

Cytadela

Rafał Okoń

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

Gdy w 1995 roku pożyczyłem od kolegi z osiedla grę "Cytadela", nie wiedziałem jakie wrażenia estetyczno-wizualne czekają mnie kiedy zasiądę do jej konsumpcji. Po zapoznaniu się z listą autorów tejże produkcji nie zdążyłem się jeszcze wygodnie rozsiąść w fotelu, a zostałem "zaatakowany" wspaniałym wprowadzeniem do gry, którego nie zapomnę do dziś. Posiadałem wtedy nieomalże gołą Amigę 600 z 2 MB Chip, więc tym bardziej byłem wręcz urzeczony tym, co zobaczyłem na ekranie monitora. Nie spodziewałem się, że taka Amiga jest w stanie wygenerować taką grafikę. Nie trzymając dłużej w napięciu powiem, że wprowadzenie do gry składa się ze scenek wideo przeplatanych tekstem, z którego dowiadujemy się o co chodzi w tejże grze i jaki jest nasz cel. Dopełnieniem tych wrażeń wizualnych było... Nie, tego nie będę wam pisać. Będziecie musieli to sami zobaczyć.

Po obejrzeniu wprowadzenia przechodzimy do głównego ekranu wyboru opcji, gdzie możemy rozpocząć główną przygodę lub, gdy uznamy, że na to jeszcze nie nadszedł czas, spróbować sił w kilku misjach treningowych. W tej ostatniej do wyboru mamy poziomy testowe: Podziemia, Magazyny 1 i 2, Kanały oraz Laboratoria. W tej części gry możemy zapoznać się przede wszystkim z uzbrojeniem, które znajdziemy samotnie eksplorując bazę, z przeciwnikami, wyglądem pomieszczeń oraz mechaniką samej rozgrywki. Dalej do wyboru mamy opcje odpowiadające za grafikę w grze takie, jak wielkość okna, możliwość włączenia podłóg, szczegółowość oraz stopień trudności (niestety do wyboru jest tylko mała bądź duża). Ogólnie wszystko bardzo standardowe, jak na ten rodzaj gier. Możemy również wczytać zapisany wcześniej stan gry. Nieco więcej opcji oferuje sam rozgrywka, gdzie możemy włączyć bądź wyłączyć efekt zderzenia ze ścianami czy innymi większymi przedmiotami.

W grze jesteśmy samotnym komandosem, którego zestrzelił system obronny Cytadeli, gdy został wysłany wraz z kolegą na zwiad lotniczy nad planetą. Grę rozpoczynamy bez jakiejkolwiek broni, więc czym prędzej musimy ją sobie znaleźć, gdyż jak się szybko okazuje, kompleks bazy został opanowany przez zmutowane wyniki eksperymentów tamtejszych naukowców. Na dzień dzisiejszy fabuła wydaje się być mało skomplikowana i powiedziałbym, że trywialna, ale musimy wziąć pod uwagę czasy w jakich została ona wydana. W 1995 roku wiele gier z tego gatunku miało bardzo podobną fabułę, jeśli chodzi o jej stopień skomplikowania (grając we współczesne FPS-y jakoś nie widzę, aby fabuła posunęła się do przodu). Co warto zaznaczyć, akcję gry obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Jeśli chodzi o Amigę, to było pewnym novum i stanowiło milowy krok dla rozwoju tego rodzaju gier na tę platformę. Wydanie tej gry na Amigę przełamało pewną barierę. Pokazało, wielu sceptykom w tej branży, którzy skreślili na tym poletku Amigę, że komputer ten również posiada odpowiednią moc by generować grafikę jak dotąd zarezerwowaną tylko i wyłącznie dla szybkich pecetów. Po prostu polski zespół programistów utarł nosa całemu światu pecetowemu i również pokazał, że w polskich programistach drzemia niemałe pokłady umiejętności. Autorzy mieli wiele momentów zwątpienia podczas pracy nad swoją produkcją, ale w końcu się udało. Tyle, że wydawca nie wywiązał się do końca z umowy i twórcy zarobili śmieszne pieniądze, które nie były współmierne do trudu i pracy jaki włożyli w swoje epokowe, dla świata Amigi, dzieło.

Jeśli chodzi o grafikę.... No właśnie, jak to się przedstawia na tle innych gier z gatunku FPS? Powiedziałbym, że jako pierwszemu prawdziwemu "Doomowi" na Amigę nie można zarzucić zbyt wiele w tej kwestii. "Cytadela" jest w sumie pionierem tego gatunku, więc wiele rozwiązań graficznych jeszcze nie było znanych (dostępnych) twórcom. Dopiero w późniejszych produkcjach, takich jak seria "Gloom", czy "Alien Breed 3D", programiści potrafili wykorzystać większe możliwości Amigi. Po dłuższym obcowaniu z grą może nieco razić monotonia pomieszczeń, w których to ściany stykają się przeważnie pod kątem 90 stopni. Dlatego grając mamy wrażenie, że mamy do czynienia z mocno podrasowanym "Wolfensteinem 3D" firmy ID Software. Podczas grania brakuje widoku trzymanej przez nas broni i celownika, co utrudnia nieco rozgrywkę. Mechanika rozgrywki jest bardzo podobna do tej znanej z "Wolfenstein 3D", czy "Doom": przemierzamy kolejne poziomy, likwidując zastępy różnych wrogów. Na swojej drodze napotykamy kilka rodzajów przeciwników, których możemy podzielić na tych, co poddali się sile grawitacji, tzn. poruszają się tak, jak my po ziemi oraz tych, którzy pełzają po suficie. Szczególnie ci ostatni potrafią być zabójczo niebezpieczni, gdyż wystrzelują ogniste pociski, więc lepiej, drogi graczu, eliminuj ich jak najszybciej. Spotykamy ich już na samym początku gry, gdzie

mamy tylko do dyspozycji zwykły pistolecik z niewielką ilością amunicji.

Autorzy, aby urozmaicić rozgrywkę i odróżnić grę od swojego pierwowzoru ("Doom"), dodali możliwość zbierania elementów bomby, którą na sam koniec wykorzystamy do wysadzenia w powietrze całego kompleksu wojskowego i pozbedziemy się na zawsze tego bajzlu. Po przejściu każdego poziomu mamy możliwość zapisania swoich postępów w grze, żeby nie zaczynać rozgrywki od nowa. Chyba jest to lepsze od wklepywania wielocyfrowych kodów po każdej śmierci naszego bohatera. W grze mamy dostępne dosyć standardowe środki eksterminacji naszych, jakże miłych przeciwników. Należą do nich: pistolet, shotgun, karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet (lepiej odpalać w większej odległości od wroga i w pomieszczeniach, gdzie nie stoimy blisko beczek). Bronie przełączamy klawiszami funkcyjnymi od F1 do F7. Z kolei F8 to aktywacja karty czerwonej, F9 - zielonej, F10 - niebieskiej. Do wielu miejsc na mapie możemy się wyłącznie dostać po odnalezieniu karty w odpowiednim kolorze. Ważne jest również to, że nie każdego przeciwnika uśmiercimy za pomocą każdego rodzaju broni. Jest to w sumie niezłe rozwiązanie, gdyż nie czyni potyczki z wrogiem nazbyt monotonna i schematyczna.

Motywów muzycznych w grze jest dokładnie pięć. Charakteryzują się bardzo dobrym wykonaniem i niczego nie można im zarzucić (w sumie, to stanowią duży plus tytułu). Ich liczba nie wynika z powodu braku inwencji twórczej osoby odpowiedzialnej za oprawę dźwiękową, ale z brutalnej prawdy, że gdyby podczas grania przygrywałaby nam jakaś melodia, to wymagania sprzętowe poszłyby w górę i posiadacze A500 i A600 raczej nie zagraliby w ten tytuł. W Polsce w owym czasie wydawca, niestety, narzucał programistom to, że gra ma wymagać minimum Amigi 500 z 1 MB pamięci bez twardego dysku, a o takich ekstrawagancjach jak karta turbo absolutnie nie mogło być mowy. W wielu przypadkach takie wręcz chore limity ograniczały inwencje twórczą programistów oraz rozwój programów i gier. Dla porównania z zachodem Europy - tam standardem była Amiga 1200 z Blizzardem, o pojemnym dysku twardym już nie wspominając. W Polsce niestety "golusienka" A500 wyznaczała trendy w rozwoju gier przez długi czas. Takie ograniczenia dotyczyły autorów "Cytadeli" również w sferze wprowadzenia i zakończenia. Efekty dźwiękowe, z racji powyższych, należą do średnich. Niczym nie zachwycają - po prostu są.

Podsumowując, zbierzmy do "kupy" charakterystyczne cechy gry: ciekawe i klimatyczne wprowadzenie oraz zakończenia, fabuła dosyć standardowa, ale na szczęście nie odstaje od reszty stawki, całkiem przyzwoita grafika jak na grę, która zadebiutowała w tej kategorii na Amigę, możliwość doboru ustawień grafiki do posiadanej konfiguracji komputera (zadziała na niemal każdym modelu Amigi wyposażonej przynajmniej w 1 MB pamięci - lepsze konfiguracje oczywiście mile widziane), duże i rozbudowane poziomy, możliwość zapisania gry po przejściu każdego poziomu, dosyć standardowe rodzaje broni, jak na ten rodzaj gier nie każdym rodzajem broni załatwimy każdego przeciwnika, dosyć zróżnicowani wrogowie, charakteryzujący się innym rodzajem posiadanej broni, poziomem inteligencji oraz wytrzymałości i agresji. Po zabiciu zostawiają amunicję, z której można (należy) skorzystać, występowanie zagadek logicznych w postaci przycisków i otworów, gdzie umieszcza się uprzednio znalezione karty magnetyczne i drzwi otwieranych przez odpowiednią kombinację przycisków możliwość przeniesienia się w inne miejsce na mapie, dzięki teleportom, mapa, która rysuje się wraz z nowo odkrywanym obszarem, gra z widoku pierwszej osoby, tak zwany "First Person Shooter" - pierwsza, pełnoprawna gra tego typu na Amigę, w całości zrobiona przez Polaków i wydana w Polsce! tylko pięć motywów muzycznych i dosyć średnia oprawa dźwiękową podczas eksploracji "Cytadeli".

Celem mojej recenzji nie było "podniecanie się" tą grą i Amigą jako produktem doskonałym, ponieważ takich produktów nie ma i na szczęście nie będzie. Raczej jest to emocjonalny powrót do przeszłości (14 lat - kurna, ale to szybko zleciało) i odczuć, jakie mnie i może innym graczom w Polsce towarzyszyły podczas pierwszego odpalenia "Cytadeli" i późniejszych z nią "bojów". Czy "Cytadela" jest nieśmiertelna? Szczerze mówiąc, trudno jest mi na to pytanie odpowiedzieć. Czas pokaże. Jedno jest pewne - bardzo się pomylili Ci, którzy twierdzili, że takich gier jak "Doom" nie można napisać na Amigę ze względu na jakieś przeliczenia, których ten komputer ponoć nie potrafi, czy może jest za wolny. Mogliśmy się o tym przekonać dzięki umiejętnościom oraz zaangażowaniu amigowych programistów, chwilę po uwolnieniu przez firmę ID Software źródeł "Dooma" (i po doposażeniu Amigi w nieco szybsze, od standardowych, podzespoły). Oczywiście nie bez znaczenia była również niechęć amigowców do bycia gorszymi pod tym względem od

Cytadela

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

swych "odwiecznych wrogów" - pececiarzy. Myślę, że takich przyczyn pojawienia się tego rodzaju gier na platformie amigowej można upatrywać.

P.S. Warto napisać kilka słów o projekcie Tomasza Kaźmierczaka, który kilka lat temu powołał do życia nowy projekt o nazwie [Cytadela \(The Citadel\)](#). Jest to konwersja amigowej produkcji, przepisana w języku C++, wykorzystująca OpenGL oraz bibliotekę SDL.

 Cytadela - Arrakis 1995 	90	5	80
OCS/ECS, 1 MB	85		