

SZCZĘŚLIWY ROK DLA #-BIT

UPLOADING...



BARTŁOMIEJ KLUSKA: Rok 2018 był bardzo udany nie tylko dla posiadaczy peceta, PS4 i Xboksa. Również użytkownicy ZX Spectrum, Amstrada CPC i Commodore 64 nie mieli powodów do narzekania. Już dawno nie obrodziło tak dobrymi produkcjami na klasyczne ośmiobitowce. Autorzy tych perełek, choć nie mogą liczyć na wielomilionową grupę odbiorców, ani często nawet na wynagrodzenie za własną pracę, osiągają na starych komputerach efekty, o jakich 30 lat temu nie śniło się konstruktorom tych maszyn.

Trumna nie da się zakopać

Jeśli ktoś przedwcześnie schował swoje ZX Spectrum do piwnicy, w odchodzącym roku musiał je wyjąć i odkurzyć, choćby po to, by uruchomić świetną platformówkę **Nixy The Glade Sprite**. Gra cieszy proekologicznym przesłaniem, piękną, kolorową grafiką, znakomitą muzyką (tylko na Spectrum 128K), a także zbalansowaną rozgrywką. Oczywiście, żaden użytkownik „spec-trumny” nie przeżyje tu szoku poznawczego – już setki razy przemierzaliśmy labirynty, uważnie skacząc po platformach i unikając śmiertelnie groźnych przeszkadzaiek, zbieraliśmy potrzebne do ukończenia misji przedmioty, łącząc umiejętności zręcznościowe z główkowaniem itd., ale rzadko były to produkcje równie dopracowane i dopieszczane w każdym szczególe. Miłośnicy tego typu zmagañ bez



ptenia polubią przygody atrakcyjnej elfki – straż-
niczki przyrody. Zwolennicy mroczniejszych klimatów
pewno zainteresują się natomiast nieco przerażają-



cą grą **All Hallows: Rise of the Pumpkin**. Gatunek ten sam – platformówka – ale inspiracji autorowi dostarczył prastary Cauldron II, w związku z czym, zamiast spokojnie wędrować po kolejnych komnatach labi-

ntu, trzeba odbijać się tytułową dynią od ścian i pod-
. Kto opanuje sterowanie z piekła rodem, na pewno
eni diablo podchwytliwe zagadki i horrorowe deko-
je.

Nieco inny pomysł realizuje
etna, napisana w odległym
wosybirsku **Old Tower**. To
roszkołna produkcja zręcz-
ściowo-logiczna, w której
aniem gracza jest pokony-
nie kolejnych komnat w ty-



owej wieży. Trzeba dotrzeć do wyjścia, odpychając
od elementów otoczenia i unikając przeciwników,
poziom trudności szybko rośnie. Warto pochwa-
nie tylko sam pomysł na rozgrywkę czy design ko-
nych etapów, ale też techniczną stronę wykonania
(płynny scroll ekranu
na Spectrum to jednak
nie w kij dmuchał) oraz
wpadający w ucho
motyw muzyczny
(popcorn!).



Amstrad już dla każdego

8 to udany rok również dla miłośników Amstrada
C. Trzy dekady temu ten bardzo popularny w Euro-
Zachodniej ośmiobitowiec w Polsce, ze względu na
e, miał niewielu użytkowników. Dziś, dzięki emula-
tom i rynkowi wtórnemu, każdy może sobie pozwo-
na to, by wreszcie do woli pograć na Amstradzie. I nie
ba się ograniczać do klasyki – nowości jest pod



dostatkiem. Często są to
produkcje stojące na bar-
dzo wysokim poziomie, jak
choćby **The Dawn of Kernel**.
To kolorowa labiryntówka,
inspirowana Cybernoidem,
w której nacisk po-

ono na bezkompromisowe wymiany ognia
przeciwnikami sterowanymi, jak głosi le-
nda gry, przez sztuczną inteligencję. W roli
oczywiście mocarny Amstrad CPC, więc
będzie łatwo!

Zwolenników RPG zachwyci natomiast
syczny dungeon crawler utrzymany w du-
Eye of the Beholder czyli The Shadows
Sergoth. Nie niesie on wprawdzie większej rewolucji
ym gatunku, zatem nadal trzeba mozolnie wędro-
ć po labiryntach i tłuc potwory, co podkreśla staty-
ki pozwalające na tłuczenie jeszcze mocniejszych
atur w dalszych partiach labiryntu. Kto jednak 30 lat
u z zazdrością patrzył na amigowców i pecetowców

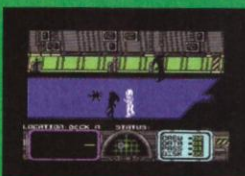
grających w niedostępny na
maszynkach ośmiobitowych
Dungeon Master, teraz może
nadrobić zaległości w tej
dziedzinie.



Konserwatywna w game-
playu, ale szalona w for-
mie jest natomiast gra **Pink Pills: Manic Moritz and the Meds**. Ta starszkołna zręcznościówka (skacz po plat-
formach, zbieraj przedmioty, unikaj wrogów) z tłumu
innych starszkołnych zręcznościówek wyróżnia się
w zasadzie wszystkim. Oto ciężko chory piesek Moritz
przebywa w klinice dla zwierząt, a fabuła gry okazu-
je się jego wizją po zażyciu leków. Tradycyjne psie za-
jęcie – zbieranie kości – zyskuje zatem ekscentrycz-
ną oprawę: kolorowe poziomy, absurdalni przeciwnicy,
do tego fantastyczna ścieżka dźwiękowa – amstrado-
we przeróbki znanych hitów. Wszystko to sprawia, że
Pink Pills można uznać za duchowego następcę Jet Set
Willy i jedną z najciekawszych gier w historii Amstrada
w ogóle!

Komoda też wiecznie żywa

W 2018 roku jeszcze więcej powodów
do radości mieli fani Commodore 64.
Za ich dobre samopoczucie odpowiada
przede wszystkim firma Psytronik Software, od lat
niekwestionowany lider wśród producentów oprogra-
mowania rozrywkowego na ten mikrokomputer. Wśród



nowości spod tego szyl-
du wymienić warto przede
wszystkim grę **Organism**,
znakomicie (choć nieoficjal-
nie) nawiązującą do filmów
i gier z uniwersum Obcego.
Organism pozwala zatem
przemierzać korytarze kosmicznego statku, na któ-
rym rozpanoszyły się stworzenia zaskakująco przypo-
minające te wykreowane w wyobraźni Hansa Gigera.
Misja jest prosta: przeżyć i znaleźć drogę ucieczki, lecz
szanse powodzenia będą znikome. Świetne intro, klima-
tyczna muzyka, starannie opracowana mapa i grafika to
niejedyne atuty tej superprodukcji. Super na pewno nie
jest cena – za Organism, sprzedawany w wersjach
kasetowej i dyskietkowej, trzeba, niestety, zapłacić
co najmniej 7 funtów (+ koszt wysyłki). Wydanie
kolekcyjne to wydatek rzędu... 40 funtów.



W 2018 ROKU JESZCZE WIĘCEJ POWODÓW DO RADOŚCI MIELI FANI COMMODORE 64



Inną wartą wzmian-
ki nowością spod znaku
Psytronik jest gra **Rocky Memphis – The Legend of Atlantis**. To kolejny repre-
zentant gatunku action-

–adventure i kolejny nawiązujący do filmu – tym razem do przygód Indiany Jonesa. Tytułowy bohater jest bowiem kolegą po fachu Indy'ego – poszukiwacz skarbów, który odkrył starożytne ruiny, pozwalające, być może, rozwiązać zagadkę Atlantydy. Oczywiście, powodzenie misji leży w rękach gracza, penetrującego zakamarki labiryntu, szukającego przełączników, unikającego pułapek i zabójczo groźnych przeszkadzajek. Wszystko to świetnie znamy co najmniej od czasów Montezuma's Revenge, ale podobna oprawa w komnatówkach zdarza się rzadko. Cena – niestety – jak wyżej.

W inne klimaty przenosi nas bezpretensjonalna zręcznościówka Exploding Fish, w której gracz wciela się w nurka, rozbrajającego bomby zrzućane na rafy, unikającego morskich stworzeń i szukającego artefaktów. Warto przy tym trzymać się blisko powierzchni oraz regularnie uzupełniać zapas powietrza w płucach, bo nurkowanie to sport ekstremalny i łatwo tutaj o śmiertelny wypadek. Choć gra nie szokuje grafiką czy rewolucyjnymi pomysłami, zapewni wiele godzin emocjonującej zabawy z możliwością popadnięcia w niegroźne uzależnienie („jeszcze tylko jedna rafa i koniec na dziś”). Ponadto – w przeciwieństwie do superprodukcji Psytronik – jest dostępna całkowicie za darmo.

„Starą szkołę” ośmiobitowych zręcznościówek reprezentuje tak-

że **Shadow Switcher**. Na pierwszy rzut oka gra proponuje dobrze znane rozwiązania – jest tu zatem jednoekranowa plansza, są platformy i drabiny, po których chodzi bohater, zabijające bohatera zombie-roboty oraz pioruny, monety, które trzeba zbierać, klucze odblokowujące dostęp do monet oraz drzwi do następnego etapu, otwierające się, gdy monety zostaną zebrane. Jest też jednak pewna świetnie pomyślana nowość, czyli „cień” bohatera, którym można sterować w razie zagrożenia lub potrzeby, co ma niebagatelny wpływ na gameplay. Dodatkowym atutem tej produkcji będzie wbudowany edytor poziomów dla wszystkich tych, którzy poradzili sobie z czterdziestoma etapami stworzonymi przez autora gry. Shadow Switcher jest dostępny za darmo na stronie producenta lub jako kolekcjonerska edycja dyskowa.

Dobre czasy wciąż przed ośmiobitowcami

Jest jeszcze jedna drobna, złośliwa radość dla miłośników maszyn spod znaku Com-

GRA ROKU 2019?

Już teraz warto odnotować, że wiosną ukaże się gra **Micro Mages** na konsolę NES. To platformówka nawiązująca do najlepszych wzorców kultowej konsoli Nintendo – kolorowe zróżnicowane poziomy, bossowie, sekretne przejścia, powerupy itd., ale w nietypowym układzie „pionowym”. Czyli zamiast przemieszczać się w prawo, gracze wspinają się do góry (jak w **Kid Icarus** czy **Ice Climber**). A grać może jednocześnie aż czterech fanów skakania po platformach! Autorzy właśnie zakończyli kampanię na Kickstarterze, dzięki czemu **Micro Mages** doczeka się profesjonalnie przygotowanej edycji na kartridżu. Zła wiadomość dla graczy z Polski – o ile mi wiadomo, nie jest planowany piracki port na Pegasusa.

modore – 2018 to nie był dobry rok dla posiadaczy Atari XL/XE. Katalog gier na ten komputer wzbogacił się wprawdzie o kilka znakomitych konwersji, ale jednak tylko konwersji. Oryginalnych produkcji było niestety niewiele. Honor użytkowników „atarynki” – jak przed laty – ratowali Polacy. Warto zatem wspomnieć, że w chwili zamykania ni-



niejszego artykułu na finiszu były prace nad **Druidarium** – zrobioną w całości (kod, grafika, muzyka) przez Krzysztofa Kluczka dynamiczną platformówką w horrorowych klimatach. Widziałem tylko wersję beta, więc z kronikarskiego obowiązku chwałę responsywne sterowanie głównym bohaterem, dynamiczną rozgrywkę, sprytny losowy generator poziomów oraz płynny scroll ekranu, nie wiedząc jednak, czy piszę o kandydacie do atarowskiej gry roku 2018 (gdzie konkurencja jest niewielka), czy jednak roku 2019.

Jedno jest pewne – nowy kalendarz przyniesie mnóstwo znakomitych produkcji na ośmiobitowce. Fani Commodore 64 czekają na dynamiczną platformówkę w średniowiecznych dekoracjach, **Raging Orlando**, intrygujące RPG w stylu **Zelda**, **Briley Witch Chronicles**, czy imponujące grafiką i odtwarzające klimat **Golden Axe** **Age of Heroes**. Miłośnicy Amstrada już wkrótce będą – w ramach tajnej misji o kryptonimie **Operation Alexandra** – penetrować tajną nazistowską bazę w Arktyce. Posiadacze Atari... No cóż... Tym na pewno źródła radości dostarczą wciąż aktywni polscy twórcy. Jednak mikrokomputerów z lat 80. nadal nie warto odsyłać na emeryturę, a w analogicznym zestawieniu za 12 miesięcy będzie o czym pisać. ✕

GAME OVER

