

# GULASH I SPÓŁKA - DRUGIE UDERZENIE !

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY

# PLAY

# PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 WRZESIEŃ 1998 (2/98) CENA 4.50 Zł

02

**SZKOŁA  
EKSTERMINACJI**

**MORTAL KOMBAT 4  
GORO ŻYJE !**

**KRZYŻOWANIE  
ŻELASTWA 2**

**SOUL CALIBUR  
SOUL BLADE 2**

**WYWIADY**

**CO MOWIĄ TWÓRCY...**

**CRASH BANDICOOT 3**

**SPYRO THE DRAGON**

**oraz NORBI!**



**84**  
Strony!

**HOT**

- BURNING RANGERS
- HEART OF DARKNESS
- PARASITE EVE
- BANJO-KAZOOIE
- LEGEND OF ZELDA 64
- VIPER
- MISSION: IMPOSSIBLE
- ROAD RASH 3D
- WARGAMES
- 1080 SNOWBOARDING

**NTRA!**

**DREAMCAST-CZY WARTO CZEKAĆ?**

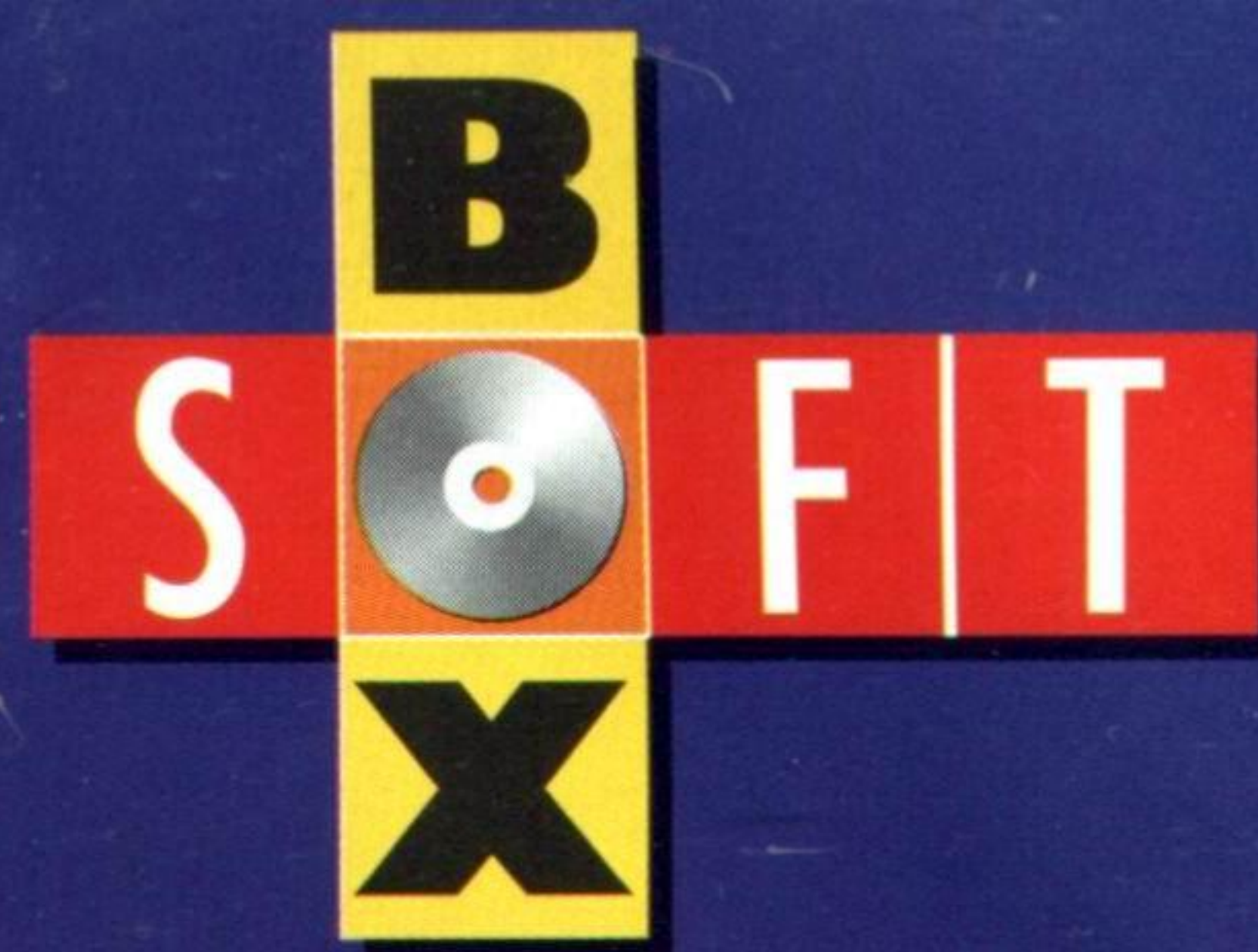




# SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

# SOFTBOX

ul. Saska 8/83  
03-968 Warszawa  
TEL.: (0-22) 672-36-96



Czynne codzinnie: 10<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny!
- czas oczekiwania 3 do 7 dni!
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- przesyłka GRATIS!

## SONY PLAYSTATION

**Play 195 zł**

**GRAND TURISMO**  
To każdy musi mieć!!!

**Play 139 zł**

**DUAL SHOCK**  
Joystick analogowy z opcją Rumble Pack.

**Play 199 zł**

**NEED FOR SPEED**  
Niewątpliwie twórcy dopracowali niedociągnięcia z poprzednich części... BRAWO!

**Play 195 zł**

**DIABLO**  
Wspaniała gra RPG. Hit przeniesiony z PC.

**Play 219 zł**

**RESIDENT EVIL 2**  
Bez komentarza...

**Play 189 zł**

**FORSAKEN**  
Klimat Descenta, jednak grafika 100 razy lepsza! Możliwość gry dla dwóch osób.

**Play 209 zł**

**World Cup '98** - druga część Fity '98, tym razem to już Mistrzostwa Świata, jeszcze lepsza grafika.

**Play 189 zł**

**V-rally** - najszybsze obecnie wyścigi na PSX, 10 samochodów, ponad 60 tras.

**Play 109 zł**

**Crash** - pierwsza część przygód maskotki PlayStation, doskonała platformówka, teraz taniej.

**Play 179 zł**

**POINT BLANK** - strzelanina na celownik, doskonała dla najmłodszych, dostępna również z G-Con'em.

**Play 115 zł**

**Tekken 2** - najlepsza bijatyka 3D wszechczasów teraz w platynowej serii.

**Play 109 zł**

**Porsche Challenge** - poczuć moc silnika Porsche. Scigaj się z innymi samochodami podziwiając piękno tych maszyn.

**Play 115 zł**

**MORTAL KOMBAT TRILOGY**  
Najbardziej popularna gra w salonach gier na całym świecie.

**Play 209 zł**

**PREMIER MANAGER** - obecnie jedyny dostępny menadżer - nie zawiedzie wielbicieli piłkarskiej strategii.

**Play 199 zł**

**Gex 3D** - jeśli chciałbyś wcielić się w postać Bonda, Bugsa albo innego znanego Ci bohatera, zagraj w tę grę.

**Play 199 zł**

**COLIN McRae** - największa konkurencja dla Gran Turismo. Wspaniały realizm, świetne samochody, mnóstwo tras.

**Play 195 zł**

**GTA** - tej gry nie trzeba reklamować.

**Play 115 zł**

**Tomb Raider** - Setki przeciwników, tysiące lokacji, pełna swoboda ruchu, tygodnie nieprzerwanej gry.

**Play 199 zł**

**VIGILANTE 8** - następcą Twisted Metal II jednak znacznie lepszy - totalna rozwałka!

**Play 209 zł**

**FF7** - przepięknie zrealizowana gra RPG, magia, miecz, przygoda, stwórz swą drużynę i eksploruj świat.

**Play 199 zł**

**DEATHTRAP DUNGEON**  
2 postacie do wyboru. „Tomb Raider” w klimacie średniowiecza, miecze i czary.

**Play 209 zł**

**Red Alert** - druga część rewelacyjnej strategii. Nowe misje, jednostki bojowe.

**Play 209 zł**

**FIFA '98** - jedyna gra, w której są aktualne składy drużyn na 1998 r., rozgrywki ligowe i klubowe.

**Play 190 zł**

**Bushido Blade** - symulator japońskiego samuraja, honorowe walki, niesamowity realizm, jeden celny cios jest na wagę życia.

### SUPEROFERTA

## GRAND TURISMO + DUAL SHOCK

### TYLKO 299 zł



# SONY PLAYSTATION



## Akcesoria do PSX

<b>Konsola PlayStation</b>	<b>649 zł</b>
<b>Konsola PSX + Dual Shock</b>	<b>699 zł</b>
Kabel RF	69 zł
Kabel Euro Scart	45 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	69 zł
Karta pamięci 120 bloków	119 zł
Dual Shock	139 zł
Dual Shock Bushido	109 zł
Pad SONY	99 zł
Pad MAX	69 zł
Mysz SONY	139 zł
Pistolet Light-Gun	110 zł
Actua Soccer platinumium	109 zł
Actua Soccer 2	190 zł
Adidas Power Soccer 2	179 zł
Ace Combat 2	195 zł
Air Combat platinumium	109 zł
Air Race	199 zł
<b>Alien Trilogy platinumium</b>	<b>109 zł</b>
Area 51	189 zł
Ark of Time	189 zł
Auto Destruct	189 zł
Bloody Roar	195 zł
Broken Helix	199 zł
Broken Sword 2	195 zł
Bushido Blade	190 zł
Bust A Move 2 platinumium	109 zł
<b>Bust A Move 3DX</b>	<b>169 zł</b>
Chill	195 zł
Castlevania	195 zł
Colony Wars	199 zł

Collin McRae Rally	199 zł
Command & Conquer	119 zł
Com. & Conquer Red Alert	209 zł
Constructor	199 zł
Coolboarders 2	195 zł
<b>Crash Bandicoot platinumium</b>	<b>109 zł</b>
Crash Bandicoot 2	195 zł
Croc	190 zł
<b>Cyball</b>	<b>170 zł</b>
Destruction Derby 2 plat.	109 zł
Deathtrap Dungeon	199 zł
<b>Death or Alive</b>	<b>195 zł</b>
Diablo	195 zł
Die Hard Trilogy platinumium	115 zł
Discworld 2	199 zł
Duke Nukem	179 zł
Dynasty Warrior	149 zł
Extreme Snow Brake	179 zł
Felony 11-79	195 zł
Fifa 98 Road to World Cup	209 zł
<b>Fifa 98 World Cup</b>	<b>209 zł</b>
Fighting Force	189 zł
Final Fantasy VII	209 zł
Final Doom	185 zł
Forsaken	189 zł
Formula 1 Edition 97	179 zł
Formula Karts	185 zł
Gex 3D	199 zł
Golden Goal 98	195 zł
G-Police	195 zł
Grand Theft Auto	195 zł
<b>Gran Turismo</b>	<b>195 zł</b>

Heart of Darkness	205 zł
Herc's Adventures	195 zł
Hercules	195 zł
<b>I.S.S. Pro platinumium</b>	<b>115 zł</b>
Int. Track & Field platinumium	109 zł
Indy Car 500	190 zł
Jersey Devil	179 zł
Jet Rider 2	199 zł
Judge Dredd	195 zł
Jurassic Park	179 zł
Kurushi	185 zł
Lucky Luke	199 zł
L.B.A. platinumium	109 zł
Loaded platinumium	109 zł
Lomax	169 zł
Lost Viking 2	185 zł
Maximum Force	195 zł
<b>Man in Black</b>	<b>190 zł</b>
MDK	165 zł
Micro Mach. V3 platinumium	109 zł
Monster Truck	189 zł
Mortal Kombat Mythologies	199 zł
<b>M.K.T. platinumium</b>	<b>115 zł</b>
Moto Racer	190 zł
Motor Mash	190 zł
Nagano 98	179 zł
Nascar 98	190 zł
NBA Live 98	199 zł
NBA Pro 98	189 zł
NBA Fastbreak 98	195 zł
Need for Speed 2	185 zł
<b>Need for Speed 3</b>	<b>199 zł</b>

Newman Haas	199 zł
NHL Brakeaway 98	195 zł
NHL 98	195 zł
Nightmare Creatures	190 zł
Nuclear Strike	190 zł
Oddworld:Abe's Oddysee	195 zł
Overboard	190 zł
One	195 zł
Pandemonium platinumium	115 zł
Pandemonium 2	155 zł
Panzer General 2	195 zł
PGA Tour 98	190 zł
Perfect Assasin	189 zł
Pitfall 3D	195 zł
Player Manager	205 zł
Point Blank	179 zł
<b>Point Blank + G-Con</b>	<b>335 zł</b>
Porsche Challenge plat.	109 zł
<b>Premier Manager '98</b>	<b>209 zł</b>
Rage Racer	190 zł
Rapid Racer	190 zł
Rascal	195 zł
Rayman platinumium	109 zł
<b>Resident Evil 2</b>	<b>219 zł</b>
Resident Evil Director's Cut	190 zł
Ridge Racer platinumium	109 zł
Riven	249 zł
<b>Road Rush 3D</b>	<b>195 zł</b>
Road Rush platinumium	109 zł
Rock & Roll Racing	185 zł
Skull Monkeys	190 zł
Sentient	195 zł

Shadow Master	189 zł
<b>Soul Blade platinumium</b>	<b>115 zł</b>
Soviet Strike platinumium	109 zł
Spawn	195 zł
Street Fighter EX Plus	189 zł
<b>Super Match Soccer</b>	<b>179 zł</b>
Suikoden	179 zł
Syndicate Wars	190 zł
<b>Tekken 2 platinumium</b>	<b>115 zł</b>
Test Drive 4	199 zł
Trash it	115 zł
Time Crisis + G-Con PSX	315 zł
Toca Turning Car	195 zł
Tomb Rider platinumium	115 zł
Tomb Raider 2	195 zł
<b>Total NBA 98</b>	<b>115 zł</b>
Transport Tycoon	195 zł
<b>Treasure of the Deep</b>	<b>195 zł</b>
True Pinball platinumium	109 zł
Theme Hospital	190 zł
<b>Vigilante 8</b>	<b>199 zł</b>
V-Rally	189 zł
<b>Viper</b>	<b>195 zł</b>
War Gods	185 zł
Warcraft 2	155 zł
Warhammer Dark Omen	199 zł
Wipeout 2097	115 zł
Wing Commander IV	195 zł
Z	185 zł

inne ..... informacja tel.

## NINTENDO 64

**PRZESYŁKA GRATIS**

### OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



**289 zł**

QUAKE - hit z PC w końcu na N64. Lepsza jakość, świetne efekty czyli to co daje NINTENDO.

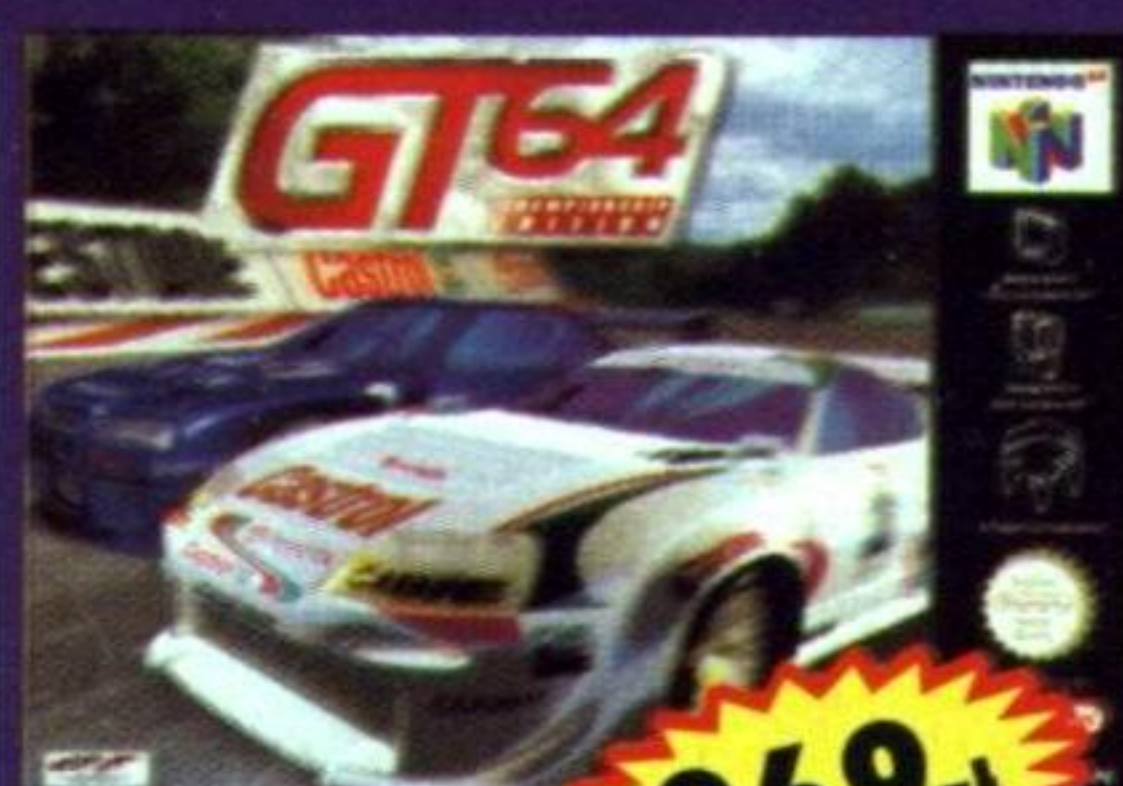
OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



**249 zł**

BANJO-KAZOOIE - rewelacyjna gra przygodowa, wspaniała grafika 3D. Bezapelacyjnie - HIT!

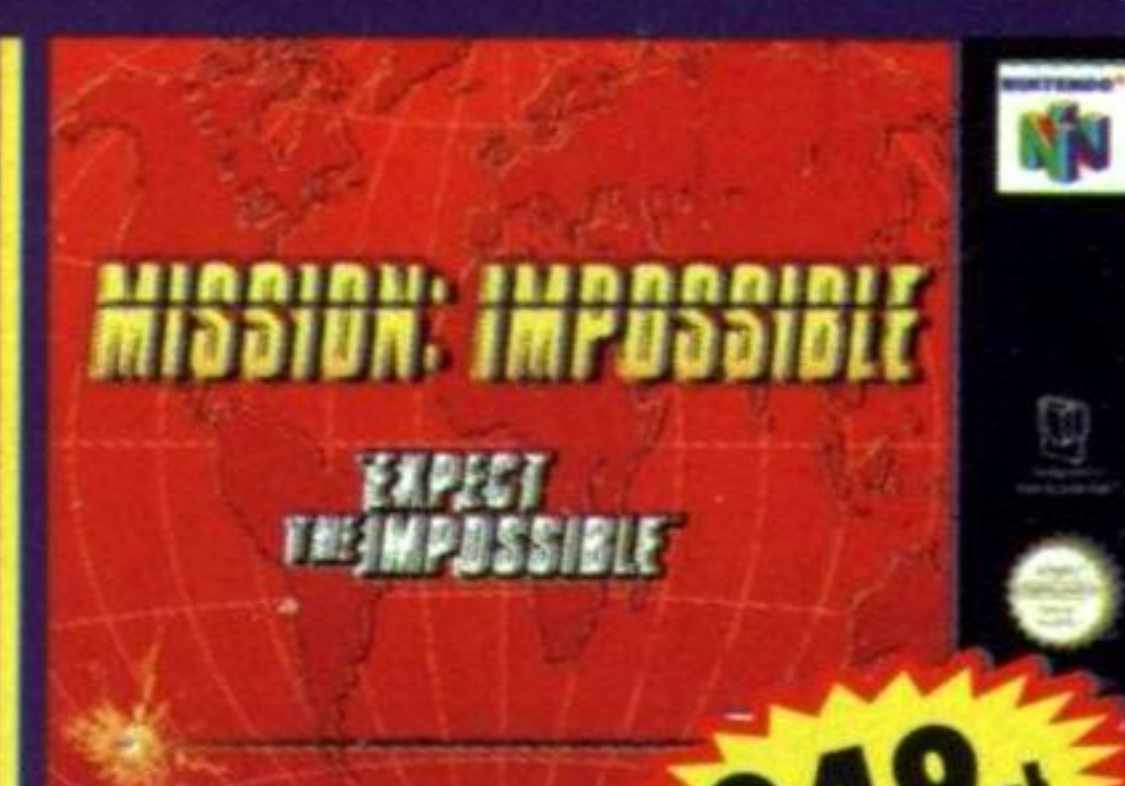
OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



**269 zł**

GT 64 - najlepszy racer na N64, realistyczne poślizgi, szybkie samochody, trasy z USA, Japonii, Kanady - wzorowane na prawdziwych.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



**249 zł**

MISSION IMPOSSIBLE - najlepsi tajni agenci mają najlepsze wyposażenie i bardzo ekscytujące życie. Dołącz do szpiegowskiej elity. Rewelacyjne efekty, sceny znane z filmu.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA



**219 zł**

YOSHI'S STORY - najlepiej sprzedająca się obecnie gra na N64. Godny następcza Mario 64.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

<b>Konsola N64</b>	<b>649 zł</b>
Konwerter NTSC-PAL	100 zł
Kabel RF	100 zł
Memory Card 64	79 zł
Pad oryginalny N64	119 zł
Rumble Pack oryginalny N64	89 zł
Banjo - Kazooie	249 zł
Blast Corps	229 zł
BomberMan	229 zł
Bust-A-Move 2	279 zł
Cameleon Twist	279 zł
Cly Fighter	279 zł
Crusin World	279 zł
Dark Rift	289 zł
Diddy Kong Racing	239 zł

Doom 64	279 zł
Dual Heroes	289 zł
Duke Nukem 64	299 zł
Extreme G	259 zł
F1 Pole Position	265 zł
Fifa 98 Road to World Cup	285 zł
<b>Fifa 98 World Cup</b>	<b>299 zł</b>
Fifa 64	199 zł
Fighters Destiny	289 zł
Forsaken	289 zł
Golden Eye 007	265 zł
<b>GT 64</b>	<b>269 zł</b>
Int. Superstar Soccer 64	275 zł
Killer Instinct Gold	249 zł
Lamborghini	289 zł
Lylat Wars + Rumble Pack	275 zł

Mace The Dark Age	289 zł
Mario Kart	199 zł
Mischief Makers	229 zł
<b>Mission Impossible</b>	<b>249 zł</b>
Mortal Kombat Trilogy	289 zł
MRC	279 zł
<b>Mistical Ninja</b>	<b>289 zł</b>
Nagano	289 zł
NBA Pro 98	299 zł
NBA Hang Time	269 zł
<b>NBA Courtside</b>	<b>289 zł</b>
NFL Quarterback Club 98	279 zł
Olimpic Hockey 98	289 zł
Pilot Wings	149 zł *
<b>Quake</b>	<b>289 zł</b>
Robotron	269 zł

SanFrancisco RUSH	289 zł
SnowBoard 1080°	299 zł
SnowBoard Kids	239 zł
Star Wars: Shadow of the Empire	265 zł
Sub Zero MK Mythologies	299 zł
Super Mario 64	199 zł
Tetris	249 zł
<b>Top Gear Rally</b>	<b>249 zł</b>
Turok	249 zł
Vetrix	249 zł
War Gods	279 zł
Wave Racer	149 zł *
WCW vs the World	289 zł
Wayne Gretzky 3D Hockey	285 zł
<b>Yoshi Story</b>	<b>219 zł</b>
inne ..... informacja telefoniczna	

**SUPEROFERTA**

**MISSION IMPOSSIBLE (N64)**

**TYLKO 249 zł**

\* Oferta ograniczona

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.



# NEO PLUS

nr 02 wrzesień 98  
(02/98)  
issn 1505-8204

**Redaguje zespół**  
Łukasz Bura  
Jakub Głuszkiewicz  
Marcin Górecki [red. Nacz.]  
Miłosz  
Krzysztof Papliński  
[z-ca red. Nacz.]  
Bogdan Wiciński

**Artwork**  
Grzegorz Wojciechowski  
- CAT

**Oprawa Graficzna  
i Skład**  
Independent Design Group

**Korekta**  
Krzysztof Papliński

**Naświetlenia i proofing**  
ArtGraph

**Zaplecze techniczne**  
Feliks Cybulski

**Druk**  
PPW UNIPROM SA  
Warszawa, ul. Mińska 67/69

**Adres do korespondencji**  
NEO PLUS  
Skrytka Poczтовая 83  
00-963 Warszawa 81

**E-mail**  
redakcja@neo-plus.w.pl  
gulash@pcssuck.com

**Zamówienia reklamowe**  
fax: (0-22) 838 38 39

**Wydawca**  
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetings and fucks:  
Starta reszka pozdrawia załogę  
zafajdanego gniazda

## BEGIN

*Wakacje? Dobrze że się skończyły, bo upał roztopił obudowę GameBoya, schowanego w koszyku na plaży. A nasze wakacje? Najpierw szalone party Activate w Dublinie i... potem już tylko noce i dni przy konsolach. Efekt? To oczywiście drugi numer NEO PLUS! Wychodzimy z niespodzianką, którą są 84 strony, a na nich to co być powinno - gorące wiadomości ze świata konsol i gier video. Bo my jesteśmy dla Was i zawsze będziemy dla Was, a za poparcie wyrażone regularnym skokiem do kiosku, odwdzięczymy się lepiej niż mogłaby to zrobić sąsiadka.*  
*muszę kończyć - Młody Orzeł i pisklęta :)*

### SOUL CALIBUR

### SOUL BLADE 2

SEQUEL SOUL BLADE  
W PEŁNEJ OKAZAŁOŚCI,  
PRZETESTOWANY PRZEZ  
NASZĄ SALONOWĄ EKIPE

23

### MORTAL KOMBAT 4

34

KOMBAT, KONTYNUOWANY  
- OBRONCY ZIEMI PO RAZ  
CZWARTY STAJĄ DO WALKI  
Z NOWYM PRZECIWNIKIEM!

### ACTIVATE '98

PRYWATNY SHOW ZAMIAST  
STOISKA NA ECTS -  
RELACJA Z PARTY ACTIVISION  
W IRLANDII

10

### XTRA!

29

DREAMCAST.  
CZY NOWE DZIECKO SEGI  
NIĘ OKAZE SIĘ KOLEJNYM  
UPOŚLEDZONYM MUTANTEM?

### WYWIADY

CRASH BANDICOOT 3  
SPYRO THE DRAGON  
oraz...  
NORBI - SPECJALNIE DLA N+

18 74

74 20





# news

NEWS.....	06
ACTIVATE '98.....	10

# zapowiedzi

CRASH BANDICOOT 3.....	18
DEZNAEMON 3D.....	17
FRONT MISSION ALTERNATIVE.....	15
F-ZERO X.....	26
G-DARIUS.....	16
RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE.....	28
R-TYPE DELTA.....	16
R-TYPES.....	16
SOUL CALIBUR.....	23
SPYRO THE DRAGON.....	20
STAR SOLDIER.....	17
THUNDERFORCE V.....	16
LEGEND OF ZELDA 64.....	22

# importy

AIR BOARDER 64.....	26
CRISIS BEAT.....	17
CRITICAL BLOW.....	19
ISS PRO 64-WORLD CUP 98.....	26
NEW JAPAN PRO WRESTLING 3.....	19
POCKET FIGHTER.....	17
SPEED POWER GUNBIKE.....	21
TAIL CONCERTO.....	21

# recenzje

1080 SNOWBOARDING.....	57
BANJO-KAZOOIE.....	60
BIO F.R.E.A.K.S.....	36
BURNING RANGERS.....	36
CRIME KILLER.....	62
CRUISIN' WORLD.....	52
DEAD BALL ZONE.....	56
FLUID.....	58
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION.....	50
HEART OF DARKNESS.....	62
JEREMY McGRATH SUPERCROSS.....	49
MISSION: IMPOSSIBLE.....	64
MORTAL KOMBAT 4.....	34
N2O NITROUS OXIDE.....	47
PARASITE EVE.....	66
PREMIER MANAGER 98.....	56
ROAD RASH 3D.....	48
SHINNING FORCE 3.....	69
SNOW RACER 98.....	53
SPICE WORLD.....	55
TEKKEN 3.....	33
TOMMI MAKINEN RALLY.....	51
VIPER.....	38
VIRTUAL CHESS 64.....	54
WARGAMES: DEFCON 1.....	68
WCW NITRO.....	36
WETRIX.....	54
WRECKIN' CREW.....	49
X-MEN vs STREET FIGHTER.....	36

# help!

MORTAL KOMBAT 4.....	72
TIPS&TRICKS.....	80

# redakcja

F.A.Q.....	82
HARD STUFF.....	75
GAMEBOY ZONE.....	70
GAWEDY PO FAI.....	76
N(E)O COMMENTS.....	76
PRENUMERATA.....	77
SQUAREWARE.....	79

Transmissji online





## MICROPROSE WRACA DO GRY

**P**o długiej absencji na rynku konsolowym swój powrót zapowiedziała firma MicroProse - jeden z największych producentów wszelkiego rodzaju symulatorów i strategii na PC. Wprawdzie firma wcześniej próbowała atakować PSX'a takimi tytułami jak TOP GUN czy X-COM, ale spotkały się one z umiarkowanym entuzjazmem graczy. Na ponowny podbój konsol firma szykuje się na razie w roli dystrybutora - pierwszym produktem będzie nieprzychylnie długo wstrzymywana konwersja WORMS 2, potem zaś pojawi się platformówka P.I.G. Pierwszym tytułem stworzonym całkowicie przez MicroProse będzie STADIUM GRAND PRIX.



WORMS 2 - już pod koniec roku!

## ETHAN KOPIE BANJO

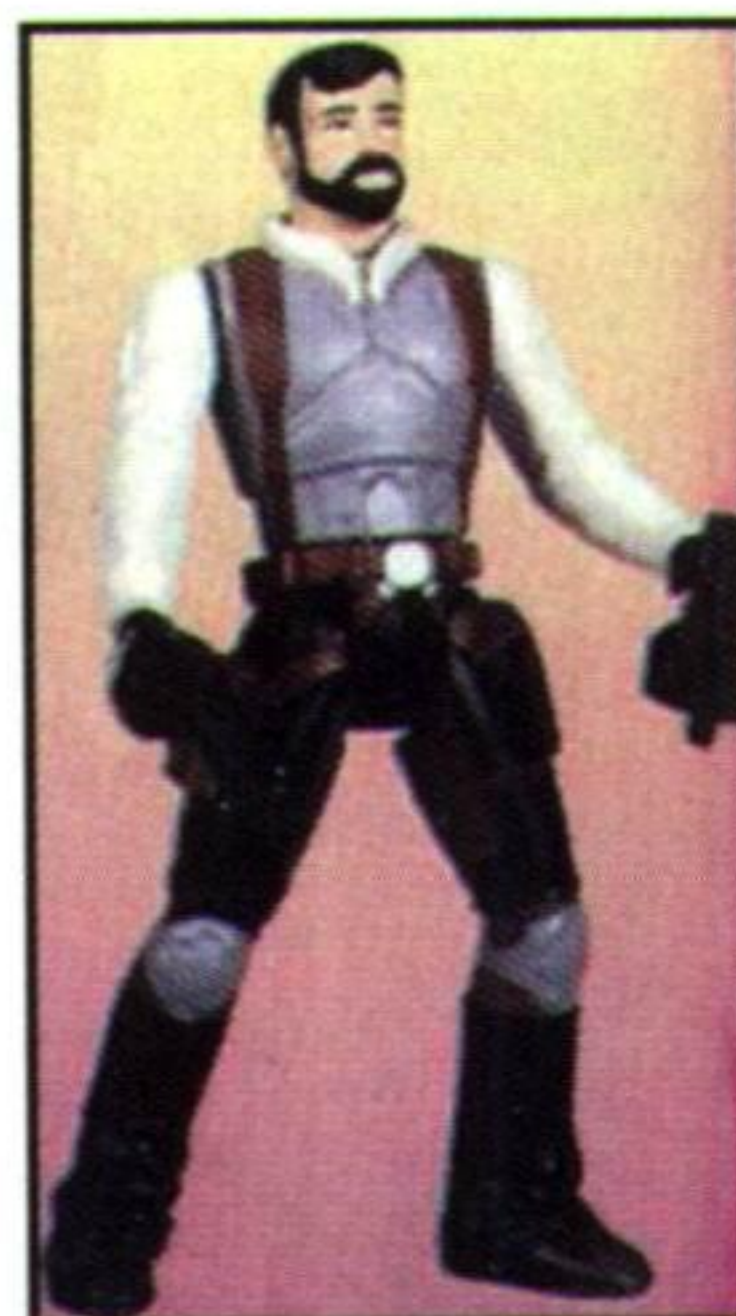
**P**uż w pierwszym tygodniu sprzedaży w USA gra MISSION: IMPOSSIBLE zdetronizowała BANJO-KAZOOIE w kategorii najlepiej sprzedających się gier na Nintendo 64. Przez tak krótki okres sprzedano ponad 400 tysięcy kartów, zaś zamówienia nie przestają płynąć. I pomyśleć, że gra promowana jest kampanią reklamową za jedyne 2 miliony dolarów! Zobaczmy, jak Misja Niemożliwa poradzi sobie w Europie.



MISSION: IMPOSSIBLE

## TOYZ FOR BOYZ

**P**iękny kraj Ameryka jest prawdziwym rajem dla graczy i dla wszystkich, którzy z grania uczynili swój sposób na życie. Oprócz mnóstwa nowych gier można tam kupić olbrzymi zestaw "goodies", czyli ciekawostek związanych z grami video. Koszulki, czapeczki i inne części garderoby już nikogo nie dziwią, zaś ostatnio coraz większą popularnością cieszą się tak zwane "action figures"

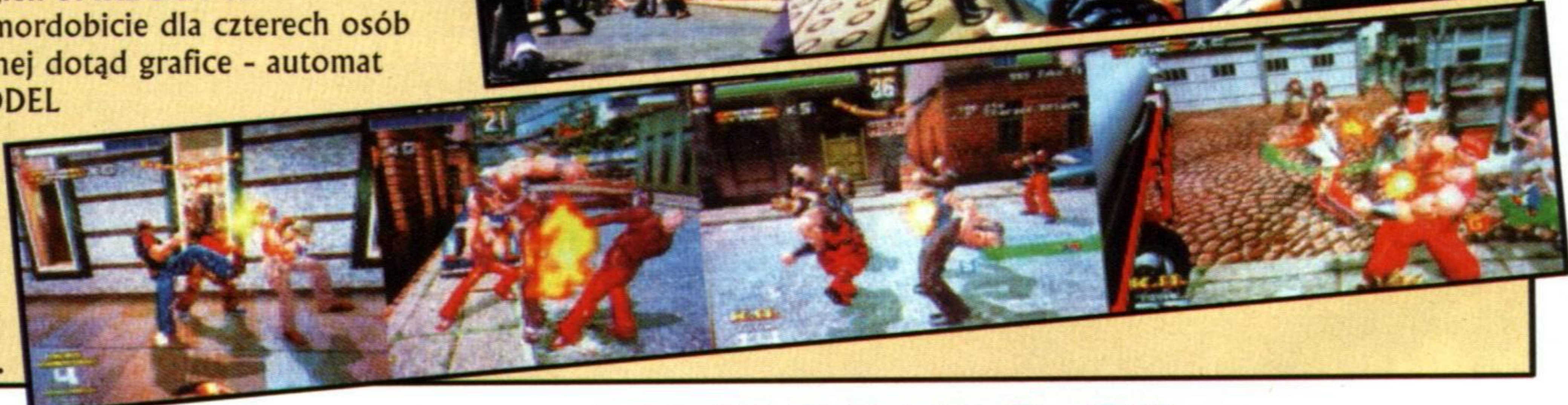


z postaciami z gier. Sprawdźcie tę fantastyczną figurkę przedstawiającą postać komandosa z gry QUAKE 2, albo samego Kyle Katarna ze STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE (to ten koleżka z czarną brodą). Na koniec zupełna nowość - dopiero wchodzące na rynek figurki Crasha, jego siostry Coco, Doktora Neo Cortexa i innych gości z przygód Bandicoota. My możemy co najwyżej wystrugać sobie własne postacie z kawałka drewna przy pomocy kozika dziadka..



## SPIKEOUT - WIELKI POWRÓT MISTRZA

**M**ożna nie lubić koncertu Sega, ale nie należy nie doceniać potęgi umysłów pracujących dla tej firmy. Jednym z prawdziwych mistrzów jest Yu Suzuki - autor wszystkich części VIRTUA FIGHTER, który po blisko roku milczenia powraca wraz z nowym produktem skierowanym bezpośrednio do salonów gier. SPIKEOUT to trójwymiarowe, chodzone mordobicie dla czterech osób jednocześnie, o niespotykanej dotąd grafice - automat oparty jest na boardzie MODEL 3 STEP 2, liczącym ponad 1 milion polygonów na sekundę (dla porównania - PSX ok. 200 tysięcy p/s). Za miesiąc powinniśmy mieć więcej informacji o tej cudownie wyglądającej grze.



## TEST DRIVE 5

**W**pływ potwornej liczby samochodów obecnych w GRAN TURISMO zaczyna być widoczny także i w innych grach. Oto pełna lista samochodów, które planują umieścić autorzy TEST DRIVE 5 w finalnym produkcie: 1998 Dodge Viper, 1998 Chevrolet Corvette, 1998 Aston Martin Vantage, 1998 TVR Cerbera, 1998 Jaguar XKR, 1998 Saleen Mustang S351-R, 1997, Chevrolet Camaro LT4, 1998 Nissan Skyline, 1966 Shelby Cobra 427 SC, 1967 Pontiac GTO, 1968 1/2 Ford Mustang 428 CJ, 1969 Chevrolet Camaro ZL-1, 1969 Chevrolet Corvette ZL-1, 1970 Chevrolet Chevelle SS LS-6, 1971 Plymouth Hemi Cuda 1969 Dodge Charger.

## TENCHU 2 ?!

**N**iestety nie, ale musicie przyznać, że wnioskując po screenach gra RISING ZAN: THE SAMURAI GUNMAN prezentuje się podobnie do symulatora mordercy ubranego w czarne gatki. Może być nawet lepiej - samotny samuraj w starożytnej Japonii uzbrojony oprócz katany także w przedziwnej konstrukcji broń palną. Mnóstwo przeciwników, combosy, tryb treningowy i kilkanaście poziomów - to wszystko obiecują panowie z firmy WAVE.

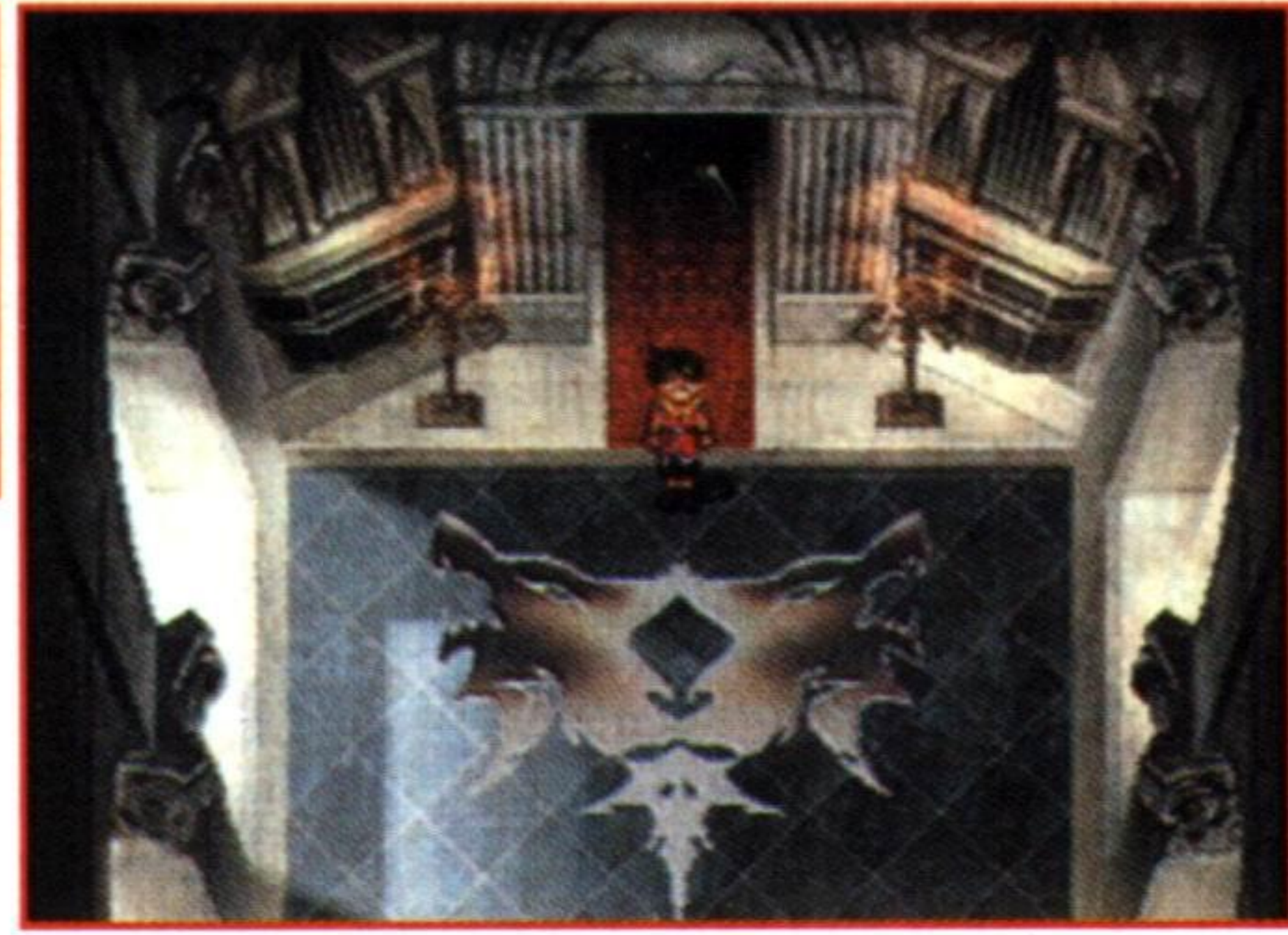






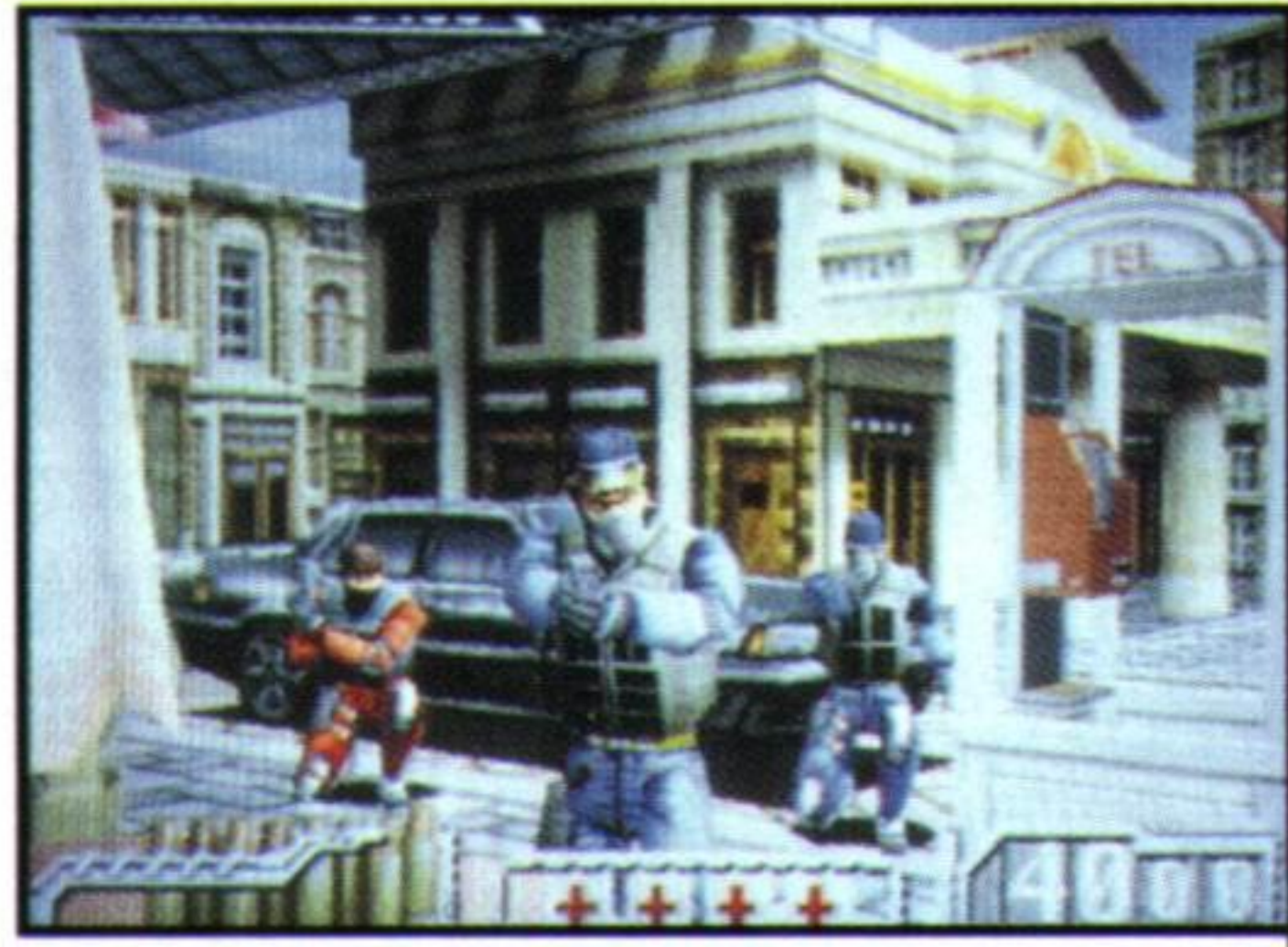
## SUIKODEN 2

**P**ierwsze informacje i screeny z długo oczekiwanej kontynuacji jednego z najlepszych konsolowych RPG. Jak widać grafika tylko częściowo uległa transformacji w trzeci wymiar - tła będą renderowane, zaś postacie pozostaną sprite'ami 2D. Bitwy będą rozgrywane na generowanym w czasie rzeczywistym trójwymiarowym terenie. Niestety, nie wiadomo czy pozostaną bohaterowie z poprzedniej części. Gra pojawi się najpierw w Japonii pod nazwą GENSO SUIKODEN 2, ale na sto procent zostanie też wydana w Europie, podobnie jak poprzedniczka.



## NAMCO: CO DALEJ

**W** chwili gdy czytacie te słowa, TEKKEN 3 w wersji PAL podbija właśnie europejskie rynki. Jest to niewątpliwie najlepszy fighter, w jakiego można zagrać w domu, zaś o palmę pierwszeństwa może rywalizować z nim jedynie VIRTUA FIGHTER 3. Tymczasem producent gry - firma Namco - będąca drugą (zaraz po SquareSoft) co do ważności korporacją piszącą gry tylko na PlayStation podała wreszcie swój japoński line-up na nadchodzący rok. Dominować będą sequele, ale nie zabraknie też zupełnie nowych produktów. Do końca 1998 roku Namco wyda RIDGE RACER 4 (tytuł roboczy, prawdopodobnie będzie to RAVE RACER) - wyścig samochodowy, TALES OF PHANTASIA - nowy RPG oraz tenis SMASH COURT 2. W 1999 roku zobaczymy ACE COMBAT 3 (symulator), POINT BLANK 2 (shooter na pistolet), grę logiczną KONSODATE QUIZ, piłkę nożną z widokiem z oczu zawodnika - LIBERTO GRANDE oraz dwie gry, które nie mają jeszcze tytułów - action RPG i 3D shooter (czyżby wreszcie TEKKEN RPG?!). To na co najbardziej czekamy, czyli TIME CRISIS 2 i SOUL CALIBUR nie zostały jeszcze zaanonsowane w wersji PSX. Niestety, nie znamy nawet przybliżonych europejskich terminów wydawniczych tych gier.



Time Crisis 2 na razie nie dla PSX...

## PLAYSTATION POWER

**P**layStation w dalszym ciągu jest niekwestionowanym liderem zarówno na rynku software'owym, jak i hardware'owym w Europie. Ostatnie dane pokazują, że konsole PSX i N64 sprzedają się w stosunku 4:1, zaś gry na PlayStation obejmują blisko 73% wszystkich konsolowych produktów. Carty na Nintendo 64 to jedynie 17% obrotów, zaś Saturn ze swoimi 4% jest spychany na margines. Tymczasem wiceprezydent SONY Japan, Masayoshi Morimoto ogłosił niedawno, że korporacja spodziewa się w 1998 roku mniejszej o 500 tysięcy liczby sprzedanych konsol w Japonii niż zapowiadane 18,5 miliona sztuk. Z kolei SONY Europe spodziewa się nadwyżki dokładnie o 500 tysięcy, nie podano jednak konkretnej prognozy.

## SK8 IS JUST GR8

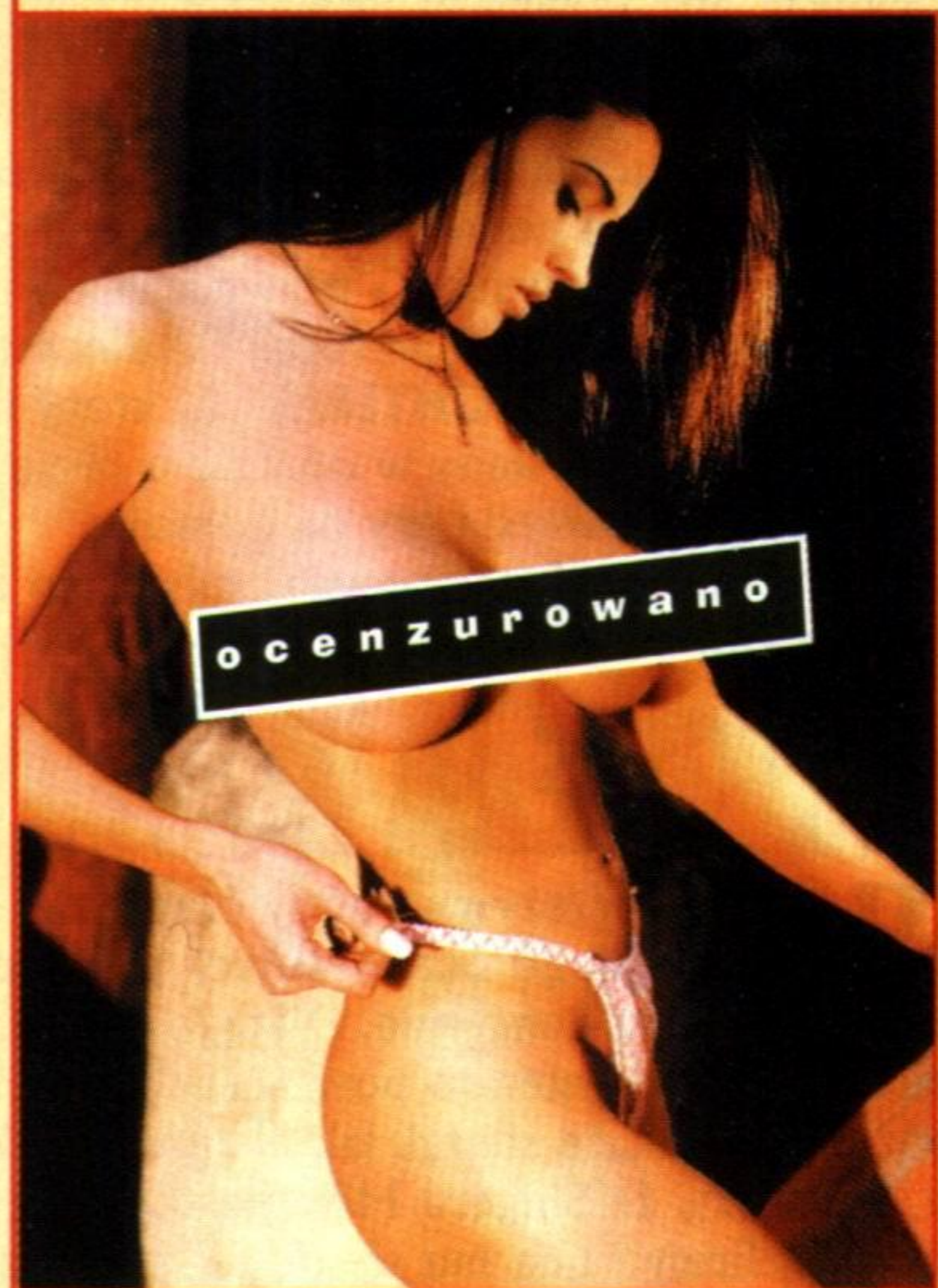
**W** ygląda na to, że ktoś wreszcie dostrzegł sukces automatu TOP SKATER produkcji Segi - szykuje się pierwsza prawdziwa gra skate'owa na PlayStation! W STREET BOARDERS będzie można poszaleć zarówno na ulicy, jak i w specjalnym skate-parku, z rampą halfpipe włącznie. Producentem gry jest mało nam znana japońska firma Micricabin, zaś produkt pojawi się w Japonii w październiku. Jeśli gra będzie dobra, możemy spodziewać się jej premiery w Europie. Będziemy informować na bieżąco.



## TOMB RAIDER NA ZAWSZE...

**W** grudniu Lara Croft po raz kolejny powróci na ekrany naszych telewizorów w trzeciej części swoich pełnych niebezpieczeństw przygód. Mamy pierwszy oficjalny screenshot z gry TOMB RAIDER 3 na PlayStation - jak widać gra pracuje w wysokiej rozdzielczości konsoli (512x384), zaskakuje także wysoki poziom detali. To nie wszystko - w dalszym ciągu trwają prace preprodukcyjne nad przeniesieniem przygód Lary na duży ekran. Ostatnie wiadomości są bardzo ciekawe - podobno Bruce Willis wykupił prawa do filmu specjalnie po to, aby Demi Moore mogła w nim zagrać (jeszcze przed rozpadem ich małżeństwa). Jako kandydatkę do roli Lary podaje się także nieprzeciętnie obdarzoną przez naturę modelkę, Carlę Pivonski. Z innej beczki: koncern SONY jest poważnie zainteresowany kupnem części akcji firmy Eidos Interactive,

Powabna Carla Pivonski - ocenzone w interesie czytelników pisma.



podobno nawet trwają już wstępne rozmowy. Przy okazji dowiedzieliśmy się, że na każdą sprzedaną kopię TOMB RAIDER lub TOMB RAIDER 2 na PC przypadają 3 na PlayStation! Łatwo się domyślić, co może oznaczać wkład finansowy SONY w imperium Eidos - kolejny TOMB RAIDER już tylko w wersji exclusive na PlayStation, lub nawet PlayStation 2. Ciekawe, jak na to zareagują PeCetowcy - w końcu oni też wieszają nad fóżkiem plakaty z Larą...



## NEOGEO POCKET

**M**ylgą na to, że nieśmiertelny GameBoy i nowy GameBoy Color będzie niedługo miał konkurencję na japońskim rynku. Znana do tej pory przede wszystkim z produkcji systemu automatowego NEOGEO i niezliczonej ilości gier 2D firma SNK, zamierza wprowadzić do sprzedaży swoją ręczną konsolkę o nazwie NEOGEO POCKET, która na dwóch alkalicznych bateriach będzie działać nieprzerwanie przez 20 godzin. System będzie kosztował 6800 yenów (ok. 47 dolarów). Pierwsze osiem gier, które pojawią się na rynku to: POCKET FIGHTING SERIES: KING OF FIGHTERS R-1, MELON-CHAN NO SEICHO NIKKI, NEO GEO CUP '98 (piłka nożna), BASEBALL STARS, TENNIS, TSUNAGETE PON (puzzle), SHOGI NO TATSUJIN (logiczna), AND DOKODEMO MAHJANG (logiczna). Oto garść szczegółów na temat specyfikacji technicznej urządzenia:

Procesor: 16 bitowy  
Wyświetlacz: rozdzielczość 160x152, czarno-biały  
RAM: 16 kilobajtów  
Rozmiar: 7.4 x 12.2 x 2.4 cm  
Waga: 130g  
Wbudowane bonusy: kalendarz, zegar, alarm, wyjście na słuchawki, kabel do linkowania oraz (UWAGA!) możliwość łączenia z Dreamcastem (!)



## STREET FIGHTER SAGA

**C**apcom ma bardzo prostą receptę na sukces - wystarczy, że każda nowa gra firmowana ich żółto-niebieskim logo ma coś wspólnego z serią STREET FIGHTER i to automatycznie czyni z niej hit. Jednak w przypadku okupującego właśnie pierwsze miejsca wykazów najpopularniejszych automatów w Japonii, STREET FIGHTER ZERO 3, możemy mówić o pewnej innowacji poglądów. Gra pracuje w oparciu o płytę CPS3, na której hula także STREET FIGHTER 3, a jest to najbardziej zaawansowana architektura automatu przeznaczona do gier 2D. Dodano dwie nowe postacie, zmienił się też trochę combo-system - prawdopodobnie konwersja pojawi się dopiero na Dreamcasta. Co innego STREET FIGHTER EX 2, który to automat jest zbudowany w oparciu o płytę PlayStation i konwersja gry na domową platformę nie powinna sprawiać mistrzom z Capcom kłopotów.



## NADZIEJA W MIYAMOTO

**N**intendo przeżywa trudny okres, zaś ciągłe przesunięcia premier dłużej oczekiwanych gier mogą w fatalny sposób odbić się na koncernie. Dlatego na ostatniej konferencji prasowej boss Nintendo powiedział, że ZELDA 64 nie ulegnie opóźnieniu i ukaże się tak jak planowano, 20 listopada. Dodaj też, iż wierzy, że Shigeru Miyamoto po raz kolejny nie zawiedzie swej firmy i uda mu się dotrzymać przyrzeczenia. Więc Miyamoto po raz kolejny dźwigać będzie ciężar nadziei Nintendo.

## CAPCOM NA N64!

**M**amy dobre wieści dla wszystkich posiadaczy Nintendo 64 - jedna z najlepszych japońskich firm developerskich niedługo wyda pierwszą grę na tę konsolę. Wprawdzie nie będzie to konwersja RESIDENT EVIL, lecz gra logiczna w stylu PUZZLE FIGHTER zatytułowana MAGICAL TETRIS CHALLENGE z gościnnie występującą myszką Miki. Jednak na konferencji prasowej reprezentant Capcom powiedział, że firma pracuje obecnie nad trzema gramami na N64, w tym nad jedną "z zombiakami". RESIDENT EVIL 3 / 4 / 5? A może wreszcie 64-bitowy update starych hitów z automatów i SNES'A - GHOSTS 'N' GOBLINS lub GHOULS 'N' GHOSTS? Musimy poczekać aż ktoś się wygada...



## TOP 10

### Europa - gry

1. BANJO-KAZOOIE ..... Nintendo ..... N64
2. COLLIN MCRAE RALLY ..... CodeMasters ..... PSX
3. PREMIER MANAGER 98 ..... Gremlin ..... PSX
4. GRAN TURISMO ..... Sony ..... PSX
5. WORLD CUP 98 ..... Ea Sports ..... PSX/N64
6. POINT BLANK ..... Namco ..... PSX
7. TOMB RAIDER Platyna ..... Eidos ..... PSX
8. SPICE WORLD ..... Sony ..... PSX
9. DIE HARD TRILOGY Platyna EA ..... PSX
10. GOLDEN GOAL 98 ..... Take 2 ..... PSX

*BANJO niespodziewanie wspiął się na pierwszą pozycję, mimo silnej konkurencji ze strony wspaniałego COLLIN'A. Zaraz za nimi PREMIER MANAGER '98, którego obecność w top-10 można usprawiedliwić olbrzymią bazą posiadaczy PSX w Anglii. Debiutuje shooter na pistolet Namco - POINT BLANK.*

### Japonia - gry

1. BRAVE FENCER MUSASHI ... Squaresoft ..... PSX
2. F-ZERO X ..... Nintendo ..... N64
3. XI ..... Sony ..... PSX
4. ART TRUCK BATTLE ..... Human ..... PSX
5. DEEP FEAR ..... Sega ..... SAT
6. ISS PRO - WORLD CUP '98 . Konami ..... PSX/N64
7. TOKIMEKI NO HOUKAGO Konami ..... PSX
8. DOUBLE CAST ..... Sony ..... PSX
9. CHORO-Q 64 ..... Takara ..... N64
10. PARAPPA THE RAPPER ..... Sony ..... PSX

*Demo FF8 obecne w pudełku z BRAVE FENCER MUSASHI zrobiło swoje. XI to gra logiczna, DEEP FEAR to przygodówka a'la RESIDENT EVIL. Dalej typowe japońskie gierki - symulator partnerki TOKIMEKI, gra decyzyjna DOUBLE CAST, wyścigi maluchów CHORO-Q 64 i nieśmiertelny PARAPPA.*

### Japonia - automaty

1. STREET FIGHTER ZERO 3 ... Capcom ..... Fight
2. DAYTONA USA 2 ..... Sega ..... Race
3. KING OF FIGHTERS 98 ..... SNK ..... Fight
4. TIME CRISIS 2 ..... Namco ..... Shoot
5. STREET FIGHTER EX 2 ..... Capcom ..... Fight
6. SEGA RALLY 2 ..... Sega ..... Race
7. DENSHA DE GO 2 ..... Taito ..... Symul
8. VIRTUAL ON 2 ..... Sega ..... Fight
9. PSYCHIC FORCE 2012 ..... Taito ..... Fight
10. VIRTUA STRIKER 2 '98 ..... Sega ..... Sport

*SOUL CALIBUR jeszcze nie zadebiutował w salonach. Jak zwykle mieszanka racerów i fighterów, w tym aż dwa STREET FIGHTERY. SEGA ma aż 4 automaty w top-10, zobaczymy co będzie, gdy pokaże się SPIKEOUT. Z kolei DENSHA DE GO 2 to sequel symulatora pociągu. Żółci bracia są jednak dziwni.*



**LICOMP**  
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

**LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA Sp. z o.o.,**  
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa,  
tel./fax (0-22) 642-81-65, (0-22) 642-99-21

Autoryzowany partner Sony PlayStation.  
Partner handlowy firm: GT Interactive, Take 2, Europress, Gremlin,  
Activision, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

**GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION - HURT, DETAL, SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**

Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad,  
a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.

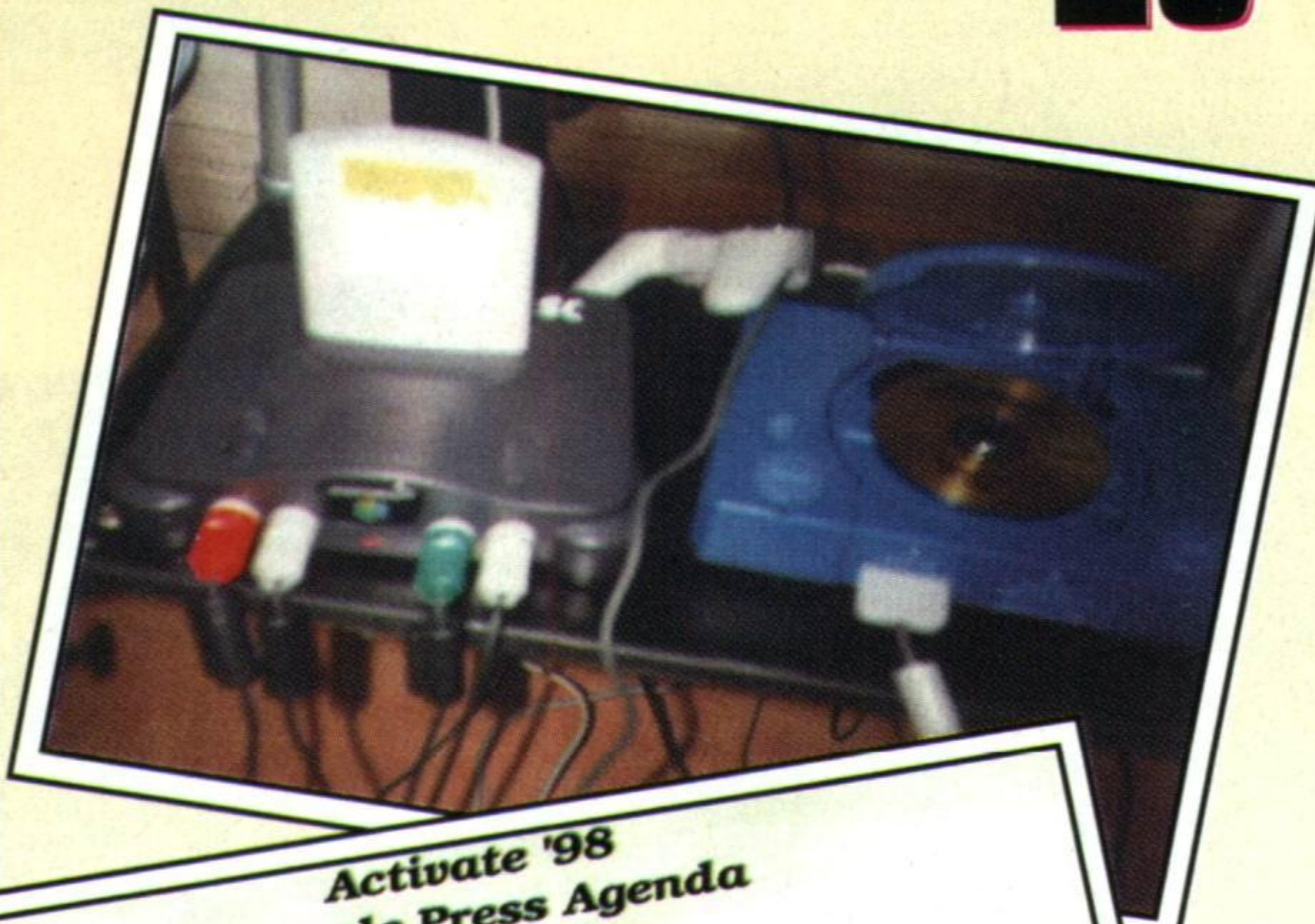
Wszelkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.





# Activate '98

## 29-31 lipca, Dublin, Irlandia



**Jako jedyny magazyn konsolowy z Polski zostaliśmy zaproszeni przez firmę Activision na specjalną prezentację jej najnowszych produktów do Irlandii, w milej atmosferze zamku Luttrellstown położonego nieopodal Dublina. Oto pełna relacja z wydarzenia.**

Na początku kilka słów wyjaśniających ideę tego spotkania. Jak zapewne wiecie, co roku we wrześniu w Londynie ma miejsce show ECTS, będący największą europejską wystawą poświęconą graniu. ECTS jest ogromny, liczba firm wystawiających tam swoje produkty równa się kilku setkom i jak łatwo się domyślić, odwiedzający wystawę dziennikarze mają umówione spotkania średnio co 30 minut. W tłoku, zamieszaniu i hałasie trudno jest dobrze przyjrzeć się wszystkim nowym produktom. Activision spróbował więc czegoś innego - szefowie firmy zdecydowali, że nie będą wystawiać się na ECTS, a zamiast tego zorganizują właśnie Activate, gdzie przez trzy dni zaproszeni dziennikarze będą przyglądać się tylko ich produktom. Doskonała myśl, zwłaszcza, że podobno zorganizowanie Activate kosztowało firmę mniej, niż stoisko na ECTS (ok. miliona dolarów). Zakwaterowano nas w pięciogwiazdkowym hotelu, z którego na wszystkie spotkania, obiady i kolacje woził nas specjalny autokar. Plan Activate wyglądał następująco - pierwszy dzień na zabawę, drugi na pracę i trzeci na powrót do domu. Podczas drugiego dnia zostały nam zaprezentowane wszystkie gry, które

Activision wyda do końca roku w Europie, a o naszych wrażeniach możecie przeczytać na kilku następnych stronach.

Warto jeszcze wspomnieć, że każdą z gier prezentował jej producent, a więc osoba potrafiąca bez problemu odpowiedzieć na wszystkie pytania natrętnych dziennikarzy oraz to, że wszystkie gry pokazywane były w zabytkowym zamku. Wyobraźcie sobie utrzymaną w XVIII-wiecznej konwencji zamkową bibliotekę, na środku której stoi sobie 28-calowy telewizor i konsola. Wrażenie było naprawdę imponujące i pewnie o to chodziło organizatorom.

Activision zadbało także o inne atrakcje. Zwiedziliśmy między innymi wytwórnię whisky (oczywiście z obowiązkową degustacją), zjedliśmy lunch w klubie golfowym, poznaliśmy niejednego nocny klub w Dublinie (irlandzkie dziewczyny są miłe i otwarte), a jak wiadomo kluby na Wyspach są najlepsze na świecie. Otrzymaliśmy także "zestawy pierwszej pomocy", na które składały się: kajdanki, prezerwatywa, Alka-Seltzer, Red Bull i Viagra.

Oto wnioski z wyjazdu: a) APOCALYPSE i TENCHU są wspaniałe, b) mieszkańcy Wysp Brytyjskich potrafią wypić konkretną liczbę kufli piwa, c) irlandzkie narodowe ciasto, składające się (chyba) z mielonego chleba z orzechami jest obrzydliwe, d) irlandzka whisky jest trzy razy destylowana (szkocka - 2 razy, amerykańska tylko raz) przez co ma niepowtarzalny smak i aromat, e) redaktor naczelny pisma PC GAMER UK chodzi w podartej koszulce z dziurami na plecach, f) w irlandzkich kinach grają Godzillę od początku wakacji.

Gulash

### Activate '98 Console Press Agenda

<b>Wednesday, July 29</b>		Meet in hotel lobby. Dinner in town. Dress is casual.
7:30 pm -		
<b>Thursday, July 30</b>		Meet in hotel lobby for bus transport to Castle
10:40 am -	11:50 am	Bob Dewar, Sr. Vice President International, remarks
11:40 am -	12:30 pm	Console Session 1
11:50 am -	12:30 pm	Console Session 2
12:30 pm -	1:10 pm	Lunch
1:10 pm -	2:10 pm	Console Session 3
2:10 pm -	2:50 pm	Console Session 4
2:50 pm -	3:30 pm	Coffee
3:30 pm -	3:45 pm	Console Session 5
3:45 pm -	4:25 pm	Console Session 6
4:25 pm -	5:05 pm	Transportation will be provided to hotel and airport.





# X-Men

Developer:

**Syrox**

Platforma:

**PlayStation**

Termin:

**Lato '99**

**Z**aprezentowano nam bardzo wczesną wersję tego produktu, która jednak wyglądała nadzwyczaj porządnie i obiecująco. Naturalnie w planowanym na wakacje '99 roku trójwymiarowym mordobiciu wystąpią wszystkie znane z komiksu tytułowe postacie głównych bohaterów, ale nie tylko - autorzy stawiają na rzadko rozwijany do tej pory kierunek niehumanoidalnych zawodników (jak ten, którego widać na screenie). Także fabuła ma być ciekawa i bazowana na serii komiksowej "Age of Apocalypse", w której zmianie uległo nie tylko czasowe kontinuum, ale także i charakterystyka bohaterów. Wolverine, Iceman i inni X-MEN mają teraz problemy z własną tożsamością i nie bardzo wiedzą, po której stronie - zła czy dobra - stanąć. Oprócz tego typowe dla takiego produktu elementy - combosy, supercombosy, combo-breakery, countery, reverseale.



# Asteroids

Developer:

**Quickdraw**

Platforma:

**PlayStation**

Termin:

**Listopad**

**C**hyba wszyscy zetknęli się kiedyś z którąś z wielu starszych wersji, bądź z wieloma klonami i modyfikacjami tej wyprodukowanej chyba na wszystkie możliwe platformy sprzętowe gry. I tym razem nie będzie przełomu - w najnowszym, w pełni trójwymiarowym ASTEROIDS wszystko sprowadza się po raz kolejny do niszczenia wielkich asteroidów w przestrzeni kosmicznej. Oczywiście, nie obejdziesz się bez oprawy na miarę XXI wieku - począwszy od doskonałej grafiki, płynnej animacji i cudownych efektów świetlnych, aż po dudniącą i pulsującą techniczną muzykę dobiegającą z głośników. Mimo tego autorzy głęboko podkreślali chęć jak najwierniejszego oddania oryginalnego pomysłu, który zyskał przecież miliony zwolenników na całym świecie. W tym celu pozbyli się wszystkich niedorzecznych pomysłów, jakie wcześniej przyszły im do głowy (widok z kabiny czy wielopłaszczyznowy trójwymiar) i postawili wyłącznie na miodność.



# T'ai Fu

Developer:

**Dreamworks**

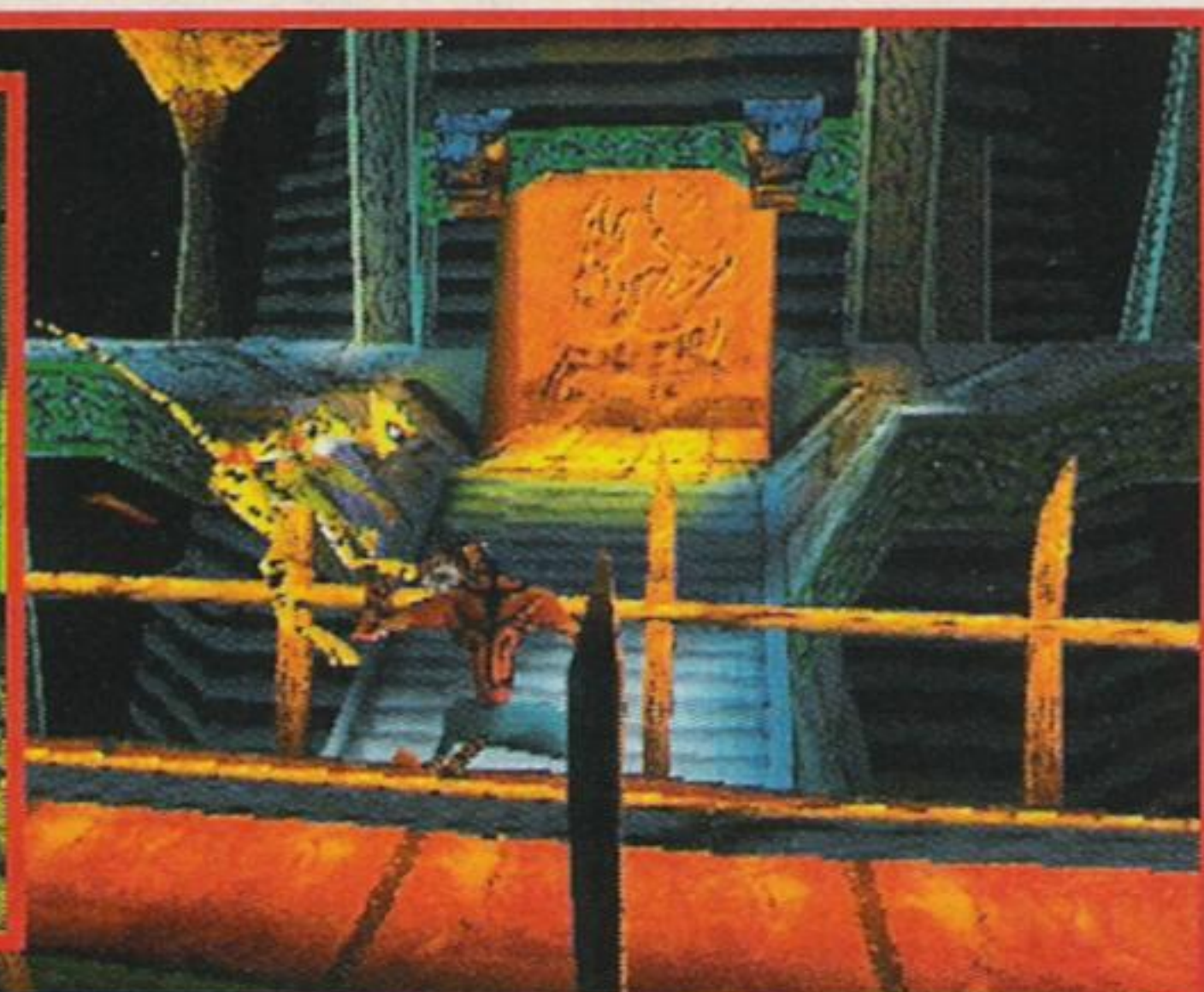
Platforma:

**PlayStation**

Termin:

**Październik**

**O**pracowywana przez należącego do Stevena Spielberga team Dreamworks i bazująca na trójwymiarowym engine z THE LOST WORLD gra T'AI FU została przez autorów określona jako połączenie najlepszych cech CRASH BANDICOOT i FIGHTING FORCE. Gracz wciela się w postać chińskiego tygrysa, który będzie musiał przeciwstawić się okrutnemu smokowi pustoszącemu kraj. Aby stać się prawdziwym wojownikiem T'ai będzie musiał nauczyć się od starych mistrzów wielu stylów walki. W tym celu odwiedzi blisko 20 klanowych osad, w których na drodze do pozyskania nowych skillz staną przedstawiciele gatunków zwierząt praktykujących te style - na przykład małpy, modliszki, żurawie. Do opanowania będzie blisko 100 technik, które pomogą w walce ze smokiem. Gra wygląda bardzo ładnie - jedynie systemowi sterowania przydałoby się nieco poprawek.





# Tenchu: Stealth Assassins

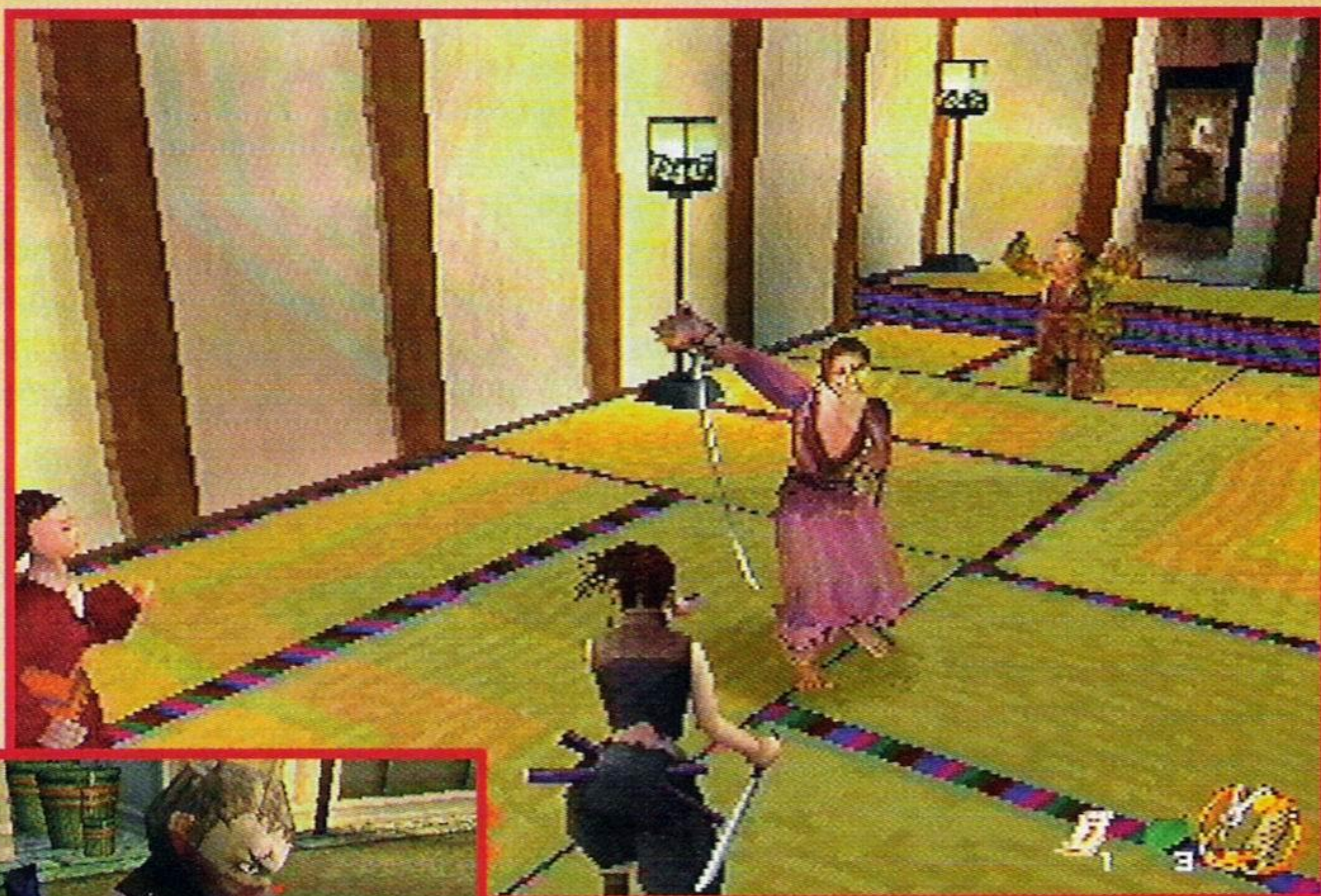
Developer:  
**Sony Japan**

Platforma:  
**PlayStation**

Termin:  
**Październik**

**J**uż niedługo ukaże się europejska wersja tego arcyciekawego symulatora wojownika ninja z podtytułem STEALTH ASSASSINS. W stosunku do wersji japońskiej pojawi się nieco zmian, jak na przykład dwa duże, dodatkowe poziomy (w sumie będzie ich 10), kilka nowych rodzajów przeciwników, nowe bronie (noże zamiast gwiazdek shuriken) i bonusy. Będzie także zupełnie nowe, przygotowane dla potrzeb tej wersji zakończenie gry. Przede wszystkim jednak poprawie uległa szata graficzna gry, animacja oraz efekty świetlne. Także

inteligencja sterowanych przez konsolę strażników nie pozostawia już wiele do życzenia - raz zauważony ninja nie zostanie pozostawiony samemu sobie. To uczyni rozgrywkę o wiele trudniejszą i bardziej wymagającą, co powinno zadowolić wszystkich graczy uwielbiających wyzwania. Cudowna muzyka, obłądna tematyka i niesamowity japoński klimat tworzą z TENCHU jeden z tytułów, na które warto zwrócić uwagę.



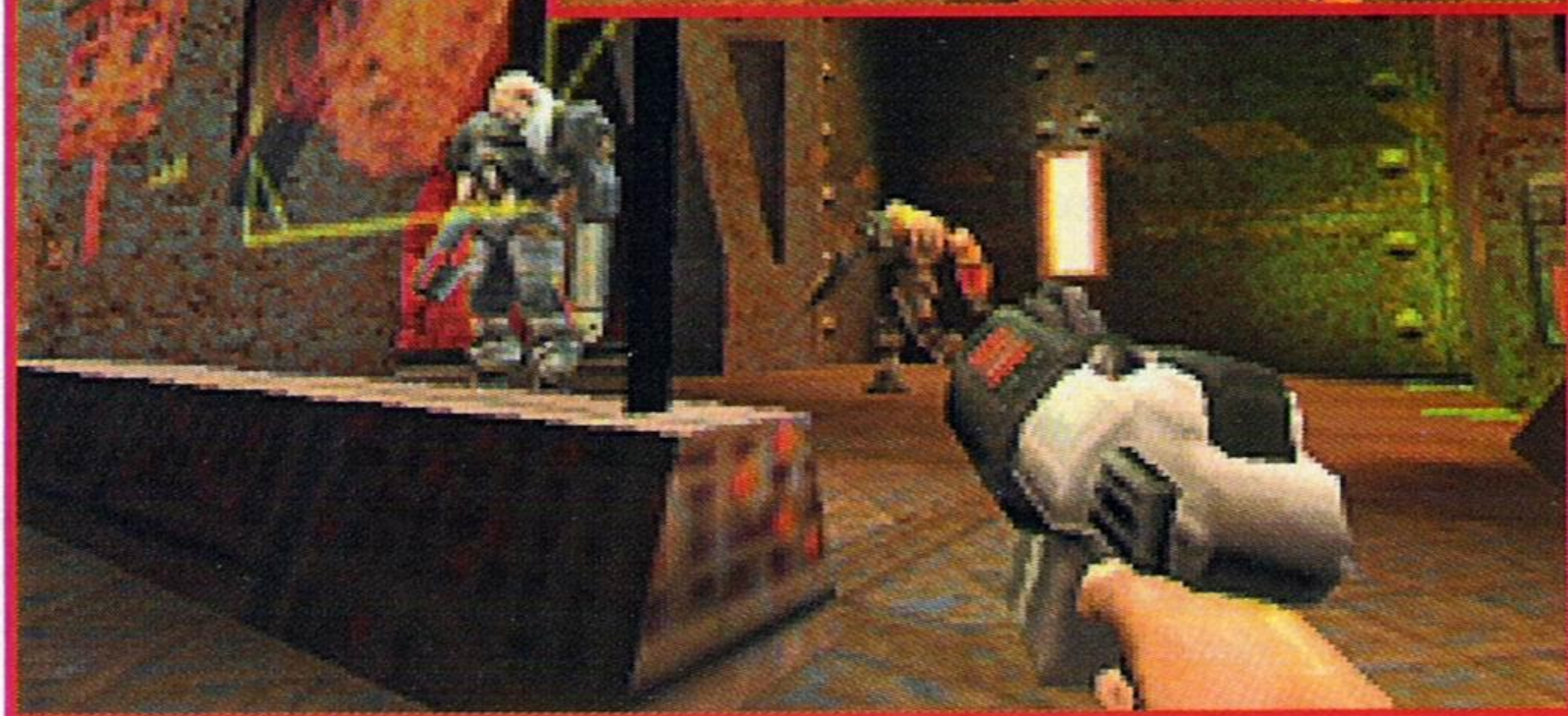
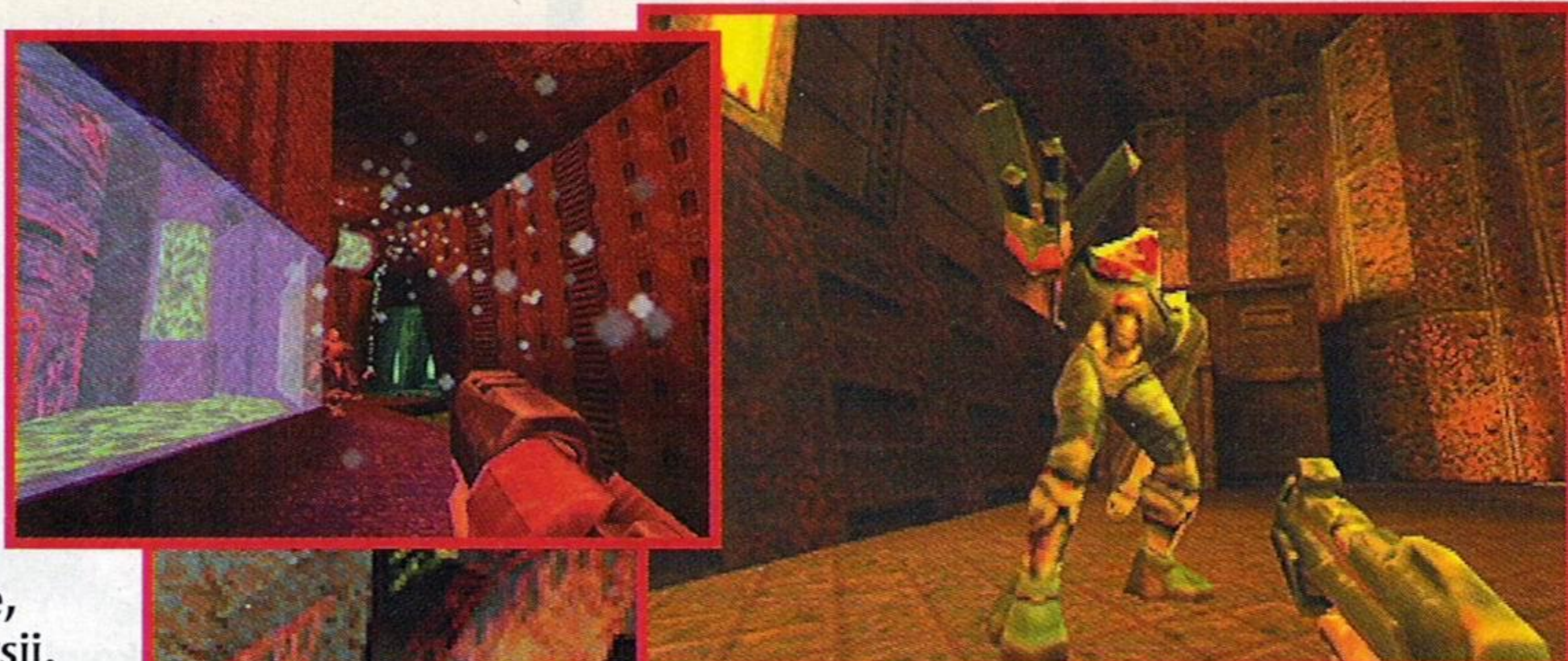
# Quake II

Developer:  
**Camden**

Platforma:  
**PlayStation,  
Nintendo 64**

Termin:  
**Grudzień**

**Q**UAKE 2 na PlayStation stał się faktem! Choć gra pracuje w niskiej rozdzielczości, stale trzyma 30 fps i wygląda nawet lepiej niż na PC bez akceleratora 3D! Przy konwersji zastosowano engine z gry SHADOW MASTER, zaś rad i sugestii udzielał sam John Carmack - główny guru z Id Software, który ściśle kontroluje jakość konwersji. W grze mają znaleźć się wszystkie poziomy i przeciwnicy z wersji PC oraz dodatkowo cały Mission Pack #1. Autorzy myślą też o oprogramowaniu botów do deathmatch'a. Będzie naturalnie obsługa Dual Shocka oraz tryb multiplayer dla 2 osób na split-screenie. Nie będzie za to obsługi kabla link oraz myszy. Q2 na Nintendo 64 prezentuje się podobnie do pierwszej części, z tym, że poprawie uległa płynność animacji w przygotowanym z myślą nawet o 4 osobach trybie deathmatch.





Sony PlayStation Nintendo 64  
GameBoy PC CD gry programy  
akceleratory joysticki głośniki  
karty pamięci pady kierownice  
myszy pistolety przejściówki  
analogi kable rozszerzenia raty  
komputery filtry dual shock hi-  
res... dane... dane... dane...  
nadmiar informacji...

**SPOKOJNIE**

**MediaSoft**

*Pomożemy dokonać właściwego wyboru*

**MediaSoft** 00-576 Warszawa ul. Marszałkowska 28 (obok kina Luna) tel. (0-22) 628-52-69



# Apocalypse

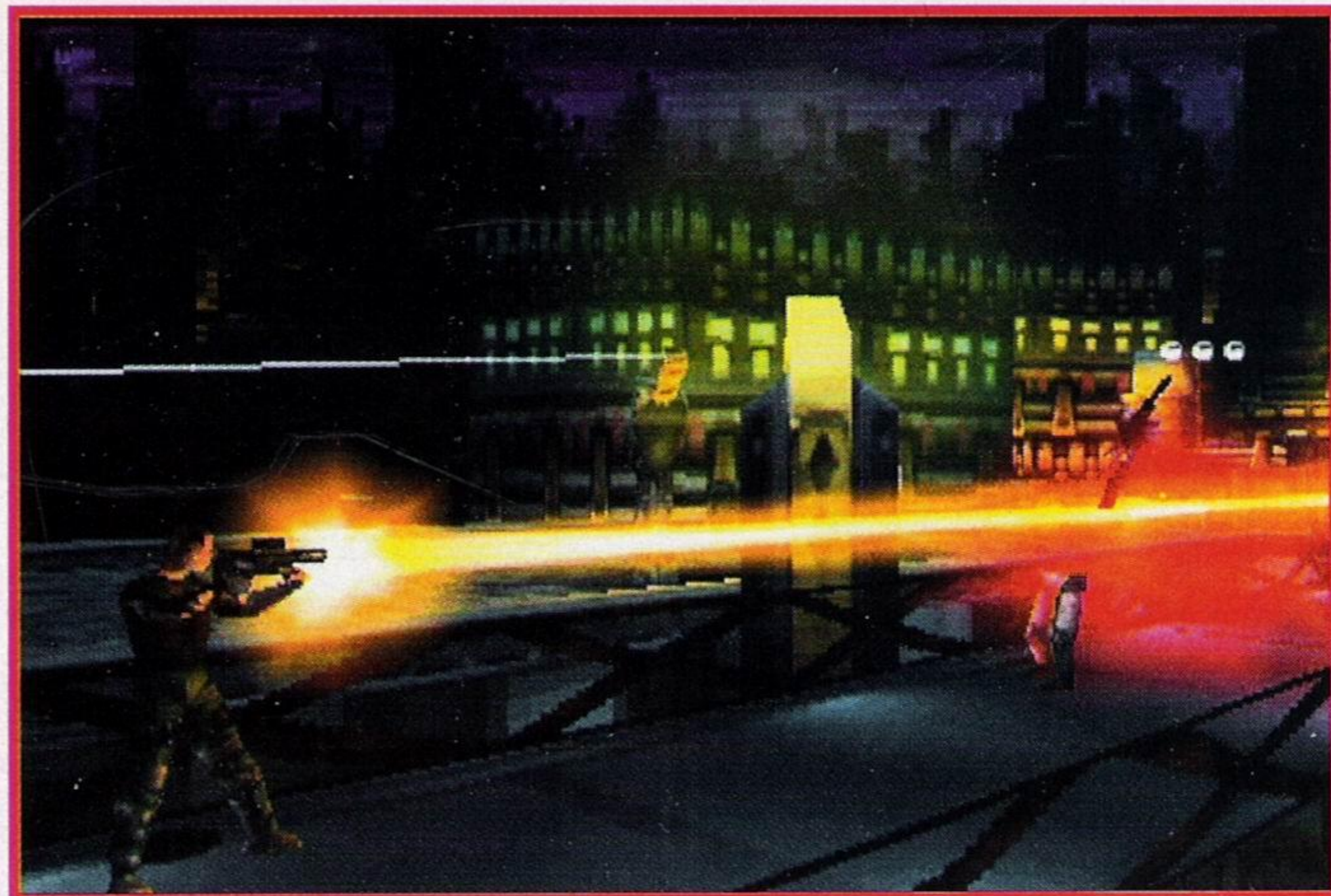
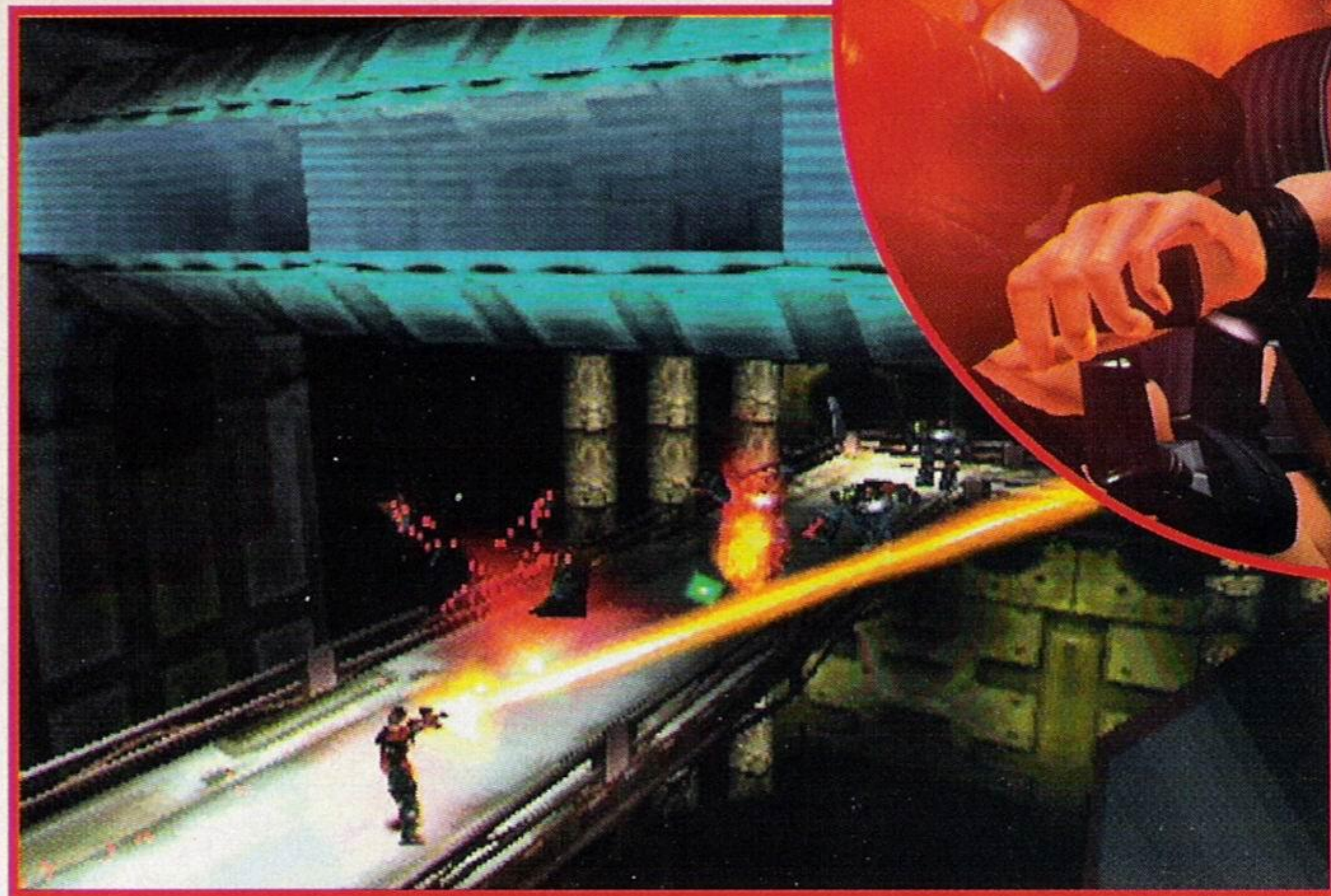
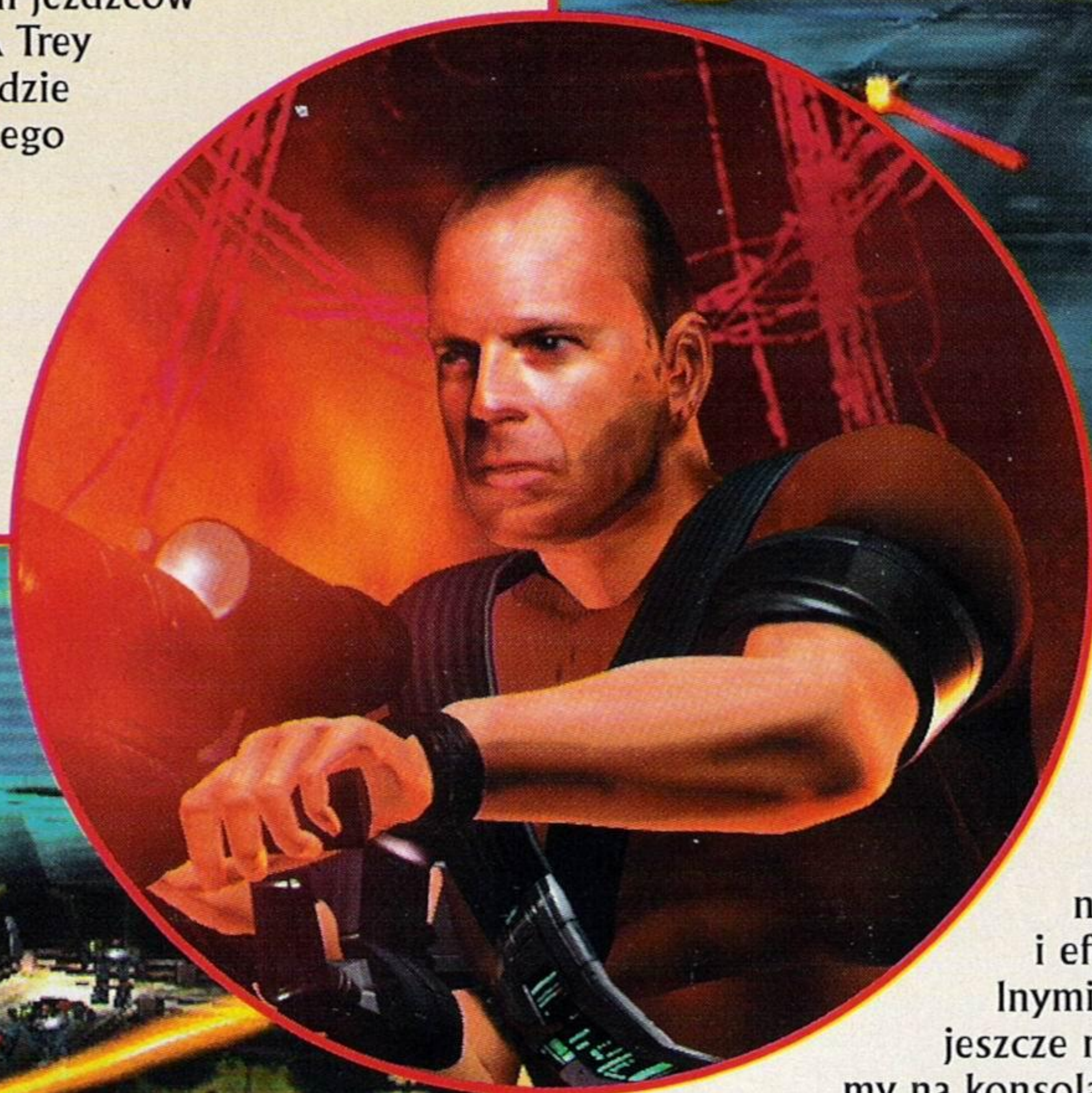
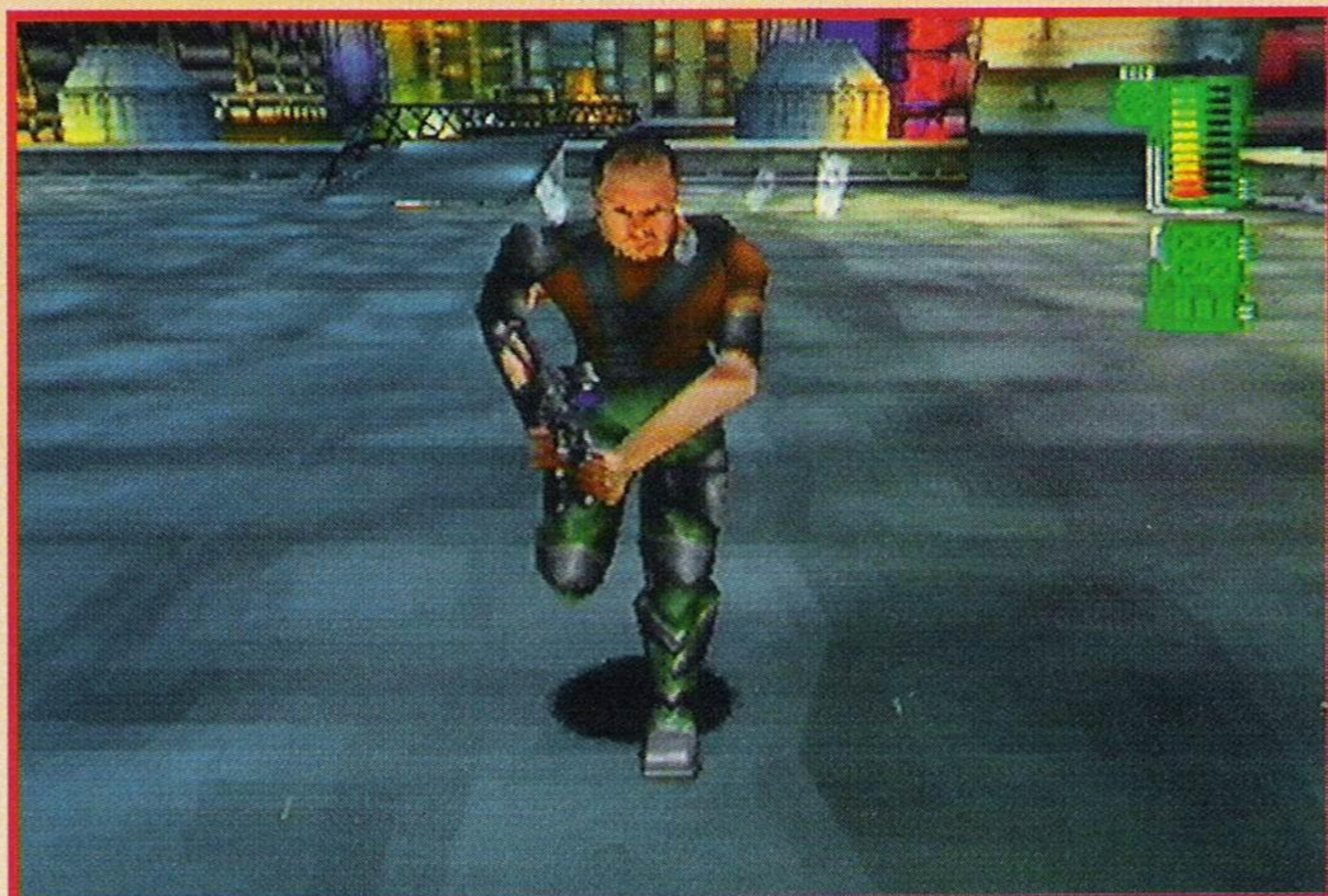
Developer:  
**Neversoft**

Platforma:  
**PlayStation**

Termin:  
**Listopad**

**J**eszcze pół roku temu przyszłość tej gry wydawała się być niepewna - była po prostu słaba i nieciekawa. W międzyczasie firma Activision zwolniła poprzedni zespół i zleciła opracowanie gry zespołowi Neversoft, znanemu między innymi ze świetnej konwersji MDK na PlayStation. Od tego czasu gra zmieniała się w całkowicie inny produkt, na który czekamy zacierając ręce. Wreszcie pojawi się totalny, 32-bitowy shooter, który ma szansę posłać CONTRĘ do przysłowiowego lamusa. I co więcej, głównym bohaterem będzie nie kto inny, tylko sam Bruce Willis. Aktor został cyfrowo zeskanowany na wszystkie możliwe sposoby i nagrał dla potrzeb gry ponad 1000 linijek mówionego tekstu.

Bruce wcieli się w postać Trey'a Kincaide'a. Akcja przeniesie gracza do mrocznej i ciemnej przyszłości, gdzie religia i nauka stały się fundamentami, na których funkcjonuje społeczeństwo. Przywódca kultu, prorok Reverend planuje doprowadzić do końca świata przez sprowadzenie z odmętów piekła czterech jeźdźców Apokalipsy. A Trey oczywiście będzie starał się do tego nie dopuścić, rzucając się do walki z hordami wyznawców fałszywego proroka.



Na pierwszy rzut oka APOCALYPSE przypomina nieco ONE, napompowane supergrafiką i efektami świetlnymi, których jeszcze nie widzieliśmy na konsolach (polygonalny miotacz ognia!). Gracz będzie zmuszony do palenia, mordowania i niszczenia wszystkiego, co spotka na swej drodze. Gra jest bardzo płynna i superszybka - dokładnie taka, jaka powinna być nowoczesna strzelanina.

Jednym z najciekawszych patentów jest system sterowania. Pierwsza z analogowych gałek kontroluje ruch, a druga kierunek strzelania - reszta znajduje się pod przyciskami R i L. Co ciekawe, strzelać można praktycznie wszędzie dookoła, a nie tylko co 45 stopni. Lekki autotarget pomaga czasem namierzyć cele i czyni życie gracza nieco łatwiejszym. Bardzo podoba nam się praca kamery, która często obraca się i wariuje tworząc niepowtarzalne widowisko, które w połączeniu z intensywną akcją może zaowocować jedną z najlepszych gier zręcznościowych w tym roku.

I jeszcze coś - Trey Kincaide ma naprawdę twarz, głos i ruchy Bruce'a Willisa - przysięgamy!



■ WYDAWCA: SQUARESOFT ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: NIEZNANY

# Front Mission Alternative

**Pytanie: co otrzymamy łącząc moc olbrzymich mechów z talentem twórców ze SquareSoft? Odpowiedź: taktyczno-zręcznościowy przykład japońskiego geniuszu.**

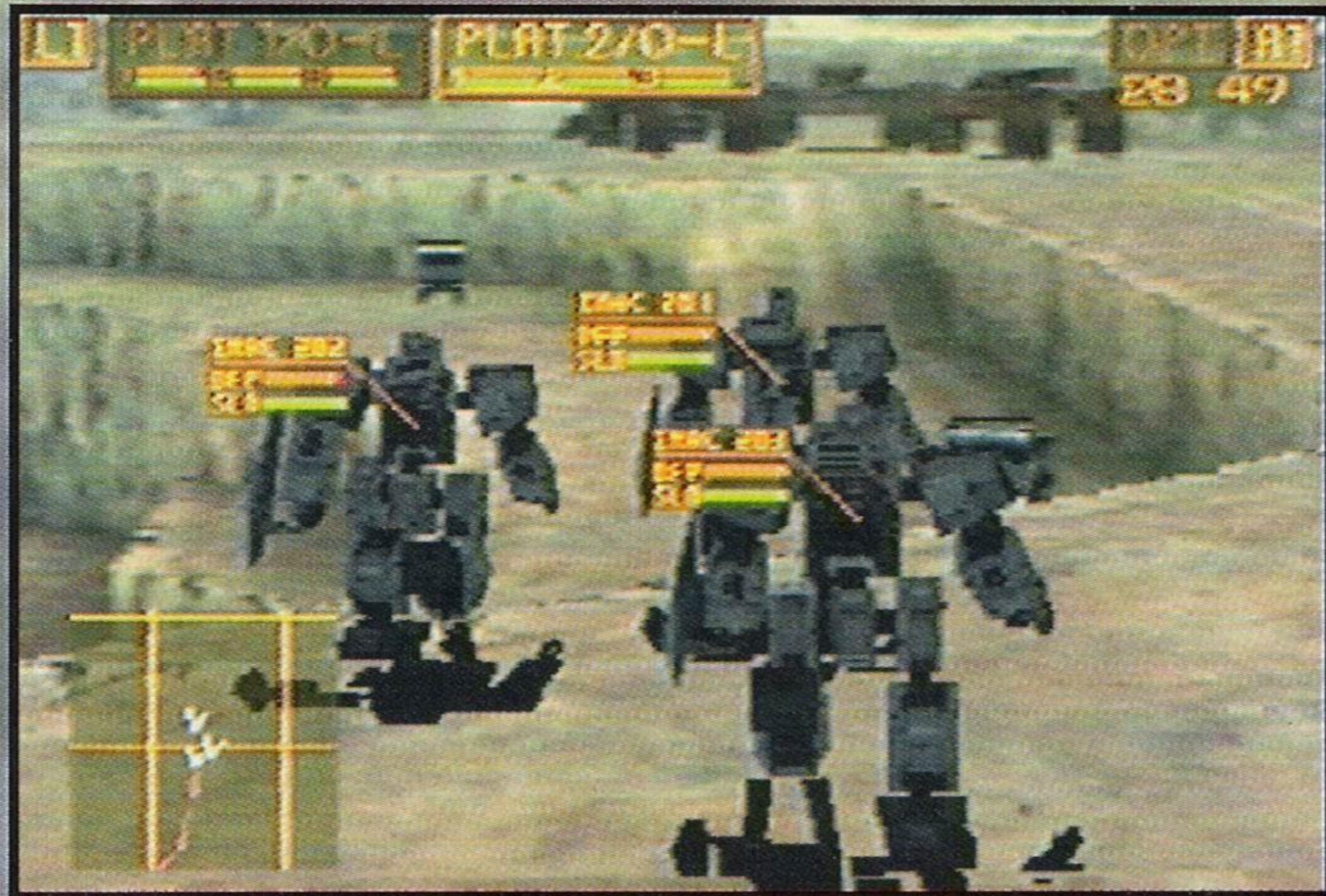
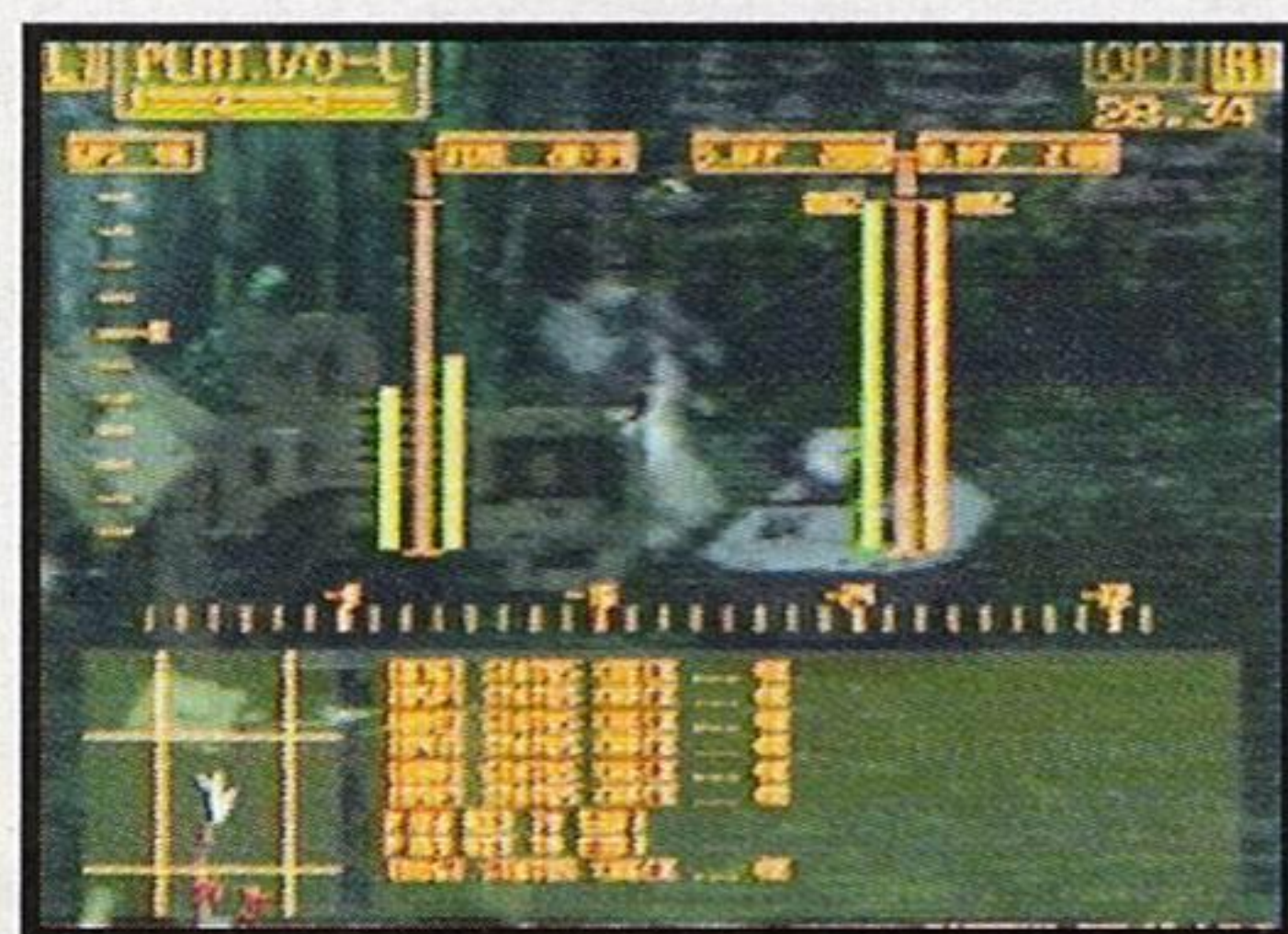
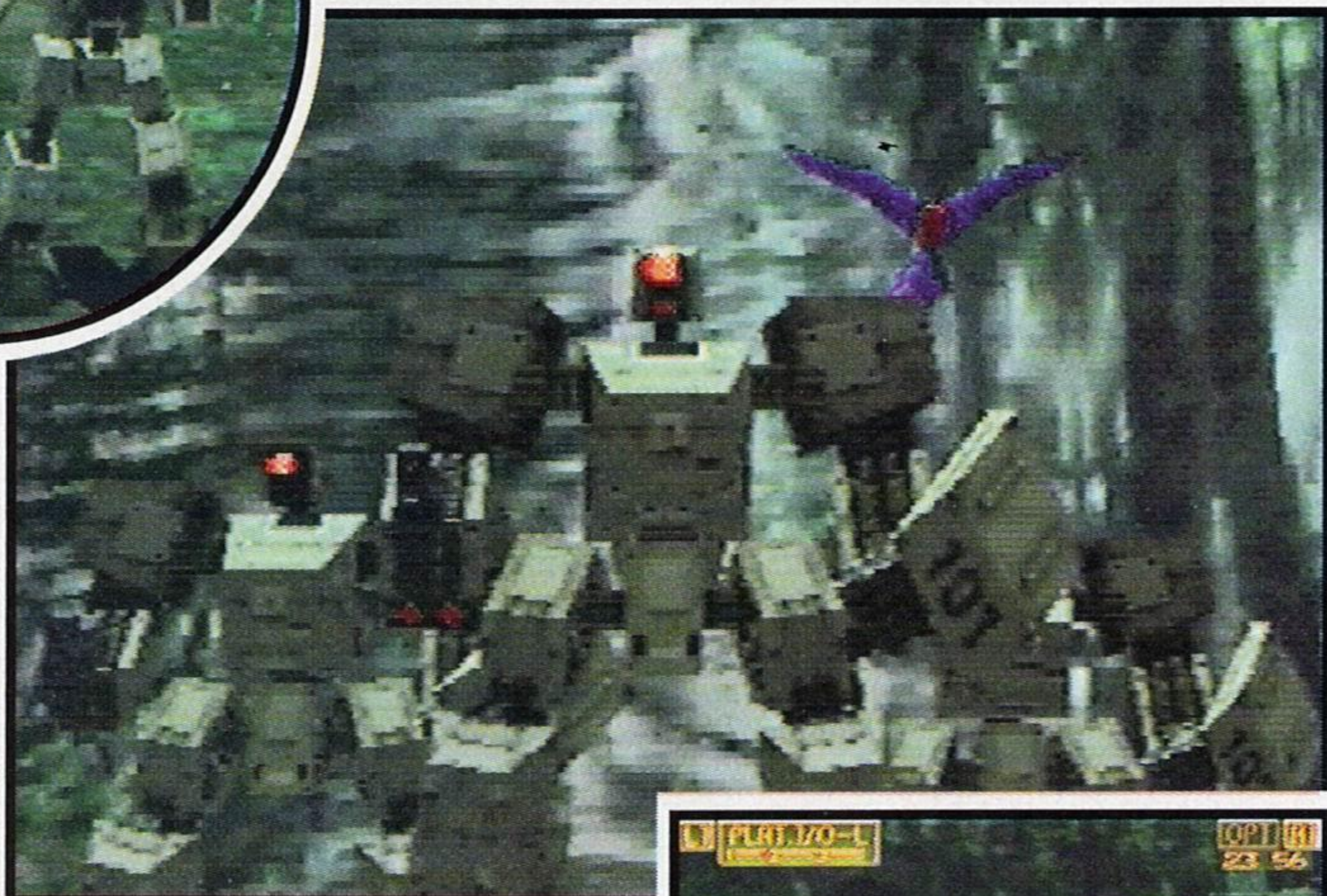
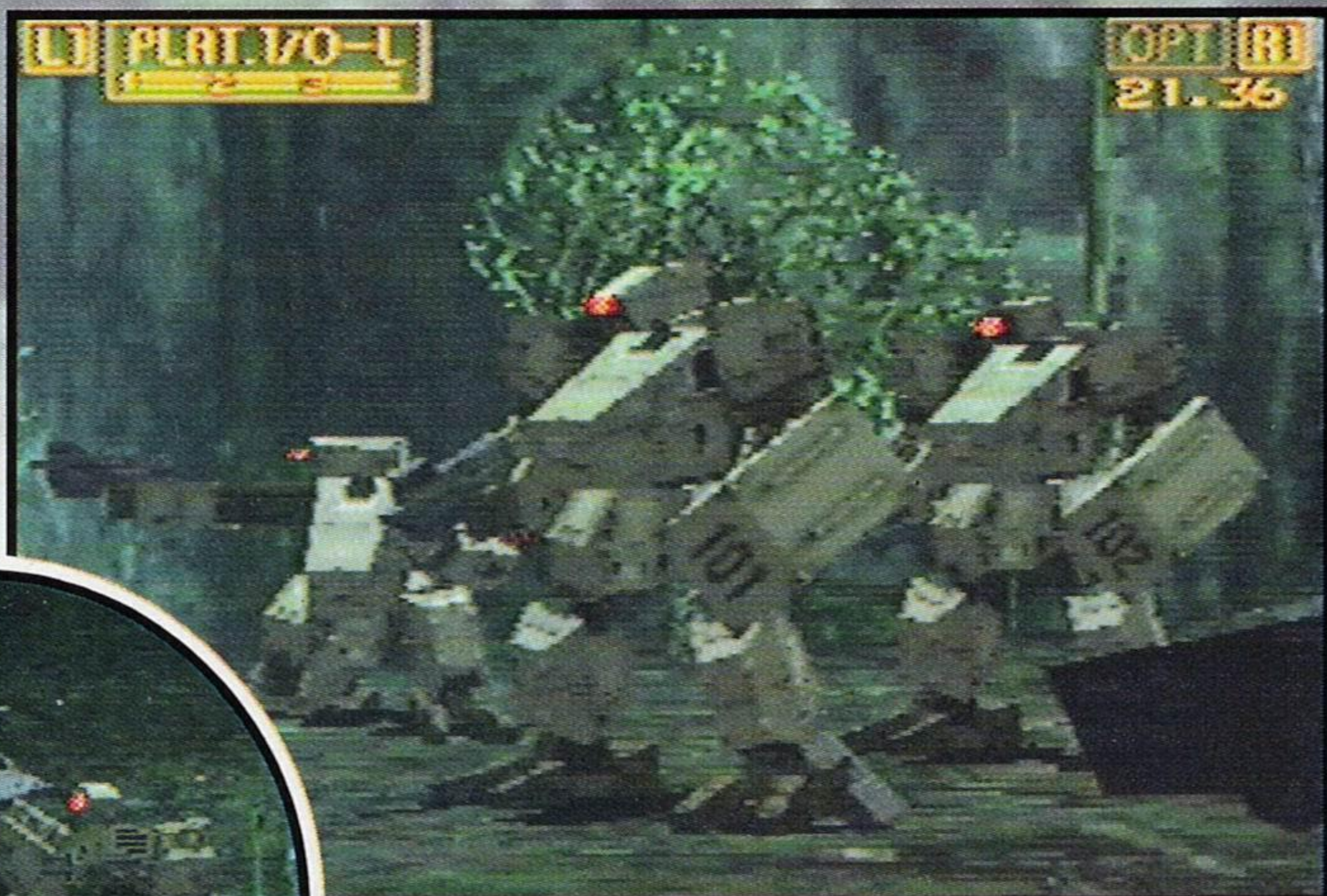
**W** zasadzie można nas posądzić o bardzo duże faworyzowanie tej firmy. Prawie każdy jej nowy produkt jest przez nas eksponowany, wynoszony na piedestał i obsypywany zachwytaami, a sama firma doczekała się nawet własnej rubryki. Cóż - zdajemy sobie z tego sprawę. Ale nie zmienia to faktu, że Square jest najlepszą firmą robiącą gry PSX-owe. Co więcej - niegdyś zajmująca się tylko wydawaniem RPG-ów firma, nie dość, że zdominowała rynek gier spod tego właśnie znaku, to jeszcze powoli acz systematycznie wkłada się na pozostałe. Przykłady - mordobicie EHRGEIZ ONE, shooter EINHANDER oraz zbliżający się action RPG BRAVE FENCER MUSASHI są tego doskonałymi przykładami. A FRONT MISSION ALTERNATIVE dobitnie pokazuje, że i rynek PSX-owych RTS-ów nie może czuć się już dłużej Squareodporny. Oczywiście możnaby w tym momencie rozpocząć dyskusję czy takowy rynek w ogóle na PSX-a istnieje, ale nie czepiajmy się szczegółów.

Zair. Rok 2034. Cały kraj targany jest wewnętrznymi niepokojami - powstanie mające na celu obalenie obecnych władz powoli zaczyna zataczać coraz szersze kręgi. Wydaje się, że widmo niepokoju rozprzestrzeni się na całą Północną Afrykę... Ale w tym momencie wkracza gracz i nie pozwoli aby apokaliptyczna wizja Squaremanów stała się rzeczywistością. Czyli - czas zmasakrować kilku afrykańskich rebeliantów. Cała gra podzielona jest na dwa etapy - bazę oraz teren akcji. Baza to miejsce, gdzie dobrotliwy dowódca wydaje rozkazy oraz określa jasno cele misji (które za chwilę posłusznie wykona gracz). W zależności od dyrektyw należy odpowiednio przygotować

swoich metalowych pupili... Napisałem już, że w grze dowodzi się grupą mechów? Nie? OK. W grze dowodzi się grupą mechów. Przygotowanie blaszaków sprowadza się do przyznania im odpowiedniego uzbrojenia (standardowego oraz specjalnego) i dostrojenia kamuflażu do terenu działań Zważywszy, że tereny są dosyć różnorodne - od pustyni i dżungli po miasta i porty, toteż i rodzaju kamuflażu nie można nie doceniać. Bo w zasadzie głupio jest wyskakiwać w środek dżungli w strojach, jakie stosowali chłopcy generała Schwarzkopffa podczas Pustynnej Burzy... Natomiast teren akcji to miejsce, gdzie rozważny i przebiegły dowódca oddziału (Ty), dowodzi grupą średnio

rozgarniętych, acz ślepo posłusznych mechów (Twoje mechy) tak, aby w efektywny i bezstresowy sposób rozwalić siły (nie Twoje mechy) przeciwnika.

Wszystkie polecenia wydawane grupie albo grupom (w zależności od misji) mechów dokonywane są na specjalnej mapie. Gracz właściwie ogranicza się do wyznaczenia marszruty swoich oraz celów ataku. Można też ustawiać sposób zachowania poszczególnych mechów, przestawiać się na widok z ich oczu, ale samemu postrzelać się nie da. Na początku wydaje się to bardzo irytujące - widzi się tylko jak mechy wykonują rozkazy bez jakiegokolwiek własnej inicjatywy, ale z czasem zaczyna się czuć ten klimat. I nacisk na element strategiczny. Cała oprawa gry jest bardzo dobra, ale czego innego można się spodziewać po Square. Mechy są ślicznie animowane, wszystkie z ponad 30 scenerii są bardzo ładne, eksplozje - jak trzeba, a dźwięk i muzyka tylko dopełniają obrazu. Cóż. To Square.

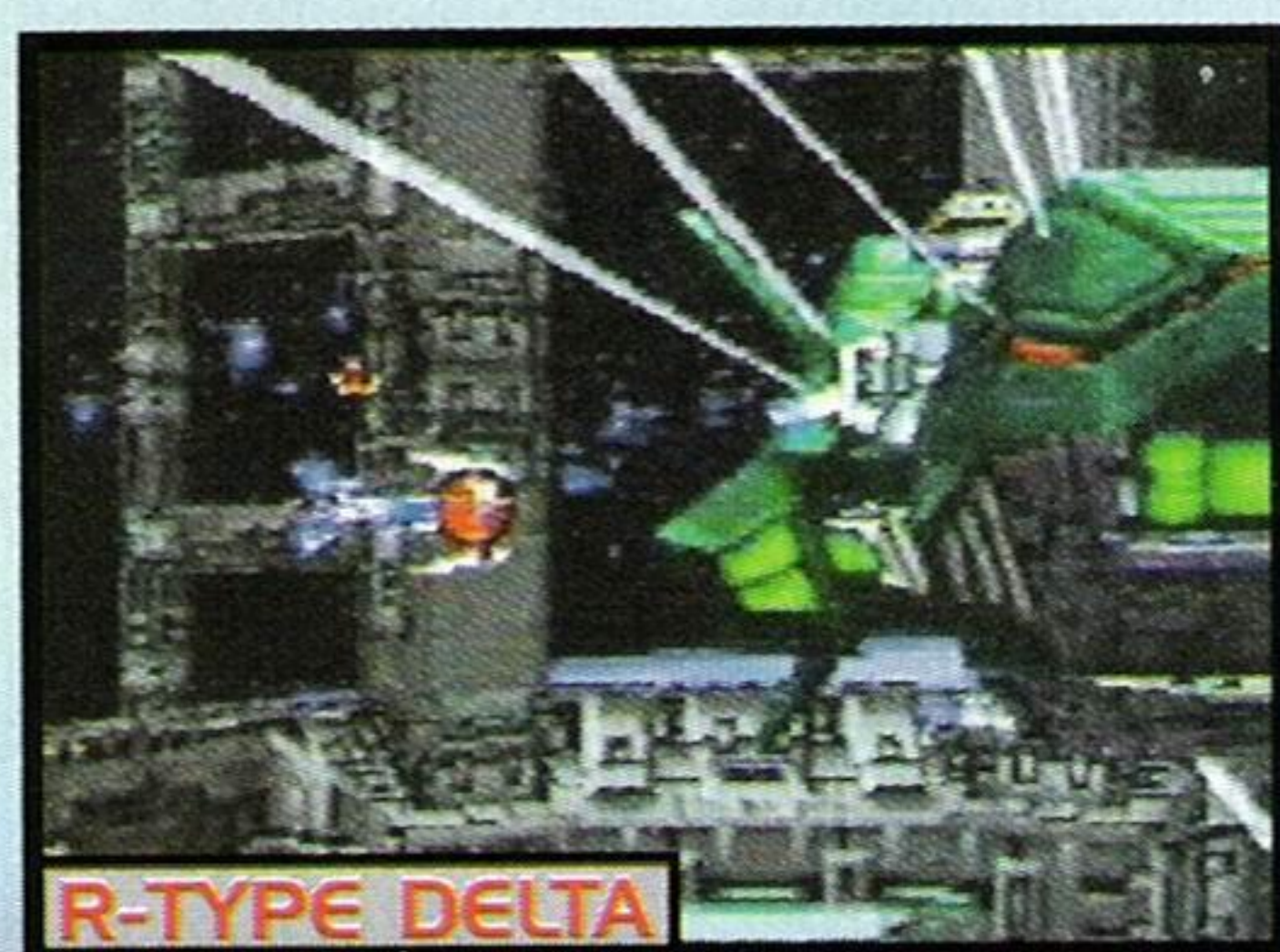




W Japonii shootery od lat cieszą się niesłabnącą popularnością. Przed wami sześciu nowych przedstawicieli tego prostego, ale także przyjemnego gatunku...



# Nowe Shootery



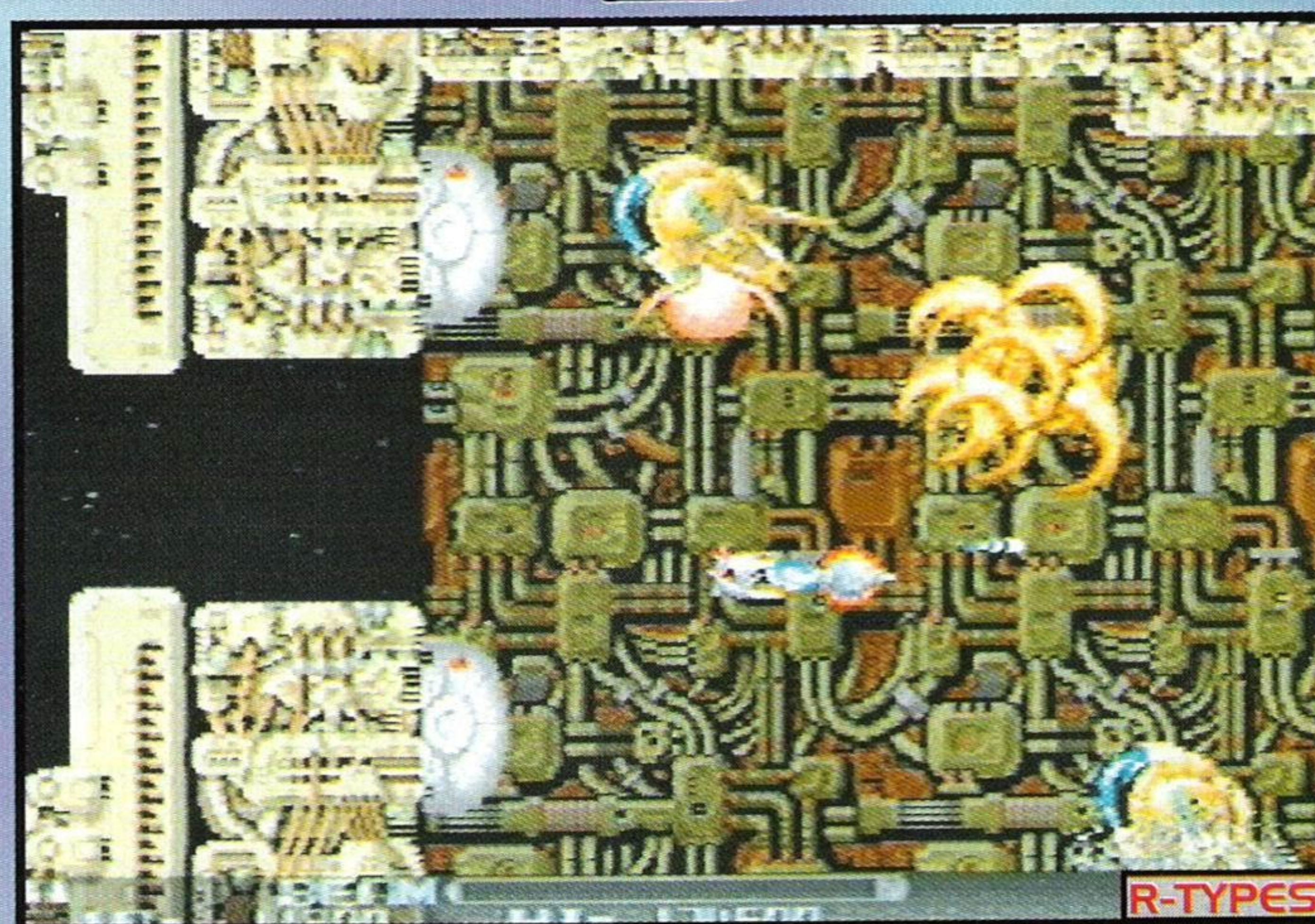
Perwersja.

THUNDERFORCE V (PlayStation, Saturn) jest wspaniałym wręcz przykładem zбочenia

Japończyków. Jest to jeden z najtrudniejszych shooterów, z jakimi miałem okazję zetknąć się w ostatnim czasie. Pierwsze kilka żyć wystarcza na przejście ćwierci początkowego poziomu. A potem jest już tylko coraz trudniej. Gra ma bardzo ładną pseudotrójwymiarową grafikę, jest bardzo szybka i ma nieprawdopodobne ilości przeciwników. W konwersji z Saturna na PSX poziom trudności został podniesiony o prawie połowę. Wrogowie atakują z kilku planów - wylatują czasem z głębi ekranu, bardzo często atakują też od tyłu i z dołu. W takich sytuacjach pojawiają się napisy ostrzegające o zbliżającym się niebezpieczeństwie, ale i tak trudno jest uniknąć ich ataków. Oprócz setek formacji małych pojazdów, na ekranie często goszczą mini-bosswie, dosyć trudni do zniszczenia i nieźle szalejący po całej okolicy. Czasami są nawet trudniejsi od samych bossów. Akcja szaleje - przenosi się z powietrza pod wodę, zoomuje na statek aby natychmiast się oddalić w następnej sekwencji, a starcia na końcach leveli są, jak zwykle, totalnym popisem grafików. Przydatne są celowniki wyznaczające przeciwników do odstrzelenia oraz miejsca na pancierzach większych sztuk, w które należy grać.

Rzetelność.

G-DARIUS (PlayStation) jest z kolei bardzo wyważonym shooterem. Niezbyt trudny, choć cały czas pełen akcji. Tym razem, w przeciwieństwie do metalicznych statków z TFV, przeciwnicy (ze szczególnym uwzględnieniem bossów) przypominają najbardziej pokreconych mieszkańców otchłani morskich. Chłodno rozwiązany został sposób zdobywania power-upów. Oprócz tarcz, rozszerzenia siły ognia itp. (kolorowe kulki wypadające po rozwaleniu konkretnych przeciwników) do dyspozycji gracza pozostają swego rodzaju "łaparki". Po wystrzeleniu specjalnej kuli i trafieniu nią wroga, przeciwnik zostaje wciągnięty na statek i przerobiony na broń. Jest to o tyle ciekawe, że w zasadzie każdy rodzaj przeciwnika zmienia się w inną broń. Bardzo urozmaica



to jatkę, a przy okazji jest też przydatne (zwłaszcza, że zgarniać można nawet mini-bosswie). W momencie, kiedy dany typ broni już się znudzi (albo zostanie rozwalony) wystarczy pozbyć się go, oczyszczając przy tym ekran jedną wielką eksplozją i szukać następnego. G-DARIUS wygląda może nieco mniej efektownie niż TFV, ale ma w sobie sporo miodu. Ponadto poziom trudności wzrasta tutaj w bardziej racjonalny sposób. Dzięki temu nawet początkujący gracz będzie mógł zagrać parę razy i nie zginąć podczas pierwszych trzech sekund. Dźwięk zupełnie się nie narzuca. Szczerze mówiąc momentami zupełnie nie słyszy się przygrywającej muzyczki, całą uwagę poświęcając graniu.



Tradycja.

O R-TYPE można napisać jedno. Był to kiedyś bardzo fajny shooter. Jednak niestety, nawet pomimo jego niewątpliwego uroku oraz sentymentu jaki do tego starusieńkiego i dobrego tytułu mogą mieć niektórzy z was, obiektywnie można powiedzieć, że bardzo się postarzał. I pomimo całego swojego rozmachu, kolekcja R-TYPES jest tytułem godnym polecenia jedynie w celach edukacyjnych. R-TYPE



to przede wszystkim słaba grafika, przywodząca raczej na myśl tytuły, które można zobaczyć w barakowozie udającym salon gier w jakiejś zabitej dechami dziurze niż najnowsze przeboje rynku konsolowego. Nawet druga część R-TYPE zamieszczona na płycie nie poprawia







sytuacji. Jest tylko odrobinę lepsza. A żałosne popiskiwanie wydobywające się z telewizora lepiej jak najszybciej stłumić wrzucając jakąś płytę do wieży. Oprócz tych dwóch tytułów w kolekcji można też zobaczyć filmik promujący trójwymiarowe R-TYPE DELTA oraz zapoznać się z historią tej legendarnej gry.



#### Kreatywność.

DEZNAEMON 3D (Nintendo 64) jest dosyć nietypowym produktem. Jest to po prostu "Shooter Construction Kit", który umożliwia każdemu własnoręczne opracowanie trójwymiarowej strzelaniny od początku do końca. Można samemu zaprojektować obiekty statków i kosmicznego śmiecia, można dowolnie je pokolorować i oteksturować, można ustawić trajektorie lotu obcych pojazdów, a nawet zabawić się w kompozytora muzyki! Słowem - "Mogę wszystko!" jak w piosence młodych licealistów. DEZNAEMON 3D oprócz edytora oferuje także możliwość wyżycia się w jednej z dwóch przygotowanych przez autorów gier. Pierwsza to tradycyjny shooter z ładnymi efektami i sporym poziomem trudności, drugi zaś jest typowo japońskim żartem, w którym kierowany przez gracza pojazd strzela do gigantycznych króliczków. Ogólnie DEZNAEMON 3D jest ciekawą propozycją dla osób pragnących stworzyć coś własnoręcznie.

#### Odtwórczość (xeroboy?).

Ostatnią propozycją żółtych braci jest STAR SOLDIER (Nintendo 64), który jest brzydki, łatwy i generalnie mało ciekawy.



Pojazd gracza strzela tak nieprawdopodobną liczbą pocisków, że problemem jest nie wystrzelać wszystkich przeciwników na planszy. Zarówno grafika jak i dźwięk nie reprezentują wysokiego poziomu, zaś całość jest po prostu mało miodna i można spokojnie odpuścić sobie czekanie.



## MADE IN JAPAN POCKET FIGHTER

Capcom • Sierpień 1998 • 1-2 Graczy • 7/10



Seria STREET FIGHTER od lat cieszy się niestabnym powodzeniem wśród graczy. Capcom bez przerwy wydaje kolejne edycje swojego hitu, na które zawsze znajduje się mnóstwo nabywców i to nie tylko w Japonii. Najnowsza gra skonwertowana z automatów na konsole - POCKET FIGHTER - jest bardzo udaną wariacją na ostatnio modny w mangach i anime temat "super-deformed", czyli na totalne przesłodzenie wszystkiego - począwszy od malutkich, śliczniutkich i wyglądających jak dzieci postaci aż po całą resztę grafiki i dźwięków. Zresztą Capcom zrobił to wcześniej w grze logicznej PUZZLE FIGHTER. Choć PUZZLE FIGHTER odniósł zasłużony sukces to może, ale nie musi podobać się Europejczykowi.

Postacie w grze po trosze zaczerpnięto z serii STREET FIGHTER i DARKSTALKERS. Ryu, Ken, Zangief, Chun-Li oraz Morrigan, Fellicia i inni. System walki stanowi uproszczoną krzyżówkę STREET FIGHTERA z PUZZLE FIGHTEREM - wszystko odbywa się jak w SF, z tym, że do wykonania supercombo trzeba naładować combo-meter przy pomocy pozbieranych gemów. Uproszczone także system sterowania - jedna ręka, jedna noga i klika przycisków odpowiedzialnych za bajery (taunty, supery i tak dalej). Całość robi doskonale wrażenie - zabawa jest wyśmienita, opcji wiele, zaś grafika i dźwięk stoją na wysokim, Capcom'owym poziomie.

Jeśli jesteś fanem serii SF, to przy POCKET FIGHTER spędzisz wiele, wiele godzin (jak ja). Jeśli nie lubisz SF, to POCKET'A omijaj na kilometr. Dodatkowo na płycie znajduje się szalenie interesujące demo RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE - najnowszego, trójwymiarowego fightera Capcom. [ash]

## MADE IN JAPAN CRISIS BEAT

Bandai • Lipiec 1998 • 1-2 Graczy • 5/10



Co byliby, gdyby za produkcję FIGHTING FORCE zabrali się Japończycy? To zależy od firmy, która podjęłaby wyzwanie. Gdyby produkcją gry zajęły się Capcom lub Namco, pewnie otrzymalibyśmy dzieło sztuki. Natomiast gdy za xerowanie gry Core bierze się tak nierówna firma jak Bandai, można spodziewać się przeciętnego efektu.

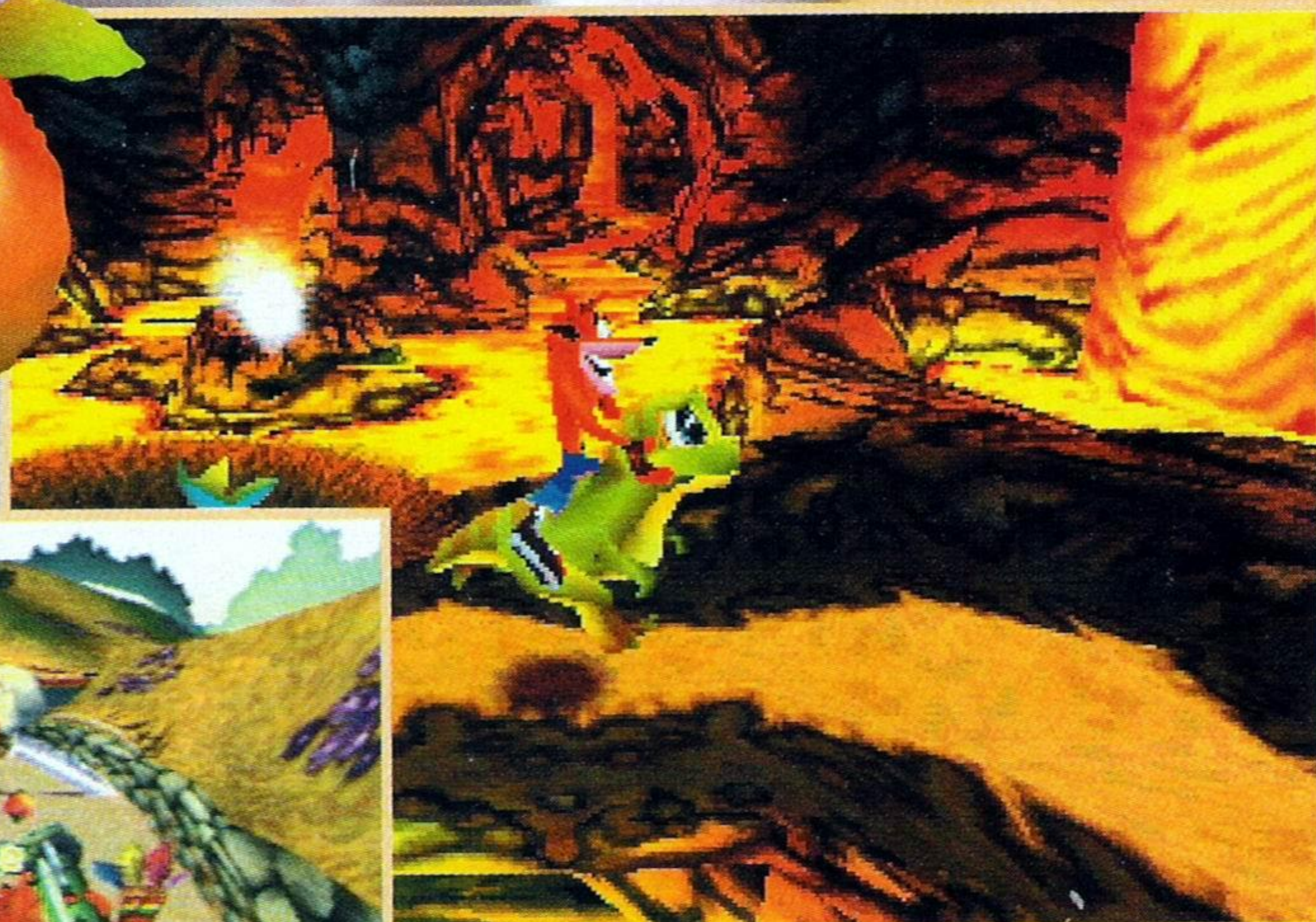
CRISIS BEAT to taki właśnie przeciętny, japoński FIGHTING FORCE, czyli trójwymiarowe chodzone mordobicie. Czworo głównych bohaterów znajduje się na jakimś podejrzanym statku i nie wiedzieć dlaczego (pewnie wiadomo, ale japoński alfabet ma przed nami jeszcze sporo tajemnic...) zaczyna nagle tłuc wszystkich dookoła. Naturalnie przy pomocy każdego możliwego sprzętu, który wpadnie pod rękę - od stołów, krzeseł i kwiatników aż po drągi i karabiny. Fajne jest to, że każda z postaci ma swoją ścieżkę, po której porusza się po obszernym statku i zaczyna z innego miejsca. Fajnie też, że dysponują różnymi garniturami ciosów - jeden z koleś używa tylko nóg, przez cały czas trzymając ręce w kieszeniach. Oczywiście wszystko ma niepowtarzalny, trójwymiarowo-mangowy klimat właściwy japońskim grom. Minusem tej produkcji jest animacja - ruchom postaci brakuje nieco realizmu, zaś grafika jest niestety w niskiej rozdzielczości. Jeśli ktoś przymknie oko, to przez kilka godzin gra się bardzo fajnie - szczególnie w dwie osoby.

Całość natrętnie kojarzy mi się z TIME CRISIS - zarówno logo, jak postacie bohaterów i żołnierzy wydają się być przeniesione z gry Namco (co wcale nie jest niczym złym). Ogólnie jednak jest po prostu średnio. [ash]



# Crash Bandicoot 3

Nadchodzi trzecia część przygód sympatycznego szczura pustynnego. O grze rozmawiamy z Jasonem Rubinem, szefem firmy Naughty Dog.



Odświeżyliśmy parę starych sztuczek, dorzuciliśmy kilka nowych. A konkretnie? W tej części będzie o wiele więcej poziomów 3D.

Nie każdy bowiem kocha dwuwymiarowe platformery. Jest też więcej przeciwników. Sporo świeżej krwi wnieśli dwaj nowi designerzy leveli - do Marka Cerny'ego dołączyli Dan Arey i Evan Wells. Crash będzie mógł jeździć na małym T-Rexie, tygrysie, zasiadać za sterami miniaturowej łodzi podwodnej. Wprowadziliśmy również nowego bohatera. Jest nim siostra Crasha - Coco.

No to czas na słówko o Coco...

W sumie jest to taki mały i miły przerywnik. Coco występuje w kilku poziomach. Zwykle dosiada jakiegoś stwora albo pomyka pojazdem. Ma przy tym nieco inny zestaw ruchów niż otrampkowany brat.

A jakich to nowych sztuczek nauczył się nasz mały koleżka?

Crash nie zapomniał niczego z poprzednich dwóch części, a dodatkowo opanował sześć nowych umiejętności. Potrafi robić podwójny skok, bardzo szybko się rozpędzać, strzelać z bazooki i robić potężny skok na brzuch. W dodatku nie zna ich wszystkich od początku. I kiedy nauczy się jakiejś rzeczy w późniejszym poziomie, to może wrócić o parę leveli i wykorzystać to do dostania się do jakiegoś bonusowego poziomu.

Który moment gry uważasz za najbardziej udany a zarazem robiący największe wrażenie?

Najbardziej dumny jestem z poziomu, w którym zaimplementowaliśmy engine z nowymi efektami graficznymi.

Czyli?

Kiedy Crash stoi do pasa w wodzie, to górna część jego ciała (jak również wszystkie elementy krajobrazu) odbijają się w niej, a część ciała znajdująca się pod jej powierzchnią pozostaje niewidoczna. I to w tym wypadku chodzi o takie miejsca w wodzie, które nie są oświetlane przez słońce. W dodatku, jako pierwsi zdecydowaliśmy, że wszystkie te technologie, które zastosowaliśmy przy produkcji CRASHA, a które służą animacji głównego bohatera, zostaną też wykorzystane przy wszystkich przeszkodach i elementach krajobrazu. Dzięki temu,

**N**o dobra. W drugim CRASH'u Cortex został pokonany, jego statek eksplodował i rozleciał się na miliony malutkich kawałeczków. Jak wybrniecie z takiej sytuacji?

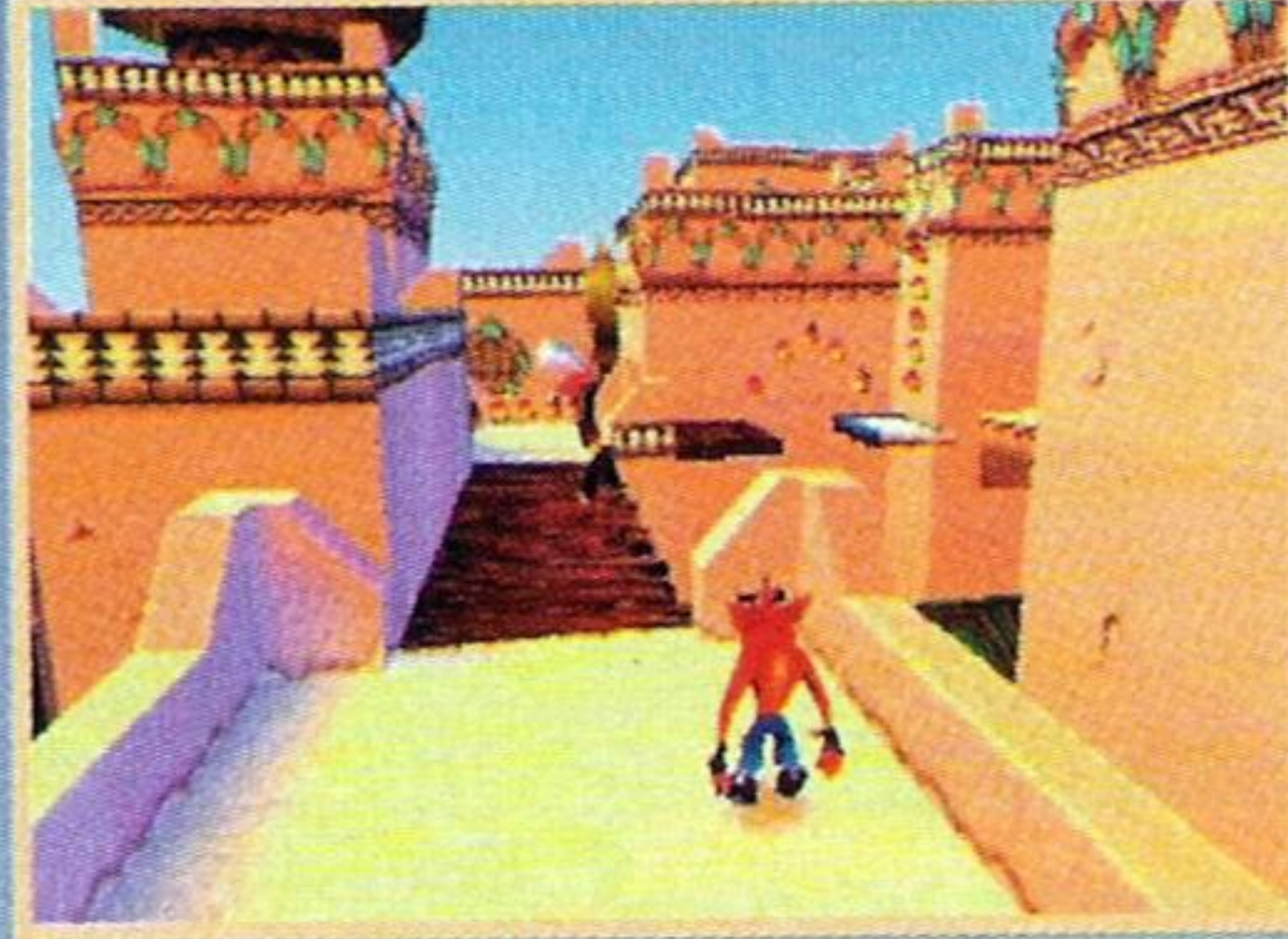
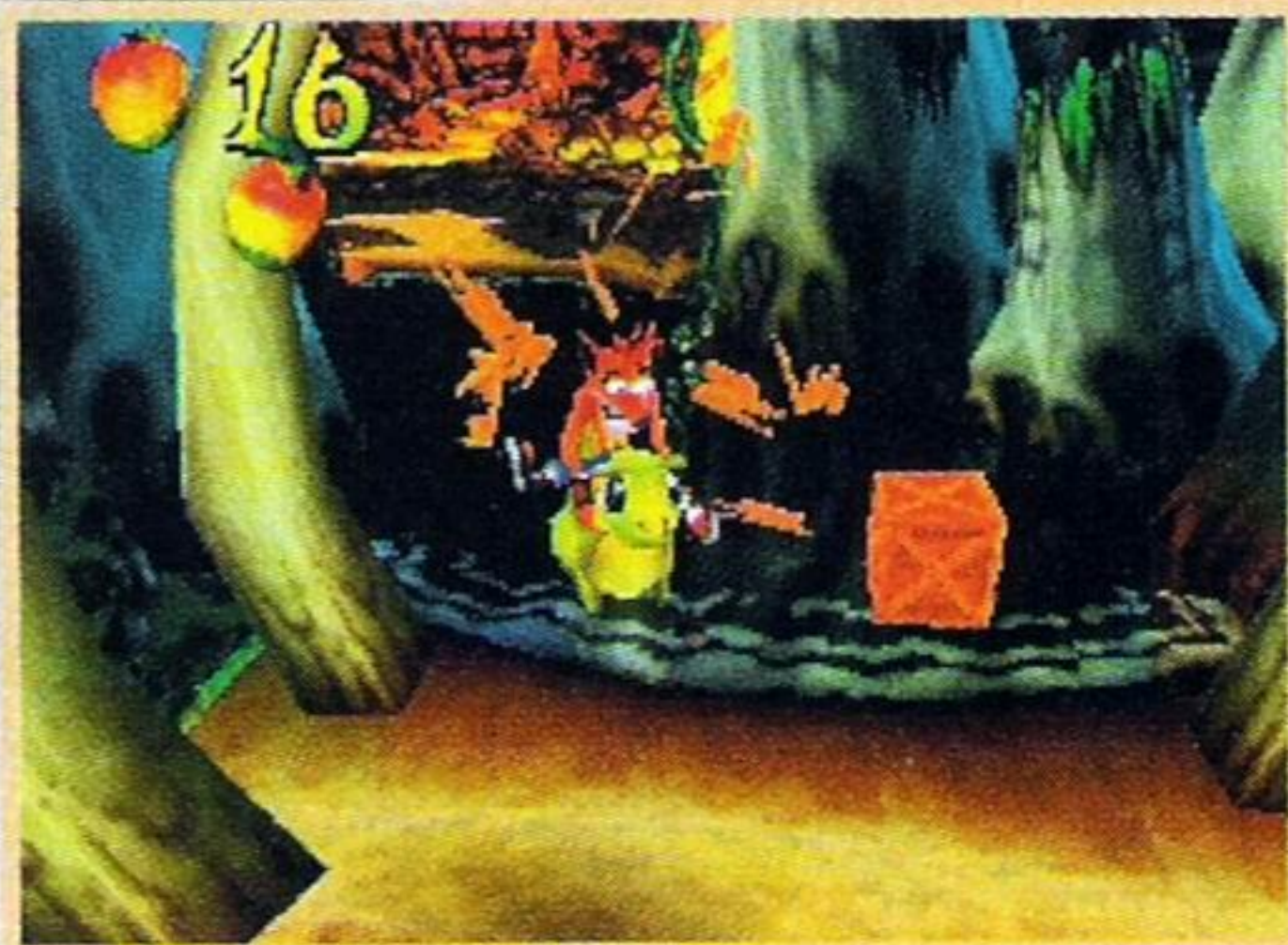
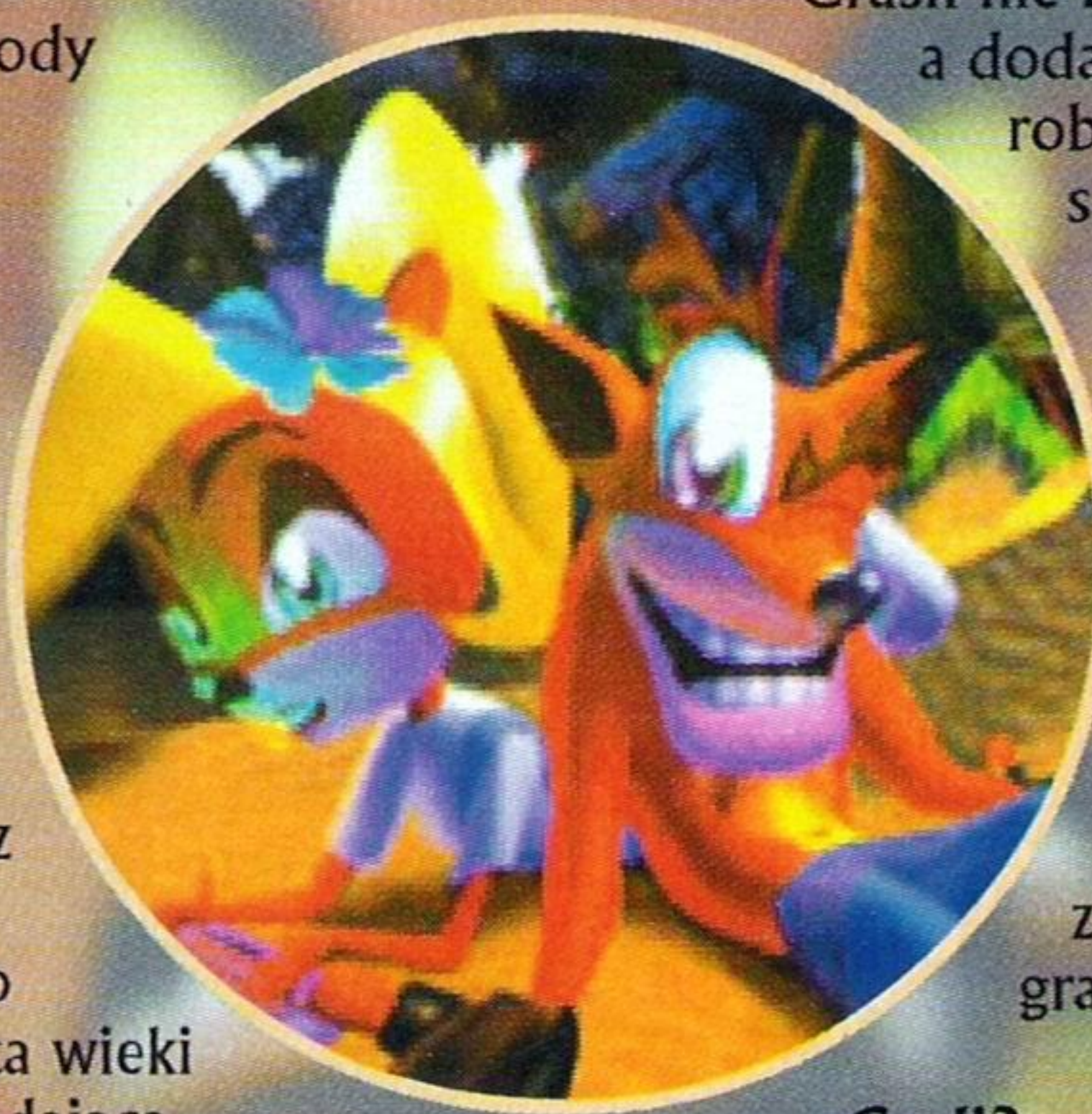
Standard. Wiesz - największy z tych fragmentów statku spada gdzieś na Ziemię. To "gdzieś" pokrywa się przypadkiem z miejscami, w których przebiegały poprzednie przygody Crasha. Poskręcana kupa blachy przelatuje przez atmosferę i uderza w tajemniczą świątynię. W tym momencie pojawia się też prawdziwy przeciwnik. Mroczna postać, której służy wredny Cortex. Postać nakazuje Cortexowi cofnięcie się w czasie i zebranie wszystkich kryształów, które zgarniał Crash.

Czyżby nowy boss?

Tak. W sekrecie powiem wam, że jest to tajemniczy bliźniak kumpla Crasha. Nazywa się Uka Uka. Oprócz tego gracze powalczą też sobie z niejakim N. Tropy - specem od podróży czasoprzestrzennych. Uka Uka to potężny mag zamknięty w więzieniu przez swego brata wieki temu. Teraz (po przypadkowym uwolnieniu przez spadającą blachę) chce troszkę nadpsuć Ziemię. Ot tak na wszelki wypadek. Kolejnym bossem jest DingoDile - pół dingo, pół krokodyl, kolejny z nieudanych eksperymentów genetycznych Cortexa.

To kończy rozgrzewkę, czas na poważne pytania. Czym różni się trzecia odsłona przygód Crasha od poprzednich?

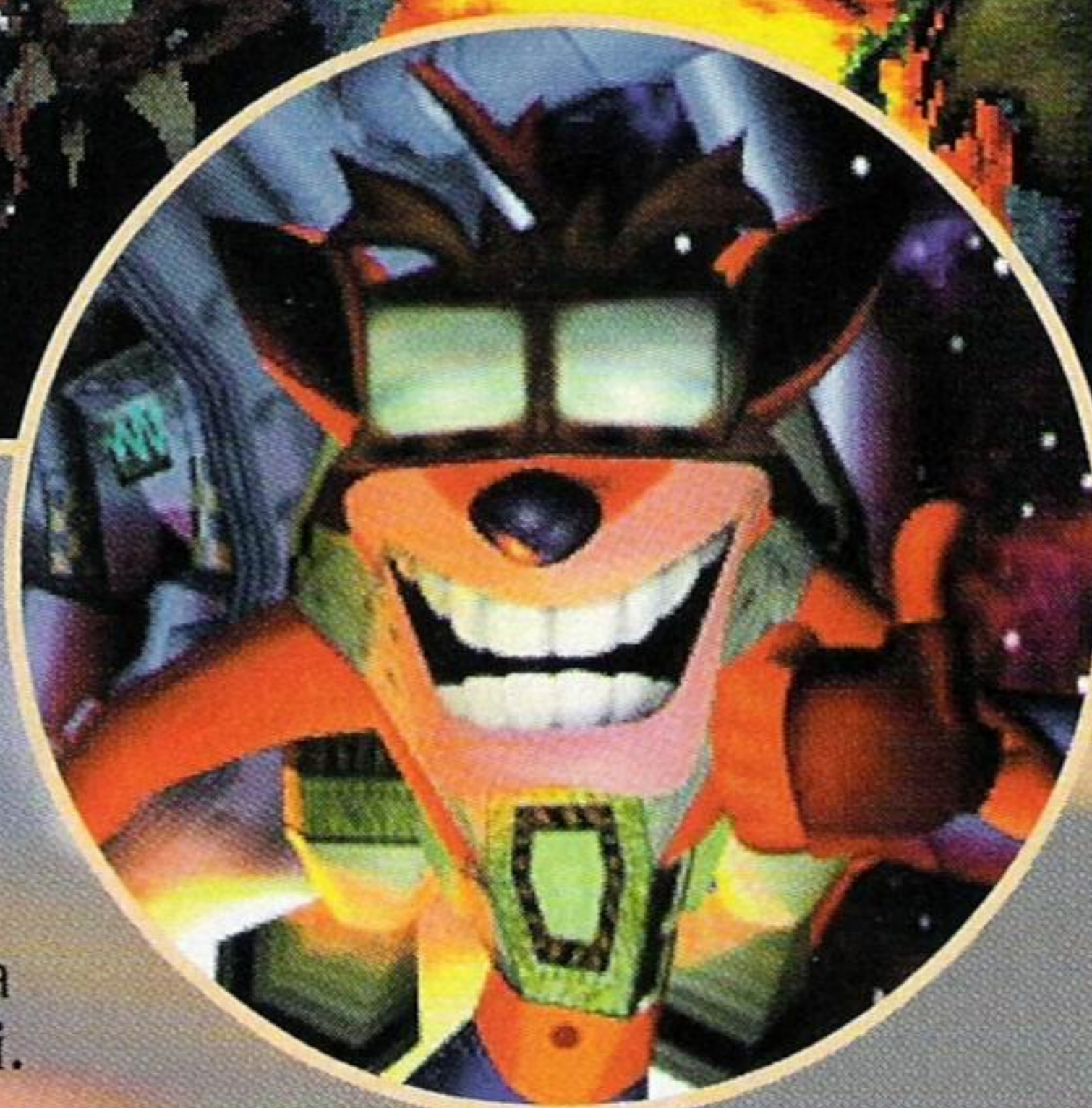
Postaraliśmy się wycisnąć z Playa co tylko się dało. W sumie CB3 jest punktem kulminacyjnym naszych czteroletnich prac nad serią.







przy płynności 30 fps-ów mamy np. świetnie animowanego Triceratopsa goniącego Crasha przez cały poziom - animacja obydwóch stoi w tym przypadku na jednakowym poziomie. I cała gra ma przy tym płynność kreskówki.



**Jak długo, w odniesieniu do poprzednich, tworzony był CRASH 3?**

CRASH to było 18 miesięcy ciężkiej pracy. CRASH 2 - tylko 13 miesięcy. Przy okazji trzeciej części - już tylko 10 i pół miesiąca.

**Kiedy gra trafi na półki sklepowe?**

To zależy już od wydawcy. Chociaż sądzę, że powinno się to odbyć gdzieś tak w trzecim kwartale tego roku.

**To ma być wywiad o trzecim CRASHU, ale może mógłbyś zdradzić nam, czy NAUGHTY DOG ma zamiar zrobić jakąś grę nie będącą tylko, czy może aż, kolejną wariacją na temat tego samego pokreconego zwierzaka?**

Ostatnio szeregi NAUGHTY DOG zasilili Danny Chan i Evan Wells. Są to byli programiści Crystal Dynamics - współtwórcy engine'u do GEXA. Jeszcze zanim do nas trafili, wszyscy (w Naughty Dog) byliśmy oszołomieni tym jak wyglądała druga część przygód jaszczura. Spotkaliśmy się więc z ludźmi z Crystal Dynamics, porozmawialiśmy o planach na przyszłość i okazało się, że zarówno oni jak i my mamy pewien ciekawy pomysł na grę. W dodatku - w dużej mierze pokrywający się. I tak narodziła się idea nawiązania współpracy.

**Jaka grę chcecie razem zrobić?**

Powiem tylko, jakiej gry nie zrobimy. Na pewno nie będzie to kolejny platformer z wyrazistym bohaterem. Trochę za dużo się tego ostatnio porobiło. Zdradzę jedynie, że na razie planujemy pojawienie się tej gry na Gwiazdkę 1999 roku. Platforma - oczywiście PlayStation.



MADE IN JAPAN

## CRITICAL BLOW

Banpresto ○ Sierpień 1998 ○ 1-2 Graczy ○ 3/10



CRITICAL BLOW z pewnością zainteresuje wszystkich miłośników mangi i anime. Jest to bowiem mordobitka 3D, która dostała trójwymiarową oprawę graficzną, pomieszaną z mnóstwem mangowych obrazków i filmików. Wybierając opcję Story idziemy śladem morderstwa niani jednego z bohaterów, by dotrzeć do pałacu złego czarnoksiężnika. Pomiędzy walkami naoglądamy się jeszcze rysunków i ślicznych kreskówek, jednak na czas walki znika gdzieś "mangowość" i mamy zwykłe, brylowate ludziki i to dość siermiężnie zrobione. CB daje nam opcję rozwijania wybranego zawodnika - możemy nagrywać na kartę pamięci jego charakterystyki i rozwijać je potem. I to właściwie koniec oryginalności, jakie niesie ze sobą ta gra, choć zdaje sobie sprawę z tego, że dla fanów japońskiej kreskówki i komiksu jest to wystarczająca ilość danych, by CB stało się ich marzeniem.

Marzeniem jednak CB nie będzie dla tych, którzy uważają się za koneserów mordobitki, ponieważ jest to gra z rzędu dziecinnie prostych. Komplety wklepujesz jak popadnie, specjale to pięść lub noga plus kierunek, a całą grę przejść można używając jednego ciosu. Jeśli chodzi o różnorodność postaci - dawno nie widziałem takiego misz-maszu. Robot, cyborg, a z drugiej strony lalkowata księżniczka i u fryzowany gentelman w stroju z XIX wieku. Jeszcze boss-minotaur na końcu i koniec. Zastanawiam się czasem jak to się dzieje, że tak często programistom wystarcza pomysłów tylko na połowę gry. Na szczęście szybko mi przechodzi, bo zastanawianie się nie ma sensu - źli programiści wyginą. Wystarczy nie kupować ich produktów. [grb]



MADE IN JAPAN

## NEW JAPAN PRO WRESTLING 3

TOMY ○ Lipiec 1998 ○ 1-2 Graczy ○ 7/10



Po cichu weszła nam nowa japońska gwiazdka. Jest nią gra NEW JAPAN PRO WRESTLING 3 i, co widać od razu po tytule, jest symulatorem zapasów zwanych przez nas Wolną Amerykanką. Otóż trzeba wam widzieć, że Japończycy mają swoją, całkiem zresztą pokazną, ligę wrestlerów - starożytnych demonów, bogów, czy zwykłych wysportowanych koleś, a NJPW3 pokazać ma właśnie ich cosezonowe zmagania. Sama gra prezentuje się znacznie lepiej niż recenzowane w tym numerze WCW NITRO. Jest szybsza, zawodnicy dysponują większą gamą ciosów, kontrola ich jest znacznie wygodniejsza - powiada się - intuicyjna. I powiem szczerze, że przewiduję jej sporą sławę. Niestety na razie dostępna jest tylko wersja japońska i nie wiadomo, czy gra zostanie wydana w Europie.

Graficy jednoznacznie postawili na zawodników. To co dzieje się na trybunach woła o pomstę do nieba: znów okazało się, że człowieczka można zrobić z 20 dużych kwadratów (naprawdę!) - mam nadzieję, że zostanie to kiedyś poprawione. Muzyka i wygląd całej gry tchnie nieco japońską tandetą. Areny są sterylne, nie wiadomo skąd pada światło, o ludzikach na widowni już pisałem. Wszystko to składa się na koszmarny wygląd samego pola walki, co nie zmienia faktu, że grywalność tego produktu jest ogromna. Wielką tej gry zaletą jest możliwość zaprojektowania własnego zawodnika: jego wzrostu, ubranka, parametrów technicznych. Można też nadać mu wymyślone imię. Taki ludzik rozwija się w trakcie walki i cała gra staje się przyjemniejsza, a granie godzinami nabiera głębszego sensu. Śmiem twierdzić, że możliwość edycji zawodników mogłaby uczynić z tej gry hit. [grb]



# Spyro the Dragon

**Spyro the Dragon to naszym zdaniem najlepsza trójwymiarowa platformówka na PSX. Jaką pokazano na E3. O szczegóły związane z grą zapytaliśmy jej producenta - Michaela Johna.**



**M**iło zobaczyć, że nareszcie ktoś zdecydował się zrobić chłodną grę ze smokiem w roli głównej. Może teraz wszystkim dziewczynom łatwiej będzie w pełni utożsamić się z głównym bohaterem. Kto wpadł na ten pomysł?

Właściwie nie był to pomysł jednej osoby. Nałożyły się tutaj trzy czynniki. Z jednej strony - twórca engine'u - Al Hastings przyznał się, że od dawna myślał o stworzeniu gry, która pozwalałaby na pełną swobodę poruszania się po terenie 3D. Z drugiej - zarówno Insomniac (firma developerska, która robi SPYRO) jak i UIS od jakiegoś czasu chciały zrobić grę akcji z fajnym głównym bohaterem. No i wreszcie trzeci element. Przez cały czas rozmów, rozmyślań i ogólnie całej pracy koncepcyjnej, jeden z artystów - Craig Stitt - bez przerwy mamrotał coś o smoku i o tym jak to byłoby fajnie obsadzić go (smoka, nie Craiga) w głównej roli. No i tak się zaczęło.

**Jakimi umiejętnościami obdarzyliście Spyro?**

Nie chcieliśmy powtórzyć schematu: nowy bohater, plus te same zagrania. Spyro nie musi więc wskakiwać przeciwnikom na głowy, żeby zrobić im krzywdę. Może za to na nich nacierać lub spopielać ich swoim ognistym oddechem. Potrafi ponadto chodzić, szybować, latać, turlać się, skakać itd. Powinno wystarczyć osobom lubiącym wyczyniać różne akrobacje.

**Wiemy, że niektórzy z was pracowali również przy produkcji CRASHA. Jak chcecie wykorzystać doświadczenia, które zdobyliście przy tamtej grze?**

Przede wszystkim nasze układy z Sony wyglądają teraz nieco inaczej niż gdybyśmy byli tylko ambitną firmą developerską, z ambitnym pomysłem na grę i ambitnymi planami marketingowymi. Już na wstępie mamy zagwarantowaną kampanię promocyjną gry, więc SPYRO powinien być tytułem nieźle nagłośnionym. Druga sprawa to ludzie, którzy pracowali przy CRASHU. W zasadzie cały zespół, który zajmował się efektami dźwiękowymi STD to ludzie, którzy robili to samo w CRASHU. Nasz główny chara designer - Charles Zembillas,

odpowiedzialny za obecny wizerunek Spyro, maczał palce w projektowaniu wielu kumpli Cortexa. Czy to wystarczająca odpowiedź na twoje pytanie?

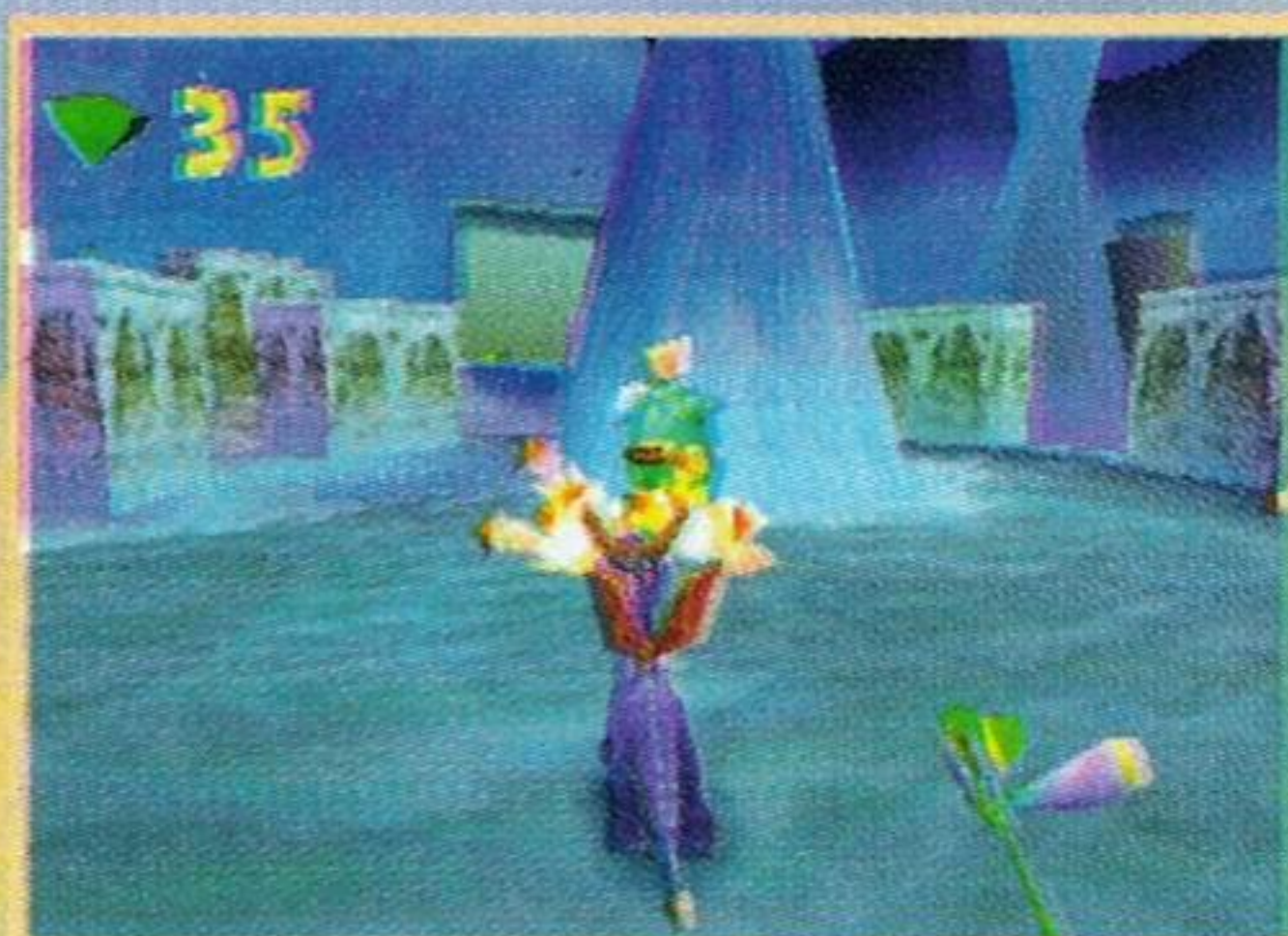
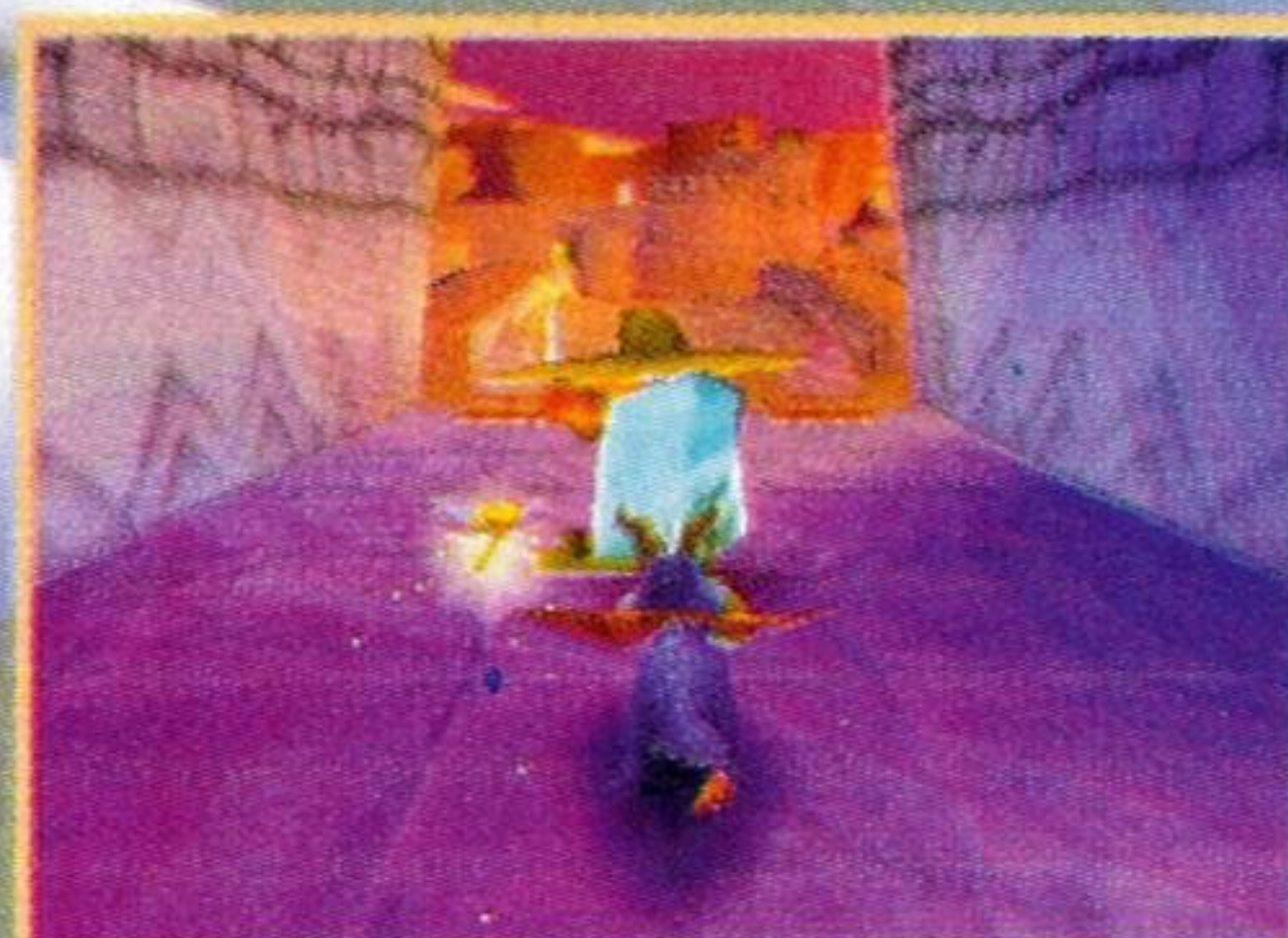
**Tak. No, a teraz zapytajmy o coś globalnego... Jak przedstawia się świat w SPYRO?**

Jest ogromny! I zawiera się w ponad 30 poziomach. Nie podaję konkretnej liczby, bo to nie jest jeszcze do końca pewne. Prawdopodobnie będzie ich między 33 a 35. No ale to, co jest w nim najważniejsze, nie cały obraca się wokół Spyro. Wiadomo - to on jest głównym bohaterem, ale kiedy np. napotyka na drodze dwóch przeciwników to nie oznacza, że natychmiast go zaatakują. Każda z postaci ma tam własne życie i zachowanie. Czasami spotyka się dwóch gości, którzy zupełnie nie sobie ze Spyro nie robią tylko tłuć się między sobą. Poza tym bardzo dużo uwagi poświęciliśmy różnym detalom. Kiedy gdzieś otwierają się jakieś drzwi to znaczy, że naprawdę jest tam jakaś postać, która pociągnęła za klamkę. Planujemy również aby na każdym z poziomów ukryte były sekrety, które jeszcze bardziej uatrakcyjnią grę - jest to standard w grach tego typu, ale ten akurat uważam za całkiem niezły. Wiąże się to zresztą z naturą smoków.

Wiadomo przecież, że lubują się one w zbieraniu skarbów i strzeżeniu ich niczym oka w głowie.

**Widząc SPYRO THE DRAGON w akcji nie można oprzeć się wrażeniu, że gra kierowana jest do młodszych graczy. Czy nie obawiacie się, że okaże się nieco zbyt infantylna dla bardziej dojrzałych posiadaczy konsoli?**

Naszym celem jest trafienie do masowego odbiorcy, cokolwiek ten zwrot naprawdę oznacza. Nie chcemy stawiać poprzeczki i mówić: SPYRO jest dla tych, którzy się pod nią mieszczą, a reszta niech idzie poszukać sobie innej rozrywki. Z jednej strony staraliśmy się, aby gra była atrakcyjna dla wszystkich. Co prawda w Europie, grupa wiekowa odbiorców gier jest nieco niższa niż dajmy na to w USA, ale podczas jej testowania widzieliśmy, że podobała się ona początkującym kilkuletnim graczom w tym samym stopniu, co hardcore'owcom.







**Jaki element gry uważacie za szczególnie atrakcyjny? Coś w rodzaju wizytówki SPYRO THE DRAGON?**

Znakiem rozpoznawczym SPYRO będą z pewnością sekwencje lotu. Jest wiele momentów w grze, kiedy do jakiegoś bonusowego poziomu dostać się można tylko korzystając ze skrzydeł. W to, aby maksymalnie uatrakcyjnić sekwencje lotu, goście z Insomniac włożyli bardzo wiele roboty. I dzięki temu prezentują się one naprawdę niewiarygodnie. Szczególnie kiedy szybuje się w promieniach zachodzącego słońca czy też wzbija w kierunku zachmurzonego nieba.

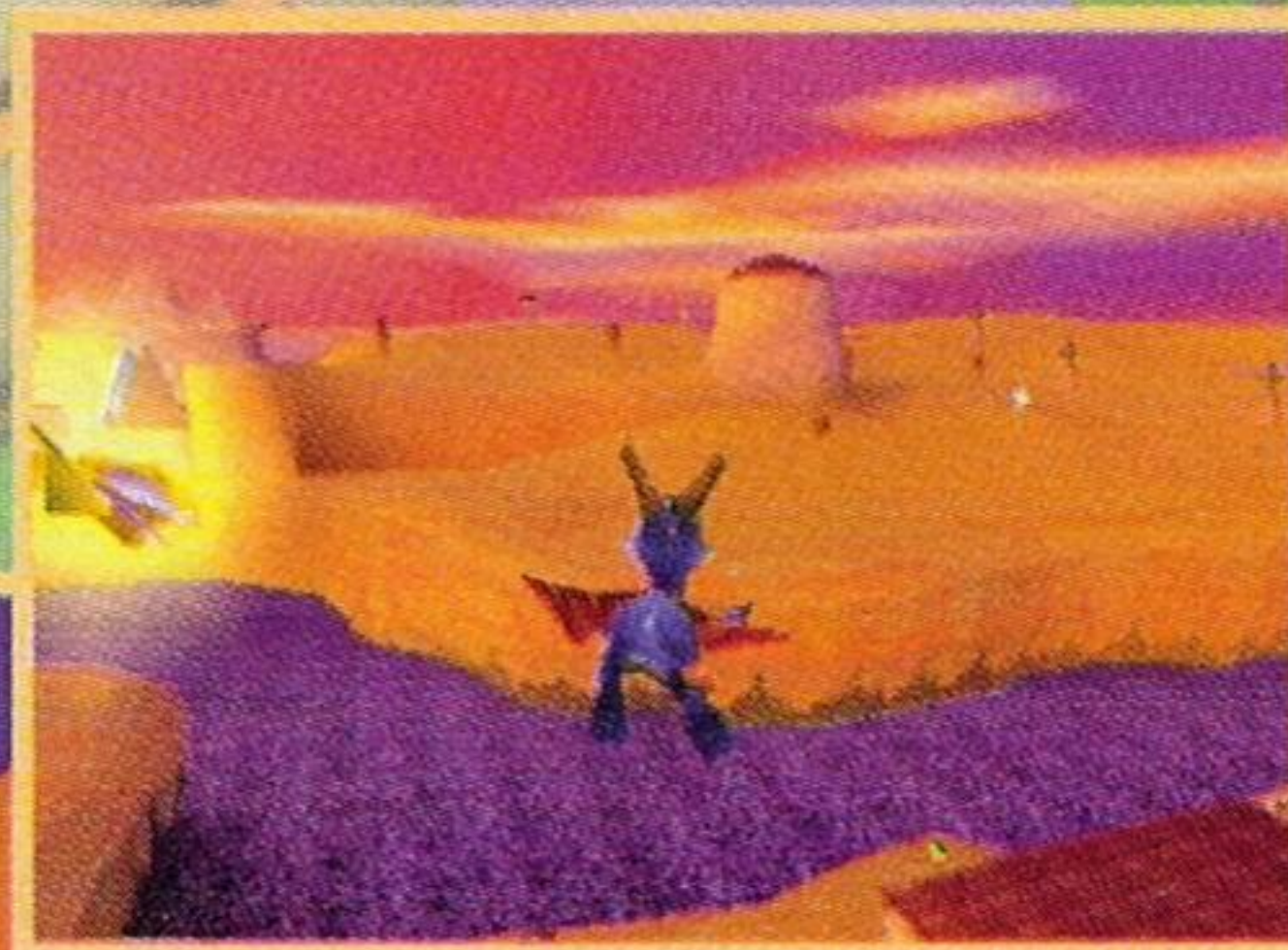
**Czy te fragmenty są wobec tego największym wyzwaniem, jakie stanęło przed zespołem pracującym nad grą?**

Tak naprawdę, to największe kłopoty mieliśmy z czymś, co w zasadzie wydaje się banalne. Chodzi o chodzenie. W innych grach 3D nie ma z tym większych kłopotów. Ale problem Spyro jest taki, że jest on smokiem. Czworonożnym. Żebyście wiedzieli, ile kłopotów powoduje ta jedna, dodatkowa para odnóży. Ale w końcu poradziliśmy sobie.

**Czy planujecie zrealizować film rysunkowy, gdzie w głównej roli obsadzony zostałby Spyro? Jesteście przecież po części koncernem filmowym.**

Sam fakt przynależności do Universal Studios nie powoduje, że automatycznie ekranizujemy wszystko, co wpadnie nam w ręce. Oczywiście fajnie byłoby zrobić film na podstawie STD, ale z tym będziemy musieli jeszcze poczekać. Na przykład na to, czy gra odniesie sukces, na jaki liczymy. Zresztą wcale nie tak łatwo jest zrobić z dobrej gry dobry film (czy też odwrotnie). W zasadzie GOLDENEYE nie jest wspaniałą grą dlatego, że opowiada o przygodach Bonda, ale jest wspaniałą grą bo... po prostu jest wspaniałą grą. I gdyby nawet opowiadała o przygodach kogoś innego, i tak odniosłaby taki sam sukces.

**Cóż, z tego, co mieliśmy okazję zobaczyć, nie powinno być z tym kłopotów. A zatem powodzenia i do zobaczenia.**



MADE IN JAPAN

## TAIL CONCERTO

Bandai o Lipiec 1998 o 1 Gracz o 6/10



Japońska firma zajmująca się produkcją zabawek po raz kolejny próbowała swoich sił w branży gier konsolowych. O ile jednak poprzednich prób Bandai nie da się uznać za specjalnie udane, o tyle TAIL CONCERTO wygląda na nieoczekiwanie świeżą grę 3D. Akcja osadzona została w baśniowym świecie Praylia zamieszkałym przez psy i koty. W zasadzie niełatwo byłoby znaleźć zwierzęta, które mniej nadawałyby się do współżycia w jakiejś odległej krainie. I dlatego też nikogo nie powinno zdziwić, że praworządne i odważne psy są z małymi kotkami w stanie konfliktu. Dostyc poważnego. Dwunogi mech za sterami którego zasiada policjant-pies to dostyc nietypowa postać, nawet jak na grę konsolową. A jednak według pomysłodawców z Bandai tak właśnie powinien wyglądać główny bohater TAIL CONCERTO. I tak też się prezentuje sterowana przez gracza postać. Dwunogi robot potrafi chodzić, skakać, chodzić po poręczach, strzelać z klatki piersiowej bąbelkami oraz podnosić różne przedmioty. Dochodzi także do momentu, w którym na swe metalowe ramiona wrzuca jetpack, aby podróżować sobie pomiędzy wielkimi stertami gwiazdowego śmiecia. A wszystko to w jednym celu: schwytania jak największej ilości rozbieganych i niesfornych kotów. Pomimo, że fabuła przedstawia się niezwykle infantylnie to TAIL CONCERTO nie sposób odmówić pewnego uroku. Co prawda nie każdemu graczowi przypadnie ona do gustu, ale jest to niewątpliwie bardzo ciepły platformer 3D. Poruszając się po zawieszonych w powietrzu miastach, rozmawiając z napotykanymi osobami, wypełniając mini-questy i ciesząc się ładną, kolorową grafiką oraz anime'owymi przerywnikami - to wrażenie nasuwa się samo. Ta gra świetnie nadaje się dla młodszych graczy. [ban]



MADE IN JAPAN

## SPEED POWER GUNBIKE

Sony o Lipiec 1998 o 1 Gracz o 6/10



Najciekawszym aspektem GHOST IN THE SHELL były bardzo barwne i emocjonujące walki z bossami. W zasadzie gra opierała się głównie na nich, a cała reszta była jedynie otoczką. Ten sam motyw wykorzystany został w szybkim i mocnym SPEED POWER GUNBIKE. O ile jednak Fuchikoma była jedynym pojazdem jaki gracz mógł prowadzić w GITS, w SPG pojazdów jest aż trzy. Różnią się one między sobą szybkością, zwrotnością, siłą ognia, przyspieszeniem i mocą. Każda z maszyn to typowo anime'owa krzyżówka motoru, samochodu i mecha. W zależności od potrzeby gracza pojazdy te mogą poruszać się w dowolnej formie i, jak to zwykle bywa, każda z nich ma swoje wady i zalety. Motor jest bardzo szybki i zwrotny, ale zbyt łatwo ulega kolizjom, samochód jest nieco wolniejszy ale za to bardziej odporny, a mech może korzystać z różnych broni i rozwalać przeszkody za co płaci stosunkowo małą szybkością. Każdy z etapów gry podzielony jest na dwie części. W pierwszej gracz ma za zadanie dotrzeć do miejsca, gdzie odbędzie się walka z levelowym bossem. Dojazd ten nie jest łatwy - energia pojazdu jest systematycznie odliczana, a wszelkie uderzenia w przeszkody czy kontakty z pociskami przeciwników kończą się jej utratą. Po dojechaniu na miejsce rozpoczyna się niczym nie zakłócona walka z bossami. I ten właśnie element zasługuje na najwyższe uznanie. Goście są zróżnicowani, stosują przeróżne ataki i walka z nimi jest trudna. Jednak trzeba przyznać, że dostarcza sporo satysfakcji. Sterowanie pojazdem może z początku wydawać się irytujące, a opanowanie niektórych umiejętności bardzo trudne, ale z biegiem czasu daje się okiełznać. Oprawa stoi zaś na wielkomechowym poziomie. [ban]



■ WYDAWCA: NINTENDO ■ PLATFORMA: NINTENDO 64 ■ TERMIN: GRUDZIEŃ

# Legend of Zelda 64

## The Ocarina of Time

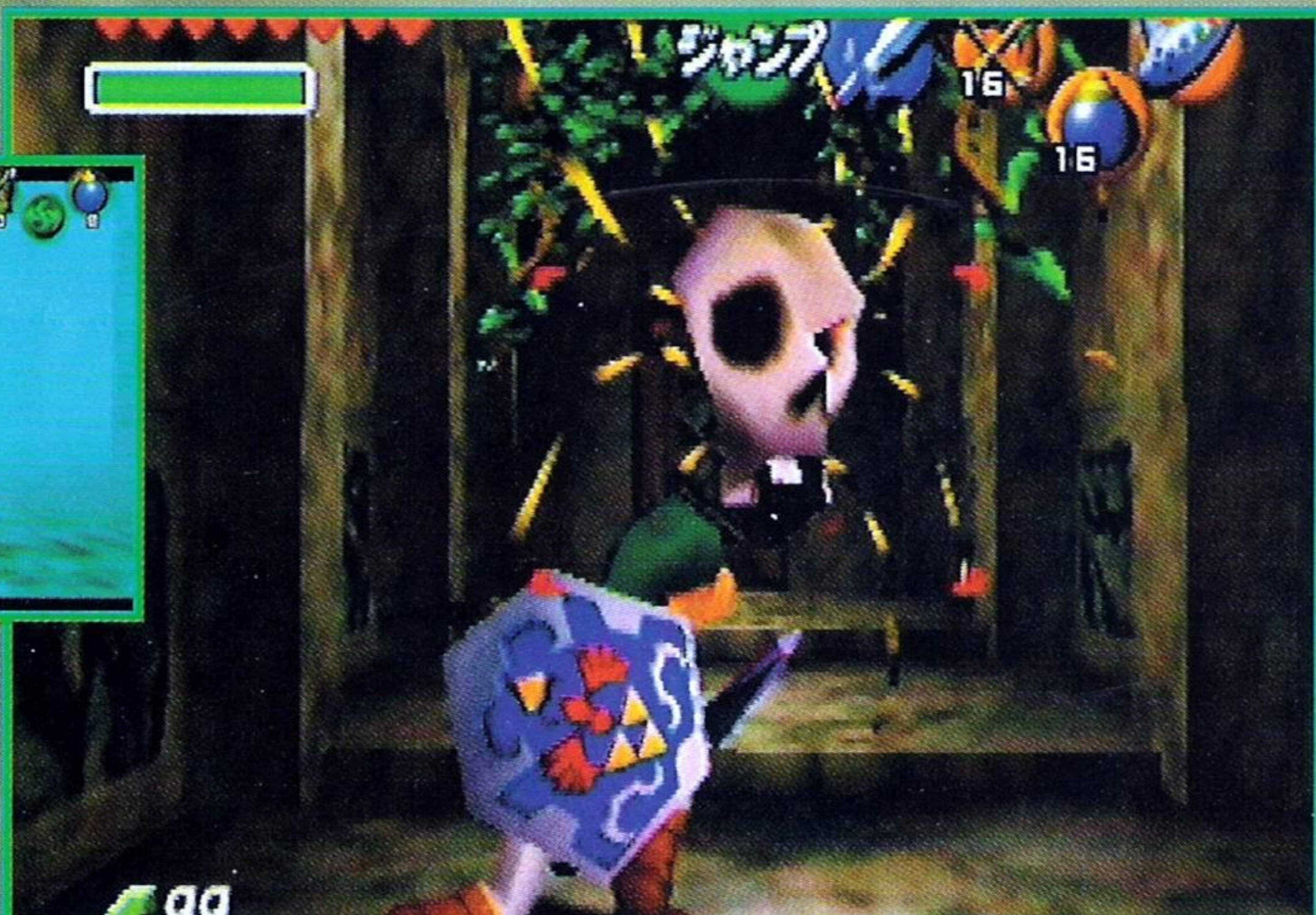
**LEGEND OF ZELDA 64 to najnowsza kreacja mistrza Miyamoto, jednego z najlepszych developerów stąpających po kuli ziemskiej. ZELDA 64 to także najlepsza gra, jaka powstaje w tej chwili na Nintendo 64.**

**P**ierwsze skojarzenie - MARIO 64, po raz kolejny wydaje się mocno zdezaktualizowane. Podobnie jak w BANJO KAZOOIE, tak i w LEGEND OF ZELDA engine, praca kamery oraz ogólny wygląd gry są o wiele bardziej zaawansowane. Już sam arsenał, którym będzie dysponował Link, znacznie przewyższa ten, którym posługują się bohaterowie w innych grach 3D na Nintendo. Link może machać mieczem, kijem oraz młotem, strzelać z procy i łuku czy wreszcie miotać bumerangiem albo zaklęciami. W dodatku sterowanie nie ogranicza się do jednego cięcia czy uderzenia, tylko oferuje całkiem pokazny wachlarz ataków. Samo strzelanie ma dwa tryby - w jednym można normalnie pruć przed siebie, a w drugim przestawić tryb na widok z oczu Linka, gdzie wszystko odbywa się w tradycyjny, znany z GOLDENEYE 007 sposób.

Jako że ZELDA 64 jest przede wszystkim grą akcji, a dopiero troszkę później RPG-em, toteż na elementy akcji położony został największy nacisk. A kiedy ktoś mówi o akcji w grze - zwykle ma na myśli walkę. I nie inaczej jest w tym przypadku. Ponieważ ZELDA ma być absolutnym przebojem, to i zastosowane rozwiązania mają być rewolucyjne. Jednym z nich jest sposób nękania przeciwnika. Trudności wynikające z umieszczenia walki w prawdziwym trójwymiarowym środowisku zwykle nętrzą producentom nie lada kłopotów. Nawet we wszystkich mordobiciach spod znaku 3D ten trzeci wymiar jest traktowany po macoszemu. Natomiast w ZELDZIE zastosowano rozwiązanie pozwalające połączyć dotychczasowe sposoby prowadzenia walki (rozwiązania znane z mordobić) z prawdziwym środowiskiem 3D. Mianowicie po natrafieniu na przeciwnika istnieje możliwość "załokowania" się na nim. Poprzez wciśnięcie "Z" na padzie (i ciągłym trzymaniu) Link zwraca się w stronę najbliższego oponenta i do momentu puszczenia przycisku nie będzie odrywał od niego wzroku. W tym czasie może side-stepować, uskakiwać na boki, zasłaniać się tarczą czy walić czym popadnie, ale cały czas twarzą pozostaje skierowany w stronę wroga, którego dodatkowo cały czas wskazuje wróżka Navie - pomocnik Linka. Grę urozmaica bardzo wiele detali - np. pływając z wyciągniętym mieczem Link porusza się o wiele wolniej i macha tylko jedną ręką, podobnie zachowuje się podczas podciągania przy wspinaczkę. Równie świetnie wyglądają cienie postaci - po raz pierwszy na Nintendo w pełnej krasie można podziwiać prawdziwy light-sourcing. Dodatkowym smaczkiem jest brak ograniczenia pola widzenia gracza. Jest to podobne do efektu zastosowanego przy



BANJO KAZOOIE i wygląda po prostu fantastycznie. Odległe krajobrazy, posępne zamczyska czy majestatyczne góry stwarzają wrażenie, że gracz bierze udział w przygodzie rozgrywającej się w realnym świecie, nie ograniczonym sztucznymi barierami. Wreszcie na koniec - odgłosy. Nie odbiegają one od ogólnego poziomu - są bardzo sugestywne. W tym oczywiście zróżnicowane odgłosy tupotu nóg - inne na nawierzchni ziemnej, inne na wysypanych drogach miast, a jeszcze inne - kiedy Link dosiada konia. A sam koń - cóż, już jazda na nim dostarcza bardzo wiele satysfakcji. W zależności od siły wychylenia pada jedzie stępa, przechodzi w kłus, aby wreszcie zerwać się do galopu. W dodatku można popędzać go batem, co powinno spodobać się amatorom wszelkich gier S&M. Być może w ZELDZIE znajdzie się jakaś minigra związana z wyścigami konnymi.





■ WYDAWCA: NAMCO ■ PLATFORMA: AUTOMATY ■ TERMIN: WRZESIEŃ

# Soul Calibur

## -Soul Blade 2-

Po olbrzymim sukcesie SOUL BLADE pojawienie się kontynuacji było tylko kwestią czasu. SOUL CALIBUR debiutuje właśnie na automatach - my zaś zacieramy już ręce szykując się na konwersję na PlayStation.

Pożegnaliśmy Soul Edge w momencie, gdy Cervantes dotarł do przeciwległego brzegu Atlantyku. Żadnemu z przeciwników nie wystarczyło ani sił, ani umiejętności, by przeciwstawić się jego bliźniaczym ostrzom śmierci i przerwać terror. Niebiosa miały jednak w stosunku do kapitana inne plany. Oto, bowiem, przeciw Cervantesowi wyruszył przeciwnik o niespotykanej dotąd waleczności. Imię jej brzmiało Sophitia, święta wojowniczką Hefajstosa, Boga-Kowala. I to Sophitia właśnie, podczas wyczerpującej walki zniszczyła jeden z potężnych mieczy Cervantesa, lecz fragmenty strzaskanego ostrza utkwiły w ciele wojowniczki osłabiającej jej poczynania. Cervantes zaś, miotany wściekłością, jak gdyby zniszczono i zbeszczeszczono część jego samego, był już o krok od zadania przeciwniczkę ostatecznego ciosu. Wtedy to właśnie pojawiło się wybawienie. Tak, "Podziemny Łowca", wyzwała Cervantesa na pojedynek. Kapitan osłabiony pojedynkiem z Sophitią, pozbawiony jednego ze swoich śmiertelnych mieczy, nie był już tym samym, wielkim wojownikiem. Na nic zdały się resztki sił i wściekłość przeciw opanowaniu i sprytowi dziewczyny. Tak zwyciężyła zabierając ze sobą odłamek zniszczonego Soul Edge i ranną Sophitię. Niedługo potem do portu, w którym rozegrała się decydująca dla Cervantesa walka, zawitał rycerz Siegfried. I on poszukiwał Soul Edge, lecz jedyne co znalazł to rozkładające się zwłoki kapitana. Zaintrygowany jednakże ostrzem, na którym zacisnęły się martwe palce Cervantesa, zbliżył się do ciała i wyciągnął dłoń w kierunku pięknej,



rzeźbionej głowni miecza. W tym samym momencie martwe ciało drgnęło, na niebie zajaśniała krwawa tupa i pośród pełzających wokół jezorów ognia zwłoki powstały. Stało się jasne, iż jeden z demonów wykorzystał ciało Wielkiego Kapitana, by przenieść swego bluźnierczego ducha do realnego świata. Błysnęła broń obu wojowników.

"Faust", dwuręczny miecz Siegfrieda, który zawsze sprawiał pozory chłopca zbyt wątłego, by podźwignąć potężne ostrze, pchnięty przez powietrze ryknął, dając ujście gniewu bijącego z oczu jego właściciela. Ta walka nie mogła trwać długo, a kiedy wreszcie nad portowymi deskami znów uniósł się welon ciszy, jedyne cienie należały do zwęglonego na ziemi korpusu i kłęczącego chłopca. "Faust" leżał obok, zdruzgotany.

Młodzieniec z chciwością wyciągnął dłoń po Soul Edge - jak gdyby prowokowała go nieznana, zła moc, czekająca tylko na nową ofiarę, nowego właściciela i gospodarza, pod którego dachem jej siła mogłaby się pomnażać i rosnąć.

Onej nocy, wielu mieszkańców wybrzeży Hiszpanii było świadkami niecodziennego zjawiska. Kolumna światła utorowała sobie drogę przez mrok i wspięła się na nieboskłon aż po granicę widzenia. Ludzie stali zauroczeni, nie wiedząc, że obserwują właśnie jak kiełkuje Nasienie Zła, którego potęga od teraz rosnąć zacznie w przerażającym tempie i które wkrótce przyniesie zagładę całemu światu.

### Kilik

Kilik w świątyni Ling-Sheng Su. Wtedy też ofiarowano mu włócznię imieniem "Kali-Yuga", będącą jednym z trzech największych skarbów świątyni. Tego samego wieczora, kiedy odbyła się ceremonia, Nasienie Zła zaatakowało świątynię. Płomień zła przeniknął serca mnichów i w niepohamowanym szaleństwie poczęli zabijać się nawzajem. Zatruty przez Nasienie Zła Kilik także wpadł w morderczy szal. Jedyne Xiangleian, dziewczyna, która kochała Kilika, oparła się złej mocy. Za pomocą zwierciadła "Dvpara-Yuga", przywróciła mu jego własne myśli i rozsądek. Kilik zgładził wszystkich, których serca przeniknął żar Nasienia Zła, w tym także swego mistrza. Nie był to jednak koniec tragedii - nagle dziewczyna niesiona obłędem rzuciła się na Kilika. Odebrał jej życie, po czym padł zemdłony z rozpacz. Kiedy Kilik się ocknął ujrzał przed sobą nieznanego starca. Starzec wyjaśnił, że zarówno święte zwierciadło, jak i włócznia przyczyniły się do tego, że Kilik nie został opętany przez Nasienie Zła i, że teraz, dla własnego bezpieczeństwa nie powinien pozbywać się żadnego z tych przedmiotów. Stary człowiek opowiedział też Kilikowi historię Soul Edge. Kilik trenował pod okiem starego mistrza i opuścił go, by szukać oczyszczenia dla siebie i Kali-Yuga'.

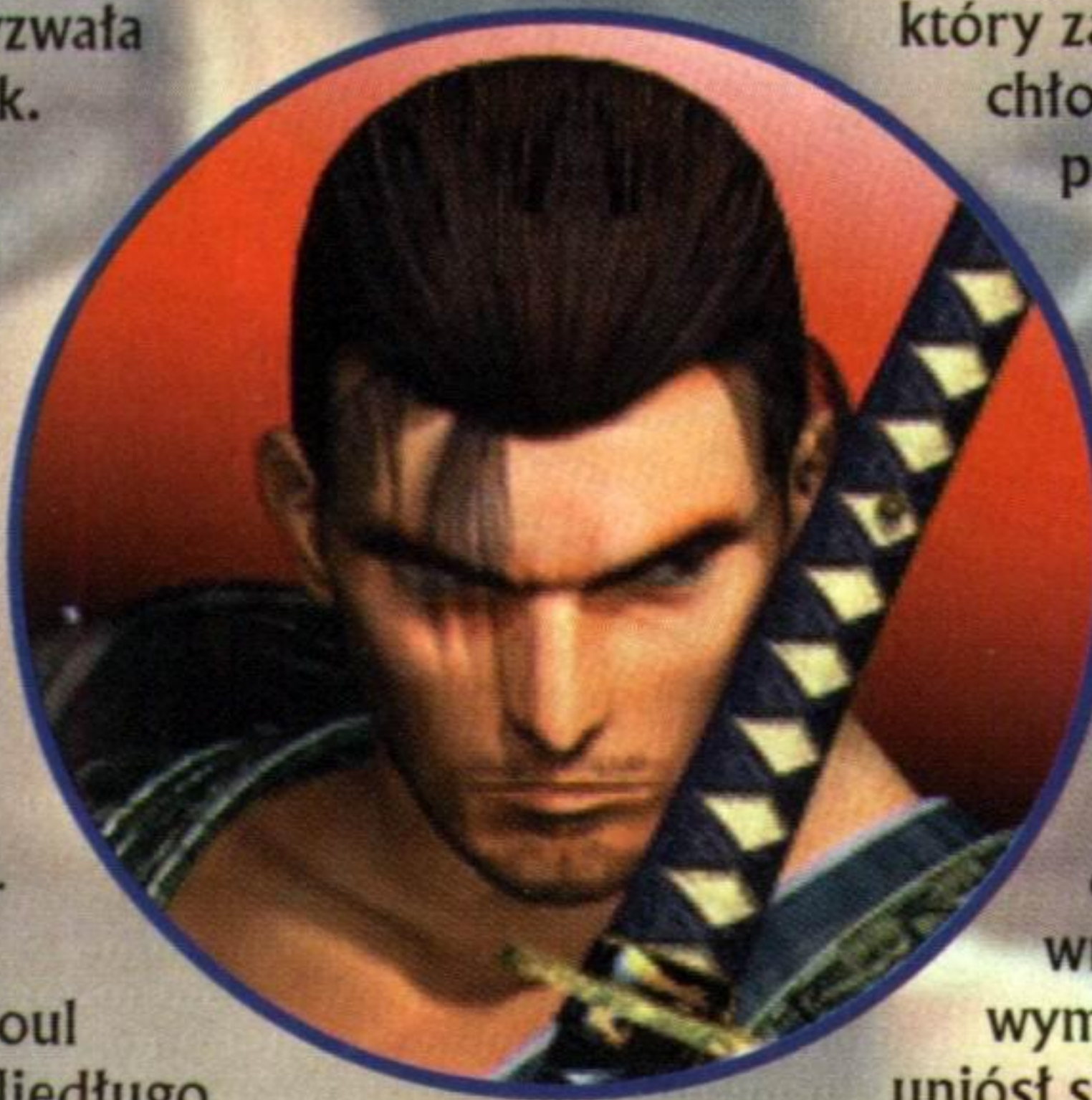


### Maxi

Maxi był wolnym piratem z Królestwa Ryukyu. Swego czasu zacumował statek w jednym z indyjskich portów, a nocą, gdy akurat bawił się w portowych tawernach, w mieście pojawił się Kilik i wynajął statek jako transport na zachód. Maxiego zastępował na pokładzie jego przyszywany brat - Kyam. Kyam polubił Kilka i obiecał, że wstawi się za nim u Maxiego. Kiedy oczekiwali powrotu kapitana, nagle na horyzoncie zamajaczył tajemniczy okręt. Oba statki stanęły burta w burtę i nagle pokład zalany został przez chmurę krwiożerczych potworów. Cała załoga Maxiego została wyrznięta w pień. Walka rozgorzała na dobre, gdy pomiędzy walczących rzucił się kapitan, który powrócił właśnie z hulanki. Obaj młodzieńcy, Maxi i Kilik stawili czoła potworom. Wtem na polu walki pojawił się ogromny Astaroth i raniąc Kyama wytrącił Kilikowi Dvpara-Yuga. Kilik stracił przytomność. "Bracie... zabierz Kilka na zachód, sam zdobywaj świat... dla nas obu..." - błagał Maxiego, jego umierający brat. Maxi postanowił więc podróżować z Kilikiem i zemścić się za śmierć Kyama.

### Nightmare

Oto błękitny rycerz, toczący wokół karmazynowe spojrzenie, zaciskający palce zdeformowanej dłoni na głowni ogromnego miecza. Nikt, kto zajrzał w studnie jego oczu, od wojownika, po bezbronną kobietę, nie uniknął straszliwego gniewu. Powiadają, że żywe oko na jego koszmarnym mieczu zdaje się uśmiechać, gdy ostrze spija niewinną krew. Rycerz przemierza miasta i osady, mordując na swej drodze bez litości. Plotki głoszą, iż podąża w kierunku Czarnych Lasów, i że wygląda to jakby powrócił sam Kapitan Cervantes.







## Heishiro Mitsurugi

Mitsurugi zgubił ślad Soul Edge. Postanowił jednak, że nie wróci do domu, póki nie sprawdzi się przeciw muszkietowi Tanegashima. Jego postanowienie wkrótce przerodziło się w obsesję i Mitsurugi stanął do pojedynku przeciw Tanegashimie. Nie miał najmniejszych szans. Kula muszkietu przebiła jego pierś. Pokonany, zdał sobie sprawę, że musi jeszcze wiele ćwiczyć, by móc stawić czoła cudownemu muszkietowi. Podczas studiów doszły go pogłoski o rycerzu zwanym Nightmare i jego mieczu, przelewającym rzeki krwi wskroś Europy. Mitsurugi postanowił zdobyć ten miecz i rozpoczął jeszcze jedną podróż.



## Taki

Taki powróciła do domu z odłamkiem Soul Edge. Próbowała wkomponować ów fragment do swojej ukochanej, lecz teraz zniszczonej broni "Rekki-maru", ale oba kawałki stali w żaden sposób nie dawały się połączyć. W międzyczasie Taki została zaatakowana przez zabójców, których nasał jej mistrz ninjutsu - Toki. Mieli oni ukraść mistyczny "Mekki-maru", подарowany Taki przez Hachibela. Wyprowadzenie rabusiów w pole było dla dziewczyny łatwością. "W Mekki-maru ukryta jest potężna siła. Nigdy nie pozwól, by dostał się on w ręce Tokiego. Jesteś jedynym ninją, któremu mogę zaufać...". Pomna słów Hachibela, Taki połączyła odłamek Soul Edge z Mekki-maru. Tym razem próba powiodła się - fragment pasował idealnie, a cała broń jęła delikatnie świecić ciemną aurą. Mekki-maru zmienił się w potężny zły miecz, którego nawet Taki nie mogła kontrolować. W tym samym czasie dotarły do niej wieści o innym złym mieczu, który przekroczył granice Japonii. Była pewna, że jest to drugi Soul Edge. Chciała mieć je obydwa, zwłaszcza, że Rekki-maru wciąż pozostał niezmienny. Poszukując Soul Edge Taki rozmyślała czy nie ma sposobu, by kontrolować zaklętą w ostrzach moc.



## Voldo

Voldo powrócił do Jaskini Fortuny bez Soul Edge. przekroczywszy próg skarbcza swego nieżyjącego pana odkrył, że potężny sztorm już niemal całkowicie zalał wodą wnętrze. W tym samym czasie, do skarbcza zawitała tajemnicza wojowniczką. Miała ona zamiar skraść fortunę Vercciego i odnaleźć jego zapiski na temat Soul Edge. Jednakże Piekielny Strażnik nie pozwoliłby nikomu nawet zbliżyć się do świętego dlań miejsca. Runął z ciemności na zaskoczoną wojowniczkę, lecz ta w dziwny sposób uniknęła ataku i sama dobyła miecza. Walczyła wspaniale, nadzwyczaj wspaniale: i styl jej walki i dziwna broń jakiej używała, stanowiły dla strażnika barierę nie do pokonania. Zacięcie Voldo zmusiło wojowniczkę do odwrotu. Strażnik, wyczerpany, opadł na skały. Nagle pośród kamieni rozległ się głos: "Voldo, czy nie czujesz ciemnej aury? Miała woń Soul Edge... Znajdź ją! I przynieś mi Soul Edge! I pamiętaj... zaufałem ci". Voldo poderwał się słysząc głos swego władcy. Błąda czerwien spłynęła na jego sine policzki, a krew popłynęła w żyłach szybciej. Voldo raz jeszcze opuścił Jaskinię Fortuny, by podjąć próbę odnalezienia Soul Edge.



Od czasu walki Taki z Cervantesem nikt nie widział już młodego błękitnookiego chłopca dzierżącego w dłoniach potężnego Zweihandera. Plotki głoszą, że podobny do niego, odziany w jasną zbroję młodzieniec trafił do miejsca, w którym po raz ostatni zwarli się: japońska łowczyni demonów i okrutny hiszpański pirat. Kiedy chłopak przybył na plac boju, ujrzał przed sobą tylko okaleczone zwłoki Cervantesa. W jednej z zaciśniętych dłoni wciąż spoczywał przeklęty miecz. Widząc jak ciało pirata nagle spowijają płomienie, Siegfried nie wierzył jeszcze własnym oczom. Zareagował dopiero w chwili, gdy trawiona płomieniem postać rzuciła się na niego. Piekielny jazgot zderzających się ostrzy zagłuszył wszystkie odgłosy w całej okolicy. Kiedy zaległa cisza, na placu boju stał już tylko Siegfried. Obok niego leżały zwęglone zwłoki ostatecznie pokonanego Cervantesa, wciąż dzierżące jeden z najbardziej pożądaných mieczy świata. U stop chłopaka leżał zaś złamany Faust. Pokusa sięgnięcia po Soul Edge okazała się zbyt wielką dla rycerza. To było to, o czym zawsze marzył. Ręka sama sięgnęła po ostrze duszy... Od tamtej pory nikt nie słyszał już o przywódcy grupy najemników - Siegfriedzie Schtauffenie. Za to pojawiły się plotki o straszliwym i okrutnym rycerzu topiącym pruskie wioski we krwi. Rycerzu dzierżącym oręż, któremu nikt ani nic nie jest się w stanie przeciwstawić. Rycerza owego nazwali Nightmare. No tak, ale gdzie jest Rock, Li Long, Hwang, Seung Mina i Han Myong? Cóż - pierwszych dwóch nie będzie prawie na pewno. Zostali jednak zastąpieni przez postacie posługujące się podobnymi technikami i orężem. Jest więc ożywiony demon - Astaroth trzymający w dłoniach wielki topór bojowy oraz pirat - Maxi walczący Nunchaku. W sumie

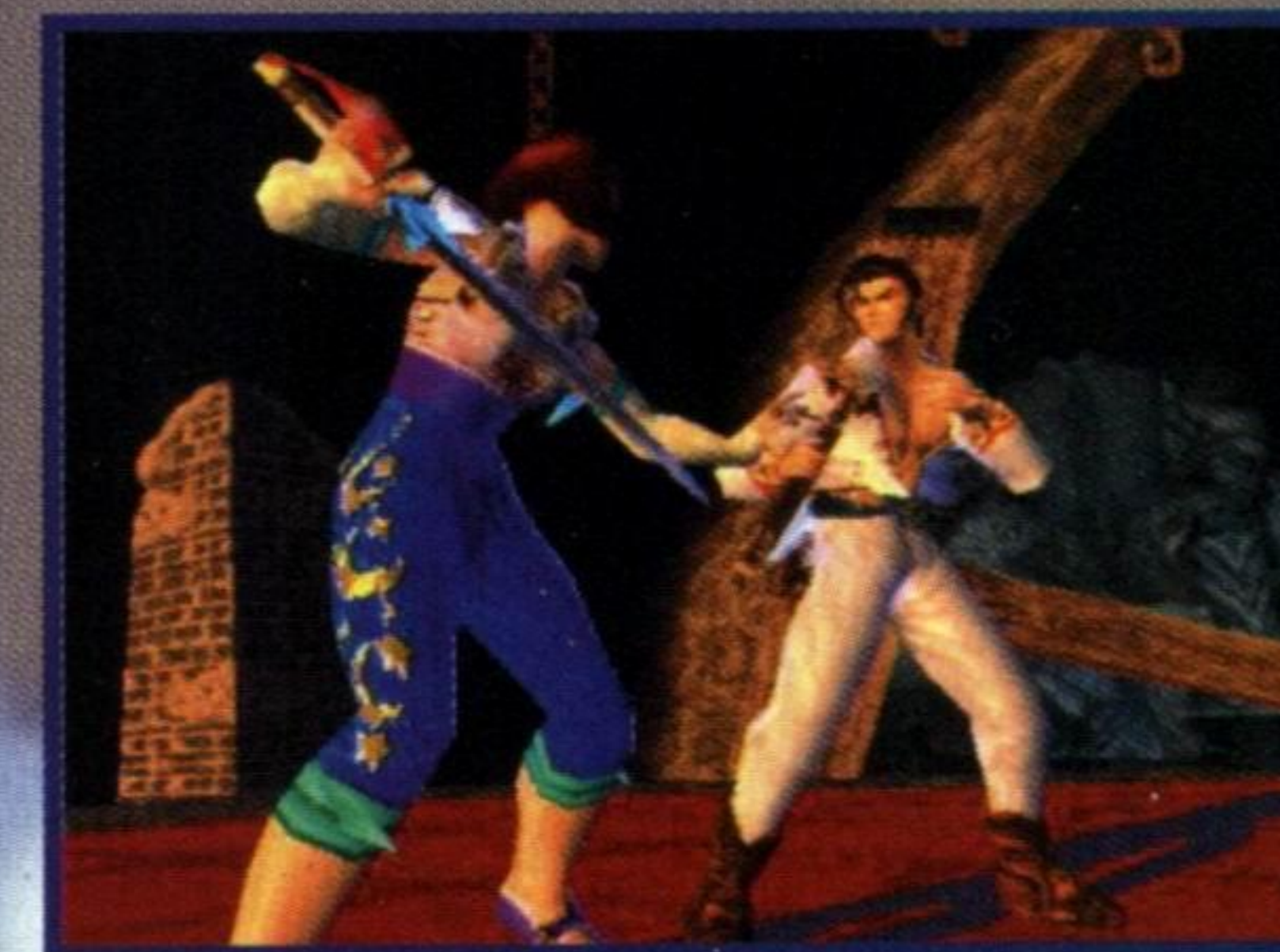


ruchy i zachowania tych postaci (szczególnie Maxi) momentami do złudzenia przypominają to, co widzieliśmy już w SOUL BLADE. Hwang jest brany pod uwagę jako postać dodatkowa - być może będzie jednym z ukrytych bohaterów, a być może zostanie on postacią, która wraz z Arthurem (o którym nic nie wiadomo) będzie zastosowana wymiennie z Mitsurugim i XiangHua (w wersji europejskiej - Mitsurugi i XiangHua, a japońskiej - Arthur i Hwong). Co do



Seung Mina - o dziwo, młoda Koreanka, dosyć popularna wśród graczy na zachodzie, nie stała się jedną z podstawowych postaci w drugiej części SOUL BLADE. Jej miejsce zajął tymczasem Kilik - wymachujący długim drągiem chłoptaş, który radzi nim sobie nie gorzej od Mina. Bardzo ciekawa jest transformacja Siegfrieda.

Tak naprawdę Nightmare jest po prostu maksymalnie przypakowanym i zmutowanym chłopakiem z dziwnym "czymś" na jednej z rąk. Jego uderzenia i combo są niezwykle potężne, a wzbogacona ilość technik dobijania powalonego jest po prostu niewiarygodna. W obecnej postaci Nightmare potrafi skasować leżącemu przeciwnikowi tak z pół energii bez specjalnego wysiłku. Tymczasem np. Sophitia ma dobitcia tak słabe, że spadek energii jest prawie niezauważalny. Jednak gdy mieliśmy okazję testować grę była ona jeszcze w fazie



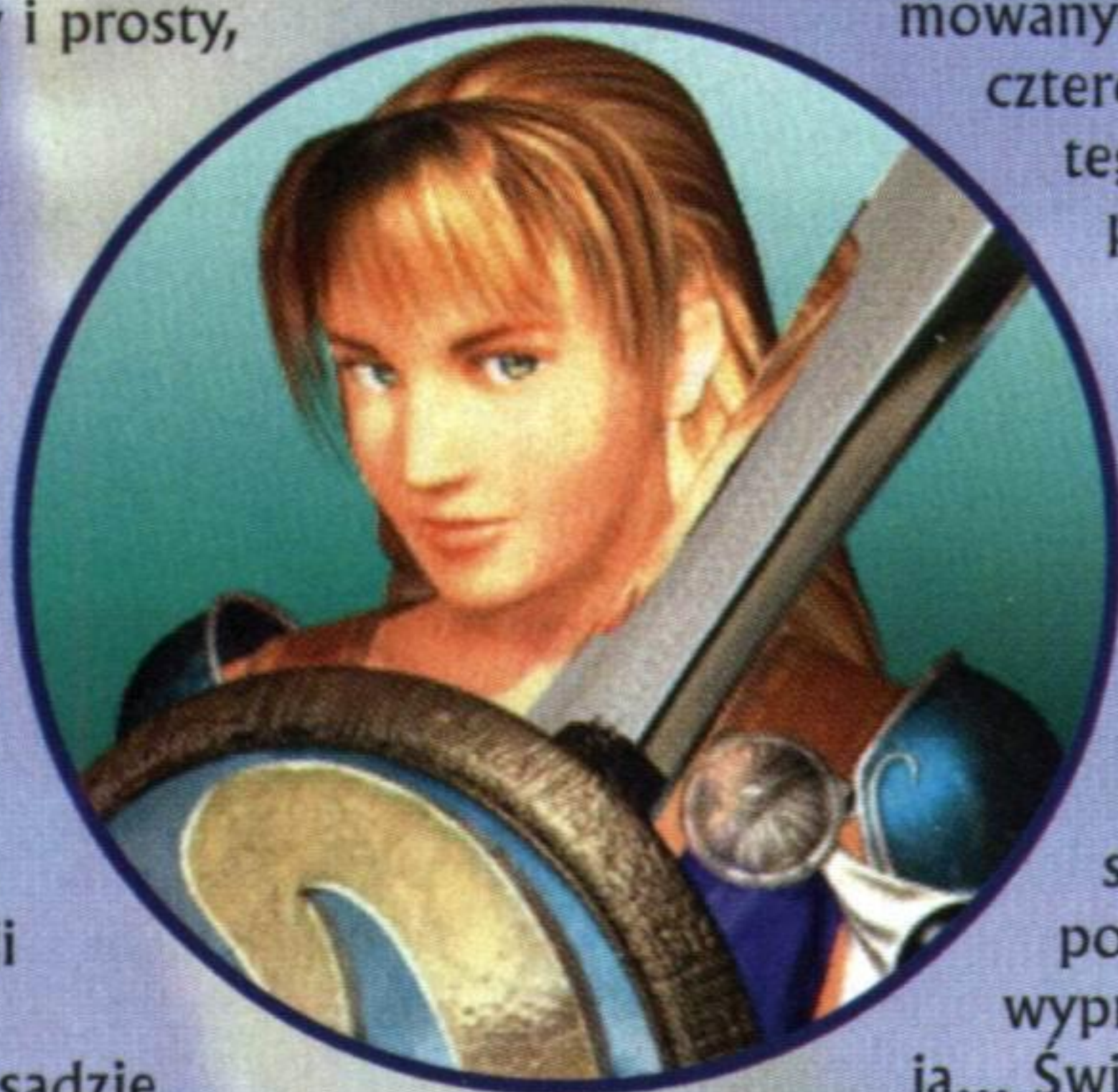




## Astaroth

Poza kilkoma szczegółami właściwie nic o nim nie wiadomo. Oto fakty: Nosi imię jednego z demonów, zakrywa zdeformowaną twarz stalową maską i jest największą i najpotężniejszą postacią w SOUL CALIBUR.

eksperymentalnej - niewykluczone, że postacie zostaną bardziej stonowane. Szeregi Caliburowych kobiet uzupełniają jeszcze: szybciutka Xianghua pokazująca, że młode azjatyckie dziewczynki w stylu Chun Li już na stałe zagospodzą w mordobiciach NAMCO (po Xiaoyu w TEKKENIE 3) oraz Ivy - piękna odziana w skóry dama posługująca się bardzo nietypowym orężem. Jest on połączeniem bata i miecza. Dzięki zaklętym w nim siłom magicznym "Viagra" potrafi on nagle robić się bardzo twardy i prosty, aby po chwili mięknąć i przybierać postać zwiewnego i lekkiego bata. W zależności od stanu zmienia się też jego zasięg. Trzeba przyznać, że Ivy w akcji wygląda po prostu rewelacyjnie. I zapowiada się na prawdziwą faworytkę męskiej części graczy. SOUL CALIBUR w akcji wygląda po prostu niewiarygodnie... W zasadzie wszystkie zarzuty jakie gracze mogli mieć do poprzedniej części zostały wraz z wprowadzeniem "dwójki" (do salonów gier trafiły w lipcu tego roku) naprawione. Stare 30 fps-ów wzrosło do 60, a prędkość i płynność jaką wersji automatowej dała płyta NAMCO System



12 spowodowała, że TEKKEN 3, TOBAL 2 i EHRGEIZ ONE wyglądają przy niej po prostu błado. Gra jest płynna do bólu, a niektóre ze szandarowych ciosów postaci (np. poderżnięcie gardła przez Taki, jej Human Trampoline czy rzut Sophitii z założeniem przeciwnikowi nóg na głowę) po prostu zmiatają starego pocziwego SOUL BLADE'A na śniadanie. Zmienił się również system wyprowadzania combosów - gra nie opiera się już wyłącznie na kilku przeprogramowanych sekwencjach trzy- czterociosowych. Zamiast tego można je łączyć i przedłużać, a ponadto jest możliwość kończenia ich na parę sposobów. Sterowanie postaci zyskało wreszcie tę intuicyjność, jakiej mogło brakować w pierwszej części - wszyscy szybciutko reagują na polecenia, sidesteppują, wyprowadzają ciosy i blokują... Świetne wrażenie robił też light-sourcing - światło w SOUL CALIBUR ma wiele źródeł i w zależności od zmiany pozycji w różnym stopniu kąpie zawodników. Dodatkowo w momencie kiedy miecze uderzają o siebie, natychmiast syją się iskry, które także oświetlają walczących. Ciekawe, kiedy konwersja?

## Sophitia Alexandra

Kiedy Sophitia po długiej chorobie odzyskała władzę nad zmysłami, okazało się, iż leży w łóżku we własnym domu. Znowu była zwykłą córką piekarza i miała spędzać pogodne dni przez resztę swojego życia. Lecz pewnego dnia, podczas zakupów, na które udała się z siostrą, nagle straciła przytomność. "Tyle niewinnych istnień... zniszczenie... Soul Edge?" Ocknęła się w ramionach Rothiona, jej przyjaciela z sąsiedniego miasta. Od tego czasu oboje bardzo się polubili i po kilku miesiącach byli już zaręczeni. Niedługo po ceremonii odwiedzili świątynię Hephasteusa, by złożyć mu hołd w nowym związku. Bóg Kowal jednakże czuł rosnącą potęgę Soul Edge i znowu potrzebował Sophitii. Dzielnym Rothion chciał zająć miejsce narzeczonej, lecz bóg rzekł mu tylko: "Rothionie, jesteś kowalem, czyż nie? Wykonaj zatem oręż i tarczę dla Sophitii". Młodzieniec otrzymał od Hephasteusa surowy fragment żelaza. Sophitia zaś za pomocą wykonanej zeń broni miała zniszczyć Soul Edge na zawsze. Wkrótce potem wojowniczką odjechała, uzbroiwszy ciało w cudowny miecz i tarczę, a duszę w pancerz świętej wiary.



## Xianghua

Cesarzowa Imperium Ming na wieść, że Soul Edge nie został odnaleziony, postanawia sama wyruszyć na poszukiwania. Wraz z oddziałem straży, przemierza świat w kamuflażu, jako gwiazda Opery Pekinńskiej z grupą artystów.. Cesarzowa od dziecka trenowała sztuki walki pod okiem matki. "Przyszłaś na świat, by dokonać wielkiego czynu... Dopelnij więc swego losu" - tymi słowami pożegnała młodą wojowniczkę jej mistrzyni i matka. Xianghua, dzierżąc w dłoni ulubiony miecz, opuściła kraj niesiona falami przeznaczenia.



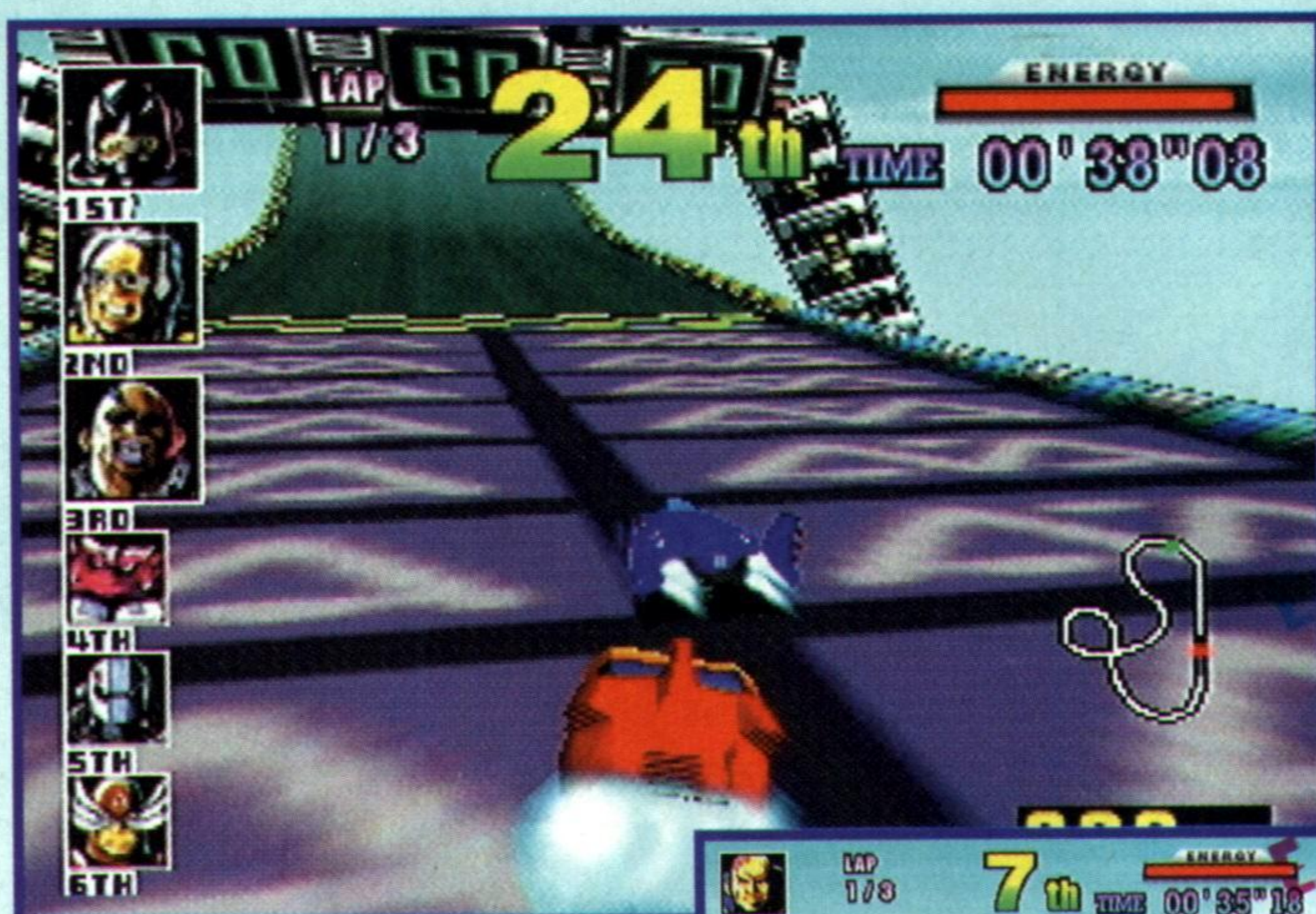
## Ivy

Isabella Valentine jest córką angielskiego szlachcica, Counta Valentine, który żył obsesją poszukiwacza tajemnic. Kiedy w końcu jego pasja doprowadziła go do szaleństwa i śmierci, pozostawił po sobie zrujnowany dom i okrył hańbą cały ród. Wkrótce umarła też matka Isabelle. Na łożu śmierci zdradziła, że Ivy nie jest jej rodzoną córką. Zaraz po pogrzebie, Isabelle ją przegladając notatki ojca w poszukiwaniu śladów swej przeszłości. Tu natknęła się na wzmianki o pasji ojca - tajemniczym mieczu Soul Edge, a wszystko wskazywało na to, że miecz ten istnieje na prawdę, i że jest on kluczem do nieśmiertelności. Dziewczyna postanowiła odnaleźć złe ostrze, zniszczyć je i przywrócić dobre imię rodzinie, wiedziała jednak, że zwyczajne zdolności nie wystarczą, by stać się jego właścicielem. Rozpoczęła studia alchemii z podręczników ojca, czytała o losach Soul Edge. Isabelle chciała też stworzyć broń, jakiej nikt nigdy jeszcze nie miał, Alchemia okazała się tu bezradna, toteż Isabelle sięgnęła po wiedzę starożytnych płatnerzy. Co noc niesiona tą samą co jej ojciec obsesją odprawiała rytuały, by w końcu zetknąć się z demonem, który zaofiarował jej pomoc. Miecz został wykonany, a Isabelle wyruszyła w poszukiwaniu Soul Edge i rozwiązania zagadki swego pochodzenia.





# F-Zero X



Mało kto wie, że WIPEOUT 2097 był jedynie klonem gry stworzonej prawie dekadę wcześniej przez pierwszego konsolowego guru - Shigeru Miyamoto.

To on był ojcem gier, które odświeżane teraz w wersjach 64-bitowych powodują, że coraz więcej osób decyduje się na kupno czarnej konsoli z wejściem na cztery pady. Tak było z MARIO, tak było ze STARFOXEM, tak będzie też z ZELDĄ. I tak jest z F-ZERO X. Właściwie samo nawiązanie do tytułu wydanego przez Psygnosis budzi najwięcej skojarzeń. I słusznie. F-ZERO X to futurystyczny shooteracer. Ale wyglądający tak, że każda inna gra, która dotychczas próbowała stać się "Nintendowym Wipeoutem" przyćmiona zostaje samym cieniem, jaki rzucają litery nazwiska: Miyamoto. 60 fps, zero zwalniania animacji przy 19 innych pojazdach na torze, niesłychana prędkość od początku wyścigu do końca... Jedynym zarzutem jaki mógłby paść pod adresem zespołu pracującego nad grą jest to, że grafika nie prezentuje się nadzwyczajnie. Jednak jak mówi sam mistrz Miyamoto, nie na nią ma być położony w grze największy nacisk. Najważniejsza jest prędkość animacji. I to właśnie te niezwalniające 60 fps-ów powoduje, że np. pojazdy składają się z relatywnie małej ilości polygonów i nie wyglądają jakoś niesamowicie. Nie można też jednak powiedzieć, że są nędzne. Raczej - proste. Choć w momencie prezentacji tytułu na E3 gra była gotowa dopiero w 60% - element ten ma więc jeszcze szanse ulec zmianie. Wielkim atutem F-ZERO X jest niesamowity (widać to było już na tym etapie prac) tryb multiplayer. Nawet podzielony ekran nie był w stanie spowolnić animacji (tak jak miało to miejsce w GOLDENEYE).

W chwili gdy to czytacie F-ZERO X powinno już ukazać się na rynku japońskim, a zatem (jako jeden z flagowych produktów Nintendo) lada dzień także dotrze do Europy. Będzie sporym hitem i konkurentem dla WIPEOUT 64.



MADE IN JAPAN

## ISS '98 - WORLD CUP

Konami o Sierpień 1998 o 1-4 Graczy o 9/10



Jest to najnowsza wersja niesamowitego ISS PRO 64, wydana tylko na japoński rynek. Już wyjaśniam - w Japonii kolejne edycje FIFA SOCCER zarówno na PlayStation, jak na Nintendo 64 cieszą się umiarkowaną popularnością, zaś prym od czasów 16-bitowych konsol wiodzie właśnie seria INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, co roku dopracowywana przez niezłomne Konami. I to właśnie ta gra była i jest jedynym oficjalnym produktem MŚ Francja '98 sprzedawanym w Japonii.

Jak to w oficjalnych produktach bywa, wszystko opiera się na obecności oryginalnych nazwisk i statystyk piłkarzy, a nawet reklam pomieszczonych z boków stadionu. Liczba drużyn jest ograniczona jedynie do tych, które zakwalifikowały się do finałów. Z nowości obserwujemy o wiele inteligentniejszych bramkarzy, większy repertuar zwodów i zagrań, lepszą grafikę i animację oraz fantastyczny komentarz, niestety w języku skośnookich braci. Japoński komentator jara się bez przerwy, wykrzykując co chwila nazwiska piłkarzy, przy golach zaś wyje niemiłosiernie.

Niestety, w Europie nigdy nie ujrzymy tej edycji. Za kilka miesięcy powinien pojawić się ISS PRO '98, w wersjach dla Nintendo 64 i PlayStation (który z kolei będzie jeszcze inną grą niż wydany w Japonii blisko pół roku temu WINNING ELEVEN 3), ale zapewne bez oryginalnych nazwisk i składów. Choć dla fanatyków soccera może to stanowić utrudnienie, radzimy zwrócić uwagę na tę serię z prozaicznej przyczyny - naszym zdaniem wyprzedza ona FIFA SOCCER co najmniej o długość stadionu. [wic]



MADE IN JAPAN

## AIR BOARDER 64

Human o Lipiec 1998 o 1-2 Graczy o 5/10



Widziałem już wcześniej kilka gier firmy Human zarówno na PSX, jak i na N64 i zapamiętałem jedno - żadnej z nich nie wsunąłbym do szuflady z naklejoną karteczką "dobre". AIR BOARDER 64 także specjalnie dobry nie jest - lokuje się gdzieś w środku i w obliczu silnej konkurencji ma raczej niewielkie szanse zaistnieć w Europie. Choć może się myśle...

Pomysł gry bazuje na futurystycznej deskorolce, unoszonej na poduszce powietrznej, na której tak skutecznie wmiatał Marty w "Powrocie do Przyszłości". No i pierwszy zgrzyt - beznadziejne postacie boarderów (wcale nie ma się ochoty wcielić się w jednego z nich). Dalej jeszcze wybór rodzaju dechy (kolejna bzdura, deska "alpejska" na poduszce powietrznej?), toru i jazda. Fajnym aspektem gry, jak wszystkich tego typu produkcji, są naturalnie triki wykonywane w powietrzu. Wydawać by się mogło, że deska na poduszce powietrznej potrafi konkretnie wlecieć do góry i bardzo słusznie, bo potrafi. Różnego rodzaju graby, spiny i inne akcje naturalnie wpływają na wynik punktowy. Możliwości jest mnóstwo - rampy, schodki, poręcze i cała reszta nie pomagają wcale w parciu do przodu - ma się ochotę poskakać jak najdłużej. Co zresztą można uczynić wyłączając czas. Jest kilka rodzajów wyścigu, trening i inne opcje, ale niestety (w przeciwieństwie do 1080) menu jest całkowicie po japońsku.

Grafika i dźwięk należą raczej do przeciętnych, zaś całość po kilku godzinach gry zaczyna nudzić. To nie jest 1080 SNOWBOARDING, do którego można wracać przez długie miesiące. [ash]





Firma Wysyłkowa

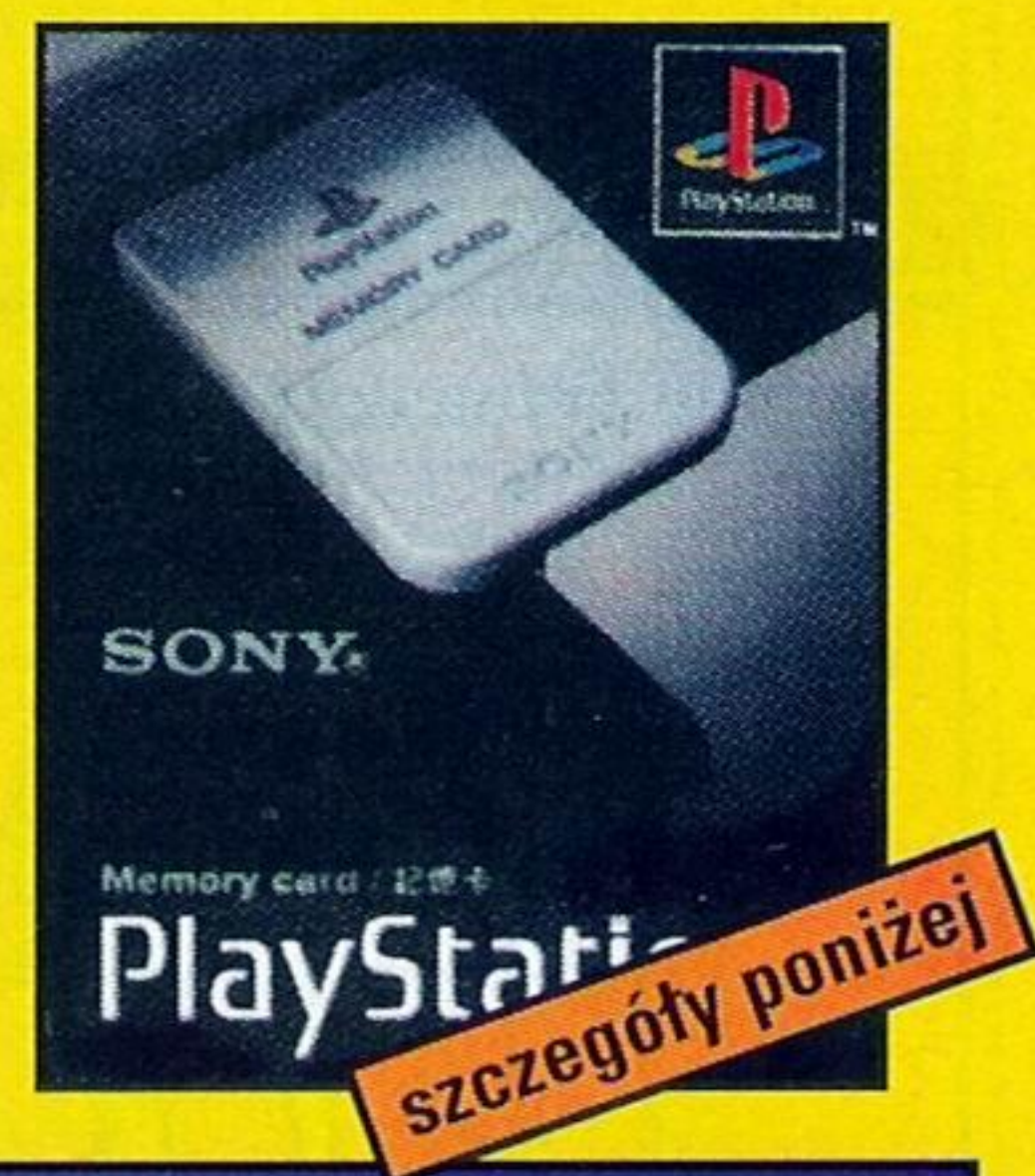
# Wirtualny Świat®

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 673-68-04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

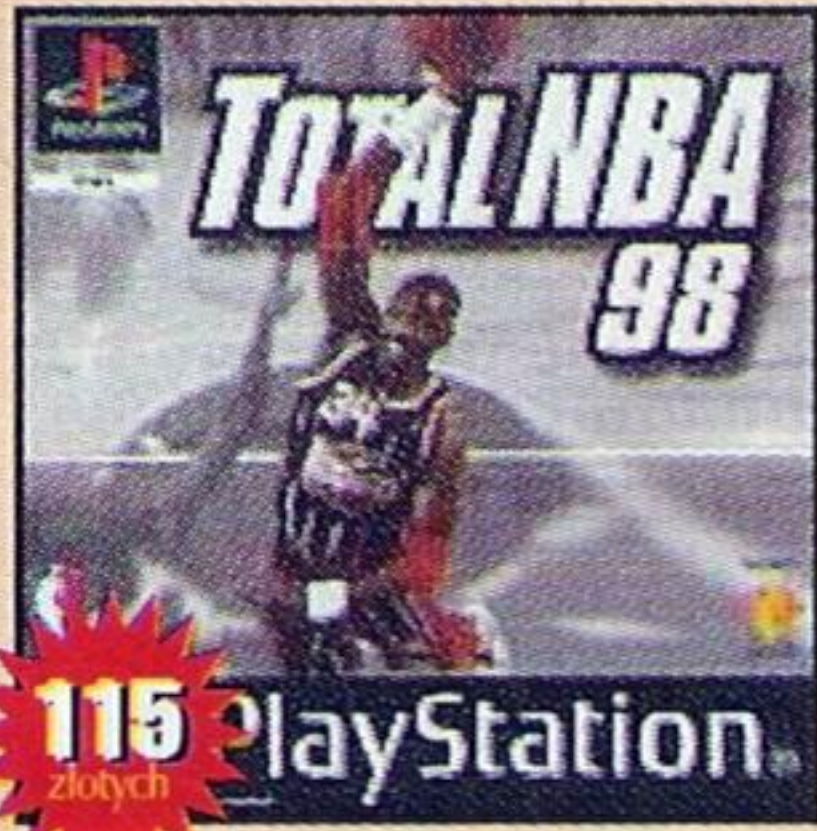
# UWAGA! Karta pamięci za darmo



**KUPUJĄC U NAS, PAMIĘTAJ! MAMY NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER  
NA PSX PRZY MAKSYMALNIE NISKICH CENACH!**



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



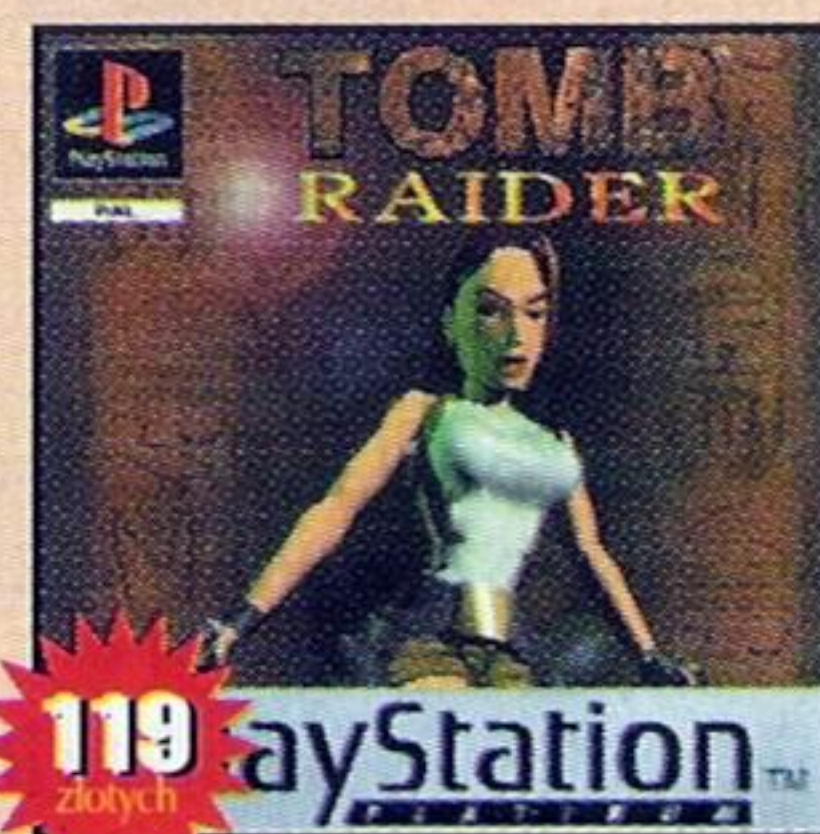
Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



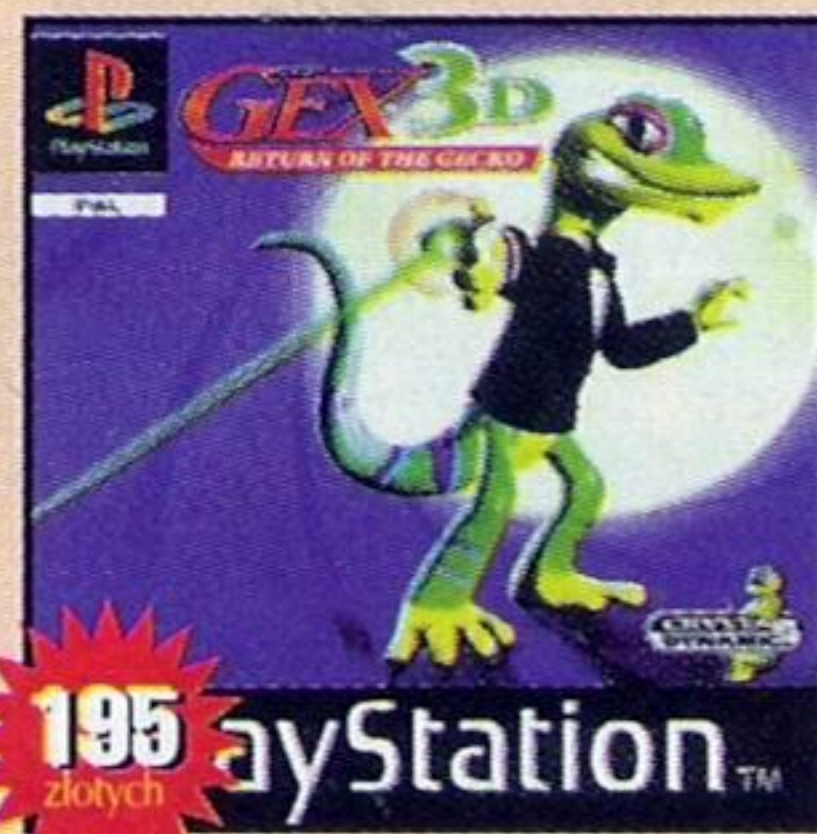
Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska



Wersja angielska

## WIRTUALNY ŚWIAT POLEGA



189 złotych

WERSJA ANGIELSKA



209 złotych

WERSJA ANGIELSKA

W naszej ofercie znajdziesz również:

NBA Live 98	115 zł	Agent Armstrong	195 zł	Rapid Racer	195 zł	Bloody Roar	205 zł
Air Combat	119 zł	Broken Sword 2	195 zł	Rascal	195 zł	Dark Omen: Warhammer	205 zł
Bast a Move 2	119 zł	Colony Wars	195 zł	Rosco McQueen	195 zł	Formula 1'97	205 zł
Micro Machines v3	119 zł	Cool Boarders 2	195 zł	Shadow Master	195 zł	MK Mythology	205 zł
Mortal Kombat Trilogy	119 zł	Fifa 98 - World Cup	195 zł	Street Fighter EX Plus	195 zł	Nightmare Creatures	205 zł
Pandemonium	119 zł	Jersey Devil	195 zł	The Note	195 zł	Pitfall 3D	205 zł
Porsche Challenge	119 zł	K1 The Arena	195 zł	Theme Hospital	195 zł	Crash Bandicoot 2	209 zł
Ridge Racer Revolution	119 zł	Nagano 98	195 zł	V-Rally	195 zł	Forsaken	209 zł
Soviet Strike	119 zł	Nascar 98	195 zł	Z	195 zł	G.Police	219 zł
Warcraft 2	189 zł	Need for Speed 3	195 zł	Dynasty Warriors	199 zł	Newman Haas	219 zł
Abe's Odyssey	195 zł	Overboard!	195 zł	Test Drive 4	199 zł	Joypad SONY	99 zł
Ace Combat 2	195 zł	Rally Cross	195 zł	Adidas Power Soccer 2	209 zł	Memory card SONY	89 zł

## JOYPAD DUAL SHOCK

159 złotych

PlayStation™

**Kupując we wrześniu  
w naszej firmie wspaniały zestaw**



**JOYPAD  
DUAL  
SHOCK**

PlayStation™

**otrzymasz za darmo oryginalną  
kartę pamięci SONY**

**Go zyskujesz kupując u nas:**

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

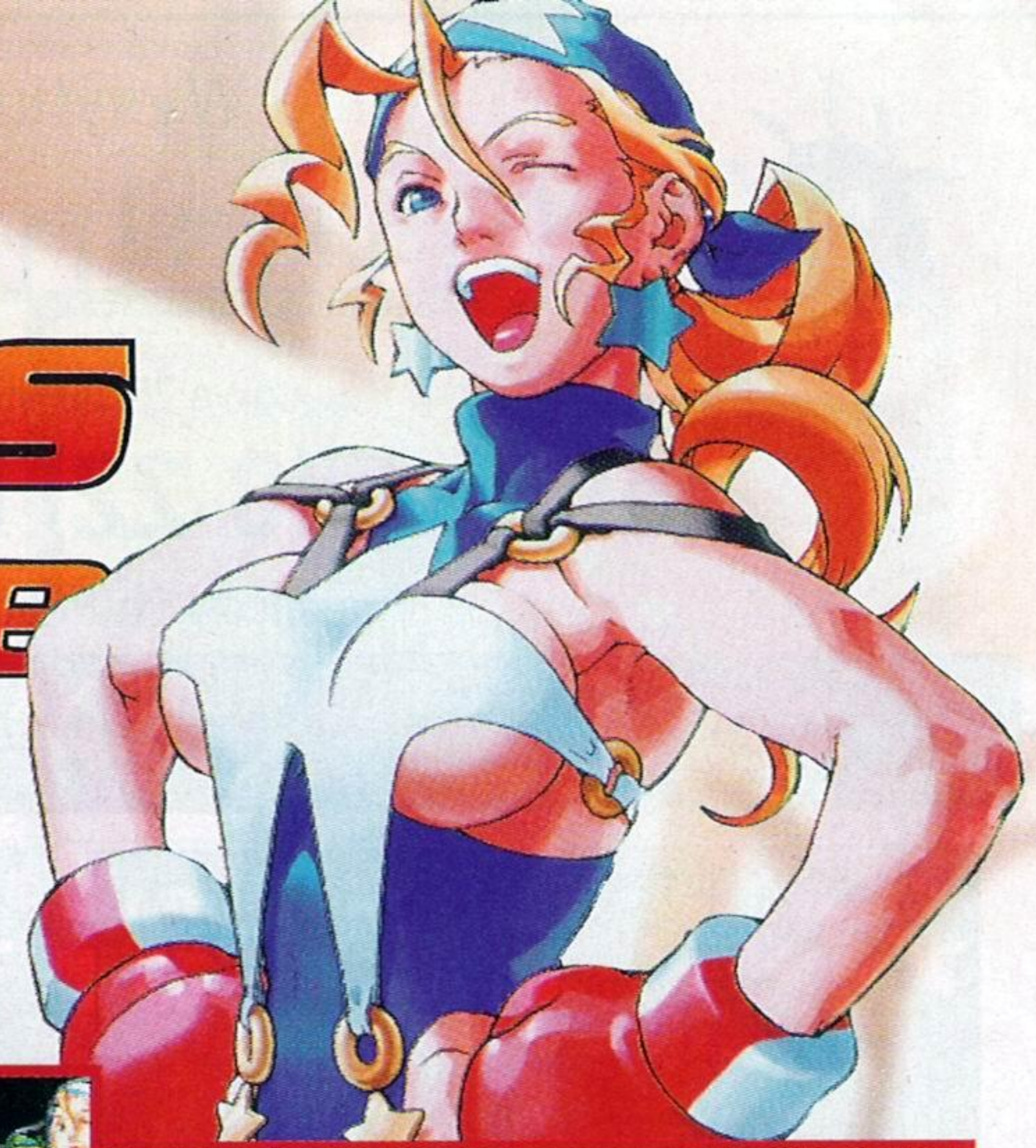
**NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ  
W TELEGAZECIE TVP 2  
NA STRONIE 451**



WYDAWCA: CAPCOM ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: LISTOPAD

# Rival Schools united by fate

**STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA** zapewnił nieśmiertelnej serii rzesze nowych wyznawców. Sequel pojawi się w Japonii jeszcze przed końcem roku, ale przedtem Capcom proponuje coś zupełnie nowego - i nie mniej interesującego. Rywalizujące Szkoły Połączone Przeznaczeniem.



O tym, że Japonia to szalenie dziwny kraj przekonaliśmy się już wielokrotnie. Ze scenariusza RIVAL SCHOOLS wynika jednak, że japońscy nastolatki tylko czekają na okazję, w której będą mogli wykazać się przed sobą umiejętnościami walki, nabytymi zapewne podczas wielogodzinnych treningów przy serii STREET FIGHTER. Nieważne. Ważne, że pewnego dnia na przeciw siebie staną dwie rywalizujące, najlepsze szkoły w mieście, aby rozstrzygnąć przy pomocy uczniowskich pięści wszystkie sporne kwestie. Ważny jest także fakt, że w RIVAL SCHOOLS znajdzie się 14 zupełnie nowych i nie widzianych nigdzie przedtem postaci, choć jedna z dziewcząt przypomina nam znana z SFA2 i SFEX Sakurę. A najważniejsze, że do każdej walki wybieranych jest czworo zawodników - po dwoje przedstawicieli szkoły. I podczas gdy pierwsza dwójka mierzy się ze sobą w bezpośrednim zwarciu, pozostali spokojnie czekają na moment, aby wspomóc partnera.

Autorzy postanowili tym razem nie przesadzać z liczbą przycisków sterujących ciosami fighterów - na miejsce najślabszych rąk i nóg pojawiły się supery, sidestep (tak, tak, można uskoczyć na bok przed nadlatującym projectile'm) oraz rzuty. Te dwa ostatnie

to zdecydowanie nowość w grach Capcom

i jesteśmy szalenie ciekawi, czy wyjdzie im to na dobre. Podobnie jak w X-MEN vs STREET FIGHTER bardzo efektownym (i miłym!) patentem oprócz cudownych super-combosów są tag-team combos, czyli młocka przeciwnika przy użyciu drugiej osoby

z wcześniej wybranego teamu. Może to być na przykład podwójny fireball, niesamowite kopniaki czy też najzwyklejsze w świecie trzymanie wrywającego się oponenta, podczas gdy druga osoba ładuje mu ile wlezie. Nie wiadomo jeszcze, czy możliwe będzie przełączanie się pomiędzy zawodnikami podczas walki - byłoby to bardzo mile widziane.

Capcom wychwala także nowy system combosów, nazwany przez nich "Burning Vigor Attack", który ma szokować oprawą.

Już na tym etapie (70% complete) gra wygląda dużo lepiej niż STREET FIGHTER EX - widać, że autorzy engine'u nie próżnowali i przez rok dokonali wielu usprawnień. Ruszające się postacie wyglądają, jakby do ich animacji użyto systemu motion-capture, tła wyglądają na potężnie napompowane detalami, zaś dźwięk stoi na światowym poziomie. I choć TEKKEN 3 może w dalszym ciągu czuć się nie zagrożony, to RIVAL SCHOOLS w akcji prezentuje się bardzo dobrze i podnosi wyżej poprzeczkę dla całej reszty pretendentów.

RIVAL SCHOOLS zapowiada się na szalenie interesującą mieszankę gatunków i stylów. A zważywszy, że producentem gry jest niezastąpiony Capcom, oczekujemy sporo po tym mordobiciu. W Japonii gra ma pojawić się już po wakacjach, u nas zaś do sklepów trafi jeszcze przed końcem roku.







\*外形デザインおよび色については、予告なく変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。



\*外形デザインおよび色については、予告なく変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。



\*外形デザインおよび色については、予告なく変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。

# Dreamcast

## czy warto czekać?

### Gry będące obecnie w fazie przygotowania - potwierdzone

Alone in the Dark 4  
Akolyte  
D2  
Drones  
Drakan  
Godzilla Generations  
Messiah  
Dragon  
Resident Evil 4  
Virtua Fighter 3  
Street Fighter 3 Generations  
Seventh Cross  
Monster Breeder  
Mercury Pretty  
Looney Tunes  
Sonic Adventure  
Ecco the Dolphin  
Sengoku Turb  
Capcom RPG Series  
"Shooter" - tytuł roboczy  
Blood 2  
Metropolis  
Pen Pen Triathlon  
Super Bikes  
Daytona USA 2  
Sega Rally 2  
Super GT  
Title Defense  
Get Bass  
Harley Davidson LA Riders  
Shogo Mobile Armor

### Gry będące obecnie w fazie przygotowania - niepotwierdzone

Fighting Force 2  
Munches Oddysee  
Powerslave 2  
Shadowman  
Blackout  
Street Fighter Zero 3  
Star Gladiators 2  
Dead or Alive 2  
Rayman 2  
Croc 3  
Duke Nukem Forever  
Half Life  
Quake Arena  
The Lost World  
Trinity  
Unreal  
Virtua Cop 3  
Total Annihilation 2  
Age of Empires 2

**Weź kilkanaście lat sukcesów w salonach gier, pomnóż to przez dwie nadzwyczaj udane konsole Master System i Mega Drive. Odejmij od tego takie niewypały jak Mega CD oraz 32X i według własnego uznania dodaj lub odejmij równowartość konsoli Saturn. Powinien wyjść wynik dodatni, a więc jest jeszcze nadzieja. Ale dla koncernu Sega konsola Dreamcast jest naprawdę ostatnią szansą...**

**T**o nasze drugie i na pewno nie ostatnie spotkanie z Dreamcastem. Szczerze mówiąc, ten artykuł miał wyglądać zupełnie inaczej; chcieliśmy przede wszystkim przedstawić jak najwięcej gier pisanych na Dreamcasta. Niestety - Sega podała, że informacji na temat gier udzieli dopiero w połowie września. Zwykle w takich przypadkach do prasy przedostają się liczne przecieki, z których i my korzystamy publikując unikalne screeny z gier, ale prawdą jest, że tym razem Sega z żelazną konsekwencją nie pozwala na niekontrolowane wycieki. Tak więc nie dowiedzieliśmy się zbyt wielu nowych rzeczy, zdobyliśmy za to kilka screenshotów z mających pojawić się gier. Pamiętajcie jednak, że większość informacji jest niepotwierdzona, a więc mnóstwo rzeczy może jeszcze ulec zmianie. W zamian za to proponujemy małe przygotowanie na nadejście DC. Przyjrzyjmy się restrukturyzacji koncernu Sega i objerzmy sobie konsolę Dreamcast od środka, aby w pełni docenić potęgę tego małego pudełka.

Najpierw Sega. Firma bardzo szybko zmienia swój wizerunek i nie chce być dłużej kojarzona ze swoimi poprzednimi wpadkami. Wszystkie zespoły developerskie zostały przesunięte do pisania gier na DC, pozatrudniano sporo nowych osób. Bardzo ciekawą postacią jest pan Bernard Stolar, do niedawna jeszcze pracujący w Sony. Bernie jest po części odpowiedzialny za niesamowity sukces PlayStation, bowiem do jego zadań należało utrzymywanie kontaktu z developerami i namawianie ich do pisania gier na PSX'a. Sega w ubiegłym roku przechwyciła

Berniego, czyniąc go szefem amerykańskiego oddziału koncernu. Podobno Mr. Stolar spędził ponad pół roku na podróżach służbowych. Bernie zajmował się tym, czym w Sony - namawianiem developerów do pisania nowych gier...

Druga sprawa to kooperacja Segi z innymi gigantami rynku. Bo choć sama konsola jest jak najbardziej tworem Segi, to w jej produkcję zamieszanych jest jeszcze kilka innych firm - Microsoft, Nec i Hitachi. Tę ostatnią możemy sobie odpuścić. Nec jest między innymi producentem procesora graficznego POWER VR zastosowanego w Dreamcast. Nec jest potężny. Nec ma własne fabryki. Nec dał Sedze dobrą cenę na chipy - i właśnie dlatego 3Dfx odpadł z gry. Microsoft - wiadomo - największa na świecie firma pisząca oprogramowanie użytkowe na komputery PC. Jeśli Microsoft pompuje w coś pieniądze, to nie pozwoli im tak łatwo później uciec. Poza tym Bill Gates ma niespotykany dar przekonywania ludzi. Gates + Stolar = potężny zespół marketingowo-promocyjny.

Trzecia ciekawostka to fakt, że logo firmy Sega nie znajduje się na obudowie konsoli - jest tam tylko zwinięty w spiralę czerwony makaron i napis Dreamcast. Czyżby Sega próbowała w jakiś sposób odświeżyć swój wizerunek?

Czy zatem warto czekać? Wygląda na to, że Dreamcast będzie co najmniej tak dobry, jak o nim się mówi. Na razie jednak poczekajmy do grudnia - wtedy pobawimy się konsolą na łamach pisma i przekonamy się, czy właśnie na to czekaliśmy.





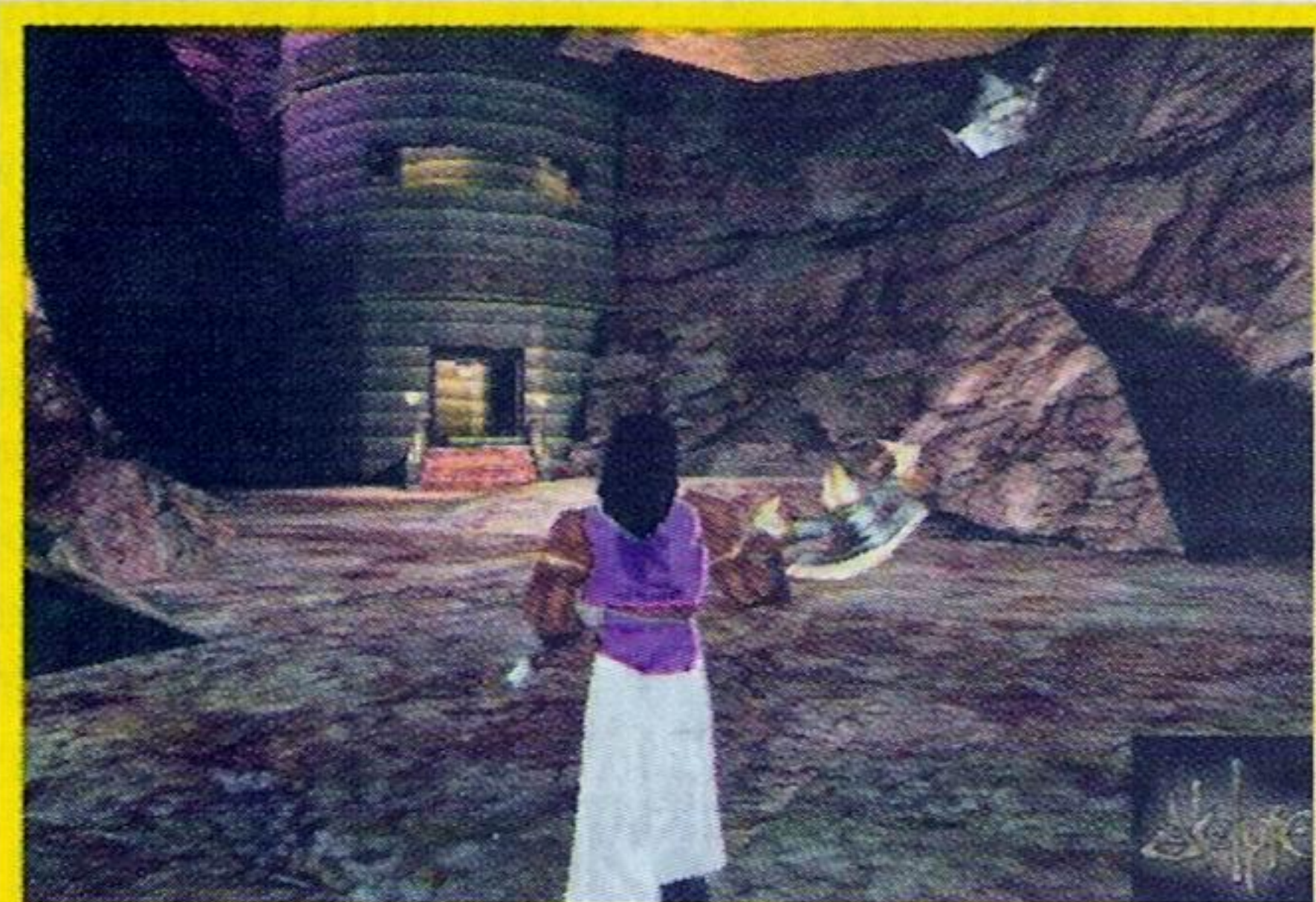
Godzilla Generations - jak byście się czuli demolując wielkim potworem stolicę swego kraju? Japończycy to kochają...



Sega Rally 2 - mistrz pośród rajdów



Daytona USA 2 - niesamowity speed



Akolyte - 3D first-person-perspective



Pen Pen - zwariowany wyścig pokrak

## Dreamcast od środka

**N**a początku przyjrzyjmy się głównemu procesorowi noszącemu kryptonim Hitachi SH4 200 MHz. Procesor potrafi wykonać 1,4 miliarda operacji na sekundę, czym przewyższa nawet najpotężniejsze obecnie komputery PC, a co przyda się przy przeliczaniu skomplikowanych trójwymiarowych obiektów. Procesor w połączeniu ze stosowaną w komputerach PC technologią przesyłania danych w oparciu o kanały DMA jest prawdziwym demonem szybkości. Należy przy tym pamiętać, że jest to dedykowany procesor - powstał on specjalnie z myślą o konsoli Dreamcast jako jej serce i mózg, z myślą o współpracy z całą resztą urządzeń.

16 MB pamięci w środku konsoli to jedna z najważniejszych informacji. Aby uzmysłowić sobie rolę pamięci w dzisiejszych grach zobaczymy, jak bardzo jej czasem brakuje. Po pierwsze i najważniejsze: tekstury. Popatrzcie na pokrywającą ziemię teksturę w dowolnym mordobiciu 3D, albo na domki/trawę/ziemię i inne elementy otoczenia choćby w wyścigach samochodowych. Wyraźnie widać duże kwadraty, inaczej mówiąc zwykłą pikselozę -

spowodowane jest to właśnie brakiem pamięci na bardziej dokładne tekstury. Tekstura to obrazek nakładany na trójwymiarowy obiekt. Im większy obrazek - tym bardziej dokładny i po prostu ładniejszy przy zbliżeniach. Dreamcast nie będzie mieć takiego problemu, a wyeliminuje go zarówno większa liczba pamięci, jak i sprzętowe rozmywanie tekstur. Wprawdzie co sprytniejsi autorzy gier, jak na przykład team NAUGHTY DOG odpowiedzialny za obie części CRASH BANDICOOT radzą sobie jak tylko mogą i stosują asynchroniczne ładowanie danych, czyli dogrywanie danych - w tym obiektów i tekstur - "w locie" (w ten sposób gra nie zatrzymuje się co kilka sekund doczytując dane), nie wszyscy jednak umieją radzić sobie z tym problemem. 16 MB pamięci przyda się też w

grach 2D - proszę tylko spojrzeć jak bardzo różnią się od siebie mordobicia Capcom puszczane na PlayStation i obok na Saturnie ze sprzedawanym tylko w Japonii rozszerzeniem pamięci o *JEDEN* głupi megabajt. Każdy dostrzeże gołym okiem bogactwo detali i ruchów postaci w wersji na Saturna, a rwącą, pociętą animację na PSX. Przykładem tego może być recenzowany w numerze X-MEN vs STREET FIGHTER, w którym pół gry (tag-team) po prostu wycięto ze względu na ograniczenia pamięci. Wreszcie ostatni przykład digitalizowana mowa. Może już czas, aby w grach RPG oprócz pojawiających się na ekranie napisów popłynęła też z głośników mowa bohaterów? Jak więc widzicie, ogrom pamięci sprzyja graniu.

Czas na procesor graficzny. Ahhh... jest to jeden z najpotężniejszych, jeśli nie najpotężniejszy akcelerator graficzny na świecie. Sega zdecydowała się użyć w konsoli chipset POWER VR 2ND GENERATION wyprodukowany przez firmę NEC i z danych technicznych wynika, że podjęła właściwą decyzję eliminując projekt przedstawiony równocześnie przez firmę 3Dfx. Konsola będzie w stanie wygenerować aż 3 miliony polygonów na sekundę w rozdzielczości 640x480 - w tej chwili nie ma systemu

**Nie ma systemu do gier, który mógłby się równać z Dreamcastem. PSX w rozdzielczości 320x240 liczy 300 tysięcy polygonów, chip 3Dfx Voodoo 2 w rozdzielczości 640x480 aż 1 milion polygonów na sekundę, a Dreamcast w 640x480 potrafi wyświetlić ich 3 miliony!**

do gier, który mógłby się równać z Dreamcastem (inna sprawa, że jeszcze nie ma Dreamcasta). Dla porównania podamy garść faktów - GameBoy mógłby policzyć 1,5 polygona na sekundę, PlayStation w rozdzielczości 320x240 liczy 300 tysięcy, Nintendo 64 w rozdzielczości 512x240 radzi sobie ze 150 tysiącami polygonów, zaś wybacza PC - akcelerator graficzny 3Dfx Voodoo 2 w rozdzielczości 640x480 potrafi wypłuć 1 milion polygonów na sekundę. Jak widać potęga graficzna DC jest nieograniczona. Bardzo ważną funkcją nowego procesora graficznego jest także tryb Digital Video Encoder, który pozwala skonwertować obraz w wysokiej rozdzielczości na potrzeby telewizora. Chodzi o to, że akcelerator POWER VR jest w stanie wygenerować grafikę nawet w dużej



rozdzielczości - (jak choćby 1024x768), ale obecne telewizory nie byłyby w stanie jej wyświetlić - zauważcie, że czasem TV miga przy dużych rozdzielczościach wyświetlanych przez nasze konsole (zupełnie jak na Amigach w trybach graficznych zwanych interlace). Digital Video Encoder we właściwy sobie sposób przeskakuje obraz na wyjściu z konsoli tak, aby do TV trafiał sygnał jak najlepszej jakości. Jeszcze raz - konsola generuje grafikę w rozdzielczości 1024x768, a system konwertuje ją na wyjściu tak, aby jakość obrazu była jak najlepsza na standardowym telewizorze. Jest to o wiele lepsze rozwiązanie, niż standardowe 320x240 widoczne w większości dzisiejszych gier. Dla przyzwoitości warto wymienić jeszcze przepięknie brzmiące nazwy efektów sprzętowych, w które został wyposażony procesor. Oto one: Triangle/Quad Engine Real-

Time Lighting, Fog Effects Super Sampling, Anti-Aliasing Specular Highlighting Texture Filtering, Bump Mapping, Perspective Corrosion, Alpha Blending, ARGB, Gouraud Shading MIP Mapping: Point, Bilinear, Tri-linear, Antroscopic Interpolation.

Niektórym z was może to nic nie mówić, ale gdybyśmy zaczęli to wszystko omawiać, musielibyśmy poświęcić kilkanaście stron. Są to w każdym razie efekty, których jeszcze nie było na konsolach.

Kolejnym komponentem wchodzącym w skład konsoli jest procesor odpowiadający za dźwięk, czyli Yamaha RISC CPU i DSP. 64 kanały o jakości 44,1 kHz (płyta kompaktowa), Dolby Surround i 3D sound to tylko niektóre z jego możliwości. Ważne jest jednak to, że procesor posiada 2MB pamięci przeznaczonej tylko i wyłącznie dla niego - developerzy nie będą musieli przeznaczać na system do odgrywania muzyki pamięci głównej. Sega podaje także, że procesor jest dedykowanym komponentem, który nie pochłania czasu głównego procesora i nie odciąża go od pasjonującego zajęcia jakim niewątpliwie jest generowanie grafiki.

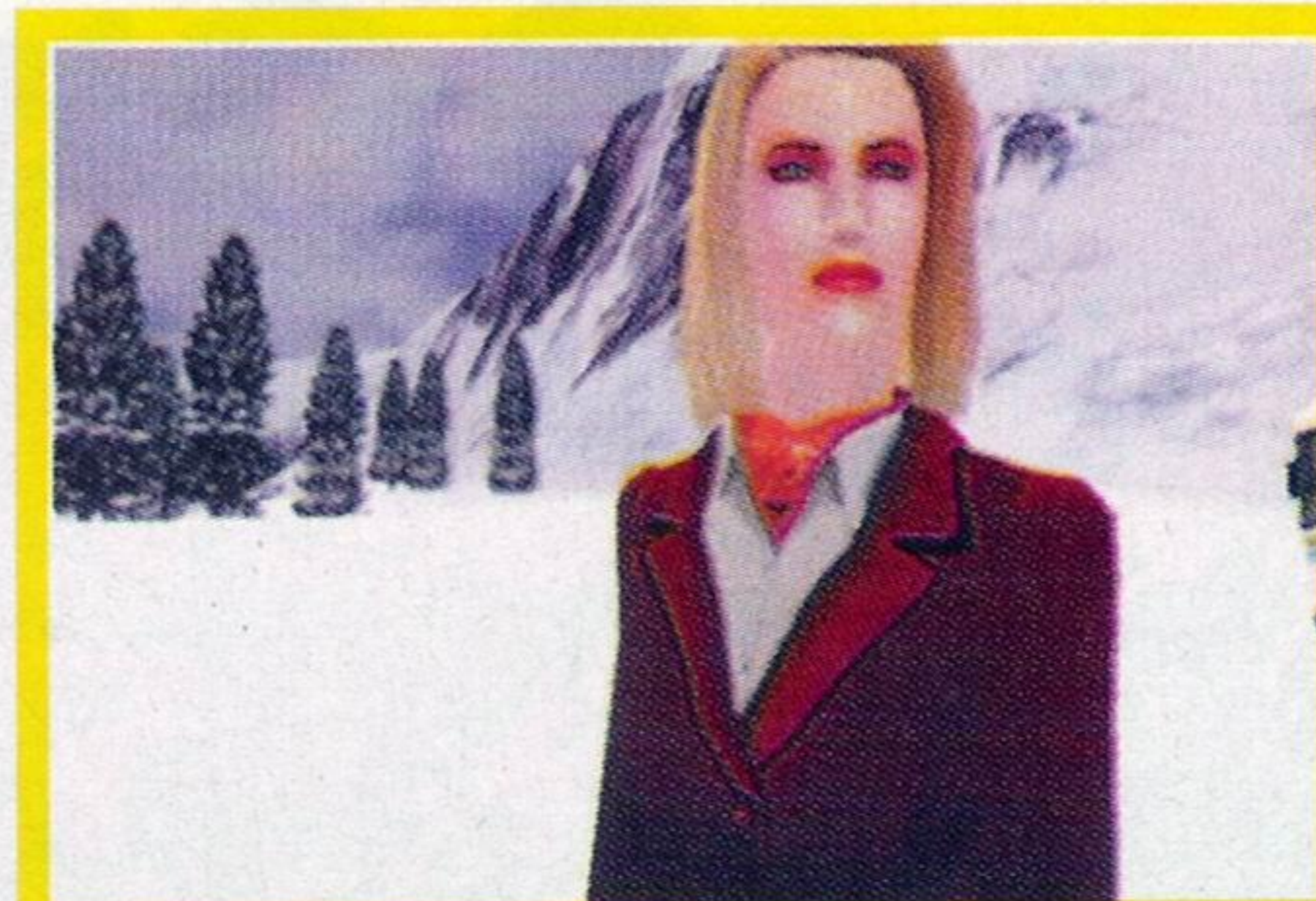
Na koniec systemy operacyjne. Dreamcast będzie pracować w oparciu o system o kryptonimie Dragon, oraz o nakładkę Windows CE wyposażoną w zestaw driverów Direct-X.

Developerzy będą mogli pisać gry zarówno bezpośrednio na Smoka (trudniej, ale pozwoli na więcej) lub Direct-X (łatwiej, ale mniej może). Bardzo dobrze, że systemy nie będą wbudowane w pamięć konsoli, tylko będą się ładować przed samą grą bezpośrednio z płytki (bez obawy - developerzy twierdzą, że czas ładowania softu do pamięci DC jest nieprzyzwoicie krótki). Pozwoli to na eliminowanie wad systemu i zmienianie bibliotek w razie potrzeby, czyli na płynne upgrade'owanie, podobnie jak to ma miejsce w komputerach PC. Ostatnie plotki mówią, że w pudełku razem z konsolą znajdzie się płytka kompaktowa z najnowszą wersją programu Internet Explorer firmy Microsoft, pozwalającego na surfowanie po internecie. Zresztą Direct-X sam w sobie ma wbudowanych mnóstwo modułowych (czyli wymiennych)

**Podczas show E3 jeden z developerów podnieony możliwościami Dreamcasta powiedział nam, że konwersja dowolnej gry pisanej wcześniej pod Direct-X będzie trwać nie więcej, niż 3 miesiące i to przy minimalnym zaangażowaniu w produkcję ze strony programistów.**

mechanizmów obsługujących wszystko, czego developer zapagnie - w tym wszelkie protokoły sieciowe. Na początku z obrzydzeniem myśleliśmy o firmie Microsoft wypychającej się i na rynek konsolowy, ale później

zmieniliśmy nieco zdanie. Co nam się w tym wszystkim podoba to fakt, że Dreamcast to w dalszym ciągu (chyba) konsola do gier, a Windows CE jest systemem zamkniętym. Jako posiadacz konsoli nie będziesz mógł zainstalować sobie programu z wirusem, nie padną ci Windowsy od grzebania w plikach, nie będzie upgrade'ów systemu rozwalających cały twardego dysku. Wszystko wykona za ciebie konsola. Podczas show E3 jeden z developerów podnieony możliwościami Dreamcasta powiedział nam, że konwersja dowolnej gry pisanej wcześniej pod Direct-X będzie trwać nie więcej, niż 3 miesiące i to przy minimalnym zaangażowaniu ze strony programistów. Jak wiadomo developerzy to niepoprawni optymiści (powiedzmy 6 miesięcy na konwersję), ale w przyszłości jest szansa, że nowe gry (jak choćby QUAKE 3 czy UNREAL 2 czy jak tam te crapy zwa) będą pisane RÓWNOCZEŚNIE na PC i na Dreamcasta. A najlepsi developerzy, czyli zespoły pracujące dla Segi w Japonii i tak będą pisać gry bezpośrednio na Dragon'a, dobierając się do samego rdzenia systemu i wyciskając z niego wszystkie soki.



**D2 - japoński interaktywny horror**



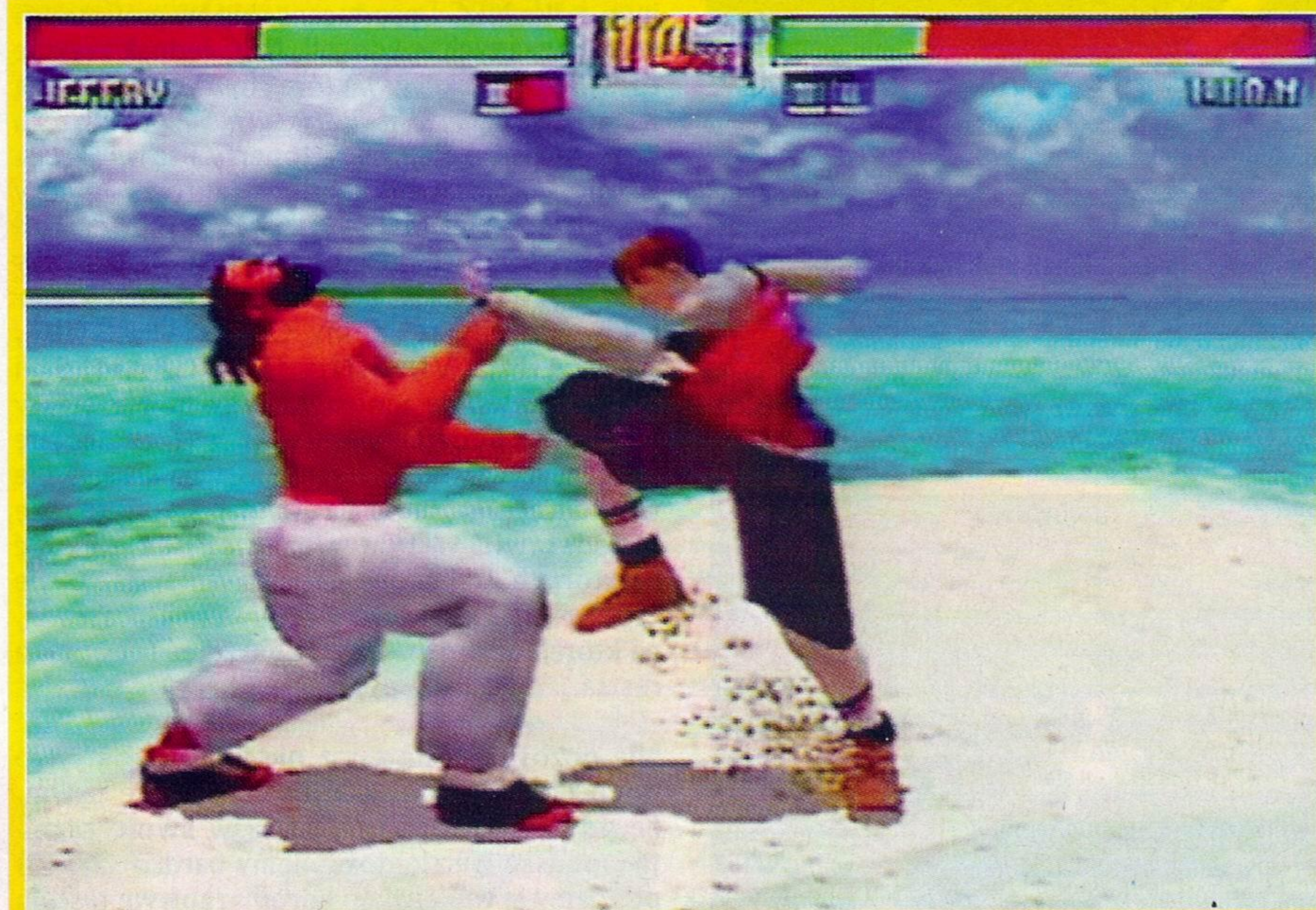
**Drones - futurystyczny sport**



**Sonic Adventure - więcej za miesiąc**

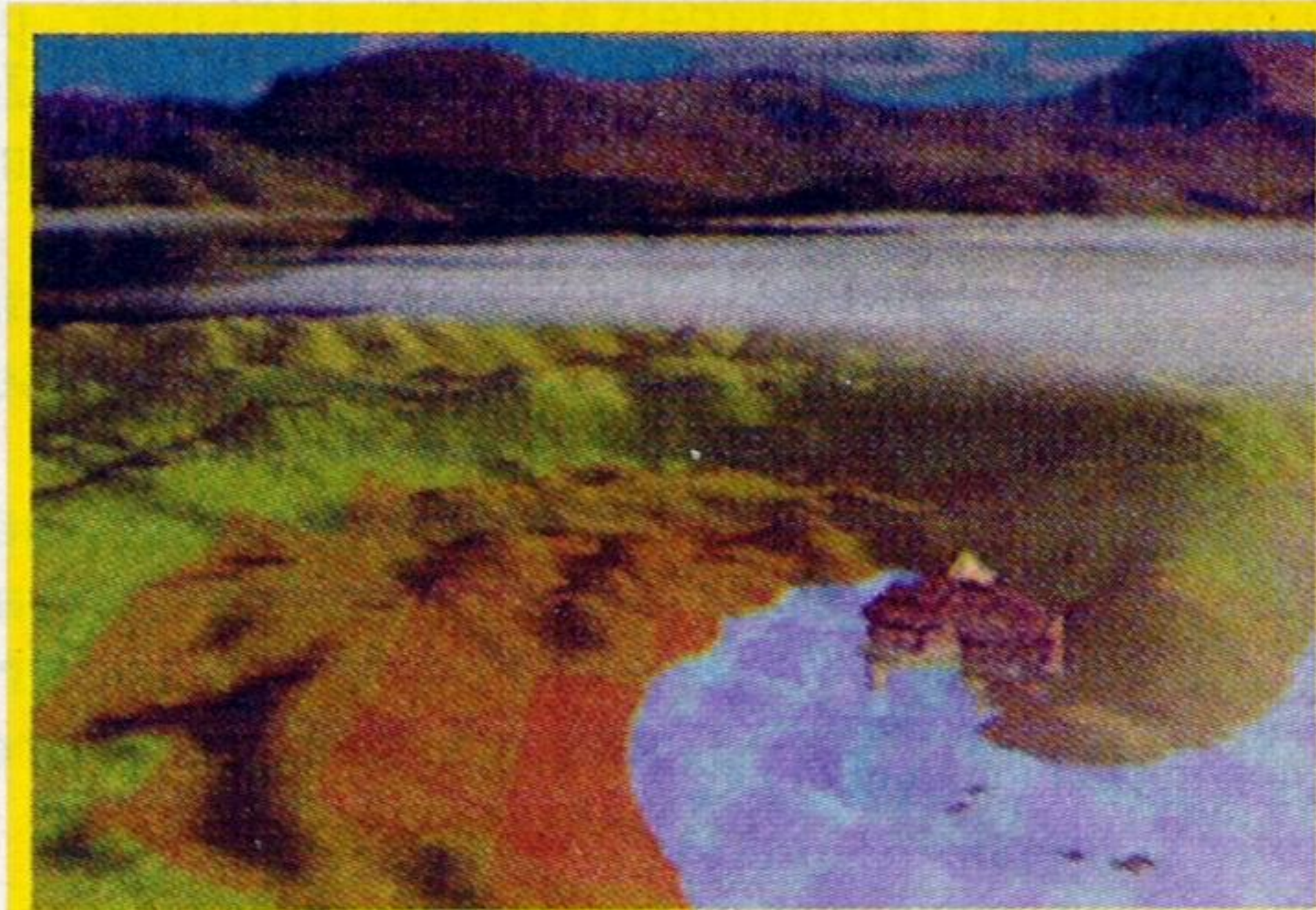
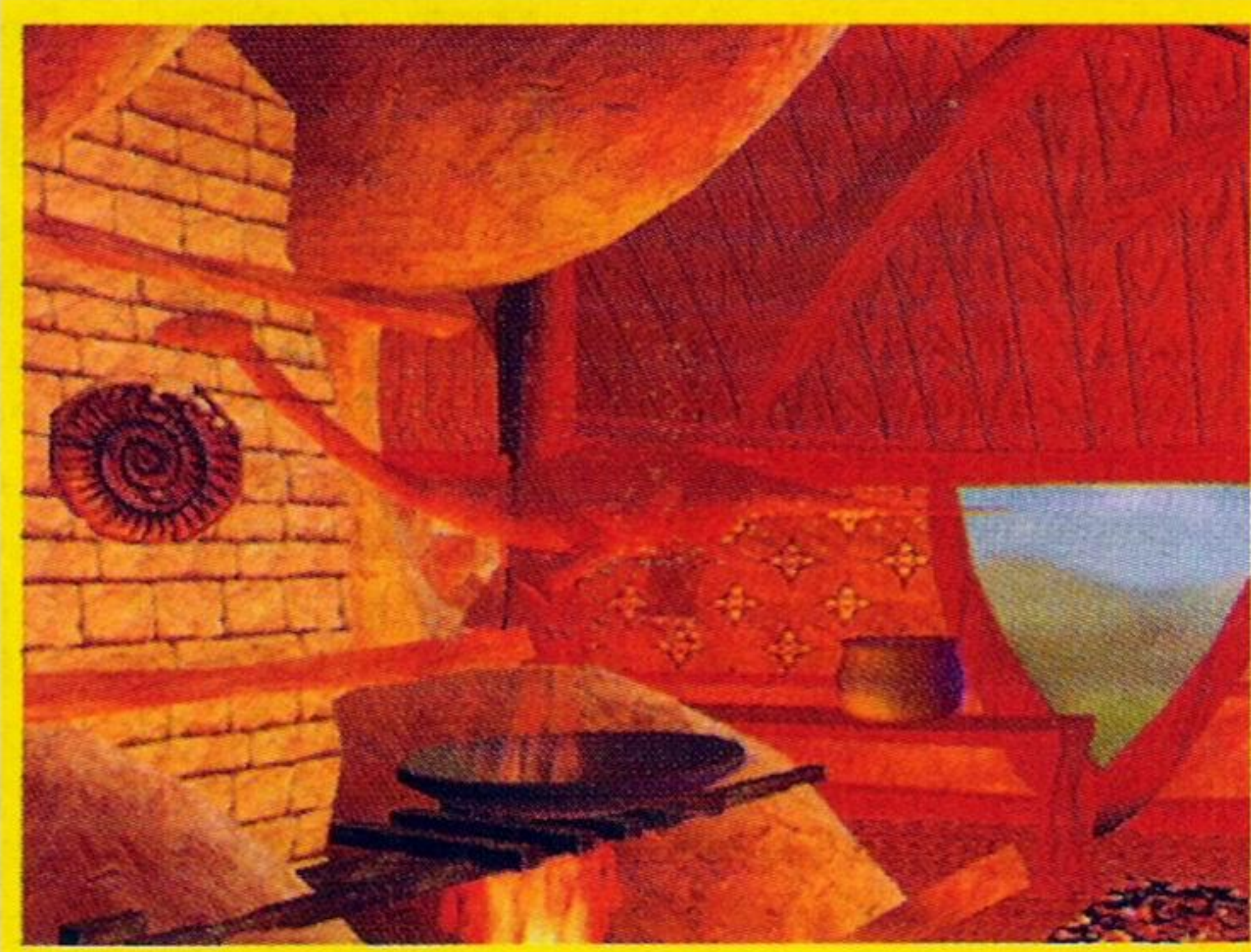


**Seventh Cross - dziwna gra RPG**



**Virtua Fighter 3 - moc Dreamcast trzykrotnie przewyższa power płyty Model 3 wykorzystanej w automacie!**

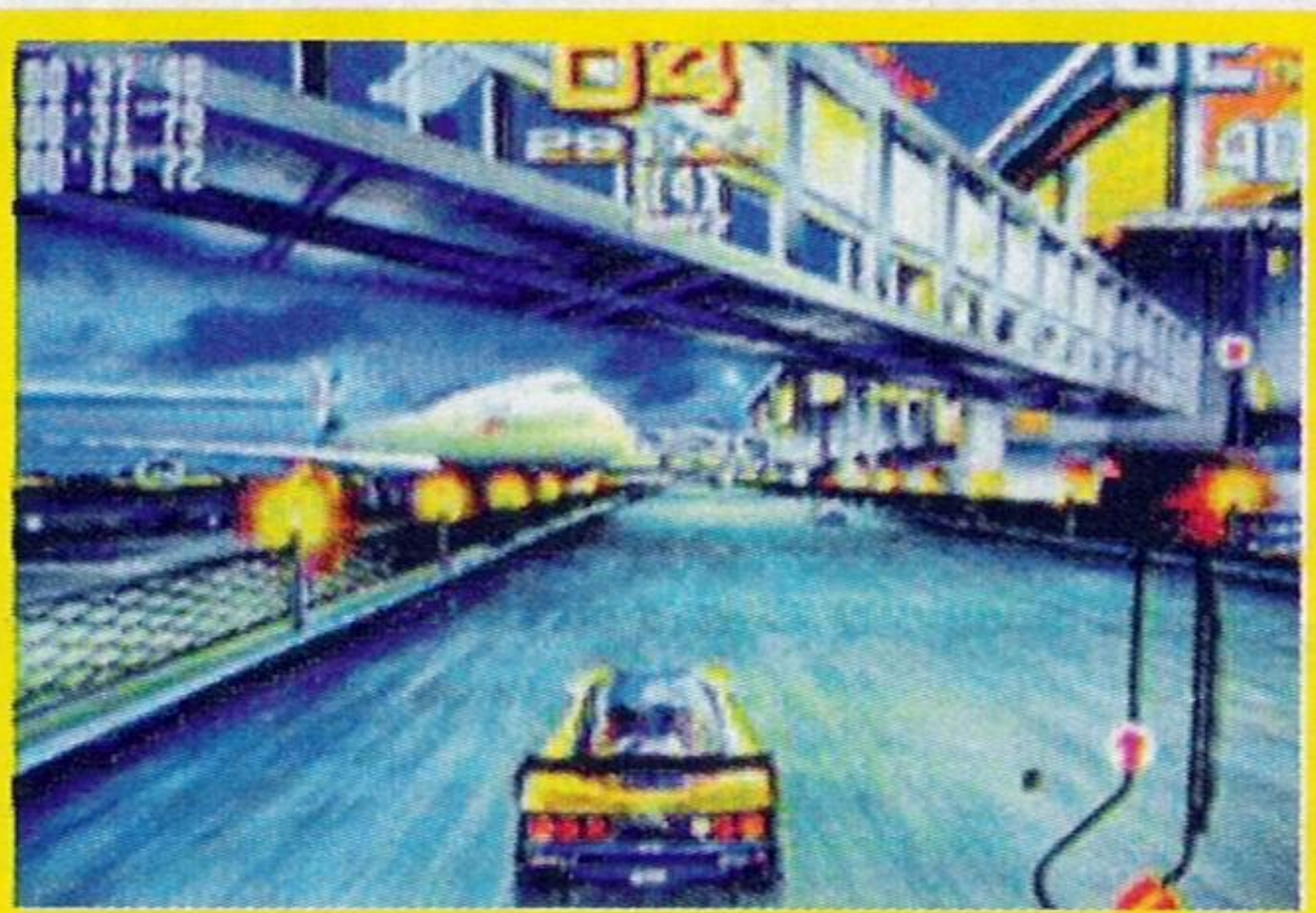




Screenshotty pochodzące z dem pokazywanych na show E3. Pierwsze od lewej to koronki - zwróćcie uwagę na niewiarygodną liczbę detali. Potem pokój przypominający wnętrze jakiejś chaty, dalej legendarna już wieża Babel - niesamowite demo, które zerwało nam totalnie kaski. Ostatnie zaś to jezioro przygotowane przy wykorzystaniu 1/3 mocy przerobowej konsoli. Wieża Babel i ten pokój przywodzą nam na myśl nową grę w serii PANZER DRAGOON...



Turbo RPG - kolejne żółte dziwactwo



Super GT - niewiarygodna grafika



Niestety, tak wygląda nowy Sonic



Fighting Vipers 2 - uhhmm... mmmm...



Drakan - (prawie) goła baba na smoku



Virtua Striker 2 - obłądny soccer



Metropolis - wreszcie coś z Europy!

## Co z nowymi grami!?

**J**ak to co, będą! Będzie ich całe mnóstwo - a przynajmniej tak twierdzi koncern Sega. Posiadacze Saturna mogą to stwierdzenie skwitować pogardliwym uśmiechem, ale faktem jest, że coś drgnęło i niemal wszyscy znani w branży developerzy zaczęli nieśmiało coś przebąkiwać jak bardzo im się specyfikacja konsoli Dreamcast. Oczywiście, pierwszy szturm szykuje sama Sega ze swoimi konwersjami z automatów - VIRTUA FIGHTER 3, DAYTONA USA 2, SEGA RALLY 2, FIGHTING VIPERS 2, SUPER GT, VIRTUAL ON 2, VIRTUA STRIKER 2 czyli jakby nie było, same "dwójki"! Cóż, te gry mają wyrobione w środowisku graczy nazwy, a poza tym są po prostu znakomite. Drugim developerem, który pracuje nad trzema grami na DC jest nie kto inny, tylko NEC - producent chipów graficznych wykorzystanych w konsoli. NEC jednak szykuje dziwne, japońskie gry, które chyba nie opuszczą Kraju Kwitnącej Wiśni. Jak grzyby po deszczu pojawiają się kolejni developerzy i to wcale nie z Japonii - Bizarre Creations, autorzy między innymi gry FORMULA 1 na PSX pracują nad grą METROPOLIS, team z Psygnosis szaleje przy grze DRAKAN. W system do produkcji gier zainwestowały też firmy GT INTERACTIVE, ACCLAIM, VIRGIN, INFOGRAMES i prawdopodobnie mnóstwo innych. Na efekty ich pracy będziemy musieli jeszcze trochę poczekać, pierwsze screeny pojawią się pewnie w okolicach grudnia. Część gier staraliśmy się przedstawić w tym artykule. Tak, jakość niektórych screenów jest strasznie słaba, ale część z nich pochodzi z konferencji prasowej, na której nie można było robić zdjęć (oops), a reszta... nawet nie pytajcie.

Nie pozostaje nam teraz nic innego, jak tylko poczekać na premierę konsoli. Bądźcie pewni, że gdy tylko dostaniemy ją w swoje ręce, (a japońską wersję dostaniemy bardzo szybko) poddamy ją wnikliwym i drobiazgowym testom na łamach NEO PLUS. Na 16 stron? Jeśli będzie tyle gier, to kto wie...





**N**apisałem już w swoim życiu blisko 20 stron o tej grze i nie bardzo wiem, co mógłbym jeszcze o niej dodać. Może to, że obok GRAN TURISMO to najlepsza gra, jaka ukazała się kiedykolwiek na PlayStation, stanowi doskonały wręcz pokaz możliwości tej konsoli i po prostu trzeba ją mieć w swojej kolekcji. A może to, że wszyscy w redakcji kochamy tę grę - bez wyjątków. Jest przepiękna, gra się fantastycznie i pozostawia po sobie niezapomniane wrażenia, także negatywne - gdy przegrywasz. W TEKKEN 3 podoba mi się przede wszystkim to, że każdy cios wchodzi "twardo" w przeciwnika. Po prostu obserwujesz efekt niczym przy pojedynku bokserów wagi ciężkiej - jest niezły odgłos kontaktu ciosu z ciałem przeciwnika, z kolei kręgosłup właśnie trafionego gościa odpowiednio do tego drga, a gość kładzie się na ziemi. Tego nie ma VIRTUA FIGHTER, gdzie wszystko jest miękkie i płynne. Postacie animowane są cudownie i naprawdę nie można im wiele zarzucić. Jeśli kilkuletnie i mocno już wyeksploatowane PlayStation jest zdolne do takiego wysiłku, to aż strach pomyśleć, co potrafić będzie nowa generacja konsol.

W stosunku do części drugiej jak dla mnie zbyt mało tutaj innowacji i nowatorstwa. Prawda, że dodano sidestep i rzuty z boków. Prawda, że są nowe ciosy i patenty w stylu "multipart reversal na combo-breakera i counter", ale są one wychwytywalne raczej dla graczy posiadających w domu ołtarze z ulepionym własnoręcznie z gliny Heihachim, niż dla przeciętnych zjadaczy chleba. Prawda wreszcie, że są bonusy takie jak TEKKEN FORCE MODE czy TEKKEN BALL MODE, renderowane outra i dwa różne soundtracki. Są to jednak tylko bonusy, a mam na myśli właściwą młóckę... nie, to wszystko bzdury, detale tak mało znaczące, że nie są w stanie zepsuć ogólnego wizerunku tej gry. Czepiam się, bo... sam nie wiem. Zapomnijcie



o tym. Tak naprawdę nie podobają mi się tylko dodatkowe postacie. W TEKKEN 2 była ich cała plejada, a niemal każda z nich była pełnowartościowym dopełnieniem właściwej gry. Tutaj zaś... hmm, Kuma? Gon? Ogre? True Ogre? Boskonovitch? Anna? Eee.... Za to muzyka jest po prostu obłędna i można przy niej wpaść w szał bojowy. Japończycy nazywają ten gatunek "electro rock" i jest to dość dziwna mieszanka szybkich, pulsujących beatów i brzmień pasujących raczej do techno lub trip-hopu niż do rocka, połączona z samplami



# Tekken 3

**Na temat tej gry napisano już tak wiele, że za recenzję może właściwie służyć jedno zdanie - TEKKEN 3 jest fantastyczny. I drugie w celach informacyjnych - po pół roku oczekiwania ukazała się wreszcie wersja europejska.**



NTSC? Trudno, taki los. Najwyraźniej Europejczycy są trochę mniej zręczni od swoich japońskich braci i przyda im się lekki slow-motion. Szczerze mówiąc spodziewałem się, że będzie jeszcze wolniejszy - czasem przyjemnie jest mile się rozczarować. Jest wystarczająco szybki, aby otrzymać od nas najwyższą możliwą notę. Acha, wibracje w Dual Shock'u raczej przeszkadzają w tej grze, niż cieszą.

PS: Ogre zjeje ogniem z paszczy, a nie strzela fireballem z odwłoka.

Gulash

ostrzych gitarowych riffów. Efekt jest piorunujący - głośniki wyją na maksa, rodzice krzyczą, a sąsiedzi szykują już wysiedlającą petycję do rady osiedla. Ultramiodne są także rzuty z tyłu i z boków, a także system kamer je pokazujących. Zakochasz się w nich od pierwszego wejrzenia.

I to wszystko. Nie ulega wątpliwości, że jest to najlepszy fighter na PlayStation i w ogóle najlepszy fighter, w jaki można zagrać w domu. A że wersja PAL jest trochę wolniejsza od

PlayStation

10

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 10

MIÓD 10

Wydawca: Sony

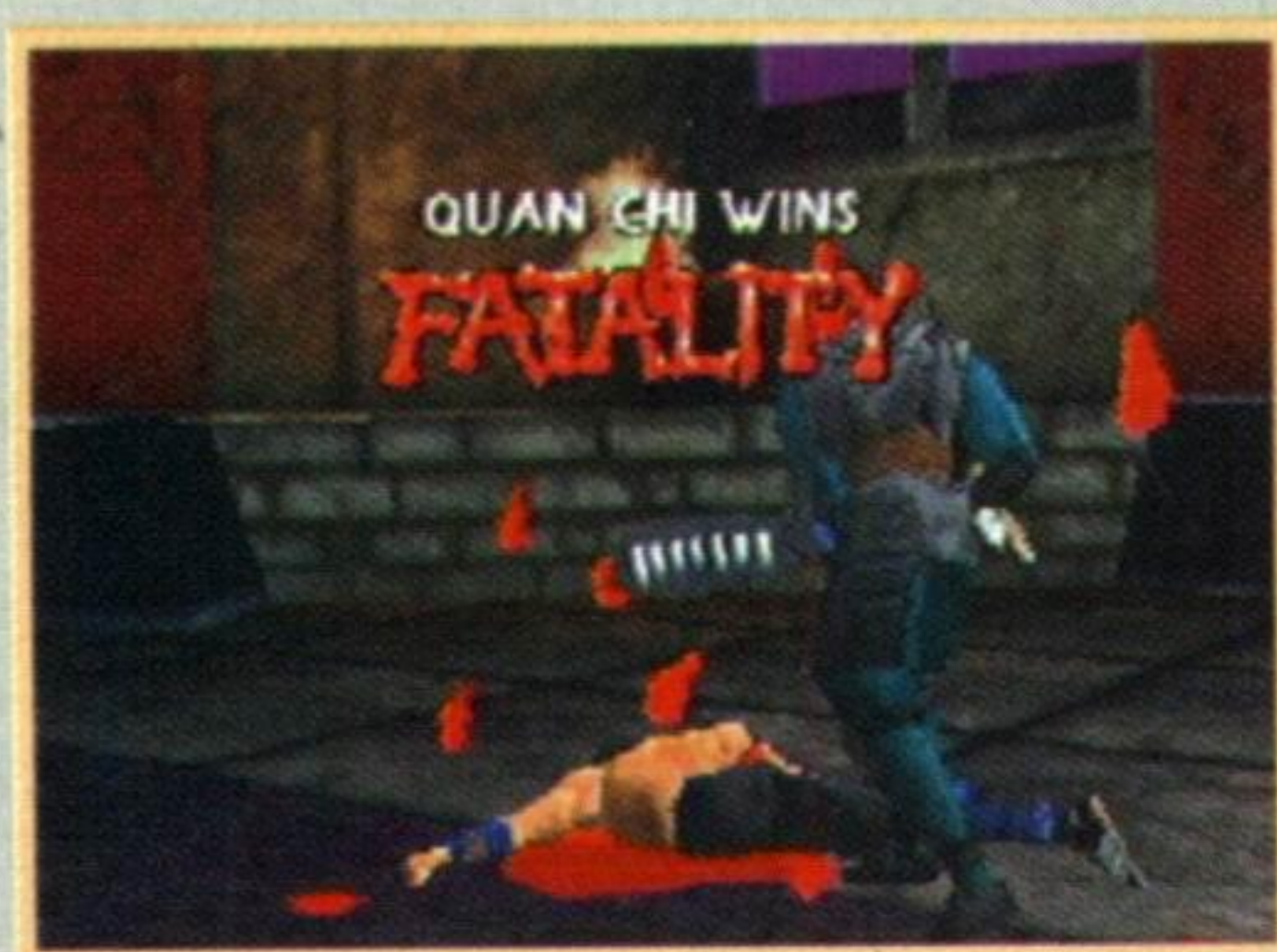
Producent: Namco

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Wrzesień 98

Wykorzystuje: Memory Card  
Dual Shock





# Mortal Kombat 4



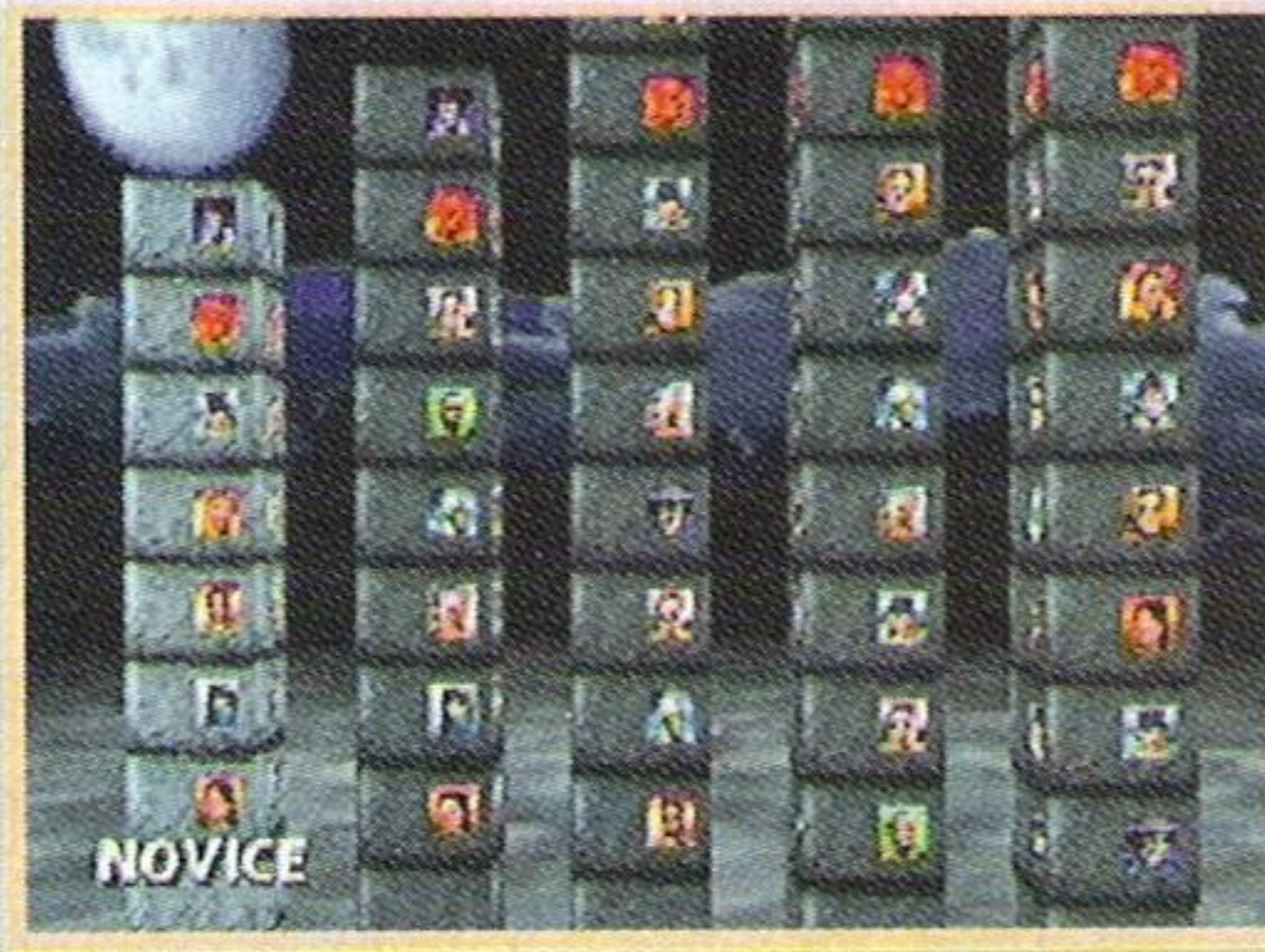
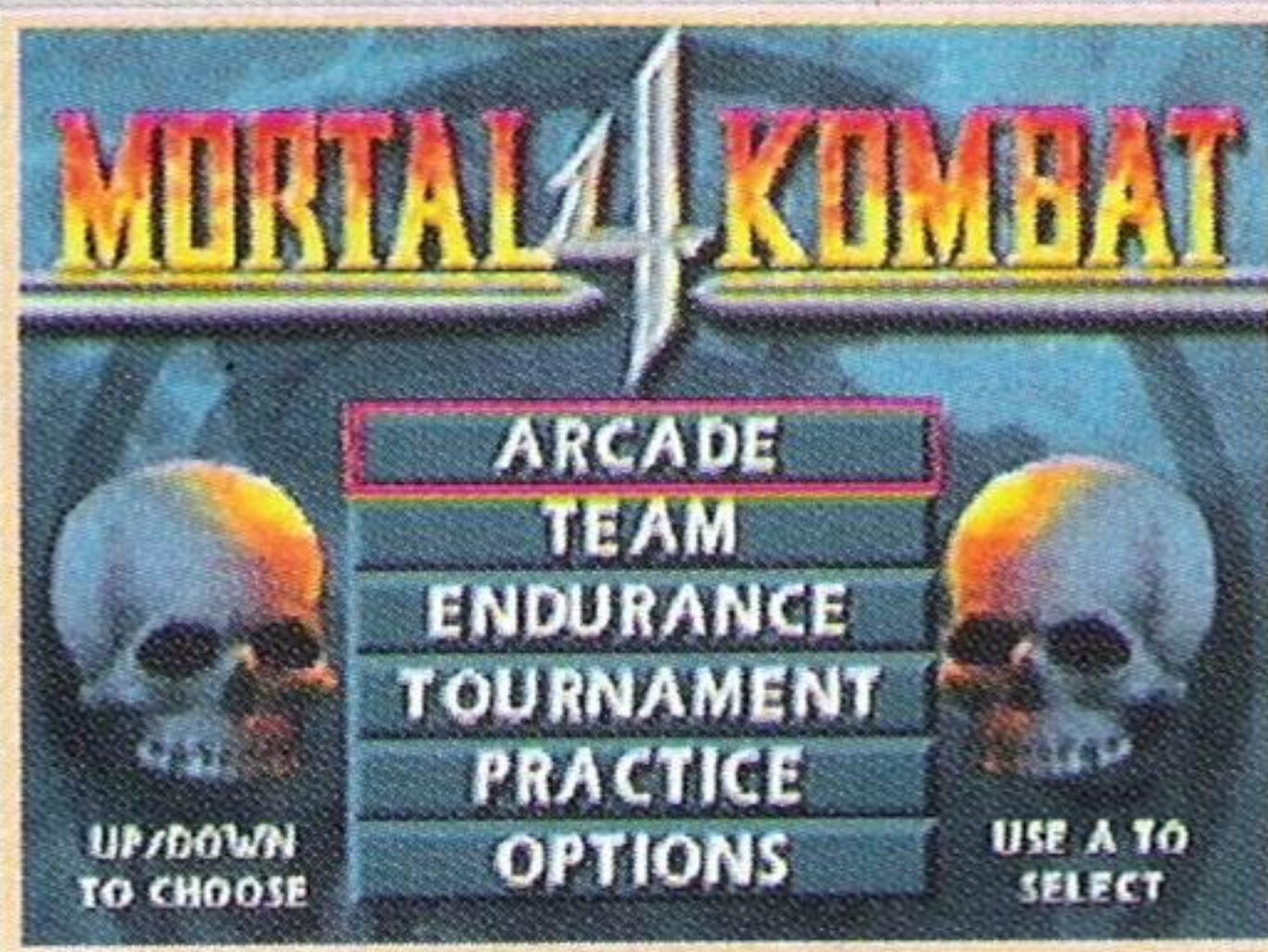
**Już sześć razy mieliśmy możliwość bronić ziemi w kolejnych grach spod znaku MORTAL KOMBAT. Czy po sukcesach w salonach gier najnowsza, trójwymiarowa odsłona serii obroni się na konsolach PlayStation i Nintendo 64?**

**D**awno temu w Polsce nie było konsol. To znaczy były, ale 16-bitowe, a ich obecność w naszym kraju była naprawdę znikoma. SNES jak i MegaDrive sprzedawane były w sklepach pokroju Baltony, zaś o gry należało pytać się jedynie na giełdach. W każdym razie było z nimi cienko, a jeśli chodzi o gry, pierwsze skrzypce grały komputery - Amigi i Pecety. Wtedy też pojawiły się dwie części MORTAL KOMBAT, które wspięły się na szczyt popularności i jeśli chodzi o komputery, tam pozostały. Tylko tam - bo gdy nagle pojawiły się superkonsole PlayStation i Saturn, sytuacja nieco się zmieniła. Pierwsza konsola dostała TEKKENA, druga VIRTUA FIGHTER, ich sequele, oraz liczne klony i podróbki. Słowem - trójwymiarowe mordobicia. Wiadomo, co stało się dalej - gwiazda MK nieco zbladła, szum wokół serii przycichł. Mimo tego seria MORTAL KOMBAT zawsze miała i będzie mieć nadal swoich zwolenników, do których grona należę. Po prostu w tej grze jest coś, co skutecznie przyciąga graczy do ekranu. Szczególnie, że świeżo skonwertowana z automatów czwarta część zrealizowana została według ostatniej mody w pełnym trójwymiarze, a także - co głęboko podkreślali autorzy - jako powrót do mrocznych, brutalnych korzeni serii.

I znowu przyjdzie stanąć do walki, ale tym razem głównym mścicielem będzie świeżo poznany w MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO upadły bóg - Shinnok. Wraz ze swoją armią straceńców dziadek w czapce pragnie objąć Ziemię w swoje posiadanie. Po raz kolejny Raiden formuje oddział kombatantów, których zadaniem będzie pokrzyżowanie planów złego faceta. Co ciekawe, Shinnok jest dostępny od samego początku jako jedna z 15 podstawowych postaci - tak jak na automacie. Specjalnie dla potrzeb domowych konwersji autorzy opracowali dodatkową postać - jest nią dobrze wszystkim znany Goro, który jako boss w trójwymiarze prezentuje się nadzwyczaj interesująco. Połowa składu także nie należy do żółtodziobów i przeżyła (lub nie) już niejedną turniej - Scorpion, Liu Kang, Sub-Zero, Cage, Sonya, Rayden i Jax powracają jeszcze raz, aby stanąć po stronie dobra. Nowe postacie

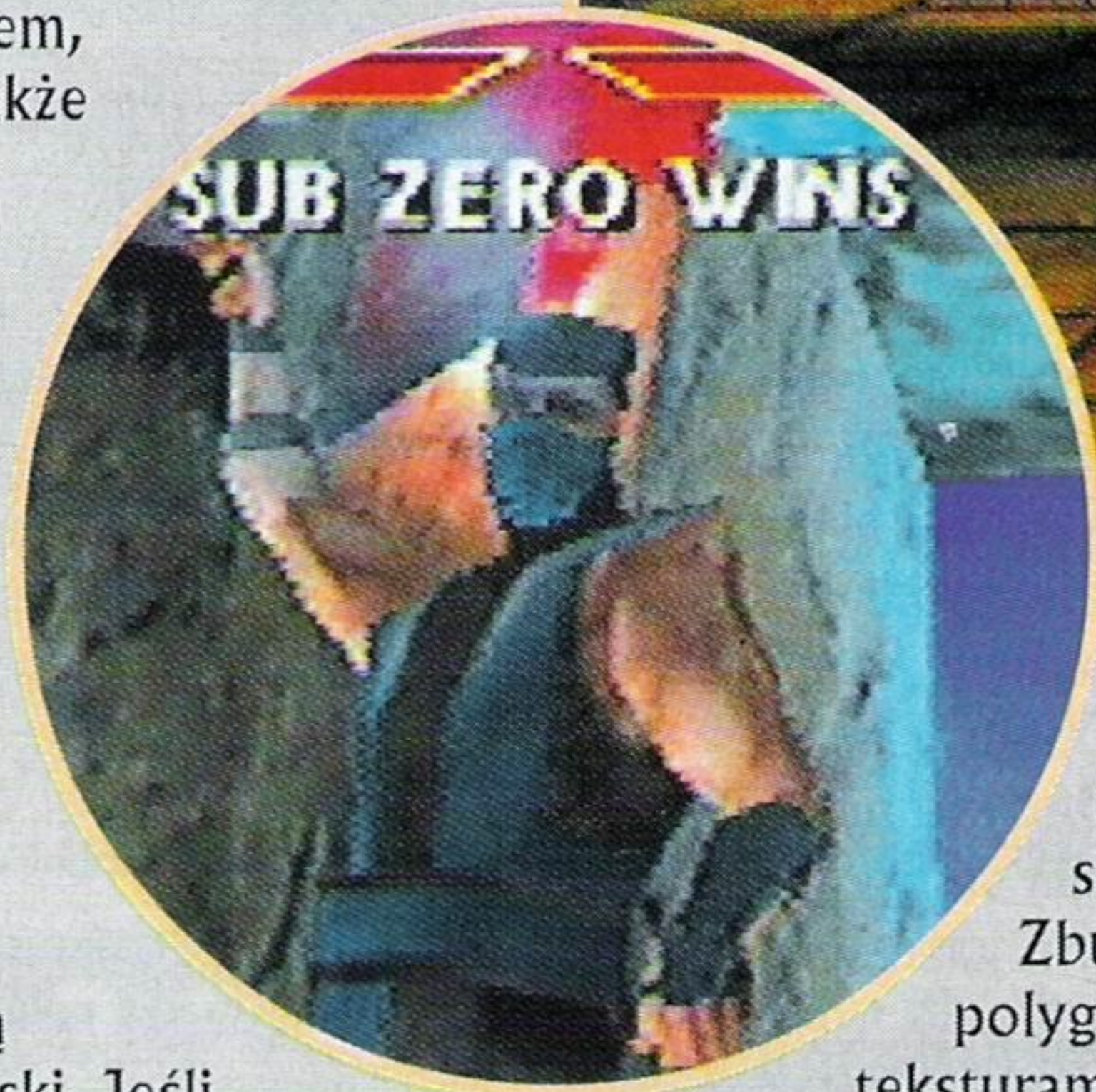






całkiem nieźle pasują do klimatu serii - uczeń Kano o imieniu Jarek, poznany w MK MYTHOLOGIES czarownik Quan Chi czy przyjaciel Liu Kanga - skośnooki Kai stanowią bardzo miłe odświeżenie nieco wyświechtanej ekipy.

System walki praktycznie nie zmienił się od początku serii, zatem wszyscy katujący jedną z poprzednich części poczują się tu jak ryba w wodzie - doszły jedynie dwa przyciski odpowiedzialne ze side-stepping. Siła niektórych ciosów została osłabiona (jak choćby nieśmiertelny Uppercut), zaś przeprogramowany combo-system pozwala każdej postaci na rozpoczęcie kompleta niemal w ten sam sposób. Ciekawym dodatkiem jest możliwość używania broni - każda postać może w dowolnej chwili ją wyciągnąć i dopomóc sobie w zwycięstwie machając mieczem, czy też rzucając nim. Można także wytrącić broń przeciwnikowi, a nawet podnieść leżącą na ziemi. Ciosy zadane bronią należą do najmocniejszych i warto je opanować choć w podstawowym stopniu. Kolejnym interesującym dodatkiem jest możliwość trójwymiarowego uskoku w bok - i choć przy bliskiej odległości walczących jego zastosowanie jest praktycznie minimalne, to z kolei na dalszą odległość pomaga omijać pociski. Jeśli chodzi o wykończenia, każda postać ma po dwa całkiem brutalne fatalities (w przypadku starych postaci są to stare fatale, jedynie w 3D, a szkoda), są też dwa stage-fatalities (jeden z kolcami na suficie, a drugi, bardzo interesujący z gigantycznym wentylatorem w tle). Walka jest szybka, efektowna i na pewno nie ma tu czasu na chwilę zastanowienia - jedynie czysto mechaniczna reakcja gracza pozwoli mu na zwycięstwo w walce z dobrym przeciwnikiem.



Oprawa graficzna, jak na amerykańską grę, prezentuje się całkiem nieźle.

Zbudowane z konkretnej liczby polygonów i obciążone dobrymi teksturami postacie ruszają się płynnie i szybko, choć ich ruchom można trochę zarzucić. Podczas walki jednak nie ma czasu na takie bzdury, bo cała uwaga skupiona jest na zadawaniu ciosów. Areny są trójwymiarowe, a przynajmniej sprawiają takie wrażenie, zaś całość prezentuje się nieźle. Kilka efektów graficznych zasługuje na wyróżnienie (np. gorący oddech Scorpiona, czy lądujący na kolcach delikwent rozbryzgujący wokół siebie juchę) i nawet drobne błędy polegające na łamaniu się czasem polygonów (PSX) nie psują wizerunku całości. Jak zwykle bardzo dobra, pokręcona muzyka i mnóstwo (naprawdę mnóstwo!) sampli z okrzykami, jękami i mową dobrze uzupełniają całą resztę. Jak wypada porównanie między konsolami? Wersja na Nintendo 64 ma nieco lepszą grafikę, zaś ta na PlayStation jakby śmiga odrobinę szybciej i to właściwie wszystko.

Co by nie mówić, MORTAL KOMBAT 4 jest po prostu w porządku. Choć nie zawiera zbyt wiele nowych mechanizmów, a główną cechą produktu jest raczej unowocześnienie oprawy i podciągnięcie jej do dzisiejszych standardów, gra się w dalszym ciągu przyjemnie, szybko i efektownie. "Czwórka" jest dużo lepsza niż "trójka" niemal pod każdym względem - zarówno w kwestii oprawy, jak i zawartości miodu. Większość nowych postaci sprawdza się w praktyce, zaś stare, cieszące się dużą popularnością wśród graczy jeszcze raz będą mieć okazję zademonstrowania swoich umiejętności (choć mogłyby mieć kilka nowych ciosów...). I choć hardcore'owi wyznawcy TEKKENA raczej nie znajdą tu wiele dla siebie i odejdą rozczarowani od konsoli, wszyscy inni, a w szczególności fani smoczej serii będą



zadowoleni z zakupu. Zwłaszcza posiadacze Nintendo 64, bo to najlepsza propozycja z gatunku mordobic na tę konsolę.

Gulash

*Ponieważ widziałem i grałem zarówno w wersję NTSC jak i PAL, muszę ze smutkiem obniżyć ocenę wersji europejskiej. MK4 w NTSC pracuje w 60 fps, wersja PAL zaś w 50 i jest to niestety zauważalne. Po prostu gra jest wolniejsza i nieco na tym traci, podobnie jak to było udziałem TEKKEN 2. Czy te przekłete 10 klatek animacji zawsze będzie zmorą graczy w Europie?*



PSX & N64

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: GT Interactive

Producent: Midway

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Wrzesień 98

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# BIO F.R.E.A.K.S.

**Czy zdajecie sobie sprawę, że około 2010 roku poznamy cały genom człowieka? Będziemy wiedzieć, który fragment naszego DNA odpowiada za kolor oczu, wzrost i wagę, a może nawet za chęć do grania!**

Choć dziś jeszcze nie wiadomo wszystkiego, książki, filmy i gry raczą nas coraz to krwawszymi obrazami naukowców przyszłości produkujących na masową skalę obrzydliwe potwory. Z drugiej strony życie okazuje się być nieco mniej drastyczne, chyba że owieczka Dolly pożera co dzień 20 kg świeżego mięsa, a żeby w reportażach wyglądała spokojnie wstrzykują jej 5 litrów środka usypiającego. Taką to właśnie cyber-mutacyjną rewolucją uzasadniła tło swej nowej gry pt. BIO F.R.E.A.K.S. firma MIDWAY. Gra jest kolejnym krokiem po linii wytyczonej przez WAR GODS i choć z jednej strony jej poziom sięga znacznie wyżej od poprzedniczki, to z drugiej, szczerze mówiąc, trudno się nią zachwycić.

Niezbyt daleka przyszłość. Ameryka upadła. Jej terytoriami rządzą prywatne biotechnologiczne korporacje. Co produkują? Po co? Dla kogo? Nieważne. Ważne, że w czasie nadgodzin zajmują się modelowaniem ludzi w cyberludzi, cyberludzi w mutanty, ludzi w mutanty i mutowaniem mutantów w jeszcze większe mutanty. A wszystkie te stworzonka, z łapami jak ciężarówka, bransoletami naszpikowanymi stalowymi prętami, wyposażone w giwery do masowego burzenia miast, zbudowane tak, że nawet nie mogą podfubać sobie w nosie... właściwie pewnie z nudów, na polecenie szefostwa zaczynają się tłuc do ostatnich połączonych ze

sobą członków. Krew leje się cysternami, wirują w powietrzu odcinane ręce, a nad wszystkim unosi się fomot i ryk zmutowanych gardeł. Wtem wszystko cichnie i zwycięzca czeka w



milczeniu, aż dolna połowa ciała przegranego, przecięta na wysokości miednicy chwiejąc się opadnie na kamienny grunt.

Proszę Państwa - plusy. Gra jest brutalna i cudownie rozładowuje napięcie. Kolorystyka i tekstury do złudzenia przypominają DOOMa i nadają całości stalowy, siermiężny charakter. Kilka fajnych postaci. Krew, latające kończyny. A minusy? Cóż, sterowanie. Jeden klawisz - latanie, inny tarcza, dwie nogi, dwie ręce, jeszcze strzał i sidestep, a całość składa się na komplet zupełnie niegrywalny. Po wtóre: każdy ma tylko

jednego głównego kombosa - Panoowowie, wstyd. Po trzecie: każda postać ma jeden cios kończący - zabiera on 100% energii i można go wykonać kiedy się chce. Masz 1%, przeciwnik 100% niby jesteś bez szans. Robisz cios i po nim. Co w tym złego? Ano złe jest to, że te ciosy są prostsze niż specjale. Po czwarte: latanie to wielka pomyłka. JetPacki są, jak wiemy, tak manewrowe, że walka z ich pomocą przypomina lot nietoperza z walkmanem na uszach. Po piąte: liczę na to, że w następnych grach Panów z Midway postaci będą miały tyle szpikulców i wystających ostrzy, że już całą walka będzie można pomylić z symulatorem przeprawy przez krzaki, a nie tylko te momenty, kiedy kamera jest blisko walczących.



Krótko mówiąc w zwarcu nie widać zupełnie co robi dana postać.

Tak więc, BF jest grą, którą możecie sobie tymczasowo odpuścić. Poza nowatorskimi postaciami (których grywalność jest zerowa) nie ma w niej nic co mogłoby przyciągnąć uwagę na dłużej. To chyba trzeba o niej powiedzieć.

**Grabarz**



PSX & N64

5

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 4

Wydawca: GT Interactive

Producent: Midway

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Wrzesień 98

Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller

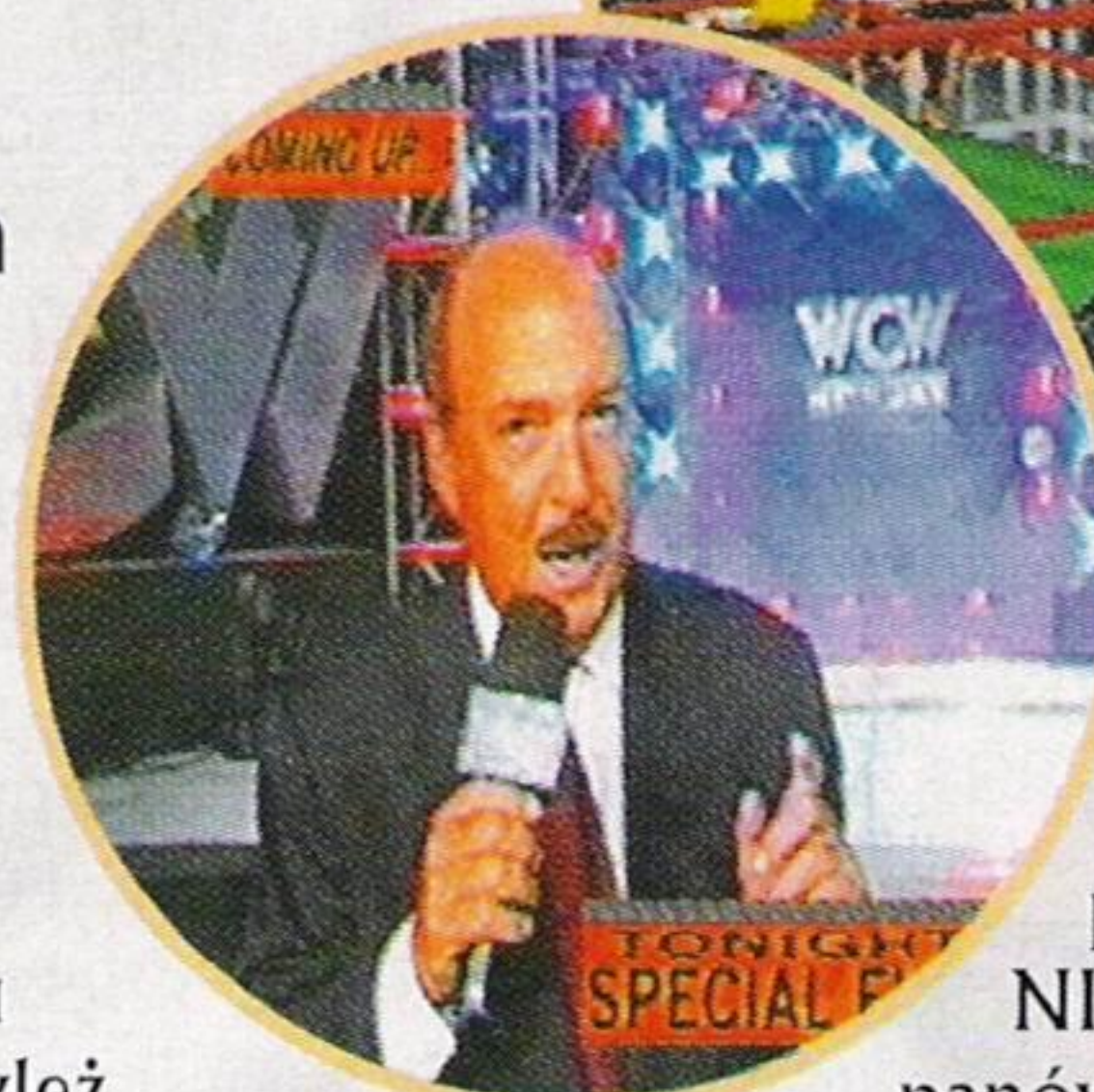
# WCW Nitro

**Ostatnimi czasy na naszych oczach rozgrywa się wielki dramat w branży gier video. Producenci gier coraz częściej zapadają na nieznaną nauce chorobę, którą sam określiłem mianem: "syndrom dobrego ojca".**

Otóż kiedy dobremu ojcu urodzi się dziecko, a okaże się, że będzie upośledzone do końca życia, chore i trudność sprawi zaaklimatyzowanie się w świecie, ojciec ów i tak się nim zajmie i postara, by ujrzało świat w najpiękniejszych barwach, a i świat dostrzegł jego pociechę. I to jest piękne... Ale na Wszystkich Wielkich nie jest tak z grami! Dlaczego, zapytuję, jeśli robi się grę i wychodzi z tego kawał kaszany, "dobrzy ojcowie producenci" wciąż chcą to dziecko promować w świecie? Pytanie retoryczne i odpowiedzi pewnie nigdy nie poznamy. Za to zapraszam Państwa do krótkiej

prezentacji gry, która miała być wspaniałym symulatorem Wrestlingu, a okazała się być... hmmm...

WCW NITRO daje nam do wyboru 16 podstawowych zawodników i tyleż samo ukrytych postaci. Nie mogę narzekać na stronę graficzną gry: zawodnicy wykonani są rzetelnie, analogicznie rzecz ma się z intrem i filmikami końcowymi (są to scenki z walk postaci, którą aktualnie skończyliśmy grę). Całość nie zachwyca, ale i nie budzi żenady. I pewnie nawet bym się do tego produktu nie



przyczepił, gdyby nie pewien drobny szczegół. Panowie producenci zapomnieli, że WCW NITRO jest grą, a w gry, proszę panów to się gra! A nie ogląda!

Po pierwsze system sterowania. Najprostsze czynności rosną do rangi wyczynów. Spróbujcie podbiec do lin i się od nich odbić. A skoro już o bieganiu mowa, to dodać trzeba, że nawet nie ma się gdzie rozpędzić, bo areny są wielkości dwóch wybiegów dla jeży w zoo. Dalej brak



# X-Men vs Street Fighter Ex

Ladies and Gentlemen, czapki z głów, będą robione pieniądze. Produkt niniejszy, jak pewnie wiecie jest mordobiciem i ujrzał światło dzienne pod przykrywką historyjki, że obie grupy musiały się połączyć, by zniszczyć przepotężnego Apokalypse.

**G**ra była świetna w wersji automatowej, dobra na Saturnie i jest niemal pomyłką na PlayStation. Zaczynamy:

1) Animacja nie jest już słowem, które oznacza to samo co zwykle. Bo czy animacją można nazwać ślamazarną wymianę dwóch klatek ruchu postaci (vide kilka ruchów Juggernauta)?

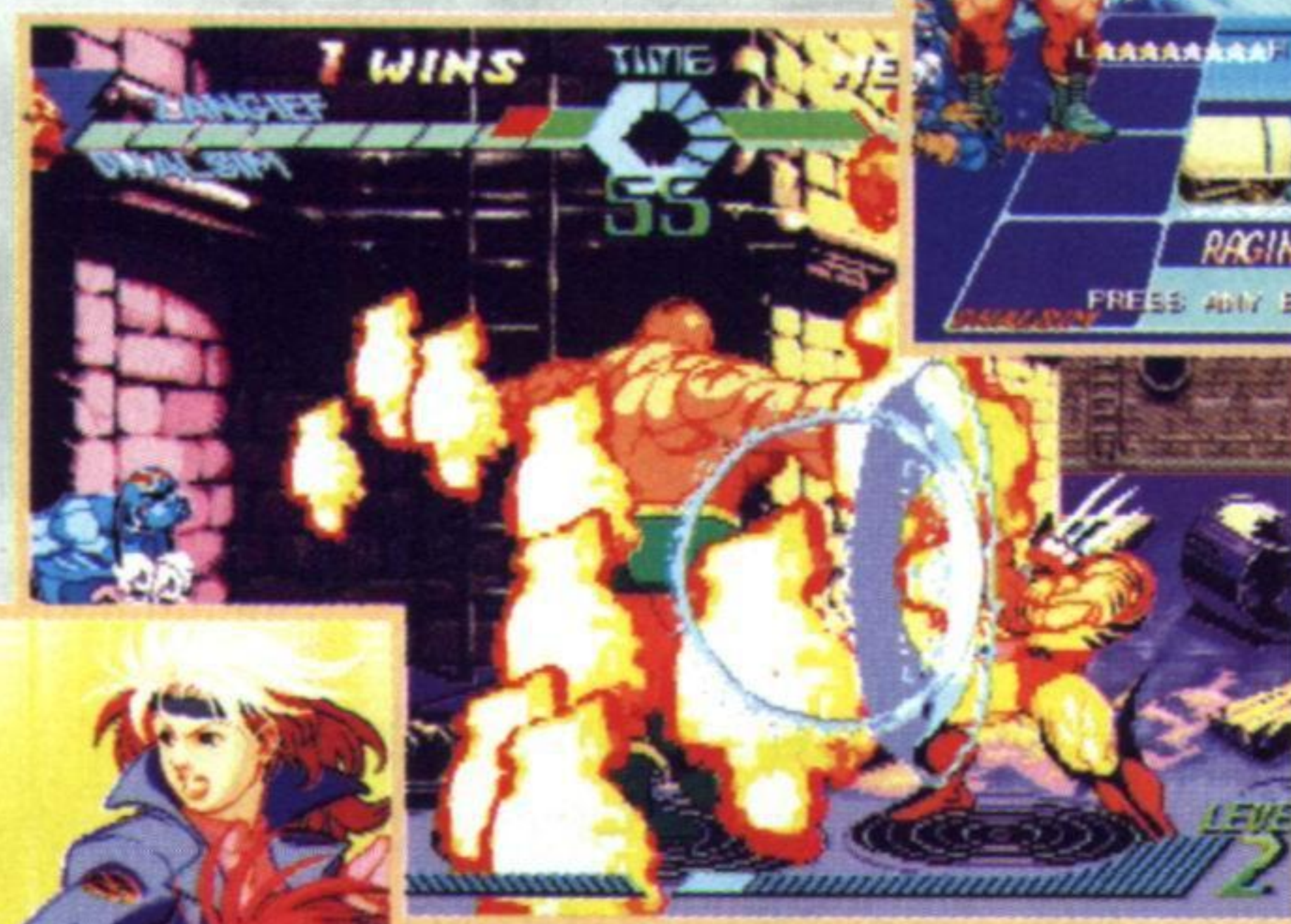
2) Po co wybierać dwie postacie do gry? Wersja na automaty dawała możliwość wymiany zawodników w czasie walki: bierzesz sobie Storm z X-men i Ryu ze Streeta - powalczysz jedną, wymieniasz na drugą i tak w kółko. Saturn też oferował tę opcję. Na PSXie owszem, wystarczyło RAMu, żeby dwie postacie wybrać, ale nie wystarczyło, by nimi grać. Twój pomocnik wpada tylko z rzadka, żeby puścić radosnego supera,



albo pomóc ci robić super-komplecik. Tak naprawdę to można postacie wymieniać, ale, żeby to zrobić dwie osoby muszą w opcji "vs" wybrać te same postacie i jeszcze wpisać kod. No to właściwie tips, nie? A przecież wymiana zawodników była głównym atutem tej

gry! Po to właściwie ta gra została zrobiona! Niedługo będą tipsy, żeby w ogóle wyjść z ekranu startowego.

3) Brak słów, by opisać to co się dzieje na ekranie w kwestii combosów. Owszem fajnie jest



wklepać potężny komplet. Extra, że błyska na cały ekran i wspaniale, że zabiera 60% energii. Ale jeśli na wyższych poziomach zaczniesz używać ich CPU, to nie masz szans na uczciwą walkę. Dodam jeszcze, że komplety nie są wcale najmniejsze: co powiecie na 30 hit combo Cyclopsa? A to, doprawdy, średniak. Dla ciekawostki powiem, że SuperCombo Ryu - ogromny projectile (które dotychczas kopało 5-7 razy), teraz rwie aż 21 razy.

Pomimo mojego uwielbienia dla Street Fightera, rzeki wspomnień jaka wylewa się na myśl o innych Wielkich Mordobiciach 2D... ten tytuł, na PlayStation jest zwykłym, bezwstydnym sługusem do robienia kasy. Skonwertowany na siłę, bez słowa przepraszam i grywalny tylko dla najwytrwalszych.



Może powinienem powiedzieć, że gra właściwie nie jest do końca zła. Że z kolegą gra się miło, że postacie są graficznie śliczne, że plansze są

wielopoziomowe, że wymyślono wysoki na 50 metrów i właściwie do niczego się one nie przydają, ale kupa radochy z ich używania. Ta gra ma wiele uroków, ale nie zmienia to w niczym faktu, że całość tworzy niegrywalny, słaby produkt z serii StreetFightera - bo, nie oszukujmy się, to tytuł StreetFightera ciągnie tę grę. A na pytanie dlaczego nie dam siódemki odpowiem: po pierwsze - miłośnicy prania po Ryach czy Panów X i tak kupią tę grę, pograżeni w wątpleniu nie powinni zrażać się tym tytułem do całej serii, a firma Capcom niech się zastanowi tą mobilizującą oceną co tu zrobić z fantem pogarszania się jakości ich produktów.

Grabarz

PlayStation

6

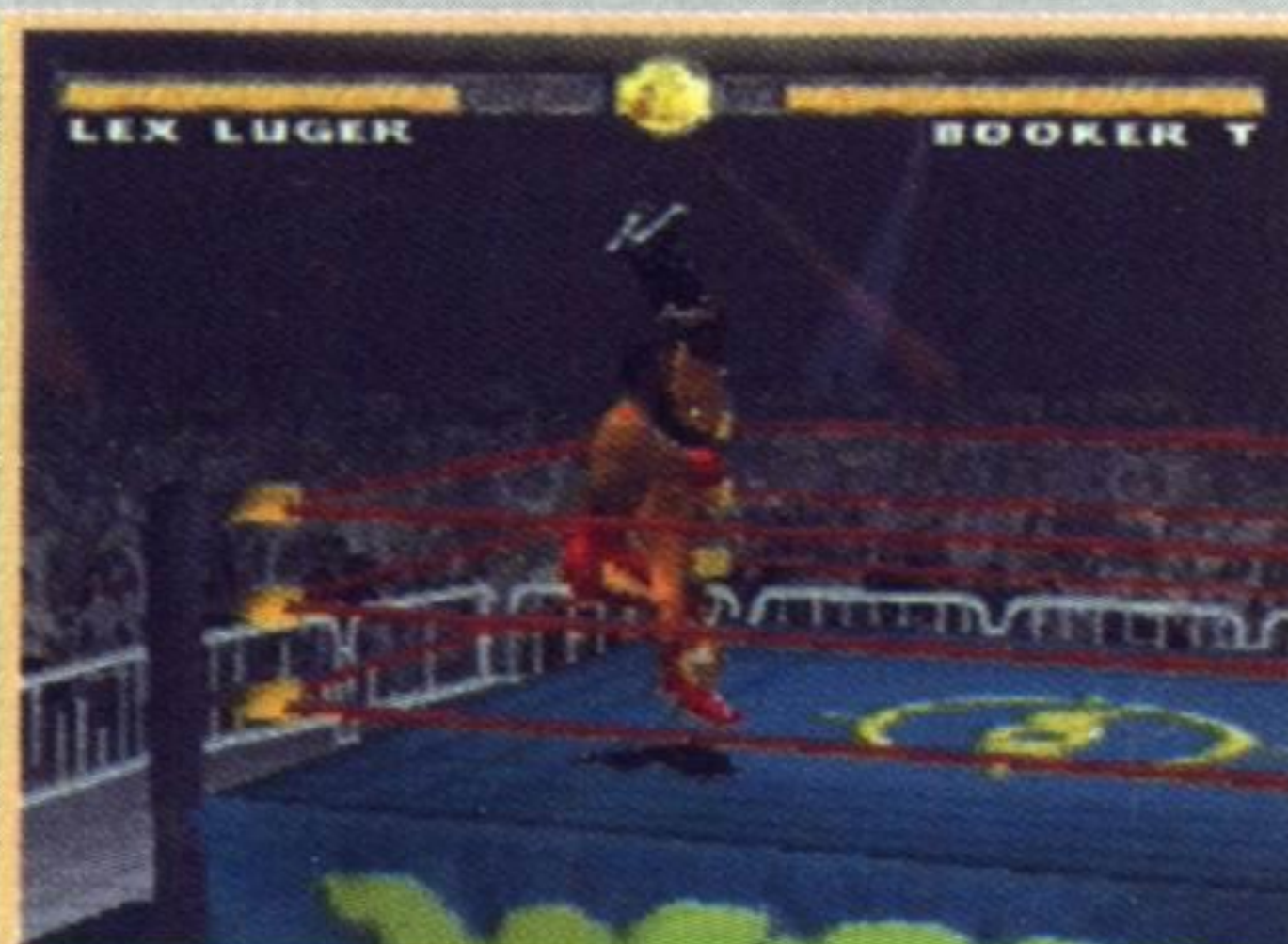
GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 5

Wydawca: Virgin  
Producent: Capcom  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Wrzesień 98

Wykorzystuje: Memory Card



możliwości przechwytywów - tego nawet nie trzeba komentować. Ale najbardziej uderza chyba fakt, że wszyscy mają identyczne ciosy. W zasadzie technika walki tymi wszystkimi zawodnikami nie różni się niczym, poza tym, że każdy ma inny "finishing move", uatrakcyjniający koniec pojedynku.

Mało? To co powiecie na to, że grubo ponad dwumetrowy Giant ciska w powietrze małym Stingiem, tak samo jak... Sting Giantem? Powiecie pewnie nie bez racji: "No tak, to w ten sposób można było zrobić i 32 zawodników, skoro wszyscy są tacy sami!" Macie producentów za idiotów? Też na to

wpadli! Bo zawodników jest "aż" 32 (z ukrytymi), a ukryci różnią się tylko wyglądem od "odkrytych od początku" odpowiedników.

Dalej. Producenci chcieli postarać się uatrakcyjnić rozgrywkę i czasami, pod koniec walki na arenę wpada pomocnik, by pomóc komputerowi ci wklepać. To plus, ale żeby nie było za dobrze całość gry nieźle zwalnia, a dwaj komputerowi zawodnicy jakby dla siebie nie istnieli (np. nie trafiają w siebie pięciami, choć czasem zapowiada się na 100% masaż mięśni).

Popatrzcie sobie na screeny i poczekajcie na Acclaimowskie WWF WARZONE, albo NEW

JAPAN PRO WRESTLING 3. Tak będzie chyba lepiej i dla Waszych portfeli i dla honoru "dobrych tatusiów" z THQ.

Grabarz

PlayStation

4

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 5

MIÓD 3

Wydawca: THQ  
Producent: Inland  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Czerwiec 98

Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap





# Viper

Wystarczy pożyczony od mamy napastrzek założony na kciuk i już można uznać VIPERA za całkiem przyjazny shooter. Bez napastrka znienawidzicie go gdzieś tak po 15 minutach gry, gdy szlachetny palec zaczął pokrywać bąble i obrzęki...

**B**rak umieszczenia w VIPER opcji autofire'a powoduje, że gdzieś tak przy trzecim bossie zaczyna się powoli doświadczać pewnego dziwnego uczucia. Najpierw jest to tylko lekkie mrowienie. Następnie, niepostrzeżenie przeradza się w delikatne odrętwienie. Kiedy dochodzi się do czwartego, piątego bossa, zaczyna się już pulsujący ból. I od tej pory będzie już tylko narastał. Nie da się ukryć, że VIPER z powodzeniem może pretendować do grona mordercy kciuka. Oprawa graficzna i fabuła Żmiji nie wróżą jeszcze męczarni jakie czekają na niespodziewających się niczego złego graczy. Niby tylko zwykły, średnio estetyczny shooter. Ale nie dajcie się zwieść. Tak naprawdę jest to jedynie przykrywką dla planu mającego wielokrotnie zyski podupadającej mocno branży opatrunków elastycznych i uciskowych.



Grafika w grze takiej jak VIPER powinna mocno rządzić. Niesamowita feeria barw, bajecznie wyglądające eksplozje i budzący respekt (jeżeli nie grozę) przeciwnicy. Najwyraźniej jednak panowie z Ocean mają w tej kwestii odmienne zdanie, ponieważ eksplozje są niezbyt efektowne, barwy - wytłumione, a przeciwnicy - zupełnie nijacy. Nawet bossowie (występujący bardzo często - czasem więcej niż jeden na poziomie i w dodatku niemal każdy ma po kilka różnych form) nie odstają od reszty. Najbardziej zawodzi wielki jak góra gość, (będący górą zresztą), machający nieporadnie wielkimi łapami. No nie wiem, ale jego rozwalenie nie dostarczyło mi żadnej satysfakcji. A chyba coś takiego powinno

akompaniować grze, w której nic innego się nie robi.

Kolejnym elementem zniechęcającym do VIPERA są owiane złą sławą niewidoczne ściany.

Helikopterem leci się bowiem po z góry zdefiniowanym terenie.

Pomimo, że wychylać się na boki można, to tak naprawdę ścieżka, którą leci się na spotkanie z bossem jest z góry przygotowana. A

w przypadku uderzenia w ściany - cóż, trzeba odbić się i lecieć w drugą stronę. Zresztą droga jest oświetlana lampami sygnalizacyjnymi, a ponadto kierunki lotu wskazują strzałki na ekranie.

Jak wiadomo, żaden shooter nie obędzie się bez bonusów. Tak samo jest i z VIPEREM. Można ich zbierać pięć rodzajów. Pierwszy to energia - odnawia ona stan osłon helikoptera. Drugi to tarcze - okrywają one gracza na pewien czas płaszczem nie przepuszczającym ataków przeciwników. Dalej są jeszcze wzmocnienia pierwszej i drugiej broni (zwykłe kulki i kulki naprowadzające) oraz bomba rozwalająca wszystko na ekranie. Od razu widać, że nad tym elementem VIPERA programiści przysiedli na dłużej - bonusy są tak nietypowe, że aż z radością odkrywa się działanie każdego z nich.



Przebojem na rynku VIPER z pewnością nie będzie. Niby 3D shooter tpp jakich na PSX-a wiele, ale konkurować z najlepszymi raczej nie może. Najbliższym przykładem jest tutaj G-POLICE. Obie gry w rolach głównych obsadzają helikoptery, ale w G-POLICE główny nacisk położony został na oprawę, przy jednoczesnym zaniedbaniu miodności, a VIPER... No cóż, ten to zawodzi również i na tej linii. Chciałoby się jednak jakoś optymistycznie zakończyć tę recenzję. Jednym argumentem podważyć wszystkie te przedstawione powyżej. No dobra. Jak naprawdę mocno przytniecie w VIPERA to jest szansa, że sobie zetrzecie linie papilarnie z kciuka. A to już jest coś.

Banan

PlayStation

5

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 5

Wydawca: Ocean  
Producent: Ocean  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Sierpień '98

Wykorzystuje: Dual Shock,  
Memory Card





**MORTAL 4 KOMBAT**





**HEROES**





# ULTiMUM<sup>®</sup>

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI

TEL. (022) 624-78-16

Pon.-piąt. 10.00-19.00, sob. 10.00-15.00

Odwiedź nasz sklep: Warszawa, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

Wakacje się skończyły, ale nie należy się martwić, bo nadchodzi sezon na porządne giercowanie. Od września rozpoczyna się prawdziwy wysyp hitów. Jeżeli o czymś marzysz zadzwoń do nas, a za parę dni już będziesz grał. Wychodząc na przeciw waszym prośbom przygotowaliśmy specjalny katalog wysyłkowy, który można wyjąć z gazety i zawsze łatwo z niego skorzystać. Cóż więcej... Życzymy miłej zabawy!

## PlayStation™

## PlayStation™



199 zł POINT BLANK

Druga strzelanina na pistolet ze stajni NAMCO. Tym razem mniej poważnie, ale bardzo miodnie.



209 zł HEART OF DARKNESS

Przygoda jakiej nie przeżyłeś. Autorzy spędzili nad tą grą pięć lat. Udaj się do Serca Ciemności. Dwie płyty doskonałej przygody.



tel. TEKKEN 3

Bez komarza! Od drugiego września w sprzedaży.



tel. MORTAL KOMBAT 4

Czwarta część śmiertelnego Turnieju. Od września w sprzedaży.



199 zł DEAD OR ALIVE

Wyśmienite mordobicze z ultra płynną grafiką. Odpowiednik VIRTUA FIGHTER na PlayStation.



199 zł ROAD RUSH 3D

Zabierz się na wyścig motocyklem po Stanach Zjednoczonych. Opowiedz się po stronie jednego z gangów i w drogę. Zero litości.



199 zł VIGILANTE 8

Doskonale pomieszenie strzelaniny z ostrą jazdą samochodową. Kryzys paliwowy, klimat lat 70-tych. Niepowtarzalna sprawa.



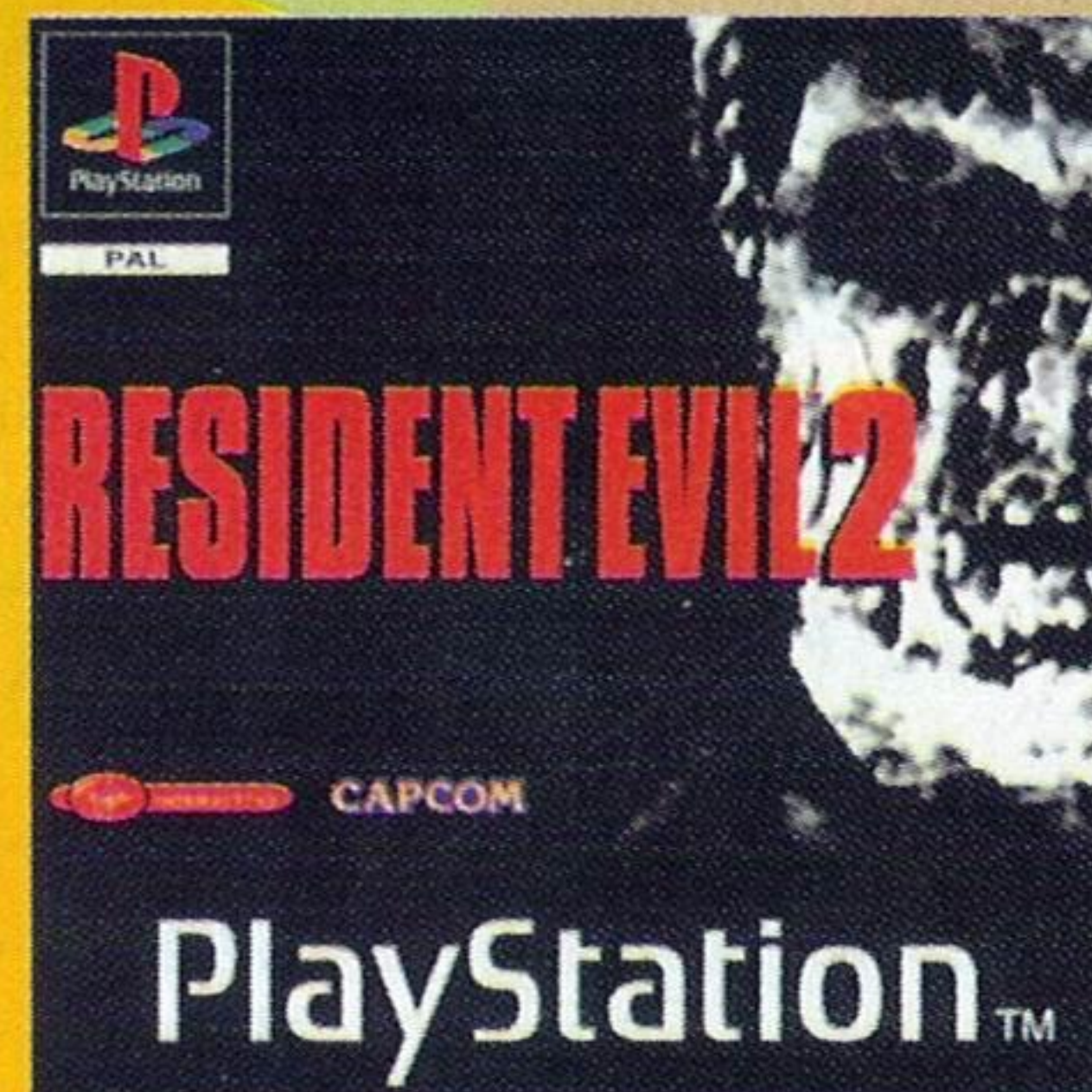
199 zł WARGAMES

Znakomita strzelanina. Do wyboru śmigłowiec lub czołg. Możliwość gry na dwóch graczy. Dobra szybka akcja.



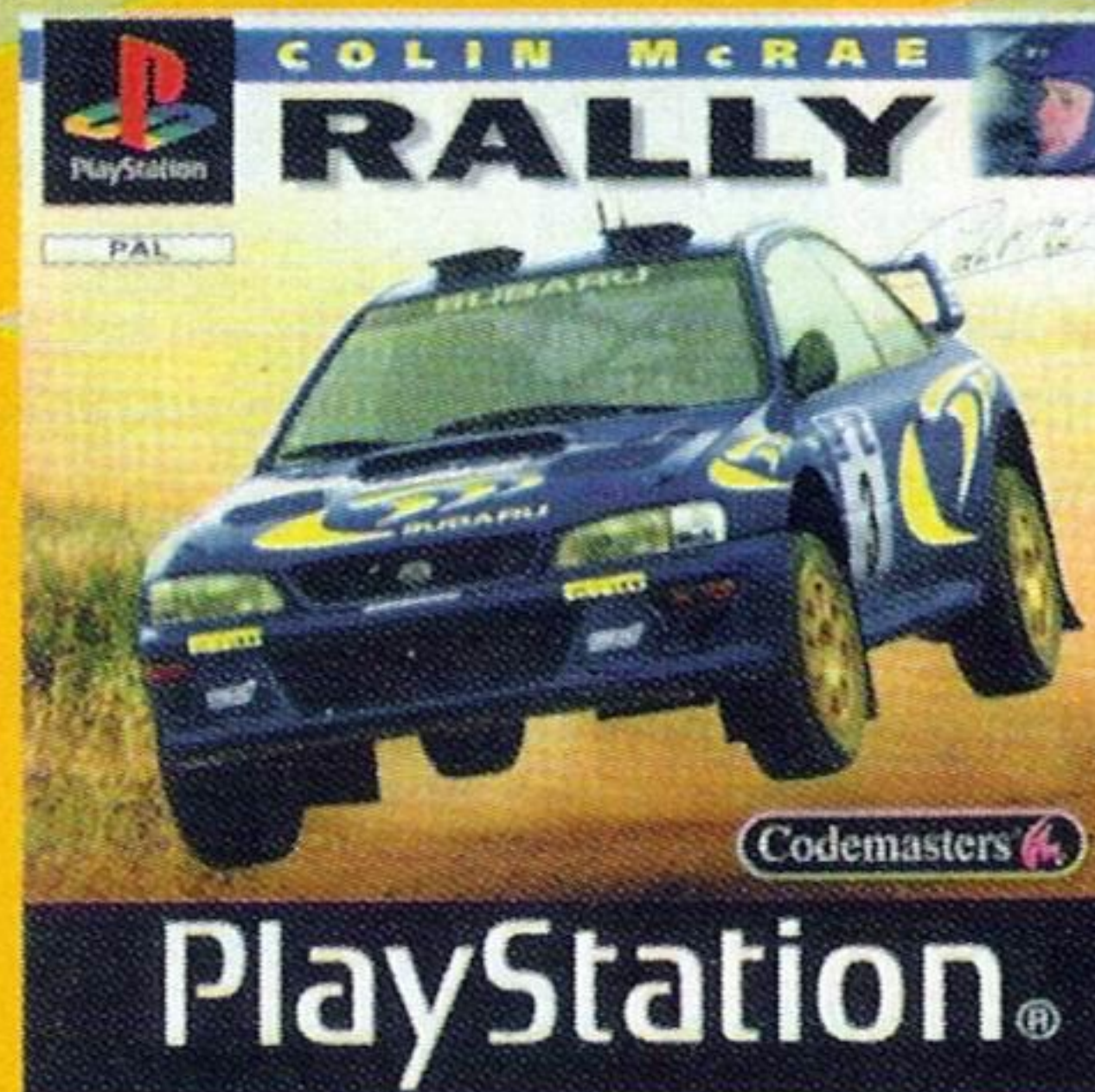
199 zł GRAN TURISMO

Tą grę powinien mieć każdy, nie tylko miłośnik wyścigów samochodowych. 100 marek samochodów, licencje zawodowe, tuning, grafika. Czego więcej chcieć..



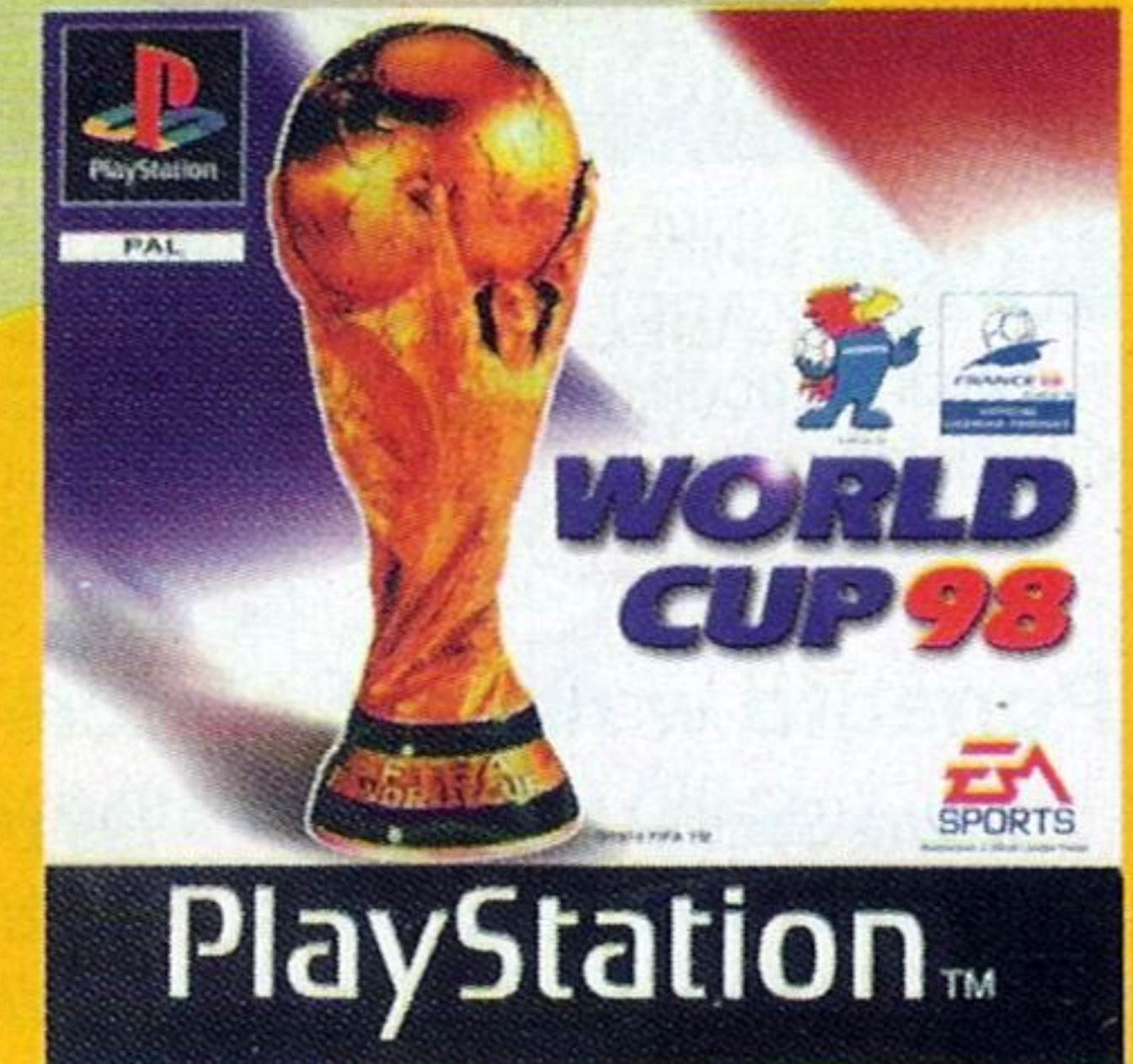
229 zł RESIDENT EVIL 2

Najstraszniejszy horror pośród gier. Uzbrojony po zęby wybierz się do miasteczka Raccoon City, rozwikłaj jego zagadkę i uwolnij świat od zarazy ZOMBIE.



199 zł COLIN MCRAE RALLY

Najnowszy rajd, ale już przez fachowców uznawany za najlepszy symulator jazdy. Pod względem modelu jazdy bije nawet GT.



219 zł WORLD CUP '98

Oficjalna gra Mistrzostw Świata we Francji. Mimo, że już po Mistrzostwach, to gra nadal pozostaje najbardziej dopracowaną piłą.

Dołącz do grona zadowolonych klientów ULTiMY.  
W swojej poczcie szukaj ciekawych niespodzianek :)

**PAMIĘTAJ**  
Zero kosztów przesyłki  
Średni czas dostawy- 2 dni  
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą  
Ceny zawierają VAT



# PlayStation™ PlayStation™

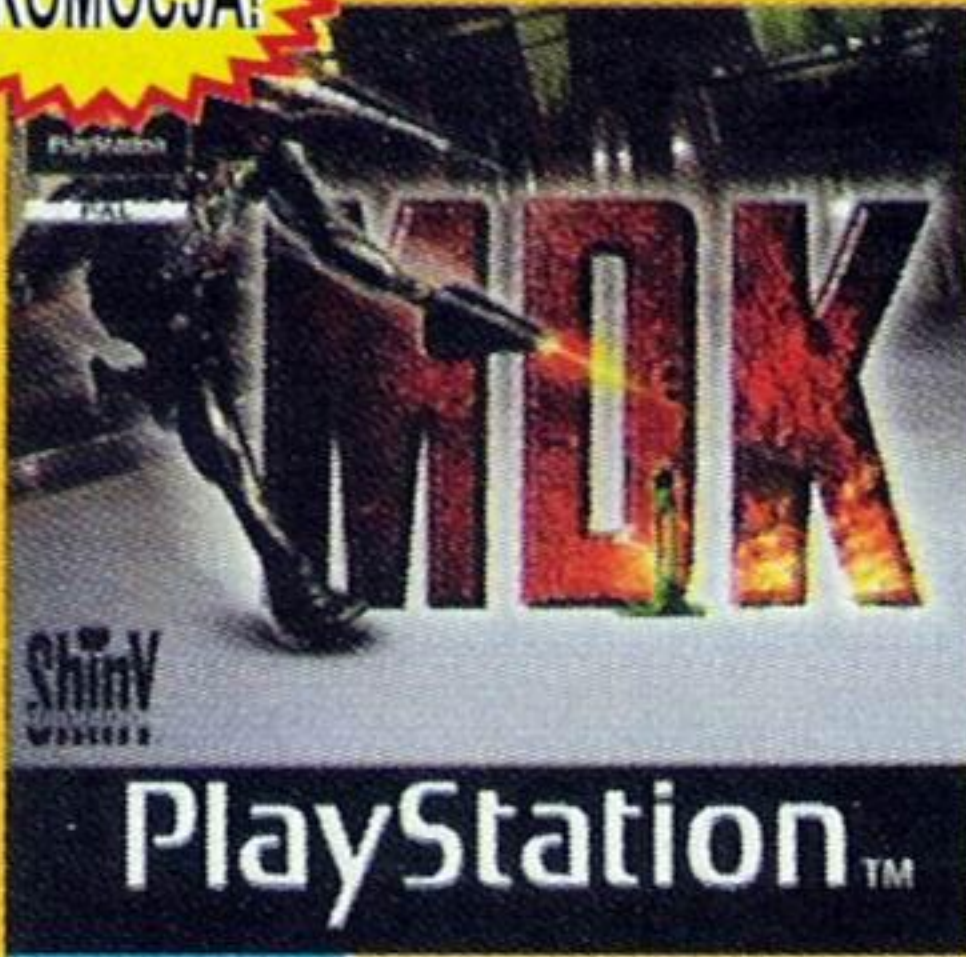
PROMOCJA!



99 zł X-MEN

Coś dla miłośników fighterów spod szyldu CAPCOM i komiksów Marvela. Teraz za pół darmo.

PROMOCJA!



149 zł MDK

Swego czasu prawdziwa rewolucja. Doskonała strzelanina third person perspective. Niesamowity klimat.

PROMOCJA!



149 zł COLONY WARS

Doskonała kosmiczna strzelanina typu WING COMMANDER. Świetne efekty i grafika. Dwie płyty zabawy.

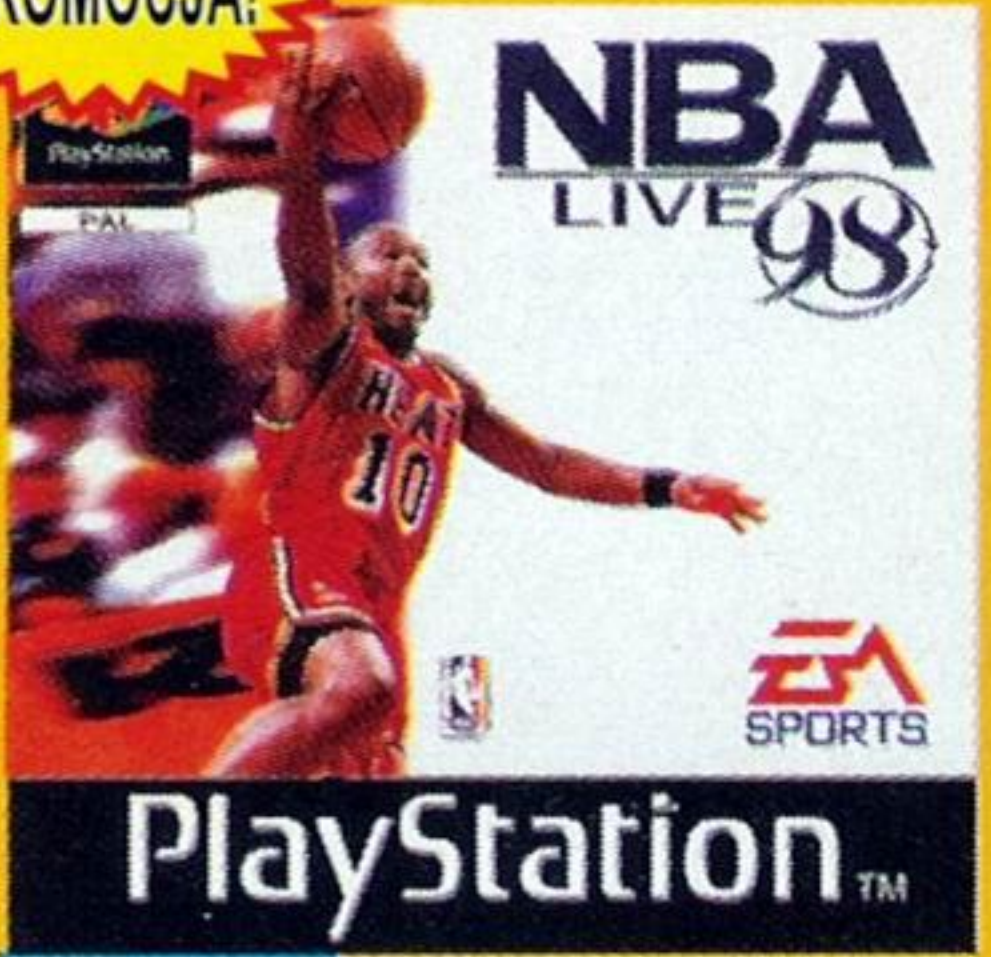
PROMOCJA!



149 zł PANDEMONIUM 2

Niezapomniana platformówka pseudo 3D. Jeżeli jeszcze jej nie masz to znakomita okazja.

PROMOCJA!



119 zł NBA LIVE '98

Nie to nie pomyłka! Najlepsza koszykówka, która kiedykolwiek powstała, teraz za śmiesznie cenę.



109 zł TOTAL NBA '98

Nowość za 109zł? Tak to możliwe. Jeżeli TOTAL się sprzedaje, może wszystkie gry będą tańsze.



109 zł MICRO MACHINES 3

Mikro maszyny rządzą, rządzą i będą rządzić, houk. Znakomite wyścigi w wielkim małym świecie.



109 zł TEKKEN 2

Mimo że nadeszła część trzecia prawdziwy gracz powinien mieć w swojej kolekcji wszystkie części.



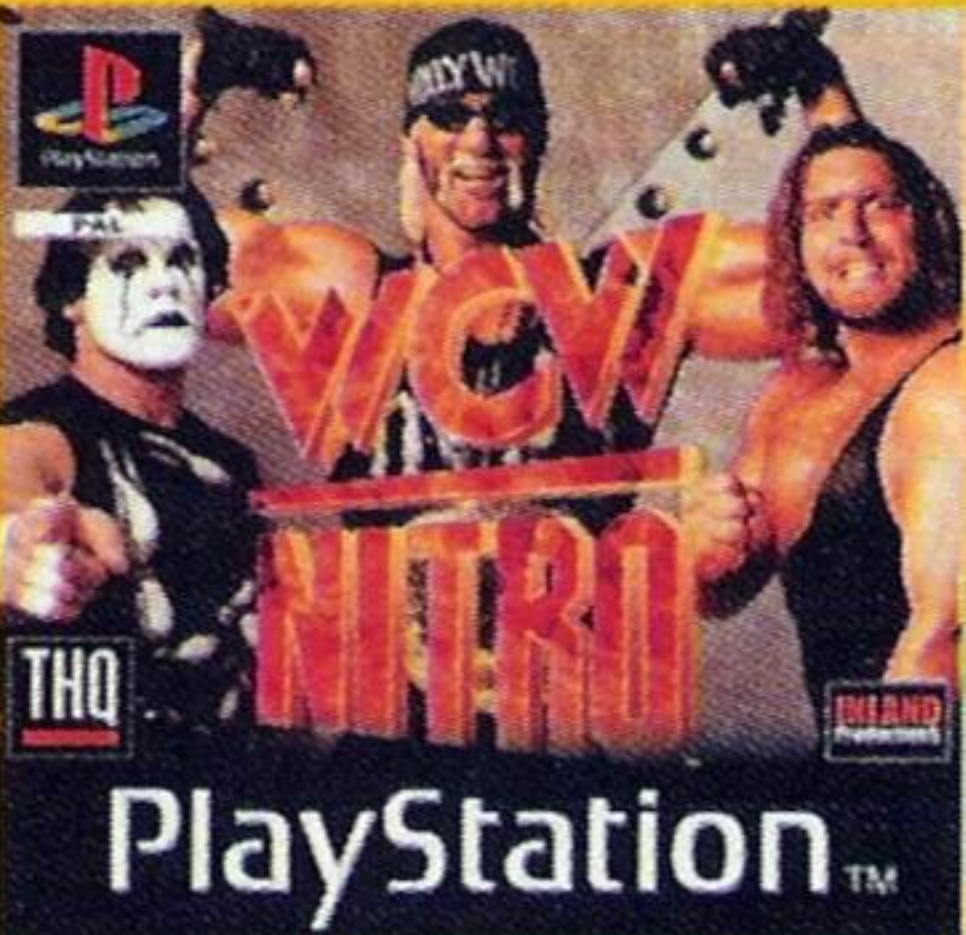
109 zł WORMS

Znakomita zabawa dla wielu graczy i nie tylko. Wojny uzbrojonych robali. Wyśmienity humor.



109 zł DESTRUCTION DERBY 2

Czy jest coś piękniejszego od rozwalania samochodów? Arena czeka na ciebie!



199 zł WCW NITRO

Wrestling zdobywa w naszym kraju coraz większą popularność. Oto najlepsza propozycja z tego gatunku.



209 zł STREET FIGHTER COLLECTION

Prawdziwa okazja dla miłośników gatunku. Wszystkie części Ulicznego Wojownika na dwóch płytach za jedną cenę.



149 zł JOYPAD DUAL SHOCK

Najlepszy wynalazek od czasów wynalezienia konsoli. Analogowy joypad z trzęsący się w dłoniach w trakcie gry.



99 zł KARTA PAMIĘCI

Oryginalna karta pamięci Sony. Pojemność 15 bloków.



139 zł MYSZKA

Myszka to propozycja dla tych, którzy dużo grają w strategię. Jak wiadomo na padzie nie jest to łatwe.



59 zł LINK KABEL

Kabelek do podłączenia dwóch konsol.



119 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

Karta pamięci o pojemności ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



160 zł LASER GUN

Pistolet działający ze wszystkimi strzelankami, również z produkcjami NAMCO np. TIME CRISIS, czy nowym POINT BLANK.



309 zł KIEROWNICA V3

Pistolet działający ze wszystkimi strzelankami, również z produkcjami NAMCO np. TIME CRISIS, czy nowym POINT BLANK.



43 zł RGB SCART KABEL

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie kolorów w grach NTSC.

Ponadto w naszej ofercie znajdziesz również:

Actua Soccer 2	199 zł	Dead Ball Zone	199 zł	NBA Pro 98	199 zł	Tomb Raider (platyna)	109 zł
Adidas Power Soccer 2	199 zł	Diablo	199 zł	Nightmare Creatures	199 zł	Tomb Raider 2	199 zł
Ace Combat 2	189 zł	Die Hard Trilogy (platyna)	199 zł	One	199 zł	V-Rally	109 zł
Alien Trilogy (platyna)	109 zł	Duke Nukem	199 zł	Pang Collection	199 zł	Warhammer: Dark Omen	199 zł
Alundra	Tel.	Fighting Force	199 zł	Panzer General 2	189 zł	Wipeout 2097	119 zł
Bloody Roar	199 zł	Final Fantasy VII (3CD)	209 zł	Pitfall 3D	199 zł	<b>AKCESORIA:</b>	
Broken Sword 2	199 zł	Forsaken	199 zł	Player Manager 98	199 zł	Karty Pamięci	już od 65 zł
Bust'a Move 2 (platyna)	109 zł	Hercules	199 zł	Porsche Challenge (plat.)	109 zł	Mega Memory Card	179 zł
Command & Conquer:		Indy 500	199 zł	Rascal	169 zł	Pady	już od 64 zł
Red Alert (2CD)	209 zł	Jet Rider 2	199 zł	Raystorm	189 zł	Przedłużacz do pada	49 zł
Coolboarders 2	199 zł	Klonoa	199 zł	Soul Blade (plat.)	tel.	RF Adapter	69 zł
Crash Bandicoot (platyna)	109 zł	MK Trilogy (plat.)	119 zł	Suikoden	159 zł	Sony Analog Joypad	139 zł
Crash Bandicoot 2	199 zł	Moto Racer	199 zł	Croc	199 zł	Sony Pad	109 zł

To jeszcze nie wszystko ! Dzwon i pytaj o więcej ! Co tydzień świeże nowości !



# NINTENDO 64 NINTENDO 64



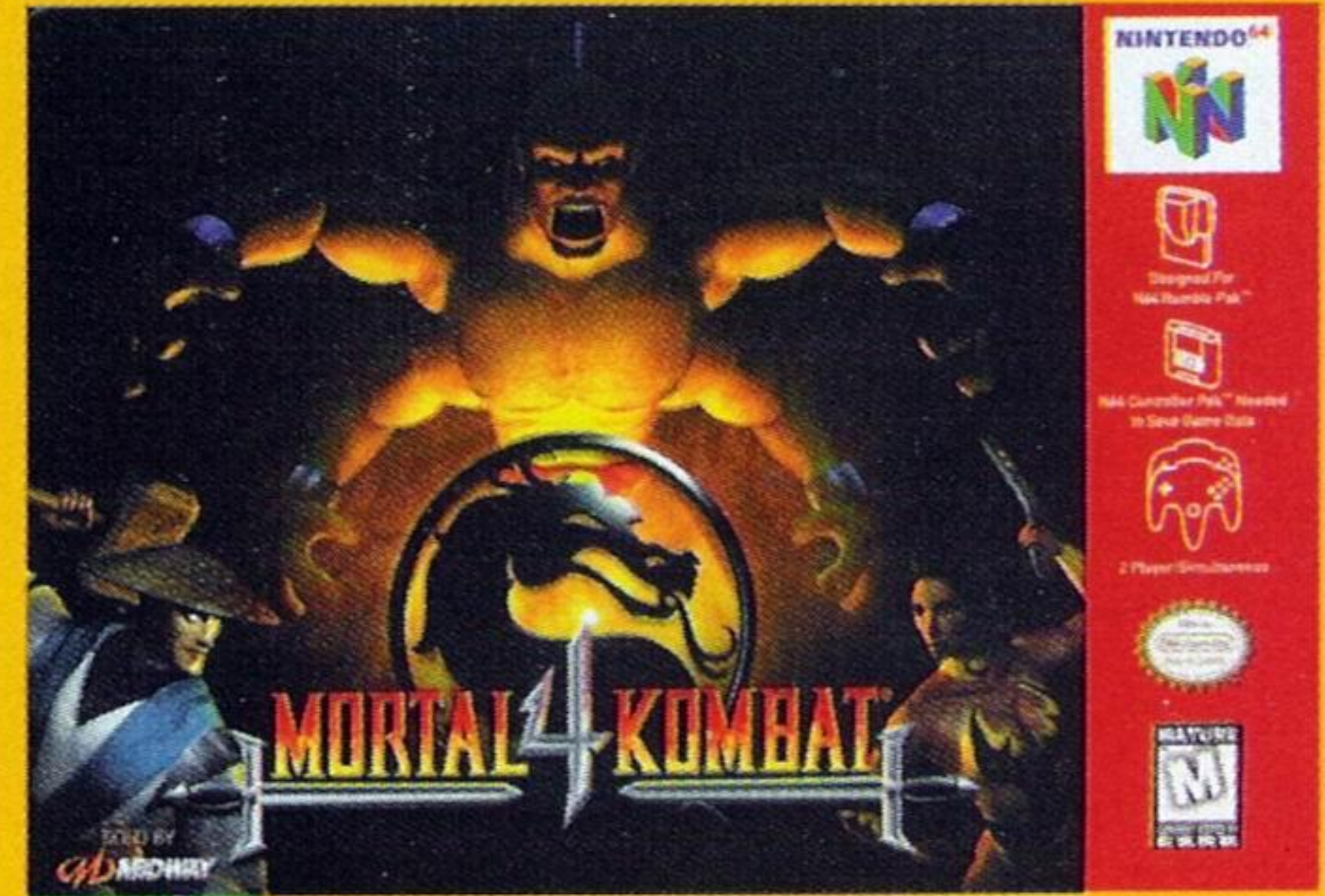
299 zł 1080° SNOWBOARDING

Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Doskonała grafika, efekty, realizm i miódność. Triki, half-pipe, zjazdy. Najlepszy snowboard jaki kiedykolwiek powstał.



239 zł BANJO - KAZOOIE

Przygody wesołych przyjaciół, misia-Banjo i ptaszka- KAZOOIE. Gra twórców MARIO 64 znacznie przewyższająca wszystkie przygodówki pod względem grafiki, miódności etc. HIT jakich mało!



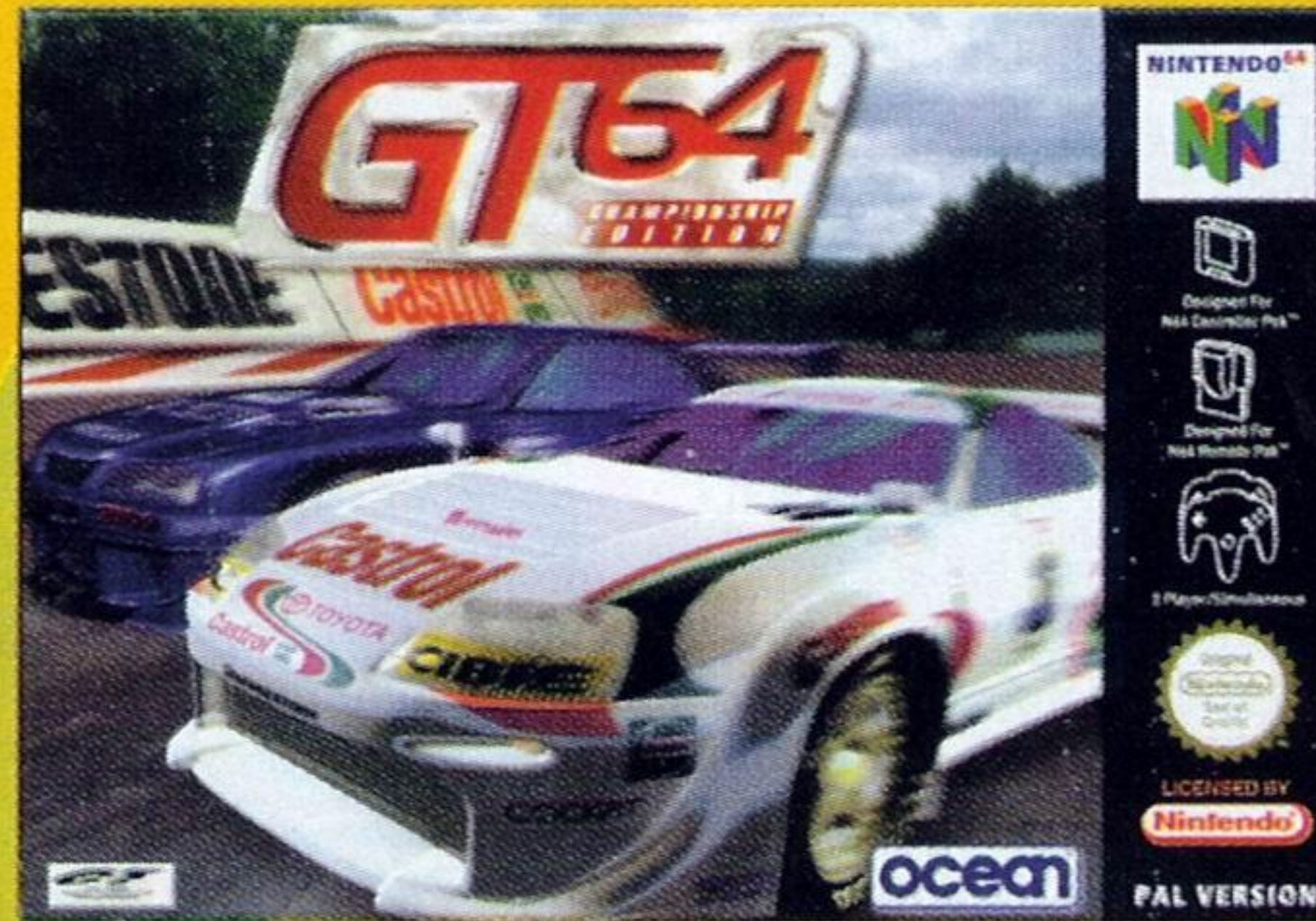
tel. MORTAL KOMBAT 4

We wrześniu już w sprzedaży czwarta część najstraszniejszego mordobicia wrzech czasów. Teraz dodano trzeci wymiar, nowe postacie, ciosy i bronie. Najlepsza bijatyka na N64.



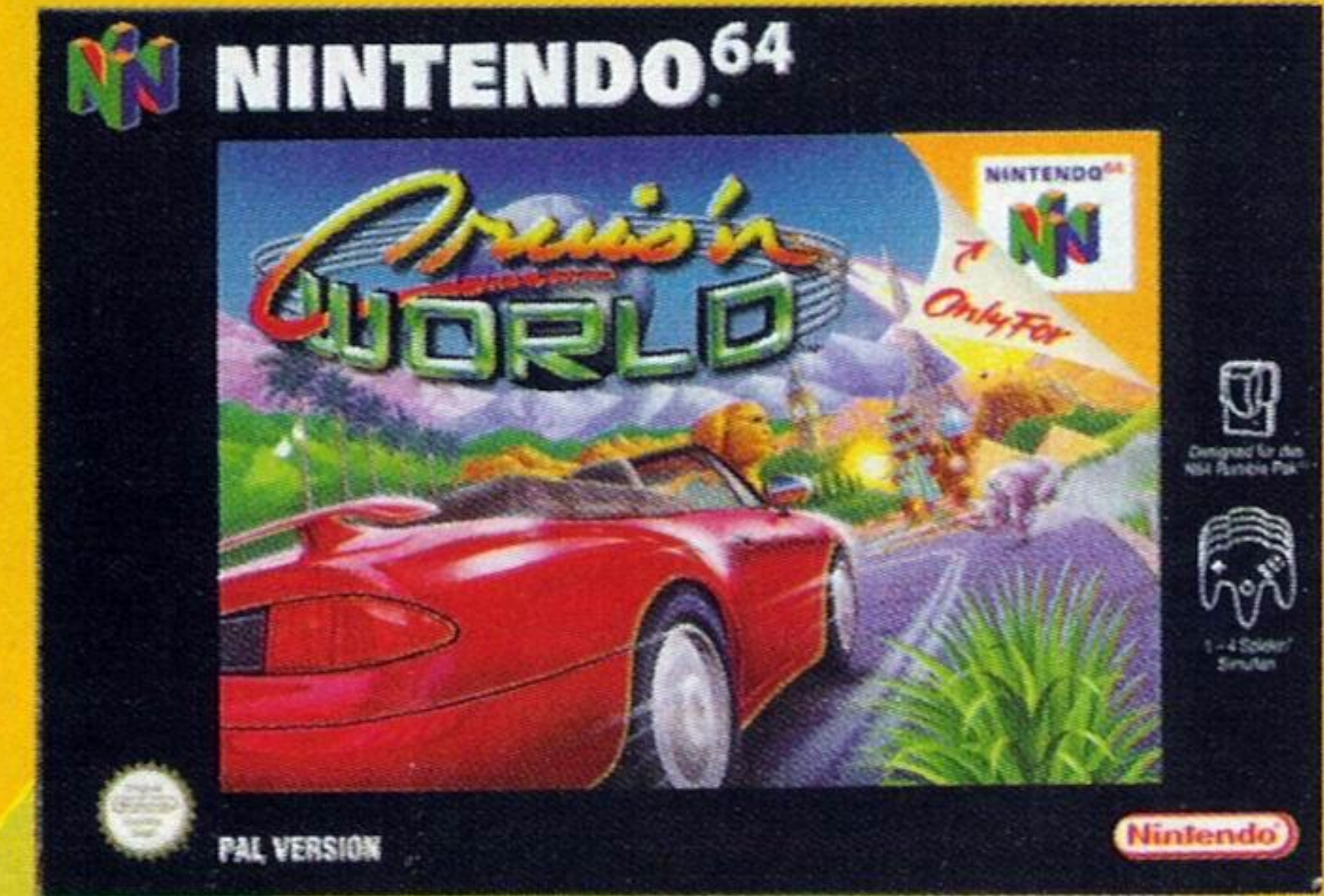
259 zł NBA COURTSIDE

Najlepszy basket na Nintendo 64. W roli głównej gwiazda Los Angeles Lakers- Kobe Bryant. Doskonała szybkie akcje, zakańczane efektownymi paczkami, świetna grafika i płynna animacja 3D.



269 zł GT 64

Samochody klasy turystycznej, spoilery, potężna moc silników, TOYOTA, HONDA, NISSAN oto co oferuje sobą GT 64. Wysoki stopień trudności i rywalizacja.



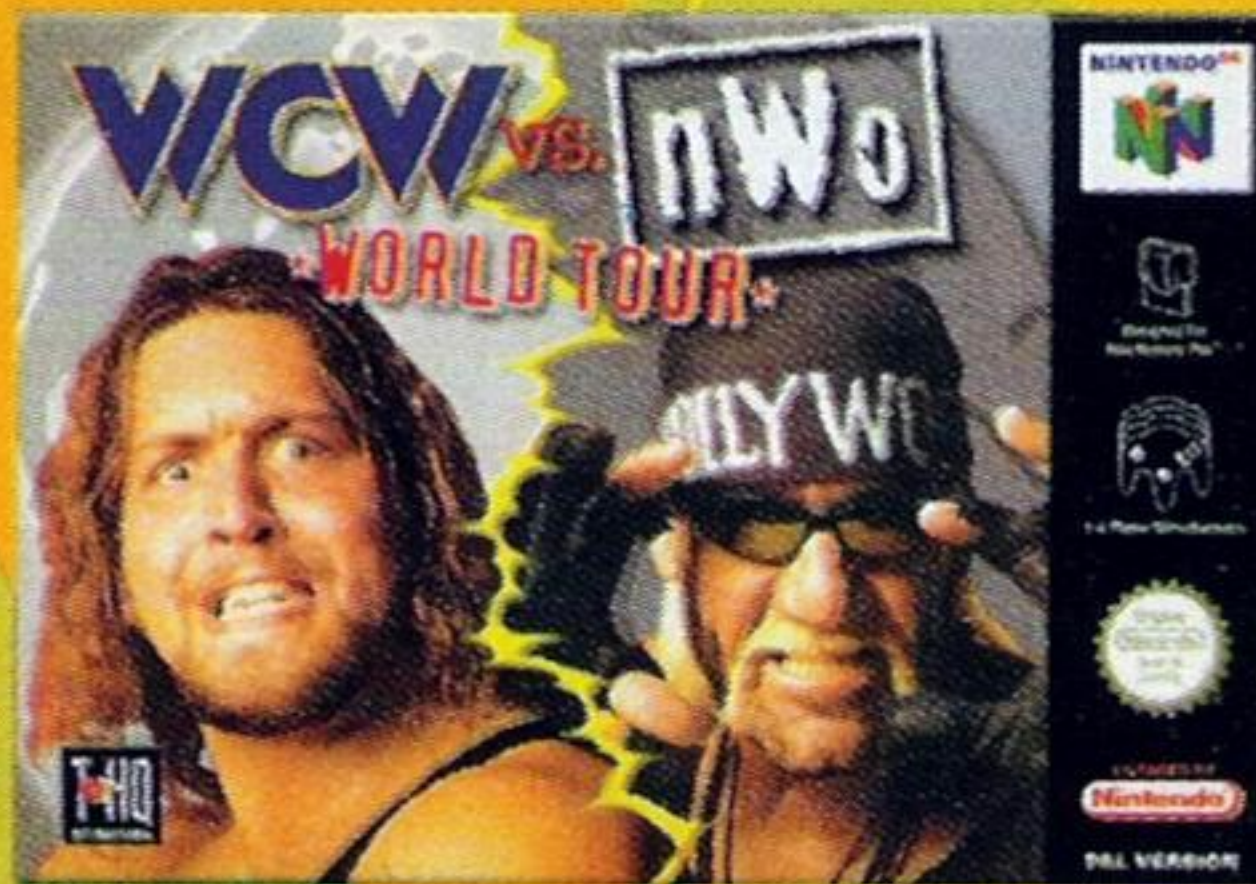
229 zł CRUIS'N WORLD

Extra wyścig kultowymi samochodami po drogach całego świata. Duża prędkość, rywalizacja, jazda na dwóch kołach, dopalacze to jest to czego w tej grze nie brakuje.



299 zł WORLD CUP '98

Oficjalna gra Mistrzostw Świata Francja 98. Wszystkie drużyny i oryginalne składy. Świetna grafika i klimat Mistrzostw. Najlepsza do tej pory piłka na N64.



299 zł WCW vs NWO

Gratka dla miłośników Wrestlingu. Dwie organizacje WCW i NWO przeciwko sobie. Oryginalne gwiazdy. Na E3 uznane za najlepsze mordobicie ubiegłego roku.



259 zł DIDDY KONG RACING

Wyścigowe przygody małego Konga i jego przyjaciół. Jeżdżenie, latanie i pływanie czyli zabawa na całego. Możliwość gry nawet 4 graczy.



299 zł FORSAKEN

Futurystyczna strzelanina FPP. Następca niezapomnianego DESCENT. Świetna grafika i efekty. Coś dla ludzi lubiących szybować w nieważkości.



299 zł WETRIX

Nowa odmiana TETRIS'a. Podobne zasady, trójwymiarowa grafika. Zamiast układać klocki budujesz góry lub kopiesz doły. Dziwne? Może tak, ale naprawdę extra.



299 zł MYSTICAL NINJA

Japońska przygodówka z elementami RPG. Mangowa grafika i klimat. Ciekawa fabuła, w którą wplątani są Ufoki. Z pewnością gra na dłuższe wieczory.



129 zł JOYPAD

Oryginalny joypad Nintendo. Dostępny w 5 kolorach.

## A ponadto w ofercie również:

### GRY:

- Bust 'a Move 2- 249 zł
- Duke Nukem 64- 285 zł
- Fifa' 98- 285 zł
- Fighters Destiny- 299 zł
- Golden Eye 007- 259 zł
- ISS PRO 64- 299 zł
- Killer Instinct- 259 zł
- Mace the Dark Ages- 299 zł
- Mario 64- 229 zł
- MK Mythologies: Sub Zero- 299 zł
- San Francisco Rush- 299 zł
- Quake- 289 zł
- Virtual Chess- 299 zł
- Wargods- 299 zł
- Yoshi's Story- 229 zł

### AKCESORIA:

- Kabel RGB Scart - 69 zł
- Kierownica V3 - 299 zł
- Pady już od 94 zł
- 3D Shark Pad Pro - 139 zł
- RF Adapter - 59 zł
- Tremor Pak (wibrator)- 44 zł
- UltraRacer 64 - 164 zł
- Vortex N64 - 264 zł
- Zestaw Flight Force Pro - 294 zł



### PAMIETAJ!

Zero kosztów przesyłki  
Średni czas dostawy- 2 dni  
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą  
Ceny zawierają VAT



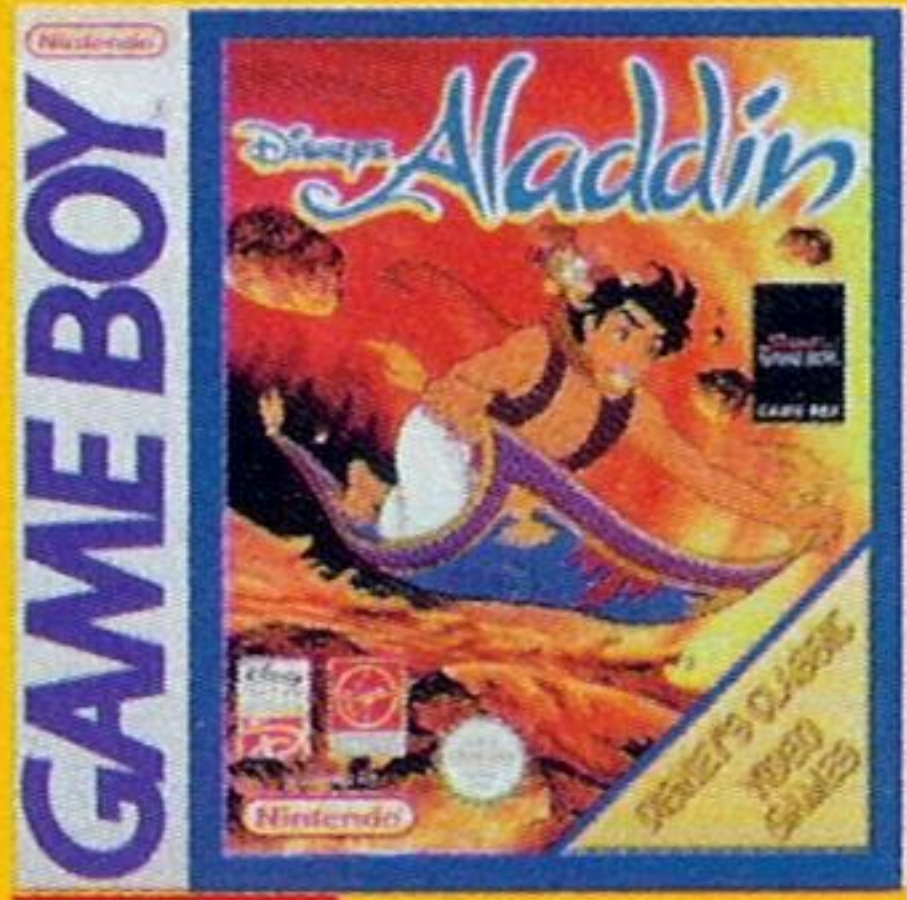
KARTY PAMIĘCI  
Już od 59 zł



KARTA PAMIĘCI 5MB  
Pojemność 20 kart zwykłych  
cena promocyjna 139 zł



# GAME BOY GAME BOY GAME BOY



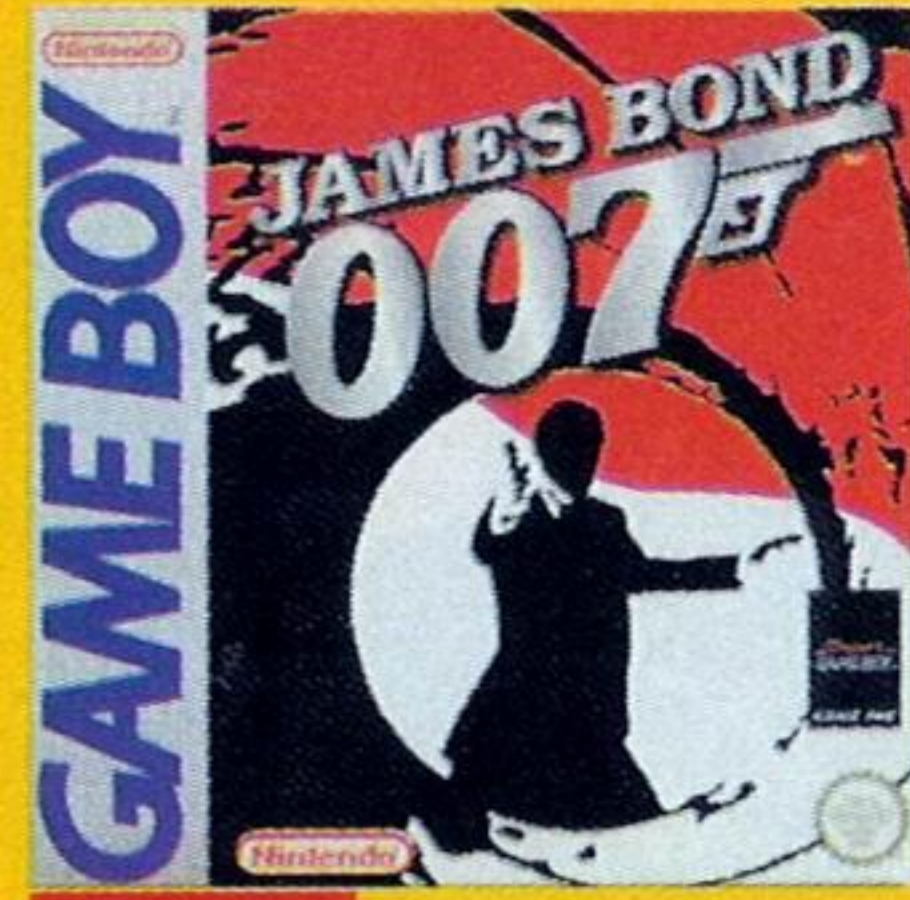
**119 zł** ALADDIN

Doskonała platformówka na podstawie filmu Disneya.



**155 zł** DZWONNIK Z NOTRE DAMME

Perypetie biednego quasimoda na wesoło w/g Disneya



**130 zł** JAMES BOND 007

Wciel się w rolę nieuchwytnego agenta 007.



**155 zł** KRÓL LEW

Przygody młodego króla w świecie zwierząt.



**155 zł** MORTAL KOMBAT 1 i 2

Dwie pierwsze odsłony śmiertelnego Turnieju, najlepsze mordobicie na GB.



**109 zł** XENON 2

Klasyka wśród strzelanin, teraz w wersji na tę cudowną konsolkę.



**112 zł** ASTERIX

Przygody popularnego Asterixa i jego przyjaciół.



**112 zł** DONKEY KONG

Klasyka wśród platformówek, wiecznie młoda gra.



**92 zł** SUPER JAMES POND

Platformówka parodiująca filmy. W roli agenta lew morskich- James Pond.



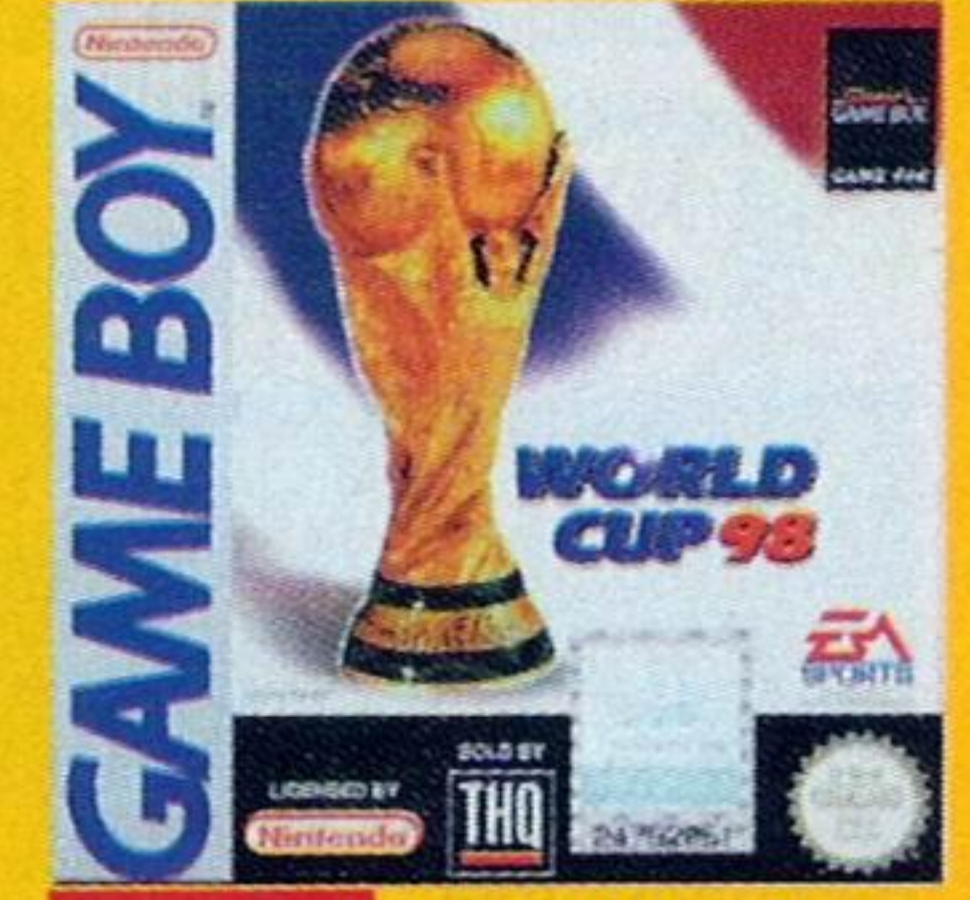
**79 zł** SUPER MARIO LAND

Najbardziej klasyczny tytuł z możliwych, nieśmiertelny hit.



**155 zł** PINOKIO

Pomóż Pinokio odnaleźć Giuseppe w pięknej grze przygodowej.



**155 zł** WORLD CUP '98

Twoje własne Mistrzostwo w Piłce Nożnej, kiedy tylko zechcesz.



**119 zł** BUST A-MOVE 2

Najlepsza gra logiczna od czasów Tetrisa. Już możesz zmienić mistrza.



**92 zł** MICRO MACHINES

Wyścigi miniaturowych pojazdów w dużym świecie, wyśmienita akcja.



**105 zł** SMURFY

"Jeśli chcecie zobaczyć Smurfów las, przed ekran dziś zapraszam was."



**130 zł** SMURFY-NIGHTMARE

Trzecia część trylogii o niebieskich bohaterach.



**119 zł** SMURFY-TRAVEL THE WORLD

Ze Smurfami dookoła świata.



**119 zł** STREET FIGHTER 2

Jedno z najlepszych mordobicz wrzech czasów.



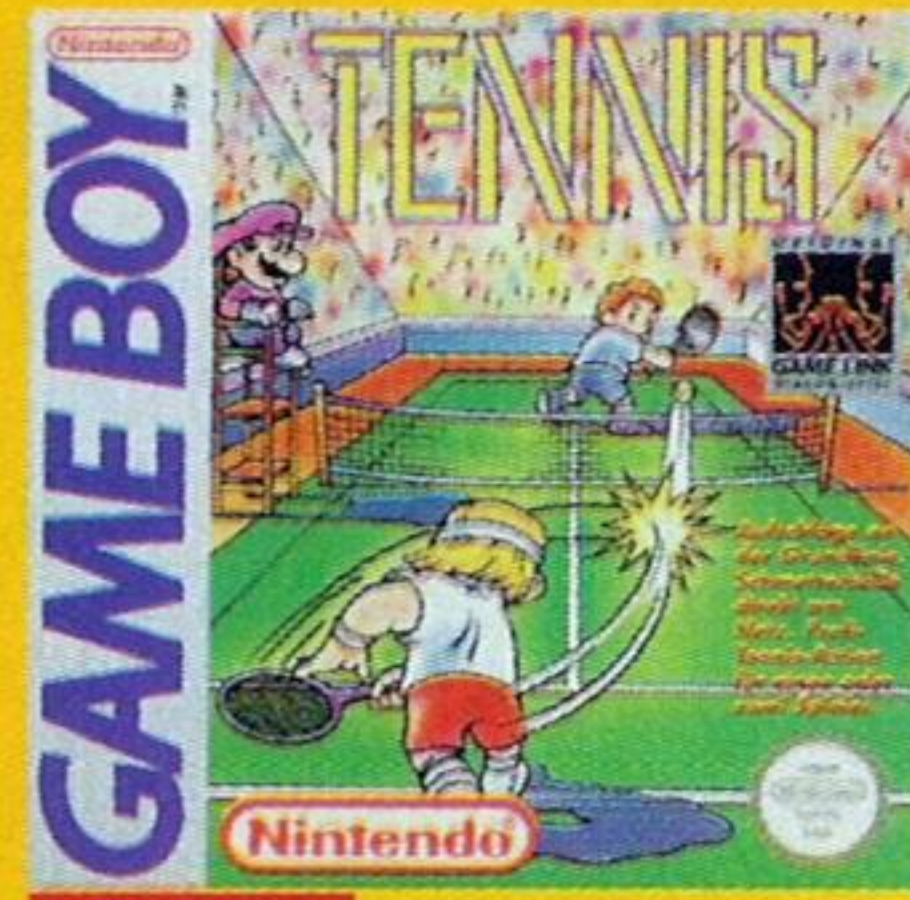
**109 zł** DESERT STRIKE

Za sterami śmigłowca walczysz z irackimi wojskami o Kuwejt.



**112 zł** SUPER MARIO LAND 2

Druka odsłoniła najpopularniejszej serii na Gameboy'a.



**79 zł** TENNIS

Nieśmiertelny tenis na małej konsolce, Doskonała animacja i zabawa.



**112 zł** WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3

Czy tym razem Wario powstrzyma swojego odwiecznego wroga?



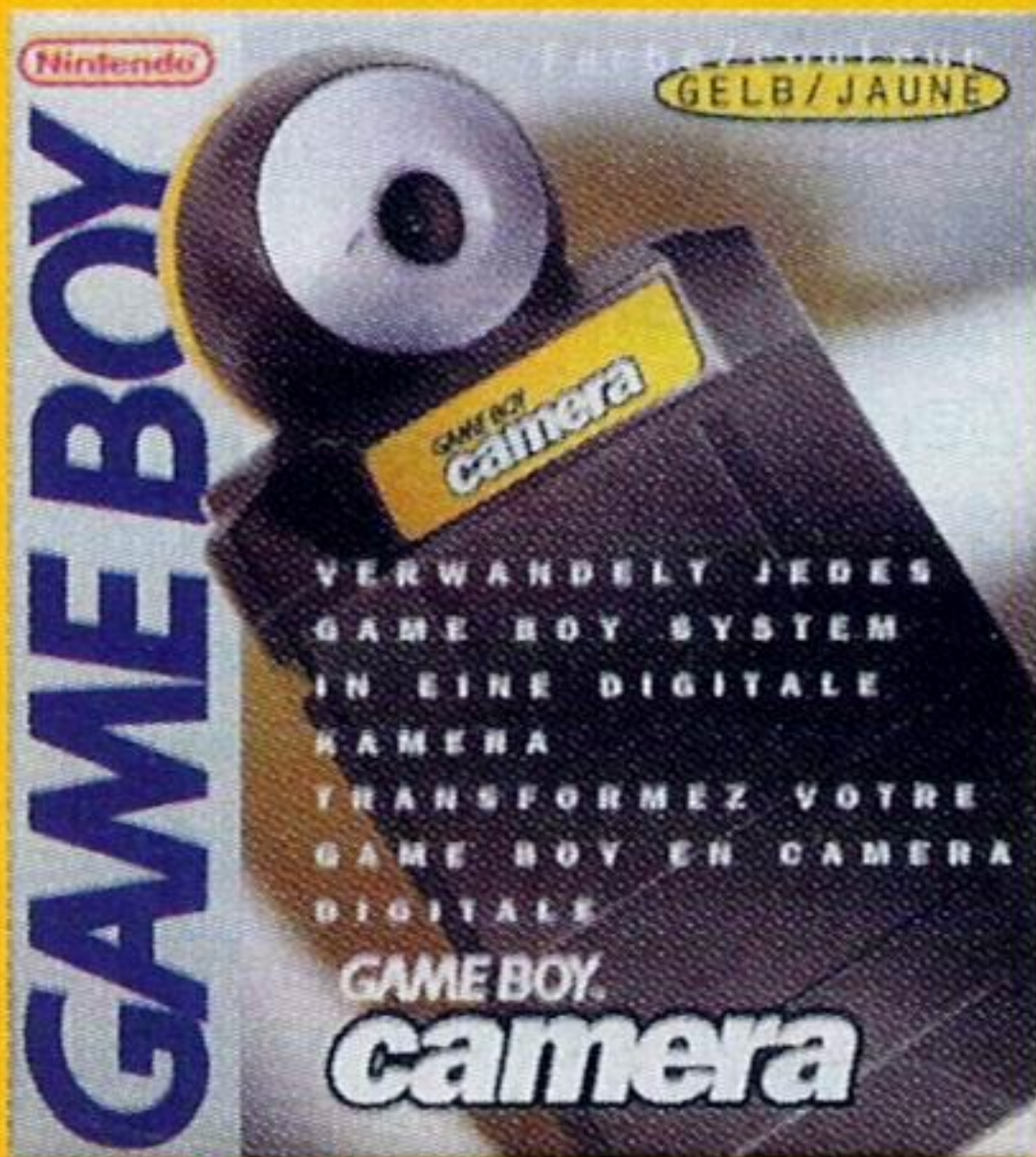
**79 zł** WAVE RACE

Coś dla miłośników wodnego szaleństwa i sportowej rywalizacji.



**44 zł** ZASILACZ

W domu lub gdziekolwiek zamiast drogich baterii.



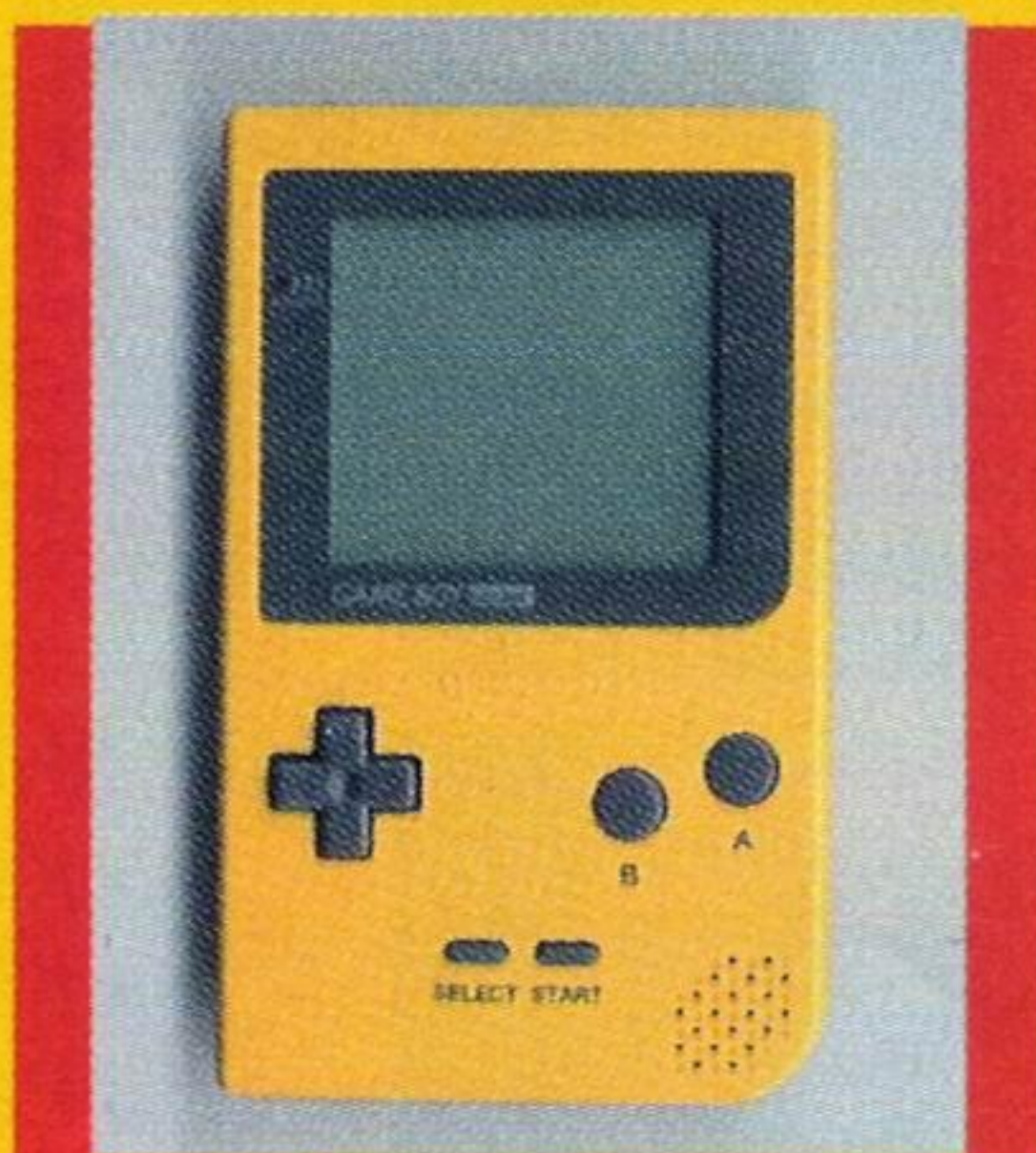
**236 zł** APARAT-KAMERA

Zrób zdjęcia sobie i swoim znajomym oraz przerób je na specjalnym programie



**349 zł** DRUKARKA

... A następnie wydrukuj na tej wspaniałej drukarce. Papier w komplecie.



**240 zł** GAMEBOY POCKET

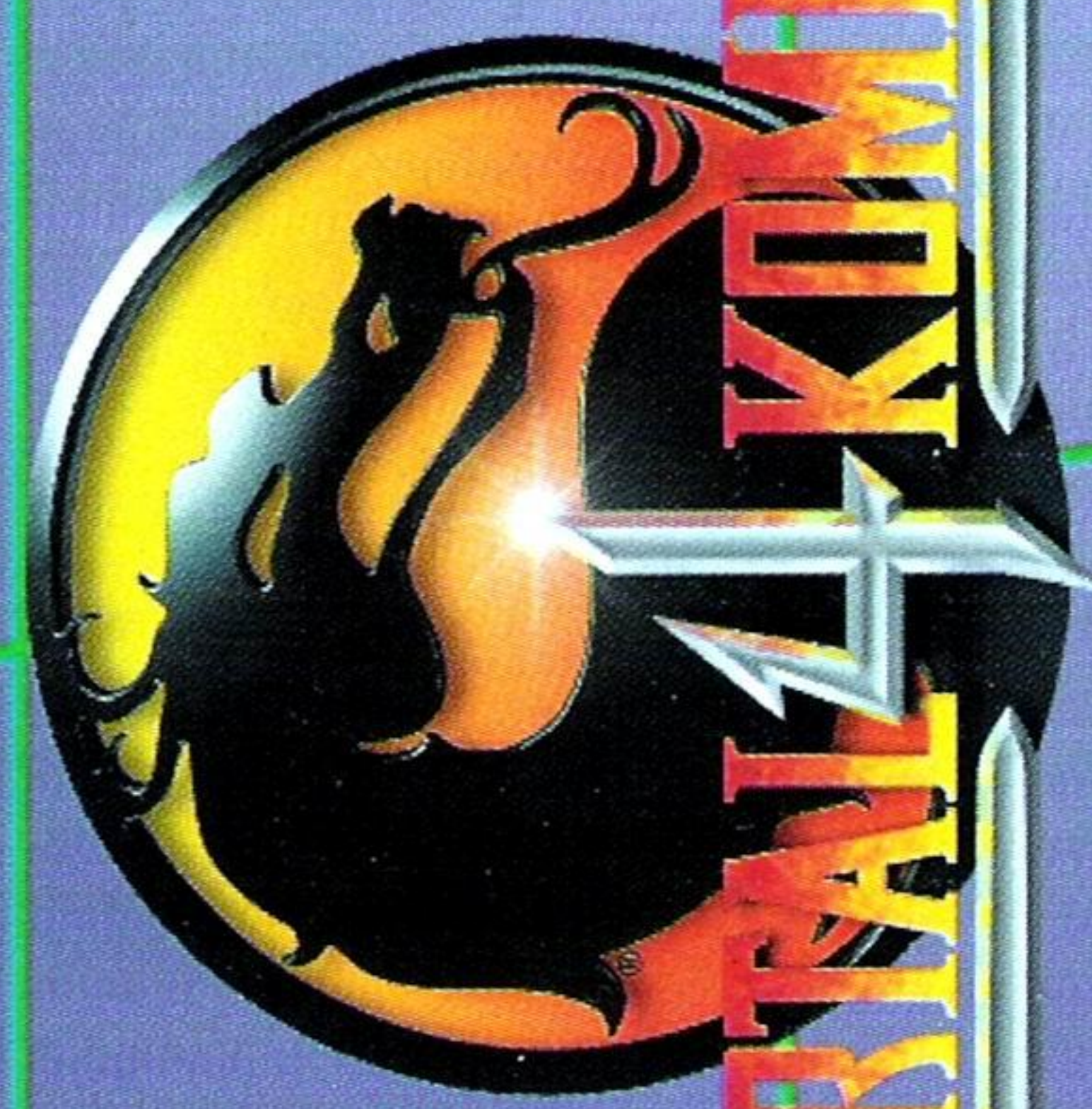
Nowa, lepsza konsolka dostępna w czterech kolorach.

**A ponadto w ofercie również:**

- Kabelek Pocket-Pocket- 34 zł
- Kabelek Pocket-GB- 34 zł
- Lupa na ekran z podświetleniem- 31 zł
- Pokrowiec skórzany do GB Pocket- 34 zł
- Power Kit- zasilacz +akumulator zastępujący baterie do GB- 81 zł
- Pudełko na 10 gier- 27 zł
- Zestaw Handy Boy do GB- 134 zł

**PAMIĘTAJ**  
Zero kosztów przesyłki  
Średni czas dostawy- 2 dni  
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą  
Ceny zawierają VAT





MORTAL KOMBAT





**NEO**  
**PLUS**







# n20 Nitrous Oxide

są takie dni, kiedy czujesz się samotny. kiedy potrzebujesz przyjaciela. pokój wydaje ci się zbyt pusty. ściany zbyt przygnębiające. a plakat wiszący nad łóżkiem bury i bezbarwny. odczekaj. połóż się. dotrwaj do zmroku.

**A**kiedy już spoza okna przestaną przebijać się ostre promienie słoneczne, odcienie kolorów dnia wyblakną, a zapanują soczyste kolory nocy - stań przed telewizorem. włącz go, do Playa wsuń płytke z N2O i patrz na kolory wylewające się z trzewi pudła z prostokątnym kineskopem. toń w zalewie dźwięków Crystal Method. i pamiętaj o jednym. wdychaj i wydychaj. wdychaj i wydychaj. wdychaj i wydychaj.

*nadpobudliwość, euforia, bezzsenność...?*

jestem zamknięty w rurze. nie mogę oderwać się od jej powierzchni. ale wciąż pędzę przed siebie. wciąż widzę ich - pędzących w moją stronę, przybierających najprzeróżniejsze kształty i formy. niszczyć ich. moją siłą. moją wolą. nie są w stanie mnie zatrzymać. bardzo tego chcą. lecz moja Cobra jest zbyt zwrotna. od razu mogę znaleźć się na górze. jestem dla nich zbyt szybki. nie są w stanie mnie zatrzymać. choć cały czas jestem zamknięty w rurze. i będę tam. będę aż do końca.



*śmierdzący oddech, urojenia, zadyszka ...?*

spotkanie dwóch wielkich. najbardziej znane i lubiane dziecko Psygnosis, które doczekało się drugiej części, a także przeniesienia na Nintendo w nowej 64-bitowej odsłonie. z drugiej strony dawny król automatów - wektorowy i banalnie prosty w swej istocie TEMPEST. fullpipe - zamknięta rura naładowana prędkością, przeciwnikami i obdarzającą znajdującego się w niej gracza możliwością latania po całym jej wewnętrznym obwodzie. pomysł został z pierwszej, wykonanie z drugiej.

*zaburzenia równowagi, bełkotliwe wypowiedzi, wylewność - ...?*

muzyka Crystal Method nie jest tym co można usłyszeć w co drugim futurystycznym shooterze. atmosfera budowana przez utwory, które towarzyszą podczas przemierzania kolejnych,

coraz bardziej niesamowitych tuneli jako pierwsza dorównuje temu co działo się podczas przemykania po torach w WIPEOUT. tutaj utwory nie towarzyszą rozgrywce. one nie dzieją się obok gry, ponad nią czy gdzieś w tle. one zlewają się w jedno. moment przepływu tunelami z rosnącą prędkością przekłada się na kolejne utwory. akcja N2O = muzyka Crystal Method. Crystal Method = właśnie tak...

przekrwione oczy, pobudzony apetyt, nerwowy chichot...?

pająki, moskity, larwy, ważki, skorpiony, mrówki, czarne wdowy - czy to już było? tak. ale nie tak samo. nie podróżowały po zamkniętych rurach marząc, żeby pozbawić cię życia. nie dawały rozwalać się w efekowny sposób. i nie miały większych braci stojących na straży kolejnych leveli. miały? no trudno. ale nie takich. nie tak szybkich, czyhających za każdym kolejnym zakrętem, niewidocznych do momentu, kiedy na niego wyjdiesz. wreszcie - nie dawały rozwalać się arsenałem tak potężnych i niezwykłych broni. i nie zachowywały się tak sprytnie. na tych wszystkich 60 poziomach, gwarantujących brak snu na kilkadziesiąt godzin. i tak przerażająco trudnych.

...N2O?

Banan

**PlayStation 7**

**GRAFIKA 7**

**DŹWIĘK 9**

**MIÓD 7**

Wydawca: Gremlin  
 Producent: Gremlin  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Sierpień 98  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





# Road Rash 3D

Jeśli na dźwięk utworu "Born to be Wild" czujesz, jak włosy na plecach i ramionach stają ci dęba, a szafa, w której trzymasz spraną dżinsową kamizelkę i wytarte kowbojki otwiera się sama, przeczytaj uważnie tę recenzję.

**R**OAD RASH 3D to święto dla wszystkich tych, dla których jazda na motocyklu to nie tylko sport oglądany czasem w telewizji. Jakiś dłuższy czas temu widzieliśmy pierwszą "płaską" część tego tytułu, który oprócz ścigania się pozwalał na brutalną walkę między kierowcami jednośladów. W ruch szły pięści, glany, deski i łańcuchy, a w walce o prymat na amerykańskich drogach walczyli najlepsi spośród motocyklowych gangów. Do wyścigu o kasę, życie, a przede wszystkim honor wyszytej nazwy na plecach stanęli najgroźniejsi sataniści, najszybsi "ścigacze", najsilniejsi harlejowcy i tak dalej. W wersji 3D wiele nowości nie zobaczymy, ale doskonała oprawa graficzno-dźwiękowa i płynne 3D nadały tej grze nowego smaku.

W wielkim rajdzie przez Stany możesz przyłączyć się do jednego spośród czterech gangów. Pierwszy (mój ulubiony) to prawdziwi maestro szosy. Na swoich ścigaczach przemierzają drogę z prędkością nie mniejszą niż 100 mil na godzinę, a osiągają ją w maks 3,5 sekundy. Ich



hobby poza motocyklami jest trenowanie kung-fu, a ich przywódcą jest Japoniec ufarbowany na blond i ubrany w czarną skórę. To mój człowiek. Jak ktoś woli może wcielić się w jednego z klanu DeSades, gości którzy rzadko oglądają prysznic, a zatrzymują się tylko po to, aby krwią jakiegoś biednego zwierza narysować pentagram na pobliskim śmietniku. Koleś dowodzący zwię się Draco, co już mówi samo za siebie. Prowadzą ciężkie, potężne maszyny, lepiej się z nimi nie wdawać w walkę. Jeśli ktoś ma bardziej romantyczną duszę, może dołączyć się do "poetów drogi" czyli The Techgeist.

Przemierzają się na sportowych, europejskich motorach, ich styl jazdy to prawdziwa poezja, ale nie daj się zwieść ich spokojnej naturze. Na koniec zostawiłem - moim zdaniem - najbardziej groźnych rywali, The Dewleys. Na swoich pełnometalowych krążownikach, wyposażonych



parę sekund okolicznego krajobrazu z lotu ptaka. Po takim upadku potrzeba jeszcze tylko kilka sekund żeby z powrotem dopaść maszyny, pod warunkiem że ktoś nie przejedzie ci po plecach. Krótka - ostra jazda! Żeby utrzymać cię w klimacie z głośników usłyszysz niezłą hardcore'ową wyżywkę w wykonaniu undergroundowych kapel amerykański jak



w silniki potężnej mocy są bardzo stabilni na szosie, a przy tym szybcy. Jak zajdziesz im za skórę, nie popuszczą ci aż do mety.

Zaczynając wielki wyścig kupujesz sprzęt i jedziesz, aż zdobędziesz kasę na zmianę motocykla. Wtedy możesz się zdecydować też na zmianę klanu poprzez nabycie wyższej klasy sprzętu należącego do innej bandy. Nie muszę dodawać, że w zależności od rodzaju trasy przydają się bądź szybkie maszynki, albo stabilne potwory. W kolejnych etapach tempo nabiera rozmachu, a trasy są coraz bardziej zakręcone. Moje ulubione akcje to strome podjazdy z zakrętem, po którym nic nie widząc wyjeżdżasz prosto na spokojnie jadącą sobie Volvo 850 rodzinę. Nic nie uratuje cię wtedy od odłączenia się od motocykla i podziwianiu przez

np. Sugar Ray. Aha, jeszcze jedno, w trakcie wyścigu możesz nasuwać przeciwników, pięściami, kopniakami, okładać dechą albo łańcuchem, co jakby nie było jest wizytówką gry. Ja jednak nie marnuję na to czasu, mijając rywali na swojej "suszarce".

Wszystko to dzieje się w pełnym trójwymiarowym środowisku, w niezłym, narastającym tempie, w którym łatwo zjechać z trasy i niczym Easy Rider odjechać samotnie w dal. Gierka kozacka, ale jej największy minus to brak trybu dla dwóch graczy. A to boli. Dlaczego ?!

jos

PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts  
 Producent: Electronic Arts  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Sierpień 98

Wykorzystuje: Memory Card,  
 Analog Controller



# Wreckin' Crew

Pamiętacie z automatów (albo z Megadrive) taką gierkę POWER DRIFT? Śmieszne wyścigi jeszcze śmieszniejszych samochodzików, wykonane całkowicie w 2D. WRECKIN' CREW jest takim jakby spadkobiercą właśnie tamtej gry...

Serdecznie znudzony super wycieczkami COLLIN MACRAE RALLY i GRAN TURISMO z radością zagrałem we WRECKIN' CREW, która tylko z pozoru przypomina wycieczkę. Owszem, masz do wyboru samochody, szalejesz po torach niczym w Formule Pierwszej, lecz na tym koniec. Do twojej dyspozycji jest 10 fur i tyleż samo kierowców. Bolidy w niczym nie przypominają popularnych Subaru, czy Mercedesów. Są to raczej pokraczne sztrucelki, z bardzo śmiesznymi bajerami. Zasada gry jest banalna - musisz dojechać pierwszy na metę. Udaje się to tylko



tym, którzy bezbłędnie korzystają z dobrodziejstw, jakie leżą na drodze i ze specjalni, w które są wyposażeni. Moim faworytem jest gość z ksywką IQ, wyglądem analfabety, o zręczności małpy i sile słonia. Wyobraźcie sobie, że ten fagas ma psa, którym można poszczuć w czasie jazdy przeciwnika. Naturalnie konkurencja nigdy nie pozostaje obojętna na takie zaczepki. No coż, czasem zostaje się poczęstowanym smarkiem, czy kąśnięciem rakiety. Jak to mówią, wóz albo przewóz... Trasy są kręte, pomysłowe, z licznymi przesmykami i sekretami. Trzeba się ich nauczyć na pamięć. Dla tych, którzy niezbyt



lubią szaleć w samotności, proponuję zaprosić do zabawy towarzyszkę Anię (czy jakąś inną towarzyszkę), aby i ona polubiła granie. Jazda na czas i w terenie jest dynamiczniejsza od prowansalskiego dynamitu. Grafika zalicza się do bardzo przeciętnych, brak jej efektownego 3D, przypomina trochę stare, dobre hity z automatów. Za to oprawa dźwiękowa jest przyzwoita. Wiem, że nie jest to hiciej, ubolewam, że ta gra nie ma zbyt wielkich szans przy silnej konkurencji, ale jeśli czujesz, że może ci się ona podobać, się nie zawiedziesz.

Wicik

PlayStation

5

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 5

MIÓD 5

Wydawca: Telstar

Producent: Telstar

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Lipiec 98

Wykorzystuje: Analog Controller

# Jeremy McGarth's Supercross

Jeremy McGarth? Who the f\*\*k is Jeremy Garth? Mało kto wie, że tytułowy Jeremi to obecny mistrz USA w motocrossie. A teraz macie dwie sekundy, żeby odgadnąć o czym jest ta gra.

Dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą, a mogą być nieświadomi (bo w naszym kraju najbardziej znaną odmianą sportów motocyklowych jest speedway, czyli popularnie żużel - pozdrawiam wszystkich kibiców z Bydgoszczy, Olsztyna i okolic) wyjaśniam: to taki wyścig, w którym kilkunastu pacjentów ściga się na motorach klasy "enduro" (wysokie błotniki, terenowe oponki, znikome siodełko i te sprawy) po mocno pofałdowanym terenie. Im więcej dziur, górek, wyskoków i zakrętów,

tym dla nich lepiej. Zawody mogą się odbywać tak w plenerze jak i w hali, na specjalnie spreparowanej do tego powierzchni. Kiedyś w polskiej telewizji mogliśmy podziwiać tych facetów, którzy niczym baletmistrze wykrecają w powietrzu niesamowite figury na swoich maszynach, teraz zostały jedynie zachodnie kanały sportowe. Ale nie o to tu chodzi. Trzeba mieć tak opanowany sprzęt i tor, aby odpowiednio lawirując nad ziemią część trasy pokonywać drogą lotniczą, a część tradycyjnie. Kto lepiej to zsynchronizuje, ten wygra.

Jeremi jest w tym niezły do tego stopnia, że goście z Acclaim zrobili z nim grę. Nie dość, że temat u nas mało popularny to i gra nieszczerólna. Na pewno jednak dużo lepsza niż opisywany kiedyś gniot VMX RACING. Tutaj przynajmniej zastosowano trójwymiar zamiast płaskich bitmap, a i tory pozwalają na większą swobodę np. przez skorzystanie ze skrótów. Na trasie widać walkę i masę różnych przeszkód w postaci szwędających się tu i ówdzie ochronnych słomianych klocków i tym podobnych. Tory są urozmaicone, o różnej nawierzchni i stopniu



trudności, dlatego należy przed każdym biegiem (tak to się chyba fachowo nazywa) skonfigurować motocykl. Można pograć w różnych trybach, wybrać pojemności 80, 125 i 250 centymetrów sześciennych, ale najfajniejszy element to edytor plansz, przy pomocy którego można zbudować własny tor przeszkód. I cóż więcej? Gra ciekawa chyba wyłącznie dla miłośników tematu. Gdyby były to rowery górskie, z pewnością znalazłaby więcej amatorów w Polsce.

jos



PlayStation

5

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 4

MIÓD 5

Wydawca: Acclaim

Producent: Acclaim

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Sierpień 98

Wykorzystuje: Memory Card





Nie, to nie GRAN TURISMO na N64, choć skojarzenie było bliskie. GT to skrót określający klasę samochodów, ale nie świadczący o klasie gry...

# GT 64 Championship Edition

**W** GT64 występują przedstawiciele japońskich marek tj. Toyota, Honda i Nissan z wyższej grupy turystycznej. I tak zasiąść można za kółkiem mocno ospojlerowanej Supry, tuningowanej NSX i równie potwornego 300 ZX'a. Wybrać można jeszcze pojazd ekipy wydawców z Ocean lub programistów z Imaginer - coś, co do złudzenia przypomina Porsche. I to wszystko. Każdy z nich występuje w różnych wersjach sponsorskich i z oddzielną, przeważnie japońską załogą. W tym momencie muszę zakończyć te zachwyty. Te niespełna czternaście wozów czterech marek to trochę mniej, niż w grach na PSX.

Jedźmy dalej. Dalej standardowo: mistrzostwa, jazda na czas, pojedynki na dwóch graczy z kumplem lub konsolą. Możliwość zmiany opon, spojlerów, przyspieszeń itp. Trasy zamknięte, asfaltowe, pit-stopy. Widoki cztery, dwa z zewnątrz i dwa wewnątrz (w tym jeden znad maski, a drugi nad drogą).

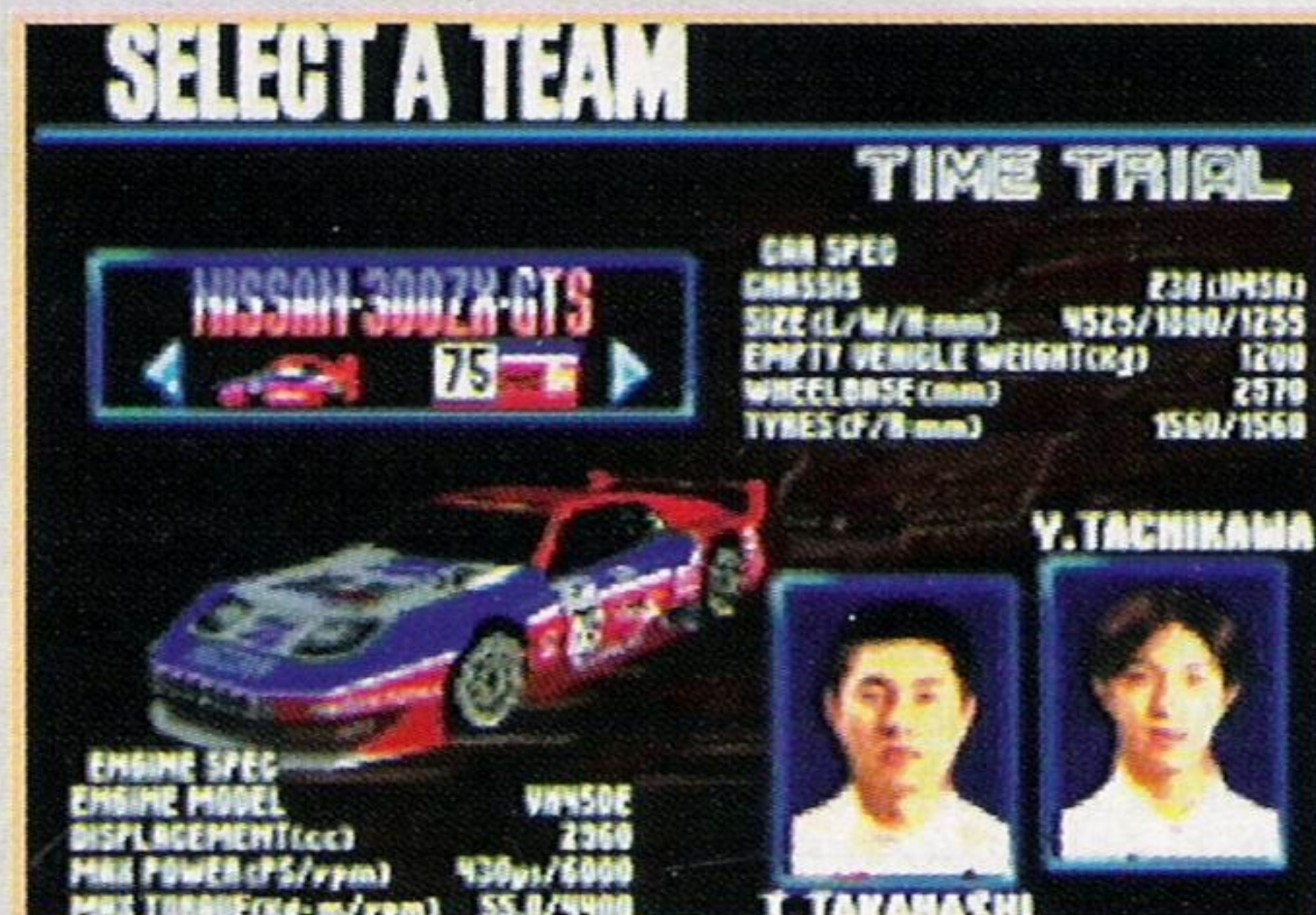


Wszystko to już widziałem, a nawet mi to coś przypominało. Konkretnie SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP. Tylko jeżeli tam wszystko było niesłychanie szybkie i wyraźne, tak tutaj zapożyczony z MULTI RACING CHAMPIONSHIP engine nie spisuje się najlepiej. I w sumie jest to największa wpadka tytułu, bo reszta jest w zasadzie w porządku - dobre kontrolowane poślizgi, duży stopień trudności i ciekawe tory. Zajęcie pierwszego miejsca i pobicie rekordu toru na poziomie "easy" zajęło mi aż godzinę. To się chwali - tyle że mniej cierpliwych może doprowadzić do szewskiej pasji. Niestety ciała daje kiepska oprawa dźwiękowa, do której powoli przywykamy w grach akcji, a głównie w racerach na N64. Całkowity brak muzyki poza tytułową i słabe odwzorowanie odgłosu silnika i kolizji mocno wkurzają, przez co tytuł ponownie traci na miódności. Wozy pozostają nienaruszone, a jedyny efekt jaki powodują ciągłe kolizje z przeciwnikami i nierównościami torów (niewskazane raczej dla tych, którzy chcą osiągnąć wysoką pozycję), to snop iskier.

Dobre kolizje i rozwalające się auta to nie jest efekt wymagany, o czym może choćby świadczyć GRAN TURISMO, jednak na pewno podpompowujący miódność. Podobno we wspomnianym GT licencjodawcy nie zgodzili się, aby ich wozy były wykańczane i niszczone, jednak dobry rajd bez rozwalających się komponentów trudno sobie wyobrazić, o czym przekonali nas developerzy z Codemasters.

Przy tej okazji nie daruję sobie małego ataku na programistów piszących gry dla N64. Przecież wyścigi to jeden z najbardziej zajebiastrzych tematów, po mordobiciach będący drugą siłą napędową konsol. Jak sobie oni wszyscy wyobrażają rozwój tej konsoli, kiedy obydwa tematy nadal mocno kuleją? Rozumiem, że pojemność cartu mocno ogranicza możliwości, ale właśnie dlatego wmontowano mocne procesory graficzne! Wystarczy tylko odrobina chęci i trochę więcej kasy aby to wykorzystać. Tymczasem wszystkie zdolne zespoły europejskie i amerykańskie przechodzą na stronę PlayStation... Pozostaje tylko grać w BANJO-KAZOOIE, albo po raz setny skończyć GOLDENEYE 007. Jest jeszcze wysmienity snowboard 1080, ale ja chcę się ścigać (to odpal Józiek CRUISIN' WORLD i ścigaj się do upadłego- GASH).

Jos



Nintendo 64

5

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 4  
MIÓD 5

Wydawca: Infogrames  
Producent: Imagineer  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Lipiec 98

Wykorzystuje: Controller Pak, Bumble Pak



# Tommi Mäkinen Rally

Przez ostatnie kilka dni nic innego nie robię, tylko gram w COLLIN'a. A tu przychodzi Gulek i mówi, żebym opisał nowy wyścig. Ja na to: stary, mnie teraz inne wyścigi nie interesują, bo na pewno nie będą lepsze. On na to: praca to praca.

Odchodząc od takiego dzieła sztuki, jakim jest COLLIN MCRAE RALLY, żadna gra nie wygląda już tak, jak wyglądała wcześniej. To tak jakby przejechać się Lamborghini, a później przesiąść się do Pontiac'a. Niby też sportowy samochód, ale jaka różnica. Tak więc TOMMI MAKINEN RALLY, firmowany również nazwiskiem znanego kierowcy nie miał łatwego zadania, bowiem musiał się zetrzeć z najlepszym engine'm i modelem jazdy jaki stworzyła ludzka ręka. Mimo tego, że jeszcze miesiąc temu porównywałem TOMMIEGO do V-RALLY, teraz niestety muszę spojrzeć surowszym okiem.

Napis Europress na pudełku zasugerował mi, że może to być konwersja rewelacyjnego pecetowego RAC RALLY CHAMPIONSHIP - tymczasem to zupełnie nowa gra. A szkoda. Gra oferuje w zasadzie wszystko, czego można by oczekiwać od nowego wyścigu. Mamy tu ładną grafikę (ślady jakiejś podwyższonej rozdzielczości), oryginalne samochody (Tommi jeździ na Mitsubishi), ciekawe trasy, zmienne warunki włącznie z pogodą i porą dnia. Gra pozwala jechać we wszystkich tradycyjnych trybach - czyli mistrzostwa, arcade, czasówka i multiplayer. Ale umożliwia również konfrontację w bezpośrednim wyścigu z samym dawnym mistrzem - Makinenem. Wtedy jesteśmy tylko my, ON i tor. Okazuje się, że z udzielającym wielu krytycznych uwag pod naszym adresem "mistrzem" łatwo wygrać nawet bez długiego treningu. Miłym dodatkiem, który zawsze sobie cenię jest edytor własnych tras, pozwalający przedłużyć zabawę po "przejechaniu" gry na wszystkie możliwe sposoby.

Ale... No właśnie, wśród samochodów i ich możliwości wyraźnie faworyzowane jest Mitsubishi, które jak wiadomo ostatnio nie najlepiej sobie radzi. Brakuje za to najnowszej Corolli, na której jak już wspominałem miesiąc temu, zaszuwa Carlos Sainz. W kwestii grafiki również mam wiele zastrzeżeń. Mimo wyższej rozdzielczości liczba polygonów, z których składają się wozy jest dużo mniejsza niż w ostatnich mistrzowskich GT i CMcRR, co powoduje, że do oryginalnych kształtów dużo im jeszcze brakuje. Trasy z czasem stają się nużące (producent podaje na opakowaniu, że jest ich blisko 130, ale tak naprawdę to wariacje kilkunastu podstawowych) i nie sprawiają takiej radochy jak niesamowicie ukształtowane drogi w CMcRR, a system jazdy



pozostawia wiele do życzenia. I tu niestety znów muszę powrócić do dwóch niedwunych hitów - COLLINA i GRAN TURISMO. Po tych grach już nie wystarczy, że samochód kręci bączka i staje bokiem na zakrętach. Teraz grający musi nie tylko widzieć, ale również czuć jak pracuje tylne i przednie zawieszenie i jakie znaczenie ma odpowiednia selekcja opon lub przełożenia. Niestety, w TMR brak także hamulca ręcznego, co poważnie ogranicza swobodę, a kontrolowane poślizgi są wprowadzone jakby sztucznie, niezależnie od rodzaju nawierzchni. Widoki są niestety tylko trzy, bez realistycznej dechy, czy lansowanego przez Codemasters rzutu znad maski samochodu. Nie można powiedzieć, że

jest gra kiepska, w końcu otrzymała całkiem konkretną ocenę. Po prostu ma w tym momencie zbyt druzgoczącą konkurencję w postaci... dobrze już wiecie w postaci jakich dwóch gier. Tamte dwa tytuły dają wszystko to, czego może potrzebować posiadacz konsoli miłujący motoryzację. Warto jednakże odnotować fakt, że TOMMI doskonale spisuje się we współpracy z joypadem Dual Shock.

Po raz kolejny chylę tu czoła przed COLLIN MCRAE RALLY, od którego nie odchodzę na krok, a pisząc te słowa wciąż spoglądam na ekran telewizora, myśląc kiedy znów tam wrócę.

Jos



PlayStation

6

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 4

MIÓD 6

Wydawca: Europress

Producent: Europress

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Lipiec 98

Wygrywa: Memory Card,  
Dual Shock





# Cruisin' World

Nintendo 64 nigdy nie rządziło w wyścigówkach, a palmę pierwszeństwa dzierżył zawsze PSX. Nie zmieniły tego stanu rzeczy nawet bardzo dobre dobre - TOP GEAR RALLY i okrzyknięte hitem SAN FRANCISCO RUSH...

**D**o dziś nie jestem przekonany co do walorów tej drugiej. Owszem, posiada ona wiele bajerów, niekonwencjonalne i efektowne rozwiązania, lecz sama technika jazdy pozostawia wiele do życzenia. W SFR szwankują skrety, które motocykliści określiliby "kwadratowymi". Warto też wspomnieć, że przed prekursorem CRUISIN' WORLD była CRUISIN' USA - knot jakich mało. Obawy, że sytuacja się powtórzy prysnęły w sekundę po odpaleniu gierki. Oczom mym ukazała się przyzwoicie prezentująca się czołówka wraz z tajemniczym menu. Menu skrywa w sobie ledwie dwa tryby zabawy w stylu gnaj i wygraj mistrzostwa oraz gnaj i wygraj, ale tam gdzie masz ochotę. Generalnie musisz dojechać do mety na minimum trzeciej pozycji, aby móc awansować do następnego wyścigu. Porażka równa się powtórce, natomiast dobry czas pozwala ci się wpisać do grona najlepszych. Naturalnie przed startem masz przyjemność wybrać furę, którą będziesz się ścigać. Szkoda, że w gronie kilkunastu bolidów żaden nie jest prawdziwy. Tylko poszczególne mają realne odpowiedniki w rzeczywistości. Np. taki Scarab jest łudząco podobny do Garbusa, z kolei wóz wojskowy przypomina amerykańskiego Hummera.

Wybór samochodu determinuje sposób jazdy, ponieważ ciężki ma więcej problemów z przyspieszeniem, jest mniej zwrotny, ale jak grzmotnie w drugi, to nic się z nim nie dzieje. Podobają mi się zderzenia i kraksy przeradzające się bardzo często w karambole. Tak między nami jakiniowcami, to umiejętność prowokowania wypadków, spychania przeciwnika pod koła jadącej z przeciwka ciężarówce i spychanie na pobocze są bardzo ważnym elementem strategii jazdy. Wymaga to od gracza sprytu, szybkiego podejmowania decyzji, ale podnosi zawartość cukru w cukrze, z którego robi się przecież miód. Oprócz kraks trzeba uważać na wbiegające na drogę zwierzęta i cuda natury, które bardzo często wędrują pod kołami. Za czołówki po których przeciwnik przelatuje nad tobą jak kamień z procy, otrzymuje się bonusowe punkty!

Grafika w grze prezentuje się bardzo dobrze. Daleka widoczność, tekstury skrzętnie pokrywające wygenerowany krajobraz, okazałe prezentujące się pojazdy. Przy bogactwie graficznym zadziwia doskonała płynność animacji i dynamika jazdy. Wózki jadące z przeciwka śmigają jak walczące ze sobą w



powietrzu komary. Podoba mi się różnorodność krajobrazów i tras. Pewne patenty nigdy się nie powtarzają, nawierzchnia zawsze jest zróżnicowana, trasy pełne są przeszkód, wzniesień, pagórków i wysoków. Jadąc z maksymalną prędkością można skoczyć nawet na kilkanaście metrów, przelatując w powietrzu obok stada innych samochodów. To naprawdę warto zobaczyć. Poza tym kilka widoków oferuje zazwyczaj zupełnie inne doznania. Na okrasę zaserwowano nam kilka fajnych kawałków muzycznych, które można zmieniać w trakcie jazdy.

Moim zdaniem jest to najlepszy wyścig na N64, jaki pojawił się w ostatnim półroczu. Jego największą zaletą jest pominięcie babrania się w usprawnianiu maszyny, tuningowaniu itd. - od tego będzie FORMULA 1 prosto z Paradigm (więcej za miesiąc). Tu po prostu wybierasz brykę, trasę i grasz do upadłego. O CRUISIN' WORLD można powiedzieć, że to klasyczny, automatowy wyścig - nigdy symulacja! Kolejną zaletą tej gry jest niska jak na Nintendo 64 cena, wahająca się w granicach 250 PLN.

Wick

Nintendo 64

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Nintendo

Producent: Midway

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Sierpień 98

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



# Snow Racer '98

Zjazdy narciarskie są doskonałym tematem na grę zręcznościową. Wydawcy też o tym wiedzą serwując nam coraz więcej i więcej takich produktów. Jak choćby ten - wydany w lecie, przeciętny symulator zarówno nart, jak i snowboardu...

**M**oda na snowboarding w bardzo szybkim tempie przedostała się do gier konsolowych. Nie oszukujmy się - w grach próbujących łączyć jedną deskę z dwiema, narty są tylko dodatkiem, a śnieżna decha ma być magnesem przyciągającym tłumy. Autorzy gier opracowują coraz wymyślniejsze systemy sterowania zachowaniem boardera, wydawcy podpisują kolejne deale z producentami ubrań i osprzętu, zaś gracze mogą się cieszyć coraz lepszą grafiką, dźwiękiem i większą zawartością miodu. Dwie części COOL BOARDERS prosto z Sony, SNOWBOARDING KIDS i znakomite 1080 SNOWBOARDING w wykonaniu Nintendo, CHILL Eidos czy STEEP SLOPE SLIDERS Segi - te tytuły są dopiero namiastką tego, co ma nadejść. Wiemy, że przed końcem roku pojawi się co najmniej pięć tytułów traktujących o tej szalenie emocjonującej dyscyplinie sportu - COOL BOARDERS 3, PHAT AIR SNOWBOARDING, BIG AIR i cośtam jeszcze na PlayStation z Capcom oraz TWISTED EDGE SNOWBOARDING na Nintendo 64. Nieco dziwi zatem fakt, że przy takiej konkurencji pojawia się dosyć średni SNOW RACER 98 przygotowany przez firmę Ocean. Na dodatek wydany w lecie.

SNOW RACER 98 oferuje trzy rodzaje zimowego szaleństwa - dwa tryby zjazdu na snowboardzie (Alpine i FreeRide - inaczej Freestyle) oraz jeden na tradycyjnych nartach. Każdy z nich składa się z trybu Championship oraz kilku wariantów w postaci Time Trial, czy



też skoczni w przypadku Freeride. W każdym z nich znajduje się także czterech różnych zawodników i mnóstwo desek, naturalnie produkcji renomowanych firm o różniących się od siebie parametrach technicznych (jest Burton - the best!).

Bardzo ładne hi-resowe menu i filmowane, wyczynowe intro sprawiają wrażenie doszlifowanego produktu. Jednak gdy wyjedzie się już na trasę, zaczyna się po prostu robić nieciekawie. Przeciętny engine graficzny nie radzi sobie zbyt dobrze z wyświetlaniem trasy - wprawdzie gra trzyma płynne 30 fps, ale kolejne płaty planszy dorysowują się paskudnie blisko, niczym w grach sprzed dwóch lat. Dźwięk jest kiepki - muzyka przypomina robione na siłę remiksy Blues Brothers Band, zaś komentatora operującego trzema słowami ma się ochotę po chwili

powiesić. Freestyle'owy snowboarding jest chyba najślabszym elementem gry - sterowanie woła o pomstę do nieba, zawodnik reaguje strasznie topornie na polecenia gracza, zaś kombinacje trików wykonywane przy pomocy pięciu przycisków są po prostu nieciekawe. Na trasach bardzo trudno o tak ulubiony przez wszystkich jeźdźców dechy "Phat Air" (czyli o wielką skocznnię, gdzie można ostro pokombinować z trikami) zaś cały produkt pomimo konsultacji mistrza! posiada mnóstwo błędów technicznych, bo czy ktoś widział koleżkę na snowboardzie podjeżdżającego pod górę?! Najciekawszą częścią SNOW RACER 98 jest zjazd na nartach, ale ten z kolei szybko staje się nudny - nie ma trików, grabów, spinów, jest tylko koordynacja postawy narciarza.

SNOW RACER 98 nie jest lepszy od COOL BOARDERS 2. W ten drugi tytuł mogłem niegdyś grać dniami i nocami, a rampa przygotowana z myślą o trikach skutecznie spędzała mi sen z powiek. Tymczasem SNOW RACER 98 nie ekscytuje, nie zmusza do ślęczenia przed telewizorem w nadziei pobicia kolejnego rekordu i nie szokuje cudownym wykonaniem. Po prostu kolejny przeciętny tytuł, jakich wiele na PlayStation. Oczekiwanie na COOL BOARDERS 3 umilę sobie czym innym.

Gulash

PlayStation

4

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 4

MIÓD 4

Wydawca: Infogrames

Producent: Ocean

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Sierpień 98

Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller



# Virtual Chess 64

Są tylko dwie sytuacje, w których sięga się po tego rodzaju gry. Albo jest się fascynatem szachów, albo ofiarą surowej kurateli rodziców, którzy pozwalają bawić się przy konsoli jedynie przy grach tego typu.

**J**eśli właśnie znalazłeś się w tej drugiej sytuacji, nie masz się czego obawiać - nawet jeśli nie potrafisz grać w szachy. Program oferuje bardzo wiele opcji włącznie z tutorialiem, zaś sam tryb nauki jest bardzo

przejrzyste wykonane. Myślę, że całkowitemu laikowi wystarczy zaledwie półtorej godziny, żeby móc rozegrać pierwszą partię.

Na rozgrzewkę można rozpocząć na poziomie początkującym, potem stopień trudności

można drastycznie zwiększyć.

Autorzy zadbali o dobre algorytmy. I tak wybierając spośród kilkunastu stopni już od czwartego robi się ciężko. Konsola rzadko popełnia głupawe błędy, więc przypadkowa wygrana nie wchodzi w

grę - od początku do końca trzeba mozolnie wypracowywać zwycięstwo. Rozgrywanie partii odbywa się w pełni profesjonalnie, włącznie z aktywnym czasem.

Szachy konsolowe dosyć rzadko odnoszą sukces komercyjny. Generalnie trafiają do wąskiego grona odbiorców, którzy interesują się tą grą, a nie mają z kim tak często grać lub ćwiczyć. Czasami wydawane są różne edycje, np. osadzone w świecie Gwiezdných Wojen. Za figurki robią wtedy znane wszystkim postaci. W takiej sytuacji potencjalnymi klientami mogą się stać rzesze fanów Star Wars. Jednak VIRTUAL CHESS należy do tego pierwszego gatunku - jest bardzo wierną, konsolową adaptacją rzeczywistej gry. Grafika jest elegancka, ale skromna. Szachownica i figurki zrobione są w pełnym 3D, można je dowolnie skalować i obracać. Istnieje co prawda możliwość przełączenia się w tryb 2D, wtedy mamy do czynienia z takim samym widokiem jak szachownica sprawozdawcza w turniejach. Animacja ruchów figurek jest płynna i w miarę szybka, więc nie powoduje to uciążliwych opóźnień podczas zabawy. Można nawet włączyć opcję "battle chess", które przy biciu wyświetli krótką animację okładających się na planszy figurek.

W tle przygrywa muzyczka, która bardzo pasuje do klimatu. Swym stylem przenosi nas do XIX-wiecznej Anglii, gdzie rozgrywana jest partyjka między dwoma lordami w ich przytulnej podmiejskiej rezydencji.



# Wetrix

O tym, że woda to jeden z najgroźniejszych i najbardziej niebezpiecznych żywiołów przekonaliśmy się nie raz. W WETRIX gracz podejmuje próbę ujarznienia tego żywiołu i wcale nie odbywa się to przez znoszenie ofiar Posejdonowi.

**J**uż sam tytuł gry pozwala przypuszczać jak będzie przebiegała rozgrywka. Skojarzenia z popularnym TETRISEM są jak najbardziej słuszne. Wyciągnięto z tego niegdysiejszego hitu samą esencję, i zaszczerpiono w trójwymiarowym środowisku. Znowu będziemy mieli do czynienia ze spadającymi klockami o różnych kształtach. Z tym, że tym razem zadanie jest o wiele bardziej skomplikowane. Każda spadająca część buduje jedną warstwę ziemi. Poprzez umiejętne rozkładanie klocków możemy utworzyć obszar zamknięty, do którego będziemy mogli skierować wodę.

Tej z kolei z każdą chwilą będzie przybywało, toteż ściany naszego basenu musimy sukcesywnie podwyższać. Czasami będą spadać różne bonusowe elementy. Kula ognia, która osuszy nadmiar wody, lód który zamrozi ciecz, czy też bomby, które mogą zniszczyć misternie budowane ściany basenu. Po osiągnięciu odpowiedniej liczby punktów wskakujemy na wyższy poziom, jednak ukształtowana przez nas rzeźba terenu pozostaje taka sama. Im dłużej oprzesz się żywiołowi, tym jesteś lepszy. Całą akcję odtworzono w trójwymiarowym środowisku. Co prawda elementy spadają z góry, ale widzimy je w rzucie izometrycznym. Obiekty można obracać według uznania.

Grafika zrobiona w 24-bitowym kolorze mile zaskakuje. Oczywiście wykorzystano wszystkie sprzętowe dobrodziejstwa N64, więc ani pikseloza, ani rwąca animacja nikomu nie grozi. Bardzo przyjemne wrażenie robiła na mnie muzyka. Swym klimatem przenosi do czasów, kiedy Amiga była doskonałym sprzętem. Wydawałoby się, że numery zrobione są na potrzeby jakiegoś znakomitego



dema, a nie dla gry. Jednym słowem kawałki bardzo szybko wpadają w ucho. Od strony technicznej WETRIX jest bardzo przyjazny dla gracza - wiele trybów gry uatrakcyjnia zabawę.

Ostatnią rzeczą o jaką można byłoby się martwić jest miodność. Ale na szczęście jest ona najmocniejszą stroną tej gry, jak w niemal każdej grze logicznej. Już po pięciu minutach wiadomo, że przy konsoli spędzi się długie godziny, zarówno ze względu na wysoki

## Nintendo 64

# 7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Infogrames

Producent: Ocean

Liczba Graczy: 1-2

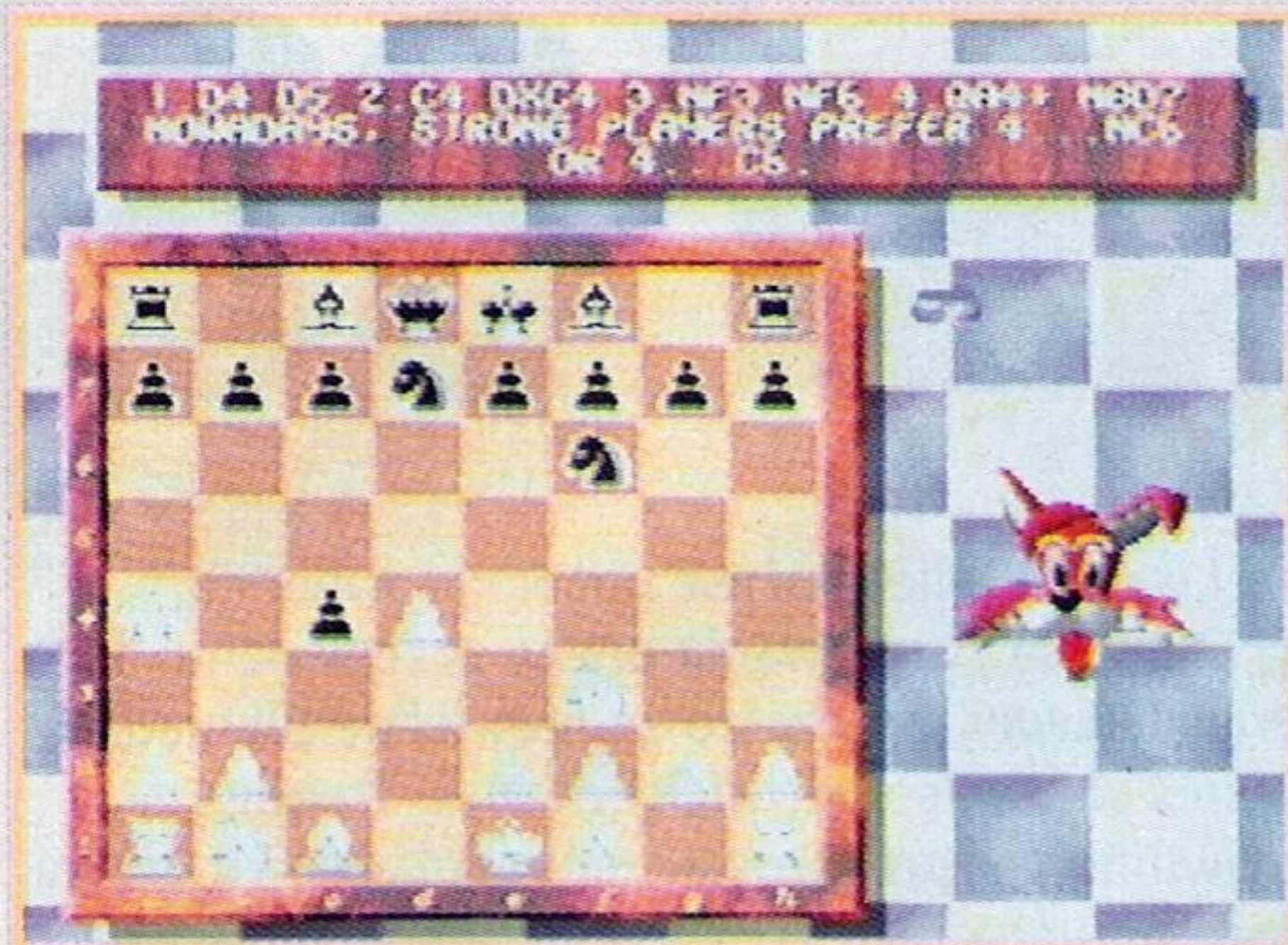
Termin: Lipiec 98

Wykorzystuje: Controller Pak



# Spice World

**Pięć (niekoniecznie ładnych) nieźle poruszających się kobiet, plus cztery nieźle zaaranżowane kawałki mogły dać tylko jeden efekt - cały świat pokochał Spice Girls.**



Słowem - stonowana wytworność i elegancja, jakże właściwa tak szlachetnej grze jak szachy.

Pamiętam, że jak zadebiutował PSX, długo musiałem czekać na jakiś program szachowy. W przypadku N64 wydawcy szybko zapelnili tę lukę. I dobrze, bo VC 64 świetnie spełnia swoje zadanie. Wieczorami, kiedy złapie was jakiś melancholijny nastrój, wyluzujcie się, zamiast na ziemi usiądźcie w fotelu, przykryjcie nogi kocem i włączcie tę grę. Udowodnijcie sobie, że od intensywnego myślenia głowa was nie rozboli.

Brat

Nintendo 64

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 7

Wydawca: Titus

Producent: Titus

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Sierpień 98

Wykorzystuje: Controller Pak



poziom trudności, jak i na zawartość miodu. Tylko uwaga na tatuśków, mogą na długi czas pozbawić cię przyjemności grania w cokolwiek innego, ponieważ sami będą ścisnąć pada do upadłego (tak to jest, że po czterdziestce TUROK już się nie podoba...). Jest tylko jedno wyjście - podepnij drugiego i zmierz się z natrętnym intruzem w trybie multiplayer!

Brat

**D**o tego stopnia, że jak zwykle żądni pieniędzy marketingowcy postanowili wyciągnąć jeszcze trochę kasy od wiernych fanów i zaprojektowali grę. Ale czy komukolwiek tak naprawdę jest to potrzebne?

SPICE WORLD swoją konwencją ociupinę przypomina PARRAPPĘ. Na początek wybieramy sobie panienkę, której poczynaniami będziemy kierować (Geri jest jeszcze obecna). Gra podzielona jest na kilka epizodów. Przede wszystkim trzeba udać się do studia, gdzie musimy wykazać się niebagatelną znajomością utworów piątki dziewcząt i zmiksować przynajmniej jeden z czterech numerów. Już w tym momencie autorzy udowodnili nam jak wąski jest target rynkowy tej gry. Jeśli nie znasz dorobku SPICE GIRLS na pamięć, to nie masz tu czego szukać - po prostu sobie nie poradzisz. Numery poszatkowano na dziewięć części ale tak, że można je zapętląć dowolną ilość razy co zdecydowanie utrudnia sprawę. Jeśli jednak się nie zniechęcisz i przebrniesz przez tę część potem jest trochę ciekawiej. Możesz zabrać dziewczyny do...



nieskomplikowany treściowo, rzekłbym zbyt prosty jak na grę za ponad stówkę.

Graficy i koderzy też się zbyt nie wysilili. Cały czas na ekranie widzimy niezbyt skomplikowane obiekty i animacje. Kilka kolorowych świateł, tło na którym ciągle coś się dzieje oraz nasze dziewczyny przedstawione w karykaturalny sposób. Kobiетки poruszają się fajnie, ale to nie to samo co motion Parappy. A co z muzyką? Basta, co ja mam napisać? Jak ocenić? Przecież to piosenki SPICE GIRLS. Dziesiątki na pewno nie wystawię, a słuchają tego miliony! Tak naprawdę to waham się przy siódemce ale z drugiej strony obawiam się publicznego linczu. OK. Rzeczywistość jest taka, że mimo bardzo przyjemnej oprawy audio ta gra i tak się nie obroni. Jest ciekawa tylko przez chwilę, nie ma tu miejsca nawet na małe westchnienie z zachwytem. Co najwyżej tupniesz parę razy nogą w takt muzyki i tyle.

Zastanawiasz się: kupować czy nie kupować? Jeśli nie jesteś fanem SPICE GIRLS to nie zamierzam cię nakłaniać i przekonywać - lepszy jest wystużony PARAPPA. Natomiast jeśli ślinisz się na widok piątki dziewcząt, to w sumie i tak żaden zniechęcający tekst cię nie powstrzyma.

Brat



kolejnego studia i tam nauczyć je układów tanecznych. Potem jeszcze kręcenie teledysków i koniec zabawy. To wszystko co w swej interaktywnej części oferuje SPICE WORLD. Myślę, że gdy zorientowano się, że na krążku nadal odłogiem leży kilkaset MB wolnego miejsca postanowiono to najwzyczajniej zapchać. Czym? To takie proste! Co kochają fani najbardziej? Oczywiście wywiady, reportaże, urywki koncertów i parę innych historii z życia dziewcząt. Film przygotowany na potrzeby gry jest dosyć ciekawy - możesz zobaczyć jak wyglądają nasze bohaterki bez arcydokładnego makijażu, jak zachowują się przed występem oraz posłuchać co mają do powiedzenia na temat swojego życia. Jak widać SW jest

PlayStation

3

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 6

MIÓD 3

Wydawca: Sony

Producent: Sony

Liczba Graczy: 1

Termin: Lipiec 98

Wykorzystuje: Memory Card

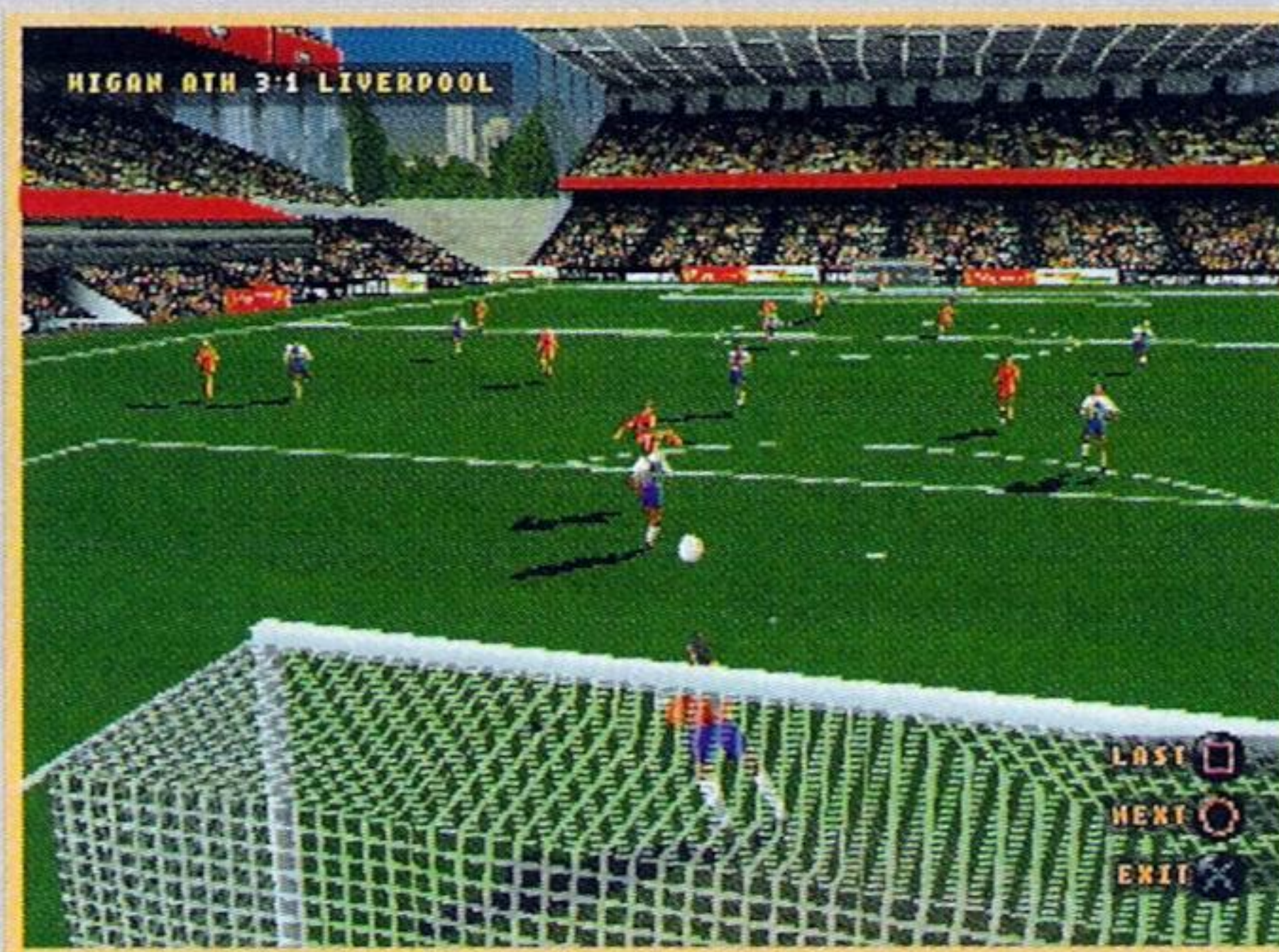


# Premier Manager 98

Menadżery piłkarskie pojawiają się na Soniaku tak często, jak reprezentacja Polski w finałach Mistrzostw Świata. Dotychczas mieliśmy okazję pograć w całkiem dobrego PLAYER MANAGER, lecz od tamtej pory nastały lata chude.

Z tą passę przełamana firma Gremlin publikując PREMIER MANAGER'98. Domeną Anglików jest nacjonalistyczne uwielbienie własnego kraju. Reguła powtarza się po raz kolejny, ponieważ gra oferuje jedynie drużyny występujące w kraju, w którym pierwsze skrzypce niedługo zacznie odgrywać młodzieńki Michael Owen. Zabawę możesz prowadzić w dwóch trybach. Pierwszym jest Kariera, w której zaczynasz od najniższej ligi, jednym z najślabszych zespołów, z ilością floty wystarczającą ledwie na postawienie budki z piwem i zapiekankami. Po odniesieniu spektakularnych sukcesów masz szansę otrzymać intratniejszą, bardziej ambitną propozycję, ale to zapewne wyniknie z przebiegu gry. Drugim wariantem może być swobodniejsza posada menago, która oferuje na starcie ekipy z Premier League. Na początku jest to start z wysokiego C i kończy się zazwyczaj bolesnym upadkiem, bo gra do łatwych się nie zalicza.

Prowadząc ukochany Manchester United czułem się jak ryba w wodzie, lecz na wynik trzeba było zapracować. Do zadań menadżera zalicza się szereg obowiązków jak choćby żmudne kombinacje finansowe - ile komu zapłacić, jaka powinna być cena biletu, aby zapewnić wysoką



frekwencję. Nie możesz pozwolić sobie na pominięcie studiowania prasy, przeglądania listy transferowej, bo często za niewielkie pieniądze jesteś w stanie wyłowić rodzyńki. Treningi powinno się przeprowadzać regularnie i z głową, a to przynosi bardzo szybkie efekty. Właściwa taktyka i ustawienie prawie zawsze decydują o sukcesie, nawet gdy drużyna ma słabszy dzień. O wyniku możesz dowiedzieć się na dwa sposoby - czytając komunikaty z przebiegu, które kumulują się w statystykę, lub oglądając na żywo najlepsze akcyjki nie kiwając nawet palcem. Muszę przyznać, że robi to na mnie piorunujące wrażenie, ponieważ oparto je na ślicznym kodzie z ACTUA SOCCER 2. W czasie meczu komentator zachowuje się po mistrzowsku, kibice wypełniają atmosferę, tworząc wyśmienity spektakl. PREMIER MANAGER'98 jest najlepszym menadżerem na PSX!

Wicik

PlayStation **8**

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Gremlin  
Producent: Gremlin  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Lipiec 98  
Wykorzystuje: Memory Card

# Dead Ball Zone

Moją ulubioną grą sportową na Ś.P. Amidze była rewelacyjna SPEEDBALL 2. Charakteryzowała się ona nieprzeciętną miodnością i oryginalnością zarówno w pojedynkach z komputerem, jak i z przyjaciółmi.

Ostatnio serce zabiło mi mocniej, gdy ukazała się gra wzorowana na amigowskim mistrzu. Idea pozostała bez zmian, gruntownej przebudowie uległa zaś szata graficzna osiągając w pełni trzeci wymiar. Zasady gry z grubszą przypominają futurystyczną piłkę ręczną. Mamy boisko, dwie bramki, dwie drużyny z linią obrony, pomocy, ataku. Jednak sama piłka ręczna nie miałaby szans przebicia się przez potop piłek nożnych, hokejów i koszyków. Rozwinięto więc ją o futurystyczną sekcję \*ultrabrutal\*, przypominającą pojedynki wrestlerów, bokserów, psycholi i drwali.



grozi to co najmniej odebraniem piłki, a w najgorszym przypadku kontuzją. Brak autów wzmacnia tempo gry, podwyższa poziom adrenaliny we krwi i bardzo często doprowadza do niekontrolowanego "upławu" emocji. Krótko mówiąc jest to produkt na wysokim poziomie, lecz znając gusta mieszkańców naszego kraju nie wróżę mu zbyt dobrego powodzenia, a szkoda. Podoba mi się dobra oprawa graficzna, kolorystyka, szczegóły i przejrzysty system widoków w 3D. Na okrasę zafundowano techniczną oprawę dźwiękową ze znikomą ilością sfx'ów.

Wicik

PlayStation **8**

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

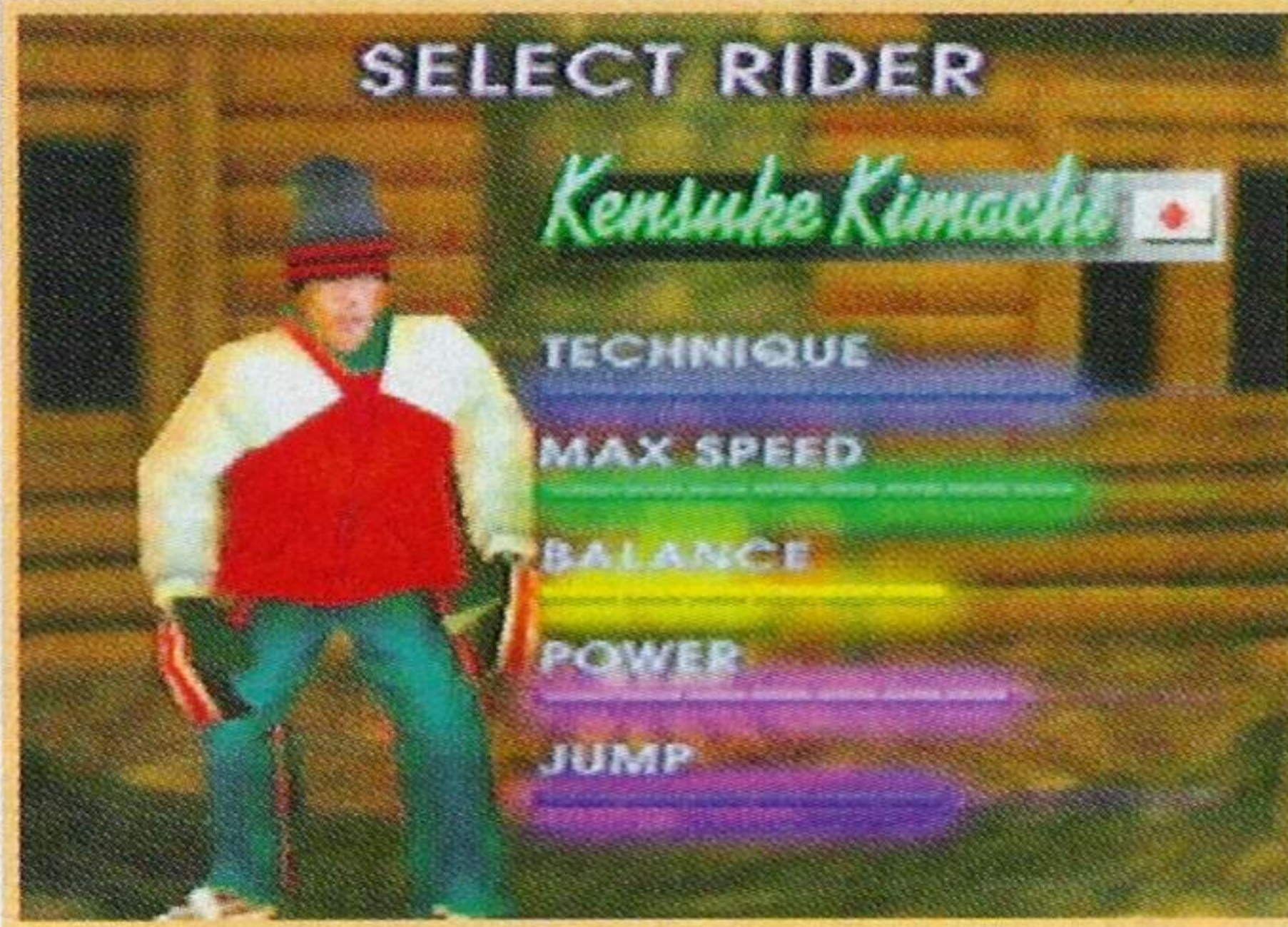
MIÓD 7

Wydawca: GT Interactive  
Producent: Rage  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Lipiec 98  
Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller



Na boisku nie obowiązują żadne zasady. Każdy może okładać się do woli po pyskach, lutować przeciwnika z baranka, rzucać się na niego z rozbiegu, podcinać, gryźć, kopać. Jakby tego było mało do dyspozycji są takie specjale jak mini bomba, pistolet jednostrzałowy i spalinówka. Wykorzystując jakiegokolwiek narzędzie zbrodni pozostawisz po przeciwniku rozbrzydającą się juchę o najintensywniejszym kolorze, jaki mogłem sobie wyobrazić. Mocno okładany pacjent pada w pewnym momencie na glebę. Mecze toczone są w szybkim tempie. Nie możesz się zastanawiać, bawić w finezyjne zagrania, gdyż





Po ukazaniu się japońskiej i amerykańskiej wersji gry, z drżeniem rąk czekaliśmy na premierę wersji PAL. I oto stała się światłość!



# 1080° Snowboarding



Nadeszło lato, kontynent zalała fala upałów, powoli zaczął pryskać czar hitu. Wszyscy spodziewali się premiery na jesieni, gdy leżące w piwnicy deski zaczną być otrzepywane z kurzu w oczekiwaniu na mrozek. Ku mojemu, i nie tylko, zdziwieniu, godzina prawdy nadeszła w środku lata, dzięki połączonym siłom australijsko-nowozelandzkiego (u nich jest kalendarzowa zima) oddziały Nintendo. Efekt oczywiście jest piorunujący, N64 zarządziło na całej linii i skopało tyłki niedowiarkom i zadufanym w PlayStation graczom. COOLBOARDERS 2 od dziś może się schować!



Zawsze marzyłem o tym, żeby poszaleć na desce, ale kończyło się to zazwyczaj na wysłuchiwanie zachwyty kumpi, wracających z górskich wojaży z połamany kończynami, lecz w pełni szczęścia. Mogę sobie to wynagrodzić w sześciu doskonałych trybach śnieżnego szaleństwa. Nie obędzie się bez potyczek dwuosobowych, w opcji z kumplem lub konsolą. Cała zabawa odbywa się na sześciu rewelacyjnych torach. Na trzech możesz sprawdzić umiejętność jazdy na czas albo slalomu z przeszkodami, który jest punktowany w zależności od stylu i czasu. Jednak solą tej gry, tak jak każdego snowboardu, są tricki wykonywane na rampie lub w trakcie

zjazdów. Wypadałoby wspomnieć o pięciu postaciach czekających przed rozpoczęciem gry na twoje rozkazy. Specjalnie wspominam o nich w tym momencie, ponieważ to głównie od nich i ich oręża zależą twoje wyniki. Panowie w luźnych ciuchach różnią się od siebie stylem jazdy, umiejętnościami, sprawnością oraz zestawem tricków. To dziwne, ale nie każdy potrafi robić ten sam zestaw 12 podstawowych ewolucji. Ich skillz zamykają się w magicznej dziewiątce. Autorzy podają, że do dyspozycji gracza jest ponad 25 tricków, które często są mutacją dwu, a nawet trzech (spin+grab). Na torach nie obowiązują żadne prawa za wyjątkiem grawitacji i siły odśrodkowej, na które trzeba uważać. Zjazdy są zmaksymalizowanym do granic przyzwoitości czadem. Gra jest tak szybka, że na początku ciężko się połapać, jak i gdzie skręcać. Leżące na śniegu pniaki wcale nie ułatwiają zadania. Strasznie podoba mi się różnorodność tras, zbity śnieg przechodzący w puch, odcinki między gigantycznymi sosnami, czy na oblodzonym strumyku. Z rumble packiem trzęsie jak diabli, gdy niefortunnie zjedziemy na skały, czy nie wyhamujemy przed przeszkodą. Ultra szczytowania doznałem na rampie (halfpipe). Nie mogłem wręcz uwierzyć, że na moją komendę zawodnicy wykonują w powietrzu takie ewolucje. Każdy ruch padem, wychylenie

kciuka z naturalną gracją i pięknym przenoszony jest na ekran telewizora bezbłędnie! Szczytem marzeń jest tytułowy obrót o 1080 stopni.

Bezsprzecznie grafika w 1080 należy do klasy mistrzowskiej. Cudowne, realistyczne tekstury robią wrażenie, a biel śniegu kłuje w oczy świeżością i delikatnością. Gdy na dużej prędkości najedziesz ślizgiem na świeży śnieżek spod deski tryska na boki puch, który potem leniwie opada. Nie wiem jak to jest możliwe, ale tę grę zrobiło raptem dwóch Amerykańców przy pomocy sztabu skośnoookich wyrobników w zaledwie 9 miechów! Trochę gorzej na tym tle wypada dźwięk, ale do tego N64 już nas przyzwyczało. Jeśli szukasz gry niepowtarzalnej, doskonałej i związanej ze snowboardem, trafieś bezbłędnie w sedno!

Wicik

Nintendo 64

9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 8

MIÓD 9

Wydawca: Nintendo

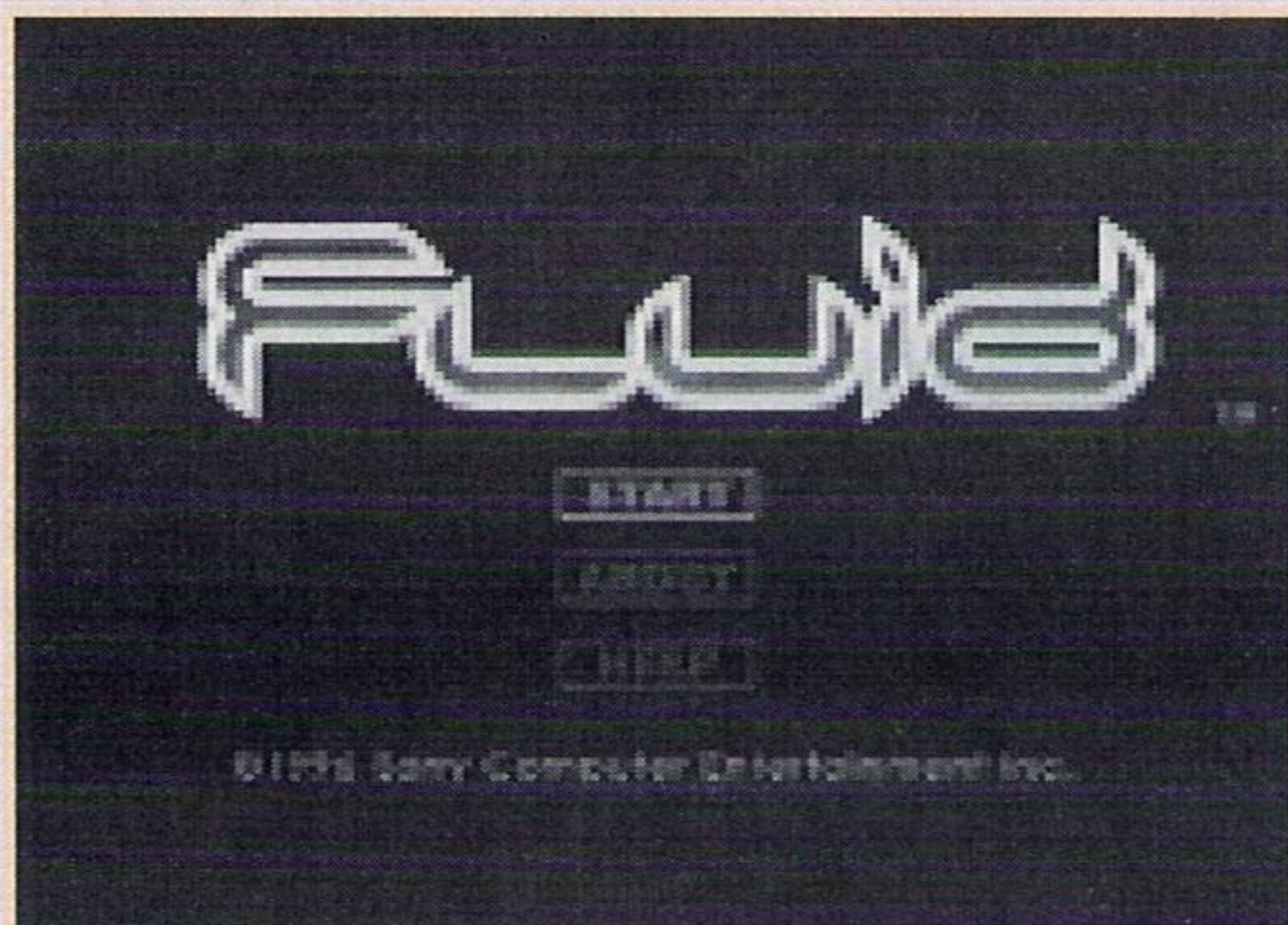
Producent: Nintendo

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Wrzesień 98

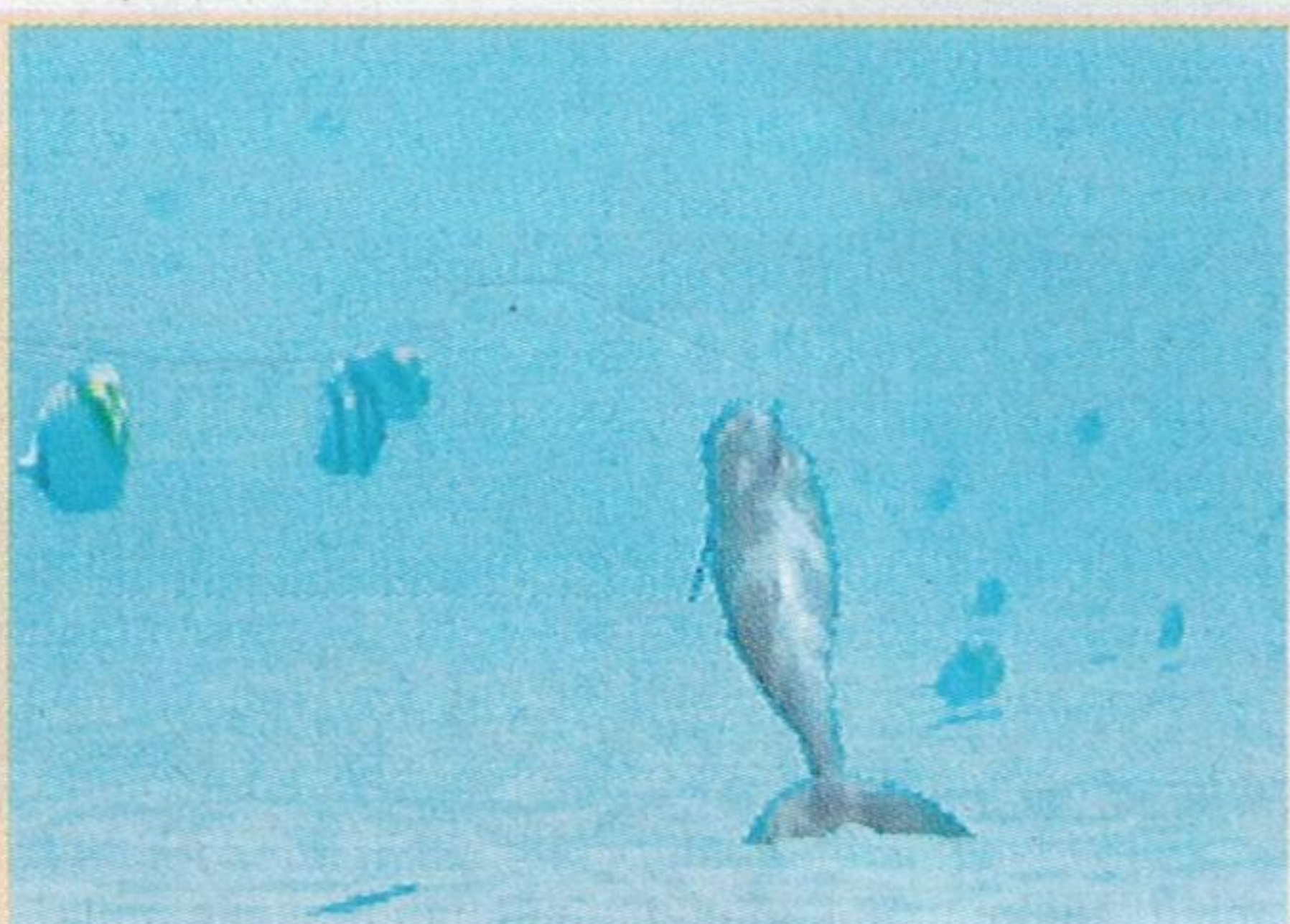
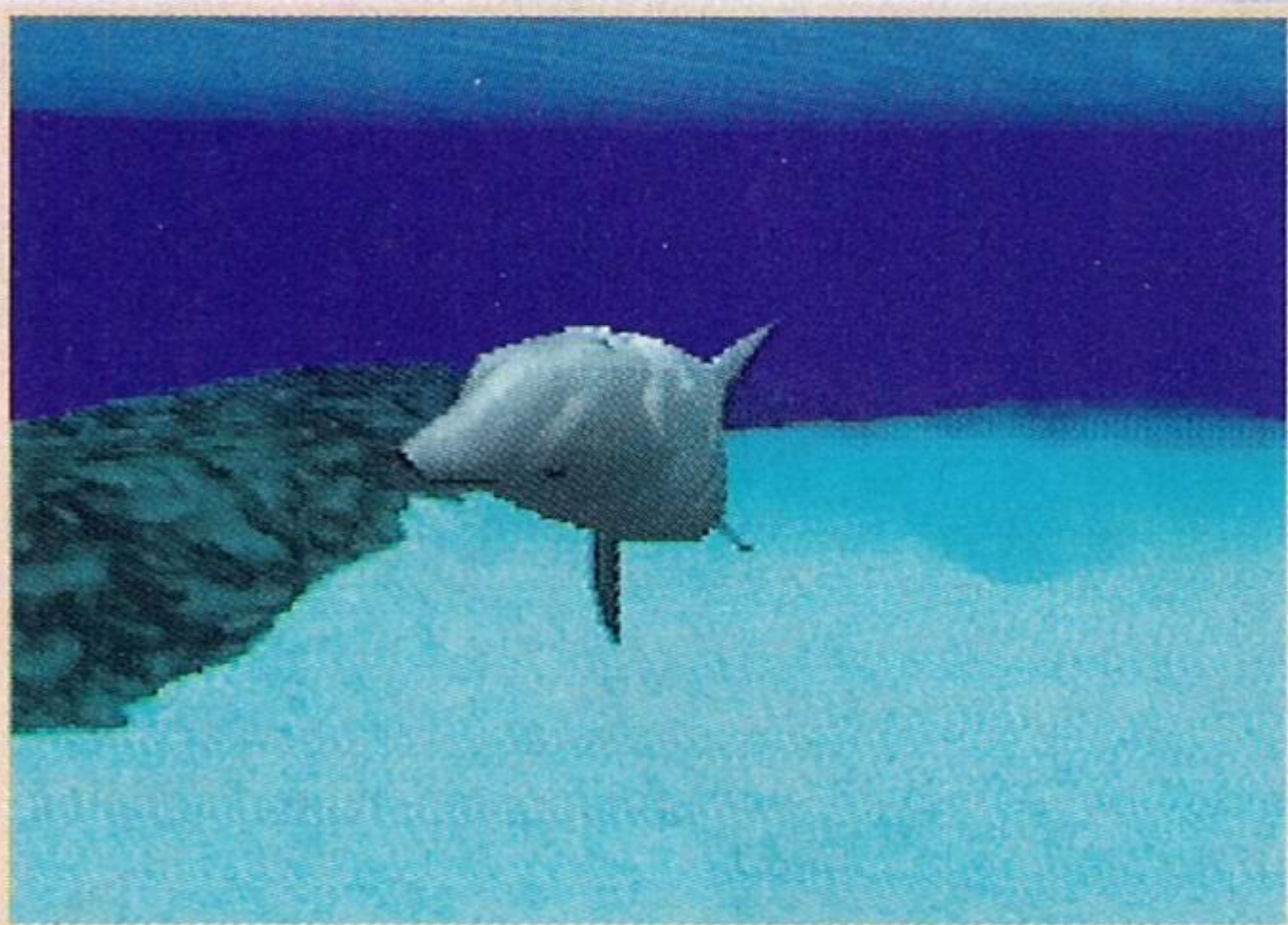
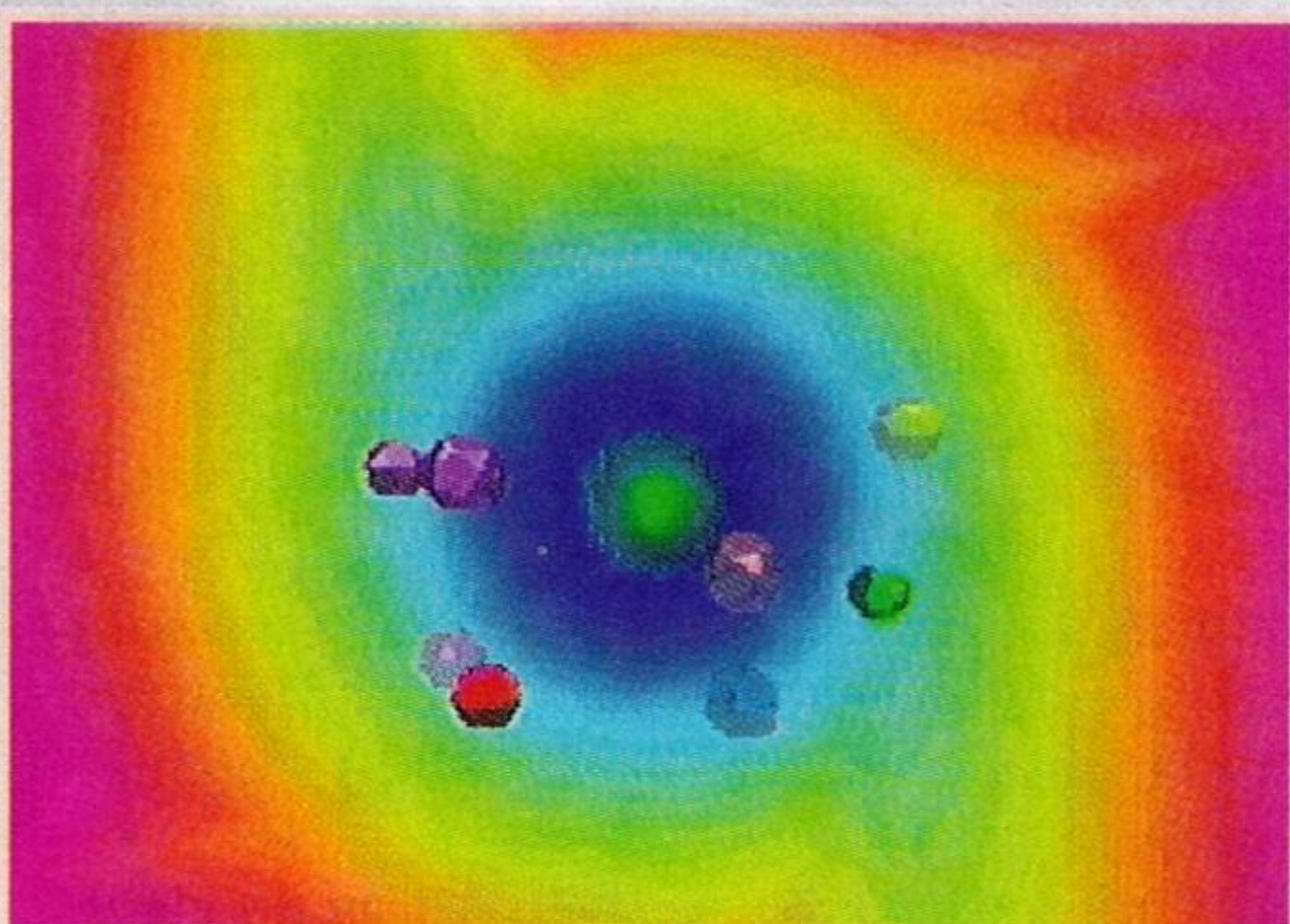
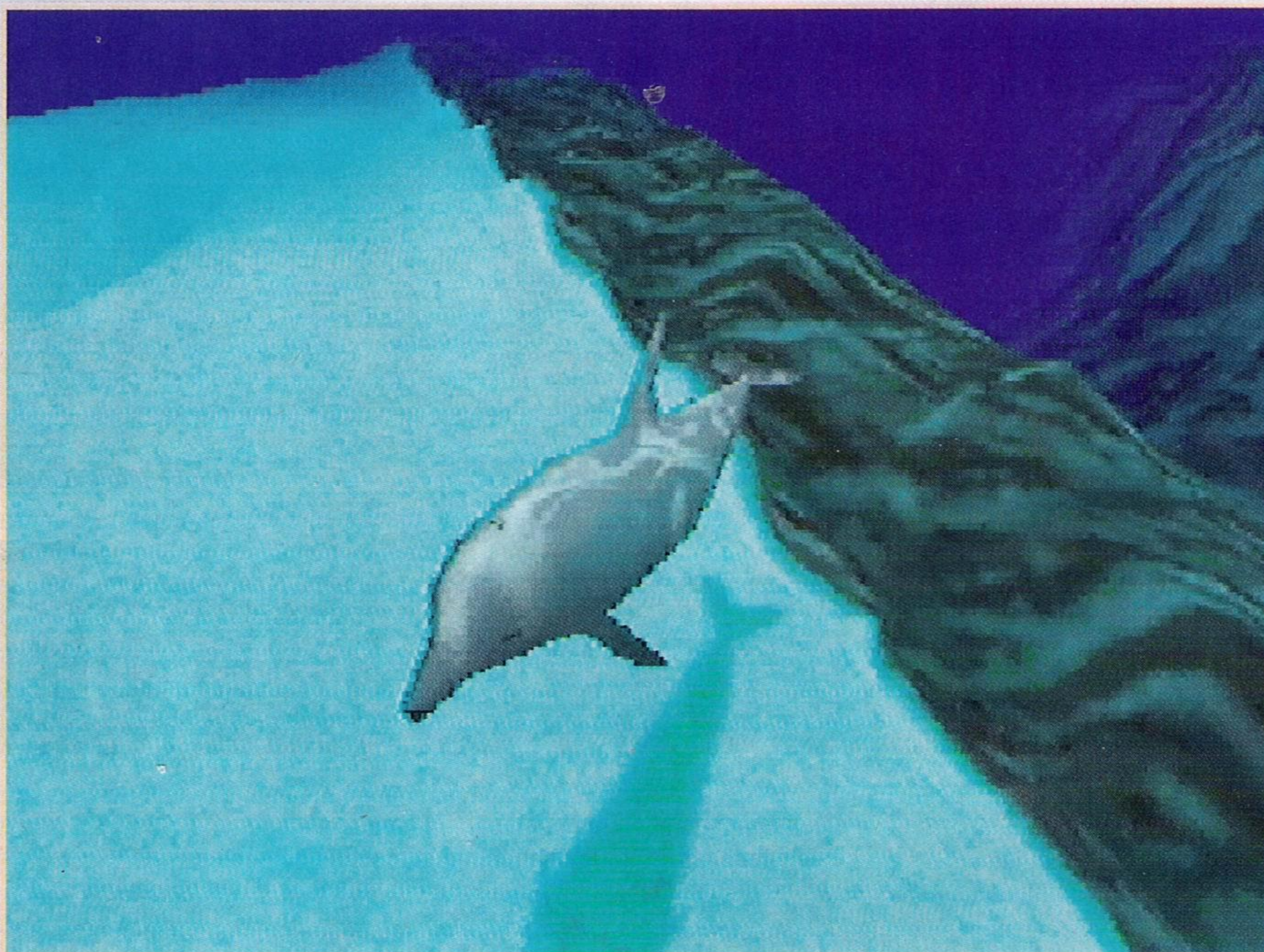
Wykorzystuje: Rumble Pak





# Fluid

Nadeszły takie czasy, że praktycznie każdą nową grę możemy spokojnie zaszufłakować. Nie mamy żadnego problemu z określeniem jej gatunku, prawie za każdym razem wydaje nam się, że już coś podobnego widzieliśmy. Jeśli jednak chcecie udowodnić sobie, że są jeszcze innowacyjne produkty, to odpalcie FLUID. Bardzo się zdziwicie...



**T**o najdziwniejsza gra, jaką kiedykolwiek dane mi było widzieć. Temat oraz wykonanie nie są czymś niespotykanym, natomiast realizacja i pomysły dają dopiero porządnego kopa. Zaczniemy od bohatera. Z czym się kojarzy wam delfin? Jako ssak jest darzony przez ludzi olbrzymią sympatią. Ratuje życie rozbitkom, zwiastuje dobrą nowinę czy godzi zwaśnionych. Jest po prostu aniołem w podwodnym świecie, stworzeniem bez wad. I właśnie to piękne stworzenie uczyniono bohaterem gry FLUID. Zadziwiające jest tylko to, że zadaniem gracza nie jest ratowanie topielców itd., tylko zupełnie coś innego. Pływając po podwodnym świecie szuka się bowiem natchnienia do tego, aby wyłączyć w studiu nagrań i zacząć zabawę z muzyką. Dziwne, nieprawdaż? Możliwości jest wiele. Można zmieniać tempa, aranżować bębny, tworzyć własne dźwięki, a brzmi to wszystko całkiem profesjonalnie. Utwory oczywiście można uwiecznić na karcie pamięci. Zadaniem gracza nie jest poprawne zrobienie jakiegoś numeru, czy wystukanie odpowiedniego rytmu. Wszystko robisz tylko i wyłącznie dla własnej przyjemności. To gdzie jest cel? Nigdzie - po prostu go nie ma. FLUID tak naprawdę nie jest grą. To zabawka - ty nie grasz tylko się bawisz. Zapewniam, że jeśli choć trochę interesujesz się muzyką, wielokrotnie będziesz wracał do tego produktu.

W rzeczywistości tylko klimat FLUID czyni go pozycją godną zainteresowania. Grafika nie jest niczym nadzwyczajnym. Jest w porządku, płynna animacja, delfinek fajnie się porusza, a środowisko wodne całkiem przyjemnie wygląda. Pływają ławice ryb, woda łamie źródła światła itp. Oprawa wizualna jest bardzo charakterystyczna, wydaje mi się, że FLUID

napisano w assemblerze. Gdy pływamy, muzyka jest przedziwna. Troszkę osadzona w hipisowskim klimacie (ale w granicach rozsądku). Szczególnie fajnie komponuje się z momentami teleportacji, wtedy na ekranie wyskakuje napis np. PEACE. Wysoką ocenę za dźwięk przyznaję także za możliwości obróbki brzmień w studio.

Dla kogo jest FLUID? To bardzo trudne pytanie. Jeśli jesteś początkującym muzykiem, spróbuj pobawić się tą grą. Powinna ci się podobać - zabawa z delfinem to duża przyjemność. Co prawda wiem, jaki los czeka ten tytuł. Polscy gracze są chyba najmniej rozpieszczonymi na świecie. Nie stać nas na więcej niż jeden tytuł miesięcznie. Niedawno ukazały się HEART OF DARKNESS, RESIDENT 2 czy GRAN TURISMO, a w kolejce na kupno czekają jeszcze MK4 i TEKKEN 3. I gdzie tu miejsce na takiego biednego FLUIDA? Szczerze mówiąc doskonale was rozumiem, jeśli miałbym wybierać, też kazałbym zaczekać delfinowi. Już takie są losy przeciętnych gier w Polsce, nawet jeśli niosą ze sobą taką dawkę świeżych pomysłów. Może kiedyś to się zmieni...

Brat

**PlayStation 6**

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 8  
MIÓD 6

Wydawca: Sony  
Producent: Sony Japan  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Wrzesień 98  
Wykorzystuje: Memory Card



# Burning Rangers

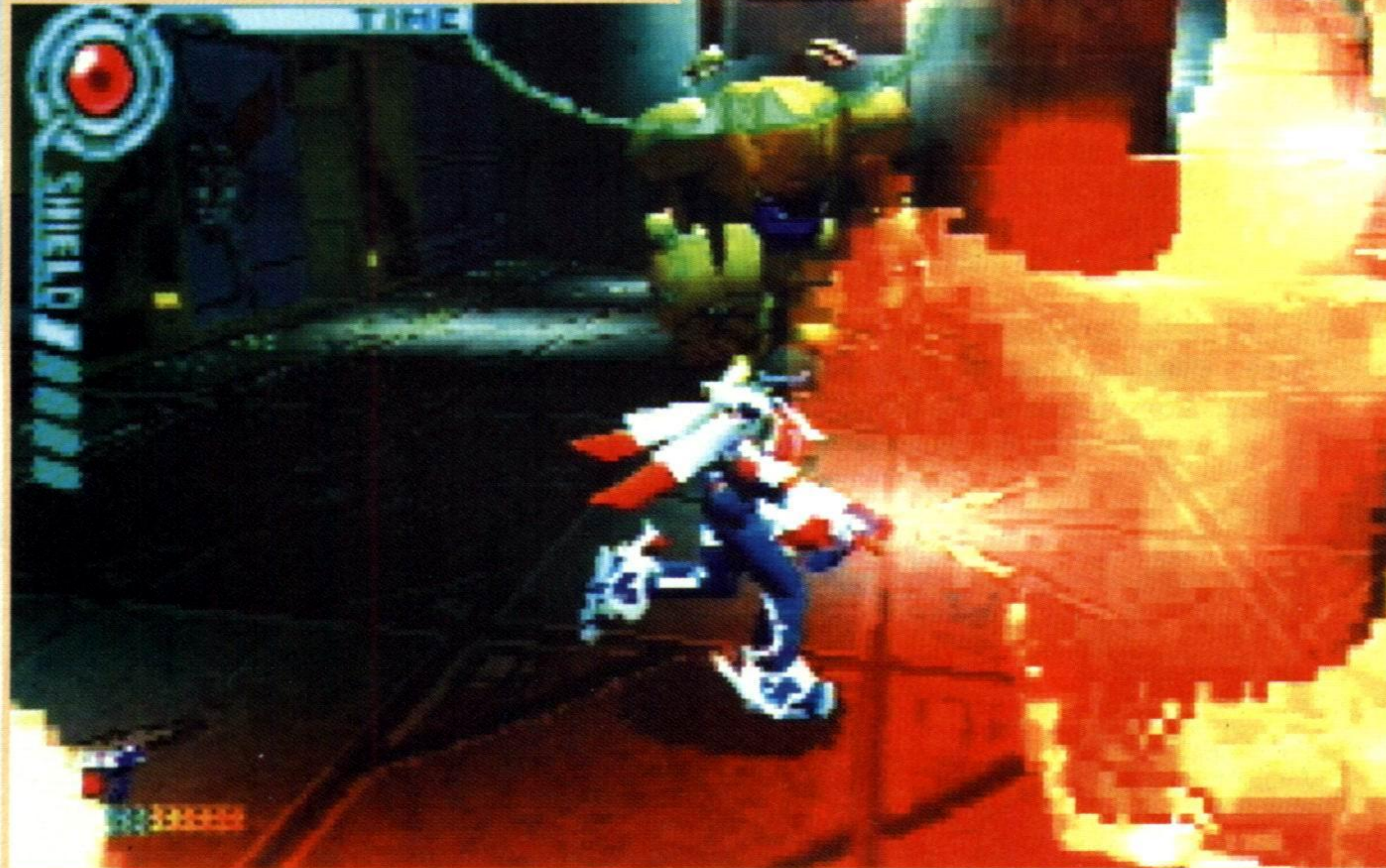
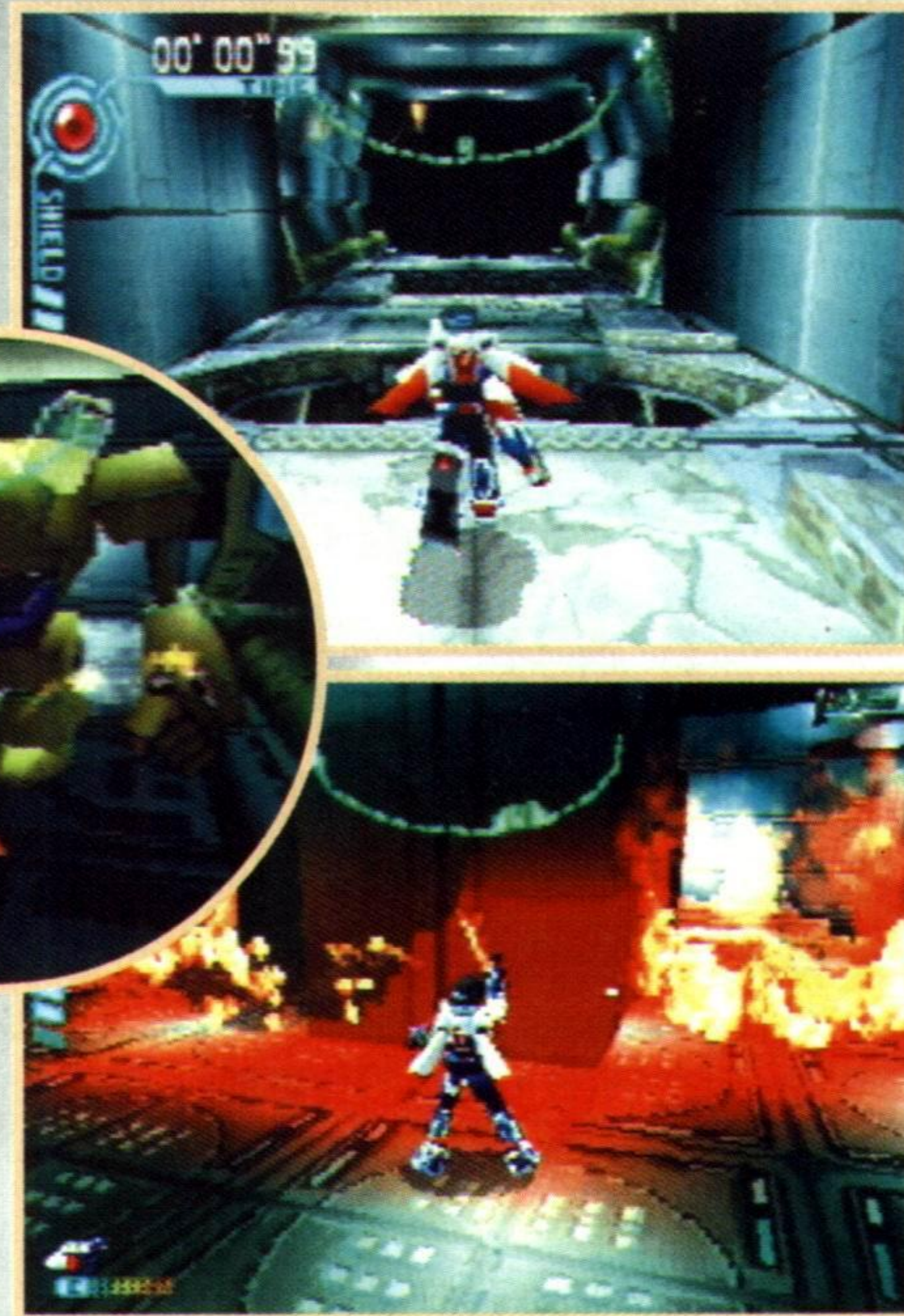
**Saturna kupują sobie jedynie prawdziwi hardcore'owi gracze. Bo z jednej strony nowych gier na Sat'a w Europie jest jak na lekarstwo, a z drugiej w japońskiej centrali Segi pracuje kilka z najzdolniejszych zespołów developerskich na świecie.**

**N**ie jest tajemnicą, że Sega posiada rzesze fanów głównie ze względu na doskonałe pomysły i jeszcze lepszą ich realizację. BURNING RANGERS zdecydowanie potwierdza tę tezę, a sama gra stanowi kolejną, obowiązkową pozycję w płytotece każdego posiadacza Saturna. Szczególnie, że jest ona dziełem jednego z najlepszych zespołów pracujących dla Segi - Sonic Team. I, niestety, jest ona ich pożegnaniem z Saturnem.

Doskonałe anime'owe intro prezentuje pokrótce piątkę bohaterów w codziennej akcji. Futurystyczni strażacy bardzo różnią się od dzielnych ludzi, których oglądamy walczących z żywiołem na ulicach naszych miast. Dzięki nowoczesnej technologii zniknęły ciężkie kombinezony i hełmy, a na ich miejscu pojawiła

się technologia rodem z anime i mang. Każdy z ratowników wyposażony jest w jetpack pozwalający na kilkusekundowy lot oraz coś na kształt watergun'a, który doskonale radzi sobie zarówno ze zwyczajnym pożarem, jak i dużym, brzydkim mechem-bossem. Dodatkowym udogodnieniem jest "navi call", który umożliwia kontakt z bazą i ewentualną podpowiedź, co dalej należy zrobić. Na początku możliwy jest wybór pomiędzy Shou Amabane a słodziutką Tillis, natomiast kolejne postacie są ukryte i wymagają skonczenia gry, bądź też spełnienia kilku innych warunków. Gra rozpoczyna się treningiem, gdzie bez stresu poznajemy funkcje przycisków komentowane przez Shou lub Tillis, oraz cel gry i sposób poruszania się w pełnym trójwymiarze.

Celem pierwszej misji - "Fallen Memory" - jest odnalezienie poszczególnych ofiar w płonącej fabryce przy jednoczesnym zgromadzeniu odpowiedniej liczby kryształów umożliwiających przeżycie oraz teleportację odnalezionych. Kryształy są rozrzucone w różnych miejscach, bądź też pojawiają się w momencie ugaszenia ognia. Sama gra charakteryzuje się sporą dynamiką - zbyt długie przebywanie w jednym miejscu kończy się z reguły serią eksplozji i utratą posiadanych kryształów (rozpadają się na wszystkie strony jak pierścienie w Sonic'u), lub nawet śmiercią rangersa. Podobnie kończy się bezsensowna bieżanina. Poszczególne misje cechują się różnymi poziomami trudności i są dostępne dopiero po przejściu poprzednich, lub po podaniu odpowiedniego kodu. Jest więc



błądzenie w ciemnościach rozświetlanych przez czasowe eksplozje lub "spacer" pod wodą, zwyczajny pożar lub też płonące toksyny... Sama gra nie wydaje się na początku zbyt trudna, ale to tylko pozory. Emocjonująca walka z żywiołem i własnymi słabościami ma szansę wchłonąć gracza na dobre. Niestety, jak większość japońskich gier, BR na upartego można przejść w dwa wieczory. Rzeczą, na którą gracz zwróci uwagę jest sterowanie. Postacie poruszają się dosyć szybko, a sposób kierowania przypomina trochę SONIC R, co w efekcie prowadzi do kołowania. Dodatkowo trzeba się przyzwyczaić do używania "szarych" przycisków obracających widok kamery (który nie zawsze ustawia się najlepiej), ale jest to wyłącznie kwestia ogrania. Podczas gry praktycznie nie ma muzyki, za to cały czas grają SFX'y, które stwarzają doskonałe tło dla powszechnie panującej pożogi. Trójwymiarowa grafika wspina się na szczyt możliwości Saturna choć często łamią się polygony, zaś otoczenie rysuje się dość blisko gracza.

Muszę przyznać, że już dawno nie grało mi się tak dobrze. Może dlatego, że BURNING RANGERS jest dość innowacyjnym produktem pod każdym względem, a może dlatego, że bardzo podoba mi się trójwymiarowe środowisko gry. Jedno jest pewne - BURNING RANGERS jest dobrą grą i, co ciekawe, podobnie jak reszta pożegnalnych tytułów wydawanych w USA i Europie, jest produktem wartym zakupu.

[origin]

Saturn

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Sega

Producent: Sonic Team

Liczba Graczy: 1

Termin: Czerwiec 98

Wykorzystuje: Analog Controller





Właściciele Nintendo 64 oprócz macierzystej firmy, produkującej dobre gry na tę konsolę powinni znać jeszcze jedną nazwę: Rareware. To druga firma, na której zawsze można polegać, która nie wciska zaklejonego w środku cart'a kytu i której gry można praktycznie kupować w ciemno.

# Banjo-Kazooie

**N**ie żartuję - po uniesieniach związanych z ukończeniem DIDDY KONG RACING i GOLDENEYE 007 bez wahania oczyściłbym portfel, aby tylko dopaść w swe ręce kolejną grę stworzoną przez Rare. Na szczęście dla naszych zasobów finansowych zdolni Anglicy nie wydają co miesiąc nowego produktu. Wolą raczej skoncentrować się na szlifowaniu

i dopieszczaniu gry tak, aby trafiła do graczy jako produkt dopięty na ostatni guzik. BANJO-KAZOOIE po raz pierwszy zostało zaprezentowane podczas show E3 w 1997 roku i miało ukazać się na gwiazdkę '97. Opóźnienie wyniosło ponad pół roku, lecz patrząc na końcowy efekt wypada jedynie życzyć sobie więcej takich opóźnień. Grę opracował team odpowiedzialny za trzy części świetnego DONKEY KONG COUNTRY, zaś sugestii udzielił mistrz Miyamoto - autor MARIO 64.

Wiedźma Gruntilda pragnie być najpiękniejszą istotą na świecie. Magiczne lustro mówi jej, że owszem, jest piękna, ale najpiękniejszym stworzonkiem jest Tooty - siostra Banjo. Gruntilda nie może tego znieść i konstruuje maszynę, która wysysie życiodajne soki z Tooty i przeleje je do wyschniętego i pomarszczonego ciała wiedźmy. Po czym... porywa śliczną Tooty. Banjo i Kazooie przybywają za późno na miejsce porwania, oglądając jedynie odlatującą na miotle czarownicę. Jako dobry braciszek, Banjo postanawia odbić Tooty z łap Gruntildy, a że Kazooie ma niewiele do gadania, przyjaciele wspólnie wyruszają na wyprawę. Dla przyzwitości dodam jeszcze, że Banjo to miś, a Kazooie to przedziwne ptaszysko, zaś połączenie ptasio-niedźwiedzi możliwości wypada fantastycznie. Acha, Kazooie to ona.

BANJO-KAZOOIE nie kopiuje bezmyślnie MARIO 64 - światy są większe, z większą ilością detali i miejsc, które trzeba odwiedzić, zaś puzzle i zagadki są bardziej wyrafinowane.



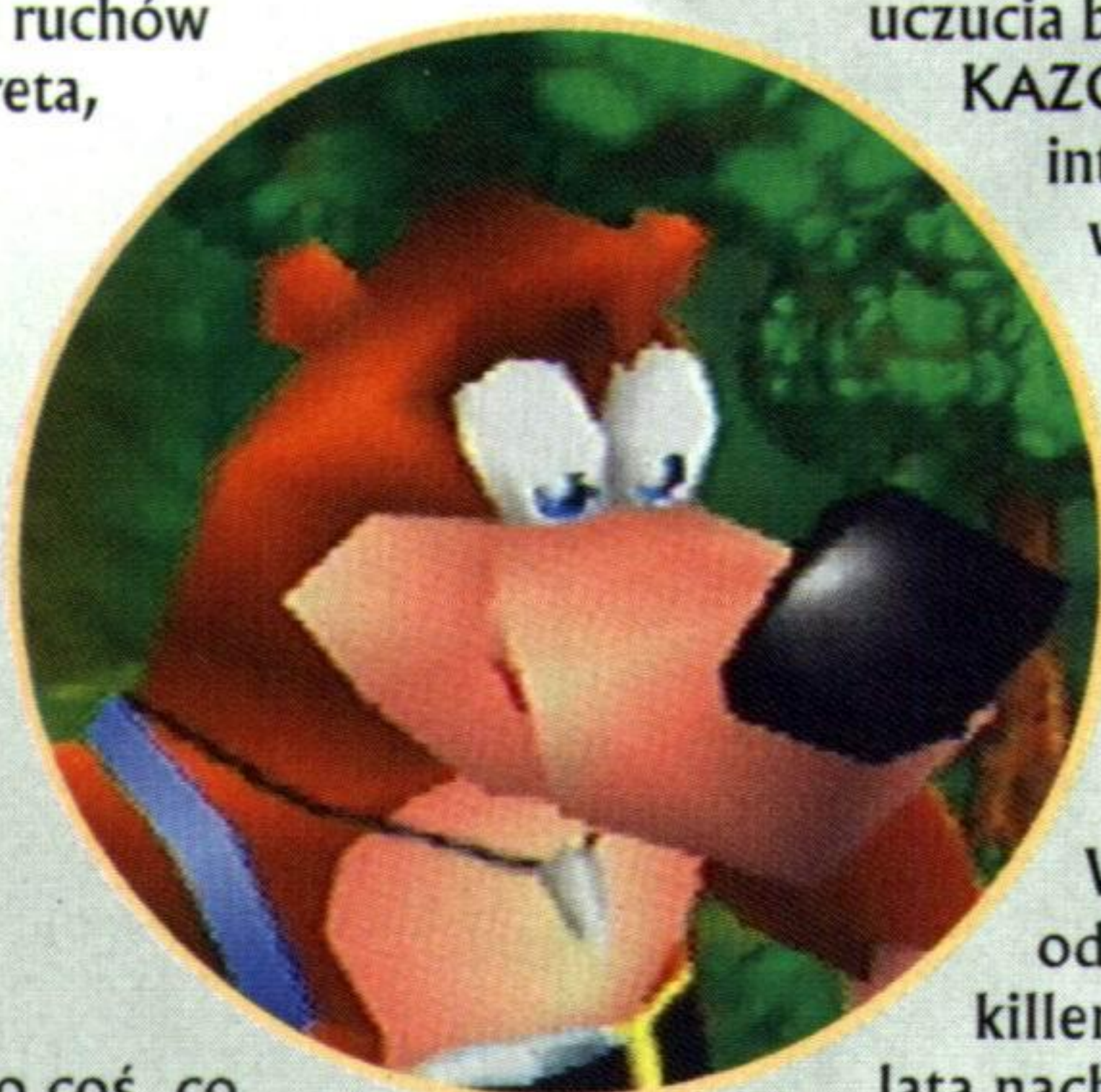
W grze znajduje się dziewięć dużych poziomów, do których wejścia znajdują się w zamku Gruntildy. Zadaniem gracza będzie odnalezienie 100 fragmentów układanki (po 10 w każdym świecie, plus 10 w zamku) - odpowiednia liczba puzzli daje dostęp do nowych poziomów. To nie wszystko - są jeszcze nutki (po 100 na poziomie), które pomagają sforsować niektóre zamknięte drzwi, a także mnóstwo innych przedmiotów niezbędnych do ukończenia gry. Często trzeba będzie wracać do poprzednio odwiedzanego świata, aby wykorzystać nowe umiejętności (np. latanie) do zdobycia ukrytych przedmiotów. Na przykład w pierwszym świecie mieszka szaman Jumbo (przedstawia się jako "best shaman in the game", kapitalnie!), który w zamian za srebrne czaszki potrafi zmienić parę bohaterów w inne stworzenie - choćby termita, który będzie potrafił wspiąć się po niemal pionowych ścianach czy aligatora zdolnego przedostać się przez bagna. Imponujący garnitur







ruchów, którym dysponują nasi bohaterowie idealnie sprawdza się podczas penetrowania światów Gruntildy. Przez większą część gry Kazooie siedzi grzecznie w plecaku, zaś to Banjo biega, skacze, pływa, turla się i bije. W miarę zagłębiania się w grę dynamiczny duet uczy się nowych umiejętności, a przede wszystkim wykorzystywania wrodzonych możliwości Kazooie. Ptak może przejąć inicjatywę, wystawiając nogi i biorąc Banjo na plecy, dzięki czemu nie straszne będą strome ściany. Kazooie może także strzelać jajkami (z przodu i z tyłu), dziobać na kilka sposobów, wbić się w ziemię łbem podczas skoku, wyskoczyć bardzo wysoko i latać (ze specjalnych platform), odpychać się skrzydłami pod wodą, dzięki czemu pływanie nie sprawia bohaterom trudności i wiele, wiele innych. Warto zaznaczyć, że gracz nie jest tu pozostawiony na pastwę losu - aby nauczyć się nowych ruchów wystarczy jedynie odnaleźć kreta, który i ujawni odpowiednią kombinację przycisków. Kret przeprowadza także wstępny trening z bohaterami, jeszcze przed wejściem do zamku Gruntildy. Gra stopniowo staje się trudna, zaś niewielka ilość angielskiego tekstu nie powinna być problemem dla doświadczonego gracza.



Oprawa BANJO-KAZOOIE to coś, co trudno opisać słowami. Wszystko w tej grze jest cudowne - począwszy od grafiki będącej najlepszym przykładem możliwości Nintendo 64 (niesamowite kolory, świetne i różnorodne tekstury wysokiej rozdzielczości oraz żadnej mgły na horyzoncie czy łamiących się polygonów). Animacja nie zwalnia, nawet gdy duet leci

w powietrzu oglądając z góry cały świat, zaś dynamiczna i zmieniająca się w zależności od okoliczności muzyka doskonale uzupełniają resztę. Efekty dźwiękowe i popiskiwanie bohaterów są świetne i po raz kolejny przywodzą na myśl kreskówkę. Nie potrzeba wcale setek megabajtów samplowanej mowy, aby oddać uczucia bohaterów - grając w BANJO-KAZOOIE ma się wrażenie

interaktywnego uczestniczenia w filmie rysunkowym i to jest cudowne uczucie. Jeszcze jedno - to wcale nie jest gra dla dzieci. To jest gra dla wszystkich - dobra, pozytywna gra, która pozwala się doskonale odprężyć.

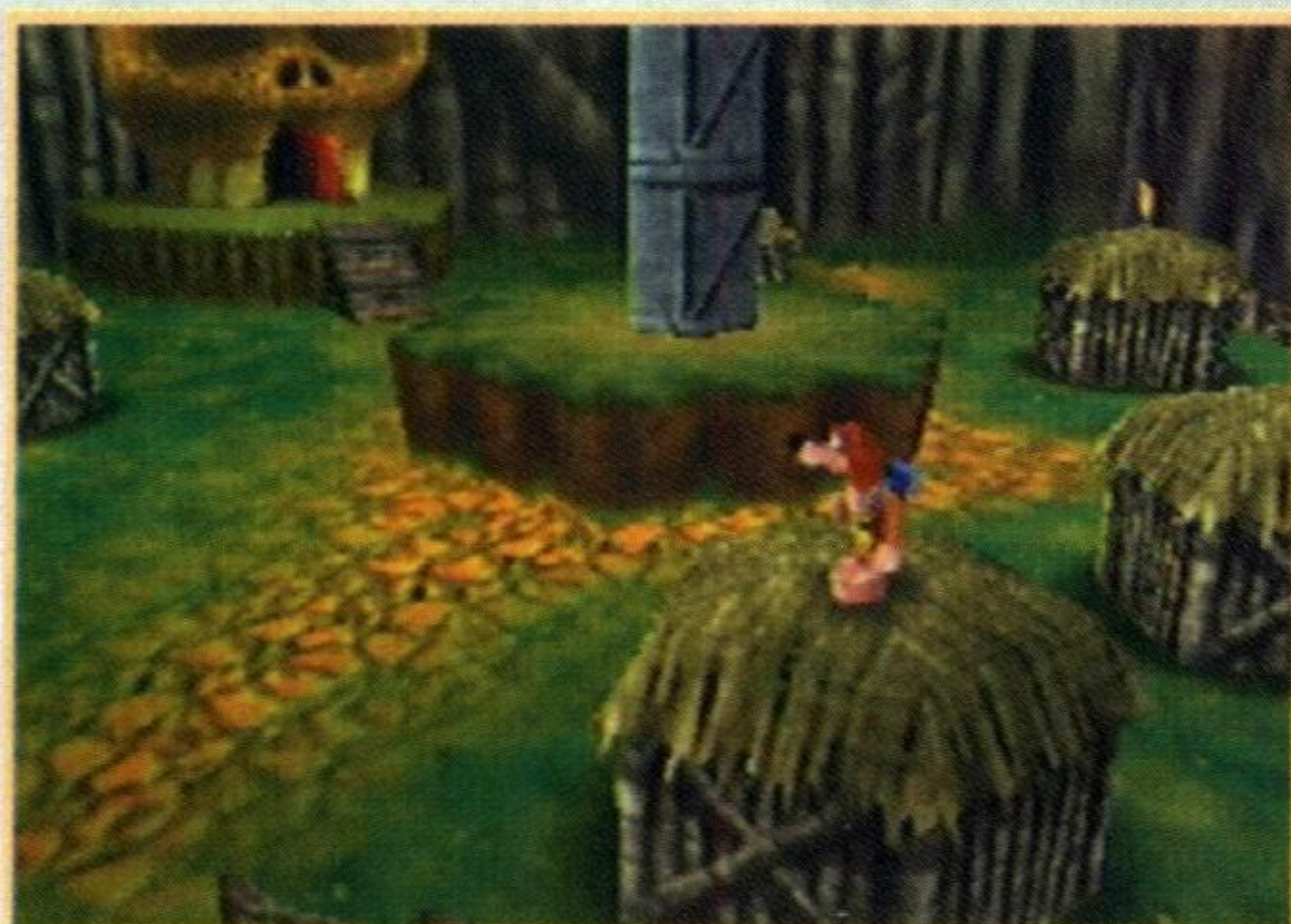
Wymyślone przez speców od marketingu pojęcie "Mario-killer", którym przez ostatnie dwa lata nachalnie posługiwano się przy promowaniu każdej nowej trójwymiarowej platformówki chyba nigdy nie znajdzie zastosowania w praktyce. Być może pojawi się kiedyś produkt wnoszący tyle świeżości, tak perfekcyjnie wykonany i wybalansowany jak promujący konsolę Nintendo 64 na starcie MARIO 64 - i stanie się on kolejnym wyznacznikiem jakości w kategorii platformerów. Do tego czasu jednak będziemy oglądać jedynie mniej (CROC) lub bardziej (GEX 3D) udanych naśladowców i tylko osoba czująca nienawiść do Nintendo będzie upierać się, że GEX 3D jest lepszy od MARIO 64. Oczywiście, MARIO 64 dziś ma już swoje lata i wiele produktów przerasta go pod względem oprawy, czy ilości szczegółów. Są to jednak tylko kopie, a jak wiadomo - podróbka nigdy nie dorówna oryginałowi. Tymczasem BANJO-KAZOOIE po raz kolejny podnosi poprzeczkę dla wszystkich zainteresowanych kopiowaniem

sukcesu MARIO 64. Zapożyczając większość mechanizmów niedysyjszego hitu i oprawiając je w szaty na miarę 1998 roku, autorom udało się dostarczyć nam najpiękniejszą, najlepiej wykonaną i najbardziej miodną trójwymiarową platformówką, w jaką można zagrać na domowej konsoli.

Rewelacyjna grafika, niewiarygodna ilość detali i cudowny gameplay nie pozostawiają mi innego wyjścia - muszę to powiedzieć: BANJO-KAZOOIE to w tej chwili najlepsza gra na Nintendo 64. Właśnie dla takich gier kupiliśmy sobie konsolę.

Gulash

P.S. Ocenę 10/10 w NEO PLUS może otrzymać jedynie gra, która nie tylko charakteryzuje się perfekcyjnym wykonaniem i miodnością, ale także wnosi coś nowego do gatunku. BANJO-KAZOOIE, choć cudowne, nie oferuje w wystarczającym stopniu nowych i nieznanych nam przedtem mechanizmów.



Nintendo 64		9
GRAFIKA	10	
DŹWIĘK	9	
MIÓD	9	
Wydawca: Nintendo		
Producent: Rareware		
Liczba Graczy: 1		
Termin: Sierpień 98		
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak		



# Crime Killer

Miała być niesamowita grafika, wartka i emocjonująca akcja oraz dobry scenariusz. Jestem ciekaw, w którym miejscu autorzy pogubili się i w efekcie stworzyli dosyć słabą grę, reklamowaną jako przełom...



Zaczynam być zwolennikiem powiedzenia "jakie intro, taka gra". Film otwierający CRIME KILLER jest bardzo długi, ale przyznam, że z dużym trudem dotarłem do jego końca. Jest bardzo słabo zrealizowany i wyreżyserowany. Opowiada historię małego dziecka, które jest świadkiem tragicznego morderstwa swojego ojca. Młody człowiek postanawia kontynuować rodzinną tradycję i zostać policjantem. Już jako dorosły, zaraz po ukończeniu akademii rozpoczynasz służbę. Żeby było ciekawiej, akcja gry toczy się w przyszłym tysiącleciu.



I to wszystko - zasuwasz po futurystycznym mieście eliminując przestępców. Do dyspozycji supergliny są trzy pojazdy - samochód patrolowy, motocykl oraz małe latające coś (ta maszyna ma pewnie w przyszłości zastąpić helikoptery) przydzielane do każdej misji przez szefów. Weźmiesz udział w przeszło dwudziestu misjach, które mimo dosyć szczegółowego briefingu niespecjalnie się różnią. Generalnie gra sprowadza się do poruszania się po mieście i strzelania do nieprzyjaciół.

Niestety słaby scenariusz nie jest jedynym mankamentem CK. Grafika pozostawia wiele do życzenia. Mimo, że engine jest wydajny i gra pracuje z prędkością 50 fps, to same obiekty są ubogo animowane. Tekstury są niedokładne oraz rozłazą się. Arena walki jest szara, ponura i w ogóle nie zachęca do zabawy. Muzyka oraz efekty dźwiękowe także nie wyróżniają się niczym szczególnym. To zadziwiające, w jaki sposób autorzy próbują podnieść wartość swojego produktu. Na każdym kroku napotykamy nędznej jakości filmiki - poruszające się postacie oraz ruchy kamery są doprawdy godne pożałowania. Już pięć lat temu generowane w 3D Studio obiekty animowano dużo naturalniej, a patrząc choćby na najnowsze dokonania grafików ze Squaresoftu renderowane scenki w Crime Killer są w stanie przyprawić o mdłości.

To przykre, że CRIME KILLER jest grą jakich wiele. Nie wnosi nic do gatunku i nuży gracza już po trzech levelach. Nie ma żadnej duszy. Jest bardzo plastikowy i widać, że być może zdolny team developerski przy tej grze stawiał swoje pierwsze kroki. Może następny projekt będzie bardziej udany. Na PSX'a jest mnóstwo tytułów i naprawdę trzeba uważać, żeby nie wpakować pieniędzy w błoto. Na rynku PC także istnieje dobrobyt jeśli chodzi o stuff, natomiast ceny gier są zdecydowanie uzależnione od ich jakości. Konsole pod tym względem są pokrzywdzone. Nawet największe gnioty kosztują po dwieście PLN'ów. I gdyby CK był jednym z dziesięciu tytułów na PlayStation, to z ciężkim sercem poleciałbym go. A tak... Powinno to zmobilizować autorów do cięższej pracy, co oczywiście zaowocuje w przyszłości lepszym tytułem. Czego wam i sobie życzę...

Brat

PlayStation

5

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 5

MIÓD 4

Wydawca: Interplay

Producent: Interplay

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Lipiec 98

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



Andy jak większość z nas jest młodym człowiekiem, który noce spędza przed konsolą, a w szkole na drugi dzień nadrabia stracone godziny snu, narażając się na ataki zgrebowatego nauczyciela. Mimo to Andy nie jest lamusem. W swojej chacie na drzewie w ogrodzie (o tym to możemy tylko pomarzyć) skonstruował niesamowite wynalazki, a wśród nich złożony z kilku sprzętów domowych i komputera wehikuł pozwalający przemieszczać się między wymiarami. Nigdy dotąd jednak go nie testował.

Dzień zaczął się standardowo, a pierwszym zdarzeniem jakie Andy zarejestrował był krzyk belfra, który wyładowywał na nim swoją chorobliwą frustrację. Wiedział, że chłopak boi się ciemnych pomieszczeń, a mimo to próbował zamknąć go w ciasnej "kozio". Na szczęście zadzwonił dzwonek i Andy uwolnił się z rąk oprawcy, wyskakując wraz z gromadą innych dzieciaków na dziedziniec szkoły. Tu czekał już na niego jego wierny przyjaciel - pies imieniem Whisky. Razem wyruszyli okrutną drogą przez park w stronę domu. Od tego momentu wydarzenia potoczyły się już szybko - olbrzymi cień przysłonił słońce i wciągnął czworonożnego przyjaciela. Chwila smutku i przerażenia i już nasz bohater mknie swoim wehikułem w nieznaną na pomoc wiernemu czworonogowi. Następuje awaria, a Andy ląduje gdzieś na pustkowiach nieznaną krainy.

Tak zaczyna się fabuła tej jakże wspaniałej i z założenia starszkołnej przygodówki. Prace nad HEART OF DARKNESS trwały ponad pięć lat, a projekt ze względów finansowych przechodził z rąk do rąk. W międzyczasie Spielberg wykradł zespół grafików, którzy założyli firmę Pixar Studios i stworzyli film TOY STORY. Na szczęście nad wszystkim przez cały czas czuwał Eric Chahi, wizjoner, który niegdyś





# Heart of Darkness

Zapraszam cię do krainy cieni, tam gdzie nie dociera nawet najmniejszy promyk światła, gdzie ludzka noga nigdy nie stanęła. Jeżeli boisz się nocy, a po zmierzchu nie wystawiasz nawet nosa spod kołdry, wybierz się na przygodę jakiej jeszcze nie przeżyłeś...



stworzył ANOTHER WORLD i FLASHBACK. Zasada gry w HEART OF DARKNESS jest do nich podobna. Do przemierzenia czeka olbrzymia kraina z dziesiątkami lokacji, które podzielone są ekrany, a na każdym z nich trzeba pokonać określoną przeszkodę. Często trzeba będzie przebyć wiele ekranów żeby spowodować coś, co da efekt w przyszłości - zatem umiejętności przewidywania związków przyczynowo-skutkowych nabyte w typowych przygodówkach nie będą tu bez znaczenia. Nieuchronnie dążę tu do skojarzenia z ABE'S ODDYSEE, który jednak w tym momencie powinien pochylić czoło. Przed ABE'S EXODUS stoi naprawdę ciężkie zadanie.

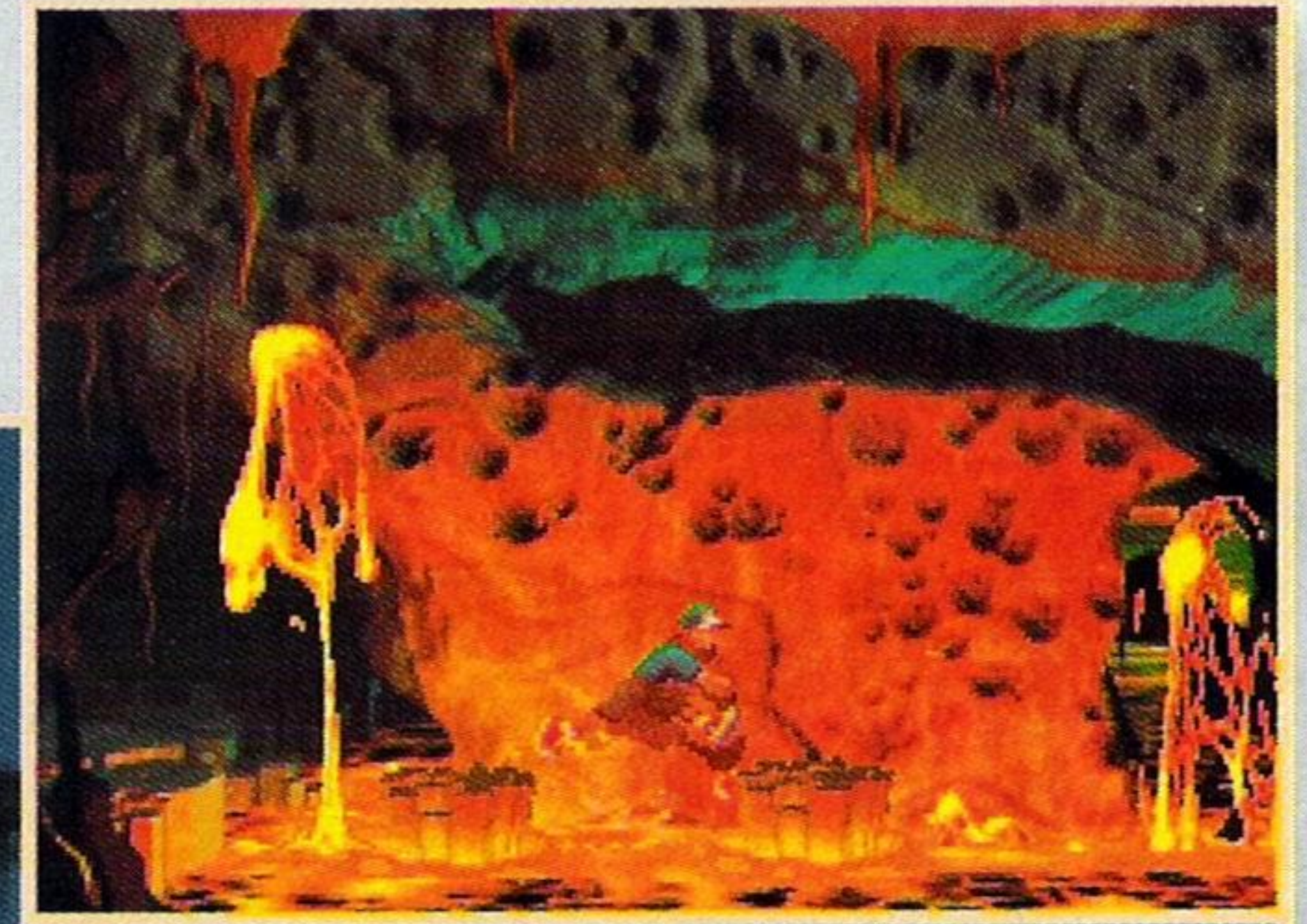
Największym przeciwnikiem Andy'ego będzie Władca Ciemności ale zanim do niego dotrze, będzie musiał stawić czoła biegającym, pełzającym, skaczącym i latającym hordom jego sług. Wszyscy są cieniami, więc najskuteczniejszą bronią na nich będzie światło. Jedynymi sprzymierzeńcami są lokalni mieszkańcy krainy będący w niewoli cieni, które mają bardzo ściśle powiązanie z tubylcami... ale o szczegółach powinieneś przekonać się sam. Przez cały czas gry sterujesz Andym, który z pozoru ma niewielkie możliwości. Jednak gdy po pierwszych kilkudziesięciu sekundach bohater traci elektryczną spluwę, wydaje się, że do końca przygody będzie mógł już tylko biegać i skakać. I w sumie nikt by się tu mocno nie pomylił. Jednak w tym momencie ujawnia się kunszt autorów, którzy scenariusz przygotowali w taki sposób, że z każdym krokiem naprzód uczysz się coraz lepiej wykorzystywać swoje możliwości. Na przykład podskok nie tylko może posłużyć do pokonania rozpadliny, ale także wywołane nim drgania spowodują obsunięcie się skał i przez to otwarcie przejścia. Jak widać określenie platformówka byłoby nie na miejscu,



a prędzej pasowałoby angielskojęzyczne action-adventure. Z kolei widok jest jak najbardziej platformerowy (czyli z boku).

Akcja rozpęta się od samego początku i rośnie w miarę upływu czasu, czyli wedle zasady Hitchcock'a trzęsienie ziemi następuje na początku, a później napięcie rośnie. Całości towarzyszy niesamowita muzyka i dźwięki, które doskonale ilustrują odwiedzane miejsca. Tak bogatej grafiki, a jednocześnie tak nieskomplikowanej i żywej nie widziałem jeszcze nigdy. Gdy przekraczasz bagno, z zamkniętymi oczami mógłbyś odgadnąć gdzie jesteś, brakuje tylko rozchodzącego się po pokoju zapachu wilgoci i gnijącego mułu.

W końcu ponad pięć lat pozwoliło autorom zadbać o wszystkie najmniejsze szczegóły. Nawet filmy przerywające co jakiś czas akcją i ciągnące dalej fabułę są znakomicie wykonane i wyreżyserowane, jednak najpiękniejsze jest w nich to, że praktycznie są one niezauważalnie wkomponowane w grę, co powoduje, że nie możesz odetchnąć i nawet na chwilę udać się do



kibelka. Jest ich naprawdę sporo, co spowodowało, że HOD potrzebował dwóch krążków.

Są w zasadzie dwa powody, dla których HOD nie może otrzymać wyższej oceny. Grę można ukończyć na najłatwiejszym poziomie trudności w ciągu jednej doby, a nieskończona ilość kontynuacji po każdym zakończonym mini-etapie na pewno w tym pomoże. Druga sprawa (na co zwracali mi uwagę kumple w redakcji, bo mi to nie przeszkadzało) to liniowość fabuły i akcji. HOD nie pozwoli ci pójść inną drogą niż tą, którą zaplanowali autorzy z Amazing Studios. Ale co tam - SERCE CIEMNOŚCI przeżywa się jak cudowną przygodę i co z tego, że jest ona może trochę za krótka. Co przeżyłem, to moje...

Jos

PlayStation

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

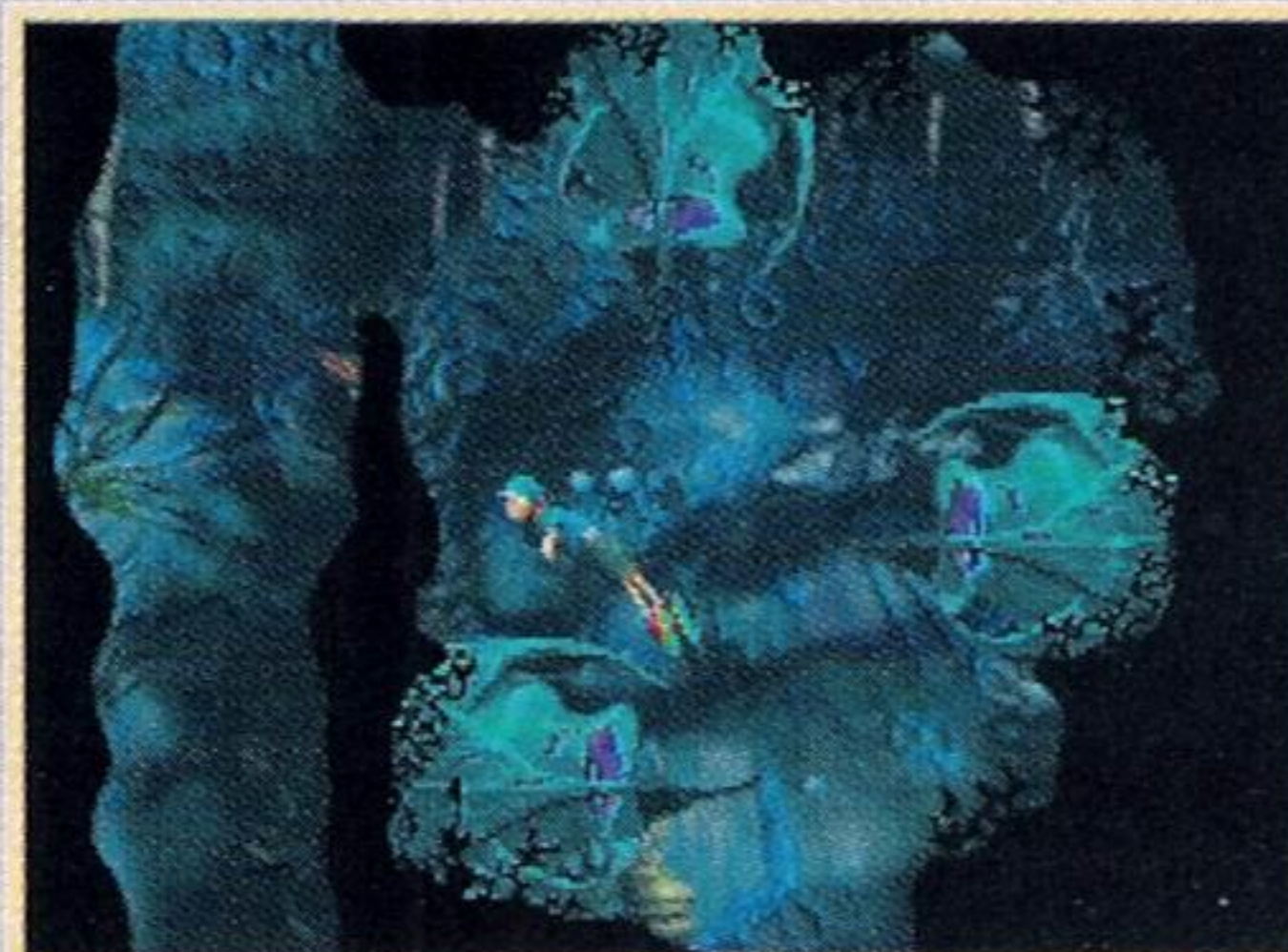
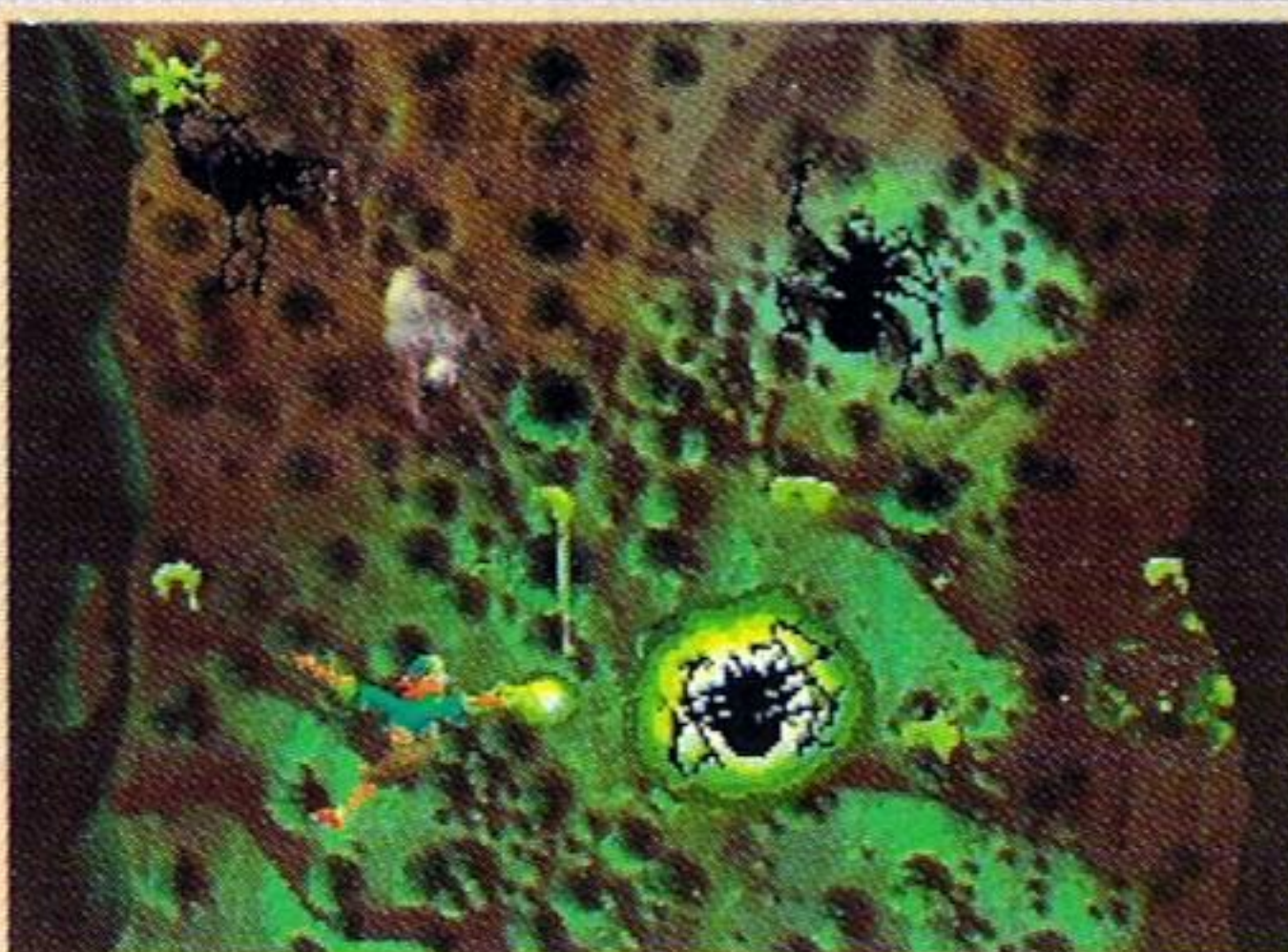
Wydawca: Irigranes

Producent: Amazing Studios

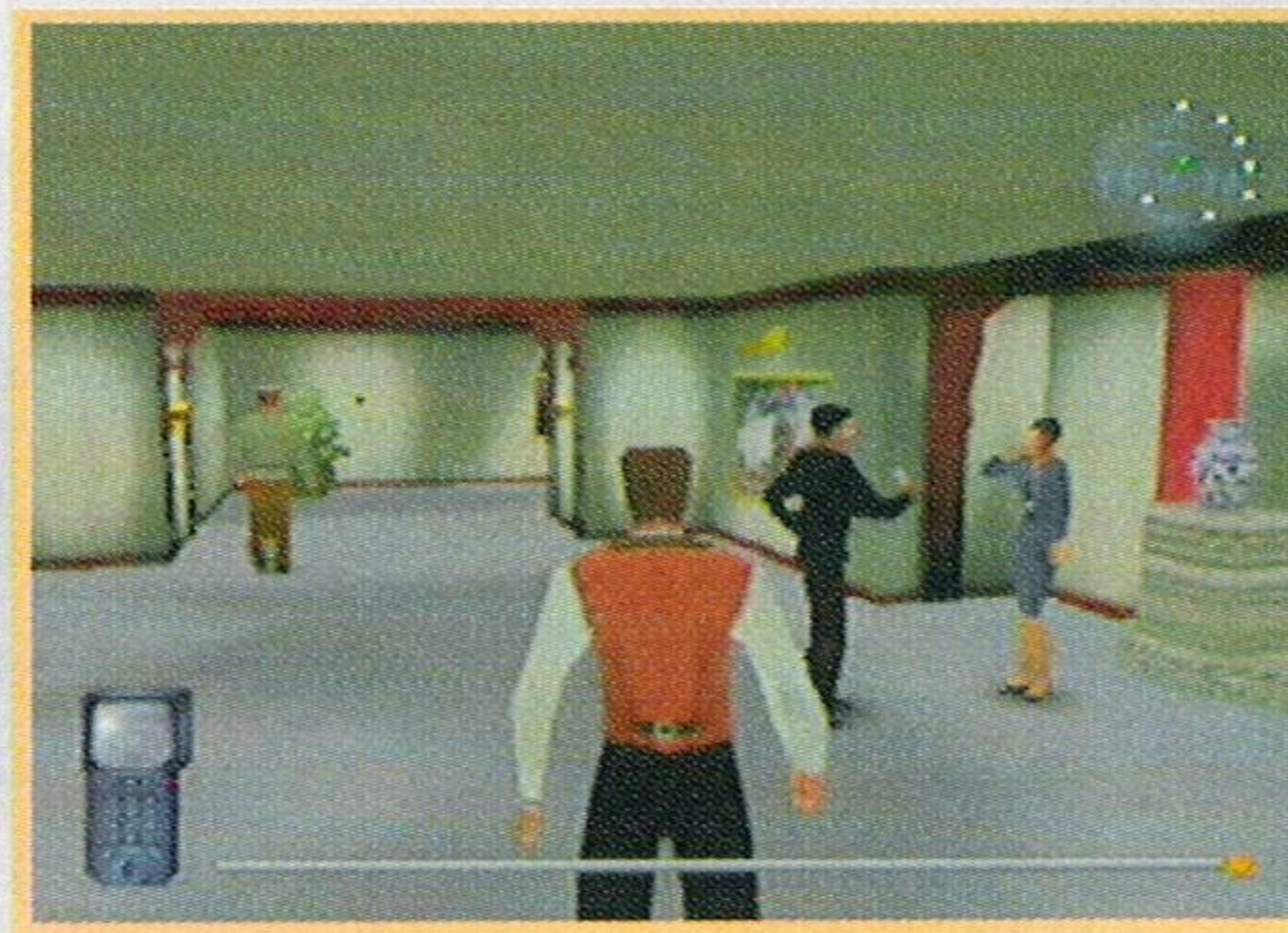
Liczba Graczy: 1

Termin: Lipiec '98

Wykorzystuje: Memory Card





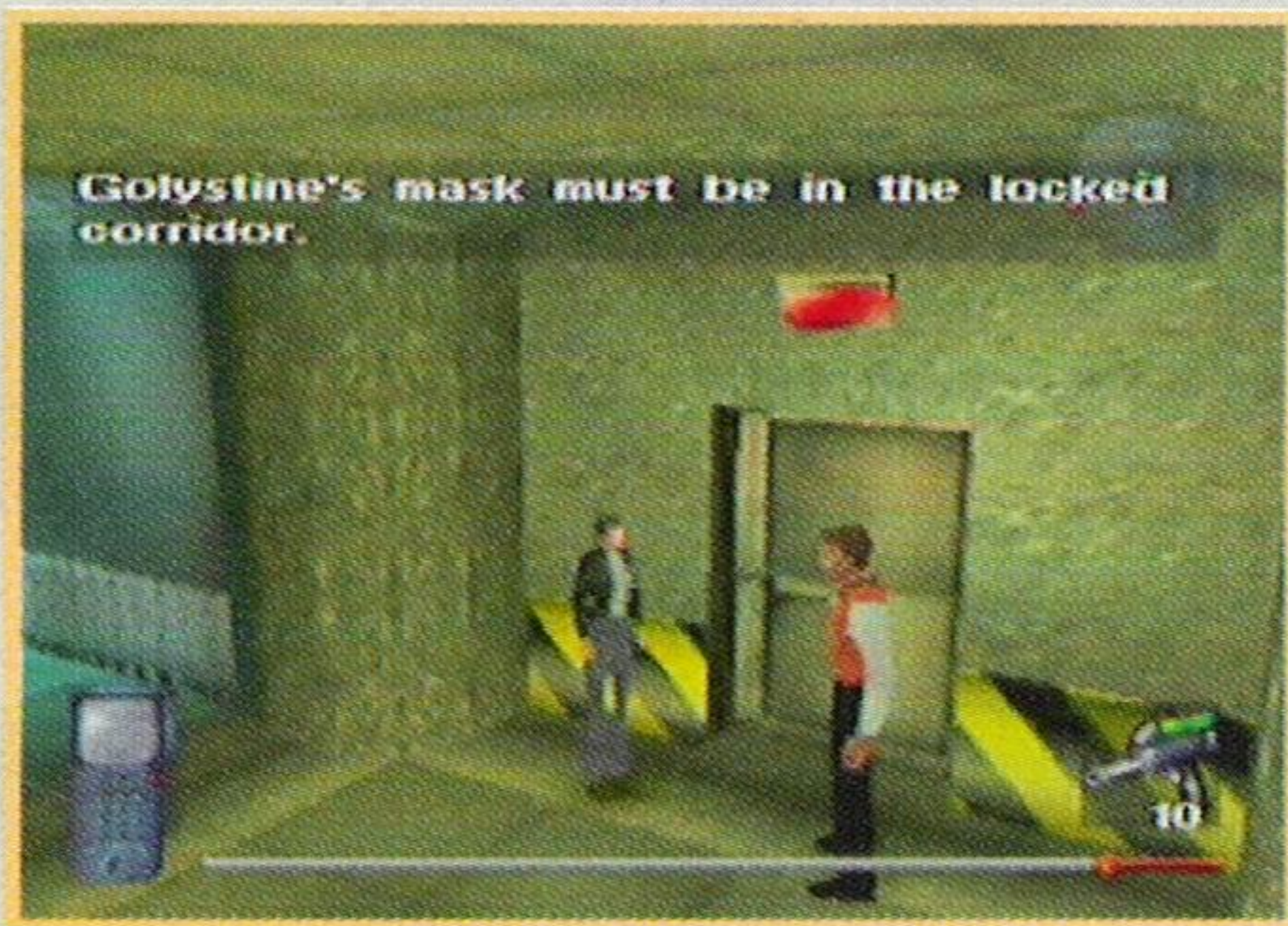
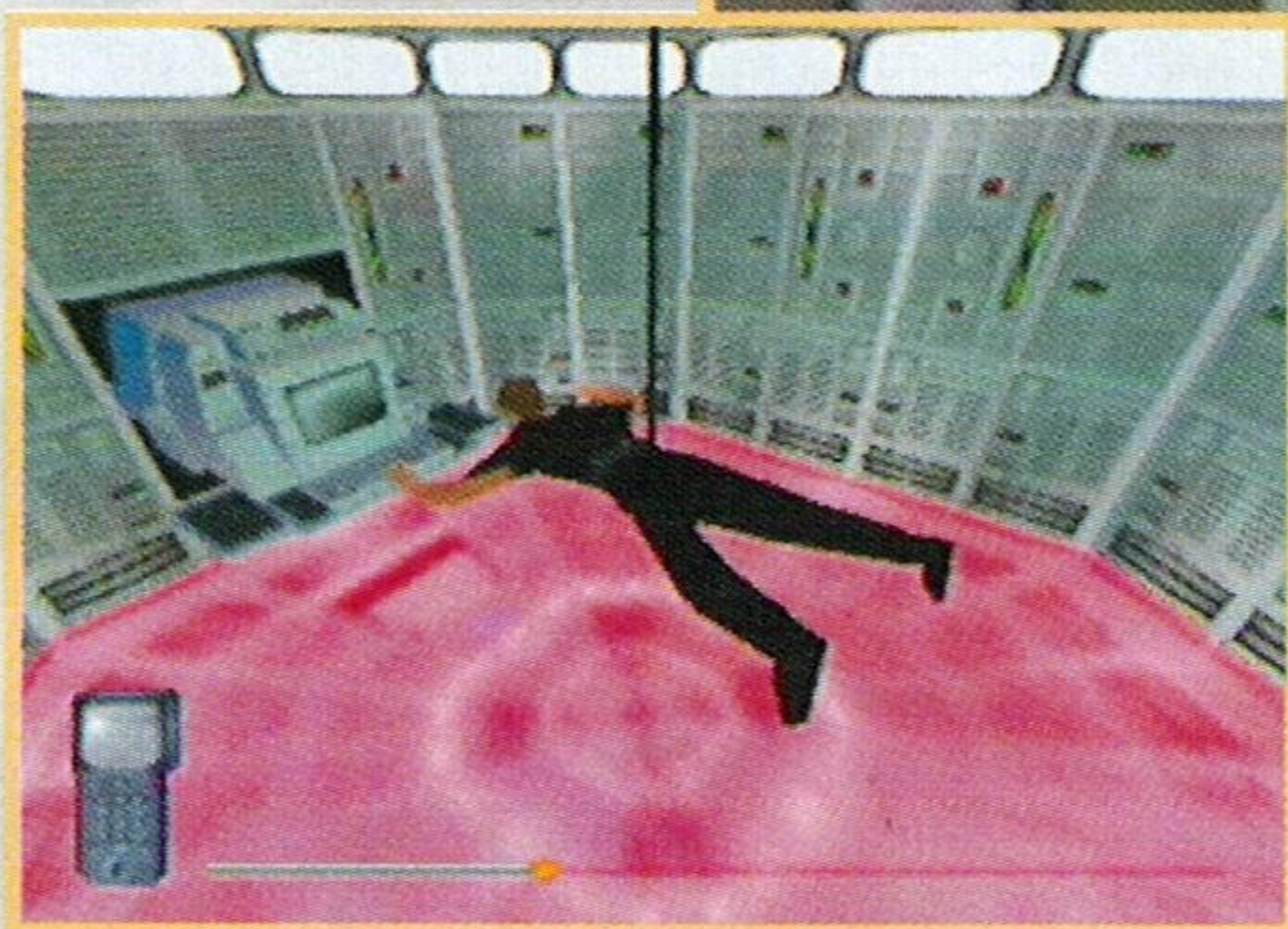
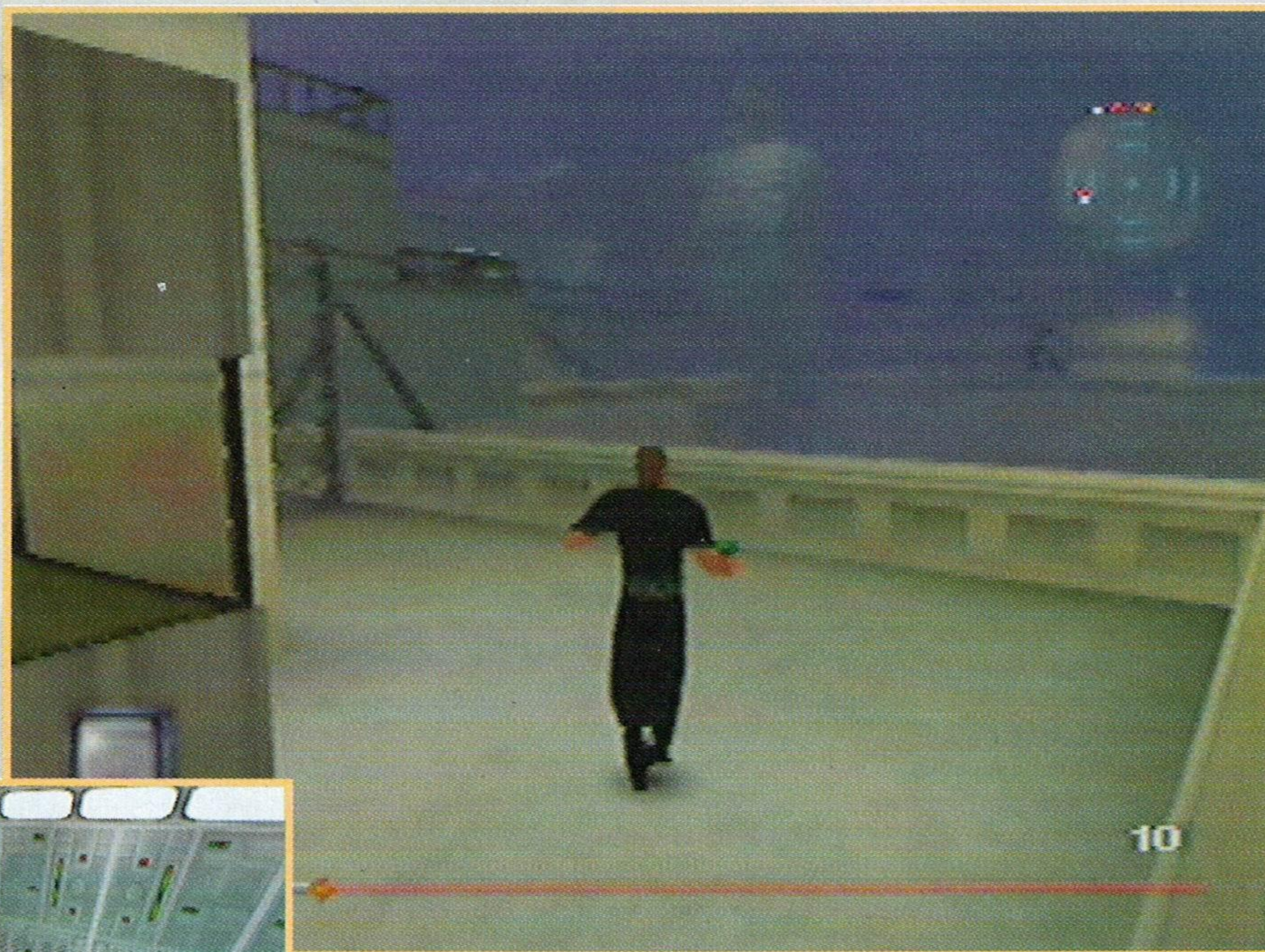


# Mission: Impossible

**M**ISSION: IMPOSSIBLE z Tomem Cruise w roli głównej gościliśmy na ekranach kin blisko 2 lata temu, wtedy też rozpoczęły się prace nad grą opartą na scenariuszu. Produkt miał pojawić się na rynku blisko rok temu. Prace niespodziewanie przeciągnęły się, a wiele elementów gry uległo zmianie. Końcowy efekt jest jednak co najmniej zadowalający - gra zyskała własną osobowość i nie jest jedynie bezmyślnym klonem GOLDENEYE 007, co podejrzewaliśmy przeglądając materiały prasowe. Rolę Ethana Hunta przejmuje gracz, którego zadaniem będzie oczyszczenie się z zarzutów. Wszystkie ekscytujące momenty, które oglądaliśmy w filmie znalazły swoje odzwierciedlenie także i w grze - na przykład akcja w rosyjskiej ambasadzie, włamanie do centralnego komputera CIA czy sławna bitwa na dachu pociągu. I wiele więcej - 20 misji składających się na 6 dużych questów daje minimum tydzień zabawy. Są także 2 poziomy trudności - na wyższym trzeba po prostu wykonać więcej zadań, co przedłuża rozgrywkę. Co ciekawe, w miarę zagłębiania się w kolejne misje gra podnosi swój poziom - początkowo wszystko sprowadza się do typowych dla przygodówek zadań (przynieś/podaj/pozamiataj). Dopiero później pojawiają się fantastyczne elementy zręcznościowe, przeplatające całą resztę, które na dobre potrafią pochłonąć uwagę gracza.

Co wyróżnia MISSION: IMPOSSIBLE z grona innych produktów? Podoba mi się w tej grze kilka rzeczy. Po pierwsze, sam aspekt szpiegowski. Tutaj nie strzelasz do wszystkiego co się rusza - lepiej pozostać niezauważonym, nie wyciągać zbyt często broni i działać w ukryciu. Po drugie, szpiegowskie wyposażenie. Przez cały czas rozgrywki pojawiają się nowe gadzety, jak choćby "facemaker", który potrafi zmienić Ethana w np. rosyjskiego generała i pomóc tym samym sforsować niedostępne drzwi. I wreszcie po trzecie, połączenie dobrego scenariusza z elementami przygodowo-zręcznościowymi. To trudna sztuka i nie wszystkim się udaje. Wspomnę, jeszcze, że

Ethan Hunt jest najlepszym agentem IMF, oddziału CIA zajmującego się akcjami w terenie. Ktoś jednak chce się pozbyć Ethana z szeregów IMF podrzucając dowody świadczące o jego zdradzie. Ta wiadomość ulegnie samozniszczeniu za 5 sekund...



gra potrafi być inteligentna. Jeśli wróg zauważy coś podejrzanego (konwersację, przekazanie paczki), potrafi niespodziewanie zareagować rzucając do akcji żołnierzy. Jeśli będziesz ostrożny, może uda się niepostrzeżenie wykonać zadanie. Podczas gry akcję śledzimy z kamery umieszczonej za plecami Ethana. Można jednakże przełączyć się na tryb snajperski (jak w 007), z widocznym na ekranie celownikiem.

Grafika należy raczej do przeciętnych - średnia liczba tekstur i ostre rozmycie, zaś animacja potrafi czasem niemiłosiernie chrupać. Za to muzykę dobrano bardzo rozważnie; jest niepokojąca i nie pozwala na rozluźnienie - zupełnie jak w dobrym szpiegowskim thrillerze.

MISSION: IMPOSSIBLE to naprawdę dobra gra. Szkoda, że liczne opóźnienia spowodowały, że wygląda dziś na nieco przeterminowaną. Ale to tylko pozory, bo pod zdradziecką skorupą grafiki kryje się ekscytująca rozgrywka. Moim zdaniem jest to jedna z najlepszych "poważnych" gier przygodowo-zręcznościowych na Nintendo 64. Jeśli bawiłeś się dobrze przy GOLDENEYE 007, zaręczam, że MISSION: IMPOSSIBLE okaże się równie dobrym sposobem na spędzenie czasu. Boli jedynie brak trybu multiplayer, ale tak to już czasem jest.

Gulash

Nintendo 64

7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Infogrames

Producent: Ocean

Liczba Graczy: 1

Termin: Wrzesień 98

Wykorzystuje: Rumble Pak



Jeśli Gryzie Cię  
Nieznosna  
Ciężkość

**Bitu**

przytóż Resetem!



**Reset**

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY





# Parasite Eve

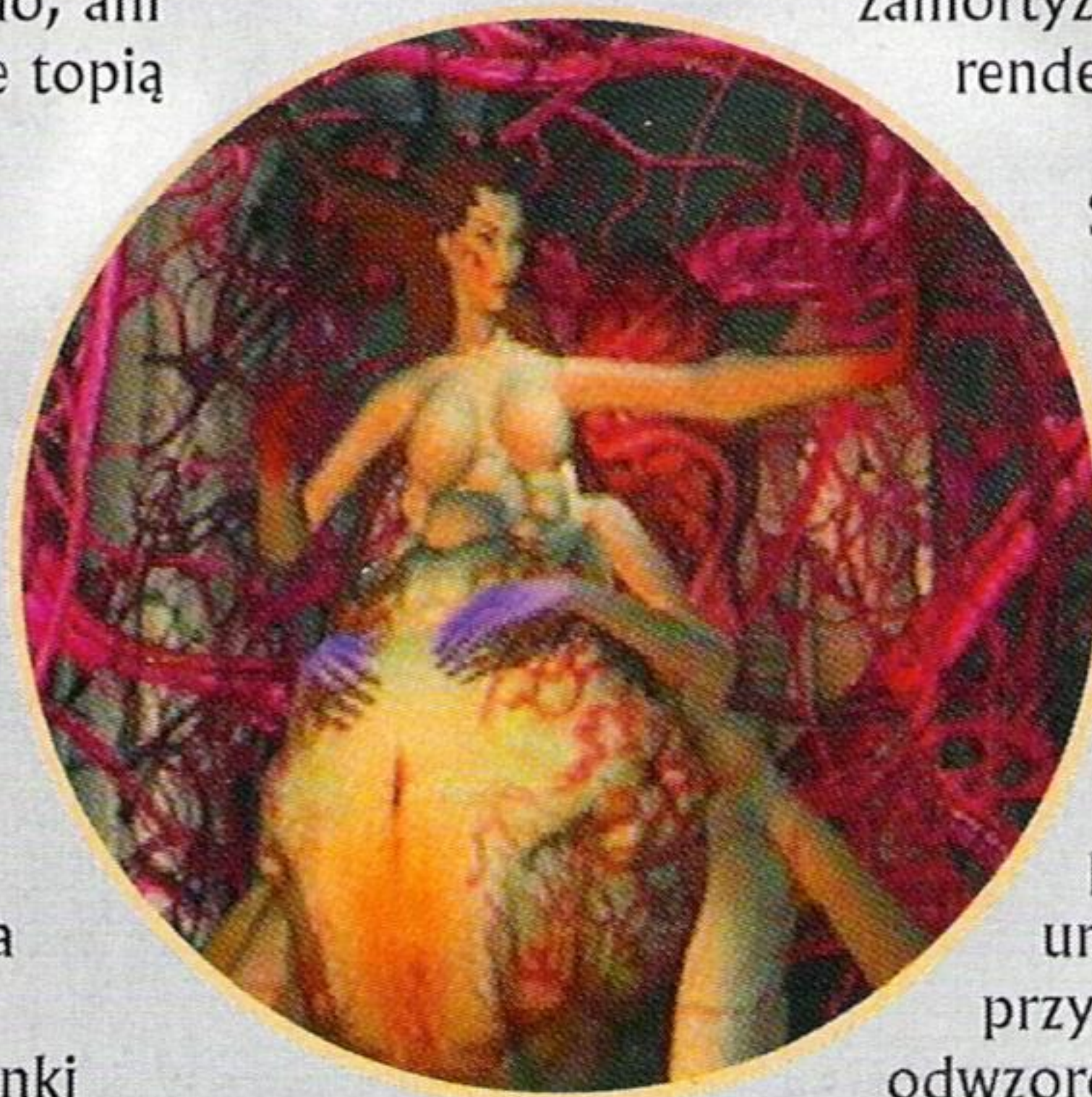
Wyodrębnione z komórek mitochondrii, obdarzone własną świadomością, starają się za pośrednictwem tzw. Mitochondrycznej Ewy umożliwić przyście na świat Najwyższej Istoty. Jeżeli macie nieszczęście obcować z tzw. importem PE, to to musi wam wystarczyć za całą fabułę. Chyba, że już znacie Kanji...

**W**idok strumieni bezcielesnej tkanki wylewającej się ze wszystkich studzienek rozmieszczonych na Manhattanie jedynie zwiastuje wydarzenia, których świadkiem staniesz się wcielając w rolę policjantki imieniem Aya Brea. Jeżeli lubujesz się w scenach, w których pysk szczura rozszepia się przy jednoczesnym suchym trzasku kości, jego skóra zsuwa się obnażając żywe mięso, a bezgłośny pisk zwierzęcia tłumią dźwięki rozrywanych ścięgien, to jesteś w domu. Tak, to PARASITE EVE.

Amatorzy konsol opatrzonych emblematem z dużą literą N i liczbą 64 obok mogą odczuwać zazdrość. Ani Banjo, ani Mario, ani żaden inny zabawny Yoshi nie topią w kałuży krwi zaślinionego zombiaka, nie są świadkami transformacji miłego, posłusznego wilczura w potworne, trzygłowe monstrum rzygające strumieniami ognia, ani też nie mają pojęcia jak wygląda stopiona w jeden wielki ocean tkanki widowia amfiteatru. I chociaż posiadacze Nintendo wykorzystują ten fakt do obrony swojej konsoli, powiedzmy sobie jasno: nawet największy amator gier ma czasem ochotę trochę sobie postrzelać. I to nie kolorowymi balonikami, nie muchomorkami, piórkami, jajkami, serdelkami, czy innymi kulinarnymi bzdetami, ale zwykłą małą kuleczką kaliber 9 mm. W PE może.

Gra z przerwami czy przerwy z grą? Trudno powiedzieć. Może te bajeczne, przerażające i zarazem przytłaczające filmy są właściwym daniem, a gra jest tylko zakąską. Bo pomimo, że statystycznie grania jest jakieś 10-12 godzin, a filmów - 8-10 minut,

to jednak to, co najbardziej wgrza się w pamięć, to sceny, przy których pad zamiera w dłoni, a przez dłuższy czas nie wilżone oczy zaczynają powoli łzawić. Jednak, paradoksalnie - te same momenty które powodują, że woła się rodziców i każe patrzeć na wspaniałą sekwencję przelotu eskadry bojowych helikopterów nad wyludnionym, zanurzonym w ciemnościach Nowym Jorkiem, stają się również przyczyną największej wady gry. Tak wysoka jakość animacji powoduje, że przejścia od nich do właściwej gry stają się bardzo bolesne. I nawet pomimo, że Aya jest ładna, pomimo swojej miłej polygonalnej buźki i zgrabnej sylwetki, po prostu nie jest w stanie zamortyzować tego nagłego przeskoku: render - polygon.



Sprawa ta wygląda tak niezręcznie jedynie poprzez powyższy wspomniany kontrast. Bowiem porównując PE do innych tytułów, graficznie nie odstaje od najlepszych. Nie da się ukryć, że to właśnie na przygodach policjantki swoje umiejętności szlifowali graficy, przymierzający się do odwzorowania sylwetek postaci w FFVIII. Zastrzeżenia budzą jedynie momentami niedoanimowane ruchy postaci (widoczne np. przy otwieraniu drzwi przez Aye). Lokacje w PE to prerenderowane tła z wmapowanymi w nie ścieżkami. Aya zwiedza m.in. opuszczony magazyn, wszechobecny w grach-horrorach posterunek policji, szpital, gmach muzeum czy pokład amerykańskiego okrętu wojennego. Lokacje nie są zbyt duże, ale poprzez połączenie ich wieloma ścieżkami, często bardzo poplątanymi powoduje, że nie przechodzi się ich z marszu. Nie zabrakło



Daniel: If we're stocked, let's move on outta here!





poukrywanych przejść oraz zakamarków kryjących różne przydatne w grze przedmioty. Rodzajów tych ostatnich jest za to niezbyt wiele. W zasadzie oprócz elementów pancerza i broni (oraz usprawnień do nich), amunicji, czy napojów energetyzujących jest bardzo niewiele przedmiotów. Rzadko zdarza się odnaleźć jakiś przedmiot, z którym należy coś zrobić. Jedynie gościnne występy mają klucze, raz przewijają się bezpieczniki i to by było na tyle. Walka przy użyciu Parasite Energy, będącej zwykłą zrzywką z systemów magicznych z mniej aktualnych RPG-ów (i LIBERATE - przypominającym skutecznością KNIGHTS OF THE ROUND) jest niezłe przemyślana. Polega na śmiganiu po całej arenie walki (w tym czasie ładuje się energia) i waleniu w przeciwnika czym się da oraz omijaniu jego salw. Prosto, lekko i przyjemnie.

PE rozwija motyw znany z FFVII - chodzenie po lokacjach i przypadkowe spotkania z przeciwnikami. Jednak ze względu na znacznie skromniejsze rozmiary gry, w PE wydają się one o wiele mniej spontaniczne. Tutaj w zasadzie wiadomo, że jeśli natrafisz np. na trzy małe skaczące velociraptoropodobne stworzki w przedsionku muzeum, to wracając tamtędy znowu natkniesz się na tę samą brygadę. I chociaż wprowadzenie do walki elementów zżecznościowych nie spotykanych w FFVII dodaje grze uroku, to jednak łatwo przewidywalne bitwy nieco osłabiają wrażenie. Potęguje je z kolei niesłychana dbałość o szczegóły przy projektowaniu arsenału. Wszystkie bronie



w grze są wiernymi kopiami sprzętu znajdującego się na półkach sklepowych w USA. Co więcej - Squaremani wplekli w grę wątek mówiący o tym, co dzieje się w przypadku nieostrożnego

obchodzenia się z bronią (Torres, biedny Torres). Każdy z gunów charakteryzuje się innymi parametrami - jedne strzelają szybko, ale mają nędzną siłę, inne - niezłą siłę i pojemność magazynka, ale kiepski zasięg itp. Dzięki możliwości kombinowania poszczególnych parametrów i atrybutów broni (np. dodany efekt trucizny do strzałów), oddana została namiastka zabawy z materiałami i montowaniem jej na broniach. Podobnie z kamizelkami.

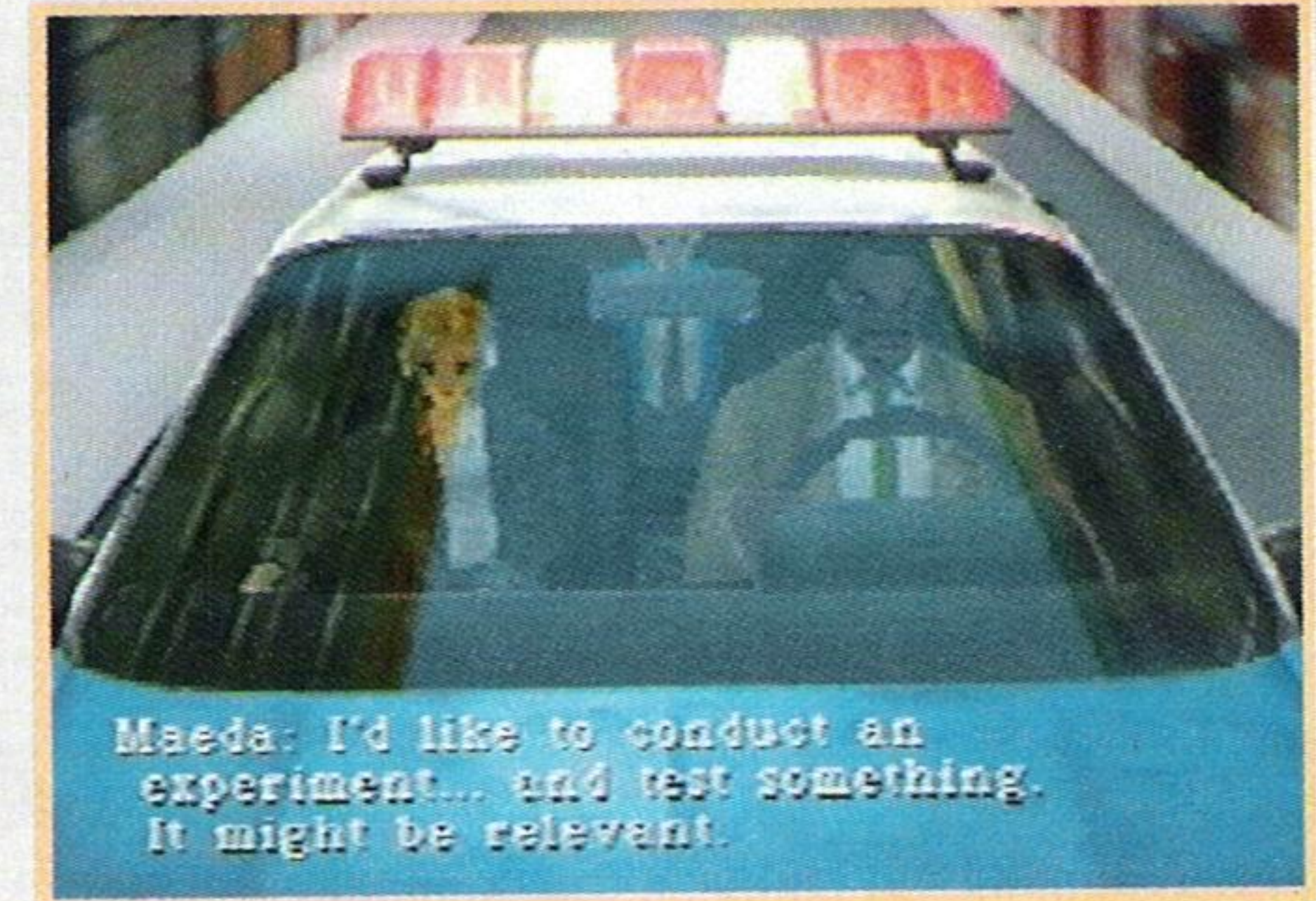
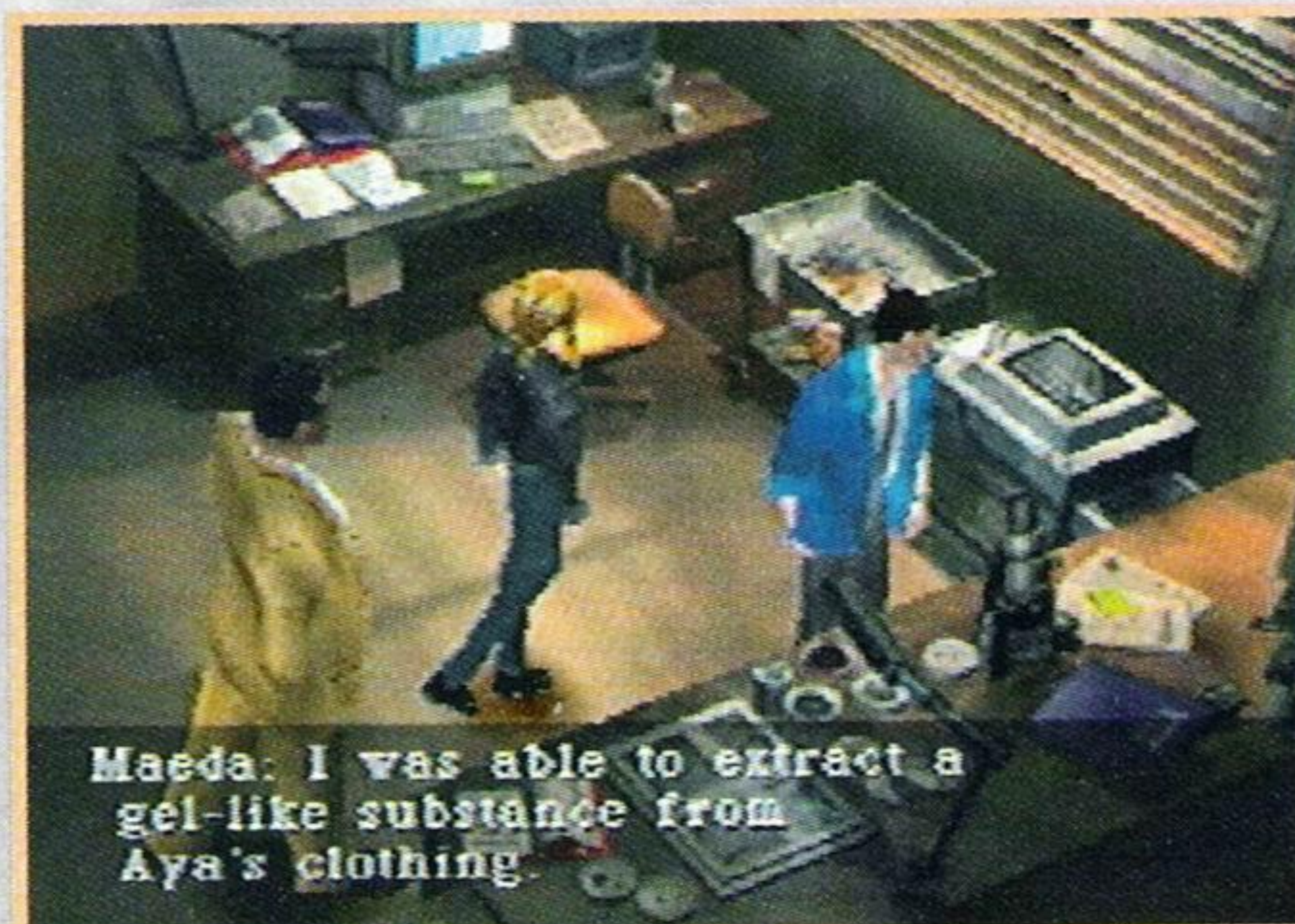
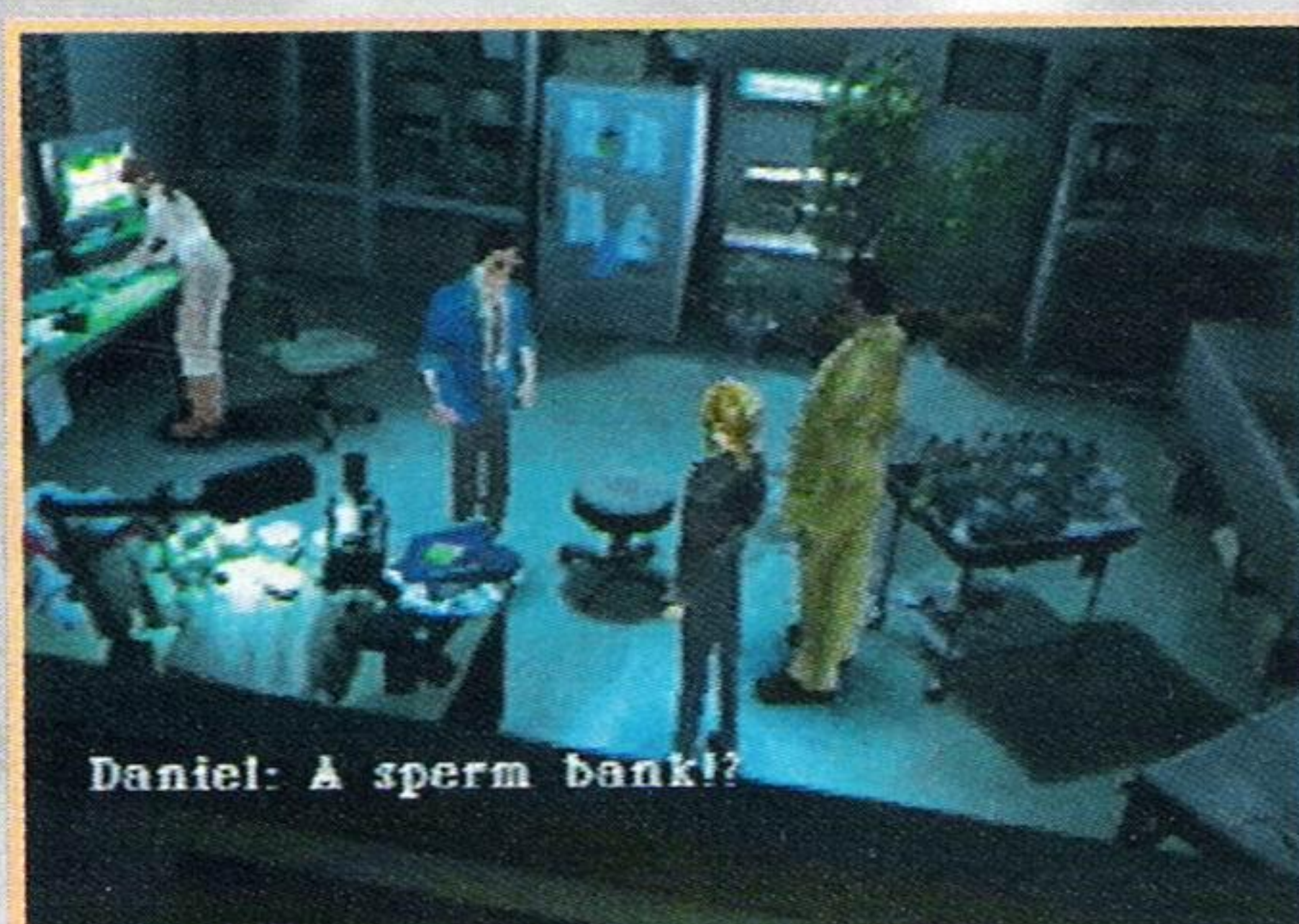
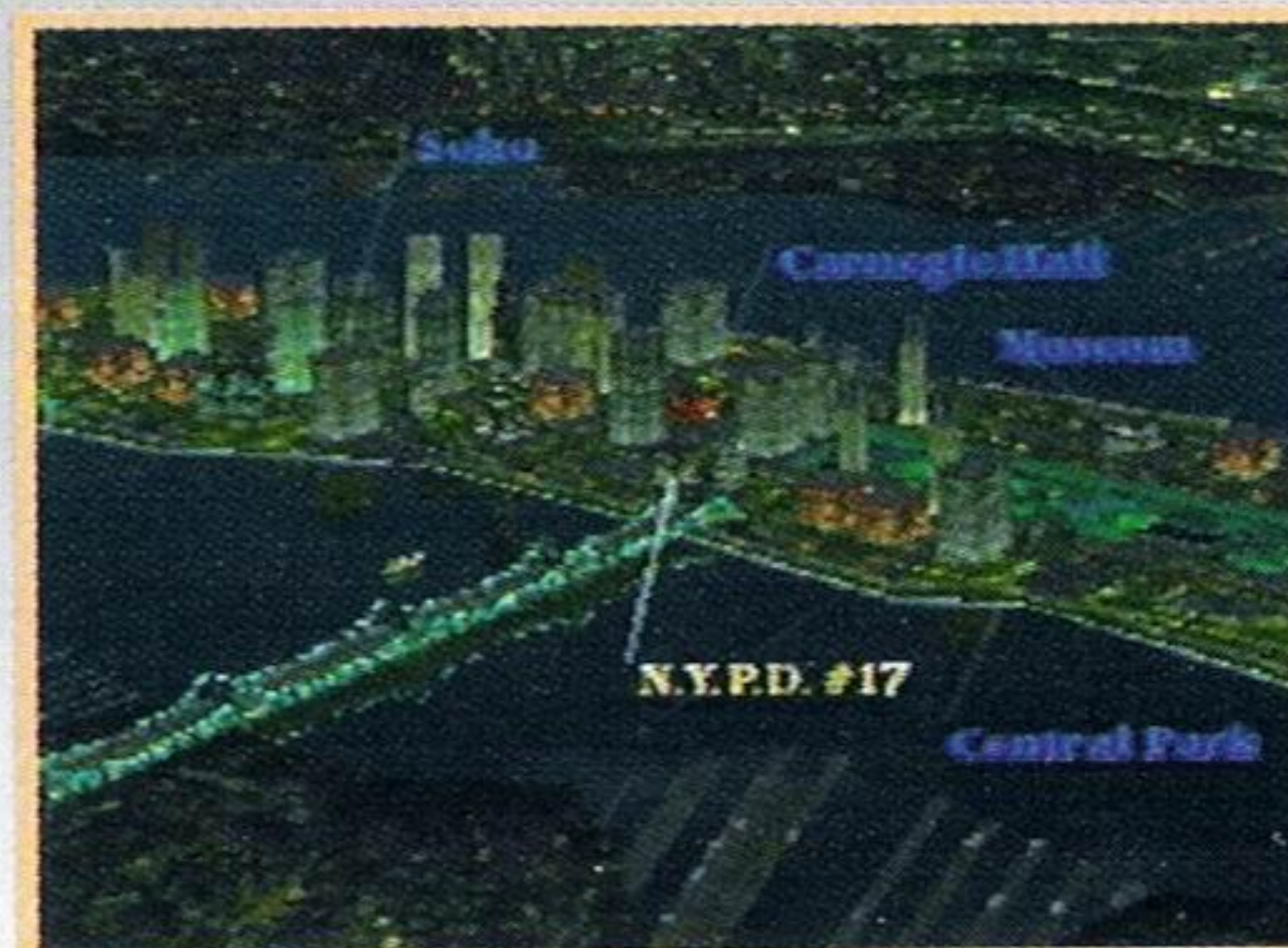
Granie w RPG czy jakkolwiek inną przygodówkę bez możliwości zrozumienia scenariusza, to tak jak picie napoju gazowanego bez bąbelków. A właśnie scenariusz jest najbardziej frapującym elementem PE.

Przekraczając momentami granice absurdu, ale wciągający. Co prawda rozmowy są czasem lekko naciągane, a wywody pseudobiologiczne raczej wątpliwej

jakości, to jednak paru zabawnych rzeczy można się dowiedzieć. Tym bardziej, że podczas zwiedzania Muzeum można wypróbować swoją znajomość biologii w serii kilku zagadek.

O animacjach już było. Nie wspominałem jednak o okraszającej je, oraz całą resztę, muzyce. Począwszy od sygnalizujących nadejście bitwy głośniejszych uderzeniach serca, po których następuje szybki bitewny motyw, a skończywszy na chóralnych śpiewach podczas sekwencji ostatniej walki z bossem. Sceny z opery i śpiew Melissy - śpiewaczki operowej, która staje się potem Mitochondryczną Ewą - są zdecydowanie bezkonkurencyjne. Takich partii wokalnych jeszcze w grach nie było.

Banan



**PlayStation 8**

**GRAFIKA 8**      Wydawca: Square  
 Producent: Square  
**DŹWIĘK 9**      Liczba Graczy: 1  
 Termin: Wrzesień '98  
**MIÓD 8**      Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock





**Z**a szybą zasiadał kolejny ochotnik (podstawiony aktor), który godził się, by na nim te próby przeprowadzać. Okazało się, że eksperymetatorzy zupełnie potracili umiar i wielokrotnie doszłoby do ciężkich poparzeń "ochotników za szybą", gdyby nie fakt, że całość była inscenizowana. Udowodniono tym samym, że cele naukowe stanowią ciekawą zastonę na oczy sumienia - vide: hitlerowcy.

Założenia gry WARGAMES: DEFCON1 opierają się na podobnym eksperymencie. Sama gra jest

# WarGames: Defcon 1

kontynuacją filmu "Gry Wojenne", w którym to młody hacker, włamawszy się do komputerów systemu obronnego USA zasymulował wykrucie wystrzelonych w kierunku Ameryki głowic nuklearnych i o mały włos nie doprowadził do

**Zupełnie niedawno pewien psycholog przeprowadził eksperyment: zaprosił do gabinetu ochotników i zaproponował pomoc w badaniu naukowym. Mieli oni zbadać reakcje człowieka na różne natężenia prądu elektrycznego...**



III Wojny Światowej. Dziś David Lightman (ów hacker) pracuje już od 20 lat dla rządu Stanów Zjednoczonych, gdzie został zwerbowany po swoim wyczynie i opracowuje zabezpieczenia mające niedopuszczyć do kolejnych wypadków tego rodzaju. Ty, jako ochotnik testujący zabezpieczenia Lightmana odkrywasz, że WOPR, jeden z superkomputerów wykonał nieprawidłową serię obliczeń ustalając, iż najlepszą metodą na zakończenie konfliktów zbrojnych ludzi jest wyeliminowanie ich. Stajesz więc na czele oddziałów kierowanych przez drugi superkomputer - NORAD i próbujesz zakończyć wywołany

przez WOPR konflikt. Tak oto gra (która staje się coraz bardziej realna i w końcu tracisz pewność czy to tylko symulacja!) opierać się będzie na wykonaniu szeregu misji na całym świecie: unieszkodliwieniu oddziałów WOPRU, przejściu konwoju broni, ewakuacji ludzi...

Jak całość wygląda od kuchni? W 30 misjach na nasze usługi staną 32 zupełnie różne pojazdy - od ciężarówek, przez czołgi okręty i samoloty, po walkery (jak w Gwiezdnym Wojnach). Akcja toczy się w górach, dżungli, na pustyni, w mieście, arktyce, na Pacyfiku... Trzeba tu dodać, że tła, tak jak pojazdy, zaprojektowano oraz wykonano w bardzo ciekawy i miły dla oka sposób, a wszystko jest trójwymiarowe. Gracz obserwuje pole walki z punktu widzenia trzeciej osoby (zza pojazdu), a położenie "kamery" jest całkowicie regulowalne w pionie. Steruje się jedną jednostką i przełącza na inne lub woła je w razie potrzeby - w dwie osoby, wiadomo, lepiej. Całość składa się na strzelaninę z domieszką strategii, a raczej elementów taktycznych.

1 player jako NORAD lub jako WOPR i 2 players (gdzie gracze współpracują ze sobą po dowolnej ze stron, bądź są przeciwko sobie) także na jednej konsoli! Ekran dzieli się wtedy po przekątnej i nie jest to wcale gorszy podział od horyzontalnego. Dla kogo jest ta gra? Dla tych, którym brakuje na konsolę "multiplayerówek", gdzie można by ze sobą współpracować, dla miłośników makiet (całość wygląda jak fajowska makietka) oraz dla wszystkich spragnionych uczciwej gry, która promuje pomysłowość, kooperację i twórcze podejście do zabawy.

Grabarz



**PlayStation 7**

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: MGM  
 Producent: Interactive Studios  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Lipiec 98  
 Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



# Shining Force III

Każda nowa pozycja wydawana na Saturna pojawia się po to, aby udowodnić, że system ten jest daleki od uznania go za martwy. I mimo, że sprzedaż konsoli praktycznie stanęła, nie da się ukryć, że jakość gier nie pozostawia zbyt wiele do życzenia

**S**HINING FORCE jest tytułem zapowiadającym na trzyczęściową sagę. Niestety, z każdym dniem maleją szanse na to, aby pozostałe dwa epizody SHINING FORCE III trafiły na nasz rynek. To właśnie w ten sposób zrealizowany zostanie plan nazwany sprytnie "synchronizacją", o której kiedyś pisaliśmy. Kolejne epizody mają po prostu ukazać całą grę/akcję z różnych perspektyw. A perspektywy te są różne, bo i różny punkt widzenia mają na sytuację bohaterowie. Kiedy bowiem Cesarstwo Destonii i republika Aspinii miały właśnie zawrzeć pokój, okazało się, jak zwykle zresztą, że na jego przeszkodzie stoi sekta złych mnichów Bulzome. Mnisi owi podszywają się pod jednego władcę, drugiego uprowadzają i na cały świat pada widmo krwawej wojny, a na programistów z Digital Software Planning - kilka worków z pieniędzmi za pomysł na grę. Gracz po raz kolejny wciela się w rolę przywódcy grupy najemnych wojowników, próbujących nie dopuścić do rozlewu krwi na skalę globalną. A raczej - nie dopuścić do zbyt dużego rozlewu krwi, bo tak czy inaczej bez paru konkretnych masakr, jak zwykle w takich przypadkach raczej się nie obejdzie.



SHINING FORCE to strategicznie rozgrywany RPG. Seria najbardziej przypomina FINAL FANTASY TACTICS, jednak ilość statystyk, modyfikatorów oraz czynników mających wpływ na rozwój sytuacji jest tutaj znacznie ograniczona. W grze aż roi się od przeróżnych standardowych stworów w rodzaju szkieletów, smoków, goblinów, chimer i innego mrocznego świata - specjalnie nie odbiegają one od typowych jednostek. Podobnie ma się sprawa z magią - jej rodzaje, typy i poszczególne efekty różnych zaklęć nie odbiegają od standardów - ataki "żywiotowe", uśpienia, leczenie i parę specjalnych. Drużyna gracza to zespół składający się z do 12 smiałków wywodzących się z różnych, czasami bardzo malowniczych ras (dwóch wilkołaków, jeden pół gigant, jeden pół człowiek - pół pancernik, a oprócz tego centaury, elfy, ludzie itd.) przy czym każda z postaci ma dodatkowo jakąś klasę (rycerz, mag, mnich, łucznik). W zależności od tej klasy różnie przedstawiają się umiejętności postaci - wiadomo, że mag jest największym na świecie lamerem jeżeli idzie o walkę wręcz, a rycerz tak naprawdę pod przyłbicą nosi wypchany sromą kaptur i nie umie sklecić zdania

	<b>MAGIC</b> Heal	<b>EQUIP</b> Wooden Rod
<b>GOLD</b> 500 G	<b>ITEMS</b>	
<b>NAME</b>	<b>CLASS</b>	<b>LV</b> <b>CONDITION</b>
Dantares	Knight	1 Normal
Masquin	Magician	1 Normal
Grace	Priest	1 Normal

liczącego powyżej dwóch słów. Biorąc pod uwagę turowy system prowadzenia bitew, okazuje się nagle, że osoby pragnące potłuc sobie mieczem mogą srodze się zawieść. W tej grze liczy się przede wszystkim dobre planowanie walki, kontrolowanie jej przebiegu i (momentami) niemal szachowe napięcie. Rozwój postaci z możliwością zmiany klasy po osiągnięciu 20 poziomu (na skutek przyznawanych za bitwy punktów doświadczenia) powoduje, że postaci stają się jeszcze mocniejsze i sprawniejsze. Rycerz staje się paladynem, mag - czarownikiem, wojownik - gladiatorem itd. Dzięki temu w połowie gry większość postaci zmienia swój wygląd (ponieważ zmianie klasy towarzyszy też mała korekta stroju).

Od strony estetycznej SFIII nie można zbyt wiele zarzucić. Grafika jest dosyć ładna, postacie wyraźne. Zawodzi nieco dźwięk (w tym podkładane głosy) i efekty czarów. Wszystko jest jednak stonowane i nie zakłóca bardzo przyjemnej rozgrywki. Szkoda, że gry takie jak SFIII i PANZER DRAGOON SAGA pokazują się w momencie kiedy konsola już pada. One mogłyby zdobyć jej nowych wielbicieli.

Banan

Saturn

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 8

Wydawca: Sega

Producent: DSP

Liczba Graczy: 1

Termin: Sierpień 98

Wykorzystuje: Memory Card.





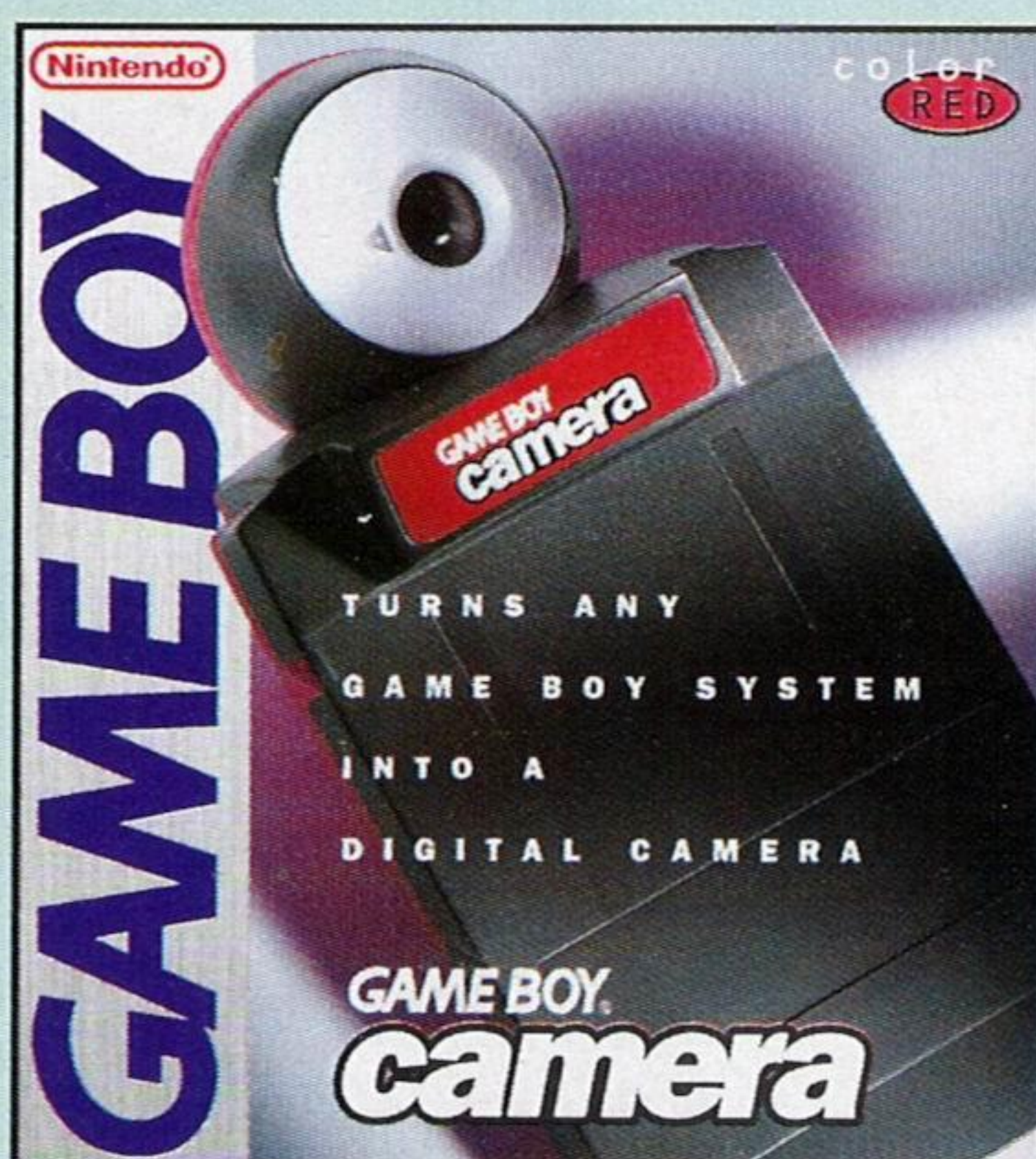
# GAME BOY®

Oto obiecana strona dla wszystkich posiadaczy tej nieśmiertelnej konsolki. Podczas wakacji miała miejsce premiera kamery i drukarki, którymi nie omieszkaliśmy się pobawić. Za miesiąc kolejna porcja nowości.

Wick

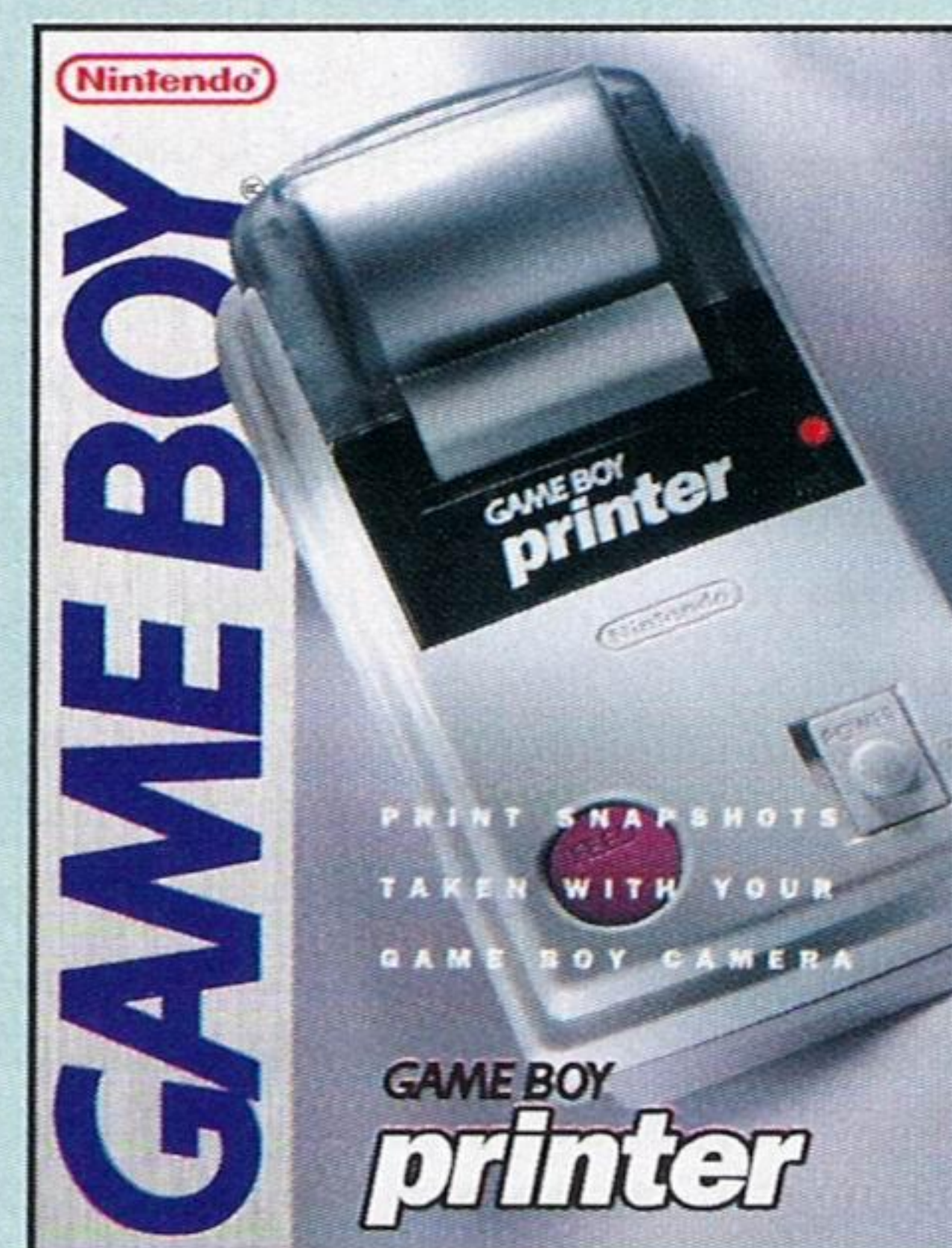
## GameBoy Camera & Printer

**S**tało się. 60 milionów posiadaczy GameBoya na całym świecie stanowi olbrzymią bazę, która oprócz gier pragnie się także pobawić. Aby zaspokoić te potrzeby wypuszczono na rynek dżugo zapowiadany zestaw zminiaturyzowanej kamery i drukarki podłączanych do GAMEBOYA. Obydwa urządzenia pracują niezależnie, tak więc nie ma potrzeby kupowania kompletu za jednym zamachem.



Kamerka jest niewiele większa od kartridża. Waży tyle co tabliczka czekolady i podobnie jak drukarka dostępna jest w różnych kolorach. Montuje się ją w banalny sposób - tam gdzie karty z grami. Wystarczy włączyć maszynę, aby twym oczom ukazało się prościutkie menu, po którym przewodnikiem jest nie kto inny jak sam Mario. Mnogość funkcji jakie zawiera w sobie ta maszynka, zapiera dech w piersiach. Po pierwsze, możesz robić zdjęcia (na ekranie pojawia się obraz jak na wyświetlaczu kamery), a następnie zapisać je do pamięci. Seria zdjęć może posłużyć do zrobienia prostej animacji o objętości maksimum 30 klatek, ponieważ w kamerze zainstalowano kartridż o takiej pojemności (zwykłych zdjęć da się zachować 32). Szczerze powiedziawszy w zupełności to wystarcza, gdyż nadmiar pracy twórczej można zawsze wydrukować. Kart nie służy tylko do zapisywania pstrykniętych fotek. Dzięki niemu da się je obrabiać, obrysowywać, kolorować, cieniować, a nawet wycinać i przenosić

pewne fragmenty jak w prostym programie graficznym. Bogata biblioteczka gotowych próbek umila zabawę jeszcze bardziej. Zwłaszcza zestaw wąsów zmieniający facjatę dziecka w groźnego gangstera. Inną atrakcją jest propozycja dla muzykujących. Do zestawu próbek graficznych dołączono również bibliotekę dźwięków, z której na stole mikerskim da się tworzyć własne kawałki muzyczne. Nie brzmi one może wyśmienicie, ale frajda jest niezmiernie. Muszę przyznać, że spędziłem sporo czasu nad własnymi kompozycjami DJ'a Wica. Naturalnie za heblami możesz stać i ty, jeśli uprzednio wkleisz swoje zdjęcie w twarz mistrza konsolety.



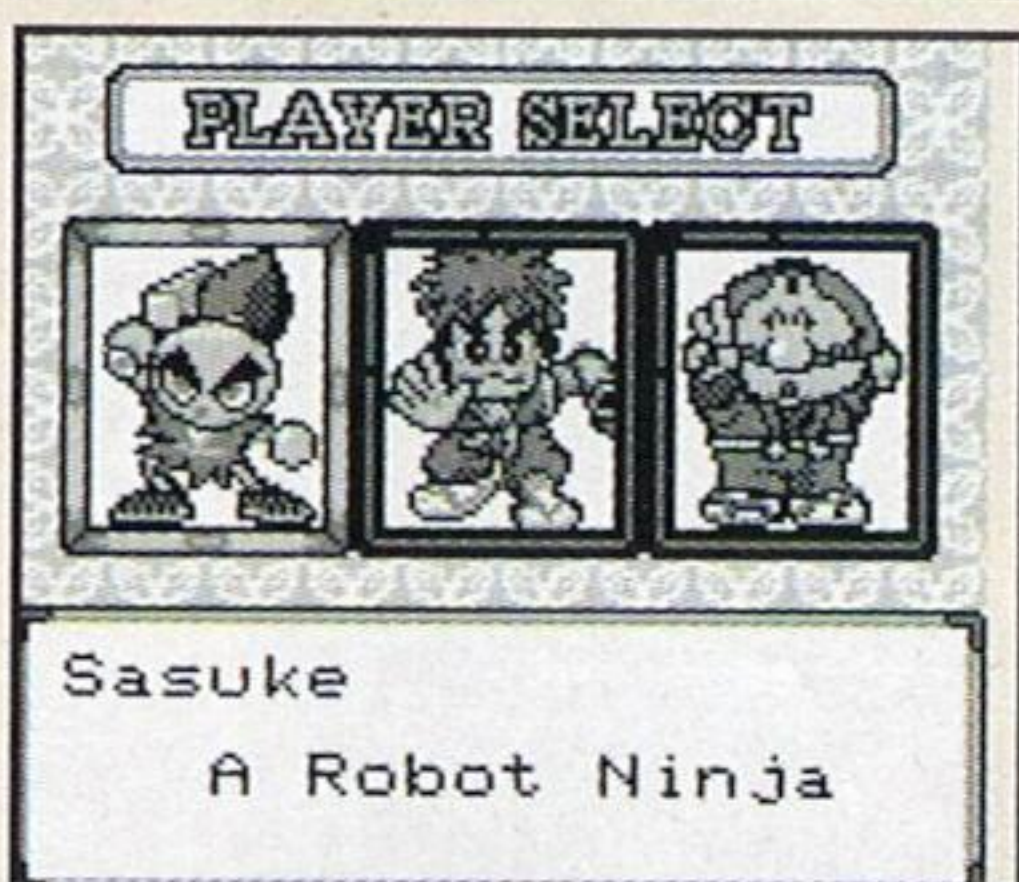
Dopełnieniem kamery jest drukarka, która jest nieco większa. Drukarkę podłącza się specjalnym kabelkiem tzw. game linkiem, tak, aby port dla kartridża był wolny. Jedynym wyposażeniem maszyny drukującej są baterie i rolka papieru montowana jak w faksie. Skojarzenie z faksem jest słuszne, ponieważ wydruk odbywa się metodą termiczną, stosowaną w faksach starego typu. Rolka wystarczy na wiele wydruków. Po wydruku należy odciąć interesującą nas część nożyczkami i wykorzystać wedle własnego uznania. Alternatywą jest papier samoklejący, który dobrze zagospodarowany pozostawi na wieki ślad w szkole i na podwórku.

Biorąc pod uwagę jakość obydwu urządzeń i funkcjonalność, zaliczyłbym je do doskonałych prezentów za stosunkowo niską cenę. Jestem pewien, że produkty się przyjmą i będą cieszyć się olbrzymim powodzeniem.

## Mystical Ninja

Producent: Konami  
Ocena: 6/10

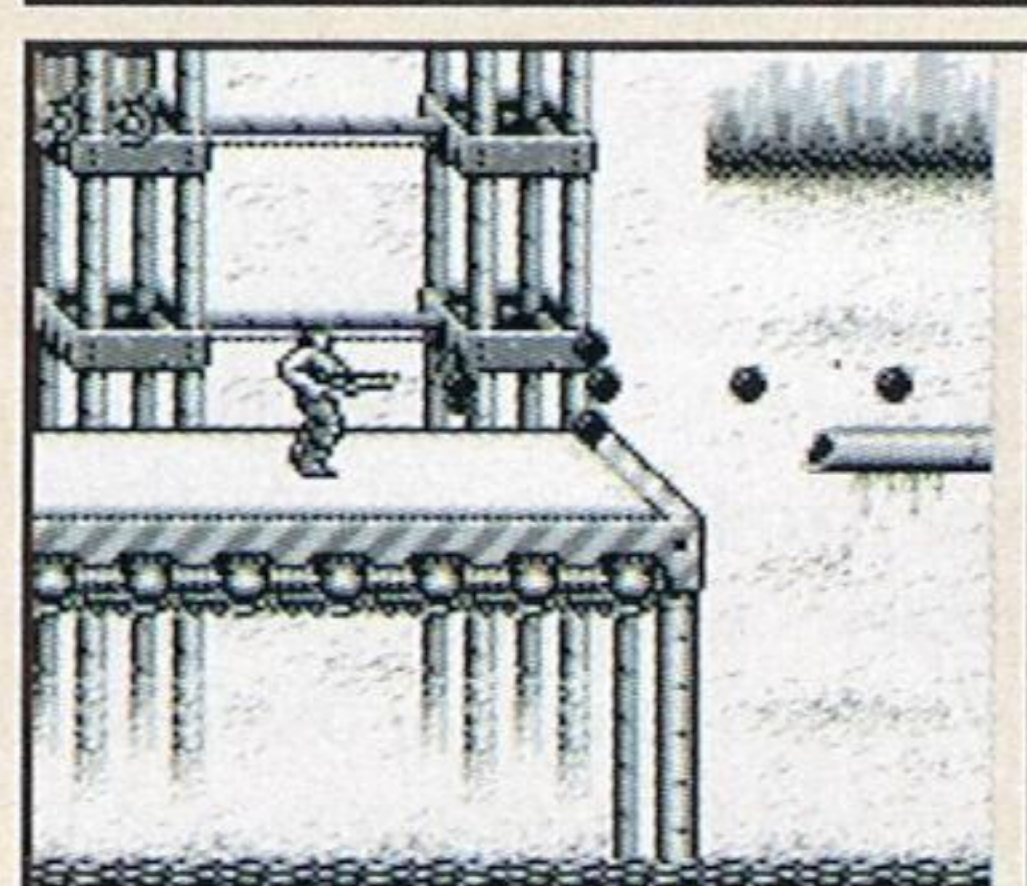
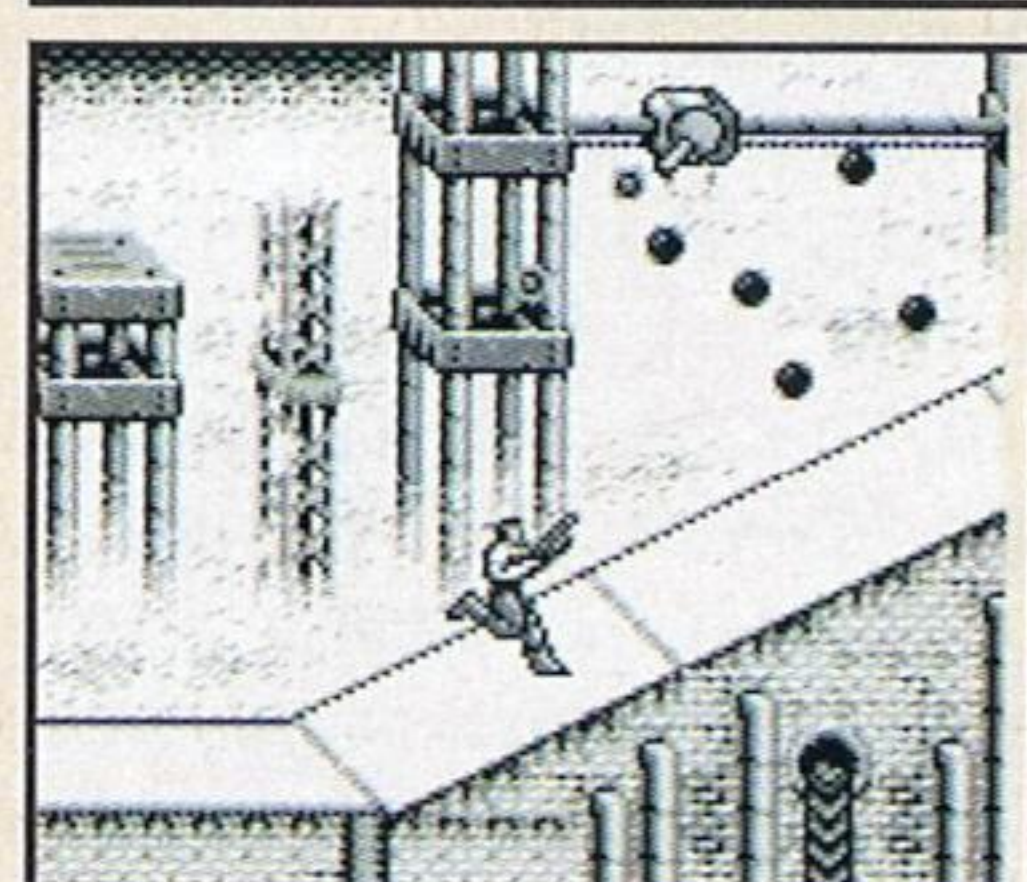
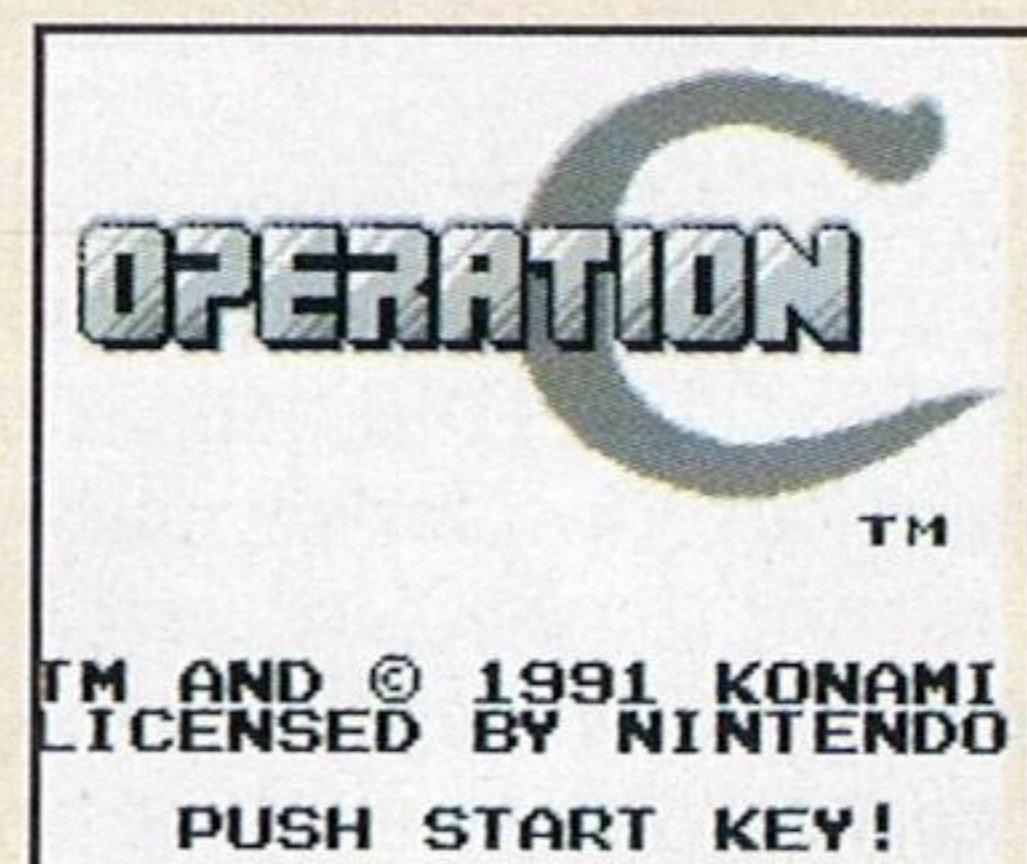
**K**ilka miesięcy temu ta gra ukazała się w wersji na N64, teraz zaś atakuje także i GameBoya. MYSTICAL NINJA to gra przygodowo-zręcznościowa, przypominająca swym designem pseudo-RPG. Gracz może wcielić się w jedną z trzech postaci, ale różnica między nimi polega jedynie na broni, którą się posługują. Rozgrywka podzielona jest na kolejne questy, zaś zadania są omawiane na początku każdego z nich. Zadaniem dzielnego Goemona może być na przykład porachowanie kości piratom nękającym okoliczną osadę. Grafika i dźwięk są w porządku, ale bez rewelacji. MYSTICAL NINJA to całkiem udany produkt, ale brakuje mu trochę własnej tożsamości. Może troszkę przesadzam, ale faktem jest, że do ZELDY jeszcze sporo brakuje - interakcja z otoczeniem zredukowana została do minimum, zaś całość polega na bieganiu/skakaniu i machaniu malutkim mieczykiem.



## Operation Contra

Producent: Konami  
Ocena: 8/10

**Z**e sporej kolekcji cartów, które stoją na mojej szafce jest jeden tytuł powracający jak bumerang do slotu GameBoya. To OPERATION CONTRA - jedna z najlepszych strzelanin jakie stworzyła ludzka ręka. Samotny komandos penetrujący bazę nieprzyjaciela jest znakomitym tematem na grę. Dodając do tego mnóstwo przeciwników, zmieniające się płaszczyzny (nie tylko w prawo, ale też do dołu lub do góry!) można spodziewać się ciekawego efektu. Ale dopiero w połączeniu z bonusami w postaci czadowych broni, świetnej grafiki i animacji wraz z ultrapłynnym scrollingiem i doskonałym designem poziomów, autorzy z Konami stworzyli tak miętą mieszankę, że po prostu nie można przestać jej kosztować. Jak niektórzy z was wiedzą, seria CONTRA swego czasu była bardzo popularna na konsolach NES i SNES i nic nie straciła ze swojej miętowości.





PRAWDZIWIY SKLEP DLA PRAWDZIWIYCH GRACZY

# ULTIMO®

Świat Elektronisznego/Rozrywki



NINTENDO<sup>64</sup>

**TEMAT:**

- Gry
- Akcesoria
- Konsole

**PROFESJONALIZM:**

- prowadzą Wicik i Joseph
- najwcześniej wszystkie nowości!
- sprowadzimy co zechcesz z każdego zakątka świata
- nie wciskamy kitu

**KONKURENCYJNOŚĆ:**

- konkurencyjne ceny
- częste promocje
- rabaty
- sprzedaż na raty

**WYGODA:**

- lokalizacja-centrum
- łatwy dojazd
- parking dla samochodów

**KLIMAT:**

- niepowatarzalny
- sprawdź to!



**Warszawa**  
 ul. Chłodna 35/37 pawilon 7  
 tel. (022) 624-78-16  
 Czynne: pon.-pt 10.00-19.00  
 sob. 10.00-15.00

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ!

WYLUZUJ SIĘ!  
ZMIENŃ  
PRYZYWCZAJENIA!

UWAGA!  
Każdy zakup we wrześniu powyżej 200 zł premiowany będzie ciekawą niespodzianką!





Oto obiecana lista ciosów do **MORTAL KOMBAT 4**, która pasuje zarówno do wersji Nintendo 64, jak i PlayStation. Po cheaty zajrzyjcie do działu **Tips & Tricks**. Wesolej rzeźni, ludzie.

**PIT FATALITY** - można wykonać je jedynie w lochu, w którym mieszka Goro, poznacie go po leżących na ziemi kamieniach.

Polega na nabiciu przeciwnika na kolce znajdujące się na suficie.

**FAN FATALITY** - chodzi nie o fanów, a o wentylator, który obraca się na ścianie w jednej z komnat. Można wrzucić przeciwnika między łopatki wirnika.

**BRÓŃ** - W każdej chwili odpowiednią kombinacją możesz wyciągnąć broń. Jeśli chcesz rzucić nią w przeciwnika, powtórz kombinację.

**PRZEDMIOTY** - Kombinacją przycisków Dół + RUN można podnosić przedmioty znajdujące się na ziemi. Gdy tak się stanie, postać rzuca nimi w nieprzyjaciela. Można też podnosić wytrąconą broń.

**GORO** - Aby zagrać jako Goro, najpierw uaktywnij Cheat Menu.

Dalej na ekranie wojowników wybierz opcję Hidden, a następnie przejdź kursorem na Shinnoka (3 razy w górę, 1 raz w lewo) i wciśnij BLOK+RUN.

**NOOB SAIBOT** - Aby zagrać jako Noob, najpierw uaktywnij Cheat Menu. Na ekranie wojowników wybierz opcję Hidden, a następnie przejdź kursorem na Reiko (2 razy w górę, 1 raz w lewo) i wciśnij BLOK+RUN.

**STROJE** - Każda z postaci ma 2, a niektóre mają nawet 3 różne stroje, które wybiera trzymając START i wciskając raz lub dwa razy dowolny przycisk na ekranie wyboru zawodników, w ten sposób obracając ikonkę.

## Goro

Fireball: Przód - Tył - HP  
Air Stomp: Przód - Przód - Tył - HK  
Two Hand Swipe: Przód - Przód - HP  
Lunge Kick: Tył - Tył - HK  
Ground Stomp: Tył - Przód - Dół - Dół - HK  
Super Uppercut: Dół - Dół - HP



## Shinnok

Broń: Tył - Przód - LP  
Fujin: Przód - Przód - Tył - HK  
Cage: Dół - Dół - HP  
Scorpion: Przód - Tył - LP  
Sonya: Przód - Przód - Dół - HP  
Rayden: Dół - Przód - Przód - HP  
Reptile: Tył - Tył - Przód - BL  
Jax: Przód - Dół - Przód - HK  
Jarek: Tył - Tył - Tył - LK  
Quan Chi: Przód - Tył - Przód - LK  
Kai: Przód - Przód - Przód - LK  
Reiko: Tył - Tył - Tył - BL  
Liu Kang: Tył - Tył - Przód - HK  
Sub-Zero: Dół - Tył - LP  
Tanya: Tył - Przód - Dół - BL  
Fatality 1: Dół - Tył - Przód - Dół + RUN (blisko)  
Fatality 2: (BL) Dół - Góra - Góra - Dół + BL (blisko)  
Fan Fatality: Dół - Dół - Przód + HK (blisko)  
Pit Fatality: Dół - Przód - Tył + HP (blisko)



## Scorpion

Broń: Przód - Przód - HK  
Spear: Tył - Tył - LP  
Teleport Punch: Dół - Tył - HP  
Air Throw: BL (w powietrzu)  
Breathe Fire: Dół - Przód - LP  
Fatality 1: Tył - Przód - Przód - Tył + BL (odl. podcięcia)  
Fatality 2: (BL) Tył - Przód - Dół - Góra - HP (blisko)  
Fan Fatality: Przód - Dół - Dół - LK (blisko)  
Pit Fatality: Tył - Przód - Przód - LK (blisko)  
Combo1: HP-HK-Dół+HK-Spear-HP-HP-HK-Dół+HP  
Combo2: HP-HK-Dół+HP-Spear-HP-HK-HK-Broń  
Combo3: HK-HK-Spear-HP-HK-Dół+HP-Run-HP-B.Fire



## Noob Saibot

Broń: Przód - Przód - HK  
Teleport: Dół - Góra  
Teleport Slam: Dół - Góra + BL  
Teleport Punch: Dół - Góra - HP lub LP  
Teleport Kick: Dół - Góra - HK lub LK  
Fireball: Dół - Przód - LP  
Air Throw: BL (w powietrzu)  
Fatality 1: ???  
Fatality 2: ???  
Fan Fatality: Dół - Tył - Tył + HK (blisko)  
Pit Fatality: Przód - Dół - Przód + HK (blisko)  
Combo1: HP-HK-Dół+HP-HK-Fireball



## Sonya

Broń: Przód - Przód - LK  
Ring Blast: Dół - Przód - LP  
Leg Grab: Dół + LP + BL  
Bicycle Kick: Tył - Tył - Dół - HK  
Wave Punch: Przód - Tył - HP  
Air Throw: BL (w powietrzu)  
Flip Kick: Tył - Dół - Przód - LK  
Fatality 1: (BL) Dół - Dół - Dół - Góra + RN (odl. podcięcia)  
Fatality 2: (BL) Góra - Dół - Dół - Góra - HK (odl. podcięcia)  
Fan Fatality: Dół - Tył - Tył - HK  
Pit Fatality: Przód - Dół - Przód - HP  
Combo1: HP-HP-HK-HK-LP-JumpKick-AirThrow



## Sub-Zero

Broń: Dół - Przód - HK  
Ice Blast: Dół - Przód - LP  
Slide: LP + BL + LK  
Ice Clone: Dół - Tył - LP  
Fatality 1: Przód - Tył - Przód - Dół - HP+BL+RUN (blisko)  
Fatality 2: Tył - Tył - Dół - Tył + HP (odl. podcięcia)  
Fan Fatality: Przód - Dół - Dół - LK (blisko)  
Pit Fatality: Dół - Przód - Przód + LK (blisko)  
Combo1: Ice Blast-HK-HK-Broń-Tył+LP-Slide-Przód+LP  
Combo2: HK-HK-Ice Blast-HK-HK-Broń  
Combo3: HP-HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-HP-JumpKick-Slide  
Combo4: Ice Blast-JumpKick-HP-HK-Dół+HP-Tył+HK



## Tanya

Broń: Przód - Przód - HK  
Fireball: Dół - Przód - HP  
Split Kick: Przód - Dół - Tył - LK  
Air Fireball: Dół - Tył - LP (w powietrzu)  
Corkscrew Kick: Przód - Przód - LK  
Fatality 1: (BL) Dół - Dół - Góra - Dół + HP + BL (blisko)  
Fatality 2: Dół - Przód - Dół - Przód + HK (blisko)  
Fan Fatality: Tył - Przód - Dół + HP  
Pit Fatality: Przód - Przód - Przód + LP  
Combo1: HP-HK-Dół+HP-Run-LP-CorkscrewKick-Dół+LP  
Combo2: HK-HK-CorkscrewKick-HP-Split Kick  
Combo3: Jump HP-HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-CorkscrewKick





**Liu Kang**

Broń: Tył - Prząd - HK  
 High Fireball: Prząd - Prząd - HP  
 Low Fireball: Prząd - Prząd - LP  
 Flying Kick: Prząd - Prząd - HK  
 Bicycle Kick: LK (trzymać 3 sekundy, puścić)  
 Fatality 1: Prząd - Prząd - Prząd - Dół+HK+LK+BL  
 Fatality 2: (BL) Prząd - Dół - Dół - Góra+HP (blisko)  
 Fan Fatality: Prząd - Prząd - Tył + LP (blisko)  
 Pit Fatality: Prząd - Prząd - Tył + HK (blisko)  
 Combo 1: HK-Prząd+LP-HP-FlyingKick  
 Combo 2: HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-BicycleKick-FlyingKick  
 Combo 3: HP-HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-HP-BicycleKick

**Johnny Cage**

Broń: Prząd - Dół - Prząd - LK  
 Shadow Kick: Tył - Prząd - LK  
 Split Punch: BL + LP  
 Shadow Uppercut: Tył - Dół - Tył - HP  
 High Fireball: Dół - Prząd - HP  
 High Fireball: Dół - Tył - LP  
 Fatality 1: Prząd - Tył - Dół - Dół + HK (blisko)  
 Fatality 2: Dół - Dół - Prząd - Dół - BL (blisko)  
 Fan Fatality: Dół - Prząd - Prząd - HK (blisko)  
 Pit Fatality: Tył - Prząd - Prząd - LK (blisko)  
 Combo 1: HP-HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-HP-JumpKick-ShdKick  
 Combo 2: HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-HopKick-ShdKick

**Quan Chi**

Broń: Dół - Tył - HK  
 Flying Skull: Prząd - Prząd - LP  
 Weapon Steal: Prząd - Tył - HP  
 Tele-Stomp: Prząd - Dół - LK  
 Slide Kick: Prząd - Prząd - HK  
 Fatality 1: LK (5 sekund) Dół - Prząd - Dół - Prząd (blisko)  
 Fatality 2: (BL) Góra - Góra - Dół - Dół + LP (odl. podcięcia)  
 Fan Fatality: Prząd - Prząd - Dół + HP (blisko)  
 Pit Fatality: Prząd - Prząd - Tył + LK (blisko)  
 Combo 1: HP-HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-HP-TeleStomp  
 Combo 2: HP-HP-HK-HK-Broń-JumpPunch  
 Combo 3: HP-HP-HK-WeaponSteal-Broń

**Fujin**

Broń: Tył - Tył - LP  
 Tornado Lift: Prząd - Dół - Prząd - HP  
 Slam: Tornado Lift, a potem Tył - Prząd - Dół - HP  
 Whirlwind Spin: Prząd - Dół - LP - LP - LP - LP  
 Dive Kick: Dół + LK (w powietrzu)  
 Rising Knee: Dół - Prząd - HK  
 Fatality 1: (wcisnąć 5 razy) RUN + BLK (odl. podcięcia)  
 Fatality 2: (BL) Dół - Prząd - Prząd - Góra + BL (jw)  
 Fan Fatality: Dół - Dół - Dół + HK (blisko)  
 Pit Fatality: Tył - Prząd - Tył + HP  
 Combo 1: HP-HK-Dół+HP-TornadoLift-HP-RisingKnee  
 Combo 2: JumpKick-TornadoLift-TornadoLift-HP-RisingKnee

**Rayden**

Broń: Prząd - Tył - HP  
 Torpedo Dive: Prząd - Prząd - LK  
 Lighting Bolt: Dół - Tył - LP  
 Teleport: Dół - Góra  
 Fatality 1: (BL) Prząd - Tył - Góra - Góra + HK (blisko)  
 Fatality 2: (BL) Dół - Góra - Góra - Góra + HP (blisko)  
 Fan Fatality: Dół - Prząd - Tył + HP (blisko)  
 Pit Fatality: Prząd - Prząd - Dół + LP (blisko)  
 Combo 1: HP-HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-HP-Teleport  
 -LP-JumpPunch-HK-TorpedoDive  
 Combo 2: HP-HP-HK-HK-BROŃ-JumpPunch-TorpedoDive  
 Combo 3: HP-HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-HP-TorpedoDive

**Jarek**

Broń: Prząd - Prząd - HP  
 Cannonball Roll: Tył - Prząd - LK  
 Vertical Roll: Prząd - Dół - Prząd - HP  
 Ground Shaker: Tył - Dół - Tył - HK  
 Tri-Blade: Dół - Tył - LP  
 Fatality 1: Prząd - Tył - Prząd - Prząd + LK (blisko)  
 Fatality 2: (BL) Góra - Góra - Prząd - Prząd + BL  
 Fan Fatality: Prząd - Dół - Prząd - HK  
 Pit Fatality: Tył - Prząd - Prząd - LP  
 Combo 1: HP-HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-HP-CannonballRoll  
 -LP-JumpKick-GroundShaker  
 Combo 2: Broń-LP-RUN-HP-RUN-HP-RUN-LP

**Reiko**

Broń: Dół - Tył - HP  
 Teleport: Dół - Góra  
 Teleport Slam: Dół - Góra + BL  
 Teleport Kick: Dół - Góra + HK lub LK  
 Teleport Punch: Dół - Góra + HP lub LP  
 Shurikens: Dół - Prząd - LP  
 Circular Teleport: Tył - Prząd - LK  
 Fatality 1: Prząd - Dół - Prząd+LP+BL+HK+LK (blisko)  
 Fatality 2: Tył - Tył - Dół - Dół + HK (odl. podcięcia)  
 Fan Fatality: Dół - Dół - Tył + LP  
 Pit Fatality: Prząd - Prząd - Dół + LK  
 Combo 1: HP-HK-Dół+HP-HP-FlipKick-HP-HP-Shurikens

**Jax**

Broń: Dół - Prząd - HP  
 Ground Wave: Prząd - Prząd - Dół - LK  
 Dash Punch: Dół - Tył - LP  
 BackBreaker: BL (w powietrzu)  
 Fist Fireball: Dół - Prząd - LP  
 Multi-Slam: LP(blisko) - (RN+BL+HK) - (HP+LP+LK)  
 - (HP+BL+LK) - (HP+LP+HK+LK)  
 Fatality 1: (5 sek.) LK - Prząd - Prząd - Dół - Prząd (blisko)  
 Fatality 2: Tył - Prząd - Prząd - Dół + BL (blisko)  
 Fan Fatality: Prząd - Prząd - Tył + LK (blisko)  
 Pit Fatality: Prząd - Prząd - tył - HP  
 Combo 1: HP-HP-HK-Dół+HP-RUN-HP-HP-JumpKick

**Reptile**

Broń: Tył - Tył - LK  
 Super Krawl: Tył - Prząd - LK  
 Acid Spit: Dół - Prząd - HP  
 Invisibility: BL+HK  
 Dashing Punch: Tył - Prząd - LP  
 Fatality 1: (HP+LP+HK+LK) - Góra (blisko)  
 Fatality 2: Góra - Dół - Dół - Dół - HP (odl. podcięcia)  
 Fan Fatality: Dół - Prząd - Prząd - LP  
 Pit Fatality: Dół - Prząd - Prząd - HK  
 Combo 1: HP-HP-HK-Dół+HK-SuperKrawl-LP-DashPunch  
 Combo 2: HP-HK-Dół+HP-RUN-Dół+HK-Super Krawl  
 -DashPunch

**Kai**

Broń: Dół - Tył - LP  
 Handstand: BL + LK  
 Handstand Spin: Handstand i LP  
 Handstand Kicks: Handstand i HK lub LK  
 Air Fist: Dół - Prząd - HP  
 Falling Fireball: Tył - Tył - HP  
 Rising Fireball: Prząd - Prząd - LP  
 Super Roundhouse: Dół - Prząd - LK  
 Fatality 1: (BL) Góra - Prząd - Góra - Tył + HK (blisko)  
 Fatality 2: (BL) Góra - Góra - Góra - Dół - BL (odl. podcięcia)  
 Fan Fatality: Prząd - Prząd - Dół + BLK  
 Pit Fatality: Tył - Prząd - Dół + HK





# NORBI

**Kobiety są gorące, konsola łagodzi obyczaje, a Norbi zdaje sobie sprawę i z jednego, i z drugiego. A więc padł ofiarą naszego wywiadu, wraz ze swoim menedżerem - Adamem.**

**N+:** No proszę, a jednak są ludzie, którzy oprócz zajmowania się "poważnymi" rzeczami korzystają również z tej "odmłodzonej" rozrywki jaką jest granie na konsoli. Kiedy pierwsze objawy zauważyłeś u siebie?

**N:** PlayStation kupiłem zaraz na początku swojej kariery, tuż przed premierą "Kobiet gorących"... Marzec 97.

**N+:** Od początku obnosisz się z tym, że lubisz grać?

**N:** Tak. Od pierwszych wywiadów wszystkim mówiłem o tym, że gram na konsoli. Zresztą na standardowe pytania dziennikarzy - "Jakie sporty uprawiasz" zawsze odpowiadałem. No jak to jakie - FIFA SOCCER czy coś w tym stylu. PlayStation. No oprócz tego, że jakieś trzy razy w tygodniu skaczę sobie po scenie.

**N+:** Naturalnie dziennikarze natychmiast podejmowali temat i rozwijali go w małą pogawędkę o konsolach i ich zaletach...

**N:** No niezupełnie. W zasadzie nikt się na tym nie zna. Wygląda na to, że w Polsce bardzo niewiele osób zajmuje się grami. Oprócz tych, którzy mają coś w domu. Ale nie dziwię się temu - gry są przecież takie drogie. Nawet nie sama konsola, ale gry...

**N+:** Alternatywą są w tej sytuacji salony gier. Chodzisz do nich?

**N:** Jako mały chłopak uwielbiałem chodzić do salonów. Ciężko oszczędzone grosze wydawałem grając w DONKEY KONGA i inne mutacje, przesiadując w nich całymi godzinami. Wiadomo - na wakacjach cała rodzina szła na plażę, a biedny Norbi śmigał do salonu... Teraz przeczuciłem się na konsolę - do salonów nie chodzę bo to już to samo.

**N+:** Jak dużo czasu poświęcasz na granie?

**N:** Niezbyt dużo. Konsoli nie zabieram ze sobą na trasy, a spędzam w nich sporo czasu. Ale za to jak wracam to od razu atakuję konsolę. Ostatnio miałem fajną jazdę. Dwa dni z RESIDENT EVIL 2. Aż moja Julia na mnie krzyczała, że zamiast zajmować się kobietą... pierwszy epizod Leonem.

**N+:** Co sądzisz o stronie muzycznej gier? W sumie masz możliwość profesjonalnego ocenienia tej sprawy.

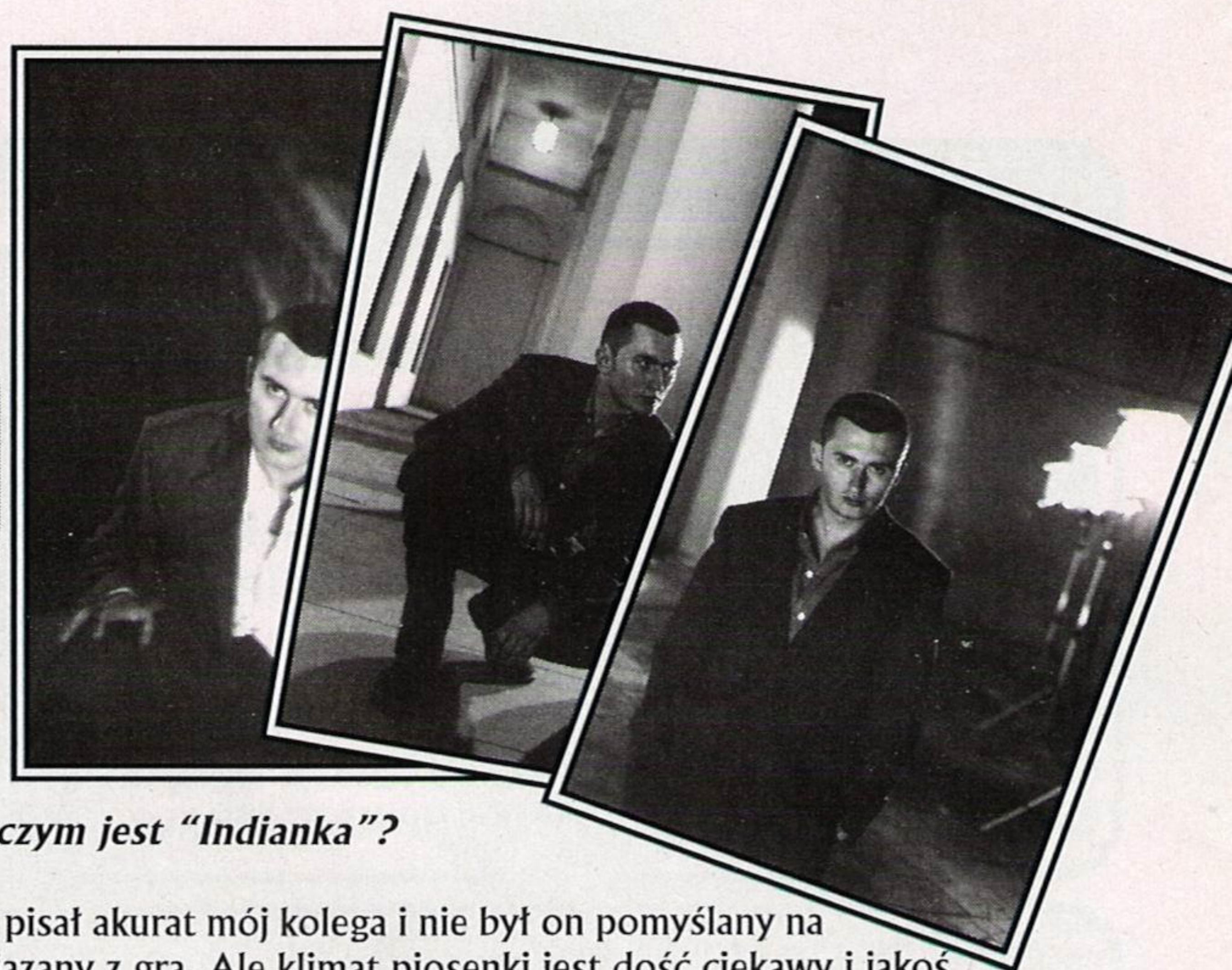
**N:** Jest dobrze. Co prawda trudno powiedzieć, żeby podkłady w większości gier były czymś wyjątkowym - są to przecież same syntezatory, ale są z pewnością solidną robotą. Np. w RE2 jest to zrobione świetnie. Prawie cała gra jest bez muzyki, a w czasie spotkań z różnymi bossami wchodzi motyw.

**N+:** Skoro mówisz wszystkim naokoło, że lubisz grać, to czy zdarzyło się, żeby jakiś polski producent zgłosił się do ciebie z prośbą nagrania ścieżki dźwiękowej do gry?

**N:** Nie. W ogóle nie słyszałem, żeby ktoś robił gry na Playę w Polsce.

**N+:** To inna sprawa.

**N:** Za to poszedłem w odwrotnym kierunku. Sam wykorzystałem muzykę z gry do swojego utworu. Do piosenki "Indianka" z najnowszego albumu (premiery siódmego września) wsamplowałem kawałek z TOMB RAIDER. Ten motyw z obojami. Dograna jest perkusja i cała reszta.



**N+:** O czym jest "Indianka"?

**N:** Tekst pisał akurat mój kolega i nie był on pomyślany na tekst związany z grą. Ale klimat piosenki jest dość ciekawy i jakoś komponuje się z tym motywem i całym TOMB RAIDEREM.

**N+:** No to jesteś pierwszym artystą, który oprócz nawijania o grach zrobił coś wykorzystując swoją pasję.

**N:** Co więcej, mamy zamiar nakręcić do tej piosenki teledysk z wykorzystaniem TOMB RAIDERA. Jeszcze nie mamy w pełni gotowego pomysłu, ale projekt już jest. Byłby to pierwszy teledysk popularyzujący gry u nas w kraju (celowo pomijam niemiecki Die Arzte). Nie chcemy wykorzystywać takich efektów jak u nich w teledysku, ale raczej żywcem wziąć coś z gry. Zresztą niedługo (około listopada) przekonacie się sami. Wiecie - Lara jest niezła.

**N+:** A skoro o niej mowa, to jaką polską aktorkę widziałbyś w roli Lary?

**N:** Lindę. Bogusława Lindę. Nie wiem, chyba nie ma takiej... takiej...

**N+:** W zasadzie Kasia Figura mogłaby sprostać niektórym wymogom...

**N:** Trochę za duża...e.

**AG:** Może Renata Dancwicz?

**N:** Dobry strzał. Ale Lara jest chyba trochę bardziej zbita. Obawiam się, że takiej aktorki po prostu nie mamy.

**N+:** Obawiam się, że twoje obawy są słuszne.

**N:** No tak, tyle mówimy o TR i Larze Croft, a tak naprawdę ze skruczą przyznam, że jedyńki nie udało mi się skończyć, a dwójki nawet nie zacząłem.

**N+:** To dosyć obciążające zeznanie. Ale mówi się trudno.

**N:** Nadrabiam za to TEKKENEM 3.

**N+:** Jaką postacią grasz?

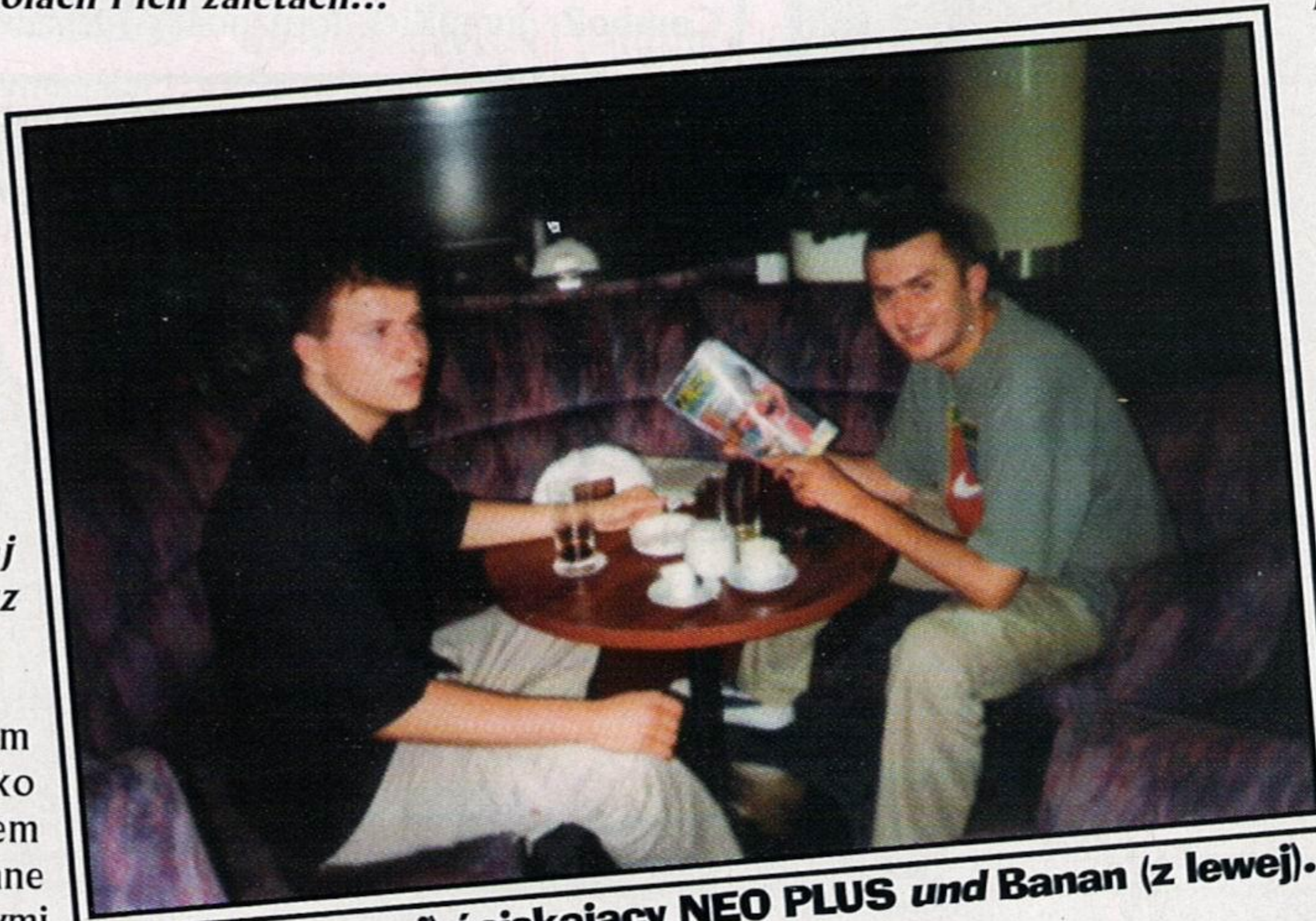
**N:** Trudno powiedzieć. Prawie wszystkimi.

**AG:** Gun Jackiem, hehehe...

**N:** No tak. Oprócz tego lubię jedną z pańnek. Ninę. Chcę jednak jedną rzecz podkreślić. Ja nie jestem zawodowcem jeżeli chodzi o konsole. Nie wymiatam jak niektórzy z moich kolegów z Olsztyna, którzy siedzą po osiem godzin. Dla mnie jest to zabawa, a nie bicie rekordów. Nie skończyłem CRASHA 1, trochę tylko pograłem w dwójkę... Po prostu lubię się bawić, skaczę z gry na grę. Np. PANDEMONIUM - trzy poziomy i zostawiłem. Rzeczywiście lubię FIFA SOCCER 98.

**N+:** Przed chwilą miałeś okazję zrobić małą reklamę paru grom. Może czas na coś zgoła odmiennego. Jakie gry uważasz za największe porażki ostatnich miesięcy?

**N:** WARCRAFT 2. Strasznie mi przykro. Przy konwersji z PeCeta straciła prawie wszystko. Ta grafika. Lubię tę grę, ale panowie - wszystkiego najlepszego przy takim adoptowaniu tytułów. Tak przy okazji to konsola jest chyba mniej strategiczna, a bardziej młóckarska. Chociaż np. porządnej gry DOOMnej jeszcze nie widziałem, a lubię też rzeczy tego rodzaju. Chociaż DOOM mi nie podszedł, za to DUKE NUKEM 3D - bardzo.



**NORBI (z prawej) ściskający NEO PLUS und Banan (z lewej).**



**N+:** Czy w środowisku muzycznym, przynajmniej tych osób które znasz, są jacyś ludzie, którzy w ogóle odróżniają konsolę od konsolety?

**N:** No niezbyt. W zasadzie nie znam absolutnie nikogo. Żaden z polskich artystów. Chyba, że jakiś PeCecik w domu...

**N+:** A zagraniczni wykonawcy?

**N:** Nie wiem z nimi zbyt częstego kontaktu. Jedynie w ostatnim roku w Spodku czy Arenie podczas większych koncertów. Byli tam między innymi C BLOCK, BELLINI, ten rodzaj muzyki. Czarny niby-rap...

**N+:** Hehe, gangsta niemiecki?

**N:** Tak (uśmiecha się). Był też RNG z Holandii. Ostatnio bardzo u nas popularny. W zasadzie to nie rozmawiałem z nimi na temat konsol. Ich interesują polskie kobiety.

**AG:** Z tego co pamiętam, to H-BLOCKX na czymś tam grali, kiedyś podczas tournée po Polsce. Mieli wielki autobus z apartamentami w środku i zawsze po koncercie wychodzili, mówili "Cześć, cześć", kąpali się i siadali do gry. Nie mogę sobie tylko przypomnieć na czym.

**N+:** Jak na twoje konsolowe podboje reaguje Julia?

**N:** Mówi, żebym dokupił drugiego pada, to mi nakopie w TEKKENIE. A póki co pogrywa w CROCA. Kupiłem jej specjalnie, bo jest prosty.

**N+:** A CRASH?

**N:** Też lubi. Jednak widzę, że dziewczynki są mniej manualnie... chłopcy są większymi zбочeńcami jeżeli chodzi o konsole. Przynajmniej tak to widzę. Podobnie jak ja grała w różne rzeczy po łebkach, ale do czasu. W TOMB RAIDERA np. grała do momentu kiedy nie umiała czegoś przejść. A później - wkurzała się, rzucała padem i ogólnie mówiła, że jest to zbyt trudne.

**N+:** A co ty uważasz za zbyt trudne?

**N:** Od dłuższego czasu gram w RE2. Jest świetny, ale męczę się z nim.

**N+:** Cóż, miło rozmawia się o różnych przyjemnych sprawach, ale czas na takie, które mogłyby trafić na łamy kolorowych miesięczników w małym okienku "Garść plotek i kilka fotek". Jak zapatrujesz się na sprawę piractwa?

**N:** Przede wszystkim to ceny nie są dostosowane do warunków płacowych. Jeżeli przy zarobkach w Polsce gra kosztuje 250 złotych, to naprawdę dystrybutorzy nie powinni się dziwić, że gracze którzy za ostatnie grosze kupują konsolę idą potem na giełdę, żeby mieć w co grać. Tak samo jest z rynkiem fonograficznym. Płyta polska kosztuje 46 złotych, a zachodnia 50. Bez urazy, ale nie sądzę, żeby dajmy na to Michael Jackson miał porównywalne warunki nagraniowe do tych jak np. Norbi czy T. LOVE. A nie wątpię, że ludzie wolą pójść kupić płytę za 15 złotych w niezbyt legalnym miejscu niż za 45 w sklepie.

**N+:** Czy uważasz, że dałoby się obniżyć ceny płyt bez powodowania strat firm, które je dystrybuują?

**N:** Nie mam pojęcia. Sądzę, że tak. Wracając jeszcze do zarobków. Ja zarabiam głównie na koncertach i nie narzekam na sytuację finansową. Ale niekoniecznie podoba mi się to, że mam płacić za nowe gry po 250 złotych. A co mogą powiedzieć dzieciaki z kieszonkowym 20 miesięcznie?

**N+:** Mogą powiedzieć: "ehh"...

**N:** Raczej.

**N+:** Cóż, Norbi, czy na sam koniec, dla rozjaśnienia atmosfery chciałbyś dodać coś przyjemnego i kojącego? Jakąś małą deklarację czy coś takiego?

**N:** Chciałbym wyjaśnić pewną sprawę, która dla wielu nie jest zbyt jasna - ja nie gram muzyki rap jak uważa wiele osób niezupełnie znających się na muzyce. Po prostu zwykły i przyjemny dance.

**N+:** Dobrze wiedzieć. Dziękujemy ci za rozmowę i do zobaczenia.

**N:** Cześć i pozdrowienia dla czytelników NEO PLUS!

CZYTELNIKOM  
NEO PLUS  
Z POZDROBIENIAMI:  
"NAJBARNIEC  
KONSOLOWY"  
NORBI  
XXX

# HARDstuff

Oto dział, w którym będziemy przedstawiać akcesoria przydatne w gierowaniu. Na pierwszy ogień idą wprowadzone właśnie na rynek akcesoria firmy Competition Pro.

JOS

## Pad PS 6



Co można napisać o nowym padzie do Playa, skoro jego kształt to wierna kopia sonowskiego oryginału. W rękę trzyma się dobrze, choć plastik, z którego został wykonany, jest trochę toporny. Zawiera wszystkie niezbędne przyciski. Za krótki wydaje się być kabel, ale w dobrych sklepach dostaniecie tanie przedłużki, które pozwolą zachować wzrok. Zaletą pada jest jego cena,

która w chwili obecnej czyni go jednym z najtańszych.

## Pad PS 8



Ten różni się od poprzedniego dwoma dodatkowymi przyciskami w dosyć niestandardowym miejscu, a mianowicie pod spodem pada - w miejscu gdzie spoczywają dwa, zwykle wolne palce. Jeden z tych przycisków odpowiada za auto fire oraz turbo fire, czyli sterowanie tempem ognia lub dowolną funkcją znajdującą się pod dowolnym spośród ośmiu przycisków

akcji. Drugi przycisk odpowiada za zwalnianie tempa akcji. Może on pracować w trzech stopniach natężenia, o czym informują kolorowe diody.

## Pad PS 18



Posiada dokładnie te same funkcje co PS 8, z tą różnicą, że są one obsługiwane bez trochę niewygodnych dodatkowych przycisków. Przesuwane potencjometry umożliwiają szybki auto fire lub turbo/slow mode bez ciągłego trzymania przycisków. Za grosze pozwala odpocząć palcom, ale odciski na kciuku lewej dłoni nie zjedzą nigdy.

## Karta Pamięci 1 MB - 15 bloków



Dobra karta pamięci to tania karta pamięci. Bo jak powiedział astronauta Lew Andropow w "Armageddon", amerykańskie czy rosyjskie i tak wszystkie komponenty pochodzą z Tajwanu. Karta Competition, podobnie jak pad, wydaje się być najtańsza na rynku. Najlepsze są oczywiście karty Sony, ale są one często podrabiane.

## Karta Pamięci 8 MB - 120 bloków



Czasem posiadając kilka gier okazuje się, że jedna zwykła karta nie wystarcza, trzeba dokupywać następne, a można również kupić jedną dużą. Interesująco cenowo wypada tutaj 120-blokowa karta Competition, która kosztując trochę mniej niż dwie małe karty, zapewnia osiem razy tyle miejsca do zapisu.

## Laser Gun PS-108



Najpierw wysypały się guny po ukazaniu się pierwszych gier posiadających funkcję strzelania do ekranu. Później pojawiła się gra TIME CRISIS, która działała tylko z własnym pistoletem sprzedawanym w komplecie. Następną grą NAMCO będzie POINT BLANK i też będzie potrzebować tego pistoletu. Laser Gun załatwia sprawę, bo działa zarówno z gierkami innych firm jak i z produkcjami NAMCO. Jak wiemy, w tych grach istnieje możliwość chowania się przed przeciwnikiem za różnymi elementami scenografii i wychylania przy użyciu przycisku lub w wersji automatowej, specjalnego pedału. Laser Gun posiada również taki pedał, z którego jak ktoś lubi, może opcjonalnie skorzystać. Pozostaje dodać, że pistolet COMPETITION jest dobrze wykonany, nie za ciężki i dobrze leży w dłoni.





# GAWĘDY PO FAI

**Na Polsacie leci serial "Przyjaciele". Dla starszej młodzieży (czyli powyżej 25-tki), obrośły legendą w Stanach, gdzie od początku istnienia plasuje się w ścisłej czołówce najpopularniejszych seriali komediowych, gdzie do śmiesznych sytuacji mamy domontowany rechoł publiczności. Ponieważ serial mi się podoba, zajrzałem na sieci na stronę WWW poświęconą m.in. opisowi wszystkich odcinków.**

**I** kiedy tak sobie czytam, co się będzie działo w Polsacie za pół roku, nagle w moje oczy wpada zabawny fragment dialogu. Otóż Phoebe, jedna z bohaterek serialu, zgodziła się zostać matką zastępczą i opowiada o tym jednemu z chłopaków z paczki. "To cudowne! Dziewięć miesięcy, a potem dam tym ludziom najwspanialszy prezent na świecie!". Na co słyszy dowcipną odpowiedź: "Będziesz nosić im dziecko, a chcesz im dać Sony PlayStation?!?"...

Nie cytuję tego po to, żeby was tutaj zabawiać, ale po to, żeby pokazać, jak bardzo konsole zakorzeniły się w zwykłym, ludzkim życiu. To już nie jest zabawa dla wariatów i fanatyków, ludu wybranego. O nie. Teraz jest to element wyposażenia pokoju, tak naturalny jak radio czy wideo. W serialach komediowych umieszcza się przeważnie tylko takie dowcipy, które zrozumie każdy i nie będzie mu potrzeba do tego specjalistycznej wiedzy. Więc kiedy w "Przyjaciołach" żart zbudowany jest z założeniem, że wszyscy będą się śmiali ze sprytnej podmiany PlayStation za dziecko, to zaprawdę, konsole już nigdy nie znikną z naszego życia, bo zadomowiły się na dobre. Ktoś może zapytać: jak to, kurka wodna, a co w tym dziwnego? Jak już są, ono to pewnie, że nie znikną?! Otóż nie, drodzy państwo. W latach siedemdziesiątych podobnie myślano o komiksach. Że księgarnie przyszłości będą w połowie wypełnione książkami, a w połowie komiksami. Komiks był wszechpotężny. I co się okazało? Jest to na całym świecie rynek niszowy, nieporównywalny ze zwykłym rynkiem książkowym.

**Na całym świecie trwa walka o klienta. Przeciętny konsument pracuje osiem godzin, a potem resztę czasu może przeznaczyć na rozrywkę.**

Nie ma tu teraz czasu na dyskusję, dlaczego tak się stało, ale fakt jest faktem: uważany za niepowstrzymany rynek komiksu stał się zjawiskiem dość marginalnym w porównaniu z innymi rodzajami rozrywki.

Czy podobnie może stać się z konsolami, albo szerzej: z grami komputerowymi? Na całym świecie trwa walka o klienta. Przeciętny konsument pracuje osiem godzin, a potem resztę czasu może przeznaczyć na rozrywkę. I oto właśnie trwa ten bój, o to która z dziedzin rozrywki (kino, książka, cyrk, konsola, itd.) wygra, a może lepiej powiedzieć: wyróżnie największy kawałek tortu. Konsole wcale nie muszą zwyciężyć. Jest dużo niebezpieczeństw, w końcu choćby na przykład fakt, że bardzo mało ludzi ma wolnych pięćdziesiąt godzin na skończenie Final Fantasy. Jest też dużo pozytywów, sam uważam, że dużo lepszym lekiem na stres jest kwadrans Tekkena 3 niż picie wódki.

Morał jest taki: konsole są, gry są. I będą. Ale tylko rynek masowy zrobi z nich produkcje, przy których FF8 to czarno-biały film braci Lumiere. Nie mnie mówić czy przedwidywać jakimi sposobami można ten stan osiągnąć (choć od dawna marzy mi się, by przeciętną przygodówkę kończyło się w pięć godzin i żeby kosztowała pięć dolarów). Pamiętajmy tylko, że każdy z nas, graczy, dokłada codziennie jedną cegiełkę... Choćby czytając takie artykuły jak ten.

Adrian Chmielarz

## NO COMMENTS

**Dziś spróbuję napisać coś na temat Dreamcasta. Dobiegające nas coraz to nowe informacje i plotki nie pozwalają mi praktycznie myśleć o niczym innym. I choć na kolejne zapowiedzi gier patrzę z niedowierzaniem kręcąc głową, wydaje mi się, że wiem, co Sega próbuje osiągnąć.**

**W** ostatniej wojnie konsol Saturn poniósł porażkę z PlayStation. Spowodowała to polityka firmy Sony, nowicjusza wkraczającego na pozornie opanowany już rynek. Plan Sony po pierwsze miał na celu dotarcie z PlayStation do masowego odbiorcy, a po drugie zapewnienie platformie jak największe wsparcie ze strony autorów gier, udostępniając im wysokiej klasy narzędzia programistyczne i pomoc techniczną. Sony reklamowało PlayStation na wszystkich możliwych frontach, szukając możliwości dotarcia zarówno do zadeklarowanych graczy, jak i do osób nie mających z grami wcześniej nic wspólnego, jednocześnie z radością obserwując coraz więcej zespołów developerskich pracujących nad nowymi grami. To ostatnie zaowocowało w dwójnasób. Po pierwsze z biegiem czasu pojawiało się mnóstwo (niekoniecznie dobrych) gier na PlayStation reprezentujących najbardziej popularne wśród graczy gatunki. Następstwem tego była i jest ostra konkurencja na rynku (wiadomo - gracz kupi \*najlepszego\* fightera i \*najlepszego\* wyścig), co z kolei spowodowało, że niewielkie firmy, których produkty z różnych przyczyn nie mogłyby konkurować choćby z najnowszymi osiągnięciami technicznymi Namco skupiły się na innych, mniej popularnych gatunkach gier próbując w jakiś sposób odświeżyć stare pomysły, bądź też wymyślając zupełnie nowe.

Okazało się, że są ludzie, którzy tego potrzebują. Być może w pewnym momencie nawet wśród najbardziej hardcore'owych graczy nastąpił przesyt kolejnymi mordobicami i wyścigami samochodowymi, a niezaprzeczalnym faktem jest, że właśnie takie "dziwne" gry zwróciły na PlayStation uwagę wielu ludzi, mających wcześniej z grami niewiele wspólnego. Jako przykład niech posłuży nam choćby wieloczęściowa już saga TOKIMEKI MEMORIAL - przygodówka w starym stylu (tekst+obrazki), która wciela gracza w rolę młodego studenta podrywającego kolejne dziewczyny, albo słynne GO TRAIN - symulator tak

nudnej rzeczy jak pociąg, który okazał się prawdziwym hitem w Japonii. A PARAPPA THE RAPPER? Okazało się, że PARAPPA to jedna z ulubionych gier przedstawicieli płci pięknej. Sega początkowo nie dostrzegając zapotrzebowania na takie produkty, serwując kolejne konwersje z automatów. Później obudziła się z letargu, zachęcając firmy do eksperymentowania z nowymi gatunkami, ale było już za późno - wojna na 32-bitowym polu była przegrana.

Dochodzimy do sedna sprawy, czyli do konsoli Dreamcast. Patrząc na zapowiedzi takich gier jak PEN PEN, 7TH CROSS czy TURBO RPG nie mogę się oprzeć wrażeniu, że Sega będzie starać się atakować na dwóch frontach, podobnie jak zrobiło to Sony. Bo z jednej strony dostaniemy gry, których najbardziej domagają się fani - VIRTUA FIGHTER 3 czy SUPER GT, a z drugiej te małe, niepozorne wymienione wcześniej tytuły, nastawione nie na masowego odbiorcę, ale właśnie na tę niszę, o której pisałem wcześniej. Szykuje się także wielka kampania reklamowa Dreamcasta. Ostatnie plotki mówią o 200 milionach dolarów przeznaczonych na promocję tylko w USA (ciekawe ile milionów pójdzie w Japonii?!), a za takie pieniądze Sega będzie w stanie zaistnieć praktycznie wszędzie.

Widać zatem, że Sega uczy się na własnych błędach. Jako mieszkaniec Europy pozostaję w nadziei, że oprócz mistrzowskich konwersji z automatów będzie mi dane zakosztować choćby części tych niepozornych gier, które mogą okazać się bardzo ciekawym uzupełnieniem zestawu hitów. Trzeba jednak pamiętać, że nasze gusta bardzo różnią się od japońskich, i być może wszystko to, o czym pisałem nie będzie mieć specjalnie przełożenia na nasz rynek. Ale czy na pewno?

Gulash





# PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -  
- zaprenumeruj NEO PLUS!

## PRENUMERATORZY WYGRYWAJĄ:

- nie stoją w kolejkach
- dostają co miesiąc NEO PLUS do domu
- nie patrzą nerwowo na kalendarz
- wyciągają z kopert specjalne upominki i niespodzianki

## JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

Wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu - 6 lub 12 numerów - wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku.

To wszystko - teraz trzeba czekać na pierwszą przesyłkę. Wydawnictwo realizuje prenumeratę natychmiast po wpłynięciu kuponu, co może trwać do dwóch tygodni. Dlatego tylko szybka decyzja pomoże Ci założyć prenumeratę od najbliższego, trzeciego numeru NEO PLUS. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer czwarty. Ale nie martw się - NEO PLUS będzie też dostępne w archiwaliach, po obniżonej cenie. Zawsze będziesz mógł uzupełnić swoje zbiory.

## CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 24,90 zł  
12 numerów - tylko 49,90 zł

Każdy, kto zaprenumeruje NEO PLUS na załączonym kuponie, dostanie wraz z prenumeratą kolorowe naklejki z naszym logo!

## UWAGA! SPECJALNA PROMOCJA!

Wśród prenumeratorów rozlosujemy dodatkowo 10 gier na PlayStation!



ZAMAWIAM PRENUMERATĘ



na okres:

6 numerów - 24,90 zł

12 numerów - 49,90 zł

Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....  
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....  
pieczęć i podpis

w prenumeracie:

- taniej

- bezstresowo

- z gwarancją regularnego otrzymywania

- już od pierwszego numeru

atrakcyjne upominki

**UWAGA!**

Wszyscy prenumeratorzy NEO PLUS  
za miesiąc otrzymają:

**dodatkowy plakat!**

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ



na okres:

6 numerów - 24,90 zł

12 numerów - 49,90 zł

Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....  
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....  
pieczęć i podpis

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ



na okres:

6 numerów - 24,90 zł

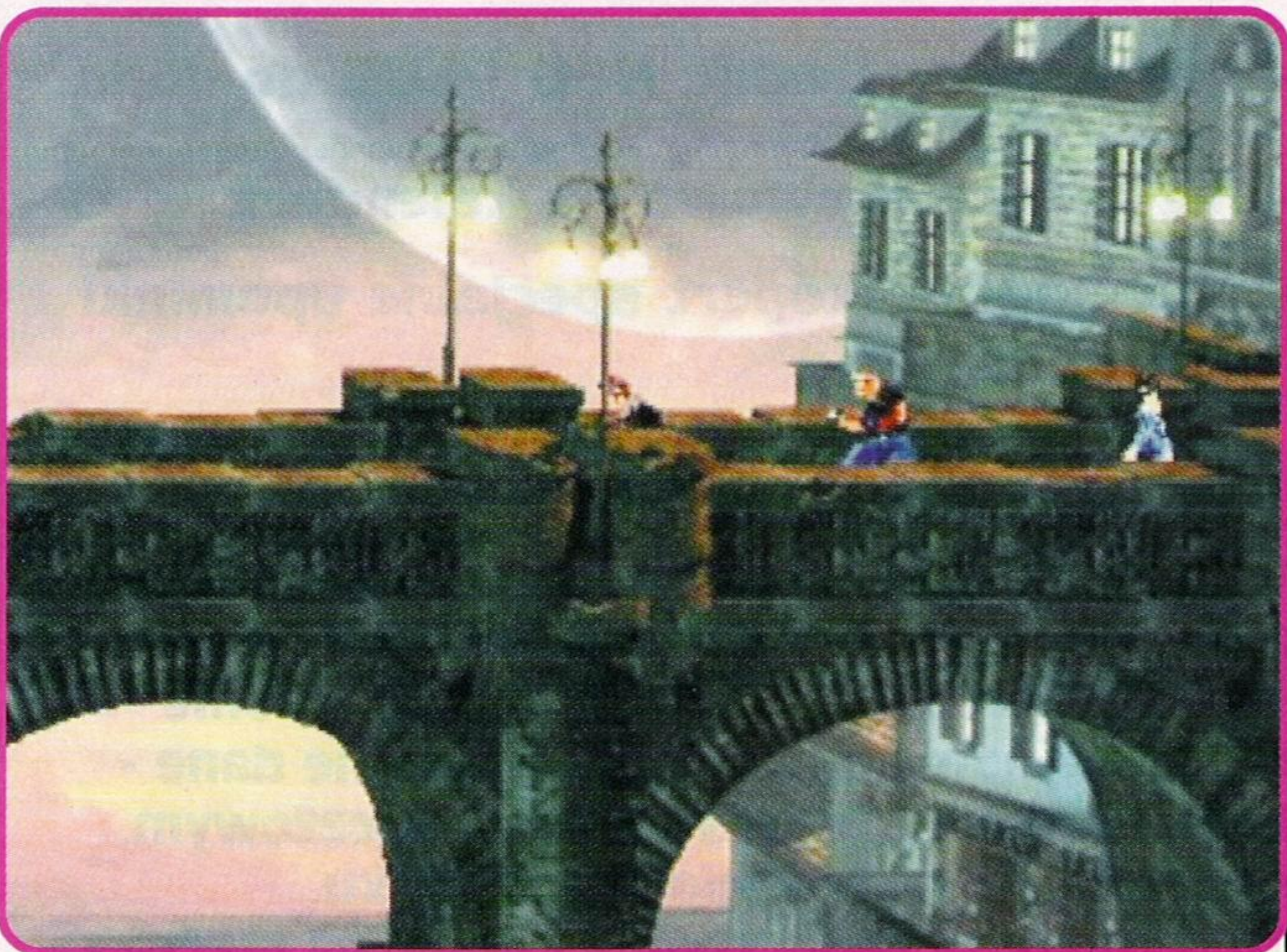
12 numerów - 49,90 zł

Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....  
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....  
pieczęć i podpis





**Odcinek dla poczty**

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. ....

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.  
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa  
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....  
podpis przyjmującego

**Odcinek dla banku**

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. ....

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.  
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa  
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....  
podpis przyjmującego

**Odcinek dla posiadacza rachunku**

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. ....

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.  
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa  
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....  
podpis przyjmującego

**Odcinek dla wpłacającego**

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. ....

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.  
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa  
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....  
podpis przyjmującego



# SQUAREware

be there or be square



**No i stało się. W pełni interaktywne demo FFXIII trafiło na półki sklepowe w zupełnie niewinnie wyglądającym pudełku z napisem BRAVE FENCER MUSASHINDEN (nazwa japońska, poza Krajem Kwitnącej Wiśni będzie to oczywiście MUSASHI).**

**T**ym samym przygody małego i sympatycznego samuraja stały się najbardziej rozbudowanym dodatkiem, jaki kiedykolwiek został wyprodukowany na potrzeby dema. Próbując napisać coś na temat najnowszej odsłony FINAL FANTASY nie trzeba się specjalnie wysilać. Wystarczy zebrać kilkanaście efektownych superlatyw, poprzetykać je kilkoma tytułami gry, okraszyć to paroma Squallami i jednym-dwoma Lagunami aby powstał mniej więcej dokładny obraz sytuacji. Próby ujęcia w słowa jakości filmów CG wprowadzających w demo FFXIII nawet nie ma co podejmować. Są niewiarygodne. Ale tak pisaliśmy też przy okazji tych z FFXII, potem RESIDENT EVIL 2, a teraz jeszcze PARASITE EVE. Cóż - te są jeszcze lepsze. Naprawdę.

Tak więc, po niesamowitej sekwencji lądowania na brzegu, drużyna Squalla dostaje się do opuszczonego miasta. W tym też momencie gracz przejmuje nad nią kontrolę. I co się dzieje? Otóż ukazuje się bardzo znajomo (no, może poza krzaczkami) wyglądające menu. I nic w tym dziwnego - Limit Breaki, używanie magii, atakowanie bronią - te wszystkie elementy pozostały. Jednak nie w takiej postaci, w jakiej można by się tego było spodziewać. Pierwsza sprawa dotyczy walki bronią białą. Otóż standardowo można atakować - tutaj wszystko jest po staremu. Squall ma gunblade'a, Rinoa - miotany dysk itd. Jednak kiedy przychodzi do wykonania ataku (tylko Squalla) okazuje się, czym tak naprawdę jest jego broń. Otóż gunblade nie może strzelać jak sugerowałaby sama nazwa. Zamiast tego, jeżeli w momencie kiedy Squall zadaje cios naciśnie się R1, to siła uderzenia wzrośnie. Problem tkwi w tym, że należy bardzo dobrze wyczuć moment naciśnięcia R-a. Jeżeli zrobi się to z wyczuciem, obrażenia zadane przeciwnikowi znacznie wzrastają. Limit Breaki pozostały w mniej więcej niezmiętej formie. Jeżeli pominie się fakt, iż teraz wyglądają o wiele lepiej. A widziałem tylko podstawowe. Jeszcze mały szczegół - również podczas Limita Squall może wykorzystywać swojego gunblade'a do zadania większych obrażeń. Ale tutaj wycucie momentu jest już nieco trudniejsze.

Druga sprawa to magia. Wszyscy amatorzy materii poczuć się raczej zawiedzeni - nie będzie już kolorowych oczek do wsuwania w sloty i napawania się pięknie konstruowanymi łańcuchami. Zamiast tego zaimplementowany został system polegający na czerpaniu czarów przeciwnika. Sposób ten opiera się na starusieńkim schemacie z najstarszych RPG-ów. Z tych, w których do rzucenia czaru potrzebny jest pergamin z wyskrobany zaklęciem i który po jednorazowym wykorzystaniu wyparowuje. Co prawda w FFXIII żadnych pergaminów nie ma, ale czar raz rzucony znika. W czasie walki można wykorzystać opcję "czerpania". Zajmuje ona jedną turę, ale w zamian za to w następnej postaci, która czerpała z przeciwnika, ma swój arsenał wzbogacony o nowe czary. Można je od razu wykorzystać, ale raz odpalony Iceblast raczej nie wróci. Dlatego też wreszcie wszyscy będą musieli nauczyć się jak bardzo należy dbać

o swojego fireballa, skądkolwiek by nie wylatywał... Kolejna opcja to czary specjalne. Nie są to już Summony (już się tak nie nazywają, chociaż w rzeczywistości to o nie chodzi), lecz Guardian Forces - G.F. Jedynym dostępnym G.F-em był Leviathan. Pisałem już o nim. Można tylko dodać - wciąż jest niezły. Do obsługi Finala można wykorzystywać Dual Shocka. No nie wiem, ale ja zawsze chciałem poczuć jak daje taki np. Leviathan. Nieźle.

Na temat fabuły dema zbyt wiele powiedzieć się nie da. W skrócie chodzi o to, żeby dostać się ze statku do czegoś w rodzaju stacji nadawczej i wrócić na pokład. Trochę to podobne do rozwalenia reaktora Mako z dema FFXII. Czyli - wejść, powalczyć z gośćmi, pokonać bossa, zrobić coś i wyjść (walcząc po drodze z przeciwnikami). Jest to prawdopodobnie etap szkolenia, jakie Squall i jego kompani przechodzą w specjalnej szkole o nazwie Garden. Garden to coś na kształt akademii wojskowej, w której adepci uczą się posługiwania magią oraz bronią. Kandydaci do akademii zabierani są z domów w wieku lat 6 po czym przechodzą intensywny trening. Jeżeli przed ukończeniem lat 19 nie zakończą go pomyślnie zdany egzaminem, zostają wylani. Po ukończeniu szkoły nieliczni trafiają do elitarnej jednostki - SeeD. I właśnie zasilanie szeregów tej organizacji jest celem, jaki postawił sobie Squall.

Squall, Squall, Squall. Dość już Squalla. Teraz parę słów o Lagunie i innych. To znaczy o Lagunie zbyt wiele nowego nie wiadomo. Być może będzie on drugą główną sterowaną przez gracza postacią. Potwierdzenia nie ma, ale nie jest to wykluczone. Posuwając się dalej w rozważaniach - jeżeli będą to dwie główne postaci, którymi steruje gracz (a przy okazji są to postaci o bardzo odmiennych charakterach), to może dojdzie do konfrontacji i gracz będzie zmuszony pozbyć się jednego z nich? Chłodno byłoby zabić Barreta Cloudem albo odwrotnie, nie uważacie? Wreszcie odkryto karty nowych postaci. Są nimi: Rinoa Heartilly - ciepła, miła, życzliwa i, najwyraźniej bardzo Tifa'owata dziewczyna; (to chyba ją na logo trzyma Squall). Zell okazał się w gorącej wodzie kąpanym nastolatkiem bardzo pragnącym dostać się do Garden (jak na mój gust "szóstkę" to on już ma za sobą, ale nadzieja...). Ma ładnie postawione włoski i tatuaż na policzku. Na koniec pozostał jeszcze Seifer. Raczej nie darzy Squalla sympatią i wygląda na rywala bohatera, pragnącego pokazać, że jest zdolniejszy i lepszy od Leonharta. Od początku dema nie budzi zaufania: kopie biednego, łaszczącego się pieska. Ten krótki epizod pozwala przypuszczać, że panowie ze Square przygotowują małego niedobrego adwersarza. W końcu wszyscy pamiętamy, że Sephiroth też kiedyś był zwykłym członkiem Soldier...

Spróbujcie przeczytać na głos. Najpierw Sephiroth, a potem Seifer. Może się mylę, ale...

Squaerio

**Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych** **TOMsoft**  
 ul. Krzywa 4  
 05-077 Wesola 4  
 k/Warszawy  
 tel: (0-60)1282363  
 tel: (0-22)7731982  
 fax: (0-22)7733614  
 Termin realizacji:  
**TYLKO 5 DNI !!!**  
 Czynne 7 dni w tygodniu  
**OKAZJA! Niskie Ceny!**

**PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:**

## Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Cardinal Syn	195,00
Colin Mc Rae Rally	195,00
Dead or Alive	195,00
Dethrap Dungeon	159,00
Forsaken	195,00
Grand Thief Auto	195,00
Gran Turismo	195,00
Need for Speed 3	195,00
One	195,00
Player Manager '98	195,00
Resident Evil II	195,00
Road Rash 3D	195,00
Toca Touring Car	195,00
Tomb Raider 2	199,00
Tommy Makinen	195,00
Total NBA '98	109,00
Wargames	195,00
World Cup '98	195,00
Vigilante 8	195,00

Platynowa seria:	Ceny w zł.
Actua Soccer	109,00
Command & Conquer	109,00
Crash Bandicoot	109,00
Destruction Derby 2	109,00
Formula 1	109,00
Internat. Superstar Soc. Pro	109,00
Mortal Kombat Trilogy	119,00
Tekken II	109,00
Tomb Raider	109,00
True Pinball	109,00

**Już w sprzedaży joypad analogowo - wstrząsowy**

## DUAL SHOCK

CENA PROMOCYJNA

**139 zł**

Wybrane akcesoria do PlayStation:	Ceny w zł.
Konsola Playstation(+Dual Sh.)	669,00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	89,00
Kontroler DUAL SHOCK (oryg.)	139,00
Memory Card (oryginalna)	89,00
Mega Mem. Card(360 bloków)	179,00
RF Adapter (kabel ant.)	69,00
RGB - SCART Cabel (EURO)	39,00
Barracuda - joypad analogowy	129,00
V3 Racig Wheel -kierownica	309,00

## Nintendo 64

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Banjo Kazooie	229,00
Bust a Movie II	255,00
Diddi Kong Racing	239,00
Doom 64	285,00
Duke Nukem 64	285,00
F1 Pole Position	285,00
Fifa '98	285,00
Fighters Destiny	295,00
Forsaken	295,00
Golden Eye	285,00
GT 64	285,00
ISS Pro	285,00
Lamborghini	270,00
Mace: the Dark Age	285,00
Mario Kart 64	225,00
Mortal Kombat Myt.	295,00
MRC	285,00
Nagano Winter Ol.	295,00
NBA Courtside	255,00
NHL' 98 Breakaway	285,00
Olympic Hockey '98	295,00
Quake	295,00
San Francisco Rush	285,00
Shadow of the Emp.	309,00
Snowboard Kids	225,00
Star Fox 64	275,00
Super Mario 64	225,00
Top Gear Rally	275,00
Wayne Gretzky	285,00
WCW vs World Tour	295,00
World Cup '98	295,00
Virtua Chees 64	285,00

Wybrane akcesoria do N64:	Ceny w zł.
Konsola Nintendo 64	689,00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	159,00
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	92,00
Memory Card (13 stron)	59,00
Memory Card Plus (52 strony)	92,00
V3 Racing Wheel - kierownica + pedały	319,00

Pelny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty, zwrótniej ze znacznikiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki. Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

**Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.**



# Tips & Tricks

## BUST-A-MOVE DANCE & RHYTHM

PlayStation

### Skipper Levell

Gdy przejdziesz grę którąś z postaci, możesz przeskakiwać między arenami. Gdy muzyka zaczyna przygrywać wciśnij i przytrzymaj L1, R1, L2, R2, a potem SELECT.



### Burger Dog

Aby grać postacią Burger Dog skończ grę Hammem na poziomie trudności NORMAL.

### Capoeira

Aby grać jako Capoeira skończ grę dowolną postacią na poziomie NORMAL.

### Columbo

Aby grać jako Columbo skończ grę Shortym na poziomie NORMAL.

### Robo-Z

Aby grać postacią Robo-Z skończ grę dowolnym zawodnikiem na poziomie HARD.

### Zbliżenia

Gdy wygrasz taniec przytrzymaj kółko, a kamera powiększy zawodnika.

## FORSAKEN

PlayStation

### Kody do leveli:

2. 2J0V6X0N
3. GN16643P
4. XD9XS173
5. JBDSP1N



## FORSAKEN

Nintendo 64

### Gore Mode

Na ekranie z napisem "Press Start" wciśnij: Z, dół, górne C, lewe C, lewe C, lewe C, lewe C, dolne C.



### Wybieranie Levell

Na ekranie z napisem "Press Start" wciśnij: A, R, Z, góra, góra, górne C, dolne C, dolne C. Powinieneś usłyszeć komunikat "Missions Open".

### Psychodelic Mode

Aby grać w tym trybie zapauzuj grę i wciśnij: A, R, lewo na D-padzie, prawo na D-padzie, dół na D-padzie, górne C, lewe C, dolne C.

### Turbo Crazy Mode

Aby grać w tym trybie zapauzuj grę i wciśnij: B, B, R, góra na D-padzie, lewo na D-padzie, dół na D-padzie, górne C, lewe C.

### Wire-Frame Mode

Aby grać w tym trybie zapauzuj grę i wciśnij: L, L, R, Z, lewo na D-padzie, prawo na D-padzie górne C, prawe C.

## CYBERIA

PlayStation

Dostęp do wszystkich poziomów:  
Wpisz hasło NEMROSIM

## MORTAL KOMBAT 4

PlayStation

### Dodatkowe stroje

Aby zdobyć dodatkowe stroje, wejdź na ekran wyboru bohatera. Teraz najedź kursorem na postać, którą chcesz grać, przytrzymaj START i naciśnij klawisz BLOK. Powinieneś usłyszeć komunikat "Excellent!". Teraz twoja postać ma inny kostium. Gdy powtórzysz tę operację, bohater ponownie zmieni wdzianko. Na przykład SCORPION, SCORPION w czerwonym kostiumie oraz SCORPION w zielonym stroju bez maski.



### Dodatkowe bronie

Zmień strój którejs postaci dwukrotnie i wybierz ją. Powinna mieć także inną broń np. Jax ma Shinnok's Staff, Sonya ma Kai's Knife, a Reiko ma Rayden's Mallet.

### Nowa broń dla Kai

Skończ grę jako Kai i obejrzyj zakończenie - Raiden da mulighting staff. Obejrzyj napisy końcowe i rozpocznij zabawę jako Kai po raz kolejny. Gdy będziesz używał jego broni, będzie to właśnie oręż ofiarowany mu przez boga piorunów.

### Granie Goro

Po ukończeniu MK Shinnokiem, włącz grę na dwóch graczy, wybierz ikonę "hidden" i przesun kursor trzy razy w górę i raz w lewo, następnie naciśnij BLOK+RUN.

### Cheat Menu

Na ekranie tytułowym wybierz opcje. Podświetl Continues i przytrzymaj bieg i blok (powinno to być lewe C oraz dolne C) - powinno pojawić się specjalne menu. Aby wyjść z menu podświetl Exit i naciśnij A

## MORTAL KOMBAT 4

Nintendo 64

### 100% Combo dla Johnnego Cage'a

Zacznij grę Cage'm. Podejdź do przeciwnika jak najbliżej się da i trzymając cały czas klawisz PRZÓD szybko naciskaj górną pięść. Gra nie zakomunikuje combosa ale efekt murowany. Niestety nie działa przeciwko GORO.



### Dodatkowe stroje i bronie:

Na ekranie wyboru zawodnika podświetl wybraną postać, przytrzymaj START i naciśnij górne C dwa lub trzy razy (zależy od postaci). Wystartuj grę, twój bohater powinien mieć inne wdzianko oraz broń.

### Cheat Menu

Na ekranie tytułowym wybierz opcje. Podświetl Continues i przytrzymaj bieg i blok (powinno to być lewe C oraz dolne C) - powinno pojawić się specjalne menu. Aby wyjść z menu podświetl Exit i naciśnij A. Jednoklawiszowe fatale wykonuje się wciskając DÓŁ+HP podczas gdy na ekranie widnieje napis FINISH HIM!

### Da gun

Podświetl Johnego Cage'a. Przytrzymaj START i naciśnij górne C trzy razy. Po rozpoczęciu walki wyrzuć broń (przód, dół, przód, niski kop)- powinien pojawić się pistolet.

### Granie Goro

Wybierz HIDDEN na ekranie wyboru postaci i pojedź trzy razy w górę i raz w lewo. Naciśnij bieg i blok razem, a wybierzesz GORO.



## n2o

PlayStation

Kod do ostatniego levelu - Easy

KKTOOTOX

Kod do ostatniego levelu - Hard

KKOOOOOO



## NEED FOR SPEED 3

PlayStation

Kody wpisz jako swoje imię w opcjach:

- mcityz - "Empire City" bonusowa trasa.
- Gldfsh - "Scorpio-7" ukryta trasa
- Mnbeam - "SpaceRace" ukryta trasa
- Xcntry - "AutoCross" ukryta trasa
- Xcav8 - "Caverns" ukryta trasa
- Playtm - "The Room" ukryta trasa
- 1jagx - Jaguar XJR-15
- amgmrc - Mercedes Benz CLK GT
- Rocket - El Nino car.



Jeszcze inne kody:

Wstukaj te kody po wybraniu trasy ale przed pojawieniem się screenu z napisem LOADING:

**Power Horn**

Naciśnij i przytrzymaj: Start+Select+R1+L2

**Spowolnienie o 20%**

góra + X + trójkąt

**Zwiększenie wagi samochodu**

Select + kwadrat + X

## WING COMMANDER 4

PlayStation

**Wybór poziomu**

Na ekranie "WING COMMANDER copyright" naciśnij: góra, dół, dół, góra, R2 a będziesz miał dostęp do cheat menu. Tam możesz dowolnie wybierać levele.



**Zabijanie jednym strzałem**

Aby zniszczyć wroga jednym strzałem wciśnij L1+L2+kwadrat jednocześnie.

## STAR WARS: REBEL ASSAULT 2

PlayStation

**Wybieranie leveli**

Wpisz jako hasło: X, kwadrat, X, X, X, Trójkąt i wejdź do ekranu wyboru etapu.



**Wybieranie leveli w Hard Mode**

Jako hasło wpisz X, Trójkąt, kwadrat, kółko, X, Trójkąt i wybierz level na poziomie HARD.

## V - TENNIS

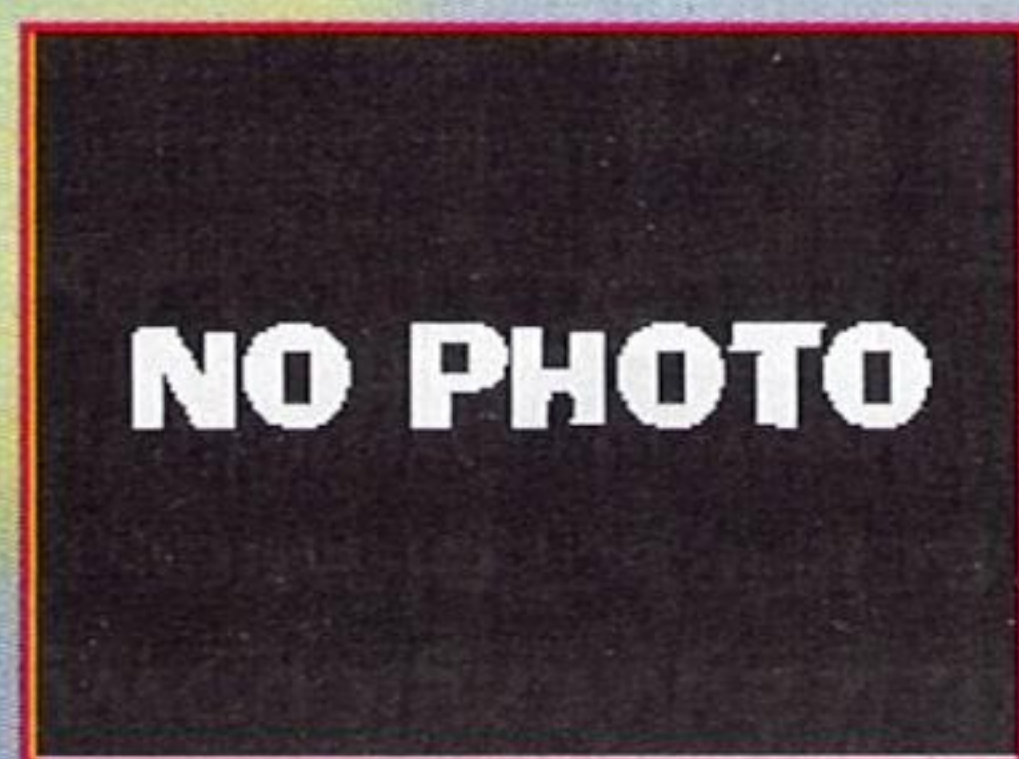
PlayStation

**Granie Adversem**

Na ekranie wyboru postaci przytrzymaj L1, R2, góra, kwadrat, X. Powinieneś usłyszeć nienaturalny dźwięk.

**Granie Mattox**

Na ekranie wyboru postaci wciśnij L2, L2, R1, R1, R1, Dół, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, X.

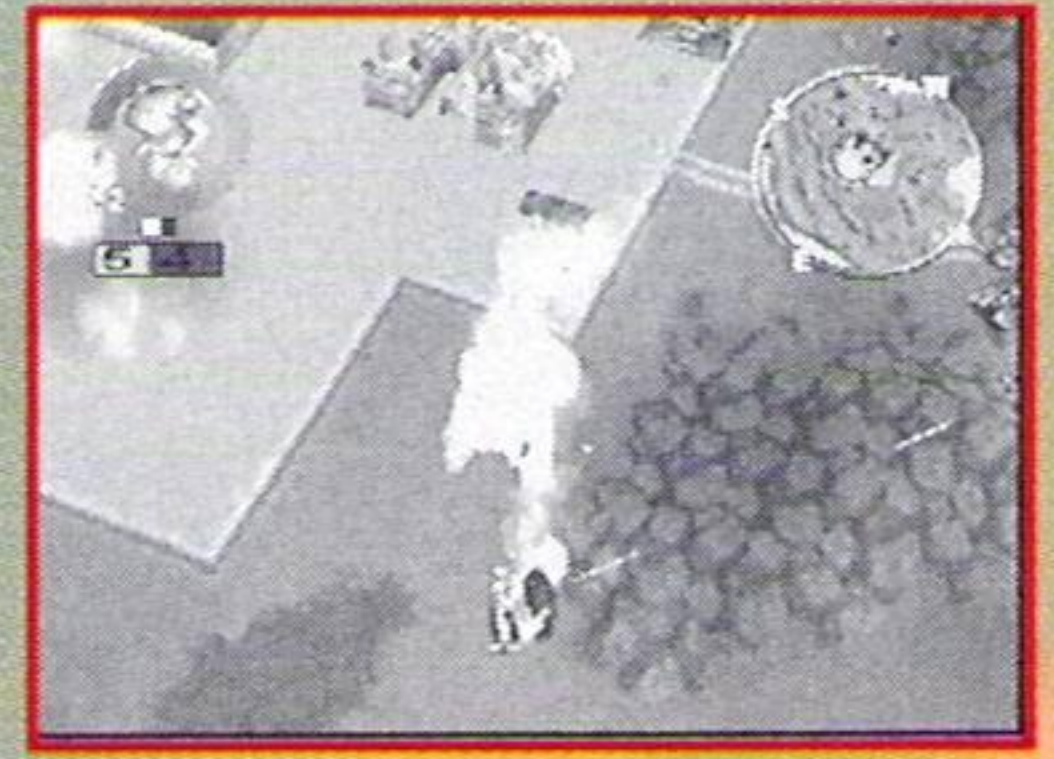


## WARGAMES: DEFCON 1

PlayStation

Kody do kolejnych poziomów

- O - Kółko
- X - X
- T - Trójkąt
- K - Kwadrat



**NORAD MISSIONS**

- 02: CZECH REPUBLIC ..... OXO OXX OXO
- 03: RUSSIAN URALS ..... XXO XXX XO
- 04: CAIRO, EGYPT ..... OKX OOT OXK
- 05: CAMBODIA ..... TXO OXX KTO
- 06: SWISS ALPS ..... KOO KOX XO
- 07: LIBYA ..... KXX XOK OXK
- 08: CHANNEL ISLANDS ..... OOX KKT KKO
- 09: GRENADINES ..... KKO TOT XTT
- 10: LOUISIANA BAYOU ..... XTO KOO OXK
- 11: CHINA, NEAR BEIJING ..... OKT XKT TTK
- 12: SAUDI ARABIA ..... TKO XTO OXK
- 13: ARCTIC CIRCLE ..... KKT KTK TXT
- 14: NEW YORK CITY ..... XXO TXT KXK
- 15: OMAHA DESERT ..... OKO XKX TOX

**W.O.P.R. MISSIONS**

- 02: FLORIDA KEYS ..... OXO OXO XXO
- 03: IRIAN JAYA ..... KTX TXO KXT
- 04: NEW ENGLAND ..... XTO XXO OOT
- 05: RUSSIA ..... OOK KOX TXX
- 06: BRUSSELS ..... XOX TTK OXT
- 07: SOUTH AFRICA ..... TTX XKK XXO
- 08: HONG KONG ..... KXO TXX KOT
- 09: MEXICO ..... KOT TXO XXO
- 10: BERING STRAIT ..... XOK TOX KXT

## JEREMY MCGRATH SUPERCROSS

PlayStation

**Automatyczne ładowanie**

Jeśli chcesz, by twój ostatni save ładował się automatycznie przy wczytywaniu gry, wpisz zapisz grę z kierownicą nazwanym McGrath.



**Odwrócone trasy**

Aby poszaleć na odwróconych trasach podaj imię zawodnika jako SHOWTIME.

## TOMBI

PlayStation

**Bonusowe bronie**

Rozpocznij nową grę. Gdy pojawi się ekran doczytywania z tańczącymi świniami, przytrzymaj R1 i wciśnij SELECT, PRAWO, LEWO, DÓŁ, X, KÓŁKO, START. Gdy gra się załaduje, wciśnij START aby zobaczyć nowe bronie.



**Odzyskiwanie energii**

Gdy będziesz mieć mało energii podejdź do znaku i zasave'uj grę. Teraz wciśnij start i załaduj swój save - energia wróci do 100 procent.

## BIO F.R.E.A.K.S.

PlayStation

**Widok z oczu zawodnika**

Podczas walki wciśnij L2 + R2 i TYŁ. Powinieneś usłyszeć głos potwierdzający przyjęcie kodu. Aby wyłączyć widok wciśnij L2 + R2 i DÓŁ.





# F.A.Q.

**Wypoczęci? Tak? To bardzo dobrze, bo po krótkiej wakacyjnej przerwie powracamy ze świeżym materiałem. Jak widzicie numer pęka w szwach, więc zanim rok szkolny rozpocznie się na dobre, cały wrzesień spędźcie przed konsolą. Przecież to takie relaksujące! Jest do nas mnóstwo pytań z obawami co do naszej przyszłości. Spoko, poczynając od zeszłego numeru rozpoczynamy nową erę, NEO PLUS będzie z Wami już do końca (niezależnie od tego jaki on będzie i kiedy nastąpi).**

1. Napiszcie coś na temat gry "ALIEN vs PREDATOR"!
2. Zróbcie coś w stylu kącika gier brutalnych, strasznych i stawiających włosy na głowie, plecach, rękach i nogach.
3. Czy mogę pisać do was co miesiąc i posyłać swoje uwagi?
4. Czy MORTAL KOMBAT 4 naprawdę wyjdzie na wakacje na PSX?

I jeszcze jedna bulwersująca mnie sprawa: Wiem, że TEKKEN 3 to wspaniała gra, sam gdy się na nią patrzę to cieknie mi ślinka. Ale TEKKEN 3 i TEKKEN 3 i znów T3 i T3, a co do cholery z MORTAL KOMBAT 4? Jeszcze do niedawna sami się zachwycaliście MK4, a teraz co? Tomasz, Pułtusk

1. Będzie. Ale chyba tylko na PC.
2. Nie możemy, bo nie mamy włosów na plecach.
3. Jasne, nawet powinieneś!
4. MK4 w chwili gdy czytasz te słowa, już jest. A co do TEKKENA 3 i MK 4. Widzieliśmy już obydwa te tytuły i niestety, mimo całego niepowtarzalnego klimatu jaki ma produkcja MIDWAY to chyba przegrywa z NAMCO. Ale te gry to wspaniałe produkty, to nie ulega wątpliwości.

\* \* \*

Chciałbym wam napisać o sprawie, która mnie bardzo dręczy. Jako, że jestem posiadaczem N64 kupuję NEO PLUS, ponieważ jest to jedyna gazeta, która dostarcza mi wiadomości o tej konsoli. Prawie 2/3 objętości zajmują wiadomości, newsy, zapowiedzi i recenzje dotyczące PSX'a! To niesprawiedliwe! Ja rozumiem, że na PSX'a wychodzi trzy razy więcej gier ale to nie usprawiedliwia was abyście wszystkie je umieszczali w jednym numerze! Teraz mam coś do powiedzenia na temat zapowiedzi. I tutaj podobnie jak w recenzjach. 2/3 to zapowiedzi na PlayStation, a reszta zostaje dla N64 i Saturna. Wiem, że na Satka zapowiadanych jest niewiele gier ale z Nintendo sprawa ma się zupełnie inaczej! Od czasu do czasu kupuję angielskojęzyczną gazetę poświęconą tylko N64. Po co o tym piszę? Po to aby powiedzieć wam, że ten magazyn co miesiąc osiąga 100 stron poświęconych tylko i wyłącznie mojej konsoli. I co wy na to? Bartek, Warszawa

Bleeeeeeeeeee.... I znowu powracamy do tej dyskusji? Powtórzę jeszcze raz. Nie faworyzujemy żadnego sprzętu, kochamy tylko gry i wszystko jedno na jakiej konsoli (oprócz PC, to średnio lubimy). PSX jest w przewadze, ponieważ mamy o czym pisać. Nie będziemy na siłę recenzować niektórych gniotów na N64 kosztem dobrej recenzji np. na PlayStation. Już wiadomo, że sytuacja się zmienia, N64 jest w zdecydowanej ofensywie, więc zdesperowani i zgorzkniali posiadacze tej konsoli mogą się spodziewać znacznej poprawy (pod warunkiem, że producenci dotrzymają terminów i umów). A co do

zachodniej gazety. Po pierwsze recenzują wszystko jak leci, stare czy nowe. Po drugie recenzje zajmują po kilka stron. A po trzecie znaczną część pisma zajmują tematy okołogrowe i reklamy - to w ten sposób do ręki dostajesz 100 stron. A poza tym trochę zaufania - spójrz na ten numer, jest mnóstwo materiałów dla posiadaczy Nintendo 64!

\* \* \*

Piszę do was bo mam ogromny problem, z którym nie mogę sobie poradzić. Mam na myśli gry, a konkretnie ich kupno. Posiadam Nintendo64, z czego jestem bardzo dumny. Mam własnych 7 gier, które są bardzo fajne - cieszę się. Ale nie na tym polega mój problem, tylko w tym, że nie mogę kupować ich więcej. Bezpośrednią przyczyną takiego stanu rzeczy jest mój ojciec, który uważa, że bezsensu jest kupowanie cartów. Mówi, że gra nudzi się po tygodniu i potem leży niepotrzebna. Mój tata preferuje wypożyczanie gier, nie mówię, że to zły pomysł. Ale pewne hiciory powinno się mieć w swojej kolekcji, czy wyobrażacie sobie Nintendowca, który nie posiada takich gier jak: ZELDA64, BANJO-KAZOOIE czy TUROK 2? Przemówcie do rozumu mojemu tacie! no name

Nie masz żadnego problemu. Ile masz gier w swojej kolekcji? Siedem? Myślisz, że to mało, to przełóż to teraz na złotówki i zobacz ile są warte twoje karty. Zlituj się nad biednym siwiejącym ojcem, który od ust sobie odejmuje, żebyś mógł się bawić. Owszem, przydałoby się mieć parę gier, ale wypożyczalnia to też znakomity interes, tym bardziej, że karty są doskonałym i trwałym nośnikiem. Chyba chodzi o to żeby grać, a nie mieć. Jeśli gra ci się znudziła to zamień się z kimś, nie pozwól aby się kurzyła. Niech w twoim domu co tydzień, przegrzywają coraz to nowe dźwięki z kolejnych gier. A co do twoich pewniaków, to wyobrażam sobie prawdziwego Nintendowca, szczególnie bez TUROKA 2 (jeśli wiesz o co mi chodzi). Baw się dobrze.

## Rozwiązanie konkursu z pierwszego numeru NEO PLUS

Zespół początkowo nazywał się Team Yamauchi, później Polygon Entertainment. W końcowej fazie pracy nad GRAN TURISMO przybrali nazwę:

### POLYPHONY DIGITAL INC

I to jest właśnie prawidłowa odpowiedź. Gra GRAN TURISMO w wersji LIMITED EDITION wędruje do Krzysztofa Listwonina z Wejherowa. Gratulacje, towar wysłamy pocztą.

Nasz adres:  
neo plus  
skrytka pocztowa 83  
00-963 Warszawa

Nie wiem czy zastukałem pod właściwy adres ale czy możecie napisać jak na automacie w STREET FIGHTER EX+ można wybrać EVIL RYN, EVIL HOKUTO i innych?  
K.O., Gubin

Adres może i jest właściwy, ale coś te drzwi nie chcą się uchylać. Na takie prośby jesteśmy głusi, Internet powinien rozwiązać twój problem. Żaden z nas nie prowadzi zeszytu ze złotymi myślami, więc takich rzeczy nie mamy w głowach. My chcemy tylko robić jak najlepsze pismo.

\* \* \*

(...) NEO + to bardzo fajne pismo, tylko byłoby lepsze, gdyby opisywało gry NTSC.  
Paweł, Brzeg

Takich próśb jest mnóstwo. Słuchajcie, powstała rubryczka MADE IN JAPAN w zapowiedziach, w której znajdziecie zajawki gier NTSC. Ale do diabła żyjemy w Europie, a w Europie nie posługujemy się japońskim alfabetem i japońskim systemem. Inna sprawa to fakt, że nie chcemy robić z siebie błaźnów recenzując japońskie przygodówki i gry RPG i pisać wam jak to nam się podobają, mimo że nie rozumiemy ani słowa ze scenariusza, a wszystkie czynności wykonujemy próbując po kolei wszystkich możliwych kombinacji. Dalej. Najczęściej wersja PAL ma wprowadzone jakieś zmiany w stosunku do NTSC i potem musielibyśmy świecić oczami. Chcemy być szybcy (i jesteśmy, i będziemy) ale także wiarygodni. Po co tracić rozum i czytelników!

\* \* \*

(...) A teraz kilka pytań:

1. Kilka dni temu moja szara konsolka umarła (!), a to za sprawą gniota (czytaj układu pirackiego), który wkręciłem w moje cacko. Czy opłaca się kupować nowego Playa, skoro za rok wyjdzie konsola - cudo Dreamcast. Ale z drugiej strony rok bez gier to rok stracony. Pomóżcie przy wyborze (Nintendo nie wchodzi w grę).
2. Może jakieś screeny lub materiały o PSX 2?  
Kuba, Krosno

1. Przykro mi, ale sam wydałeś wyrok śmierci na konsolę. Czy opłaca się kupować nową konsolę... chcesz czekać na Dreamcasta? Nie wygłupiaj się! Co ty, chcesz być oderwany od naszego świata przez najbliższe parę lat? Myślisz, że Sega tak szybko wyprodukuje nową konsolę? Po pierwsze i tak będzie opóźnienie, nie wierzę w terminowe premiery. Po drugie, trzeba poczekać aż dotrze do trzeciego świata czyli Europy - kolejne 12 miesięcy. A na dodatek nie widziałeś jej w akcji więc wstrzymaj się.

2. Nie, ponieważ takich nie ma. Wszystkie zdjęcia, screeny i inne bzdety, które ktoś opublikował to fotomontaże, inaczej mówiąc fałszywki. Jeśli się pojawią, dowiecie się o tym pierwsi.

## Nowy KONKURS!

A oto i nowy konkurs, którego sponsorem jest firma LEM - dystrybutor akcesoriów firmy COMPETITION PRO. Nagrodami są akcesoria testowane przez nas na stronie 75, a zadanie wygląda bardzo prosto - trzeba napisać wiersz składający się z czterech linijek tekstu na temat swojej konsoli i przysłać go do nas. Oto przykład takiego dzieła:

**"Nie do rymu,  
nie do taktu,  
wsadź se palec,  
do kontaktu."**

Na waszą twórczość czekamy do 15 października, rozwiązanie konkursu w numerze listopadowym. Wierszyki zwycięzców zostaną opublikowane.



**MARVEL**  
**COMICS**

10/98 (100)  
PAŹDZIERNIK

THE AMAZING

# SPIDER-MAN

**100 RAZY W POLSCE!**



**100**



Cena detaliczna z VAT 249 zł



# MISSION: IMPOSSIBLE

# MISSION: IMPOSSIBLE

Tego jeszcze nie widziałeś – twórcy tej gry poświęcili ponad dwa lata, aby ukończyć ten projekt.

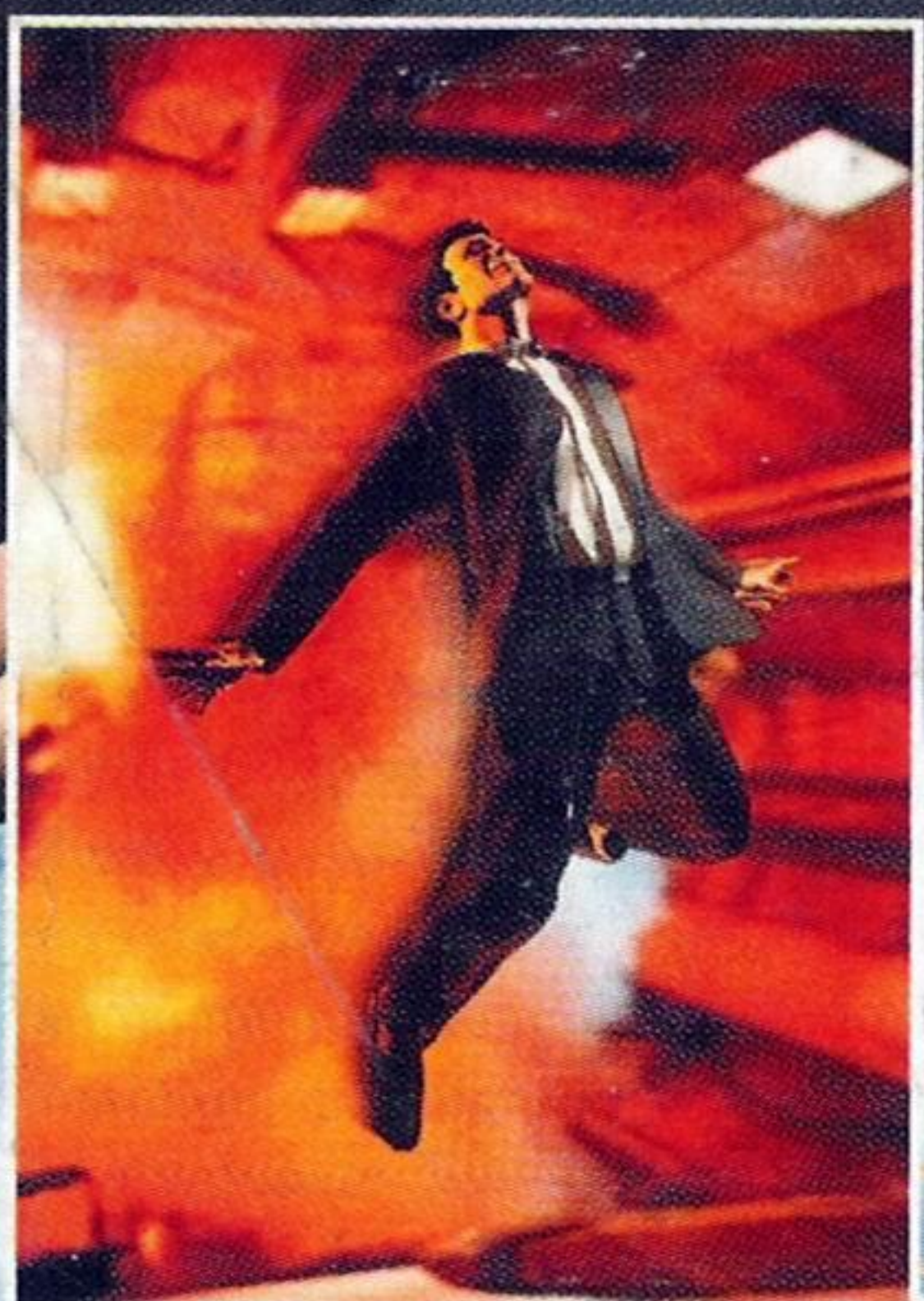
Czy stać Cię aby zostać członkiem elitarnej grupy tajnych agentów?



Niebezpieczne misje  
w kwaterze wroga



Sceny znane z filmu



Dynamiczna akcja

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa - tel. 0-60 21-011-22.

Nie daj się zrobić w nielegalne cartridge z przemytu lub podróby. Tylko pełna wersja angielska z polską instrukcją jest gwarancją legalności produktu.

Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie. Zapewniamy bezpłatną dostawę towaru na terenie całego kraju – korzystamy z usług Servisco. Oferujemy atrakcyjne warunki współpracy (rabaty, terminy płatności) Informacje o cenach hurtowych dostępne telefonicznie (022 8263311).

  
INFOGRAMES  
DEUTSCHLAND



  
Sowade Multimedia  
Group Polska Sp. z o.o.

Wyłączny dystrybutor  
na terenie Polski:  
CODA  
00-389 Warszawa  
ul. Smulikowskiego 4b/4  
tel./fax (0-22) 8263311

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.