

Arnie

Hubez

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

Gra "Arnie" została wydana przez firmę Zeppelin Games. Chociaż nazwa może sugerować, iż firma pochodzi od naszych zachodnich sąsiadów, to w rzeczywistości twórcy wywodzą się rodem z Wielkiej Brytanii. W końcówce lat 80-tych programiści spod wspomnianego szyldu tworzyli gry głównie na platformę Atari ST, przechodząc na początku lat 90-tych na Amigę, aby ostatecznie, w połowie lat 90-tych ubiegłego stulecia, zadomowić się na platformie PC, która powoli już dominowała na rynku gier.

Gra jest typową platformową strzelaniną. Nie wyróżnia się niczym. Poruszamy się w prawo - przy czym możemy zawrócić, skaczemy po platformach, pokonujemy przeciwników, zbieramy apteczki, które dodają nam sił życiowych oraz dodatkowe, nowe jednostki broni. Na końcu spotykamy "bossa", którego pokonanie skutkuje awansem do następnej rundy. Nic nowego. Taka gra środka. Na menu główne składają się trzy opcje: przegląd listy najlepiej zasłużonych, wybór żołnierza, oraz ostatnia i zarazem najważniejsza - czyli start gry. Przed rozpoczęciem rozgrywki możemy wybrać jednego spośród dziewięciu żołnierzy. Różnią się oni między sobą rodzajem dodatkowej broni oraz ilością sił życiowych (energii). Wojownik z największym poziomem energii ma najslabszą broń i odwrotnie - niski poziom życia = lepsza broń. Żadnej filozofii nie ma.

W trakcie zasadniczej rozgrywki ekran podzielony jest na dwie części. Dolna, mniejsza część to coś w rodzaju pulpitu sterowniczego, gdzie wyświetlane jest imię oraz nazwisko naszego komandosa, aktualnie używana broń, orientacyjna ilość magazynków oraz poziom amunicji, stan zdrowia wraz z liczbą żyć, zdobyty przedmiot potrzebny do ukończenia poziomu i punktacja. Górna część to "część właściwa". Za zabitych przeciwników otrzymujemy punkty. Za wroga, który tylko "lata" od lewej do prawej strony ekranu dostaniemy mniej punktów niż za tego, który przez cały czas, w jednostajnym odstępnie czasu rzuca granatem w jedno miejsce.

Poziom trudności gry jest dość wysoki. O ile początkowi przeciwnicy to czyste kamikadze - pomimo że posiadają broń, to nie strzelają z niej i biegają chaotycznie, o tyle z czasem potrafią już korzystać z drabiny, skakać (i to całkiem niezłe, rzadko się zdarza, aby któryś z przeciwników spadł z platformy), żeby z czasem skutecznie oddać strzał z broni palnej w naszym kierunku, który znacząco uszczupli ilość naszej energii. Nieuzbrojeni piechurzy są na początku szybsi od nas. Przeciwników możemy spotkać również na motocyklach. Ci, dzięki prędkości, wjeżdżają w nas, co (bez zaskoczenia) powoduje spadek naszej energii, dlatego warto wtedy użyć lepszej broni oraz wyostrzyć refleks, aby jednym strzałem rozsadzić przeciwnika, gdy tylko pojawi się przy krawędzi ekranu monitora. Należy również uważać, gdyż eksplozja motocykla potrafi nas zabić. Początkowi przeciwnicy kładą się po jednym trafieniu, z czasem będzie jednak konieczne oddanie większej liczby strzałów. Wraz z postępem w grze oponenti zyskują również na szybkości poruszania się, przez co - aby nie doszło do kolizji - musimy wziąć szybszą broń, która w krótkim czasie wystrzeli większą ilość amunicji właściwą do obalenia wroga. Skoro już o tym mowa, nasz żołnierz standardowo posiada dwie bronie. O ile pierwsza ma nieskończoną amunicję (gracz nie pozostanie bezbronny), o tyle w pozostałych jest już określona jej ilość. Standardowa giwera to najwolniejszy oraz najslabszy karabin. Bronie różnią się od siebie siłą rażenia, szybkostrzelnością oraz efektywnością. Na przykład karabinem nie powalimy dwóch przeciwników jednocześnie. Pomimo iż posiadamy AK-47, który ma dużą przebijalność, nie położymy dwóch przeciwników biegnących obok siebie (nawet z kilku metrów). Bronią, którą zabijemy kilku wrogów naraz, jest miotacz ognia. W dodatku posiada dużą siłę rażenia.

IQ przeciwników wzrasta proporcjonalnie do czasu, jaki spędzamy z grą. W późniejszych etapach, oprócz żywych przeciwników spotkamy również działka, które przeważnie strzelają na oślep przed siebie. Operatorzy działek nie szokują inteligencją. Ich działania są mocno schematyczne. Co jakiś czas na planszy możemy znaleźć dodatkowe gadzety w postaci skrzynek różnych wielkości. W dużej skrzynce znajdziemy nową broń, w małej zaś dodatkową amunicję. Oprócz tego tu i ówdzie leżą apteczki. Zbieranie ich powoduje, iż poziom naszej energii winduje się do poziomu maksymalnego. Jeśli nasz żołnierz ma 100% energii i zgarnie apteczkę, wówczas zyskuje jedno dodatkowe życie. Z ciekawostek należy wspomnieć, że nasz Arnie potrafi się czołgać. Ot taki dodatek, który nie posiada większego

