

**PSX2 - PIERWSZE PEWNE INFORMACJE!** ▶

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast GameBoy

# PSX2

# PLUS

ISSN 1505-8204

INDEX 345342

MARZEC 1999 (3/99)

CENA 4,90 ZŁ

# 08

## Hotttest

**Metal Gear Solid PAL**

**Sega Rally 2**

**Syphon Filter**

**Silent Hill**

**Akuji the Heartless**

**Castlevania 64**

**Need for Speed 4**

**Sports Car GT**

**Attack of the Saucerman**

**WCW Thunder**

**South Park**

# XTRA!

## ATEI '99 - LONDYN

# Raport z wystawy automatów!

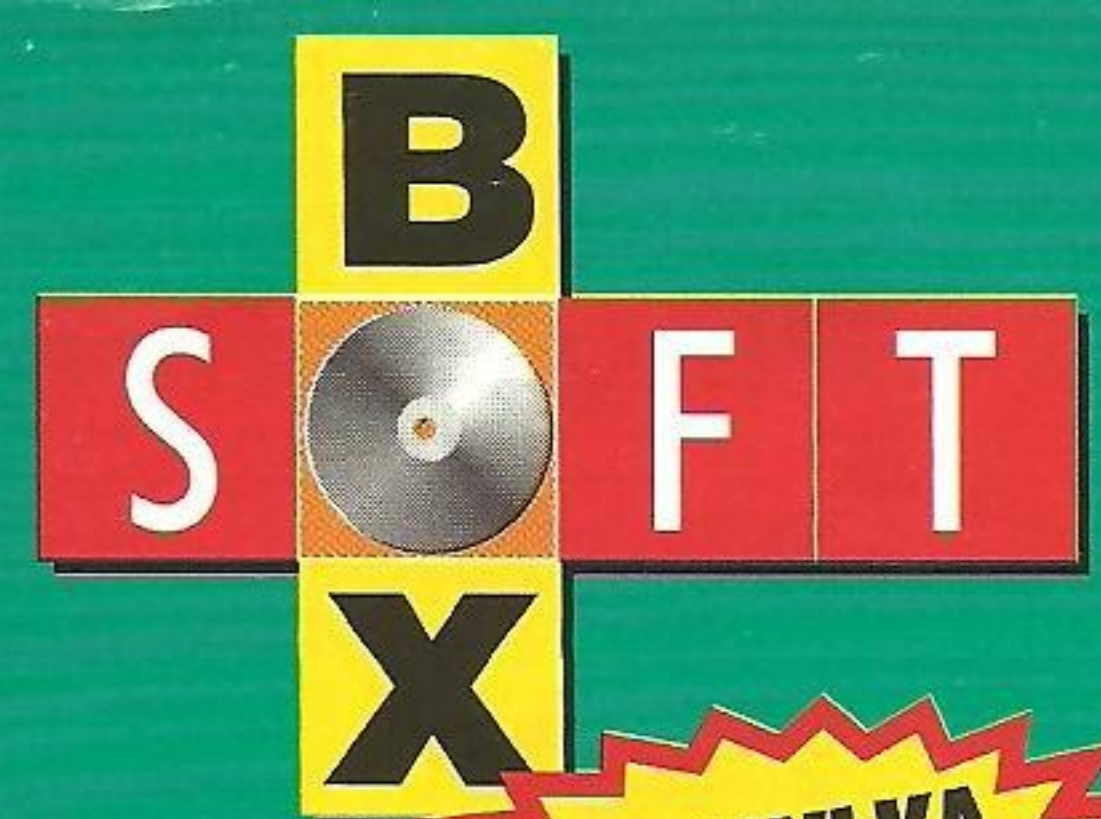
INDEPENDENT PRESS  
03  
9 771505 820998

# SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA SOFTBOX

ul. Dzielna 9A/5  
01-023 Warszawa

tel./fax

(0-22) 636-90-24



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

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy

## SONY PLAYSTATION

**PRZESYŁKA  
GRATIS**

PlaySta **115zł**

PlaySta **209zł**

PlaySta **219zł**

PlaySta **219zł**

PlaySta **199zł**

PlaySta **199zł**

PlaySta **199zł**

PlaySta **199zł**

Pla **115zł**

Pla **tel.**

Pla **199zł**

Pla **199zł**

Pla **199zł**

Pla **199zł**

Pla **tel.**

Pla **199zł**

Pla **199zł**

Pla **209zł**

Pla **209zł**

Pla **199zł**

Pla **115zł**

Pla **115zł**

Pla **115zł**

Pla **115zł**

Pla **199zł**

Pla **115zł**

Pla **115zł**

Pla **115zł**

Pla **115zł**

Pla **115zł**

Pla **115zł**

Pla **115zł**

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

**SUPERCENA**

**Gran Turismo, Spyro, Medi Evil, Tekken 3 - info tel.**

# SONY PLAYSTATION

|                          |        |                            |        |                            |        |                            |        |
|--------------------------|--------|----------------------------|--------|----------------------------|--------|----------------------------|--------|
| Akcesoria do PSX         |        | Colony Wars                | 119 zł | Hercules platinum          | 115 zł | Riven                      | 249 zł |
| Konsola PlayStation      | 549 zł | Colony Wars 2              | 229 zł | I.S.S. '98                 | 209 zł | Sensible Soccer            | 199 zł |
| Konsola PSX + Dual Shock | 599 zł | Collin McRae Rally         | 199 zł | Legend                     | 199 zł | Spice World                | 115 zł |
| Konsola PSX + Gra        | 599 zł | Command & Conquer          | 115 zł | Lemmings                   | 149 zł | Spyro the Dragon           | TEL    |
| Kabel RF                 | 69 zł  | C&C Retaliation            | 209 zł | MDK                        | 125 zł | Street Fighter Collection  | 199 zł |
| Kabel Euro Scart         | 45 zł  | Constructor                | 209 zł | MediEvil                   | TEL    | Tenchu                     | 199 zł |
| Karta pamięci SONY       | 85 zł  | Coolboarders 3             | 195 zł | Metal Gear Solid           | 229 zł | Tekken 2 platinum          | 115 zł |
| Karta pamięci MAX        | 49 zł  | Crash Bandicoot platinum   | 109 zł | Mickey Mouse platinum      | 115 zł | Tekken 3                   | TEL    |
| Karta pamięci 120 bloków | 99 zł  | Crash Bandicoot 2          | 195 zł | Micro Machines V3 plat.    | 109 zł | Test Drive 5               | 199 zł |
| Dual Shock               | 139 zł | Crash Bandicoot 3 - Warped | 209 zł | Mortal Combat 4            | 199 zł | Time Crisis platinum       | 115 zł |
| Dual Shock MAX           | 99 zł  | Croc platinum              | 115 zł | M.K.T. platinum            | 115 zł | Toca Touring Car platinum  | 115 zł |
| Pad Sony                 | 99 zł  | Diablo                     | 195 zł | Moto Racer 2               | 199 zł | Toca Touring Car 2         | 209 zł |
| Pad MAX                  | 49 zł  | Die Hard Trilogy platinum  | 115 zł | N2O                        | 199 zł | Tomb Raider platinum       | 115 zł |
| Mysz                     | 99 zł  | Duke Nukem Time to Kill    | 199 zł | Nascar Racing '99          | 209 zł | Tomb Raider 3              | 219 zł |
| Action Replay            | 99 zł  | Fifa 98 World Cup          | 199 zł | NBA '99                    | 199 zł | Tombi                      | 199 zł |
| Equalizer                | 129 zł | Fifa 99                    | 199 zł | Need for Speed 3           | 169 zł | Total NBA '98              | 115 zł |
| Alien Trilogy platinum   | 109 zł | Fifth Element              | 199 zł | NHL '99                    | 199 zł | True Pinball platinum      | 109 zł |
| Apocalypse               | 199 zł | Fighting Force             | 115 zł | Ninja                      | 199 zł | Theme Hospital             | 190 zł |
| Batman and Robin         | 199 zł | Final Fantasy VII          | 219 zł | Oddworld: Abe's Oddysee    | 115 zł | Vigilante 8                | 199 zł |
| Blasto                   | 199 zł | Formula 1 Edition 98       | 209 zł | Oddworld 2: Abe's Exoddus  | 209 zł | Victory Boxing 2           | 209 zł |
| Bomberman World          | 189 zł | G-Darius                   | 199 zł | O.D.I. platinum            | 115 zł | V-Rally (Dual Shock) plat. | 115 zł |
| Breath of Fire 3         | 219 zł | Gran Turismo               | TEL    | Porsche Challenge platinum | 109 zł | Wargames                   | 199 zł |
| C3 RACING                | 199 zł | GTA platinum               | 115 zł | Premier Manager 99         | 199 zł | WWF Warzone                | 199 zł |
|                          |        | Heart of Darkness          | 205 zł | Rayman platinum            | 109 zł |                            |        |

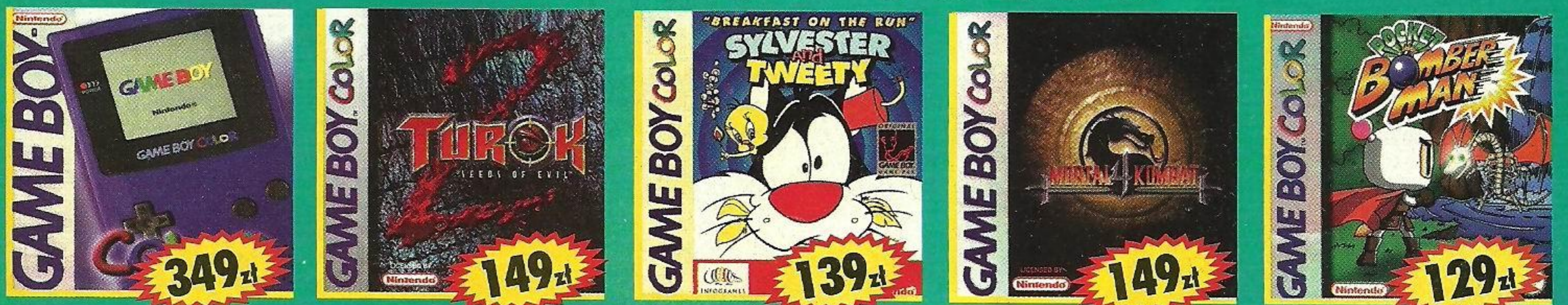
# NINTENDO 64

**PRZESYŁKA GRATIS**



|                           |        |                         |        |                                 |        |                    |                         |
|---------------------------|--------|-------------------------|--------|---------------------------------|--------|--------------------|-------------------------|
| Konsola N64               | 599 zł | F1 World Grand Prix     | 229 zł | Mortal Kombat 4                 | 269 zł | Tetris             | 249 zł                  |
| Konsola N64 + Gra         | 699 zł | Fifa 99                 | 285 zł | Nascar Racing '99               | 249 zł | Top Gear Overdrive | 269 zł                  |
| Memory Card 64            | 79 zł  | Fifa 98 World Cup       | 299 zł | NBA Pro 98                      | 279 zł | Turok 2            | 269 zł                  |
| Pad oryginalny N64        | 129 zł | Fighters Destiny        | 289 zł | NBA Courtside                   | 229 zł | Virtual Chess 64   | 279 zł                  |
| Rumble Pak oryginalny N64 | 89 zł  | Forsaken                | 219 zł | NHL '99                         | 269 zł | V-Rally            | 249 zł                  |
| Rozszerzenie do grafiki   | 149 zł | F-Zero X                | 219 zł | Off Road Challenge              | 289 zł | WCW Revenge        | 289 zł                  |
| Airboarder 64             | 289 zł | Gex 3D                  | 289 zł | Quake                           | 269 zł | WCW vs the World   | 289 zł                  |
| Banjo - Kazooie           | 229 zł | Glover                  | 199 zł | San Francisco RUSH              | 249 zł | Wipeout 64         | 289 zł                  |
| Biofreaks                 | 289 zł | Golden Eye 007          | 265 zł | SnowBoard 1080°                 | 229 zł | WWF Warzone        | 259 zł                  |
| Chopper Attack            | 289 zł | GT 64                   | 249 zł | SnowBoard Kids                  | 239 zł | Yoshi Story        | 219 zł                  |
| Cruisin World             | 249 zł | Live '99                | 249 zł | Space Station Silicon Valley    | 199 zł | Zelda 64           | 269 zł                  |
| Diddy Kong Racing         | 229 zł | Lylat Wars + Rumble Pak | 275 zł | Star Wars: Shadow of the Empire | 265 zł |                    |                         |
| Doom 64                   | 279 zł | Mace The Dark Age       | 249 zł | Star Wars: Rogue Squadron       | 269 zł | inne               | informacja telefoniczna |
| Extreme G 2               | 229 zł | Mission Impossible      | 249 zł | Super Star Soccer '98           | 249 zł |                    |                         |
|                           |        | Mortal Kombat Trilogy   | 289 zł | Super Mario 64                  | 199 zł |                    |                         |

# GAME BOY COLOR



Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

**SUPEROFERTA**

**Konsola PlayStation + gra - 599zł - info tel.**

# NEO PLUS

nr 08 marzec 99  
(02/99)  
issn 1505-8204

Redaktor naczelny  
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.  
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny  
Łukasz Bura  
Jakub Głuszkiewicz  
Dominik Kruk  
Miłosz  
[origin]  
Bogdan Wiciński

Artwork  
Grzegorz Wojciechowski  
- CAT

Oprawa Graficzna  
Independent Design Group

Korekta  
Krzysztof Papliński

Naświetlenia  
i proofing  
ArtGraph

Zaplecze techniczne  
Feliks Cybulski

Druk  
ELANDERS  
00-031 Warszawa  
ul. Szpitalna 6 p. 8  
tel 022 625-18-00

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

e-mail  
gulash@gromit.pmc.com.pl  
banan@gromit.pmc.com.pl

Zamówienia  
reklamowe  
fax: (0-22) 838 38 39  
tel: (0-601) 23 61 09

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:

Pozdrowienia dla pana Waldemara Banasika.  
Respekt dla Warszawskiego Deszczu  
za "Nastukafszy".  
Fucks? Lepper za paraliż dróg.

## BEGIN

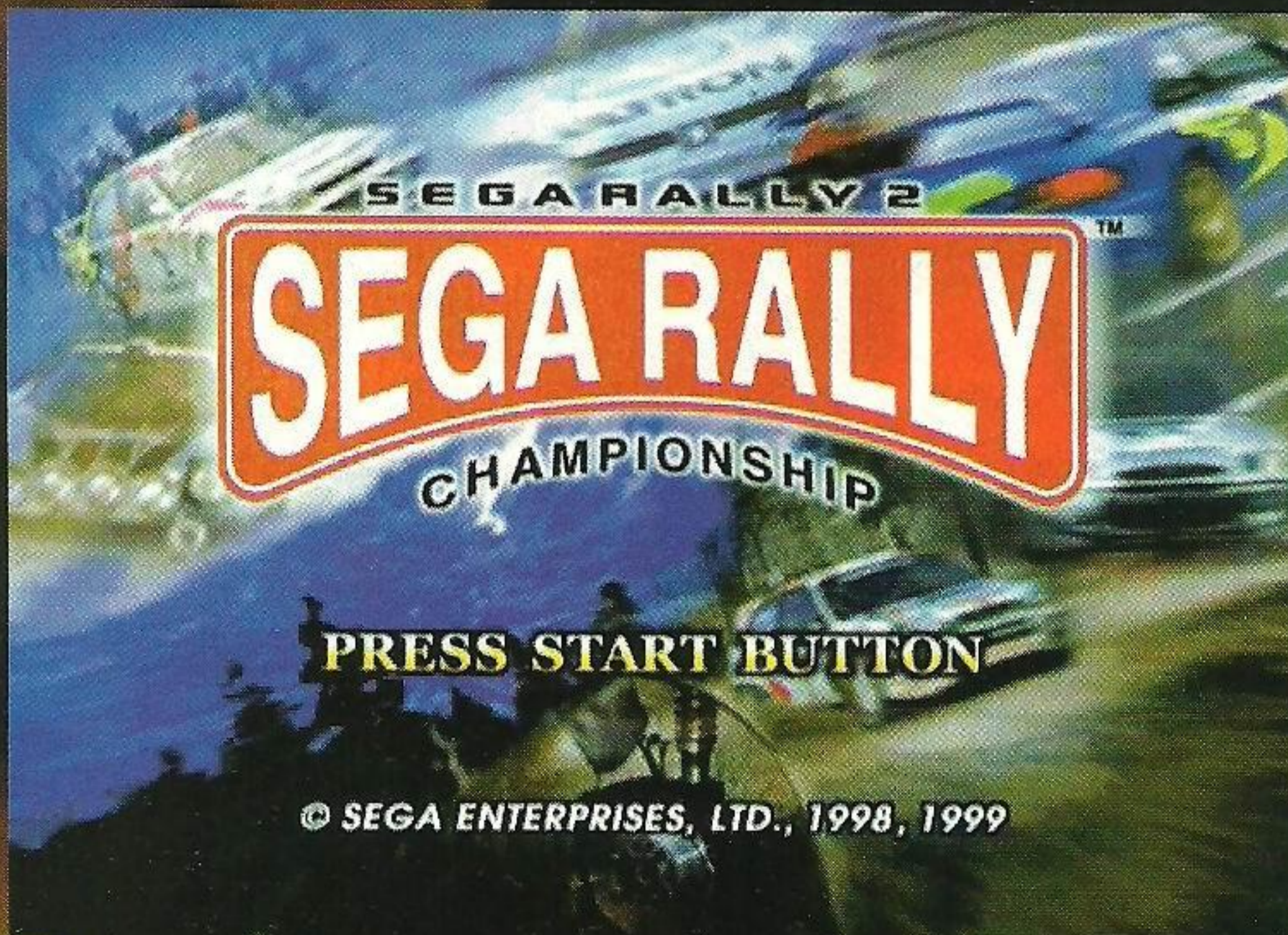
Nie ma gler, a jak są, to nienajlepsze - tam można pokrótce scharakteryzować następujący po świetach okres posuchy. Na szczęście są wyjątki - jak choćby wspaniały METAL GEAR SOLID na PlayStation, którego europejska premiera odbyła się 26 lutego 1999. Także Dreamcast doczekał się kolejnej premiery. Mowa oczywiście o SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP, który - choć nie pozbawiony wad - jest zdecydowanie najpiękniejszym racerem, jaki kiedykolwiek powstał na konsolę. Tylko tak dalej. Dla Nintendo 64 marzec to pierwszy od dłuższego czasu miesiąc, w którym zabrakło morderczej aplikacji. Zapnijcie jednak pasy, bo nadchodzi wielkimi krokami MARIO PARTY. Tak potężnej multiplayerowej orgii żaden z nas jeszcze nie widział.

Acha - skończyliśmy eksperymenty z papierem, zostaliśmy przy grubym i błyszczącym. Pozdrowienia.

Gulash

## TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Po długich perypetiach do europejskich sklepów trafia wreszcie jedna z najlepszych gier na PlayStation - METAL GEAR SOLID. Po kilkustronicowych zapowiedziach i dyskusjach mamy dla was recenzję tej gry. Podziękowania dla dystrybutora - firmy Lanser.  
recenzja - str 48



Po VF3tb i SONIC ADVENTURE to trzeci killer-app na Dreamcasta. Jak przedstawia się w akcji? Mamy tekst i fajne screeny!  
zapowiedź - str 30

## ATEI '99 AMUSEMENT EXHIBITION TRADE INTERNATIONAL

Wszyscy kochamy automaty. To właśnie tam debiutują najnowsze gry i technologie. Największy europejski show maszyn arcade to ATEI w Londynie. Był tam nasz wystannik, który zdaje pełną relację z tego co ujrzał



raport z ATEI - str 34

### news

|  |    |
|--|----|
| NEWS .....   | 06 |
| <b>PLAYSTATION 2</b><br>Pierwsze informacje! ..... | 06 |

### zapowiedzi

|  |    |
|--|----|
| ALL-STAR SMASH BROTHERS .....          | 28 |
| BEETLE ADVENTURE RACING .....          | 24 |
| GEX 3 - DEEP COVER GECKO .....         | 29 |
| GUARDIAN'S CRUSADE .....               | 27 |
| NEED FOR SPEED 4 .....                 | 25 |
| QUAKE 2 .....                          | 32 |
| <b>SILENT HILL</b> .....               | 26 |
| <b>SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP</b> ..... | 30 |
| SOUL CALIBUR .....                     | 33 |

### recenzje

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| ACTUA POOL .....                 | 51 |
| AKUJI THE HEARTLESS .....        | 60 |
| ATTACK OF THE SAUCERMAN .....    | 61 |
| BATTLETANX .....                 | 62 |
| CASTLEVANIA .....                | 58 |
| CIVILIZATION 2 .....             | 65 |
| DEAD IN THE WATER .....          | 64 |
| NECTARIS: MILITARY MADNESS ..... | 66 |
| <b>METAL GEAR SOLID</b> .....    | 48 |
| PREMIER MANAGER 99 .....         | 52 |
| PRO PINBALL: TIMESHOCK .....     | 47 |
| RUSH 2 .....                     | 56 |
| SENSIBLE SOCCER .....            | 50 |
| SOUTH PARK .....                 | 54 |
| SPORTS CAR GT .....              | 57 |
| <b>SYPHON FILTER</b> .....       | 59 |
| TIGER WOODS 99 .....             | 53 |
| TINY TANK .....                  | 63 |
| WCW THUNDER .....                | 55 |

### redakcja

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| ARCHIWALIA .....                  | 78 |
| FAQ .....                         | 80 |
| GAMEBOY ZONE .....                | 67 |
| GAWĘDY PO FAI .....               | 74 |
| HARD STUPH .....                  | 75 |
| HELP: TIPS & TRICKS .....         | 72 |
| HELP: CIVILIZATION 2 .....        | 68 |
| <b>HELP: ROGUE SQUADRON</b> ..... | 70 |
| N(E)O COMMENTS .....              | 74 |
| PRENUMERATA .....                 | 77 |
| SQUAREWARE .....                  | 79 |



# NEWS NEWS

## PLAYSTATION 2

### KEN KUTARAGI PODAJE SPECYFIKACJĘ TECHNICZNĄ NOWEJ KONSOLI SONY?

**TOKYO GAME SHOW**  
byłoby idealnym  
miejszem na  
prezentację PSX 2...



**K**en Kutaragi, znany też pod pseudonimem "ojciec PlayStation" przemówił!. Podczas niedawnej konferencji ISSCC w San Francisco, na której

prezentowano najnowsze procesory i układy scalone, Mr. Kutaragi zaprezentował opracowany przez siebie układ scalony, który najprawdopodobniej - bo wszystko na to wskazuje - będzie sercem PlayStation 2. Chipy zostały opracowane we współpracy z Toshiba - to potwierdza wcześniejsze plotki, które mówiły o kooperacji obu firm (Toshiba jest największym na świecie producentem playerów DVD).

Oto specyfikacja chipa. Z uwagi na skomplikowane techniczne zwroty postanowiliśmy pozostawić część w oryginale - po angielsku. Osoby, które rozumieją techniczny slang znają też angielski.

Układ scalony nie ma na razie nazwy i jest określany jako:

*Microprocessor with 128b CPU, 10 Floating-Point MACs, 4 Floating-Point Dividers, and MPEG2 Decoder.*

Oto specyfikacja poszczególnych komponentów:

*A 250MHz microprocessor consists of a CPU core with 128b multimedia extensions, 10 floating-point multiplier accumulators, four floating-point dividers, an MPEG2 decoder, a 10-channel DMA controller, and other peripherals with 128b internal buses on one die. It contains 10.5M transistors in 17x14.1mm<sup>2</sup> and dissipates 15W at 1.8V.*

Z technicznego slangu łatwo można wyłowić "MPEG2 decoder" - co oznacza niemal na pewno, że system, którym zarządzał będzie ten procesor będzie współpracować z DVD (dekoder potrzebny jest do...uuuh, dekodowania filmów i wyświetlania ich).

Główny procesor znajdujący się w środku chipa określany jest jako:

*A High-Bandwidth Superscalar Microprocessor for Multimedia Applications*

A jego możliwości to:

*A 250MHz 2-way superscalar MIPS-compatible microprocessor for multimedia and networking applications with internal 8kB D-cache, 16kB I-cache, 1kx128b scratch-pad RAM tightly coupled to the pipe and 128b internal datapaths. >100 multimedia instructions are extended on a 10.9x6.3mm<sup>2</sup> die in 0.18µm CMOS at 1.8V*

Na pytanie, czy chip ten będzie sercem PlayStation 2 reprezentanci Sony odpowiedzieli "Nie mam żadnego komentarza". A więc nie zaprzeczyl!

Kolejne newsy dotyczą Japonii i pojawia się ich coraz więcej. Największe japońskie firmy - takie jak Square, Capcom, Konami, Hudson otrzymały już zestawy Developer's Kit i pracują nad nowymi grami na PSX'a. W jednym z wywiadów dla japońskiej prasy podekscytowany prezydent Hudson mówił o "grafice porównywalnej z tym, co widzieliście w TERMINATOR 2" i "możliwościach, które przekraczają wszystko, co dotychczas było.

I wreszcie kolejny pewniak: wiemy, kiedy PlayStation 2 zostanie po raz pierwszy pokazane ludziom z zewnątrz. Tydzień przed rozpoczęciem Tokyo Game Show w Tokio odbędzie się specjalna impreza dla baaaaardzo grubych ryb tego biznesu (gości, którzy kładą się spać w garniturach). Ma to być feta z okazji 50 milionów sprzedanych konsol PlayStation. Jednak ludzie, których Sony zaprosiło to zbyt ważne osoby w tej branży, aby uczestniczyć w jakichś imprezach. Wiadomo po co tam lecą.

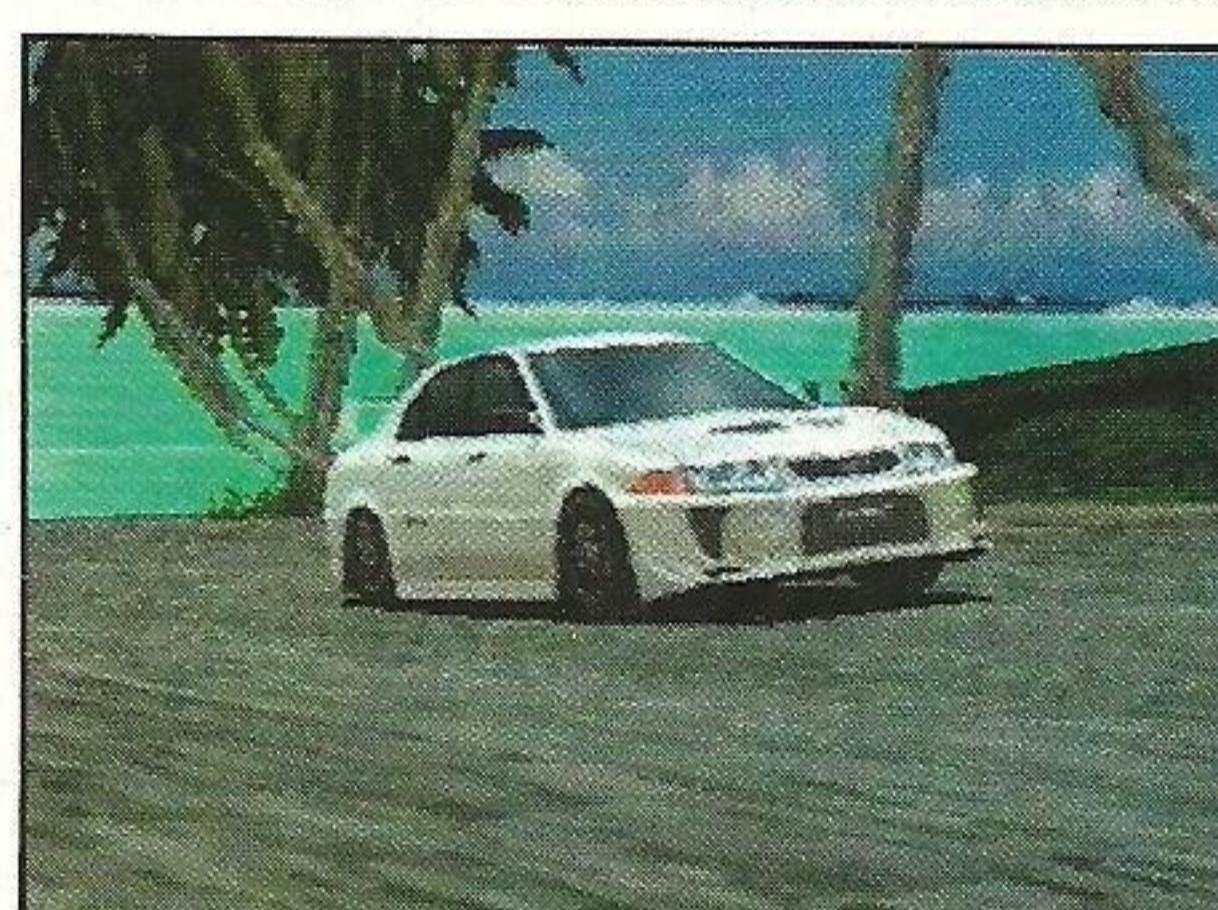
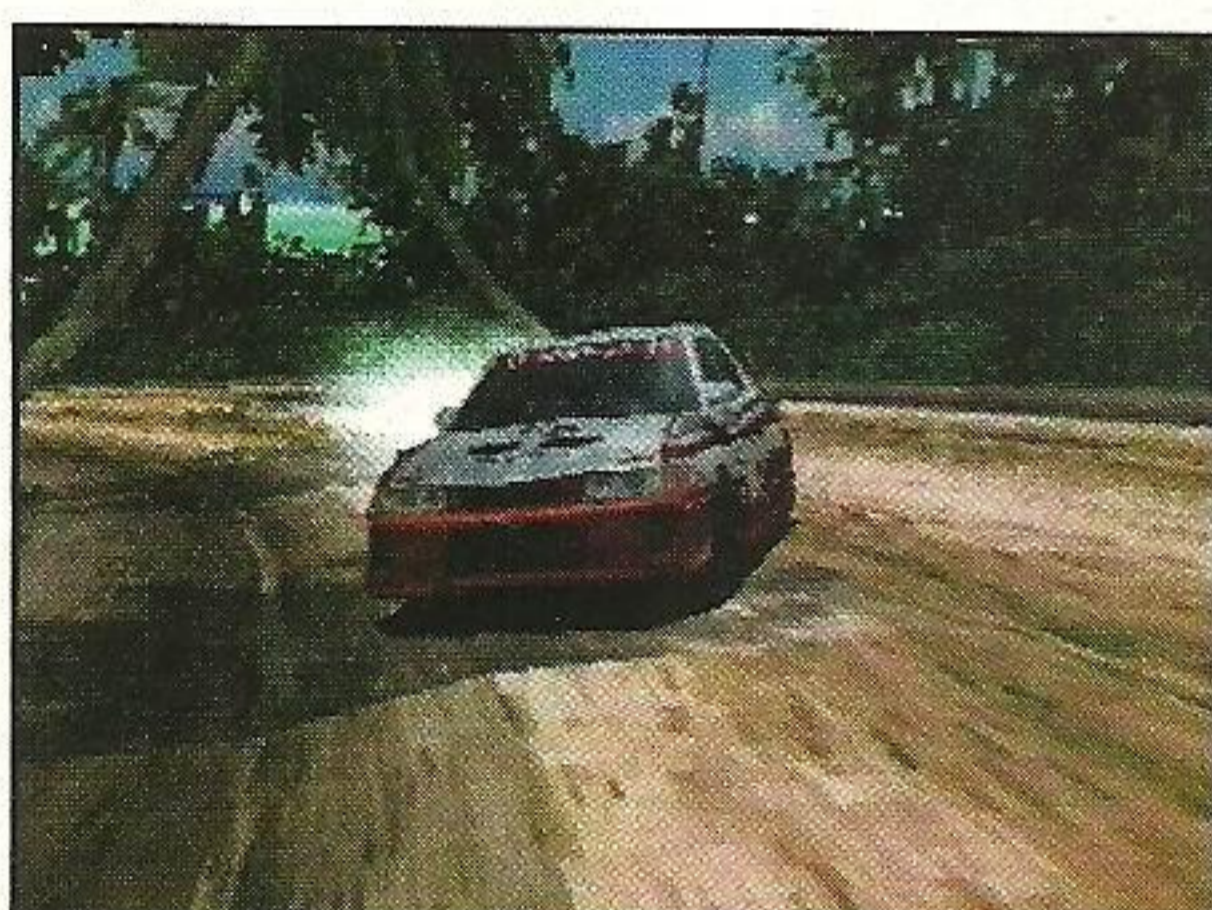
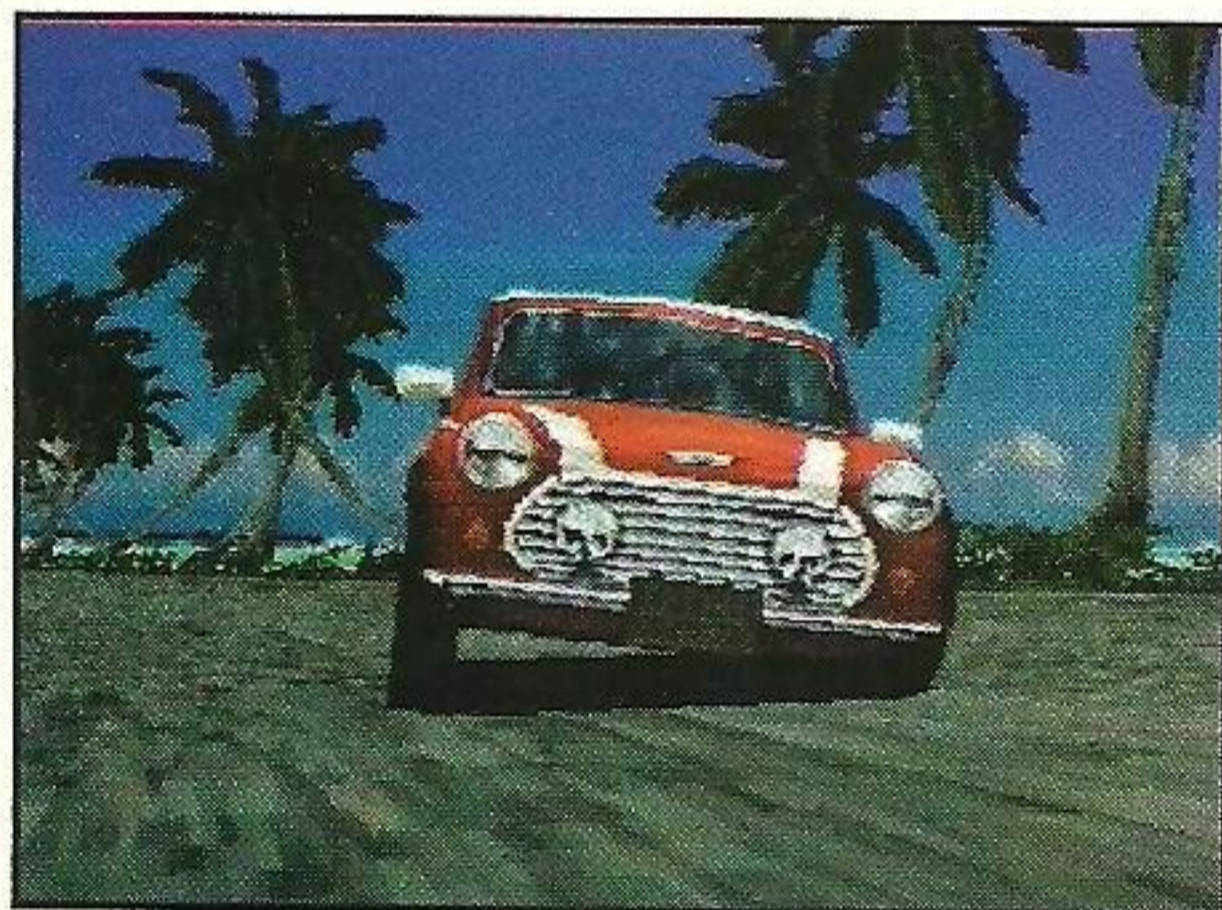
Kiedy? Dobrze poinformowane źródła twierdzą, że PSX2 ma pojawić się w Japonii 3 grudnia 1999 roku. Tegoroczny Tokyo Game Show byłby idealnym miejscem na prezentację możliwości konsoli. Zobaczmy.

# GRAN TURISMO 2

**S**tała się światłość - Sony oficjalnie potwierdziło to, o czym wiemy już od dawna. W GT 2 znajdzie się przeszło 400 samochodów i ponad 20 tras (w pierwszej części było ich odpowiednio 200 i 11), a także rzecz, o którą wszyscy się modliliśmy - wyścigi offroad, w terenie. Na pewno pojawią się nowe marki samochodów - plotki sugerują, że autorzy planują włączyć więcej europejskich modeli (Opel, Volkswagen, Porsche - na screenie jest MiniMorris!) oraz rozbudowana w stosunku do oryginału opcja tuningowania. Mamy pierwsze screeny - niestety tylko z replay'a. Niedługo pełna zapowiedź tej gry.



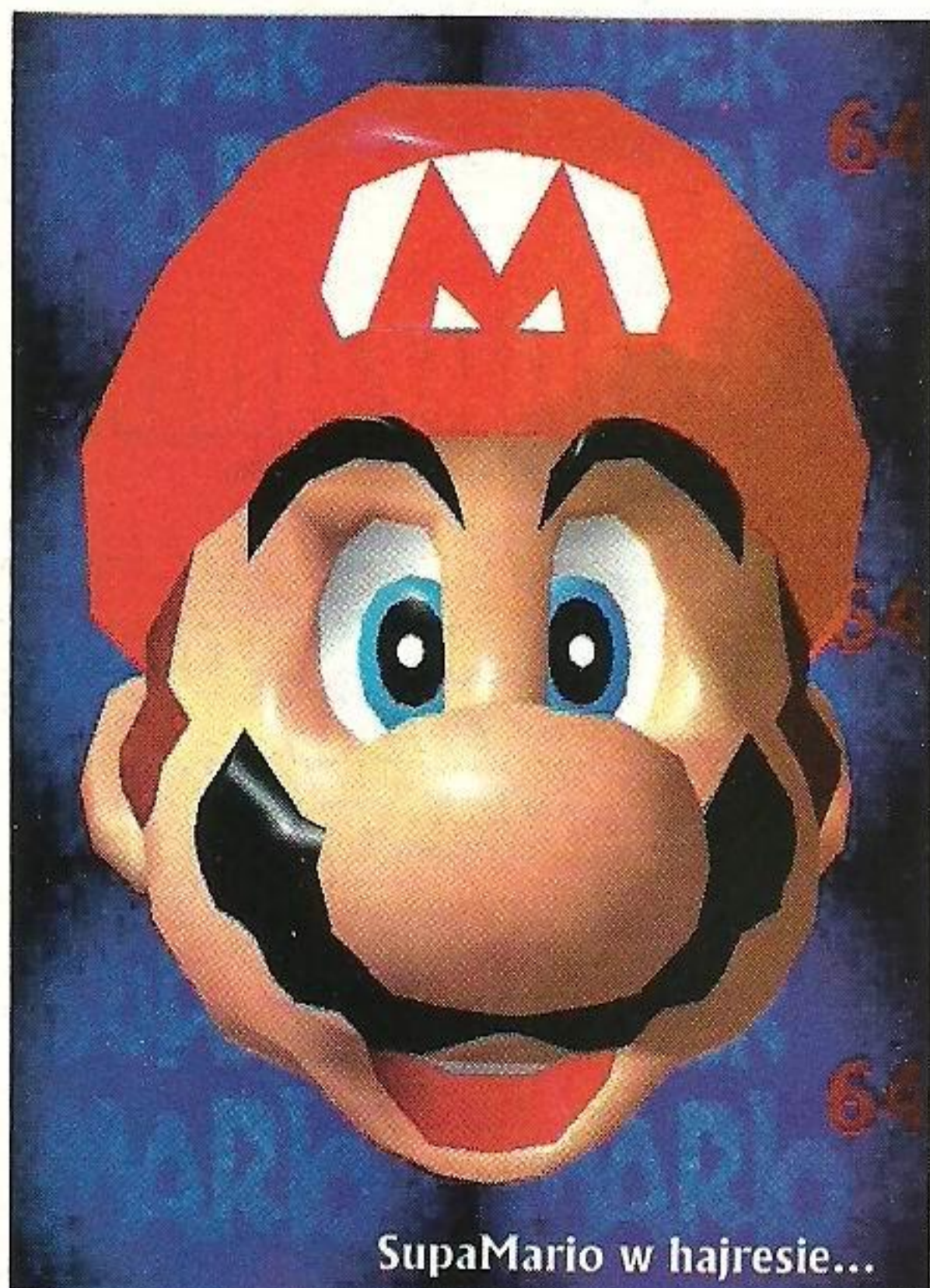
**NADCIĄGA SZYBCIEJ NIŻ SIĘ SPODZIEWASZ!**



## Emulator N64

...zdjęty z netu, programiści do pudła?

**P**ierwszy działający emulator Nintendo 64 pojawił się w Internecie i błyskawicznie został wycofany - przerażeni autorzy zaprzestali też wszelkich prac nad nim. Jednej nocy kilkadziesiąt tysięcy osób stało się nielegalnymi posiadaczami ROM'ów (programów zapisanych na kartce, zrzuconych na PC przy pomocy urządzeń produkowanych w Hong Kongu) z SUPER MARIO 64 i LEGEND OF ZELDA - dwóch najpopularniejszych gier na N64. Błyskawicznie zareagowało też Nintendo - koncern, jak można się było spodziewać, użył sobie tylko znanych środków, aby zaatakować autorów. Sprawa jest w toku. Emulator wymaga mocnego komputera - do płynnej pracy potrzebne jest minimum Pentium II 300 i akcelerator oparty o chip voodoo. W zamian oferuje jednak możliwość uruchomienia gier w wysokiej rozdzielczości. Emulator współpracuje z kilkunastoma popularnymi grami i nie współpracuje z całą resztą, a jest bardzo wątpliwe, że po całej aferze ktoś będzie go usprawniał. W przeciwieństwie bowiem do emulatorów PSX'a, gdzie można używać oryginalnych płytek, posiadanie ROM'ów jest nielegalne.



SupaMario w hajresie...

**SONY VS CONNECTIX**

**M**iesiąc temu pisaliśmy o wyprodukowanym przez firmę Connectix emulatorze zmieniającym komputer Macintosh w w pełni sprawny konsolę PlayStation. Napisaaliśmy też, że Sony skierowało przeciwko producentowi pozew do sądu. Znane już są wyniki pierwszej rundy tego pojedynku - zwycięzcą jest firma Connectix! Niezawisły amerykański sąd uznał bowiem, że wyprodukując emulator konsoli - łącznie z biosem - firma nie naruszyła dóbr materialnych i intelektualnych, o co miała pretensje Sony. Tymczasem Connectix usprawnia swój produkt - właśnie ukazała się wersja 1.1 programu Virtual Gamestation. Emulator sprzedawany jest w amerykańskich sklepach i kosztuje niecałe 50 dolarów. Naturalnie jest to dopiero początek batalii producentów z autorami emulatorów. Może okazać się, że nawet w tak wolnym i praworządnym kraju jak Ameryka wygrają po raz kolejny wielkie pieniądze, a emulatorzy będą musiały zejść do podziemia. A szkoda by było.

## TOKYO GAME SHOW 1999

**N**ajwiększa i najważniejsza tegoroczna impreza naszej branży odbędzie się w Tokio, w dniach 19-21 marca 1999. Oprócz wylewu nowych gier na PlayStation, Nintendo 64 i Dreamcasta spodziewamy się także oficjalnego stanowiska Sony w sprawie PlayStation 2. Będziemy tam - spodziewajcie się obszernej relacji w kolejnych numerach...

# NAJLEPSZE GRY W 1998 ROKU

ROZPRACOWANE PRZEZ REDAKTORÓW NEO PLUS!



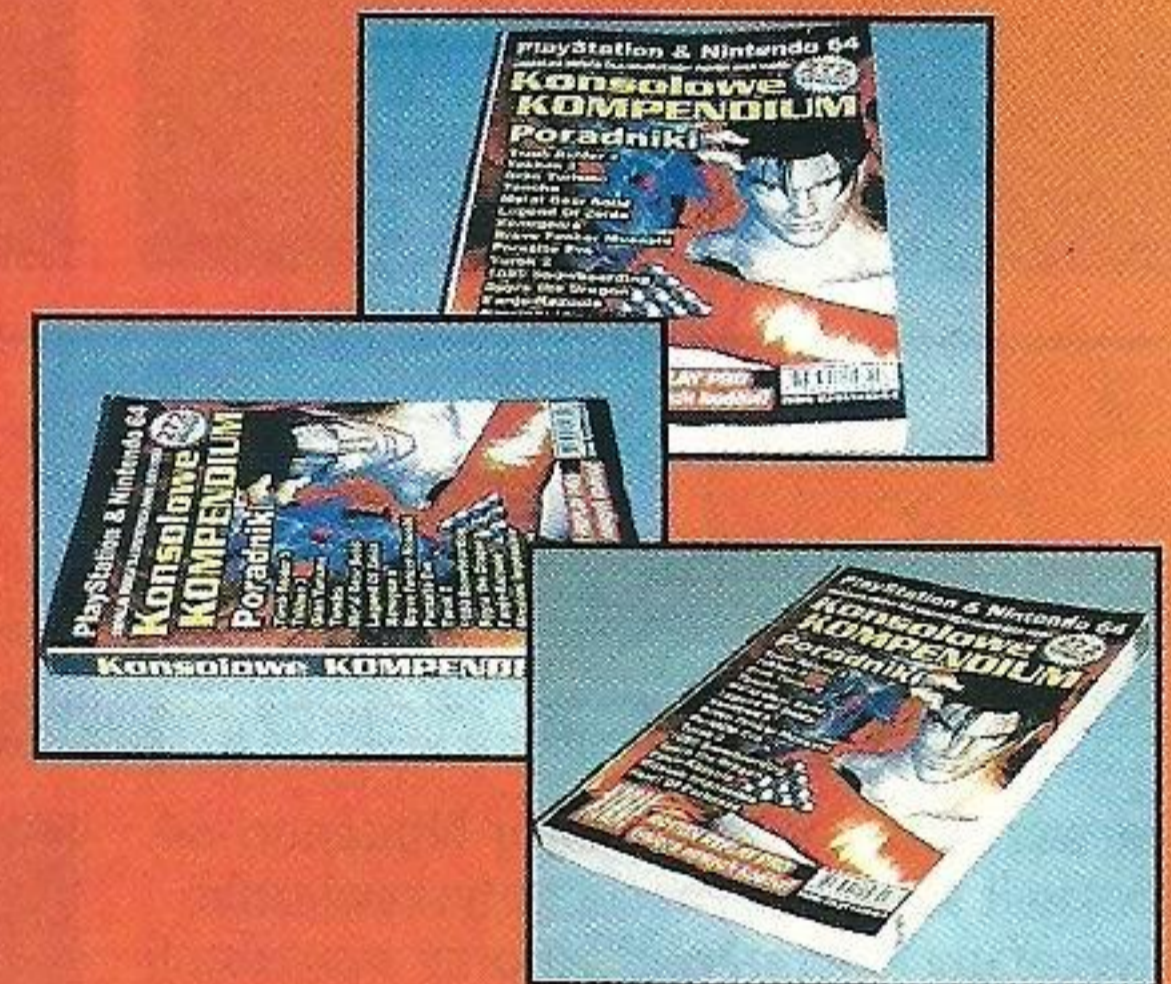
**GRUBA  
KNIGA  
- BIBLIA  
GRACZY  
KONSO-  
LOWYCH**

**NIE PRZEGAP!**

**ZAMÓW!!!**

**NA CO  
CZEKASZ?**

**KUPON - str. 77**



## KOMPLETNE OPISY, ROZWIĄZANIA I PORADNIKI DO:

**TOMB RAIDER 3 • TEKKEN 3 • BANJO-KAZOOIE • TENCHU  
SPYRO THE DRAGON • HEART OF DARKNESS • XENOGEAR  
LEGEND OF ZELDA 64 • METAL GEAR SOLID • PARASITE EVE  
MISSION: IMPOSSIBLE • GRAN TURISMO • TUROK 2  
1080 SNOWBOARDING • BRAVE FENCER MUSASHI**

## A TAKŻE:

**NAJWIĘKSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW!  
RYSUNKI CZYTELNIKÓW**

**METAL GEAR SOLID - PEŁEN SCENARIUSZ PO POLSKU!  
WYDANIE SPECJALNE FAQ - WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS**

**ABY OTRZYMAĆ KSIĄŻKĘ: WYTNIJ KUPON ZE STRONY 77, WYPEŁNIJ  
I OPLAĆ NA POCZCIE. CENA: 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**



# TOKYO GAME SHOW VIDEO

tylko  
**29,90**  
pełenów



final fantasy viii  
gran turismo 2 . racing  
lagoon . saga frontier 2  
his internal section  
cyberorg . tenchu shinobi  
geisen . ace combat 3  
virtua fighter 3tb  
sega rally 2 . sonic  
adventure . shenmue  
beatmania . unjammer  
lammy . strider hiryu  
resident evil: codename  
veronica . climax landers  
street fighter 3 . frame gride  
buggy heat . aero dancers  
soul calibur  
d2 . virtual on 2  
time crisis 2 . samurai  
legends . neon genesis  
evangelion . powerstone  
psychic force 2012  
mobile suit gundam

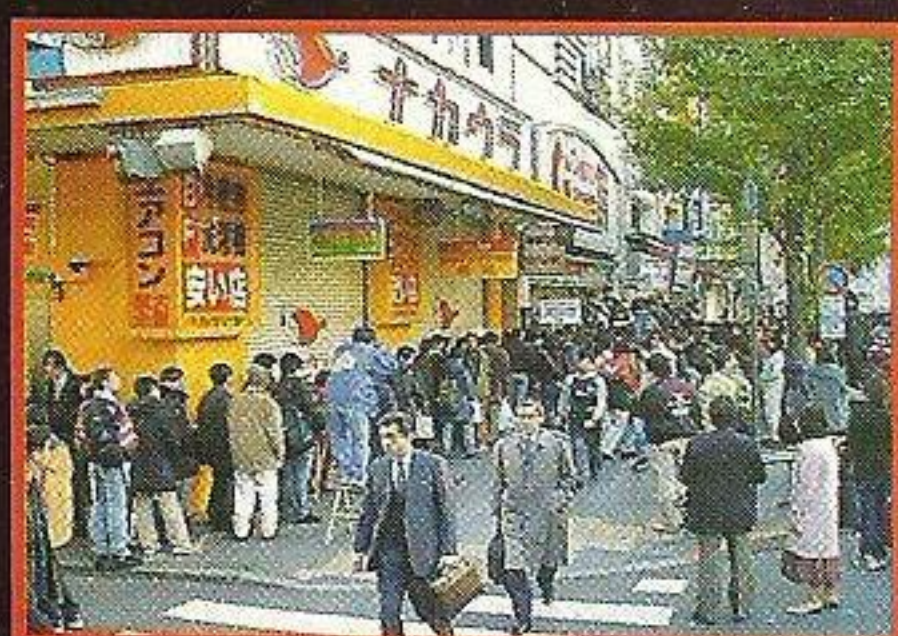
monster .  
anger .  
the zone .  
akira taisen . ogre battle 3  
house of the dead 2 .  
dragon quest vii .  
bust-a-groove 2 . marvel vs  
capcom . legend of legaia .  
suikoden 2 . star wars trilogy  
daytona 2 . dragon valor .  
geist force . fighting layer .  
jumping flash 3 . pop 'n'  
dance . neogeo pocket .  
super puzzle bobble .  
iss pro '99 . chrono trigger 2  
mystical ninja ganbare  
goemon . ocean hunter .  
naomi arcade board .  
spawn vs street fighter .  
all japan pro wrestling '99 .  
dance dance revolution .  
i wiele innych...

## 90 MINUT GORĄCEJ RELACJI Z NAJWIĘKSZEJ WYSTAWY GIER VIDEO W NASZEJ GALAKTYCE!

■ Przekonaj się, co przygotowały na najbliższy rok takie firmy, jak Sony, Nintendo, Sega, Squaresoft, Namco, Capcom, Konami, Taito, Jaleco, Bandai i wiele innych! ■ Zobacz wreszcie Dreamcasta w akcji! ■ Przejdź się z nami do japońskich salonów gier i sprawdź najnowsze automaty! ■ Zobacz, jak wyglądają japońskie sklepy z grami! ■ Odwiedź Akihabara - centrum elektronicznej rozrywki Tokio! ■ Wreszcie, zamiast tylko czytać o nowych grach - obejrzyj je wszystkie w akcji nie ruszając się z domu!

Tokyo Game Show '99 odbędzie się w dniach 19-21 marca w Japonii. Będziemy tam wraz z cyfrową kamerą, aby zdać wam obszerną relację z tej najważniejszej imprezy w branży gier video. Po powrocie materiał zostanie zmontowany w studiu i odpowiednio udźwiękowiony, a następnie powielony i wysłany do wszystkich chętnych. Relacja z TGS znajdzie się także w NEO PLUS.

### CHCESZ ZOBACZYĆ, JAK WYGLĄDA OJCZYZNA GER VIDEO I KONSOL?



**ABY OTRZYMAĆ KASETĘ: WYTNIJ KUPON ZE STRONY 77, WYPEŁNIJ  
I OPŁAĆ NA POCZCIE. CENA: 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

i've got the problem solva and his name is (r)

# EVOLVA

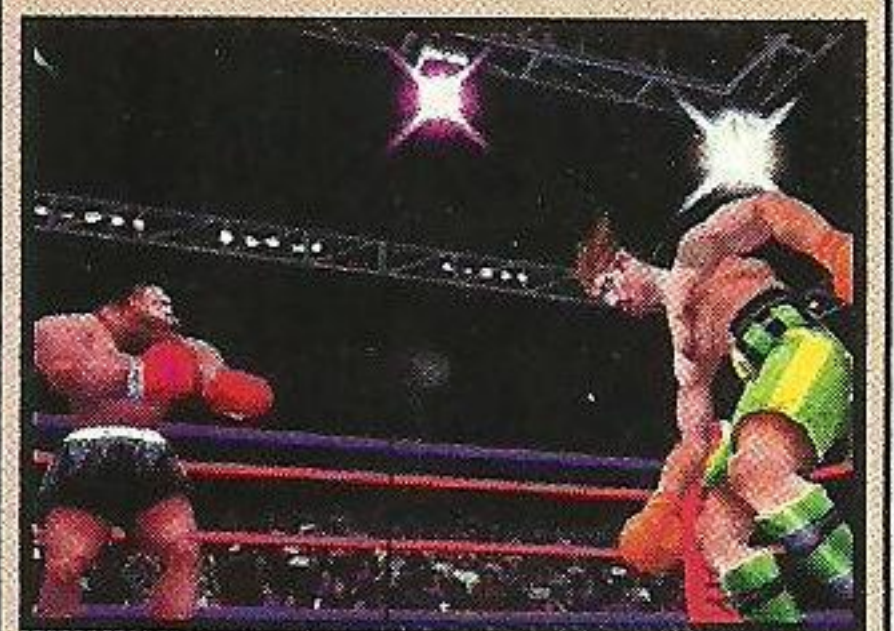
## PIERWSZA GRA NA PlayStation 2?

W angielskim magazynie muzycznym Ministry of Sound opublikowano wywiad z szefem firmy Computer Artworks - Williamem Lathanem, który przyznał, że ich najnowsza produkcja - EVOLVA - jest opracowywana jednocześnie na PC i na PlayStation 2. Gracz wcieli się w rolę hodowcy stworów nazwanych Genohunters aby poprowadzić je do walki z mutującym się obcym wirusem zagrażającym planecie. EVOLVA ma stanowić połączenie shootera z tamagotchi - mutowanie kreatur ma iść w parze z wartką akcją. Jako największy atut gry autor przytacza efekty graficzne morfowania się stworów - wcześniej Lathan i jego ludzie dużo pracowali nad programami używanymi przy produkcji teledysków techno. Sony nie skomentowało tej informacji.



DEVELOPER: MIDWAY PLATFORMA: PSX,DC,N64

## READY 2 RUMBLE



## SPRZEDAŻ GIER NA ŚWIECIE CZYLI CO LYKAJĄ GRACZE

### TOP TEN USA - Luty 1999

1. Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. WCW/nWo Thunder (PSX)
3. Metal Gear Solid (N64)
4. GoldenEye 007 (N64)
5. Frogger (PSX)
6. South Park (N64)
7. Star Wars: Rogue Squadron (N64)
8. Pokemon Blue (Game Boy)
9. Gran Turismo (PSX)
10. Crash Bandicoot 3 (PSX)

### TOP TEN JAPONIA - Luty 1999

1. Sega Rally 2 (Dreamcast)
2. All-Star Smash Bros (N64)
3. Super Hero Battle (PSX)
4. Yu-Gi-Oh (Game Boy)
5. Dragon Quest (Game Boy)
6. Digital Monster World (PSX)
7. Sound Evolution 3 (PSX)
8. Crash Bandicoot 3 (PSX)
9. Bass Landing (PSX)
10. Pokemon Card (Gameboy)

## RESIDENT EVIL NA BIURKU I W KIESZENI

W USA i Japonii można kupić już figurki z postaciami z RE i RE2. A u nas nie można. Cały czas mamy czego zazdrościć naszym amerykańskim i japońskim przyjaciołom.



## RAINBOW SIX

Jedną z najlepszych zeszłorocznych gier na PC będzie wydana na PlayStation i Nintendo 64! "Tęczowa Szóstka" to gra fpp, która wciśca gracza w niewygodny kombinezon członka specjalnej brygady antyterrorystycznej. Oprócz strzelania do terrorystów równie ważny jest element taktyczny - planowanie misji na specjalnej mapie, przydzielanie uzbrojenia komandosom oraz organizacja całego przedsięwzięcia. Misje polegać będą na przykład na odbiciu zakładu z opanowanej przez terrorystów ambasady. Grę wyda Take 2 Interactive, zaś jej producentem jest Red Storm Entertainment - firma, której właścicielem jest sam Tom Clancy! RAINBOW SIX ma się ukazać już w maju.

Do wielkiego wyścigu mającego wyłonić najlepszą symulację boksu dołącza Midway ze swoim READY 2 RUMBLE. Gra ukaże się we wrześniu na Dreamcast, PlayStation i Nintendo 64 - screeny z DC. Gra ma być czystą wyzywką, bez wpełchniętych na siłę elementów symulacji. READY 2 RUMBLE będzie oferować przeszło 20 bokserów, opcje treningowe, tryb zarządzania karierą z pozycji menadżera i wiele innych bajerów. Będzie też wyla głosem Michaela Buffer'a i jego słynnym "Are you ready to rumble".

### NEWSFLASH!

■ Psygnosis zdradziło szczegóły dotyczące ścieżki dźwiękowej zbliżającego się wielkimi krokami ROLLCAGE. Zarówno w wersji na PlayStation jak i na PC przygrywać nam będzie Fatboy Slim, ze swojego albumu "You've Come a Long Way Baby". Obecnie Slim szturmuje szczyty brytyjskich notowań z "Praise You". Na ścieżce dźwiękowej gry znajdują się Love Island oraz Soul Surfing. Usłyszycie również EZ Rollers, Aphrodite, Hoax, Ed Rush and Nico, Pressure Rise, Ashley Beedle, Presents, Pascal, Freestyles, Les Rosbifs, Ratman oraz Dan Mass. Rzecznik Psygnosis skomentował:

"ROLLCAGE jest w tej chwili chyba najbardziej wyczekiwany pfuture-racerem roku, sądząc po olbrzymim zainteresowaniu mediów tą grą. Z muzyką Fatboya Slim'a, który jak burza zdobywa listy przebojów, tytuł ten przywróci Psygnosis jego prawowite miejsce wiodącego na rynku wydawcy gier wyścigowych".

■ Japońskie Nikkei News donosi, że Game Boy Color sprzedał się do tej pory w około pięciu milionach sztuk i spekuluje na temat dalszej sprzedaży miliona miesięcznie. Nintendo przypisuje to trendowi wymieniania starych Game

Boy'ów na nową, kolorową wersję.

■ Midway podało, że GAUNTLET LEGENDS konwertowany przez Atari Games na N64 będzie wykorzystywał Memory Pak do specjalnych procedur zapisywania gry. Gracz będzie mógł zapisać swojego bohatera na Memory Pak, a następnie przenieść go na konsolę kolegi i tam kontynuować.

■ Trwają prace nad nowym symulatorem z kijem bilardowym i bilami w roli głównej. JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 zapowiadany jest na PlayStation. W Europie ujrzymy go już w lecie. Gra

powstaje w brytyjskim Awesome Entertainment, a z ciekawostek wymienić można pocierające kredą końcówki kijów dłonie zrobione metodą motion capture i odświeżanie ekranu z szybkością 30 klatek na sekundę.

■ Ponad 100,000 dysków na PlayStation z TIGER WOODS'99 zostało wycofanych ze sprzedaży przez EA po tym, jak krótki, nie dopuszczony do emisji telewizyjnej ze względu na swą obsceniczną epizod South Park został odkryty na płycie z grą. Po umieszczeniu płytki w napędzie PC możliwe było przeglądanie nielegalnego materiału. EA, wraz ze wszystkimi zaangażo-

wanymi stronami twierdzi, że nie miało pojęcia o tym niefortunnym dodatku. Dochodzenie trwa.

■ Square zdradziło nowe szczegóły dotyczące PocketStation w FINAL FANTASY VIII. Grając jako Chocobo będzie trzeba gromadzić doświadczenie i walczyć z bestiami po ściągnięciu ich z PlayStation.

■ Sony ogłosiło informację o strategicznej inwestycji finansowej wraz z 989 Studios. Sony wsparło RedEye Interactive - niezależnego wydawcę gier online. Sony zdaje się przywiązywać coraz większą uwagę do stale rosnącego rynku gier korzystających z Inetu.

# MediaSoft

Sony PlayStation Nintendo 64 Game Boy

**WIELKI WYBÓR!**

**GRY AKCESORIA**

**NOWY ADRES!**

Ul. Jana Pawła II 46/48 paw. 1b

( róg ul. Nowolipie )

00-148 Warszawa

tel. 0-90 202 712



**UWAGA NISKIE CENY**

SPYRO 139 ZŁ

GRAN TURISMO

CRASH BANDICOOT 3

MEDIEVIL I INNE...

Czynne codziennie:

**Pon - pt 10-20**

**Sob - Nd 11-19**

## MediaSoft HURTOWNIA

**BOGATY WYBÓR GIER I AKCESORIÓW**

Sony PlayStation NINTENDO 64

Zapraszamy do współpracy sklepy z całej Polski

Atrakcyjne ceny, materiały promocyjne

Jesteśmy autoryzowanym partnerem handlowym firmy



LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

Wszystkich zainteresowanych prosimy o kontakt pod nr. tel. 0-90 202 712 lub 0 602 620 048

**MediaSoft** 00-148 Warszawa ul. Jana Pawła II 46/48 paw. 1B róg ul. Nowolipie

## PLOTKI

## GRANDIA NA PSX?

Sony jest bardzo zainteresowane konwersją jednej z najlepszych gier RPG na Saturna (swoją drogą według wielu plebiscytów jest to najlepsza gra RPG wszech czasów - deklasująca nawet FINAL FANTASY VII) - wyprodukowaną przez Game Arts GRANDIĘ. Gra nie ukazała się na innym rynku niż japoński.

## APE ESCAPE

Tak nazywa się sekretny projekt Sony, który ma położyć na łopatki wszystkie platformy Rareware razem wzięte (Spyro też miał, i co?). Tytuł jednoznacznie wskazuje na uciekającą małpę (uuuh, przed biciem?). Kongokiller?

## ACCLAIMNATION

Mimo, że nie udało się skonwertować żadnej z części TUROK'A na PlayStation, Acclaim nie traci nadziei, że uda im się to z grą SHADOWMAN. Tymczasem firma ukrywa przed wścibskim okiem dziennikarzy trzy nowe produkty - jednym z nich ma być kolejny (po już wydanym WWF WARZONE i jeszcze nie wydanym WWF ATTITUDE) wrestling. Zabawne - bo Acclaim traci po WWF ATTITUDE licencję organizacji WWF. Może wrestling kobiet w błocie i oleju?

## NOWE CRASHANY

Sukces serii CRASH BANDICOOT nie powinien wydawać się nikomu dziwny - w końcu to prześlizgnięte, nieskomplikowane platformówki trafiające do wszystkich graczy. Nie zdziwi nikogo też fakt, że Naughty Dog ciężko pracuje przy czwartej części przygód sympatycznej krysy\*, która ma pojawić się - jak zwykle - w okresie świąt Bożego Narodzenia. Nie jest pewnym jednak, czy Crash będzie głównym bohaterem tej gry - może Coco, może Maska... może nawet młody Cortex. Jedno jest pewne - Crash był, jest i będzie. A co powiecie na pierwszą część nowej serii na PlayStation 2, nad którą też (podobno - to plotki!) pracują?

\* krysa - (ros.) szczur

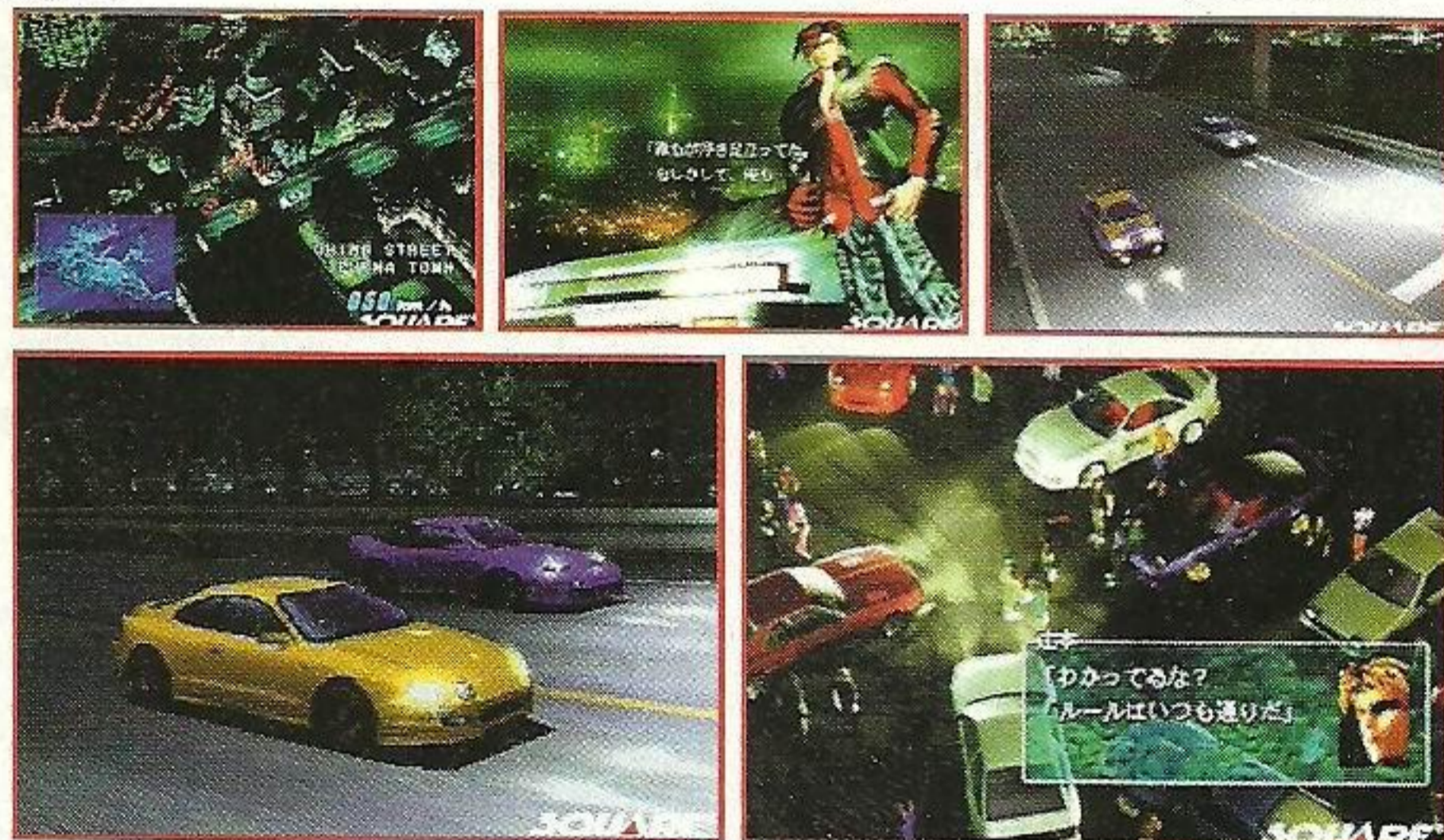
MEGASUKCES!  
FINAL FANTASY VIII RZĄDZI W JAPONII

W całe 4 dni po premierze sprzedano ponad 2.5 miliona kopii FINAL FANTASY VIII, czyniąc ją tym samym najszybciej sprzedającą się grą w Japonii. Pod sklepami formowały się kolejki spragnionych graczy, zaś banner reklamowy, jaki zawieszono nad centralną stacją tokijskiego metra miał ponad 30 metrów długości. Piosenka "Eyes on Me" wykonywana przez Faye Wonga zostanie wydana przez Toshiba/EMI na specjalnym singlu, jest też grana w rozgłośniach radiowych. Słowem - Square dopięło swego, FINAL FANTASY VIII jest już teraz megahitem. Na angielską wersję gry będziemy musieli poczekać kilka ładnych miesięcy. Mimo to przyglądamy się już wersji japońskiej, nie mogąc się już doczekać - za miesiąc obszerny materiał o tej najbardziej chyba wyczekiwanej grze na PlayStation. Aby uniemożliwić import japońskiej wersji, Square użyło interesującego zabezpieczenia - gra sprawdza, czy we wnętrzu PSX'a znajduje się piracki chip i nie uruchamia się na przerobionych konsolach. Czyżby koniec piractwa? Na szczęście mamy w redakcji japońskie PlayStation...



## RACING LAGOON

S koro jesteśmy przy Square, spójrzcie na nowe screeny z RACING LAGOON nazywanej przez autorów "High-speed racing RPG". Co to będzie za gra?

WIPEOUT 3  
NADLATUJE!

P sygnosis oficjalnie potwierdziło, że pracuje nad trzecią częścią nieśmiertelnego WIPEOUT'A na PlayStation. Grę opracowuje angielski zespół Leeds Studio, a jej termin wydania to jesień 1999 roku. W ukończonym produkcie ma znaleźć się osiem nowych tras i trzy zupełnie nieznane zespoły. Będą też zupełnie nowe efekty graficzne (obejmuje ona wysoką rozdzielczość) oraz kompatybilność z analogowymi gałkami Dual Shock'a. W międzyczasie pograjmy w ROLLAGE...

## NEWSFLASH

■ Według źródeł z Core, zespół któremu zawdzięczamy TOMB RAIDERA, pracuje aktualnie nad nowym tytułem. I nie jest to kolejny Tomb. Przytaczając słowa rzeczownika: "Nie pracujemy nad grą tpp. Istnieje pomysł na taką grę, lecz najpierw w planach mamy zupełnie coś innego. Będzie więcej Tomb Raiderów, wszystkie napisane w Core, ale nikt ze starego zespołu nad nim nie pracuje".

■ Take Two potwierdziło, że SPACE STATION: SILICON VALLEY ukaże się w wersji na Game Boy Color. Decyzja jest następstwem umowy z Majesco Sales, w myśl której Take Two zobowiązało się

wydać w tym roku 10 tytułów na Game Boy Color. Gavin White z Take Two twierdzi, że tytułów może być nawet 20. SILICON VALLEY i THREE LIONS na pewno znajdują się wśród nich.

■ Sony jest liderem w przemyśle sprzętu do gier video podczas gdy Nintendo dzierży prym w dziale sprzedaży gier video, jak informuje Wall Street Journal. LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME zarobiła 150 milionów zielonych w grudniu (w przeliczeniu wychodzi to 2.5 miliona sztuk sprzedanych gier) według ankiety przeprowadzonej przez NPD Group, podczas gdy na sofcie i sprzęcie firmy zarobiły łącznie 6.3 miliarda

dolarów w 1998 roku. Oznacza to wzrost o 24% względem roku poprzedniego, w którym liczba ta wynosiła 5.1 miliarda dolarów. Według Sony w grudniu sprzedanych zostało 2.9 miliona PSX'ów, dominując tym samym dwie trzecie rynku w UK. Konsola Nintendo sprzedała się w liczbie 1.4 miliona sztuk w grudniu, co daje brakującą jedną trzecią rynku. W rękach Sony i Nintendo znajduje się pięć z dziesięciu uznanych za najlepsze gier w USA, chociaż sprzedaż Sony w branży software'u stale rośnie (w grudniu wyniosła 4.7 miliona sztuk) niwelując przewagę Nintendo. Sony posiada ponad 440 tytułów, Nintendo o jedną piątą mniej. W 1999 roku specjalista z NPD Group

przewiduje wzrost sprzedaży na rynku soft'u i hardware'u o około 10-12%.

■ Wydanie PSX'owej wersji RAYMAN'A 2 z Ubi Soft'u zostało opóźnione z powodu nadania wyższego priorytetu wersji na N64. Powtarzając słowa pracownika Ubi Soft: "Zamierzamy najpierw skończyć wersję na N64, a dopiero wtedy zająć się wersją na PlayStation. Tak to u nas zazwyczaj się odbywa.". Wydanie RAYMAN'A 2 zostało przesunięte z lata na jesień.

■ Eidos i Kronos pracują nad grą z gatunku action-adventure zatytułowaną FEAR FACTOR. Gra zostanie wydana na PlayStation.

Według zapewnień będzie można kontrolować postacie podczas odgrywania sekwencji FMV. Żadne inne szczegóły nie zostały ujawnione.

■ Brian Baglow z DMA Design napomknął o sequele cieszącej się dużym uznaniem gry action-adventure - BODY HARVEST. Za jego słowami: "Biorąc pod uwagę sukces odniesiony przez BODY HARVEST byłibyśmy głupcami nie podejmując tematu. Zarówno zespoły SILICON VALLEY, jak i BODY HARVEST zaczęły prace nad nowym projektem. Nie mogę podać żadnych konkretności, ale część druga BODY HARVEST jest jak najbardziej możliwa, a nawet wskazana".

# TAI FU™

## Wrath of the Tiger

DREAMWORKS  
INTERACTIVE™

Nazywasz się T'ai i jesteś tygrysem  
znającym kanony Kung Fu, który  
toczy walkę ze Smoczym Mistrzem.

Poznaj świat, którym rządzą zwi-  
erzęce klany i, w którym niebezpie-  
czeństwo czai się za każdym rogiem.

CZY JESTEŚ PRAWDZIWYM TWARDZIELEM?



AKCJA PEŁNA  
WALK KUNG FU



LEGENDARNE  
BITWY KLANÓW



20 DYNAMICZNYCH  
ETAPÓW

T'ai Fu: Wrath of the Tiger  
jest dziełem DreamWorks,  
twórców Antz i Small Soldiers.



# Kogo nazywasz koteczkiem?



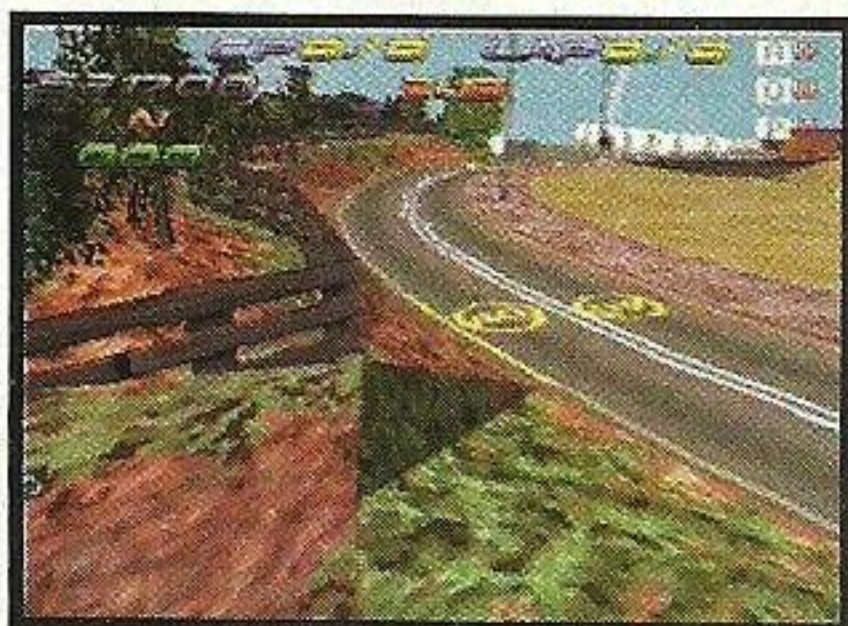
Wyłączna dystrybucja w Polsce:  
Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.  
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,  
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21  
<http://www.lem.com.pl>

Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu jest znakiem handlowym DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive jest znakiem handlowym DreamWorks L.L.C. Wydawane i dystrybuowane przez Activision zgodnie z licencją. PlayStation i logo PlayStation są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe logo i znaki firmowe są wyłączną własnością używających je firm. Stosowanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

ACTIVISION®

DEVELOPER: SCI PLATFORMA: PSX, N64

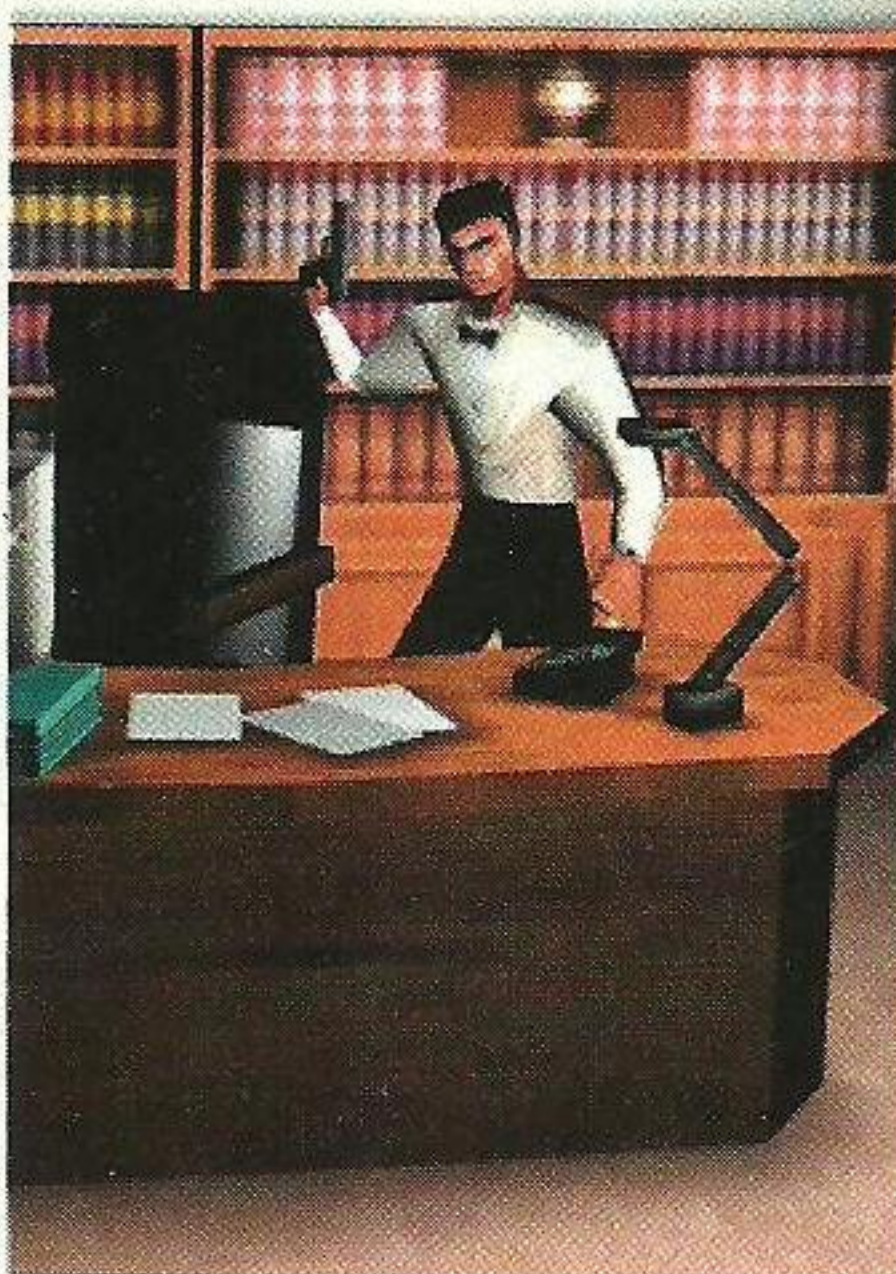
# CARMA-GEDDON



Zapowiedziana blisko 2 lata temu konwersja ultrabrutalnego wyścigu z Peceta CARMAGEDDON na PlayStation i Nintendo 64 nabiera wreszcie rozpędu, czego dowodem są te pierwsze screeny z PSX'a. Przypomnijmy, że wyścigi opancerzonych samochodów w CARMAGEDDON naturalnie polegają na jak najszybszym dojechaniu do mety, ale... po drodze należy wykosić tylu przechodniów, ilu się tylko da. Którzy to zmieniają się w kupkę flaków w bardzo efektowny sposób. Zadziwiające jest przy tym podejście Sony i Nintendo - firm, które nigdy nie tolerowały przemocy na taką skalę, jaka jest prezentowana przez CARMAGEDDON. No, tam gdzie zaczynają się pieniądze, kończą się sentymenty. A być może zamiast ludzi na ulicach miast pojawią się obcy, lub też zombiaki.

# MISSION: IMPOSSIBLE

BĘDZIE SKONWERTOWANE Z N64 NA PSX!



Jeden z największych zeszłorocznych hitów na Nintendo 64 (sprzedano ponad milion kopii gry) pojawi się na PlayStation (a także na PC i Game Boy'u Color). W tej chwili na temat PSX'owej konwersji wiadomo bardzo niewiele - dowiedzieliśmy się jedynie, że pracuje nad nią nieznaną do tej pory niemiecka grupa X-ample, która planuje do kompletnego pakietu dołączyć jedną lub dwie dodatkowe misje (ciekawostka - konwersję na PC opracowują programiści z Indii - Dhruva Interactive). Dostateczna pojemność nośnika pozwoli autorom na dołączenie setek megabajtów samplowanej mowy, zamiast pojawiającego się na ekranie



DLA JEDNYCH DEGRADACJA Z 64 NA 32 BITY, DLA INNYCH WRĘCZ PRZECIWNIE.

tekstu (tak było na N64). Będzie też nowe menu, a może nawet tryb multiplayer! MISSION: IMPOSSIBLE w wersji na Nintendo 64 - choć nie bez wad - było niezłe. Teraz będą się tym mogli przekonać nowi gracze.

DEVELOPER: SEGA PLATFORMA: DREAMCAST

# SUPERSPEED RACING

Sega pokazała screeny z nowego wyścigu, który opracowuje na Dreamcasta. Będzie to symulator formuły CART - średnio popularny poza USA, ale co tam - screeny wyglądają całkiem niezłe, choć jak na mój gust trochę za bardzo plastikowo/pecetowo, ale podobno pochodzą z wczesnej fazy produkcji. Gra zawierać będzie samplowane odgłosy prawdziwych samochodów, nagrane bezpośrednio na torze, 27 autentycznych kierowców skupionych w 17 teamach, oraz 19 ściśle odtworzonych tras, włącznie z owalem. Naturalnie będzie możliwość ścigania się w dwie osoby na jednym ekranie, choć niewykluczone, że pojawi się też opcja gry przez Internet. Gra ma pojawić się w kwietniu.



## NEWSFLASH!

Video System podpisał trzyletnią umowę pozwalającą Eidos'owi dystrybuować w wersji na PC oraz PSX, bazowaną na FIA Formula One World Championship grę FORMULA ONE. Japoński wydawca wypuści pierwszą grę na PC na wiosnę, a jej wersja PSX'owa pojawi się latem. Gra opiera się na zapisach z sezonu '98, w którym brało udział jedenaście zespołów. Wszystkie samochody, jak i szesnastce tras, ma zostać oddanych w najdrobniejszych detalach. System sieciowy pozwoli startować naraz 12 graczom. Przytaczając słowa szefa w Video System, Koji Furukawa: "Chcemy

powtórzyć sukces F-1 WORLD GRAND PRIX na Nintendo N64. Video System pracuje właśnie nad oficjalnie licencjonowanymi przez FIA grami dla Dreamcasta, jak również nad poprawionym F-1 WORLD GRAND PRIX II na N64".

Mindscape zapowiedziało PRINCE OF PERSIA na Game Boy Color. Na tę samą platformę w tym roku ukaże się też WERTIX. W marcu na GBC pojawi się NBA JAM '99 produkcji Acclaim Sports, a tej wiosny światło dzienne ujrzy remake ASTEROIDS Activision. Tej ostatniej będzie wersja na GBC jak i na starego Game Boy'a.

Tecmo umieściło na swoich internetowych stronach

zapytanie skierowane do graczy o treści: "Czy kupilibyś nową wersję NINJA GAIDEN produkcji Tecmo?". Jeśli jesteś zainteresowany remake'em tego ośmiobitowego klasyka, nie wahaj się, tylko ślij e-mail'a.

SNK potwierdziło, iż jest w trakcie produkcji arkadowego tytułu zawierającego postacie znane z gier SNK oraz Capcom. Gra zwać się będzie SNK VS. CAPCOM. Nie wiadomo jednak, która z technologii - Naomi czy Cp3 zostanie użyta w tym tytule. Według wstępnych zapowiedzi gra ma się ukazać na wiosnę.

OGRE BATTLE 3: PERSON OF LORDLY CALIBUR, niecierpliwie wyglądana

produkcja Quest na N64 przekroczy 300Mb. Jest to prostą konsekwencją faktu, iż tytuł ten oryginalnie miał być tytułem 64DD, w związku z czym pojawiły się spore problemy ze zmieszczeniem gry na 256-megabitowym cartcie. Plotki mówią, że OGRE BATTLE 3 mogłoby zostać wydane na kartridżu o pojemności 320Mb, lecz nowina ta jest oczywiście niepotwierdzona.

Na stronie Konami pojawił się kalendarz wydawniczy na najbliższe miesiące. Wydany w grudniu w Japonii SUIKODEN 2 ma szansę pojawić się w czerwcu na półkach sklepów w USA. RALLY RACING oraz GUNGAGE w planach przewidziane zostały na maj.

Nexus Telocation Systems podpisał umowę z Nintendo na rozwój technologii oprogramowania modemowego. Chociaż nazwa N64 nie pojawia się w umowie ani razu, plotki mówią, iż technologia ta może być użyta w jakimś, jeszcze nie zapowiedzianym, sprzęcie Nintendo. Nexus zasugerował jej wykorzystanie w przyszłych aplikacjach Nintendo, które zastosowanie znajdują w Japonii.

Prace nad NBA SHOOTOUT'99 989 Studios zostały przerwane. Produkt nie przeszedł przez testy jakościowe Sony, co zważywszy na złą sławę 989 specjalnie nie dziwi. 989 Studio obecnie skupia siły na produkcji NBA SHOOTOUT 2000, która ukaże się jesienią.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR® SOLID

DEMO  
SILENT HILL



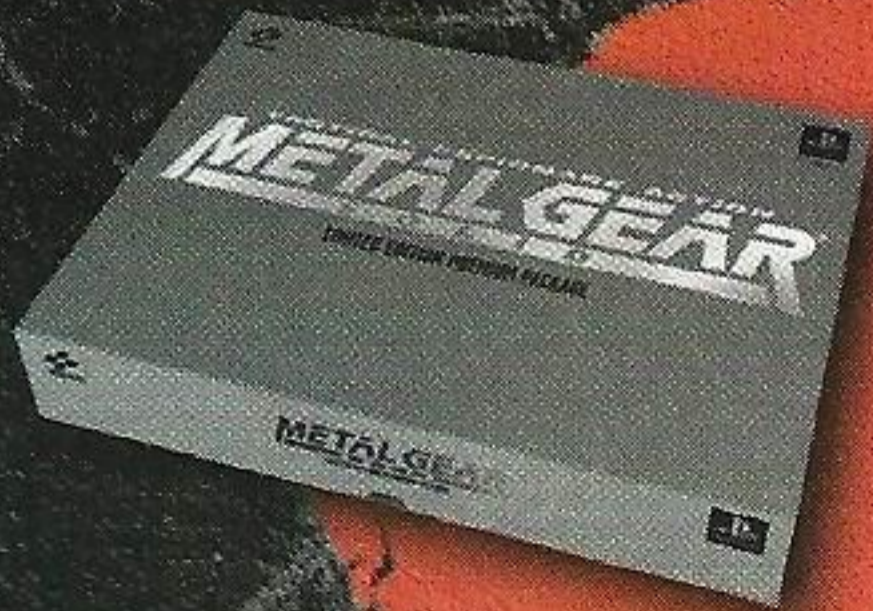
Ograniczona ilość !!!

- MGS 2 x CD
- Demo Silent Hill
- T-Shirt
- Soundtrack
- Naklejka na kartę pamięci
- Identyfikator wojskowy
- Mega plakat
- 20 utworów
- Ponad 60 minut muzyki przygotowanej specjalnie na Europę

- 2 x CD gra
- 1 x CD demo Silent Hill



PlayStation®



## NIE ZASTANAWIAJ SIĘ DŁUGO ZADZWOŃ I ZAMÓW DLA SIEBIE GRĘ MGS

**LANSER** *my wiemy  
co jest  
grane!*

 0-55 233-59-44

Lanser 82-300 Elbląg ul. Skrzydlata 1a  
Sprzedaż detaliczna: Tel. 0-55 233-59-44  
Sprzedaż hurtowa: Tel. 0-55 233-61-36  
Fax/sekretarka 24 godziny: 0-55 233-93-65



# PLOTKI

## BLEEM STORY

Pamiętacie newsa sprzed miesiąca dotyczącego emulatorów miesiąca? Pojawiło się tam słowo **BLEEM** - jest to bowiem obecnie najlepszy i najbardziej bezproblemowy emulator PSX'a na PC. Otóż słyszeliśmy ploteczki, że kodem źródłowym tego emulatora interesuje się co najmniej kilku dużych wydawców gier na PC i PlayStation. Hmm... coś już świta? A co powiecie na gry kompatybilne zarówno z PlayStation, jak i z PC? Pomyślcie - klient kupuje na przykład shootera napisanego na PSX'a, wraca do domu i wsuwa go do swojego PeCeta... Automatycznie uruchamia się emulator, który następnie ładuje grę i odpala ją **TAK BEZPROBLEMOWO, JAK NA PLAYSTATION!** Taki program może być prawdziwą żyłą złota dla wydawców - zwłaszcza, że umieszczenie dodatkowego fragmentu kodu na płycie z grą nie ich nie będzie kosztować, a sprzedaż gier może kilkukrotnie podskoczyć (bo po pierwsze oryginalne gry na zachodzie się sprzedają, a po drugie gry na PSX'a nie można sobie nagrać np. na twardego dysku). Jedyną instytucją, która może stanąć na drodze takiemu obrotowi sprawy jest naturalnie Sony. Nie wydaje się nam, by były tu jakieś prawne przeciwwskazania dla wydawców - za to Sony może najwzyczajniej w świecie odmówić tłoczenia takich płyt (tylko Sony może tłoczyć czarne płytki do PlayStation), wypowiedzieć umowę, zerwać kontrakt i tak dalej. A to jest samobójstwo dla wydawcy. Ciekawe, co z tej sprawy wyniknie...

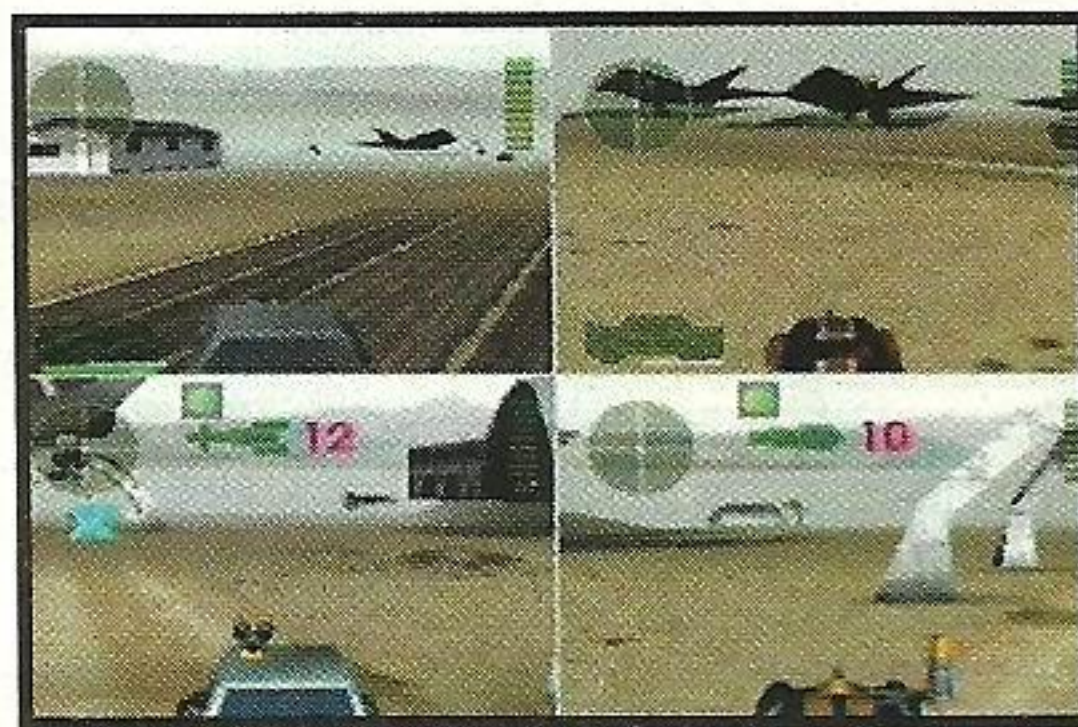
## 40 WINKS? WTF?

Eurocom to firma znana przede wszystkim z konwersji. Oficjalnie pracują nad MK4 i HYDRO THUNDER na Dreamcasta i DUKE NUKEM: ZERO HOUR na N64. Nieoficjalnie zaś wiadomo, że w produkcji są już dwie nowe pozycje na N64: 40 WINKS i TARZAN. Ten ostatni tytuł ma być adaptacją najnowszego filmu Disney'a.

DEVELOPER: ACTIVISION ■ PLATFORMA: NINTENDO 64

# VIGILANTE 8

**P**race nad konwersją V8 na Nintendo 64 wchodzi właśnie w ostateczną fazę - gra ma być gotowa pod koniec kwietnia, jeśli oczywiście nie stanie jej nic na przeszkodzie. Nintendo 64 dostanie także dwa dodatki, których nie miała wersja PSX - nowy level Dreamland (żart programistów - utrzymany w klimacie bajki z tęczą, grzybami i domami hydrauliczków i żółwi...oops) oraz możliwość gry we cztery osoby jednocześnie. Na pewno za to pod nóż pójdzie fantastyczny soundtrack, który przywodzi na myśl szalone lata 70, Boogie Nights i całą kupę innych rzeczy. Dobra, a gdzie VIGILANTE 12?



DEVELOPER: GENKI ■ PLATFORMA: PLAYSTATION

# JADE COCOON

**G**łównym bohaterem tej gry jest niejaki Levant, a zajmuje się on wyszukiwaniem w lesie magicznych kokonów, które pomagają chronić mieszkańców okolicznych osad przed potworami żyjącymi w lasach. Dzięki kokonom młodzieniec może trenować potwory, uspokajając je, czy też zwyczajnie z nimi walczyć. Później okazuje się, że jego umiejętności będą mieć ogromne znaczenie, gdy na pokojową i gościnną planetę spadnie wielka i zła szarańcza. JADE COCOON to rasowy RPG z wplatanym obecnie wszędzie elementem Tamagotchi. Opiekę artystyczną nad grą pełni pan Katsuya Kondo - bardzo znany w Japonii autor wielu popularnych mang i anime. Grą zaś zajmuje się zespół Genki - to ci sami goście, którzy skonwertowali VIRTUA FIGHTER 3 z automatu na Dece. Po pierwszych screenach zapowiada się interesujący kawałek erpega.



# VIRUS

**F**rancuzi z Cryo pracują nad PSX'ową adaptacją najnowszego kinowego thrillera z Jamie Lee Curtis w roli głównej. Gra ma pojawić się w maju, choć szczerze w to wątpimy - nie ma żadnych screenów, nie wiadomo nawet o czym/jaka ta gra będzie!

# 2ROK3

**T**ak tak, TUROK 3 jest już w drodze! Po niebawym sukcesie drugiej części Acclaim dalej inwestuje w swój najlepszy team developerski delikatnie wskazując im kierunek, w którym mają podążać. Trzeciego TUROKA, podobnie jak dwa pierwsze, pociągnie IGUANA TEXAS - zaś termin wydania gry to naturalnie grudzień 1999 - tuż przed świętami Bożego Narodzenia. W tym roku prosimy bez dwumiesięcznych obsuwów.

## DC ALERT!

■ Podążając śladami InterAct i jego DexDrive do PlayStation oraz N64, producent urządzeń peryferyjnych MadCatz nosi się z zamiarem wypuszczenia na rynek urządzenia o nazwie Data Deck. Jest to kolejny system umożliwiający wymianę danych pomiędzy control pack i memory card'em a PC. Prace nad PSX'owym Data Deck zostały już zakończone, a spodziewać się go można już pod koniec lutego. Data Deck jest w stanie pomieścić zawartość pamięci dwóch memory card'ów, w odróżnieniu od swojego konkurenta - DexDrive, który tyka tylko jedną.

■ Prace na wersją **CONTRA** na N64 zostały definitywnie odłożone. Przytaczając słowa rzecznika Konami: "**CONTRA** znajdowała się w planach, lecz zespół nad nią pracujący został rozbity i teraz każdy z jego członków pracuje nad innym projektem. Ukazanie się **CONTRA** bardzo odsunie się w czasie". Konami w dalszym ciągu rozważa myśl przeniesienia doskonałego skądinąd **METAL GEAR SOLID** na N64. Przeszkodą jest niska sprzedaż N64 w Japonii oraz ograniczenia narzucane przez limitowane miejsce na cencie.

■ Sony Music Entertainment zachęcone japońskim i światowym sukcesem **TENCHU** zamierza wydać

kolejne tytuły, będące następcami pierwowzoru, o czym donosi gazeta Nikkei Sangyo. Podążając dalej tym tropem SME planuje stworzyć sequele, które później ukażą się również w Europie i US.

■ PSX'owa wersja **BEAVIS AND BUTTHEAD** z GT Interactive prawdopodobnie nigdy się nie ukaże. Tytuł został usunięty z planów wydawniczych.

■ Wrą prace nad sequelem **BATTLETANX** w umiejscowionym w Redwood Studio 3DO. Tytuł roboczy brzmi Battle Tanx II, a wersja playable planowana jest na majowe E3. Z nowości ma być więcej pojazdów i broni oraz różnorodnie ukształtowany

teren. Pełna wersja pojawić ma się w okolicach wakacji.

■ Jon Sloan z Konami poinformował AllGames.com o pracach nad przeniesieniem **METAL GEAR SOLID** z PlayStation na PC. Rezultaty będziemy mogli obejrzeć jeszcze w tym roku. Gra ma zostać wzbogacona kilkoma rozszerzeniami - między innymi obsługą joysticka oraz akceleracji 3D. Podobnie jak przy wersji na DreamCast'a, Sloan nie był zbyt rozmowny: "Nie chcę zdradzać zbyt wiele". A niech go...

■ Szykuje się konwersja stworzonego przez Activision **BATTLEZONE** na N64. Pracy podejmuje się amerykański specjalista w tej dziedzinie

Climax Studios.

■ Zespół odpowiedzialny za stworzenie PSX'owej gry **PERSONA** wyjawiał szczegóły dotyczące sequela wyżej wymienionego tytułu. W **PERSONA 2: SIN** akcja rozgrywać się będzie w szkole. Data wydania nie jest jeszcze ustalona. Wiadomo jednak, że na ścieżce dźwiękowej znajdzie się muzyka artysty J-POP, Hitomi.

■ Według Namco, światowa sprzedaż **TEKKEN 3** przekroczyła cztery miliony płytek dnia 26 marca. Pamiętając poprzednie wyniki prostym rachunkiem panowie z Namco policzyli, że seria Tekken zarobiła w sumie 10 milionów. Dajcie trochę.





# GROTEKA **CMR** DIGITAL

W-Wa, Al. JEROZOLIMSKIE 2 (NAPRZECIW MUZEUM WOJSKA POLSKIEGO)

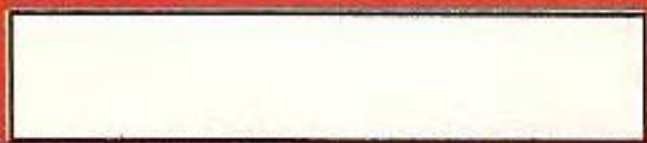
## WYPOŻYCZALNIA GIER TELEWIZYJNYCH

**Dreamcast™** **NINTENDO 64** **GAME BOY**

Brak ci konsoli, chcesz zagrać - odwiedź nas - wypożyczymy ci grę (na 1 godzinę), udostępniemy stanowisko z konsolą.

- Gry PlayStation (tylko będące w ofercie Sony Poland i posiadające hologram wypożyczalni) można testować na 8 stanowiskach
- Nintendo 64 - 4 stanowiska, 40 tytułów
- Dreamcast - 3 stanowiska, 4 gry

Cena wypożyczenia na 1 godzinę - 5 zł (na czas dłuższy według cennika).



Wszystkie światowe nowości, wszystkie konsole dostępne na rynku. 100 tytułów gier na PSX, 40 na Nintendo 64, nowości - Dreamcast, wszystkie akcesoria.

W naszym sklepie zaprezentujemy każdą z wybranych przez siebie gier, czterech ekspedientów odpowie na każde pytanie z dziedziny gier i konsol. Korzystając z ich rozległej wiedzy unikniesz rozczarowań i nieudanych zakupów.

Wszystkie gry prezentujemy na olbrzymich, 29-calowych telewizorach.



## PLOTKI

## RARE KICKS ASS!

Interesujące informacje wyciekły z obozu Rare - czołowych developerów Nintendo. Okazuje się, że TWELVE TALES: CONKER 64 jest już niemal gotowe i mogłoby być ukończone w ciągu miesiąca - chłopaki czekają jednak, aż wytworzy się na rynku odpowiednia luka, gotowa przyjąć grę. CONKER 64 wygląda lepiej niż BANJO-KAZOOIE i ma w zanadrzu coś, co chcielibyśmy zobaczyć w akcji - tryb multiplayer. Tak, tak - będzie to k-o-o-p-e-r-a-t-y-w-n-y tryb multiplayer dla dwóch osób w platformerze! I to od Rare! Dalej. Rare kończy obecnie JET FORCE GEMINI i PERFECT DARK, ciężko pracuje przy DONKEY KONG 64 i BANJO-TOOIE - sequelu BANJO-KAZOOIE. Jest też jeszcze jedna gra, o której nic nie wiemy. Hmm... PERFECT DARK - następcą GOLDENEYE - jest jedną z najbardziej wyczekiwanych gier na N64. Oryginalny plan wydawniczy zakładał, że gra miała pojawić się w sklepach tuż przed końcem roku. Tymczasem Rare chce wydać ją wcześniej. Może już w czerwcu, może w lipcu.

## MARIO 64 PART DEUX

Mówi Shigeru Miyamoto: "Rozpocząłem prace nad drugą częścią MARIO 64 tuż po ukończeniu pierwszej, jednak ZELDA zmusiła mnie do porzucenia projektu. Na moim monitorze biegają sobie Mario i Luigi, może teraz znajdę trochę więcej czasu..." Hmm... Mario i Luigi. Możemy chyba coś powiedzieć o trybie multiplayer?

## DAIKATANA 64?!

Wow. Kemco kupiło prawa do dystrybucji tego tytułu, mimo, iż nie ma nawet gotowej wersji PC - pierwowzoru konwersji. Gra ma się także pojawić na GameBoy'a. Wygląda na to, że Ion Storm powoli dźwiga się po ostatnim upadku. Ciekawe tylko co z PSX'em?

MK: SPECIAL FORCES  
PIERWSZE DETALE NOWEJ GRY MORTAL KOMBAT!

Pozналиśmy pierwsze detale dotyczące nowej gry z serii MORTAL KOMBAT. Nie będzie to jednak kolejny fighter - prace nad MK5 znajdują się obecnie w bardzo wczesnej fazie - ale kolejna gra Johna Tobiasa (twórcy MK MYTHOLOGIES: SUB ZERO), rozszerzająca serię i dodająca tło do śmiertelnego turnieju. Zytułowana MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES gra będzie mieć więcej wspólnego z TOMB RAIDER i ALONE IN THE DARK, niż z czystą walką, będącą przeciwieństwem esencji smoczniej serii. Tobias ocenia, że walka z przeciwnikami będzie stanowić jedynie 50 procent gry - reszta zaś będzie przygodowa, związana z ekspozycją. Akcja gry będzie rozgrywać się jeszcze przed pierwszym turniejem MORTAL KOMBAT, zaś jej głównymi bohaterami będą Jax i Sonya polujący na psychomordercę Kano i jego bandę. Obie postacie będą mieć swoje własne, specyficzne questy i poziomy. Zapytany

o to, jak sklasyfikowałby MK: SPECIAL FORCES Tobias odpowiada: "Gra będzie wizualnie podobna do TOMB RAIDER'a, z tym, że system kamer jest bardziej zbliżony do ZELDY lub MARIO 64". Autor zaznacza też, że system walki będzie w pełni trójwymiarowy, zaś gra często rzucić będzie przeciwko graczowi więcej niż jednego przeciwnika! Oprócz walki wręcz - jak przystało na członków oddziałów specjalnych - Jax i Sonya będą posługiwać się bronią palną. Fabuła będzie rozwijać się w miarę zagłębiania się w kolejne misje, ma też odpowiednio ewoluować z czysto militarnej zabawy w mroczną i posępną sferę MORTAL KOMBAT. Gościnnie pojawią się postacie z serii - między innymi Rayden. Nie będzie sekwencji filmowych - scenki przerywnikowe zostaną zrealizowane w czasie rzeczywistym, z udziałem samplowanej mowy. Gra ukaże się na PlayStation i Nintendo 64 pod koniec roku.

STAR WARS: POD RACER  
KOLEJNE "GWIEZDNE WOJNY" NA NINTENDO 64

Podczas niedawnej wystawy zabawek "Toy Fair" w Nurembergu Nintendo oficjalnie potwierdziło to, o czym pisaliśmy niedawno jeszcze w dziale plotek: niedługo, a ściślej mówiąc w okolicach premiery filmu (czyli już w maju!) do sklepów trafi pierwsza z gier opartych na nowych "Gwiezdnym Wojnach". Roboczo zytułowana STAR WARS: POD RACER gra pozwoli ściskającemu

joypada wcielić się w jednego z dzielnych pilotów walczących o pieniądze i prestiż w szalonych wyścigach ślizgaczy na Tatooine. Praktycznie nie wiadomo nic więcej, a to dziwne - do maja nie pozostało już wiele czasu. Grę opracowuje wewnętrzny oddział Lucasarts- chłopaki z Factor 5 nie będą mieć z nią nic wspólnego. Wiadomo też, że "wielkie N" ma w zanadrzu kolejny tytuł oparty

o scenariusz pierwszej części nowej Sagi - pojawi się on pod koniec roku i będzie nieco podobny do SHADOWS OF THE EMPIRE (dużo różnych epizodów). Obrazki, które tu widzicie nie są niestety screenami z gry - to fragmenty filmu, pokazujące dokładnie jak wygląda taki wyścig. Miejmy nadzieję, że całość będzie przynajmniej równie dobra jak nasz wspaniały ROGUE SQUADRON...

## DC ALERT!

■ Panasonic Wondertainment podał ostatnio kilka ciekawych szczegółów dotyczących ich najnowszej produkcji na DC, zytułowanej WEB MYSTERY. Wiemy już, że fabuła gry ma skupiać się wokół seryjnego mordercy, który wyszukuje swoje ofiary poprzez Internet, natomiast głównym bohaterem ma być przypadkowy programista, który dziwnym zbiegiem okoliczności zostaje wplątany w całą intrygę. Co ciekawe postacie w grze będą wzorowane na prawdziwych aktorach. WM nie będzie korzystać z opcji sieciowych, a jej termin wydania w Japonii przewidywany jest na wiosnę tego roku.

■ Teoretycznie w USA nie dzieje się nic ciekawego jeżeli chodzi o DC. Pozorna cisza jest efektem klauzuli, która zobowiązuje amerykańskich developerów do wstrzymania się z jakimikolwiek komentarzami czy zapowiedziami dotyczącymi tytułów na DC nad którymi obecnie pracują. Ale udało nam się dowiedzieć, iż Dreamstone Entertainment, skupieni są właśnie nad RPG utrzymanym w japońskim stylu pod tytułem SHIKEN: EVENSTAR. Wersja DC, w porównaniu do PC, ma obfitować w wiele dodatków, między innymi wykorzystywać VMS, możliwości sieciowe, mieć lepszą grafikę oraz dodatkowe levele.

■ Jak donoszą ostatnie wieści w Hong Kongu pojawiły się testowe wersje VIRTUA STRIKER 2, sequela popularnej piłki nożnej stworzonej przez Segę. Gra została wzbogacona o nową, znacznie lepszą grafikę oraz efekty specjalne, a także bieżące informacje o drużynach. Wersja finalna podobno ma być wzbogacona o kilka nieznanych jeszcze dodatków. Jeżeli wszystko pójdzie pomyślnie to tytuł ten zagości na DC najpóźniej na gwiazdkę tego roku.

■ Kolejna gra arcade, która jest już konwertowana na DC to popularny w Stanach HARLEY DAVIDSON & THE LA RIDERS. Premiera jest przewidywana mniej więcej na

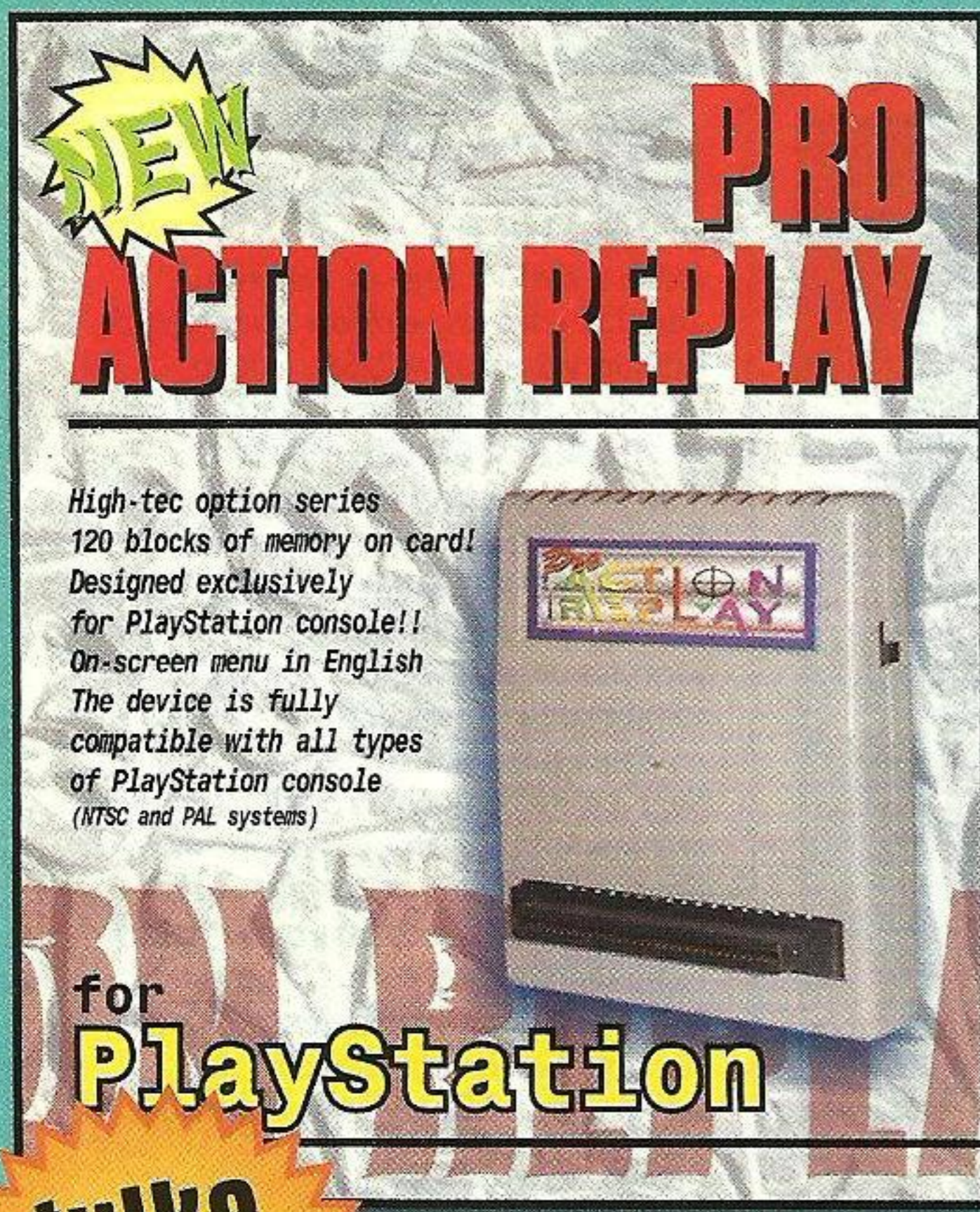
środek bieżącego roku, natomiast więcej szczegółów zostanie ujawnionych podczas marcowego Tokyo Game Show.

■ Revolution Software już jakiś czas temu zdecydowali się dołączyć do obozu DC. Niestety projekt nad którym pracowali do tej pory został skasowany z bliżej nieokreślonych przyczyn. Wiadomo jednak, że developer planuje obecnie konwersję BROKEN SWORD 3 oraz jeszcze jednej pozycji, która na razie jest w bardzo wczesnej fazie rozwoju. Szczegóły powinny pojawić się niebawem.

■ Sega od samego początku nie miała szczęścia do

romansów z Bandai. Jak wiadomo w przeszłości nie udało się fuzja obu gigantów, natomiast ostatnio Bandai zrezygnowało z powierzenia Sedze dystrybucji swojej najnowszej konsoli kieszonkowej zwanej Wonder Swan, której premiera ma mieć miejsce 5 marca w Japonii. Co więcej WS nie będzie kompatybilny z DC tylko z PSX. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło i w międzyczasie dowiedzieliśmy się, że Sega zawarła wstępne przymierze z SNK i zamierza na poważnie support'ować NeoGeo Pocket. W planach jest już pierwszy RPG o tytule BIOMETER UNITRON z kwietniową datą wydania ukończonego projektu. Titus

# NIEZBĘDNIK PRAWDZIWEGO GRACZA DO PLAYSTATION I N64! W sprzedaży na terenie całego kraju i wysyłkowo!



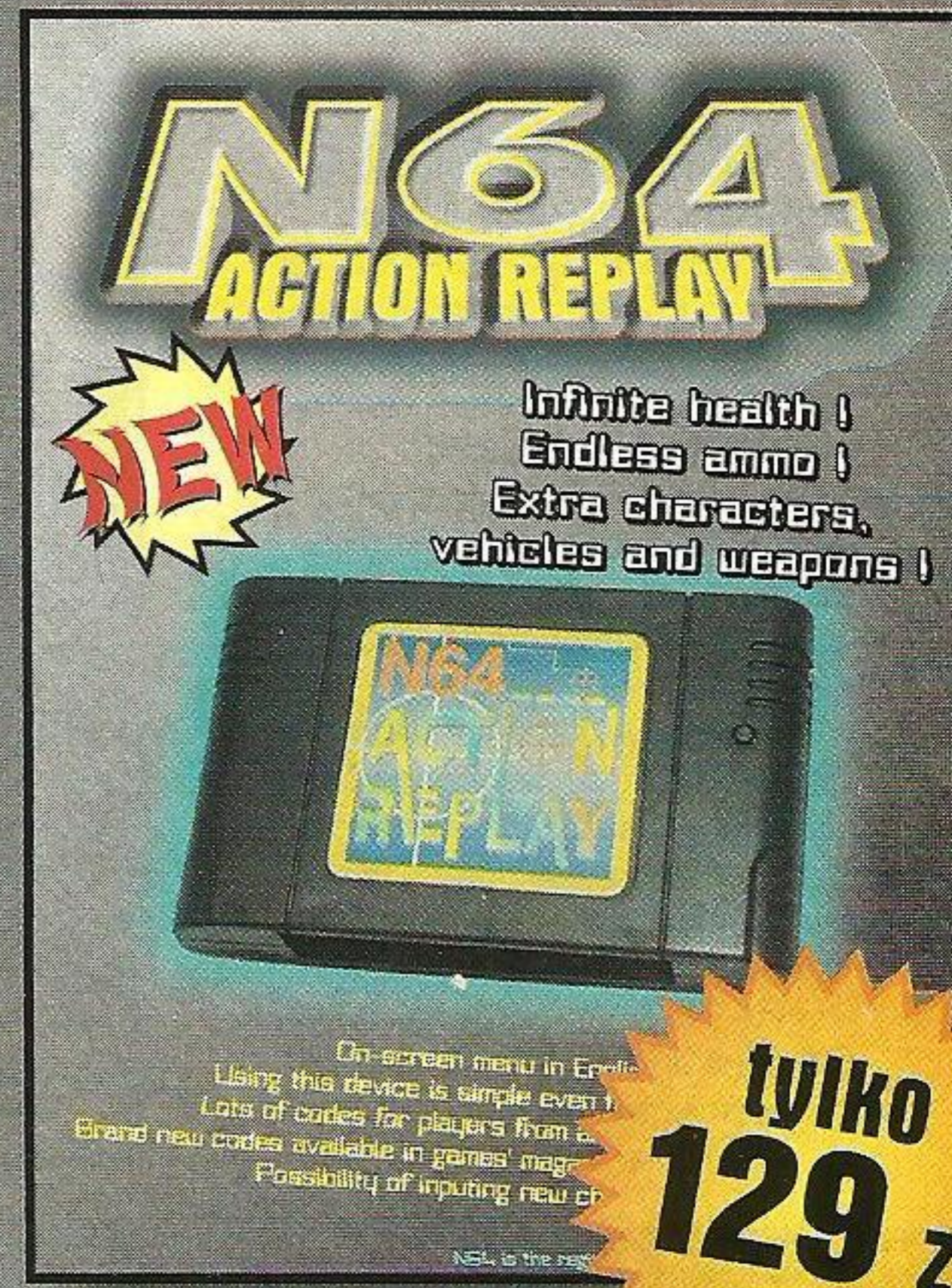
**tylko  
99 zł**

**Koniec problemów z przechodzeniem gier!  
Dzięki PRO ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę  
- wpisz kod i stań się nieśmiertelny!**

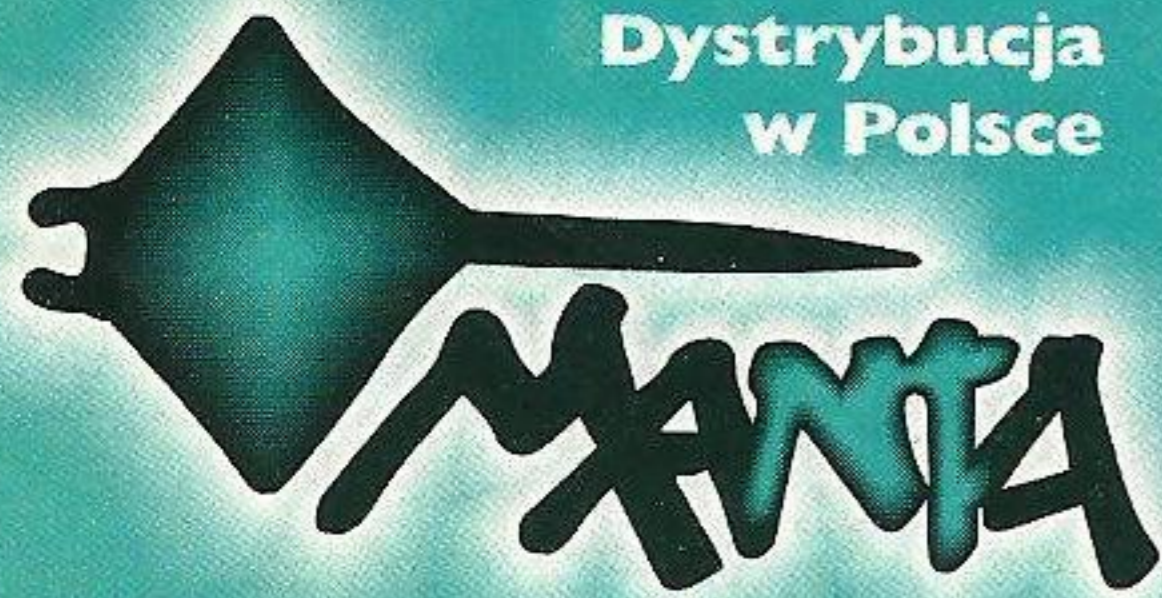
- Łatwy montaż z tyłu konsoli, bez potrzeby rozkręcania PlayStation!
- Zawiera kilkadziesiąt ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów i kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Z PRO ACTION REPLAY możliwe jest oglądanie animacji, obrazków i odsłuchiwanie muzyki z gier!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Kompatybilna z kartą PC COMMS LINK, dzięki której możesz sam wyszukiwać kody, ułatwienia i nieśmiertelności w ulubionych grach!
- Możliwość wymiany systemu operacyjnego na nowszy bez konieczności zakupu nowej karty!
- Możliwość łapania obrazków z gier!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszym grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!
- **Działa ze wszystkimi grami w systemach: PAL, NTSC i japońskie NTSC.**

**Koniec problemów z przechodzeniem gier!  
Dzięki PRO ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę  
- wpisz kod i stań się nieśmiertelny!**

- Łatwy montaż - tak jak kartridż z grą, bez potrzeby rozkręcania N64!
- Zawiera kilkadziesiąt ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów oraz kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszym grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!
- **Jako bonus lista kodów do kilkudziesięciu najnowszych gier!  
np. Legend of Zelda, Rogue Squadron, Turok 2, Golden Eye**



**Dystrybucja  
w Polsce**



**02-022 Warszawa  
ul. Niemcewicza 7/9 lok. 2**

**Produkty dostępne w sieci  na terenie całego kraju**

oraz w warszawskich sklepach:  
Ultima, ul. Chłodna 35/37 paw. 7, tel. 624-78-16, Mediasoft, Digital, Comat  
Dystrybucja regionalna:

Compact Studio, ul. Józefowska 114/67, Katowice, tel./fax (0-32) 206-27-68, 0-601 518-322

Szukaj także w dobrych sklepach w miastach:  
Bartoszyce, Częstochowa, Gliwice, Głogów, Kalisz, Katowice, Kraków,  
Kraśnik, Lębork, Lublin, Łódź, Mikołów, Olsztyn, Opole, Poznań,  
Sokółka, Suwałki, Szczecin, Trójmiasto, Wrocław, Zabrze,

**a także w specjalistycznych hurtowniach na terenie całego kraju  
oraz w internecie: [www.multimedia.pl](http://www.multimedia.pl)**

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju. Oferujemy dogodne warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenie w reklamie.  
Kontakt pod numerami telefonów: tel. (0-22) 658-09-50, 0-601 23-23-00 i 0-501 12-37-96, fax (0-22) 658-09-50, e-mail: [manta@gromit.pmc.com.pl](mailto:manta@gromit.pmc.com.pl)

**Poszukujemy do pracy operatywnych ludzi z całego kraju**

# PLOTKI

## ROAD RASH 64

Będzie ROAD RASH na Nintendo 64. Co ciekawe, nie zajmuje się nim bezpośrednio Electronic Arts, ale znana choćby ze swoich wrestlingów firma THQ. Gra ma być wyposażona w tryb multiplayer i działać w wysokiej rozdzielczości współpracując z Expansion Pak.

## TGS I NAMCO

Wiosenny Tokyo Game Show będzie stanowić koronny dowód na zaangażowanie Namco w produkcję na DC lub też zupełnie odwrotnie. Jak wynika z nieoficjalnych zapowiedzi chłopaki od PAC MANA mają zaprezentować następujące pozycje: TIME CRISIS 2, SOUL CALIBUR oraz podrasowaną wersję TEKKEN'a 3, zawierającą nowe postacie, poprawioną grafikę i nowe opcje. Czy będą to jednocześnie pozycje na DC? Tak naprawdę przekonamy się już w połowie marca.

## MISSION: POSSIBLE

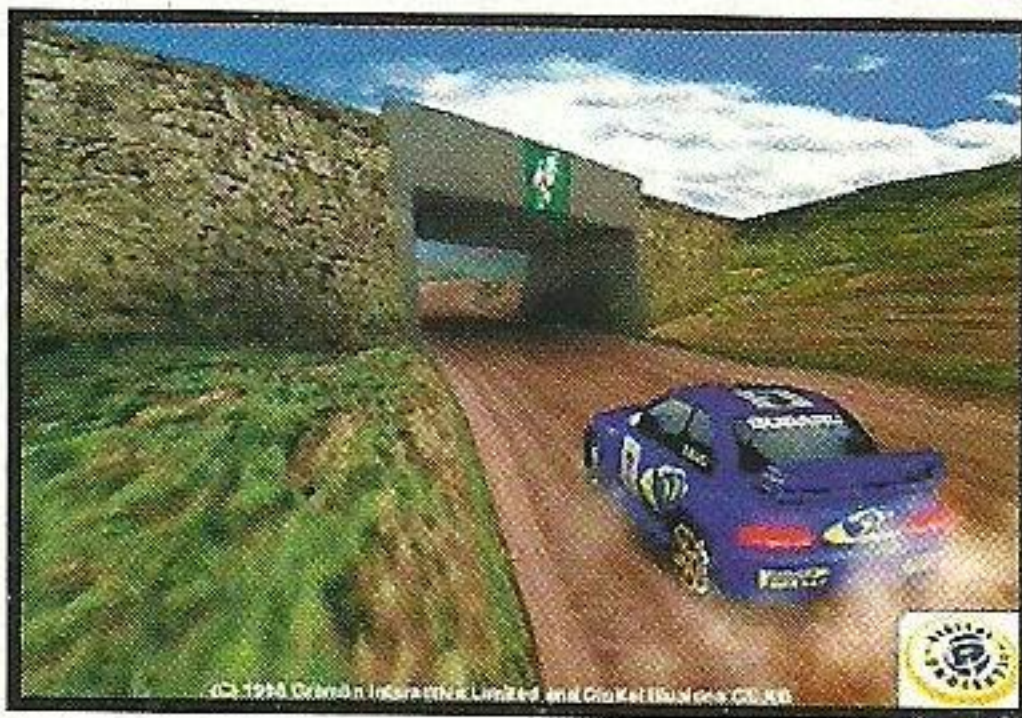
W zeszłym roku Infogrames narobili sporo szumu wydając pamiętną MISSION IMPOSSIBLE. Teraz jak mówi jeden z szefów Mike Markey, w planach jest sequel zarówno na N64 jak i DC.

## VIRTUA FIGHTER 4

Jak podają nieoficjalne źródła, zespół AM2 przedstawił na tajnej konferencji bardzo wczesną wersję VIRTUA FIGHTER 4. Szczęśliwcami byli wyłącznie szefowie Segi oraz pewna liczba honorowych przedstawicieli japońskiej prasy, zobowiązana naturalnie klauzulą milczenia. Wydaje się, iż VF4 będzie stanowił taki przełom jak każda z poprzednich części - o ile nie większy (mówi się o jak najbardziej realistycznym oddaniu praw fizyki naszego świata). Gra oczywiście opracowywana jest przez samego mistrza Yu Suzuki i ma działać najprawdopodobniej w oparciu o płytę Model 4, także coś nowego. Oficjalne informacje z pewnością nie pojawią się wcześniej niż przed gwiazdką '99...

# RALLY MASTERS NOWE WYSCIGI GREMLIN

**N**owa gra autorów znakomitego technicznie MOTORHEAD będzie nazywać się RALLY MASTERS - i jak sama nazwa wskazuje - będzie mieć wiele wspólnego z kupą przeżartej blachy i czterema kółkami. Team odpowiedzialny za ten projekt to szwedzka grupa Digital Illusions. Autorzy obiecują bardzo zróżnicowane trasy i czysto zrecznościowy model jazdy z poślizgami przypominającymi te z SEGA RALLY. Gra w wersji na PlayStation ma pojawić się jeszcze w tym roku - obok pierwsze dwa screeny z jej PeCetowego odpowiednika. Będzie więc trochę brzydziej.



# PREMIERA! JUŻ NIEDŁUGO

**P**odczas wywiadu przeprowadzonego przez MSNBC, Eric Hammond - jeden z szefów Sega of America, zdradził kilka szczegółów dotyczących premiery konsoli w USA. Z jego wypowiedzi jasno wynika, iż **GODZILLA**, **PEN PEN** i **JULY** na 100% nie zostaną wydane poza Japonią. Natomiast flagowe tytuły: **VF3TB**, **SONIC ADVENTURES** i reszta zostaną wsparte rodzimymi grami nad którymi od dłuższego czasu trwają zaawansowane prace. Ostatecznie na dzień premiery oprócz gier Segi ma być gotowych ponad 10 tytułów od samych pierwszoplanowych developerów oraz pozostałe pozycje od mniej znanych w branży. W dalszym ciągu jednak obowiązuje klauzula milczenia, która najprawdopodobniej zostanie przełamana dopiero na tegorocznym E3, a wtedy naprawdę będzie o czym pisać.



**W**WF ATITTDUE czyli druga część WWF WARZONE na PSX i N64 Acclaimu będzie dystrybuowana w Polsce przez firmę Coda.

# DC: AKCESORIA JUŻ DOSTĘPNE W JAPONII

**P**odczas gdy nad grami na Dreamcasta pracuje już ponad 300 developerów, wciąż niewielka jest liczba firm zainteresowanych produkcją akcesoriów. Naturalnie oprócz samej Segi - ta szturmuje bowiem rynek z pistoletem (do HOUSE OF THE DEAD 2), specjalną wędką (do BASS FISHING) i z wibratorem Puru Puru Pack (wkładanym do pada i trzęsącym, podobnie jak Rumble Pak N64). A inni? Po akcesie Ascii, które chce wyprodukować Mission Stick przeznaczony do symulatorów także Nyko Technologies wyrazili swoje zainteresowanie, a co ciekawsze ujawnili, iż obecnie firma

pracuje nad serią pistoletów, padów, okablowaniem, kartami pamięci i tego wszystkiego, co niezbędne jest prawdziwym graczom. Niestety na razie wszystkie te cudneńka są robione tylko z myślą o USA. Ale być może wkrótce doczekamy się także czegoś dla nas. Warto także dodać, że poza standardowym wyposażeniem, w Japonii, we wczesnej fazie opracowywane są także: stacja dysków, drukarka, specjalna kamera + mikrofon, a ostatnio totalnym sukcesem zakończyła się sprzedaż klawiatury do DC (Internet).



## DC ALERT!

■ **FIRE PRO** to jeden z tych tytułów, który wprawia w zachwyt głównie zachodnich fanów wrestlingu. Tymczasem Human Entertainment, developer odpowiedzialny za ten tytuł, oficjalnie ogłosił, iż sequel na DC jest już w trakcie produkcji. Wiemy także, iż gra na 100% będzie wykorzystywać możliwości sieciowe efektem ma być monstrualna liczba 15 zawodników walczących przeciwko sobie na jednym ekranie w jednej chwili.

■ Szczęśliwi posiadacze DC od dłuższego czasu oczekują na nowe akcesoria do swojej konsoli. Ostatnio na rynku pojawiły się VGA Box, który

umożliwia podłączenie DC do dowolnego monitora oraz kierownica wydana razem z **SEGA RALLY 2**. Z kolei premiera Puru Puru Pack (Rumble Pak) jest przewidziana na 4 marca. Ma on obsługiwać zarówno tytuły, które zostały już wydane jak i zdecydowaną większość tych, które dopiero się ukażą. Co ciekawe również w marcu Japończycy dostaną Ascii Mission Stick, o którym na razie nie wiadomo zbyt wiele.



■ Martyn Brown, jeden z szefów Team 17 zdradził ostatnio kilka detali dotyczących zaangażowania firmy w produkcję na DC. W chwili obecnej pewniakami są **STUNT GRAND PRIX** - samochodówka ciągnąca 60fps z utrzymaniem pełnej dynamiki oraz **WORMS ARMAGEDDON** - tytuł, którego raczej nie trzeba przedstawiać. WA ma być pełną konwersją z PC, wzbogaconą o dodatkowe bajery związane między innymi z użyciem VMS. Co ciekawe jest też trzecia pozycja, o której wiadomo tylko tyle, iż będzie to 3D action/strategy, a ludzie odpowiedzialni za nią to ci sami spece od amigowych pozycji takich jak **ALIEN**

**BREED, SUPER FROG** czy **PROJECT-X**. Najprawdopodobniej pierwsze dwie pozycje ukażą się na zimę tego roku.

■ I tradycyjnie kolejną porcją zapowiedzi oraz terminów wydania kolejnych gier na DC.

Zapowiedzi:

**DEATH CRIMSON 2** - Ecole  
**HIDDEN & DANGEROUS** - Illusion Softworks  
**INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER** - Konami  
**MAGICAL HEARTS THE GUNBEAT** - Treasure  
**MAX PAYNE** - Take Two  
**MERCURIUS PRETTY** - Nec  
**MONSTER BREED** - Nec  
**MYSTERIOUS DUNGEONS 2** - Chunsoft

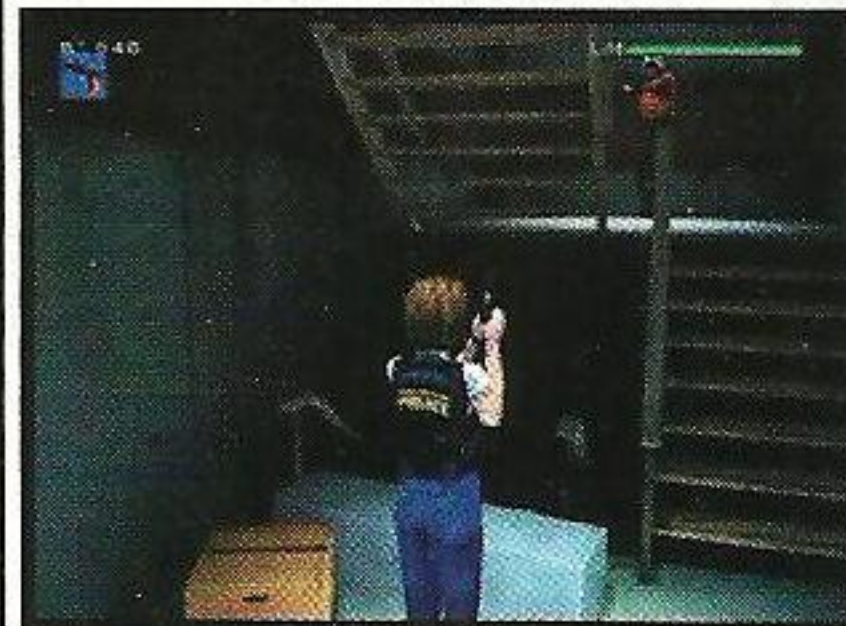
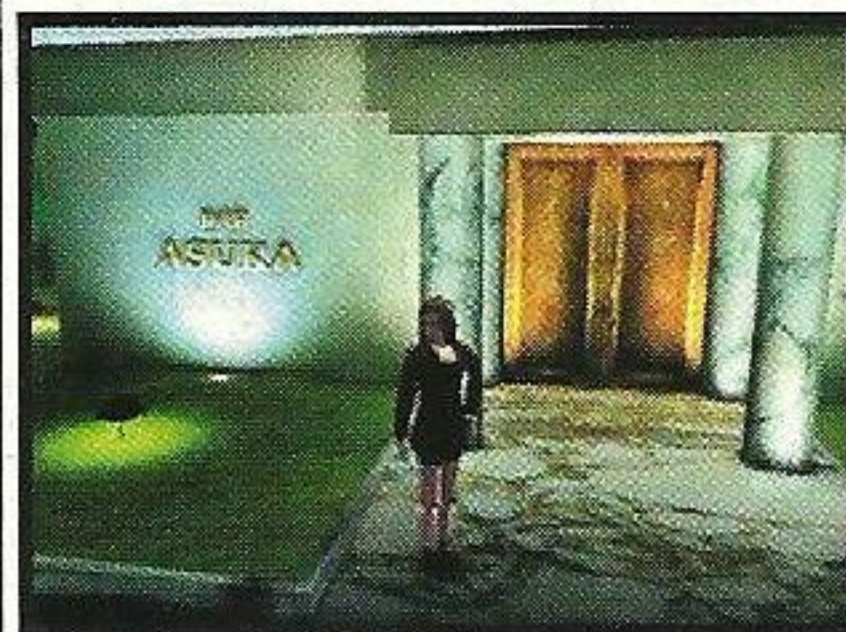
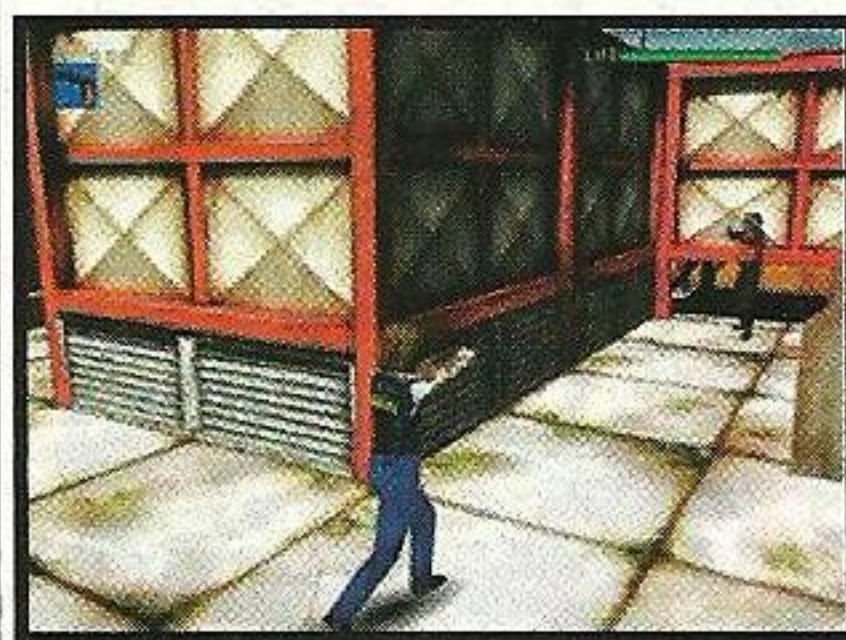
**OUTCAST** - Infogrames  
**RALLY CHAMPIONSHIP '99** - Europress  
**REDLINE RACER** - Ubisoft  
**SNOWBOARDING SUPREME** - Housemarque Games  
**SUNRISE HEROES** - Sunrise Interactive  
**TRACK AND FIELD** - Konami

Terminy:

**GET BASS** - 1/IV/99  
**MAHJONG TAIKAI 2 SPECIAL** - 04/III/99  
**MONACO GP** - 11/III/99  
**NOBUNAGA NO YABOU** - 04/III/99  
**SANGOKUSHI VI** - 04/III/99  
**POP N' MUSIC** - 25/II/99  
**TO THE NORTH AKA KITA HE** - 18/III/99  
**WEB MYSTERY** - 8/IV/99

DEVELOPER: KEI PLATFORMA: DREAMCAST

## UNDER COVER



**M**UNDER COVER: AD 2025 KEI to kolejna DC pozycja, która z pewnością wzbudzi zainteresowanie graczy. Gra reprezentuje gatunek action/adventure i stanowi - jak mówią autorzy - kronikę życia policjantki Sameshima Kay i jej zmagani z tajemniczym syndykatem zbrodni. Wydaje się, iż gra jest całkiem podobna do BLUE STINGER czy nawet RE:CV. Termin wydania w Japonii to lato 1999, przewidywana jest także premiera Euro/USA.

# DREAMCAST

## A SPRAWA EUROPEJSKA - CZYLI CO NOWEGO NA STARYM KONTYNENCIE

**M**ożliwe, że część z was jest zaniepokojona, dlaczego nie pojawiają się informacje dotyczące głównie starego kontynentu. Niestety zarówno tu, jak i za wielką kałużą obowiązuje klauzula milczenia i oba oddziały Segi robią co mogą, aby zachować jak najwięcej w tajemnicy. Nie wszystko dla białych ludzi - tak w skrócie można podsumować działania Sega of Europe, które zmierzają do ograniczenia lub nawet zakazu sprzedaży azjatyckich wersji DC na naszym kontynencie. Co prawda większość głównych importerów przestała się intensywnie reklamować lecz wciąż jest względnie łatwo znaleźć i kupić "owoc zakazany". Co ciekawsze DC w UK cieszy się całkiem sporą popularnością jak na system, którego jeszcze nie ma. SONIC i RE:CV zajmują odpowiednio 3 i 4 miejsce na liście najbardziej oczekiwanych gier, a wszystko za sprawą HC fanów Segi. Po premierze

SONIC ADVENTURE pojawiły się pewne głosy, iż - co jest prawdą - gra posiada pewne niedopracowane elementy. Wspominał o tym także Banan pisząc o grze w poprzednim numerze. Teraz Sega w oficjalnym wywiadzie dla prasy japońskiej oświadczyła, iż zarówno SA jak SHEN MUE zostaną wydane w Europie i USA, a co więcej SA otrzyma pełne tłumaczenie, poprawioną: grafikę (!), muzykę oraz zostanie pozbawiony wszystkich bug'ów obecnych w wersji japońskiej. Należy się zatem spodziewać, iż raczej na pewno podobnie będzie z VF3TB oraz z wydaną ostatnio SEGA RALLY 2. Sega of Europe powoli przygotowuje własną kampanię reklamową, a ponieważ wszyscy lubią sport toteż, jak głoszą wieści, panowie zapłacili ponad 10.000.000 funtów, stając się sponsorem angielskiej drużyny Arsenal. To z pewnością przybliży DC fanom soccer'a, ale co z resztą?

Sega of Germany otrzymała nowego szefa, którego pierwszą decyzją było przeniesienie siedziby firmy z Hamburga do Dusseldorfu. Panowie z SOG przygotowali się także do targów Nuremberg Toy Fair, podczas których Dreamcast miał być oficjalnie zaprezentowany poza Azją. Szef SOG stwierdził między innymi: "Sega udowodni, że jest dochodową firmą, która dorasta do wymogów nowego stulecia. W przeciwieństwie do Sony mamy długą tradycję na rynku gier video." Kolejnym wydarzeniem wartym uwagi jest zmiana polityki SOE w stosunku do Irlandii, która ma zostać od teraz oddzielną strefą marketingową nie związaną z wyspami brytyjskimi. A wszystko to dzięki sporym zainteresowaniem Irlandczyków grami video. I jeszcze wiadomość z ostatniej chwili - logo Dreamcasta w Europie ma być... nie czerwone, ale niebieskie!

## ACTIVISION NOWE PROJEKTY

**T**a lubiana przez nas firma ma w zanadru dwa nowe projekty na PlayStation, o których na razie nie chce nic powiedzieć. Spoko, mamy czas. Pierwszym z nich jest opracowywana w kooperacji z Dreamworks nowa gra z serii Jurassic Park zatytułowana JURASSIC PARK: WARPATH. Ma to być połączenie gry taktycznej z shooterem i będzie luźno bazowana na scenariuszu trzeciej części filmu. Drugą grą jest - niespodzianka - TONY HAWK'S PRO SKATER, czyli drugi symulator skateboard'u na PlayStation! Konsultantem jest sam wielki master Tony Hawk, którego powietrzne piruety na rampie nie raz mogliśmy podziwiać w telewizji, podczas transmisji z mistrzostw. Obie gry pojawią się jeszcze w tym roku.

DEVELOPER: FOX INTERACTIVE PLATFORMA: PLAYSTATION

## ALIEN RESURRECTION

**T**a gra miała być gotowa jeszcze przed końcem 1998 roku, ale coś się jak zwykle stało. Szczerze mówiąc widząc jej wczesną wersję na E3 z trudnością powstrzymałem odruch wymiotny. Tytuł jest przecież młody, wszystkie filmy (mniej lub bardziej, ale jednak) też, dlaczego więc gra nie może wyglądać przyzwoicie?

Coż, może jeszcze w tej strzelaninie coś zmieni się na dobre, ale na razie mogę jedynie zarymować:

"Taka wstrętna gra odrzuca z Neoplus chłopaka, ALIEN 4 jest dla niego jak padaka".



■ Kilka znaków wskazuje na to, iż czwarty, tajemniczy tytuł na DC przygotowywany przez Midway to NBA SHOWTIME. Gra cieszy się obecnie sporym powodzeniem w wersji arcade więc czemu by nie na DC?

■ Wywiady w branży gier video cieszą się ostatnio sporym powodzeniem. Po wypowiedziach szefów Team 17 i SOA nadszedł czas na Jon Sloan'a z Konami. Oświadczył on między innymi, iż zarówno oddziały w Japonii jak i w Stanach w pełni zdecydowały się wspierać DC, a obecnie pracują nad ponad pięcioma pozycjami, z których większość ma stanowić kontynuację lub remake popularnych tytułów. Pan Sloan udzielił także informacji na temat konwersji

METAL GEAR SOLID na PC, a spytany o wersję DC odpowiedział w sposób sugerujący niemalże na pewno istnienie takiego projektu. Z przyczyn oczywistych oficjalna informacja nie ukaże się zbyt szybko.

■ Czy to się wreszcie skończy? Mamy szczerą nadzieję, że nie. Panowie z Capcom ostatnio zorganizowali kolejną mini konferencję, na której przedstawiono dotychczasowy rezultat prac nad tytułami, które mają się ukazać na DC. Ujawniono także parę szczegółów oraz terminów. I tak na pierwszy ogień 25 lutego pójdzie niesamowity 3D action/fighter - POWER STONE, 25 marca siłą

pierwszego uderzenia poprawi ciesząc się ogromnym powodzeniem na arkadach MARVEL vs CAPCOM, a następnie co miesiąc kolejne części gry RPG o niesprecyzowanym jeszcze tytule. W międzyczasie powinien ukazać się także STREET FIGHTER ALPHA 3, a na samym końcu najprawdopodobniej RESIDENT EVIL: CODENAME VERONICA. Nieoficjalnie mówi się także o kolejnych konwersjach arcade RED EARTH i TECH ROMANCER. Jakby jeszcze tego było mało wiemy, że zarówno PS jak i SFA3 doczekały się swoich anime'owanych odpowiedników, które pojawią się w japońskiej telewizji w okolicach

kwietnia. Myślicie pewnie, że to koniec, tak? Nie. Z niepotwierdzonych jak dotąd informacji wiemy, że całkiem prawdopodobne są: STREET FIGHTER EX2, JO JO'S GREAT ADVENTURE oraz bardzo prawdopodobnie na zimę tego roku STAR GLADIATORS 2 - kolejny popularny 3D fighter. Ma, ma, ma... Capcom...

■ Jak się okazuje Dreamcast to nie tylko gry. Sega chyba doskonale zna się na rzeczy, bo na razie każdy hit poprzedzany jest oddzielnym soundtrackiem. Tak było w przypadku SONIC ADVENTURE, a teraz na 1 kwietnia zapowiedziany jest CD z muzyką z SHENMUE. W międzyczasie został wydany

również soundtrack z PEN PEN'a, który mieści się na 2 CD, zawierających razem 20 traków, a zapowiedzi wskazują na to, iż już nie długo na japońskich półkach pokaże się kolejny rarytas - SEGA RACING - który ma zawierać muzykę z takich hitów jak SCUD RACE, DAYTONA, SEGA RALLY, TOURING CAR i LE MANS 24.

■ Pozostając przy SHENMUE warto dodać, że japońska premiera zapowiada się, delikatnie mówiąc, monstrialnie. Co prawda nie widzieliśmy reklam i folderów ale z pewnego źródła wiemy, że ogólny budżet projektu wynosi około 4,5 biliona jenów. To nie może się nie udać.

# TEKKEN 3 - TURNIEJ W ELBLĄGU

W dniu 09.01.1999 rozpoczął się Pierwszy Elbląski Turniej Tekken'a 3. Inicjatorem i gospodarzem był właściciel salonu gier zręcznościowych BLACK JACK, niżej podpisany Andrzej Krawczyński. Nagrody ufundował magazyn NEO PLUS i salon gier BLACK JACK mieszczący się przy ulicy Wyczółkowskiego 3 w Elblągu. Do pierwszego etapu turnieju przystąpiło 36 zawodników zróżnicowanych zarówno umiejętnościami jak i wiekiem (9-21 lat). Zamysłem moim było to, iż wystąpią w nim uczestnicy również z poza Elbląga, lecz tak się nie stało. To, iż poszczególne etapy turnieju odbywały się w różnych terminach (choć zawsze były to soboty) w dodatku zimą było to dużym utrudnieniem dla potencjalnych uczestników spoza Elbląga. Dlatego uważam, że rozgrywanie turnieju w różnych terminach nie było zbyt dobrym rozwiązaniem co sam przyznaje (samokrytyki nigdy nie za wiele). Drugi etap turnieju odbył się 16.01.99 Przystąpiło do niego 18 zawodników, czyli wszyscy którzy wygrali w 1 etapie. Do 3 etapu po emocjonujących walkach przeszli Choromański Paweł "Gruby", Dobies Jacek, Kaszubowski Marcin "Kasza", Olszewski Łukasz "Rysiu", Osiński Artur "Ośik", Pałubiński Kamil "Pała", Szałkowski Damian "Długi", oraz nieobecni Orłowski Krzysztof "Dexter" i Templin Patryk. Spośród nich do ostatecznych rozgrywek zakwalifikowali się najlepsi Paweł Choromański (Nina,Paul,Law), Jacek Dobies (Jin,Mokujin), Kamil Pałubiński (Paul,Nina,King). Trzeci etap turnieju i finał odbył się 13.02.1999. Jako pierwszy z czterech najlepszych odpadł Paweł, następny był Jacek. Do walki o tytuł "Króla Żelaznej Pięści 99" 1ETTK3 stanęli dwaj odwieczni rywale (tylko podczas gry), Kamil i Łukasz. Przyznam, że byłem pewien iż właśnie Oni stoczą walkę o główną nagrodę. Losowanie manetek automatu było niekorzystne dla Kamila, przypadła mu

prawa, choć obaj preferują lewą. "Pała" nie krył niezadowolenia, "Rysiu" wręcz przeciwnie. Ze względu, na to iż stoczyli ze sobą setki walk (jeśli nie tysiące), bardzo dobrze znali swoje wszystkie zagrania, ale... Czas stanąć do walki twarzą w twarz, Paul kontra Paul. Finał był niesamowitym wydarzeniem, emocje wśród obserwatorów sięgały zenitu! Co się działo: sidestepy, reversal'e, reversal counter'y, juggle,... Po morderczej, wyrównanej, przepięknej walce stało się. Zwycięzcą 1 ETTK3 został Kamil "Pała" Pałubiński, w tym momencie nastroje z przed walki się odmieniły, teraz Kamil nie krył swojej radości, gdyż to on otrzymał pakiet nagród: "Konsolowe Kompendium Neo Plus" z dedykacją i roczną prenumeratą N+, gadżety N+, a także karnet wartości 150 zł do salonu gier zręcznościowych BLACK JACK; wice mistrz Łukasz "Rysiu" Olszewski otrzymał nagrody j.w. z karnetem o wartości 100 zł. Zdobywca III miejsca Jacek Dobies otrzymał j.w. z karnetem o wartości 50 zł. Zdobywca IV Paweł "Gruby" Choromański otrzymał wszystkie archiwalne numery N+, gadżety N+ i karnet o wartości 150 zł do salonu BLACK JACK. Każdy z uczestników otrzymał nagrodę pocieszenia, dzięki której w tym turnieju nie było przegranych. Dziękuję wszystkim uczestnikom za udział w 1ETTK3. Przewiduję organizację podobnej imprezy pod koniec tego roku - gwarantując lepszą zabawę, dreszczyk emocji i bardziej atrakcyjne nagrody.

Andrzej Krawczyński (Angelo)

P.S. Pozdrowienia dla całej redakcji i wszystkich czytelników N+.



DEBEŚCIAKI

DEVELOPER: ENIX PLATFORMA: PLAYSTATION

## BUST-A-GROOVE 2

Kilka screenów z drugiej części tej popularnej gry muzycznej. Tradycyjnie możemy się spodziewać nowych postaci, nowych podkładów muzycznych, nowych ruchów tancerzy. Sequele muszą być na ogół większe, i tak też będzie z BAG2. Ciekawe tylko, czy wytrzyma konkurencję z UM JAMMER LAMMY - druga część Parappy po prostu wymiata w kosmos!

## Z OSTATNIEJ CHWILI ZARAZ JEDZIEMY DO DRUKARNI, ALE...

- Podczas TOKYO GAME SHOW będą rozdawane tony płytek z demami gier na Dreamcasta - między innymi będzie można zaopatrzyć się w wersje testowe SHENMUE, AERO DANCERS i BUGGY HEAT. Wow - weźmiemy, przywieziemy i opiszemy!
- Todd McFarlane, twórca Spawna, ostatnio coraz bardziej interesujący się branżą gier video potwierdził, że pracuje nad scenariuszem filmu będącego ekranizacją gry DUKE NUKEM. Hail to the king, baby!
- Termin wydania DUKE NUKEM: ZERO HOUR na N64 został przesunięty na koniec maja 1999.
- Być może UNREAL - jedna z najpiękniejszych gier na PC - pojawi się także i na PlayStation. Nic jednak nie jest pewne.
- ALL-STAR SMASH BROTHERS - zapowiadany przez nas na stronie 28 masher na N64 będzie w Europie nazywać się SUPER SMASH BROTHERS i być może pojawi się już w marcu.
- TAKE 2 potwierdziło, że druga część GRAND THEFT AUTO zadebiutuje we wrześniu na konsoli Dreamcast.
- Oficjalnie już wiadomo, że 3DO pracuje nad grą CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC na PlayStation i że nie będzie to konwersja z PC
- Bitmap Brothers planują wskrzeszenie starego SPEEDBALL z Amigi na PlayStation! Gra będzie w pełni 3D i nazywać się będzie SPEEDBALL 2100. Być może będzie jeszcze w tym roku.
- Sony przexeruje MARIO KART wydając niedługo racerka WHEELNUTS.

■ Rok 1998 zakończył się zgodnie z oczekiwaniami pomyślnie dla błękitnego giganta. Sega osiągnęła planowany cel upłynniając tylko w samej Japonii 0,5 mln. konsol i zgodnie z dalszymi założeniami ma nadzieję osiągnąć sprzedaż wielkości 1 mln. do początku kwietnia '99. Wyniki chyba rzeczywiście są obiecujące, bo Sega wyznaczyła sobie kolejny cel - 4 mln. konsol do końca marca 2000.

■ Kolejna dobra wiadomość dla fanów gatunku RPG. Enix - japoński developer znany z wielu pozycji, a w tym popularnej serii DRAGON QUEST wstępnie zapowiedział, iż zajmie się robieniem gier na DC jeżeli

tylko Sega osiągnie planowaną sprzedaż 1 miliona konsol. Sprawa jest już właściwie przesądzona, zatem już niedługo można się spodziewać oficjalnych zapowiedzi enixowych erpegów.

■ Okazuje się, iż tajemniczy racer nad którym pracuje sam Yu Suzuki i AM2 będzie nosił tytuł FERRARI F355. Niestety sama gra raczej na pewno nie trafi na DC, a to z tego powodu, że sercem wersji arcade mają być połączone ze sobą 4 płyty arcade - Naomi.

■ Z ostatnich wieści wynika, że Game Arts naprawdę zarządzają GRANDIA 2, bo tylko o niej tu mowa, ma ponoć wykorzystywać

możliwość sieciowe Dreamcast'a, a co więcej ma mieć możliwość grania we dwóch. Czegoś takiego w RPG'ach jeszcze nie było więc jeżeli to wszystko okaże się prawdą to możemy mieć do czynienia z prawdziwym "najlepszym RPG na świecie".

■ Majesco - jeden z największych, amerykańskich dystrybutorów systemów gier video wyraził ostatnio szerokie zainteresowanie pisaniem na DC. Prezes Morris Sutton powiedział między innymi: "Mamy DC, tu w naszym biurze i mówię ci, ta "rzecz" jest niesamowita. Sonic przewyższa wszystko co kiedykolwiek udało się graficznie osiągnąć PSX czy Nintendo 64. Widziałem też

football, który będzie jednym z launch titles tutaj - ta gra zawstydzi wszystkie inne pozycje tego typu na półkach." Pan Sutton przewiduje także, iż wstępny popyt zdecydowanie przewyższy podaż. Cóż... "witaj w brygadzie synu"...

■ Pomimo, iż EA oficjalnie nic nie mówi na temat swojego udziału w sukcesie DC, ostatnio jeden z szefów poufnie wyjawiał, iż pracują oni nad pewną ilością gier właśnie na tę konsolę. Tak jak już wspomnieliśmy SOA trzyma wszystko w ścisłej tajemnicy, a odsłona zostanie najprawdopodobniej dokonana na tegorocznym E3. Czekamy z niecierpliwością.

Należy wspomnieć o ciekawej umowie, która została zawarta pomiędzy Segą i dobrze znanym koncernem samochodowym - Toyota. Na mocy porozumienia, gigant samochodowy zamierza w Japonii dystrybuować DC razem z peryferiami i softem. Czyli do każdego samochodu po jednej konsoli.

■ Ponoć Sony oficjalnie nic sobie nie robi z obecności DC na rynku. Nieoficjalnych wypowiedzi nie znamy, natomiast wiemy, że firma po raz kolejny obniżyła cenę PSX w Japonii z 1800 na 1500 jenów.

■ PILOT KIDS, shooter Psyiko wkrótce pojawi się na DC.

FIRMA WYSYŁKOWA

tel. 0-602 32 36 91

Czynne codziennie od 9.00 do 19.00

**RENOMA**

02-303 Warszawa 79

P.O. Box 206

**SZYBKI CZAS REALIZACJI**

**NAJNIŻSZE CENY**

**NAJWIĘKSZY WYBÓR**

**319,-**



**SONY PLAYSTATION**

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Konsola PSX        | 589,- |
| Civilization II    | 205,- |
| Metal Gear Solid   | 210,- |
| C3 Racing          | 195,- |
| Premier Manager 99 | 195,- |
| Soul Blade         | 110,- |
| Toca 2             | 195,- |
| Colin McRae        | 195,- |
| Breath of Fire 3   | 205,- |
| Action Replay      | 90,-  |

**NINTENDO 64**

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Konsola N64        | 589,- |
| Zelda              | 249,- |
| Star Wars II       | 255,- |
| Turok II           | 255,- |
| NBA Live 99        | 269,- |
| Banjo Kazooie      | 219,- |
| Top Gear Overdrive | 269,- |
| Wipe Out 64        | 259,- |
| FIFA 99            | 269,- |
| Action Replay      | 139,- |

inne tytuły informacja telefoniczna.

**WYSYŁKOWO**

**OFERUJEMY RÓWNIEŻ:**

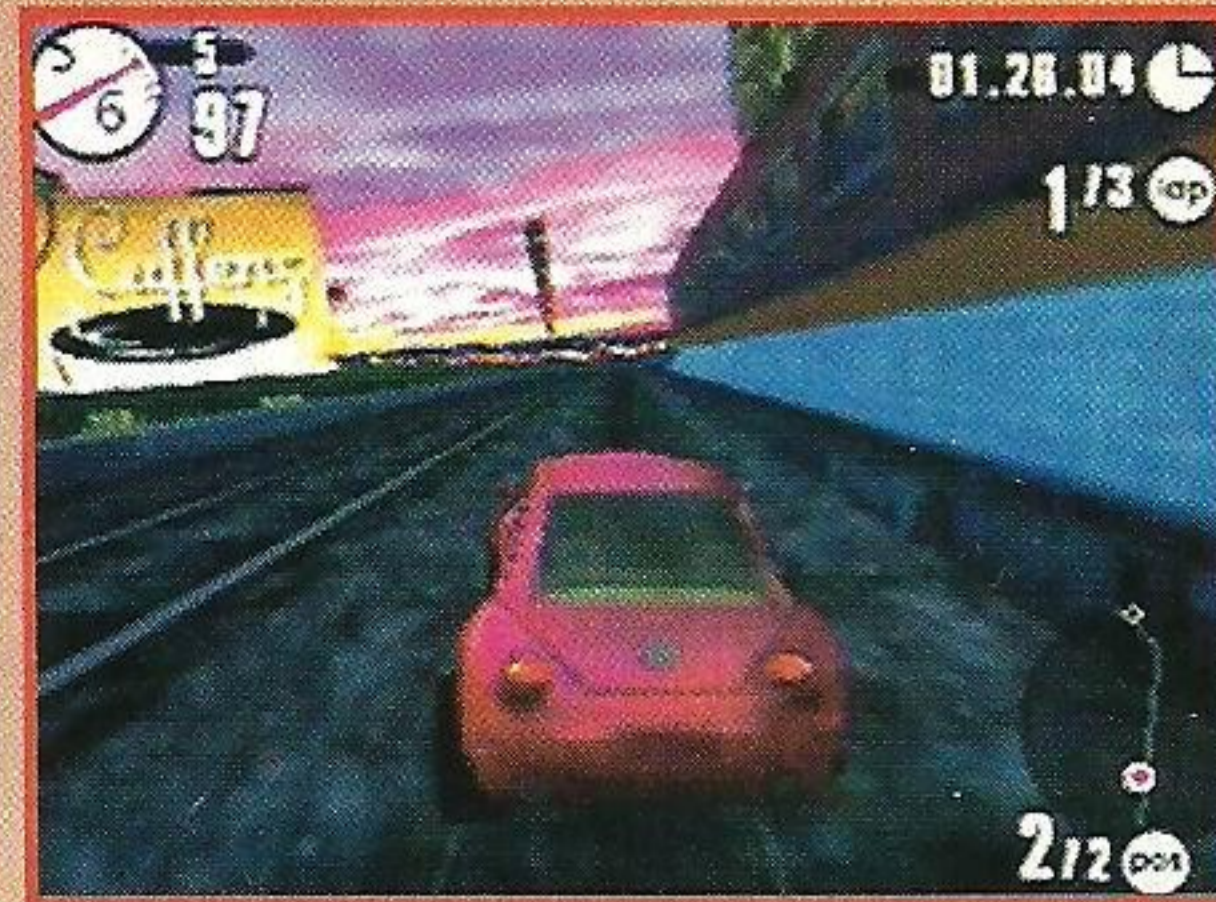
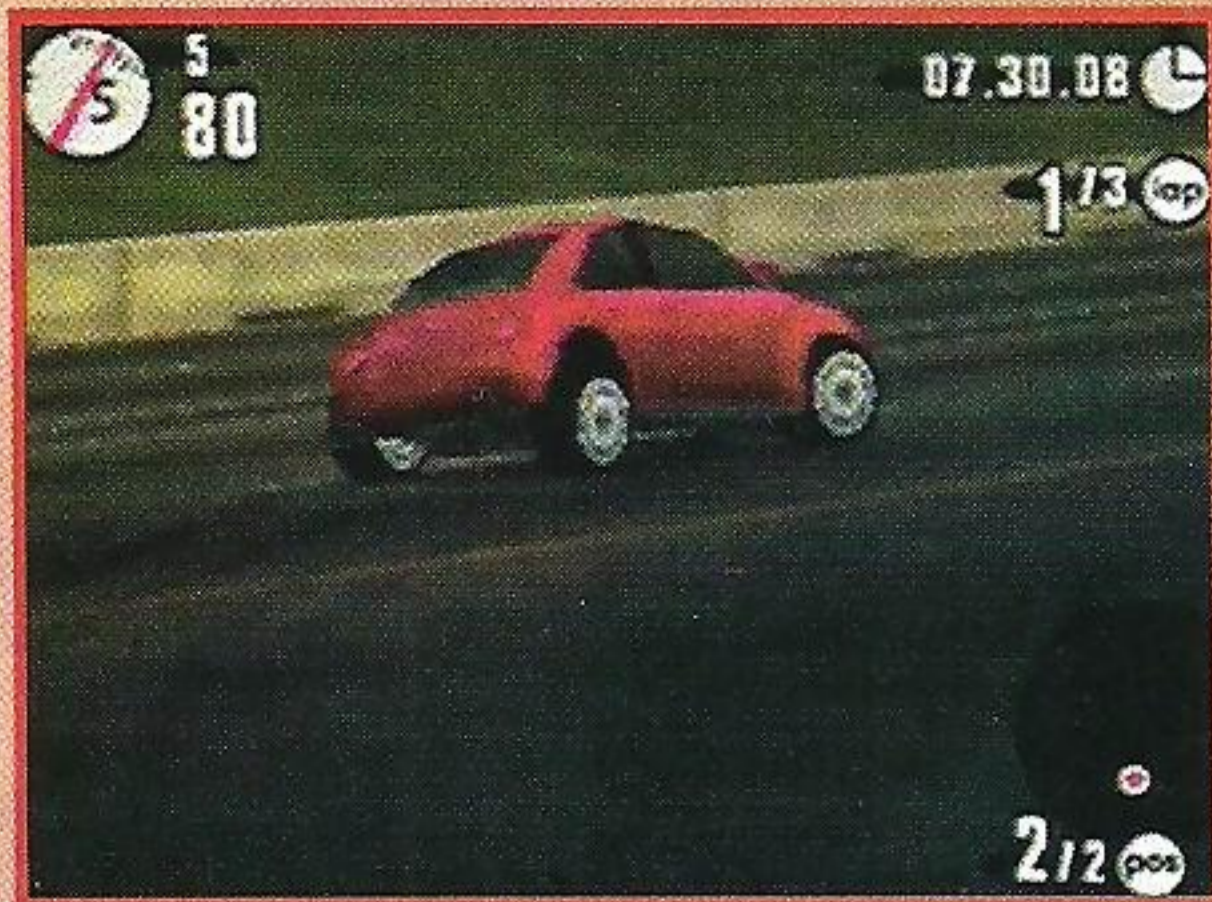
**SKUP I SPRZEDAŻ UŻYWANYCH KONSOL**

**SKUP I SPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER**

**ZAMIANĘ KONSOL I GIER**



**119,-**



■ WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS ■ PLATFORMA: NINTENDO 64 ■ TERMIN: KWIECIEŃ-MAJ

# Beetle Adventure Racing

**Platforacer? Platfacer? Raceformer? Nie, to atak Electronic Arts na DIDDY KONG RACING. No, w każdym razie coś równie natchnionego i twórczego...**

**N**ie wydawało mi się możliwe, aby na tak absolutnie nie pozwalającym na jakiegokolwiek manewry polu, jakim są racery, mogło powstać coś nowego. Nie chodzi tu oczywiście o to, czy w kolejnej grze doda się pięćset nowych samochodów (choć tak naprawdę 485 będzie różnokolorowymi wariantami piętnastu podstawowych), czy dwadzieścia tras (z tego 5 to lustrzane odbicia, 5 to te same trasy tylko od tyłu, a pięć odbywa się w nocy). Chodzi mi o wprowadzenie elementu, który naprawdę tchnąłby nieco świeżości w ten gatunek. A to właśnie BAR obiecuje. Najzwyczajniejsza wyścigówka wzbogacona o elementy platformera. Typowo Nintendowego platformera. Z pięknymi, ogromnymi i barwnymi trójwymiarowymi torami. Pełnymi zakamarków, secretów, kolorów i bajerów mających umilić zwykłe wysiadywanie za kółkiem. I to całkiem znacznie. Taka właśnie ma być najnowsza gra ze stajni EA. Pomyślana początkowo jako kolejna część serii NEED FOR SPEED poświęcona jednak głównie popularnym garbusom. Przygodowe zacięcie BAR ma się ujawniać już w wyglądzie oraz zaprojektowaniu poszczególnych etapów. W sumie będzie ich sześć. Coventry Cave (krajobraz angielskiej wsi - stodoły, wiatraki, kopalnie, Stonehenge), Mount Mayhem (typowo zimowy krajobraz - jaskinie, mgła, wysokie szczyty, skocznia narciarska, tor do slalomu), Wicked Woods (najpierw upiorny las, potem nawiedzony dom z duchami i strzygami), Inferno Isle (mała wysepka otoczona płotem elektrycznym i zapełniona nieco przerażającymi, przedpotopowymi gadami), Sunset Sands (piramidy, sfinksy itp.) oraz



Metro Madness (miasto pełne budynków, w które można się wbić, a później już tylko szaleć po ich wnętrzu). Jak widać, pomimo, że gra nakazuje podziwiać te wszystkie lokacje z perspektywy kierowcy, to jednak wyglądają one na poziomy, jakich spodziewać by się można było po jakimś Marioklonie. Na szczęście nie jest to tylko kwestia wyglądu. Gra będzie pozwalała na niemal nieograniczoną eksplorację poszczególnych etapów - ma tu być tak wiele ukrytych przejść, że trudno będzie spróbować



przejechać jakąś trasę dwa razy dokładnie tą samą drogą. Sekrety odkrywa się w dość ryzykowny sposób - np. trzeba staranować jakąś ścianę odstawiając gościnnie wnętrze budynku, czy też wybić się z jakiejś skoczni i po przelecaniu kilkudziesięciu metrów wbić w nasadę przeciwległej skały. Gra obsługiwać będzie kilka trybów wieloosobowych (do czterech na split screenie). Wygląda bardzo ładnie i zdaje się, że oto na horyzoncie pojawił się ktoś, kto wreszcie zdetronizuje bardzo już zużyte w imprezowych bojach MARIO KART i DIDDY KONG RACING. Acha, tytuł słusznie kojarzy się wam z nowym "garbusem" - gra jest sponsorowana przez koncern Volkswagen, a jeździć będą właśnie nowe żuczki. [Banan]



WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: KWIECIEŃ '99

# Need For Speed 4

**O. Czwarty NEED FOR SPEED. Na Peesiksa. Kto by się spodziewał. (W zasadzie spodziewać mogli się go wszyscy, a to tylko zwyczajowy lead do tej zapowiedzi).**

**P**rzez długi czas najbardziej radosnym elementem racerów były kraksy. Nie chodzi mi tu co prawda o tak ekstremalną sytuację jak w przypadku DESTRUCTION DERBY, ale o zwykłe pęknięcia na szybach, powyginane zderzaki czy powgniatane dachy. Fajnie jest zobaczyć jak po kolizji syją się iskry, wszędzie lecą kawały blachy i okruchy szkła.

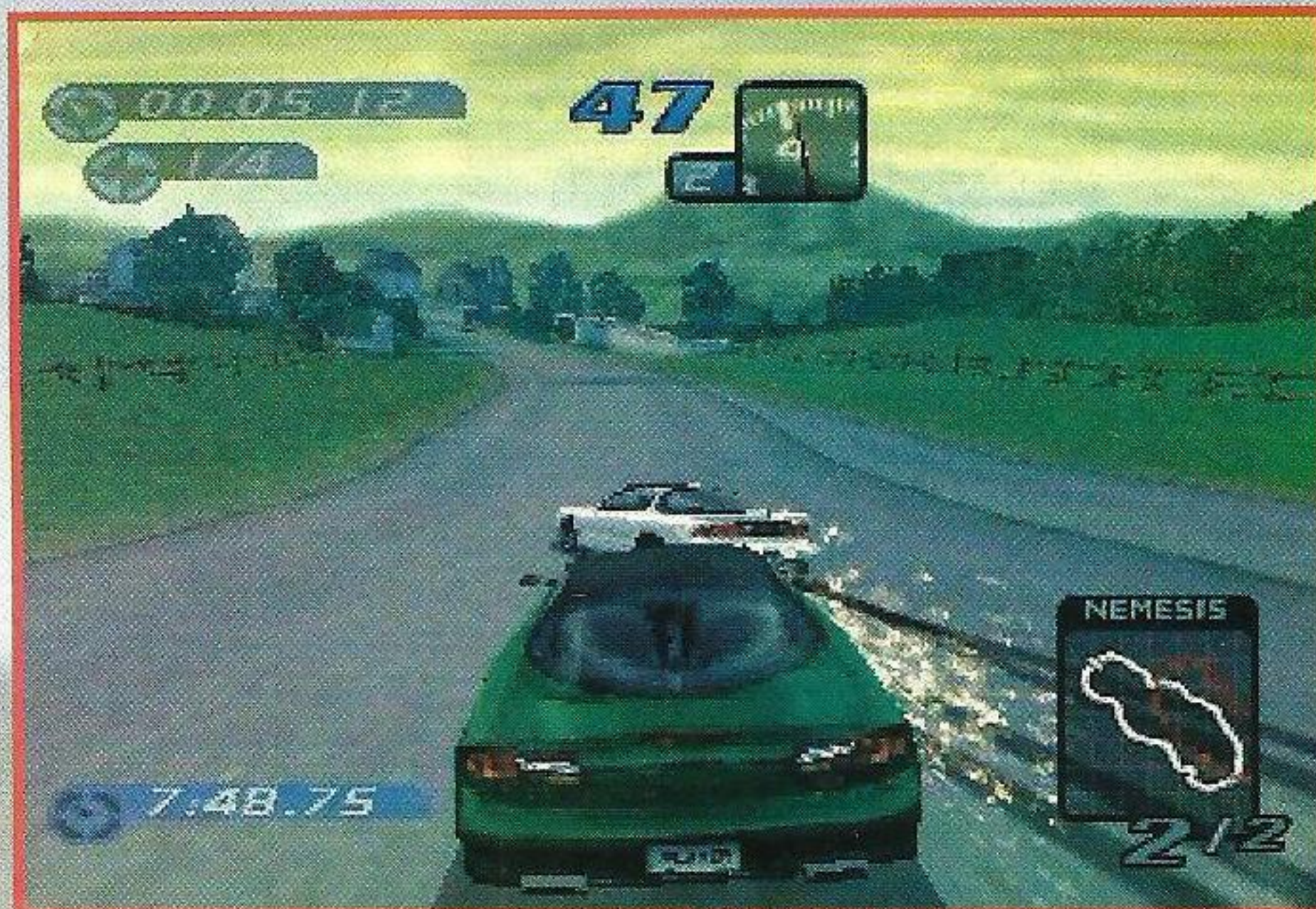
Ale zdecydowanie niefajnie jest później za to zapłacić.

A do tego właśnie przychodzi w najnowszym NEED FOR SPEED, noszącym dumny podtytuł HIGH STAKES. Jedną z poważniejszych różnic pomiędzy ostatnią "Potrzebą Szybkości" a GRAN

TURISMO była kwestia pieniędzy. A dokładniej - jej brak w tej pierwszej. EA szybko naprawia ten błąd w kolejnej odsłonie. Konsekwencje szybkiej i niebezpiecznej jazdy dosyć szybko dadzą o sobie znać. Oprócz wymienionego powyżej trafienia w portfel zmienić ma się też poziom realizmu w grze. Na przykład po mocnym przywaleniu jedną stroną w jakąś przeszkodę, samochód może stracić nieco na sterowności. I "dzięki" temu, trzeba będzie już do końca danego wyścigu korygować kurs, bo auto będzie znosić w daną stronę. Kolejny element GTowy w N4S to liczba turniejów i imprez, w których można wziąć udział. Teraz będzie ich dziesięć czy dwanaście - każdy z odpowiednimi nagrodami

pieniężnymi. Dzięki temu opcja kariery powinna być dosyć urozmaicona. Naturalnie w trakcie gry chodzić będzie o zgarnięcie szmalu, który pozwoli stworzyć maksymalnie doładowany wózek. Zabawne jest przy tym dodanie dwuosobowego trybu pink slip. Pozwala on graczom zmierzyć się na swoich podkręconych i dopieszczonych maszynach (swoją wóz można zgrać na kartę i przyjść pograć u kumpla). Najciekawsza jest jednak nagroda. Gracz, który wygrywa dostaje furę przeciwnika. Sądzę, że tryb ten może szybko okazać się wspaniałą próbą przyjaźni.

Skoro to jest N4S, to nie może zabraknąć pościgu. Ścigać można się jako poczciwy i sumienny stróż porządku, albo niedobry i zasługujący na potępienie pirat drogowy.



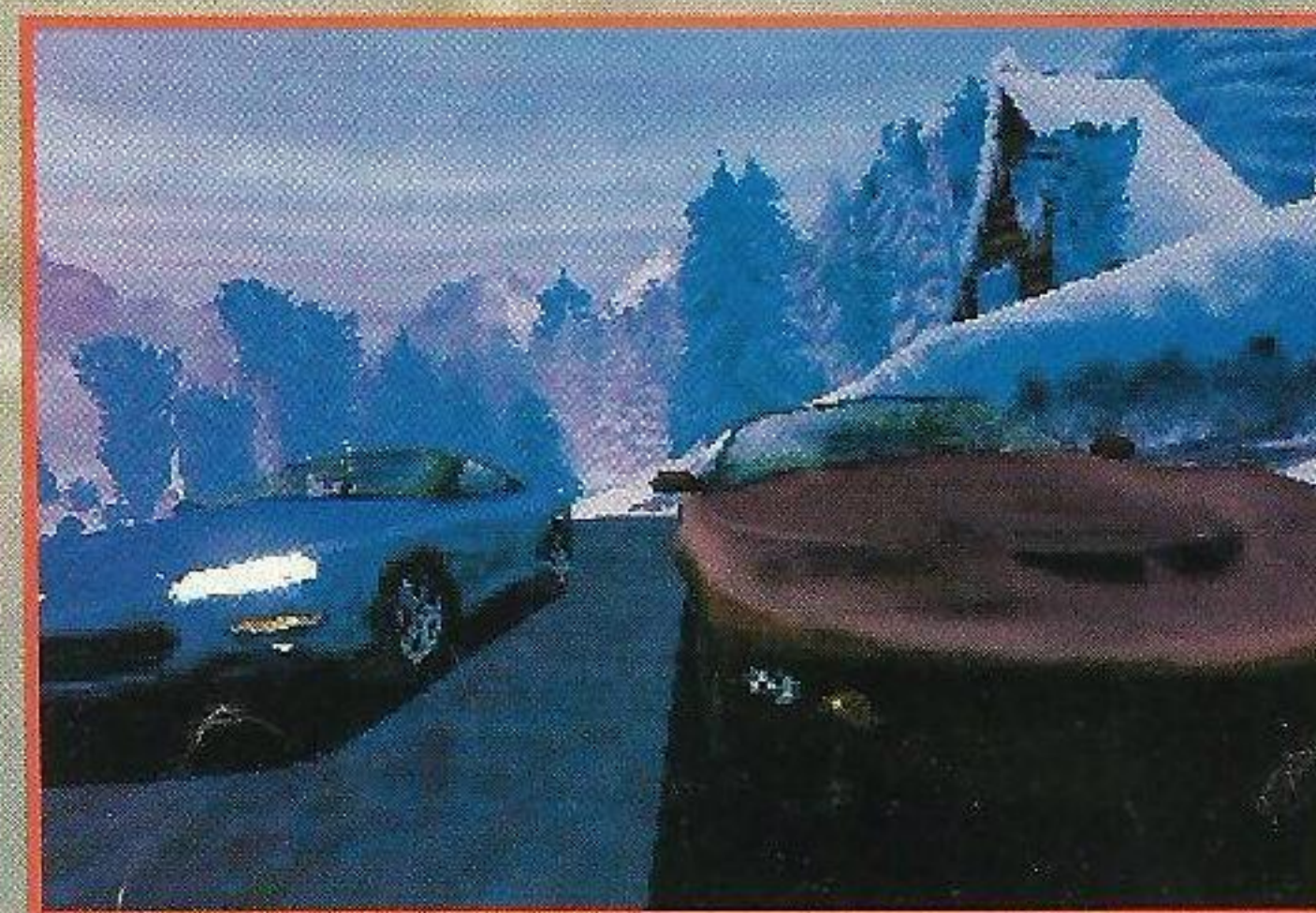
Zarówno pierwszy, jak i drugi korzystają z pomocy radia. Wypluwane przez nie komunikaty służą zlokalizowaniu uciekającego samochodu oraz ewentualnemu zablokowaniu drogi kolczatkami (lub barykadami). Jeżeli jedzie się jako policjant. Przestępca korzysta zaś z



niego aby podsłuchać powyższe komunikaty, celem uniknięcia nadmienionych już barykad i kolczatek. Jak widać technologia to bardzo pomocna rzecz. Losowo generowany układ tras powoduje, że każde okrążenie jakie upływa na pościgu (lub ucieczce) jest inne. Nie wystarczy więc nauczyć się ich na pamięć. Ze zmian jakie zaszły jeżeli chodzi o oprawę gry - wprowadzone zostały wreszcie przezroczyste szyby. Można teraz dojrzeć kto to taki zasiada we wnętrzu mijanego auta (kierowcy są różni),

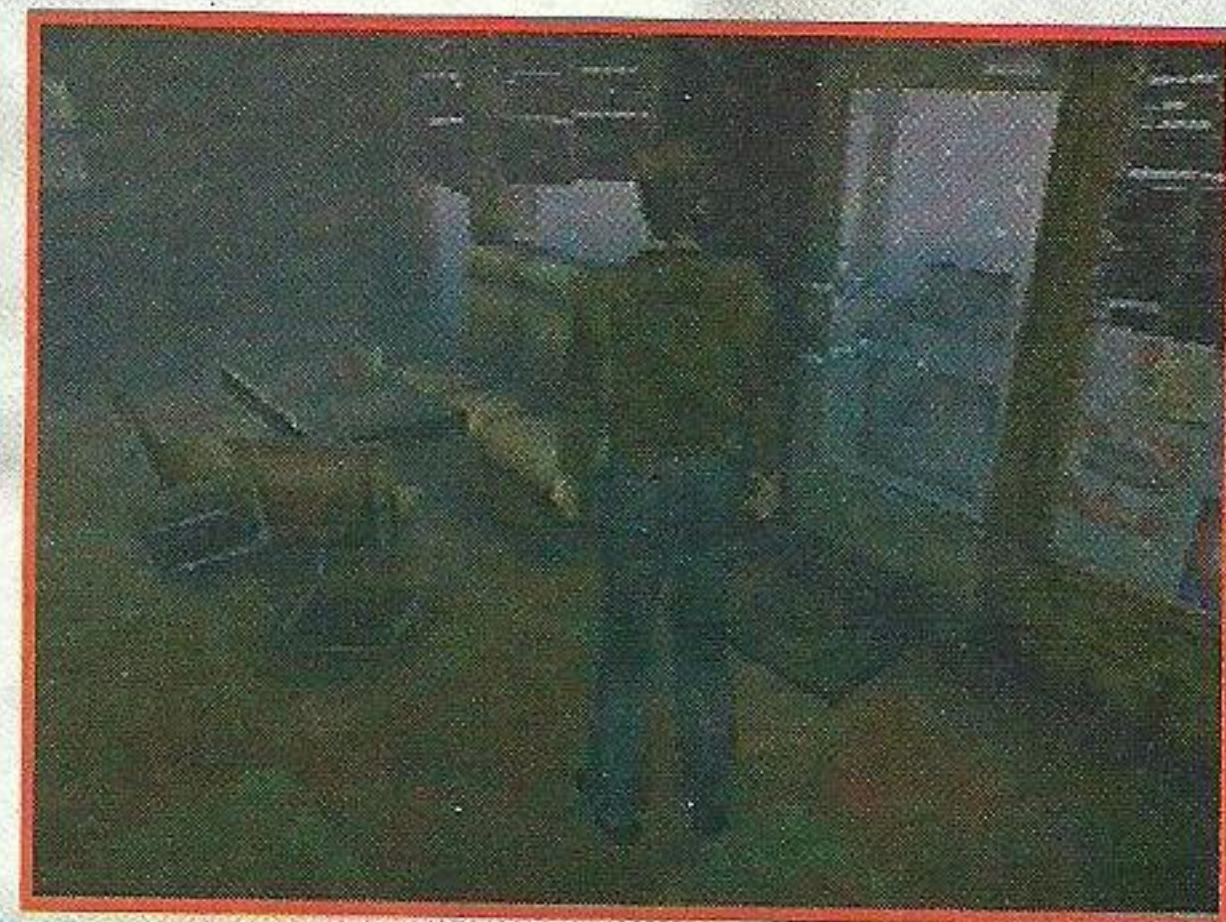
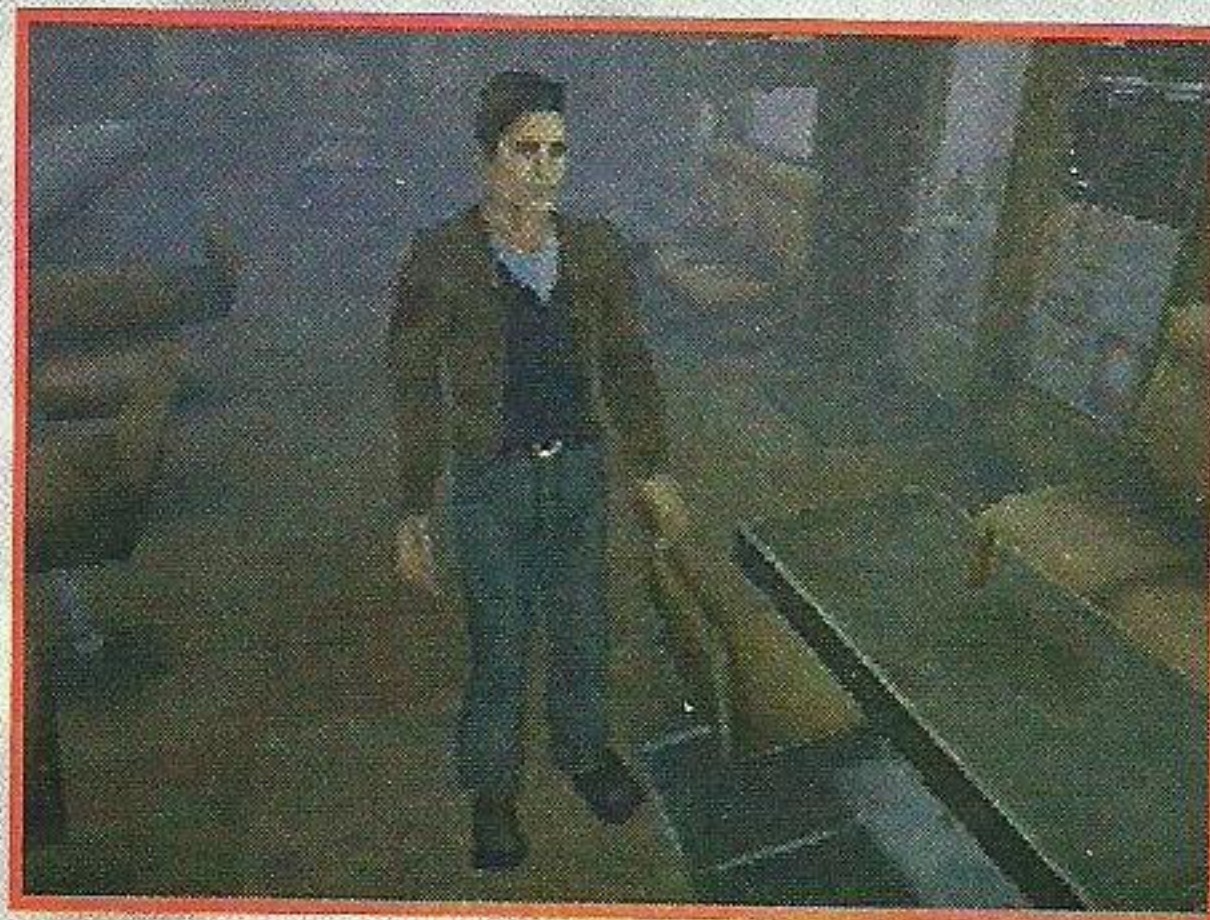
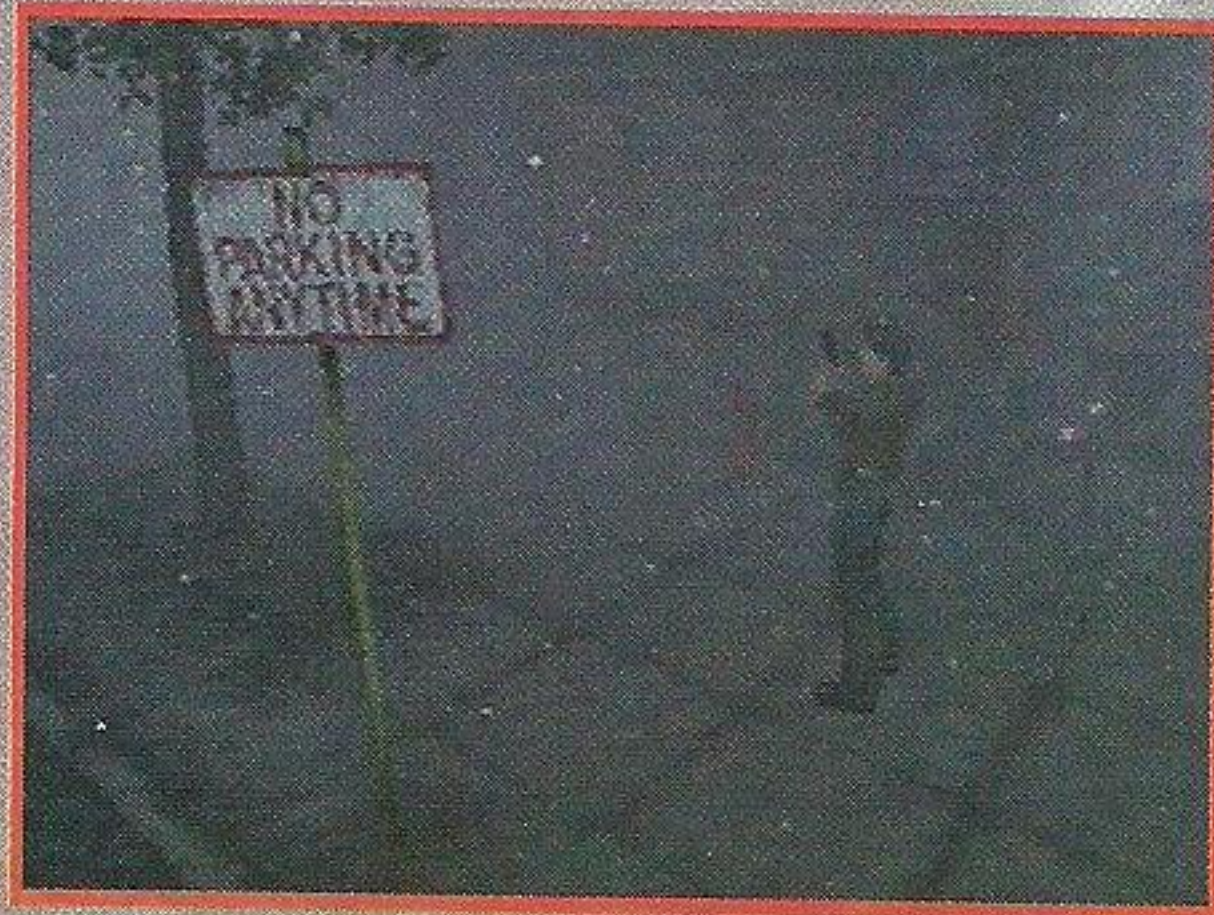


ewentualnie jak ma urządzone wnętrze. Reszta zaś to dalej ten sam radosny i uroczy pęd w: BMW M5, BMW Z3, Ferrari 550 Maranello, Ferrari F50, Pontiac Firebird T/A, Chevrolet Camaro Z28, Mercedes CLK GTR, Mercedes CLK 230, McLaren F1 GTR, Jaguar XKR, Aston Martin DB7, Chevy Caprice, Lamborghini Diablo SV i policyjnym



Chevrolet Corvette C5. Ponadto ma dość kilka innych samochodów. Cieszyć oko będą też działające kierunkowskazy, światła cofania i inne light-sourcingowe bajery. [Banan]





WYDAWCA: KONAMI ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: MARZEC-KWIECIEŃ

# Silent Hill

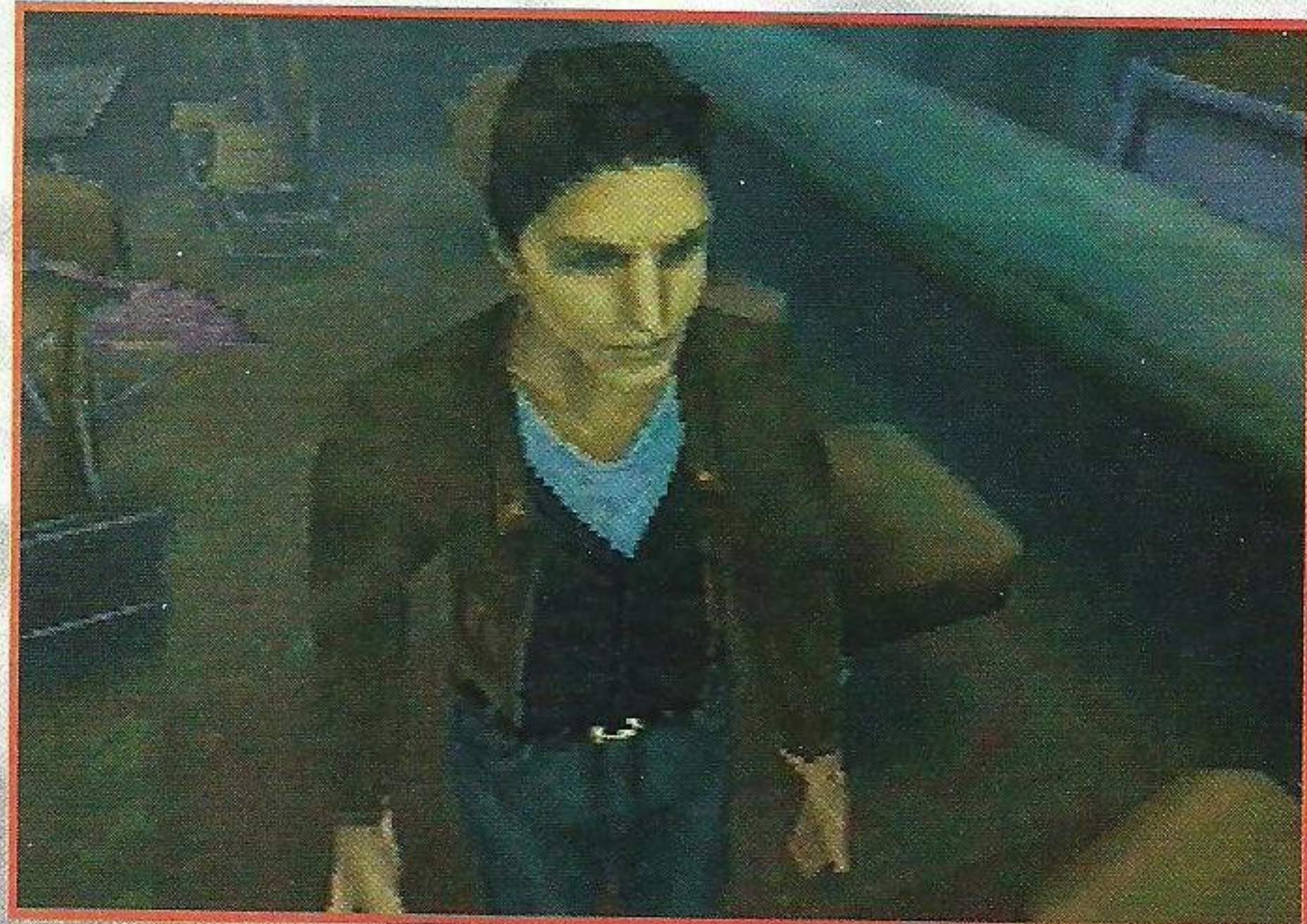
**W porządku, Konami. Macie teraz trzy kilobajty tekstu na przekonanie ludzi, że SILENT HILL nie jest tylko kolejną zrzywką z RESIDENT EVIL. Kameraa... Akcja!**

**W** pełni trójwymiarowe środowisko. To diametralnie zmienia sposób pokazywania akcji. Przede wszystkim pozwoliło to na wprowadzenie kamery gracza. Takiej, która pozwala na dostosowywanie widoku do preferencji osoby ściskającej pada. 3D daje również możliwość przenoszenia kamery. Np. postać wchodzi do jakiegoś pomieszczenia, zbliża się do kamery pokazującej lokację z górnego rogu, mijają ją, a ta nagle zjeżdża w jego stronę. Gracz nie wie co ma oznaczać to nagłe zbliżenie - czy obserwuje go właśnie od tyłu jakiś potwór, czy może zbliżenie ma zwrócić uwagę na jakiś szczegół, czy może... no właśnie. Nie wiadomo co.

**Dźwięki.** Odpowiednie operowanie dźwiękiem to prawdziwy klucz do sukcesu. Wiadomo, że nie ma dobrego horroru bez odpowiedniej warstwy dźwiękowej. W SILENT HILL jest to posunięte do granic możliwości. Muzyka praktycznie nie istnieje. Jej miejsce zajęły cholernie niepokojące dźwięki - odległe syreny fabryczne (w trakcie gry wyjaśnia się ich pochodzenie), pojawiające się czasem odgłosy przypominające starą rozwaloną pralkę objadającą się o ściany łazienki, denerwujące dźwięki radia sygnalizujące obecność jakiegoś potwora w pobliżu, westchnienia zombiakowatych postaci...

**Zombiakowatych?! Miały być różnice!!!** Sorry. Nie ma innych fajnych horrorowych stworów niż zombiakowaci goście. Ale ci w SH mają za to garby z małymi potworkami. Ponadto są też skrzydlate demony i wielkie karaluchy...

**Wracając do dźwięku.** ... czy nawet momenty, kiedy nie słycać niczego poza krokami Harry'ego -



głównego i jedyne go bohatera SILENT HILL. Poza tym kiedy Harry przez jakiś czas biegnie, albo nieźle dostał w kość zaczyna dyszeć...

**Wibracje.** Gra w nowy sposób wykorzystuje Dual Shocka. Przede wszystkim - pad drży w momentach kiedy serce Harry'ego bije szybciej na skutek wysiłku bądź strachu. Odczuwanie bicia serca głównego bohatera powoduje, że poczucie strachu w sposób namacalny przekłada się na rzeczywistość.

**Normalna postać.** Harry nie jest żadnym superbohaterem. Jest biednym, zagubionym facetem chcącym odnaleźć swą córkę, która zniknęła zaraz po tajemniczym wypadku jakiemu uległ przejeżdżając przez miasteczko Silent Hill.

**Psychologia.** Nie da się ukryć, że trochę krwi będzie trzeba w mieście przelać.

Ale głównym elementem zastraszającym ma być nie to czy za rogiem kryje się zombiak czy nie. To ma być bardziej psychologiczna sprawa. To mniej więcej tak - jeżeli RESIDENT EVIL to "Piątek 13", to SILENT HILL jest "Psychozą"...

**Dwie rzeczywistości.** Gra rozgrywa się w dwóch światach. Jeden z nich to normalne (tyle, że opustoszałe) miasteczko Silent Hill. Drugi - to to samo miasteczko, ale w piekielnej odmianie. Ujmę to tak - czy chcielibyście pewnego dnia obudzić się

w pokoju i zobaczyć, że zamiast plakatu na ścianie przybita jest zakrwawiona bezgłowa lalka, kolor farby zmienił się z białego w rdzawy przypominający krew i pomimo, że jest dopiero 10 rano, wszystko spowija mrok?

**Światło.** Niespotykany jest też sposób wykorzystania źródeł światła. W SH bardzo wiele jest momentów, kiedy akcja rozgrywa się w zupełnych ciemnościach. Jedynym źródłem światła jest wtedy latarka, którą ma się zwieszoną na klatce piersiowej. Nie muszę dodawać, że nie zawsze można skierować ją w każdą stronę. A przydałoby się, kiedy słycać gdzieś te ciche i niepokojące kroki...

**Bronie.** Niezbyt ich wiele. Pistolet, obrzyn, strzelba. Reszta to oręż "biały" - nóż, kawałek rury, toporek, młot i... dwie zabawki dla sadystów - piła łańcuchowa i wiertło.

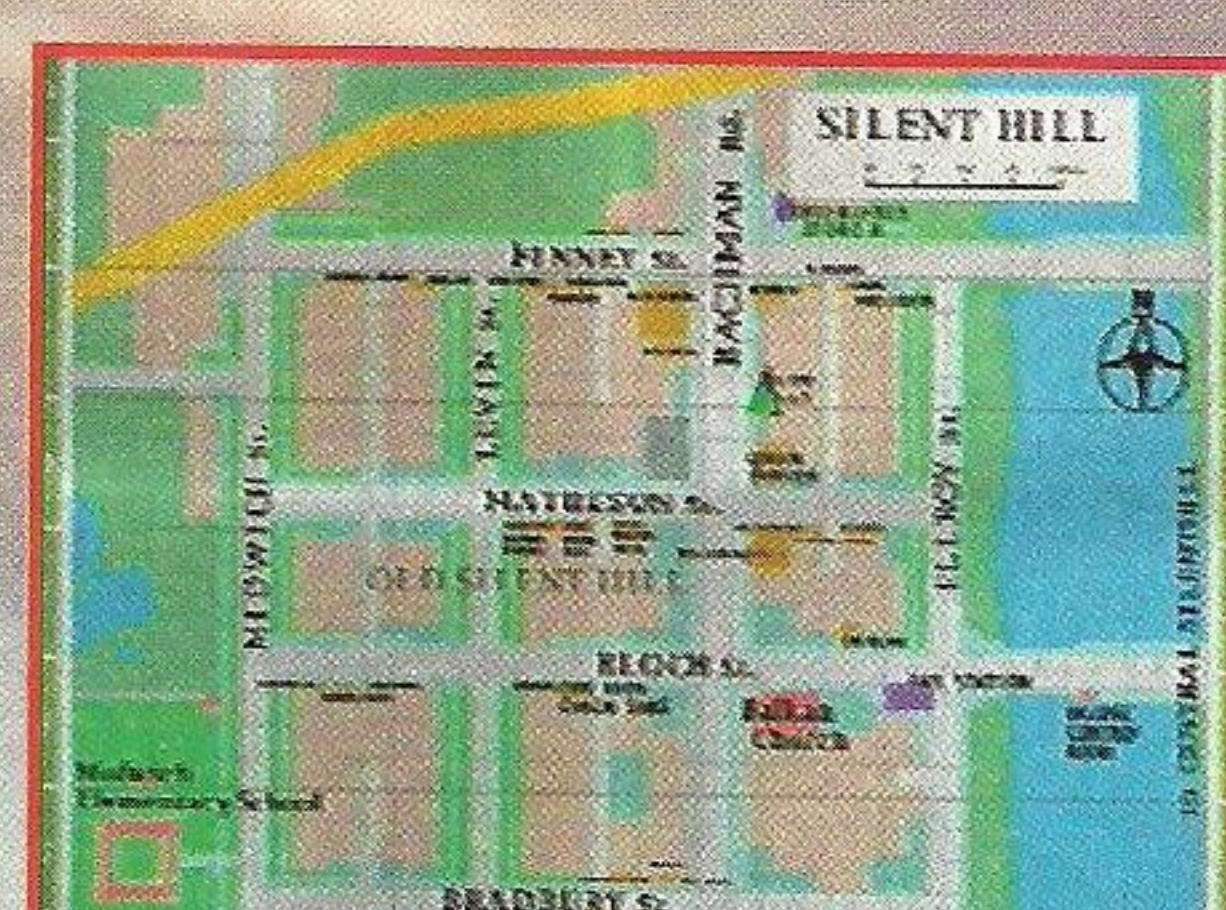
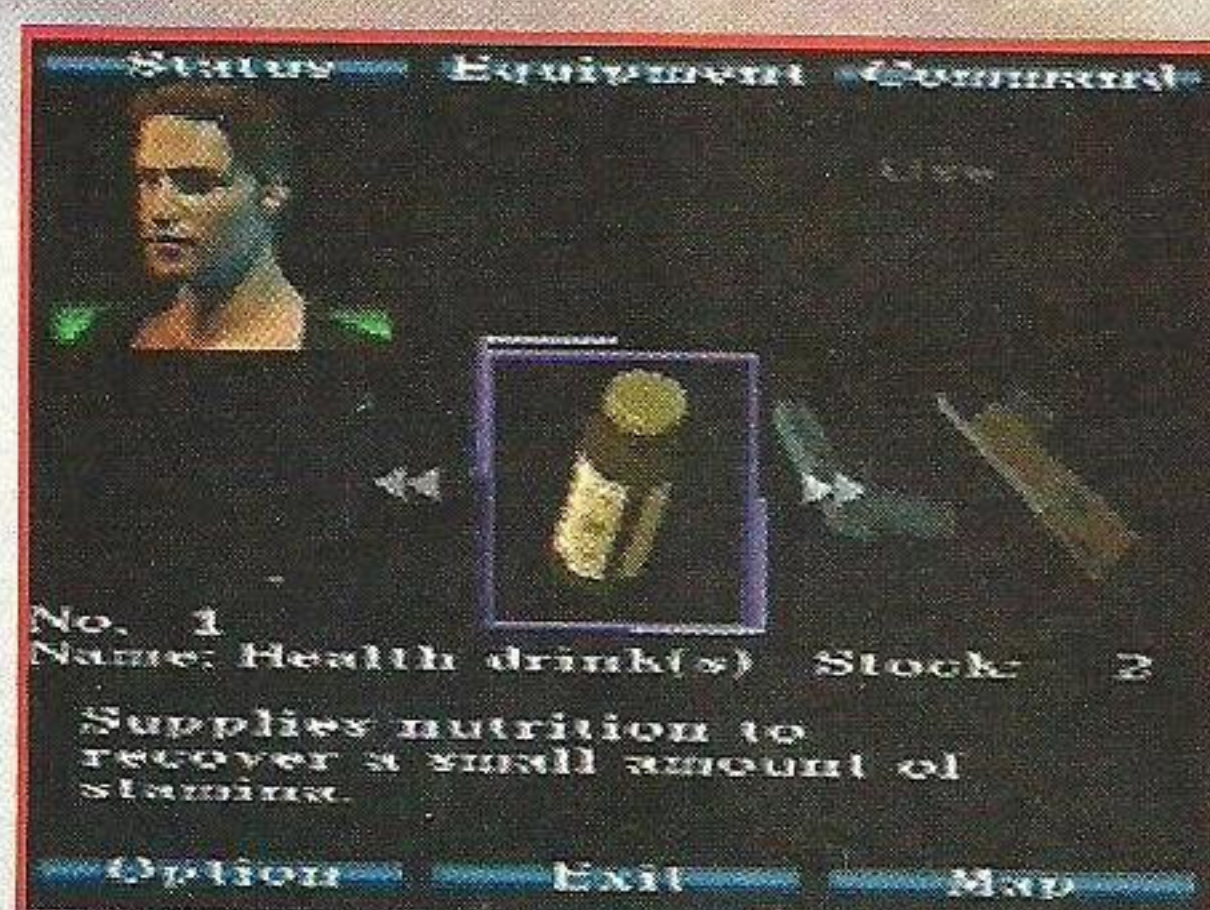
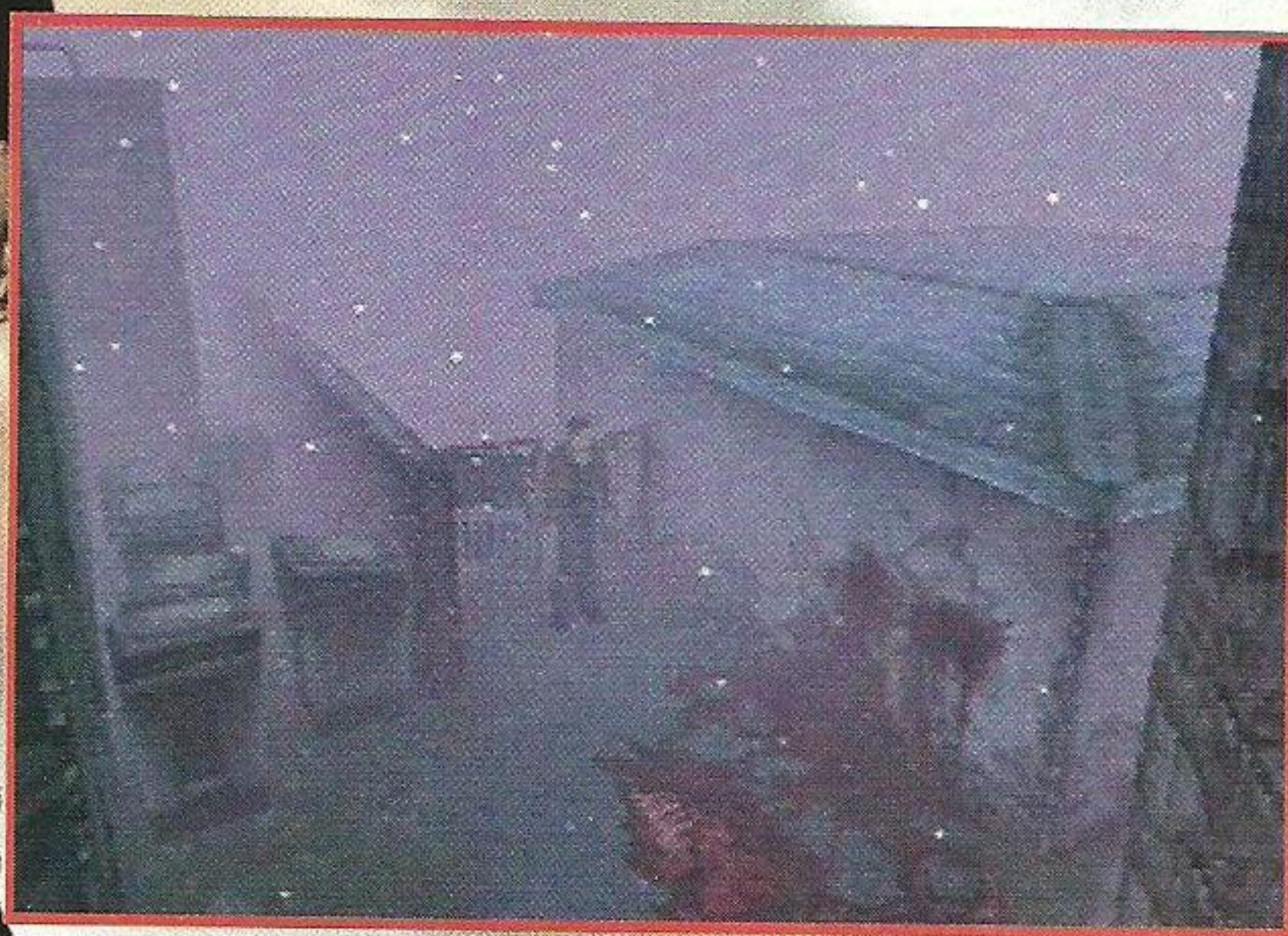
Ale te dwa ostatnie tylko na najwyższym poziomie trudności.

**Ulice.** Powiem krótko. W mieście Silent Hill są ulice Simmonsa, Bachmana, Bradbury'ego, Crichtona, Blocha...

Hmmm.

Światła.

[Banan]



■ WYDAWCA: ACTIVISION ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: KWIECIEŃ '99

# Guardian's Crusade

Znana japońskim graczom pod tytułem **KNIGHT & BABY** gra daje szansę firmie Activision na zaistnienie na rynku PSX'owych RPG'ów. Jest także szansą i dla nas - jeśli gra chwyci, a ludzie ją kupią, to być może wreszcie ktoś wyda w zrozumiałym dla nas języku na oko ze 150 japońskich RPG'ów, które ukazały się na PSX'a tylko w Japonii.

**P**ředstawialiśmy tę grę miesiąc temu w newsach, czas na obszerniejszą zapowiedź. Zwłaszcza, że produkt zapowiada się szalenie ciekawie. Pokrótkę przypomnę, że bohaterem gry jest młody rycerz, który jakimś sposobem wchodzi w posiadanie przedziwnego, różowego stwora.

Świniopodobny monster nazywa się Baby (czytaj bejby). Rycerz wraz z towarzyszącym mu potworkiem ruszają na wyprawę, która ma na celu odeskortowanie Baby'ego do rodzinnych stron, gdzie będzie mógł rozpocząć nowe życie w towarzystwie innych świniopodobnych istot. No dobrze, fabułę już znacie - zapewne jesteście ciekawi co interesującego widzimy w tej grze. Otóż GUARDIAN'S CRUSADE ma szansę wnieść do gatunku wiele nowatorskich rozwiązań, a jeśli tego jeszcze nie wiecie, to właśnie takie rzeczy najbardziej ceni sobie załoga eNPlus.

Po pierwsze i najważniejsze - Baby nie jest jedynie zawadząca po drodze różową mięsną kulka. Niech nie zwiedzie was jego niewinny wygląd - ta przemiła istotka może szybko zmienić się podczas jednej z licznych potyczek w rzygającą ogniem i spalinami bestię! Dzięki unikalnemu systemowi uczenia potworek może przybrać jedną z 4 specjalnych form. Nauka zaś odbywać się będzie za

sprawą gracza. Efekty zależą będą od tego, jak zajmował się on swoim nietypowym podopiecznym. Mocno rozbudowany element Tamagotchi? Raczej. Ale to nie wszystko, bo developerzy obiecują równie ciekawy system czarów i "żywych zabawek". podczas

gdy te pierwsze nie odbiegają zbyt od tradycji (choć będzie ich ponad 70), "żywe zabawki" będą czymś w rodzaju niepełnoprawnych członków drużyny, służących do wykorzystania w dowolnej chwili. Będzie też mnóstwo gadżetów - ponad 50 broni, ponad 100 części zbroi i ponad 50 magicznych przedmiotów. Acha - będą też walki i interakcja z otoczeniem, na co wskazuje liczba ponad 100 postaci, które można będzie napotkać. Wreszcie na koniec tej wyliczanki podam liczbę ataków, które będzie mógł wykorzystać w walce nasz dynamiczny duet - porażające 155! Gra wygląda ślicznie i kolorowo, nie obejdzie się też bez filmowych wstawek. Recenzja za miesiąc. [Gulash]





■ WYDAWCA: THQ ■ PLATFORMA: NINTENDO 64 ■ TERMIN: MARZEC

# All-Star Smash Brothers

*Niewiele firm jest w stanie pozwolić sobie na takie cross-overy jak Nintendo. W zasadzie do tej pory tylko Capcom starał się łączyć popularne serie - pozwalając graczowi stanąć Zanglefem naprzeciwko Cyclopsa.*

**M**ając w ręku prawa do niemal wszystkich porządnych gier powstających na Nintendo, firma nie zamierza czekać na cud. I oto, zaraz po tym jak najnowsze przygody Linka zainteresowały miliony graczy na całym świecie, niepostrzeżenie pojawiła się nowa gra, w której występuje sympatyczny młodzieniec w zieleni. Oraz Mario. I Yoshi, Kirby, Donkey Kong, Captain Falcon (z F-ZERO X), Pikachu, są też mniej znani Fox, Samus i Purin... A wszystko to obliczone na kolejnego króla imprez - multiplayerowego (przede wszystkim) Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers (pełny tytuł gry). Rozgrywka najbardziej przypomina BOMBERMANA 64 okraszonych detalami, które znaleźć można w pozostałych trójwymiarowych platformerach na Nintendo 64.

Żeby wszystko było jasne - wszystkie postacie przedstawione są w całej trójwymiarowej krasie i posiadają swoje najbardziej charakterystyczne cechy. Link macha mieczem, Yoshi wysoko skacze, Donkey Kong jest bardzo silny. I żadnej deformacji - Link wygląda tak jak w "Okarynie Czasu", a Mario zdaje się dopiero co opuścić swą długą i męczącą przygodę ze 120 gwiazdkami. Gra opiera się na prostym schemacie. Jest arena (oczywiście areny też są tematyczne - każda z ośmiu postaci ma jedną właściwą sobie), biegają po niej cztery przeciwnicy i próbują się z niej zrzucić. Oprócz tego, że każda z postaci dysponuje swoimi odpowiednimi środkami, na arenie także występują różne przydatne przedmioty: bomby, miecze



świetne, młoty, ogniste kwiatki itp. Ciekawie przedstawia się sprawa z obrywaniem. Postać, która dostaje ciągi staje się stopniowo coraz słabsza. W rezultacie kolejne ciosy jakie wymierzają jej przeciwnicy zadają coraz więcej obrażeń. Odpowiednio naklepany klient może być potem wyrzucony z areny tak, że nie da już na nią rady wrócić. W grze zaimplementowano również tryb jednoosobowy - gracz wybiera w nim sobie swój zespół zawodników, którymi kolejno (po tym jak ginie jeden - w szranki staje następny) toczy walki z przeciwnikami, aż do potyczki z końcowym bossem. Nie tylko postacie stanowią znany element gry - także wszystkie najbardziej popularne



motywy muzyczne pozwalają poczuć się jak w wielkiej karuzeli największych Nintendowych tytułów. I to nie tylko tych 64-bitowych.

Na razie Nintendo nie ogłosiło daty premiery tej gry na rynku innym niż japoński. Mimo to jesteśmy pewni, że gra zaistnieje i w Europie - w pierwszym tygodniu sprzedano prawie 200 tysięcy cartów, co jest swoistym znakiem dla wielkiego "N". [Banan]



## GEX 3 - Deep Cover Gecko

**Trzecia część przygód sympatycznego gekkona (Gordona Gekko?) to zwyczajowa dawka elementów zwykle umieszczanych przez producentów, a jednocześnie szukanych przez graczy w sequelach udanych gier. Więcej poziomów, więcej przebieżanek, więcej różnorodnych przeciwników... po prostu więcej tego samego.**

■ WYDAWCA: EIDOS ■ PLATFORMA: PSX ■ TERMIN: MAJ

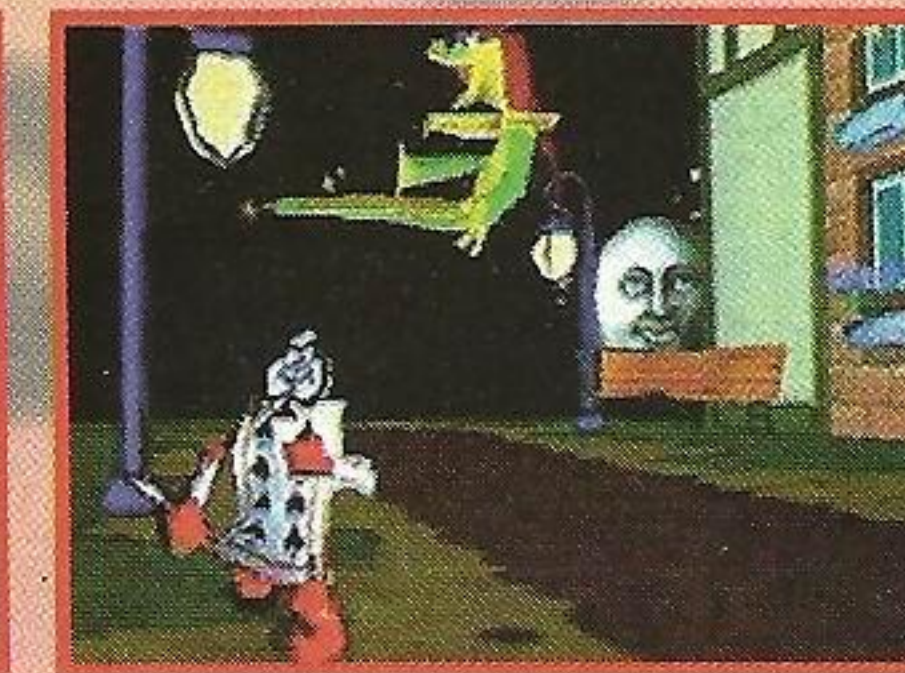
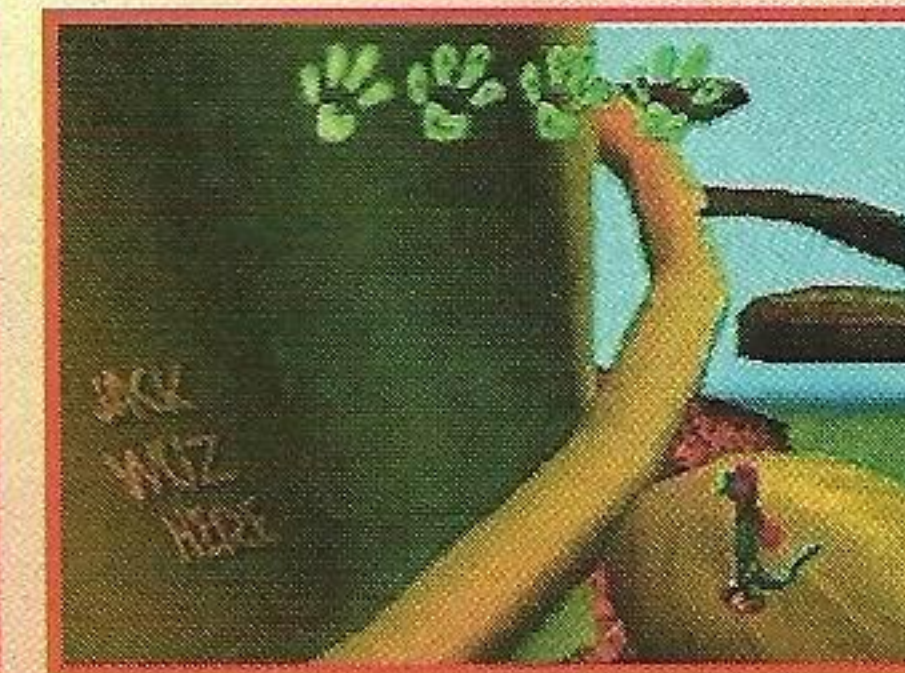
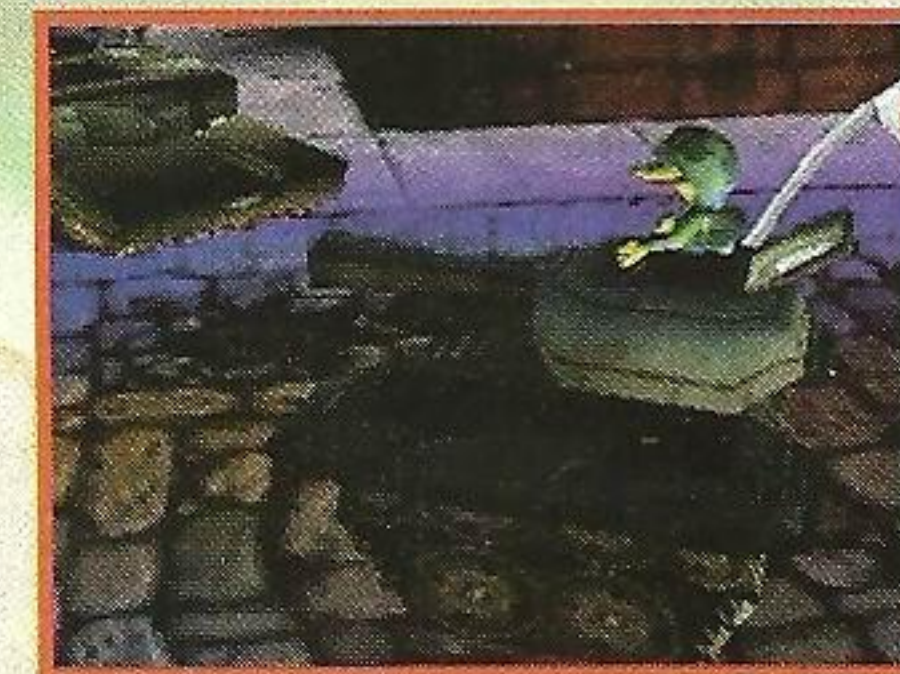
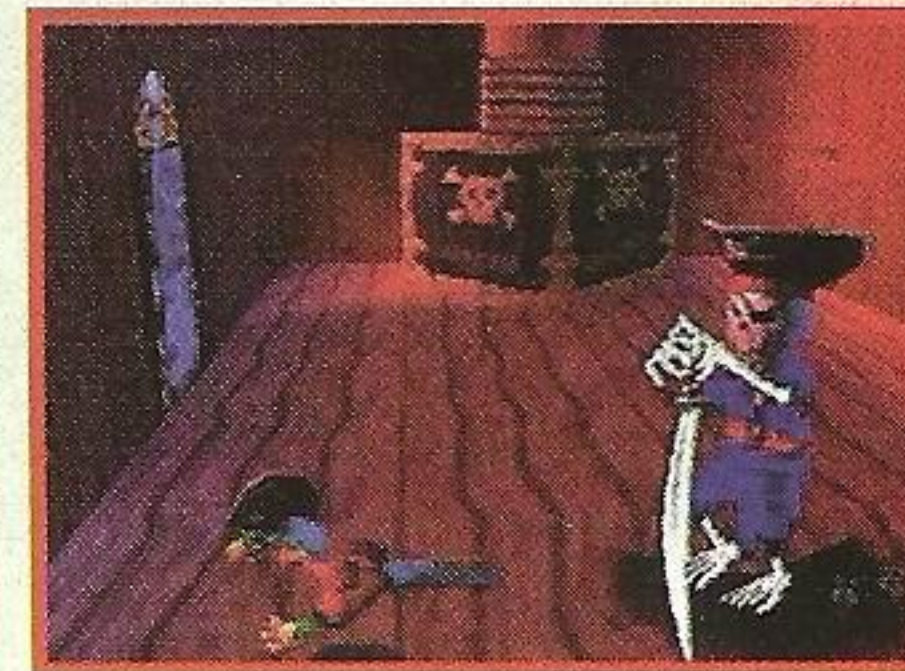
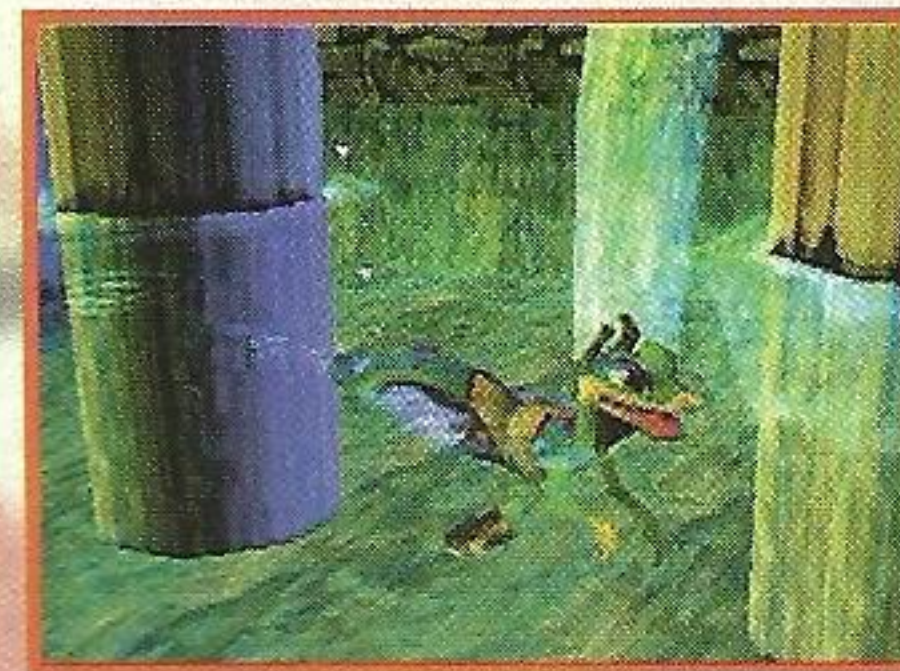
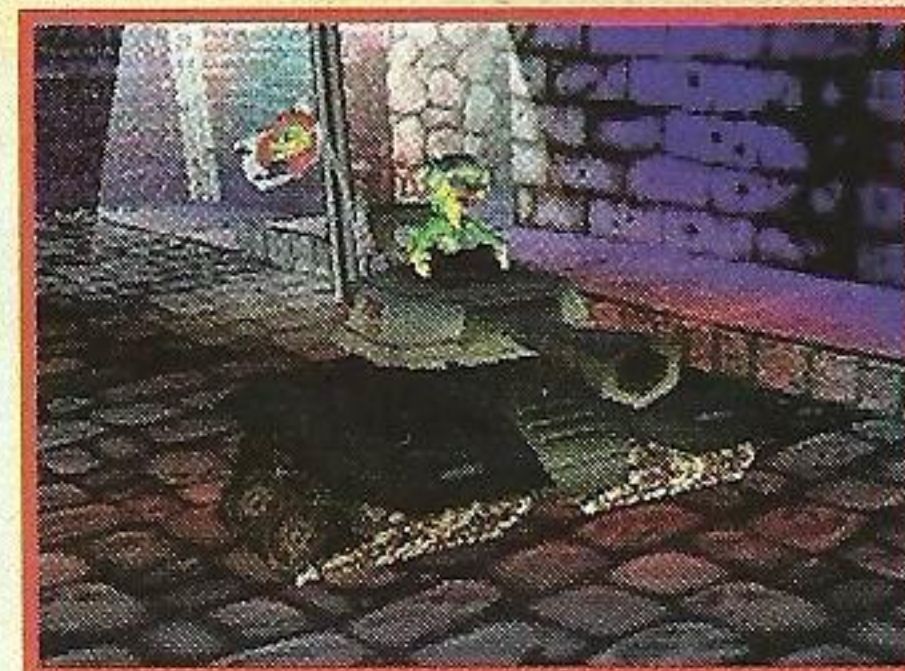
**P**rawdziwie innowacyjne elementy odnajdziemy w trzecim GEX'ie aż dwa. Pierwszy - to interaktywne stroje. Gex nie tylko zmienia swoje uniformy niczym Violetta Villas podczas koncertu, ale też zmienia je całkiem rozmyślnie. Na przykład w etapie "pirackim", wrzuca na głowę piracki kapelusz, w prawej dłoni pojawia się hak, zaś jedną z nóg zastępuje drewniana proteza. I nie są to tylko zmiany kosmetyczne - hak naprawdę przydaje się do walki z przeciwnikami i pokonywania niektórych przeszkód. Jest też poziom rozgrywający się w scenerii śnieżnej - tam pomocny będzie Gexowi snowboard - do zjeżdżania naturalnie. Nie jestem tylko pewny jak dzielny zielonoskóry bohater wykorzysta fajkę trzymaną w zębach podczas poziomów "Sherlockholmesowskich". Ale sądzę, że jakieś zastosowanie się znajdzie. Oprócz umiejętności nabytych wraz z odzieniem, nie zabraknie też takich, które uzyskuje się po zebraniu power-upów (np. ognisty lub zamrażający oddech czy inne znane tylko gekkonom dobrodziejstwa).

Drugą różnicą ma być sposób prowadzenia kamery. Najwyraźniej twórcy wzięli sobie do serca skargi na system zany z poprzedniej części (i AKUJI'ego) Od GEXA 3 będzie to już tylko jedna kamera. Gracz ma za to możliwość dowolnie ją względem siebie ustawiać. Wszystko w porządku, byle tylko nie skończyło się to tak jak w przypadku tych nieszczęsnych widoków w AKUJI THE HEARTLESS. Pojawiło się też parę miłych detali - na swej drodze, oprócz przeróżnych przeciwników, Gex napotka również kilku sojuszników. I teraz - po uratowaniu danej postaci - będzie można przejąć nad nią kontrolę. Wiadomo przecież - wybrednym graczom jeden bohater już w dzisiejszych czasach nie wystarcza.

W sumie do odwiedzenia ma być 25 poziomów. Oprócz wymienionych powyżej znajdzie się też miejsce na jeden z typowo baśniową obsadą - spotkać będzie tu można większość znanych u nas postaci takich jak Czerwonego Kapturka, Wilka, Myśliwego, Księżniczkę (jedną z tych występujących w co drugiej bajce), Księcia (patrz: Księżniczka) i tym podobne. Nie zabraknie przy tym wszystkim charakterystycznego poczucia humoru z jakiego słynie Gex. Dalej ma

sypać co jakiś czas niezłymi (i świetnie czytany) tekstami. W wersji amerykańskiej Gex przemawiał g ł o s e m Phila Hartmana - niesety

aktor ten został niedawno zastrzelony przez własną żonę. Tak to już bywa w Hollywood. Ciekawe, kogo zatrudnią tym razem? [Banan]



WYDAWCA: SEGA ■ PLATFORMA: DREAMCAST ■ TERMIN: US/EURO - WRZESIEŃ 1999

# SEGA RALLY 2 Championship

Oto SEGA RALLY 2 CHAMPIOSHIP, trzeci killer-app na Dreamcasta. Wiemy już oficjalnie, że święta trójca w postaci VF3tb, SONIC ADVENTURE i właśnie SEGA RALLY 2 będzie dostępna na naszym rynku w dniu europejskiej premiery DeCe. Sprawdźmy zatem, jak wygląda i jak działa japoński prototyp tej konwersji. Tak, specjalnie napisałem "prototyp".

Z tą grą Sega od początku miała jakieś problemy - pokazywana na wielkiej konferencji niegrzalna wersja demo została zjechała przez niemal wszystkich dziennikarzy. Co nie pozostało nie zauważone przez koncern; błyskawicznie termin wydania przeskoczył o miesiąc do przodu, natychmiast też zbudowano wielki zespół developerów mający w 3 miesiące dokonać od nowa tej konwersji. I co? I dokonali, ale naturalnie w tak krótkim czasie trudno mówić o perfekcyjnym odwzorowaniu potężnego automatu. Wszystko jest bowiem cacy - nie tylko dostajemy to, co miała maszyna, ale i nowe trasy, tryby i fury (patrz na drugiej stronie), tylko że czasami rwie animacja. Nie jest źle - ale czasem to ultrapłynne 60 fps spada do 30, aby po chwili znów się podnieść. Na początku rzecz drażni, później już nie przeszkadza, ale niekorzystne wrażenie zostaje.

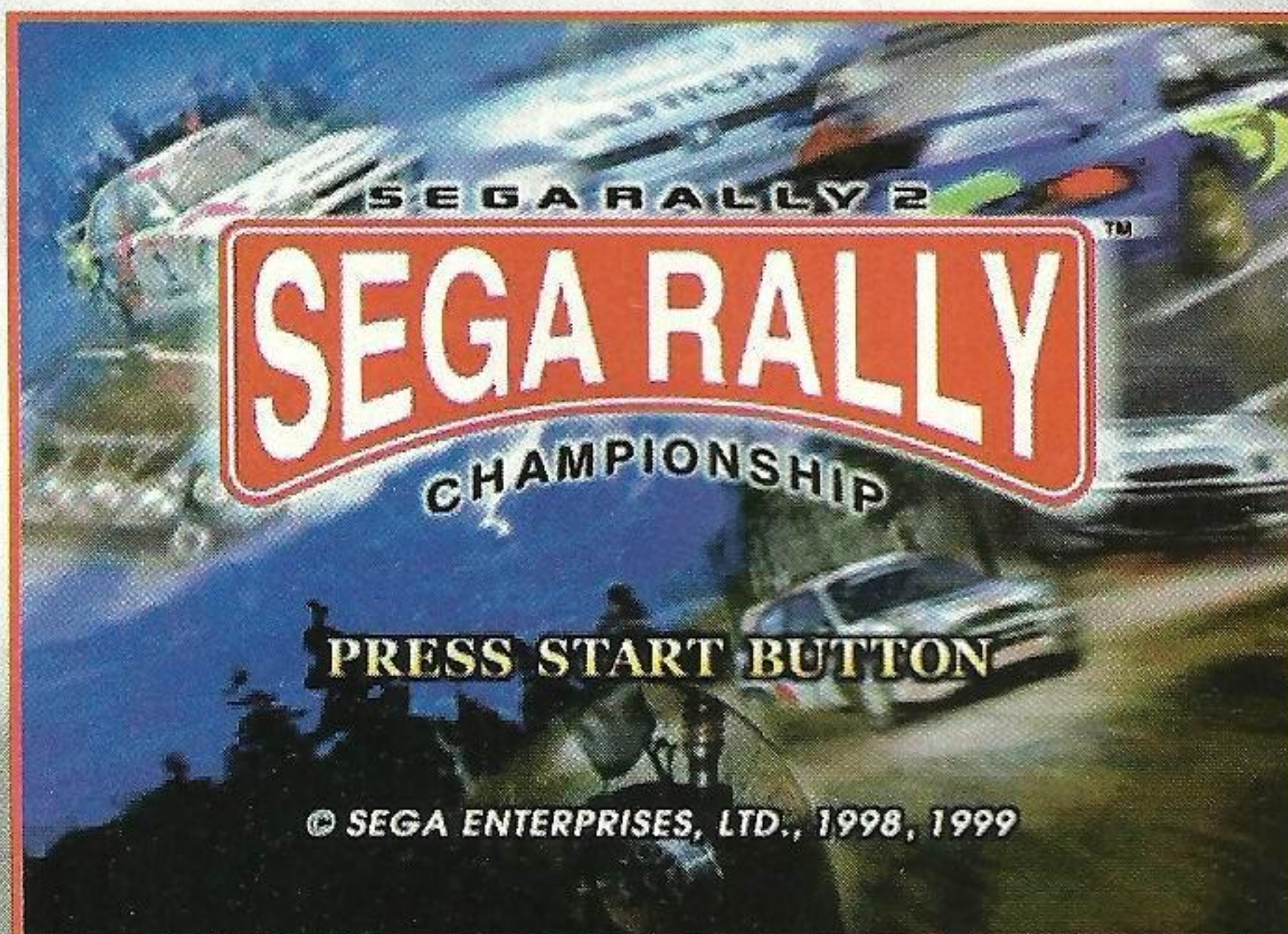
Popatrzenie jednak na screeny i spróbujcie wyobrazić sobie jak to wygląda w praktyce - a wygląda tak, że ciężko się podnieść z krzesła.



Wprawdzie jest mgła i kilka obiektów w tle dorysowuje się na bieżąco, jednak wszystko znajduje się bardzo daleko i właściwie nie zwraca się na to uwagi. Jest tryskające błoto, odbicia na szybach i kupa innych bajerów. Acha - i replaje.

Są wspaniałe, przerażająco realne. Gra jest piękna i przemiodna (pamiętajcie - pierwsze SEGA RALLY i RIDGE RACER były w chwili premiery po prostu wspaniałe). Szybki, arcade'owo/poślizgowy model jazdy błyskawicznie przypadł mi do gustu i nie zamienilibym go na nic innego. Skrety kontroluje się analogowym joyem, zaś za gaz i hamulec odpowiedzialne są dwa przyciski z dołu pada (im mocniej przyciśniesz, tym mocniej dajesz gazu/hamujesz). W przeciwieństwie do ostatniego racera Namco, SR2 jest trudne. Aby myśleć o dobrym czasie, każdego zakrętu trzeba nauczyć się na pamięć. Ale warto. Co ciekawe, to pierwsza gra działająca pod kontrolą systemu Windows CE, co pokazuje, że nie taki diabeł straszny jak go malują. Werdykt? SR2C to dobra i wreszcie odpowiednio wzbogacona konwersja, ale momentami kulejąca animacja jest najlepszym świadectwem pośpiechu, jaki cechował zespół developerów. Na szczęście bossowie Segi oficjalnie stwierdzili, że do momentu premiery europejskiej wszystkie wady zostaną odnalezione i wyplenione. Łączymy się więc w nadziei, że w dniu premiery otrzymamy właściwą rzecz. Ale o tym jeszcze się przekonamy - bo jeśli będzie inaczej, Sega może wiele stracić. [Gulash]





**S**EGA RALLY 2 została znacznie wzbogacona w stosunku do automatu. Oto czego można się spodziewać:

**17 Tras:** Desert (SS1, SS2, SS3), Mountain (SS1, SS2, SS3) Snowy (SS1, SS2, SS3), Riviera, Muddy (SS1, SS2, SS3), Isle (SS1, SS2, SS3), Super S Stage - o dwanaście tras więcej niż automat!

**Rodzaje nawierzchni:** żwir, piach, błoto, mokre błoto, śnieg, lód i inne

**Warunki atmosferyczne:** dobra/ograniczona widoczność, mgła, deszcz (różne natężenie), różna temperatura, różny czas wyścigu (poranek, dzień, noc).

**19 samochodów:** Toyota Corolla WRC, Toyota Celica GT-Four ST-205, Toyota Celica GT-Four ST-185, Ford Escort WRC, Subaru Impreza WRC, Subaru Impreza 555, Mitsubishi Lancer EVO 5; Mitsubishi Lancer EVO 4, Mitsubishi Lancer EVO 3, Lancia Stratos, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta Integrale 16v, Fiat 037 Rally, Fiat 131 Abarth Rally, Renault Maxi Megane, Renault Alpine A110 Peugeot 306 Maxi, Peugeot 106 Maxi, Peugeot 20 Turbo 16 - jedenaście nowych (w stosunku do arcade'a) samochodów!

**Dłubanie przy samochodzie:** pilot może być mężczyzną lub kobietą, skrzynia biegów (automat/ręczna + ustawienia biegów), zawieszenie (przednie i tylne), sterowanie (luźne lub sztywne), hamulec (...).

**Tryby:** Arcade, Time Attack Mode, Car Setting Mode, Record Mode, Replay Mode.

**Tryb 10 Year Championship:** seria 40 wyścigów po jednym okrążeniu każde, po przejechaniu wszystkich sumuje się czas. Do wygrania bonusowe samochody.

Możliwość gry multiplayer w 2 osoby na jednej konsoli.

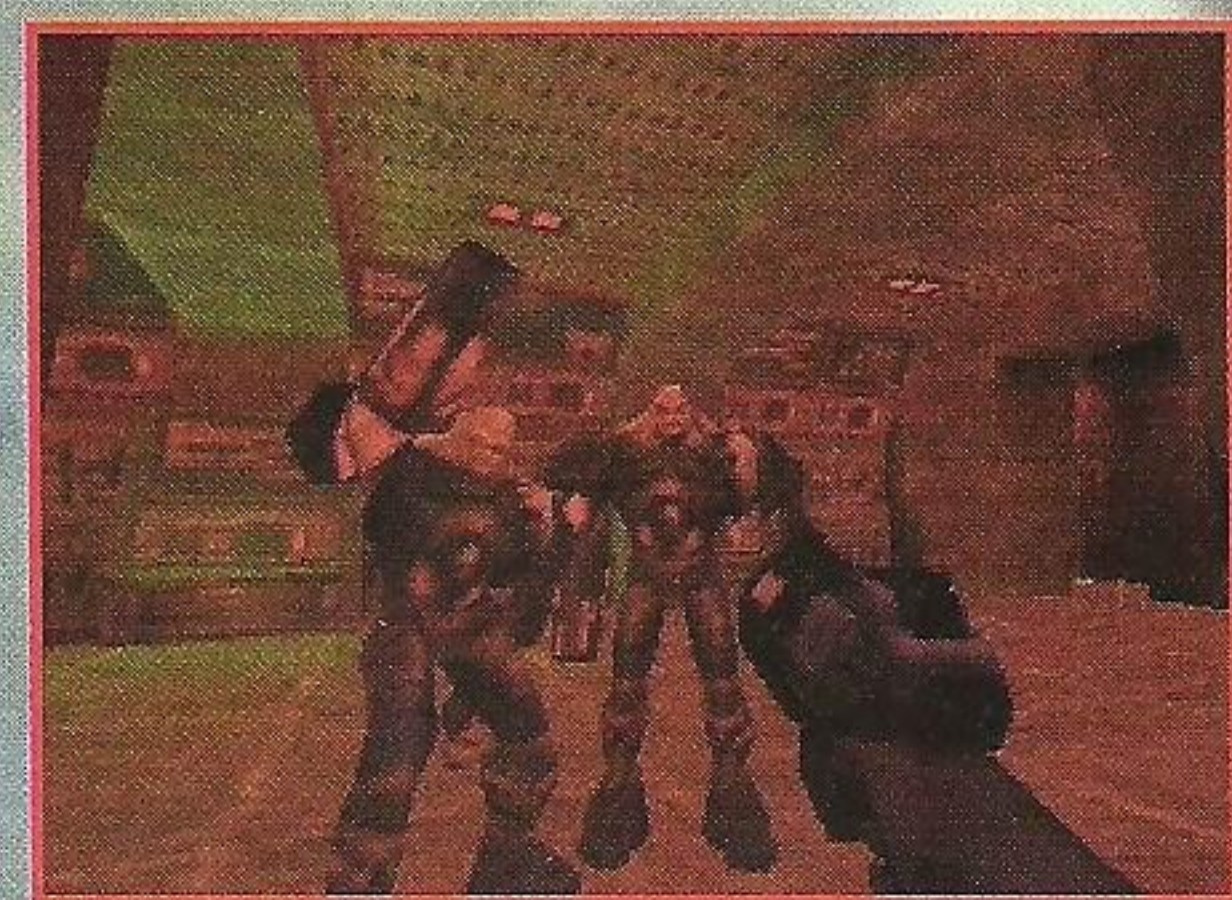
Możliwość gry multiplayer we 4 osoby jednocześnie po połączeniu się przez Internet ze specjalnymi serwerami (niestety - wymaga to bezpośredniego telefonu do Japonii).



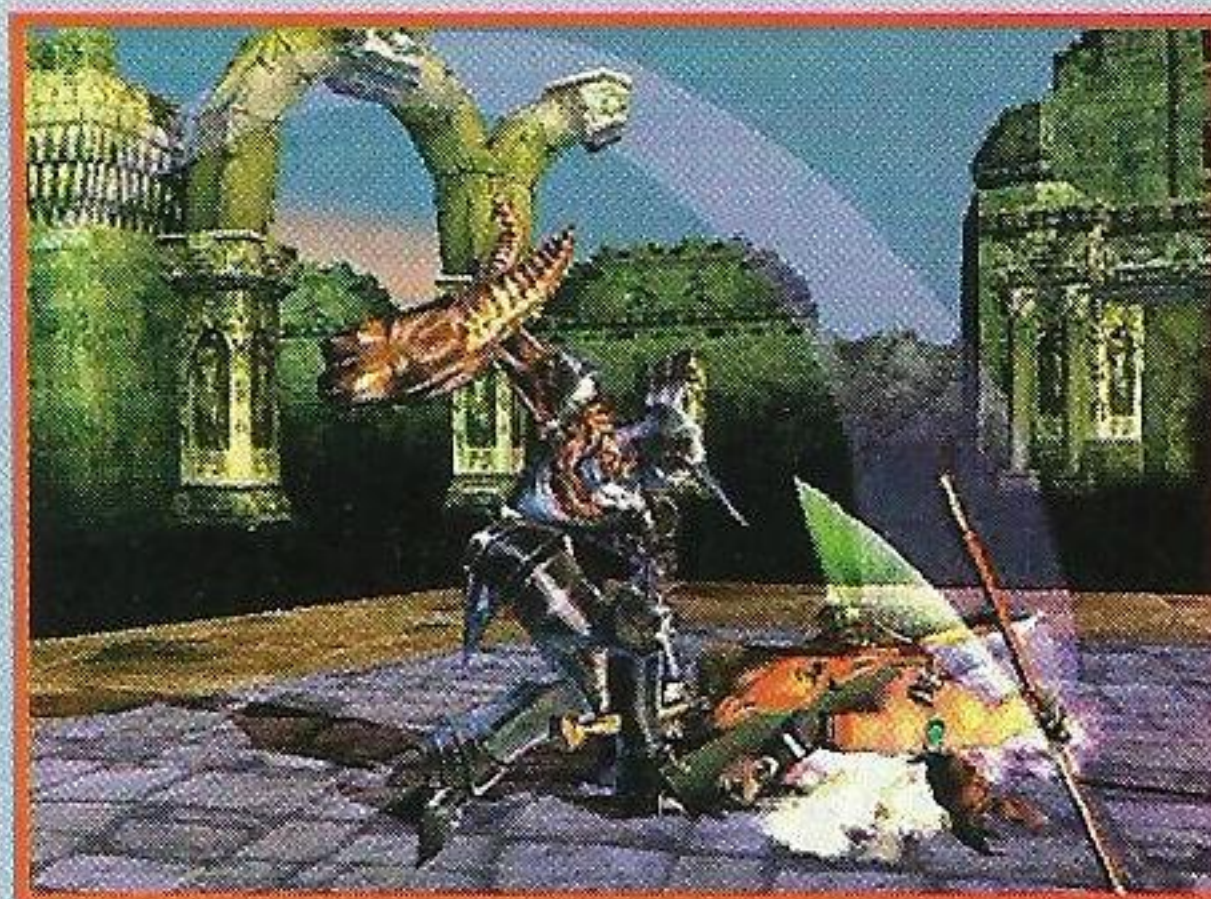
■ WYDAWCA: ACTIVISION ■ PLATFORMA: NINTENDO 64 ■ TERMIN: KWIECIEŃ

# Quake 2

Activision przysłało nam nowe screeny z wersji na Nintendo 64 - właśnie ta konwersja ukaże się pierwsza. Z wersją na PSX'a coś się dzieje i pewnie znów jej premiera zostanie przesunięta o kilka miesięcy...







■ WYDAWCA: ACTIVISION ■ PLATFORMA: NINTENDO 64 ■ TERMIN: KWIECIEŃ

# Soul Calibur

**Nieśmiałymi krokami do salonów w Polsce powoli wkraczają automaty z SOUL CALIBUR. Najbardziej niesamowitym mordobiciem ostatniego czasu. Grze tej poświęciliśmy już całkiem sporo miejsca. I spodziewajcie się znacznie więcej, jak tylko zostanie skonwertowana na jakąś konsolkę. Po testowaniu gry na targach E3 doszliśmy do jednego wniosku - SC rządzi. Długie sesje spędzone zaś w salonie gier potwierdzają te słowa.**

Po dokładniejszym przyjrzeniu się grze można zauważyć kilka zmian w stosunku do SOUL BLADE. Przede wszystkim - grafika. Ale na ten temat już się rozpisywaliśmy. A co jeśli idzie o samą walkę? Najciekawszymi postaciami w tej grze są zdecydowanie mieszający nunchakami Maxi, walczący drągiem Kilik oraz Ivy - kobieta



władająca mieczo-batem. Postacie łączą ciosy w piękne, niekończące się serie - to co robi Maxi (i to przy dosyć małym wysiłku ze strony gracza) jest niezwykle. Jego nunchaka po prostu nie przestają wirować. Szczerze mówiąc nawet grając pierwszy raz można naprawdę rządzić. Przynajmniej do czasu kiedy do gry włączy się jakiś gość, który przypadkiem zna coś takiego jak blok. Kolejna sprawa to zachowania postaci. Blokowanie ciosów naprawdę wzbudza zachwyty. Potężne ciosy gigantycznego topora Astarotha odwalają blokujące postaci na drugi koniec areny. Nie ma już zwykłych prostackich bloków, gdzie natychmiast wyprowadza się uderzenie. Trzeba brać poprawkę na odrzut jaki towarzyszy mocniejszemu uderzeniu. Oprócz tego w grze pojawiły się juggle (te z odbijaniem się od trampoliny), Soul oraz Spirit Charge (ładuje się poprzez wciśnięcie A+B+K jedno oraz z G - drugie) wygrzyły Critical Blows (jeden z chargów powoduje, że wszystkie ciosy są counterami, a drugi - czyni część ciosów nieblokowanymi). Do

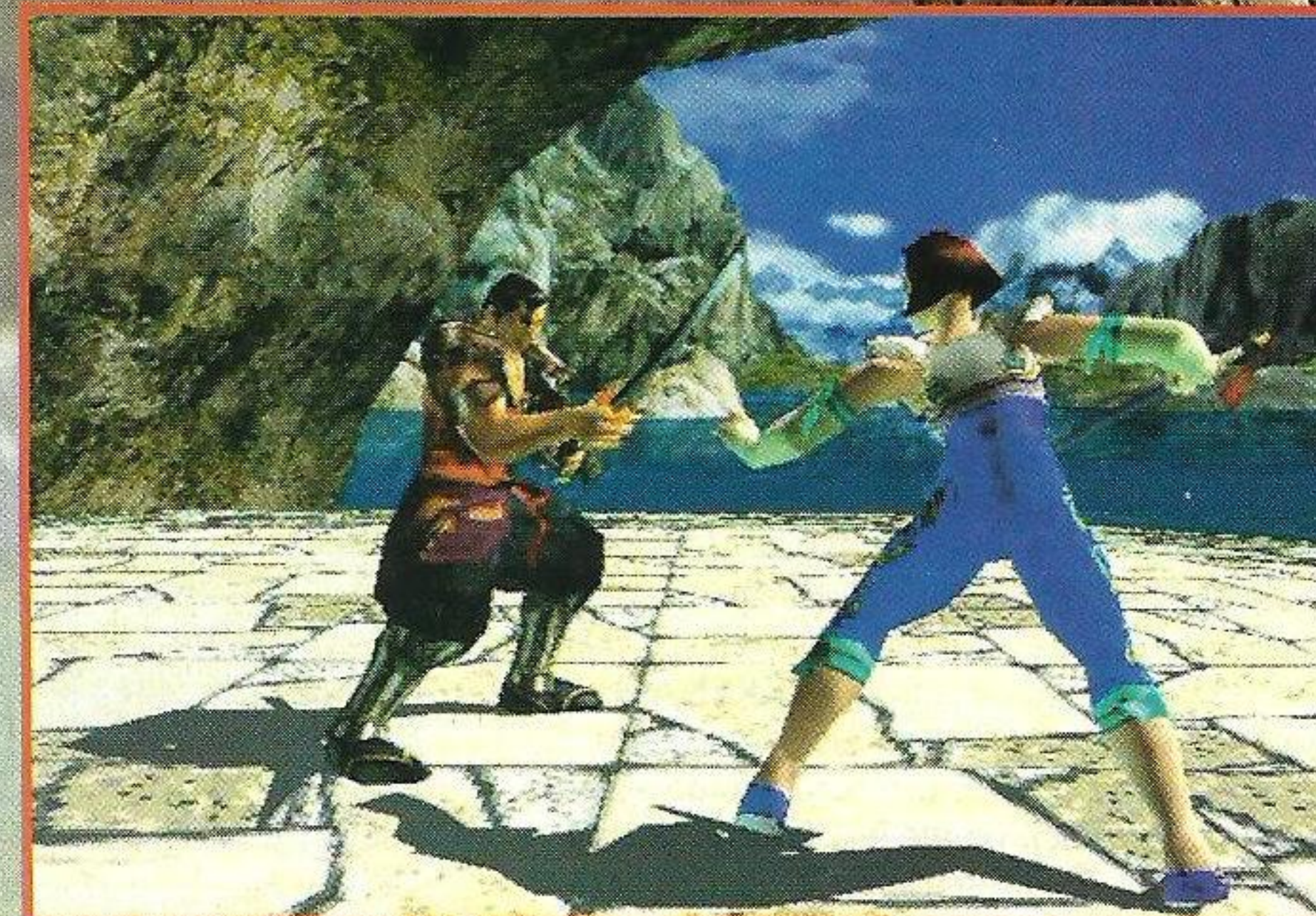
tęgo dochodzi jeszcze możliwość przyjmowania przez każdą z postaci kilku stacji. Wygląda to trochę tak jak w BUSHIDO BLADE - różnie trzymany jest oręż i różne ataki można z takiej stacji wyprowadzać. Oczywiście nie obywa się bez płynnych przejść między nimi. Z ciekawostek - inaczej wygląda teraz walka na ziemi. Tzn. - obrażenia leżącym postaciom zadawać można teraz przy pomocy zwykłych ciosów trafiających nisko (nie tylko dobić). Dzięki temu Nightmare może być prawdziwym zabójcą - jego gigantyczny miecz bardzo szybko przygniata zbyt długo leżących klientów. Niestety, po raz kolejny Namco słabo potraktowało postacie dodatkowe. Większość to klony innych postaci z nieco zmienionymi kilkoma ciosami, pozami po zwycięstwie oraz naturalnie wyglądem. I tak Seung Mina to prawie, że Kilik, Nightmare to Siegfried, Yoshimitsu (ten akurat zachował sporo swoich Tekkenowych zagrywek) wiele bierze z Mitsurugiego, Hwang to XiangHua (choć też zachowuje sporo odrębności), Rock to Astaroth, a Lizard to Sophitia. Bardzo szybko można rozstrzygnąć, które z postaci będą cieszyły się powodzeniem.



Na pierwszym miejscu postawiłbym Maxie'ego - to taki Eddy Gordo S.C. Na początek dla masherów jest świetny, ale dojście nim do wprawy wymaga bardzo wiele wysiłku. Drugi faworyt to Sophitia - jest o wiele lepsza niż w SB - szybsza, nieco mocniejsza

no i ładniejsza...

Trochę straciła za to Taki. Prędkość przestała być już jej domeną. Drugim faworytem będzie pewnie Kilik - ma dosyć spektakularne (choć łatwe do sidesteppowania) ciosy, jest miły itd. Mój osobisty faworyt, Siegfried - ma większość ciosów Nightmare, ale jest od niego odrobinę szybszy. Zresztą większość postaci dodatkowych jest albo szybsza albo odrobinę wolniejsza od swoich pierwowzorów. Spodobać może się też Mitsurugi - ma efektowne stacje i... To wciąż ten sam gość, którego wszyscy lubili już wcześniej. Automaty z S.C. pojawiły się już w kilku miejscach - jest na Centralnym w Warszawie, w Katowicach, Elblągu. [Banan]



# ATEI '99

## AMUSEMENT EXHIBITION TRADE INTERNATIONAL



**W** dniach od 26 do 28 stycznia bieżącego roku odbyła się w Londynie kolejna wystawa wszelkiego rodzaju automatów służących rozrywce. Wystawa ta nosi nazwę ATEI (Amusement Trade Exhibition International - Międzynarodowa Wystawa Branży Rozrywkowej) i jak zapewne nie wszyscy z was wiedzą, jej tradycje sięgają 1936 roku.

Jak co roku, pod koniec stycznia do Londynu zjeżdżają się z całego świata firmy produkujące sprzęt i urządzenia dla salonów gier, wesołych miasteczek, kasyn i parków rozrywki. Tegoroczna wystawa pozwoliła zaprezentować swe produkty rekordowej liczbie 416 wystawców, a zwidziło ją oprócz licznej rzeszy Anglików ponad 8 tysięcy właścicieli salonów gier i operatorów automatów innych narodowości. Nie ma jednak się co dziwić - ATEI jest największym wydarzeniem targowym tej branży w Europie.

Zacznijmy od dobrej wiadomości dla konsolowej braci. Pani Tessa Burnett - szef sprzedaży firmy Namco na północną Europę - potwierdziła mi informację, że **TEKKEN 4** ostatecznie wystartuje na konsoli Dreamcast. Nastąpi to prawdopodobnie we wrześniu bieżącego roku, podczas amerykańskiej bądź europejskiej premiery Dreamcasta (którą wstępnie wyznaczono na 09.09.1999). Podejrzewam, że oprócz samej gry pojawi się także i "starter kit", czyli konsola + płytkę CD z grą. Premiera **TEKKENA 4** na zarobkowej mutacji Dreamcasta - automatu działającego w oparciu o Naomi - zapowiadana jest ciut wcześniej, co nie jest niestety dobrą wiadomością dla właścicieli salonów gier.

Skoro już wspominałem o Naomi, to trzeba przyznać, że system ten to jedna z nowości, które wzbudzały na ATEI największe zainteresowanie zwiedzających. Sega przywozła do Londynu kilka gier działających w oparciu o ten board oraz egzemplarz pokazowy. Prezentacja możliwości

Naomi odbywała się na dużym, 50-calowym ekranie formatu 16:9, a samo Naomi dla pewności przymocowano nietypowymi śrubami do metalowego postumentu. Na czterech automatach Naomi Universal Cabinet (pudłach przystosowanych do późniejszej wymiany programu) prezentowano nowe gry Segi. Zacznijmy od **ZOMBIE ZONE**, bo taką ostateczną nazwę nosić będzie zapowiadana wcześniej gra **BLOOD BULLET** czyli **HOUSE OF THE DEAD SIDE STORY**. Jest to typowa gra akcji wykorzystująca bohaterów wielce udanego **HOUSE OF THE DEAD**. Trochę kłopotów sprawia początkowo poruszanie



■ Tak wygląda NAOMI - najnowszy Arcade Board Segi

się po trójwymiarowej przestrzeni, pełnej zakamarków i nekających nas co rusz zombiaków, ale to kwestia przyzwyczajenia. Początkowo walczyliśmy jedynie używając rąk i nóg, później możemy podnosić z podłoża różne rodzaje broni. Szkoda, że Sega nie zdecydowała się tutaj na system - jeden ekran, jeden bohater, jeden joystick - zastosowany choćby w **SPIKE OUT**, bo niewidzialne pole siłowe powoduje konieczność oczekiwania na partnera i znacznie ogranicza możliwość swobody ruchów przy grze w dwie osoby.

Kolejną grą zasilaną przez Naomi jest **CRAZY TAXI**. Tutaj niestety niezbędny jest specjalizowany cabinet automatu, w którym znajduje się kierownica, dwa pedały i dźwignia zmiany biegów. Wcielamy się w szalonego taksówkarza i pędzimy charakterystyczną amerykańską Yellow Cab ulicami San Francisco. Po drodze zabieramy pasażerów różnej maści - od księdza po prostytutkę. Nagrodą za prawidłowo wykonany kurs są wirtualne dolary. Oczywiście wszystkim się spieszy, a droga pełna jest zaskakujących niespodzianek. Trzecią propozycją gry opartej o board Naomi był **DYNAMITE BASEBALL**, ale nie sądzę by ten typowo amerykański sport zainteresował polskich odbiorców.

Na zakończenie tematu Naomi czwarta premiera - kto wie czy nie najbardziej godna uwagi. Mowa tu o **HOUSE OF THE DEAD 2** - Sega nie ograniczyła się w tym wypadku do uniwersalnej obudowy i przywiozła kilka specjalizowanych wersji automatów. Można było zagrać na 50-calowej, w pełni zamkniętej maszynie, na 33-calowym upright-cie lub 29-calowej wersji ekonomicznej (ekonomicznej dla właścicieli salonów gier).

Wszystkich, którzy grali w pierwsze **HOTD** nie muszą zachęcać do tego sequela - choć osobiście uważam, że oprócz poprawionej grafiki sama gra nie wnosi niczego nowego w stosunku do pierwowzoru. Skoro jednak już jesteśmy przy standardzie Segi to trzeba przyznać, że było to jedno z największych stoisk na wystawie, a dodatkowo umieszczone w centralnym punkcie hali. Szczelnie wypełniały je głównie automaty dedykowane, jak



■ Na górze olbrzymie stoisko Segi w centralnym punkcie hali Earl's Court. Z lewej widok stoiska Konami



videostrelnice **OCEAN HUNTER** i **L.A. MACHINE GUNS** (sequel **GUNBLADE NY**), różne wersje racerów **DAYTONA USA 2**, **HARLEY DAVIDSON**, piłki nożnej **VIRTUA STRIKER ver 99**. Pojawiła się też najnowsza "videosiłownia" - **MAGICAL TRUCK ADVENTURE**. Swoją drogą zamiast bezmyślnie pompować mięśnie w siłowni proponuję połączyć wysiłek z przyjemnością - co myślicie o siłowni z najnowszymi symulatorami? Przecież **PROP CYCLE** i **DOWNHIL BIKERS** rozwijają mięśnie nóg, **ALPINE RACER** i **TOP SKATER** ćwiczą biodra, **FINAL FURLONG** proponuje ćwiczenia ogólnorozwojowe, wreszcie **MAGICAL TRUCK ADV** i **PANIC PARK** - ręce.

Wracamy jednak na ATEI. Wspominałem już wcześniej o Namco, zajrzyjmy więc na stoisko tej firmy - od kilku lat jednego z liderów na rynku gier arcade. W tym roku Namco nie zabłysnęło jakąś szczególnie rewelacyjną grą. Symulator wyścigów **RACE ON** sprzedaje się tak dobrze, że firma nie miała nawet co wystawić, bo wszystkie dotychczas wyprodukowane egzemplarze sprzedano na pniu. Podejrzewam, że stało się tak głównie za sprawą bajeru o nazwie Nam-Cam. Jest to wbudowany w automat cyfrowy aparat, robiący automatycznie zdjęcie graczowi na początku gry i przenoszący je na ekran ponad samochód, którym właśnie jedzie.



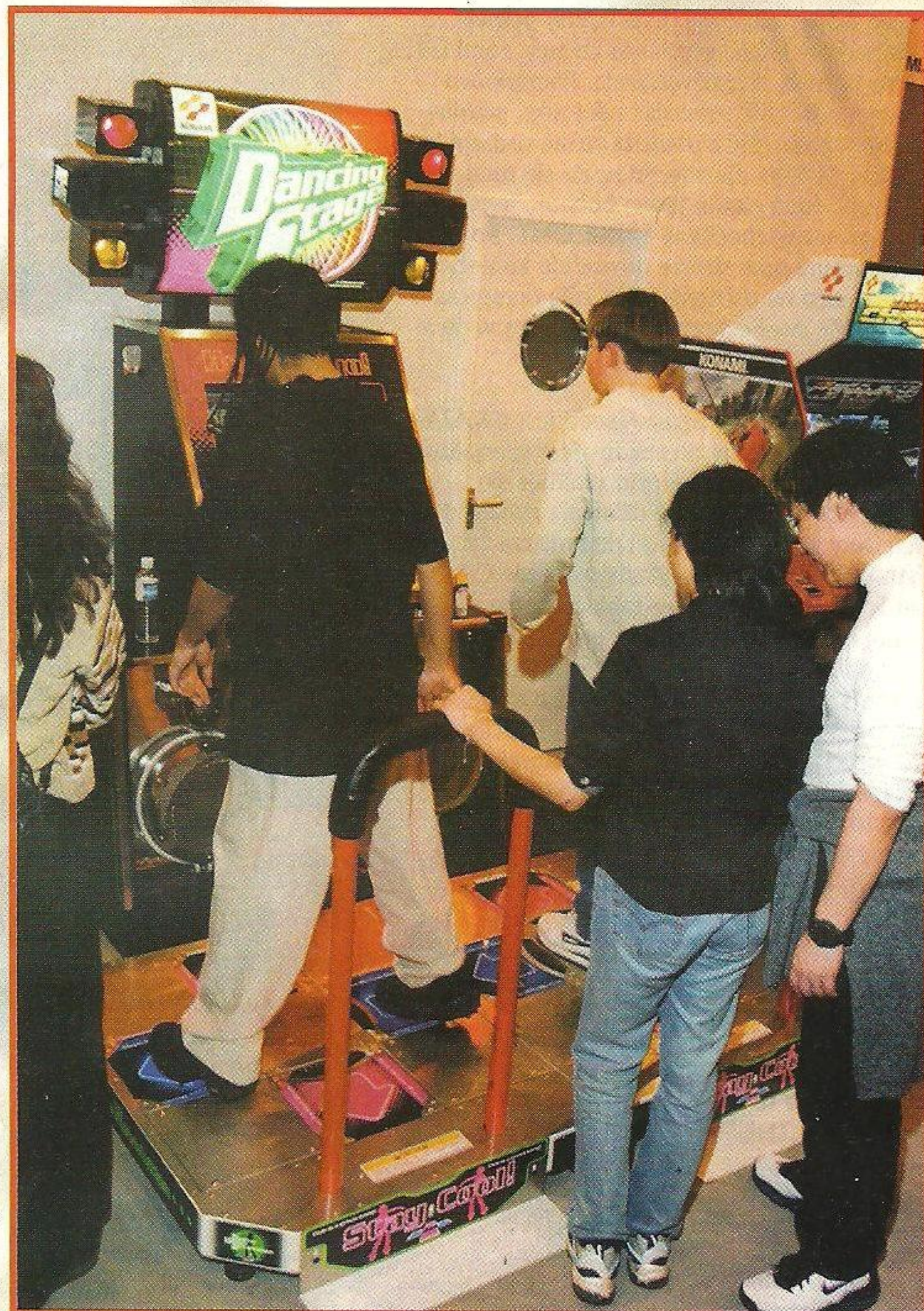
■ Automaty prezentowane przez Namco

Kolejną nowością Namco była videostrelnica **GUNMAN WARS**. Posiada ona innowację nie spotykaną dotychczas w grach tego typu, a mianowicie sprytne połączenie joysticka z karabinem maszynowym. Dzięki temu możliwe stało się wycofywanie z pola gry (rzecz zbliżona ideą do pedału zastosowanego kiedyś w **TIME CRISIS**). Duże zainteresowanie wzbudzały dwie wystawione na stoisku firmy cyber-wędkę o nazwie **ANGLER KING** - tym samym Namco, po Sega i Konami, zaistniało także i w tym segmencie rynku. Jednak by nikt nie posądził inżynierów z Namco o plagiat gier Segi i Konami, tym razem żyłkę w sztucznej wędze zastępuje skomplikowany interaktywny układ mechaniczny wyglądający jak ramię robota. Kolejne maszyny wystawione przez Namco to nowe wersje **FINAL FURLONG**, czyli symulatora wyścigów konnych (oczywiście używamy koni mechanicznych - w skrócie **KM**), **TIME CRISIS 2** w wersji dla jednego gracza i **POINT BLANK 2**. Na uwagę zasłużył też **500GP** - nowy wyścig motocyklowy, gdzie ścigamy się motocyklami japońskich marek oraz **PANIC PARK** - symulator joggingu, gdzie biegamy po parku i próbujemy zepchnąć

partnera ze ścieżki zdrowia (ładnie to tak?) za pomocą specjalnej dźwigni, przypominającej tę do sterowania prędkością w starych tramwajach. Oczywiście nie mogę nie wspomnieć o pełnej dedykowanej wersji obiektu westchnień połowy redakcji Neo Plus, czyli **SOUL CALIBUR**. Zresztą za komentarz niech wystarczy stwierdzenie, że większość wystawianych przez Namco maszyn to światowe, bądź przynajmniej europejskie premiery.

Trzeci z wielkich producentów maszyn arcade - Konami - wyraźnie faworyzuje ostatnio fanów muzyki. Większość wystawianych przez tę firmę maszyn to interaktywne gry muzyczne, szczególnie popularne w Japonii. Największe zainteresowanie publiczności skupił na sobie **DANCING STAGE**. Nauczyciele tańca na całym świecie - łączcie się i niszczone te maszyny, bo jak nie, to wkrótce stracie pracę. Zasada jest prosta: wybieramy interesujący nas taniec i obserwujemy strzałki pojawiające się na ekranie. Identyczne strzałki widnieją na specjalnym podeście pod stopami. Niby proste jak drut, ale po pierwszej próbie ledwo rozplątałem nogi. Oprócz dobrze zakotwiczonej już na azjatyckim rynku **BEATMANII** w najnowszej wersji **3rd MIX** i przeznaczonej dla najmłodszych **POP AND MUSIC**, firma postanowiła zaproponować coś miłośnikom elektrycznych gitar. Nazywa się to **GUITAR FREAKS**, a wygląda jak videostrelnica z gitarą zamiast pistoletów. Niestety - zamiast uderzać w struny naciskamy klawisze umieszczone na gitarach. Konami nie ograniczyło się oczywiście do zaprezentowania maszyn muzycznych, czego dowodem jest najnowszy symulator samochodowy tej firmy. Nazywa się **THRILL DRIVE** i jest to właściwie coś w rodzaju wirtualnej nauki jazdy. Wybieramy trasy w Ameryce, Japonii (uwaga - ruch lewostronny), bądź Europie, jeden z dostępnych pojazdów i zaczyna się jazda. Możemy wybrać samochód małodrożowy średniej klasy, kombi, pick-up'a, ciężarówkę, a nawet autobus. Poruszamy się po ulicach miast i autostradach. Najbardziej podoba mi się w tym symulatorze interaktywna kierownica z force feedback'iem. Gdy spowodujemy wypadek, kierownicę dosłownie wyszarpuje nam z rąk. Ciekawe, kiedy zamontują poduszkę powietrzną? Oprócz wspomnianych wyżej maszyn Konami wystawiało jeszcze dobrze zapowiadającą się koszykówkę o nazwie **PLAY BY PLAY**. Pełna licencja NBA + doświadczenie programistów Konami dają jej gwarancję powodzenia na rynku, pewnie rychło pojawi się też jej konsolowa konwersja. Firma pokazała jeszcze super odlotową maszynkę dla najmłodszych graczy **HYPER BISHI BASHI** (jeden Budda wie co ta nazwa znaczy) oraz kilka egzemplarzy maszyn do fotonaklejek o nazwie **PURI PURI CANVAS** lub **PHOTO FRIENDS**. Moim zdaniem to obecnie najlepszy na rynku automat do robienia zakreślonych fotonalepek i jako jedyny wyposażony w pióro świetlne służące do ostatecznego retuszu wykonanych zdjęć. Nie bez znaczenia jest tu też szybkość wykonywania odbitek, czym **PURI PURI** bije na głowę **STICKER CLUB** Namco, **NEOPRINT** firmy SNK, a także podobne maszyny koncernów Sega i Atlus.

Wielka trójka - czyli Sega, Namco i Konami pokazała na wystawie sporo nowych i ciekawych urządzeń, z czego więcej niż połowa była światowymi premierami. Nie znaczy to jednak, że inne firmy nie miały nic ciekawego do zaprezentowania. Opisując tegoroczne ATEI nie sposób nie wspomnieć o jednej z największych sensacji, jaką było ujawnienie zapowiadanego od kilku miesięcy nowego modelu flipera. Inicjatywa o nazwie **PINBALL 2000**



■ *Ucitelka tanca je muj sen... automatyczna dyskoteka Konami*

powstała, gdy trzy wiodące prym we fliperowej branży firmy amerykańskie Williams, Bally i Midway zrzeszone w koncernie WMS postanowiły jakiś czas temu zrewitalizować wygląd coraz bardziej tracącego rynek standardowego flipera. Po bliższym zapoznaniu z przedstawioną "hybrydą" wydaje mi się, że w pełni im się to udało. Pierwsza maszyna z nowej serii o nazwie **REVENGE FROM MARS** wzbudzała ogromne zainteresowanie, a pomysł uderzania stalową kulą w cele ukazujące się na ekranie jest niezwykle rozwojowy. Dość przypomnieć pierwsze gry video **GALAXIAN** czy **SPACE INVADERS** i porównać je z dzisiejszą produkcją. Jak zapewniają producenci, kolejne modele będą sprzedawane w postaci zespołów do samodzielnego montażu, w którego skład wchodzić będzie blat, program i naklejki ozdobne z folii samoprzylepnej. Całością flipera zarządza wreszcie typowa płyta główna z procesorem PENTIUM II 350 MHz oraz interfejs z prostą diagnostyką uszkodzeń.

Amerykańskie Atari - legenda pierwszych lat rozwoju gier video - ponownie nabiera wiatru w żagle, coraz ściślej współpracując z Namco. W dobrym punkcie wystawowym, tuż naprzeciw wejścia Atari prezentowało niedokończony jeszcze wyścig motocyklowy **ROAD BURNERS** oraz kilka egzemplarzy całkowicie już ukończonej Doom'owatej gry o nazwie **WAR: FINAL ASSAULT** (będzie konwersja na konsole). Mamy tu do dyspozycji radar służący do lokalizacji przeciwników, oraz gostka z bazooką do ich systematycznej likwidacji. Używamy joysticka z przyciskiem fire i paru innych "guzików", między innymi do zmiany widoku. Atari przywiozło także do Londynu **GAUNTLET LEGENDS** (czy ktoś jeszcze pamięta pierwowzór sprzed kilkunastu lat?). Gra ta z trudem przebija się na rynku, a szkoda, bo ma odpowiednią dawkę magii i miodu. W każdym razie na wystawie obserwowałem przy

■ *Promocja PINBALL 2000 na stoisku firmy Midway. Na pierwszym planie jeszcze klasyczny flipper Bally*



niej rzadki przypadek obłożenia wszystkich czterech joysticków, co praktycznie jest już nie do zauważenia w salonach gier.

Także hiszpańskie Galeco - od lat starające się udowodnić, że gry video to nie tylko domena japońskich i amerykańskich firm - przywiozło na ATEI dwie nowości. Pierwsza z nich to videostrzelnica **BANG SHOOTING GALERY**, czyli kolejny klon **POINT BLANK**. Druga to **ROLLING EX.TRE.ME**, czyli symulator zjazdu na ulicznych sankach. Pomysł podobny jak w świetnym **RADICAL BIKERS** z tym, że zamiast kierownicy dostajemy do sterowania coś w rodzaju dużej procy z przyciskami. Moim zdaniem to bardziej rozbudowana, letnia wersja Midway'owego snowboardu **SURF PLANET**, dająca jednak graczowi nieporównanie więcej zabawy.

Amerykański Midway nie ograniczył się tylko do promocji **REVENGE FROM MARS**. Na stoisku firmy sporo miejsca zajęły nowe odrzutowe łódki symulatora **HYDRO THUNDER** - firma przywiozła dwa zestawy, po cztery stanowiska każdy. Prujemy łódką rodem z filmu "Grom w Raju", zbieramy boostery i jak zwykle w przypadku wyścigów tej firmy jesteśmy narażeni na złośliwe komentarze. Konwersja **HYDRO THUNDER** została zapowiedziana na Dreamcasta. Resztę wolnego miejsca na stoisku Amerykanie obstawili videostrzelnicami **CARN EVIL**, których ze względu na wyjątkową i nieuzasadnioną brutalność nie polecam szczególnie młodszym graczom.

Firma Holoplex z Kalifornii przedstawiła na ATEI system pozwalający zlikwidować w grach video joysticki i przyciski - dzięki czujnikom laserowym postacie z ekranu powtarzają nasze ruchy. Do prezentacji wybrano wystuzonego **TEKKEN 3** - niestety w tym wypadku ciosy specjalne były nie do uzyskania bez dfugotrwałego treningu, ale niewątpliwie jest to niezły pomysł na rozładowanie agresji.

Rynek wymiennego oprogramowania do automatów, czyli tzw. PC Boards, poza promocją Naomi niczym szczególnym się nie objawił. Niespodziankę sprawił praktycznie nieobecny Capcom, który na stoisku swego brytyjskiego dealera Electroicon pokazał tylko jedną grę i to marną. Nazywa się to **JO JO'S VENTURE** i jest typowo mangowo-komiksową bijatyką 2D, utrzymaną w nieśmiertelnej konwencji **STREET FIGHTER**. Sądzę, że panowie z Capcom chcą nas wyraźnie tą grą zrobić w JA JO.

Z kolei Taito lansuje swój nowy system do gier arcade. Nazywa się on G-NET, a dostępne są pod nim aktualnie trzy tytuły. Najlepszym z nich wydaje się **CHADS HEAT** - typowa trójwymiarowa gra akcji z komandosami oczyszczającymi stację kosmiczną. Taito pokazało jeszcze



■ Na górze najnowszy racer Konami **THRILL DRIVE** w wersji twins, z lewej "symulator" rzępolenia na gitarze **GUITAR FREAKS**

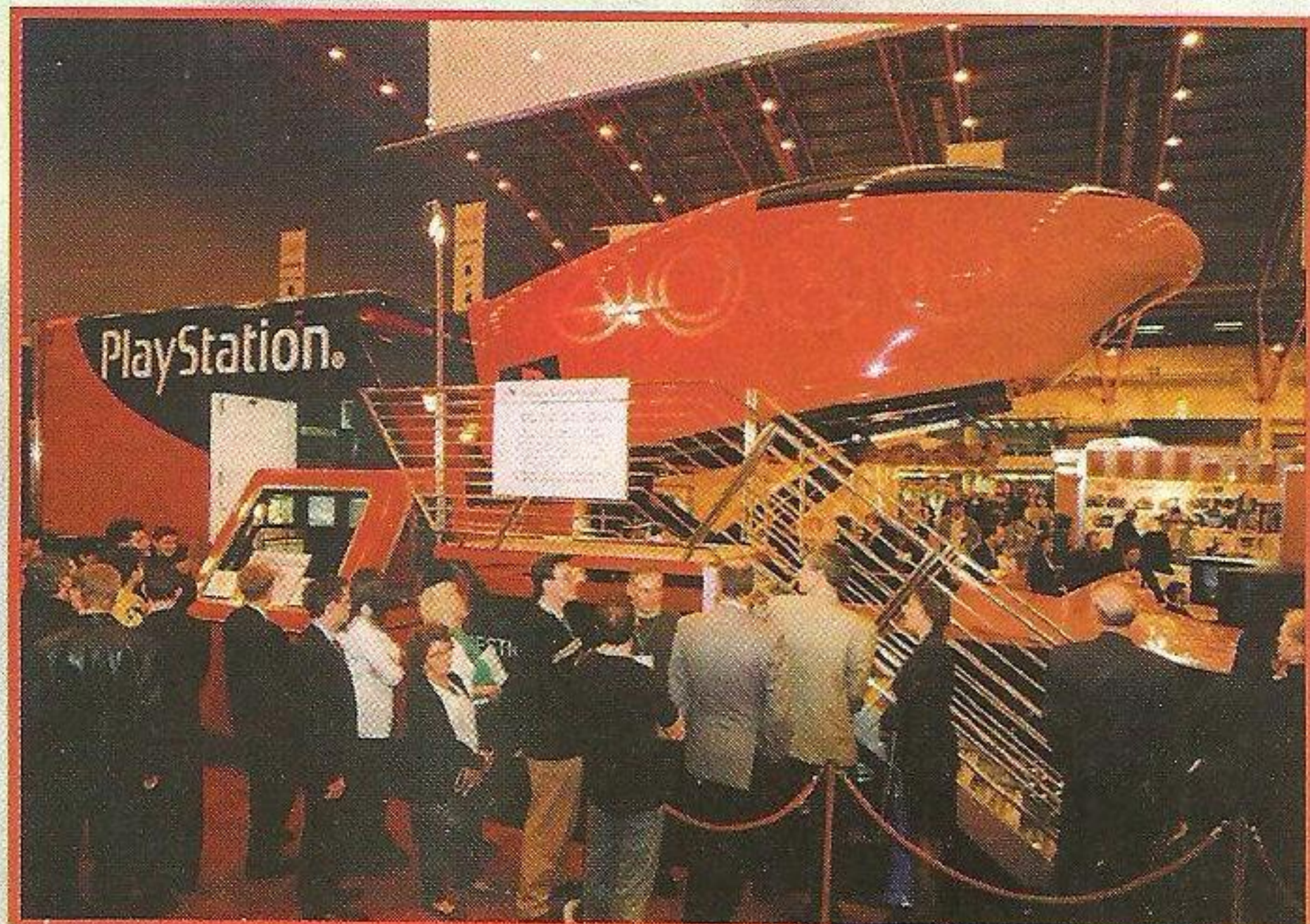
**RAY CRISIS** czyli strzelankę 3D z 41 poziomami (sequel **RAY STORM**) oraz kolejną już wersję **PUZZLE BOBBLE** z przedrostkiem **SUPER**. Ile razy można powielić najlepszy nawet pomysł, by go w końcu ukatrupić - programiści z Taito uczą się wyraźnie od kolegów z Capcom.

SNK znane z bardzo popularnego szczególnie w małych salonach systemu NEO-GEO tym razem nie miało żadnej nowości działającej pod tym starym boardem. Nowy system **HYPER NEO-GEO 64** wciąż sprzedaje się słabo.

Europejski dystrybutor SNK - firma Gevin - prezentowała w Londynie **FATAL FURY WILD AMBITION** oraz niezbyt oryginalną videostrzelnicę z kilkumiesięcznym już stażem **BEAST BUSTER**.

Rozrzucone po stoiskach "pętały" się jeszcze gdzieśgdzie **HEAT OF ELEVEN** - w pełni trójwymiarowa piłka Konami, **VIRTUA STRIKER 2** od wersji 97 do CUP98 i najnowszej z rocznikiem 99 w tytule, oraz nowy pomysł na puzzle **PUZZ LOOP** firmy Mitchell. I to w zasadzie wszystko, nie licząc setek maszyn niskohazardowych, karuzel, bujaków, stołów bilardowych (z okrągłymi włączniami), piłkarzyków, strzelnic, kręgli, dmuchańców, symulatorów, dartów, touchscreenów, automatycznych zakładów pieczętarskich, części zamiennych i wszelkiej maści innego badziewia służącego rozrywce. O czym w następnych numerach obiecuje napisać z lekka jeszcze oszołomiony...

Val B.



■ Także i Sony, które nie produkuje przecież automatów, znalazło się na ATEI z promocją PlayStation



■ Jak widać i w Japonii nie brakuje wędkarzy, szczególnie gdy nie trzeba jechać rankiem nad jezioro... Co powie Ryba?



# ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI!  
**TEL. (022) 624-78-16**

SPECJALNIE DLA WAS DRUGA LINIA: (022) 654-60-42

Pon.-Piąt. 10.00-18.00, Sob. 10.00-15.00  
 Odwiedź nasz sklep: Warszawa, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

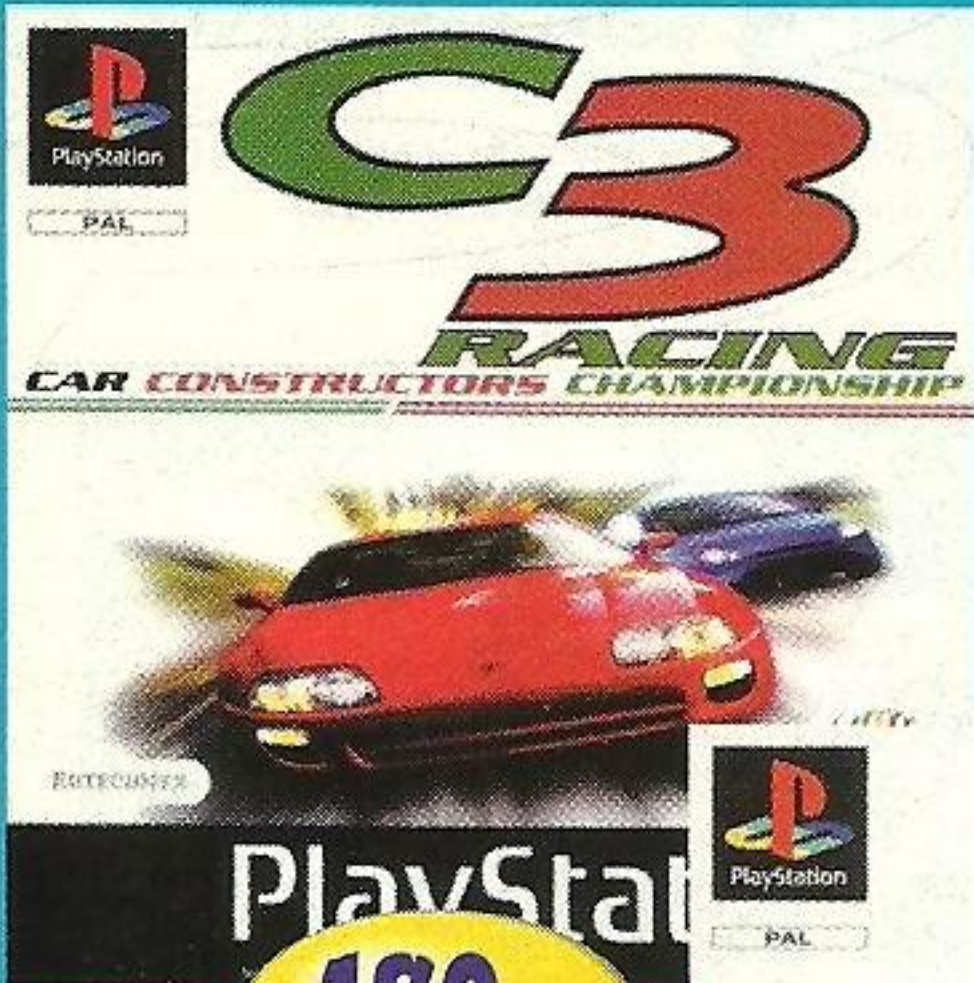
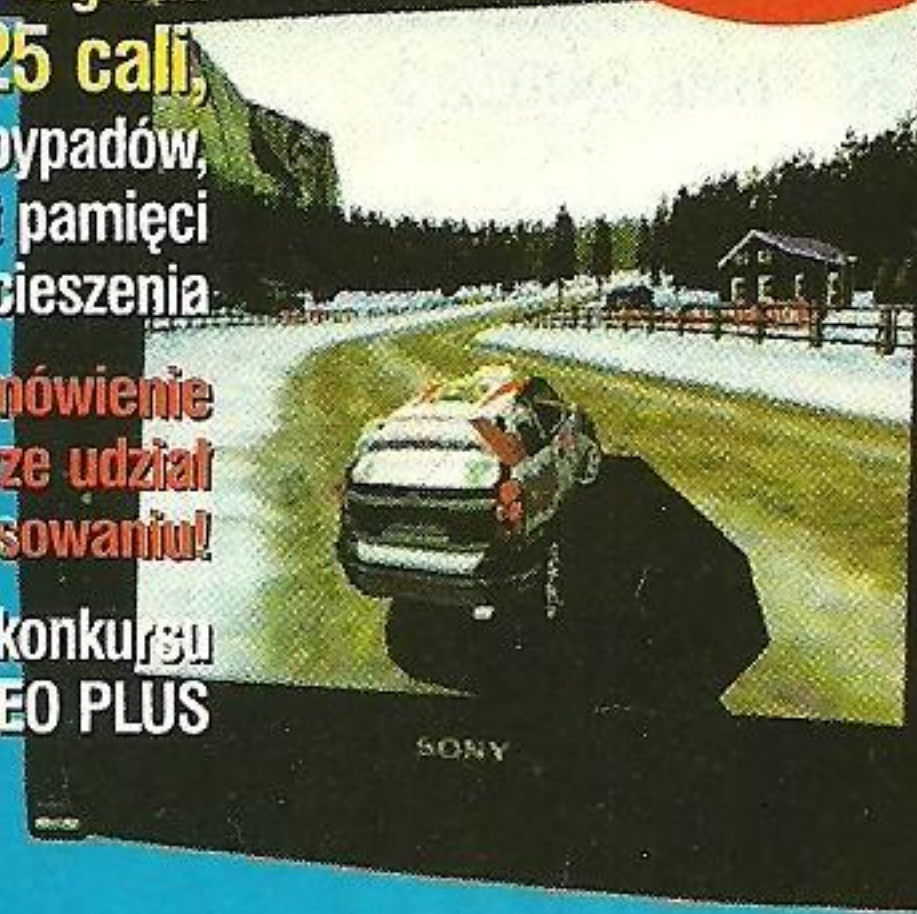
Drodzy Gracze, witamy Was w marcu, miesiącu który niesie ze sobą wiosnę, a także najbardziej oczekiwaną grę roku Metal Gear Solid. Zwracamy także Waszą uwagę na superhit Nintendo - Rogue Squadron oraz kultową bijatykę na PSX-a Soul Blade wreszcie dostępną w platynowej serii. Przypominamy o II edycji naszego super konkursu, w którym znów można wygrać extra nagrody. Zapraszamy!

**WIELKI KONKURS ULTIMA**  
 2-ga edycja

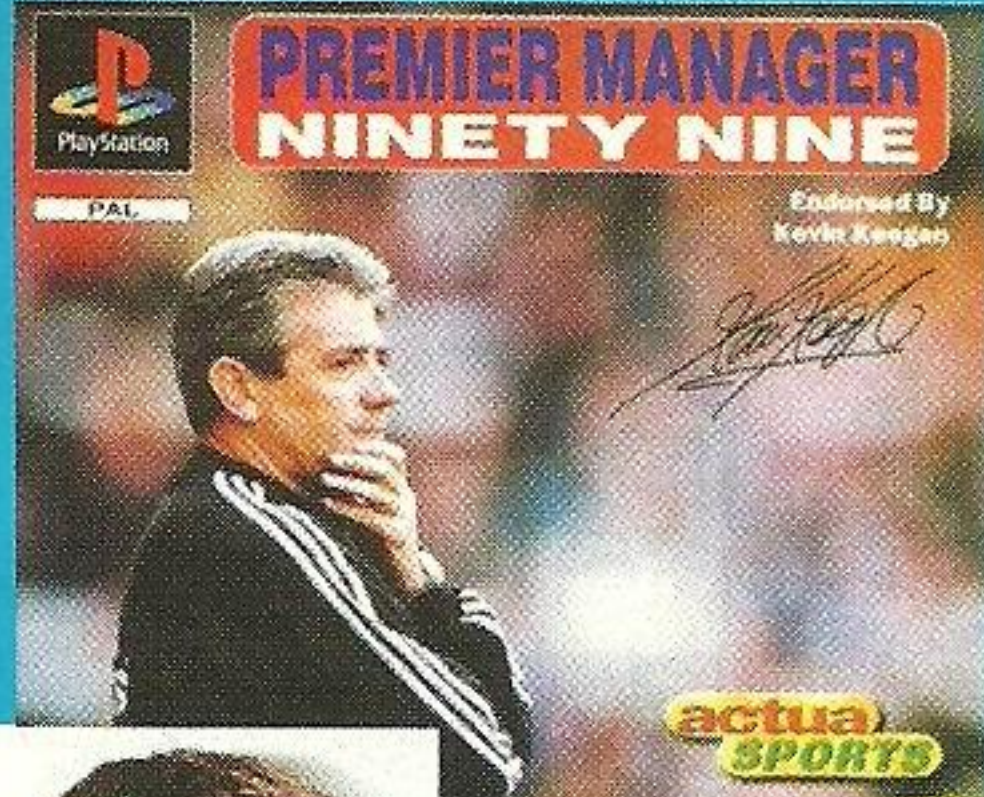
Główną nagrodą  
 telewizor Sony 25 cali,  
 5 gier, 5 joypadów,  
 5 kart pamięci  
 oraz nagrody pocieszenia

Każde zamówienie  
 bierze udział  
 w losowaniu!

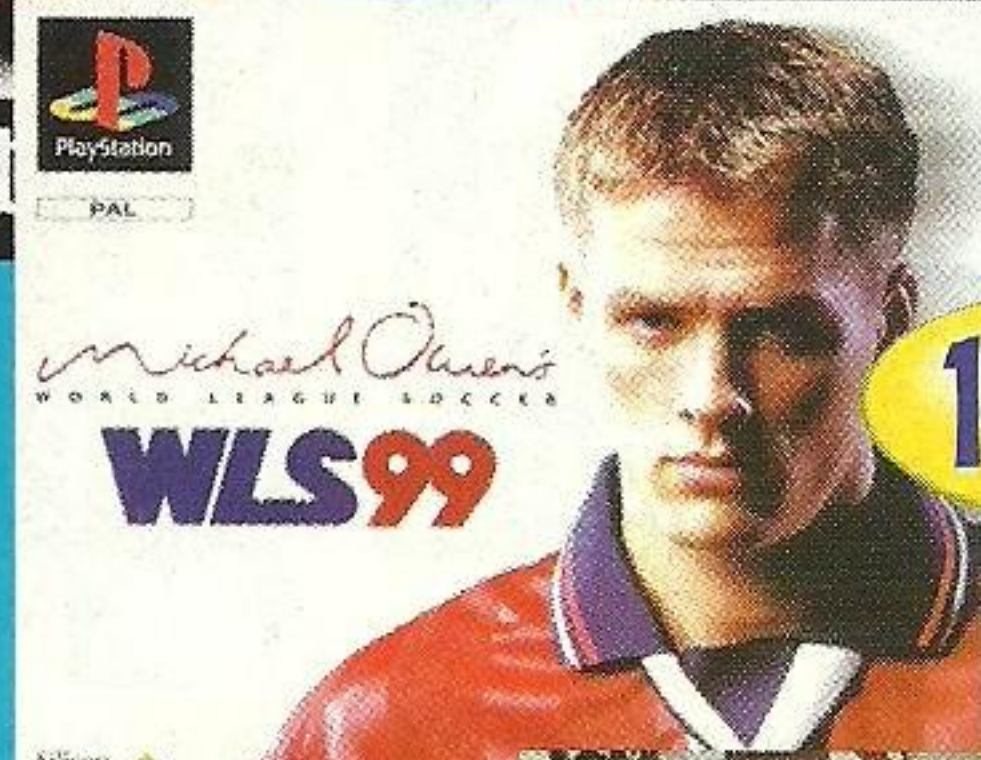
Rozwiązanie konkursu  
 w majowym NEO PLUS



189zł



199zł

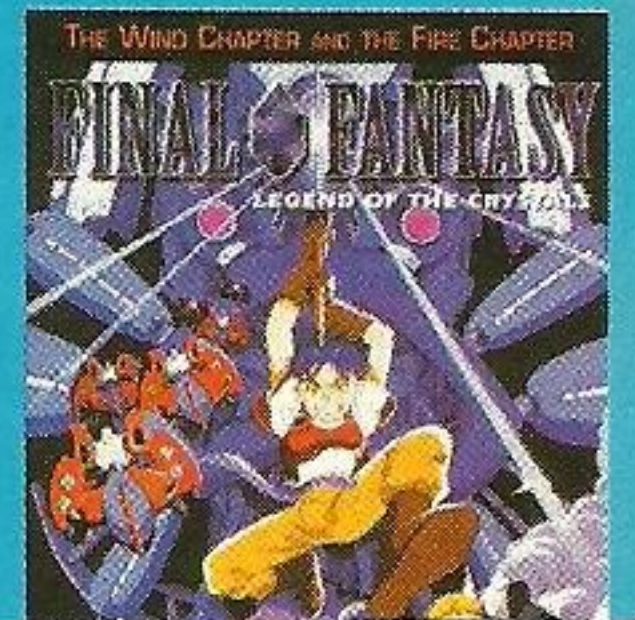


199zł



269zł

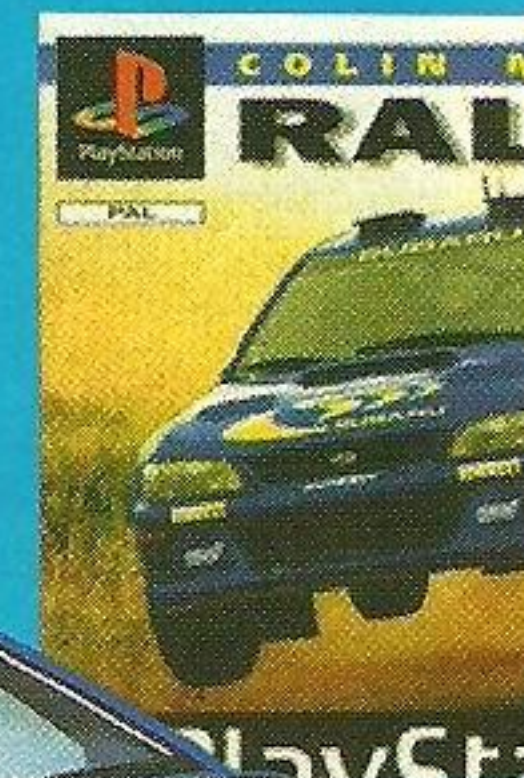
Film bazujący  
 na grze Final Fantasy!



115zł



219zł



**Najniższa cena!**  
 od 1 marca

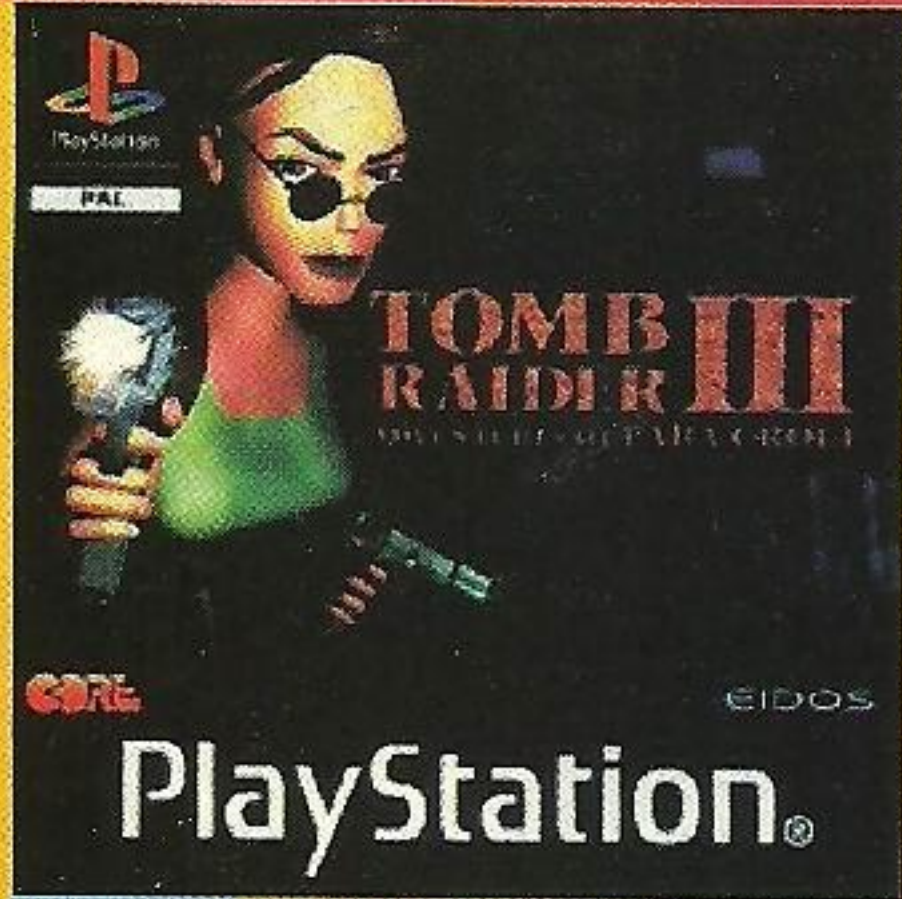
- po 1. marca dzwoń, przeżyjesz szok cenowy

pamiętaj, zero kosztów przesyłki, czekasz ok. 3 dni!

# PlayStation™

# PlayStation™

\* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \*



**209zł** TOMB RAIDER 3

Seksowna Lara znowu w akcji. Jeszcze więcej gracji w superszybkiej akcji. Trzecia część najpopularniejszej przygodówki 3rdpp. Trzeba mieć! Angielska wersja, polska instrukcja.



**199zł** FIFA 99

Najpopularniejsza seria piłkarska. Oryginalne składki, nowe zwody, łatwiejsze sterowanie, niepowtarzalne akcje, prawdziwy czad.



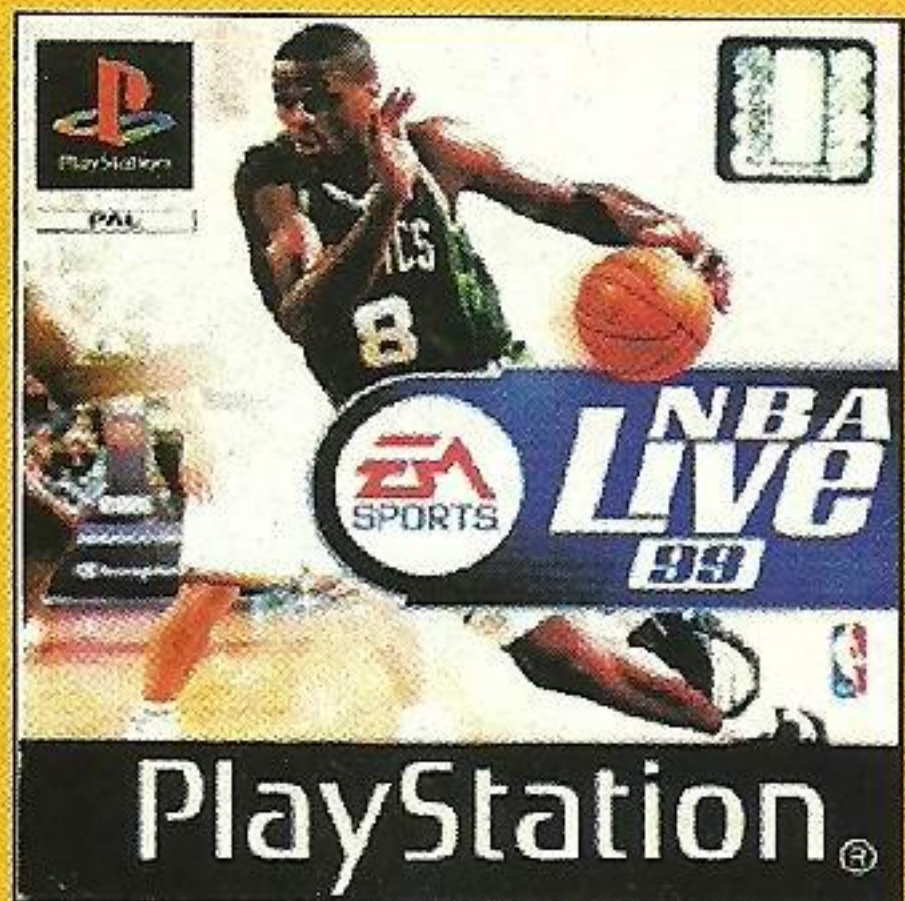
**tel.** CRASH BANDICOOT 3

Potykaç jabłek znowu w akcji! Gra od lat 4 do 104. Jeszcze więcej przygód, tym razem w towarzystwie pani "Crashowej".



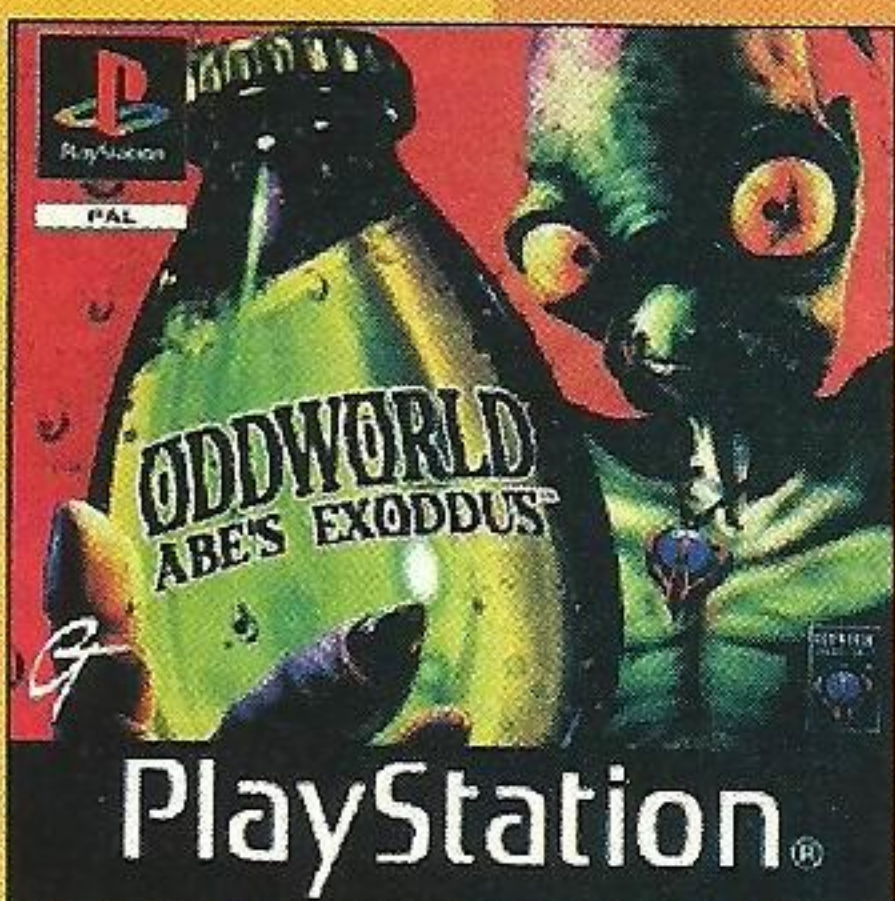
**219zł** METAL GEAR SOLID

Najbardziej oczekiwana gra roku. „Symulator” komandosa Navy Seals. Dwie płyty niesamowitej akcji.



**199zł** NBA LIVE 99

Superpopularna koszykówka z oryginalnymi składkami na 1999 rok. Ekstra grafika, szybka akcja, paczki, gęby, możliwość gry 4 graczy równocześnie. Najki spadną ci z nóg ;)



**209zł** ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Kontynuacja przygód sympatycznego Muddokona imieniem Abe. Wspaniała zabawa dla całej rodziny. Film z gry został zgłoszony do Oscara.



**199zł** TOCA 2

Jeszcze bardziej odjazdowa wersja super wyścigów super bryk w klasie turystycznej. Po prostu super. HIT!



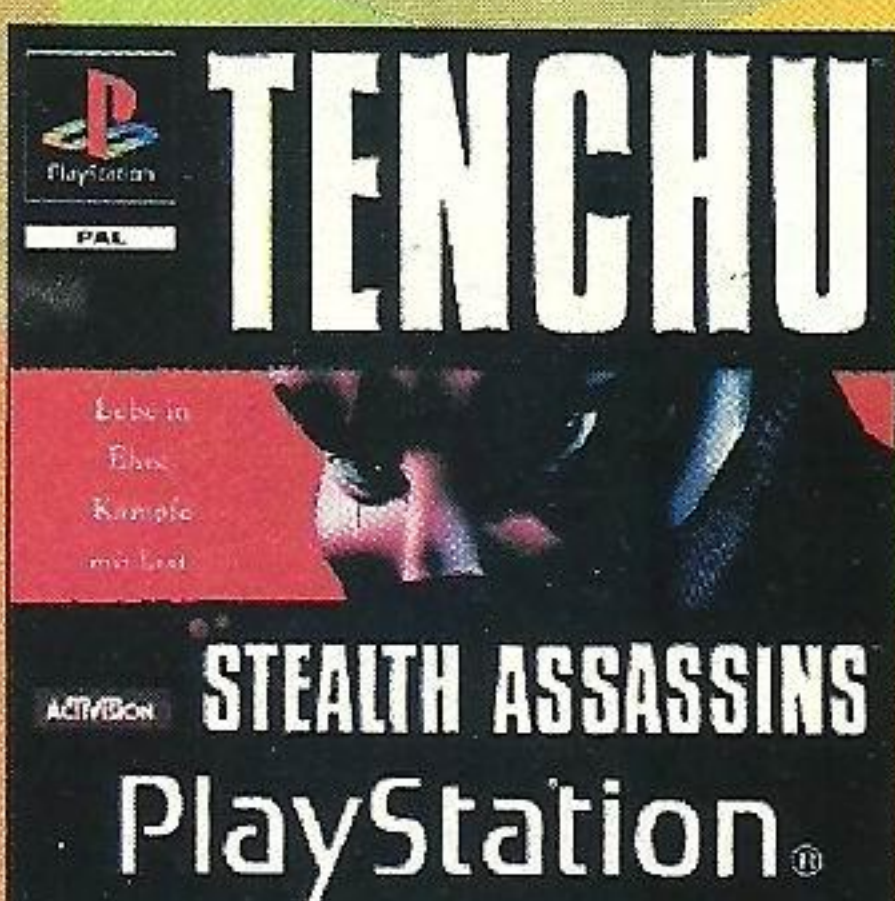
**199zł** WILD ARMS

Długo oczekiwany action RPG. Wspaniała przygoda, trójwymiarowe walki.



**199zł** COLONY WARS: VENGEANCE

Wstap do Gwiezdnej Floty i za sterami najnowszych myśliwców atakuj i ochraniaj. Doskonała akcja, grafika, ocena NEO+ 9/10.



**199zł** TENCHU

Ninja-niewidzialni zabójcy Gra przygodowa, symulator prawdziwego wojownika. Czy jesteś gotów podjąć wyzwanie?



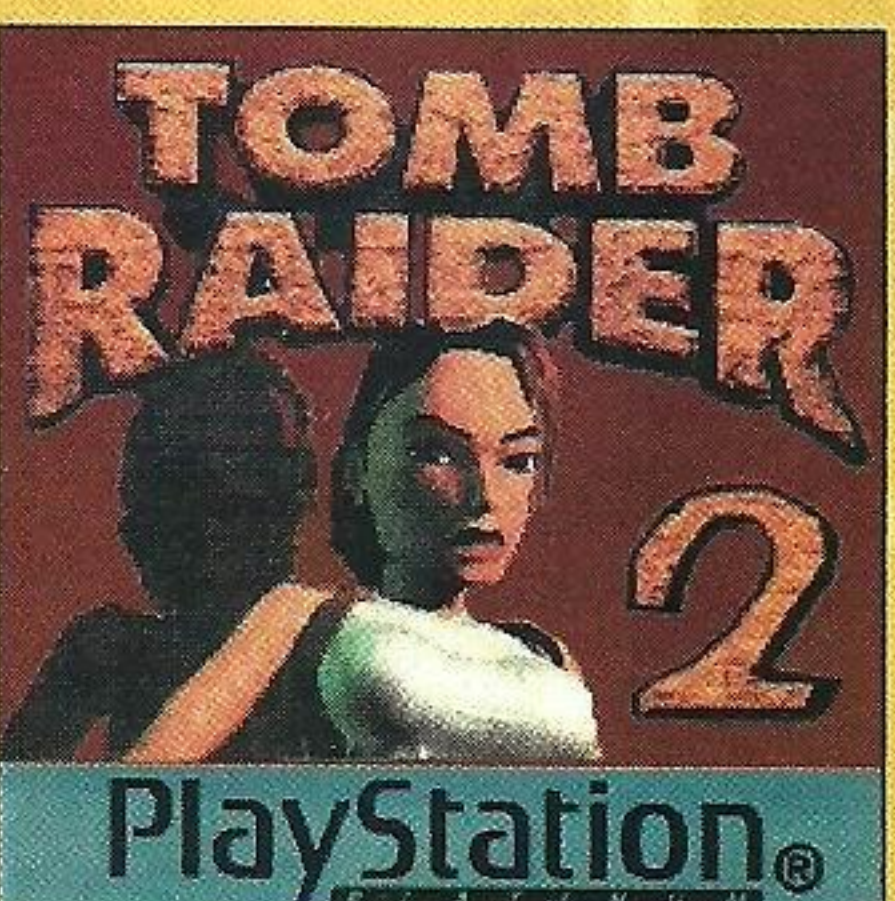
**199zł** APOCALYPSE

Bruce Willis w roli pogromcy Jeźdźców Apokalipsy. Trójwymiarowy shooter 3rdpp. Ocena NEO PLUS 8/10.



**199zł** DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Książę rozwalki znowu w akcji! Jeszcze więcej akcji w trybie 3rdpp. Mnóstwo poziomów, tryb multi-player.



**125zł** TOMB RAIDER 2

Drua część przygód wspaniałej Lary już w platynowej serii.



**115zł** GRAND THEFT AUTO

Życie gangstera nie jest łatwe! Kupa roboty, a policja ciągle na karku. Gra dozwolona od 18 lat. Ostra jazda teraz za pół darmo!

**115zł** MICKEY'S WILD ADVENTURE

Wspaniała gra dla najmłodszych z popularnym bohaterem bajek Disney'a w roli głównej. Zero krwi i przemocy.



# PlayStation™ PlayStation™

**Najniższa cena!**  
od 1 marca



**PlayStation**

tel. MEDIEVIL

Wysmienita przygodówka osadzona w mrocznym klimacie średniowiecza. 9/10 NEO+. Absolutny HIT!!!



**PlayStation**

199zł ROGUE TRIP

Znużony Vigilante 8? Spróbuj swoich sił w najnowszej jeżdżonej naparznce. Wciel się w rolę hardcorowego pilota wycieczek.



**PlayStation**

199zł TEST DRIVE 5

Ścigaj się jednym z czadowych amerykańskich wózków, po ulicach pełnych gliniarzy.

**Najniższa cena!**  
od 1 marca



**PlayStation**

tel. SPYRO THE DRAGON

Trójwymiarowe przygody sympatycznego smoczka Spyro. Ocena NEO PLUS/10. Przenośne pudełko na GRATIS!!



**PlayStation**

199zł FORMULA 1 '98

Najnowsza edycja zawodów Formuły 1 na PSX. Aktualne teamy, tory i bolidy. Opcja podłączenia konsol.



**PlayStation**

209zł ISS PRO '98

Bezapelacyjnie najlepsza piłka nożna wszechczasów! Wiele rozgrywek, liga, puchary.

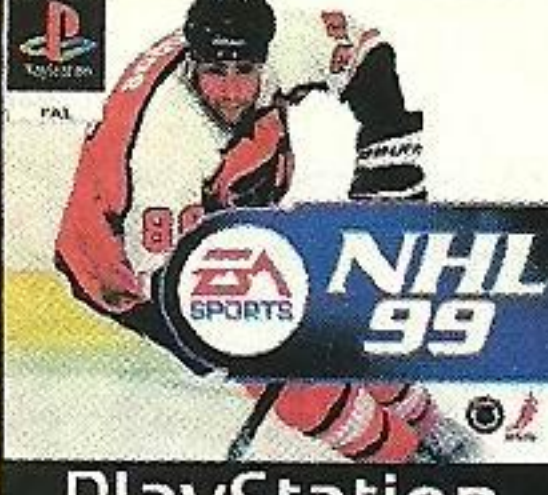
**Najniższa cena!**  
od 1 marca



**PlayStation**

tel. GRAN TURISMO

Ponad 140 samochodów, tuning. Realistyczna grafika, setki tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Wycisg marzeń!



**PlayStation**

209zł NHL 99

Kontynuacja hitu. Aktualne składy, wiele rozgrywek, super grafika, duży krążek ultragrywalność.



**PlayStation**

159zł FUTURE COP: LAPD 2100

Wiele misji, godziny strzelania, świetna grafika, emocjonująca akcja. Jesteś robotem-policjantem w LA.



**PlayStation**

199zł MORTAL KOMBAT 4

Czwarta odsłona bijatyki. Najkrwawszego i najbrutalniejszego turnieju. Szok, fenomenem, odlot.



**PlayStation**

199zł TEKKEN 3

Mordobicie, o którym mogłeś tylko pomarzyć. 10/10 w NEO+. Polska instrukcja, angielska wersja! Cudeńko!



**PlayStation**

209zł CAESAR PALACE

???



**PlayStation**

115zł COMMAND & CONQUER


Klasyka strategii czasu rzeczywistego. Sowici kontra Alianci, 2 płyty CD, rewelacyjna cena.



**PlayStation**

115zł DOOM

Klasyk wszech czasów na PC teraz w platynowej kolekcji. Pieńko, cyberdemony, mnóstwo ognia i pożogi.



**PlayStation**

115zł TOCA

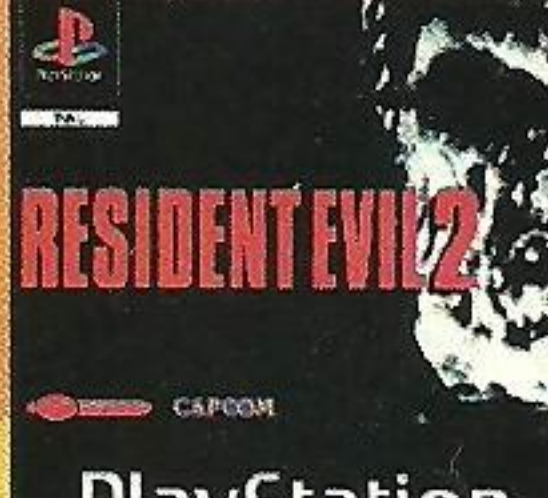
Wycisgi samochodów klasy turystycznej. Poprzednie dzieło twórców COLINA teraz w platynie - Dual Shock.



**PlayStation**

115zł HERCULES

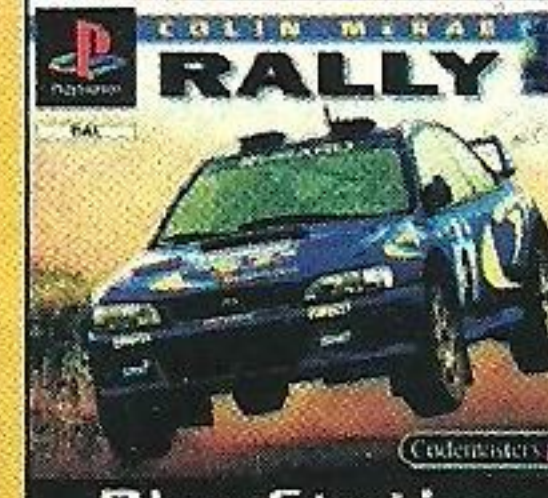
Super bohater Disney'a znowu w akcji. Nie zawiera przemocy. Wspaniała dla najmłodszych.



**PlayStation**

219zł RESIDENT EVIL 2

Mrozący krew w żyłach horror. Dwie płyty, napięcie, setki zombiaków ty i twoja giwera. Angielska wersja.



**PlayStation**

199zł COLIN McRAE RALLY

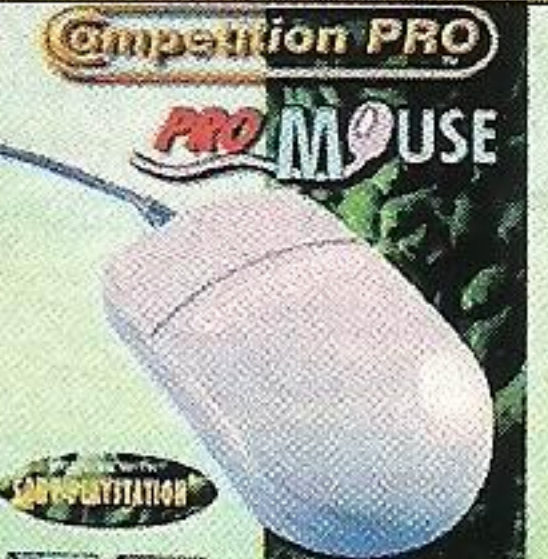
Rewelacja, rajdy a'la Hołowczyc. Uznaný obok GT za wycisg wszechczasów. Wszystkie fury, ultrarealizm.

**PRZY ZAKUPACH 4 DOWOLNYCH PRODUKTÓW OTRZYMASZ TEN JOYPAD ZA DARMO**



**49zł JOYPAD LOGIC 3 - CONTROL ST ATION**

Doskonały joypad do PlayStation w rewelacyjnej cenie!



**99zł MYSZKA**

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



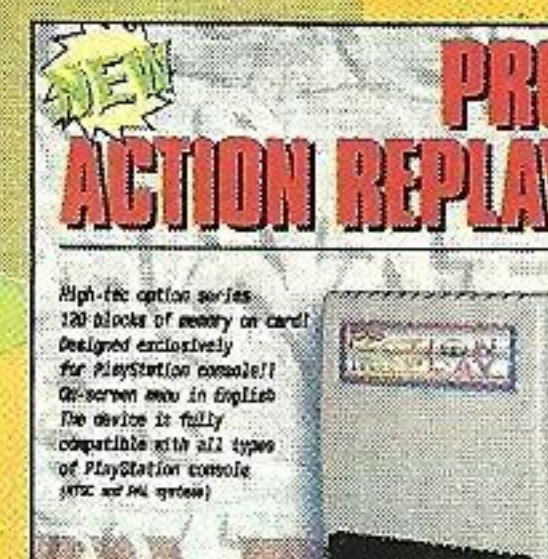
**119zł COLONY WARS**

Pierwsza część doskonałej symulacji kosmicznej. Tylko teraz w cenie platyny.



**199zł LIBEROGRANDE**

Prawdziwy symulator piłkarza na boisku. Niestandardowe rozwiązania prosto z Namco.



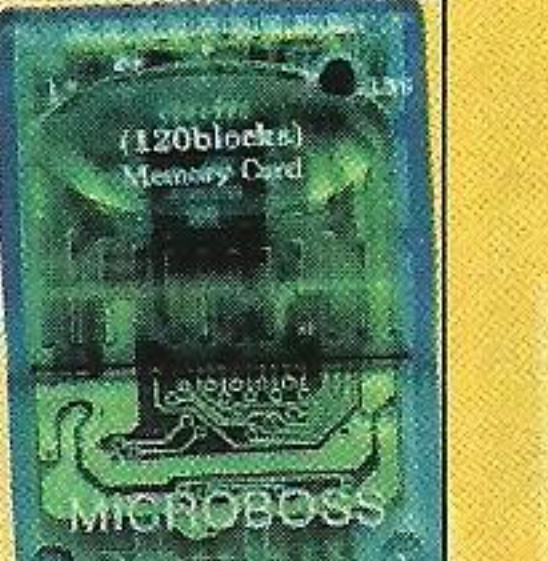
**99zł PRO ACTION REPLAY**

Urządzenie do „oszukiwania” w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.




**349zł KIEROWNICA V3 FX**

Najnowszy bajer dla wszystkich maniaków konsolowych wycisgów. Nowa, trzęsąca się kierownica, sprawi że poczujesz się jak zawodowy kierowca.



**99zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW**

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



**43zł KABEL RGB - SCART**

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



**75zł KABEL RFU - ADAPTER**

Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.



**139zł DUAL SHOCK**

Najlepszy wynalazek od czasów konsoli! Analogowy joypad trzęsący się w dłońach w trakcie gry!

**PAMIĘTAJ!**

ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI  
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!  
WYSYŁKA 24h ZA DOPLATĄ!  
CENY ZA WIERAJĄ V AT.

## AKCESORIA

Konsola PSX + Dual Shock, gwarncja na cały kraj, polska instrukcja + drugi pad gratis - tylko w Ultimie! 599zł  
Karty Pamięci już od 49zł  
Mega Memory Card 184zł  
Pady już od 49zł

Sony Analog Joypad 119zł  
Sony Pad 109zł  
Dual Shock Competition Pro 115zł  
Mysz Sony 139zł  
Link Kabel Logic 3 69zł  
Link Kabel Sony 109zł

Sony Multitap 189zł  
Kierownica MegaRacing 389zł  
Kierownica V3 319zł  
Przedłużacze do Joypada 29zł  
**NOWE AKCESORIA GAMESTER zadzwoni!**

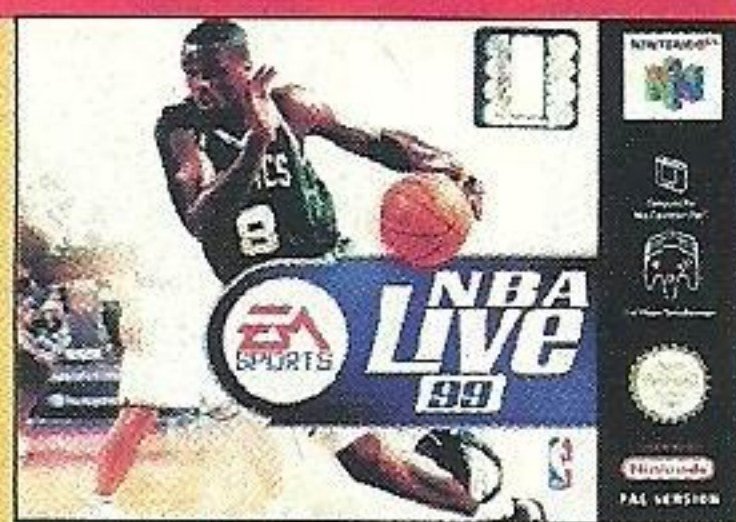
# NINTENDO 64 NINTENDO 64

\* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \*



**299 zł** WIPEOUT 64

Zostań pilotem superszybkiego pojazdu. Pokonaj swoich rywali przy pomocy sprytu oraz najnowocześniejszych broni. Czy dasz radę bez Red Bull'a?



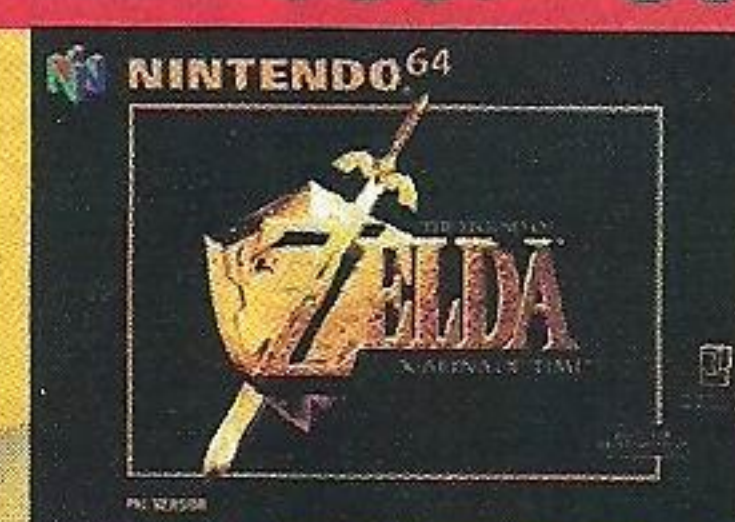
**269 zł** NBA LIVE 99

Superpopularna koszykówka z oryginalnymi składami na 1999 rok. Ekstra grafika, szybka akcja, paczki, głębokość gry 4 graczy równocześnie.



**269 zł** ROGUE SQUADRON

Niepowtarzalny klimat Gwiezdných Wojen. Wciel się w pilota Rebelii i dobież się do tyłka floty Imperium.



**269 zł** THE LEGEND OF ZELDA

Tej gry reklamować nie trzeba. Długo oczekiwany RPG na Nintendo.



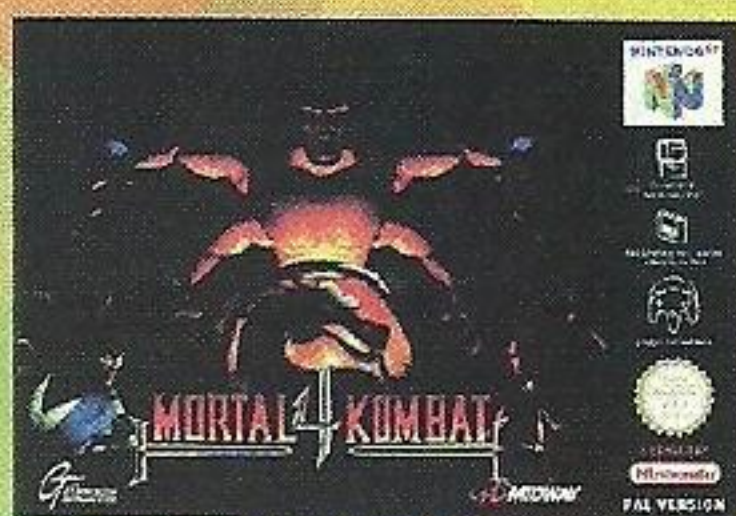
**269 zł** TUROK 2

Doskonała kontynuacja hitu ACCLAIM. 25 giwerinteligentni przeciwnicy, mnóstwo poziomów i grafika w wysokiej rozdzielczości, tryb multiplayer dla 4 osób, pogromca GOLDEN EYE



**239 zł** 1080 SNOWBOARDING

Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Doskonała grafika, efekty, realizm, miódność. Tikki, halfpipe, zjazdy. Najlepszy snowboard, jaki kiedykolwiek powstał. 9/10 NEO Plus.



**249 zł** MORTAL KOMBAT 4

Już w sprzedaży czwarta część najstraszniejszego mordercy wszech czasów. Teraz dodano trzeci wymiar, nowe postacie, ciosy, bronie i wykończenia. Najlepsze mordercy na N64.



**269 zł** V-RALLY 99

Najlepsze obecnie wyścigi na Nintendo 64. Reedycja wspaniałej gry z PSX. Najnowsze wozy.



**259 zł** EXTREME G 2

Ekstremum przeciążeń na motorach przyszłości. Możliwość uzyskania wysokiej rozdzielczości z RAM PACK.



**229 zł** INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Długo oczekiwana najnowsza edycja piłki nożnej uznawanej przez fachowców za najbardziej realistyczną i najmłodniejszą. Lesza nawet od FIFA '99! Wicik zdecydowanie poleca...



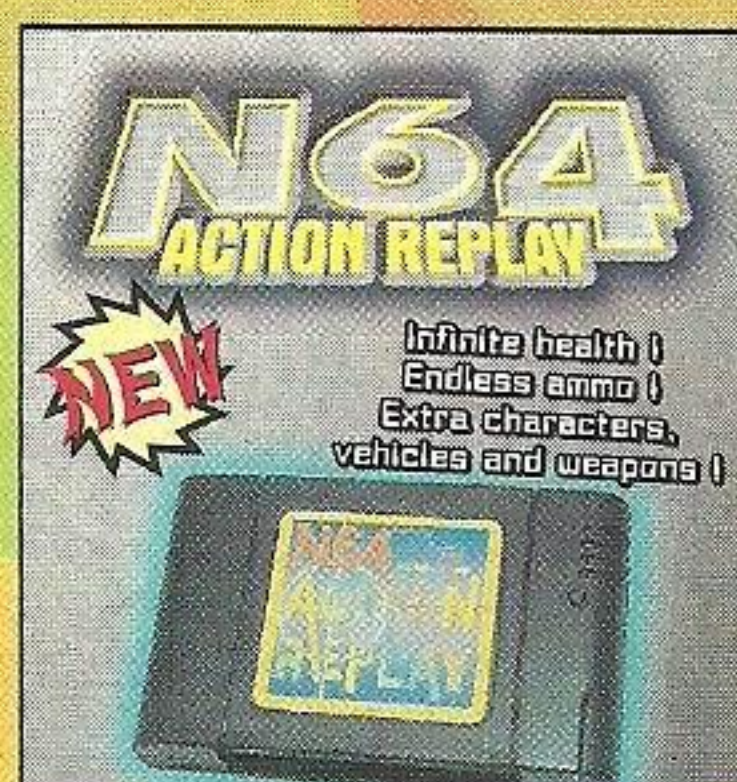
**259 zł** WWF WARZONE

"Raw is War" - tak mówi napis na ringu. Najlepsza adaptacja wrestlingu na konsolę. WWF WARZONE bije wszystko, co do tej pory pojawiło się w tym gatunku.



**169 zł** RAMPAK

Oryginalne rozszerzenie pamięci podwyższające rozdzielczość i polepszające animację.



**129 zł** ACTION REPLAY

Koniec problemów z przechodzeniem gier. Wpiszesz dowolny kod!



**129 zł** JOYPAD NINTENDO

Oryginalny joypad Nintendo. Dostępny w pięciu kolorach.

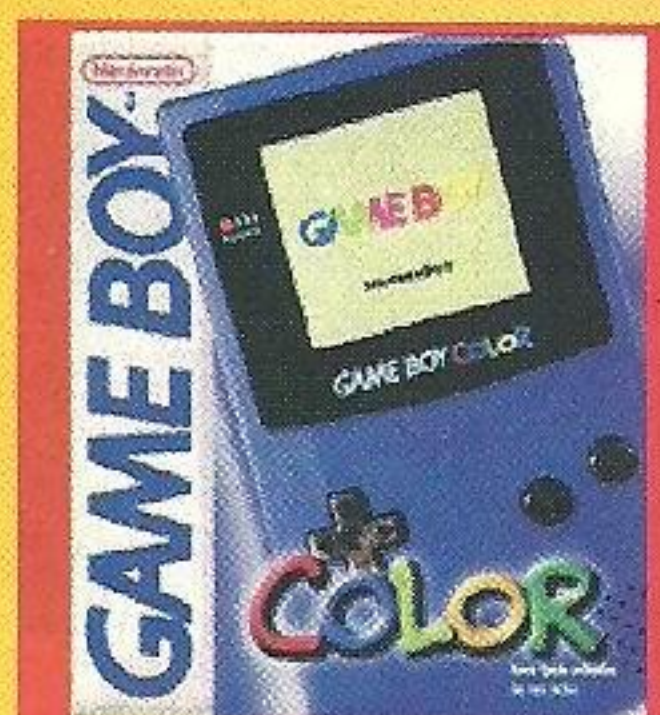


**67 zł** mała karta  
**109 zł** duża karta  
TREMOR PAK PLUS

Wibrująca przystawka powodująca wstrząsy joypada w trakcie gry. Wbudowana karta pamięci.

## GAME BOY

## GAME BOY COLOR



już w sprzedaży  
**GAMEBOY COLOR!**

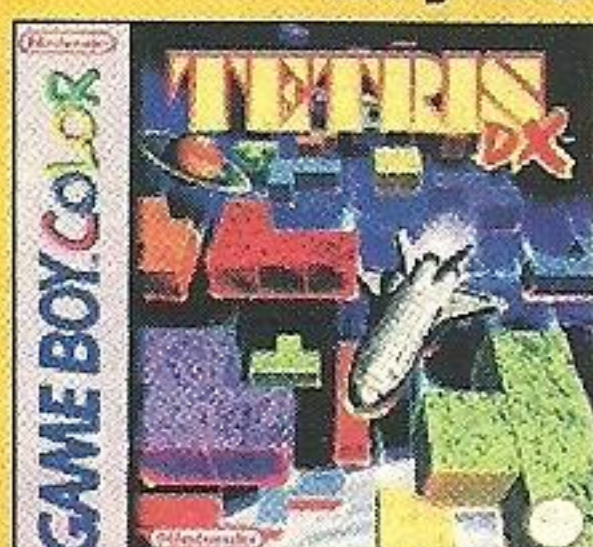
**349 zł**

Prawdziwa rewelacja! Przenośna konsolka z pełni kolorowym wyświetlaczem!



**149 zł** TUROK 2

Gry do kolorowego GameBoya



**139 zł** TETRIS DX

Niezniszczalny Tetris teraz na kolorowo.



**139 zł** GAME & WATCH GALLERY 2

Trzy najlepsze gry na GB, z nową lepszą grafiką, w kolorze.

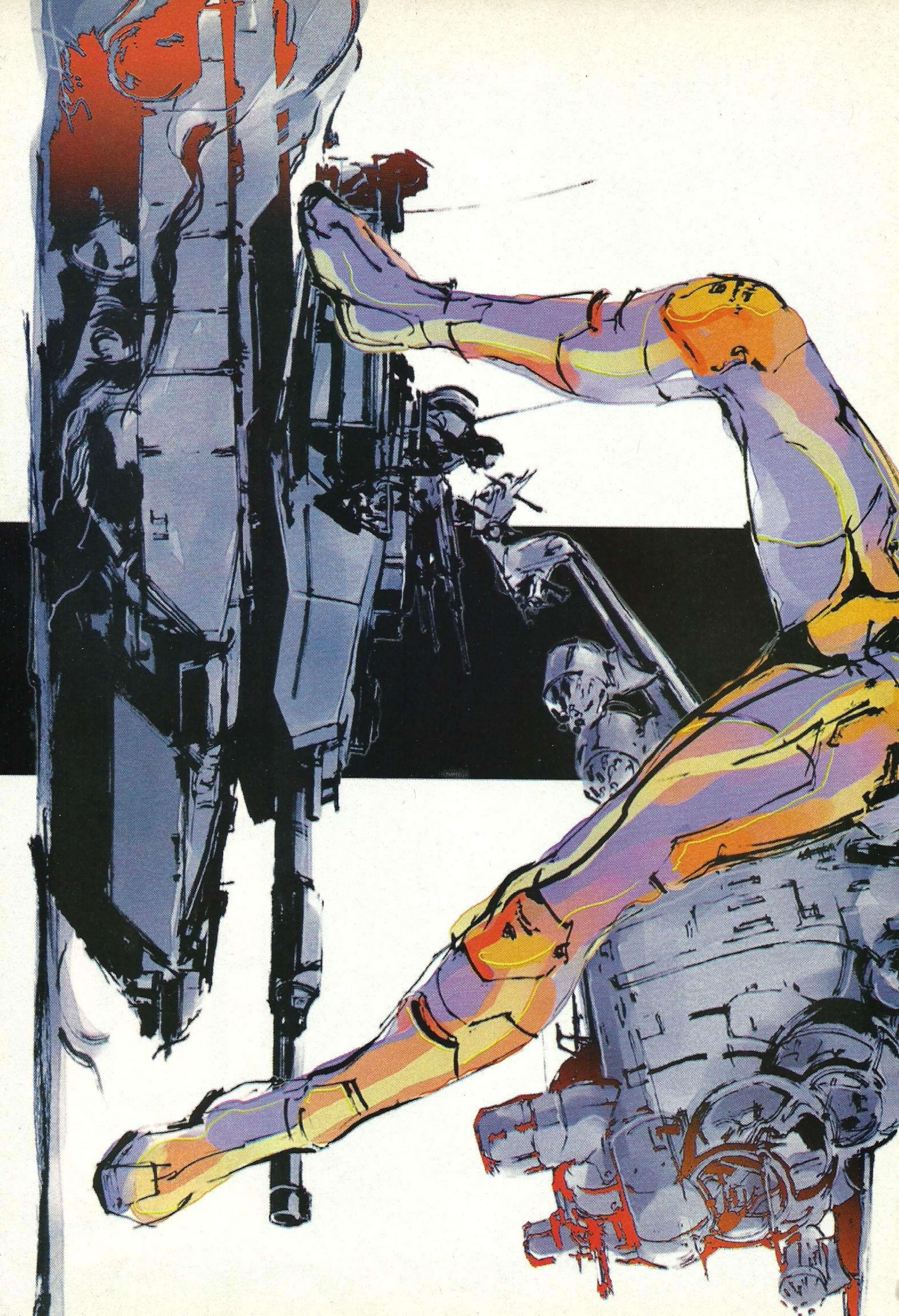


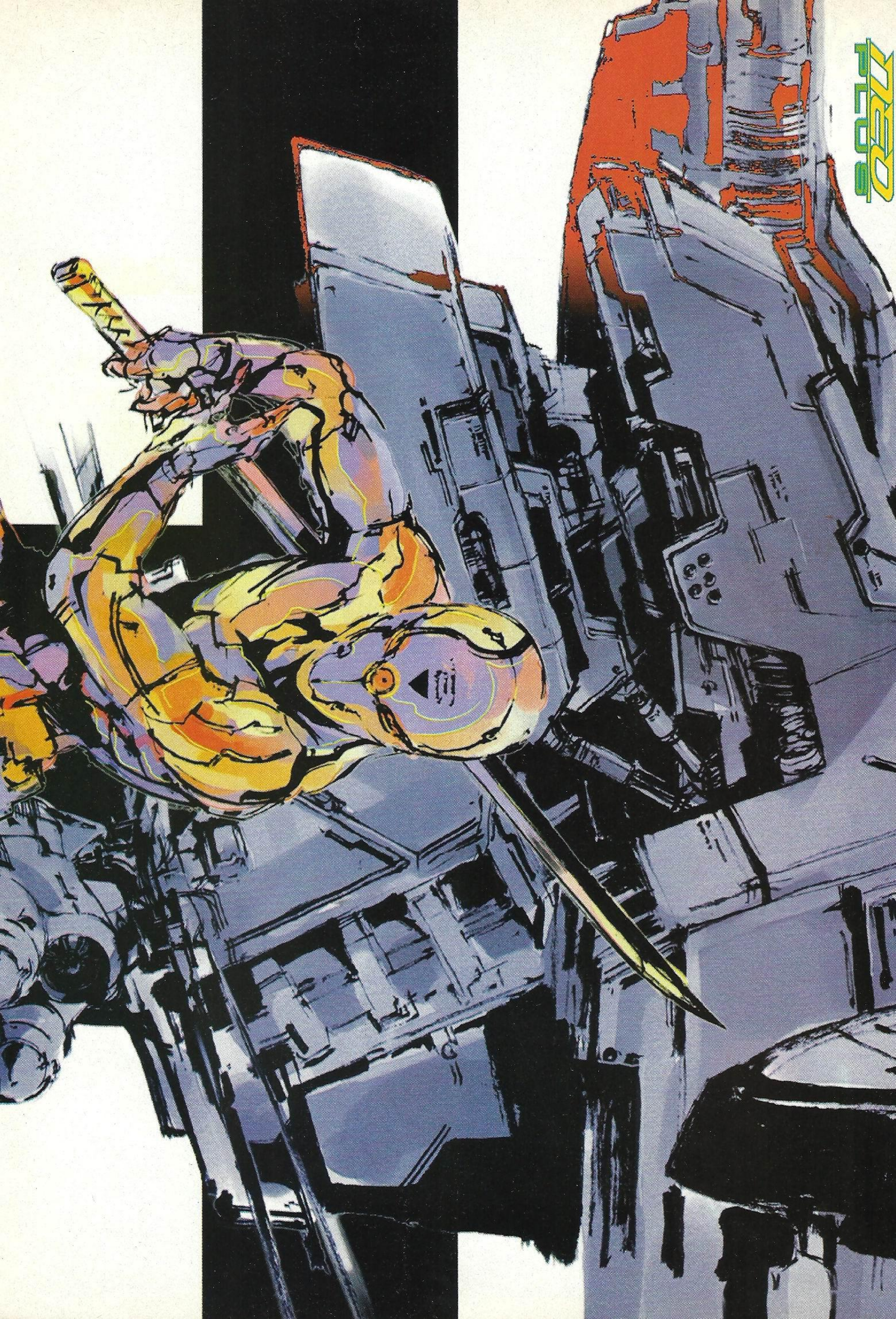
**139 zł** POCKET BOMBERMAN

Kultowy B-MAN atakuje mały kolorowy ekran z podwójną siłą.

A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

- Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Pocket 34 zł
- Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Zwykły 34 zł
- Lupa na ekran z podświetleniem 31 zł
- Pokrowiec skórzany do GB Pocket 35 zł
- Power Kit: Zasilacz + akumulator zastępujący baterie 81 zł
- Pudełko na 10 gier 25 zł
- Zestaw HandyBoy: zintegrowana lupa, regulowane powiększenie, podświetlacz, głośniki stereofoniczne, joystick, pasek ułatwiający przenoszenie 134 zł
- Zasilacz uniwersalny - do GameBoya i Pocketa 44 zł





ALDO



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR

SOLID

®



71002



# Pro Pinball: Big Race USA

Niektóre nauki pośród wielu swoich kompleksów mają tak zwany kompleks użyteczności. Chodzi głównie o odpowiedź na pytanie: po co coś się studiuje? I tak na przykład weźmy systematyków. badają oni w biologii co należy do jakiej grupy i rzędu. Generalnie rzecz biorąc już dawno połączono wszystkie znane organizmy w systematyczne ramki i dotychczas systematycy reagowali na pytanie: "co użytecznego robisz dla świata?" nerwowym drżeniem portek. A tu - ku ich radości - okazało się, że trzeba wszystko robić od nowa! Teraz nie będą oceniać pokrewieństwa na podstawie wyglądu, ale DNA. Już wiadomo na przykład, że wielbłąd nie jest bezpośrednio spokrewniony z koniem, ale z wielorybem!

**N**a podstawie gry PRO PINBALL: BIG RACE USA należałoby się zacząć zastanawiać ile ma jeszcze wspólnego z typowym klubowym bilardem, a ile z grą logiczną i typową zręcznościówką. PRO PINBALL należy do zasłużonej już dla PSXa i PCta

rodziny PRO PINBALLI (pinballi czyli bilardów typu PUBowego z łapkami i stalową kulką). Biorąc do ręki dowolny z produktów tej serii spodziewać się można kilku rzeczy zupełnie w ciemno.

Na pewno dostaniemy grę z jednym stołem. W zależności od tematu danej gry pełno na nim elementów komponujących się ze schematem całości. W tym przypadku będą to samochodziki, autostrady, itp itd. Na pewno będzie też kupa opcji umożliwiających ustawianie parametru gry. Od standardowych (dźwięki, grafika, liczba graczy), po ciekawe parametry stołu - jego nachylenie, łapki, widok - rzeczy niby bagatelne, ale na plus się liczą. Dalej - zarówno graficznie, jak i muzycznie produkt będzie bez zarzutu. Rzeczywiście, koderzy za każdym razem prezentują grę elegancką, ładną i okraszoną bardzo miłą dla ucha muzyką. Wreszcie - mnóstwo będzie podczas gry misji do wykonania (np. trafić bilą w taksóweczkę, przejechać wszystkie autostrady) i typowo zręcznościowych gier. Te ostatnie mają miejsce na wyświetlaczu nad stołem, imitującym prymitywne żaróweczkowe wyświetlacze z prawdziwych automatów. Efekt miły dla oka i rzeczywiście zbliżający całą grę do jej realnego odpowiednika.

Jeśli wspomnieć już o samej kompozycji stołu. Przede wszystkim ciekawa i nie chaotyczna. Każdy kto miał choć trochę doświadczenia z pinballami wie, jak łatwo o stoł przypominający ruski stragan - wszystko i wszędzie, byle więcej. Tu tak nie jest. Elementów jest sporo, poukładane są jednak w taki

sposób, że po kilku rozgrywkach wie się już mniej więcej gdzie co jest i gdzie co się wydarzy. Punkty karne dla PP przede wszystkim za jeden stoł. Cóż... Zawsze w tej serii był jeden i zawsze był to mankament. Chyba, że gra będzie kosztować 50-60 złotych, wtedy warta będzie zakupu. Po wtóre trochę mało muzyczek i mimo wszystko niezrozumiały układ opcji. Początkujący w dziedzinie gier konsolowych, a zwłaszcza pinballi troszkę się będą z początku potykać.

Reasumując jest to typowy produkt dla koneserów gatunku. Zasiąść po dwunastej w nocy, wziąć kieliszek wina i przemyśleć swoje życie od nowa. Do tego PRO PINBALL nadaje się idealnie. Zważywszy zaś na fakt, iż cała seria na tego rodzaju produkt jest promowana - udało się producentom uzyskać efekt w stu procentach. Siedem za to, że całość jest mało plastyczna ideowo, czyli innymi słowy adresowana jest do bardzo wąskiego kręgu odbiorców.

Grabarz

PlayStation

7

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

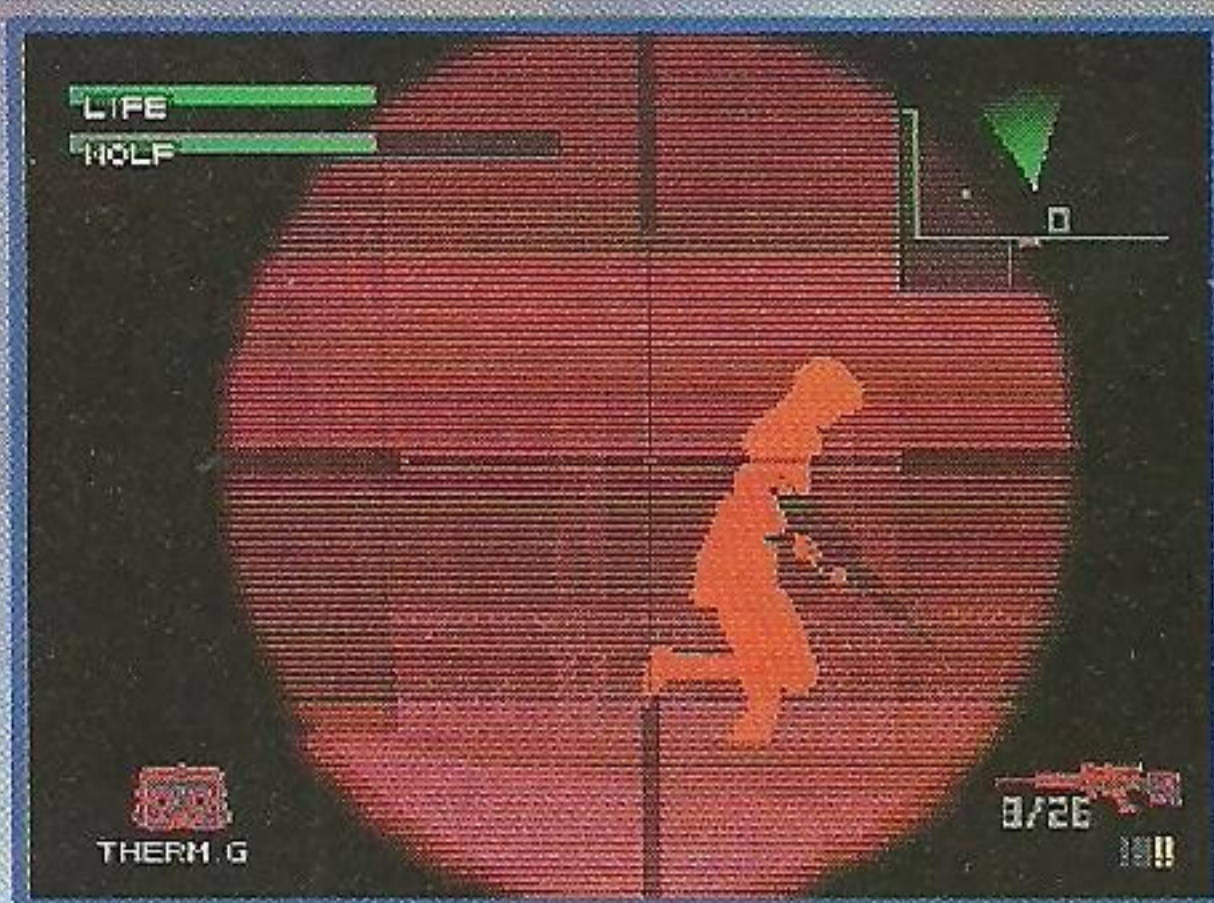
Wydawca: Empire Int.

Producent: Empire Int.

Liczba Graczy: 1-4

Termin: Marzec 98

Wykorzystuje: Memory Card



# Metal Gear Solid

...nie ma Zeldy.

Ale Nintendo nie ma METAL GEAR SOLID.

Koniec tej wyliczanki.

**M**GS to kolejny krok milowy w dziejach gier. Kolejny tytuł, który sięgając po dobry pomysł z przeszłości potrafił wprowadzić go w erę 32-bitowców nie tylko w sposób udany, ale w sposób natchniony. MGS podobnie jak TOMB RAIDER czy WIPEOUT stanie się jedną z gier-kamyczków. Małych, spadających kamyczków, których stukot odbije się głośnym hukiem lawiny tytułów, które pojawią się w najbliższych latach. I nikt nic na to nie poradzi. W zasadzie wiecie już wszystko o przygodach Solid Snake'a. Była obszerna zapowiedź, kolejna obszerna zapowiedź, rozmowa. W Konsolowym Kompendium Grabarz posunął się nawet tak daleko, że napisał opowiadanie osnute na fabule gry. Aha. No i to właśnie jest ten element, o którym jeszcze możecie nie wiedzieć.

Fabula jest niezaprzeczalnie jednym z najmocniejszych atutów gry. Spoiwem łączącym w jedną, bardzo niepokojącą całość wszystkie wydarzenia zachodzące w grze. Scenariusz napisany przez Hideo Kojimę nie tylko w bardzo ciekawy sposób wprowadza



gracza w fabułę, ale też świetnie wiąże wszystkie luźne nici poprzednich części wydawanych za czasów NESa. Nie sposób przecenić rolę jaką odegrał twórca, w logiczny sposób spajając wszystkie ogniwa w całość. Jednocześnie jednak czyniąc METAL GEAR SOLID doskonałą, odrębną całością. Samotny komandos, dziesiątki żołnierzy na jego drodze, wysokiej klasy sprzęt... Czy w jakiegokolwiek innej grze, takie elementy byłyby w stanie zaowocować czymś więcej niż tylko

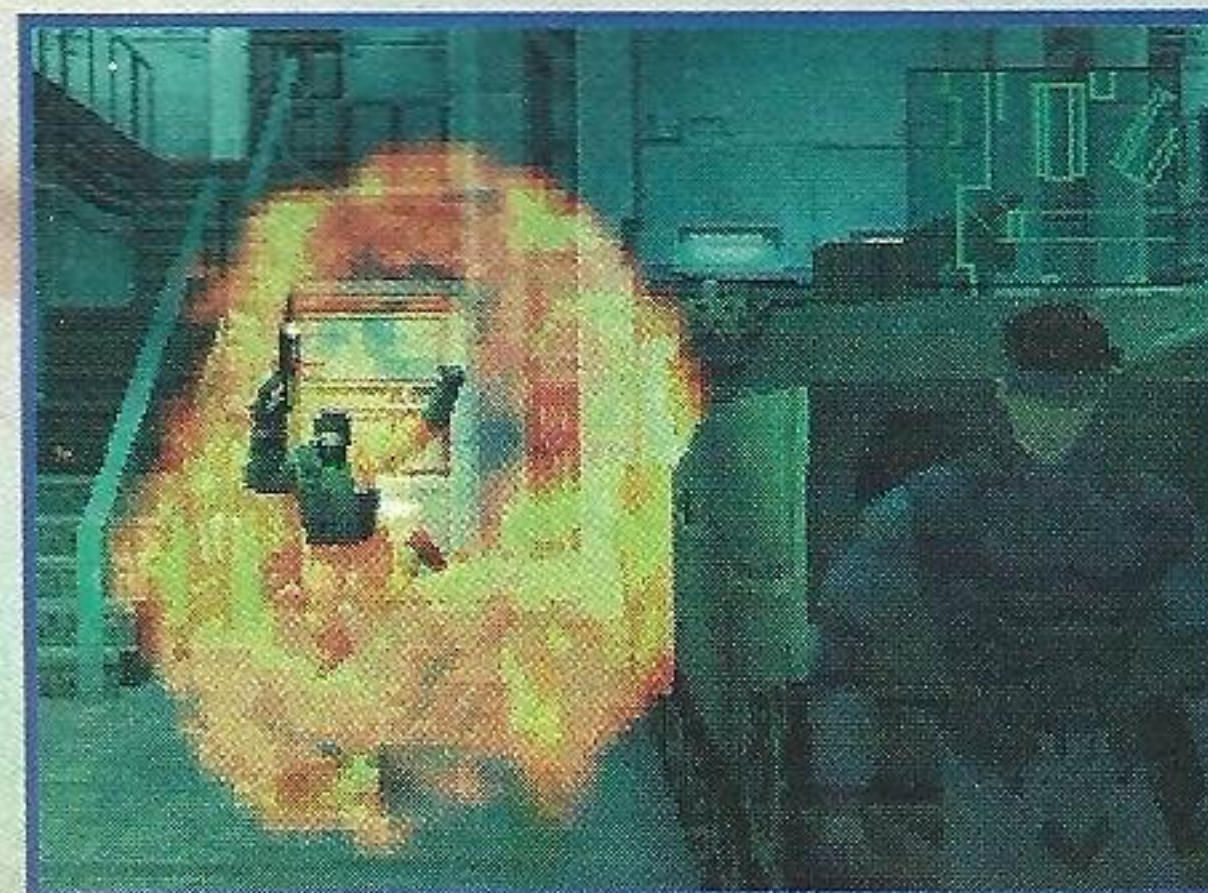
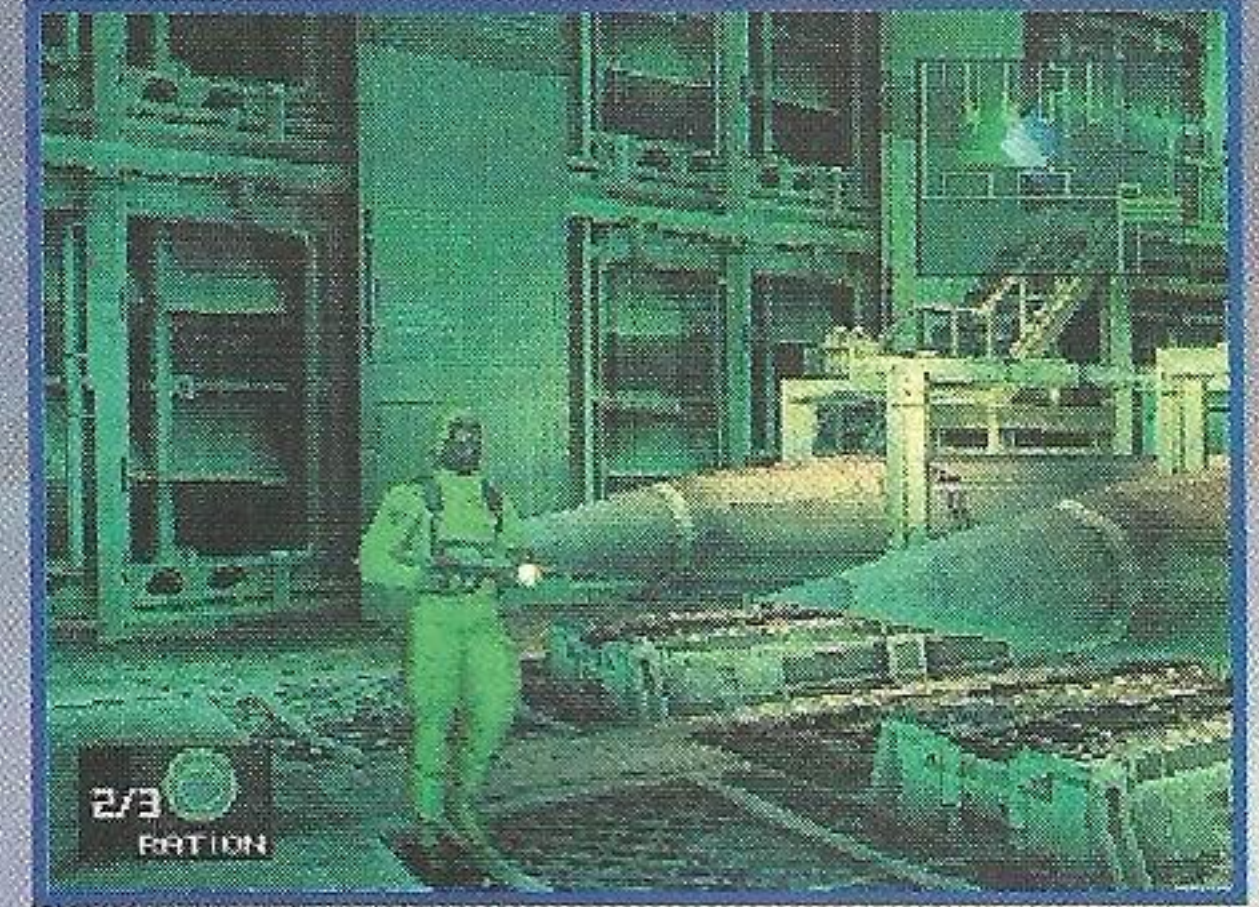
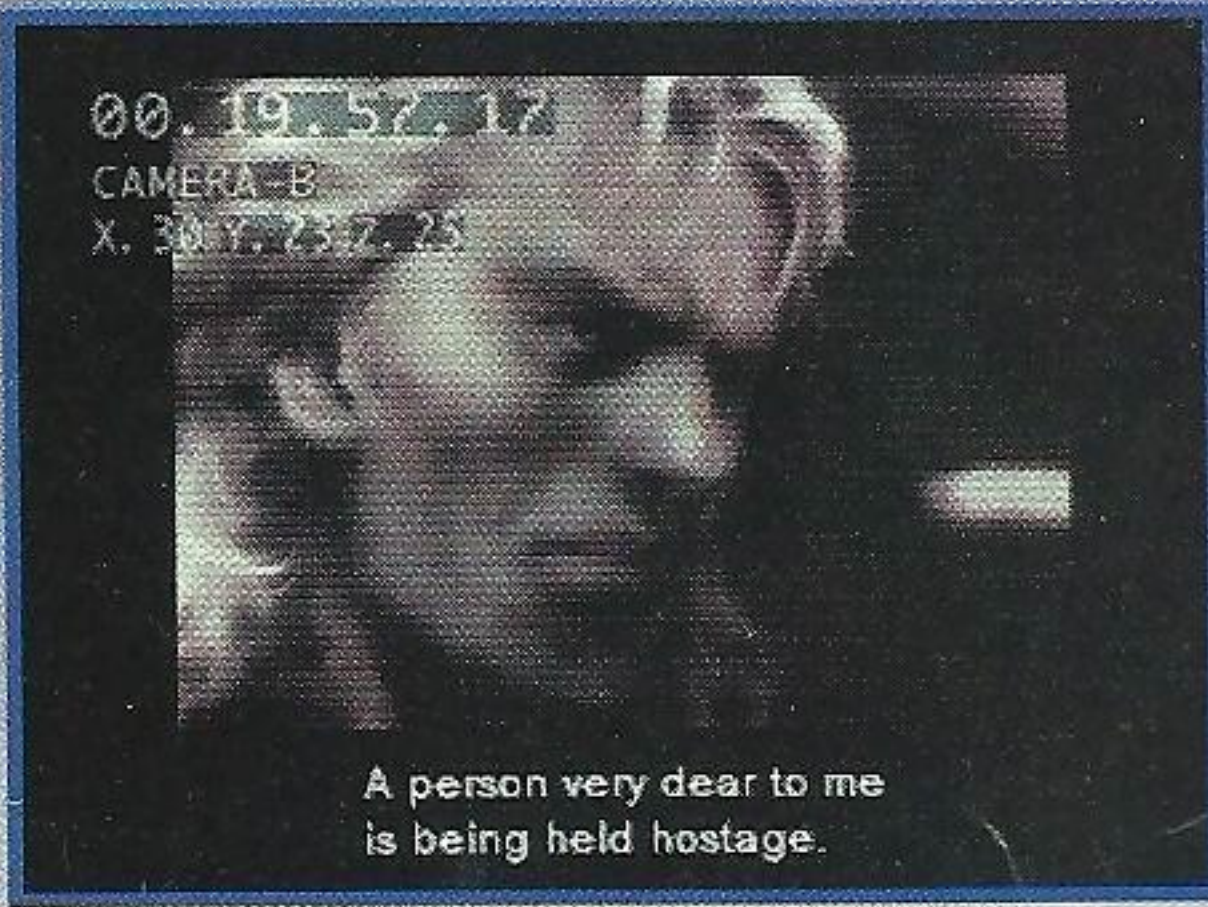


spektakularnym popisem sztucznych ognii, pokazem fruujących flaków i przecinających powietrze pocisków? Nie. Czemu dowiodły w-s-z-y-s-t-k-i-e dotychczasowe gry do MGSa zbliżone. Do tej pory MGS jest jedyną grą, która stawia pytania. Nie takie jak skoczyć, żeby nie spaść. Pytania nie takie jak ustawić się względem ekranu żeby można było zajrzeć z pokoju w dekolt bohaterki, czy jak zestrzelić fruującą świnię.

MGS stawia pytania bardzo niepokojące. I chociaż pisząc te słowa czuję się trochę jak aktor serialu brazylijskiego - prezentując głębokie przemyślenia kiedy chodzi tylko o zabawę - to jednak nie mogę się powstrzymać. Ta gra jest głęboka. Oczywiście można przelecieć przez nią w pięć godzin, zarżnąć Mantisę, Ravena i ostatecznie zmasakrować nieśmiertelnego niemal Liquidą, ale to nie ma sensu. I chociaż za bardzo się MGS-a więcej niż dwa-trzy razy skończyć raczej nikomu nie będzie chciało (słowo "raczej" kieruję do tych, którzy jednak się złamią) to jednak ten jeden raz będzie prawdziwą przygodą. Mamy bowiem do czynienia z jedną z tych gier, które

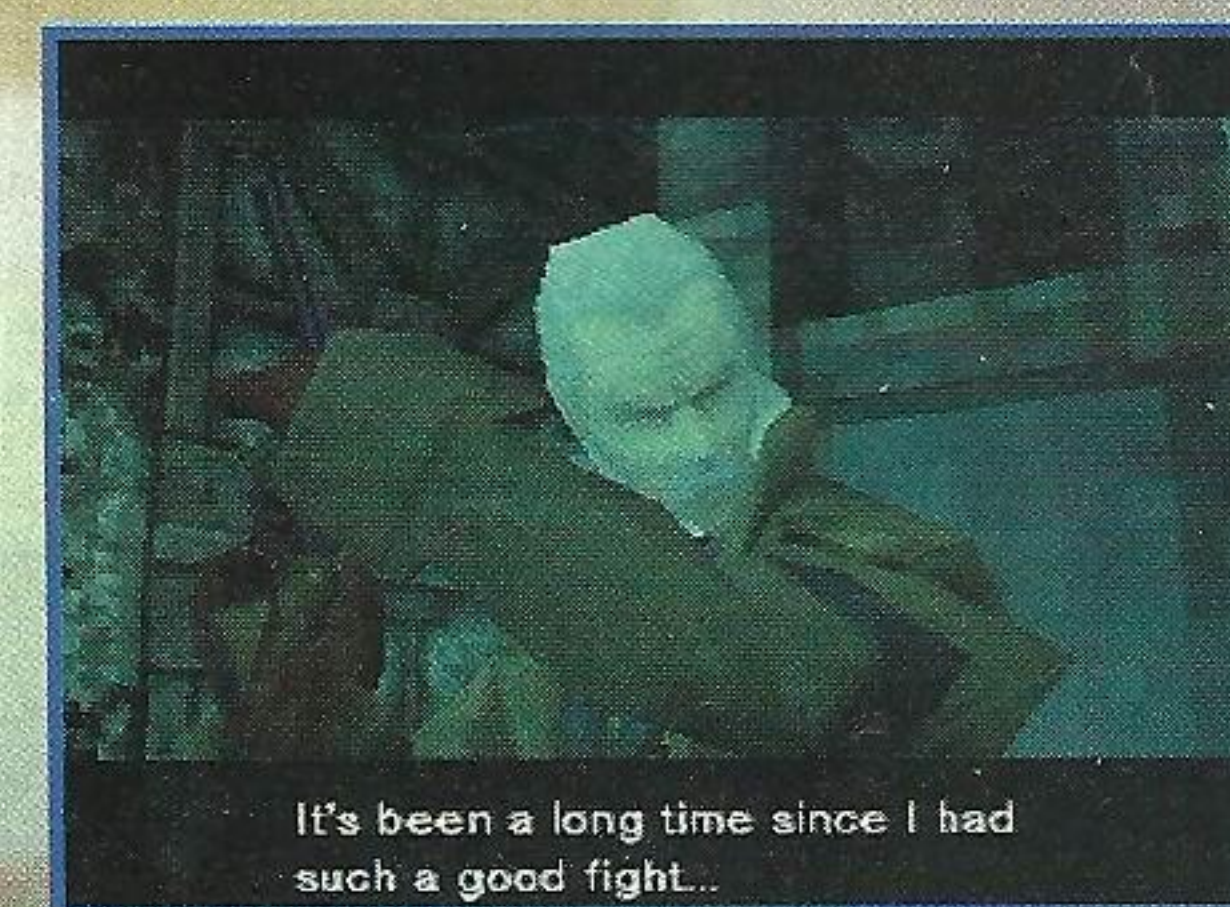






pod żadnym względem nie ustępują treściowo książce. I chociaż takie porównanie wcale nie musi być dla wszystkich nobilitujące (odwieczna walka słowo-obraz) to faktem jest, że można go tu użyć. Chociażby ze względu na ilość zawartego w grze tekstu. Rzeczą, której bardzo czepiałem się podczas rozmowy z Grabarzem, był realizm. Oczywiście żadnych zmian w stosunku do wersji japońskiej w tej materii nie wprowadzono. Nie ma co liczyć na to, że teraz strażnicy zachowują się bardziej czujnie, a po jednorazowym wykrzyciu Snake'a do końca gry cała baza jest postawiona w stan gotowości bojowej. Ale jest to w scenariuszu wytłumaczone. Nie chcę za bardzo psuć wam niespodzianki, ale wiedźcie, że jest to wytłumaczone dosyć sensownie.

Przyznaję, że nie doceniłem wagi jaka przypisana jest tym wszystkim niezliczonym dialogom toczących się pomiędzy osobami dramatu. Chociaż zakradł się i tutaj pewien nie pasujący do reszty element (niektóre instrukcje wydawane przez szefa wyglądają tak - Snake, wciśnij trójkąt i dół aby zajrzeć tam



i tam). Nieco wybija to z rytmu - z nieznanymi mi przyczynami pan Hideo Kojima spowodował, że momentami czujemy, iż sterujemy nie komandosem próbującym zapobiec katastrofie na skalę światową, ale tylko zbitkiem ciemnoszarych pikseli.

Jednak wrażenie jakie robią dialogi zupełnie deklasują te momenty. Wyłania się z nich człowiek z krwi i kości. Cyniczny, inteligentny i świadomy swego brzemienia. I bardzo realny w ten samotno-bohatersko-męczenny sposób znany z filmów. Tylko trochę ten romans jaki nawiązuje się pomiędzy Snake'iem a Meryl, jest trochę zbyt podobny do relacji mężczyzna - dziewczynka z "Leona Zawodowca" (a uważałem go za wyjątkowo sztuczny i cikliwy). Ale to tylko moje zdanie. Ponadto wszystko niewiele więcej mogę dodać. Oprócz tego, że MGS to wciąż pierwsza gra lansująca skradanie jako sposób na życie (pomińmy powikłany przypadek TENCHU - zobaczcie dyskusję z N+4). Jest tu coś dla wszystkich - strzelanie z karabinów, zagadki, walki wręcz, strzelanie z karabinu snajperskiego, wibrujący podczas łamania

karku pad, gość wywijający vulcanem, kurdyjski snajper, pojedynek z helikopterem, pojedynek z gearem... Wystarczyłoby tego na przynajmniej kilka gier.

Premiera europejskiej wersji gry jak zwykle jest nieco osłabiona. Z przykrością można tylko obserwować jak całe zamieszanie wokół MGS-a narosło, przez miesiąc-dwa trwało, a później, całkiem niepostrzeżenie ulotniło się. Zabrzmi to groteskowo, ale ta recenzja ma przypomnieć wam, że jeden z najciekawszych produktów ubiegłego roku, właśnie zawitał na nasz kontynent. Co z tego, że z opóźnieniem, które z powodzeniem wystarczyłoby do skazania na całkowite zapomnienie przynajmniej kilku ostatnich tytułów. Co, z przykrością muszę stwierdzić, niezbyt dobrze wpłynie na sprzedaż tej gry w naszym kraju. Nie ma też co za bardzo rwać włosów z głowy, bo to czy w Polsce sprzeda się tysiąc czy dwa dobrego tytułu, raczej w niewielkim stopniu wpłynie na ukształtowanie sprzedaży produktu na całym świecie, ale zawsze ponarżać można. Ale przecież i tak już wybraliście.

Banan

PlayStation

9

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 9

MIÓD 9

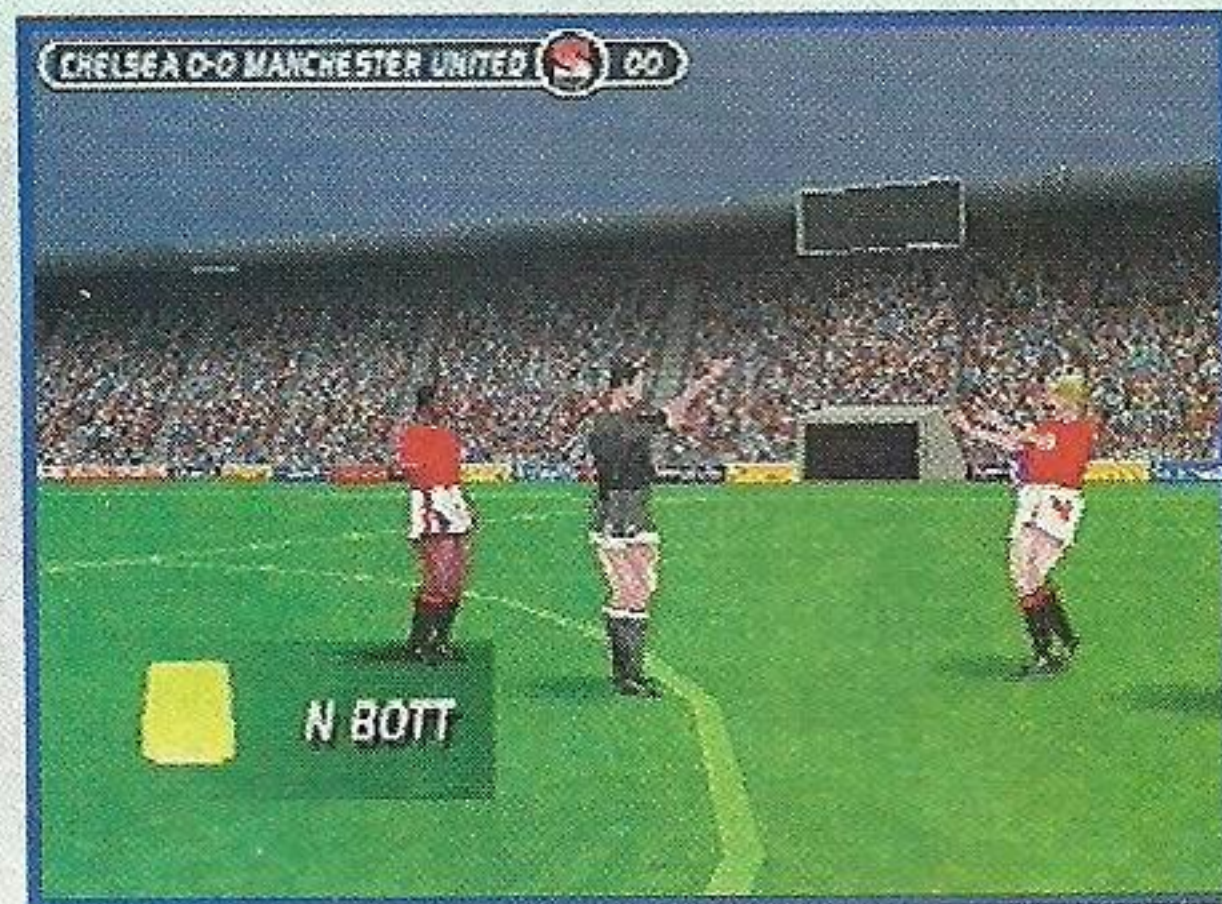
Wydawca: Konami

Producent: Konami

Liczba Graczy: 1

Termin: 26 Luty 99

Wykorzystuje: Memory Card Dual Shock



# Sensible Soccer

Na Amigę była to moja ulubiona piłka nożna, której nie były w stanie zdeklasować FIFA SOCCER i KICK OFF. Dzisiaj nie mogę w to uwierzyć, że pikselowane piłkarzyki, wielkości główki od szpilki pochłonęły lwią część mojej młodości. W tamtych czasach nikomu nie śniła się PlayStation, a PC zaczynał dopiero nabierać rozpędu w dziedzinie gier sportowych.

Obecnie konkurencja jest tak silna, że jajcarze z Sensible Software nie mają zbyt wielkich szans na podobny sukces. Rozpoczynająca grę piosenka powala na łopatki jak za starych, dobrych czasów humorem i wdzięcznym kiczem. Podejrzewam, że za mikrofonem stanął sam John Hare - główny programista, który podśpiewuje od okazji do okazji z przekomicznym skutkiem. Następnie pojawia się plansza z rozgrywkami. Sensiblarze przyzwyczaili nas, że każdy temat traktują obszernie i nie opalają się ani na sekundę - zaserwowali nam kilkaset drużyn, w



skład których wchodzi reprezentacje krajowe z całego świata i drużyny klubowe ze starego kontynentu. Szkoda, że nie wystarczyło im kasy na rzeczywiste nazwiska. Przed meczem mamy szansę pogmerać w ustawieniu i taktyce bez których ciężko odnieść sukces we współczesnym futbolu. Zaskoczyła mnie możliwość ścisłego sprecyzowania funkcji i zadań każdego zawodnika. Odbyna się to przy pomocy wskaźników, które czynią ze zwykłego leszcza strzelecką maszynę lub rasowego łamacza kości-rzeźnika. Po gwizdku sędziego czar pryska, ze względu na archaiczną grafikę i maksymalną prostotę w sterowaniu. W przypadku sterowania można to uznać za swego rodzaju plus, bowiem wszystkie funkcje wykonuje się jednym przyciskiem fire. Jak chcesz skosić, to

naciskasz X. Gdy masz ochotę podać, robisz to samo. Przy strzale należy go przytrzymać na dłużej itd. Natomiast szata graficzna, pomimo wstawek 3D nie napawa optymizmem.

Niezorientowanym przypomnę, że stary SENSIBLE SOCCER był dwuwymiarowy z widokiem od góry. Obecnie wprowadzono dwa dodatkowe widoki, które przy systemie 3D nadały piłkarzom charakteru i lepszego wyglądu. Niestety tchnie tu myszką i nieporadnością. Zasadniczo gra wydaje się być nieoptymalizowana na PSX'a, bo strasznie zwalnia i brakuje jej płynności. Najgorsze są powtórki, które wołają o pomstę do nieba i przypominają zmagania ślimaków winniczków w pogoni za główką kapusty. Pomijając liczne błędy i to, że króluje obecnie FIFA'99 wraz z

ISS Pro'98, SENSIBLE SOCCER może być ciekawą odmianą. Zapominając o najnowszej technologii w grach piłkarskich gra się szybko, bramki padają i kości trzeszczą. Bardzo fajnie zachowuje się komentator, który zdawkowo pokrzykuje, choć czasem trochę bez sensu. Jego zachrypnięty, pięjący głos doprowadza mnie do śmiechu, podobnie jak pokrzykujący na siebie piłkarze. Dopiero w LIBERO GRANDE pomyślano o tym, że zawodnicy muszą się jakoś na boisku komunikować. Szkoda, że ten plus nie jest w stanie przesądzić o powodzeniu gry. Reasumując, gra ta powinna ukazać się 4 lata temu, gdy PSX zaczynała dopiero rządzić. Dzisiaj nie zwojuje na rynku zbyt wiele, chyba że jest bardzo tania i nastawia się na rynek klasy B, który swoją drogą powinien być obecny wśród nawału nowości.

Wicik

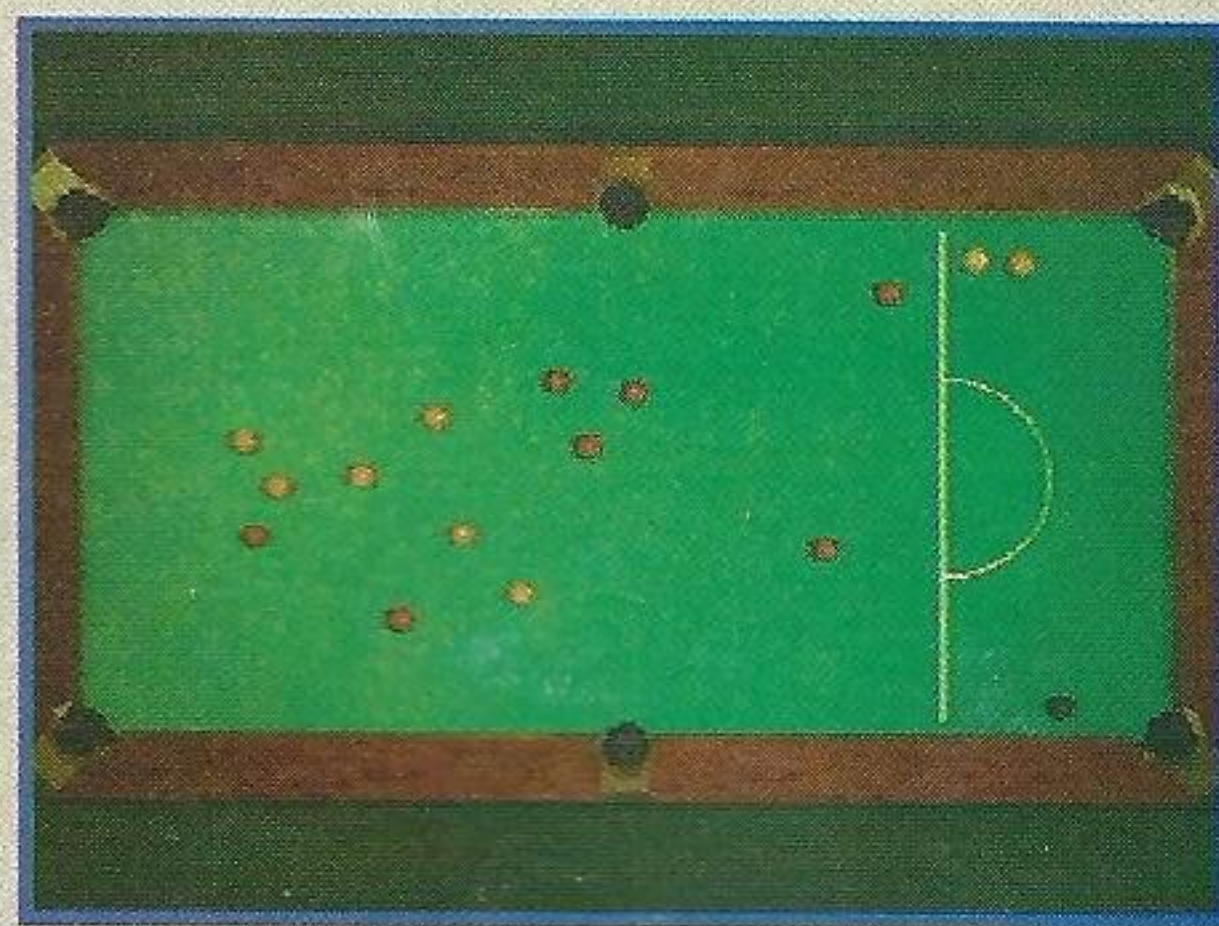
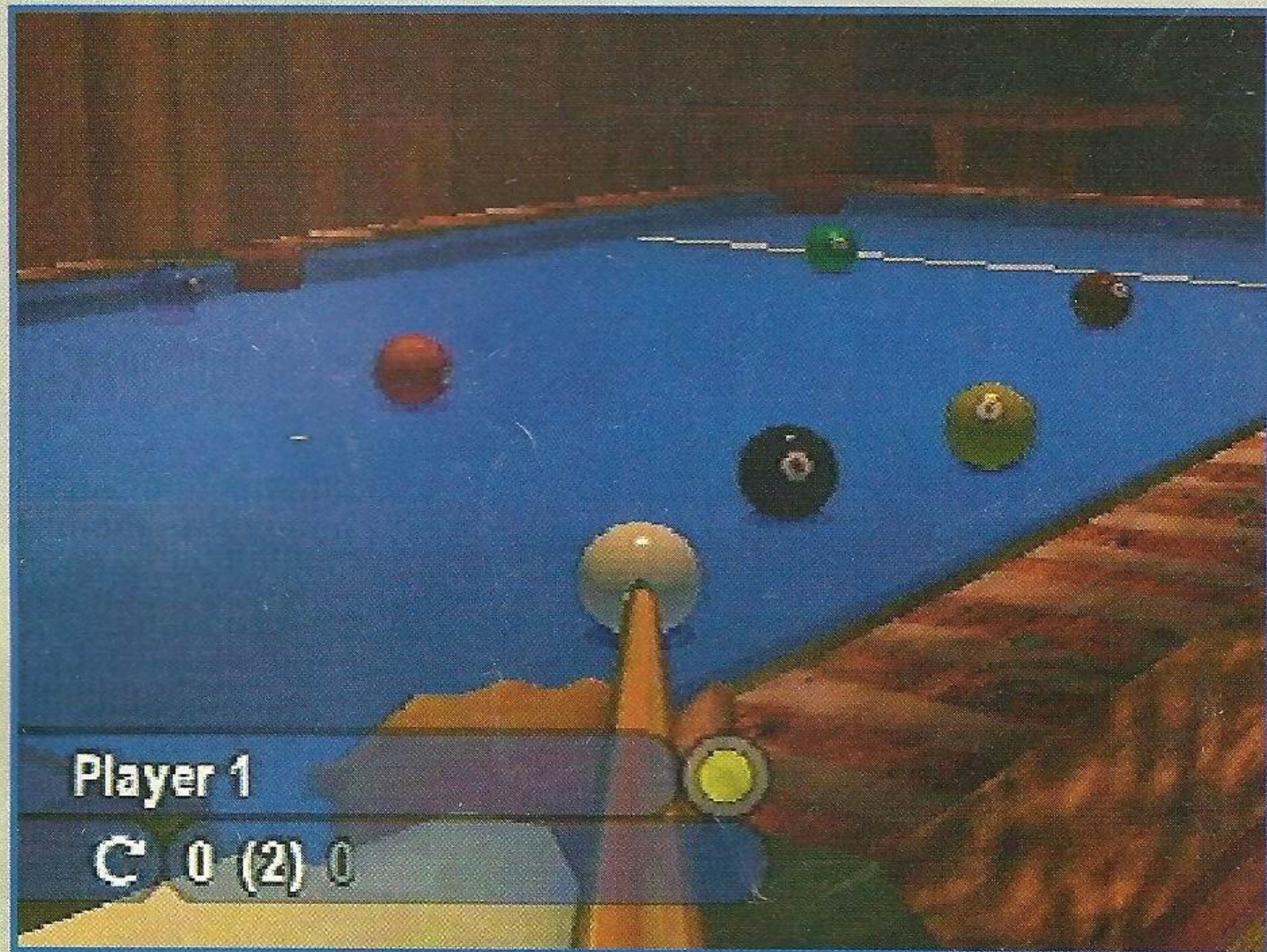
PlayStation **5**

GRAFIKA **5**

DŹWIĘK **5**

MIÓD **5**

Wydawca: GT Interactive  
 Producent: Sensible Soft  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Luty 99  
 Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



**N**a pytanie dlaczego tak się stało odpowiedzi znaleźć można wiele i pewnie każda będzie mniej więcej trafna: bo niespecjalnie wiele jest na PSXa bilardów, bo nie ma czego wymyślać i koderzy innych firm się poddali, bo temat nie jest wymagający...

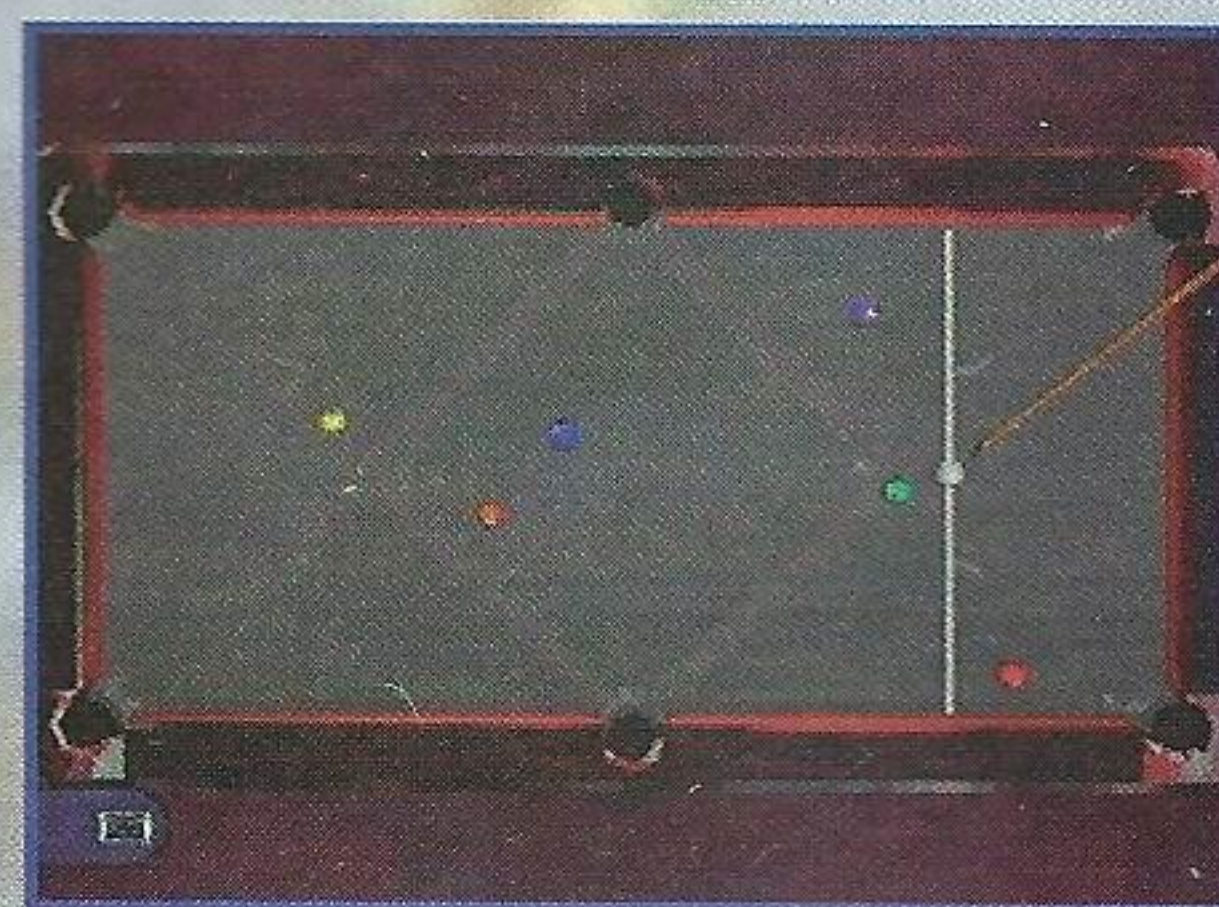
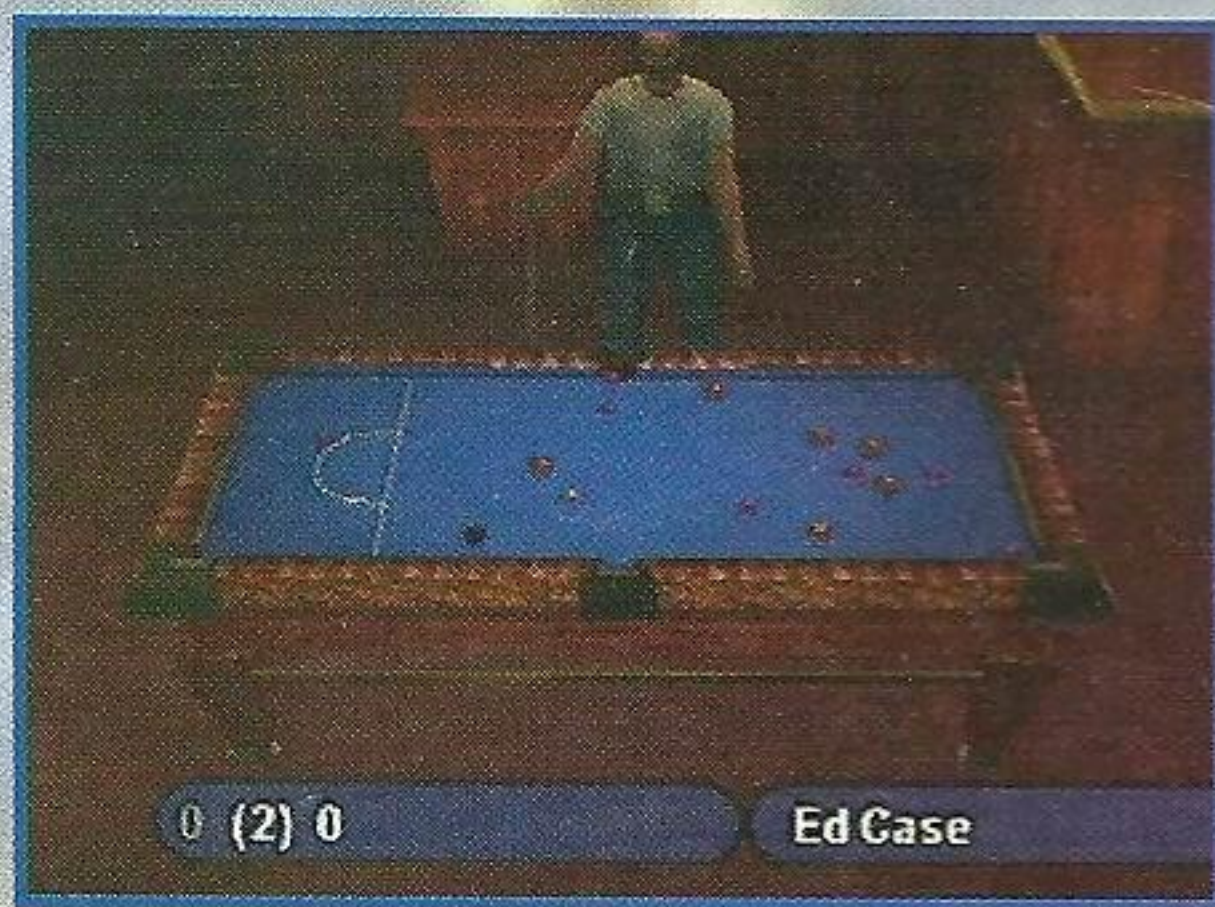
Zwłaszcza mała twórczość tematu wydaje się być na miejscu, tym bardziej w świetle faktu, że większość elementów przemawiających za tym, że AP jest grą dobrą nie ma nic wspólnego z podstawowymi zasadami bilarda. Po pierwsze zatem techniczna strona całej produkcji. Graficznie całość wygląda znośnie, a wręcz ładnie. Zarówno scenografia jak i interfejs wykonane są w stonowanych barwach, co, wraz z dość miłą, choć nie rewelacyjną, muzyką kreuje AP na grę spokojną, klubową, rzekłbym papieroskowo-piwną.

Po wtóre, przejdźmy do ciekawostek AP. Przeciwnicy. W grze spotkamy się z osiemnastoma przeciwnikami reprezentującymi nie tylko różną narodowość i styl gry, ale i inteligencję. Wszystko można by uznać za słynny "pic na wodę", gdyby nie fakt, że ludków, z którymi gramy widać (kręcą się wokół stołu) i rzeczywiście nie tylko zachowują się inaczej, ale i inaczej grają. Fajna sprawa - ale jak mówię z bilardem nie ma nic wspólnego. Jeśli zaś znudzą nam się komputerkowi przeciwnicy możemy zorganizować sobie małe console-party i zaprosić na nie aż szesnaście (!) osób - tyle bowiem graczy może brać udział w jednej rozgrywce AP.

Przechodząc wreszcie do elementów, które odpowiadają za grę jako bilarda - wspomnieć trzeba, iż AP oferuje aż czternaście różnych typów rozgrywek do prowadzenia. Trzeba powiedzieć, że jest to liczba jak na standardy bilardów PSXowych wręcz monumentalna (ale nie spadajcie jeszcze z krzesel - chwilka), a wszystko to rozegrać się może na jednym z trzydziestu dostępnych w grze stołów (chwilka...) w kształcie prostokąta, kwadrata, trójkąta, nawet pięciokąta (...chwila...), ustawionych w jednym z kilkunastu lokali - od męskiego dystyngowanego londyńskiego klubu, po pijacką melinę (JUŻ! - bums). Co wy na to wszystko? He he... Słusznie: muszą być jakieś wady. Niestety wadą pionierstwa w każdej dziedzinie jest to, że kilka razy trzeba się potknąć.

# Actua Pool

"Biegam, latam, pływam, nurkuję, ale wszystko kiepsko mi wychodzi" - zasada ta znana całemu światu pod określeniem "Syndrom Kaczki" doskonale nadawała się do określania całej wielkiej serii ACTUA firmy Gremlin. Były już piłki nożne (swego czasu nawet dość dobre), tenis ziemny, golfy... Tym razem wybór koderów z Gremlina padł na bilarda. O ile jednakże ostatnio wydane gry ACTUA TENNIS i ACTUA SOCCER 3 nie wniosły do czołówki gier na PlayStation specjalnie wiele, o tyle ACTUA POOL zdecydowanie się w niej znalazł.



W ACTUA POOL szwankuje przede wszystkim ustawienie kamery. Kamerzysta wydaje się być tępy jak stuletnia kosa - pokazuje stół albo ze zbyt dużej odległości, albo z takiej, że kij przysłania bile (oczywiście można widok kija na chwilę zlikwidować, ale problem nie jest sztuczny). Dalej owe słynne ludki, które krzątają się przy stole - zdarza się jakiś Japończyk, który co chwila mówi do siebie "hail!", albo pan pułkownik, salutujący i uderzający w bile z siłą armaty... I ogólnie śmiesznie jest, ale do czasu. Jeśli rozgrzywka ma średnio trwać czterdzieści minut, a przeciwnik zamiast grać myśli za każdym razem kilkadziesiąt sekund i jeszcze sobie gaworzy, to na pewno nie wpływa to dobrze ani na twoje samopoczucie, ani na ocenę gry. By dolać jeszcze oliwy do ognia wspomnę, że ruchy wymienionych zainteresowanych są wręcz koszmarnie - wszyscy przypominają nakręcane lalki z początku wieku.

Te dwa elementy zawierają w sobie właściwie wszystko co w grze jest poniżej poziomu akceptowalności. Wystarczająco jednak, żeby gra z mocnej ósemki spadła na słabiuutką siódemkę. Pamiętam wszakże o tym, że siedem to dobra ocena. I wy weźcie to pod uwagę.

Grabarz

PlayStation

7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 7

Wydawca: Gremlin Int.

Producent: Gremlin Int.

Liczba Graczy: 1-16

Termin: Marzec 98

Wykorzystuje: Memory Card  
Dual Shock

# Premier Manager '99

W dzisiejszym futbolu rządzi coraz większa kasa, o czym łatwo można się przekonać oglądając w C+ transmisje z Premiership, podczas których dowiadujemy się, że gaże najlepszych graczy wynoszą po kilkanaście tysięcy funtów tygodniowo. Im większą kapusta dany klub dysponuje, tym teoretycznie powinien być lepszy. Na szczęście ta reguła się nie sprawdza, ponieważ pomostem pomiędzy olbrzymią flotą, a sukcesami drużyny jest kadra menadżerska.

Jeśli masz ochotę sprawdzić się w roli menadżera profesjonalnie działającej maszyny piłkarskiej, powinieneś na chwilę poświęcić uwagę tej recenzji, bowiem właśnie PREMIER MANAGER '99 jest w stanie spełnić twe pragnienia. Bezsprzecznie serię menadżerów piłkarskich z rodziny PREMIER MANAGER należy uznać za kanon na PSX'a, o czym świadczy olbrzymia popularność i dobre wyniki sprzedaży. I nie ma się co dziwić, skoro gra obszernie i rzetelnie przedstawia zagadnienie. W edycji na bieżący rok w imadło została wzięta po całaku Liga Angielska i Liga Włoska, oferując ci posadę menadżera lub rozwoju kariery. Różnica pomiędzy tymi trybami polega na tym, że karierę rozpoczynasz w najniższej klasie i trwa ona



wiele sezonów, natomiast tryb menadżerski umożliwia ci od razu start od opieki nad Manchester United. I to mi się podoba. Ponadto do zabawy możesz zaprosić jeszcze 3 osoby, co powinno tylko podkręcić emocje. Po wyborze trybu i drużyny oczom twym ukaże się przejrzyste i praktyczne menu, które skrywa wszystkie tajniki profesji współczesnego zawodowca. Zawiera ono aspekty finansowe prowadzenia klubu, trenowania drużyny i wyboru optymalnego ustawienia oraz liczne statystyki, bez których nikt by sobie nie poradził. W sekcji finansowej odpowiedzialny jesteś za podpisywanie kontraktów, rozbudowę infrastruktury, ustalanie cen biletów, transfery i wiele innych. Szczerze powiedziawszy, tą częścią gry byłem



usatysfakcjonowany. Nie mniej ciekawie prezentuje się bezpośrednia opieka nad drużyną, treningami, sparingami. Po treningach przychodzi czas na mecz, taktykę i skład. Tutaj aż buźka się cieszy, jak przyjemnie i łatwo wędruje się po opcjach. Ciężką robotę wynagradzają nam puszczone na żywo najciekawsze fragmenty gry, które są kopią pojedynków z ACTUA SOCCER, działają bowiem w oparciu o trójwymiarowy engine z wymienionej gry. Mniej wymagający mogą bez bólu odbierać i analizować dogłębniejsze informacje tekstowe. W trakcie meczu możesz przedostać się do opcji i dokonać korekt w ustawieniu lub taktyce. Olbrzymią atrakcją jest wywalczenie potrójnej korony w Lidze Angielskiej, premie, propozycje współpracy z innych

klubów, a potem walka z najlepszymi w Europejskich Pucharach. Takie mecze dodają grze smaku i czynią ją pełniejszą. Daje to konsumentowi satysfakcję z trafnie dokonanego zakupu. Dodając do tego prawdziwe nazwiska i aktualne składy, należy grę zaliczyć do najlepszych w gatunku. Za PREMIER MANGER '99 przemawia jeszcze ładna i staranna grafika, bardzo dobre komentarze w trakcie meczu oraz spora inteligencja przeciwników, którzy pomyłki wykorzystują bezlitośnie. Jeśli marzysz o prowadzeniu piłkarskiego klubu, chciałbyś poczuć się jak Janusz Wójcik czy choćby Franz Smuda, biegnij do sklepu i kup sobie tę grę - to zdecydowanie najlepszy menadżer na PlayStation, a przy tym stosunkowo nieskomplikowany i przejrzysty.

Wicki

PlayStation

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Gremlin Int.

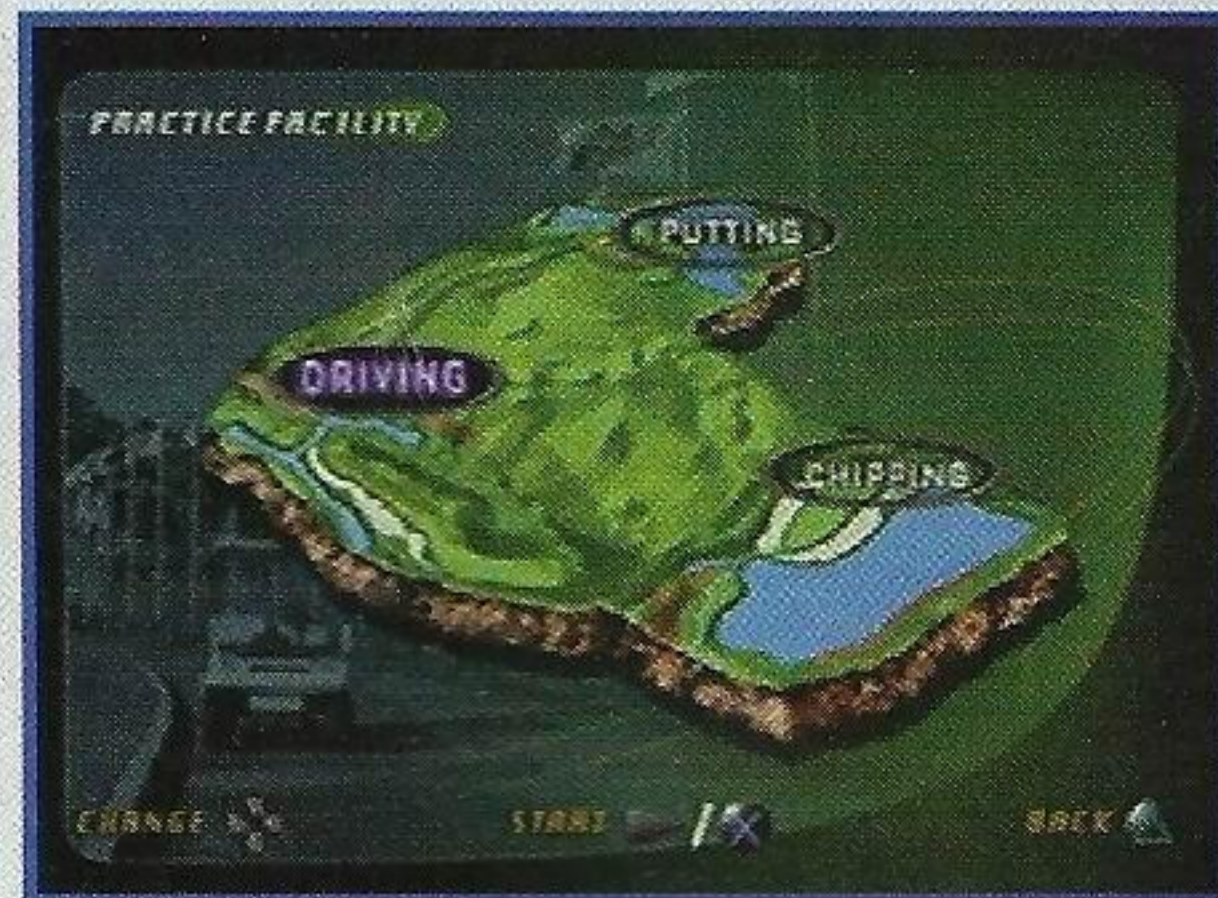
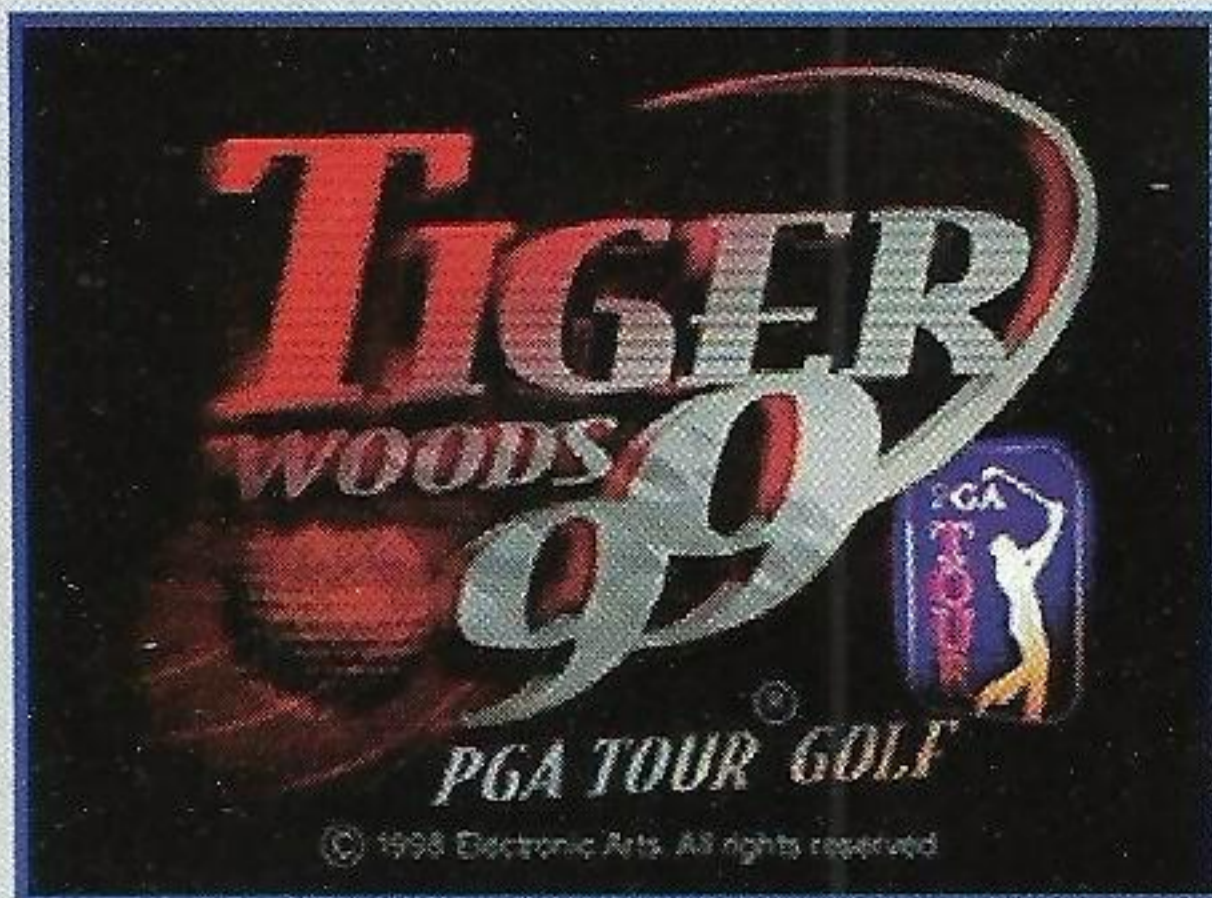
Producent: Gremlin

Liczba Graczy: 1

Termin: Luty '99

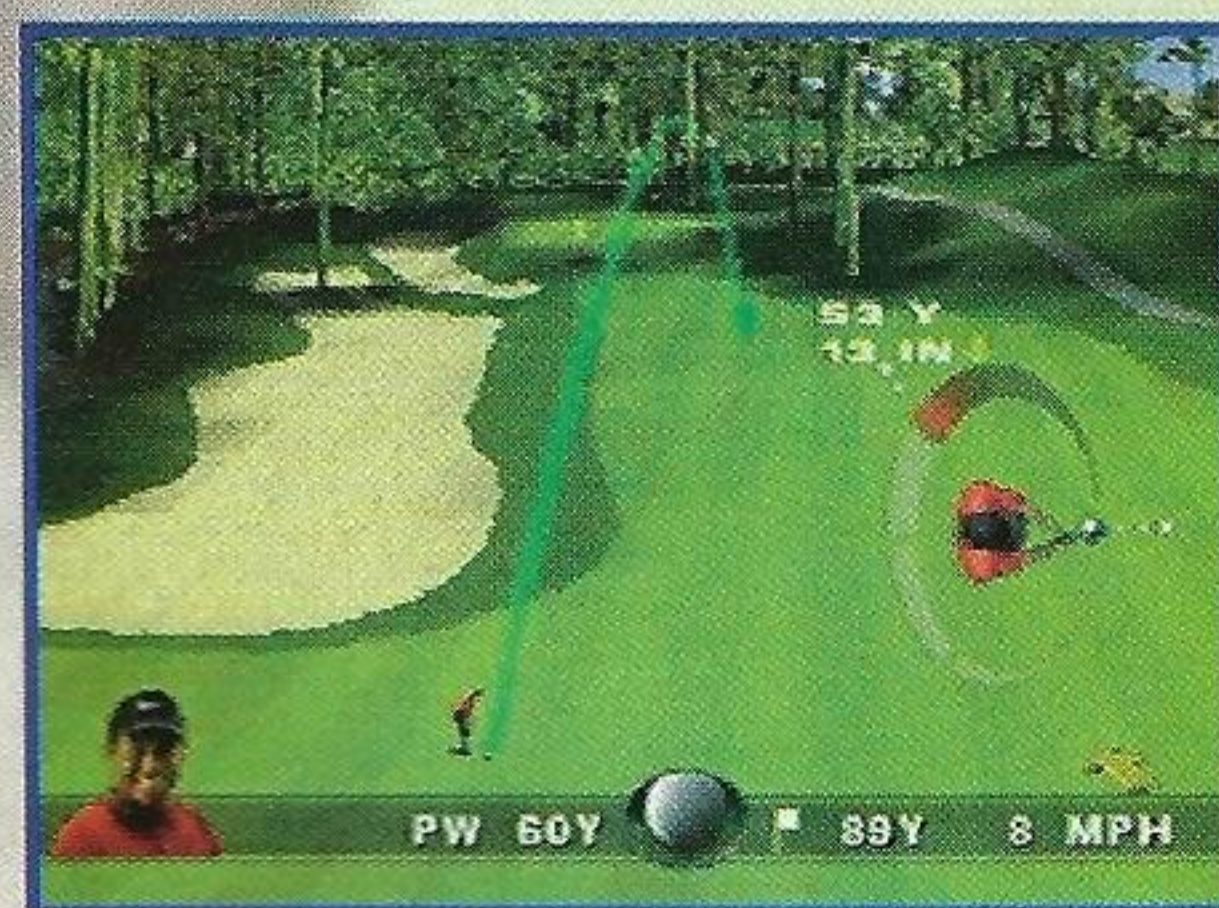
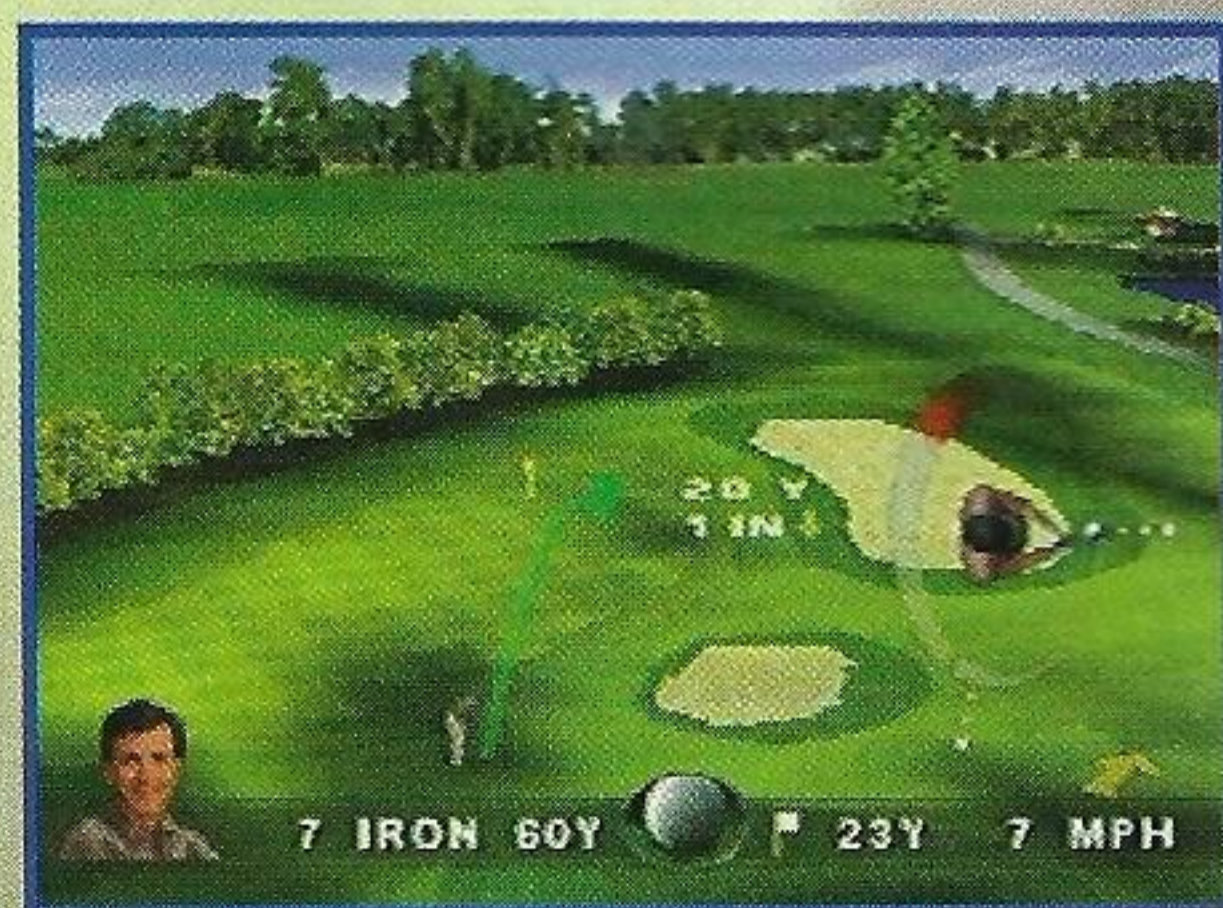
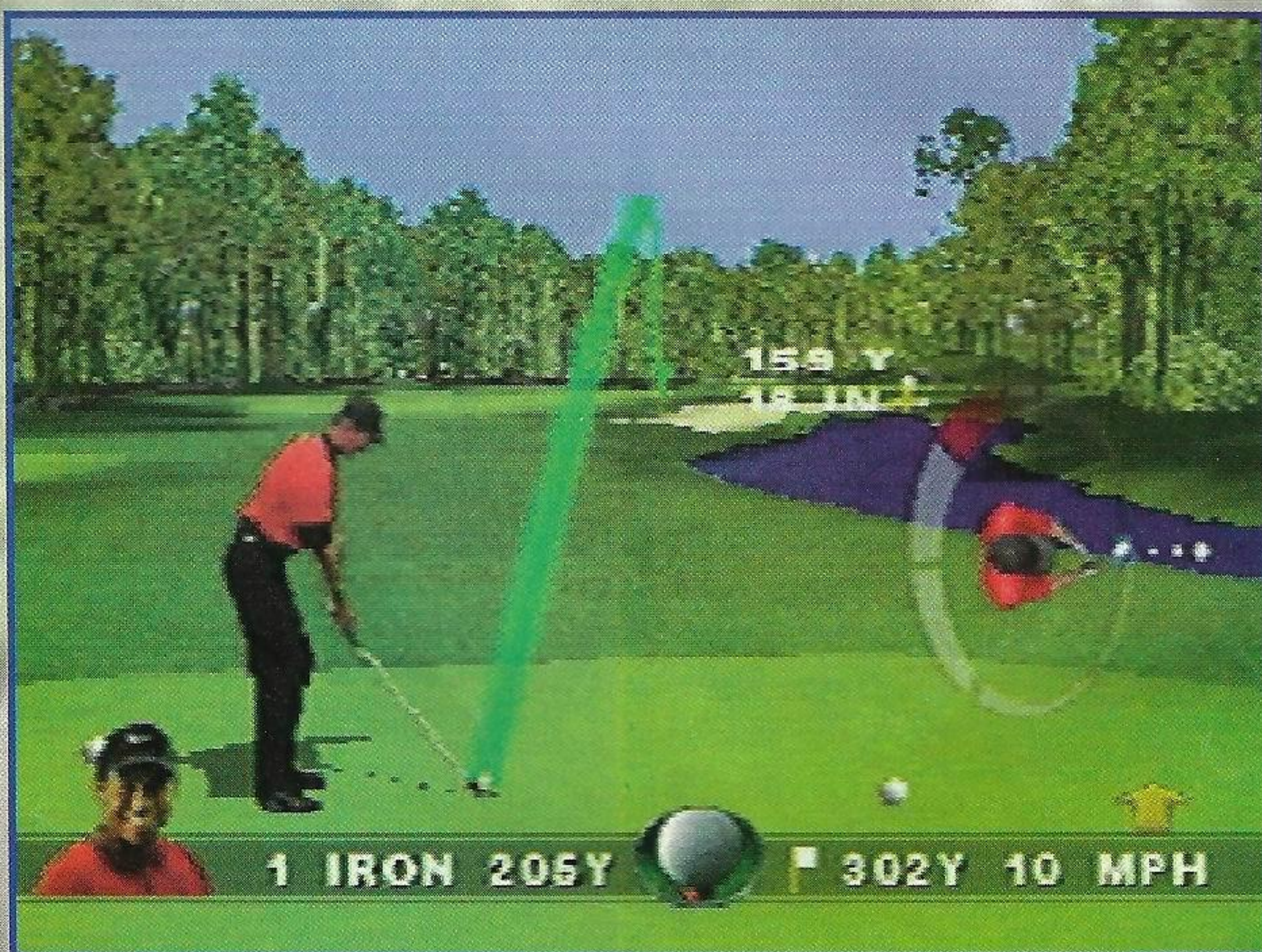
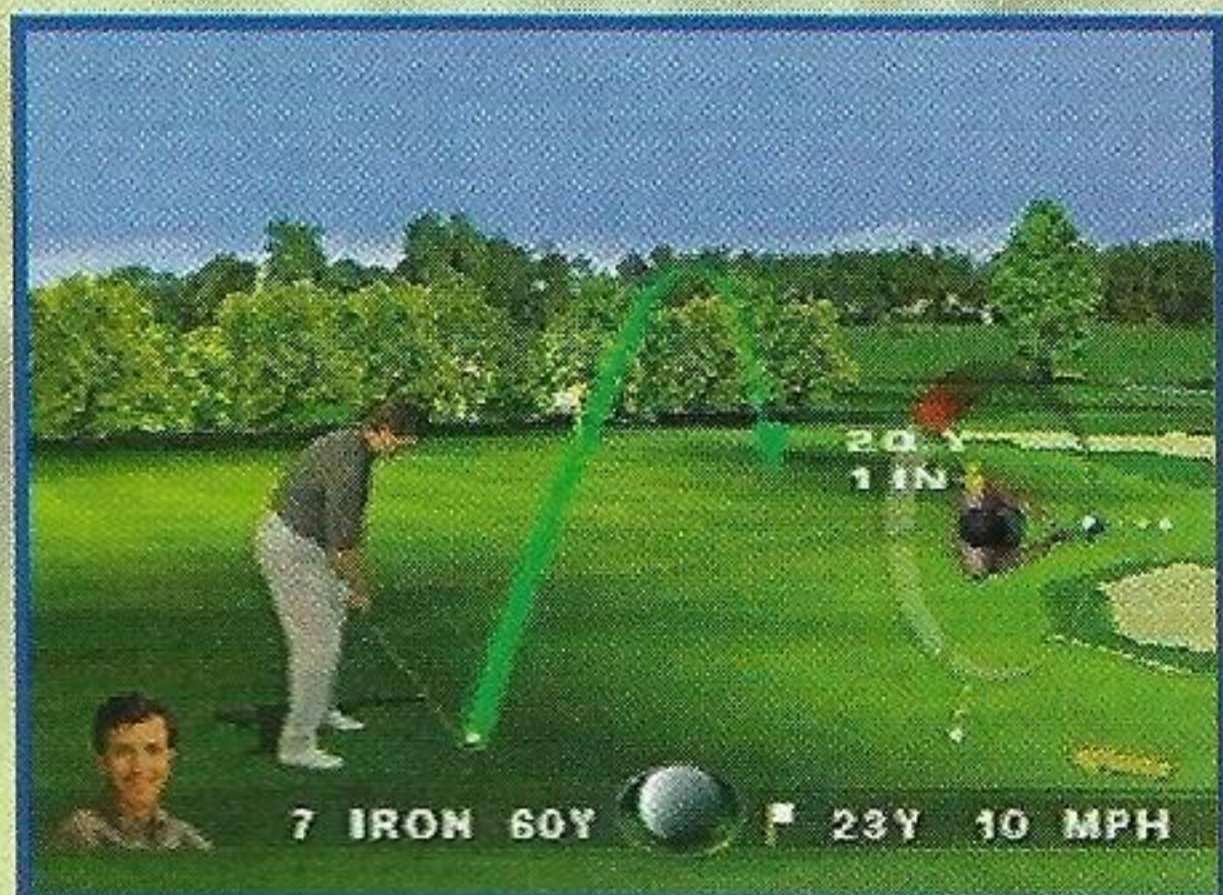
Wykorzystuje: Memory Card

Kto by pomyślał, że mistrzem USA w golfa zostanie czarnoskóry nastolatek? W kraju, w którym gra ta przeznaczona jest dla bogatych, podstarzałych biznesmenów, nie mających sił ganiać na korcie za piłką tenisową? Komu przyszło by na myśl, że E.A.SPORTS nazwie tak swój golf znany dawniej jako PGA TOUR GOLF?



# Tiger Woods '99

Zasadniczo grać w TIGER WOODS jest w stanie spora grupka ludu. Problem polega na tym, jak wszystkich pomieścić na kanapie i czy lodówka pomieści tyle piwa? Odpowiedzią może być aż 9 trybów dostępnych w grze obejmujących szkolenia zapoznawczo-rozwojowe w terenie, karierę, pojedynki na kije, zaliczanie kolejnych dziur i niszczenie trawy w mistrzostwach. Ponadto zabawa odbywa się na 6 rozbudowanych i ciekawych torach, porośniętych gęstą trawą i upstrzonych wykwitami matki natury. Więcej w fazie wstępu napisać się nie da, no może tylko to, że coraz bardziej denerwuje mnie



nieporadność państwa na groźby zLEPPKÓW chorych pretensji. Potem jest tylko czysta przyjemność z machania kijem.

Wydawało mi się, że profesjonalny golf powinien mieć dużo opcji. W przypadku TIGER WOODS reguła się nie potwierdza, bowiem autorzy postanowili uprościć zabawę do maksimum. Do precyzyjnego uderzenia wykorzystano trzyprzyciskowy system sprawdzający się nawet przy największym wietrze. Super rozwiązaniem jest wykorzystanie do uderzenia gałki analogowej dającej wrażenie symulacji - czegoś na wzór zamachu i dynamicznego uderzenia! Trochę ciężiej tu o precyzję, ale wszystko jest kwestią treningu. Jednak gdy dojdiesz do perfekcji, to zorientujesz się, że przy słabej sile, a sporej dynamice piłeczka podbija się wysoko

i przelatuje nad koroną drzew lub leci podkręcona omijając naturalne przeszkody. Mówiąc językiem rajdowym jest to jednak wyższa szkoła jazdy, do której każdy kiedyś dorośnie. W trakcie gry kije zmieniają się automatycznie lub ręcznie, jak ktoś ma ochotę. Gra podsuwa jednak optymalne rozwiązanie, na które należy przystać bez zastanowienia. Przytkając grało mi się całkiem fajnie, aczkolwiek nie sposób nie zauważyć pewnych braków. Najistotniejszym jest uboga oprawa graficzna, zwłaszcza przy zaprojektowaniu detali. Przy dużych zbliżeniach raz w oczy niska rozdzielczość oraz pikseloza przebijająca się przez korony drzew. E.A.SPORTS przyzwyczała nas do pewnego poziomu, który w tym przypadku jest dużo poniżej przeciętnej. Digitalizowani

golciarze i specyficzna szata graficzna strasznie przypomina mi LINKSA z PC 386. Natomiast całkiem zacnie prezentuje się sfera dźwiękowa, szczególnie przy komentarzach i podpowiedziach udzielanych przez nastoletniego mistrza.

Ciężko tę grę polecić każdemu, bowiem istnieje wielu konkurentów, choćby ACTUA GOLF. Ponadto nie jest to tak popularny sport, aby każdy Polak dostawał szału. Na początku grało mi się znośnie, potem zaczęło wiać nudą, jednak większą sympatią darzę HOT SHOTS GOLF. Nie oczekuj od tej gry cudów, fajerwerków, tego że Andrzej Lepper zmądrzeje. Dostaniesz ją za friko, to się ciesz, a jak trafisz okazynie tanio, to możesz ją kupić - na własne ryzyko.

Wicik

PlayStation

5

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 7

MIÓD 6

Wydawca: Electronic Arts

Producent: EA Sports

Liczba Graczy: 1-8

Termin: Marzec'99

Wykorzystuje: Memory Card  
Dual Shock



Ostatnio wielkie triumfy święcą proste kreskówki. "Johnny Bravo", "Dexter's Lab" czy "Cow and Chicken" są jednak w porównaniu do "South Park" (nie wyświetlanego zresztą u nas) szczytem kreatywności oraz prawdziwym arcydziełem. Świat "South Park" jest bowiem światem dwuwymiarowych wycinanek, które non-stop bluzgają, opowiadają sobie niewybredne dowcipy o mamach i tego typu rzeczy.

**G**łówni bohaterowie to czterej młodzi chłopcy - ginący w każdym odcinku Kenny odziany w strój przypominający Eskimosa, tłusty i pierdzący Cartman, oraz w miarę wypośrodkowani psychopaci - Kyle i Stan. Rolę wszystkowiedzącego guru pełni Chef - tłustawy Murzyn o niezaspokojonym libido. Oprócz tego występuje też masa innych postaci. Serial, mimo swej prostoty oraz wielkiej powtarzalności (Kenny ZAWSZE ginie, Chef wyrывa laski itd.) seria stała się niezwykle popularna. Obecnie można oglądać teledyski z soundtracku - można na nich posmakować tego specyficznego humoru.

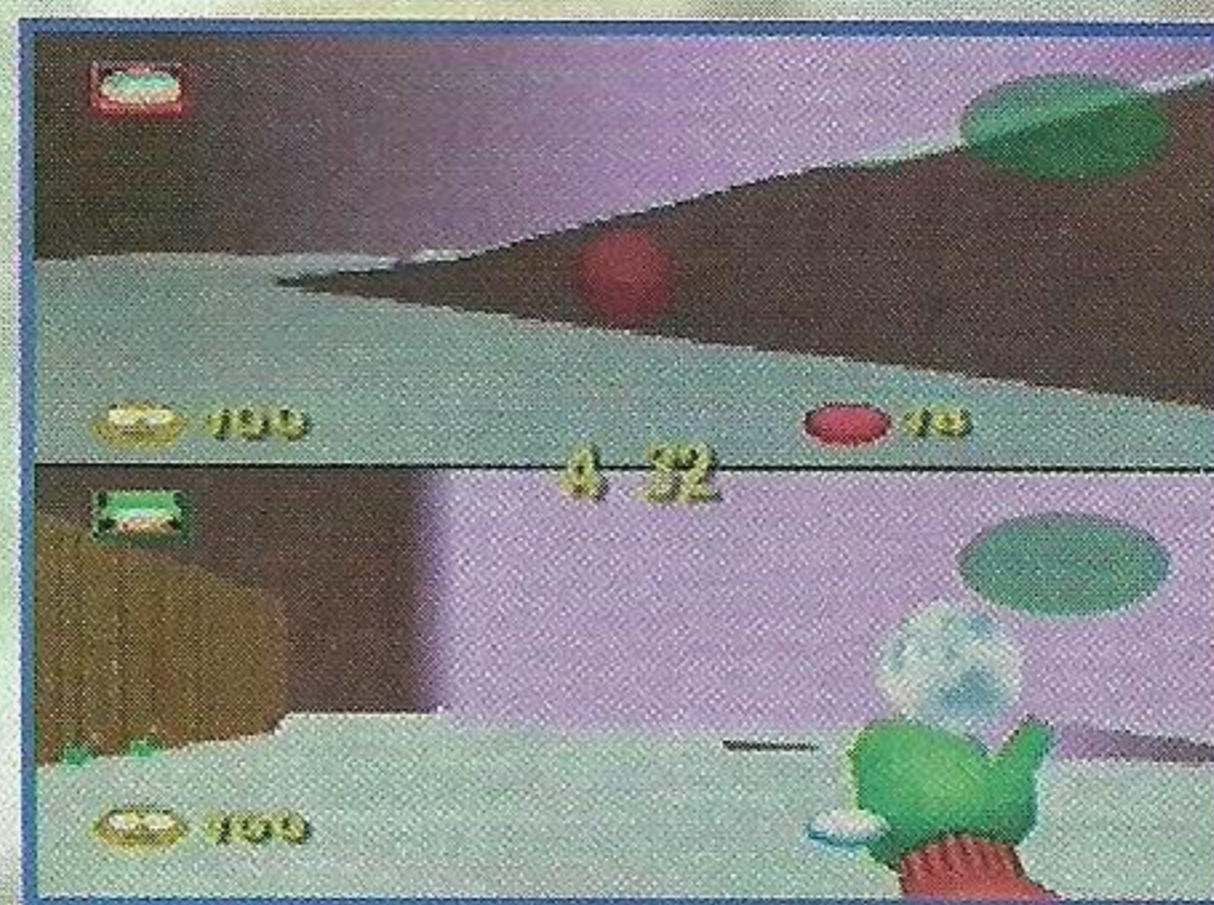
No tak, ale dobiłem już prawie do połowy recenzji,



a prawie nic o grze... No właśnie, że nie. Bo gra jest niemal idealnym odwzorowaniem specyficznego poczucia humoru, grafiki i ogólnie klimatu serialu. Bez tego jest bowiem jedynie nudnym i bardzo monotonnym shooterkiem fpp. Z niezłymi głosami. I bardzo dziwnym arsenalem. Iguana stworzyła SOUTH PARK w relatywnie krótkim czasie sześciu miesięcy. Engine został zapożyczony z TUROKA 2, ale nie za bardzo to widać. Bo wykorzystany został co najmniej niegodnie. Rozgrywka nie jest w najmniejszym nawet stopniu urozmaicana. Sprowadza się do przechodzenia kolejnych, za dużych poziomów, eksterminując przy tym zwykle na drodze JEDEN rodzaj przeciwników. Nie chciało mi się wierzyć, kiedy przez pierwsze trzy poziomy atakowały mnie jedynie gulgoczące indory oraz ich przerośnięte matki. Na szczęście



# South Park



później sytuacja trochę się zmieniła. Co ma ratować grę? Ano oczywiście humor. Przykłady? Podstawowa broń - śnieżka. Nieśmieszne? To co powiecie na jej alternatywny sposób użycia - można ją obsikać, a wtedy po rzuceniu rozprysnie się rażąc niczym odłamkowy. Albo inna broń - wyrzutnia krów wybuchających po spadnięciu na ziemię. Albo to - karabin snajperski - czyli trzymana w rękach kura waląca z kupra jajkami. A skoro była śnieżka do oblania, to co powiecie na same fekalia? Ich też nie zabrakło... Od początku chciałem zagrać w SOUTH PARK. Serialu widziałem tylko urywki, kawałek śpiewany przez Chefa jest całkiem niezły... Po prostu chciałem zobaczyć jak dla gracza nie zorientowanego w temacie będzie wyglądała gra fanowska. Coś w rodzaju SPICE WORLD. I po raz kolejny przekonałem się, że gry takie mają rację

bytu tylko na półkach zagorzałych fanów. Bo fakt, że gadki chłopaków są bardzo dobrej jakości, jest ich dużo, a czasami są zabawne nawet dla osób postronnych. Gra ma dosyć ładną grafikę przy rozszerzeniu, ale nie porywa. Są wady - monotonia, niewidoczne ściany, długie levele. Po godzinie - dwóch, najwyżej SOUTHPARK nudzi. Nawet pomimo, że indyki zmieniają potem klony postaci, a dalej jeszcze ufoki.

Ożywia tę grę tryb multiplayerowy (wzbogacony o kilka innych postaci z serialu do wyboru), ale szybko wszyscy zatęsknią za zwykłym Shotgunem, kiedy po raz setny spróbują się zaśmiać słysząc jak Kenny rozpina rozporek i zbliża do niego śnieżkę. Wystrzelniaczka nurków klozetowych, plastikowy karabin na strzałki czy piłka do zbijaka nie są bowiem czymś czym można bawić się przez godziny z kumplami.

Bo powiedzmy sobie szczerze - z Cerebral Bore nie każdy może sobie postrzelać, a oblać śnieżkę...

Banan

**Nintendo 64** **6**

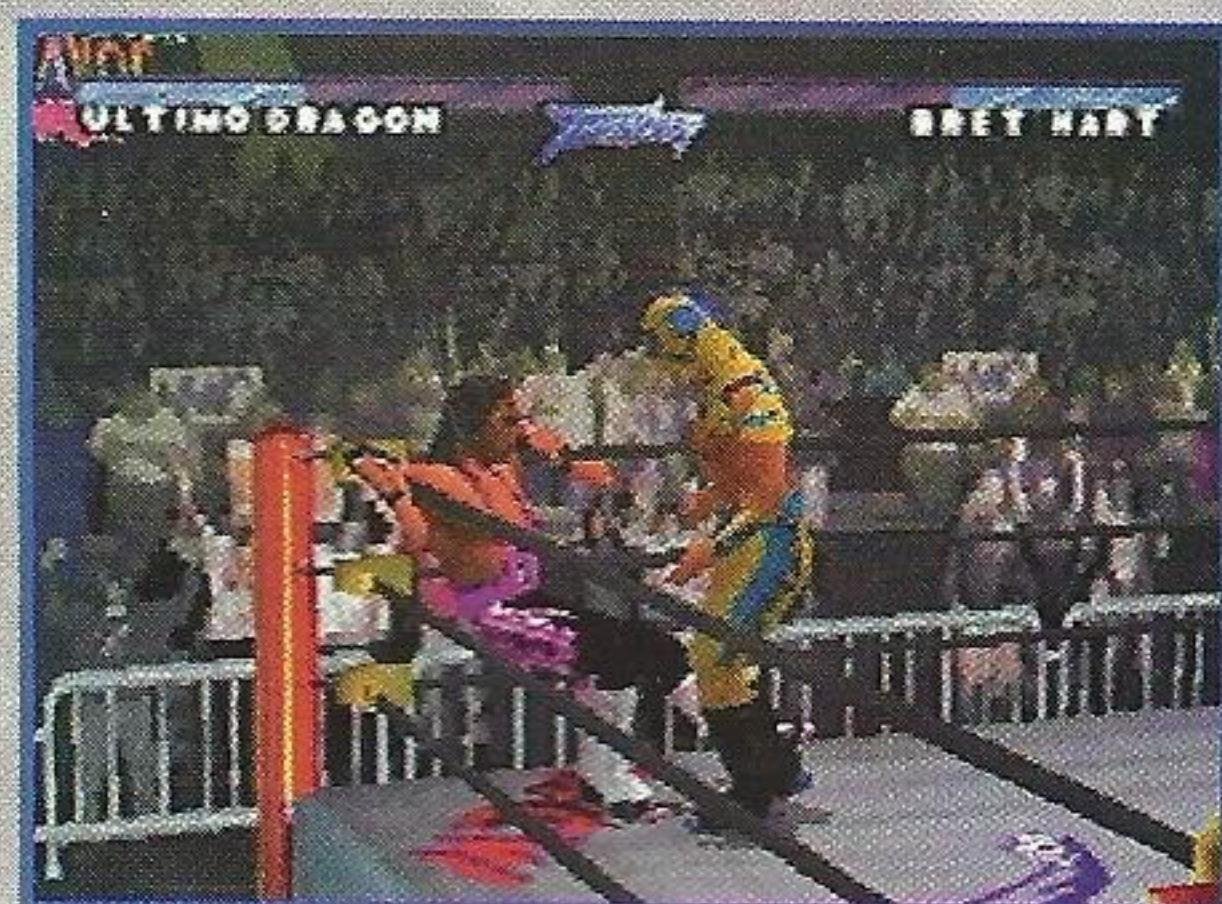
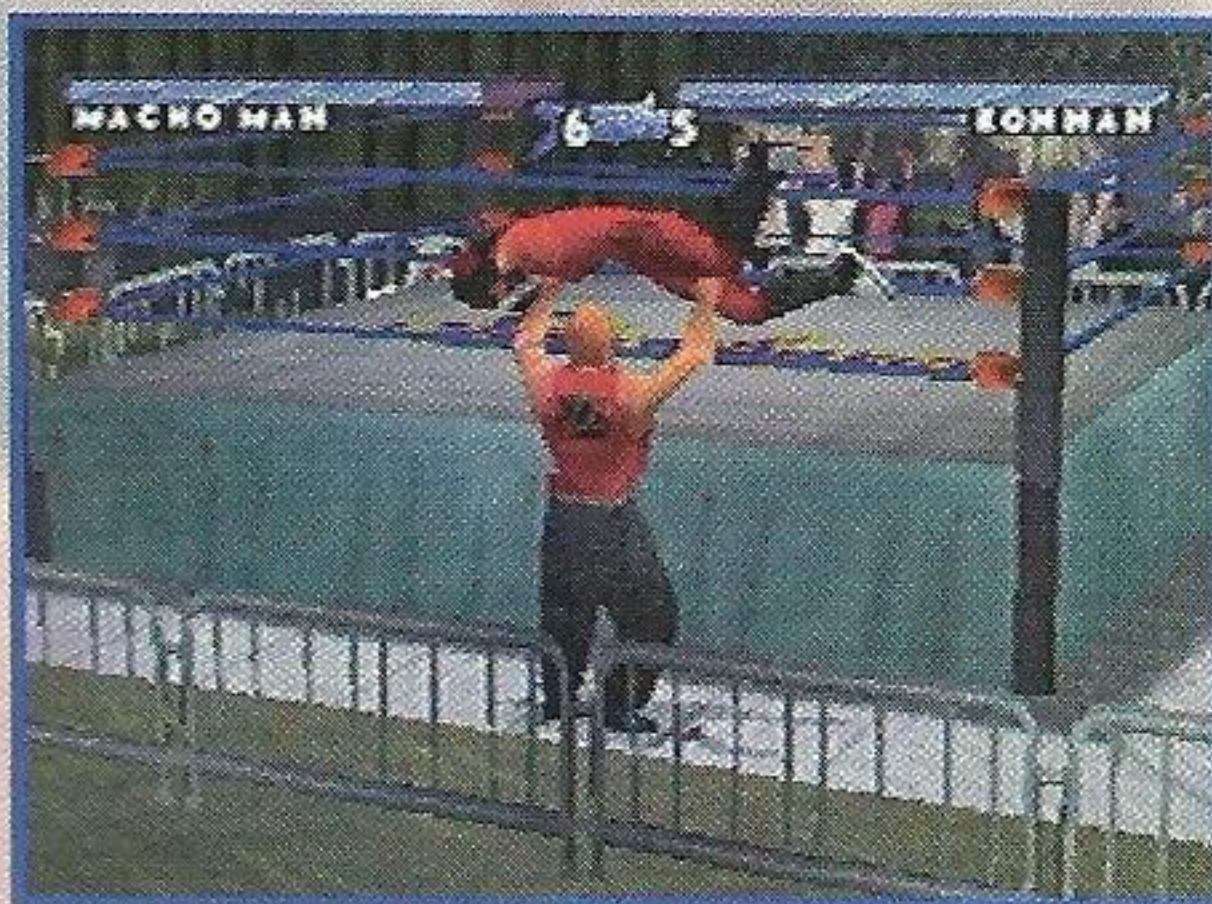
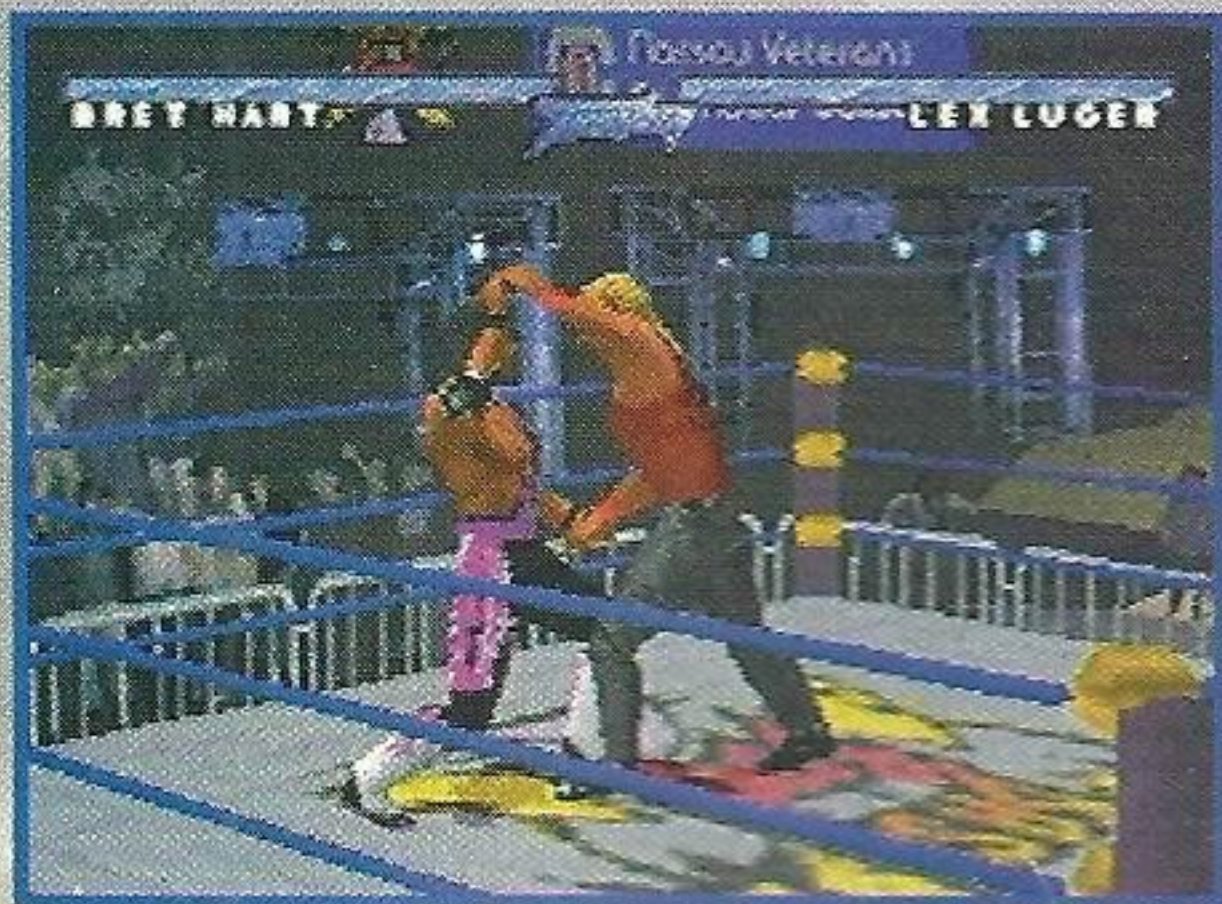
**GRAFIKA** 7

**DŹWIĘK** 4

**MIÓD** 6

Wydawca: Remco  
 Producent: Snowblins Stds.  
 Liczba Graczy: 1-4  
 Termin: Luty 99

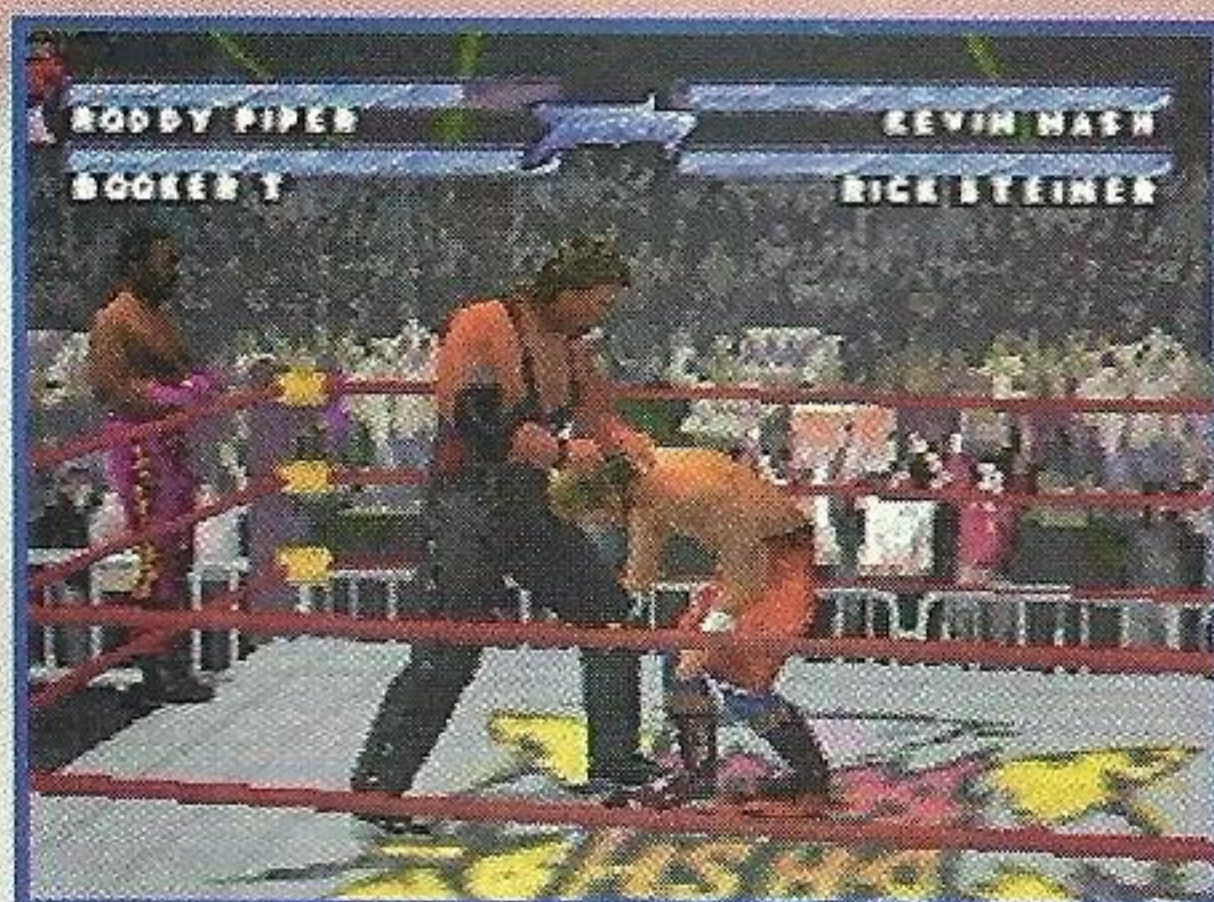
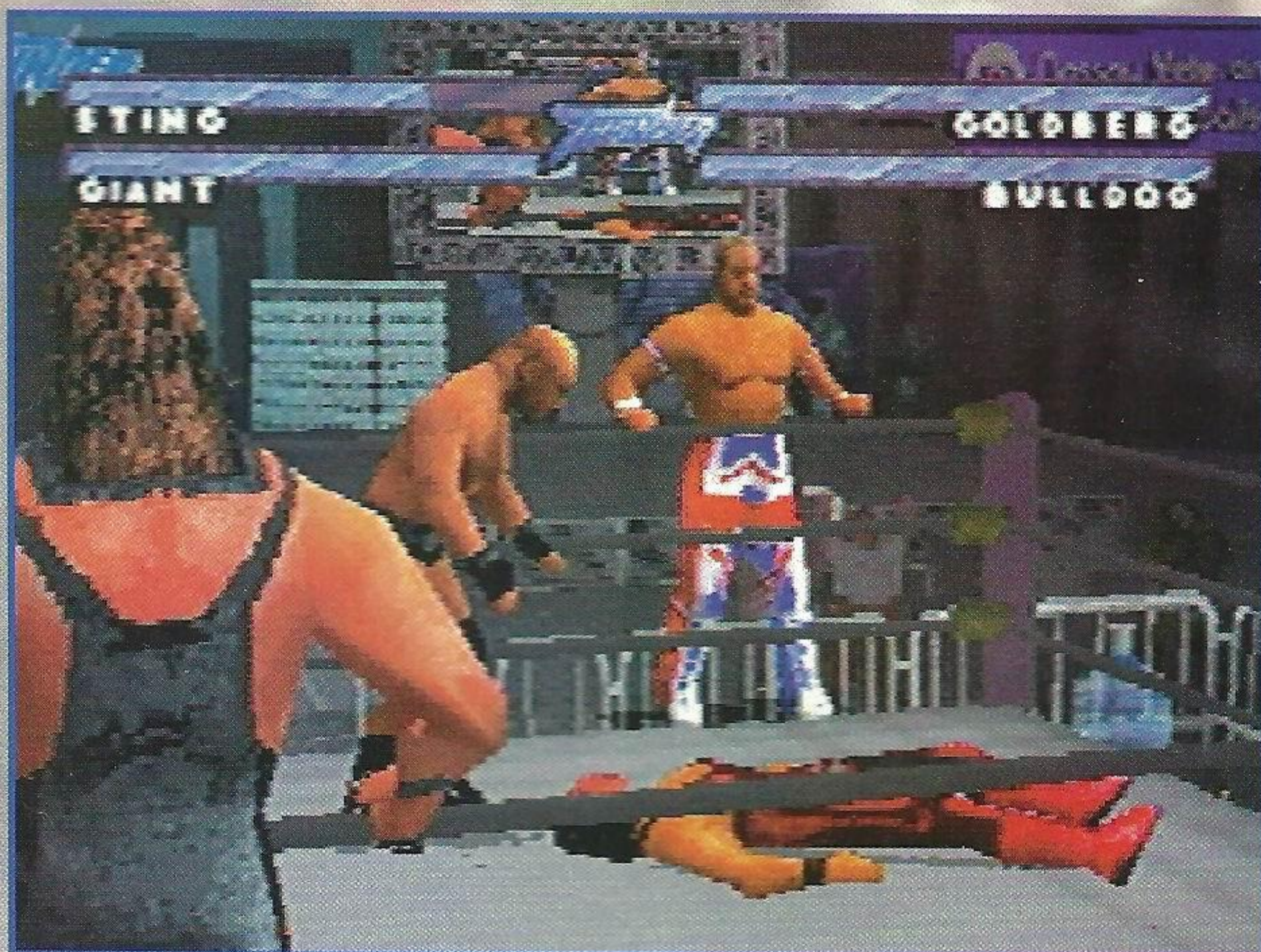
Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak, Memory Card



# WCW Thunder

Idea postępu wiąże się nierozdzielnie z rozwojem. Wiedzą o tym naukowcy, wiedzą nawet artyści. Renoir na łożu śmierci powiedział: "Wydaje mi się, że ciągle się rozwijam". Zawsze jednak pojawią się heretycy, którzy próbują kolej rzeczy odwrócić i wypuszczając produkt całkowicie wsteczny do aktualnego poziomu, jak na przykład gra THUNDER, wzbudzają tylko obrzydzenie.

Niegrzalny ów koszmerek jest kolejnym psowym wrestlingiem, w którym spotykają się dwie wybitne amerykańskie ligi: rzeźników z WCW i cyrkowców z NWO. Na podstawie tego co widać wydedukować można było prosty zamysł koderów i wydawców: połączmy dwie ligi, reszta nakręci się sama. A gra, Szanowni Czytelnicy, jest wąfła jak zdrowie niemowlaka. Najlepszym jej elementem



jest chyba riffowo-rockowa muzyka i liczba dostępnych zawodników (32 podstawowych). Jeśli chodzi o cechy neutralne: gra dopuści do siebie na raz nawet czterech graczy (standard dla wrestlingów na PSXa) oraz pozwoli grać w trybach zespołowych i indywidualnych. Jest też kilka trybów dla jednego gracza, które różnią się tylko liczbą pojedynków do tytułu mistrzowskiego (mistrza TV, USA lub wagi superciężkiej).

Trzeba też powiedzieć, że zawodnicy różnią się nieco parametrami technicznymi (wzrostem i szybkością - to widać) i stylem walki. Właściwie takie "ciosy odróżniające" można policzyć na palcach jednej ręki, ale nie można zaprzeczyć, że w ogóle są. Reszta już ssie w porządku alfabetycznym.

Filmiki. Heh... Pzydałoby się jakieś ciekawe demo końcowe, osobne dla każdego zawodnika. Nic z tego. Kompletna kłapa. Grafika. O ile nie mam zastrzeżeń (większych) co do wykonania zawodników - w stosunku do reszty gry i tak podnoszą poziom, to to, co dzieje się za areną jest wręcz nie do opowiedzenia. Publiczność, przepraszam, tekturkowe szare chmurki, które zmieniają rytmicznie kształty nadają się bardziej do straszenia wróbli, niż zagrzewania zawodników do walki. Analogicznie z resztą scenografii. Naturalność reakcji zawodników na przyjmowane ciosy. Moim ukochanym kwiatkiem jest możliwość blokowania skoków z rogu bandy, albo brak obrażeń za spadnięcie na łeb na podłogę poza areną. Tempo zadawania ciosów i reakcji zawodnika na ruchy joypada.

Nawet jeśli wklepiesz specjalną, to możesz już dawno stracić nadzieję, zanim twój koleś zacznie go wykonywać. Gra jest szalenie nierówna i wygląda jakby produkt skończono w połowie produkcji, niedorobione elementy wypełniając byle czym. Żadna znana ludzkości siła nie wpełchnie tej gry na toplisty gier na PlayStation, zwłaszcza w Polsce, kraju raczej marudnym i wybrednym estetycznie. Dość powiedzieć, że przyjemności z grania w THUNDER nie ma żadnej. Tym samym WWF WARZONE pozostaje na szczycie, wciąż deklasując pod względem grafiki, grywalności... ba wszystkiego cały peleton chłamek pokroju THUNDERA.

Goldberg rozniósł ostatnio Hollywood Hogana i ma oba tytuły mistrzowskie. On jest po prostu najlepszy!

Grabarz

PlayStation

5

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 7

MIÓD 4

Wydawca: THQ

Producent: THQ

Liczba Graczy: 1-4

Termin: Marzec 99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap



# RUSH 2

3...2...1... RUSH.. i ruszyli. Momentalnie na prowadzenie wychodzi Jasiu Ciężkastopa na swoim przerobionym VW, ale tuż za nim jest już Zdzichu Rozpierducha... uderza Jasia, który wpada na bandę. Momentalnie okazję wykorzystuje Mistrz Kierownicy, odbijając w lewo wychodzi na prowadzenie i zjeżdża w skrót. Ale co się dzieje niezauważony przez konkurentów Johnny Schybowietz leci już w powietrzu i pewnie będzie pierwszy... arghhhh... jednak nie... uderza w ścianę budynku i spada tonąc w płomieniach ognia...



**N**ieoczekiwany sukces SAN FRANCISCO RUSH musiał zaowocować kontynuacją zawiązanego wyścigu, w którym prawa fizyki zostały zapomniane kosztem niesamowitych wręcz wyskoków i akrobacji powietrznych. Grafika nie szokowała ani złożonością, ani kolorystyką, model jazdy daleki był od symulatora, wozy w niczym nie przypominały oryginalnych, a mimo to gra spotkała się ciepłym przyjęciem wśród graczy. Być może przyczyną jest ciągły niedosyt wyścigów na Nintendo, być może sukces leżał w arcade'owym stylu, który ma nadal masę zwolenników nie tylko wśród miłośników dużych maszyn zręcznościowych. Jedno jest pewne - jest RUSH 2 już bez San Francisco w tytule. I dobrze - bo torów jest więcej i są to już inne amerykańskie miasta i ich dzielnice jak np. Los Angeles, Downtown w Nowym Jorku, a nawet teren więzienia Alcatraz. Tym razem autorzy pojechali już na maksa, do przesady rozbudowując wszelkiego rodzaju rampy i skróty, skonstruowali nawet tor przeznaczony wyłącznie do szalonych stunts'ów, czyli akrobacji. I jest to zdecydowanie najfajniejsza trasa w całej grze. Grafika niewiele się poprawiła chociaż jest więcej szczegółów i bardziej kolorowo nadal pozostaje to stary engine RUSH'a z ciężko pokonywanymi ostrymi zakrętami.



O ile w pierwszym liczyło się bardziej jak szybko jedziesz i jak potrafisz pokonać rywali, o tyle tu jest tak jedynie na początku, później zaczyna się prawdziwa ruletka, w której liczy się głównie trafność wybranego skrótu i umiejętności podniebego pilotażu. Może się to wydać nieco dziwne, bo przecież chodzi tu o samochody. Ale gdy spróbujemy swoich sił na Stunt Tracku albo Half-Pipe szybko okaże się, o co chodzi w tej grze. Samochody odeszły już na dalszy plan, liczy się tylko dobra zręcznościowa zabawa - równie dobrze można by zamiast samochodów umieścić skejtów na jet-deskach. Ale być może wtedy nie byłoby to tak zabawne... Bo jak wygląda szybujący przez pół minuty samochód, fikający w

powietrzu pętle i koziołki, otrzymujący dodatkowe punkty po opadnięciu na dwa koła. To nie wyścig to czyste wariactwo. Przyłapałem się na tym, że zamiast się ścigać wolałem brykać koziołki na Stuncie, a to już zmienia radykalnie postać rzeczy. To największa różnica w RUSH 2, reszta to kosmetyka - po prostu więcej torów, samochodów, możliwość drobnych zmian konfiguracji wozów oraz ciekawsza muzyka. Więcej jest intrygujących skrótów, a niektóre można otworzyć dopiero pod odnalezieniem na trasie specjalnego klucza. To z pewnością trochę urozmaica, ale nie zmienia mocno gry. Jeżeli więc ktoś lubił SFR to R2 powinien pokochać. Stary klimat mocno spotęgowano, nie tworząc rewolucji. Tym, którzy chcieliby podłączyć kierownicę, radzę o tym zapomnieć - to nie ta gra.

Joseph

Nintendo 64

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 8

Wydawca: Midway

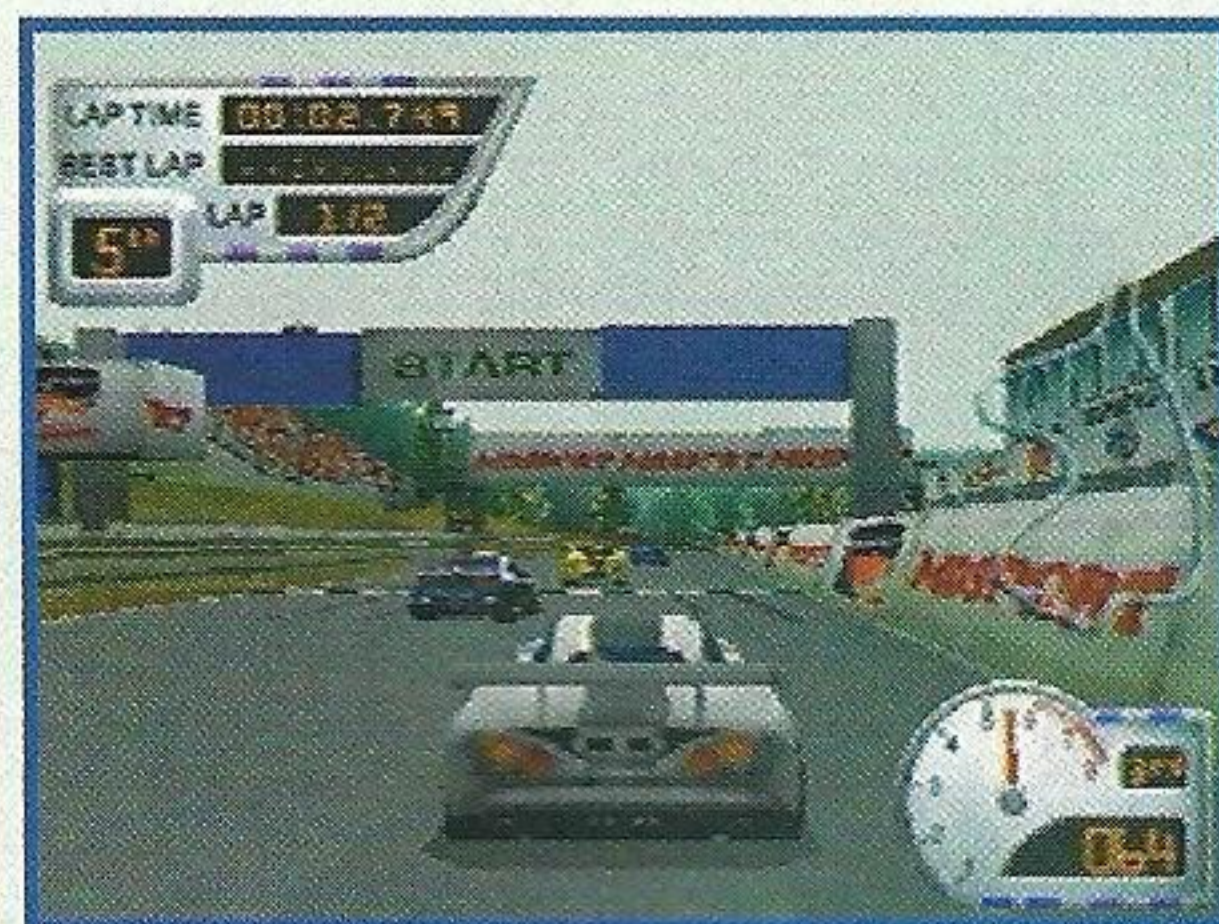
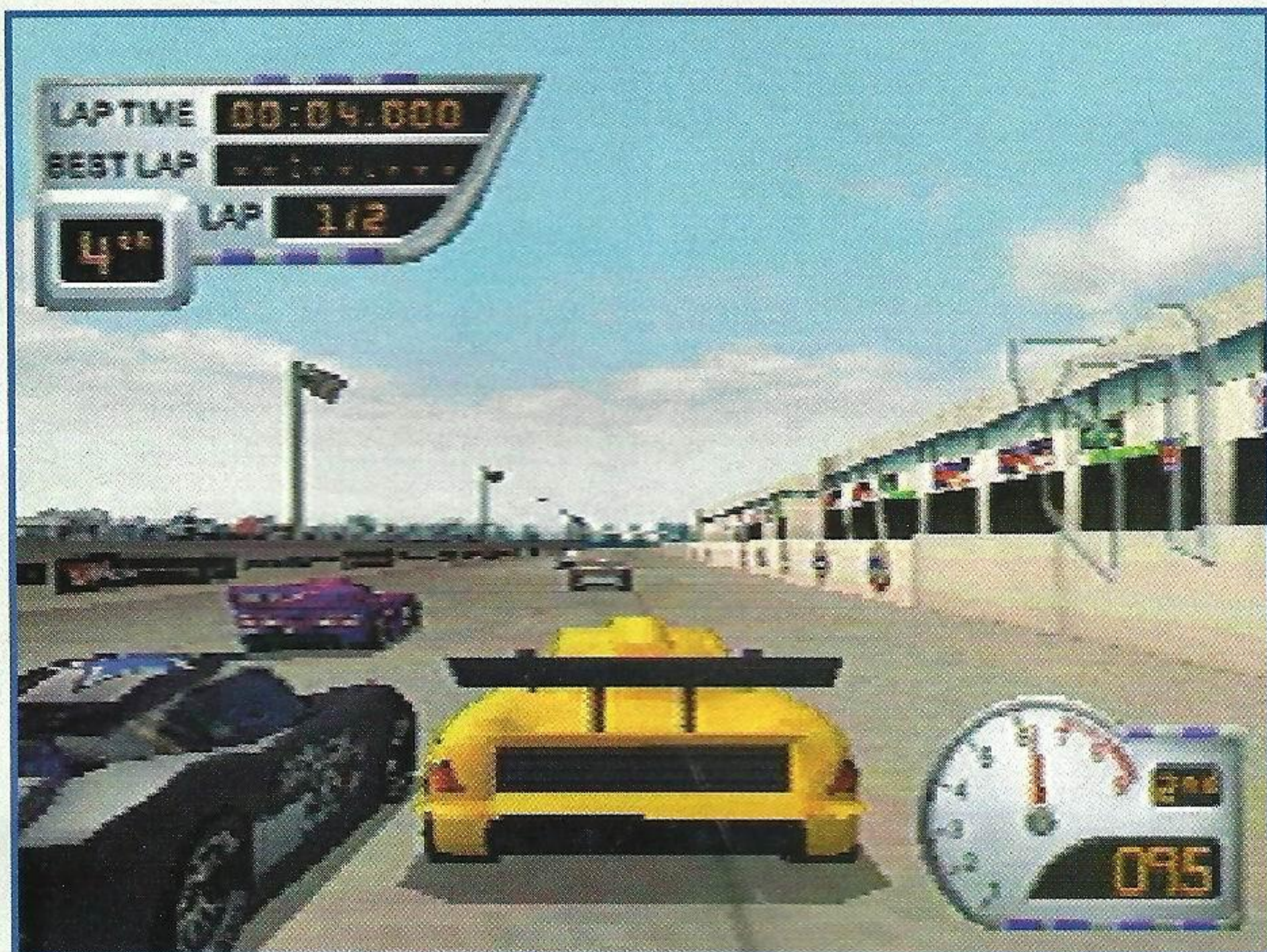
Producent: Midway

Liczba Graczy: 1-2

Termin: marzec99

Wykorzystuje: Rumble Pak, Memory Card





# Sports Car Supreme GT

EA ponownie próbuje się wdrzeć na rynek racerów z kilkoma nowymi produktami. Nie ulega wątpliwości, że autorzy SPORTS CAR SUPREME GT znajdowali się pod wyraźnym wpływem GRAN TURISMO. I jak to zwykle bywa, kopia nie dorównuje świetnemu oryginałowi.

**S**PORTS CAR SUPREME GT oferuje sześć tras, kilkanaście licencjonowanych samochodów oraz trzy tryby rozgrywki. Brzmi zachęcająco, nieprawdaż? Zaczynamy od wyboru samochodu w danej klasie. Tych ostatnich jest cztery, każda z nich charakteryzuje się innymi modelami samochodów (im wyżej - tym szybsze bryczki). Po skończonym pucharze - jeśli uzyskane zostały odpowiednie noty - kwalifikujemy się do wyższej klasy. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero w GT 1 Class, gdzie mamy do czynienia z maszynami o niewiarygodnych parametrach. No dobra, ruszamy na start.

Wyścigi nie są zachęcające, mimo, że jeździmy znanymi samochodami (jak np. Porsche 911) po pieczołowicie odtworzonych torach z całego świata. Dlaczego? Cóż, wszystko jest strasznie plastikowe. Niby wchodzi się w zakręt poślizgiem, animacja jest stosunkowo płynna, ale i tak pozostaje jakieś uczucie niezadowolenia. Obiekty są małe i skąpo teksturowane, a pojazdy jakiegoś nieproporcjonalne. Przeciwnicy są wymagający, ale poziom trudności raczej zniechęca niż dopinguje. Mimo dodanego trybu multiplayer dla dwóch graczy na split-screenie SC SUPREME GT nie potrafi przyciągnąć na długo do konsoli. Zabawa jest nużąca, a wyścig wyjątkowo mało



dynamiczny. Obijasz się o bandy, przyspieszasz, bierzesz zakręt... wszystko to odbywa się bez żadnego zastrzyku adrenaliny. Gdzie ten kopniak obecny w RIDGE RACER TYPE 4? Gdzie realizm COLIN McRAE RALLY? Wreszcie gdzie elegancja i porażająca objętość GRAN TURISMO? Na pewno nie tu.

To chyba pierwszy klon GT, który ukazał się w Europie. Klon mierny, niestety. Przyznam, że długo przy SCSGT nie zabawiłem - gra zwyczajnie mi się nie podoba. Co może przyciągnąć gracza do kolejnego racera? Niekoniecznie super grafika, ale przynajmniej dobra dynamika, uczucie pędu i trzymający poziom model jazdy - wtedy każdy aż chce się ścigać. Przykro mi, ale żadnych z

powyższych kryteriów ta gra nie spełnia. Przyznaję, że moje wymagania rosną ze względu na idący do przodu postęp techniczny. Co dostaję w SCGT? Moje oczy atakuje nieprzyjemna rozdzielczość i naprawdę przeciętna grafika. W tle przygrywa średnia muzyka, odgłosy też nie są nadzwyczajne, a przede wszystkim bardzo sztuczne.

Na przykładzie RRT4 można zobaczyć jak powinien wyglądać dobry racer, w którym wszystko jest dynamiczne, a każdy zakręt i mocny podjazd powoduje podejście żołądka do gardła. Niczego takiego nie oferuje nam gra EA, która najwyraźniej jest podrasowanym Nascar'em. Zapomnijcie o SCGT. Wyszła TOCA 2, która jest o wiele lepsza.

Brat

PlayStation

5

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 4

Wydawca: Electronic Arts

Producent: EA

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Marzec 99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

**T**radycyjnie, głównym zagrożeniem jest sam mastah Drakula (Vlad Dracul - wow - chciałbym tak się nazywać!). Niedawno pokonany książę ciemności odrodził się po raz kolejny, a wraz z nim jego zamek - tytułowa Castlevania - oraz hordy bestii z piekła rodem, mordujących niewinnych mieszkańców Transylwanii. Głównym bohaterem najnowszej odsłony sagi jest niejaki Reinhardt Schneider, najmłodszy rzeźnik wywodzący się z klanu Belmontów. Można też ruszyć na wąpierz jako Carrie Fernandez - wiotka panienka o zdolnościach magicznych. Postacie różnią się od siebie warunkami fizycznymi, bronią, a także - co jest dość istotne - niektórymi poziomami. Oprócz wspólnych leveli zarówno Rainhardt, jak i Carrie mają swoje własne questy, co naturalnie przedłuży rozgrywkę. Oprócz podstawowych broni ręcznych pojawiają się też inne, służące do miotania. Akcję śledzimy głównie zza pleców postaci. Jest kilka kamer (action, battle, normal, boss), które przełączają się gdy coś się dzieje. Można też zmusić je do tego ręcznie. Gra zaczyna się świetnie - od bossa, wielkiego szkieletora, po czym następuje nudny kawałek biegania i przesuwania dźwigni. Zajawka powraca, gdy przekroczy się niegościnne progi zamku. Dobrze zaprojektowane lochy, rzucające się na



bohatera monstra, pułapki i czekające na otwarcie drzwi nie są jednak niczym nowym - wszystko to już kiedyś było. Innowacji tu jak na lekarstwo, choć może to i dobrze - eksperymenty nie zawsze przynoszą spodziewane rezultaty.

Największy zarzut, jaki można wystosować w stronę tej gry to oprawa graficzna. Wyraźnie widać, że CASTLEVANIA jest spóźniona i to o dobry rok. Tak potężnej dawki rozmytych



# Castlevania

**Najnowsza CASTLEVANIA to już 14 gra w serii. Niesamowite. Saga rodu Belmont - z dziada pradziada łowców wampirów - mogłaby śmiało posłużyć za scenariusz do filmu rodem z Hollywood. Po znakomitym SYMPHONY OF THE NIGHT na PSX'a i Saturna nadszedł czas na N64 - w nowej, trójwymiarowej szacie.**



tekstur nie widziałem już bardzo długo. Kiepskie i potwornie rozmyte podłoże, mała liczba obiektów składających się na postacie, mnóstwo wstawek 2D oraz stosunkowo bilska ściana z mgły dają tego najlepsze świadectwo. Wierni fani serii być może potraktują jako zarzut fakt, że najnowsza CASTLEVANIA ma bardzo mało RPG'owych elementów, porzucając je na rzecz częstych wstawek platformowych. Przy czym ich poziom trudności ustawiono bardzo wysoko, ze względu na specyficzną perspektywę kamery - po prostu trudno wcelować skacząc nad przepaścią. Świetny jest za to dźwięk, choć (niestety) daleko mu do tego z SYMPHONY OF THE NIGHT na PlayStation. Cóż, rzuć standardowym sloganem o ograniczeniach spowodowanych pojemnością cart. O poważnym podejściu autorów do oprawy dźwiękowej niech świadczy ekran tytułowy gry, gdzie mały, ubrany w mundurek chłopiec gra na skrzypcach smutną melodię. Muza pojawia się w kluczowych momentach, potęgując zagrożenie i tworząc atmosferę

niepewności i grozy. Efekty dźwiękowe nie odbiegają od normy, możemy też usłyszeć część kwestii wypowiedzianych przez postacie. CASTLEVANIA na Nintendo 64 to rzecz bardzo poprawna, ale nie rewolucyjna. Szkoda, że graficznie nie dorównuje dzisiejszym standardom. Jeśli jednak chcesz poważnego platformera na N64 z kościotrupami, piekielnymi bestiami i bryzgającą juchą - jednym słowem horror - CASTLEVANIA będzie odpowiednim wyborem.

Gulash

Nintendo 64

7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: Konami  
 Producent: Konami KCEI  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Marzec 99

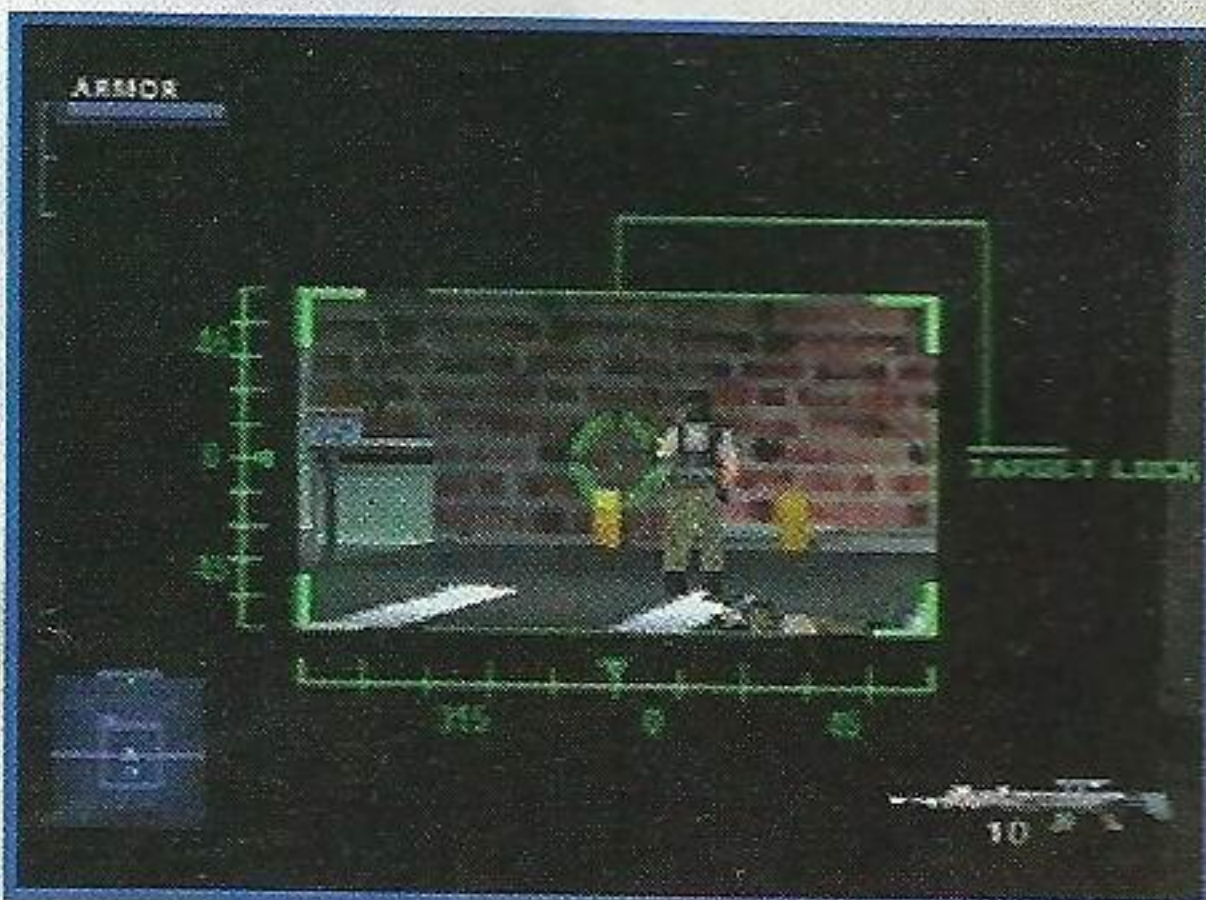
Wykorzystuje: Rumble Pak,  
 Controller Pak



Wydawało się, że gra ta zasili coraz liczniejsze (na razie na papierze) szeregi klonów MGS'a. Wystarczy spojrzeć na screeny, zapoznać się z fabułą... I choć obie gry mają ze sobą wiele wspólnego, SYPHON FILTER'owi udaje się zachować swój własny styl. Nie sądziłem, że to powiem, ale brawa dla panów z 989 Studios.

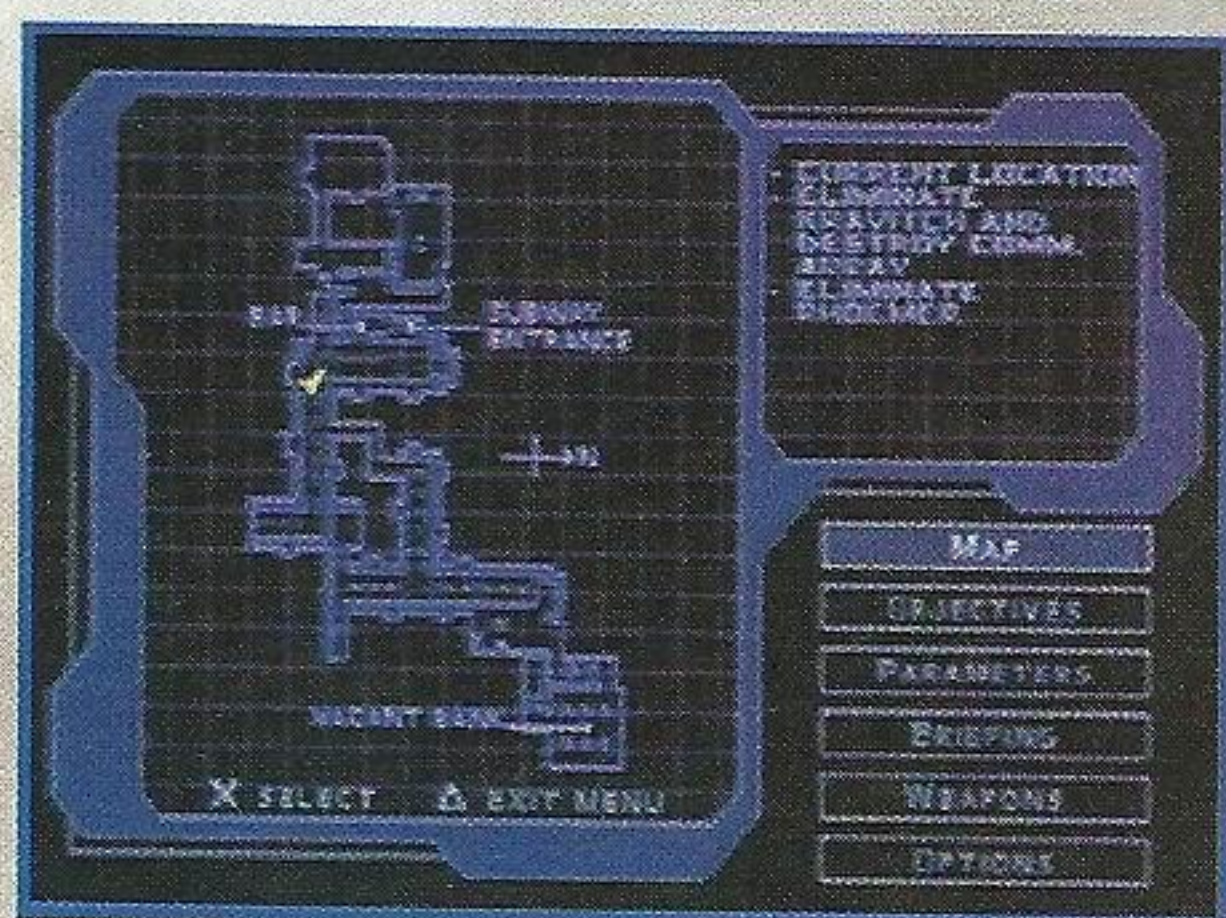


# Syphon Filter



**W** SYPHON FILTER brak jakichkolwiek strzałów oznacza, że ktoś właśnie przeładowuje broń. To shooter z mnóstwem akcji, wzbogacony jednocześnie o elementy skradanki. Gra pozwala wcielić się w rolę samotnego (bo jakżeby to było inaczej) i nad podziw sprawnego przedstawiciela supertajnych służb kontrwywiadowczych. Jego rola polega na wypełnieniu szeregu zadań mających na celu przeciwdziałanie akcji terrorystycznej, której celem jest atak bronią biologiczną na oazę Coca Coli, spokoju i pozytywnych wibracji. Tak, tak, mówimy tu o Stanach Zjednoczonych. Gabriel Logan (pod tym imieniem ukrywa się obrońca sprawiedliwości) pozornie gardzi wszelkimi metodami używanymi przez tchórzliwych wojowników ninja i podstarzałych lowelasów. Gabe jest silny, ma kuloodporną kamizelkę, mnóstwo śmiercionośnego żelastwa i prze do przodu w akompaniamencie wybuchów. Czy jednak na pewno gardzi skradankowymi metodami? Nie da się ukryć, że arsenał kontrwywiadowcy zawiera też takie cacka jak pistolet z tłumikiem i jedną z najfajniejszych broni w grze - snajperski karabinek. A będzie tego jeszcze więcej.

SYPHON FILTER prezentuje się interesująco, a co najważniejsze - jest szybki. Przez większą część czasu akcja przedstawiana jest zza pleców głównego bohatera, ale gra oferuje też możliwość dokładnego przymierzenia za pomocą pojawiającego się na ekranie celownika. Naturalnie każda broń ma inny - a niektóre



pozwalają nawet na przybliżanie i oddalanie widoku. Można strafe'ować na boki, kucnąć i turlać się. Jest też bardzo przydatna opcja lock'owania celów, dzięki czemu można strzelać do gościa stojącego na dachu w oddali jednocześnie biegnąc zupełnie w inną stronę. Na początku trudno to ogarnąć - często trzeba wciskać jednocześnie i 4 przyciski, co trochę dezorientuje. Później system staje się intuicyjny i przejrzysty.

Broni i gadżetów jest w sam raz - znajdują się tutaj również zupełnie nieskradankowe przedmioty w rodzaju wyrzutni pocisków, granatów, shotgunów i karabinów. Dobrze przygotowano też minikomputerkę Logana - można z niego skorzystać w każdej chwili, a pokazuje on tak istotne dane jak cel misji, mapę, opis broni i tak dalej. Fabułę okraszają dość proste, ale przejrzyste filmy ilustrujące

zachodzące wydarzenia. Przez cały czas przygrywa też doskonale dobrana muzyka, która rozgrzewa do boju i która - podobnie jak efekty dźwiękowe - stoi na wysokim poziomie. Naturalnie, że nie wszystko w SF zagrało - nie można skakać (!), przeciwnicy są beznadziejnie głupi, grafika lekko przeterminowana, a wybuchające znikąd bomby (które powodują natychmiastową śmierć Logana) zaczynają po pewnym czasie irytować. Ogólnie jednak jest całkiem niezłe, a co najważniejsze - gra wciąga! Misje przygotowano z fantazją, teren potrafi być rozległy, a bohater - w końcu koleś w rodzaju Keanu ze SPEED'a - zyskuje od razu sympatię. SYPHON FILTER bardzo pozytywnie nas zaskoczył. To chyba pierwsza gra 989 Studios, którą śmiało możemy polecić. Jest więc nadzieja, że ich kolejne gry nie okażą się takimi niewypałami jak TWISTED METAL 3.

Banan & Gulash

Nintendo 64

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Hasbro Int.

Producent: Hasbro

Liczba Graczy: 1

Termin: Styczeń 99

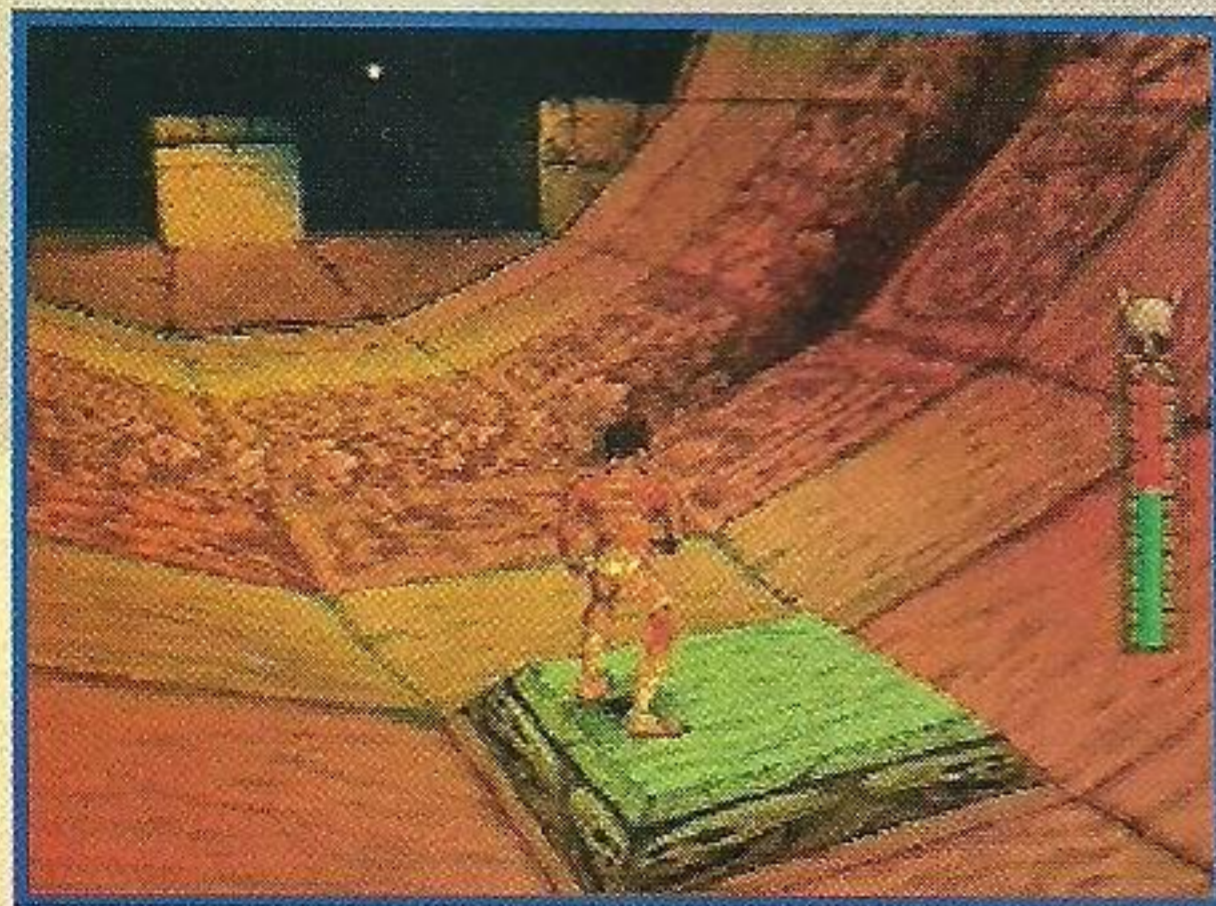
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



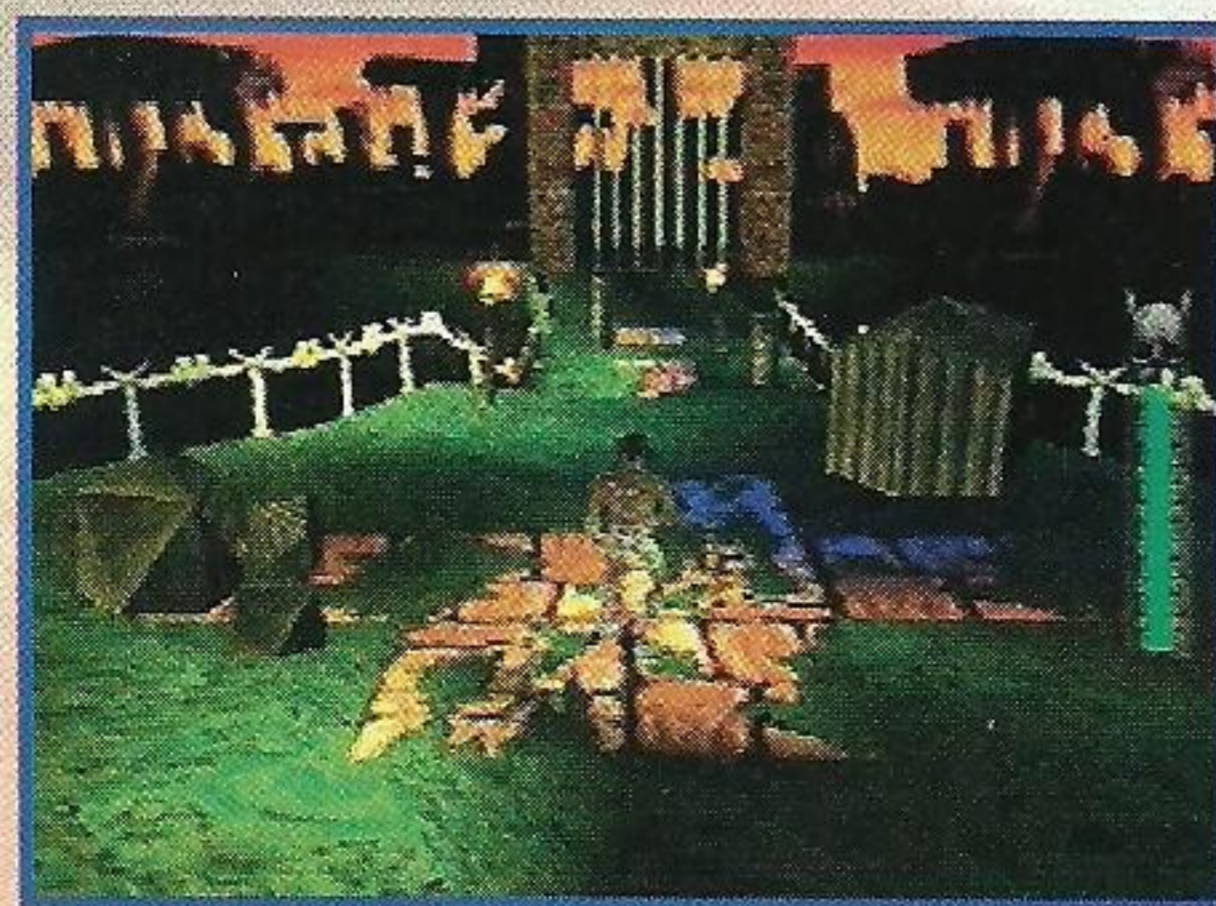
# Akujii the Heartless

Wiele osób może powiedzieć, że straciło dla ukochanej głowę. Inni - że skradła im serce. Ale tylko Akujii może powiedzieć, że podczas ceremonii zaślubin stracił serce. Zostało mu ono wyrwane.

**N**ajnowszy trójwymiarowy platformer Crystal Dynamics oferuje dość nietypowego bohatera. Od początku startuje on bowiem z pozycji przegranej - już w intrze możemy ujrzeć, jak wygodne wnętrze jego klatki piersiowej dość nagle opuszcza dosyć witalny organ. Ale Akujii nie umiera. Jedynie trafia do krainy, która zgodnie z wierzeniami wyznawców voodoo jest zawieszona pomiędzy światami żywych i umarłych. To tu, korzystając z pomocy pana tej krainy - barona Samedi, musi wykonać kilka zadań, które pozwolą mu na powrót do świata żywych. Oraz zemstę na rodzonym bracie - osobie, która pozbawiła go serca. Podstawowym uzbrojeniem Akujiego są dwa ostrza, które nosi na rękach (bardzo przypominają oręż Mortalowego Baraki). Potrafi wykonać przy ich pomocy proste combo i



uppercuta. Oprócz pary ostrzy może też korzystać ze znajdujących power-upów - różnych projectili (samonaprowadzających oraz różnej mocy niekierowanych). Z ciekawostek można wymienić tryb snajperski - niekiedy przydaje się przzerzucenie się na tryb z oczu Akujiego - można wtedy przycelować bardziej dokładnie (niestety zrobione jest to w tak prosty sposób jak tylko możliwe - na środku ekranu pojawia się prościutki krzyżyk i koniec). Gra powiela schemat znany chociażby z Crasha - Akujii ma początkowo dostęp do kilku poziomów. Po uzbieraniu odpowiedniej ilości dusz swoich przodków (cała rodzina Akujiego to pomioty szatana i Samedi pragnie aby nasz bohater pozbił wszystkie ich dusze), dochodzi do walki z bossem stojącym na drodze do kolejnych kilku poziomów. I tak dalej. Na końcu jeszcze brato-



bójcza walka i Akujii wraca do swej ukochanej. Gra została zrealizowana w oparciu o engine Gexa. Który to bardzo dobrze sprawdził się w przypadku przygód dowcipnego jaszczura, ale niekoniecznie jest idealny do ilustrowania ponurych podróży Akujiego. Raczej nieudana jest animacja bohatera - jego ciało momentami wygląda jak słabo animowana lalka (szczególnie podczas chodzenia po linach). W sumie chyba niezbyt wiele ma biedak klatek. Z kolei na plus należałoby zaliczyć ciekawie zaprojektowane poziomy, dosyć dobre efekty graficzne i po prostu świetną muzykę. Prawdziwie transową muzykę, rytmiczne bębny, monotonne dźwięki instrumentów strunowych. Wystarczy zamknąć oczy, aby przenieść się na jakąś orgietkę na Haiti. Niestety gra ma pewną bardzo poważną wadę. Tragiczne ustawienia kamery. Pomimo, że można

je ręcznie ustawiać, to mają dosyć nieprzyjemną tendencję do szybkiego wracania do punktów o wiele gorzej pokazujących sytuację. A że AKUJII jest grą zręcznościową nie można nie docenić wagi tych elementów. Bardzo utrudnia to momentami rozgrywkę. I niestety, towarzyszy do samiuteńkiego końca. Dzięki czemu podstawowym problemem w grze stają się nie trudni bossowie (drugiego można zabić nawet raz na niego nie patrząc), przeciwnicy czy puzzle. Najbardziej zabójcze są te przeklęte ustawienia kamery. Do końca towarzyszy też jednak pewien inny element. Klimat. Mroczny i tajemniczy. Podkreślany nienaturalnymi i krwawymi renderami (obrzędy voodoo), muzyką i ogólnym wystrojem poszczególnych poziomów. Ale te kamery... Bardzo nierówny jest ten AKUJII. No i taka ocena.

Banan

PlayStation

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 8

MIÓD 6

Wydawca: Eidos Interactive

Producent: Crystal Dynamics

Liczba graczy: 1

Termin: Marzec '99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



# Attack of the Saucerman

**K**iedyś logo Psygnosis na pudełku z grą było swoistą gwarancją jakości produktu. Teraz jest z tym różnie, ale wygląda na to, że firma zaczyna wychodzić na prostą. Lada dzień pojawi się potencjalny hit ROLLCAGE, zapowiedziano też trzecią część WIPEOUT na PlayStation. Także ATTACK OF THE SAUCERMAN można zapisać im na plus, choć gra wydaje się być nie do końca przemyślana.

Najnowsza produkcja Psygnosis opowiada nam historię dwóch nieszczęsnych przybyszów z kosmosu, którzy w wyniku nieszczęśliwego wypadku wylądowali... Ha. Jest tylko jedno miejsce na ziemi, gdzie można rozbić statek kosmiczny. Oczywiście w AREA 51 - tajnej amerykańskiej bazie wojskowej, w której molestuje się ufoków. Ziemianie jednak są rasą bardzo ograniczoną i miast przywitać przesympatycznego potworka, otworzyli do niego ogień, pojmali go i planują pokroić go na stole operacyjnym. Naturalnie nie jest to rozwiązanie, które raduje naszego szarego przyjaciela - pozostaje mu ucieczka z tej niegościnniej planety. Twoim zadaniem jest odnalezienie statku kosmicznego i przysposobienie go do odlotu w przestworza. AOTS jest grą przygodową z silnymi elementami platformówki. Zwiedzając levele będziesz błądził po korytarzach zbierając bonusy (energia, amunicja, rakiety, ładunki wybuchowe), likwidował nieprzyjaciół i odnajdywał różne przedmioty służące do upgradowania broni lub potrzebne do wykonania misji. I jak w rasowym platformerze trzeba szybko reagować na wszystkie przeciwności. Poziomy są potężnie zróżnicowane - akcja rozgrywa się zarówno wewnątrz budynków jak i na otwartej przestrzeni. Spotkasz się z inną, wrogą cywilizacją (ohydne zielone stworzenia), co dodatkowo pogłębi fabułę. Przez cały czas będziesz też współpracował z Zukiem - to twój kumpel, który jest nawigatorem na statku.

Przygody niesforne Eda na pierwszy rzut oka wyglądają bardzo zachęcająco. Niestety... Po pierwsze i najważniejsze nie bardzo wiadomo jaki gatunek reprezentuje sobą AOTS i do kogo jest

Nie mogę odpędzić od siebie myśli, że Psygnosis to bardzo dziwna firma. RASCAL miał piękną grafikę i bohatera, którego chyba nikt nie polubił. Teraz zrobili odwrotnie - w ATTACK OF THE SAUCERMAN mamy do czynienia z przesympatycznym ufokiem i wyjątkowo kiepską grafiką. Kto zrozumie developerów...



skierowana. Jeśli to przygodówka, to zbyt wiele jest tu elementów zręcznościowych, które momentami przeszkadzają. Jeśli platformówka, to kompletnie skopano sterowanie postacią, system kamer i kilka innych detali. Minusem jest też grafika, która jest po prostu nieciekawa. Bohater wykonany ze sprite'ów 2D w połączeniu z trójwymiarowym tłem nie zdaje tu egzaminu. Animacja także pozostawia wiele do życzenia - jest wolna oraz mało płynna. Wspomniana kamera pozwala na kierowanie postacią tylko zza pleców bohatera i nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie to, że bardzo wolno powraca do odpowiedniej pozycji. Właśnie przez to sterowanie Edem staje się trudne i nieprecyzyjne - gra aż prosi się o coś lepszego. Za to dźwięk jest rdzennie kosmiczny. Tematem przewodnim muzyki są różne zawodzenia i dziwne melodie, tak jak to ma miejsce... w przestrzeni. Przypomina to ultradźwięki wysyłane pod wodą.

AOTS mógł być produktem znakomitym. Świetnie wykonany bohater, wiecznie żywy temat i mieszanka akcji z intrygującym scenariuszem

mogły zaprocentować. W grze ciągle coś się dzieje - strzelają żołnierze, znajduje się nowe usprawnienia do broni, podkłada się ładunki wybuchowe, a towarzysząca ufokowi złota kula strzela z rakiet. Mogło być świetnie, ale... Zabrakło koncepcji poskładania tego do kupy i nieco lepszego wykonania. Najciekawsze jednak w tym wszystkim jest to, że w AOTS jest coś, co wciąga. Całość zdecydowanie wybija się ponad przeciętną, ale potencjał i tak zmarnowano.

Brat

**PlayStation 6**

GRAFIKA 5  
DŹWIĘK 6  
MIÓD 6

Wydawca: Psygnosis  
Producent: PSB France  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Marzec 98  
Wykorzystuje: Memory Card  
Dual Shock



**P**rzeterminowany, przestarzały graficznie pseudo-symulator myśliwca ostro nakręcił mnie na automaty. Obszedłem cały salon szukając nowych gier. Znalazłem dwie, o których nie miałem wcześniej pojęcia - DESERT TANK firmowane przez koncern Sega i TOKYO WARS wyprodukowane przez Namco. Sprawdziłem oba. Dwa specjalizowane automaty, z 52-calowymi projektorami, miejscami do siedzenia i specyficznymi sterownikami zwyczajnie skopały mi tyłek. Oydwa automaty pozwalały wcielić się w rolę dowódcy/kierowcy potężnego czołgu, siejącego pożogę na lewo i prawo. O dziwo, żaden z koncernów nie zdecydował się skonwertować swego dzieła na konsolę. Szkoda - obie gry są fajne i na pewno spotkałyby się z entuzjazmem.

Giganci nie chcą, korzystają więc inni. Studio 3DO wypuszcza BATTLE TANX na Nintendo 64 - grę w luźny sposób nawiązującą do nadmienionych automatów. Podobnie jak tam gracz kieruje czołgiem w prosty, czysto zręcznościowy sposób. Brak tu jakichkolwiek elementów symulacji - jest tylko zwyczajowa jatka i uproszczone do granic możliwości sterowanie. Które bez specjalnej kierownicy ssie.

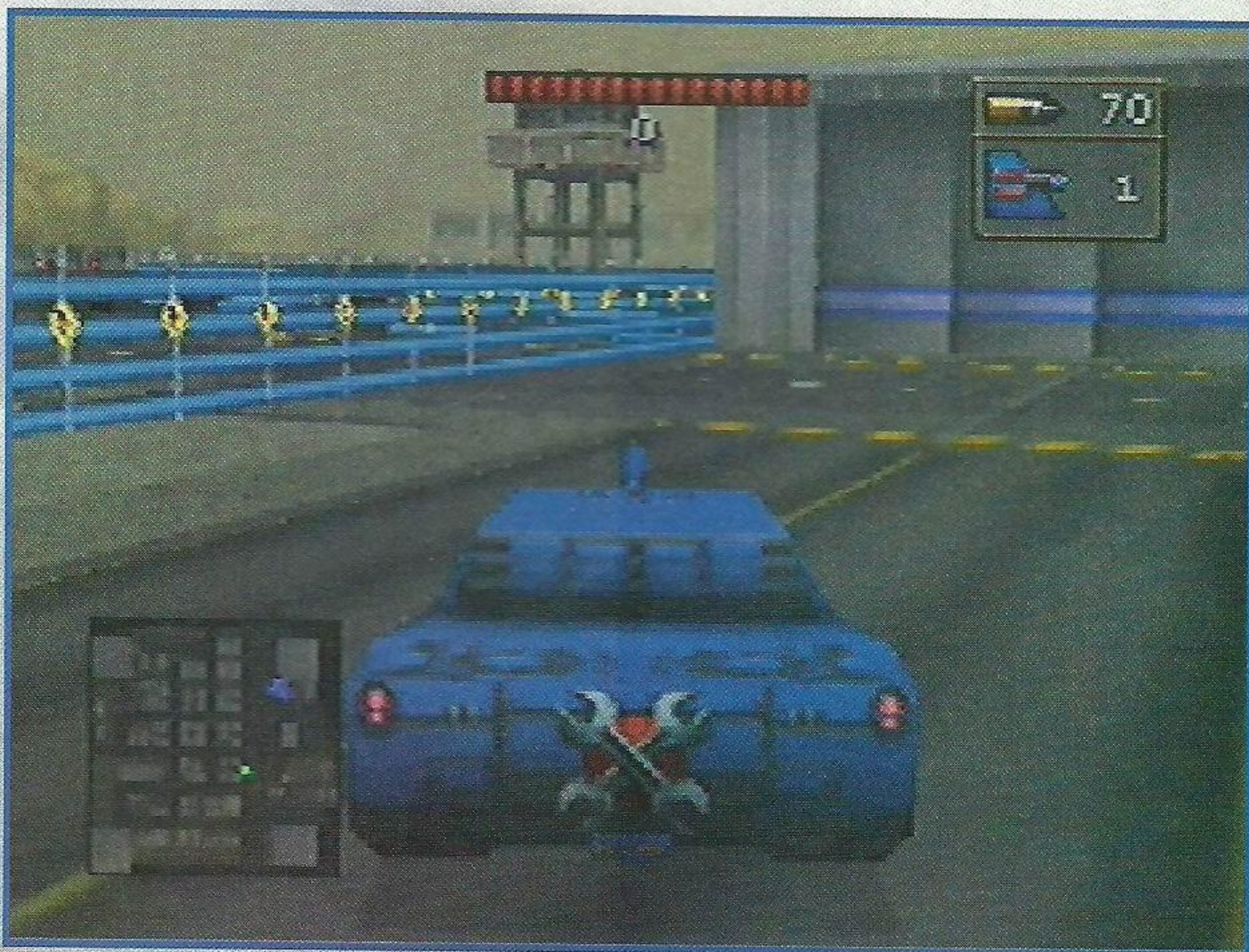


Akcja gry toczy się w przyszłości. Cała rzecz jest podzielona na misje, w których trzeba kogoś rozwalić lub dokąś dojechać. Niezbyt interesujące. Za to projektantom BATTLE TANX udało się - zapewne przypadkiem - jedna rzecz. Mianowicie: destrukcja. Nieważny staje się szlachetny cel misji (swoją drogą niezbyt oryginalny, jak wszystko w tej grze), a zabawne staje się niszczenie wszystkiego dookoła - ścian, murów, od czasu do czasu także i czołgów przeciwnika. Rozjeżdżanie ryczącym, stalowym potworem zaparkowanych grzecznie z boku samochodów w akompaniamencie zgrzytów i pisków gniecionej karoserii nie może się nie podobać. Boli za to brak sidestep'a - możliwości ruszania się w bok. Naturalnie czołg nie ma możliwości wykonania takiego manewru, ale przyzwyczajenia z gier fpp dają o sobie znać. Bardzo trudno uciec przed pociskami przeciwnika, w wyniku czego - jak już pisałem - gra zmienia się w totalnie bezmyślną jatkę.

Grafika w BATTLE TANX - mimo, że nie skomplikowana i dość stereotypowa - nie wywołuje grymasu skrzywienia. Nie lubię gier,

# Battletanx

Nigdy nie zapomnę chwili, gdy zobaczyłem automat Segi do gry G-LOC. Wielkie pudło z siedzeniem w środku aż prosiło się o mały test. Wsiadłem. Zapiąłem pasy (jak w samolocie!), wrzuciłem monetę i z całych sił ścisnąłem drążek sterowy. Gdy tylko przyciągnąłem go do siebie, zawisłem do góry nogami. Było niezłe.



Trudno jest mi ocenić tę grę. Może tak - BATTLE TANX to produkt, który nawet gdy stara się z całych sił, nie wywołuje żadnych emocji. To tylko poprawny, solidnie opracowany shooter z rozbudowanym trybem multiplayer. Teraz już wiem, dlaczego Namco i Sega nie konwertowały swoich arcade'ów na konsolę - bez siedzenia, specjalnej kierownicy i wielkiego monitora taki czołgo-shooter traci swój urok. I tak właśnie jest z BATTLE TANX - można zagrać, ale nic więcej.

Gulash

w których zwalnia animacja, a developerzy zwykle tłumaczą to mnóstwem wyświetlanych obiektów i tak dalej... A co nas to obchodzi? Konsola to konsola i niech nawet będzie tego mniej, ale niech gra zachowuje się jak należy. BATTLE TANX jest pod tym względem OK. Dźwięk poprawny - muzyka naturalnie kuleje, ale efekty spełniają swoją rolę. Multiplayer jak zwykle w takich przypadkach ratuje produkt przed kompletną klapą - jest niezły, a nawet więcej. Można walczyć w 2, 3 lub 4 osoby.

**Nintendo 64** **5**

GRAFIKA **5**  
 DŹWIĘK **5**  
 MIÓD **5**

Wydawca: Studio 3DO  
 Producent: Studio 3DO  
 Liczba Graczy: 1-4  
 Termin: Marzec 99  
 Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



# Tiny Tank

Wystarczy mieć wielkie oczy, dużą głowę w stosunku do tułowia i wysunięte do przodu czoło, by wzbudzać u ludzi opiekuńcze uczucia. Wszystkie bowiem wymienione cechy, występujące razem charakteryzują młody organizm (ssaka i ptaka). Stąd też śliczne są dla nas szczeniaczki, króliczki, kurczaczki i bobaski - nic na to nie poradzimy, natura zadbała o to, byśmy tak reagowali.



**P**roszą tę zasadę wykorzystują namiętnie producenci filmów animowanych, zabawek i oczywiście gier. Zdanie sobie sprawy z jej istnienia umożliwia między innymi stworzenie czegoś takiego jak sympatyczny, radosny malusi... Czołg.

“On nie może nawet spojrzeć swym wrogom w oczy” - głosi hasło reklamowe gry TINY TANK: UP YOUR ARSENAL. Nie przeszkadza to jednak bohaterowi wspomnianej gdy, ledwie dwucentymetrowemu czołgowi stanąć do walki o dobro całej ludzkości, która niestety jak to w grach bywa, znów jest w niebezpieczeństwie. Superkomputery i roboty, pod wodzą demonicznego Mutanka pragną zniszczyć życie na Ziemi raz na zawsze. “Nie będzie dla nas przycisku wyłącznika!” - przemawia Mutank do swoich wyznawców. Na drodze jego błuznierczej, bezdusznej, krwawej apokalipsy stają... dwa centymetry roześmianej stali.

Koderzy, do czego przyznają się sami, postawili sobie taki cel: stworzyć ciekawego shooterka, w którym śmierć bohatera będzie dla gracza prawdziwym ciosem. Efekt zdecydowanie udało się osiągnąć. Przedstawiono nam bowiem żwawego, rozśpiewanego bohatera, który na widok obrzydliwych przeciwników sypie radosnymi tekstami w stylu: “Huston, mamy problem!” albi “O! Nowa Spice Girl!”. Po wtóre zamiast bogatych graficznie FMV, spotkamy w grze miłe dla oka filmiki, w których Tiny rozmawia sobie z niewidzialnym narratorem - kolejny przyczynek do zapoznania gracza z bohaterem. I wreszcie sposób jego wykonania, a przede wszystkim ruchy każą sądzić, że nie grzeszy on podeszłym wiekiem.

Drugą nowością, która powinna przyciągnąć graczy do TT jest wbudowanie motywów strategii. Otóż Tiny, po rozniesieniu przeciwników snajduje czasem ich pozytonowe mózgi, którymi może dopakowywać inteligencję swoich dział

(może ich mieć na pokładzie do 4) - im więcej mózdków przeznaczysz na dane dział, tym lepiej wynajduje ono przeciwników. W końcu niemal wcale nie trzeba mierzyć. I przeciwników i dział jest w grze całkiem sporo (przeciwników ponoć 25 typów - każdy o innym stopniu inteligencji i innych słabych punktach), a celem misji jest zwykle załamanie jakiegoś ognia w maszynie wojennej Mutanka - np. zniszczenie składu nanometalu.

Gra jest niesamowicie dynamiczna - wręcz rozsada telewizor faerią barw, efektami świetlnymi i wesolutkimi tekstami Tiny'ego (“Bang! Bang! Bang!”). W tle oczywiście muzyka: tu Tiny ma cały zestaw CDków, z których odsłuchuje swoje ulubione kawałki,

rozwalając przy tym stalowe korpusy. Jeśli przyznawać TT punkty ujemne, pewnie nałapałby ich ów produkt za kiepską opcję battle - poziomy są małe, ograniczona ilość dział i gra się całkiem nudno. Nie postarali się Panowie Producenci. Dalej, pewnie przez to, że na ekranie dzieje się sporo, oszczędzono trochę na grafice, po trzecie czasem całość planu nieco skacze.

Mimo wszystko gra zasługuje na ósemeczkę. Kupa w niej ciekawych pomysłów na poziomy (platformy magnetyczne, teleportery, wybiegi walkerów a la Gwiazdne Wojny, morza lawy), które często choć spore, na pewno nie nudzą. Gra zdecydowanie godna polecenia dla miłośnika zręcznościówek na konsole w każdym wieku.

Grabarz

PlayStation

8

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

Wydawca: MGM Interactive

Producent: AndNow

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Marzec 99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

# Dead in the Water

Kto powiedział, że dobre gry to tylko takie, o których słyszy się już na pół roku przed trzy razy przekładaną premierą? Ktokolwiek to by nie był - jeśli był - racji nie miał, a DEAD IN THE WATER jest tego najlepszym dowodem.

Zaproszenie do wzięcia udziału w turnieju przyszło wczoraj. Wezmą w nim udział tylko stare wygi morskie, kimkolwiek by nie byli. Turniej zwoływany jest raz do roku. Nagroda przechodnia to poznanie pewnego sekretu. Jest tylko jedno ale: zwycięzcy rozpywają się jak kamfora, eee znaczy rum w wodzie. Ale co tam. Kotwica w górę i pełna naprzód. Zasady są proste - zniszczyć, względnie zatopić w s z y t k o!!!

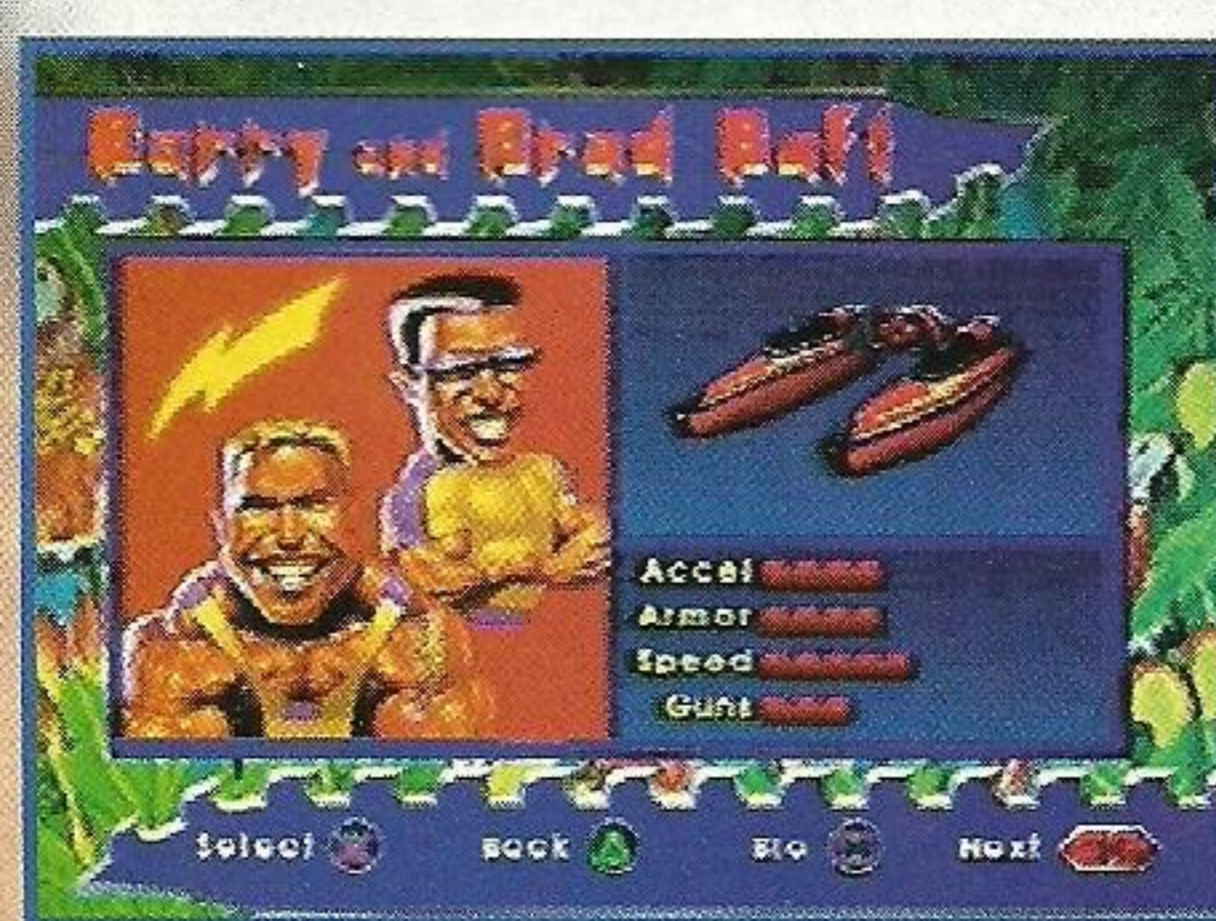
Pomysł stary jak świat i o dziwo nadal się sprawdza. Wystarczy tylko wiedzieć jak go sprzedać. Potraktowanie tematu z przymrużeniem oka połączone z fachowym wykonaniem okazało się całkiem niezłym rozwiązaniem. Chce ktoś zatopić Titanica,



a może zobaczyć potwora z Loch Ness? Będzie miał okazję. Myślałby kto, że zderzenie z dziesięciokrotnie większą górą lodową może być niebezpieczne. Ależ skądże - i jakież jest przy tym opłaczalne! Trasy są oczywiście wodne, ale nic nie broni zbombardować parę domków igło, czy zmieść z powierzchni ziemi pokazną górę. Mini bomba atomowa będzie tu jak znalazł.

Gra stanowi nie lada wyzwanie dla ludzi z dobrym refleksem. Jest niesamowicie szybka, lecz nie na tyle, by powodować utratę kontroli. Stateczki prują naprzód z ogromnymi prędkościami, a zakręty biorą ze zdumiewającą zwrotnością. Wszystko jest jednak do ogarnięcia. Jeśli doliczyć precyzję potrzebną przy niektórych typach broni, wychodzi bardzo dobry race-shooter. Interakcja z wodą dograna została doskonale. Łajba kotysze się na falach, a nawet najmniejsze zawirowanie wpływa na jej kurs i stabilność. Ten najbardziej mokry z żywiołów potrafi rzucić pędzącym statkiem wysoko w górę, zbić go z kursu, a nawet cisnąć na suchy brzeg.

Towarzysząca zmaganiom muzyka wpada w ucho świetnie zlewając się z akcją. Już na starcie, zanim padnie kluczowe słowo "fight", przygrywa dynamiczny kawałek wprowadzając duszę w ten właśnie stan, kiedy niszczenie, palenie, zatapianie, ściganie się i prucie do przodu daje maksimum satysfakcji.



Jeśli ktoś zdecyduje się poprowadzić do zwycięstwa mroczną wampirellę, co i raz będzie raczony jej komentarzami, groźbami i przekleństwami. Te ostatnie zagłuszane są znanym skądinąd dźwiękiem beeeep. Głosy wszystkich postaci dobrane zostały wręcz perfekcyjnie - od razu słychać, że mamy do czynienia z doświadczonymi wilkami morskimi, a nie jakimiś tam szczurami lądowymi.

Gwoli ścisłości: DITW udostępnia dwa rodzaje konkurencji. Pierwsza to wyścig. Podczas nich trasy wzbogacone są o check pointy i bramki. Wskazywana jest właściwa droga, a głos spikera komentuje co i kiedy trzeba. Oczywiście i tu można sobie postrzelać. Dojeżdż do mety - jako pierwszy, lub jedyny. Jest jeszcze coś. Po wyborze tej opcji gra pyta, czy załadować zapisany statek. Jak dla mnie pomysł bomba.

Wystarczy tylko mieć save'a, a zdobyć go można w trybie Battle Tournament. Tym razem nikt nie bawi się w liczenie czasu, ściganie czy takie tam. Grunt to czyja łajba się ostanie oraz... kasa. W zależności od zajętego miejsca dostaje się jej mniej albo więcej. Do wydania w sklepie na ugrady ulubionej bali.

Torów doliczyłem się ośmiu. To niewiele i to widać. Żeby przedłużyć rozgrywkę chłopaki wpadli na pomysł, by rozgrywki rozpisać na trzy sezony. W każdym sezonie udostępniane są trzy nowe trasy, z tym że zaczyna się i tak od pierwszej. Niby sztuczne przedłużenie gry, ale w tym przypadku zdaje egzamin. Trasy są na tyle ciekawe i zmyślnie zaprojektowane, że się nie nudzą. Załadowana z Memory Card stara łajba i split screen w multiplayer to kolejne kilka godzin przedniej zabawy.

Merlin

PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: BSC Games

Producent: Player One

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Marzec 99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



**Strategia turowa?  
Na konsolę???**  
Zagraj, a zrozumiesz  
czemu odniosła taki sukces  
na blaszaku!

**T**woje zadanie jest proste. Musisz tak pokierować rozwojem wybranej cywilizacji, żeby zdobyła dominację nad światem i jako pierwsza skonstruowała statek kosmiczny. Zaczynasz 4000 lat p.n.e. posiadając jedynie wiedzę o budowie dróg i kopalni oraz nawadnianiu pól. Swoją wiedzę poszerzasz finansując badania naukowe, co umożliwi ci szkolenie lepszych oddziałów wojskowych oraz konstruowanie nowych budowli, zwiększających możliwości produkcyjne miast. Możliwość prowadzenia badań jest uzależniona od wcześniejszych odkryć, np. Komputery można wynaleźć dopiero po zgłębieniu tajników Miniaturyzacji i Produkcji Masowej. Należy więc bardzo dokładnie planować kolejność odkryć. Wszystkich dziedzin wiedzy jest aż 88, od Garniarstwa poczynając na Lotach Kosmicznych kończąc. W sumie umożliwiają one budowę 28 cudów świata, sześciu różnych elementów statku kosmicznego oraz 34 zwyczajnych budowli, takich jak elektrownia atomowa, czy biblioteka. Nauka zawsze służyła również prowadzeniu wojen i dlatego wśród 51 nowych jednostek, jedynie kilka nie jest przeznaczonych do prowadzenia działań zbrojnych.



# Civilization 2



Właściwe kierowanie cywilizacją nie jest zadaniem łatwym. Kluczem do sukcesu jest stworzenie sprawnie funkcjonującej gospodarki, która zapewni środki na prowadzenie badań naukowych, rozbudowę miast oraz stworzenie potężnej armii. Osiągnięcie przewagi technologicznej nad rywalami jest jedynie połową sukcesu. Niezbędna jest również właściwa polityka zagraniczna, polegająca głównie na skłócaniu ze sobą innych nacji oraz samemu unikaniu wojny. W przeciwnym wypadku rywale zawrą sojusze, wymienią się wzajemnie wiedzą i szybko nas dogonią. Zadanie nie jest łatwe, ale dominacja nad światem musi wymagać nieco wysiłku intelektualnego.

Słabą stroną gry jest jej oprawa graficzna i muzyczna. Żadna z czterech muzykówek, które mają nam umilić zabawę nie, nadaje się do słuchania przez długi czas. Co gorsza nie można tego podkładu wyłączyć, więc pozostają jedynie częste zmiany melodii lub wyłączenie głosu w telewizorze. To drugie wyjście pozbawia nas jednak możliwości słuchania efektów specjalnych, strzałów, wybuchów itp., które towarzyszą podczas całej gry. Zabawa bez dźwięków jest poza tym dużo mniej przyjemna, więc zalecam polubienie jednej z muzykówek. Jeśli chodzi o stronę graficzną, to główny

zarzut dotyczy wyglądu terenów, które są mało wyraźne. Trudno na pierwszy rzut oka odróżnić las od dżungli. Budowa kopalni, nawodnienie pola czy nawet budowa linii kolejowej potrafi doskonale zamaskować symbol specjalnych surowców występujących na danym terenie.

Ten problem rozwiązałyby podanie informacji o tych surowcach w okienku informacyjnym. Jedynym wyjściem jest sprawdzanie "podejrzanych" terenów (kółeczko), ale zabiera to czas i na dłuższą metę jest nieco denerwujące. Poza tym nie można w ten sposób sprawdzić terenów, na których stoją miasta lub jednostki. Kolejną denerwującą rzeczą jest brak możliwości sprawdzenia jakie korzyści przyniesie odkrycie danej dziedziny wiedzy przy podejmowaniu decyzji o dalszym kierunku badań. Oczywiście wszystkie potrzebne informacje są w Civilopedii, ale trzeba je sprawdzić wcześniej. Sama Civilopedia nie jest jednak doskonała. Informacje o niektórych występujących w grze budowlach czy jednostkach są niekompletne. Nie jest podana ładowność statków służących do przewozu jednostek, fakt że mogą one przewozić jednostki oraz możliwość zajmowania miast przez helikoptery. Brakuje informacji, że bombowiec może wracać do bazy co dwie

tury i atak kończy jego ruch. Mimo tych kilku niedociągnięć (na kilkaset pozycji, czyli nie jest tak źle) lektura Civilopedii jest niezbędna do właściwego zaplanowania kolejności odkryć oraz wykorzystania możliwości jednostek, czy nawet terenów. CIVILIZATION 2, mimo że ma już swoje lata, w dalszym ciągu jest jedną z najlepszych strategii na PC-ty. Jej konsolowa wersja zachowała wszystkie zalety doskonałej strategii. Te kilka niedociągnięć, które wymieniłem oraz nienajlepsza szata graficzna i oprawa muzyczna nie mają większego wpływu na jej ocenę. Mimo tych drobnych usterek CIVILIZATION 2 pozostaje grą, obok której nie można przejść obojętnie. Jest obowiązkową pozycją dla każdego stratega.

Cwapik

PlayStation

8

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 4

MIÓD 10

Wydawca: Activision

Producent: Activision

Liczba Graczy: 1

Termin: Marzec 99

Wykorzystuje: Memory Card

Dawno dawno temu na naszym świecie zaistniała platforma zwana Turbograf-16. Jej żywot był krótki i niewiele osób zdaje sobie dziś sprawę, że coś takiego w ogóle istniało. Gdyby jednak ktoś taki się znalazł, to zapewne pamięta grę, która światło dzienne ujrzała po raz pierwszy w Japonii blisko 10 lat temu - MILITARY MADNESS. Dzisiejsze NECTARIS to remake tego tytułu.

Jak to remake'ami bywa, NECTARIS to gra z bogatą przeszłością, a graczy zafascynowanych tą produkcją można znaleźć do dziś. Tak przynajmniej twierdzą niektóre źródła w sieci. Wystarczy jednak kilka chwil sam na sam z padem i NECTARIS w konsoli, by nie wątpić w te słowa. Swojego czasu MM było wspaniałą grą strategiczną, nie mającą sobie równych. Zadanie stawiane przed graczem było jasne: dowodząc czołgami, piechotą i lotnictwem musiał on doszczętnie zniszczyć siły Guicy - podłej armii najeźdźców. Alternatywą było przejście wszystkich baz wroga w mniej niż 50 turach. Odkurzona historia znowu się powtarza. Kolonię na Księżycu zaatakowały zmasowane siły Xenon Empire zdobywając wszystkie bazy, w tym też Nectaris. Dziesiątkowana armia unionistów została zmuszona do odwrotu. Kilka ocalałych jednostek szykuje się jednak do kontruderzenia. Od powodzenia tego ataku zależy los nie tylko kolonii, lecz i całej Ziemi. Nowe Nectaris (nie mylić z NeoNectaris, bo i taka gra się ukazała) daje szansę raz jeszcze wykazać się zmysłem

# NECTARIS

## Military Madness



dochodzi do walki podliczane są wszystkie współczynniki oraz modyfikatory i na ich podstawie wskazywany jest zwycięzca. Oczywiście można obejrzeć ładnie zrobioną symulację 3D lub 2D, ale obowiązku nie ma. Filmiki ukazujące się w kilku przerywnikach są nudne, powolne, szare i ciągną się niemiłosiernie długo. Szczęściem nie ma ich zbyt wielu. W tym punkcie twórcy NECTARIS mogli postarać się dalece bardziej. Widać komuś bardziej zależało na zachowaniu dawnego klimatu gry, niż wprowadzaniu rewolucyjnych zmian.

pierwsze miejsce oraz trzy równorzędne drugie to dodatkowe cztery mapy. Są to majstersztyki, których bez obrania odpowiedniej strategii nie sposób przejść. Przewaga przeciwnika w każdej kampanii jest niemal miażdżąca.

Panuje opinia, że starych tytułów-legend, które zapisały się na stałe w historii gier nie powinno się więcej wydawać. Jak bywa, wie chyba każdy: to co kiedyś się podobało, dziś może nie być warte uwagi. Jednak jak na staruszka, NECTARIS zachował jeszcze wiele młodzieńczego wigoru.

Merlin

strategii w oryginalnych 40 misjach znanych z MM. Wcześniej jednak trzeba dowieść swoich zdolności na 32 nowo zaprojektowanych poziomach... Gra się według jasnych zasad. Kluczem do sukcesu jest wykorzystanie zależności pomiędzy poszczególnymi jednostkami oraz terenem. Każdy oddział posiada sześć wskaźników determinujących atak naziemny i powietrzny, zasięg na ziemi i w powietrzu oraz modyfikator obrony i punkty ruchu. W zależności od miejsca, w którym jednostka się znajduje, teren może działać na jej korzyść lub przeciw niej. Kiedy

Bardzo prosty w użyciu edytor misji pozwala konstruować dowolne sytuacje, a następnie rozgrywać je w pojedynkę lub z drugą osobą. Jeśli jest ktoś urodzonym strategiem o niepołamowanej ciekawości typu co by było gdyby, to znajdzie on tu wszystko to, czego jego dusza jest tak żądna. Do woli będzie mógł obmyślać, obserwować, analizować i wyciągać wnioski. Jako, że MM zyskało sobie ogromną popularność w Japonii, producent - Hudson rozpiął konkurs, w którym gracze nadsyłali swoje własne mapy i scenariusze. W 40 wyróżnionych map można zagrać w trybie mini-kampanii. Jedno

**PlayStation 7**

|         |   |
|---------|---|
| GRAFIKA | 5 |
| DŹWIĘK  | 4 |
| MIÓD    | 8 |

Wydawca: Jaleco  
 Producent: Hudson  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Luty 99  
 Wykorzystuje: Memory Card



# GAME BOY

Cześć! Moje krówki dają się wydoić kilka razy dziennie, a jaj zbieram każdego ranka cały mendel. Naturalnie chodzi o HARVEST MOON - kolejne cudenka na GameBoya, które szczerze polecam. Acha - chyba w ostatniej chwili tytuł recenzowanej miesiąc temu gry TWOUBLE zamieniono na SYLWESTER & TWEETY. Ale nie szkodzi.

GB-Man

## HARVEST MOON

**H**ARVEST MOON to drugi - po cudownej reinkarnacji ZELDY - erpeg na kolorowego GameBoya. I to kolejna świetna gra na kolorowego malucha!

Na początku pojawia ci się w postaci anioła koleś, którego matka natura zawołała już do siebie. Zmarły klient pozostawił dobrze prosperującą farmę, którą ktoś powinien się zająć... Tym kimś będziesz ty, drogi gracz. Wybierając sobie imię, płeć i przynajmniej jedno zwierzę (piesek lub kotek) zostajesz szefem przetwórci mleczno-jajecznej, bowiem podstawowymi zwierzętami, które przyjdzie hodować są krówki i kury. Krówki trzeba doić, a kurkom zabierać jaja - nie ma jednak nic za darmo, zwierzętami trzeba się opiekować. Trzeba też kosić

trawę. Trzeba naprawiać zniszczenia na farmie, chodzić do miasta do sklepu, karczmy, jadłodajni, a nawet - jak przykładowy farmer - do kościoła. HARVEST MOON w bardzo udany sposób łączy kilka elementów w satysfakcjonującą całość - jest tu więc wystarczająco sporo z erpega (bo będą questy i łażenie), jak i z tamagotchi (bo trzeba opiekować się zwierzętami). Ba, jest nawet bardzo silny wątek ekonomiczny - przecież prowadzenie farmy musi się opłacać.

Co jeszcze... Ładna grafika podczas codziennych zajęć, przyjemne wstawki z rysunkami rozmówców i niezły dźwięk. Gra jest fajna i rozbudowana - rzecz na długie, długie wieczory.

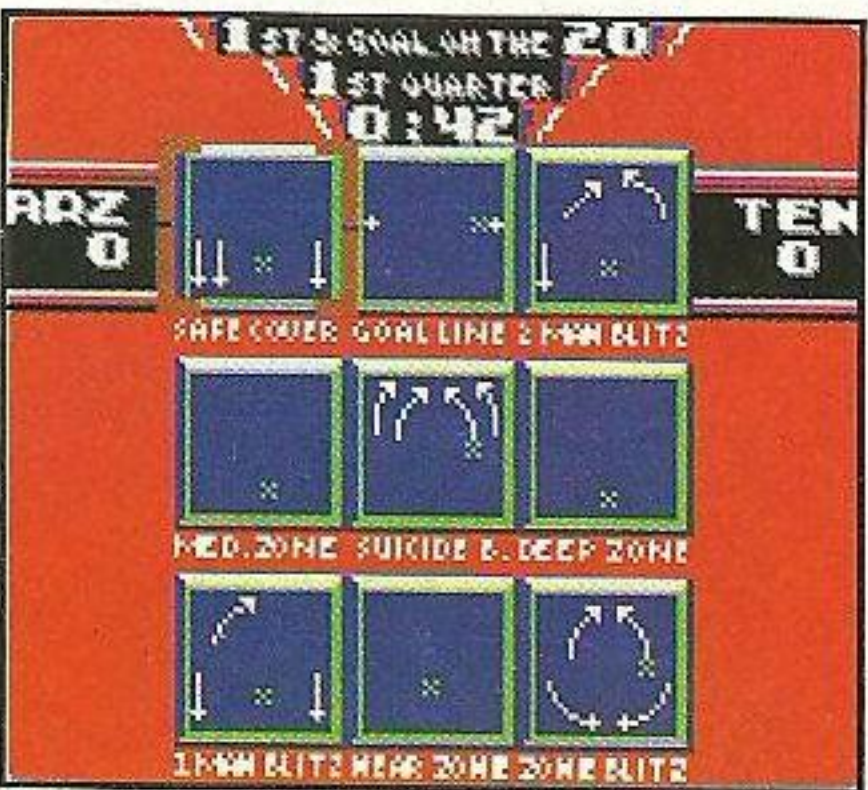
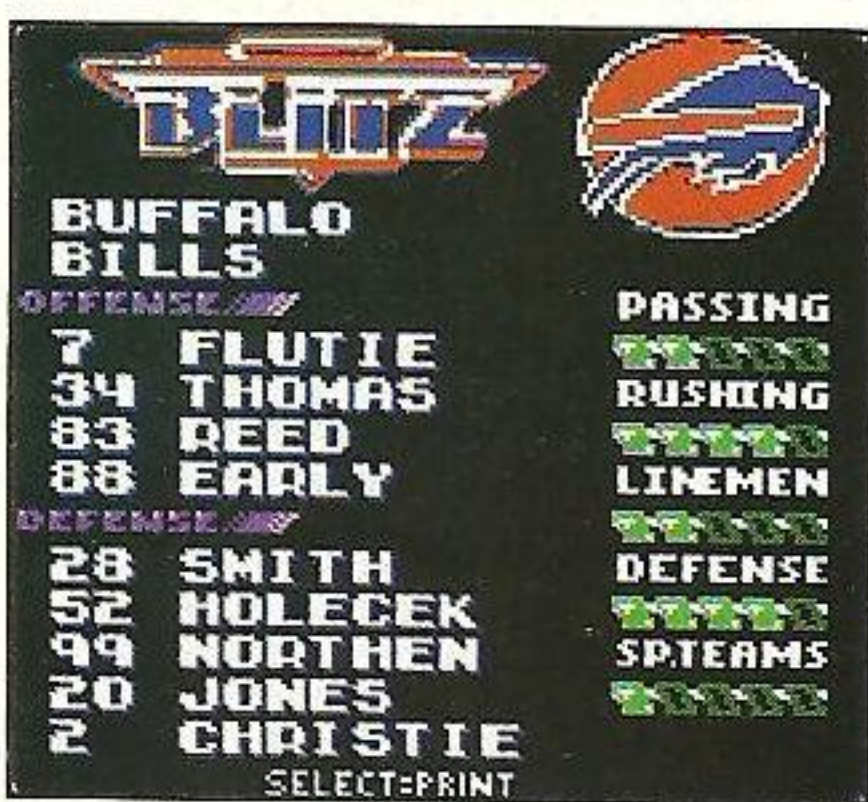
OCENA: 8/10



## NFL BLITZ

**J**akie szanse na powodzenie w Europie ma gra sportowa będąca odwzorowaniem tam mało popularnego (tutaj) gatunku jak football amerykański? To zależy. Bo gdy biorą się za nią spece z Midway - ci sami, którzy wcześniej stworzyli wszystkie części czadowego zręcznościowego basketu NBA JAM, rzecz może nabrać wartości nawet i dla zakochanych w "kopanym" futbolu Europejczyków. No więc NFL BLITZ jest zręcznościowym footballiem amerykańskim, a i przy okazji konwersją (eee, może odwzorowaniem...) z automatu. Zasady są podobne jak w JAM'ie - można szybko rozpocząć grę, lub wziąć udział w pucharowych rozgrywkach. Po przeniesieniu się na boisko widzimy akcję przedstawioną w rzucie izometrycznym, który świetnie się tu sprawdza. Akcje są szybkie i efektowne, scrolling płynny, a całość jest okraszona digitalizowanymi wstawkami filmowymi z prawdziwych meczów NFL! Oprócz tego są maksymalnie uproszczone jeszcze taktyki zagrań i kilka innych bajerów. Fajne, ale bez rewelki.

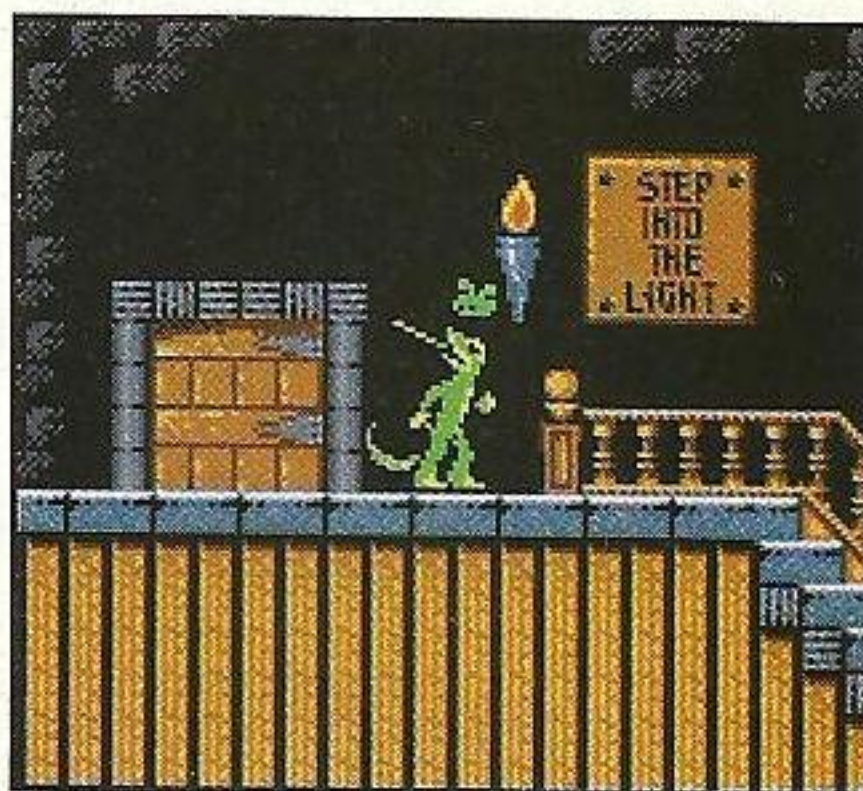
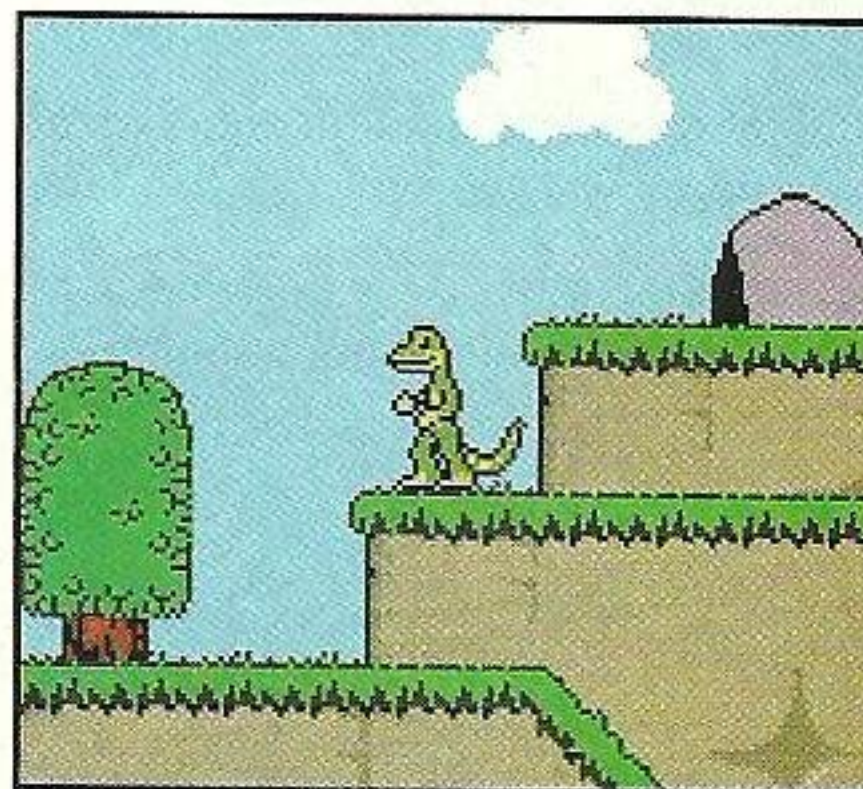
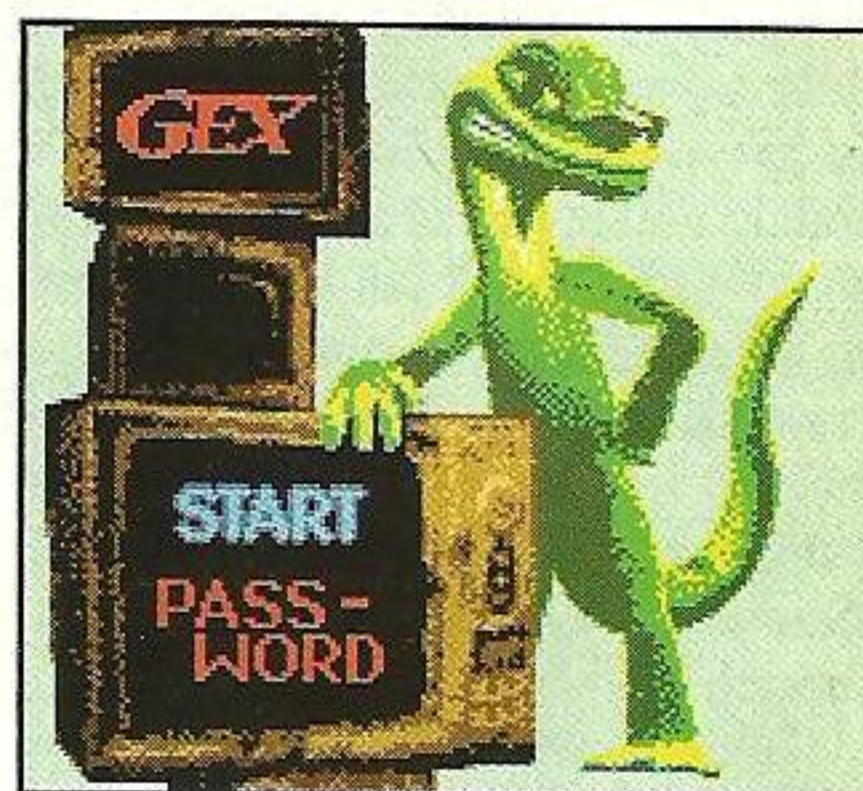
OCENA: 6/10



## GEX - ENTER THE GECKO

**J**aszczur Gex doczekał się swojej inkarnacji na małym wyświetlaczu kolorowego GameBoya. Podtytuł ENTER THE GECKO sugeruje jednoznacznie, że gra ma wiele wspólnego z trójwymiarowym platformerem wydanym na PSX i N64. I tak też jest w istocie - bowiem zmyślny gad podróżować będzie po tych samych krainach, szukając tych samych pilotów i broniąc za grubego szmal naszego wymiaru przed zbrodniczym planem okrutnego Rez'a. Cieszy oko płynna animacja bohatera i przeciwników, także scrolling we wszystkie strony ekranu jest nienaganny. Kolorowa, wyraźna grafika i dobry dźwięk to kolejne dwa atuty tego produktu. Gex zachował także swoje niespotykane u przedstawicieli innych gatunków możliwości - może przylepić się do niektórych ścian i łaźić nawet do góry nogami, może za pomocą długiego jęzora zżerać muchy, może wreszcie używać swoich umiejętności karateki. Fajna bajka.

OCENA: 7/10



# CIVILIZATION II

**Od samego początku liczy się szybkość. Jeśli nie nabierzesz rozpędu już na samym początku, to później trudno będzie ci to opóźnienie nadrobić.**

**txt: Cwapik**

## PODSTAWA CYWILIZACJI

Najłatwiejszą czynnością jest podział dochodu narodowego, wytworzonego przez cywilizację. Na Luksusy dla ludności nie dajemy nic, Podatki ustalamy na takiej wysokości, by pokrywały koszty utrzymania wzniesionych budowli, a resztę przeznaczamy na Naukę. Kiedy zapasy złota osiągną odpowiedni poziom, można zwiększyć procent funduszy przeznaczanych na Naukę, opłacając część kosztów utrzymania z rezerw złota, dopóki nie stopnieją. Wybór ustroju państwa jest równie prosty. Kiedy tylko otrzymamy taką możliwość, zmieniamy Despotyzm na Monarchię. Tę z kolei jak najszybciej zastępujemy Komunizmem. Jest to uniwersalny ustrój, dobry zarówno do rozwoju jak i prowadzenia wojen. Sytuacja ulega nieco zmianie jeśli kontrolujemy Statue of Liberty. Pozwala ona zmieniać ustrój na dowolny, nawet taki, którego jeszcze nie odkryliśmy, i to bez przejściowego okresu Anarchii. W tym wypadku w okresie pokoju wybieramy Demokrację, a w razie wojny zmieniamy ustrój na Komunizm lub nawet Fundamentalizm.

## GODZINA ZERO

Na pierwszym etapie rozwoju najważniejsze jest jak najszybsze zdobycie jak największego terytorium, ale bez wchodzenia w konflikt z innymi nacjami. Inne cele takie jak rozwój miast, czy szkolenie nowych oddziałów schodzą na dalszy plan. Liczy się tylko zakładanie nowych osad. Metoda jest prosta: szkolimy jeden, góra dwa szybkie oddziały służące do rozpoznania terenu, a następnie Osadników. Napotkane chatki zostawiamy na razie w spokoju, a z rywalami zawieramy pokój. W dogodnym miejscu zakładamy nowe miasto, budujemy Granary (jeśli nie kontrolujemy Piramid), a następnie szkolimy Osadników. Tak dobieramy sposób wykorzystania okolicznych terenów przez mieszkańców, by miasto zdążyło osiągnąć co najmniej wielkość 2, zanim Osadnicy będą gotowi. Wyszkolonych Osadników wysyłamy by założyli nową osadę, a w mieście szkolimy kolejnych. Jeżeli w pobliżu jest jeszcze miejsce na następną osadę, to zakładamy ją i szkolimy następnych Osadników. Jeśli nie, to Osadnikami budujemy wokół miasta drogi i kopalnie oraz nawadniamy pola, a w mieście szkolimy oddziały do jego obrony i stawiamy budowle zwiększające możliwości produkcyjne, naukowe, itp. Jeden oddział do obrony miasta można wyszkolić wcześniej, ale przeważnie nie jest to konieczne. Lepiej poczekać aż miasta w centrum rozrosną się i będą w stanie wyszkolić oddziały do obrony miast na granicach. W ten sposób od razu nabieramy szybkiego tempa rozwoju, choć ewentualny najazd barbarzyńców lub przeciwnika może okazać się niezwykle groźny w skutkach.

## KIELNIE W DŁOŃ!

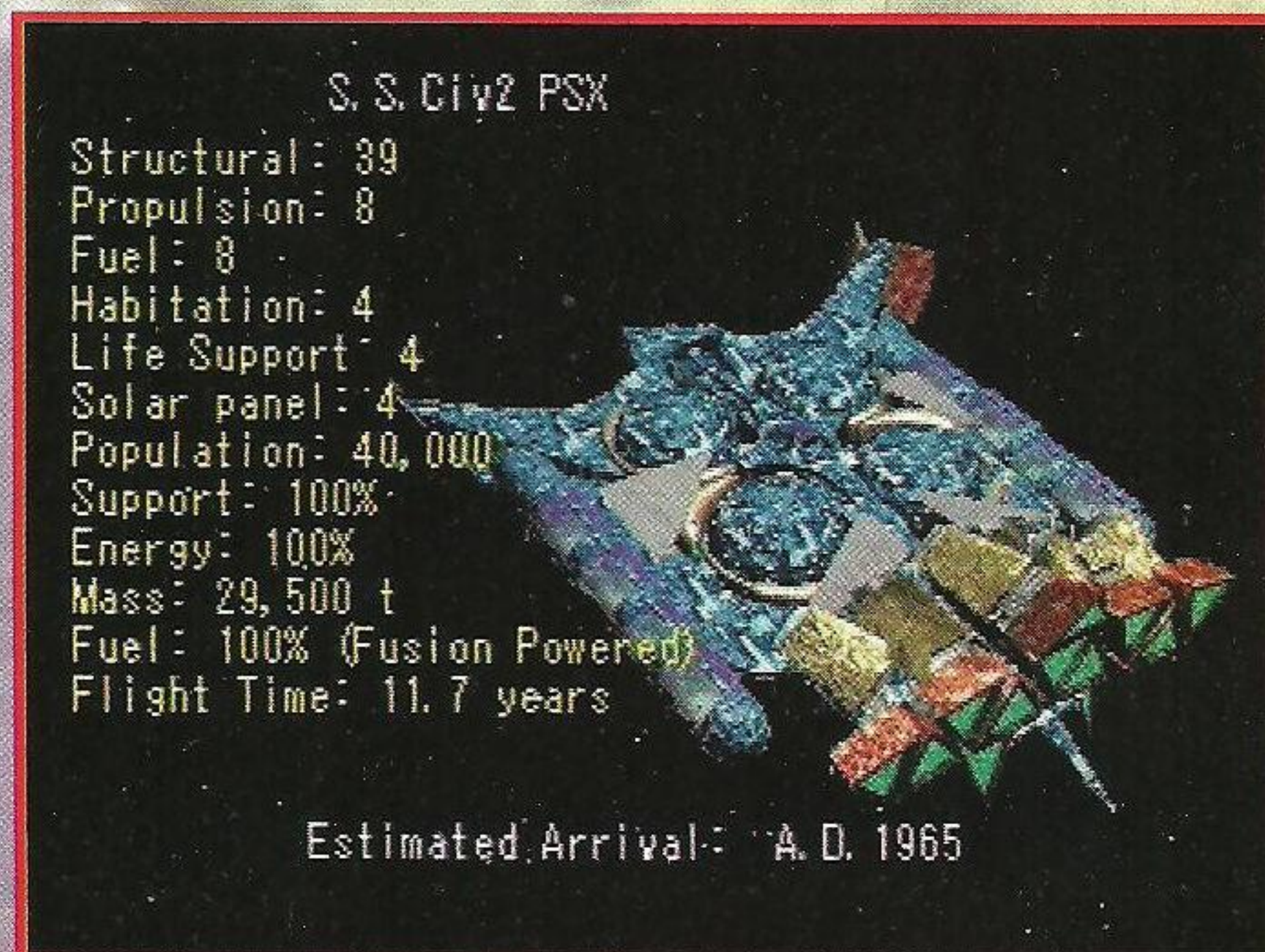
Wyboru miejsc na budowę miasta należy dokonywać uwzględniając następujące wskazówki:

- miasta powinny znajdować się w takim oddaleniu, by obszary z których korzystają nie pokrywały się za bardzo (co najwyżej kilkoma polami, najlepiej nie więcej niż dwoma)
  - miasta należy zakładać na Grassland (najlepiej tym z tarczą), a jedynie w ostateczności na Plains
  - w obszarze, z którego korzysta miasto powinno być co najmniej 10 terenów zapewniających żywność (Grassland, Plains) oraz kilka zwiększających produkcję (Hills, Mountain)
  - miasta należy zakładać jak najgęściej, tak by pomiędzy miastami nie zostawiać terenów nie będących w zasięgu żadnego z nich.
- Rozwój terenów wokół miast polega na nawadnianiu terenów wykorzystywanych do uprawy żywności, wybudowaniu kilku (dwóch, trzech) kopalni oraz budowie dróg łączących miasta ze sobą. Drogi należy też budować na każdym wykorzystanym przez miasta terenie Grassland / Plains, gdyż ich obecność ożywia handel i zwiększa dochody.

W mieście w pierwszej kolejności stawiamy Granary (chyba że kontrolujemy Piramidy) i Barracks, potem w zależności od potrzeb Library / Marketplace / Temple. Jeśli jest to miasto nadmorskie, to duże korzyści przynosi budowa Harbor. W późniejszym okresie, kiedy już mamy taką możliwość, w pierwszej kolejności stawiamy budowle zwiększające produktywność miasta (Factory, Manufacturing Plant, Offshore Platform...). Rozbudowując miasto nie należy zapomnieć o Aqueduct oraz Sewer System, by nie ograniczać możliwości wzrostu.

## WIEDZA TO POTĘGI KLUCZ?

Drugi etap, to rozwój miast centralnych i dalsza ekspansja terytorialna. Rozwój miast w dużym stopniu zależy od twoich postępów w poznawaniu nowych dziedzin wiedzy. Kolejność odkryć jest w dużym stopniu dowolna, ale pewien schemat początkowy należy zachować, aby nie stracić tempa rozwoju. Jako pierwsze poznajemy Masonry, które umożliwia budowę City Walls oraz Great Wall i Pyramids. Oba te cudy świata należy zbudować przed rywalami i to jak najszybciej (najpierw Piramidy). Pierwszy zmusza przeciwników do oferowania nam pokoju, a drugi działa jak Granary w każdym mieście. Następnie tak kierujemy badaniami, aby odkryć Literacy, umożliwiającą budowę Great Library. Dzięki niej poznamy każdą dziedzinę wiedzy, którą zgłębiły co najmniej dwie inne cywilizacje. Teraz kolej na Monarchy, aby zmienić ustrój państwa. W tym okresie powinna już zacząć działać Wielka Biblioteka dostarczając darmowej wiedzy. Dalszymi badaniami należy tak kierować aby nie zahamować tempa rozwoju, jednocześnie zachowując równowagę pomiędzy odkryciami dostarczającymi nowych jednostek oraz tymi umożliwiającymi konstrukcję nowych budowli, zwiększających możliwości miast. Dobrym wyborem jest jak najszybsze odkrycie Railroad (nie tracimy czasu na ruch jednostek, wzrasta produktywność miast), a potem Mobile Warfare (jednostka Armor). Poza tym szczególną uwagę należy zwrócić na:



Iron Working - jednostka Legion  
 Construction - budowla Aqueduct, umożliwia rozwój miasta powyżej wielkości 8  
 Sanitation - budowla Sewer System, umożliwia rozwój miasta powyżej wielkości 12  
 Explosives - jednostka Engineer, potrafi przekształcać tereny, np. Desert w Plains  
 Industrialization - budowla Factory  
 Conscription - jednostka Riflemen  
 Stealth - "niewidzialne" samoloty  
 Automobile - jednostka Battleship

Z niemięszą uwagą trzeba pilnować czy rywale nie budują cudów świata. Oczywiście najlepiej jest samemu kontrolować je wszystkie, ale jest to mało realne. Oprócz już wymienionych Statue of Liberty, Great Wall, i Pyramids, najważniejsze są:

Michaelangelo's Chapel (Monotheism) - działa jak Cathedral w każdym mieście  
 Magellan's Expedition (Navigation) - + 2 do ruchu wszystkich jednostek pływających  
 Leonardo's Workshop (Invention) - za darmo modernizuje przestarzałe jednostki  
 Hoover Dam (Electronics) - działa jak Hydro Plant w każdym mieście  
 United Nations (Communism) - przeciwnicy muszą przyjmować nasze propozycje pokojowe  
 Seti Program (Computers) - działa jak Research Lab w każdym mieście.

Jeśli uda się ci się zbudować Leonardo's Workshop, to opóźniaj moment odkrycia Automobile, dopóki nie odkryjesz wszystkich innych dziedzin wiedzy, dających lub prowadzących do nowych jednostek.

## WOJENKA, WOJENKA

Wojna jest chlebem powszednim w wyścigu o dominację nad światem. Jednak działania zbrojne należy rozpoczynać jedynie w ostateczności, np. kiedy brakuje już terytorium na nowe miasta, i jak najszybciej kończyć. Zarówno kiedy sami atakujemy, jak i gdy nas napadną należy jak najlepiej wykorzystać okazję by poszerzyć własne terytorium, a może nawet zdobyć miasta przeciwnika. Kiedy osiągniemy już zamierzone cele, należy jak najszybciej zawrzeć pokój (przydaje się Great Wall lub United Nations) i zażądać wycofania oddziałów rywala z naszego terytorium. Prowadzenie wojny dla samej wojny jest bezsensowne, gdyż pochłania cenne surowce i spowalnia tempo rozwoju.

Najlepszą obroną jest atak i taką też powinieneś przyjąć taktykę. Nie chodzi tu jednak o ciągłą wojnę ze wszystkimi, ale o drobne starcia pomiędzy poszczególnymi oddziałami. Nie daj się zaatakować, ale tak manewruj oddziałami, żebyś ty zadawał ciosy. Nawet jeśli przeciwnik oblega twoje miasto, przeważnie lepiej jest przeprowadzić kontratak niż czekać na jego uderzenie. Taka taktyka wynika stąd, że większość jednostek jest bardzo dobra w natarciu, ale bardzo słaba w obronie. Jednostek uniwersalnych jest zaledwie kilka, a i one dostępne są w późniejszym etapie gry. Jedynie jednostki z założenia przeznaczone do obrony, ufortyfikowane na sprzyjającym obronie terenie i znajdujące się w Fortecy (lub za murami miasta) mają szansę przetrwać kilka ataków. Z tego powodu w miastach powinna znajdować się jedna, a jeszcze lepiej dwie ufortyfikowane jednostki defensywne, oraz jedna przeznaczona na kontrataki, najlepiej posiadająca 2 lub więcej punktów ruchu. Zdobywanie wrogich miast, to niełatwe zadanie. W późniejszych etapach gry najlepszy efekt daje kombinacja pancernika (jeszcze lepiej dwóch) i lotniskowca z kilkoma bombowcami i myśliwcami (najlepiej niewidzialnymi) oraz helikopterami - mogą zajmować miasta. Niestety pancerniki mogą atakować tylko miasta nadmorskie. W przypadku miast w głębi lądu potrzebne będzie wsparcie transportowca pełnego czołgów. Po zdobyciu wrogiego miasta kupujemy w nim port lotniczy i jeśli tylko nadążymy z produkcją, to co turę mamy nową jednostkę. Na początku gry dominuje zasada "Kupą mości panowie". Gromadzimy kilka jednostek i wysyłamy na podbój. Jeśli nie posiadamy dużej przewagi technologicznej, to trzeba przeciwnika zdeptać.

## KU GWIAZDOM

Ostatni etap to utrzymanie dominacji na świecie i budowa statku kosmicznego. Musisz wystrzelić go przed przeciwnikami, choć nie masz się po co spieszyć, jeśli żaden z rywali nie jest aż tak zaawansowany, by tego dokonać przed tobą. Ten okres warto spożytkować na zwiększenie populacji, wykorzystując możliwość transformacji terenów. Zamieniamy wszystkie wykorzystywane przez miasta tereny na Grassland, następnie budujemy na każdym z nich Farm, a w mieście stawiamy Supermarket. Nadmorskie miasta powinny też posiadać budowle Harbor oraz Offshore Platform zwiększające wydajność obszarów morskich. Na tym etapie warto też przejąć nie posiadane jeszcze cudzy światy przekupując lub podbijając zbrojnie miasta, w których się one znajdują. Finał to wystrzelenie statku kosmicznego i oczekiwanie na szczęśliwy koniec.

*my wiemy  
co jest grane!*

# ASCII ENTERTAINMENT

Aksesoria o niepowtarzalnym wyglądzie i funkcjonalności. Jakość ich potwierdziły takie firmy jak: SONY, NINTENDO, udzielając praw używania swoich znaków.



## KIEROWNICA AFTERSHOCK PSX

- Znak SONY PLAYSTATION na produkcie i opakowaniu
- Dźwignia zmiany biegów
- Funkcja DUAL SHOCK®
- Dostępna od połowy marca

## SPHERE 360°

- Znak SONY PLAYSTATION na produkcie i opakowaniu
- Nowatorskie rozwiązanie w kontroli gier 3D
- Obrotowa kula (360°)



## GRIP

- Znak SONY PLAYSTATION na produkcie i opakowaniu
- PAD do obsługi gier jedną ręką
- Idealny do gier typu RPG

## ARCADE STICK

- Znak SONY PLAYSTATION na produkcie i opakowaniu
- Doskonały do wszelkiego rodzaju bijatyk i gier zręcznościowych
- Gałka na mikroprzełączniki
- Duże wygodne przyciski



## KIEROWNICA N64

- Znak N64 na produkcie i opakowaniu
- Małe rozmiary
- Praktyczna w użyciu (wszystkie funkcje standardowego PADA)

**I WIELE INNYCH CIEKAWYCH PRODUKTÓW**

**LAN  
SER** *my wiemy  
co jest  
grane!*

Lanser 82-300 Elbląg  
 ul. Skrzydlata 1a  
 Sprzedaż detaliczna:  
 Tel. 0-55 233-59-44  
 Sprzedaż hurtowa:  
 Tel. 0-55 233-61-36  
 Fax/sekretarka 24 godziny:  
 0-55 233-93-65

# STAR WARS™

## ROGUE SQUADRON™

Przed wami przewodnik po grze ROGUE SQUADRON. Poniżej zamieściliśmy sposób przejścia wszystkich misji - włącznie z ukrytymi. W tekście znajdziecie także informacje jak zdobyć poszczególne bonusy potrzebne do złotych odznak.

txt: Brat

### Ambush at Mos Eisley

**Zadania do wykonania:**  
Ochroniaj miejscowych  
Zniszcz Probe Droids  
Ochroniaj Mos Eisley  
Zniszcz siły Imperium

**Wymagania na złotą odznakę:**  
Czas ukończenia: 3:00  
Zniszczeni wrogowie: 31  
Celność: 15%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 50  
Zebrane Bonusy: 0

Na początku zniszcz wszystkie Probe Droids. Następnie leć nad Mos Eisley i jak najszybciej rozwal TIE Bombery.

### Rendezvous on Barkhesh

**Zadania do wykonania:**  
Ochroniaj konwój

**Wymagania na złotą odznakę:**  
Czas ukończenia: 5:45  
Zniszczeni wrogowie: 30  
Celność: 40%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 19  
Zebrane Bonusy: 0

W tej misji musisz uchronić konwój. Zawsze leć odrobinę przed pierwszym wozem i niszczyć wszystkie siły Imperium. Największym zagrożeniem dla bezpieczeństwa misji są TIE Bombery. Jedna trafiona bomba i nieszczęsny transporter wylatuje w powietrze. Uważaj także na stacjonarne wyrzutnie rakiet.

### The Search for the Nonnah

**Zadania do wykonania:**  
Zlokalizuj rozbitego Y-Winga  
Ochroniaj Y-Winga i prom

**Wymagania na złotą odznakę:**  
Czas ukończenia: 10:00  
Zniszczeni wrogowie: 38  
Celność: 20%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 1  
Zebrane Bonusy: 0

Na początku pozbadź się Probe Droids i jeśli jesteś dobry, możesz się zaangażować w walkę z TIE Interceptorami. Jednak nie zwlekaj zbyt długo. Wleć w teren i namierz rozbitą statek. Po chwili przyleci prom, który ewakuuje rozbitą załogę. Zaraz za Y-Wingiem są umieszczone wrogie blastery oraz łaziki. Pozbadź się ich, ponieważ mogą prowadzić stały ostrzał. Nadlatujące Interceptory traktuj drugorzędnie. Natomiast pierwszorzędna uwaga zwracaj na nadlatujące szwadrony TIE Bomberów. Trzy trafione bomby i misja z głowy.

### Defection at Corellia

**Zadania do wykonania:**  
Namierz dziwne sygnały  
Ochroniaj urząd stolicy  
Ochroniaj Tech Center  
Ochroniaj promy

**Wymagania na złotą odznakę:**  
Czas ukończenia: 10:00  
Zniszczeni wrogowie: 50  
Celność: 20%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 95  
Zebrane Bonusy: 1

To pierwsza misja, w której jest do zebrania bonus. Ale od początku - radar zasygnalizuje obecność niezidentyfikowanych obiektów w pobliżu miasta. Udaj się tam i zniszcz Probe Droids. Następnie jak najszybciej wróć do miasta i wyeliminuj wszystkie TIE Bombery. Jeśli pojawią się łaziki, także je rozwal. Po zdjęciu bombowców pojawi się komunikat abyś ochraniał Tech Center, w którym uwięziony jest Crix Madine. Leć tam i zdejmij cztery TIE Bombery oraz łaziki. Jeśli pojawi się AT-AT chyba wiesz co robić - linka wokół nóg i po sprawie. Ponownie dostaniesz rozkaz powrotu do stolicy, jednak jeszcze tam nie leć. W którymś z miast - w środkowej części - są dwa identyczne podłużne budynki. Pośród nich przy samej ziemi leży bonus - są to Advanced Proton Torpedoes. Teraz pomóż Hanowi rozwalić resztę sprzętu imperium.

### Liberation of Gerrard V

**Zadania do wykonania:**  
Ochroniaj Y-Wing

**Wymagania na złotą odznakę:**  
Czas ukończenia: 5:15  
Zniszczeni wrogowie: 33  
Celność: 30%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 6  
Zebrane Bonusy: 0

Jest to dosyć trudna misja - twoim zadaniem jest ochronianie szwadronu Y-Wingów. Podczas całej walki w pierwszym mieście najpierw zniszcz wszystkie wieżyczki, blastery i wyrzutnie rakiet. Jeśli tego nie zrobisz odpowiednio szybko tarcze Y-Wingów będą tak osłabione, że nie przeżyją ataku w kolejnym mieście. Cały czas obserwuj gdzie lata eskadra rebelianckich bombowców. W pewnym momencie przeniosą się do następnego miasta. Tam szybko zniszcz łaziki, wieżyczki, blastery i jak najszybciej zajmij się latającymi TIE'ami.

### The Jade Moon

**Zadania do wykonania:**  
Zniszcz wyrzutnie rakiet  
Zlokalizuj i rozwal generator  
Ochroniaj oddział rebeliantów

**Wymagania na złotą odznakę:**  
Czas ukończenia: 6:00  
Zniszczeni wrogowie: 45  
Celność: 40%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 7  
Zebrane Bonusy: 1

Podleć do bazy osłanianej polem siłowym, po drodze niszcząc wszystkie łaziki imperium. Następnie rozwal blastery i wyrzutnie rakiet. Odwróć się i wleć w kanion ale nie ten sam, którym przyleciałeś. Po drodze powinieneś natrafić na duży budynek. W pobliżu jest wyrzutnia rakiet. Rozwal ją, a potem wysadź ten budynek i zbierz

bonus Advanced Shielding. Leć dalej, aż natrafisz na generator, który także potraktuj laserami. Wróć do bazy i zlikwiduj siły Imperium, które zaatakowały rebeliantów. Uważaj na myśliwce!

### Imperial Construction Yards

**Zadania do wykonania:**  
Dotrzyj do bazy niepostrzeżenie  
Zlokalizuj i zniszcz fabrykę AT-ST  
Zlokalizuj i zniszcz fabrykę AT-AT

**Wymagania na złotą odznakę:**  
Czas ukończenia: 6:30  
Zniszczeni wrogowie: 80  
Celność: 45%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 0  
Zebrane Bonusy: 1

Gdy będziesz leciał kanionem nie wychylaj się przed swoich skrzydłowych. Niszcz jak najszybciej radary - jeśli zbliżysz się do któregoś za bardzo, zostaniesz namierzony i misja będzie stracona. Gdy wleczesz do bazy imperium zlokalizuj lądowisko dla promów. W jego pobliżu jest okrągły kontener. Jeśli go rozwalisz, znajdziesz Bonus - Advanced Bombs. Teraz musisz się zdecydować. Albo jesteś hardcore'owcem i rozwalasz po kolei jak leci wszystkie cele, albo skupiasz się na rozkazach. W dwóch osobnych kanionach znajdziesz fabryki. Musisz zniszczyć wszystkie budynki na ich terenie aby wykonać zadanie. Uważaj, ostrzał będzie potężny!

### Assault on Kile II

**Zadania do wykonania:**  
Zlokalizuj i zniszcz centrum łączności  
Zlokalizuj i zniszcz lądowisko  
Zlokalizuj i zniszcz garnizon

**Wymagania na złotą odznakę:**  
Czas ukończenia: 6:00  
Zniszczeni wrogowie: 65  
Celność: 60%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 0  
Zebrane Bonusy: 0

Będziesz latał w wąskich kanionach. Proponuję, abyś bez zbędnych walk skupił się na zadaniu. Jeden z kanionów doprowadzi cię do garnizonu, zaraz obok znajduje się centrum łączności. Aby zniszczyć te cele musisz wysadzić wszystkie obiekty znajdujące się w ich pobliżu, łącznie z laserami, blasterami i wyrzutniami rakiet. Do lądowiska doprowadzi cię inny kanion, tam także wysadzić musisz absolutnie wszystko.

### Rescue on Kessel

**Zadania do wykonania:**  
Uratuj Wedge'a

**Wymagania na złotą odznakę:**  
Czas ukończenia: 4:30  
Zniszczeni wrogowie: 26  
Celność: 40%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 5  
Zebrane Bonusy: 0

Twój X-Wing będzie wyposażony w działka jonowe

służące do niszczenia silników, napędów oraz elektroniki pojazdów. Musisz za pomocą tych działek zatrzymać pociąg.

### Prisons of Kessel

#### Zadania do wykonania:

Ochroniaj prom Madina  
Zniszcz generator

#### Wymagania na złotą odznakę:

Czas ukończenia: 10:30  
Zniszczeni wrogowie: 103  
Celność: 40%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 35  
Zebrane Bonusy: 1

Twoim zadaniem jest ochrona promu. Zasada jest taka - gdy prom zbliży się do więzienia i wyląduje, musisz zniszczyć wszystkie lasery i myśliwce imperium. Uważaj na szturmowców - ich także musisz zabić. W kolejnych więzieniach pojawią się także łaziki (AT-PT) do wyeliminowania. Aby dostać się do więzienia musisz zniszczyć generator - zaprowadzi cię do niego radar. Aby zebrać Bonus musisz rozwalić kontener w pobliżu drugiego więzienia, zdobędziesz Seeker Missiles.

### Battle Above Taloraan

#### Zadania do wykonania:

Zlokalizuj i zniszcz imperialne zbiorniki gazu  
Oszczędź wszystkie kapsuły mieszkańców

#### Wymagania na złotą odznakę:

Czas ukończenia: 7:00  
Zniszczeni wrogowie: 90  
Celność: 70%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 1  
Zebrane Bonusy: 1

Musisz zniszczyć zbiorniki z gazem, jednak nie wolno ci tknąć kapsuł należących do cywilów - rozpoznasz je po niebieskim pasku u dołu. Bonus znajdziesz w centrum miasta - Advanced Lasers.

### Escape from Fest

#### Zadania do wykonania:

Zlokalizuj porwane AT-PT  
Zniszcz centrum badań  
Uwolnij AT-PT  
Ochroniaj AT-PT do strefy lądowania

#### Wymagania na złotą odznakę:

Czas ukończenia: 6:30  
Zniszczeni wrogowie: 65  
Celność: 25%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 7  
Zebrane Bonusy: 1

Bardzo trudna misja. Zniszcz znajdujące się przed tobą blastery. Następnie leć w kierunku łazików. Gdy je znajdziesz, natychmiast strzelaj do budynków, w których są szturmowcy. W tym czasie twoi skrzydłowi rozwalą bramy. Podleć do AT-AT i linką powal go na ziemię. Natychmiast leć przed siebie i zniszcz generator oraz przewal kolejnego AT-AT. Nie interesuj się jeżdżącymi robotami, ponieważ łaziki skręca w inny kanion. Namierz trzeciego AT-AT i jak najszybciej go zdejmij. Zlikwiduj także roboty. Zaraz nadlecą bombowce, którymi także się zajmij. Jeśli to wszystko zrobisz szybko i sprawnie, łaziki dotrą do strefy lądowania.

Teraz leć do centrum badań. Namierz kontener, który ochroniają dwa blastery. Zniszcz je i kontener i weź bonus - Seeker Proton Torpedoes. Następnie wysadź centrum.

### Blockade on Chandrila

#### Zadania do wykonania:

Ochroniaj pociąg  
Ochroniaj miasto

#### Wymagania na złotą odznakę:

Czas ukończenia: 5:45  
Zniszczeni wrogowie: 35  
Celność: 20%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 4  
Zebrane Bonusy: 1

Na początku ochroniaj pociąg. Nie interesuj się myśliwcami - są one po to, żeby tobie uprzykrzać życie, ale nie są groźne dla pociągu. Natomiast każdy atak Tie Bomberów jest niebezpieczny. Likwiduj je jak najszybciej. Gdy dotrzesz do miasta, tam także zajmij się bombowcami - tylko one mogą zagrozić budynkom. W pewnym momencie pojawią się trzy łaziki. Zniszcz je i odszukaj czwartego, samotnego AT-ST. Zniszcz go i weź bonus - bomby Advanced Bombs.

### Raid on Sullust

#### Zadania do wykonania:

Zniszcz transmitters  
Zniszcz wszystkie kapsuły energetyczne

#### Wymagania na złotą odznakę:

Czas ukończenia: 4:00  
Zniszczeni wrogowie: 40  
Celność: 75%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 0  
Zebrane Bonusy: 1

Wysadź po kolei wszystkie transmitters. Koło jednego z nich, w pobliżu lądowiska, stoją kontenery i budynek. Po jego rozwaleniu zbierzesz bonus - Seeker Proton Torpedoes. Gdy wszystkie nadajniki ulegną destrukcji zajmij się niszczeniem kapsuł w wieży. Gdy je wysadzisz, cała konstrukcja natychmiast się zawali.

### Moff Seerdon's Revenge

#### Zadania do wykonania:

Ochroniaj kontenery mieszkańców  
Zniszcz wszystkie wrogie cele  
Zlokalizuj i zniszcz prom Moffa Seerdona

#### Wymagania na złotą odznakę:

Czas ukończenia: 6:00  
Zniszczeni wrogowie: 45  
Celność: 30%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 55  
Zebrane Bonusy: 1

Żmudna i ciężka misja. Musisz wyeliminować wszystkie wrogie cele: bunkry, kontenery, myśliwce, bombowce, lasery. Wszystko! Nie ruszaj natomiast instalacji oznaczonych znakiem Imperium. Gdy pojawi się prom Moffa musisz wygrać z nim pojedynek. Nie jest to proste, gdyż jego statek jest bardzo silnie opancerzony. Bonus znajdziesz w jednym z kontenerów - będą to bardzo przydatne pociski Cluster Seeker Missiles.

### Battle of Mon Calamari

#### Zadania do wykonania:

Zniszcz niszczycieli światów  
Ochroniaj miasto

#### Wymagania na złotą odznakę:

Czas ukończenia: 7:00  
Zniszczeni wrogowie: 24  
Celność: 25%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 87  
Zebrane Bonusy: 0

Ostatnia podstawowa misja. Podleć do wielkiej instalacji - są to niszczyciele światów. Na szczycie tego gigantycznego statku jest wieżyczka z generatorem mocy (podobna do tych ze Star Destroyerów). Gdy ją rozwalisz, zniż lot i rozwal przynajmniej dwie nogi konstrukcji, aby ją wyeliminować. Miasto ochroniaj przed wszystkimi statkami Imperium włącznie z myśliwcami, że o bombowcach nie wspomnę.

### Beggar's Canyon

#### Zadania do wykonania:

Wygraj wyścig

Będziesz ścigać się starym modelem promu po kanionach. Każda odnoga kanionu odpowiada stopniowi trudności. Prawa - bardzo trudna trasa, lewa - średnia, a prosto jest najłatwiej. Pamiętaj abyś nie wzbij się za wysoko, ponieważ zostaniesz posadzony o oszustwo i wyeliminowany z wyścigu. Oczywiście jeśli chcesz wygrać, musisz wybrać prawą odnogę.

### Death Star Trench Run

#### Zadania do wykonania:

Wstrzel protonowe pociski na końcu korytarza  
Gwiazdy Śmierci

#### Wymagania na złotą odznakę:

Czas ukończenia: 2:45  
Zniszczeni wrogowie: 30  
Celność: 70%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 0  
Zebrane Bonusy: 0

Oglądałeś chyba Star Wars? Wleć do korytarza i nie daj się zabić. Gdy stracisz skrzydłowych Millennium Falcon przyleci ci z pomocą. Dotrwaj do końca korytarza i wstrzel pociski do otworu.

### The Battle of Hoth

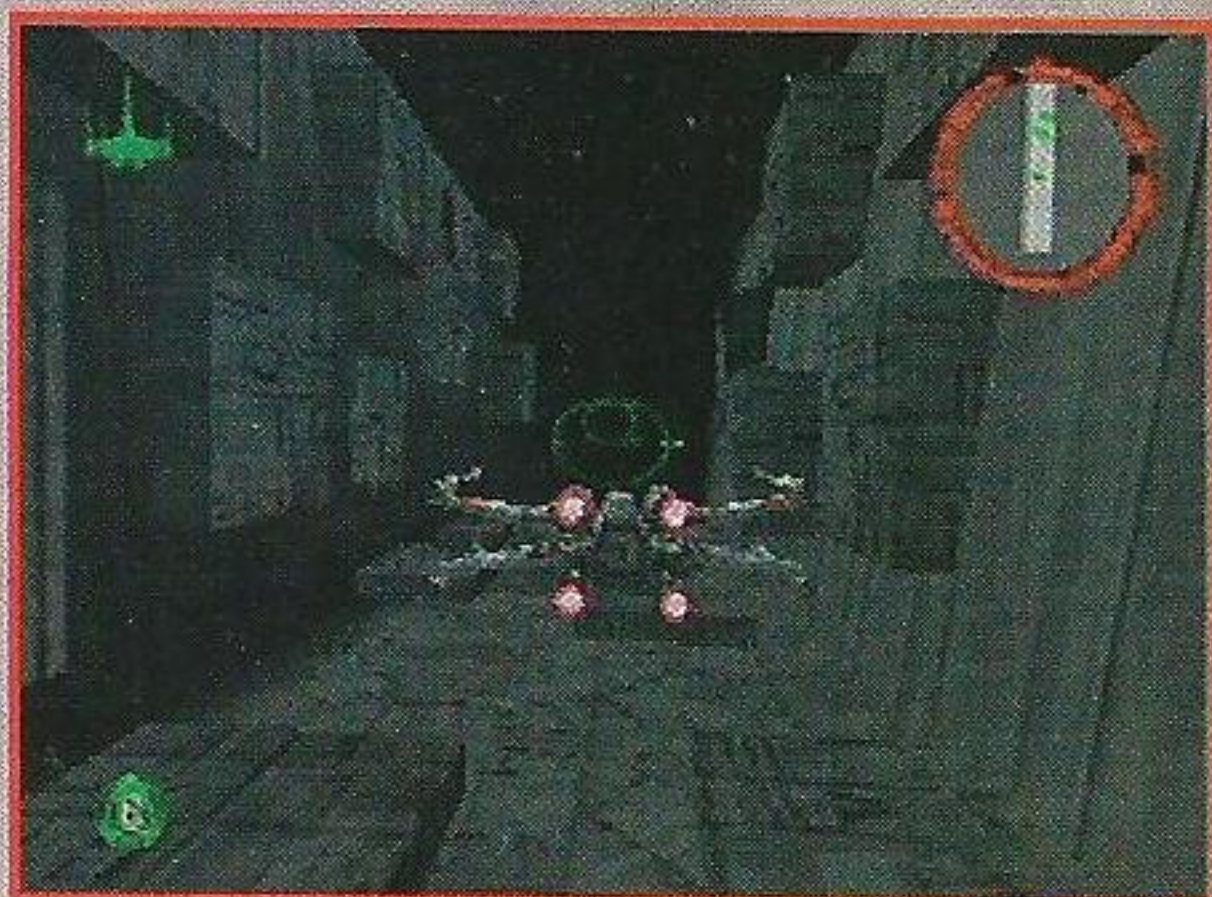
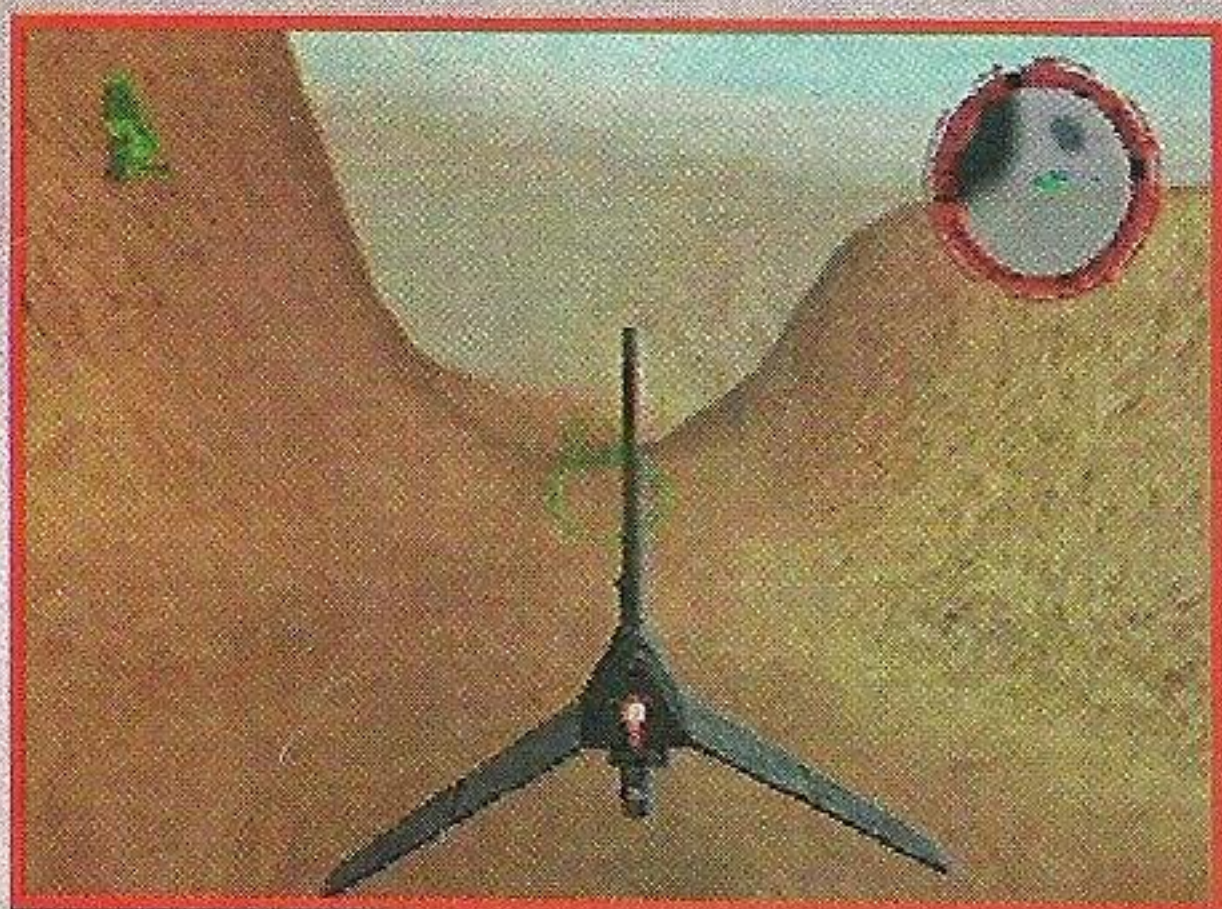
#### Zadania do wykonania:

Ochroniaj transporty  
Ochroniaj generator  
Zniszcz AT-ST  
Zniszcz AT-AT

#### Wymagania na złotą odznakę:

Czas ukończenia: 4:25  
Zniszczeni wrogowie: 18  
Celność: 70%  
Uratowani sprzymierzeńcy: 0  
Zebrane Bonusy: 0

A grałeś w SHADOWS OF THE EMPIRE? W tej misji nie ma żadnej filozofii, ale jest czadowa. Zniszcz wszystkie cele Imperium po kolei.



# Tips & Tricks

It's tricks

## Wipeout 64



### ■ Cyclone

Wygraj "Weapons" challenge co najmniej na brąz aby mieć dostęp do Cyclone. Od tej pory, wszystkie twoje ataki będą dwukrotnie silniejsze.

### ■ Ukryta Piranha II

Wygraj "Time" Challenge co najmniej na brąz aby odblokować statek Piranha II. Opłaca się dlatego, że Piranha II w przeciwieństwie do PSX-owej wersji, może używać broni i bonusów.

### ■ Ukryta trasa: Velocitar

Ukończ Wipeout 64's "Race" co najmniej na brąz aby móc się ścigać na trasie Velocitar.

### ■ Combo Challenge

Aby odblokować ten tryb, ukończ wszystkie pozostałe co najmniej na brąz.

## Tai'Fu



### ■ Wybór Leveli

Pomiędzy levelami, podczas animacji naciśnij R1+R2. Teraz możesz spacerować gdzie chcesz, naciśnij kwadrat aby wejść do wybranego poziomu.

## Asteroids



### ■ Ukryty czwarty statek

Na ekranie tytułowym naciśnij i przytrzymaj SELECT, a następnie naciśnij: trójkąt, kółko, kółko, trójkąt, kwadrat, kółko, kwadrat.

## Mortal Kombat 4

[GameBoy]

### ■ Dodatkowe kredyty

Gdy będziesz wybierał poziom trudności naciśnij górę na padzie kierunkowym, aby zwiększyć ilość kredytów do pięciu.

### ■ Kombat Kodes

Przed walką wpisz te kody na ekranie haseł:

|                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| Granie Reptilem - 192234 | Rzuty wyłączone - 100100 |
| Swicharoo - 460460       | Dark Kombat - 688422     |
| Wiadomość 1 - 987666     | Wiadomość 2 - 123926     |
| Psycho Kombat - 985125   | Bez blokowania - 020020  |

## Top Gear Overdrive



### ■ Bonusowa trasa

Ukończ sześć sezonów co najmniej na czwartej pozycji aby móc się ścigać na trasie SPACE TRUCKIN.

### ■ Cheat Codes

Cheatowanie w tej grze jest trudne ale opłacalne. Zauważ, w głównym menu są cztery opcje: Championship, Versus, Setgóra i Credits. Ponumerujemy je umownie od zera do trzech (Championship = 0, Versus = 1, Setgóra = 2 i Credits = 3). Teraz najeżdżając na kolejne z tych opcji wciśnij Z. Jeśli wykonasz odpowiednią sekwencję uruchomisz cheata. Oto możliwe oszustwa:

Alternatywne kredyty: 2, 2, 0, 1  
 Wszystkie wozy: 3, 3, 1, 3, 2, 0, 0, 0, 1  
 Normalne wozy: 3, 0, 0, 1  
 Bonusowe wozy 1: 3, 1, 2, 0, 1, 1  
 Bonusowe wozy 2: 0, 3, 1, 2, 1, 0, 2, 3  
 Bonusowe wozy 3: 1, 1, 0, 3, 0, 1, 0, 3, 2, 1, 2  
 Sezon 4: 1, 0, 0, 3, 2, 2, 0  
 Sezon 5: 2, 0, 3, 1, 1, 2, 0, 1, 3, 0  
 Sezon 6: 3, 2, 1, 0, 0, 3, 0, 1, 2, 0, 3, 2, 2

## STAR WARS - Rogue Squadron



Specjalnie dla Was masa tipsów do tej znakomitej gierki. Dzięki tym cheatom zrobicie z nią wszystko co wam się żywnie podoba.

### ■ AT-ST Bonus Level

Aby mieć dostęp do do levelu AT-ST wpisz jako hasło CHICKEN.

### ■ Wszystkie Power- Góras

Jako hasło wpisz TOUGHGUY aby mieć wszystkie bonusy.

### ■ At the Movies and Concert Hall (dwie nowe opcje)

Wpisz DIRECTOR na ekranie hasła. Pojawi się czarny ekran. Podświetl BACK i wróć na ekran hasła. Wpisz teraz MAESTRO i znowu pojawi się czarny ekran, z tą różnicą, że pojawią się dwie nowe opcje.

### ■ Battle of Hoth

Jest to trzeci i ostatni z bonusowych leveli. Aby mieć do niego dostęp musisz ukończyć wszystkie levele ze złotą odznaką.

### ■ Niespodzianka na ekranie tytułowym

Wpisz na ekranie tytułowym HARDROCK. Teraz wróć na ekran tytułowy, przedstawiający Luke'a na drabince X-Winga. Poczekaj minutę lub przeczekaj demo, a się zdziwisz.

### ■ Beggar's Canyon

Jest to pierwszy z ukrytych leveli. Aby się do niego dostać ukończ wszystkie misje dostając brązowe odznaczenie.

### ■ Credits Cheat

Aby obejrzeć pełną listę płac wpisz jako hasło CREDITS.

### ■ Death Star Trench Run

Jest to drugi z ukrytych leveli, wyścig o życie świata w kanale gwiazdy śmierci. Ukończ wszystkie poziomy ze srebrną odznaką.

### ■ Latanie Cadillac'iem

Wpisz jako hasło KOELSCH i wybierz misję, w której możesz polecieć V-Wingiem. Polecisz kadilakiem!

### ■ Latanie Millennium Falcon

Jako hasło wpisz FARMBOY. Teraz możesz wybrać Sokoła Millenium.

### ■ Latanie TIE Interceptorem

Wpisz jako hasło TIEDUP aby polecieć przechwytywaczem Imperium. TIE jest ukryty za Sokołem Millenium. Aby na niego najechać naciśnij górę na padzie.

### ■ Zwiększenie poziomu trudności

Myślisz, że jesteś kozakiem? Wpisz jako hasło ACE i teraz spróbuj swoich sił.

### ■ Nieskończone życia

Wpisz jako hasło IGIVEUP aby mieć nieskończoną ilość statków.

### ■ Wybór leveli

Aby mieć dostęp do wszystkich leveli, wpisz jako hasło DEADDACK.

### ■ Usprawnienie radaru

Jeśli chcesz aby twój radar potrafił rozpoznawać wysokość obiektów wpisz jako hasło RADAR. Teraz po kolorze poznasz wysokość statku wroga.

## Small Soldiers



### ■ Wszystkie bronie

Jako hasło wpisz Trójkąt, Trójkąt, Kółko, Kółko, Kółko, IKS, Kwadrat, IKS.

### ■ Nietykalność

Jako hasło wpisz Kółko, Kółko, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, IKS, Kwadrat, IKS.

### ■ Hasła do leveli

Gorgon - IKS, IKS, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, IKS, Kółko, IKS  
 Dim-Temple - Kwadrat, IKS, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, IKS  
 Flo-Fortress - Kółko, IKS, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, IKS  
 Spirit Bog - Trójkąt, IKS, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, IKS  
 Canyon Village - IKS, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, IKS, Trójkąt, IKS  
 Caverns - Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, IKS  
 SpaceShip - Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, IKS  
 H.O.Patriots - Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, IKS  
 Graveyard - IKS, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, IKS, IKS, Kwadrat  
 Nuc-Mine - Kwadrat, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, IKS, Kwadrat  
 L-Center - Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, IKS, Kwadrat  
 U-Fier - Trójkąt, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, IKS, Kwadrat  
 Garrison - IKS, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, IKS, Kwadrat, Kwadrat  
 Sanctum - Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat



## ROZKODOWANE

### APOCALYPSE

Wszystkie bronie  
80018BD2 2400  
80018BE4 03E8  
80018BE6 2402  
Nieskończona  
amunicja  
80022B46 2400  
Nietykalność  
8005DF06 2400  
Nieskończone życia  
800FF874 0005

### BUSHIDO BLADE 2

Postacie:  
Utsusemi  
3009BC7F 0003  
Red Shadow  
3009BC80 0003  
Tsubame  
3009BC81 0003  
Sazanka  
3009BC82 0003  
Suminasashi  
3009BC83 0003  
Nightstalker  
3009BC84 0003  
Matsu Mushi  
3009BC85 0003  
Hongou  
3009BC89 0003  
Katze  
3009BC8A 0003  
Highway Man  
3009BC8B 0003  
Chihiro  
3009BC8C 0003  
Utamaru  
3009BC8D 0003  
Tonu Umeda  
3009BC8E 0003  
Iso Hachi  
3009BC8F 0003  
Extra Character 1  
3009BC90 0003  
Extra Character 2  
3009BC91 0003

### CRASH BANDICOOT TRZECI

99 Życ  
D005BEEC F64C  
800B5D4C 6300  
D005BEEC F64C  
80068F58 6300  
Wszystkie zdolności  
80069178 003F  
Wszystkie gemy  
80068FBO FFFF  
80068FB2 FFFF  
80068FB4 FFFF  
80068FB6 FFOO

Wszystkie szafiry  
800691B4 FFFF  
800691B6 FFFF  
800691B8 FFFF  
Wszystkie kryształy  
8006912C FFFF  
8006912E FFFF  
80069130 FFFF

### LUCKY LUKE

Nieskończona forsa  
800A1A64 03E8  
Dynamit  
800A1A66 0009  
Nieskończone życia  
800A1A60 0009

### MOTORHEAD

Wszystkie samochody  
801AAA04 0001  
801AAA1C 0001  
801AAA34 0001  
801AAA4C 0001  
801AAA64 0001  
801AAA94 0001  
801AAAAC 0001  
Wszystkie trasy  
8003D0C0 000F  
Wszystkie trasy 2  
801AAAC8 0001  
801AAAE0 0001  
801AAAF0 0001  
801A AFC8 0001  
801AAB08 0001  
801AAB14 0001  
801AAB20 0001  
801AAB2C 0001  
801AAB38 0001  
801AAB44 0001  
801AAB5C 0001  
801AAB68 0001  
801AAB74 0001

### SPYRO THE DRAGON

Nieskończone życia  
8007582C 0009  
Nieskończone  
zdrowie  
80078BBC 0003  
Moon Jump  
D0077380 0040  
80078AD8 0000  
Zawsze znaleziony  
klucz  
80075830 0001  
Zawsze znalezione  
jajo  
80075810 000C  
65,000 gemów  
80075860 FFFF  
Nieskończony czas na  
latanych levelach  
80075840 053C  
80075908 053C

Zawsze super  
złonięcie  
80078768 02DA

### POINT BLANK

Arcade Mode  
Nieskończone życia  
800B732C 0005  
Nieskończona  
amunicja  
800AD1A8 7FFF  
RPG Mode  
Nieskończona  
amunicja  
800AD1A8 0010  
800AD1C4 0010  
Trafienia  
800B4318 0060

### PSYBADEK

Nieskończone życia  
800AA698 6300  
Zebranie 999  
gwiazdek  
800B05E4 03E7  
Zestrzelenie 60  
Pingwinów w 2 levelu  
800920CC 003C

### METAL GEAR SOLID [us]

#### PRZEDMIOTY

Socom Pistol  
800B7532 03E7  
800B7546 03E7  
Famas  
800B7534 03E7  
800B7548 03E7  
Grenades  
800B7536 03E7  
800B754A 03E7  
Nikita  
800B7538 03E7  
800B754C 03E7  
Stinger  
800B753A 03E7  
800B754E 03E7  
Claymore Mines  
800B753C 03E7  
800B7550 03E7  
C4  
800B753E 03E7  
800B7552 03E7  
Stun Grenades  
800B7540 03E7  
800B7554 03E7  
Chaff Grenades  
800B7542 03E7  
800B7556 03E7  
Sniper Rifle  
800B7544 03E7

800B7558 03E7  
Cigs  
800B755A 0001  
Scope  
800B755C 0001  
C.Box A  
800B755E 0001  
C.Box B  
800B7560 0001  
C.Box C  
800B7562 0001  
N.V.G.  
800B7564 0001  
Therm.G  
800B7566 0001  
Gas Mask  
800B7568 0001  
B.Armor  
800B756A 0001  
Ketchup  
800B756C 0001  
Stealth  
800B756E 0001  
Bandana  
800B7570 0001  
Camera  
800B7572 0001  
255 Rations  
800B7574 03E7  
800B758A 03E7  
255 Medicine  
800B7576 03E7  
800B758C 03E7  
255 Diazepam  
800B7578 03E7  
800B758E 03E7  
PAL Key  
800B757A 0001  
Level 100 Key Card  
800B757C 0064  
Mine Detector  
800B7580 0001  
MO Disc  
800B7582 0001  
Rope  
800B7584 0001  
Handker  
800B7586 0001  
Suppressor Active  
800B7588 0000  
Nieskończone życie  
800B7526 0600  
Nieskończone  
powietrze  
800AE1AC 0400  
Ghost Mode  
800AE188 0000  
800AE18A 0000

**CHCESZ WIĘCEJ  
KODÓW?  
ZAJRZYJ DO  
KONSOLOWEGO  
KOMPENDIUM!**  
Znajdziesz tam  
ponad 1000 kodów  
do blisko 300 gier

**Sprzedż Wysyłkowa TOMsoft**  
Gier Komputerowych  
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.

**Abe's Exodus** 209.00  
**Actua Soccer 3** 199.00  
**Breath of Fire** 199.00  
**C 3 Racing** 199.00  
**Colin McRae Rally** 199.00  
**Constructor** 199.00  
**Cool Boarders 3** 199.00  
**Crash Bandicoot 3** 209.00  
**Duke Nukem - Time to Kill** 209.00  
**Fifa '99 - wer. ang.** 199.00  
**Formuła 1 '98** 199.00  
**ISS Pro '98** 209.00  
**Knockought Kings '99** 199.00  
**Libero Grande** 209.00  
**Medievil** 209.00  
**Metal Gear Solid** tel.  
**Moto Racer 2** 199.00  
**NBA Live '99 - wer. ang.** 199.00  
**NHL '99 - wer. ang.** 199.00  
**Premier Manager '99** 209.00  
**Rally Cross 2** 199.00  
**Resident Evil 2 - wer. ang.** 209.00  
**Rogue Trip** 199.00  
**Sensible Soccer** 199.00  
**Tekken 3** 199.00  
**Tenchu** 199.00  
**Toca Touring Car Champ. 2** 199.00  
**Tomb Raider 3 - wer. ang.** 219.00  
**Twisted Metal 3** 199.00  
**X-Man vs Street Fighter** 199.00

#### Platynowa seria:

Bushido Blade 109.00  
**Command & Conquer** 109.00  
Crash Bandicoot 109.00  
Croc 109.00  
Die Hard Trilogy 109.00  
DOOM 109.00  
**Fighting Force** 109.00  
Formula 1 109.00  
Gex 3D 119.00  
**Grand Thief Auto** 109.00  
Hercules 109.00  
**ISS Pro** 109.00  
MDK 119.00  
Mickey's World Adventure 109.00  
**Oddworld: Abe's Oddyssey** 109.00  
O. D. T. 109.00  
Pandemonium 109.00  
Pitfall 3D 119.00  
**Resident Evil** 109.00  
Ridge Racer Revolution 109.00  
**Soul Blade** 109.00  
Street Fighter Plus Alpha 109.00  
Tekken 2 109.00  
Time Crisis 109.00  
Toca (Dual Shock) 109.00  
**Tomb Raider 2** 109.00  
Total NBA '98 109.00  
Treasure of the Deep 109.00  
V-Rally (Dual Shock) 109.00

#### Wybrane akcesoria do PlayStation:

Konsola Playstation(+Dual Shock) 599.00  
Dodatkowy kontroler (oryg.) 79.00  
**Memory Card 8MB - 120 bloków** 109.00  
**Kontroler DUAL SHOCK** 129.00  
Memory Card (oryginalna) 79.00  
**Pro Action Replay** 99.00  
RF Adapter (kabel ant.) 69.00  
RGB - SCART Cabel (EURO) 39.00  
**Barracuda - joypad analog.** 89.00

#### Uwaga!!!

Jeżeli Twoje PlayStation:

- nie wczytuje gier
  - przerywa sekwencje filmowe
- Zadzwoń !!!**

**Wymienimy czytnik i konsola  
będzie jak nowa !!!**

Pełny 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.**



# GAWĘDY PO FAI

**Jest problem. Całkiem niedawno pojawił się emulator, jak część z was już zapewne wie, Nintendo 64. Chodzi to jak trzeba na Pentium II z VooDoo 2 lub innym nowoczesnym akceleratore z dokładnie tak samą prędkością jak oryginalna konsola. Na czym polega problem? Ano na tym, że jest to pierwsza wersja emulatora i ...działa bezbłędnie!**

**N**ormalnie to się nie zdarza. Żaden emulator PlayStation, mimo, że prace nad wieloma trwają już od dosłownie lat, nie jest nawet w 50% sprawny. Ponoć na jednym działa już TEKKEN 3, ale nie widziałem tego na własne oczy. O emulatorach Saturna na razie możemy zapomnieć, nie widać chętnych do robienia. "Udawacze" starych systemów, jak Super Nintendo, są tak naprawdę poprawiane nawet dziś, bo zawsze znajdzie się jakaś gra, która tak miesza systemem, że potrzebne są korekty. A emulator Nintendo 64 - sil wu ple, zajmuje ledwie kilkaset kilo, i na dodatek działa bez problemów. Sam nie wierzyłem własnym oczom, kiedy odpaliłem MARIO 64 i sterowałem tym małym grubaskiem przez 10 minut bez żadnych kłopotów.

Mój przyjaciel skończył już 40% MARIO i twierdzi, że emulator jest idealny i daje plamę tylko w jednym miejscu: w korytarzu zamkowym, gdzie obraz księżniczki mutuje się w obraz Bowsera. Na emulatorze obraz jest cały czas zmutowany. Oczywiście ktoś, kto nie grał w wersję oryginalną, nigdy tego nie zauważy, ale przynajmniej mamy dowód istnienia małej rysy na idealnie gładkiej powierzchni perfekcji.

Niestety, na "kwadratowych" pixelach monitora komputerowego wychodzi cała ubogość np. tekstur używanych w grach na N64. Konsola ta ma mało pamięci i na ładne tekstury po prostu nie ma miejsca. To, co jest rozmazane na telewizorze, jest widoczne w całej swej skromności na bezwzględnym ekranie peceta. Są jednak takie cwaniaki, co to mają karty graficzne z wyjściem na telewizor i choć grają z klawiatury (przy okazji: gra się całkiem nieźle), to jednak dane im są wszystkie radości dostępne posiadaczom oryginalnej konsoli z tą dodatkową zaletą, że ich to nic nie kosztuje...

...i tu dochodzimy do sedna problemu. Emulator wypuszczony za życia konsoli, i to jeszcze emulator działający w 99%, to strata

nieprawdopodobnych pieniędzy dla firmy-producenta (w tym przypadku oczywiście Nintendo). Nic dziwnego więc, że adwokaci imperialistów już przygotowują pozew sądowy. Zresztą, nihil novi, ponieważ to i tak tylko kolejna ze spraw: np. obecnie ma miejsce proces, w którym oskarżeni są twórcy emulatora PlayStation. Inny przykład: największa na internecie strona www z gotowymi do ściągnięcia grami na starsze konsole została zamknięta nakazem sądu.

Bądźmy jednak uczciwi. Gry na emulator to takie samo piractwo, jak to, które znamy z giełdy. Wszystko jest logiczne i banalne: jakaś firma przygotowuje produkt (grę), którą oferuje w sprzedaży. Klient może kupić, albo nie kupić - nikt go do niczego nie zmusza. Jeśli jednak klient używa produktu (np. rżnie w Zeldę na emulatorze) nie płacąc za niego, to znaczy, że okrada twórców. Proste jak cygaro Clintona. I choć dzięki kartom TV (i padom na PC!) możemy grać w gierki konsolowe tak samo komfortowo jak na prawdziwej konsoli (nawiasem rzecz biorąc, kosztuje nas to 10 razy więcej, ale to inna historia), to nic nie zmienia faktu, że krzywdzimy kogoś, kto parę lat zapierniczał w robocie tworząc swoją grę.

Nikt nie chce, by pamięć o starych grach umarła. Firmy, które kiedyś wydawały gry na Spectrum, dzisiaj same podsyłają swoje produkty do سایتów internetowych z zasobami archiwalnym i na ZX-a. Ale nikt nie ma wątpliwości, że Speccy nie żyje, i scena emulatorów nikogo tutaj nie okrada. Więc zanim pobiegniecie z wywieszonym jęzorem do kumpla z pecetem, by zobaczyć emulator-cudo i ściągnąć z netu Wave Racera, pamiętajcie, że fajnie jest móc sobie bez mrugnięcia powieką rano spojrzeć w lustro.

Adrian Chmielarz

**Autor jest szefem firmy developerskiej METROPOLIS SOFTWARE HOUSE, a jego poglądy nie zawsze reprezentują poglądy redakcji NEO PLUS. Tak na wszelki wypadek.**

## NO COMMENTS

**Dziś będzie krótko, ale treściwie.**

**P**layStation to niewątpliwie wspaniała konsola, z największym wyborem gier i kilkoma zupełnie zasługującymi na najwyższe uznanie produktami. PSX jest najpopularniejszy. PSX rządzi. PSX wyprowadził konsole do mainstreamu i chwala mu za to - dzięki temu może powstać takie FINAL FANTASY VIII za 20 milionów dolarów. Ale jednocześnie PSX na całym świecie rozbił w drobny mak konsolowy półświatek, konsolową społeczność.

Dla nas pojęcie "konsolowej braci", "konsolowej kultury" jest obce. Polska zaczyna od PlayStation. Przed nią konsole znane były tylko nielicznym - ot, ktoś dostał od wujka z Ameryki SNES'a na Gwiazdkę i trzymał go potem w szafie, pogrywając na tych dwóch cartach od okazji do okazji. A na zachodzie mnóstwo ludzi miało przed PSX'em jedną, lub nawet dwie konsole. Oni widzieli na przykład w jaki sposób ewoluowała ich ulubiona seria, jak wygląda ich ulubiona gra w nowej oprawie. Oni mają podłóżę. My nie i strasznie nad tym ubolewam. Naturalnie nie wszyscy - ale nawet niech stanowią dziesiąta część wszystkich posiadaczy, to i tak będzie ich 5 milionów. To są goście. Gdy w Polsce grało się na Amidze, w USA królował SNES. Amiga

padła, jej gry i serie pozdychały. I zostaliśmy na lodzie.

Pojawiła się szansa uzupełnić choćby część zaległości. Naturalnie nie wszyscy z niej skorzystają - ale ci, dla których gry video są częścią życia powinni to przyjemniej rozważyć. Mowa tu o Pegasusie. Tak jest - starym, lamerskim Pegasusie, który wyświetla trzy piksele na krzyż piszcząc niemilosiernie. Bo Pegasus to nic innego, jak najstarsze, 8-bitowe Nintendo. Na którym zadebiutowały takie serie jak choćby FINAL FANTASY, CASTLEVANIA, CONTRA, METAL GEAR, SUPER MARIO, ba - nawet prototyp RESIDENT EVIL stworzony przez Konami. Niektóre z tych tytułów można jeszcze znaleźć. I oglądając je badać definicję zwycięstwa pomysłu nad oprawą. Bo choćby pierwsze SUPER MARIO jest takim zwycięstwem.

Paskudnego Pegasusa i paskudne żółte karty można kupić na każdym targu, bazarze, giełdzie. Albo nie kupować - pogadać z jakimś dzieciakiem z rodziny, osiedla, bloku - ktoś na pewno go ma. Dwa lata temu szef firmy Bobmark powiedział mi, że sprzedali w Polsce blisko milion tych konsol. Nieźle, co?

Gulash

# Akcesoria AsciiWare

Ascii to firma, która jako jedna z niewielu obecnych na rynku dysponuje oficjalną licencją Sony na produkcję akcesoriów - pady Ascii można traktować jako wyroby Sony. Oto trzy nietypowe pozycje, które niedawno przedostały się na nasz rynek.

Chest Rockwell

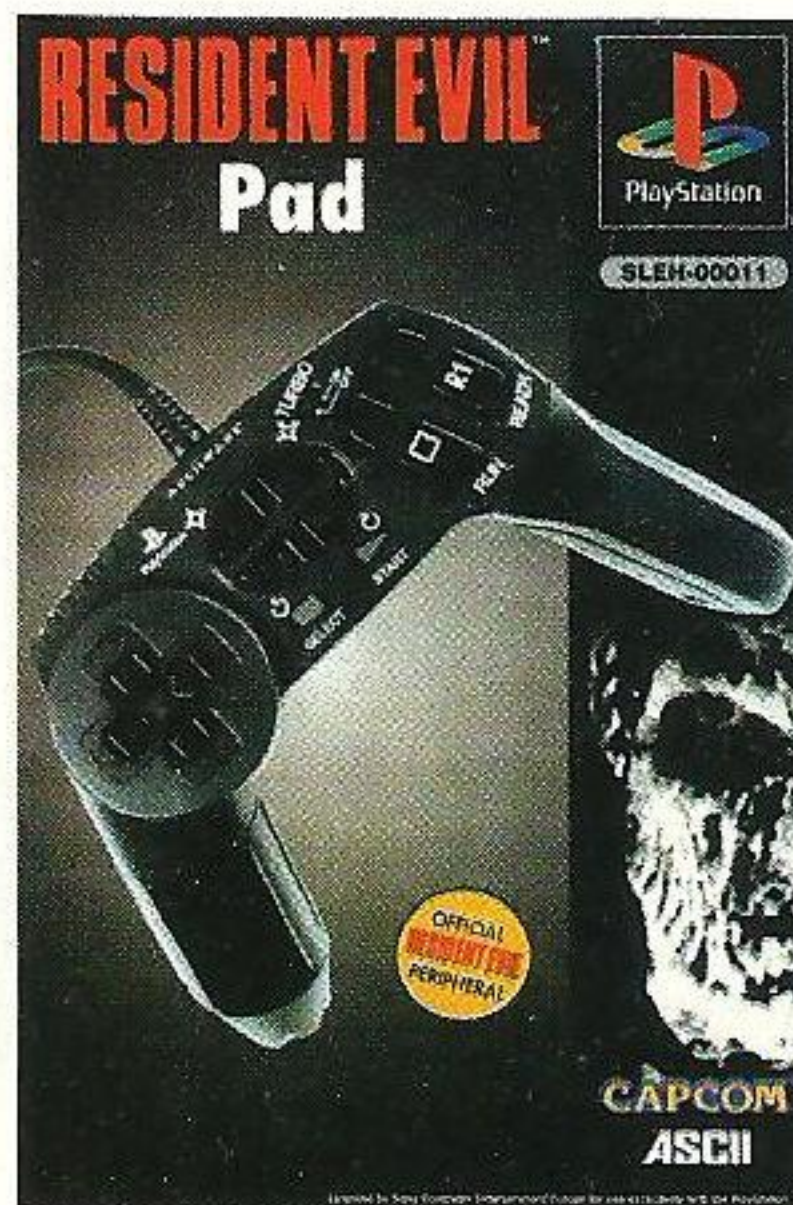
## Ascii GRIP

**T**en bardzo innowacyjny joypad - GRIP - to kontroler, który ściska się tylko jedną ręką. Sam krzyżak chodzi bardzo wygodnie, wychyla się na boki - inaczej niż w standardowym padzie Sony. Na dole, pod spodem umieszczono dwa najczęściej używane przyciski - X i kółko. Na górze - kolejno Start i Select, potem dwa zielone trójkąty i dwa różowe kwadraty. Pod d-padem znajdziemy L1, L2, R2 i R2. Pad naturalnie nie nadaje się do gier zręcznościowych wymagających zgranej koordynacji obu rąk - za to GRIP wydaje się być idealną propozycją dla osób, które dużo grają w gry RPG robiąc przy tym inne rzeczy (np. jedząc, pijąc czy choćby paląc papierosy), lub też dla osób niepełnosprawnych. Rzecz jest ciekawa i zdecydowanie warta uwagi.



## RESIDENT EVIL Pad

**O**to propozycja przeznaczona specjalnie dla fanów RESIDENT EVIL - pad został stworzony w kształcie pistoletu, zaś przyciski rozplanowano w tak sposób, aby jak najlepiej i najbardziej intuicyjnie kontrolować ruchy bohatera. Lewa dłoń tradycyjnie rusza d-padem, podczas gdy prawa ręka ściska drugi - zbudowany w kształcie kolby pistoletu kraniec. Pod spodem znajduje się nawet przycisk w kształcie spustu. Frajda kończy się, gdy zamiast którejś gry z serii RESIDENT EVIL wrzuci się do konsoli coś innego - po prostu ciężko połapać się w nietypowym rozstawieniu przycisków. Dla kolekcjonerów nietypowych gadżetów i maniakałnych fanów RESIDENT EVIL będzie to jednak niesamowity kawałek zajawki.



## ARCADE Stick

**P**ropozycja Ascii przeznaczona dla wszystkich bywalców salonów gier i miłośników fighterów i shooterów cechuje się - jak zwykle w takich przypadkach - solidnym wykonaniem z grubego, pięćcioodpornego plastiku. Umieszczone z prawej strony przyciski działają bez zarzutu, wchodząc leciutko już po najłżejszym tapnięciu paluchem. Gałka działa w oparciu o mikroprzełączniki, co także jest standardowym rozwiązaniem w tego rodzaju joyach. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie drobny fakt, że wydaje się chodzić trochę za luźno! Na początku trudno się do tego przyzwyczaić kręcąc piruety w STREET FIGHTER, później zaś nic już nie stoi na przeszkodzie aby bawić się w prawdziwie arcade'owym klimacie.



DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

**SONY®**  
**Playstation**

KONIEC  
KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez **AUDIO-VIDEO**.

**Multisystem** można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

**DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU**  
**2 LATA GWARANCJI**

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

**SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO**

HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

**SERWIS** Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: [WWW.SERWIS-PSX.COM.PL](http://WWW.SERWIS-PSX.COM.PL)

**CZĘSTOCHOWA**

**SWIAT GIER TV**

**SONY PLAYSTATION**  
(Ponad 250 tytułów)

**NINTENDO 64**  
(wszystkie tytuły)

**GAMEBOY**

**SEGA SATURN**

**NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE**

Przyjmujemy gry w rozliczeniu!  
Możliwość zamiany konsoli!

-SYSTEM SC-

al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa  
tel (060) 143-82-01 ; (060) 140-41-82

# Akcesoria Gamester

**GAMESTER** jest linią akcesoriów dla wszystkich konsol. Pochodząca z Anglii marka doskonale przyjęta się w całej Europie dzięki estetyce, trwałości i kolorowym opakowaniom. W Polsce wszystkie produkty sprzedawane są z polską instrukcją oraz 12 miesięczną gwarancją.

Chest Rockwell

## PLAYSTATION

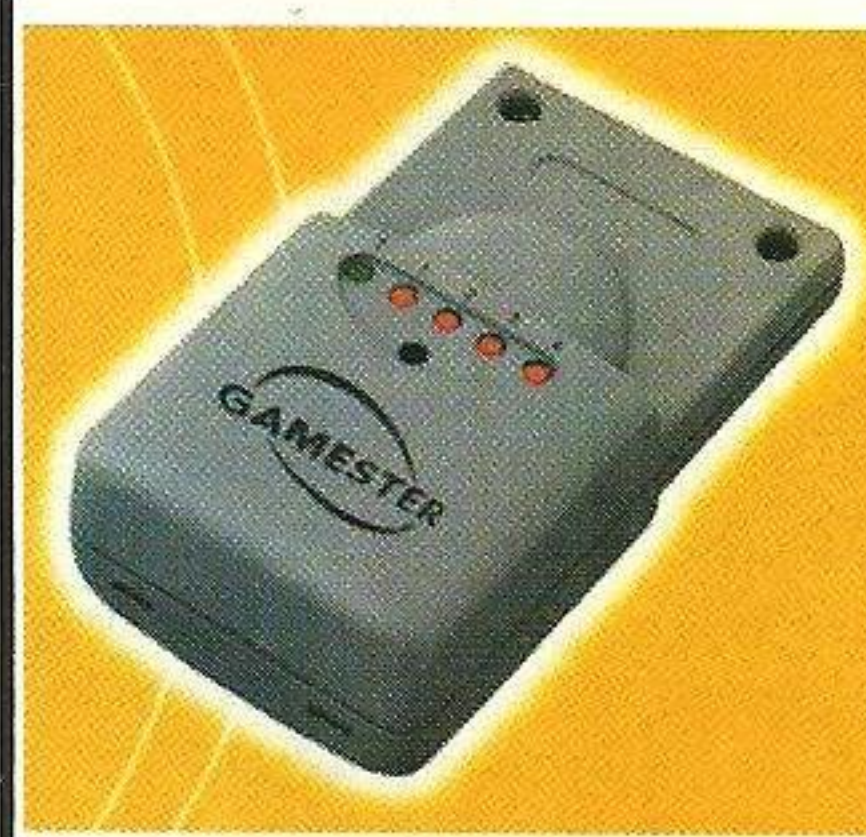
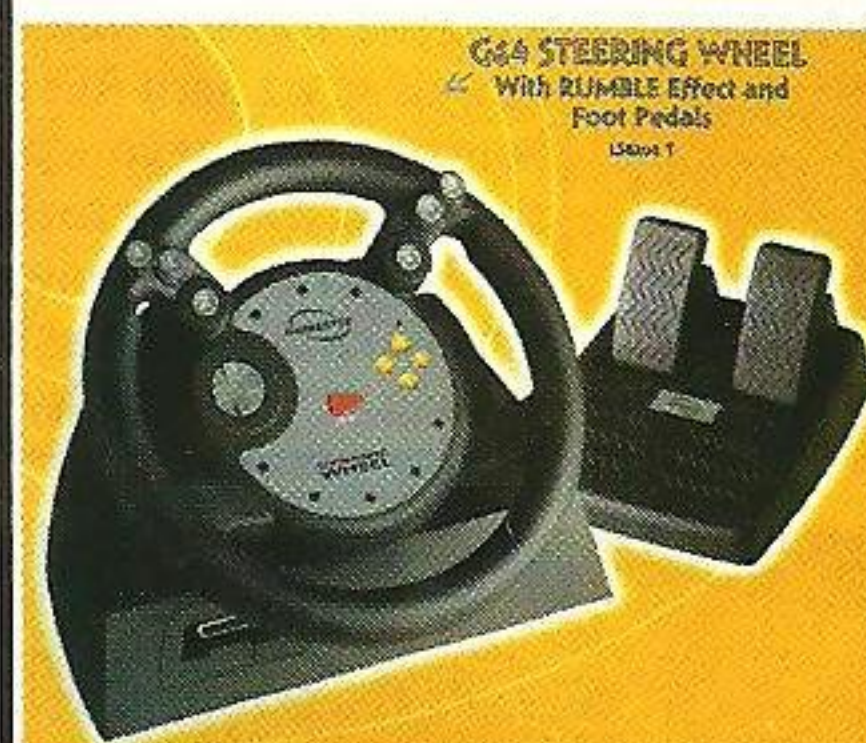
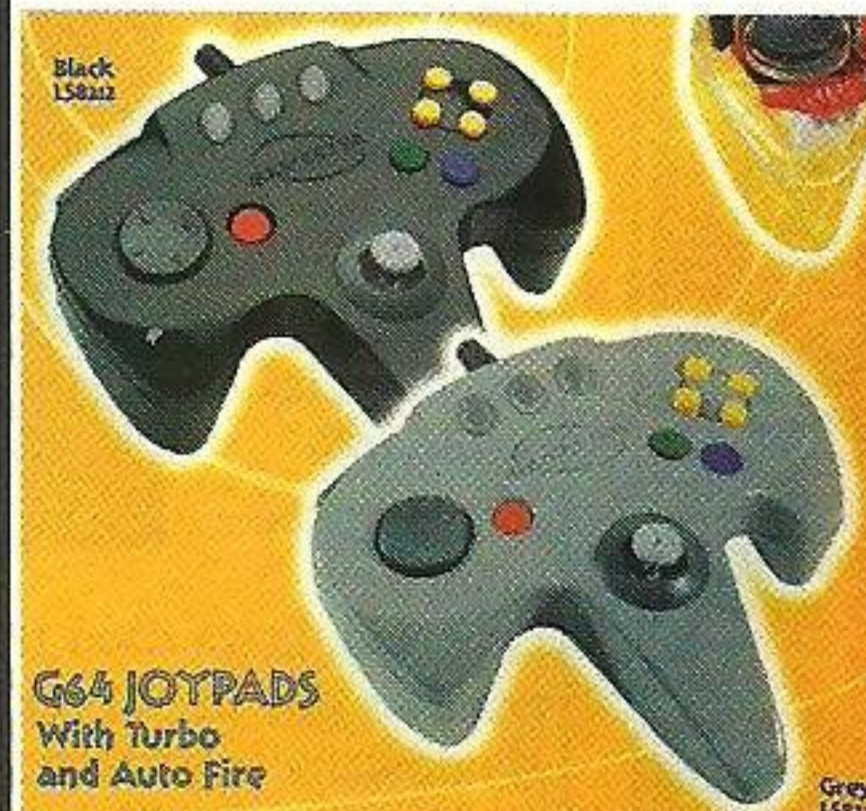
**W** Wybór produktów na PSXa prezentuje się najbardziej okazale - począwszy od kart pamięci 15-blokowych, a skończywszy na



nowoczesnych kierownicach. Karty pamięci dostępne są w wielu kolorach, sprawują się bez zarzutu. Oferta padów rozpoczyna się od zwykłych kontrolerów w wielu kolorach, a kończy na DUAL FORCE. Zwykłe, najtańsze pady charakteryzują się dobrym wykonaniem. Najfajniejsze są te przezroczyste. Z kolei DUAL FORCE jest odpowiednikiem DUAL SHOCKA z tą różnicą, że obsługuje więcej trybów. Najważniejszym rozszerzeniem są funkcje auto-fire i spowalniania gry oraz tryb NEG-CON charakterystyczny dla produktów NAMCO (w RIDGE RACER TYPE 4 działa poprawnie z analogową gałką!). Miłośnikom super obrazu można zaproponować kable RGB-SCART, a pragnącym połączyć swe konsole LINK CABLE. Podobają mi się kierownice. Najtańsza jest oczywiście zwykła kierownica wyposażona w pedały, która podobnie jest pad DUAL FORCE obsługuje każdą z możliwych konfiguracji gier, włącznie z NEG-CON. Grając w COLINA odkryłem tę grę na nowo, czułem się jakbym siedział we wnętrzu samochodu. W stosunku do innych kierownic, urządzenie GAMESTER stawia opory i wraca do pozycji wyjściowej bez zarzutu, oferując przy tym duży promień skrętu. Wersja wibrująca jest jeszcze nowocześniejszym rozwiązaniem, bowiem nadaje jej charakterystycznych i realistycznych wibracji. Dopiero przy wibracjach odczuwasz każdą nierówność terenu i kamień. Ostatnim produktem z nieco większym zastosowaniem jest torba do przenoszenia konsol. Przenosząc konsolę do kumpla możesz to uczynić bez obawy, że ją zniszczysz, lub uszkodzisz, bo torba jest usztywniana i wypełniona w środku gąbką. Przy tym nadaje się do przenoszenia każdej konsoli!

## NINTENDO 64

**Z**ostało potraktowane również obszernie. GAMESTER proponuje na początek zaopatrzenie się w kartę pamięci. Najtańsze są te najmniejsze o pojemności 256 kb dostępne w wielu kolorach, a nawet przezroczyste. Dla gracza hardcore'owego lepsze mogą się okazać 4 razy większe karty



o pojemności 1MB. Miłośnikom mocniejszych wrażeń należy zaproponować rozszerzenie TREMOR PAK nadające padom wibracji. Sprawdza się ona w ZELDZIE, GOLDEN EYE, TUROK 2. TREMOR PAK firmy GAMESTER nie wymaga zakupu dodatkowych baterii i potężnie trzęsie, czego nie da się powiedzieć o innych produktach. Oszczędnym należy zaproponować TREMOR PAK z 1 MB pamięci. W ten sposób można upiec dwie pieczenie na jednym ogniu i zaoszczędzić parę groszy. Zestaw padów składa się z aż 5 wariantów kolorystycznych z przezroczystym włącznikiem. Pady są wygodne w użyciu, funkcjonalne, moim zdaniem lepsze od oryginalnych i odbajerzone - a to wszystko dzięki trzem dodatkowym przyciskom spowalnającym lub przyspieszającym grę oraz opcji auto-fire. Pady dobrze układają się w rękach, nie męczą, zwłaszcza gdy długo przyjdzie nam grać gałką analogową. Dzięki okrągłemu kontrolerowi pod lewy kciuk naskórek palca pozostaje nietknięty. Wszystkie powyższe produkty są swoistym niezbędnikiem Nintendowca, bo nie da się przeżyć bez drugiego pada, karty pamięci i trząchania łapą w strzelaninach. Na deser pozostaje kierownica z wbudowanym TREMOR PAK. Dzięki niemu na nierównościach terenu przenosi ona na rękę charakterystyczne wibracje, które podnoszą realizm zabawy. Tak jak miało to miejsce w przypadku wersji na PSXa, kierownica stawia opory i wraca do pozycji wyjściowej bez zarzutu. Ponadto daje się zaprogramować i dzięki temu dostosowuje swoje parametry do każdej gry. Każde z akcesoriów testowane było w ekstremalnych warunkach i zdały swój test bez zarzutu.

## GAMEBOY



**Z**awsze traktowany był trochę po macoszemu... Bardzo ciekawą propozycją okazuje się lupka powiększająca ekran 2 razy i podświetlająca go wbudowanymi lampkami, gdy gramy skryci przed rodzicami pod kołdrą. Lupka nie wymaga baterii, łatwo się zakłada i zdejmuje, a przy tym czyni z konsolki (na oko) 2 razy potężniejszą maszynę. Zobaczyłem tyle fajnych szczegółów, a przy okazji moje oczy wytrzymały 4 razy dłużej niż zwykle. Często zdarza się, że GameBoy łąduje w nieładzie razem z grami gdzieś na dnie plecaka. Teraz idealną ochronę zapewni ci srebrny, estetyczny pokrowiec mieszczący konsolkę i dwie gry. Dlaczego? Bo zrobiony został z fajnego materiału i zasuwany jest na suwacek, z którego wystaje

karabińczyk proszący się, aby przypiąć go do spodni. W środku wszystko podtrzymują sprytnie umiejscowione gumki. Jesteś w chacie, albo u cici, to po co wydawać kasę na baterie. Oszczędność umożliwi ci dodatkowy zasilacz podłączony do kontaktu. Zasilacz jest mały lekki i przydatny w każdej sytuacji. Nieco poważniejszą sprawą jest zasilacz w zestawie z akumulatorkiem. Zasilacz jak wiesz czerpie prąd z kontaktu natomiast naładowany akumulator działa bez przerwy aż osiem godzin. Gdy odłączysz zasilacz, akumulator wkłada się tam gdzie baterie i grasz dopóki nie wyczerpie się energia, którą masz za darmo. O ile nam wiadomo akcesoria do GB są tanie jak barszcz!

# 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, dziewiątego numeru NEO PLUS. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer dziesiąty. Ale nie martw się - NEO PLUS jest już dostępne w archiwaliach. Zawsze będziesz mógł uzupełnić swoje zbiory.

## CENY PRENUMERATY

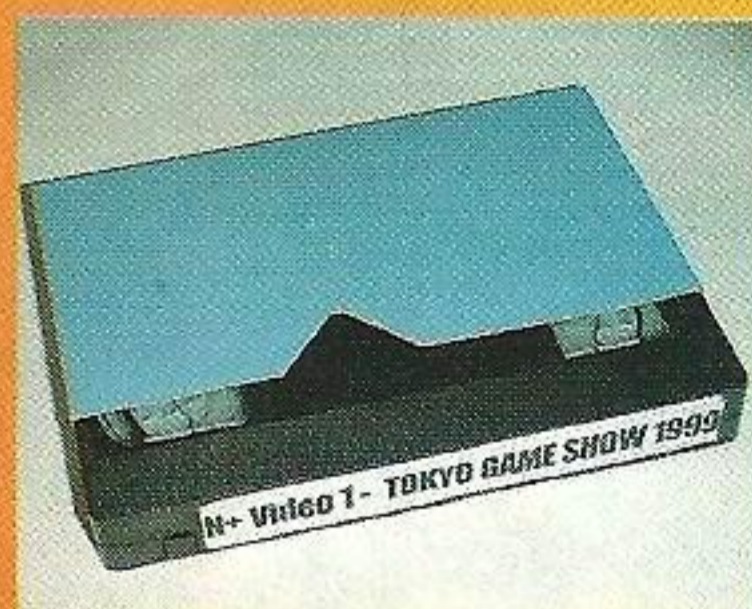
6 numerów - tylko 28,90 zł  
12 numerów - tylko 56,90 zł

ZA MIESIĄC DO KOPERT DROGA  
LOSOWANIA PÓJDZIE...  
100 DEM METAL GEAR SOLID!!!

nowości Independent Press

# N + VIDEO 1 TOKYO GAME SHOW 1999

Reportaż z największej imprezy branży gier video - Tokyo Game Show. Zobacz na własne oczy wszystkie nowości! Sprawdź Dreamcasta i najnowsze automaty! Czegoś takiego jeszcze nie było!  
CENA: 29.90 zł



# KONSOLOWE KOMPENDIUM



Wreszcie jest!  
Przyjmujemy zamówienia na Księgę Gier Video - KOMPENDIUM KONSOLOWE. Kilkanaście poradników do najpopularniejszych gier na rynku oraz tysiące kodów do PRO ACTION REPLAY.  
CENA: 19.90 zł

Aby zamówić nasze produkty, zaznacz na zamieszczonym obok kuponie właściwą rubrykę i opłać na poczcie odpowiednią kwotę. Koszt przesyłki jest wliczony w jej cenę.

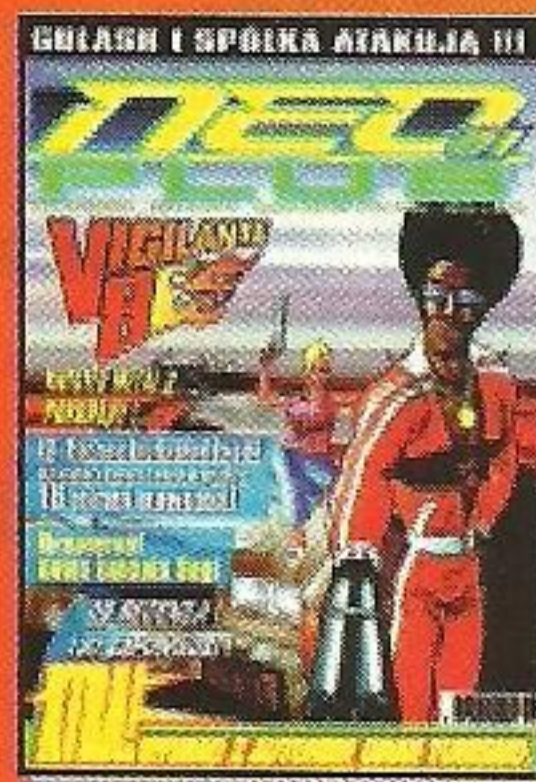
|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>SWW 2711</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> | <p>SWW 2711</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> | <p>SWW 2711</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> |
| <p>SWW 2712</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> | <p>SWW 2712</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> | <p>SWW 2712</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> |
| <p>SWW 2711</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> | <p>SWW 2711</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> | <p>SWW 2711</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> |
| <p>SWW 2712</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> | <p>SWW 2712</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> | <p>SWW 2712</p> <h2>PRENUMERATA</h2> <p>zamawiam prenumeratę NEO PLUS</p> <p>na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł<br/><input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p> <h2>ARCHIWALIA</h2> <p>zamawiam następujące numery archiwalne:<br/>(każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 1/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 2/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 3/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 4/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 5/98 <input type="checkbox"/><br/>N+ 6/98 <input type="checkbox"/></p> <h2>KOMPENDIUM KONSOLOWE</h2> <p><input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1</p> <p>Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b></p> <p><input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasetę video i wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p> |

# ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu - szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

## NEO PLUS nr 1 Lipiec/Sierpień 1998

**NEWS:** Dreamcast - pierwsze objawienie  
**ZAPOWIEDZI:** ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '98 - gigantyczna relacja z największego show w Atlancie. 18 stron nowości.  
**RECENZJE:** BREATH OF FIRE 3, COLIN McRAE RALLY, DEAD OR ALIVE, GHOST IN THE SHELL, KLONOA, KOBE BRYANT NBA COURTSIDE, PANZER DRAGON SAGA, TOMBI, TOTAL NBA 98, VIGILANTE 8, WORLD CUP '98, WILD ARMS, ZERO DIVIDE 2, BLASTO, FORSAKEN, KULA WORLD, BOMBERMAN WORLD, i inne...  
**HELP:** BREATH OF FIRE 3



## NEO PLUS nr 2 Wrzesień 1998

**NEWS:** Activate '98 - prywatny show Activision w Irlandii  
**ZAPOWIEDZI:** SOUL CALIBUR - SOUL BLADE 2, CRASH BANDICOOT 3, SPYRO THE DRAGON, LEGEND OF ZELDA 64, RIVAL SCHOOLS i inne.  
**RECENZJE:** 1080 SNOWBOARDING, BANJO-KAZOOIE, BIO FR.E.A.K.S., CRUISIN' WORLD, GT 64, HEART OF DARKNESS, MISSION: IMPOSSIBLE, MORTAL KOMBAT 4, N2O, PARASITE EVE, TEKKEN 3, TOMMI MAKINEN RALLY, VIPER i inne.  
**HELP:** MORTAL KOMBAT 4  
**XTRA!:** Dreamcast - czy warto czekać?



## NEO PLUS nr 3 Październik 1998

**NEWS:** ECTS 98 - największy europejski show w Londynie  
**ZAPOWIEDZI:** BRAVE FENCER MUSASHI, EHRGEIZ, FINAL FANTASY VIII, METAL GEAR SOLID, THRILL KILL, WIPEOUT 64, XENOGears i inne.  
**RECENZJE:** ASSAULT, BATMAN&ROBIN, RED ALERT RETALIATION, FUTURE COP: LAPD, ISS PRO 98, MEDIEVIL, MOTO RACER 2, SPYRO THE DRAGON, TENCHU, WWF WARZONE i inne.  
**HELP:** WWF WARZONE, TENCHU  
**XTRA!:** Kobiety są...wymagające, czyli wszystko o grających dziewczynach



## NEO PLUS nr 4 Listopad 1998

**ZAPOWIEDZI:** METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2  
**RECENZJE:** WILD NINE, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR,  
**HELP:** Tips & Tricks  
**XTRA!:** FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.



## NEO PLUS nr 5 Grudzień 1998

**ZAPOWIEDZI:** SOUL REAVER, STREET FIGHTER ALPHA 3, RIDGE RACER TYPE 4, SHADOWMAN, STREET BOARDERS, INDIANA JONES AITM, CLIMAX LANDERS, VIRTUA FIGHTER 3  
**RECENZJE:** CRASH BANDICOOT 3, TUROK 2, FIFA 99, NBA LIVE 99, F-ZERO X, BODY HARVEST, KNOCKOUT KINGS, WCW/NWO REVENGE, BODY HARVEST, SHADOW GUNNER  
**HELP:** Medievil, Tips & Tricks  
**XTRA!:** GRACZ HARDCORE'OWY czyli test tylko dla prawdziwych.



## NEO PLUS nr 6 Styczeń 1999

**ZAPOWIEDZI:** DREAMCAST - wielki test najnowszej konsoli Segi + gry: VIRTUA FIGHTER 3, PEN PEN TRIICELON, GODZILLA GENERATIONS, JULY  
**RECENZJE:** LEGEND OF ZELDA 64, TOCA 2: TOURING CARS, TOMB RAIDER 3, XENOGears, XTREME-G 2, A BUG'S LIFE, T'AI FU, BRAVE FENCER MUSASHI, BUSHIDO BLADE 2, SMALL SOLDIERS  
**HELP:** Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks.  
**XTRA!:** Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł traktujący o Larze, modelkach odtwarzających jej rolę oraz plotki dotyczące filmu TOMB RAIDER.



|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <p><b>Odcinek dla poczty</b> RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: ..... zł ..... gr</p> <p>słownie złotych: .....</p> <p>groszy jak wyżej: .....</p> <p>wpłacający: .....</p> <p>ul. ....</p> <p>na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.<br/> na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa<br/> numer: 12401112-30015757-2700-401112</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>podpis przyjmującego</p> | <p><b>Odcinek dla banku</b> RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: ..... zł ..... gr</p> <p>słownie złotych: .....</p> <p>groszy jak wyżej: .....</p> <p>wpłacający: .....</p> <p>ul. ....</p> <p>na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.<br/> na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa<br/> numer: 12401112-30015757-2700-401112</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>podpis przyjmującego</p> | <p><b>Odcinek dla posiadacza rachunku</b> RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: ..... zł ..... gr</p> <p>słownie złotych: .....</p> <p>groszy jak wyżej: .....</p> <p>wpłacający: .....</p> <p>ul. ....</p> <p>na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.<br/> na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa<br/> numer: 12401112-30015757-2700-401112</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>podpis przyjmującego</p> | <p><b>Odcinek dla wpłacającego</b> RU SWW 2711 - VAT 0%: _____ - VAT 22%</p> <p>kwota: ..... zł ..... gr</p> <p>słownie złotych: .....</p> <p>groszy jak wyżej: .....</p> <p>wpłacający: .....</p> <p>ul. ....</p> <p>na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.<br/> na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa<br/> numer: 12401112-30015757-2700-401112</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>zł..... gr.....</p> <p>podpis przyjmującego</p> |
|---|--|--|---|

# SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

Nie dalej jak dwa miesiące temu przedstawiciel firmy Squaresoft ogłosił na łamach japońskiego pisma konsolowego "Shonen Jump". W świat poszła wiadomość, że firma pracuje obecnie nad dwoma tytułami. Kontynuacją jednego z wielkich przebojów oraz jakimś nowym projektem.

Natychmiast pojawiły się spekulacje - najwięksi optymiści pragnęli ujrzeć kontynuację wciąż budzącego spore emocje CHRONO TRIGGER. Pojawily się nawet pierwsze wiadomości ze "sprawdzonych" źródeł mówiące o kontynuacji tamtego przeboju. Sprawa szybko jednak znalazła swój finał. Okazało się, że przy tłumaczeniu komunikatu firmy popełniony został błąd - pierwszym z tytułów, nad którym pracują Squaremani ma być kontynuacja jednej z SERII oraz nowym projektem. Co natychmiast wykluczyło absolutnie jednocześnie jak dotychczas CHRONO TRIGGER z grona podejrzanych. I jednocześnie potwierdziło nieoficjalne plotki dotyczące prac nad kontynuacją SAGA FRONTIER.

Tytuł ten nigdy nie dotarł do europejskich graczy. I jest to chyba jeden z nielicznych przypadków, kiedy naprawdę nie ma czego żałować. SAGA FRONTIER był chyba najmniej udanym z dotychczasowych RPG-owych dzieł Squaresoftu. Idea była co prawda chlubna -

siedem postaci, z których każda ma swój oddzielny (na oko 20-godzinny) quest, swoboda poruszania się po świecie (niestety - zbyt duża) i absolutnie najbardziej kiepska grafika jaką dane mi było ostatnio widzieć. W Japonii, gdzie seria SAGA liczy już kilka tytułów, do których zaliczają się trzy tytuły na GB (poza Japonią zdradliwie zatytułowane FINAL FANTASY LEGENDS 1-3) oraz trzy na Nintendo - ROMANCING SAGA 1-3, SAGA FRONTIER miała się całkiem dobrze. Jednak w Stanach gra została całkiem porządnie zjechana. Co najwyraźniej nie zrobiło na kwadratowych żadnego wrażenia. I oto przygotowują nowego i lepszego sequela.

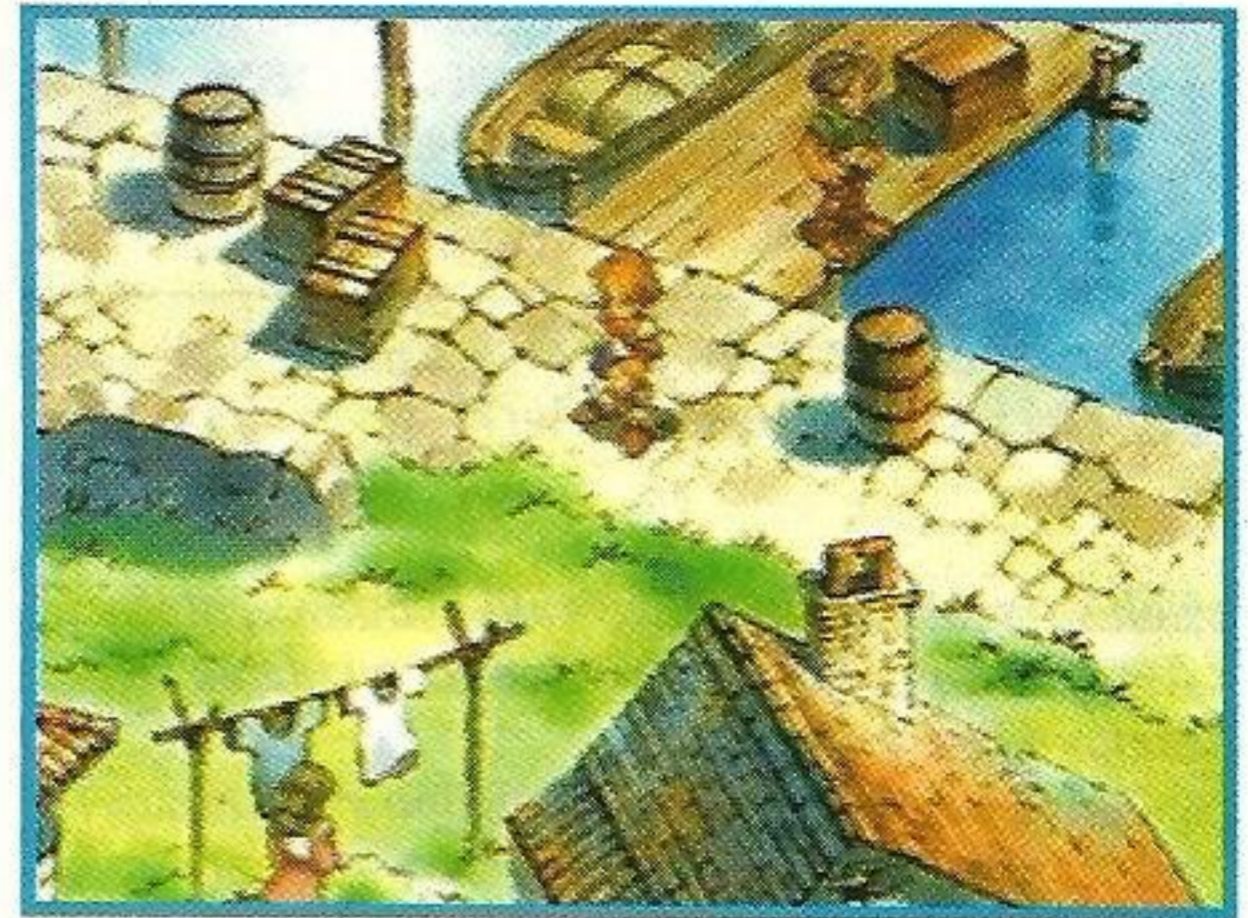
Pierwszym co wymagało zupełnej zmiany była grafika. Brzydkie, ziarniste postacie, mała ilość klatek animacji podczas walki, niska rozdzielczość, tła 2D, cieniutki dźwięk... Ta sprytna 16-bitowa pułapka jest może atrakcyjna dla osób, które czasy SNESa wspominają z rozrzewnieniem, ale raczej nie dla takich, które pragną czegoś na miarę schyłku tysiąclecia. No i zmiana taka zaszała.

Takiego skoku jakościowego jaki ma miejsce przy przejściu z SAGA FRONTIER na SAGA FRONTIER 2 jeszcze nie było. Miejsce niezdarnych i brzydkich postaci zajęły bajecznie namalowane sylwetki bohaterów niby żywcem wyjętych z filmów animowanych. Lokacje także zostały zastąpione namalowanymi ręcznie krajobrazami. I robi to wspaniałe wrażenie. Niby tylko kwestia zmiany grafiki, a już od razu się chce zanurzyć w tym ładnym i kolorowym świecie. Nie ukrywajmy - gdyby FINAL FANTASY VII pojawił się w oprawie SAGI, w ogóle nie byłoby o czym mówić. Na gatunek RPG-ów nie splunęłoby nawet 10% osób, które stały się "gorącymi wyznawcami" gatunku po ukończeniu tej właśnie gry.

Jeszcze zanim przejdę do kilku słów na temat samej fabuły jedno - sylwetki postaci występujących w SAGA FRONTIER 2 wyglądają na nieco dopieszczoną wersję ludzi z FINAL FANTASY TACTICS (moim zdaniem jednej z dwóch najlepszych gier Squaresoftu i to niestety takiej, która nie trafiła na nasz kontynent). To taki mały chwyt pod publikę - FFT to bardzo uznany tytuł.

Fabuła SAGI 2 ma pozwalać na wzięcie udziału w przygodzie rozciągającej się na kilka pokoleń. Czyli - w pewnym momencie dojdzie do śmierci głównego bohatera, a pałeczkę przejmą jego potomkowie. A kontrolę nad nimi z kolei - gracz. Nie da się ukryć, że taki sposób potraktowania Gustava (pierwszy bohater gry) nie zagwarantuje mu zbyt wielu sympatyków. W sumie niezbyt miło jest identyfikować się z kimś, kto żeby nie wiadomo co - w którymś momencie zginie. Chociaż nie przeszkadzało to chyba nikomu dociągać tę nieszczęsną Aeris do 4 Limita...

Co do samej rozgrywki. Bitwy dalej będą rozgrywane przy wykorzystaniu podobnego systemu łączonych ataków, czarów itp. Postacie można sobie hodować przypisując im konkretne

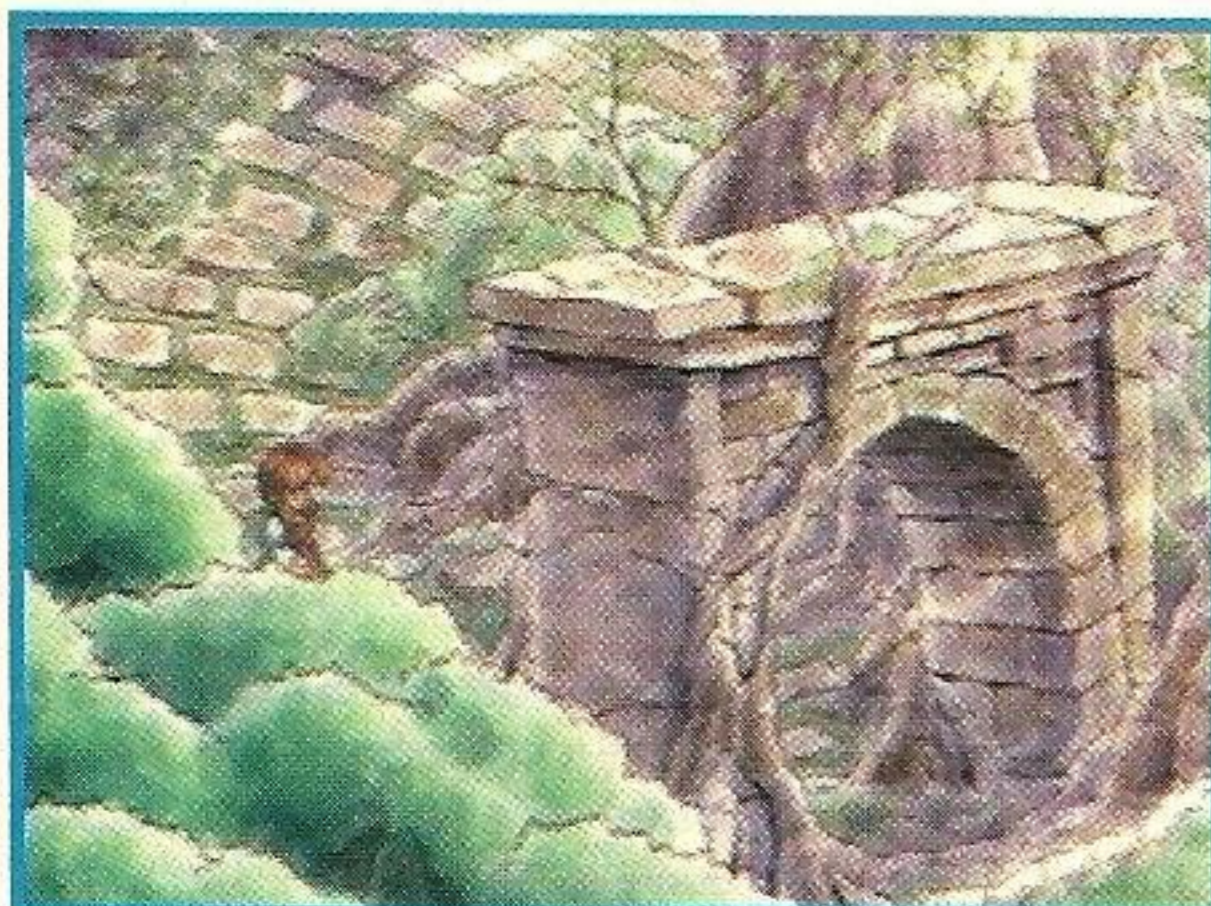


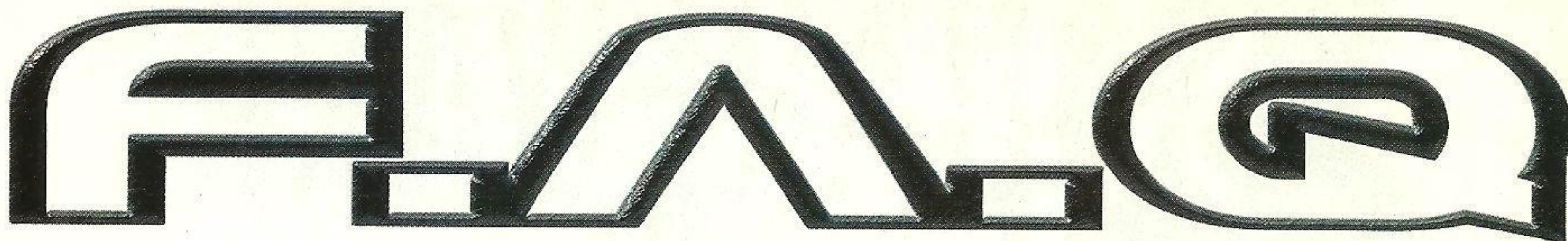
role - kładąc nacisk na rozwój ich umiejętności leczniczych, wojowniczych i innych (coś w rodzaju klas). Podczas walki dostępny jest system combosów (zapoczątkowany już przy CHRONO TRIGGER) - niektóre z ataków postaci mogą łączyć się w naprawdę niszczące kombinacje. Problem w tym, że przeciwnik potrafi to samo.

Na koniec - ciekawie prezentuje się kwestia żywotności bohaterów. Każda z postaci ma określoną ilość Punktów Życia (nie mylić z energią). Kiedy energia postaci spadnie do zera - postać wywala się i traci jeden punkt Życia. Każdy kolejny atak przeciwnika na powalonego pacjenta odbiera mu kolejny z punktów. Kiedy ich liczba zmaleje do zera - dana postać umiera na dobre i nie może być już ożywiona do końca gry. Ha! Co powiecie na to, że nie wystarczy już kupić 500 Phoenix Downów i śmiać się śmierci w oczy?

Obawiam się, że póki co jest to pytanie retoryczne.

Nie wiadomo czy SAGA FRONTIER 2 nie podzieli czasem losu FFT. Czy nawet FRONT MISSION ALTERNATIVE, które nawet nie opuściło szczelnych granic Japonii.





Przez pewien czas pojawiały się u nas listy dotyczące przerabiania konsol. Po opublikowaniu listów, w których czytelnicy przestrzegali przed modyfikacją, kilku z was napisało o tym, że jest to absolutną nieprawdą i że pewnie ściemniamy. Dlatego od teraz pozwolimy przemówić samym liczbom. Bez komentarza. A więc w tym miesiącu: [ ZA PRZERÓBKĄ: 5, PRZECIW: 19 ]. Jeden gość napisał z kilkoma podpisami (za piractwem), ale liczymy zgodnie z zasadą - jeden list to jeden głos. Za miesiąc ciąg dalszy.

Banan@gromit.pmc.com.pl

"Dlaczego w ostatnim numerze daliście taki szorstki i słabej jakości papier?"

Mariusz z Wilna.

*Ehh... wcale... nie był... taki... hmm... słaby... Ale skoro już tak bardzo chcesz wiedzieć to mamy kilka wersji:*

2. *Chcieliśmy zyskać nową grupę czytelników - amatorów słabego i brzydkiego papieru.*
3. *Jeden z panów w drukarni wpadł poprzedniego dnia do kadzi z mutagennym środkiem i zepsuł cały nakład.*
4. *Papier leżał długo na słońcu i zmatowiał.*
5. *Rolnicy zablokowali drogi, którymi dojeżdżał nasz dobry i ładniutki papier. To ich wina.*
6. *Pewnie trzymasz w ręku ten JEDYNY egzemplarz wydrukowany na złym papierze. Tak, tak, to chyba właśnie to. Masz pecha.*

*Tak naprawdę to był eksperyment - myśleliśmy, że matowy może będzie lepszy. Ale wracamy do blizszącego...*

Piszę ten list bo jestem trochę oburzony. Otóż chciałem przypomnieć, że jesteśmy Polakami, mieszkamy w Polsce i co za tym idzie mówimy po polsku. Od dłuższego czasu obserwuję jak z NEO+ robicie mieszaninę polsko-angielską. Te wszystkie zwroty, których używanie można zastąpić NASZYM językiem, np. shooter-strzelanką, screen-obrazkiem, transmission-transmisją... Czy było to trudne. Może i głupio to brzmi, ale chociaż po swojemu. Może przetłumaczycie ten mały tekst na stronie z menu (pod nazwą wydawcy), chyba, że się boicie zżarcia przez cenzurę, jak kiedyś (kłaniam się) TOP SECRETA. Acha - przypominam - po polsku cudzysłów pisze się - otwarcie na dole zamknięcie na górze, a nie obydwoma na górze. Nie mam konsolki i ciemno widzę czasy, w których będę ją miał(...).

Cioto z Ciechanowca

*Muszę przyznać, że masz powody aby być oburzonym. Nadużywanie języka angielskiego to rzeczywiście kiepska sprawa - wystarczy podsłuchać rozmowę jakichś dwóch gości pracujących od jakiegoś czasu w reklamie, żeby dostrzec jaką wynaturzoną może zostać nasza mowa. Ale z drugiej strony - jeżeli zaczniemy nagle pisać o zalewie gier 3W, a najlepiej jeszcze o takich z wpo i okraszonych 30 kans to powoli zacznie się rodzić bałagan. A jeśli później zaczniemy tłumaczyć na polski zwroty takie jak anti-aliasing, ray-tracing czy nawet prostacki rendering to zapewniam cię, że już nikt nie da rady w niczym się połapać. Ale postaramy się ograniczać, jeżeli będzie to możliwe, wykorzystywanie zwrotów zapożyczonych od gości, którzy jeżdżą przeciwną stroną ulicy. A cenzura? Jaka cenzura? Czegoś takiego już nie ma. Natomiast nie tłumaczymy zwrotów pod menu, bo nie chcemy epatować wulgarnością. A oprócz tego akurat te dwa słówka najlepiej określają zawartość tej malutkiej rubryczki. Aha, droga Cioto. Słowa "zżarcie" nie pisze się przez "rz". Nie mogłem sobie odmówić.*

Historia ta oparta jest na faktach. Wczoraj kiedy siedziałem i przycinałem na PSX-ie zadzwonił domofon, więc leniwie wstałem z fotela i

odebrałem go. Po wpuszczeniu gościa okazało się, że to kumpel mojego brata. Klient z poważną miną wręcza mi dyskietkę 3,5" i mówi "Powiedz bratu, żeby nagrał mi tu QUAKE'a i jeszcze kilka fajnych gier". Wziąłem ją, zamknąłem drzwi i upadłem na podłogę. Kiedy przestałem się śmiać wstałem i pomyślałem sobie "Oni żyją".

Sebo, Świdnica.

*Nieźle Sebo. Ale nie można być zadufanym. Co powiesz na poniższy, autentyczny liścik:*

"Czy "ACTION REPLAY PRO" działa z modelem Playstation 1002? Czy Dual Shock działa z tym modelem?"

*Hej. Niewiedza, lub w ekstremalnych przypadkach - niewinność, jest zdecydowanie ponadplatformowa.*

Nie wiem czy mi uwierzycie, ale gdy wymyślę nowe rozwiązania, które można wykorzystać w grach to one po jakimś czasie są wykorzystywane w nowych produkcjach. Myślałem np. o mordobiciu, w którym chodzi się po korytarzach, zbiera przedmioty itp. Potem - dlaczego nie można zrobić interaktywnego intra - odpowiedź HALF LIFE... Wiem, że trudno w to uwierzyć bo padały przykłady gier, które już się ukazały, ale gdy tylko wymyślę coś nowego to napiszę do was. A wtedy zobaczycie, że te pomysły będą wykorzystywane. Może nie jestem osamotniony?

Paweł

P.S. Wiem, że to głupio zabrzmiało ale formę konkursu Remiego też wyczułem. Bez kitu.

*No pewnie "Paweł"... Hahaha, Shigeru. Ty stary koniu. Prawie mnie nabrałeś! Ta akcja z TOBALEM... Żeby podawać przykład Square... Masz tupet. Ale nie licz na nagrodę miesiąca, stary. O nie.*

Co do cholery ma oznaczać napis "czcij diabła" (zapowiedź Doom The Movie w N+7). Czyżbyście byli satanistami? Jeśli tak to fuck off! Nie chcę więcej o was słyszeć! Jeśli nie - w porządku, ale się wytłumaczcie.

Anti-Satanist, miasto XXX

*Jedno pytanie: czy czytasz pismo dla jego zawartości czy dla poglądów jego redaktorów? Jeżeli to pierwsze, to spoko. Jeżeli zaś chodzi ci o poglądy to... Nie twoja sprawa czy jesteśmy satanistami, ateistami, katolikami czy buddystami. Ale nie staramy się propagować satanizmu. Ani też żadnej religii. Po prostu zabrakło nam screena ;)*

Siedziałem przed konsolą, jak zawsze rano i grałem w TEKKEN 3. Ponieważ moja babcia miała dziś urodziny, a mieszka niedaleko, postanowiłem jak najszybciej do niej pojechać. Gdy wychodziłem, zobaczyłem, że po schodach biegnie moja rozhisteryzowana siostra, krzycząc konsola. O mało mnie nie stratowała. Gdy szedłem drogą mamrotałem pod nosem "O nie", a ludzie patrzyli na mnie jak na upośledzonego. Gdy już byłem u babci sięgnąłem po radę, jednak jej propozycje były nieciekawe, więc pytam was gdybyście ją poznali myślelibyście, że to Goro z MK4. I jeszcze

jedno - czy mógłbym przysyłać jakieś nowe pomysły?

Dawid

*Szczerze mówiąc - nie wiem. Nie wiem kim jesteś, nie wiem jaki cel przyświecał ci podczas pisania tego listu i nie wiem czy powinieneś przysyłać jakieś nowe pomysły. Ale wiem jedno. Powinieneś przestać już palić te dziwne papierosy.*

*Meat pisze o brutalności w grach, krytykuje ludzi, którzy chcieliby takie gry cenzurować i konkluduje: "W ostateczności mogę sobie kupić "Spice World" lub "Klonoa" i z różowym padem w dłoni grać jedząc cukierki. Ale nie do jasnej cholery, ja chcę Mortala!". Mocne. Naprawdę mocne.*

*Desperado pisze: "Moja siostra chce, żebym poszedł z jej koleżanką na studniówkę. Pomyślałem, że jej odbiło - krawężniki w garniturach i taniec poloneza nie jest w moim typie. Ten czas zamierzałem spędzić na ALIEN TRILOGY. Siostra stwierdziła, że chyba jestem homo albo gry całkowicie przesiąkły moją psychikę. Powiedziałem jej na to, że jak ruszy moja konsola to urwę jej łeb. Co ona sobie myśli do cholery. Nie jestem żaden homo, a mózg przesiąknięty grammi jest jedynym wyjściem z tego pieprzonego świata". Niestety, Desperado nie przysłał nam zdjęcia koleżanki od studniówki, więc nie jesteśmy w stanie sprawdzić czy wszystko z nim w porządku. Chociaż nie pisał nic o cukierkach ani różowym padzie. Ale pewne jest jedno - dosyć gwałtowny z ciebie gość. Wyluzuj odrobinę.*

*Adam z Wyszkowa ma nadzieję, że spodobały się nam jego propozycje na list miesiąca. Niestety Adam. Przede wszystkim - propozycje na list miesiąca wychodzą raczej od nas, a nie od czytelników. A nawet gdybyśmy chcieli zapoznać się z twoimi - nie dajesz nam szansy. Nie było ich w kopercie.*

"Kiedyś będąc w Luksemburgu spotkałem japońskiego studenta. Owszem wiedział co to PSX ale o FINAL FANTASY to już nie słyszał, nie wspominając o innych tytułach. Tak a propos listu miesiąca z N+6"- Slide Joker.

*No cóż, kolego. W taki właśnie sposób rodzą się uprzedzenia rasowe. Wynajdujesz jednego Japończyka na milion, który nie słyszał o FF, piszesz o nim, informacja trafia na famy prasy i misternie budowany na świecie wizerunek grających Japończyków pada. Nie chcę nawet próbować przewidzieć długofalowych skutków twojego listu.*

*"Piszę ten list ponieważ chcę podkreślić popularność konsoli Playstation w Bielsku Białej" - informuje nas Bartek. Pozdrawiamy więc Bielsko Białą i popularne tam konsole*

*Piotrek z Olsztyna napisał do nas bardzo długi - ośmiostronicowy list. Pełen przemyśleń, list traktuje o przywiązaniu do gier, pozwala poznać Piotrka jako prawdziwego weterana wszelakich*



platform i daje nam możliwość zapoznania się z opiniami na wiele tematów oraz... jest skserowany. Cały list jest pięknie napisany ręcznie i skserowany. W tej sytuacji obawiam się Piotrze, że nasze megalomańskie podejście nie pozwala nam wydrukować twego listu. Gdybyś chociaż przysłał oryginał, to wszystko byłoby OK. Ale tak... Bo kto wie czy wstępu: " Witajcie, od razu chciałbym pogratulować wam robienia tak dobrego pisma. Jednego z najlepszych w tym gatunku" nie czyta właśnie ktoś w jakiejś innej redakcji...

"Nazywam się Michał. Chciałbym dowiedzieć się jak namówić mamę, żeby kupiła mi konsolę N64 na raty. Mówiłem jej, że będę dawał jej pieniądze, a ona będzie płacić. Konsola kosztuje 590 zł. Dopominam się już dwa miesiące i nic nie skutkuje". Michał, nie myśl, że przychodzi mi to łatwo, ale... Odwiedź jakiegoś koleżę, który ma PeCeta. Nie krzyw się! Chcesz przecież tej konsoli, prawda? Zafatw od kogoś Nintendo (pożycz). Weź kabel od anteny od Nintendo i przyklej go taśmą klejącą gdzieś na tyle monitora komputera. Tą samą taśmą przyklej do klawiatury jakiś kabelek, a drugą część przymocuj do tyłu konsoli. Obudowę komputera ukryj gdzieś (np. pod biurkiem). Poproś, żeby kolega odpalił Excela lub Worda. Naucz się kilku podstawowych rzeczy - wytuszczenie druku, robienie tabelki czy czegoś tam. Zaprosz mamę. I powiedz o bardzo tanim komputerze domowym Nintendo 64 o możliwościach PeCeta oraz kilkukrotnie niższej cenie. Nie zapomnij tylko monitora nazywać małym telewizorkiem. Jak to nie poskutkuje, to ja już nie wiem.

"Každy z piszących do was list żali się, że ma pirata czy że przytrafiła mu się jakaś katastrofa. A tak naprawdę to chcą coś od was wyłudzić." - Cezar. Co wy na to czytelnicy?

"Nie wierzę, że naprawdę wrzucacie do kopert te dema z grami. Jeszcze ani razu nic nie wygrałem."

"Mój kumpel dostał od was demo TENCHU, jest happy i bardzo wam dziękuje. Ja aktualnie w nie gram, jest cool." - Łukasz z Łodzi.

Drugi list o niczym nie świadczy, prawda? Możemy przecież wydrukować co tylko chcemy, nagrody z noworocznego konkursu wysłać samym sobie i nigdy nie opublikować żadnego niepochebnego listu, tłumacząc, że takie nie przychodzą. Hej, ale kto będzie o tym wiedział?

Kamil z Białej Podlaskiej napisał o starych grach - list jest dosyć sentymentalny. Miło się go czytało Kamil. Pamiętamy tamte czasy, pamiętamy.

Adam z Zabrza. Czytałem twój list i czułem się tak jak ty. Ty pisałeś go sam, ja czytałem go sam, a efekt czyta teraz kilka ładnych osób. I masz rację. We wszystkim co piszesz.

**Kronika Nieprzewidzianych Wypadków:**  
 Na PSX-a spadł dwukilowy kaktus.  
 Piorun uderzył w dom i spaliła się konsola.  
 Kot otworzył konsolę i wyjadł laser.  
 Pies zafatwił się na konsolę.  
 Dziadek zepsuł konsolę.  
 Siostra zepsuła konsolę.  
 Złodziej ukradł konsolę.  
 Przykro mi z powodu tych wszystkich wypadków. Ale nie jesteśmy firmą ubezpieczeniową i nie możemy wam wszystkim wysłać konsol.

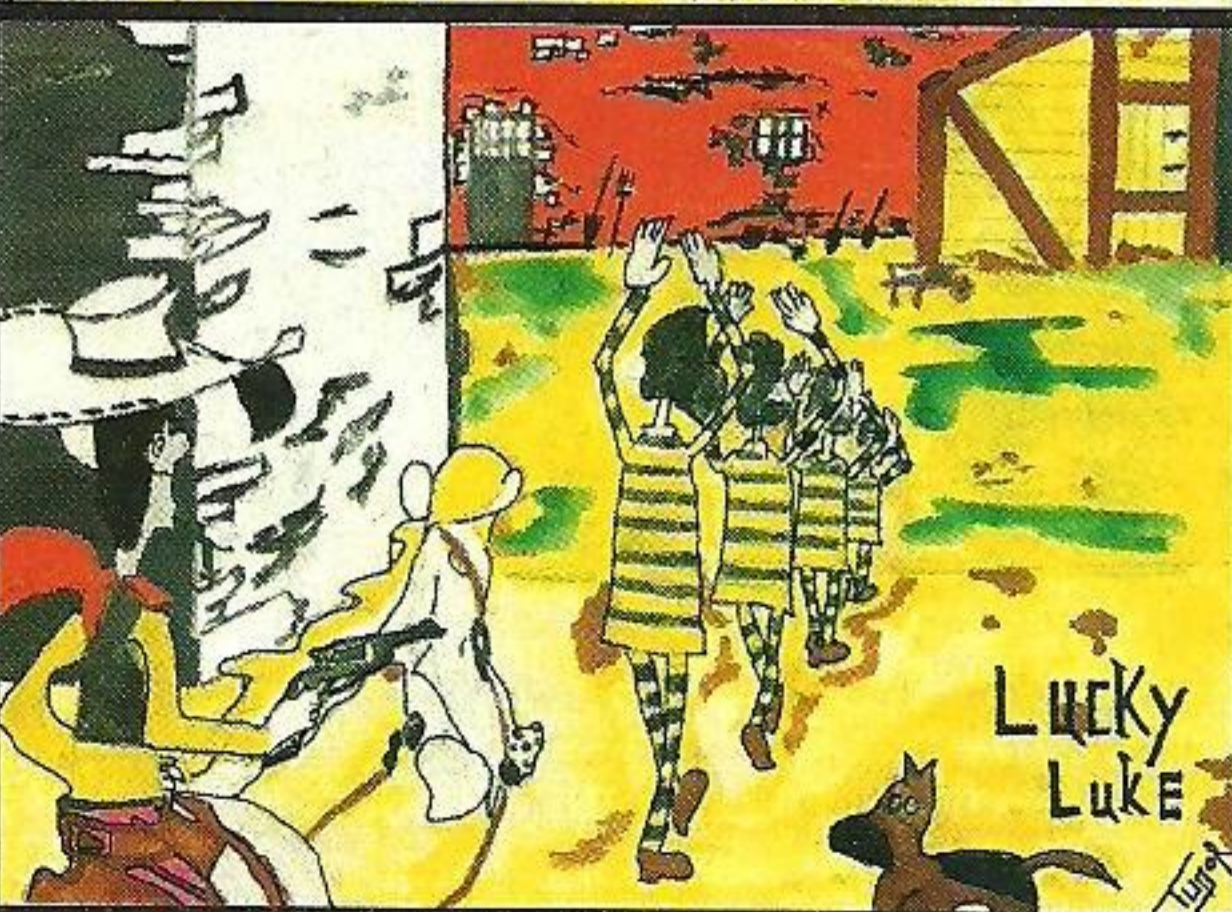
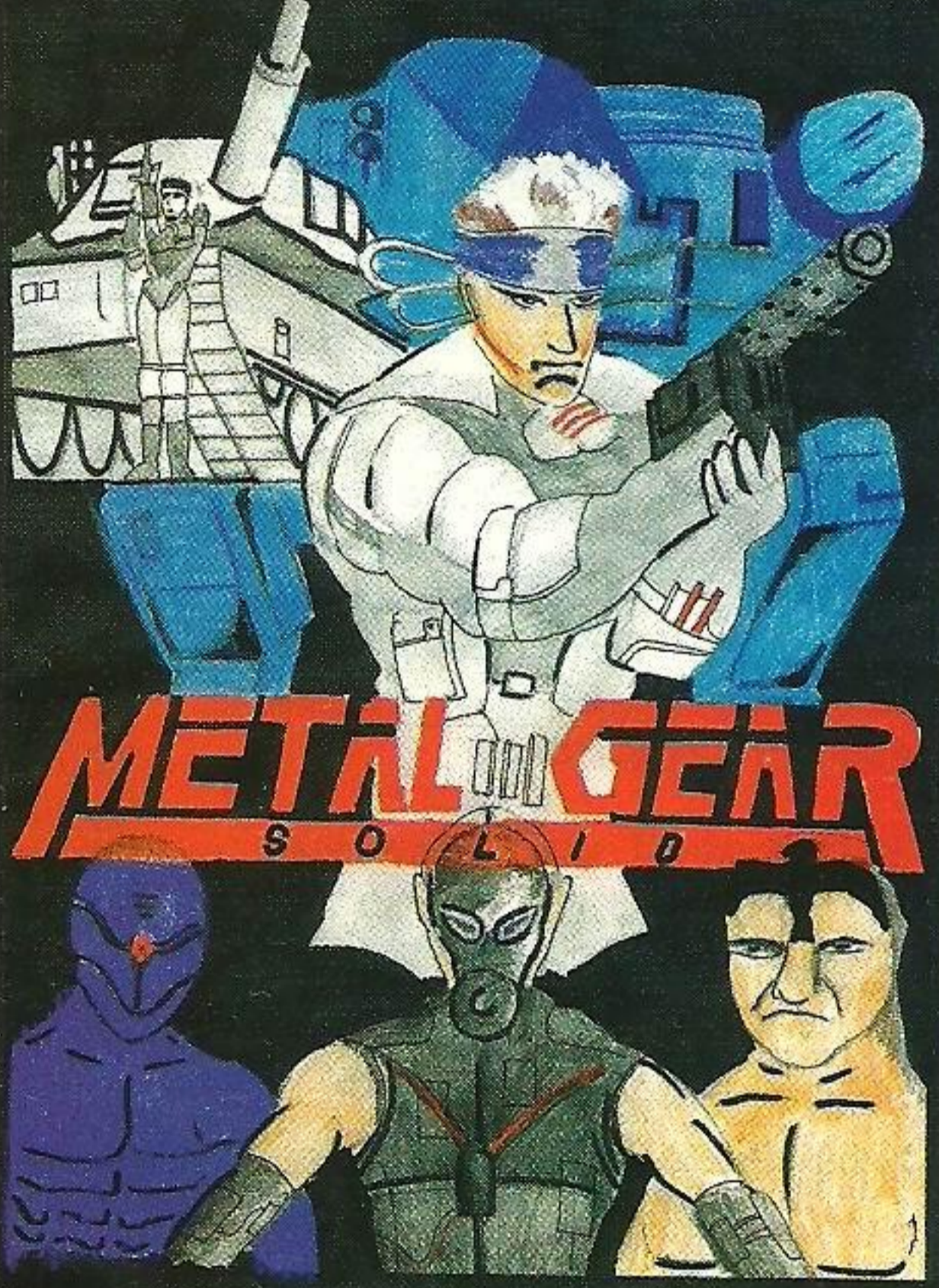
No i dostaliśmy też czternaście listów, w których na wstępie nas chwalicie, a w końcówce wysuwacie jakąś skromną prośbę ("aha no i chciałbym FIFĘ 98", "... i nie mam CRASHA 3. Z góry dziękuję" lub "Bardzo chciałbym zagrać w tę grę."). A fuj drodzy czytelnicy. Trzeba trochę bardziej się postarać.

No tak. Pewnie już zauważyliście, że na listy będę teraz odpowiadał ja - Banan. Banan da Man.

# GALERIA

**Nagroda!**

Od dziś wprowadzamy nową instytucję "Człowiek Miesiąca". Nagrodę otrzyma od nas osoba, która wykaże się czymś niezwykłym. W tym miesiącu wygrał Mat-Man, dziękujemy za komiks.



DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

Karta Klubowa No 000

**KLUB Nintendo**  
exclusive

exclusive

**TOMEL - TV GAMES**

01-912 Warszawa ul. Wolumen 53  
róg Kasprowicza PAWILON 17  
TEL 0 602 261 229

firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991  
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)  
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00



**NINTENDO: 8-BIT NES, 16-BIT SUPER NINTENDO, GAME BOY, NINTENDO 64**  
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znacznikiem  
Prosimy podać typ konsoli

●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE ●●●

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

Karta Klubowa No 000

**KLUB PLAYSTATION**  
exclusive

exclusive

**TOMEL - TV GAMES**

01-912 Warszawa ul. Wolumen 53  
róg Kasprowicza PAWILON 17  
TEL 0 602 261 229

firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991  
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)  
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00



**●●● WYSYŁKOWA WYMIANA GIER DO PSX ●●●**  
PONAD 300 TYTUŁÓW W STALEJ OFERCIE  
ZDOBĘDZIEMY KAŻDY WYDANY TYTUŁ

Spis gier na PSX wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znacznikiem

Karta Klubowa No 000

**KLUB SEGA**  
exclusive

exclusive

**TOMEL - TV GAMES**

01-912 Warszawa ul. Wolumen 53  
róg Kasprowicza PAWILON 17  
TEL 0 602 261 229

firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991  
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)  
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00



**SEGA: MEGA DRIVE, CD, 32X, SATURN, MASTER SYSTEM, GAME GEAR i NOMAD**  
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znacznikiem  
Prosimy podać typ konsoli

●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE ●●●

# Konkurs SquareWare

**EDYCJA 3**

Przed wami ostatnia edycja konkursu Squareware. Trzecią grą, którą będzie można wygrać jest amerykański oryginał...

## PARASITE EVE

Aby wziąć udział w konkursie, w tej edycji trzeba...  
No nie wiem - skończyły mi się pomysły. Ahhh... Już wiem.... Trzeba...

### ZROBIĆ COŚ SZALONEGO DOTYCZĄCEGO SQUARESOFTU I ICH GIER!!!

Co? Wymyślcie coś...  
Możecie nasprayować na murze 10-metrowe logo FF7, ostrzec się na Clouda i zrobić sobie zdjęcie, ożenić się z Tifa, wytatuować sobie Squalla, nagrać coś na video, zrobić grę planszową... pomysłów jest tyle, ile was, drodzy czytelnicy.

Ślijcie stuff pod adresem:

**NEO PLUS,**  
Skrytka Poczтовая 83  
00-963 Warszawa 81



Z dopiskiem "Konkurs SquareWare"

Zwycięzca edycji marcowej otrzyma grę PARASITE EVE

## UWAGA! WAŻNA SPRAWA!

Otrzymujemy wiele zamówień na prenumeratę, Kompendium i archiwalia, których nie jesteśmy w stanie zrealizować z niezależnych od nas powodów. Przyczyną jest niedokładne wypełnienie kuponu, bądź korzystanie z telegraficznych przekazów pocztowych. Często otrzymujemy pieniądze nie wiedząc komu wysłać przesyłkę z zamówieniem - brakuje adresu nadawcy.

Aby uniknąć podobnych przypadków na przyszłość prosimy przy zamawianiu produktów naszego wydawnictwa o przestrzeganie kilku istotnych zasad. Oto pełna instrukcja zamawiania produktów Independent Pres.

Do zamawiania prenumeraty, archiwaliów, Kompendium i N+ Video służy kupon drukowany na stronach 77/78. Kupon należy wyciąć (lub skserować - ale dwustronnie!!!), wypełnić (koniecznie podając swoje nazwisko, adres i miejscowość!!!) i udać się z nim na pocztę. Na poczcie należy ustawić się w kolejce do odpowiedniego okienka, mając przygotowaną właściwą sumę pieniędzy. Stojąc w kolejce należy jeszcze raz sprawdzić, czy na kuponie znalazły się wszystkie dane. Gdy nadejdzie czas, pieniądze należy przekazać pani z drugiej strony szyby/lady. Teraz trzeba czekać, aż wydawnictwo zrealizuje zamówienie.

Prosimy o przestrzeganie tej reguły. Kupon jest naszym i waszym przyjacielem.

Następujące osoby powinny się z nami skontaktować (pozdrawiamy Szczecin):

Krawczyk Andrzej/Jarosław, Tartanus Mariusz/Szczecin, Łuczyński Tomasz/Szczecin, Pietkiewicz T./Szczecin, Król Marcin/Szczecin, Rorat Marcin/Szczecin, Zieliński Krzysztof/Szczecin, Adam Wójcik/Szczecin, Miller Przemek/Tomaszów Maz., Bożyniak Jakub/Przemyśl, Barański Rafał/Przemyśl, Augustyniak Łukasz/Żyrardów, Lenkiewicz Jacek/Krosno, Włodarski R./Nowogard, Granat Tomasz/Darłowo, Mazurkiewicz Dariusz/Warszawa, Parafińczuk Marcin/?, Sawicki Michał/Police, Sławomir Winiarski/Blachownia, Joanna Graczyk/Gniezno, Piotr Święcik/Częstochowa, Grzegorz Molik/Kraków

pod numerami telefonów: 0601 236109 lub 0501 163514 w godzinach 20-21

Aksesoria **GAMESTER** to coś więcej niż największa oferta i najniższa cena za najwyższą jakość...

**NOWOŚĆ!**

**NN**  
NINTENDO 64

**PlayStation™**

**GAME BOY**

02-022 Warszawa  
ul. Niemcewicza 7/9 lok. 2

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów **GAMESTER**

**Produkty dostępne na terenie całego kraju**

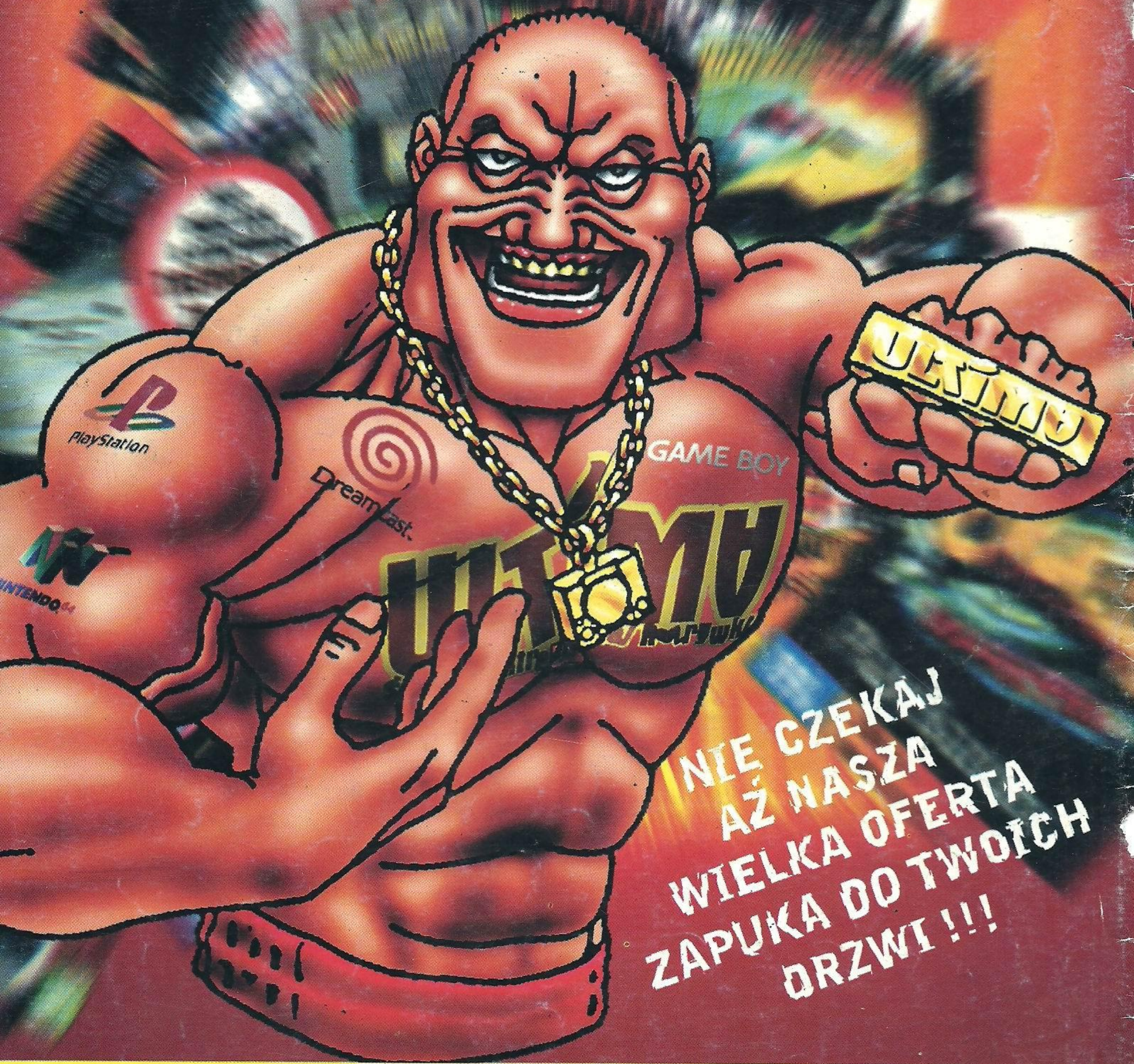
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju. Oferujemy dogodne warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenie w reklamie. Kontakt pod numerami telefonów: tel. (0-22) 658-09-50, 0-601 23-23-00 i 0-501 12-37-96, fax (0-22) 658-09-50, e-mail: [manta@gromit.pmc.com.pl](mailto:manta@gromit.pmc.com.pl)

Poszukujemy do pracy młodych ludzi obeznanych z tematyką konsolową i komputerową

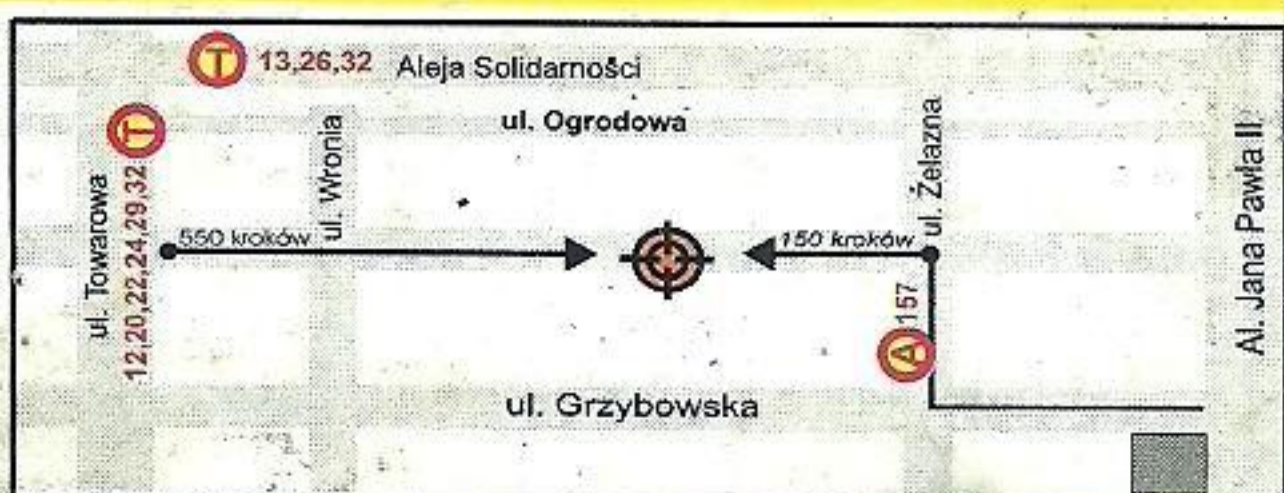
PRAWDZIWI SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

# ULTIMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki



NIE CZEKAJ  
AŻ NASZA  
WIELKA OFERTA  
ZAPUKA DO TWOICH  
DRZWI !!!



## Warszawa

“ULTIMA”  
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7  
tel. (0-22) 624-78-16  
Czynne: pon-pt 10.00-18.00  
sob 10.00-15.00

## AUTORYZOWANY SKLEP ULTIMY:

“JARBIT”  
Ostrowiec Świętokrzyski  
ul. Sandomierska 17  
tel. kom. 0603 75-21-70  
Czynne: pon-pt 09.00-18.00  
sob 10.00-16.00

