Primal Rage

Hołdys

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

Nigdy prawdziwy amigowiec by nie pomyślał, że firma Atari wypuści grę na Amigę. A jednak... Po bankructwie Atari prawa do nazwy wykupiła francuska firma, która skoncentrowała się na tworzeniu gier komputerowych. Jej przebojem okazała się salonowa gra wideo firmy ATARI GAMES z 1994 roku "Primal Rage". Konwersją gry na Amigę zajęła się firma Probe, której "Mortal Kombat" odniósł rok wcześniej ogromny sukces finansowy. I tak oto, dzięki upadkowi Atari, już od 1995 roku amigowcy zamiast trwonić swe oszczędności na automaty, mogli w domowym zaciszu skopać tyłek jakiemuś protoplaście małpy czy innej kury.

Ale do rzeczy...

Po wielu kataklizmach ze snu budzą się dinozaury, aby znowu zapanować nad światem. Gra to typowe mordobicie 2D, w której wcielasz się w jednego z prehistorycznych potworów. Po kolorowym "interku" opowiadającym historię zdarzenia, warto przejść do bogatego menu i ustawić poziom trudności w skali 1-16 oraz liczbę kontynuacji. Następny w kolejności jest ekran z wyborem zawodnika, uderzająco podobny do analogicznego ekranu, znanego z "Mortal Kombat". Duży plus za oryginalne, "prehistoryczne" nazwy potworów (Talon, Armadon, Diablo, Sauron, Chaos, Vertigo, a szczególnie Blizzard). Przypadły mi do gustu.

Grafika

Tu naprawdę duże brawa dla twórców. Gra była sprzedawana jako wersja AGA, a w rzeczywistości jest to gra na maszyny ECS z 2 MB pamięci Chip. Animacja jest bardzo szczegółowa, zarówno głównych bohaterów pierwszego planu jak i tła (kibicujący ludzie, ruch fal oceanu, drzew). Sceneria nie powtarza się, jest przypisana do konkretnego potwora i dobrze dobrana. Na przykład Talon walczy w dżungli, Blizzard w Himalajach, a Chaos w zburzonym mieście. Co do doboru kolorów, nie ma do czego się przyczepić. Ekran tryska barwami - myślę nawet, że był wykorzystany tryb EHB. Cały ekran jest w dużej części skrolowany, a to niejako rodzi wytłumaczenia dlaczego gra nie działa na A500 i 1 MB Chip + 1 MB Fast. Ruchy zawodników są świetnie dopracowane, ale troszeczkę zbyt wolne na procesorach 68000... Być może dlatego w ostatniej chwili firma zmieniła wymagania i na pudelku z grą widnieje napis o wymaganiach A1200/4000. Warto zobaczyć jak śmiga oryginał na maszynach salonowych, czy chociażby na PSX. Na Amidze widać brak mocy (grę testowałem na Amidze 500+ z 2 MB Chip i MEGA RAM HD 8 MB Fast - stąd moje odczucia). Na plus wersji amigowej jest "wyższa rozdzielczość" - 320x256, a nie pikseloza znana z wersji PC! Po każdym wygranym pojedynku, jak ma to miejsce w wielu innych bijatykach, jesteśmy raczeni efektowną, animowaną scenką, ze zwycięzcą w roli głównej.

Efekty dźwiękowe

Efektowny napis "Rage" i głos znanego z wcześniejszych produkcji Probe pana na samym początku to troszkę mało. Rozczarowałem się brakiem tego, co można było usłyszeć w obu częściach "Mortal Kombat" - zapowiedzi głosowej postaci podczas jej wyboru oraz przy efektownych ciosach. Dźwięków jest sporo i są różnorakie, choć zazwyczaj są to krótkie sample o niskiej częstotliwości. Myślę, że wystarczające jak na nawalankę. Za to wycie dinozaurów po zwycięstwie jest piorunująco dobre.

Muzyka

Przypuszczałem, że będzie świetna, bo sygnowana nazwiskiem twórcy muzyki z gier "Superfrog" czy "Mortal Kombat", a tu mamy konwersję rodem z Atari w stylu układu AY - piku, piku jakieś midki na 2 kanałach. Czasem można usłyszeć znajomy motyw głośnego hitu "Deep Purple". Niestety prędkość i muzyka to najgorsze elementy gier.

Grywalność

Myślałem, że następca "Mortal Kombat II" mnie zabije i długo łapa będzie bolała od joya. Tymczasem wróciłem do tytułu po 14 latach i nic specjalnego. Naprawdę rozczarowałem się. Potwory skaczą jakby były z kamienia (choć w sumie dinozaury trochę ważyły), ale jeśli liczysz na efektowną, kilkusekundową, szybką walkę jak to było w "MK II", tu jej

Primal Rage

Hołdys

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

nie znajdziesz. Na najłatwiejszym poziomie można całą grę przejść używając kombinacji góra + fire. Żenada. Jeśli szybko wygrasz, dostajesz komunikat "Quick kombat", jeśli bez straty energii - "Total domination". Na poziomie "normal", gdy komputer przegra, uczy się Twoich skutecznych uderzeń i stosuje kontrę oraz bloki stając się groźniejszym rywalem. Każda postać ma swoje specjalne uderzenia jak i czary (plucie jadem, zamrażanie, pierdnięcie, wściekła pięść). Aby wygrać, musisz zawładnąć całą planetą (pokryć mapę kolorami). Wiąże się to z pewną niedogodnością, mianowicie grając np. Diablo, który ma kolor czerwony, musisz grać nim do końca. Jeśli zmienisz w trakcie rozgrywki postać po przegranej walce, Twój kolor będzie już inny i rozpoczynasz zabawę od początku. Nie do końca jest to przemyślane.

Podsumowanie

"Primal Rage" jest godna polecenia, jeśli ktoś lubi dobrą grafikę i średnią grywalność. Być może przesadzam i jest to kwestia gustu, jednak nigdy ta gra nie dostała wysokich ocen. Grę warto zainstalować na dysku przy pomocy WHDLoad, gdyż na Amidze dyskoteka jest taka sama jak w "Mortal Kombat".

Gra zajmuje 4 dyskietki w formacie NDOS i wymaga A500+/600 z 2 MB Chip. Do komfortowej gry przydałby się szybszy procesor. Tytuł doczekał się kontynuacji, jednak sequel nie doczekał się konwersji na Amigę. Warto jednak zapoznać się z konsolowymi wersjami "Primal Rage" i "Primal Rage 2" choćby dla M.A.M.E.

 Primal Rage - Probe 1995 95 4 70

ECS, 2 MB Chip 75

www.ppa.pl