

Tales from Heaven

Piotr "PopoCop" Szymański

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

Wśród amigowych gier trudno znaleźć taką, która jest jedyna w swoim rodzaju. "Tales from Heaven" jest właśnie taką grą. Należy bowiem do platformówek 3D, które ani przedtem, ani potem już dla Amigi nie powstawały. Trójwymiarowe platformówki zyskały popularność dzięki konsolom do gier, takim jak Sony Playstation czy Nintendo 64. Amiga klasyczna, napędzana procesorami serii 68k nie posiadała mocy obliczeniowej, która dorównywałaby mocy wspomnianych konsol, ale mimo tego znalazła się grupa ludzi gotowych do podjęcia wyzwania, czyli stworzenia amigowej platformówki 3D.

Bohaterem "Tales from Heaven" jest chłopiec o imieniu Zaac. Z historyjki dołączonej do gry dowiadujemy się, że wyrusza on na poszukiwania swego kota. Aby go znaleźć, Zaac musi przemierzyć niezwykle krainy zawieszony gdzieś między chmurami a niebem. Nie są to bynajmniej scenerie przypominające raj - wręcz przeciwnie, łatwo tu zginąć, a o spotkaniu przyjaznych postaci lepiej od razu zapomnieć. Zaac ma do przebycia 3 światy, z których każdy składa się z 4 etapów. Światy różnią się od siebie wyglądem i mieszkańcami. Świat pierwszy - Wildlife - to sceneria trochę bajkowa, dużo jasnych kolorów, wrogowie niezbyt szybcy i łatwi do wyminięcia. Świat drugi - Toyland - to już ciemniejsze barwy i szybsi wrogowie, z których część jest uzbrojona. Świat trzeci - Nightmare - to mroczna sceneria plus dużo szybkich i strzelających przeciwników. Na końcu każdego świata czeka nas pojedynek z bossem, którego wygranie pozwala Zaacowi kontynuować wyprawę.

Wydarzenia na ekranie obserwujemy z kamery umieszczonej za plecami Zaaca. Cała sceneria, przeciwnicy i przedmioty to wektorowe obiekty pokryte teksturami. Wymaga to oczywiście komputera o odpowiedniej konfiguracji sprzętowej. Minimum podawane przez autorów to Amiga z procesorem 68030 25 MHz, kości AGA lub karta graficzna oraz 2 MB Chip RAM i 8 MB Fast. Przeszedłem całą grę na A1200 z procesorem 68040 40 MHz, AGA i 32 MB pamięci Fast. Wszystko chodziło płynnie przy ustawieniu detali na maksimum oraz przy włączonej teksturze tła. Na słabszych maszynach prędkość działania zapewne spada, co da się częściowo złagodzić zmniejszając szczegółowość grafiki, ale gra wiele wtedy traci pod względem wizualnym. Nie ma też większego sensu wyłączać muzyki, bo efektów dźwiękowych jest mało, a motywy muzyczne są niczego sobie. Poziom trudności jest nierówny. Są etapy, które próbuje się przejść wielokrotnie, a są też i takie, które można przejść za pierwszym razem. Po przejściu każdego etapu następuje automatyczny zapis gry. Korzystając z opcji "Load Game" możemy zatem kontynuować grę od ostatniego zapisu. I tu mała uwaga. Plik z zapisem gry ma nazwę "tfh" i znajduje się na partycji systemowej, w katalogu Prefs/Env-Archive. Warto robić sobie jego kopię, bo łatwo go stracić. Wystarczy niechcący wybrać w menu gry opcję "New Game" i plik z zapisem zostaje skasowany. Bohaterem gry można sterować za pomocą klawiatury lub joysticka (zarówno jedno, jak i dwuprzyciskowego). W dowolnym momencie gry - po wciśnięciu klawisza Esc - można zmienić ustawienia grafiki i dźwięku lub wrócić do menu początkowego.

"Tales from Heaven" po swojej premierze spotkała się z różnymi opiniami. Jednym się podobała, innym zupełnie nie przypadła do gustu. Ja należę do tej pierwszej grupy. Przeszedłem całą grę i nie uważam poświęconego jej czasu za stracony. Nie oznacza to jednak, że nie dostrzegam rzeczy, które mogły być zrobione lepiej. Gra jest przede wszystkim za krótka - 12 etapów to zdecydowanie za mało (na pudełku wydawca podaje, że jest ich 16 - pomyłka, czy faktycznie tyle miało ich pierwotnie być?). Gdyby było ich dwa razy tyle, to gra na pewno by nie ucierpiała. Przejście do kolejnego świata powinno być lepiej zaakcentowane, np. krótką animacją pokonanego bossa lub chociaż rysunkiem Zaaca wchodzącego do nowego świata. Skoro wspomniałem o pokonaniu bossów, to brakuje też dźwięku, który towarzyszyłby ich śmierci (jakiś krzyk, wybuch). Dźwięków w grze jest w ogóle mało - pod tym względem autorzy zapewnili absolutne minimum. Zdziwił mnie też fakt, że świat pierwszy jest w zasadzie najbardziej urozmaicony. Już na pierwszym etapie gry można znaleźć kufer z diamentem w środku, a żeby dostać się do klucza - trzeba przesunąć cegłę i wskoczyć z niej na murek. Wspomniane kufer i cegła nie występują już później na żadnym etapie. Etapy pierwszego świata są też jedynymi w pełni trójwymiarowymi, tzn. platformy znajdują się na różnych wysokościach względem siebie, a w jednym miejscu

Tales from Heaven

Piotr "PopoCop" Szymański

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

można znaleźć nawet windę. Etapy świata drugiego i trzeciego są co prawda bardziej rozległe, ale niestety zupełnie płaskie. Mimo tych niedoskonałości, które wg mnie można częściowo wybaczyć - gra jest w końcu prekursorem gatunku na Amidze - udało się zawrzeć w grze wystarczającą ilość grywalności, która sprawia, że warto zagrać w "Tales from Heaven".

Gra została wydana wyłącznie na CD i nie wymaga instalacji na dysku twardym.

 Tales From Heaven - Darkage/Epic 2000 	70	1	
75	AGA, 8 MB Fast	70	