

Retro Game Compo / RetroKomp 2013

Mateusz "Tfardy" Eckert

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

W dniach 26-27 października 2013 roku odbyła się w Gdańsku impreza RetroKomp/LoadError Party 2013. Była to druga edycja spotkania entuzjastów szeroko pojętej retro informatyki oraz nowoczesnych rozwiązań sprzętowych i softwarowych, wywodzących się z klasycznych platform, a także pierwsza edycja scenowego party LoadError, odbywającego się po zakończeniu części otwartej imprezy.

Nie będę w tym miejscu opisywał całej (nota bene bardzo udanej) imprezy - chciałem skupić się tylko na amigowych wątkach konkursu Retro Game Compo, którego byłem pomysłodawcą i prowadzącym. Celem konkursu było wyłonienie najlepszej gry na platformy retro. Konkurs trwał kilka miesięcy, zgłoszenia były na bieżąco prezentowane na stronie retrokomp.org, a sam konkurs był intensywnie komentowany m. in. na forum ppa.pl. Ostateczne głosowanie odbyło się podczas imprezy RetroKomp/LoadError, a głosować mogli wszyscy uczestnicy, każdej produkcji przydzielając punkty w zakresie 1-10. Głosowanie poprzedziła prowadzona przeze mnie prezentacja produkcji, na którą składały się parominutowe filmy z każdej gry, okraszone trzymającą w napięciu narracją prowadzącego.

Główną zasadą konkursu było to, że gra musi być stworzona od podstaw lub musi być portem gry z innej platformy do tej pory niedostępnej na platformie docelowej. Regulamin dopuszczał zarówno gry pisane przez programistów, jak i stworzone za pomocą aplikacji wspomagających tworzenie gier. Przyjmowaliśmy zarówno pełne wersje, jak i wersje demonstracyjne.

Łącznie do konkursu zgłoszono 13 produkcji, w tym 8 na Amigę, 3 na ZX Spectrum oraz po jednej na małe Atari i C64. Wyniki konkursu przedstawiają się następująco:

Moje podsumowanie i wnioski z powyższych wyników pozwolę sobie przedstawić na koniec artykułu. Najpierw opiszę wszystkie produkcje, starając się jednocześnie subiektywnie je ocenić.

"Montezuma" - gra napisana w języku AMOS, autorem całości jest J.P.M. - lubmil. Gra działa na każdej Amidze z 1 MB pamięci. Jak sama nazwa wskazuje jest to produkcja wzorowana na atarowskim "Montezuma's Revenge". Według autora, kolejne wersje tej gry powstawały od 1991 do 2003 roku. Poszukiwacz skarbów i przygód Panama Joe wyrusza na niebezpieczną wyprawę do wielkiej świątyni Azteków, w której ukryty jest niesamowity skarb pełen klejnotów i złota. Aby się do niego dostać, musi przebić się przez liczne poziomy świątyni. Gra polega na bieganiu, skakaniu, omijaniu pułapek, otwieraniu zamkniętych przejść oraz używaniu przedmiotów, takich jak pochodnie do oświetlenia drogi albo miecze do walki z przeciwnikami. "Montezuma's Revenge" uważana jest za jedną z pierwszych gier platformowych w dziejach komputerowej rozrywki. Gra dosyć niespodziewanie zajęła drugie miejsce w Retro Game Compo i moim zdaniem jest to wynik zdecydowanie "na wyrost". Może to kwestia tego, że nigdy nie byłem fanem "Montezumy" i nie czuję żadnego sentymentu do tej gry. Sama rozgrywka nie sprawiała mi zbytnej przyjemności. Gra ma toporną grafikę i animację, szczątkową oprawę dźwiękową i wydaje mi się po prostu nudna. Zdaje mi się, że wysoka pozycja gry w Compo jest wynikiem głównie nostalgii głosujących, którzy w młodości musieli spędzić wiele godzin z "Montezumą" na maszynach 8-bitowych.

"Metro Cross" - port komercyjnej gry z Atari ST, stworzony metodą "inżynierii odwrotnej" (reverse engineering), czyli deasemblacji kodu. Autorem konwersji jest Asman, a grze towarzyszy bardzo fajne cracktro Wanted Teamu, zakodowane przez Sachego. Gra działa na każdej Amidze z 1 MB pamięci. "Metro Cross" to gra zręcznościowa. Gracz ma do pokonania 24 poziomy, a jego zadaniem jest bieg przez tor przeszkód i zbieranie rzeczy, za które przyznawane są punkty. Postać biegnie automatycznie, zadaniem gracza jest unikanie przeszkód i zbieranie artefaktów. Gra oryginalnie dostępna była na automatach, a jej wydawca - firma Namco - przygotowała także konwersje na Atari ST, ZX Spectrum, Amstrada, C64 i NES. Amigowcom przyszło czekać ponad 20 lat na swoją wersję. Gra "Metro Cross" była jednym z moich amigowych faworytów w Retro Game Compo. Owszem, nie jest to oryginalna produkcja, jednak proces

Retro Game Compo / RetroKomp 2013

Mateusz "Tfardy" Eckert

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

jej tworzenia ze strony programisty był bardzo wymagający. Produkcja jest grywalna, animacja płynna, oprawa graficzna i dźwiękowa są na niezłym poziomie. Sam kilkakrotnie wracałem do gry po to tylko, żeby sprawdzić czy uda mi się uzyskać lepszy wynik. Może nie jest to produkcja na poziomie komercyjnych gier z czasów świetności Amigi, ale na pewno dostarcza sporej porcji rozrywki.

"Magic Ball" - gra stworzona w programie Backbone przez Czesława Mnicha, znanego także jako Leon, który narysował grafikę, skomponował muzykę i przygotował 8 poziomów rozgrywki. Minimalne wymagania gry to 1,5 MB wolnej pamięci i system w wersji minimum 2.0. Do wygodnej rozgrywki zalecam procesor 020. "Magic Ball" jest grą platformową z elementami zręcznościowymi. W grze sterujemy czerwoną kulą, której zadaniem jest przemierzanie mrocznych podziemi kryjących wiele ukrytych skarbów. Do pomocy w pokonaniu różnorodnych przeszkód posłużą nam klucze oraz dźwignie rozmieszczone na planszy. Podczas naszej przygody po podziemnych korytarzach natrafimy na wielu wrogów utrudniających nam wędrówkę. Obecna wersja gry zawiera tylko wspomniane 8 poziomów - w pełnej wersji planowane jest dodanie kolejnych.

Muszę przyznać, że gra "Magic Ball" spodobała mi się od pierwszego wejrzenia. Nie da się ukryć, że Leon przygotował dobrą oprawę graficzną. Zarówno ekran menu, jak i sama gra wyglądają więcej niż przyzwoicie. Grze towarzyszy także nienachalny moduł muzyczny. Rozgrywka jest przyjemna, gra przypomina nieco wydaną parę lat temu produkcję "Downfall" - w pierwszych etapach kontrolowana przez nas piłka spada z góry i musimy tak nią pokierować, żeby uniknąć przeszkód i zebrać jak najwięcej bonusów. W kolejnych etapach gra zamienia się w platformówkę z bocznym przesuwem. Pewnym mankamentem gry może być fakt, że stworzono ją w tzw. game makerze, jednak w czasie rozgrywki mało kto będzie o tym pamiętał. Gra według mnie zajęła zdecydowanie zbyt niską pozycję w Compo. Mam nadzieję, że nie zniechęci to autora od jej rozwijania. Ideałem byłoby stworzenie "Magic Ball 2" z oprawą Leona i silnikiem gry napisanym w assemblerze - wtedy byłaby szansa na powstanie szybkiej platformówki, na poziomie gier z dawnych lat.

"Solomon's Key" - kolejny port z Atari ST przygotowany przez Asmana. Podobnie jak w przypadku "Metro Cross" grze towarzyszy cracktro Wanted Teamu, a port jest wykonany techniką inżynierii odwrotnej. Główny bohater imieniem Dana ma za zadanie zdobyć tytułowy klucz Salomona, aby uwolnić świat od demonów. Celem gry jest pokonywanie kolejnych etapów, w których należy zdobyć klucz otwierający przejście do następnej komnaty. Dana, oprócz biegania i skakania, może tworzyć lub niszczyć pomarańczowe bloki, a także generować kule ognia, aby unicestwić demony. Pomarańczowe bloki mogą być zniszczone poprzez dwukrotne uderzenie głową bohatera. Po drodze Dana może zbierać bonusy, aby zwiększyć swoją siłę ognia i zdobyć dodatkowe życie, a także przedmioty, które zwiększają punkty bonusowe i odblokowują ukryte pokoje. Gra zawiera zarówno elementy przygodowe, zręcznościowe, jak i logiczne.

"Solomon's Key", podobnie jak "Metro Cross" jest portem komercyjnej gry, więc możemy się spodziewać dobrej (w każdym razie jak na standardy Atari ST) oprawy audiowizualnej i niezłej grywalności. Gra jest dosyć trudna, samo zrozumienie zasad i logiki rozgrywki zajęło mi trochę czasu i ostatecznie gra nie przypadła mi do gustu. Wiem jednak, że "Solomon's Key" ma swoich fanów i zwolenników i na pewno należy cieszyć się, że mamy na Amidze kolejną profesjonalnie napisaną grę.

Bomber - gra zręcznościowa, przygotowana przez zespół w składzie: Wojciech Jancz (programowanie w Amosie), Czesław Mnich (grafika), Andrzej Drozd (muzyka). Gra działa na każdej Amidze z 1 MB pamięci. "Bomber" jest wzorowany na klasycznej grze "City Bomber" wydanej w 1982 roku przez firmę Creative Software na komputery Commodore 64. W grze wcielamy się w rolę pilota podczas II Wojny Światowej. Naszym zadaniem jest zniszczyć wszystkie budynki, jakie znajdują się na ekranie. Z każdym następnym poziomem budynki są coraz wyższe, co znacznie podnosi poziom trudności. Dodatkowo samolot po każdym przelocie leci coraz niżej, uniemożliwiając trafienie wyższych

Retro Game Compo / RetroKomp 2013

Mateusz "Tfardy" Eckert

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

budynków. Grze towarzyszy wojenna muzyka, dzięki której możemy poczuć się jak podczas prawdziwej walki.

"Bomber" jest kolejną grą, w której palce maczał Leon i to właśnie jego grafika jest największym atutem gry. Zarówno budynki jak i tła oraz samolotki są ładnie narysowane i kolorowe. Rozgrywka jest dosyć prosta i według mnie trochę za mało urozmaicona, żeby przyciągnąć na dłużej niż kilkanaście minut - przydałoby się ją nieco urozmaicić dodając jakieś dodatkowe elementy, bonusy do zebrania, przeszkadzajki itp. Jest to jak najbardziej do zrobienia. Drugim elementem, jakiego mi zabrakło, jest zapisywanie listy najlepszych wyników. Gra ma jednak potencjał i niewielkim nakładem pracy można ją urozmaicić tak, aby rozgrywka była bardziej satysfakcjonująca dla gracza.

"Castle Hack" - jest to tak naprawdę demo silnika gry, która jest na etapie powstawania. Bardzo dobrze się jednak stało, że autorzy, którzy zresztą uczestniczyli na miejscu w imprezie, postanowili zaprezentować preview na Compo. Twórcami gry są Kain i Proxy odpowiedzialni za kod w języku C i grafikę, wspomagani graficznie przez Krótkiego. Gra działa na każdej Amidze z 1 MB pamięci - docelowo będzie w nią mogło grać do 4 graczy jednocześnie. Pomysł na grę zrodził się z braku dobrych gier na czterech graczy, które by zajmowały czas na dłużej niż kilka godzin. "Castle Hack" inspirowany jest takimi tytułami jak "Gauntlet" i "HammerWatch". Celem gry jest przedzierzgnięcie się przez kolejne piętra lochów, wycinając przy tym hordy złych potworków. No i siebie nawzajem, jeśli ktoś ma ochotę. Gra została zaprezentowana w Compo w bardzo wczesnym stadium rozwoju. Na dobrą sprawę jest to sam silnik - jeszcze bez przygotowanych etapów i bez muzyki. Gra ma jednak według mnie bardzo duży potencjał - już we wczesnym demie widać płynny przesuw obrazu i ładnie animowane obiekty. Widać, że chłopaki mają i zapał i talent. Myślę, że gdyby gra była dokończona, to byłby to murowany faworyt konkursu. Należy mieć tylko nadzieję, że jakoś w roku 2014 będzie nam dane pograć w finalną wersję gry.

"Key Master" - gra stworzona w Amosie przez Selura, który także narysował grafikę. Jak większość zgłoszonych gier, zadowoli się Amigą 500 z 1 MB pamięci. Gra oparta na produkcji z ZX Spectrum "Adventures of Sid Spider" - zbierz klucze, otwórz nimi odpowiednie drzwi i udaj się do wyjścia. Drzwi otwieramy kluczem odpowiedniego koloru. Naraz można dźwigać po jednym kluczu w danym kolorze (klucz tęczy otwiera wszystkie drzwi). Dodatkowe obiekty to młot (usuwa beczki), teleporty (przenoszą w wybrane miejsce) oraz magiczne zwierciadła (zamieniające się w przedmiot przy dotknięciu). Niektóre etapy wymagają zebrania odpowiedniej liczby monet do ukończenia, a buty dają dodatkowe punkty ruchu, które podczas rozgrywki ubywają. Muszę przyznać, że gra "Key Master" bardzo mnie zaskoczyła. Pierwszy raz pozytywnie - poziomem wykonania i dobrą grywalnością oraz po raz drugi negatywnie - niską pozycją na Compo. Naprawdę nie rozumiem, dlaczego tak ładnie wykonana graficznie gra znalazła się tak nisko w zestawieniu. Selur kończył grę dosłownie na ostatnią chwilę, ale według mnie warto było czekać. Poza dobrą grafiką gra zapewnia całkiem przyjemną rozgrywkę - etapy stają się coraz trudniejsze i zróżnicowane, a poza kombinowaniem z kolejnością zbierania kluczy i otwierania drzwi sukcesywnie pojawiają się kolejne elementy i urozmaicenia rozgrywki. Czego brakuje? Może paru fajnych modułów muzycznych, jakiegoś ekranu tytułowego, możliwości zapisywania najlepszych wyników punktowych? Selur, tak trzymać!

"Crazy Crane" - Ostatnie miejsce w Compo zajęła gra "Crazy Crane" stworzona przez Grzegorza "Krashana" Kraszewskiego i Leona. Gra wymaga systemu w wersji 3.0, pracuje zarówno na komputerach z chipsetem ECS, AGA, jak i na kartach graficznych w oknie na ekranie Workbench. "Crazy Crane" jest grą logiczną, w której do zadań gracza jest odgadnąć hasło składające się z kilku wyrazów. Zasady gry są bardzo proste - po wczytaniu bloków z literami musimy z każdej kolumny wybrać po jednej literze. Jeśli zaznaczyliśmy prawidłowe litery odgadując określony wyraz, to reszta nieużywanych liter automatycznie zostanie usunięta z hasła. Do gry dodatkowo dołączona jest punktacja, która za szybkie odgadnięcie hasła da nam dodatkowe punkty. Gra "Crazy Crane" przegrała według mnie głównie ze względu na oszczędną grafikę. Nie jest to wada, ponieważ przy tym typie gry logicznej zasadniczo nic więcej nie jest wymagane. "Crazy Crane" daleko także do statusu gry ukończonej. Podobnie jak w przypadku "Castle Hack" jest to, według mnie, jedynie silnik gry, do którego należy dopisać całą otoczkę. Nie zaszkodzą dodatkowe zestawy klocków, zróżnicowane tła, oprawa dźwiękowa czy chociażby funkcja zapisywania najlepszych wyników na serwerze, w celu konkurowania z

Retro Game Compo / RetroKomp 2013

Mateusz "Tfardy" Eckert

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

innymi.

Podsumowując, można stwierdzić, że Retro Game Compo pokazało, że mamy w Polsce grupę zdolnych zapaleńców, chcących tworzyć ciekawe gry na klasyczne Amigi. Pozytywnie nastraja ilość zgłoszonych produkcji - teraz czas popracować nad ich jakością. Bez wątpienia twórcy zwycięskiej gry "Krunel" pokazali, w którą stronę należy iść. Do maksimum wykorzystali ograniczone możliwości sprzętu, wrażenie robił też sam zestaw ksyw osób odpowiedzialnych za grę - każdy, kto jest chociaż minimalnie obeznany ze sceną, rozpozna od razu takie osoby jak Tygrys, Atom, Slayer, Catman czy Ziutek. Właśnie w kierunku szerokiej współpracy i dążenia do maksymalnego wykorzystania możliwości retro-sprzętu powinni iść amigowcy. Dobrym wzorem do naśladowania jest nie tylko spectrumowy "Krunel", ale chociażby recenzowana przeze mnie w niniejszym numerze PPA gra "Moebius Goatlizard"...

Na zakończenie chciałem podziękować wszystkim uczestnikom Retro Game Compo - za Wasz odzew i pracę włożoną w zgłoszone gry. Myślę, że po trochu wszyscy jesteście zwycięzcami. Chciałem także podziękować wszystkim, z którymi było mi dane współpracować przy organizacji RetroKomp/LoadError, ze szczególnym uwzględnieniem dwóch osób - Sachego i Mccnexa, bez których wielkiego zaangażowania imprezy by nie było. Bardzo dziękuję też mojej partnerce Kasi, która dzielnie znosiła moją niedostępność w okresie przygotowywania imprezy.

Wszystkie produkcje do pobrania ze strony [RetroKomp](#). W artykule wykorzystano zredagowane fragmenty opisów gier nadesłane przez autorów. Autorką zdjęć jest Kasia Koselak.

	Miejsce	Produkcja	Platforma	Punkty	
	Krunel	ZX Spectrum	284	2	Montezuma
Amiga	210	3	CBM Asteroids		C64
4	Elixir Vitae	ZX Spectrum	205	4	Kiki
Pong	Atari XL/XE	205	5		Deadly Labirynth of
	ZX Spectrum	204	6		Metro Cross
199	7	Magic Ball	Amiga	197	7
Solomon's Key	Amiga	197	8		Bomber
194	9	Castle Hack	Amiga	186	
10	Key Master	Amiga	165	11	Crazy Crane
	Amiga	149			

Artykuł oryginalnie pojawił się w jedenastym numerze Polskiego Pisma Amigowego.