

Miasto śmierci

Benedykt Dziubałowski

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

Dawno temu, gdy Polski nie było jeszcze na mapach, a na świecie był jeden kontynent zwany Pangeą, dwójka braci napisała grę która została wydana pod patronatem L.K. Avalon. Akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości a mianowicie w roku pańskim 2035. Oglądając wprowadzenie dowiadujemy się, że zostaliśmy przydzieleni do bardzo niebezpiecznej misji, a naszym celem jest ocalenie świata. Patrząc na nie dzisiaj nie sposób ukryć uśmiechu na twarzy. To trzeba zobaczyć. Nie wiem czy to był zamierzony efekt autorów, być może gra miała straszyć lub przerażać, niemniej ja się równo uśmieiałem. Wygląda to mniej więcej tak. Samochód podjeżdża do dużego budynku, a następnie wychodzi z niego postać. Dowiadujemy się, że znajdujemy się w międzynarodowej agencji bezpieczeństwa. Człowiek w okularach, z całkiem niezłą opalenizną informuje nas, że zostaliśmy przydzieleni do bardzo niebezpiecznej misji. Tajemniczy jegomość pyta grzecznie czy może odmówić, na co otrzymuje wiele mówiącą odpowiedź "nie radzę". Atmosfera wprowadzenia przypomina dosłownie jedną wielką parodię. Dalej dowiadujemy się, że dowodzimy prototypowym robotem bojowym o nazwie MOA. Dlaczego MOA? Dlatego, że jego układ kroczący został zaczerpnięty z nóg ptaka MOA.

Gra właściwa jest podzielona na dwa etapy. Pierwszy - główny, w którym naszym robotem MOA poruszamy się po labiryncie-mapie oraz drugi, który jest podobny do przeboju z Commodore - Cabal. Większą część zabawy toczyć będziemy na drugiej płaszczyźnie gry. Widzimy w nim fragment miasta z budynkami albo ruinami budynków. Co chwilę wyskakują złowrogie cyborgi, których jedynym celem jest zniszczenie naszego robota. Ta część gry jest wykonana schludnie, aczkolwiek o rewelacji mowy być nie może. Na uwagę zasługuje odwzorowanie ukształtowania terenu do pozycji na mapie. Jeżeli atak nastąpi na rogu, to faktycznie w akcji terenowej wystąpi takie właśnie usytuowanie budynków. Co do naszego robota, to jest on uzbrojony w pięć rodzajów broni, które różnią się... odgłosem oraz siłą rażenia. Podstawowa broń nie ma limitowanej amunicji jednak jest bardzo słaba. Amunicję do pozostałych możemy uzupełniać zbierając ją podczas marszu na mapie. O tym, że w danym sektorze jest amunicja, informuje odpowiednia ikonka. Inteligencja samych przeciwników jest właściwie zerowa. Wyskakują oni zza rogu ekranu lub też pojawiają się w oknach i prują do nas ile wlezie. Z założenia nie powinniśmy być w tym przypadku bierni, dlatego też dobrym sposobem jest chwycenie myszki w dłoń i odparcie ognia. W przeciwieństwie do Cabala nie mamy możliwości manewru naszym robotem, tak więc ni jak nie da się uniknąć potencjalnych obrażeń. W każdym z sektorów mamy do pokonania określoną liczbę przeciwników, po zabiciu których kończymy walkę w danym sektorze i zostajemy przeniesieni na mapę główną. W tym miejscu w grze wkrał się drobny błąd. Załóżmy, że mamy sytuację, w której według licznika został nam jeden przeciwnik. W tym samym czasie na ekranie walki widocznych jest 4 przeciwników. Zabicie tylko jednego z nich automatycznie kończy etap... A co z resztą? Niby drobnostka, ale dziwnie to wygląda. Dodatkowym urozmaiceniem gry są napotykanne od czasu do czasu zaminowane sektory. W tym wypadku pojawia się odpowiedni komunikat z pytaniem co robimy dalej. Możliwości są dwie: albo rozbrajamy miny, albo nie. W tym drugim przypadku następuje detonacja, co wiąże się z utratą odpowiedniej ilości energii. Pierwsza opcja to łamigłówka logiczna, którą należy rozwiązać. Niby nic nadzwyczajnego, ale zawsze nieco urozmaica rozgrywkę.

Grafika występująca w grze plasuje się na średnio niskim poziomie. O ile wprowadzenie, zważywszy że zostało wykonane w Deluxe Paint, a grafik miał wtedy naście lat, wygląda przyzwoicie to tyle grafika w grze jest taka sobie. Przeciwnicy są dobrze animowani, sam robot także. Jednak gdy ciągle widzimy te same mury, w tej samej palecie kolorów, to po pewnym czasie staje się to monotonne i gra zaczyna po prostu nudzić. Do oprawy dźwiękowej nie mam żadnych zastrzeżeń. Jest to, co musi być. Choć cyborgi podczas śmierci wydają z siebie bardzo ludzkie odgłosy. Gra w przeciwieństwie do "Rycerzy Mroku" została wyposażona w tak przydatną opcję zapisywania stanu gry. Dzięki temu nie musimy za każdym razem rozpoczynać rozgrywki od nowa. Grać czy nie grać? Odwieczne pytanie każdego gracza. No cóż, gra rewelacyjna nie jest, niemniej ja przy "Miście śmierci" spędziłem kilka wieczorów i nie uważam ich za stracone. Poziom trudności nie jest maksymalnie wysoki, co wcale nie oznacza, że gra jest łatwa. Jak by to ująć - jest w sam raz.

Grę można legalnie pobrać z działu [Rodzynki](#).

Miasto śmierci

Benedykt Dziubałowski

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

60 Miasto śmierci - L.K. Avalon'96 65 3
70

www.ppa.pl