

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

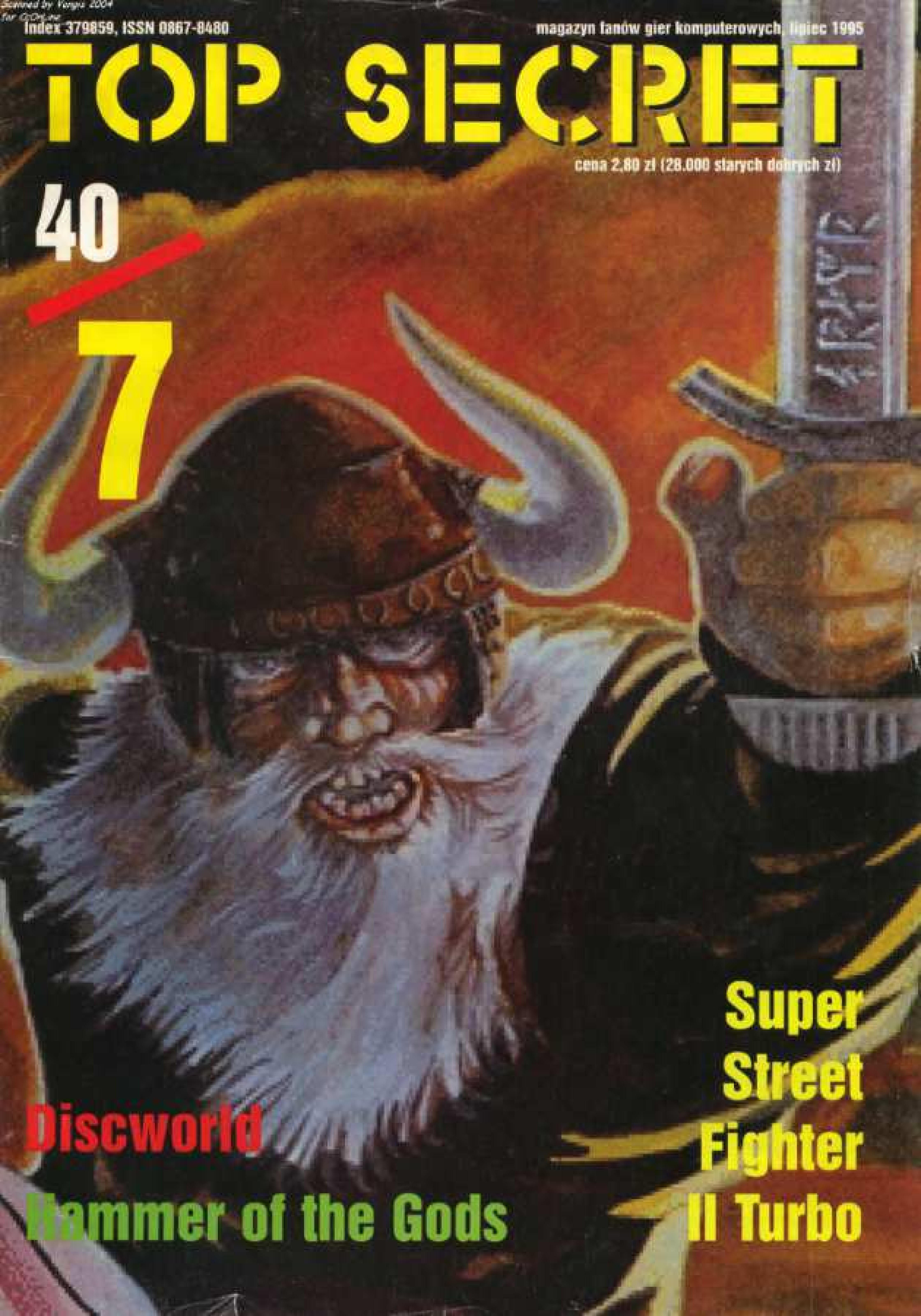
40

7

Discworld

Hammer of the Gods

**Super
Street
Fighter
II Turbo**



UWAGA!!!

Super Borek (gwarantowana jakość) NA KAŻDĄ OKAZJĘ



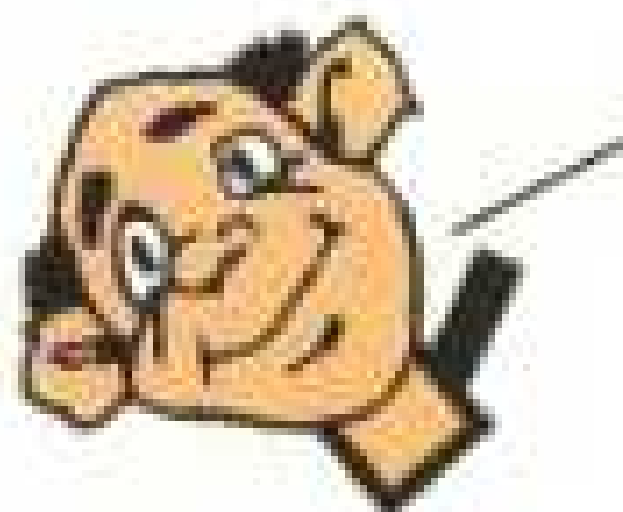
sylwetka Borka,
którą możesz pokolorować
lub wyciąć i przyozdobić

My ze swojej strony
proponujemy Ci jedno z trzech
naszym zdaniem najatrakcyjniejszych
rozwiązań

A. Kopalny



B. Dżemik



C. Naczelnny



Dodatkowo
(nieodpłatnie)
otrzymujesz
również od nas
w prezencie
atrakcyjny strój
HASZAKMANA
przystosowany już
do rozmiarów Borka



**JEŚLI ZDECYDUJESZ SIĘ KUPIĆ
TRZY LIPCOWE NUMERY TS
BĘDZIESZ MIAŁ BORKA
WE WSZYSTKICH TRZECH
PROPONOWANYCH PRZEZ
NAS ODMIANACH
(każdego w stroju Haszakmana)!!!**

Mówią ludzie, że przed laty
Borek wazął do wiejskiej chały
Skłonił się babie u progu
I pokławiwszy ją w Bogu
Prosił, by tak dobrą była
I przy ogniu pozwoliła
Spuścić za darmo wieczorze
I noc długą w rękę biecze...
Więc Borkowi w miśki dano
W jedną ser, w drugą kaszaną
Uchem strzyżba, nosem kręci
I to pachnie, i to ręci.
Od któregoż tenur zaczęło
Żeby sobie podjęć smacznie?
Trudny wybór, trudna zgoda.
Chwyć kaszkę, sera szkoda,
Chwyć serek, a kaszana?
I tak siedzi, aż do rana.
Znosi go rolnik, nareszcie nie może,
Idzie do Borka i prosi w pokorze
„Zmiłuj się waćpan i obrnuj się nieco,
Bo mi z zapachów drożdżoch się rozbeocł”
Cóż było robić? Borek ani pisał.
Poszedł do wanny: ciepłą wodę wlewał
Ciepło, miło, niby, raj,
Borek mył w to mi graj!
Hej! hej! Kozły, rurki, zaroty, figle, pioty
Aż się wody pod nim męzga,
Ale ciepło coś za wiele,
Coś za mało... Da, gonjod!
Praszkol Borek nie dęł, sobie poradził.
Skąd ukrop cieczce,
Tam palec wszadł.
A! gwałtu, pieczol!
Nie ma co czekać, trzeba uszkać
Borek w nogi
Ukrop za nim tuż, tuż w tropy
Aż pod progi
To nie żarty, parzy w stopy
Hop na szakę
No już zbiegi.
Że tylko palce popieki,
Nader uszredłwy
Jak kuzdy Borek prawdowy.
A tymczasem już w garnku
Słychać kuzki „Gospodarzu!”
Rolnik wstał z łóżka i pędzi na górę
Druk, puk - zamknięto
Spogląda przez dziurę
I widzi... Cóż tam? Cuda laźnia w wodzie
A Borek w siłkach siedzi na komodzie,
„Cóż waćpan robisz?” „Ryby sobie łowię!”
„Wylazł pętaku, bo dam ci po głowie!”
Należczak Borek chwycił na taśmie przypięty
Swoj róg bawoli, dług, cętkowany, kręty
Jak wąż boa, obunijcz do ust go przycierwł
Wzdął policzki, jak barie w oczach kniędź zabłyanał
Zasunął wpół powieki, wciągnął w głąb pół brzucha
I do płu wysiał z niego cały zapas ducha.
Róg niczym pompa nasybił gołośno świanę,
Wciągnął wodę wraz z wanną i Borka białoną
Tu przewał, łazr róg trzymał, wszystkim się zdawało,
Że Borek wciąż gra jeszcze, a to w rucach grało.
Rolnik dół się zdenerwował
Na dół rzęzo powalował
Hej! Serwacy daj gwintówkę,
Niechaj strące tę makówkę.
Borek kontent z zamieszania
Wyciec z łaźni się nie wstrzania.
I nim ktoś się zorientował,
Borek z łaźni zreferował.
Ale po drodze wskoczył do studni.
Wpadł, łoci, łoci o ściany dudni.
Wnet gospodarze tłumnie zabrali się:
„Topi się, topi się, topi się, topi się!”
Jak się napięł, tak się nadeł,
Że Borka wadrem - ufl! wyciągnęł.
Moral z tej bajki ciągnie się w dlonie:
Co ma wśeć nie utonie
moral zastępczy:
A z tej powieści moral się nasowa:
Ptoki huwają, głupota nie fuwa.

Za pomoc w realizacji dziękujemy: Alkowi Fredrze,
Adasiowi Mickiewiczowi, Jułowi Tuwimowi, Jasiowi Brzochwie
Wszelkie osoby wymienione w tekście nie są podobne do siebie samych
(or something).



Daleko jeszcze do Ziemi Papo Smurfie?

Nowości	4
Przeglądoballe cz. 1	8
Discworld	12
Tower Assault	18
Terminal Velocity	17
Pyrotechnica	18
Iron Assault	18
Ruff'n'Tumble	19
Uniwersytet gracza	20
Lost Eden	22
Kingdom the Far Reaches	23
Liga Polska. Manager	24
Giełda Światowa	25
Sim Tower	28
Hammer of the Gods	28
Heroquest	30
Dyskgraficy	31
NBA '95 Live	32
Kingpin	33
Klik & Play	34
X-IT	35
Energy Mover	36
Lasermania 2	37
Mnemotron	37
BBS	39
Hypery	39
Wings of Glory	41
Przeżyjmy to jeszcze raz	42
Lista przebojów	44
Savegamy	48
Listy	49
Czytelnicy nadesłali	50
Tipsy & kody	52
Konsolowy świat	56
David Leadbetter's Golf	60
Scottish Open	61
Gulp	63
Lollypop	63
T-Racer	64
B.C. Racers	64
Bufflo's Bill Wild West Show	65
Super Street Fighter II Turbo	66
Chaos Control	68

menu

ZA MIESIĄC:

Jagged Alliance

Full Throttle

Project Battlefield

GRA	SCREEN
B.C. Racers	PC .04
Bufflo's Bill W. W. S.	CGA .05
Chaos Control	PC .68
D. Leadbetter's Golf	PC .60
Discworld	PC .12
Energy Mover	Amiga .36
Giełda Światowa	Amiga .25
Hammer of the Gods	PC .28
Heroquest	CGA .30
Iron Assault	PC .18
Kingdom the Far R.	PC .23
Kingpin	Amiga .33
Klik & Play	PC .34
Lasermania 2	Amiga .37
Liga Polska. Manager	PC .24
Lollypop	Amiga .63
Lost Eden	PC .22
NBA '95 Live	PC .32
Mnemotron	Amiga .37
Pyrotechnica	PC .18
Ruff'n'Tumble	Amiga .19
Scottish Open	PC .61
Sim Tower	PC .28
S. Street Fighter II T.	PC .66
Terminal Velocity	PC .17
Tower Assault	PC .18
T-Racer	Amiga .64
Wings of Glory	PC .41
X-IT	Amiga .35

Uniwersytet Naczelnego

Wakacje doszły już niemal do połowy, co od razu odbiło się na pracy redakcji. Dobrochna wydała dyspozycje dotyczące makiet numeru, po czym śpiesznie ewakuowała się na Mazury. To samo zrobiła Honorata, która nas pracownice składa. Naczelną i wyjechał łapać motyle. Rooshkeen też już wyjechał, tak jak i Gawron, tyle że ten ostatni jak dobry bumerang szybko wrócił. W redakcji zostali Emil, Haszak i Dean, który jest u nas od niedawna i stanowi pierwszą komórkę filtracyjno-rozdzielczą przysyłanej przez Was korespondencji. Haszak z braku lepszych zajęć kupił samochód, ale fakt ten nie został należycie doceniony przez media (nie znalazł się na liście 100 najbogatszych Polaków „Wprost”), nad czym do dziś boleje. Złożyli twierdzą, że to dlatego, iż nie stać go było na samochód umyty. Ogólnie rzecz ujmując warunków do pracy nie ma, bo jak się pomyśli, że wszyscy leniuchują, to się grać odechciewa.

Zamiast więc pracować Emilus z Haszakiem szaleją w Internecie zdobywając coraz to nowe adresy firm, które mają coś wspólnego z grami komputerowymi. Na razie zebrali się ich kilkadziesiąt, a dopiero zaczęli. Dzięki temu może się okazać, że rubryka „Co nowego?” jest stanowczo za mała i wymusi na nas większą selekcję informacji.

Jeśli już jesteśmy przy zawartości TS to warto napisać parę słów o nowej rubryce – założonym przez Naczelnego Uniwersytecie. Jak wiadomo kandydatów na studentów w bród, a miejsc na uczelniach niewiele. Postanowił więc nasz Naczelną (świeć Panie nad jego duszą) wnieść kaganiec oświaty w nasze skromne progi i dać możliwość edukacji tym 100.000 graczy, którzy sięgają po TS. Wszystkie zajęcia prowadzone będą raz w miesiącu na jednej z kolumn pisma i dotyczyć będą teorii gier, ogólnego z nimi objęcia oraz praktyki, czyli co zrobić żeby komputer chciał grać. Wykłady są bezpłatne i nieobowiązkowe, egzaminów nie ma, zaliczeń i stopni też, wylecieć stąd nie można, bo tylko śmierć skreśla z listy kandydatów. Nasz uniwersytet jest więc uczelnią o jakiej marzy każdy szanujący się uczeń i studenci. Formuła trochę wakacyjna, ale i roku szkolnym postaramy się ją utrzymać.

Podziwował Triumwirat
w pełnym składzie dwu osób,
których pominąć nie sposób

Emilus & Sir Haszak

CO NOWEGO?

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Baryłkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawroniak,
Pan Emil Leszczyński (sekr. red.),
Piotr Leszczyński, Darek Michałski
(korekta), Rafał Piasok, Maciej Pietras,
Maciej Wiewiórski. Dobrochna Beata
Zawadzka (opr. graficzne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Służby Polce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwo
(02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o.,
ul. Okrzei 5, 04-920 Pło
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h -48 (2) 6788783
2-480/25, 144-4801/8, 116-4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmują
„PULCH” S.A. Oddział Warszawa,
00-950 Warszawa, ul. Towarowa 26
Konto: PKR XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11
© Wydawnictwo Bajtek 1995

Desanty morskie, bitwy okrętów i łodzi podwodnych, zdobywania miast w głębi lądu – to wszystko będzie naszym udziałem w grze wydanej przez American Laser Games, której autorami są znani w świecie strategii programiści z QQP. Ułatwieniem gry ma służyć generator map dodany do gotowych scenariuszy.

Dystrybutorem w Polsce będzie CD-Project.

Sir Haszak



The Lost Admiral II: The Admiral's Revenge

Firma Quantum Software wydała grę „Arctic Moves” i możnaby na tym zakończyć gdyby nie to, że gra nawiązuje do starych dobrych spectrumowskich części. Gry „Army Moves”, „Jury Moves” cieszyły się kiedyś sporą popularnością, a dzisiaj po latach „Arctic Moves” ma być ich drugim następcą. Nie wiem czy tak będzie, w każdym bądź razie każdy już trochę może zagrać w tę miłą strategię. Idzie o poważną gródkę i trochę zażmierzona miszmarada gier „dla lewej i strony”. Na razie skuszę się wampi tytuł na obcasie.

EMILUS



Najnowsze osiągnięcia technologiczne, nowoczesne systemy uzbrojenia, sonarów aktywnych i pasywnych, podisków kierowanych, to wszystko towarzyszyć nam będzie podczas gry firmy Time Warner Entertainment wydanej na PC-CD i zachwalanej jako najbardziej realistyczny symulator nowoczesnej łodzi podwodnej. O realizmie ma decydować ponad 100 milj. jak zapewniają autorzy, z życia wziętych.

Dystrybucję programu w Polsce prowadzi Digital Multimedia Group.



Fast Attack

Pałcjuż

Futbol amerykański to dyscyplina ewoluująca różnorodnie realizując wśród obserwatorów. Poczynając od seszary i kończąc tą dyscypliną, skłócającą się na wyjęciu i dającą zakazania tego barbarzyńskiego sportu. Tak czy inaczej nikt nie może odmówić oglądania go i właśnie dla nich powstały na komputerze symulacje sportowe.

W tym grze waga „nieco z kłosa” to „BLOOD BOWL”. Jest to strategia sportowa futbolu amerykańskiego, rozgrywanego się w świecie „Wahammana” – tutaj znadzieńców duży odór, ełok, umarzenie, itp. Gra się wyłamuje, niełatwo było na pedale.

EMILUS



BLOOD BOWL

Firma Time Warner Interactive przerosi nas w czasy mrocznego średniowiecza. W jej nowej grze łączącej w sobie elementy symulacji, strategii, RPG i nawałki 3D będziemy mogli dowodzić oddziałem rycerzy, wziąć udział w konnym pojedynku na kopie lub w pieszym na miecze.

Conquer A.D.1086

Wszystko to rozgrywać się będzie w czasie rzeczywistym. Atmosferę ma dopełnić dźwięk z epoki.

Dystrybutorem programu wydawanego na PC-CD będzie firma Digital Multimedia Group.

Sir Haszak



zawieszony przez niego 2001
na CD-ROMie

Z pewnością wielu z nas jest posiadaczem komputera pokładowego Mac 9000 z głośnego filmu „Odyseja Kosmiczna 2001”. W fantastycznej grze „The Daedalus Encounter” wcielamy się właśnie w posiadacza cybernetyzowanego ludzkiego mózgu, który do drobnych operacji technicznych służy komputerowi.

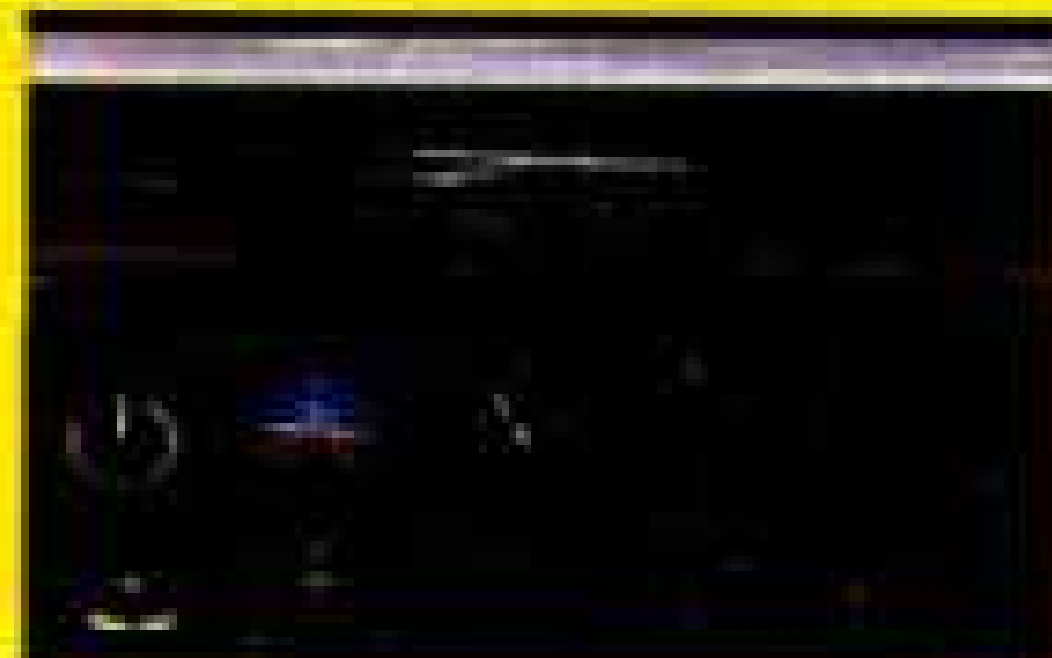
THE DAEDALUS ENCOUNTER



połączonym mózgu kosmicznego. Na czterech dyskach CD będziemy mieć możliwość przeżycia niesłychanych przygód z wyścizy starożytności SF. Grę dystrybuje na Polskę firma CD-Projekt w wersji polskiej i Macintosh, więcej o niej w następnym numerze.

EMILUS

Król w nowych szatach mości państwo! Zresztą może nie w tak strasznie nowych – ta bowiem wersja najlepszego obecnie symulatora lotu na PC nie różni się zaskakująco od poprzedniej. Niemniej jednak poprawiono jakość wyświetlanej grafiki, dodano teksturowane morze (mniem), skanowane ze zdjęć lotniczych tekstury gruntu (mniem, mniem) i piękne chmury. Wygląda to cudownie, lecz na 486 gra się stanowczo za wolno. Na szczęście dla tych, którzy posiadają zbyt wolny komputer nie mogli doświadczyć przyjemności lotania, dodano także nowy, szybki tryb graficzny 320x200. Ogółem odlatowo...



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.1

Gawron

Wydawanie hokeja latem jest pewną ekstrawagancją, ale nie takie rzeczy się widziało. Merit Studios podszło do tematu mniej schematycznie niż wszystkie firmy dotąd i nie zrobiło kolejnego NHL. Tym razem można zagrać drużynami narodowymi. Z ciekawszych opcji zauważyłem modyfikacje współczynników gry hokeistów. Na pierwszy rzut oka program prezentuje się woale udanie. Jego dystrybutorem w Polsce będzie firma Digital Multimedia Group.



Alex Dampier's Ice Hockey

Pałojusz

Firma BCI wydała coś łączącego z „Shogunem” i rewolucją. Akcja rozgrywa się podczas wojny plem. Do wykonania masz szereg misji, których kolejność wyłania się

Gender Wars

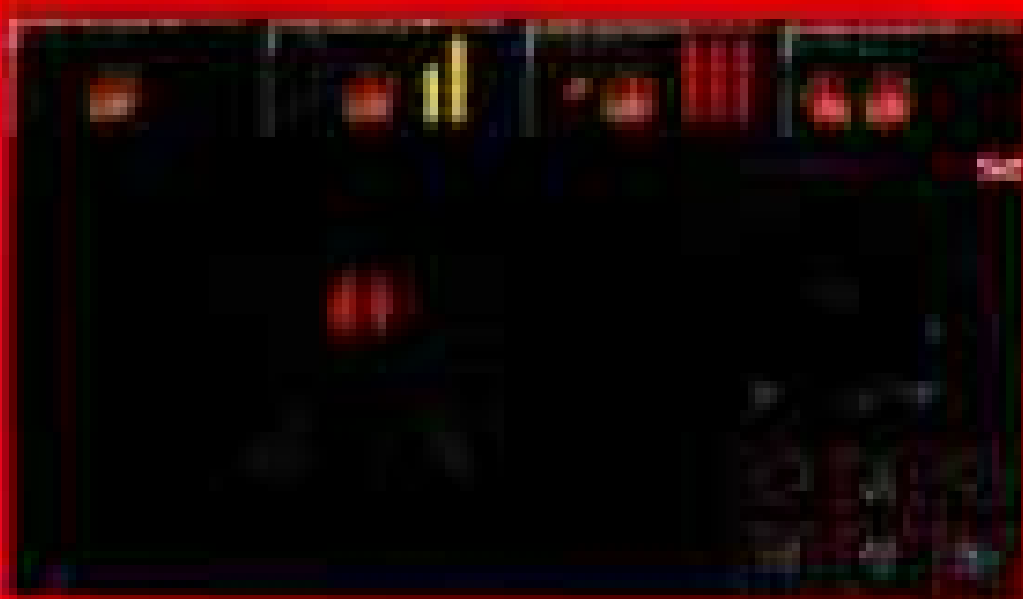


z „Dyktando” przez system sterowania przyjęte zostały prace nad konstrukcją nowej broni i taktyczny wgląd na miejsce akcji. W sekcjach sponowanych przez graczy widać się puścił po piwie i papery po hamburgerach, podczas gdy kobiety kochają się czyste i schludne (co za uprzedzenie). Przez tym jednak być może równie szansa na zwycięstwo. Dystrybutorem gry wydanej na PC-CD będzie Digital Multimedia Group.

Sir Haszak

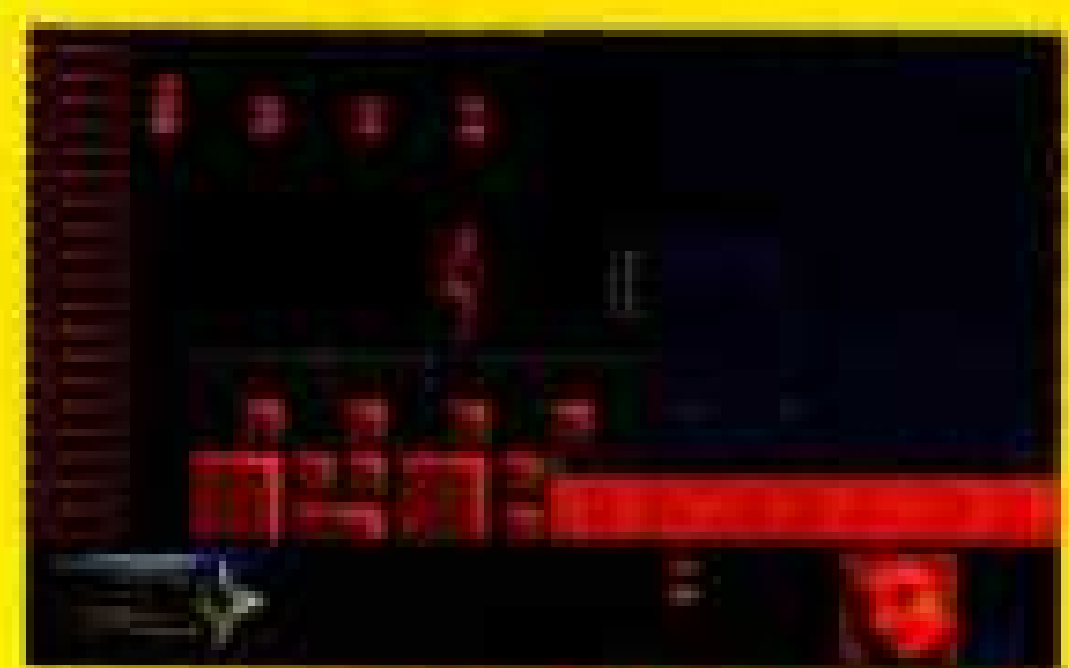
Na skrywkę, że z niecierpliwością czekaliśmy na zapowiedzianą już od jakiegoś czasu drugą część „Dungeon Masters”. Niedługo nadszedł ten dzień, kiedy będziemy mogli ponownie obudzić starych bohaterów, którzy szczęśliwie zakończyli przygodę pierwszą i podjąć się wraz z nimi nowych trudów związanych z przetrwaniem

DUNGEON MASTER 2



przygód. Druga część w zasadzie pod względem graficznym różni się niewiele od swojej poprzedniczki – można się przypatrywać można zauważyć większą szczegółowość, różnorodność obiektów itp. Wydania została przez siebie dobrą firmą FTL, a na rynku polskim uszereżuje ją już wkrótce dystrybuje firma CD-Projekt. Czekajcie na nowo wiele nowych przygód.

EMILUS



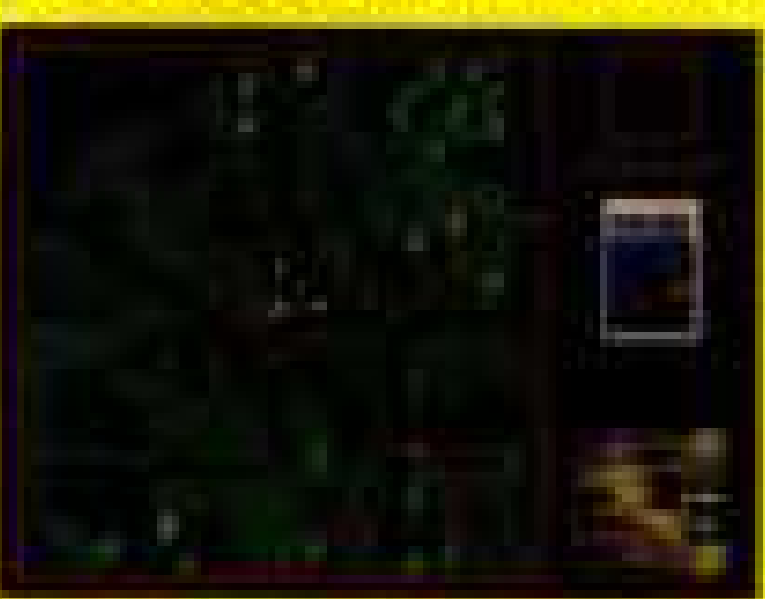
Vinyłowa bogini z Marsa leciała sobie, leciała, aż tu nagle niespodziewanie, bez żadnego uprzedzenia zaatakował jej statek olbrzymi staroid. Po zderzeniu Bogini straciła panowanie nad statkiem i lotem koszącym zaczęła lecieć na spotkanie z nieznaną planetą. W ostatniej chwili katapultowała się tuż nad powierzchnią, statek jednak

VINYL GODDESS FROM MARS

uderzył mocno w grunt. Naszym zadaniem jest zebranie brakujących części do uszkodzonego statku i odlecenie szczęśliwie w przednio obranym kierunku. Gra jest kłopotliwą platformówką, z taką sobie grafiką. Zagrać w nią można tylko na pacie.

EMILUS

Coś zupełnie nie w stylu firmy Blue Byte robiącej dotąd nalogowo strategię – komputerowa planszówka. Fakt, że jest w niej silnie zaznaczony wątek ekonomiczny, przez co, przypomina trochę „Monopoly”. Autorzy pomyśleli jednak także o edukacji.



Jazdząc po stołkach Europy zbieramy informacje o ich zabytkach i kupujemy przedsiębiorstwa charakterystyczne dla danego kraju. W wyścigu, w którym będziemy musieli jak najszybciej znaleźć się w wylosowanych miastach przeczekać nam będzie szalony Dr Drago, żeniący na pieniądzech uczestników rajdu.

Gra wygląda doskonale: wszystko na ekranie się rusza: krowie ogony, dymy unoszące się z kominów, łodzie podwodne wyruszające się w niespodziewanych miejscach.

Dystrybutorem w Polsce będzie CD-Projekt.

Sir Haszak

Dr Drago's Madcap Chase

Kolejny NHL i to w środku lata. W porównaniu do innych produkcji wydania się dużą szybkością gry (przy odrabianiu pacia można nie zauważyć, kiedy się stracił bramkę, zwłaszcza przy słabym oświetleniu oraz całkiem nieszczególną grafiką (animacja zawodników jest niedostatek).

Program przeznaczony dla entuzjastów hokeja.
Pałojusz



Brett Hull '95

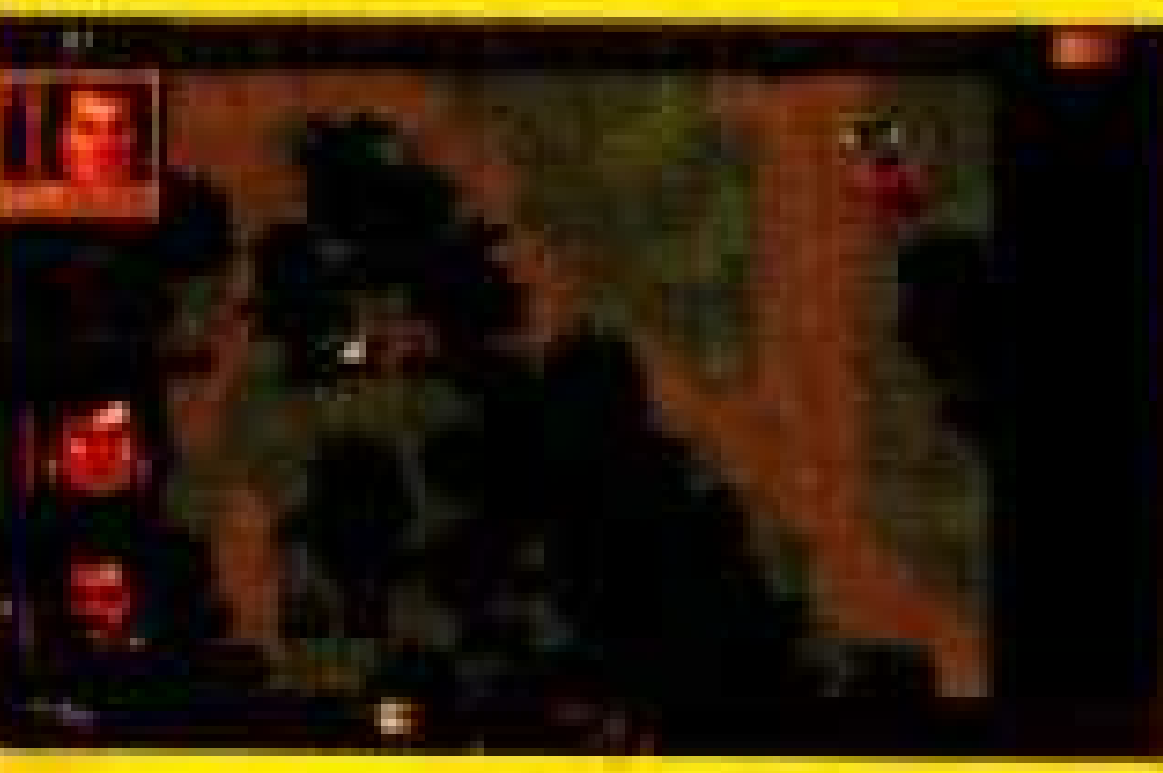
FLIGHT UNLIMITED



Lacking Glass, mała gracona z „obrymami” gatunków jak „Ultima Underworld” czy „System Shock”, po mistrzowsku zaadaptowała i w dziedzinie symulatorów lotu. „Flight” reklamowany jest jako najbardziej realistyczny symulator dostępny na PC. Grafika jest po prostu strasząca, a rozdzielczość 1024x768 zaimponuje jak na zdjęciu lotniczym. Wśród dostępnych symulatorów jest także szybkie, minimalistyczne do ustawienia opcji, także pod względem interakcji, wszystko to można tu znaleźć. Gra przeznaczona, ale posiadacze 486 muszą się obejść smutkiem.

Grę otrzymaliśmy od Digital Multimedia Group.

ROSHKEEN



Jagged Alliance

Stuprocentowe zaskoczenie – nie widzieliśmy tej gry w żadnych zapowiedziach firmy Mindscape, a tu nagle trzask – pojawiła się jak diabeł z pudełka. Kolejne (po UFO) skrzyżowanie strategii ekonomicznej z Laser Squad. Tym razem do-

wodźimy oddziałem najemników w buszu porastającym małą wyspę gdzieś w tropikach (busz, w tropikach?). Na wyspie rosną drzewa, które stanowią (po opanowaniu terenu) źródło naszych dochodów. Walka, wynajmowanie ludzi, szukanie sprzętu, te rzeczy. PC CD, za miesiąc nieco dokładniej.

Robaquez

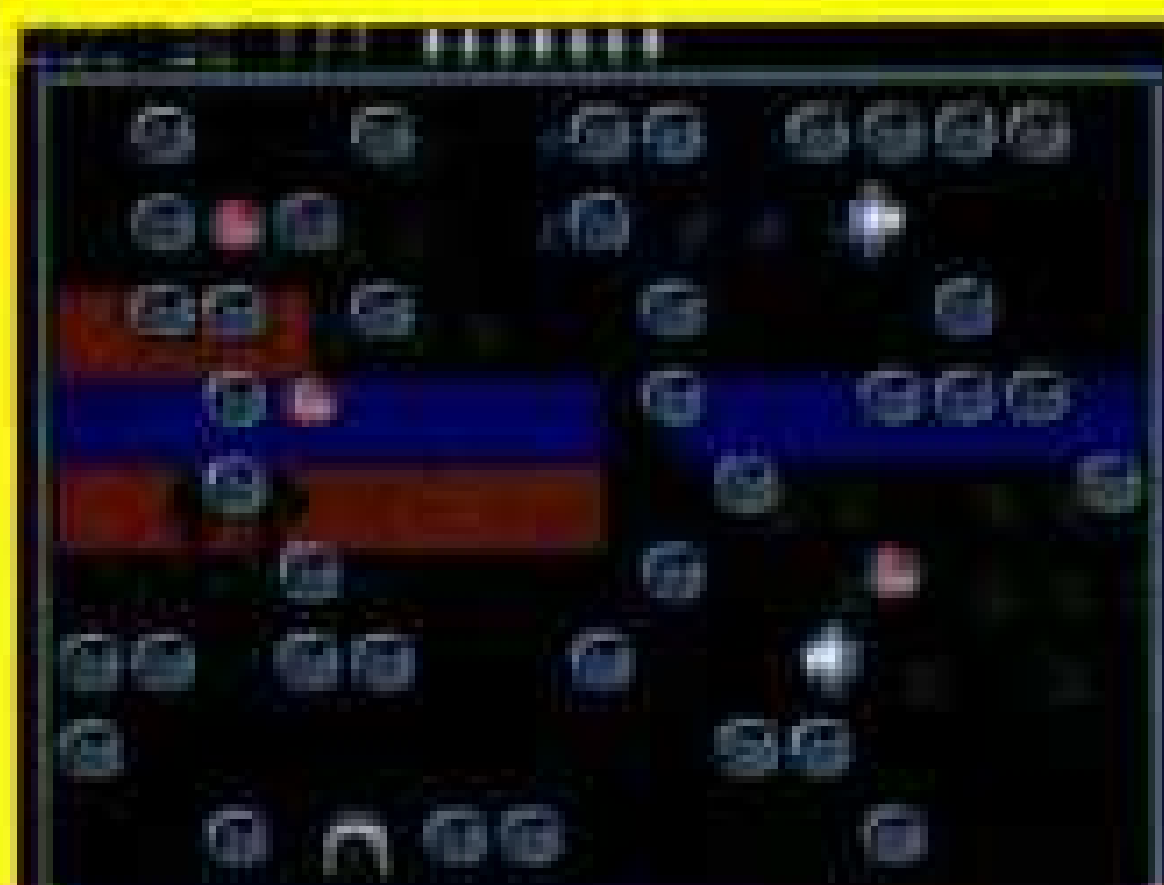


The Journeyman Project 2: Buried in Time

Na początku XIX wieku podróż w czasie nie są już dla ludzi nowością. Coś, co przybyło z przeszłości, zniknęło na Ziemi spłonęło. Wino spada na Ocean Młodość i ma być to COŚ podróżując w czasie. Twój przyjaciel zastygł od Ciebie. Po drodze odwiedź przetrwałe Latowiska da Vinci, średnio-wieczny zamek i katedrę, budowlę Małków i smutną wieżę budowniczą. Grażnie gra wygląda świetnie, zobaczmy jak będzie z historią fabuły. Wydał U.S. Gold na PC-CD (mieszko się będzie na 3 płytach). W Polsce najprawdopodobniej ukaze się nakładem firmy Młaga.

Pałcjuż

R-ACTIV



X-Land wydał nową grę, zrobioną przez ten sam zespół, który przygotował nie tak dawno „Tanki” (opisywany w „Jest Tedyznie!”). Tym razem jest to coś pośredniego między „Pacmanem” (dalekie skojarzenie), „Sokobanem” (jeszcze dalsze) i pracą kowala w kuźni (skąd u mnie dzisiaj takie debilne pomysły?) Pchając klocki trzeba wygnieść wszystkie pluski leżące po ekranie. Zadanie nie jest ani trudne, ani łatwe, ani oryginalne. Za miesiąc coś bliżej, ale na razie nie jesteśmy pod wielkim wrażeniem.

Robaquez

W około 2 tygodnie po wersji dyskietkowej pojawił się w ofercie IPS „Klik & Play” na CD-ROM-ie. Znaleźć w nim można obszerniejsze niż na dyskietkach biblioteki ikon, tel i dźwięków, 5 nowych gier, oraz samouczek, będący

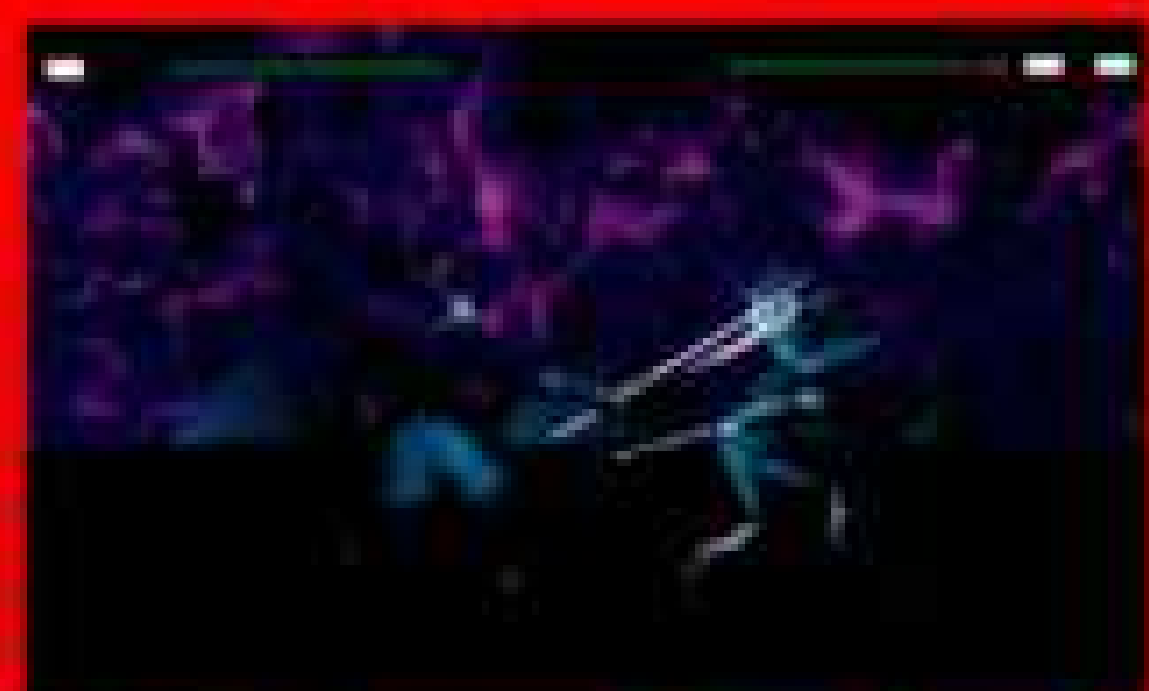
Klik & Play CD

krótkim wykładem Kazimierza Karczora (pозdrawiamy!), znanego miłośnika gier, zwłaszcza strategicznych, o tym jak stworzyć krótką grę posługując się edytorem. Mimo bardzo dobrej jakości dźwięku i obrazu (fakt, że małym oknie), rażą nieco pojawiające się od czasu do czasu w samouczku angielskie wstawki (An Introduction to „Klik & Play”).

Sir Hazzak



SENTO



Próbując mordobit prześlę się w pomysłach, aby ich nowo wydany produkt był oryginalny, wprowadzający coś nowego do gatunku. Jedni uważają grę za... nie stawia na scenę bajkę, leczygnych ciębie. Firma ET-TEK postawiła na coś nowego, na sposób przedstawienia walki. Mordobita w trójwymiarowej przestrzeni, to nie nowego, a jednak sposób walki z „Mortal Kombat” w połączeniu z obrotowym przedstawieniem postaci zakończonych w serii „Alone in the Dark” daje nową jakość w grze „SENTO”. Zapraszam do nępnego póz grę, wszak może to być to nadchodzący nowa.

EMILUS

Perfect General II

OGP napisał, a American Laser Games wydał drugi część „Perfect General”. Gry w której dwie armie stojące naprzeciw siebie gnębią się bezbożnie w celu opanowania punktów strategicznych wskazanych w scenariuszu. Jedyną nowością to wersja 3D wprowadzająca sposób 3D. Anonizowana są także ulepszone inteligencja przeciwnika sterowanego przez komputer (3 poziomów trudności) oraz to wszystko o czym każdy producent nowej gry stara się zapewnić (muzyka, grafika, dobra scenariusz). Jedyną ważną informacją są niewielkie wymagania sprzętowe (MS-DOS7), choć potrzebny będzie też napęd CD o podwójnej prędkości. Dystrybutorami gry w Polsce jest CO-Projekt.



Sir Hazzak

Space Quest 6

Zapowiedzi Sierra odnośnie Space Questa 6 zaczynają przytębiać coraz wyraźniejsze kształty. Można już pograć w demonstracyjną wersję (czyli niepełną), którą przysłano nam kilka dni temu. Całość chodzi albo pod, za przeproszeniem, Windows, albo – jak Pan Bóg przykazał – pod DOS-em. W obu wypadkach chodzi o rozdzielczość 640x480 i oczywiście 256 kolorów.

W warstwie dźwiękowej niczego rewelacyjnego nie zauważyłem – muzyka jak muzyka, dźwięki jak dźwięki. Ku mojemu zdumieniu w ciągu kilku minut przez które grałem nie zginałem ani razu, co stanowi intrygującą zmianę w porównaniu z wrażeniami z poprzednich wersji SQ. Całość ma być wydana w czerwcu – zobaczymy, czasu nie zostało dużo.

Borek



Do serii wydawców nawałnerek dołącza Time Warner Interactive. Tym razem w roli gladiatorów występują prehistoryczne gady. Do wyboru będziemy mieć siedmiu zawodników. Ich animacji dokonano filmując 7 maskotek w setkach faz ruchu.

Ponadto ma być wiele ciósów zwykłych, masa tajnych, wiele różnych fatalficji i tajnych poziomów. Grę sprzedawać będzie w Polsce firma Digital Multimedia Group na PC-CD.

Pałcjuż



Primal Rage

Prisoner of Ice

Firma Infogrames kończy prace nad „Prisoner of Ice”, przygodówka będąca następcą „Shadow of the Comet”. Akcja rozgrywa się lat przed i wojną światową. Ekspedycja wazwana na pomoc przez norweskiego badacza więzionego w tajemniczej bazie, znajdującego syna i dwie skrzynie. Marynarze dowiadują się, że za wszelką cenę należy chronić skrzynie przed ciepłem. Niestety, bóg podwodna wioząca skrzynie zostaje zabita przez niemieckiego marynarza i w kabine ze skrzyniami wybucha pożar. Na wiegdy wydobyją się straszne stoty. Kim są? Skąd się wzięły na Ziemi? Jak ustawić zabój? Na to pytanie bógmusiał znaleźć sam odpowiedź... albo przeczytać je w wzmiankowanym numerze TS.

Sir Hazzak



Wysokiej motocyklowe na zuku, przodkowie na try często więcej, amatorskich na piłki nożne na stadiony. W drugiej odmianie marniejsza postawa igi zabowej, znaczący akustyczne słaby dźwięk jedzących obecne w polskiej ek-strakcie.

Speedway Manager 2

Wyniki generowane są w oparciu o silę wyprodukowanych zawodników i jakość sprzętu, na którym jeżdżą (można kupić dowolny rodzaj opony motocykla). Program zostanie wydany przez firmę Młaga.

Sir Hazzak



Jako Jack Wierszewski penetrujesz statek-bazę Oboych, by znaleźć i zniszczyć ich dowódcę, androida zwanego Tytanem. Ma to uchronić Ziemię przed kompletną klęską w układzie planetarnym Grayhound, który chcieli skolonizować.

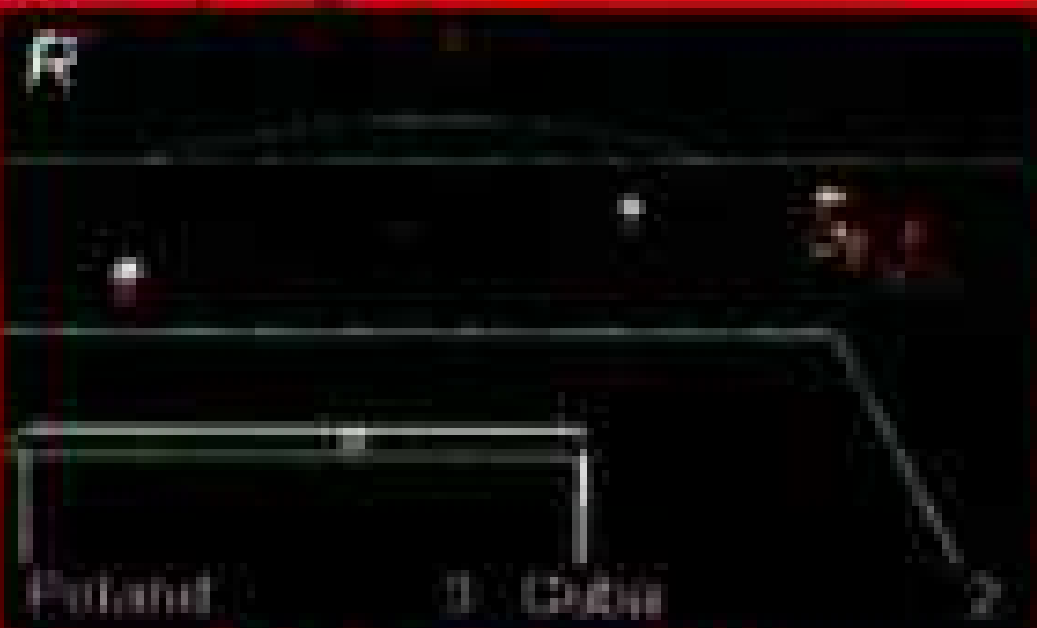
Tak zaczyna się akcja przygodówki, którą wrócić wyda firma Młaga. Wcześniej informowaliśmy już tej grze, ale od tego czasu poprawiono grafikę i zmieniono interfejs użytkownika.

Miejmy nadzieję, że proces udoskonalania nie będzie trwał tak długo jak przy „Excessive Speed” firmy Xland i gra kiedyś się ukaze.

Pałcjuż



Steel World

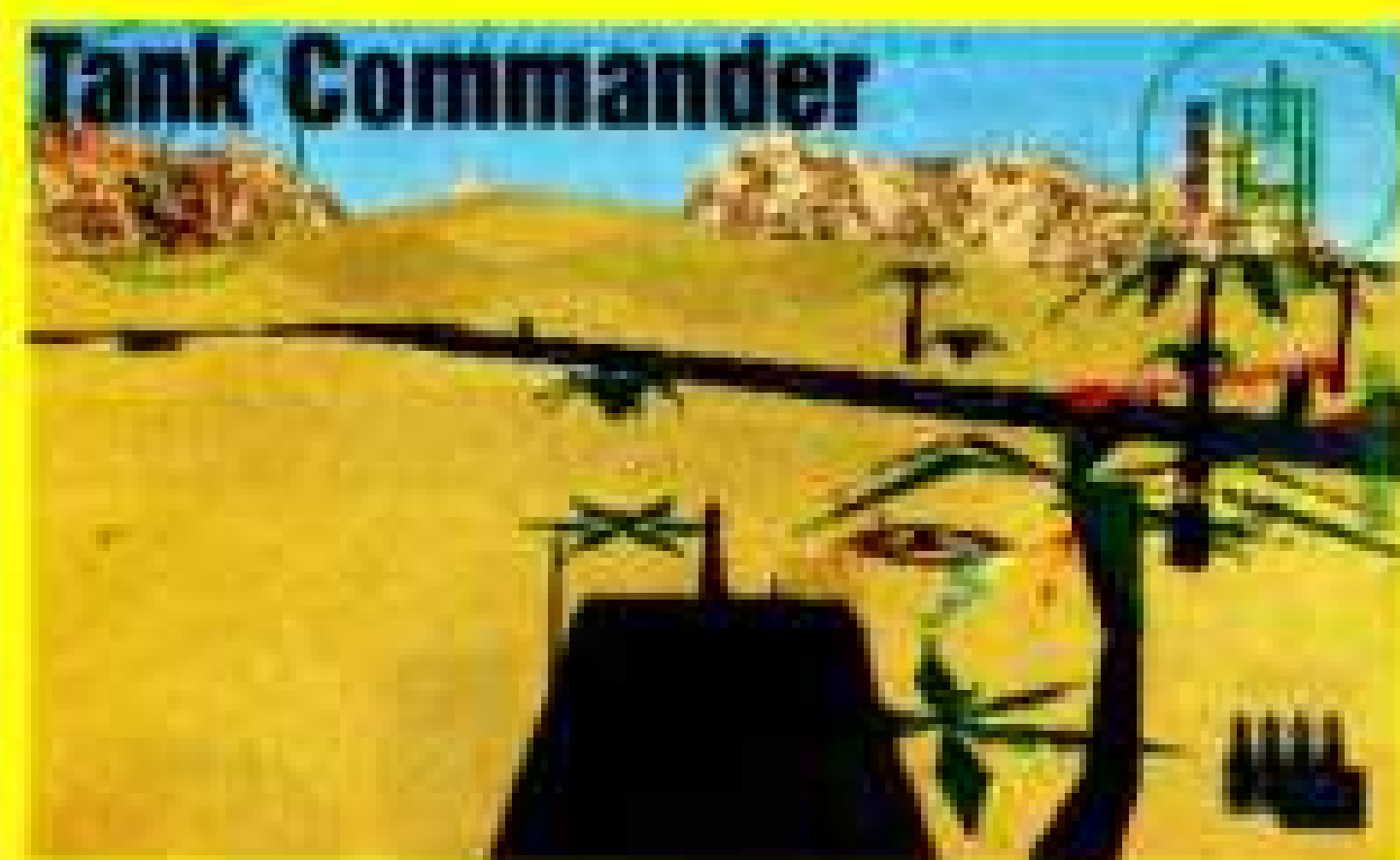


Striker '95

Wszystkie wersje „Striker” nie wyróżnia się czymś szczególnym spośród innych gier kopercyjnych. Może tym, że wydane jest na CD, co pozwoliło na dodanie zestawów filmowych odgrywanych przez stałych bohaterów gry. Nawet jeżeli, jak to poprawia się także grafika. I przede wszystkim mamy około 300 zespołów narodowych i klubowych z Am. Europejskiej i Ameryki. I stąd tak jest, że nie ma tu zbyt wielu zespołów narodowych. O ile istnieje możliwość poprawy, to tylko nazwa i ich zawodników oraz nazwy drużyn klubowych mogą wywołać wątpliwości i niezadowolony gracz może napisać do wydawcy. Dystrybutorem w Polsce jest firma Digital Multimedia Group.

Sir Naszak

Tytuł sugeruje symulację, ale po chwili grania wygląda to na strzelankę. Grafika niewielka, niewiele lepsza od wydanej ze trzy lata temu „Shermana M4” za to rozbudowano opcje grania po sieci, po kablu i przez modem. Do wykonania mamy kilkanaście meczów w różnych szatach klimatycznych (pustynia, Arktyka). Strzela się całkiem niezłe, a autorzy zadbał, by było do czego (piachura można nawet efektywnie rozjechać robiąc z niego placik). Grę sprzedaje firma Digital Multimedia Group.



W różnych szatach klimatycznych (pustynia, Arktyka). Strzela się całkiem niezłe, a autorzy zadbał, by było do czego (piachura można nawet efektywnie rozjechać robiąc z niego placik). Grę sprzedaje firma Digital Multimedia Group.

Palcjusz

Lukas Ads zapowiada grę jako Music Video Adventure. Co to jest? Coś jest to może przygodówka, ale wchodzi się w produkcje nagrań, który mieszając przez siebie produkuje teledyski i ich kłębny z niezmiernym brzmieniem nadawczych. Najbardziej ciekawe jest to, że gra jest NIEZŁYŚCIE bardzo teledyski na stołach montażowych. Poza tym chodzi między innymi zdobywać materiały do nowych teledysków, rozmawiać z ludźmi, gromadzić przedmioty, czy i wszystko to co występuje w klasycznych przygodówkach. Do tego wspomnieliśmy grafikę SVGA (PC-CD, Windows) i oryginalną muzykę (50 nowych utworów od heavy metalu przez punk do muzyki dawnej). Grać zapowiada się bardziej niż interesująco.



Do tego wspomnieliśmy grafikę SVGA (PC-CD, Windows) i oryginalną muzykę (50 nowych utworów od heavy metalu przez punk do muzyki dawnej). Grać zapowiada się bardziej niż interesująco.

Palcjusz

Total Distortion

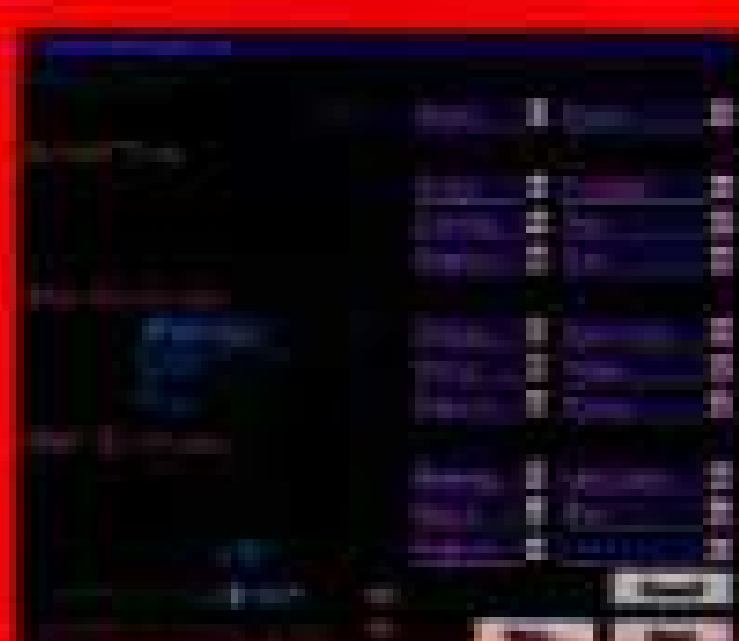
Ultimate Soccer Simulator

Wreszcie to, na co czekali z pewnością miłośnicy piłkarskich menedżerów: czysta żywa prawda o zarządzaniu drużyną piłki nożnej. Można dawać łapówki za ułatwienie transferów i kupować mecze, brać udział w zakładach piłkarskich. Poza tym na pierwszy rzut oka znakomicie rozbudowana część administracyjna. Wygląda na to, że firma impresyjna naprawdę się postarała. Za miesiąc pełny opis. Wydawcą w Polsce będzie prawdopodobnie MarkSoft.



Sir Naszak

Wygląda na to, że każda europejska firma musi zrobić coś związanego z piłką, czy to symulator, czy menedżera. Team 17 potraktował temat natomiast trochę oryginalnie i niekonwencjonalnie. Menedżerowie-gracze kupują zawodników, ustawiają skład i ustawiają na boisku, po czym wysyłają do Team 17 swoje ustawienia. Po tygodniu dostają wyniki kolejki i pełne jej statystyki. Sezon rozgrywany w ten sposób przy wysyłaniu danych i ustawianiu początkowa trwa 8 miesięcy, jeśli grani przez Internet – 5,5 miesiąca. Dodatkową ciekawostką jest warunkowe ustawianie taryf w trakcie gry, jeśli między 40-60 minutą meczu remizujemy, to zwiększamy presję, agresywność itp. Prócz tego w „IFL Manager” można grać również na pojedynczym komputerze. Program prawdopodobnie znajdzie się w planie wydawniczym MarkSoftu.



IFL Manager

Sir Naszak

Kącik firmowy

CD-Projekt. Na wakacje firma proponuje przygodówkę Sierry „Last Dynasty”, „Virtual Poola”, który nie zdążył się ukazać w czerwcu, znakomite RPG „Dungeon Master 2”, zbiór windowsowych pasjansów „Solitaire Deluxe”, grę strategiczną „Lost Admiral II” oraz „Terminal Velocity”, kolejną modyfikację „Dooma”. Przebojem ma być pistolet sprzedawany wraz z grą „Crime Patrol”, a działający ze wszystkimi strzelanikami firmy American Laser Games. Gra z bronią będzie kosztowała ok. 200 zł.

Digital Multimedia Group. Atak świąt. W sprzedaży pojawiły się bowiem „Fighter Wing” umożliwiający lotanie na raz kilkunastu osobom (jeśli się ma sieć), świetny graficznie „Flight Unlimited” firmy Virgin (spójrz na zapowiedź w „Co nowego?”) i hiperrealistyczny „Flight Simulator 5.1” Microsoftu. Poza tym ukazuje się najprawdopodobniej „Wilhelm Zdobywca”, zapowiedziany już na czerwiec.

IPS. Ambitne plany odpoczynka w lipcu skazane zostały na niepowodzenie ze względu na opóźnienie imponującego planu wydawniczego. W lipcu powinny się więc ukazać na PC-CD: przygodówki „The Lost Eden” (opis w bieżącym numerze TS), „Full Throttle”, „Deadolus Encounter” a ponadto „Star Trek: The Next Generation”, grę strategiczną „Machavelli the Prince” (opis w TS 6/96) oraz symulator „Flight Unlimited”. W sierpniu dla złapania oddechu ukazać się mają tylko długo oczekiwane „11th Hour” i „Across the Rhine”.

Licomp. Na lipiec zapowiadane jest tylko wydanie „Jungle Strike’a” (PC, PC-CD) oraz „Retribution” (PC). Pracownicy będą za to sierpień, kiedy to mają się ukazać „Baldies”, znakomite zapowiadająca się strategia (PC, PC-CD, Amiga, CD-32), znakomita nawalanka „Super Street Fighter Turbo” (PC, PC-CD; opis w bieżącym numerze) oraz „Frontier Fleet Encounter” (PC, PC-CD, Amiga 1200, CD-32).

Mirage. W wakacje zdaje się nie odczytywać. Planuje wydanie „The Koshan Conspiracy”, „Terminal Velocity”, „Buried in Time”. Mają ukazać się także pecełowe wersje amigowych hitów: „Franko”, „Steel World”. „Już po wakacjach powinna się ukazać „Poltergeist”, przygodówka podobna nieco do „Valhalli”. Firma zaangażowała się także produkcję przygodówki o Wikingach podobnej z klimatu do „Heimdalla II”. Użytkownicy Atari po dłuższej przerwie znajdują coś dla siebie. Pojawia się bowiem „Kenny Dalgligh Soccer Manager”, „Jocky Wilson’s Compendium of Darts”, „Fruit Machine”, „World Soccer” i „Las Vegas”.

Od czerwca Mirage jest oficjalnym dystrybutorem Jaguara. Co najważniejsze ma licencję na WYPOŻYCZANIE cartridge’ów, więc nie trzeba będzie wykładać 200 zł, by dwa dni pograć w grę. Od sierpnia ma być ponadto w sprzedaży CD do Jaguara. Będzie on, niestety, mniej więcej w cenie konsoli (na początek sprowadzone zostanie ok. 10 tytułów na CD m.in. „Pinball Fantasies”, „Burn Out”).

Staszic Compo II

Ze się odbyło – już pisałem, miesiąc temu. Teraz więc kilka słów o tym co się dzieło. Compo zostało zorganizowane przez uczniów liceum im. Staszica w Warszawie, nie bez udziału wspierającego ich wyśki grona pedagogicznego. Konkursy miały się odbyć w pięciu kategoriach – Demo Uczeń, Demo Koder, Demo Grupa, Muzyka i Grafika. Ze względu na brak prac ostatnie compo zostało odwołane, zostały w jego ramach jedynie zaprezentowane (poza konkursem) przyniesione w ostatniej chwili obrazki.

W kategorii Demo Uczeń chodziło – jak łatwo zgadnąć – o prace przygotowane przez początkujących adeptów demosceny (nie wiedzieć czemu uznano, że chodzi tu o rzeczy pisane w Pascalu), w kategorii Demo Koder startowały demka pisane jednoosobowo (w efekcie niemal wszystkie pozbawione były ścieżki muzycznej), pozostałe dwie kategorie chyba nie wymagają wyjaśnień.

W sumie zaprezentowano dwa demka w pierwszej kategorii (jedno z nich nie było demkiem, raczej grą pod nazwą Rej Massacre), cztery w drugiej (koder), dwa w trzeciej (grupa) i sześć utworów w konkursie muzycznym. Poziom prac był w większości przeciętny, choć kilka rzeczy zasługiwało na uwagę. Całkiem niezłe było demo The M.O. (zwycięzca w kategorii Demo Grupa), choć nie zaprezentowano w nim żadnego efektu nie pokazywanego już gdzieś wcześniej, tym co robiło naprawdę wrażenie był sprawny montaż i synchronizacja obrazu z muzyką. W kategorii Demo Koder wrażenie robiły fragmenty demka Gucci – bardzo zaawansowane technicznie. Dobrze wrażenie zrobiły też na mnie muzyczki przygotowane przez Hadriana Maszerowskiego.

Teraz wyniki (podam tylko zwycięzców):

- Demo Uczeń – Pascal Demo (Analfabeta z Mizio Soft)**
- Demo Koder – Platin (Co-Pra z Mizio Soft)**
- Demo Grupa – The M.O. (High Quality)**
- Muzyka – Konkul (Hadrian Maszerowski), bć może utwór miał jakiś tytuł, ale przedstawiono go zgodnie z nazwą pliku i tak już zostało.**

Teraz jeszcze kilka uwag natury ogólno rozwojowo-filozoficzno-psychologicznej. Do Jury zaproszono (poza przedstawicielami organizatorów) trzy osoby – Tomasz Langrena (reżyser), Sławomira Klubowicza (muzyk) i takiego jednego typka z naszej redakcji (Naczelny). Podczas obrad Jury widoczne były dwie rzeczy. Po pierwsze – osoby z zewnątrz zupełnie nie rozumieją na czym polega i czego dotyczy konkurs na dowolnym Copy Party. Po drugie – te same osoby z zewnątrz (a konkretnie pan Langren) zwróciły uwagę na bardzo istotną rzecz, którą przedstawię w wersji już po przeformowaniu na zrozumiałe dla osób z demosceny. Demo, które ma wygrać, musi być w jakimś stopniu komercyjnie – nie wystarczają rewelacyjne umiejętności techniczne, potrzebny jest jeszcze dobry montaż i trzeba mieć coś do przekazania publiczności. Sam przekaz „patrzcie jak ja jestem zdolny” to trochę za mało.

I tym ględzeniem kończę, czekając na następne copy party w którym zostanie zaproszony do wygłoszenia swoich światowych opinii o tym i o tamym.

Naczelny



8 Ball Deluxe

1. W tym flipperze mamy tylko jeden stół – grę w bilard. Przypomnijmy, że jest on nużący, a w dodatku dość nielasobliwie zaprojektowany: kontakt kulki z bocznymi obijaczkami najczęściej kończy się jej stratą.

Projektem przypomina on stoły Epica: masywność stołu, ciężka piłka.

2. Opcji są standardowe: pochylenie stołu, siła odbijania bili przez odbijacze, obsługa menu myszą lub nie.

włączenie lub wyłączenie muzyki.

3. Program instaluje się bez problemów. Konfiguracja też nie sprawia kłopotów.

4. Muzyka kiepska. Tylko cienkie pipczenie. Grafika w niskiej rozdzielczości nie imponuje.

5. Tylko brak innych pinballi na rynku uczyniłby z tego programu przebieg. Na szczęście miłośnicy tego gatunku mają większy wybór. Jedynym usprawiedliwieniem gry (nieadstatocznym) jest jej wiek – 3 lata.

Sir Naszak

Producent: Bally
Komputer: PC
Ocena: 4

Przełęczdoballe

Pinball Dreams 1 i 2



STEEL WHEEL

1. Jak we wszystkich chyba produktach 21st Century na stołach jest wystarczająco dużo elementów, żeby nie było czasu się nudzić. Rampy, bumpory, zakryte części stołu po

IGNITION



których bila harcuje poza naszą kontrolą. Bile można wybijać z powrotem na stół, zresztą tilt pełni tu niezwykle istotną rolę. Przy odpowiedniej wprawie jedną bilą można grać niemal godzinami. Stoły mają

BEAT BOX



NIGHTMARE

swoją atmosferką, nie tak może wybitną jak w „Fantasies”, ale też wyraźną.

2. NIE! Trzeba grać tak, ja sobie tego zażyczyli twórcy programu.
3. Nie znam komputera, na którym nie udałoby się od ręki PD



Pinballe

Od czasów kiedy „Pinball Dreams” i „Pinball Fantasies” sparażowały pracę redakcji minęło już co najmniej półtora roku, nadszedł więc najwyższy czas żeby przyrzeć się właśnie Pinballom. Zebrałiśmy wszystko to, co w swoim czasie opisywaliśmy lub co spowodowało wypadnięcie kilku dni z naszych życiorysów, nie są to

wszystkie gry, jakie powinny się tu znaleźć. Ponad wszelką wątpliwość przynajmniej dwóch pinballi nie udało nam się zlokalizować: pierwszym była gra chodząca na kartach EGA i wyposażona w edytor stołów; drugi to windowsowy twór Siemy On-Line, parszywy wiecie (dlatego się nie zachowa), który ponoć przynosił firmie straszliwe zyski. Pominęliśmy również kilka gier pinballopodobnych. Cóż, nie od dzisiaj wiadomo, że przegląd jest z założenia nie do końca obiektywny i oddaje nie tylko rze-

czywistość, ale i nasze redakcyjne przekonania.

Opisując kolejne wersje gier zalecaliśmy w krótkich krągłych (to od kształtu bity słowach uwaga) na ilość różnego rodzaju bonusów, ramp, gestów guzików i innych przyrządów do robienia punktów, atmosferę stołu – niektóre stoły są bowiem wyjątkowo pięknie pod tym względem, inne zaś wywołują dreszcze na samą myśl o grze; opcje konfiguracyjne – pozwalające na dostosowanie gry do umiejętności gracza i komputera; odpor-

ność na próżne konfiguracje – nie każdy komputer jest tym typowym, na którym wszystko chce działać; grafika i muzyka – tu chyba komentarz nie jest potrzebny; w podsumowaniu będziemy zwracać się z zachwytem nad grę.

Oto i zliczenia, które będą za chwilę weryfikowane przez przygotowane materiały. Postaramy się zamieścić w numerach (tym i następnym) WSZYSTKIE stoły, jakie są w grach, żebyście mogli je sobie porównać.

Borek

CZĘŚĆ 1

uruchomić – nawet na starych, dziwnych AT-kach chodziły bez zarzutu, grając przez PC-Speakera (dając zresztą chyba najlepszą jakość dźwięku z tego źródła, jaką słyszałem w grach).

NEPTUNE



SAFARI

4. Grafika rysowana, w cieniowaniach czuje się „Deluxe Painta”, zwłaszcza wcześniejsze stoły („Pinball Dreams”) są pod tym względem niezwykle precyzyjne. Muzyka i efekty świetlne, patrz punkt trzeci.

5. Jedne z najlepszych stołów, jakie kiedykolwiek widziałem, przegrywają tylko z „Pinball Fantasies” (zwłaszcza cztery starsze). Generalnie starsze lepsze od tych

REVENGE OF THE ROBOT WARRIORS



STALL TURN

nowszych, co zresztą jest regułą w produktach 21st Century.

Borek

Producent: 21st Century
Komputery: Amiga, PC, niektóre konsole
Ocena: 8



ANDROID



POT OF GOLD



EXCALIBUR



CRASH AND BURN



MAGIC



JILL OF THE JUNGLE



DEEP SEA



ENIGMA



CYBORGIRL



PANGEA



SPACE JOURNEY



TOY FACTORY

Epic Pinball

1. W sumie dwanaście stołów, wydanych w dwóch rzutach – najpierw osiem (które doczekało się spolszczenia przez kland), potem dodatkowe cztery. Na ogół nie brak ani ramp, ani wszelkich standardowych wynalazków (przyciski, obijacze), choć surowość niektórych stołów potrafi doprowadzić do szoku (ale to takie założenie, a nie brak umiejętności programistów). Stoły fajne, ale ani precyzją rysunku, ani atmosferą nie dorównują produktom 21st Century. Stoły nie przewidują możliwości wybijania bili z powrotem na stół.

2. Nieliczne – liczba kul (z małym hintem – po ustawieniu 5 trzeba nacisnąć F1 żeby zrobić z tego 6), kąć nachylenia stołu, obecność dźwięku.

3. Większych problemów nie stwierdzono.

4. Grafika – sprawia wrażenie skanowanej, więc niezbyt precyzyjna, muzyka – bardzo przyzwolita, ale na długo w ucho nie wpada (nie potrafię w tej chwili powtórzyć żadnego motywu, a grałem dość długo i to wczoraj).

5. Bardzo solidna produkcja, ale bez dużego jaja. Spolszczenie jest pewną zaletą – i wadą, jako że miejscami jest takie sobie, w dodatku z polskiej wersji zniknęły opisy stołów i znaczenia poszczególnych ramp i innych elementów.

Borek

Producent: Epic
Komputery: PC
Ocena: 7

Tristan

1. W porównaniu z pozostałymi pinballami stoi chyba najmniej skomplikowany, co nie znaczy, że nie ma żadnych składek bonusów nad którymi trzeba popracować. Brak ramp – nie ma ani jednej. Bili nie da się w żaden sposób wbić z powrotem na stół. W odróżnieniu od pozostałych opisywanych gier (z wyjątkiem „8 Ball”) „Tristan” ma tylko jeden stół, w dodatku działający w wysokiej rozdzielczości i nie

przewijający się z góry na dół. Atmosfery jako takiej nie stwierdzono.

2. Bardzo mało – dźwięk, liczba graczy.

3. Z „Tristanem” było najwięcej kłopotów – z niewiadomych powodów ma spore wymagania co do pamięci i kilka lat temu z ledwością dawalo się go uruchomić na nielicznych komputerach. Dzisiaj jest już znacznie lepiej, jako że jego wymagania przestały szokować.

4. Grafika – osobnik rysujący stół specjalnie się nie przemęczył.

Zaznaczone jest tylko to co niezbędne, fakt, że za smakiem. Muzyki jako takiej nie ma, jedynie czasem coś brzdęknie.

5. Niemal najgłabszy z opisywanych, ale bynajmniej nie dlatego, że jest to ciekawy program, po prostu oparty na innej koncepcji. Biorąc pod uwagę jego wiek, trzyma się nadzwyczajnie krępkę.

Borek

Producent: Amtex 192
Komputer: PC
Ocena: 5



Kto do tej pory nie słyszał nic o Świecie Dysku niech czym prędzej przeczyta sobie za obowiązek wobec własnej osoby natychmiastowe sięgnięcie po wydawane przez Nową Fantastykę przygody nieudanego maga Rincewinda. Do tej pory ukazały się dwa pierwsze tomy, dwanaście dalszych czeka na przetłumaczenie, a autor pisze podobno kolejne. Ponieważ jedna pozycja cyklu ukazuje się na naszym rynku w najlepszym wypadku średnio raz na kwartał, co bardziej zagorzali fanatycy będą zmuszeni polować na oryginały, co zresztą może wyjść im jedynie na dobre, bo zbliża się bardziej do absolutu. Po zaznajomieniu się z książkami kupienie gry okaże się nie podlegającą dyskusji życiową koniecznością. Co więcej, będzie to doskonała inwestycja. Móra zapoczątkuje niekontrolowanymi napadami śmiechu (prachełtowski humor), atakami tak zwanej sportowej złości, przerażającej się co i raz w malpią euforię oraz jak zapewniają producenci (a z zebranych doświadczeń może wynikać, iż jest to liczba mocno zaniżona) stoma godzinami gry.

„Discworld” ma w sobie, ze względu na główną postać czarodzieja, coś z feelingu „Simon the Sorcerer”. Podobna jest także idea dopuszczenia gracza od samego początku do dużej ilości lokacji, co oczywiście znakomicie grę utrudnia. I bez tego jednak zagadki są iście diabelskie. O to jednak w przygodówkach chodzi, by łamiąc sobie przez długie godziny głowę na nud-



oworldzie” można na pewno do ścieżki dźwiękowej. Grającej w tle muzyczce bardzo niedaleko do przeciętnego pliku «mid, nieliczne zaś efekty dźwiękowe niejednokrotnie nie są zsynchronizowane z przypisanymi doń wydarzeniami. Całość trzeba jednak ocenić zdecydowanie pozytywnie, bo mamy do czynienia z jedną z najlepszych przygodówek tego roku!

AKT I

Ponieważ zostałeś wezwany, niezwłocznie skieruj się do gabinetu rektora Niewidocznego Uniwersytetu, następnie zejź na dół i z komórki weź miotłę. Wróc do własnego pokoju i używając miotły zbudź Bagaż, otwórz także szafę i wydobądź sakiewkę. Znajdujący się w Bagażu banan podaruj bibliotekarzowi zaś otrzymaną księgę zanieś rektorowi. Po kolejnej rektorowej przemowie Twym zadaniem okaże się zebranie pięciu wyszczególnionych w księdze przedmiotów.

KIJ ZGIELKLIWEJ TERMOTEURGII

Wymień swą miotłę na magiczną laskę Windle Poona, który sobie z niej strzela w jadalni. Siedzącego na dziedzińcu uczniaka spytaj jak otworzyć bramę i przy okazji podnieś wyczarowaną żabę.

ODDECH SMOKA (po prostu...)

Wejź do Pałacu (po rozmowie z chroniącymi dostęp strażnikami) i zabierz z łazienki lustro. Skieruj się teraz do Alei. Z lustrem przy sobie stań na płycie-wyrzutni, po czym z dachów wdrap się na wieżę i zwróć nim uwagę smoka. Wracając zrzuć z dachów drabinę.

METALOWY POJEMNIK Z NAJWYTRZYMAJSZEGO METALU ŻELAZAWEGO

Idź na Rynek, wejź do Psychonaciągacza i porozmawiaj z trollem, wyjdź i wejź ponownie, a będziesz mógł wziąć siatkę na motyle, którą schowasz sobie za pazuchę. Na tyłach Uniwersytetu przystaw do okna drabinę i złap w siatkę fruujące ciasto. Zejź do kuchni i zabierz patelnię.

MAGICZNA SPIRALA NIEZAWODNEJ INDUKЦИИ

Pogadaj na Rynku z Urwisem, a nauczy Cię on jak zostać kieszonkowcem. Udaj się na Ulicę do fryzjera i spójrz na przedmiot, który trzyma on w ręku. Powiedz jego klientce, co myślisz o kręconych włosach, a lokówka powędruje do fryzjerskiej kieszeni, z której wyciągniesz ją dzięki świeżo nabytym zdolnościom, uprzednio zagadawszy właściciela.

MINIATUROWE STWORZENKO WIELKICH EMOCJI

Udaj się do Stadniny, zabierz z worka opartego o furmankę tro-

chę kukurydzy i wrzuć do fiaski z wrzącym olejem w sklepie Alchemika w Alei. Chochlik z aparatu fotograficznego ucieknie do mysiej dziury. Wróc na Rynek, weź zgnity pomidor i ciśnij nim w zakutego w dyby poborcę podatków. Sięgnij po kolejny pomidor. Tym razem wyskoczy z niego robaczek, którego podnieś i uwiąż na sznurku dostępnym na Ulicy w sklepie z zabawkami. Tak skonstruowanej przynęty użyj na mysiej dziurze...

Zanieś rektorowi plon swych wysiłków... Po chwili, gnając przez ulicę Ankh-Morpork z wykrywaczem złota pod pachą, obserwuj, w którym miejscu zaczną się z niego wydobywać zielone promienie a niechybnie odnajdziesz smocze legowisko...

AKT II

Doświadczenie życiowe podpowiada Rincewindowi, iż jeśli smok ma wysokość chaty, to raczej nie należy odrzucać jego propozycji. W związku z tym wypada się teraz rozzejrzeć za magicznymi świecidełkami należącymi do członków złego Bractwa, które wezwało smoka poprzez wymiary do Ankh-Morpork.

Daj facetowi w Bibliotece wszystkie smocze skarby. Facet wyjmie z ucha złoty banan, który Ty przekażesz małpie. Małpa z wdzięczności otworzy wrota do przestrzeni L. Kiedy znajdziesz się już w przeszłości poczekał na złodzieja, który wykradnie poradnik dotyczący wzywania smoków, a następnie rusz jego śladem, aby zobaczyć gdzie zanieś skradzione dzieło. Gdy Kryjówka pojawi się już na mapie pójź do parku, wsadź swemu przeszłemu sobie w buzię żabę, złap motylika w siatkę, pójź na Ulicę i wypuść go na na rogu przy lampie. Wróc do teraźniejszości. Na Ulicy nieopodal wychodka będzie się suszyła sza-



ła mnicha. Weź ją i udaj się do Rozbitego Bębena. Spójrz na butelkę wina, zamów je i zabierz szklankę. Wracaj do Kryjówki w przeszłości. Przekręć wylot rury przy drzwiach i zacznij się na złodzieja. Gdy przyjdzie, przyłóż do rury szklankę i podsłuchaj hasło. Następnie wdziej szatę i sam wejź do środka... Teraz wiesz kim są spiskowcy.

BLAZEN

Idź do Psychonaciągacza. Zostaniesz poproszony na górę i wyjdiesz bogatszy o dwa kielasy. Będą to dla Ciebie swoiste przepustki do Pałacu Patrycjusza. Błaznującemu błaznowi włóż na głowę kubel odpadów znaleziony na tyłach Uniwersytetu, a potem w łazience dolej mu płynu do kąpieli pochodzącego z Gospody i zabierz czapkę ze złotym dzwoneczkiem.

SZAMBELAN

Porozmawiaj z dziewczęciem u Psychonaciągacza – dostaniesz notkę. Kup u handlarza pączek i poczęstuj nim Szambelana. Ponownie ujrysz go u fryzjera-dentysty. Daj dentyście notkę, a Szambelanowi używając dostępnej maszyny wyrwij złoty ząb.

KOMINIARZ

Zołnierzom pilującym bramy miasta zabierz materiały wybuchowe, a ze sklepu z zabawkami weź hogfathera. Tym ostatnim zapchaj komin na dachu w Alei, następnie zejź do Alchemika, postaw beczkę prochu w kominku, a ze sznurka zrób lont. Wyjź na zewnątrz i pod-



12 nych szkolnych zajęciach zakrzykną nagle „znalazłem” i z wywieszonym jęzorem i obiedem w oczach wybiec do domu, aby włączyć komputer i potwierdzić swoją hipotezę. To właśnie, że żyjesz tą grą dzień i noc, a nie kończysz jej znudzony po paru dniach, czyni ze Świata Dysku klasykę na miarę „Monkey Island II”. Grafika nie rzuci nikogo na kolana, nie chodzi jednak o to, żeby każda gra była przełomem jak „Doom” czy „Under a Killing Moon”. Graczowi będzie z pewnością nieprzerwanie towarzyszyć uczucie satysfakcji, bo rysunki wieloekranowych lokacji cieszą oko i, co tu owijać w bawełnę, są po prostu ładne. Przyczepić się natomiast w „Dis-



jeśli spróbujesz przemycić go do Terazniejszości). Zamień książki okładkami i wsadź na miejsce tą niewłaściwą. Zmieniłeś przyszłość. Smoków niet.

AKT III

Rincowind nie jest może najzdolniejszym magiem, ale na pewno nie jest mniej chciwy niż pozostali z tej branży... To co wynikało z jego gorącego sporu z Patrycjuszem nie wydaje mu się do końca zrozumiałe, faktem, któremu nie jest on jednak w stanie zaprzeczyć jest to, że owo coś jest czerwone, luskowate, zięje ogniem i jest bardziej realne niżby Rincowind sobie tego życzył.

Informacje na temat przedmiotów właściwych bohaterom poza żołnierzem przy bramie posiadają: Duża Sally, Wykładowca Starożytnych Runów, Amazonka oraz dziadkowie na Rynku. Żołnierz może szybko skalkulować szanse powodzenia. Ciebie interesuje stosunek 1:1,000,000. Oto lista potrzebnych artefaktów:

KAMUFLAŻ

Szpachelką wziętą z uniwersyteckiej kuchni zeszkrob kopeć z okopconej ściany w Cieniach.

MAGICZNY CZAR

Księga znajduje się w bibliotece - wystarczy jej dobrze poszukać.

MAGICZNY TALIZMAN

Idź do Alchemika i namów go by poszedł do stadniny. Gdy wyjdzie, weź aparat fotograficzny i udaj się tam za nim, aby spojrzeć na odsłoniętą reklamę na zderzaku furmanki. Pojawi się nowa lokacja. Złóż lady Ramkín pierwszą wizytę i zabierz smycz oraz gwóźdź, następnie ponownie zastukaj do drzwi i zanim właścicielka otworzy, leć szybko naokoło domu i ukradnij niebieską

Discworld

pal zapalkami wziętym z Rozbitego Bębena drugi koniec. Po chwili złota szczotka znajdzie się w Bagażu.

SPRZEDAWCA RYB

Idź do Rozbitego Bębena i porozmawiaj tam z przestraszonym osobnikiem. Pojźd teraz do Gospody i zabierz z łózka prześcieradło, następnie udaj się w to samo miejsce w przeszłości, włóż prześcieradło na głowę i sięgnij po leżące na nocnej szafce pudełko... Powróć na chwilę do terazniejszości, aby zapytać się o młotek a następnie dokończ dzieła. Skorzystaj czym prędzej ze zdobytej właśnie przepustki: opuść miasto (za dnia oczywiście) i skieruj się do Mrocznego Lasu. W domiku czarownicy przelej zawartość kotła do garnka, który możesz w przeszłości zabrać trollowi ze sklepu na rogu Ulicy.

Tym razem udaj się do Bębena (przeszłość). Pokonwersuj z barbarzyńcami, a następnie spójrz na obraz wiszący za siedzącym w ich pobliżu osobnikiem... Po chwili,

używając drabiny pozabaw bębnek pałki. Wróc do terazniejszości, do jadalni w Niewidocznym Uniwersytecie i przywal pałką w obrzymi gong. Zabierz pozostawione przez uczniaka śliwki i odwiedź wreszcie sprzedawcę ryb. Spętaj sznurkiem leżącą na stoisku ośmiornicę, wrzuc ją do sedesu i przysyp kremem z garnka. Teraz wystarczy suszone śliwki położyć na kawiorze i zabranie złotego pasa będzie już tylko formalnością.

MASON

Idź na Rynek. Urwis nauczy Cię sekretne go uścisku ręki, jeśli udowodnisz mu, że jesteś prawdziwym mężczyzną. Zawędruj na chwilę do Pałacu i porozmawiaj z wieśniakiem, a potem cofnij się do przeszłości. Przeczytaj graffiti na drzwiach WC reklamujące usługi pewnej damy i zagłęb się w Cienie. Po chwili zobaczysz facota muniącegogo ścianę złotą kielnią, zignoruj go na razie i dojdź do domu uciech. Gdy przedstawiś jej swoją sprawę Duża Sally rozkaże

Ci przynieść mąkę (jest w uniwersyteckiej kuchni), jajo (Przełęcz) oraz mleko (udaj się na Kraj Świata, potrząśnij palmą i posłuż się siatką, do mleka zaś dobierzesz się dziurawiąc skorupę orzecha śrubokrętem ze smoczjej stodoły)... Na pamiątkę dostaniesz dość obszerne gacie. Pokaż je urwisowi, a on spełni swoją obietnicę. Przybij piątkę Murarzowi.

ZŁODZIEJ

Odwiedź Cienie za dnia i dojdź do Nory. Przerzuć do niej kładkę z drabiny i biustonosza. Sięgnij po złoty klucz, a gdy się nie uda potraktuj złodzieja piórkem z Przełęczy.

Zanieś sześć błyskotek smokowi, który z wdzięczności obieca Ci, że umrzesz ostatni.

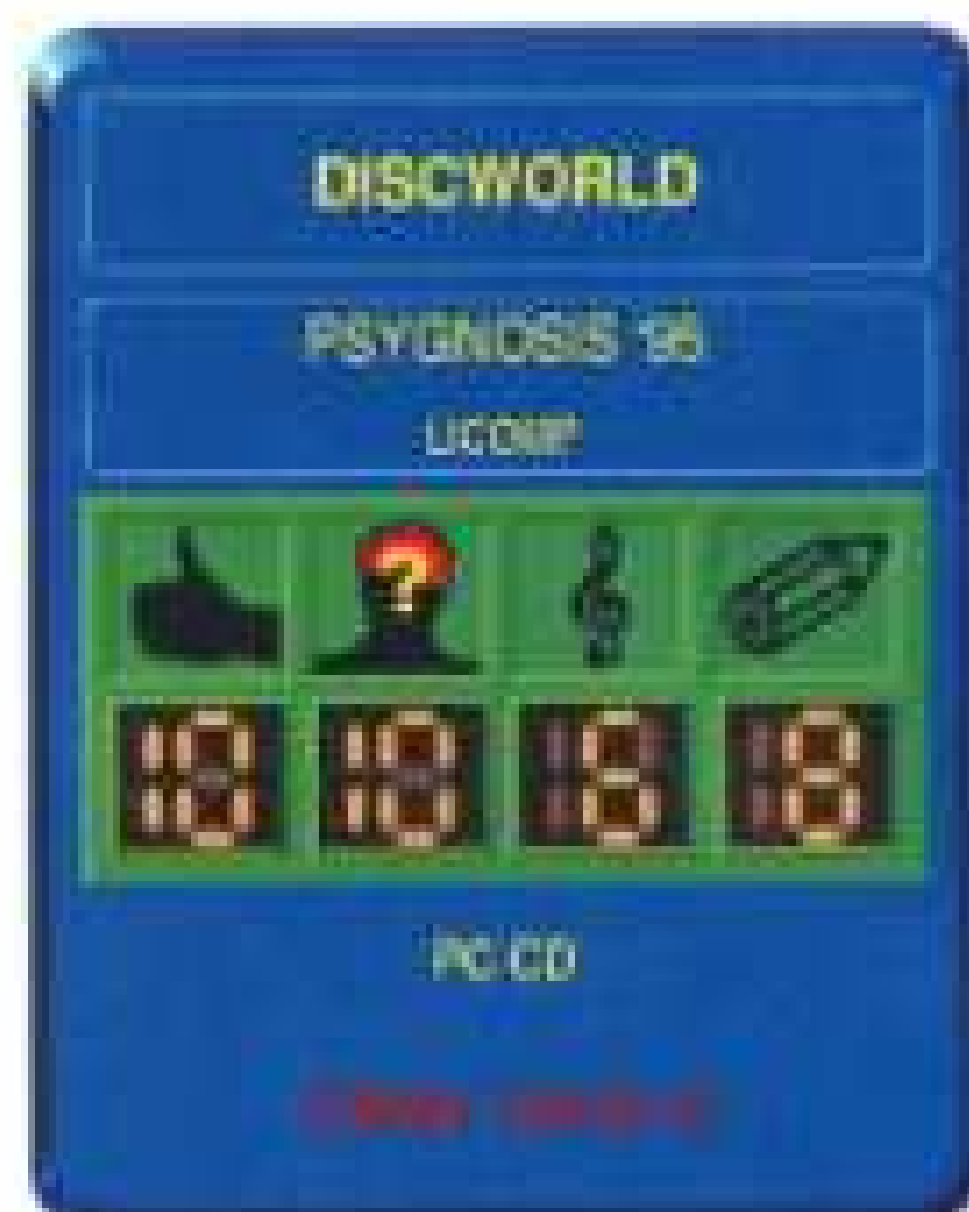
Skocz na Rynek. Kup od Wiedźmy dywan, a książkę buchnij gdy baba w wyniku konwersacji będzie czekała na Twój pocałunek. Przejdź jeszcze raz przestrzeń L i weź z półki czekający na złodzieja przewodnik dla wzywających smoki (zobacz co się stanie



rozetkę. Tym razem wejście do Palacu gwarantują kupione u Handlarza pijawki, tudzież torba, w której się znajdują – zejść do lochu. Jest tam mysia dziura. Sprowokuj jej mieszkańca do wyjścia na spacer podsuwając mu uwiązanego na sznurku pijanego

cy oprawiony w ramki zdjęte z podobizny ósmiomocy, którą można zwinąć sprzedawcy ryb. Będziesz wiedział jak dojść do Gardziel. Gdy spotkasz znajomego mnicha połóż na moście dywan. Wejść do jaskini, uwiąż Bagaż na smy-

nu fryzjerskiego odciąć ogon z a k u t e m u w dyby osłu.

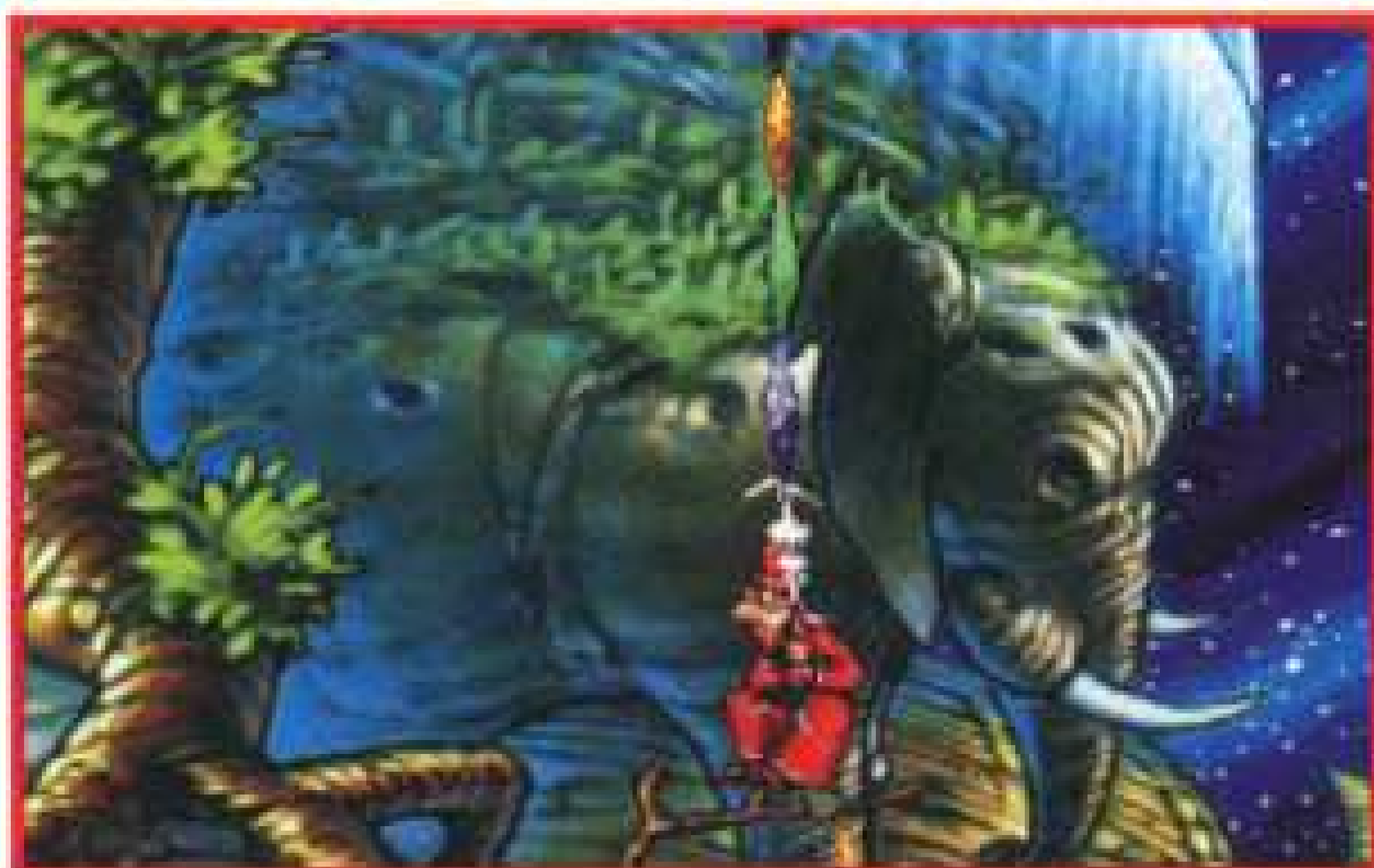


MIECZ ROBIĄCY 'TING'

Posługując się Śrubokrętem odkręć korbkę od studni i zrób z niej użytek w zamkowym lochu rozciągając nieco Chucky'ego, aż wypadnie z niego miecz co robi 'plink'. Teraz to tylko kwestia nastrojenia. Spytaj się żołnierza Marchewki, gdzie świadczą takie usługi i udaj się pod wskazany adres. W Kopalni krasnolud zabrzyzaj sobie wino. Idź do Rozbitego Bębenka i popytaj barmana. Pomaszeruj do Gospody, spójrz na drzwi i namów czającego się za nimi Bogeymana, by zrobił w piwnicy rozróbę. Rusz jego śladem – teraz swobodnie będziesz mógł do kufła nalać wino z beczki. Zaniesz je, rzecz jasna, krasnoludowi.

ZNAMIE PRZYRODZONE

Z kościotrupa w lochu wyciągnij kość, podklej ją w sklepie z zabawkami i poczęstuj pieska przed Gospodą. Teraz możesz bez przeszkód porozmawiać z Marynarzem. Z jego gwizdka zrób użytek na Kraju Świata. Przyłeci papuga, a Ty poczęstuj ją zapalonym crackerem. Żeby ją teraz wyłowić, potrzebujesz przedłużyć swą siatkę na motyle, a to sprawa dość złożona. Należy zapalić zapawkami niewyraźny kształt w komórce uniwersyteckiej i przy oświetleniu wziąć z półki krochmal. Z tyłów Uniwersytetu zabierz użyźniacz. Następnie na Rynku podnieś węża, który wypadnie z jajka. Węże potraktuj pierwszym i drugim, po czym całość wymień na będący ak-



robaka, którego dostaniesz zamawiając stojący za barmanem w Rozbitym Bębenku sok z klaczińskiego kaktusa. Ze szczura wyjmij chochlika i wsadź do aparatu. Idź do chatki Wiedźmy, po włócznie dojdź do owcy, przyczep jej rozetkę i machnij zdjęcie. Zabierz także miotek. Zapytaj Nanny Ogg o eliksir prawdy. Każe Ci się ona ponownie pocałować. Aby zmusić się do tego czynu, musisz spróbować kremowego ciasta, które wydają za darmo ludzie Brachwa w Kryjówce. Weź sobie eliksir i ruszaj do Rozbitego Bębenka. Porozmawiaj tam z Chwałpiętą, a następnie dolej mu do kufła eliksiru i kontynuuj konwersację. Pamiętaj, że na słupie na gwoździu musi wisieć obrazek cw-

czy, a sobie załóż na oczy opaskę, która wisł na stojaku na kapelusze. Przy postumentcie nabierz do woreczka piasku i zamień go z klejnotem. Oko Offlera należy do Ciebie!

WASY

Napełnij garnek wodą ze studni w Lasku i dodaj do tego mydła z łazienki w Gospodzie. Z łazienki pałacowej zabierz szczotkę, zanurz ją w mydlinach i przeczyść tabliczkę z numerem rejestracyjnym furmanów w stadninie. Przeczytaj co jest na niej napisane i pójdz do Aloi. Na dachach, używając noża zabranego z nory złodzieja, zrzuć drabinę, a potem porozmawiaj z zabójcą. Udawaj się następnie na Rynek, będziesz mógł nożyczkami wziętymi z sako-

tualnie w posiadaniu Windle Poona najwykleszy kij od szczotki. Ten ostatni będzie odpowiednim przedłużaczem. Gwizdek spadł niestety poza Dysk – zabierz litarnię i na jej miejsce wsadź uprzednio dokładnie obejrzany magiczny kapeluszek z gabinetu rektora. Korzystając z nie kończącego się łańcucha kolorowych chusteczek i białych królików opuść się na a'ulnową skornię i podnieś swoją zgubę. Papugę wraz z gwizdkiem oddaj Marynarzowi i wypytaj skąd ma takie ładne tatuaże. Idź do reżysera filmowego (d. Psychonaciągacz), pogawędz z trollem, wydz i wejdz ponownie, by porozmawiać z dziewczęciem. Potem daj jej do podpisu zabraną od fryzjera książkę wizyt. Odnajdź go przy leśnej studni i pomachaj przed nosem podpisem ukochanej. W gabinecie zapytaj o tatuaż, a on poleci Ci usługi urwisa. Pogadaj ze szczaniakiem. Nic Ci to na razie nie da, lecz nie zrażaj się. Nożem odetnij gumowy pas maszyny byłego szambelana i z tym pasem wdrap się na wieżę, by na nim zeskokczyć i porwać upragnioną kalkomanię.

AKT IV

Zabierz kluczyk rozciągniętej na skale dziewicy i otwórz nim klatkę z bagiennymi smokami. Wewnątrz rozajrzyj się za M16. Pozostało pójść po amunicję tzn. węgle z Kopalni, kociołek Wiedźmy, węgle z Lochu i cracker. Po pierwszej wymianie ognia rzuć w smoka kremowym ciastem i podziwiaj zakorczanie.

Dixie



**TYM RAZEM TO COŚ WIĘCEJ
NIŻ ZWYKŁY SYMULATOR LOTU**

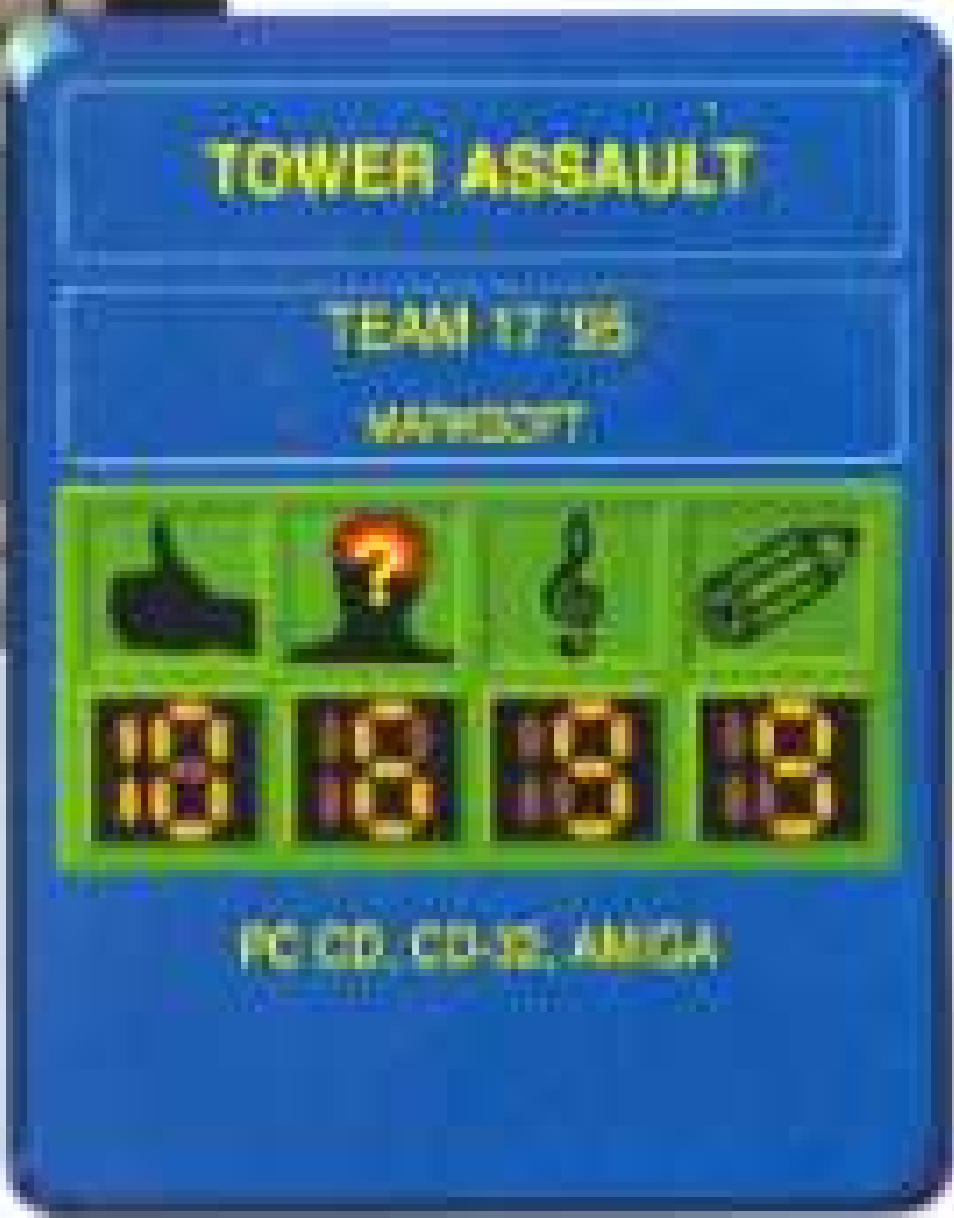
KA-50 HOKUM



JUŻ W SPRZEDAŻY W CAŁEJ POLSCE!



Dystrybutor: IPS Computer Group Sp. z o. o., ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa.
Tel. 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69



Ta gra miała już jakiś czas temu swoją wercję Amigową, a to co wydano ostatnio na PC to „tylko” konwersja. W styczniowym (?) numerze Emilius zajął się już tą grą, więc właściwie można by do niej nie wracać, jednak napiszę o niej parę słów jeszcze raz. Dlaczego? Ano z bardzo prozaicznego powodu – nie grałem w poprzednie podejścia do tematu Alien Breed-a, gra jest dla mnie całkiem nowa (no, może prawie całkiem, w końcu to nie pierwsza i zapewne nie ostatnia strzelanina z jaką mam w życiu do czynienia) a zapewne i dla sporego grona naszych czytelników. A więc – do dzieła!



TOWER ASSAULT

Najpierw kilka słów nie o samej grze, ale o legendzie – którą poznajemy oglądając kilkunatowy film (z punktu widzenia pracy reżysera i kamerzysty świetny, o aktorstwie nie wspomnę, żeby nie zwymiotować między klawisze). Zlokalizowana na planecie Azarin 2E baza MRU 9B (nic nie zmyślam, trzymam się faktów) została napadnięta przez coś dawnego, wcześniej nikomu nie znanego – jednym słowem, Alienów. Na pomoc leci USS cołtam (zapomniałem nazwy) z ekipą pierwszej klasy dupków na pokładzie – niemal wszyscy giną w najbardziej krętych i przeprowadzonej akcji z powietrza jaką w życiu widziałem. Został jeden, znaczy się – Ty, któremu przypada zaszczyt wybić wszystkich obcych do nogi i ocalać własnych czterech liter z pogromu. W tym momencie zaczyna się strzelanina, nie taka banalna jakby się mogło wydawać. Do spenetrowania jest około pięćdziesięciu poziomów, na większości z nich można (a czasem trzeba) wykonać jakies dodatkowe (poza przetrzyciem i znalezieniem wyjścia) zadania, polegające na przykład na zniszczeniu wszystkich

źródeł energii, wszystkich dział, albo wręcz przeciwnie – na uruchomieniu generatorów. Zwykle wystarczy ciepłiwie pokazać w tę i razad strzelając do wszystkiego co się rusza i nie tylko, czasem jednak do swojej dyspozycji mamy tylko trzydzieści sekund po których wszystko, łącznie z nami, wyfatuje w powietrze.

Na większości poziomów znajdują się – oprócz alienów a czasem i innych przeszkadzajek, jako że system ochronny bazy zwańował i usiłuje zniszczyć wszystko co się rusza (oprócz obcych niestety) – terminale Intexu. Intex to taka infostrada dołkiej przyszłości, w której można zdobyć informacje i zrobić zakupy – np. dokupić amunicji, związać średnicę gwery z której się korzysta, lub wręcz wymienić ją na coś skuteczniejszego. Na wszystko to potrzebne są niestety pieniądze, które należy zbierać w postaci porzuconych tu i ówdzie kart (powiedzmy, że kredytowych). Zbierać należy zresztą również amunicję, klucze i apteczki. Intex przydaje się również gdy klucze się skończą i bez następných, niestety jednorazowych, ani rusz, lub do kupienia skanera pozwalającego na obejżenie mapy okolicy trochę dalszej, niż siademnaście kroków pingwina.

To właściwie wszystko, co należy wiedzieć o grze. Może jeszcze kilka drobniągów i dobrych rad – niektóre drzwi są zabezpieczone lepiej od innych i do ich otwarcia potrzebne są klucze kolorowe, zwykle można je znaleźć na tym samym poziomie na którym są niezbędne. Apteczki pozwalają tylko na odtworzenie sił życiowych, żółte kółka z wykrzyknikiem – to dodatkowe życie. Włażenie w niezbyt dostępne miejsca może się skończyć ugrzęźnięciem, jako że gra nie jest wolna od byków, dotyczy to głównie (choć nie tylko) sektorów zewnętrznych. Na jednym z sektorów zewnętrznych warto wepchnąć się w prawy górny róg między skałki i miny (rozdeptując przynajmniej jedną) – pozwoli to na nieoczekiwaną teleportację, bardzo korzystną pod wieloma względami. Kamienie, które blokują wejście do góry (na północ) w pobliżu miejsca z którego zaczynamy, można

złikwidować włażąc na minę. Przed otwarciem drzwi warto się zastanowić, czy warto – czasem wyłącznie traci się klucz, nie zyskując nic w zamian. Do głównej wieży można wejść na kilka sposobów, najlepiej pchając się najpierw na samą górę któregoś z otaczających ją kompleksów.

To tyle samego opisu – reszta mięska znajduje się w rubryce o savegame-ach, do której koniecznie zajrzyjcie. Teraz będę chwilę narzekać. Otóż niestety gra jest cokolwiek niedorobiona. Po pierwsze bowiem, nie udaje się jej uruchomić na GUS-ie, mimo że teoretycznie taka możliwość istnieje, po drugie nie da się z niej wyjść do DOS-u (ja przynajmniej nam się nie udało znaleźć takiej legalnej możliwości) bez resetowania komputera, po trzecie – mimo, że jest to wersja na CD, sprzedawana jest razem z tablicą kodów wydrukowanych według najlepszych wzorów Team 17, czyli czarnym błyszczącym na czarnym matowym. Ja rozumiem, że tego nie da się skserować, ale może lepiej jednak było w jakiś sposób sprawdzić, czy gra jest odpelana z oryginalnego CD i na tym oprzeć walkę z piractwem, bo zapalanie świeca w celu wpisania kodu kiedy cała rodzina smacznie śpi jest niestety barbarzyństwem.

Te kilka drobnych uwag nie przeszkadza w tym, że miłośnicy porządnych strzelanin powinni być Tower Assault-em usatysfakcjonowani, jako że jest to kawał solidnej produkcji w najlepszym Amigowym stylu. Spróbować naprawdę warto.

Robaquez



Terminal Velocity

Trójwymiarowe strzelanki stają się powoli kanonem w świecie gier na počíta. Ich coraz większa doskonałość techniczna wynika w prostej linii z ekspresowego tempa rozwoju sprzętu. Ani się obezrycie, jak za kilka lat obok joya będzie sobie spokojnie leżał hełm VR a pod dywanem wisi się światłowód. To dopiero będzie zabawa. Wróćmy jednak do rzeczywistości przyziemnych.

Terminal Velocity jest pierwszą grą opracowaną przez „odnoś” Apogee – 3D Realms. Chłopcy pracują już nad kilkoma następnymi projektami: „Ruins”, „Shadow Warrior” i „Duke Nukem 3D”, o których to tytułach w niedługim czasie może być głośno. Sama gra to mieszanka dwóch przebojów: Magic Carpet i Descent. Fabuła jest jak zwykle nieważna i nie należy się nią przejmować. Naszym zadaniem jest zajęcie miejsca za sterami futurystycznego myśliwca, który posiada bardzo wiele udogodnień, np. uderzenie z maksymalną prędkością w ziemię kończy się najwyżej lekkim zadrapaniem karoserii, zupełnie niezauważalne są efekty przecią-

żeniu naładowania tarcz (złoty pasek, równowazny poziomowi żywotności statku), wskaźnik rozwijanej prędkości i wreszcie coś co autorzy nazwali „radarem” (chyba im palma odbiła). „Radar” służy do orientowania się w położeniu celu (koniec strzałki wskazuje właściwy kierunek) i jest naprawdę przydatny. Mniej ważne wskaźniki to: rodzaj broni, ilość amunicji czy informacja o sektorze w którym się aktualnie znajdujemy. Nie ma co rozpisywać się o klawiszologię – wszystko jest w detalu wyjaśnione w menu dostępnym po naciśnięciu F1. Polecam lekturę.

Kolejne poziomy BAR-DZO różnią się od siebie, całkowicie

zeń a skąpy można wykonywać praktycznie w miejscu przy dowolnie dużych prędkościach.

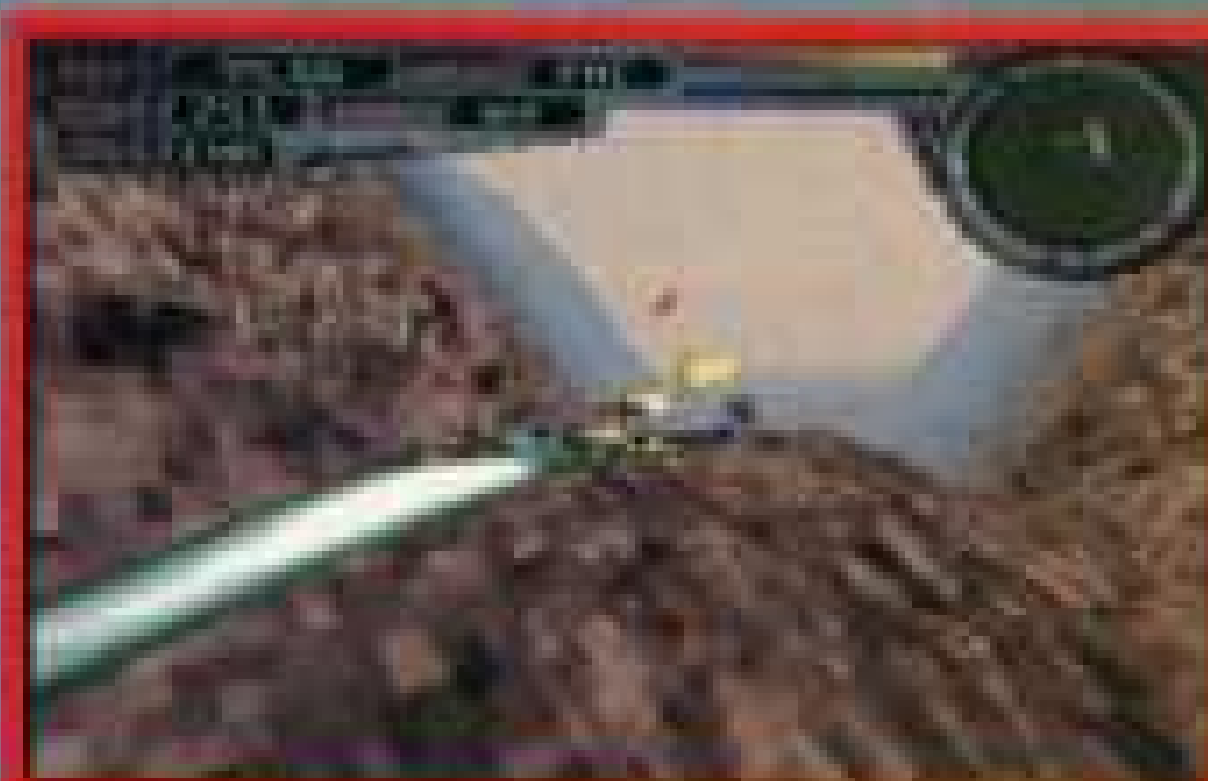
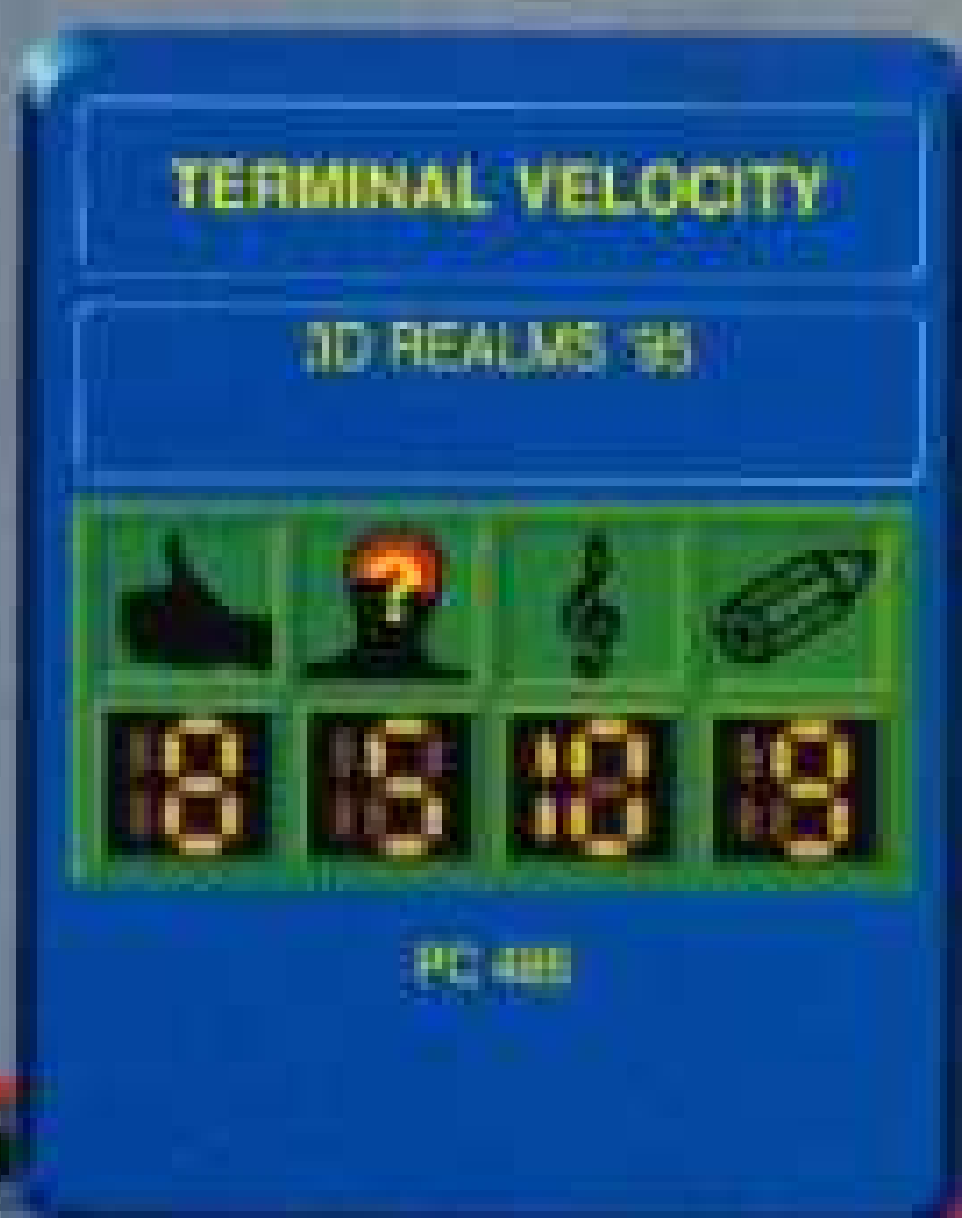
Pomijając podobne mało ważne szczegóły, gra polega na lataniu i strzelaniu. Latać należy dookoła a strzelać do wszystkiego co się rusza. Każda misja ma wyznaczone cele których trzeba się pozbyć, oraz setki latających (samolotki) i jeżdżących (czołgi) paskudztw próbujących przeszkodzić w wykonaniu zadania. Obok latania nad powierzchnią planet, często przyjdzie wykonywać karłowate ewolucje w podziemnych tunelach. Ten fragment gry to arcydzieło. Tunel można podziwiać całymi godzinami, tak ładnie wyglądają. Na ich końcach przeważnie siedzi BOSS. Jak sama nazwa wskazuje, jest on szefem i trudno go zniszczyć. Dla zajadych nie ma jednak rzeczy niemożliwych i po kilku(set) próbach polegnie nawet BOSS (najpierw trzeba zniszczyć jego generatory tarcz). Ogólnie mówiąc, pomyślne dotarcie do końca poziomu jest zdecydowanie ułatwione przez obecność opcji Save, której brak dotkliwie odczuwali weterani Descent, Magic Carpet czy nawet Dark Forces.

Do orientacji w terenie służą „przyrządy” umieszczone w kokpicie. Najważniejsze z nich to: „odległościomierz od celu” (zaczynamy strzelać gdy cyferki osiągną wartość bliską stu), wskaźnik po-

zmiennione są tekstury i część przeciwników. Kiedy akcja przenosi się na nową planetę, rzeczywistość to widać. Pięknie wygląda lot w gwiazdzystą noc – przeciwnicy i przeszkody terenowe wydają się z ciemności zamiast z lekkiej mgiełki, jaka towarzyszy nam na poprzednich levelach. Modzio.

Dwa słowa o wymaganiach sprzętowych – bardzo duże. Na 4 MB RAM można program uruchomić, ale nikomu nie życzę grać w takiej konfiguracji. Minimum to jakieś 6 MB. Procesor wolniejszy niż 486-66 praktycznie nie nadaje się do zabawy. Na 486-33 jest za wolno pomimo wyłączenia absolutnie wszystkich detali. Za to na 486-100 gra chodzi zupełnie ładnie, chociaż bez rewelacji. Pentium recommended.

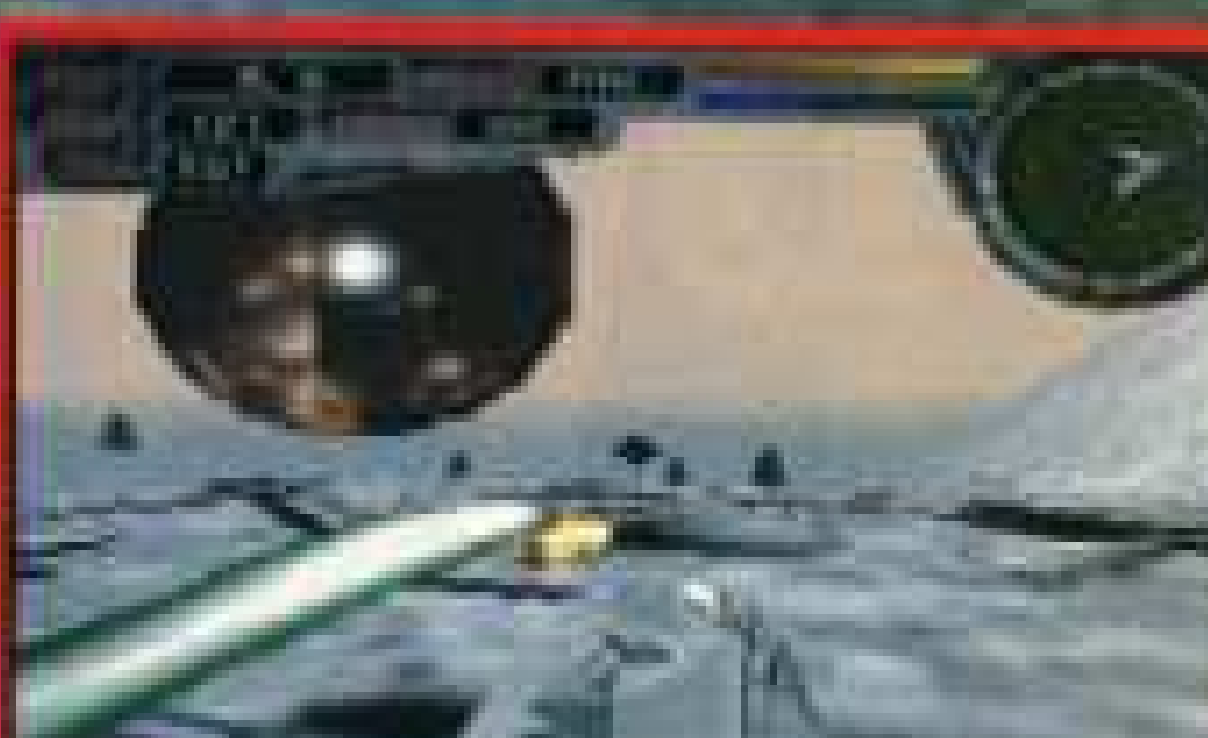
Wypada jeszcze rzucić słówko o muzyce – Rise Of The Triad grało pięknie na GUSie. Terminal Velocity ma karty wave table w głębokim poważaniu. Muzyka jest odgrywana w postaci zdigitalizowanych fragmentów i brzmi dokładnie tak samo na gravisie (SBOS konieczny) jak na zwykłym blasterze. Władą takiego rozwiązywania jest pozeranie przez muzykę sporej części zasobów systemowych, ale efekt jest dobry. Na blasterze wręcz rewelacyjny.

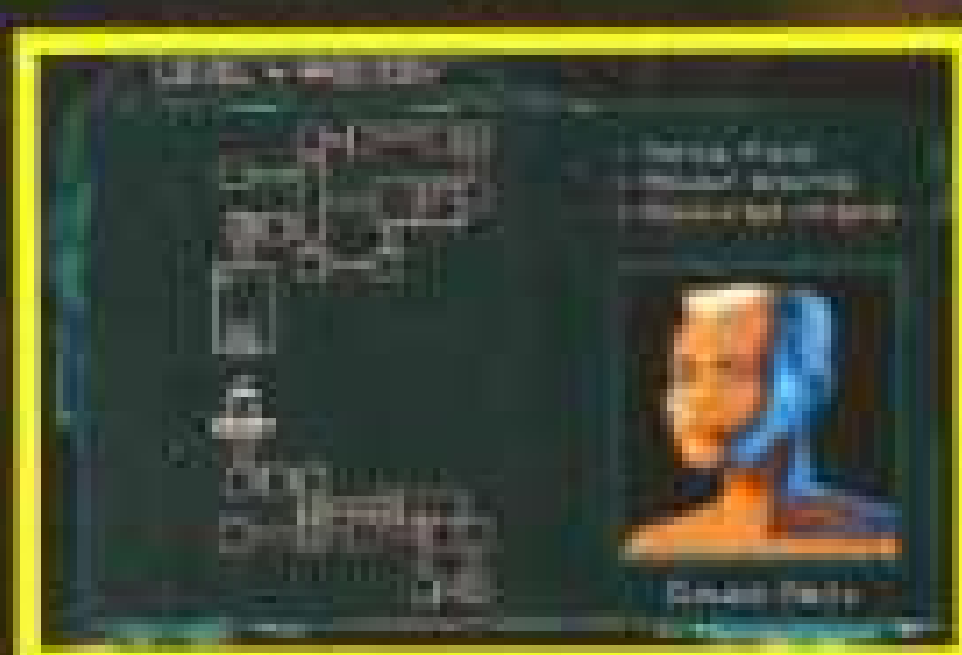


Po zarejestrowaniu opisywanej przeze mnie wersji shareware można grać w SVGA. Jeżeli zakupimy wersję CD, dostępne będą też bardzo szczegółowe tekstury. Jakoś nie mogę sobie wyobrazić gry w SVGA z włączonymi wszystkimi detalami. Może na Pentium 120? Powinno już być w miarę płynnie.

Podsumowując, mogę śmiało polecić Terminal Velocity każdemu osobnikowi lubiącemu sobie trochę postrzelac. Muszę wprowadzić przestrzec, że TV nie jest nawet w części tak wdająca jak Magic Carpet, za to pozwala wykarzezać kumpki przez modem.

ROOSHKEEN





Właściwie to to jest zwykła strzelanka, niczym specjalnym nie wyróżniająca się spośród wielu innych. Trzeba latać, strzelać, rozważać, dolatywać do końca etapu i zaczynać następny, po drodze zbierając różnego rodzaju bonusy i uwalnając więzionych jeńców. Brzmi znajomo? Ja myślę, ale każdy temat, nawet oklepany, można na tyle ładnie zapakować, żeby jeszcze raz z powodzeniem sprzedać go jako hit.

Teraz będzie trochę do śmiechu, czyli zajmiemy się legendą, którą znalazłem w materiałach prasowych z ECTS-u - a wynika z nich taka mniej więcej historyjka (tłumaczę w locie, więc wybaczyć mi niedociągnięcia gramatyczne): Mamy rok 2112. Międzyplanetarne poszukiwania ujawniły, że głęboko we wnętrzu gwiazd ukryte zostały kapsuły z informacjami, pozostawionymi tam przez dawno wymarłe cywilizacje. Problem w tym, że dawno wymarłe cywilizacje pozostawiły strażników, pilnujących tej ukrytej wiedzy za wszelką cenę i bez litości. Grupa poszukiwaczy została uwięziona we wnętrzu Hall of Fire (sami sobie przetłumaczcie) w pobliżu centrum masywnej Red Star i potrzebuje pomocy. Oto Twoja rola!

Uff - naprawdę ani słowa nie wymyśliłem - wszystko jest niemal słowo w słowo przetłumaczone z materiałów prasowych Paygno-

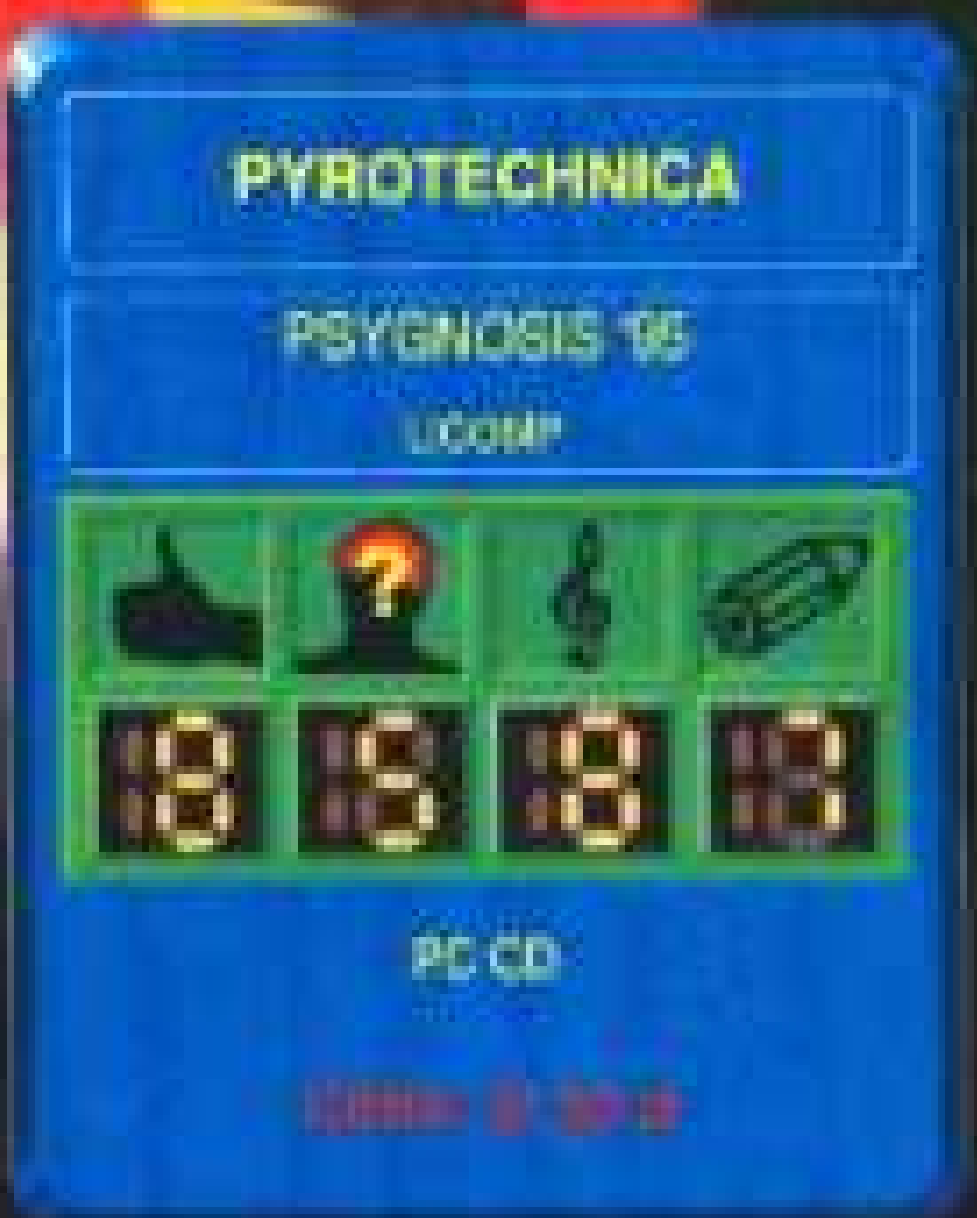
sis. Po takim wstępie ręce same łapią za joystick (albo klawisze, które ja osobiście preferuję).

A gra jest fajna, ale trochę dziwna. Fajna, bo jest to kawał strzelanki, w której latając statkiem po ciemnych kazamatkach trzeba się nieźle nawywiać, żeby dopiąć swego. Dziwna, bo na wolnych komputerach stoi, na średnich pelźnie, i dopiero na w miarę szybkich (486/50) staje się znośna. Co więcej, do jej działania potrzebna jest pełna 486DX, jako że bez koprocatora nie da się pograć - gra albo nie rusza, albo na emulatorach programowych wlecie jak nieszczęście. Dziwność polega na tym, że jakość obrazu nijak nie tłumaczy takiej dużej potrzeby mocy obliczeniowej.

Pilotowany przez nas statek, jak przystało na hiper maszynę przyszłości, wyposażony jest w miotacz czegośtam (lasery, maseery, szmajsery i bita śmietana) oraz w wyrzutnię czegośtu (rakiety, pakiety, makiety i rodzynki do śmietany). Miotacz służy do strzelania na wprost, wyrzutnia wprowadzi wyrzuce prosto przed siebie, ale wyrzucone pociski zwykle usiłują pogonić cel i starają się lecieć za nim. Skojarzenia z rakietami samonaprowadzającymi i współczesną techniką wojskową są jak najbardziej na miejscu, zwłaszcza, że nasz statek został również wyposażony w wyrzutnię czegoś zakłócającego pociski (rakiety) przeciwnika - obsługiwane nomen omen klawiszami F i C.

Na początku każdego poziomu odbywa się krótka prezentacja jego mapy i zadań (czyli lista skrzydłowych do uwolnienia). Mapa jest beznadziejna i praktycznie nie nadaje się do użytku, a w każdym bądź razie nie da się za jej pomocą zorientować gdzie lecieć dalej. Przy okazji dowiadujemy się, gdzie znajdują się bonusy - czyli miejsca, w których po przeleceniu przez kolorową rozetę można na minutę pięciokrotnie zwiększyć siłę swego ognia (albo prędkość, z jaką stygną/są ładowane miotacze, sprawa nie jest jasna), przemnożyć przez pięć liczbę zdobywanych punktów bądź też zwiększyć moc osłon (zgadnijcie, ile razy). Podczas poprawiania osłon następuje też naprawienie naszego statku. Od razu też dowiadujemy się, gdzie jest wyjście z poziomu i w którym miejscu znajduje się źródło energii bez którego zniszczenia nie ma co marzyć o przejściu dalej. Wszystko razem jest tak klasyczne w pomysłach, że aż strach.

Teraz będzie o grafice. Jak już napisałem wcześniej, po grze nie widać na co idzie cała ta moc obliczeniowa. Nie znaczy to, że grafika jest marna, jest raczej maksymalnie uproszczona i bardzo umowna, przynajmniej jak chodzi o sposób rysowania ścian (a że można to zrobić znacznie lepiej wykorzystując moc procesora przekonaliśmy się grając w Descenta). Praktycznie całe ściany są czarne, za wyjątkiem niektórych ich kawałków - jest ich jednak tyl-



ko tyle, ile trzeba, by można było sobie wyobrazić całość. Swoją drogą - w katalogach L1, L2 itd. znajdują się wzory ścian, jakie będą rysowane, można próbować pobawić się samemu i co nieco je zmodyfikować.

Niektóre rzeczy są zrobione bardzo fajnie - kiedy strzelamy i nasze pociski (rakiety) lecą w stronę przeciwnika, ściany obok których przelatują rozbłyskują na chwilę odpowiednim kolorem. To samo zresztą dzieje się gdy to do nas strzelają, albo gdy trafimy w ścianę. Efekty zmiany oświetlenia widać również po wszelkich latających obiektach, obok których coś przelatuje lub wybucha. Skrzydłowi po ich uwolnieniu zaczynają brać czynny udział w walce - i są pierunisko skuteczni, na tyle, że często nie zostawiają nic do rozwalenia po wleczeniu do kolejnego pomieszczenia.

Czas na podsumowanie. Choć trochę się zawiodłem stroną techniczną (można było wycisnąć z peceta dużo więcej), Pyrotechnica wciągnęła mnie na kilkanaście godzin. Być może stało się tak właśnie dzięki tej surowej grafice - bardzo precyzyjnie zarysowującej kształty, a równocześnie pozostawiającej dużo miejsca dla wyobraźni (ale mi się napisało - ale to prawda). Może niebył gorąco, ale z czystym sumieniem polecam - zwłaszcza posiadaczom szybkich maszyn.

Robaquez

P.S. Zajrzyjcie do Savegame'ów!

Pyrotechnica

Iron Assault

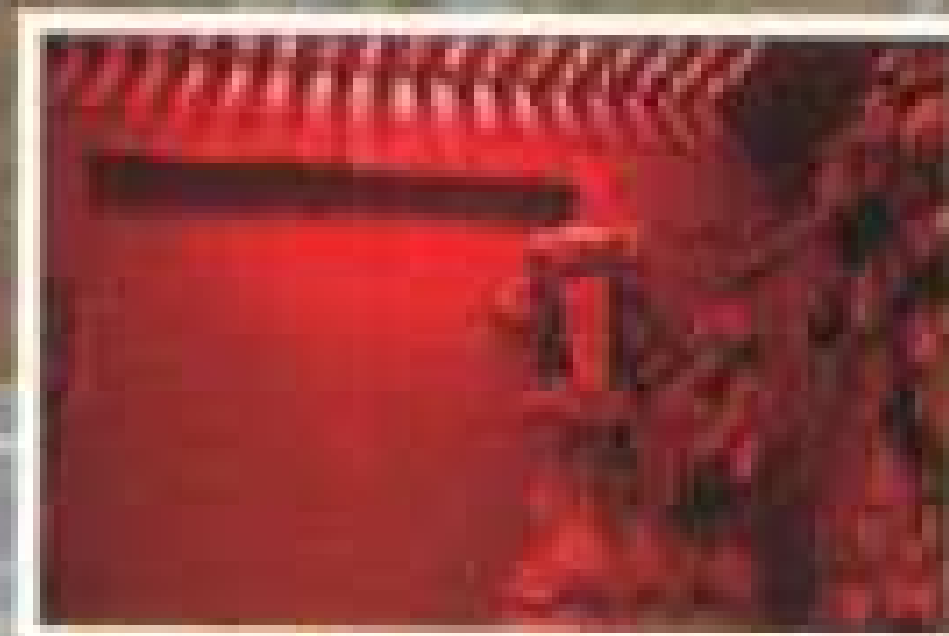
Po pojawieniu się DOOM-e zastosowana przy jego pleśnieniu technologia zafascynowała masę programistów, którzy wyprodukowali kilka albo i kilkanaście gier wyrażnie nawiązujących grafiką i engine'om do swego przodka. W części przypadków różnice dotyczyły niemal wyłącznie legendy (Heretic, Dark Forces) w niektórych jednak szły znacznie dalej i gra usiłowała udawać coś zupełnie nowego. Tak było z Quarentina, tak samo jest z Iron Assault.

Tym razem los rzuca nas do kabiny robota bojowego (boś jakby już kiedyś...) w której przyjdzie nam wypełnić kilka dziesiątą misji walcząc w szere-



gach rebelii przeciwko bliżej nieokreślonym siłom totalitarnym. Początkowo misje wypełniamy w pojedynkę, potem zaczynamy dowodzić szwadronem składającym się z kilku robotów. Ot – właściwie to wszystko, co można o tej grze napisać, zwłaszcza że nie jest to żadna rewelacja. Ponieważ jednak skończyłem czterdzieści misji licząc na to, że dalej będzie fajnie, napiszę jeszcze trochę.

Zaczynamy sterując lekkim robotem bojowym w Ameryce Północnej, by w miarę rozwoju akcji przenieść się do Europy i za stery robota początkowo średniego a następnie ciężkiego. Misje odbywają się w miastach, górach, na terenach arktycznych (a w każdym bądź razie białych od śniegu) i przynajmniej raz na platformie wiertniczej. Nie wiadomo czemu tereny arktyczne występują głównie w Europie a miasta głównie w Stanach Zjednoczonych, być może jest to informacja o wiedzy geograficznej autorów programu. Również w miarę rozwoju akcji pojawiają się nowe rodzaje uzbrojenia – nowe typy rakiet, o coraz większej donośności, celności i sile rażenia.



Akcja zazwyczaj składa się z dwóch części – jedna, to wybić wszystko co się rusza na powierzchni ziemi, druga, to wejście do znajdującej się gdzieś na mapie bazy i wybić tam wszystko – połączone zwykle z zabiciem więźniów, skrzyni albo zniszczeniem czegoś.

Doświadczenie szybko mnie nauczyło, że najlepszym sposobem walki jest użycie pocisków kierowanych i rozwalanie przeciwnika z jak największej odległości, najlepiej równej zasięgowi rakiet. Co innego gdy przychodzi do zwarcia na terenie baz – w ich ciasnocie najlepiej sprawdzają się wyrzucane szybko pociski niekierowane o jak największej sile rażenia.

To właściwie wszystko – gra jest raczej średnia niż dobra i po kilku misjach staje się trochę nudna, głównie ze względu na schematyczność kolej-



nych akcji i postępowania przeciwnika.

Robaquez



Wnawala istniejących na naszym rynku strzelanek trudno wybrać coś dobrego. Wiele produktów kusi wsparciałymi intrami, lecz gdy zaczyna się w nie grać okazują się przereklamowane. Gra jest nudząca, na ekranie nic ciekawego się nie dzieje...

Jednak wśród tego gąszczy znajdują się prawdziwe perełki – gry, które wciągają po chwili i nie pozwalają oderwać się od komputera. Do takich właśnie należy Ruff and Tumble. W grze tej biegasz sobie ludkiem narywającym się Ruff Rogers. Twoim zadaniem jest jedynie przechodzenie plansz (po co szukać w tym jakiegoś głębszego sensu).

W każdej planszy musisz dojść do wyjścia. Może się to wydawać proste, lecz po drodze do niego spotkasz masę przeciwników, wychodzących z zakopanych w ziemi maszyn. Jeśli maszyna miga, to ktoś z niej zaraz wyjdzie. Jeśli nie miga – nie ma stracha, możesz spokojnie przejść.

Wrogowie, pojawiający się na Twojej drodze chcą Cię koniecznie zabić (dziwne, co?) Mają na to dwie metody. Pierwsza, najbardziej rozpowszechniona, polega na kontakcie bezpośrednim z żywą siłą wroga (w tym wypadku – Ciebie). Kontakt taki kończy się zazwyczaj utraceniem przez Ciebie części energii. Oprócz tego niektórzy (ci bardziej



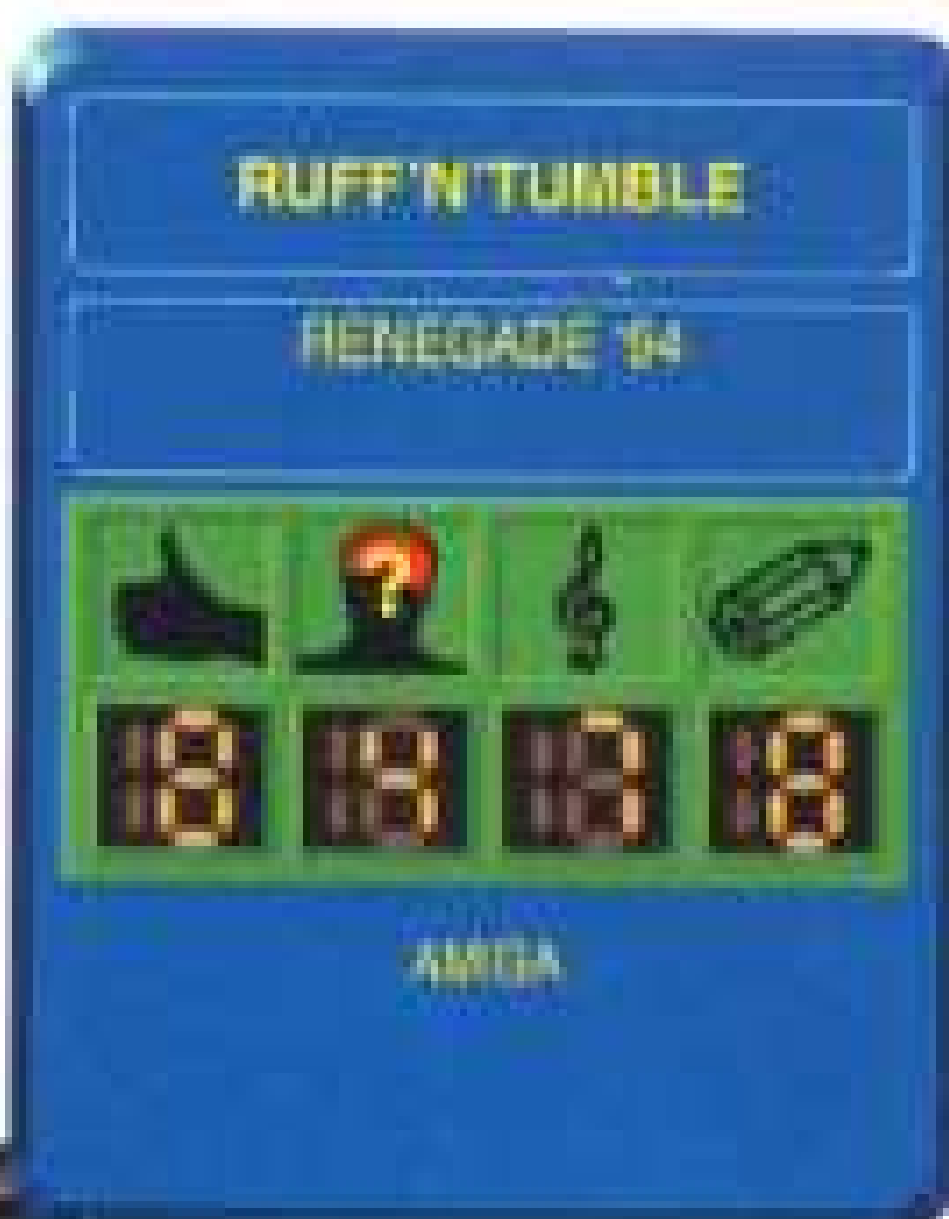
wredni) przeciwnicy wyposażeni są w broń, z której mogą do Ciebie strzelać jak – za przeproszeniem – snajper w Sarajewie. Oddzielną grupą wrogów są helikoptery – te nie powstają w żadnych urządzeniach a jedynie unoszą się w powietrzu. Powinieneś na nie szczególnie uważać.

Jedynym sposobem na dłuższe przeżycie jest zniszczenie przeciwnika zanim on to zrobi z Tobą. Standardowo jesteś wyposażony w karabin maszynowy z niewyczerpaną ilością amunicji. Ta broń ma dwie podstawowe wady: po pierwsze, jej siła ognia nie jest zbyt imponująca i do niektórych przeciwników będziesz musiał długo strzelać zanim zjedzą z tego świata. Po drugie, ka-



rabin ten ma skłonności do przegrzewania się. Jeśli coś takiego Ci się zdarzy (a jest to pewne), puść spust swojej jęczącej broni, a po chwili jej stan powróci do normy.

Na swojej drodze uda Ci się znaleźć inne dużo lepsze bronie. Charakteryzują one się dużo większą siłą ognia. Skrajnym wypadkiem jest tu wyrzutnia rakiet – jedna rakietka zabije prawie każdego, w kogo trafi. Niestety, bronie te bardzo szybko się zużywają i musisz znów używać



standardowej gwory kal. 7.6. Oprócz wrogów dotarcie do wyjścia utrudniają Ci przeszkody terenowe. Najważniejszą z nich jest bariera energetyczna. Aby się przez nią przedostać musisz znaleźć klucz i włożyć go do znajdującego się w pobliżu bariery zamka. Gdy to zrobisz bariera zniknie i będziesz mógł bezpiecznie przejść.

Po opuszczeniu planszy dostaniesz premię punktową za zabicie wszystkich przeciwników i przejdziesz dalej.

Dodatkowym urozmaiceniem jest wielki przeciwnik pojawiający się co czwarty poziom. Po jego pokonaniu (co nie będzie takie proste) otrzymasz kod, pozwalający na kontynuowanie gry z tego miejsca.

Ferion