDA. Zwróć uwagę, iż o ile mi wiadomo, "Out On a Limb" była grą napisaną dla C-64. Nie pracowałem nad wersją dla C-16. (wg strony <http://plus4world.powweb.com>, "Out on a Limb" została *wpierw* wydana na C-16, w 1984 roku, z kolei z informacji na stronach poświęconych C-64 wynika, iż wersja tego tytułu na tym komputerze ukazała się w 1985 – przyp. p.a.). Wysłałem grę do Anirog Software. Spodobała im się, ale chcieli pewnych modyfikacji. Wprowadziłem je, a następnie gra została opublikowana. Wtedy otrzymałem od firmy C-64, Assembler, drukarkę i stację dysków, co było dla mnie niezwykle ekscytujące, gdyż nie było mnie na to stać. Od tego momentu na kilka lat związałem się z Anirog Software. Pisałem dla nich gry, odpowiadałem także za zabezpieczenia i fastloadery. Jeśli o Anirog Software idzie... Firmę założyło dwóch ludzi: Roger Gamon i Anil Gupta. Nazwa „Anirog” pochodzi od pierwszych liter ich imion. Pracowałem przede wszystkim z Rogerem, który był bardzo miłym gościem. Niestety, zmarł na raka mózgu w czasach, gdy wciąż z nim pracowałem, jakieś 24 lata temu. Gdy wygooglowałem sobie hasło „Anirog” zauważyłem, że Anil także już odszedł, w 2003 roku.

**p.a. :** Wygląda na to, że na komputerach C-16 główny bohater gry wygląda jak... cóż, sądzę, że po prostu jak Jack, natomiast w wersji na C-64 bohater przypomina mi pewnego hydraulika? Z kolei w niektórych komnatach można natknąć się na postać, która wygląda dokładnie jak górnik Willy...

**S.M.:** Jeśli chodzi o Willy’ego – oczywiście, te gry (tzn. "Manic Miner" bądź "Jet Set Willy" – przyp. p.a.) miały na mnie olbrzymi wpływ, gdy tworzyłem





"Out On a Limb", starałem się je naśladować. Oryginalnie gra ukazała się na C-64, nie mam co do tego wątpliwości. Być może powstała obcięta wersja na C-16, szczerze mówiąc nie pamiętam. A główny bohater był tak jakby zainspirowany wyglądem Mario.

**p.a.:** Kto napisał muzykę do tej gry? Na gb64.com nie ma informacji na ten temat.

**S.M.:** Cóż, muzyka z "Out on a Limb" jest moja.

**p.a.:** Kolejną grą, którą napisałeś, była "Atlantis". Co o niej sądzisz? Nie wiesz, dlaczego nie została ona wydana na C-64, lecz tylko na C-16?

**S.M.:** Jeśli idzie o C-16, to był taki moment, gdy wszyscy myśleli, że ten komputer będzie bardzo popularny, więc ludzie z Anirog poprosili mnie, bym napisał grę na tą właśnie maszynę. I tak powstała gra "Atlantis". Aniłowi nie spodobała się. Potrafię zrozumieć dlaczego – sam również nie lubilem jej w kontekście grywalności, ale byłem bardzo zadowolony z poziomu programistycznego, jaki udało mi się osiągnąć, ponieważ gra była całkiem sprytnie skonstruowana. W tamtych czasach próbowałem zbliżyć się do „zgrabności”, jaką oferowała firma Broderbund w swoich grach. Moje produkcje w porównaniu z tymi z Broderbund wydawały się mocno amatorskie.

**p.a.:** "The Detective Game" została wydana przez Argus Press Software w 1986 roku. Dlaczego odszedłeś z Anirog Software, by rozpocząć współpracę z APS?

**S.M.:** Nigdy nie „zdezerterowałem” z Anirogu. Tym, co się stało, było prawdopodobnie to, iż APS kupił prawa do "The Detective Game". Wydaje mi się, że jedyną grą, którą sprzedałem komuś innemu, niż Anirog Software, była "Hyber Blob", która jest moją ulubioną ze stworzonych przeze mnie gier.

**p.a.:** Miałem zamiar zapytać o "Hyber Blob" nieco później. Gra została wydana przez Firebird w 1987. Myślałeś kiedyś o tym tytule w kontekście gry "Lemmings"? Gdyż "Hyber Blob" nieco mi ją przypomina. Zadaniem gracza jest przeprowadzenie „stada” bezrozumnych głów do wyjścia. Główną różnicą między obiema produkcjami jest to, iż w "Hyber Blob" twarze – w przeciwieństwie do "Lemmingów" - są zasadniczo takie same, natomiast kwadraty, po których skaczą głowy, mają różne właściwości. To było bardzo świeże i innowacyjne podejście, nawet jeśli na pierwszy rzut oka gra przypominała "Jack Attack". Co zainspirowało Cię do stworzenia "Hyber Blob"?

**S.M.:** Twarze. Jeśli zagrasz grę w trybie dla dwóch graczy, zauważysz, że twarze dla drugiego gracza są inne. Są to karykatury moich przyjaciół ze szkoły.

Świetnie się bawiłem i chciałem po prostu zrobić grę właśnie z ich twarzami. Nie byłem pewien, co dokładnie z tym zrobić, po prostu pojawił się taki pomysł. Swoją drogą druga z twarzy to karykatura Paula Rogersa, znajomego programisty, z którym chodziłem do szkoły, a z którym chyba się kontaktowałeś (próbując zdobyć namiary na Sama, w pewnym momencie faktycznie napisałem do użytkownika progers z portalu lemon64.com, który w komentarzu do "Out On a Limb" napisał, iż zna autora tej gry. Swoją drogą Rogers jest autorem innego świetnego tytułu: "Double Dragon 3: The Rosetta Stone" – przyp. p.a.). W owych czasach przestałem już „profesjonalnie” kodować, gdyż poszedłem na studia i zwyczajnie nie miałem na to czasu. "Hyber Blob" napisałem podczas przerwy Wielkanocnej, całość stworzyłem w 8 tygodni. Pozostaje moją ulubioną grą, gdyż zwyczajnie uwielbiałem w nią grać i byłem bardzo szczęśliwy z jej powodu. I było w niej coś odmiennego – kochałem ją albo nienawidziłem, ale nie ma innej gry, która tak wygląda.

**p.a.:** Wróćmy na chwilę do Anirog Software. Wspomniałeś, o „pisaniu gier” dla tej firmy. Czy poza "Out on a Limb" i "Atlantis" – nie liczę teraz "The Detective Game" – powstało coś jeszcze?

**S.M.:** Nie, były tylko te trzy. Nic nie zostało schowane do szuflady.

## PORÓWNANIE:



Out on a Limb - C16



Out on a Limb - C64



**p.a.:** Przejdźmy teraz do pytań związanych z "The Detective Game". Czyim pomysłem było stworzenie gry, która miałaby coś wspólnego z kryminałami Agathy Christie? Jesteś fanem takich historii?

**S.M.:** To nie był mój pomysł. Wydaje mi się – ale nie jestem pewien – że pomysł wyszedł ze strony Rogera. W każdym bądź razie to na pewno Anirog poprosił, bym napisał grę detektywistyczną. Do mnie należał wybór, jak to miało wyglądać.

**p.a.** Powstało bardzo mało takich gier. "The Detective Game" jest jedną z najstarszych. Inspirowałeś się jakąś inną produkcją?

**S.M.:** Byłem wielkim fanem tekstówek, w które sporo grałem. Z kolei jedną z najlepszych gier, kiedykolwiek stworzonych na C-64, była "Spy Vs. Spy". Tytuł ten charakteryzował się wspaniałą grywalnością i wysokim poziomem kodowania. Był jednocześnie jedną z niewielu gier, która pozwalała na jednoczesną, interaktywną rozgrywkę dwóm graczom. Produkcja ta bardzo wpłynęła na mnie w kwestiach trójwymiarowości i generalnie była czymś, na czym warto było się wzorować.

**p.a.:** Uwielbiam niemalże każdy aspekt "The Detective Game". Dla przykładu – ekran tytułowy. Te pytajniki, sekcja "dramatis personae" i muzyka tworzą wspaniałą atmosferę. To wszystko Twoja robota?

**S.M.:** Tak, praktycznie wszystko w grze zrobiłem sam, za wyjątkiem występujących w niej postaci. Anirog wynajął specjalistę od animacji (Paul Jay – przyp. p.a.). Ale to ja stworzyłem tło i napisałem muzykę wraz z efektami dźwiękowymi (tu przyznaję – wszyscy sądzą, że są do bani ? )

**p.a.:** Bardzo lubię tą muzykę. Z początku jest bardzo tajemnicza, później staje się cokolwiek szalona. Pamiętasz, co zainspirowało cię przy jej tworzeniu? Skoro mówimy o inspiracjach – czy wzorem w kwestiach graficznych nie były przypadkiem niektóre z przygódówek firmy Ultimate, szczególnie "The Staff of Karnath"?

**S.M.:** Nie, niczym szczególnym się nie inspirowałem, jeśli o grafikę idzie. Chciałem po prostu, by całość wyglądała jak wnętrze okazałej posiadłości w stylu Agatha Christie. Nie jestem pewien, skąd wziąłem pomysł na muzykę.

**p.a.:** Na ekranie tytułowym znalazła się informacja, iż fabuła została stworzona przez „Magnificent Seven” – „Siedmiu Wspaniałych”. Kto kryje się za tą nazwą?



**S.M.:** To w zasadzie inna nazwa dla ludzi z Anirog. Wydaje mi się, że było tak, iż po śmierci Rogera Anil założył „Anco”, nie zabierając z sobą do nowej firmy niektórych osób. Ci z kolei zdecydowali się założyć własną firmę, którą nazwali „The Magnificent Seven”. Siódemka w nazwie odnosi się do oryginalnej ekipy z Anirog Software, w tym weteranów sceny C64, takich jak Darrel Etherington i Jeff Gamon, którzy byli jednymi z pierwszych producentów gier. Wydaje mi się, że mogłem być jednym z siedmiu, ale nie pamiętam ?

**p.a.:** Ponieważ możesz być jednym z nich... I to ty stworzyłeś tą grę, być może będziesz w stanie odpowiedzieć na kilka pytań dotyczących fabuły ? Oczywiście głównym zadaniem w "The Detective Game" jest odkrycie tożsamości mordercy. Jednocześnie jednak nie można ukończyć gry, bez wypełnienia dziesięciu kopert dowodami. Z tej dziesiątki tylko sześć przedmiotów jest oznaczona dużym E (jak evidence), podczas gdy cztery pozostałe nie mają takiego oznaczenia. Czy to było zamierzone? Pytam, bo z powodu tych brakujących literek E, utknąłem w grze na kilka lat.

**S.M.:** To wygląda mi na jakiś błąd w kodzie ? Przepraszam!

**p.a.:** Inną rzeczą, którą uwielbiam w tej grze, to występujące w niej postaci. Są bardzo zróżnicowane i każda z nich ma swoje zwyczaje, niemalże swoje życie. Kucharka ma na przykład romans z kamerdynerem. Są i inne drobne smaczki, np. kwestie bohaterów wypowiedzane w konkretnych sytuacjach. Miałeś jakąś ulubioną postać w grze? Czy były one wzorowane na osobach z prawdziwego życia?

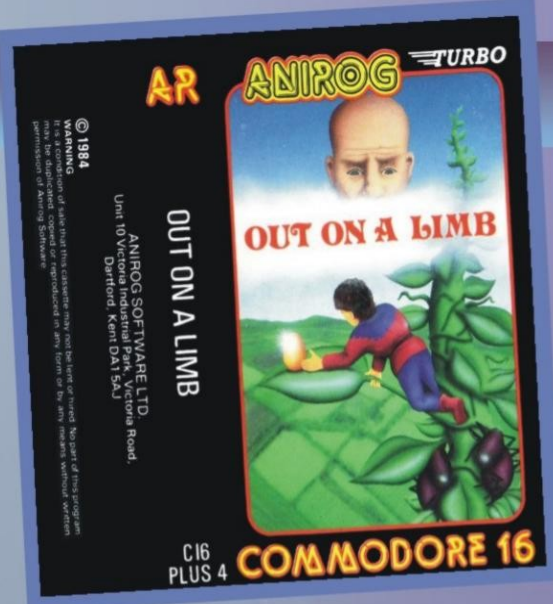
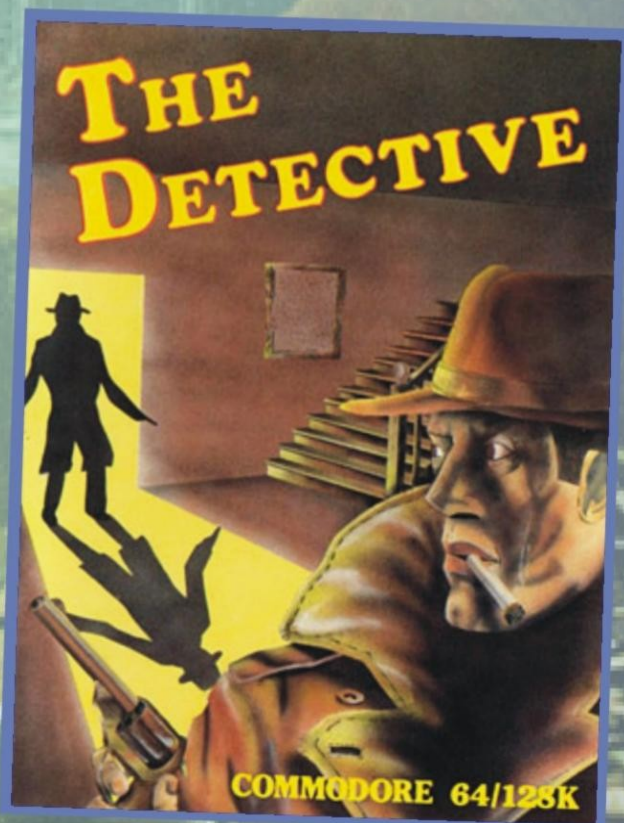
**S.M.:** Nie, wzorem dla postaci z "The Detective Game" byli bohaterowie różnych brytyjskich seriali, kryminałów, itd. Nie mam ulubionej postaci, ale moim ulubionym nazwiskiem jest „Cynthia Sludgebucket”. Nie wiem, czy brzmi to zabawnie dla kogoś spoza Anglii, ale wszystkie te nazwiska zostały wymyślone przez mojego dobrego przyjaciela, Rogera Harveya, który niestety umarł kilka lat temu.



p.a.: Jedną z możliwości oferowanych przez grę jest rozmowa z mieszkańcami posiadłości. Nie jest ona szczególnie użyteczna, z reguły bowiem można usłyszeć odpowiedź w stylu „nic nie wiem na ten temat”. Nawet odpowiedzi gadatliwej Gabrieli również na wiele się nie przydają. Jedynym użytecznym zastosowaniem tej funkcji, jakie udało mi się odkryć, jest zapytanie się zwariowanego profesora o małą książkę. W odpowiedzi naukowiec wymienia tytuł, którego należy poszukać w biblioteczce. Pamiętasz, co jeszcze mogło być odkryte poprzez rozmowę?

S.M.: Jedyną rzeczą, jaką pamiętam na temat tych przesuwanych na dole ekranu kwestii, jest to, iż większość z nich jest kompletnie bez znaczenia, ot, po prostu różne rzeczy, które miały nadać postaciom coś na kształt osobowości. Np. Major był wzorowany na Majorze z brytyjskiego sitcomu „Fawlty Towers” (czyli „Hotel Zacisze” – przyp. p.a.) i miał po prostu być mamroczącym idiotą, więc nie sędzę, by cokolwiek, co mówi, było ważne (aczkolwiek mogę się mylić)

p.a.: Inną możliwością oferowaną przez grę jest opcja „use”, dzięki której można otworzyć, rozbić, pociąć lub zbadać jakiś przedmiot za pomocą innego. Opcja „open” jest użyteczna przy otwieraniu aktówki Pana Dingle i dobieraniu się do zawartości wisiorka znalezionej na szyi martwej Gabrieli. Rozbić można porcelanowy przycisk na biurko, otrzymując tym samym klucz. Nie udało mi się natomiast odkryć żadnej użytecznej funkcji opcji „cut” i „examine”. Pamiętasz, co można było dzięki tym opcjom zrobić?



p.a.: Gra wymaga dwukrotnego wprowadzenia pewnych informacji przez gracza: kombinacji otwierającej sejf i tytułu książki szukanej w biblioteczce. Czy było to elementem strategii anty-pirackiej czy też te rzeczy miały zostać w jakiś sposób odkryte przez gracza (o książce już pisałem, numer sejfu to data wryta na srebrnej tacy)

S.M.: Nie, nie miało to żadnego związku z zabezpieczeniami anty-pirackimi. Wszystko powinno być odkryte przez gracza dzięki samej grze.

p.a.: Porozmawiajmy o jednym z morderstw? Skąd w zasadzie wzięło się pianino, które zgmiotło Cynthię? Mam na myśli to, że nie widziałem instrumentu na górze, przed jej śmiercią.

S.M.: Hmm... nie było tak, iż przed morderstwem było na górze, a po morderstwie – na dole? Taki przynajmniej był zamiar. (pianino pojawia się na dole, w hallu, po morderstwie, jest też złamana poręcz na piętrze, ale przed zabójstwem nigdzie nie widać instrumentu. Wysłałem screenshot Samowi, który przyznał, iż to jakiś błąd w grze – przyp. p.a.)

p.a.: Czy wiesz, iż w grudniu 2009 roku wydano remake "The Detective Game"? Co o tym sądzisz?

S.M.: Tak, słyszałem o tym. Schlebia mi to. To zadziwiające.







**p.a.:** Twoje programistyczne umiejętności szybko się rozwijały, stworzone przez Ciebie gry były coraz lepsze. Jednakże wygląda na to, iż "Hyber Blob" to ostatnia gra, jaką napisałeś. Co stało się później? Dlaczego zaprzestałeś tworzyć gry?

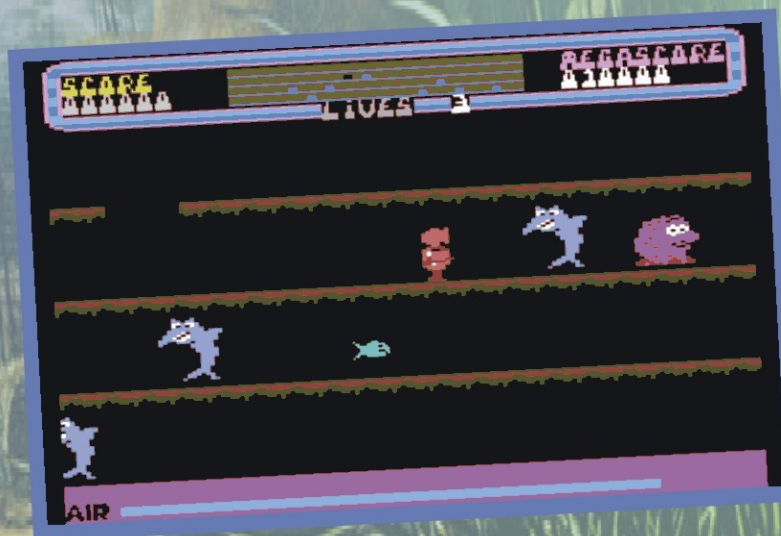
**S.M.:** Musiałem się uczyć. Podjąłem studia na kierunku elektronika i zwyczajnie nie miałem czasu. Nadal programuję, ale nie robię już gier. W tamtych latach pisanie gier było przemysłem chałupniczym, w tej chwili to biznes liczony w miliardach dolarów. Wydaje mi się, iż wiele dzisiejszych gier kładzie zbyt silny nacisk na efekty wizualne, a zbyt słaby – na grywalność. Praktycznie nie gram w ogóle w nowe produkcje. Jedynym wyjątkiem jest "Unreal Tournament", który moim zdaniem jest fantastyczny i spędzam nad nim sporo czasu wraz z dziećmi.

I na tym niestety wywiad się urwał. Nie uzyskałem od Sama odpowiedzi na pytania, czy nadal śledził to, co działo się w świecie gier komputerowych – szczególnie tych z C-64 – po roku 1987. Nie zdołałem też dopytać się o inne, poza "Spy Vs. Spy", ulubione gry, w szczególności tekstówki, które tak lubił. Kilka pytań dotyczących "The Detective Game" – zapewne zbyt szczegółowych, by Sam cokolwiek pamiętał – również pozostało bez odpowiedzi. W niczym nie zmienia to faktu, iż wywiad z Samem był dla mnie czymś, czego nawet nie zdołałem wyrazić wcześniej w swoich marzeniach. Gdy jako 12-latek gorączkowo szukałem



jakiegoś słówka w słowniku, by szybko przetłumaczyć przewijającą się na dole ekranu kwestię, gdy zakładałem sobie zeszyt z notatkami na temat "The Detective Game", nie mogłem przypuszczać, iż prawie dwadzieścia lat później utnę sobie mailową pogawędkę z człowiekiem, który tą grę stworzył. Pomimo dziesiątek godzin spędzonych przy "The Detective Game", wciąż nie zaspokoilem do końca apetytu na tą grę, wciąż mam wrażenie, iż coś można jeszcze odkryć, jakiś drobny smaczek, cokolwiek. I w dalszym ciągu ogromną frajdę sprawia mi szwędanie się Inspektorem Snide po posiadłości starego McFungusa, przeszukiwanie zawartości szaf i komód, czy też zamykanie niektórych bohaterów na klucz. Wciąż też uśmiecham się, gdy schodzę bohaterem do piwnicy, by na małej karteczce przeczytać „Sam was here”. I tylko szkoda, że nie mogę dopisać: „Mark was here, too. Many, many times”.

p.a.





# TIPS & TRICKS



## P.P. HAMMER / C64

Jako kod podaj PFUSCHER i naciśnij dwukrotnie RETURN. Teraz jesteś nieśmiertelny. Oprócz tego: SPACJA - przedmioty, F1 - klucze.



## SUPERFROG / amiga

KODY:  
1-1 (brak)  
1-2234644  
1-3447464  
1-4747822  
2-1392822  
2-2446364  
2-3984448  
2-4477444  
3-1343522  
3-2882311  
3-3992334  
3-4091332  
4-1467464  
4-2818234  
4-3182394  
4-4298383  
5-1452234  
5-2984841  
5-3383772  
5-4093152  
6-1387211  
6-2981122  
6-3017632  
6-4398112  
PF 837122



## LETHAL WEAPON / amiga

Po wybraniu trzeciej misji wejdź po pierwszej drabinie i cały czas skacząc, dojdź do czwartej "bańki". Następnie weź znajdujący się na niej magazynek i podskocz. Dalsza droga prowadzi do góry, a potem w lewo.

## ROBOCOP / amiga



W czasie gry trzymając SHIFT napisz ALEX MURPHY. Od teraz naciśnięcie lewego przycisku myszy powoduje regenerację energii.

## MARAUDER / C64

1, Q, A, Z - naciśnięcie tych klawiszy powoduje wyłączenie kolizji.



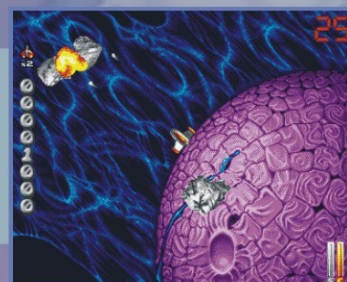
## PURPLE HEART / C64

Aby przejść fortecę w drugiej planszy, należy podejść z boku i strzelać w działo z ukosa.



## STARDUST / amiga

1.BCQQAAAAAGGN  
2.CCSAQAAAAALOO  
3.DDSAQAASANMN  
4.EDSAQAQTANKM



## WILD WEST SEYMOUR / C64

Kody:  
2. 21D135008  
3. 10C700068  
4. 238A35008

## BRIDE OF FRANKENSTEIN / C64

Kościotrupa pozbędziesz się zabijając go trzykrotnie za pomocą kilofa.



## K o d y : ANOTHER WORLD / amiga

1. HICI  
2. FLLD  
3. LIBC  
4. CCAL  
5. EDIL  
6. GABK  
7. LFEK  
8. LALD  
9. FADK  
10. KCIJ  
11. LDCI  
12. LAEA  
13. FIEI  
14. EDJI

