

Atlantyda

Sebastian Rosa

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

Co by nie pisać, ale większość amigowych gier polskiej produkcji nie należała do tytułów, które mogły, delikatnie to ująć, zawojować świat. Oczywiście zdarzały się wyjątki od tej reguły, lecz nie było ich wiele. Poza tym pewna część polskich gier charakteryzowała się małą oryginalnością. Stanowiły mniej lub bardziej wyraźne repliki zachodnich odpowiedników. "Atlantyda" produkcji Twin Spark Soft jest właśnie taką repliką, choć trzeba uczciwie przyznać, że należy do tych "porządniejszych" tytułów, których raczej nie musimy się wstydzić.

Nie będziemy się wgryzać w fabułę, gdyż w grze platformowej będzie ona miała raczej niewielkie znaczenie. Jedno, co trzeba nam wiedzieć, to fakt, że legendarny Złoty Rycerz, którego poczynaniami będziemy kierować, musi zebrać wszystkie rozrzucone po całym zamczysku diamenty, aby przy ich pomocy zdobyć siłę, potęgę i wiarę niezbędną do pokonania Złego i uwolnienia przetrzymywanych pobratymców. Jak wspomniałem na początku "Atlantyda" jest repliką. Do złudzenia przypomina grę "Gods", zarówno od strony wyglądu tej zdobiących zamczysko, jak i platform i drabin, po których się poruszamy, przełączników, zapadni i drzwi, które napotkamy na swej drodze, niektórych przeciwników, a nawet systemu zarządzania inwentarzem. Osoby, które grały w wyżej wspomniany tytuł nie powinny mieć szczególnych problemów w opanowaniu techniki gry w "Atlantyde". Oczywiście gra nie jest wiernym klonem i mamy tutaj kilka innych rozwiązań (choćaby strzelanie czy interfejs dostosowany do innych fabularnie realiów). Postacią sterujemy przy użyciu joysticka, choć czasami będziemy musieli posilkować się myszą w celu, np. przerwania gry. Cała gra sprowadza się do wędrówki po platformach i drabinach w poszukiwaniu diamentów (element zagadkowości obecny w "Gods" również tutaj występuje, choć nie w tak dużej dawce). Przy okazji będziemy znajdować klucze, przy pomocy których będziemy mogli uruchamiać dźwignie i przełączniki (podobnie jak w "Gods"). Przeszkadzać nam będą kręcący się tu i ówdzie przeciwnicy, których są dwa rodzaje. Nie stanowią oni większego problemu, gdyż gra jest bardziej logiczną platformówką niż strzelaniną czy zręcznościówką. Bardziej liczyć się będzie zdolność zapamiętywania, które drzwi dokąd prowadzą i który przełącznik co otwiera (a nie jest to takie proste, gdyż wszystko jest tutaj bardzo do siebie podobne i brakuje znanych chociażby z "Gods" punktów odniesienia czy podpowiedzi tekstowych na temat miejsca, w którym się znajdujemy).

Grafika w grze nie jest szpetna ani koszmarna, do czego można się w sumie było przyzwyczaić patrząc na polskie tytuły. Pomimo dużego podobieństwa do "Gods" całość została odpowiednio kolorystycznie przetworzona i dobrana, sprawiając, że nie wygląda źle. Muzyka towarzyszy nam tylko podczas ekranu tytułowego i jest to dosyć ciekawy utwór (jedna z lepszych stron chyba wszystkich polskich amigowych produkcji, która także i tutaj nie zawodzi). W trakcie gry do naszych uszu dobiegają odgłosy strzałów, stąpania po podłodze, otwieranych drzwi, zbieranych przedmiotów, upadających diamentów (sample są wręcz wyciągnięte z gry "Gods"). Animacja jest płynna i w miarę dokładna jak na dosyć niewielkich rozmiarów obiekty występujące w grze. Brakuje mi jednak możliwości skakania na drabinę (trzeba na nią wejść), co czasami może wpędzić nas w kłopoty. Sam skok zresztą też nie należy do bardziej udanych, gdyż czasami, z uwagi na zbyt bliską odległość do półki, nie można na nią wskoczyć. W całej grze trochę także razi zbyt często występująca sytuacja utknięcia w miejscu, z którego jedynym wyjściem jest zakończenie gry i rozpoczęcie jej od nowa. Co prawda kosztem jednego wcielenia mamy możliwość powrotu do momentu wejścia do lokacji, lecz możemy z tego korzystać ograniczoną ilość razy.

Ogólnie "Atlantyda" jest grą średnią, choć w kategorii gier polskich wybija się z tłumu w miarę przystępnym wykonaniem. Potrafi nawet na trochę przyciągnąć, choć irytujące mogą się wydawać pewne wspomniane wcześniej elementy. Można zastanowić się, czy opłacało się replikować inny tytuł od strony graficzno-dźwiękowej, lecz wyszło to w sumie całkiem nieźle i raczej nie warto rozpatrywać tego w kategoriach negatywnych. Co by jednak nie pisać, "Atlantyda" to jedna z lepszych polskich platformówek.

Warto wspomnieć o wyjątkowym rodzaju zabezpieczenia antypirackiego zastosowanego w grze. Bez instrukcji nie da

Atlantyda

Sebastian Rosa

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

się grać i bynajmniej nie dlatego, że znajdują się tam odpowiedzi na jakieś pytania. Podano tam sposób na uruchomienie pełnej wersji gry. Warto o tym pamiętać, gdyż gra, nazwijmy to, "nie pełna" wyłączy się po kilku minutach. Gra do nabycia m.in. na składance TSS Megamix, która jest nadal sprzedawana przez firmę Elbox Computer.

Gra zajmuje jedną dyskietkę. Udało mi się ją uruchomić jedynie na A500 lub odpowiednio skonfigurowanym emulatorze WinUAE.

60	 Atlantyda - Twin Spark Soft 1995 	65	1
	60		