

**SPEED FREAKS NA PSX - RECENZJA I WYWIAD**

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast GameBoy

# PSX

## PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 CZERWIEC 1999 (6/99) CENA 4.90 ZŁ

**11**

**MEGARELACJA Z**  
**Electronic**  
**Entertainment**  
**Expo '99**  
**Los Angeles, California**

**HotHotHot**

Street Fighter Alpha-3  
3Xtreme, Big Air  
GTA: London  
NBA In The Zone 99  
Super Smash Bros  
Omega Boost  
California Speed  
Warzone 2100  
Chameleon Twist 2

**XTRA!**

**TECHNIKUM**

**czyli SŁOWNIK GWARY TECHNICZNEJ**





# SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA SOFTBOX

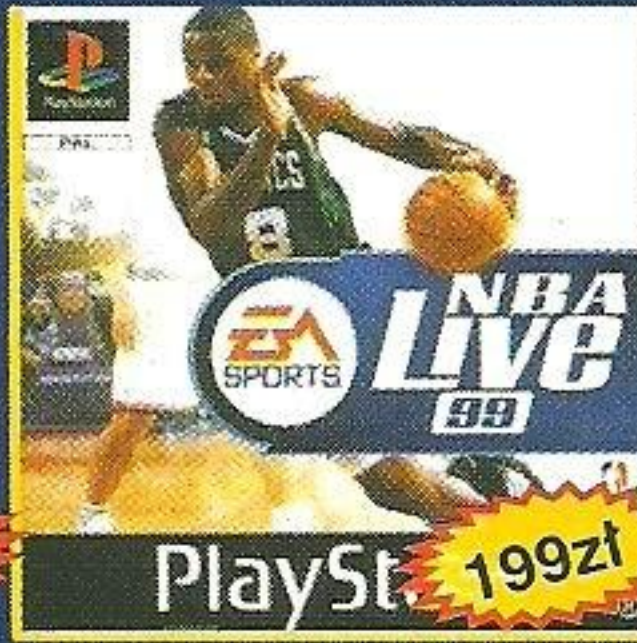
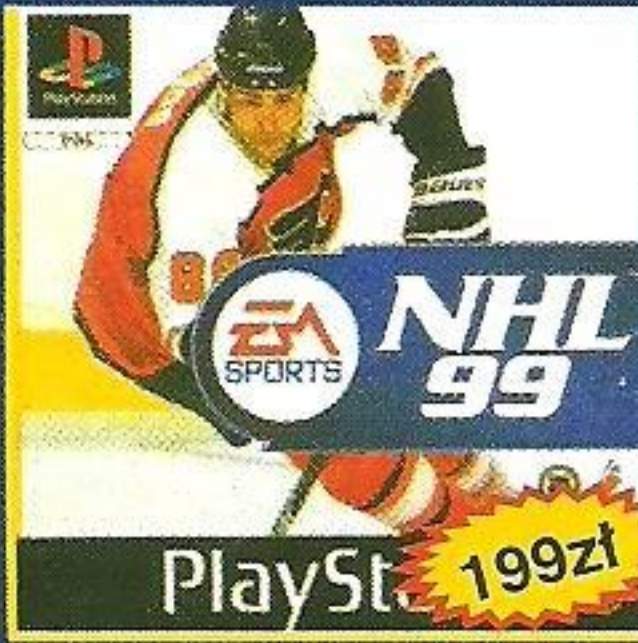
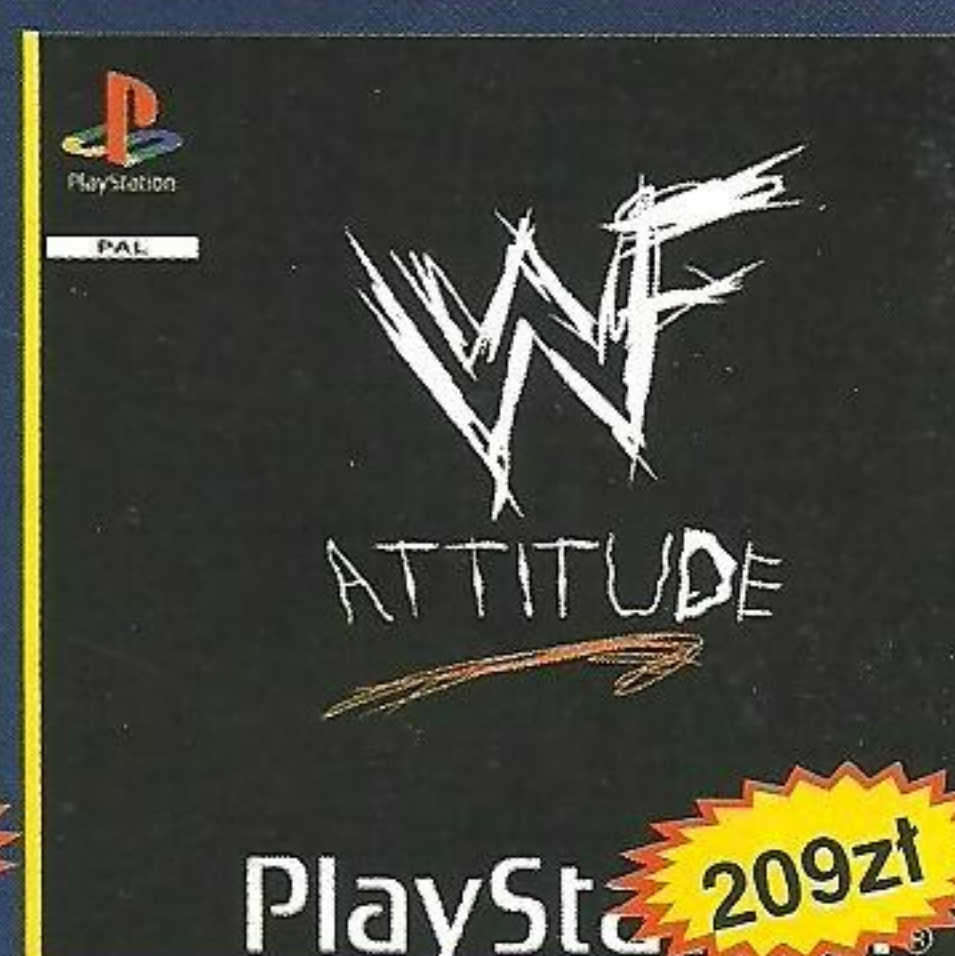
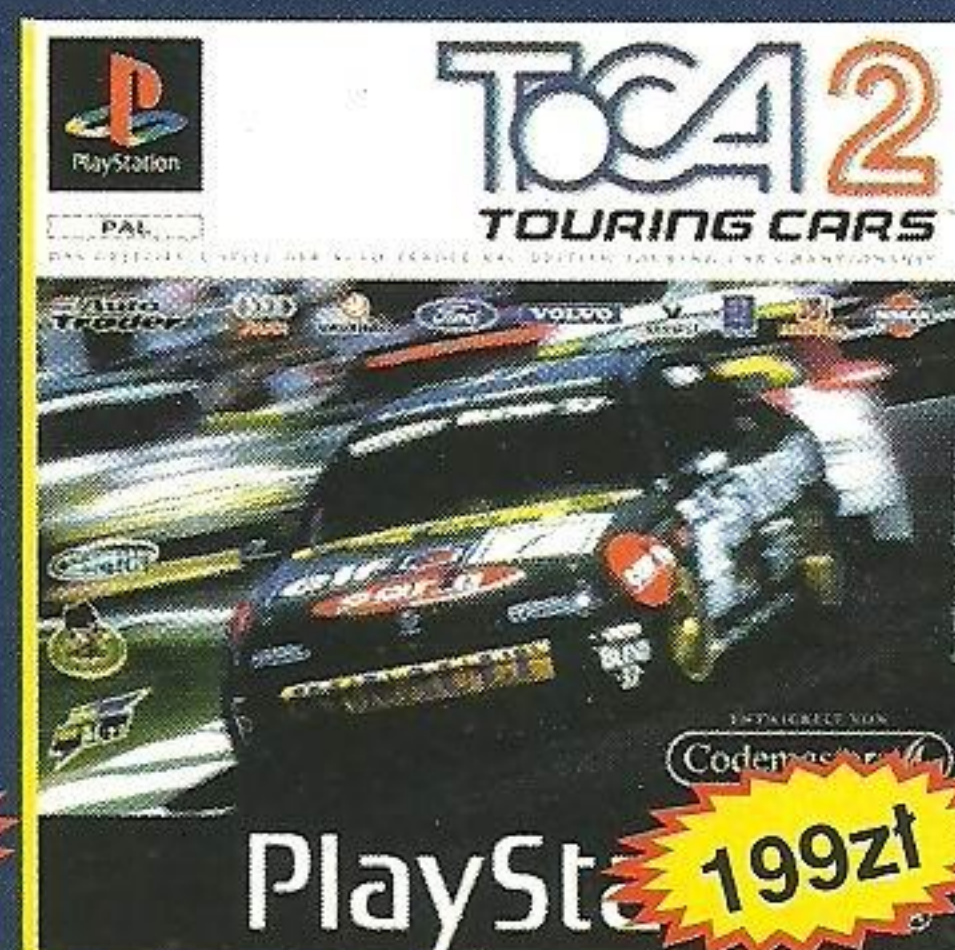
ul. Dzielna 9A/5  
01-023 Warszawa  
tel./fax (022) 636 90 24



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



**NAJLEPSZY ŁAMACZ KODÓW DLA PRAWDZIWYCH WETERANÓW GIER**

- Zawiera kody
- Programowalny
- Sam znajduje kody w nowych grach
- Stop klatka
- Wbudowane 8 Mb pamięci
- Przeglądarka V-ram
- Prze-glądarka CD



**SUPEROFERTA**

**GAMEBOY COLOR + TUROK 2 = 399zł**

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.



# SONY PLAYSTATION

## PSX akcesoria:

Konsola PSX	549 zł
Konsola PSX Dual Shock	599 zł
Konsola PSX + Gra	599 zł
Kabel RFU	69 zł
Kabel AV Euro	45 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	49 zł
Karta pamięci 120 bloków	99 zł
Dual Shock SONY	139 zł
Dual Shock MAX	99 zł
Pad SONY	99 zł
Pad MAX	49 zł
Mysz	99 zł
Action Replay Profesional	219 zł
Pro Action Replay	99 zł
Equalizer	129 zł
Kierownica Dual Force	349 zł
Kierownica Steering Wheel	319 zł

## PSX promocja:

Crash Bandicoot 3	139 zł
Gran Turismo	139 zł
MediEvil	139 zł
Spyro The Dragon	139 zł
Tekken 3	139 zł

## PSX platinumium:

Actua Hockey	109 zł
Air Combat	109 zł
Alien Trilogy	109 zł
Command & Conquer	109 zł
Crash 2	99 zł
Croc	109 zł
Destruction Derby 2	109 zł
Die Hard Trilogy	109 zł
Formuła 1	109 zł
Grand Theft Auto	109 zł
Hercules	109 zł
ISS Pro	109 zł
Loaded	109 zł
Man in Black	109 zł
Mickey Wild	109 zł
Mortal Kombat Trilogy	109 zł
Rayman	109 zł
Resident Evil	109 zł
Soul Blade	109 zł
Takken 2	109 zł
Time Crisis	109 zł
Toca Turning Car	109 zł
Tomb Rider 2	109 zł
Total NBA 98	109 zł
V-Rally	109 zł

## PSX pełne:

Abe's Exodus	209 zł
Actua Pool	199 zł
Akuji	199 zł
Asterix	199 zł
Breath of Fire 3	209 zł
Bug's Life	199 zł
C&C Retaliation	209 zł
Civilization 2	199 zł
Colin McRea Rally	199 zł
Dreams	199 zł
Driver	209 zł
Duke Nukem Time Kill	199 zł
Eliminator	199 zł
F1 Monaco Grand Prix	199 zł
Fifa 99	209 zł
Gex 3	199 zł
Global Domination	199 zł
Gran Stream Saga	199 zł
GTA London	149 zł
Guardian Crusade	209 zł
Kensej Sacred Fist	209 zł
KKND CrossFire	199 zł
KnockOut Kings	199 zł
Legend	199 zł
Metal Gear Solid	219 zł

Mortal Kombat 4	199 zł
Music	199 zł
NBA Live 99	199 zł
Need for Speed 4	199 zł
NHL 99	199 zł
OFF Road Challenge	209 zł
Pool Hustler	199 zł
Populous	199 zł
Premier Menager 99	199 zł
Ragrats Movie	199 zł
Rally Cross 2	199 zł
Ridge Racer 4	199 zł
Rollcage	199 zł
Running Wild	189 zł
Soul Rival	199 zł
Star Wars Episode 1	209 zł
T'ai Fu	199 zł
Tenchu	199 zł
Toca Turning Car 2	199 zł
Tomb Raider 3	209 zł
UEFA Champions League	199 zł
VIVA Football	199 zł
Warzone 2100	199 zł
WCW Thunder	199 zł
WWF Atitude	209 zł
X-Games ProBoarders	189 zł



49zł



89zł



45zł



99zł



59zł



99zł



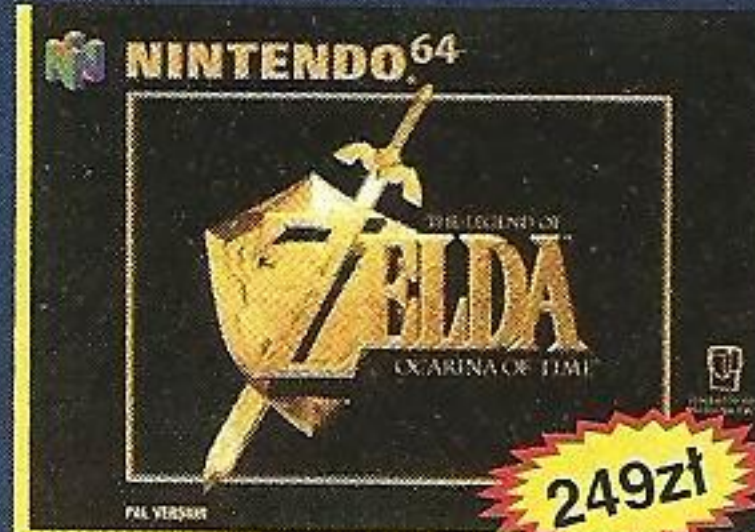
69zł

**PRZESYŁKA GRATIS**

# NINTENDO 64



249zł



249zł



269zł



249zł



249zł

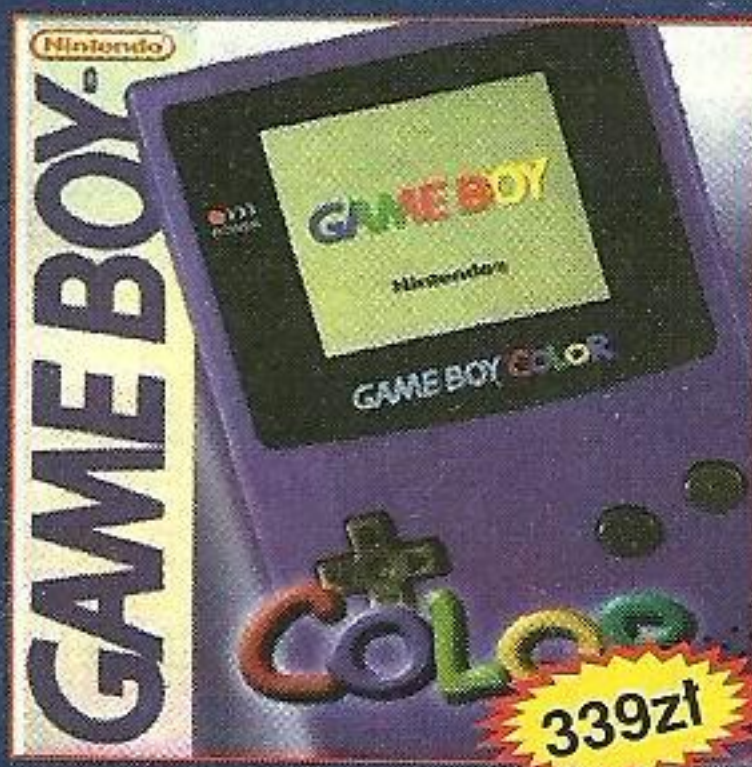
Konsola N64 + Mario 64	599 zł
Konsola N64 + Gra	699 zł
Karta pamięci	79 zł
Pad oryginalny N64	129 zł
Rumble Pak	89 zł
Rozszerzenie do grafiki	149 zł
Kabel antenowy RFU	119 zł
Action Repley	139 zł

AirBoarder	219 zł
Banjo - Kazooie	229 zł
Beetle Adventure Racing	249 zł
Extreme G 2	199 zł
F1 World Grand Prix	229 zł
Fifa 99	279 zł
Gex 3D	289 zł
Golden Eye 007	265 zł

ISS 98	249 zł
Mario Party	229 zł
Mortal Kombat 4	269 zł
NBA Live 99	249 zł
Penny Racer	249 zł
Quake	199 zł
Rogue Squadron	249 zł
Silicon Valley	199 zł

Top Gear Overdrive	269 zł
Turok 2	249 zł
Vigilant 8	249 zł
V-Rally	269 zł
WCW Revenge	289 zł
Wipeout 64	249 zł
Zelda 64	249 zł
1080	229 zł

# GAME BOY COLOR



339zł



139zł



139zł



149zł



129zł

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

**ZAPRASZAMY SKLEPY Z CAŁEGO KRAJU DO ZAKUPÓW HURTOWYCH**



# NEO PLUS

nr 11 czerwiec 99  
(06/99)  
ISSN 1505-8204

Redaktor naczelny  
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.  
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny  
Łukasz Bura  
Anna M. Gidyńska  
Jakub Głuszkiewicz  
Marcin Kawa  
Dominik Kruk  
Miłosz  
[origin]  
Bogdan Wiciński

Artwork  
Grzegorz Wojciechowski  
- CAT

Oprawa Graficzna  
Independent Design Group

Korekta  
Krzysztof Papliński

Naświetlenia  
ArtGraph

Druk  
ELANDERS Polska  
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

Prenumerata hotline  
tel: (0-22) 643-62-65

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

Dziękowa dla chtopaków:

- Coffeshop w Amsterdamie za Trans-Himalay  
- Bernie Stolar za to, że nie ściemniał

Fucks & Stuff:

- Eminem (Slim Shady - u suck!)  
- Los Angeles traffic jam's



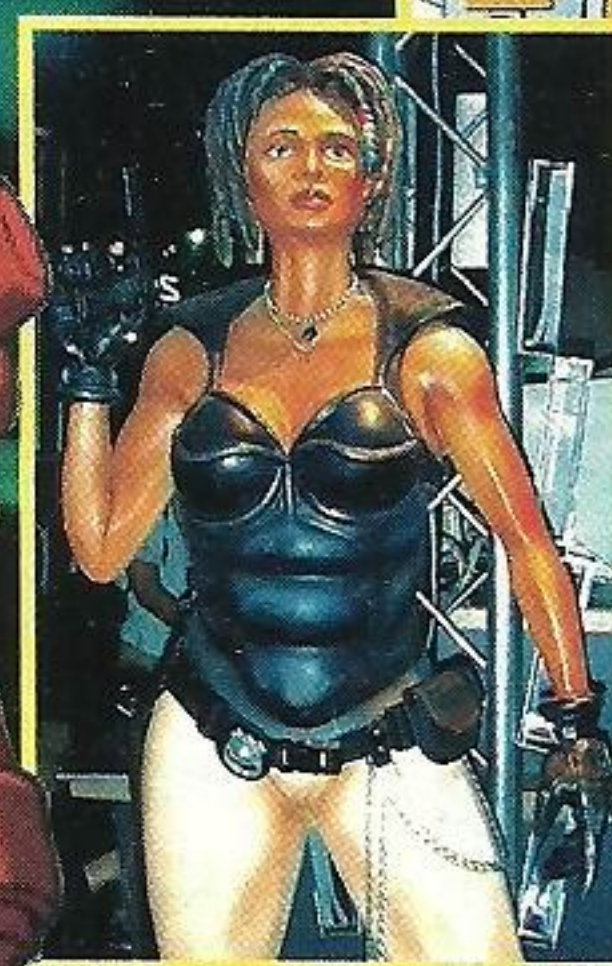
## Chick's 'n' Stuff

Stało się - kolejne E3 za nami. Myślałem się co do Tokyo Game Show. Pod względem powierzchni wystawowej największe jest właśnie Electronic Entertainment Expo, które w tym roku odbyło się w Los Angeles. Wyruszyliśmy do słonecznej Kalifornii aby sprawdzić w akcji najnowsze gry na PlayStation i Nintendo 64 oraz być świadkami triumfu bądź upadku Dreamcasta. Znajdującą się w numerze relację pisaliśmy jeszcze w powrotnym samolocie - a wszystko po to, aby jak najszybciej dotarła w Wasze ręce. Widzieliśmy gry świetne i słabe, dobre i kiepskie, ale jedno jest pewne - skośnookie bóstwa paradyjące po Tokyo Game Show były bez porównania bardziej interesujące od hostess na tegorocznym E3. Choć ta sztuka na motorze jest niczego sobie. Oprócz relacji z E3 mamy stałą porcję recenzji, w tym kilku pewnych hitów oraz dwoje "nowych" w składzie redakcji. Pierwszą osobą jest dziewczyna - Ania ukrywająca się pod pseudonimem Anek. Anek zna się na grach jak mało który facet i do tego potrafi o nich pisać. Nasz drugi "rookie" to Noi pisujący wcześniej tu i ówdzie. Przyjmijcie ich ciepło.



Gulash

# Electronic Entertainment Expo '99



W tym roku E3 odbyło się w dniach 13-15 maja w Miście Aniołów - Los Angeles. Mamy obszerną relację z show, na którym nie mogło nas zabraknąć.

Relacja z E3 - str 18

# Street Fighter Alpha 3



SF Alpha 3 lada dzień wylądzuje na półkach naszych sklepów. Pełna recenzja najlepszej konwersji Capcom na PSX autorstwa Gulasha. Recenzja SFA3 - str 54

# TECHNIKUM

## słownik gwary technicznej

Developer, beta, anti-aliasing... spełniając prośby wielu czytelników przygotowaliśmy słownik gwary technicznej!  
Technikum - str 32



### news

NEWS ..... 06

**Pierwsze screeny z TEKKEN TAG TOURNAMENT i TENCHU 2, nowa konsola Nintendo, pełna wersja emulatora PlayStation BLEEM!**

**ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 99 - 3 dni grania prosto z Los Angeles ..... 18**

### recenzje

3XTREME .....	47
ACTUA ICE HOCKEY 2 .....	49
BIG AIR .....	48
BUST-A-MOVE 4 .....	61
CALIFORNIA SPEED .....	56
CHARLIE BLAST'S TERRITORY .....	60
CHAMELEON TWIST 2 .....	60
ELMO'S LETTER ADVENTURE .....	64
GLOBAL DOMINATION .....	65
GTA - LONDON 1969 .....	36
HARD EDGE .....	68
HUGO 2 .....	38
LODE RUNNER 3D .....	63
MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER .....	52
NBA IN THE ZONE 99 .....	51
OMEGA BOOST .....	66
PRO 18 WORLD GOLF TOUR .....	50
SNOWBOARD KIDS 2 .....	57
SPEED FREAKS .....	58
STREET FIGHTER ALPHA 3 .....	54
SUPER SMASH BROS .....	53
WARZONE 2100 .....	37
VIGILANTE 8 .....	62
VIRTUAL POOL 64 .....	62

### redakcja

ARCADIA .....	74
ARCHIWALIA .....	78
FAQ .....	80
GAMEBOY ZONE .....	71
HARD STUPH .....	82
GAWĘDY PO FAI .....	75
HELP: TIPS & TRICKS .....	72
PRENUMERATA .....	77
SQUAREWARE .....	79
WYWIAD: SPEED FREAKS .....	70



**SPEED FREAKS - str 58**  
Najlepsza podróba MARIO KART na PlayStation wędruje do rąk redakcyjnego objeżdżacza - Brata.



**OMEGA BOOST - str 67**  
Nowiutki shooter prosto od autorów kultowego GRAN TURISMO. Banan "da man" recenzuje.



**SUPER SMASH BROS - str 53**  
Pierwszy fighter wyprodukowany przez Nintendo. Mario, Yoshi, Starfox, Link i reszta gromadki w oczach Grabarza.



**WARZONE 2100 - str 37**  
Wydawca gry twierdzi, że WARZONE 2100 to jedna z najlepszych gier RTS na PSX. Merlin zgadza się z nim.



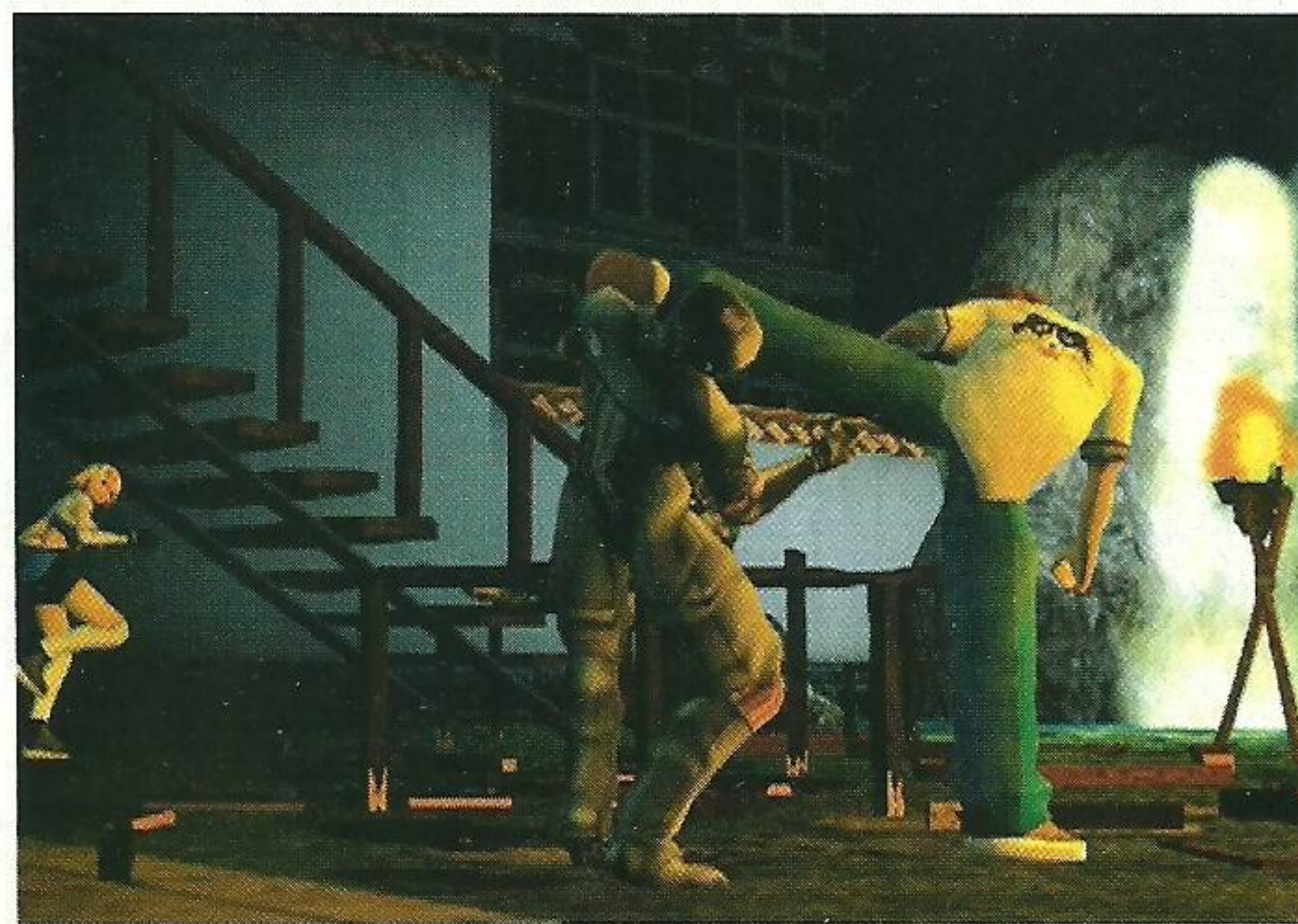
**GTA: LONDON 1969 - str 36**  
Pierwszy "mission pack" wydany na PlayStation pod surowym spojrzeniem kobiety. Czy Anek polubiła gangsterkę?



# NEWS

## PLAYSTATION 2

### NOWE INFORMACJE O NASTĘPCY PSX



**K**ilka newsów na temat PlayStation 2 zebrało się w prawdziwą rzekę potwierdzonych i niepotwierdzonych informacji na temat nowego dziecka Sony. Zmontowaliśmy je:

- Sony rozpoczęło sprzedaż developer's kitów do PlayStation 2. Cena takiego zestawu ma wynosić ok. 20 tysięcy dolarów, a w jego skład rzekomo wchodzi jako główny system operacyjny Linux, a także support dla LAN'u (czyli sieci lokalnej), TCP/IP (czyli protokołu używanego do łączenia się przez Internet) oraz C/C++ (język programowania). Część tej informacji mówiąca o systemie operacyjnym wydaje się być nieco naciągnięta, gdyż Linux jest systemem darmowym i raczej nie może być użyty w komercyjnym produkcie. Bardziej prawdopodobne jest to, że bossowie Sony wybiorą konkretny system unixowy jak na przykład Aix albo Solaris. Developerzy narzekają na wysoki koszt systemu (DevKit do pierwszego PSX'a kosztował 5 tysięcy dolarów) twierdząc, że nie każdego będzie na to stać. Jeden team piszący grę wykorzystuje średnio 5-10 kitów, co daje niebagatelną sumę wydaną na sam sprzęt.

- Doszły nas słuchy o możliwości wykorzystywania sieciowych możliwości PlayStation 2 w celach "kulturalno-poznawczych". Być może chodzi o IRC lub jakiś inny rodzaj rozmowy przez Internet (wideokonferencje?)

- Podobno Sony wraz z SNK pracują nad urządzeniem, które połączy PSX'a lub PSX'a drugiego z mini-konsolą Neo Geo Pocket Color.

- Mówi się, że **WIPEOUT 4** ma być jednym z launch titles PlayStation 2. Demo tej gry podobno już ktoś widział na PC, ale Psygnosis otwórczo zaprzecza podobnym "plotkom" twierdząc, że w chwili obecnej firma koncentruje się na **WIPEOUT 3**.

- Według analizatorów rynku zyski Sony znacznie spadną w przyszłym roku. Razem ze spadkiem sprzedaży PlayStation, obniżą się zyski, ponieważ firma ta czerpie prawie 40 procent swoich dochodów właśnie z stąd.

Z kolei PlayStation 2 zapowiadane w Japonii na Święta nie przyniesie zysków, aż do lata 2000. „Cały interes związany z PlayStation 2 będzie obciążony początkowymi kosztami (na przykład produkcji fabryk), ale spodziewany wzrost sprzedaży urządzeń elektronicznych może stanowić dla Sony zielone światło” powiedział Hitoshi Kuriyama, specjalista Merrill Lynch Japan.

- Dobrze poinformowane źródła donoszą o wizycie Phila Harrisona (facet odpowiedzialny w SCEA między innymi za research) w Uniwersytecie Stanford. Podobno pokazywał on studentom możliwości nowego Piesiksa. Harrison powiedział, że PSX2 ma już „dwa z trzech komponentów potrzebnych do odtwarzania DVD: napęd DVD oraz dekodery MPEG-2”. Trzecim ogniwem jest interfejs programowy, nad którym Sony pracuje. Harrison potwierdził też, że PSX 2 będzie obsługiwał „rozszerzone karty pamięci, podobnie jak inne dodatkowe urządzenia”. Podobno bossowie Sony poważnie zastanawiają się nad przystosowaniem czegoś w rodzaju odpowiednika PSX'owego Yaroze.....

- Sony zapowiedziało swój kontrakt z firmą Spyglass, zajmującą się robieniem przeglądark do stron WWW. Jeśli nowy PSX będzie miał zdolności sieciowe (będzie, będzie...) zapewne ujrzymy browser do Internetu produkcji Spyglass.

- From Software oficjalnie potwierdziło, że pracuje nad **KING'S FIELD 4** oraz **ARMORED CORE 2** na PlayStation 2. Obie gry mają być wydane razem z nową konsolą. Tecmo oficjalnie potwierdziło, że pracuje nad grą na PlayStation 2. Przypuszczamy, że może to być **NINJA GAIDEN 2** - sequel popularnego scrollowanego fightera. Grupa Omega Force pracująca dla firmy Koei pracuje nad nową grą na PlayStation 2. Wcześniej opracowali oni gry **DYNASTY WARRIORS** i **DESTREGA**.

*Obrazki z lewej strony to kolejne demo SquareSoftu napisane przez grupę Dream Factory (TOBAL, EHRGEIZ). Czujemy, że TOBAL 3 lub EHRGEIZ 2 na PSX2 wiszą w powietrzu.*



# DECE

## PIERWSZE TERMINY WYDAWNICZE

**O**to jak według przedstawicieli Electronics Boutique - jednej z bardziej liczących się sieci sprzedaży - ma wyglądać wrześniowy zawrót głowy w Stanach. Co ciekawe nigdzie nie widać SEGA RALLY 2, która jeśli wierzyć plotkom, znajdzie się w każdym pudełku obok DC - za darmo.

### Wrzesień:

- 9/09/99 Dreamcast System (Sega) - \$199.99
- 9/09/99 Super Speed Racing (Sega) - \$49.99
- 9/09/99 Castlevania (Konami) - \$49.99
- 9/09/99 House of the Dead 2 (Sega) - \$49.99
- 9/09/99 Hydro Thunder (Midway) - \$49.99
- 9/09/99 Mortal Kombat Gold (Midway) - \$49.99
- 9/09/99 NFL Blitz 2000 (Midway) - \$49.99
- 9/09/99 Ready 2 Rumble Boxing (Midway) - \$49.99
- 9/09/99 Sega Sports NBA 2000 (Sega) - \$49.99
- 9/09/99 Sega Sports NFL 2000 (Sega) - \$49.99
- 9/09/99 Sonic Adventure (Sega) - \$49.99
- 9/09/99 Soul Calibur (Sega) - \$49.99
- 9/09/99 Street Fighter Alpha 3 (Capcom) - \$49.99
- 9/09/99 Virtua Fighter 3 TB (Sega) - \$49.99

### Październik:

- 02/10/99 Marvel vs. Capcom (Capcom) - \$49.99
- 02/10/99 Power Stone (Capcom) - \$49.99
- 02/10/99 Slave Zero (Interplay) - \$49.99
- 02/10/99 Trick Style (Acclaim) - \$49.99

### Listopad:

- 02/11/99 NBA Showtime (Midway) - \$49.99

### Grudzień:

- 02/12/99 Resident Evil: Code Veronica (Capcom) - \$59.99
- 02/12/99 Shenmue (Sega) - \$49.99

W Europie najprawdopodobniej UEFA STRIKER zastąpi BNFL BLITZ i coś jeszcze za NFL 2000. Chyba, że Sega ujrzy w nas miłośników futbolu amerykańskiego.

# NOWA LARA!

**E**idosowi wciąż nie dość zmian na stanowisku maskotki tłumów - Lary Croft. Nowa, dwudziestocztero letnia Lara jest wysoka na 173cm, a jej wymiary to 34c-61-86 (jeśli to 34 to cale, to 34cale = 86cm). I nazywa się całkiem odpowiednio: Lara, Lara Weller. Poza imieniem przemawiają za nią również naturalne brązowe włosy oraz oczy, a jakże, też brązowe. Nie jest dużym zaskoczeniem fakt, że panna Weller to profesjonalna modelka. Jej poprzedniczkę - Nell McAndrew, która postaci Lary to i owo zawdzięcza, jeszcze zobaczymy. By nie szukać daleko, w Playboy'u. Wracając do Lary Weller. Po czterech latach chodzenia po wybiegach w białych i kostiumach kąpielowych, zainteresowaniach w sporcie, podróżach i przygodach (o to ostatnie akurat nie trudno - schemat pasuje do 95% populacji ludzkości) Weller wydaje się być idealną propozycją na Larę Croft. Tylko kostium mógłby do niej bardziej tu i ówdzie przylegać. Zapytana jak się czuje w roli najbardziej sławnej i pożądanej postaci, panna Weller rzekła: "Trochę mi zajmie przyzwyczajenie się do reprezentowania Lary Croft, ale im więcej o tym myślę, tym bardziej jestem podekscytowana całym pomysłem. To niesamowite, zwłaszcza że w przeszłości ludzie wspominali mi, że przypominam im dziewczynę z Tomb Raider'a!".



# PROJECT DOLPHIN

## NOWA KONSOLA NINTENDO JEST CORAZ BARDZIEJ REALNA

**J**akiś czas temu Nintendo oficjalnie potwierdziło plotki, że pracuje nad nową konsolą, która pojawi się na rynku w 2000 lub 2001 roku i że urządzenie nie będzie korzystało z cartów. Są już nowe informacje.

Kryptonim nowego dziecka "wielkiego N" to Project Dolphin. Podczas ostatniej konferencji prasowej oficjale Nintendo zapowiedzieli, że urządzeniem podającym dane będzie czytnik DVD. Oto dokładny zapis słów big-bossa: "Nintendo zawsze miało obawy jeśli chodzi o płyty CD z uwagi na niemożność zabezpieczenia ich przed piratami. Technologia DVD jest w dalszym ciągu bardzo świeża, a co za tym idzie stwarza wiele możliwości do opracowania inteligentnego systemu zabezpieczeń przed kopiowaniem". A zatem DVD.

Opracowaniem chipsetu graficznego zajmuje się grupa Art-X, byli pracownicy Silicon Graphics. Są oni odpowiedzialni za układy graficzne znajdujące się w Nintendo 64. Podobnie jak Sega z Microsoftem, także i Nintendo poszukują

sprzymerzeńca pośród firm działających na rynku PC - główny procesor w nowej konsoli opracowuje (i będzie produkować) nie kto inny, jak firma IBM. Podobno opanowała już ona technologię 0.18 mikrona - tę samą, którą szczyci się Sony w PlayStation 2. Ekspertki jednak twierdzą, że przez najbliższy rok nikt nie będzie w stanie wyprodukować kilku milionów procesorów opartych o tę technologię. Wiadomo też, że konsola nie będzie kompatybilna z żadnym z poprzednich urządzeń Nintendo (choć może skuszą się na GameBoya).

Kolejną ciekawostką jest plotka, która mówi o pierwszych demonstracjach nowej technologii pokazywanych najbliższym developerom pod ścisłą klauzulą tajności podczas Electronic Entertainment Expo. Nintendo oczywiście zaprzecza.

Nintendo oficjalnie przerwało też prace nad napędem magnetoptycznym do N64 nazwanym 64DD i grami na dyskach, skupiając uwagę inżynierów na nowej konsoli ręcznej.

# Dreamcast

## MODEM I INTERNET W EUROPIE DOSTANIEMY ZA DARMO

**W** oficjalnej notatce prasowej Sega rozwiała nareszcie wszystkie wątpliwości dotyczące sytuacji modemu i obsługi Internetu w Europie. Firma zapowiedziała, że modem znajdzie się w europejskim pakiecie sprzedawanym za 199 funtów (bądź równowartości tej kwoty w lokalnej walucie).

Co ważniejsze - Sega stanie się też providerem Internetu dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta, oferując za darmo różne usługi internetowe.

Użytkownicy DeCe będą mogli połączyć się z Internetem przez

swojego lokalnego dostawcę (my na przykład przez TPSA) jedynie za cenę lokalnego połączenia. Każdy użytkownik dostanie własny adres e-mail, będzie mógł zbudować i umieścić własną stronę WWW lub porozmawiać (przez chat'a) w Internecie z innymi użytkownikami Dreamcasta.

W najbliższej przyszłości będzie można też dokonać przez Internet zakupów w sklepie Segi, oraz - co ważniejsze - grać multiplayerowo.

To wspaniała wiadomość dla wszystkich rozważających zakup DeCe.

# POCKETSTATION

## KONIEC MARZEŃ O BLISKIEJ EUROPEJSKIEJ PREMIERZE

**P**od koniec maja Sony podało do wiadomości informację, że wzbudzająca ogromne zainteresowanie specjalna karta pamięci będąca jednocześnie mini-organizem oraz samodzielną grą - słynne PocketStation - nie pojawi się w amerykańskich i europejskich sklepach w 1999 roku z powodu problemów przy produkcji.

PocketStation jest teoretycznie dostępne w Japonii - teoretycznie, bo



w praktyce wszystkie dotychczasowe partie urządzenia zostały błyskawicznie wykupione przez spragnionych urządzeniami graczy. Jednocześnie Sony podtrzymuje chęć wprowadzenia PS na nasz rynek. Ale kiedy - po roku 2000? Przecież już teraz europejskie wersje STREET FIGHTER ALPHA 3 i RIDGE RACER TYPE 4 mają zaimplementowaną obsługę tego urządzenia. Szkoda.



# PLOTKI

## CRAPCOM NA...

Capcom zamierza wydać swoją grę na Neo Geo Pocket Color! Kandydatem na bohatera jest Mega Man i....to na razie tyle o tej grze....

## POWERSTONED

Zgodnie z przypuszczeniami okazało się, że Capcom rozpoczął już prace nad **POWER STONE 2**. Obecnie nie wiadomo czy będzie to exclusive na DC czy gra zadebiutuje również na Naomi. Jedno jest pewne, PS2 nie ukaże się wcześniej niż zimą tego roku. Nieco wcześniej powinien natomiast ukazać się inny, nowy tytuł CPC na DC - **CREST OF ELLE**, który jest już od jakiegoś czasu w produkcji.

## CONNECTIX LOSES

Sprzedaż hurtowa emulatora PSX'a firmy Connectix (na Mac'a) została przerwana decyzją Sądu Federalnego Okręgu San Francisco. Nie zaprzestano za to pracy nad windowsową wersją tego emulatora.

## MR Q SAYZ QUAKE

Zapowiadana przez Electronic Arts następna gra bazująca na filmie z Jamesem Bondem, "The World Is Not Enough" będzie wykorzystywała engine **QUAKE'A 3**. Film ma pokazać się w kinach w listopadzie tego roku (oczywiście w Stanach), a my zastanawiamy się jaka konsola udźwignie kwakowy engine... Na placu boju zostaje chyba tylko DC, albo nowy PSX.....

## RIDGE RACER 64

Po wielu plotkach i pomówieniach (jak sądziliśmy) dostaliśmy wiadomość z wiarygodnego źródła mówiącą o wydaniu **RIDGE RACERA** na Nintendo 64. Na razie nic nie wiemy prócz tego, że gra ma trafić do sklepów jeszcze w tym roku. Ciekawe czy będzie można wymiatać w cztery osoby? Gra figurowała na liście tytułów "do pokazania" przez Nintendo na E3, ale nie było jej na show!

# GET BASS

## SEGA BASS FISHING



Wydawałoby się, że łowienie ryb jest nudnym zajęciem. Okazuje się jednak, że nawet z szarpania kijkiem z nawiniętą na kołowrotek żyłką można zrobić emocjonującą grę zręcznościową! Szaleństwo zwane "symulatory łowienia ryb" powoli opanowuje japoński rynek gier (na PlayStation jest już ok. 15 takich gier), a swoją cegiełkę zdecydowała się dorzucić Sega wydając **GET BASS** na Dreamcasta.

Gra sprzedawana jest w komplecie ze specjalną wędką, którą podłącza się do konoli tak, jak pada. Wędką posiada uchwyt i kołowrotek, a w środku ma wbudowany wibrator (aby czuć gdy rybka bierze lub walczy) oraz czujnik ruchu (gdy rybka trąca przynętę trzeba energicznie zaciąć, a potem kierować wędką na wszystkie strony aby się nie zerwała).

**GET BASS** jest konwersją z automatu (tam była jeszcze szarpiąca żyłka, tu jej zabrakło) i oferuje tylko 4 miejsca do połowów. Na szczęście oprócz Arcade Mode Sega dorzuciła także długi i wyczerpujący Consumer Mode - turniej składający się z kilkunastu połowów.

Gra jest świetna, rekordy i zdjęcia największych ryb można zapisać na kartę pamięci aby chwalić się przed kumplami. Obecny rekord N+ ustanowił Wicik i jego ważący osiem i pół kilo ściekowy Omutant.

# WSZYSTKIEMU WINNE SA GRY!

## CZAS WPROWADZIĆ ZAKAZ GRANIA!

**N**a skutek fali ostatnich wydarzeń w USA nad przemysłem gier video zaczynają zbierać się czarne chmury. W stanach Arkansas, Washington i Florida zaproponowano powołanie 'ciała ustawodawczego' do spraw gier video. I tak na przykład w stolicy Stanów może wejść w życie ustawa, na podstawie której będzie pobierany specjalny podatek od gier video, który zostanie przeznaczony na opłacenie kampanii przeciwko przemocy w grach. Natomiast na Florydzie gracze poniżej 18 lat mogą

wkrótce zobaczyć zakaz wstępu do salonów gier, w których znajdują się brutalne tytuły. Pomimo, że na razie są to tylko projekty ustaw, już niedługo mogą okazać się one przykrą rzeczywistością.

Inną, zblizoną do tematu wiadomością jest pozew złożony przez rodziców 3 nastolatków z Kentucky, którzy zginęli w trakcie strzelaniny 1 grudnia 97 r. Opiewa on na sumę 130 milionów dolarów i skierowany jest przeciwko: Sega of America, Nintendo of America, Sony Computer

Entertainment Inc, producentom filmu „The Basketball Diaries” oraz 2 internetowym stronom zawierającym nieprzyzwoite materiały. Dzieje się tak dlatego ponieważ oskarżyciele twierdzą, iż Michael Carneal - odpowiedzialny za morderstwo - został sprowokowany do tego czynu właśnie grami video, pornografią oraz filmami zawierającymi sporą dawkę przemocy.

Nagonka na gry zaczyna przybierać niepokojące rozmiary. Będziemy śledzić ten temat na bieżąco.

## NEWSFLASH!

■ Newsflash niekoniecznie konsolowy, traktujący za to o polskim shooterze FPP. Otóż ze względu na rzekomo drastyczny rysunek na pudełku, wielu amerykańskich dystrybutorów odmówiło sprzedaży **MORTYRA**. Wydawcy bronią się twierdząc, że rysunek przedstawia główny cel gry i nie jest nim ani żaden demon, ani obcy. W takim razie co? Nazista, największy wróg ludzkości i esencja zła - leżący w kałuży krwi z przestreloną na wylot głową....

■ Eidos przyjął pod swoje skrzydła Free Radical Design - team odpowiedzialny za boskiego **GOLDENEYE 007**

na Nintendo 64. Następna gra „radykalnych koleśi” ma pojawić się w 2001 roku. Panowie mają już za sobą 18 lat pracy i twierdzą, że nie zdradzą superkonsol. Nam tylko pozostaje zadać sobie pytanie: DeCe czy Peesiks? A może nowe Nintendo?

■ Genki, którzy pracują ostatnio nad **SHOTOKOU BATTLE** - kolejnym racer'em na DC, opublikowali trochę świeżych screenów z gry. Wiemy już, że będzie co najmniej 20 samochodów do wyboru przy czym gracz będzie mógł dostosowywać je dowolnie do własnych preferencji.

■ Dobrze zapowiadający się racer pod tytułem **WORLD**

**DRIVER: CHAMPIONSHIP** (N64) ma być dostępny już latem. Sprzedaż gry będzie podparta solidną promocją (oczywiście w cywilizowanych krajach: Etiopia itp. ;) co gwarantuje już w tej chwili Midway- wydawca gry. Nie możemy się doczekać, bo prawdziwie porządnych racerów na N64 jest bardzo niewiele.

■ Nintendo of Japan oznajmiło, że 14 maja cena GameBoy'a Color spadnie z 8,900 na 6,800 jenów (w Japonii). Powodem obniżki jest przyspieszenie "przesiadek" ze starszych GameBoy'ów na nowy model. Do 31 marca 1999 roku sprzedano ponad 3.1 miliona tych konsolek, a co za tym idzie osiągnięto

planowaną ilość sprzedanych GB Color....

■ Podczas gdy my świętowaliśmy 1-3 maja Sega przygotowała na imprezie „Network Jungle II” swój występ dedykowany **SHEN MUE** - najnowszej produkcji Yu Suzukiego. Przybyli mieli okazję własnoręcznie sprawdzić prezentowane demo gry oraz wziąć udział w licznych konkursach organizowanych między innymi przez samego Yukawa Hidekazu. Japońscy gracze przekonali się także, iż nie warto ruszać się z domu bez VMS'a, bo na imprezie można było za darmo zessać mini grę z SM.

■ Jednym z bardziej oczekiwanych DC tytułów,

nad którymi pracuje Midway jest **HYDRO THUNDER**. Są to futurystyczne wyścigi poduszkowców, które cieszą się sporym powodzeniem w amerykańskich salonach gier, a już niedługo, jak obiecuje zespół pracujący nad konwersją, także w domowym zaciszu posiadacze nowej konsoli Segi będą mogli poczuć 100% arkadowy klimat.

■ Take Two podpisało z Red Storm umowę dotyczącą dystrybucji sześciu gier w Europie. Wśród tych tytułów znajduje się wspaniały symulator działań jednostek antyterrorystycznych **RAINBOW SIX**, jego sequel **ROGUE SPEAR** (N64 i PSX). Czekamy i trzymamy kciuki, aby konwersja się udała.



# CHARTSY

## CZYLI CO JEST NA TOPIE

Oto lista najchętniej wypożyczanych gier w popularnej w Stanach sieci VidTrac

1. MARIO PARTY (Nintendo) Nintendo 64
2. SYPHON FILTER (989 Studios) PlayStation
3. VIGILANTE 8 (Activision) PlayStation
4. NEED FOR SPEED 4 (Electronic Arts) PlayStation
5. SILENT HILL (Konami) PlayStation

Pierwsze miejsce zajmuje **MARIO PARTY**, co specjalnie nas nie zdziwiło - gra jest wprost stworzona do wypożyczania. Nadaje się bowiem idealnie na wszelkie schadzki np. przy piwie (bezalkoholowym). **SYPHON FILTER** piastujący drugie miejsce jest **MGS**-klonem, a jak pamiętamy **METAL** wypożyczał się świetnie (bo szkoda było kasy na kupno gry, którą można roztrzaskać w około 15 godzin).

Ostatnio pisaliśmy o możliwości wypożyczenia DC w Japonii za śmieszny sumę kilkuset jenów. Oto 5 najczęściej wybieranych gier w ramach promocji:

1. HOUSE OF THE DEAD 2 (Sega)
2. GET BASS (Sega)
3. BLUE STINGER (Climax/Sega)
4. MARVEL VS CAPCOM (Capcom)
5. YUKAWA TREASURE (Sega)

**YUKAWA TREASURE** to taka śmieszna gierka logiczna za 1000 yenów (30 zł), w której kopie się dołki i kojarzy ze sobą różne obrazki. Taki japoński wybryk.

A tak wygląda lista 5 ostatnio najczęściej kupowanych gier na DC:

1. HOUSE OF THE DEAD 2 Gun Set (Sega)
2. GET BASS (Sega)
3. BLUE STINGER (Climax/Sega)
4. MARVEL VS. CAPCOM (Capcom)
5. HOUSE OF THE DEAD 2 Game (Sega)

Pierwszy **HOTD2** to "Gun Set" - oczywiście wersja ze spakowanym pistoletem, podczas gdy samo "Game" to tylko gra. Natomiast **GET BASS** jest sprzedawane tylko w komplecie ze specjalną wędką.

Czas na listę najlepiej sprzedających się gier w Japonii:

1. POKEMON PINBALL (Nintendo) GBC
2. SUPER ROBOT WARS (Banpresto) PlayStation
3. DANCE DANCE REVOLUTION (Konami) PlayStation
4. BUST A MOVE 2 (Enix) PlayStation
5. GLAY COMPLETE WORKS (Oration) PlayStation
6. WORLD STADIUM 3 (Namco) PlayStation
7. SAGA FRONTIER 2 (Square) PlayStation
8. DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS (Atlus) PlayStation
9. POKEMON SNAP (Nintendo) Nintendo 64
10. FINAL FANTASY VIII (Square) PlayStation

GameBoy na pierwszym miejscu, łał... Na trzecim konsolowa adaptacja "tańczonego" arcade'a Konami ze specjalnym podem do skakania po nim. **WORLD STADIUM** Namco to niestety baseball, a **FFVIII** właśnie wylatuje...

A oto lista automatów, które w Japonii zarabiają najwięcej kasy:

1. VIRTUA STRIKER 2 '99 Version (Sega)
2. BEATMANIA COMPLETE MIX (Konami)
3. DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX (Konami)
4. VIRTUA FIGHTER 3TB (Sega)
5. BUST A MOVE (Atlus)
6. THE HOUSE OF THE DEAD 2 (Sega)
7. 500GP (Namco)
8. VIRTUAL ON ONTARIO TANGRAM (Sega)
9. STREET FIGHTER ZERO 3 (Capcom)
10. RACE ON (Namco)

Najnowsza wersja miążdżącej piłki Segi dalej rządzi, a **VF3** ciągle się dobrze trzyma. Niesamowite - ta gra ma już ponad 3 lata!

Europejski top 10 czyli najlepiej sprzedające się gry na Starym Kontynencie.

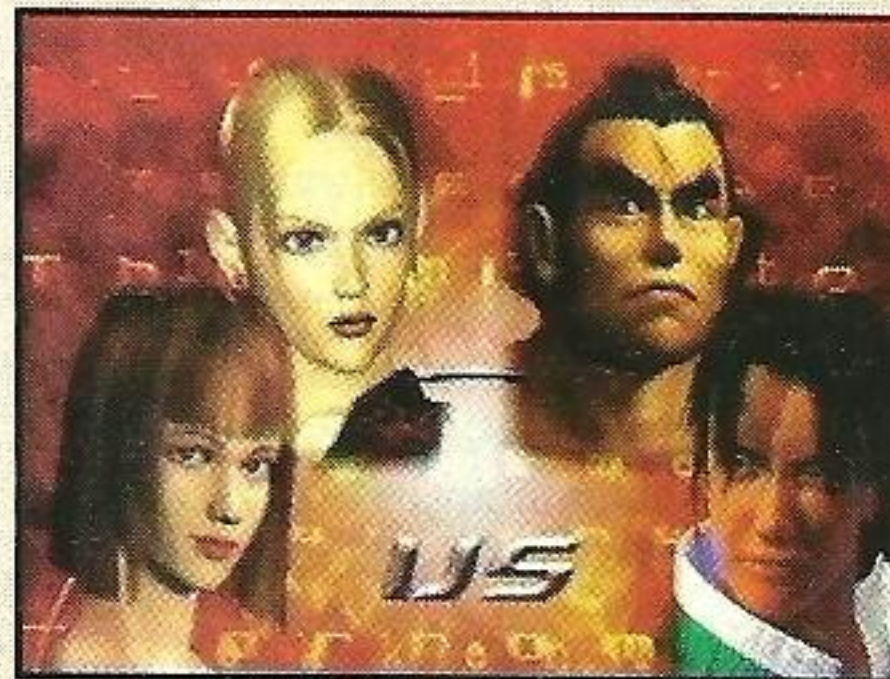
1. RIDGE RACER TYPE 4 (Namco) PlayStation
2. METAL GEAR SOLID (Konami) PlayStation
3. RUGRATS (THQ) GameBoy Color
4. FIFA '99 (Electronic Arts) PlayStation, Nintendo 64
5. CIVILIZATION 2 (Activision) PlayStation
6. PREMIER MANAGER 99 (Gremlin) PlayStation
7. A BUG'S LIFE (Disney/Sony) PlayStation
8. UEFA CHAMPIONS LEAGUE (Eidos) PlayStation
9. ROGUE SQUADRON (Lucastarts) Nintendo 64
10. ZELDA: OCARINA OF TIME (Nintendo) Nintendo 64



Miesiąc temu obiecaliśmy pierwsze screeny z **TEKKEN TAG TOURNAMENT** - a oto i one. Gra jest w dalszym ciągu testowana w kilku salonach gier na całym świecie, jej premiera w wersji Arcade ma mieć miejsce podczas wakacji. Przypomnijmy, że główną ideą jest tu tryb Tag Team, który pozwoli na przełączanie "w locie" pomiędzy dwoma wybranymi wcześniej zawodnikami. Ma to służyć bardziej emocjonującym pojedynkom, czy też po prostu podwyższyć efektywność widowiska. Energia postaci, która odpoczywa, powoli się regeneruje. Niektóre juggle zostaną tak podkreślone, aby umożliwić tak zwane "tag team combos" - czyli sytuację, w której jeden zawodnik zaczyna combo i ustępuje pola drugiemu, który je za niego dokończy. Gra ma także nowe, ślicznie wyrenderowane intro. W sumie w grze znajdują się 32 postacie - na razie wiadomo, że do boju stanie piętnastka z **TEKKEN 3** oraz piątka z **TEKKEN 2** (Baek, Jun, Armor King, Michelle, Ganryu). Czekamy na więcej informacji.



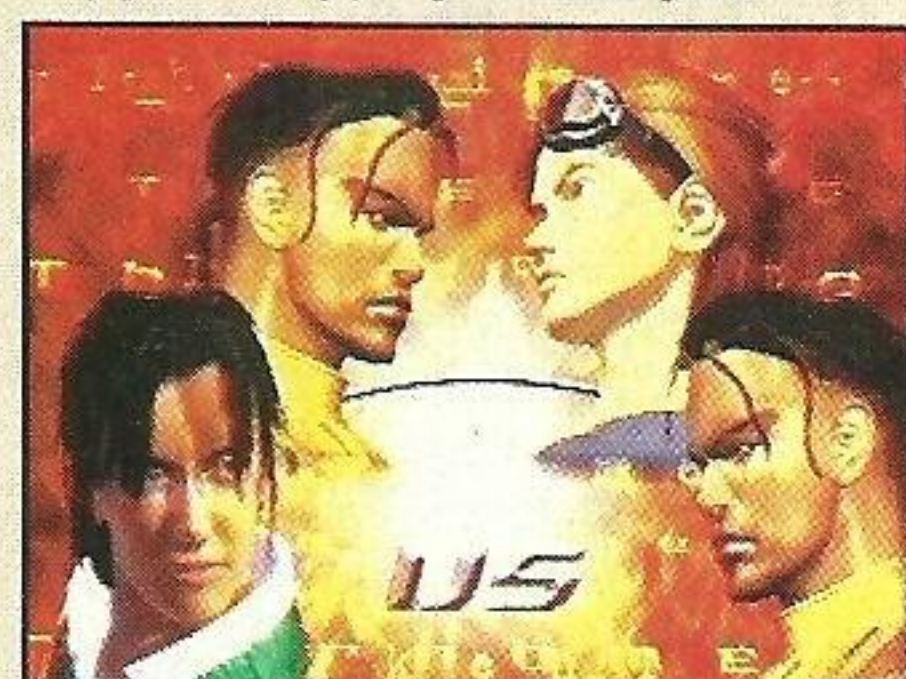
Nowe logo i ekran wyboru zawodników. Jakie postacie kryją znaki zapytania?



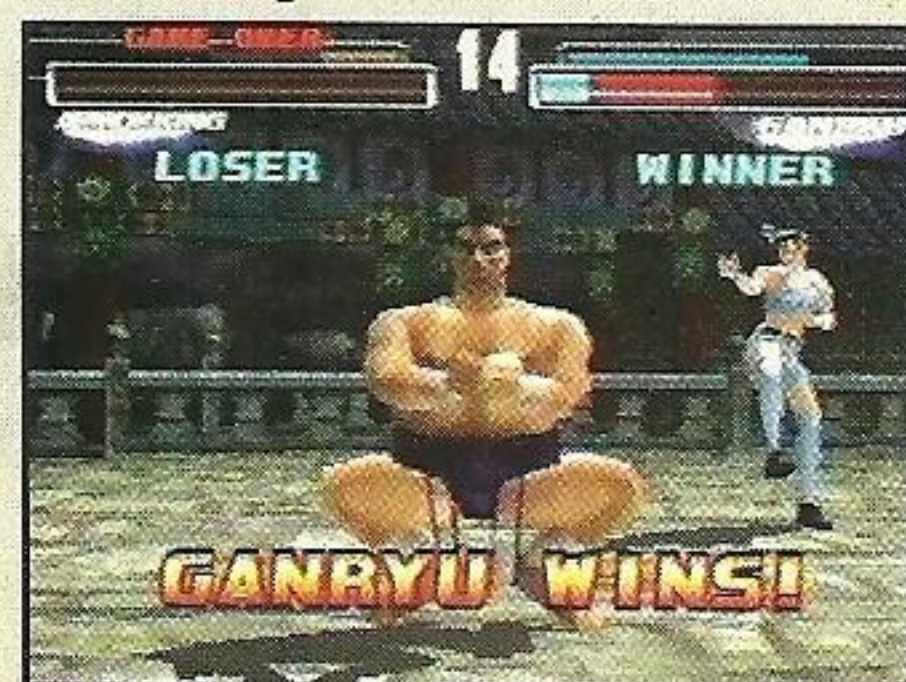
Zupełnie świeży ekran versus, a także nowy stage i stroje dla Law'a i Lei'a.



Las Yoshimitsu zasypany śniegiem. Z prawej powracająca panienska Jun.



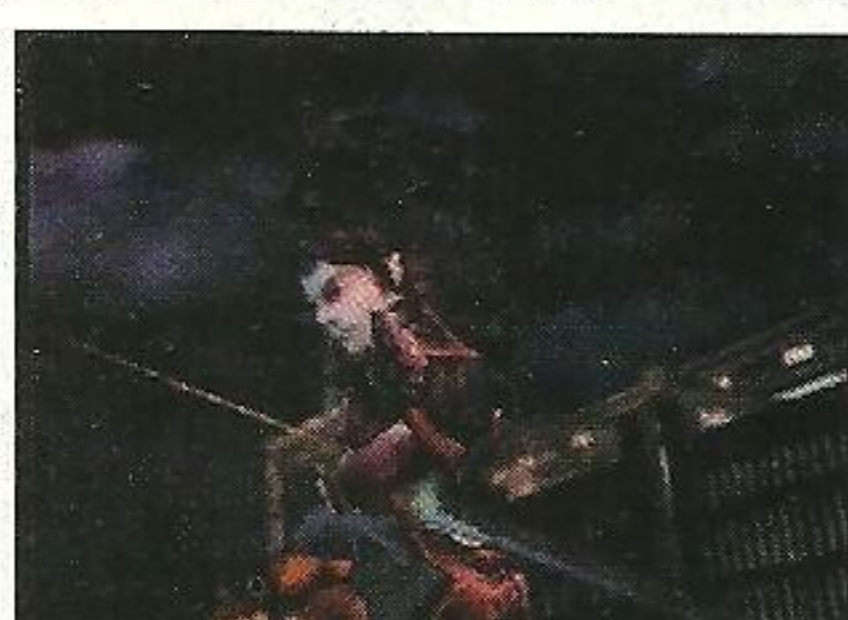
Dwójka, której dawno nie widzieliśmy - Armor King i Michelle. I screen VS.



Baek i jego potrójny kopniak. Obok zwycięzka poza wielkiego Ganryu.



DEVELOPER: CAPCOM PLATFORMA: PSX  
**ONIMUSHA THE DEMON WARRIOR**



**O**to cztery błakające się po Internecie screeny z najnowszej gry Capcom - ninjowskiej przygodówki **ONIMUSHA**. Gra ma być gotowa dopiero w 2000 roku, jak widać developerom z Capcom nie spieszy się zbyt. Ostatnio przebakują też coś na temat tego, że być może **ONIMUSHA** ukaże się jako jedna z pierwszych gier na PlayStation 2. Te screeny jednak z pewnością pochodzą z "pierwszej" szarej maszyny.

# NINTENDORKS

## CO SŁYCHAĆ W "WIELKIM N"

**N**intendo zamierza wydać sequela do **POKÉMON STADIUM**, wstępnie zatytułowanego **POKÉMON STADIUM 2**. Datę premiery ustalono na 30 kwietnia w Japonii, czyli gdy czytacie te słowa nasi zółci bracia zagrywają się w kontynuację jednej z najpopularniejszych gier stworzonych przez Nintendo.

Harry Fujiwara, czyli znany z WWF Mr Fuji, podał THQ oraz Nintendo do sądu za użycie jego nazwiska w grze **WCW Vs NWO**. Pan Fujiwara nigdy nie był częścią WCW, poza tym jego podobizny zostały wykorzystane w poradniku do gry wydanym przez Prima Publishing. Harry za nielegalne wykorzystywanie swojego nazwiska zażądał okrojonej sumki, a mianowicie 1,5 miliona dolarów... Tilt Pak jest nowym add-onem

wymyślonym z myślą o posiadaczach N64. Urządzenie to umieszczone w padzie podobnie jak Rumble Pak będzie umożliwiało kierowanie grą za pomocą poruszania całym kontrolerem! Nie wygląda nam to na zbyt precyzyjne urządzenie, ale z chęcią sprawdzimy taką zabawkę „w praniu”. Cena: 30 dolców...

Dzięki sprzedanym 7 milionom konsol Nintendo 64 razem z **ZELDA 64** i 15 milionom (!!) sprzedanych kopi **POCKET MONSTERS** na game Boy'a, a także świetnej sprzedaży cartów w Japonii i Ameryce Nintendo odnotowało 20-procentowy wzrost dochodów, kończąc rok fiskalny z obrotami 155 miliardów jenów. Czy ktoś jeszcze wątpi w comeback Nintendo?

Konami oficjalnie potwierdziło wydanie **METAL GEAR SOLID** w wersji na GameBoya Color. Jak

bliski port będzie oryginałowi nie wiadomo, ale patrząc na screeny z **RESIDENT EVIL** na GBC można się wiele spodziewać...

Zbliżający się wielkimi krokami **SHADOWMAN** będzie chyba pierwszą grą na N64, która emanuje złem w stopniu pozblizonym do osławionego **CARMAGEDDON**. Będzie dużo krwi, chłodne teksty (get # ^ % \$ there dirty asshole, itp.), a także sporo zagadek. N64 nie jest już konsolą tylko dla dzieci.

THQ podpisało umowę z Electronic Arts, na mocy której będzie mogło robić Gameboy'owe wersje sportowych gier EA Sports takich jak **NHL 2000**, **NBA Live**, **Madden NFL 2000** oraz **Fifa 2000**. Wszystkie gry zostaną wydane w drugiej połowie roku 1999, albo na początku 2000. Będziemy grać w NBA na GBC, fajowo!

DEVELOPER: ACTIVISION PLATFORMA: PSX

## TENCHU 2

**O**tym nieoficjalnie mówiło się już od jakiegoś czasu - wreszcie Activision zdecydowało się oficjalnie ogłosić radosną nowinę: **TENCHU** doczeka się sequela! A właściwie prequela - bo akcja gry będzie mieć miejsce przed wydarzeniami, których byliśmy świadkami w pierwszej części, ratując córkę lorda Ghody. W materiałach prasowych firmy, które przywieźliśmy z E3 znaleźliśmy tylko te trzy screeny i nawet fragmentu tekstu - wszystkie informacje pochodzą więc z niepewnych źródeł. Nie ulega jednak wątpliwości to, co widać na screenach - głównym bohaterem pozostanie Rikimaru, który nauczył się (a może umiał wcześniej) pływać.

Activision potwierdziło także plany, aby przenieść drugą część **TENCHU** na Nintendo 64 oraz PC. Dreamcast raczej nie wchodzi w grę - w końcu developerem jest Sony Music Japan.

**TENCHU** jest jedną z naszych ulubionych gier - będziemy starać się wysledzić więcej informacji o sequelu.



## NEWSFLASH!

■ Taito potwierdziło domysły dotyczące wydania PlayStationowej wersji **PSYCHIC FORCE 2012**. W celu uniknięcia zamieszania w związku z wydaniem tej gry na DeCe i automaty, PSX'owe **PSYCHIC FORCE** otrzyma numer 2 przy tytule...

■ **STREET FIGHTER ZERO 3** ma być kolejną 100% konwersją na DC, a nawet jak się ostatnio okazało znacznie więcej niż 100%. Nieoficjalnie mówi się, że Capcom postanowił dołożyć nowe tryby w postaci: Dramatic Battle Mode, Cross Fever i najprawdopodobniej 4 Player Mode. Jeżeli wszystko to okaże się prawdą...

■ LSI Logic odnotowało 41 procentowy wzrost obrotów w stosunku do roku ubiegłego. Cieszy nas ten fakt, ponieważ LSI jest odpowiedzialne za produkcję chipów do następcy PSX'a. Procesory tej firmy będą kierowały operacjami wejścia/ wyjścia, czyli wszystkimi portami konsoli.

■ Od chwili japońskiej premiery, Dreamcast ma względnie stabilny dopływ nowych tytułów, jednak wszystko dopiero przed nami. Z oświadczenia SOJ wynika, iż do końca tego roku w Japonii na DC ma pokazać się przynajmniej 120 tytułów, podczas gdy ogólnie nad grami dla nowej konsoli Segi pracuje ponad 400 developerów. Do przewidywa-

nej setki należy jeszcze dopisać kolejne 6 lub 7 gier Esp znanego z **EVOLUTION**, następną pozycję Fortyfive - twórców **JULY** oraz bliżej nieokreślonej jeszcze strategii od Victor'a. Nowymi twarzami w tym miesiącu są Rival, znany z serii **NEVERLAND** oraz Starlite. Natomiast w Australii jest to Perception Limited z tytułem **THUNDERBOATS**, a w Europie Awesome Developments, którzy oficjalnie zapowiedzieli **CUEBALL** - sympatycznego bilarda z PC.

■ W ramach promocji **LEGEND OF LEGAIA** w Stanach, Sony America ogłosiło konkurs na zrobienie najlepszej strony WWW o tej grze. "Zawodnicy" mają za

zadanie wysłać screenshota swojej strony na adres [legaia@jamisongold.com](mailto:legaia@jamisongold.com). Nagrodą jest 1000 zielonych papierków, więc chyba warto...

■ Newsflash potwierdzony przez Takara i Tamssoft: **BATTLE ARENA TOSHINDEN 4** jest w fazie produkcji. Nie znajdziemy w grze żadnych starych postaci, wszystkich fighterów zaprojektowano od nowa. Sama gra ma być podobno inna od poprzedniczek. Na ile - zobaczymy...

■ Namco otworzyło sklep online sprzedający stuff związany ze swoimi grami. Sklep znajduje się pod adresem <http://www.namco.com/namstore/index.html>, a ja myślę już o T-shircie z Mitsurugim....

■ Midway Games odnotowało spadek obrotów w stosunku do roku biegego (80,330,000 przy \$94,347,000 w zeszłym roku). Za zaistniałą sytuację obwinia się zatrudnienie zbyt wielu teamów "trzeciilgowych", a także liczne opóźnienia w wydawaniu kolejnych tytułów.

■ Fani oldschoolowej zabawy mieli okazję się wykazać, bowiem w dniach 8-9 maja w Weris Beach, USA, odbył się turniej w wymiataniu na klasycznych automatach. Ciekawe ile osób z Polski (czy w ogóle) pojechało odświeżyć swoje wspomnienia...

■ **DENSHA DE GO! 64** na N64 będzie korzystała z systemu rozpoznawania mowy.





„Fantastyczna Bijatyka”

Extreme Playstation 90%

„Na pewno zwali Cię z nóg”

Oficjalny Playstation Magazyn 9/10

Super Koszulka  
Gratis!



**KENSEI**  
SACRED FIST

YOU WON'T KNOW  
WHAT HIT YOU

**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



**KONAMI®**



## PLOTKI

## SQUARE'N'BANDAI

Na stronach japońskiego pisma gromowego V Jump, Square zostało zapytane, czy zamierza wydawać gry na WonderSwan - przenośną konsolę koncernu Bandai. "Na razie nie mamy tego w planach, ale jeśli będzie wystarczające zapotrzebowanie ze strony graczy (czyt. wystarczająca liczba sprzedanych konsolek), być może..." - tak odpowiedział człowiek Square.

## KENNY IS DEAD

Sequel do shootera FPP pod tytułem **SOUTH PARK** (kochamy ten film) ma być gierką podobną z założeniami do **MARIO PARTY** na Nintendo 64. W trybie multiplayer oczywiście, bowiem rozgrywka na jednego gracza przypominać będzie klasyczną przygodówkę. Kolejnym tytułem będzie **SOUTH PARK RALLY** - tym razem będziemy mieć do czynienia z cartoon'owym racerem. Już nie możemy się doczekać!!!

## TUROK NA PSX2

Acclaim zamierza wydawać gry na PlayStation 2 - tak przynajmniej twierdzi informator „z wewnątrz”. Pan X powiedział, że najlepsze zespoły developerskie są teraz skupione nad PSX nowej generacji. Czekamy na Turoka na PSX2....

## PSX2 CZY DC?

Dobrze poinformowane źródła mówią, że team odpowiedzialny za **CROCA**, a mianowicie Argonaut ma zamiar pracować nad nową grą na PlayStation 2. Dziwnie ponieważ na listach wydawniczych wyraźnie widac **CROC'A** w wersji na DeCe....

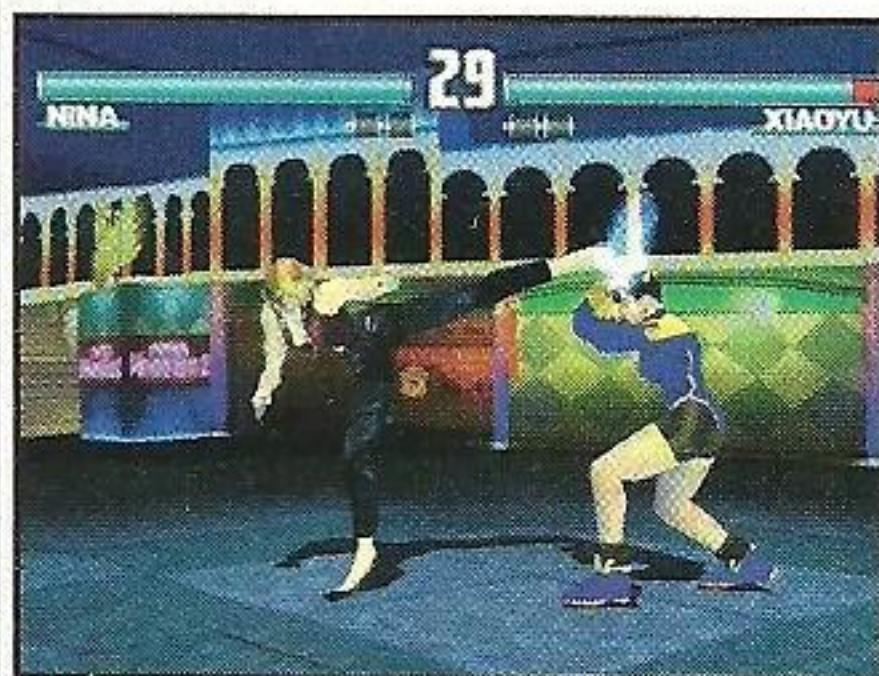
## KONAMI GOES DEECEE

Nieoficjalnie mówi się, że już niedługo na DC zostanie wydana **BEAT MANIA: 4TH MIX**. Konami nie miało na razie ochoty aby potwierdzić tej wiadomości. Firma stwierdziła jedynie, że obecnie pracuje nad kolejną grą na DC, która w chwili obecnej musi pozostać ściśle tajna...

bleem!



Tak wygląda oryginalna płytką będąca kluczem do uruchomienia emulatora PlayStation.



TEKKEN 3 i GRAN TURISMO dopalone przez akcelerator 3D. Bez akceleratora na monitorze gry wyglądają niewyraźnie i mają duże i brzydkie piksele.

Po wielu perypetiach, opóźnieniach i niespodziewanych wydarzeniach okazała się wreszcie dystrybucyjna wersja pierwszego komercyjnego emulatora PlayStation na PC o nazwie **BLEEM!**. Sony wielokrotnie próbowało zablokować twórców emulatora, na razie jednak wszelkie próby giganta spaliły na panewce. Ostatnia miała miejsce podczas Electronic Entertainment Expo, gdzie **BLEEM!** miał swoje małe stoisko - Sony żądało od organizatorów imprezy usunięcia autorów emulatora bądź zmuszenia ich do zaprzestania prezentowania programu. Kierownictwo imprezy nie dało się jednak przekonać zarozumiałemu gigantowi.

Emulator zamówiliśmy przez Internet. Gdy kilka dni później otrzymaliśmy przesyłkę i zaciekawieni wsunęliśmy płytkę do jednego z redakcyjnych PeCetów nastąpił mały szok - płytkę jest jedynie kluczem, sam emulator zaś trzeba zassać z Internetu. Czym prędzej posurfowaliśmy na stronę autorów skąd udało się zassać upragniony program. Odpaliliśmy testując kolejne gry z PlayStation.

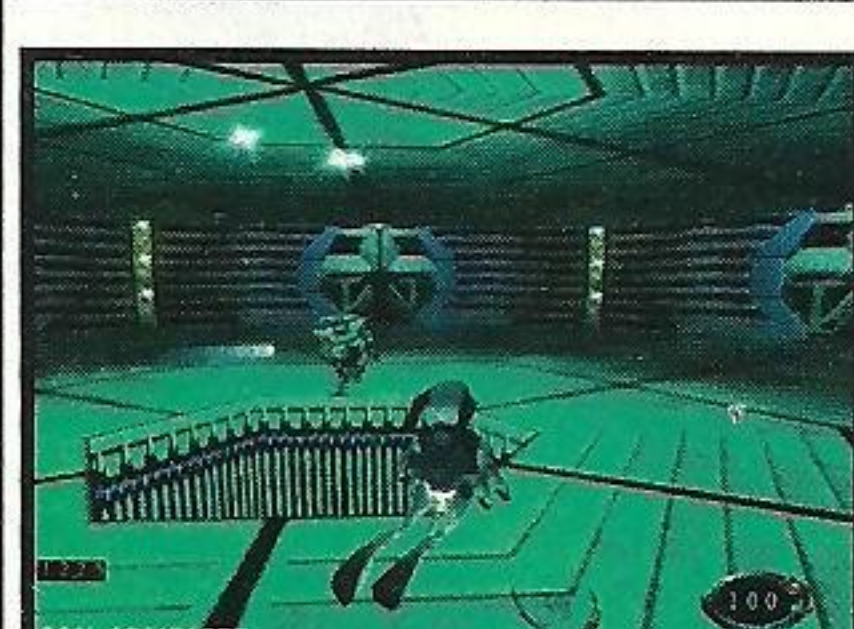
Sytuacja wygląda tak: jest to pierwsza "pełna" wersja tego emulatora i jeszcze nie wszystkie gry działają tak, jak powinny. Posiada ona wszystkie funkcje wycięte z wersji demo - obsługę akceleratorów 3D (bez której nie ma po co uruchamiać tego programu) i dźwięku, wysokiej rozdzielczości, emulację karty pamięci i tak dalej - w wyniku czego w ciągu kilku minut można przekształcić PeCeta w PlayStation.

Jest tylko jedno ale - mimo zapewnień autorów bez mocnego Pentium 2 nie ma sensu próbować. Gry będą działać zbyt wolno.

Emulator można zamówić przez Internet, można też ściągnąć demo. Strona: [www.bleem.com](http://www.bleem.com)

DEVELOPER: BIOWARE PLATFORMA: DC

## MDK 2



Pierwsze screeny z **MDK 2** na DeCe. Gra zmierza na konsolkę dzięki chłopakom z Bioware (autorzy PeCetowego hitu **BALDUR'S GATE**). Będzie kilka postaci i mnóstwo strzelania. Jeszcze w tym roku.

## NEWSFLASH!

W ostatnich dniach Sega Of Europe potwierdziła fakt stania się oficjalnym sponsorem AC Arsenal. Umowa obejmuje okres następnych 3 lat i opiewa na, bagatela, 12 milionów funtów - jest to największa kwota jak dotąd w dziejach brytyjskiej piłki nożnej. Cafe wydarzenie otrzymało oczywiście właściwą oprawę w mediach i jak można się spodziewać nie zabrakło również DC, detali związanych z premierą oraz innych ciekawostek, a wszystko to w porze najlepszej oglądalności. Oto co między innymi powiedział David Dein, prezes AFC: „Nasi sponsorzy mogą spodziewać się pewnych

imponujących projektów z myślą wyłącznie o nich. (...) Oczekujemy współpracy z Sega Europe przy czym jesteśmy pewni, że będzie to długi i owocny związek.”

SNK zamierza podpisać szereg umów z takimi firmami jak Sony, Capcom, Konami oraz Sega. Przy współpracy z Capcomem ma powstać shooter na pistolet. SNK zamierza też „zaprzyjaźnić” swoje postacie ze znanymi wojownikami z **VIRTUA FIGHTER** oraz **TEKKENA**, a następnie stworzyć fightera na Neo Geo Pocket Color. Zapowiada się co najmniej ciekawie....

**RESIDENT EVIL 2** na N64 dostanie największego carta w

historii gier video. Gra ma zmieścić się na 512 megabitowym (czyli dwa razy większym niż **ZELDA**) cartridge'u. **RE2** na N64 ukaże się już na jesieni tego roku.

Sony formalnie zarejestrowało prawa handlowe do Emotion Engine. Oznacza to, że inne firmy nie mogą używać nazwy produktu, a także sprzedawac podobnych mu systemów. Jeśli któryś z warunków zostanie złamany, Sony może domagać się odszkodowania.

ASC pokazało kilka nadchodzących tytułów. **TNN MOTORSPORTS: HARDCORE 2** na PlayStation, czyli wyścig po jednej z trzydziestu tras( i na razie tyle wiadomo).

**TNN OUTDOOR: FISHING CHAMP** oraz **JEFF GORDON XS** to gierki na GameBoya Color. Esencją oferty ASC jest **TNN MOTORSPORTS: HARDCORE HEAT** na Dreamcasta - odgrzana wersja Buggy Heat, która ujrzy półki sklepowe razem z amerykańskim DeCe.

**TWELVE TALES: CONKER 64** produkcji Rare zostanie wydany dopiero w roku 2000. Takie opóźnienie spowodowane jest tym, że Nintendo kazało Raremanom zmienić stronę wizualną produktu, gdyż zbyt przypominał **BANJO-KAZOOIE** i nadchodzącego **DONKEY KONG 64**...

Enix podał do publicznej

wiadomości datę premiery (japońskiej...) **DRAGON QUEST VII** ustalając ją na 26 Listopada 1999 roku. Plotki mówią, że gra mieści się na jednym CD i nie obsługuje PocketStation....

Już pod koniec czerwca lub na początku lipca w salonach gier ma pojawić się **DEAD OR ALIVE 2**.

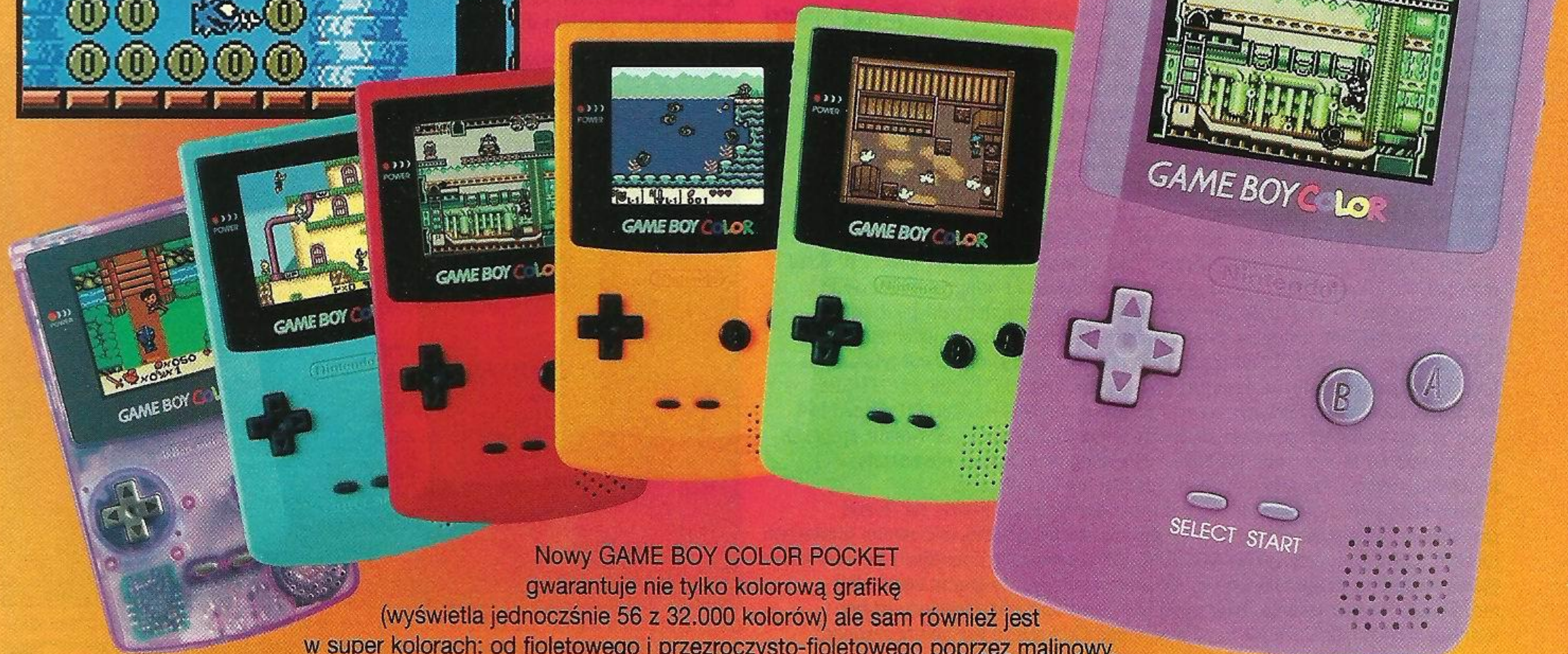
Na swojej stronie WWW Midway uruchomiło wyszukiwarkę automatów własnej produkcji. Niestety pisząc newsy nie dałem rady sprawdzić tego „urządzenia” ponieważ nasza ukochana tepsa pozbawiła mnie telefonu na całe 50 godzin. Wyszukiwarka znajduje się na stronie <http://www.midway.com>.



# GAME BOY™

# Nintendo®

# COLOR



Nowy GAME BOY COLOR POCKET gwarantuje nie tylko kolorową grafikę (wyświetla jednocześnie 56 z 32.000 kolorów) ale sam również jest w super kolorach: od fioletowego i przezroczysto-fioletowego poprzez malinowy, turkusowy, żółty aż do neonowo-zielonego. Do końca tego roku będziesz mógł wybierać ze stu fantastycznych gier na kolorowego Game Boy'a. Oczywiście wszystkie tytuły wydane do tej pory na Game Boy'a są w kolorze na nowym Game Boy'u Color.

Dystrybutor:  
LUKAS TOYS sp.z.o.o.  
American Computers

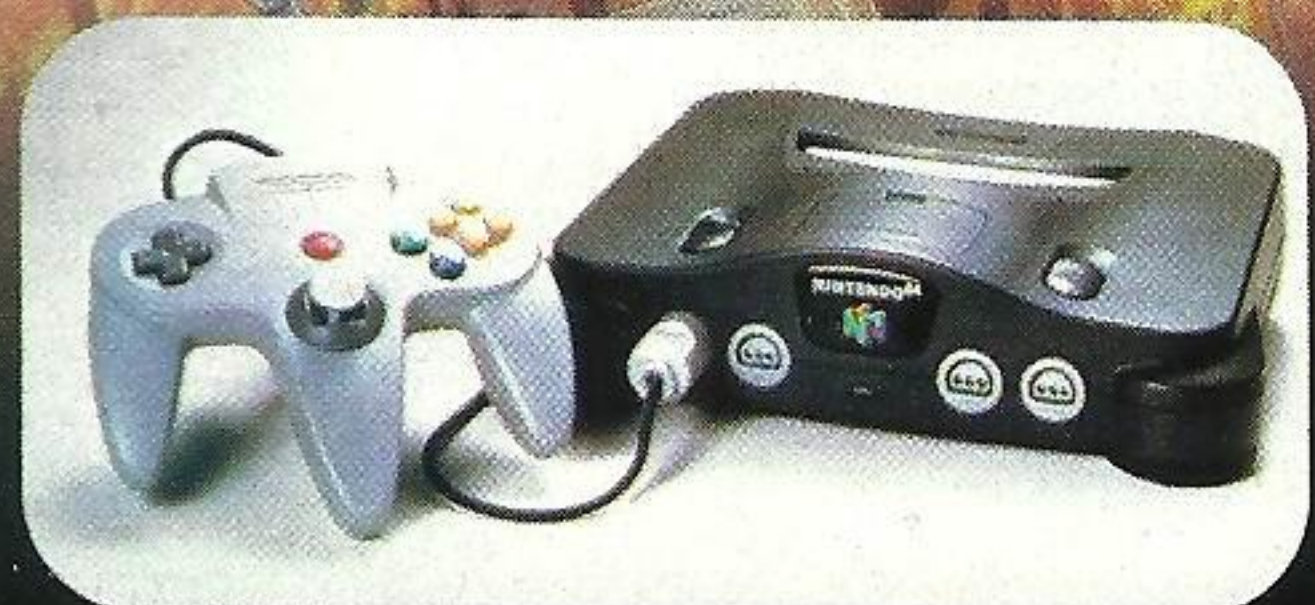
## STADLBAUER

# STAR WARS ROGUE SQUADRON

## NINTENDO 64



## Star Wars i Zelda wyłącznie na Nintendo 64





# DECE DECE

## SAY GOODBYE TO YOUR PECE?

**S** NK cały czas podkreśla swoje wsparcie dla DC. Już niebawem ukaże się **KING OF FIGHTERS 99**, a tymczasem developer zapowiedział kolejny tytuł. Będzie to **BEAST BUSTERS 2**, czyli mówiąc najprościej jeszcze jeden zombie shooter będący odpowiedzią na **HOTD** Segi. Mówi się także, iż SNK pracuje również nad kolejną częścią **KOF** na Naomi, a co za tym idzie w pełnym 3D.

Success to kolejna perełka wśród drugoplanowych developerów z Kraju Kwitnącej Wiśni. W ostatnim oświadczeniu firma oficjalnie potwierdziła zamiar wydania **PANORAMA COTTON** na DC. PC jest kolejną częścią doskonałego mangowego shooter'a jakkolwiek tym razem Success mają zamiar przenieść go w 3D. Ponadto wiadomo, że powrócą Cotton, Silk, Knit i że będzie sporo innych niespodzianek.

Pomimo iż DC jest najmłodszą konsolą na rynku już na dniach ma się pojawić specjalna edycja, która będzie stanowić niezły kąsek dla prawdziwych fanów Segi. Dotychczasowy kolor zostanie zastąpiony głęboką czernią ale tylko w przypadku 500 sztuk, które będą kosztować o 10.000 jenów więcej niż zwyczajny Dream. Jeśli wierzyć plotkom to cała partia została zamówiona już spory czas temu.

Sega Of Japan ponoć kończy już prace nad „Dreamcast Internet Pack”. W skład tego pakietu ma wchodzić: myszka, karta umożliwiająca podłączenie DC do PC, Dream Passport II - czyli właściwe oprogramowanie, komplet naklejek oraz być może nowy modem. Oficjalna data premiery nie została jeszcze ustalona.

Okazuje się, że Visual Concepts pracują nie tylko nad sportowymi tytułami na DC. Dowiedzieliśmy się, że następną pozycją jest **THE FLOIGAN BROTHERS** - 3D action/adventure w pewnym sensie podobny do **BANJO-KAZOOIE** na N64. Greg Thomas, szef VC powiedział między innymi: „Uważamy, że Floigan zrobi dla DC to samo co Mario zrobił dla N64.” Niestety, podczas E3 nie zostały ujawnione nowe szczegóły - musimy zdać się na cierpliwość.

Team Happy to developer, który być może już niedługo będzie się cieszył szacunkiem każdego fana piłki nożnej. Zespół pracuje obecnie nad swoim pierwszym tytułem na DC o nazwie **WWW SOCCER**. Jak zapewne się domyślicie autorzy kładą główny nacisk na rozgrywkę online. Obecnie wiadomo, że gracze będą mieli możliwość manager'owania, zwyczajnej gry oraz tworzenia własnych drużyn włącznie z takimi detalami jak flagi, kolory etc. Oczywiście gra będzie zawierać również prawdziwe drużyny z Azji, Europy, Północnej i Południowej Ameryki oraz Afryki. Ciekawostką jest fakt, iż serwer obsługujący graczy będzie zapamiętywał szczegółowe statystyki oraz będzie umożliwiał np. transfery zawodników.

Ciekawostką ostatnich dni było podpisanie niezobowiązującego listu intencyjnego pomiędzy Segą a Iomega, na mocy którego Sega miałyby wykorzystać popularnego Zip'a o pojemności 100MB w DC. Sprawa nie została jeszcze przesądzona jakkolwiek takie posunięcie wydaje się bardzo możliwe chociażby ze względu na wykorzystanie napędu przy zabawie z pocztą elektroniczną czy WWW lub nawet przy emulatorze Saturna, który jeśli wierzyć plotkom nie ukazał się jeszcze tylko z tego względu, iż tradycyjne save'y gier zajmują nierzadko znacznie więcej miejsca niż posiada go VMS.

Capcom oficjalnie potwierdził, iż **CAPCOM VS SNK** zadebiutuje w salonach gier dopiero w przyszłe wakacje. Co ciekawe obecnie wybrano dopiero 8 postaci i nawet nie zdecydowano jeszcze na jakim boardzie będzie działać gra. Niemniej jednak developerzy zaangażowani w projekt nieoficjalnie wskazują na Naomi co z pewnością byłoby bardzo dobrym rozwiązaniem i zarazem wiadomością dla wszystkich przyszłych i obecnych posiadaczy DC.

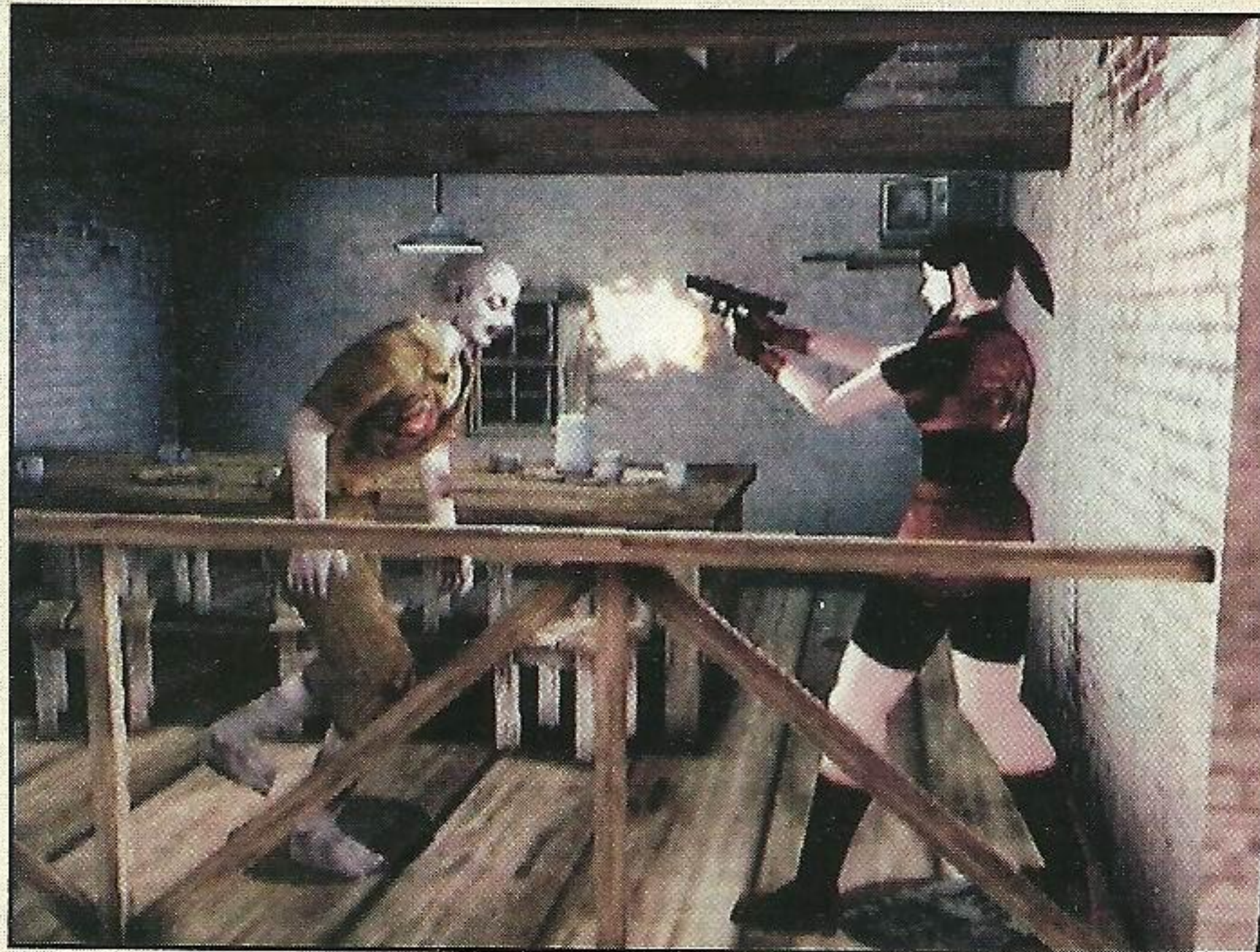
Wygląda na to, że panowie z Acclaim pozazdrościli zaangażowania Capcomu we wspieraniu DC i sami postanowili również dać dobry przykład. Mają oni obecnie 10 tytułów przeznaczonych z myślą o konsoli Segi, a ostatnio rozpoczęli także prace nad **ALL STAR BASEBALL 2001**. Ekstra.

Ponieważ ostatnio gry muzyczne są bardzo na fali, a Konami ma spory udział na tym polu, toteż Sega weszła w układ, na mocy którego Konami już niedługo wypuści exclusive'a tylko na DC. Mówi się, że będzie to coś bardziej w stylu **BUST A GROOVE** niż ostatnio wydanego **POP 'N' MUSIC**.

# RESIDENT EVIL

## CODE:Veronica

**M**amy duże i ładne shoty z **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** na Dreamcast. Gra ma być ukończona na początku 2000 roku i będzie oficjalnym sequelem do **RESIDENT EVIL 2**. Podziwiamy w milczeniu...



Zombiaki znajdujące się blisko bariery po celnym strzale wypadają przez nią!



Dobrze, że nie zabraknie multi-atrakcji w postaci akcji "trzech-na-jednego".



Już wczesne screeny zdradzają przywiązanie developerów do szczegółów.



## NEWSFLASH!

■ Interplay oficjalnie zapowiedziało konwersję **BALDUR'S GATE** na Dreamcasta. Dowiedzieliśmy się, że developer ma w zanadrzu jeszcze jedną niespodziankę na DC. **WILD WATER WORLD CHAMPIONSHIPS**, bo o niej mowa to kreskówkowy racer z domieszką akcji. Wiadomo, że gra ma mieć 6 leveli i około 27 postaci do wyboru, a także sporo różnej broni, przy pomocy której będą one zafatwiać swoje sprawy.

■ Mamy kilka newsów na temat nowej strategii Oddword Inhabitants pod tytułem **HANDS OF ODD**. Gra ma zostać wydana w

wersji na blachę i PSX2, a jej celem będzie jak zawsze zmiżdżenie przeciwnika. Ciekawie brzmi opcja multiplayer dla 2-16 graczy.

■ **CARRIER: ARK OF HELL** to kolejny survival horror, który ma ukazać się jeszcze w tym roku. Jaleco podzieliło się ostatnio nowymi screen'ami oraz pewnymi detalami na temat samej gry. I tak wiadomo już, że na swej drodze spotkamy zarówno złe jak i dobre zombiaki, które będzie można odróżnić za pomocą specjalnego skanera. Okazało się także, iż w przeciwieństwie do innych gier z tego gatunku trzeba będzie dopasowywać broń do odpowiedniego przeciwnika aby osiągnąć pożądany

rezultat. Całość zapowiada się całkiem przyzwoicie.

■ **UEFA STRIKER** to kolejna piłka nożna, która ma pojawić się w okolicach europejskiej premiery DC. Za produkt odpowiedzialny jest team Rage Software znany z wielu tytułów na PC oraz PSX i jak można się spodziewać, gra ukaże się również na te platformy.

■ **DAIKATANA**, shooter FPP (z)robiony przez Ion Storm, będzie wydany także na Nintendo 64 i kolorowego GameBoya. Premiera jeszcze w tym roku, a my liczymy na niezłe wgniatający w fotel tryb multiplayer...

■ Już 27 maja w Japonii do

sprzedaży trafi **DYNAMITE DEKA 2** - pozycja 3D action, która będzie pierwszą konwersją z płyty Model 2. Oprócz wszystkiego co było w wersji arcade Sega obiecuje podrasowaną grafikę, nowe postaci i nowe levele, a tym samym znacznie poprawioną grywalność i żywotność tego tytułu.

■ **CLIMAX LANDERS** chyba najbardziej oczekiwany i przekładany jak dotąd rpg na Dreamcast'a ma się już na ukończeniu. Całkiem niedawno Sega i Climax opublikowały nowe screeny z gry napomykając także o zbliżającej się promocji, a co za tym idzie premierze.

■ Były wice-prezydent i

dyrektor naczelny Rozwoju Działalności Gospodarczej Segi - Stephen Ackroyd został zwolniony z posady. Jeszcze nie mianowano nikogo na jego miejsce co budzi pewne zdziwienie, jako że sam Ackroyd został przyjęty specjalnie po to, aby dołączyć do zespołu ludzi uczestniczących w promocji DC. Sam były wice-prezydent nie skomentował swojego odejścia. To już druga gruba ryba, która nie utrzymuje się na stanowisku Segi - w ubiegłym miesiącu z firmą pożegnał się niejaki Dan Stevens - długoletni Dyrektor ds. Łączności z Sega of America. Ten jednak sam zrezygnował z usług "Zygi".

■ Newsy opracował dynamiczny kwartet- BanGulNoOri.



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



**309,-**

**SZYBKI CZAS REALIZACJI**

**NAJWIĘKSZY WYBÓR**

**NAJNIŻSZE CENY**

**WIELKA WYPRZEDAŻ!**

Game Boy Color **309,-**

**N64:**

Star Wars II	<b>229,-</b>
Turok II	<b>229,-</b>
Zelda 64	<b>229,-</b>
FIFA 99	<b>239,-</b>
Mario Party	<b>219,-</b>

**PSX:**

Tekken 3	<b>129,-</b>
Medevil	<b>129,-</b>
Spyro of Dragon	<b>129,-</b>
Gran Turismo	<b>129,-</b>
Crash Bandicoot 3	<b>129,-</b>

inne tytuły oraz oferta gier do Game Boy Color  
informacja telefoniczna

**SONY PLAYSTATION**

Konsola PSX	589,-
Civilization II	199,-
Metal Gear Solid	209,-
Ridge Racer 4	189,-
Premier Manager 99	189,-
Global Domination	189,-
Need for Seed 4	189,-
Colin McRae	189,-
Breath of Fire 3	209,-
Legacy of Kaine 2	189,-
Populous 3	189,-
Music - program muzyczny	189,-
Role Cage	189,-
Action Replay	<b>89,-</b>

**NINTENDO 64**

Konsola N64	589,-
South Park	239,-
NBA Live 99	239,-
NBA Jam 99	249,-
V Rally	249,-
Gex 3D	239,-
WCW Revenge	249,-
Quake 2	249,-
Banjo - Kazooie	219,-
Action Replay	<b>129,-</b>



**119,-**

**WYSYŁKOWO OFERUJEMY RÓWNIEŻ:**

**SKUP I SPRZEDAŻ UŻYWANYCH KONSOL**

**SKUP I SPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER**

**ZAMIANĘ KONSOL I GIER**

05-300 Mińsk Mazowiecki  
ul. Stanisławowska 1/18

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia



*Tegoroczne E3 było, jak się możecie przekonać na następnych stronach, dosyć owocne. Poniżej przedstawiamy listę kilku rzeczy, które naszym zdaniem powinny zostać przez was odnotowane. Wiecie - one będą w najbliższym czasie trzymały rynek.*

*No tak, ale co można o takiej imprezie pisać. Że się było tu i tam, widziało tego i tamtego, ale tak w rzeczywistości nie ma się czym chwalić. Jechaliśmy tam dla Was.*

**N**

intendo ogłosiło wstępne dane na temat specyfikacji swojej nowej konsoli, Sony zaprezentowało GRAN TURISMO jadące na enginie swojego nowego dziecka a Sega udowodniła, że DC to naprawdę niesamowita konsola demonstrując

konwersję gry z automatu, która w każdym calu przewyższyła oryginał. To właśnie dla takich rzeczy przyjeżdża się na wystawy. Chcąc być na bieżąco ze wszystkim tym co dzieje się w otaczającej nas, growej rzeczywistości po prostu nie można przepuszczać takich imprez. Nie można pozwolić sobie na opuszczenie premiery ..... nowych tytułów, tworzonych przez najtęższe umysły jakie zasilają cały przemysł elektronicznej rozrywki.

Convention Center w Los Angeles było areną tych wszystkich wydarzeń. I chociaż Europa (z oczywistych, ale wcale nie mniej przez to przykrych względów) została tutaj potraktowana po macoszemu, to jednak przynosimy wam dużo dobrych wiadomości. Świeże mięsko. Nie mogło nas tam zabraknąć. Przejdźmy zatem do właściwej relacji. E3 odbyło się w dniach 13, 14 i 15 maja. Do wejścia na show uprawniono 55 tysięcy ludzi z branży z całego świata. Zaprezentowano kolosalną liczbę ponad 1500 nowych produktów, z których najważniejsze właśnie przed Wami...

### **Gry, które nami wstrząsnęły**

#### **Banan wciąż kocha Square i Namco**

1. FINAL FANTASY VIII ..... (Square/PSX)  
& SOUL CALIBUR ..... (Namco/DC)
3. SHENMUE ..... (Sega/DC)
4. SOUL REAVER: LOK ..... (Silicon Knights/PSX)
4. RESIDENT EVIL 3 ..... (Capcom/PSX)
5. DINO CRISIS ..... (Capcom/PSX)
6. EPISODE 1 RACER ..... (Lucasarts/N64)
7. SLAVE ZERO ..... (Accolade/DC)
8. DRIVER ..... (GT Interactive/PSX)
9. SHADOW MADNESS ..... (Crave/PSX)

#### **Gulash sądzi, że Rare rządzi**

1. PERFECT DARK ..... (Rareware/N64)
2. TONY HAWK PRO SKATER .... (Activision/PSX)
3. SOUL CALIBUR ..... (Namco/DC)
4. SHENMUE ..... (Sega/DC)
5. RED DOG ..... (Argonaut/DC)
6. SLAVE ZERO ..... (Accolade/DC)
7. NBA SHOWTIME1 ..... (Midway/Arc)
8. SLEDSTORM ..... (Electronic Arts/PSX)
9. OUTCAST ..... (Infogrames/DC)
10. PAC MAN 3D ..... (Namco/PSX)

### **Gry, na których się zawiedliśmy**

#### **Banan nienawidzi chińskich mitów**

1. SHAO LIN ..... (THQ/PSX)
2. CHOCOBO RACING ..... (Square/PSX)
3. SPYRO 2 ..... (Sony/PSX)
4. JURASSIC PARK: WARPETH ... (Psygnosis/PSX)
5. Dowolny baseball lub golf ..... (everybody!)

#### **Gulash nie czuje jak rymuje**

1. JURASSIC PARK: WARPETH ... (Electronic Arts/PSX)
2. TOO HUMAN ..... (Silicon Knights/PSX)
3. WCW MAYHER ..... (Ea/PSX)
4. KINGSLEY, TEAM BUDDIES .... (Psygnosis/PSX)
5. WU-TANG CLAN ..... (Activision/PSX)

On with the show.

**by Banan & Gulash**



electronic





entertainment expo 99



# Capcom



Stoisko Capcom od wielu lat zaprojektowane jest w ten sam sposób - w centralnej części znajdował się gigantyczny automat przeznaczony do turniejów (w tym roku **STREET FIGHTER 3**), po bokach zaś naturalnie stały konsole, na których można było przetestować najnowsze produkty.

**DINO CRISIS** o dziwo bardziej przypominał momentami **RE** niż sam **NEMESIS**. Trójka komandosów ląduje na wyspie (dosyć ładne, ale gorsze od tego z **RE2** renderowane intro) i ma odszukać profesora, który zabawił się z dinozaurami. Rozwalone klatki, ponadjadani ludzie, smugi krwi i tego typu rzeczy witają naszych bohaterów. I tak oto, Regina o szerokich biodrach staje do walki z niebezpieczeństwem. Zamiast zombiaków - velociraptory, lickerów - pterodaktyle, Birkina - T-Rex i już jesteśmy w domu. Z nowinek - trafiona Regina zostawia za sobą ślady krwi, nie można nosić zbyt wielu broni (zdaje się tylko dwa rodzaje, ale nie udało mi się znaleźć nic ponad rewolwer, z którym startowała, więc nie wiem na pewno), animacja wchodzenia w drzwi została wzbogacona o postać kobiety je otwierającej) no i oczywiście te niestandardowe kamery. Sądzę, że gra ta spodoba się fanom serii **RE**. To ta sama, dobra szkoła.

Oprócz tych dwóch gier firma pokazała także **RESIDENT EVIL 2** na Nintendo 64 (będzie to największy cart w historii tej konsoli - pełne 512 megabitów akcji), **MAGICAL TETRIS CHALLENGE** na PlayStation (recenzowaliśmy tę grę na N64 - to ten **TETRIS** z myszką Miki i przyjaciółmi), snowboard **TRICK'N'SLIDE** na PSX'a (nic ciekawego, a w dodatku co za fatalny tytuł!) oraz jedną padakę w postaci **THE MISADVENTURES OF TRON BONNE** (druga część brzydkiego **MEGAMAN LEGENDS**).



Na górze Regina, bohaterka **DINO CRISIS**. Pod nią dwa shoty z gry.

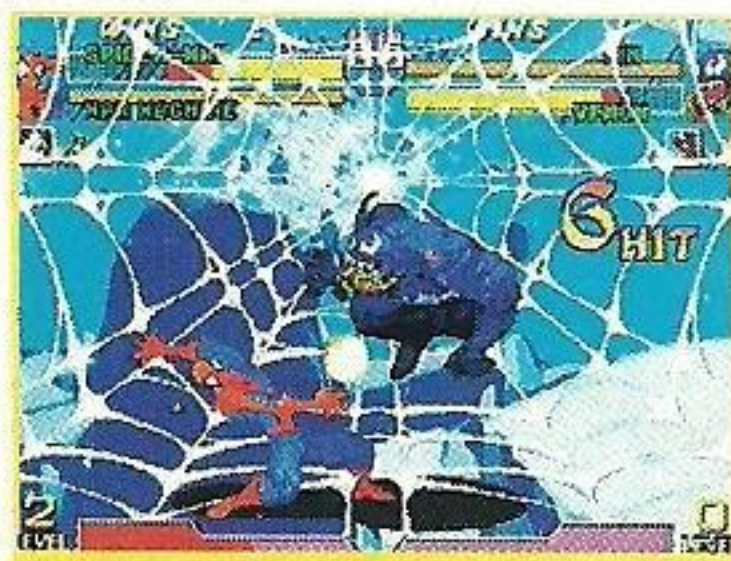
Jeśli chodzi o Dreamcasta, Capcom zaprezentował grywalne wersje trzech gier - **MARVEL vs CAPCOM**, **POWERSTONE** i **STREET FIGHTER ALPHA 3**. O pierwszych dwóch tytułach mogliście przeczytać w poprzednich numerach, zaś **SFA3** na oko nie różnił się zbyt wiele od PSX'owego odpowiednika (może oprócz kilku klatek animacji więcej). Szkoda, że **BIOHAZARD: CODE VERONICA** w dalszym ciągu był dostępny jedynie w formie prezentacji video. Wszystkie gry Capcom na DC są co najmniej dobre i nie sposób się będzie na nich zawieść.

Capcom to także automaty - firma postawiła ich kilka pozwalając przybyłym na show stoczyć darmowe pojedynki między innymi w **MARVEL vs CAPCOM**, **POWERSTONE**, **MSH vs SF** oraz **STREET FIGHTER 3**. Pozornie luźne walki przechodziły w zaciętą rywalizację - szczególnie, gdy do ściskania gąbki zabierali się tłumnie przybyli na E3 Japończycy. Widok skośnookich mistrzów systematycznie piorących wszystkich

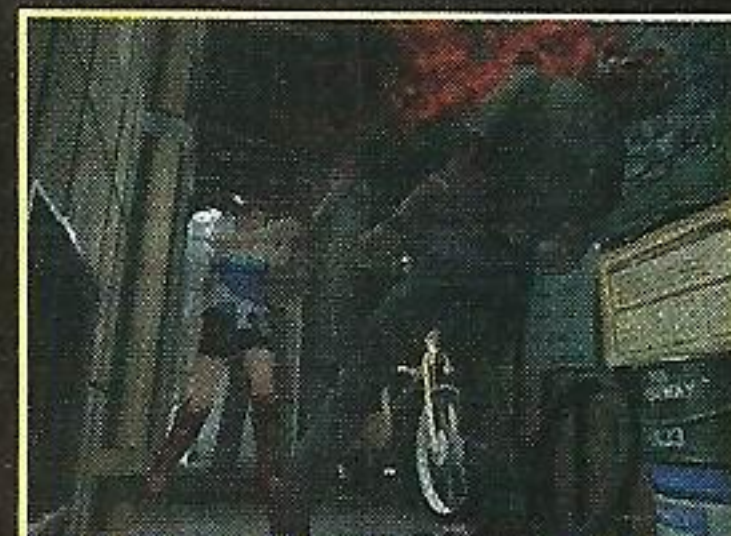
chętnych na dobre rozwiązywałyby ewentualne wątpliwości co do popularności fighterów 2D w Kraju Kwitnącej Wiśni. Oczywiście **STREET FIGHTER 3** niedługo nadciągnie w wersji na Dreamcasta, ale o tym już wiecie. Dużym zainteresowaniem cieszyła się prezentacja (niestety tylko w formie krótkiego filmu) znajdującej się obecnie w fazie produkcji gry opartej o najpopularniejszy komiks w Ameryce. **SPAWN** - bo o nim mowa - będzie trójwymiarową chodzoną jatką, połączeniem mordobicia i shootera. Wygląda na to, że gra będzie działać w oparciu o board Naomi (rozmyte tekstury i wysoka rozdzielczość). Spawn wyciągający bluzgające ogniem karabiny, Clown z arsenałem Terminatora na ramieniu, Violator - wszystko wyglądało rewelacyjnie. Jeżeli tylko gra ta będzie tak wyglądać, to wreszcie doczekamy się godnego przeniesienia przygód Ala Simmonsa na ekran telewizora. Kolejną maszyną arcade, przed którą spędziliśmy kilka minut

# Activision

Od jakiegoś czasu firma ta dostarcza dość potężną liczbę produktów na konsolowy rynek, tak też będzie i w tym roku. Na pierwszy plan wysuwa się **TONY HAWK PRO SKATER** (w Europie gra będzie nosić tytuł **TONY HAWK SKATEBOARDING**) - fenomenalna gra skate'owa, którą tworzy zespół Neversoft (autorzy **APOCALYPSE**). Developerzy nie tylko zapewnili grze udział żywej legendy deskorolki w tytule - Tony ściśle współpracuje przy testowaniu gry i wygląda na to, że to rzeczywiście daje pożądane rezultaty. Świetna grafika (hi-res!) i dźwięk, a także dokładnie



Trzy pozycje Capcom, które jako pierwsze zasilą Dreamcasta. Od lewej znakomite **MARVEL vs CAPCOM**, w środku **STREET FIGHTER ALPHA 3** a na końcu masher/brawler **POWERSTONE**.



Czy naprawdę nic nie da się zrobić z wielkimi pikselami przy wybuchach i bryzającej krwi? Z kolei ten duży facio to właśnie Nemesis.

## Resident Evil: Nemesis



Wbrew temu co mogłoby się wydawać, gra nie była oblegana przez tłumy amatorów mocnych i ociekających gęstą krwią przygód. Być może dlatego, że wizualnie nie sprawia wrażenia jakiegoś dużego kroku naprzód w stosunku do poprzedniczki. Przynajmniej na pierwszy rzut oka. Pograłem sobie w **RE 3** przez jakieś dziesięć minut. W tym czasie, skromnie ubrana Jill Valentine, kierowana moimi wprawnymi palcami ustrzeliła 14 zombiaków, znalazła spory zwój łańcucha, kilka razy weszła na

schody (zupełnie z marszu - wreszcie Capcomowcy nauczyli "swoich" pokonywać te przeszkody) wymieniła go na szlauch, podniosła kilka pudełek z amunicją i... została zjedzona przez jakieś pięć zombiaków, które dopadły ją w momencie, kiedy wspomniane wyżej palce straciły nagle swą zwyczajową gibkość. Nie, tak naprawdę chciałem zobaczyć animację śmierci tej miłej pani. Wrażenia moje są takie. Każdy, kto widział "dwójkę" będzie sobie w stanie wyobrazić wygląd **NEMESIS** bez większego trudu. No może wyjąwszy obłądne ilości bardzo różnorodnych, mięsożernych amatorów ludzkiego z kością. No i jeszcze tych ciekawych lokacji miejskich. Podobnych do tych z dwójki, ale zarazem zupełnie innych. Największe jednak zmiany zaszły na odcinku fabularnym. Po raz pierwszy wprowadzono element nieliniowości.

Otóż w trakcie gry pojawiają się fragmenty, w których w zależności od podjętych decyzji fabuła będzie toczyć takim albo innym torem. Niestety bliższych szczegółów brak. Można za to podciągnąć pod to ratowanie ludzi i wykonywanie pewnych questów. Tych pierwszych ratuje się w różnych punktach gry i w zamian otrzymuje od nich podpowiedzi, wskazówki lub pożyteczne przedmioty (oraz podbija wynik na końcu). Druga rzecz to owe questy - z przykładów mogę tu podać np. zgaszenie pożaru na pewnym odcinku ulicy. O ile w odpowiednim czasie ma się odpowiednie przedmioty to można w ten sposób otworzyć sobie drogę do innych lokacji. A jeżeli się owego pożaru nie ugasi - nic się nie stało. Trzeba będzie znaleźć jakiś objazd. Ponadto doszły nowe, interaktywne środowiska (można zestrzelić żyrandol, który przygniata chodzące zombiaki, albo rozwalić beczkę, która wybuchnie i załatwi kilku natrętnych klientów).

Na koniec jeszcze przeciwnicy. Oprócz zombiaków obojga płci i najróżniejszych profesji (trochę zdradzają je ich uniformy) gościnnie wystąpią wszystkie bestie z poprzednich części. Oraz kilka nowych. M.in. beżkształtny stworek w rodzaju T-1000 z "Terminatora 2", który wycieka ze wszystkich możliwych otworów, po czym zlewa się w głodnego kształtowego kolesia. Jednak głównym dodatkiem jest tytułowy Nemesis. Jest to kolo, który w przeciwieństwie do wszystkich innych przeciwników potrafi gonić biedną Jill przez kilka nawet pomieszczeń. Do czasu aż natrafi na jakąś większą przeszkodę, dostanie trochę więcej ołowiu albo dzielna kobieta go odsadzi. Doda to grze nowego smaczku. A tego właśnie chcemy.

przemysłany i zaplanowany system trików (trzy przyciski + kombinacje z kierunkami, a do tego oczywiście łączenie ich w najprzeróżniejsze comba) nie zawodzą. W skończonym produkcie będzie 10 tras i 9 innych, także rzeczywistych skaterów (każdy ze swoimi charakterystycznymi trikami), a także wyglądający świetnie tryb split-screen dla dwóch osób. Europejska premiera gry zapowiadana jest na wrzesień, nie możemy się już doczekać. Kolejnym wyczekiwany przez wszystkich fanów konsol tytułem jest **QUAKE 2**, zarówno na PlayStation jak i na Nintendo 64. Graliśmy w obie wersje i śmiało możemy stwierdzić, że są po prostu wspaniałe!





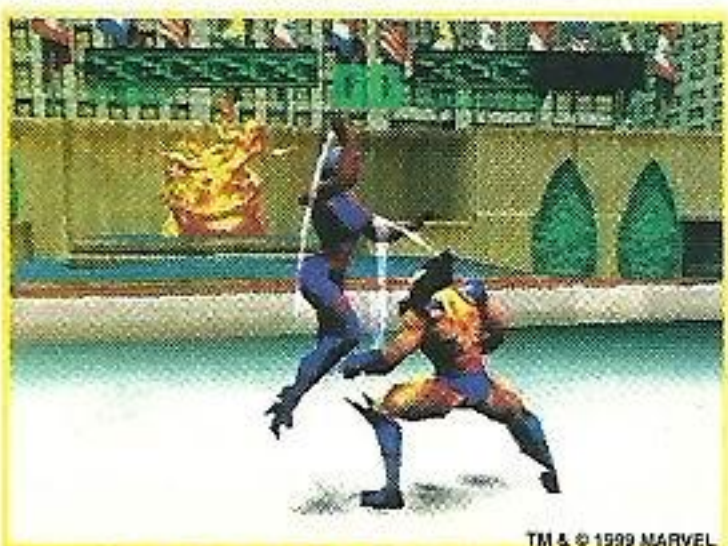
WU-TANG SHAOLIN STYLE na engine THRIILL KILL. Gra mogłaby być lepsza.

Szczególnie w trybie multiplayer na 4 graczy (tak jest - PSX także będzie mieć taki tryb!) gdzie grafika i animacja pozostają płynne i bogate w szczegóły, analogowe joypady doskonale sprawdzają się przy celowaniu w nieprzyjaciela, a liczba detali wyświetlanych w niewielkim okienku jest po prostu zadziwiająca. Konwersja na Nintendo 64 powinna ukazać się w czerwcu, posiadacze PlayStation będą musieli

poczekać aż do września. Ale wygląda na to, że będzie warto.

Trzecim mocnym tytułem Activision jest sequel **VIGILANTE 8** zatytułowany **VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE**. Będzie to pierwsza propozycja firmy dla posiadaczy Dreamcast, gra ukaże się też w wersji na PlayStation i Nintendo 64. W samej grze nie zmieni się wiele - dojdzie oczywiście nowy tryb quest, zobaczymy nowe pojazdy, bronie, levele, power-up'y oraz usprawniony i wyposażony w nowe efekty engine graficzny.

**WU-TANG SHAOLIN STYLE** to trójwymiarowe mordobicie z udziałem raperów z klimy **WU-TANG CLAN**. Będzie można się tłuc jako **RZA**, **Genius**, **Method Man** i cała reszta zespołu w pełnym 3D. Każdy z chłopaków będzie walczył innym stylem (dla ODB będzie to oczywiście pijany mistrz), z bronią lub bez. Gra jest oparta o engine **THRILL KILL** - gry, która nigdy nie pojawiła się w oficjalnym obiegu z powodu zbyt dużej dawki przemocy. Co ciekawe, ta gra ma jej równie dużo, a na pewno ukaże się przed wrześniem. Fanów **WU** ucieszy zapewne fakt, że w grze będzie można usłyszeć nowe kawałki grupy. Gra wygląda fajnie, ale będzie to raczej imprezowy masher niż techniczny fighter.



SPIDERMAN i X-MEN dopiero na rok 2000.

Firma zaprezentowała w wersjach grywalnych jeszcze dwie pozycje na PSX. **SPACE INVADERS** to remake starszokolnego shootera jeszcze z automatów (kolejny krok po **ASTER-OIDS**) oraz przeznaczony do wydania

dopiero w roku 2000 fighter **X-MEN**. Przez rok uczyniono duże postępy przy tej grze i jest nadzieja, że coś z niej jeszcze będzie.

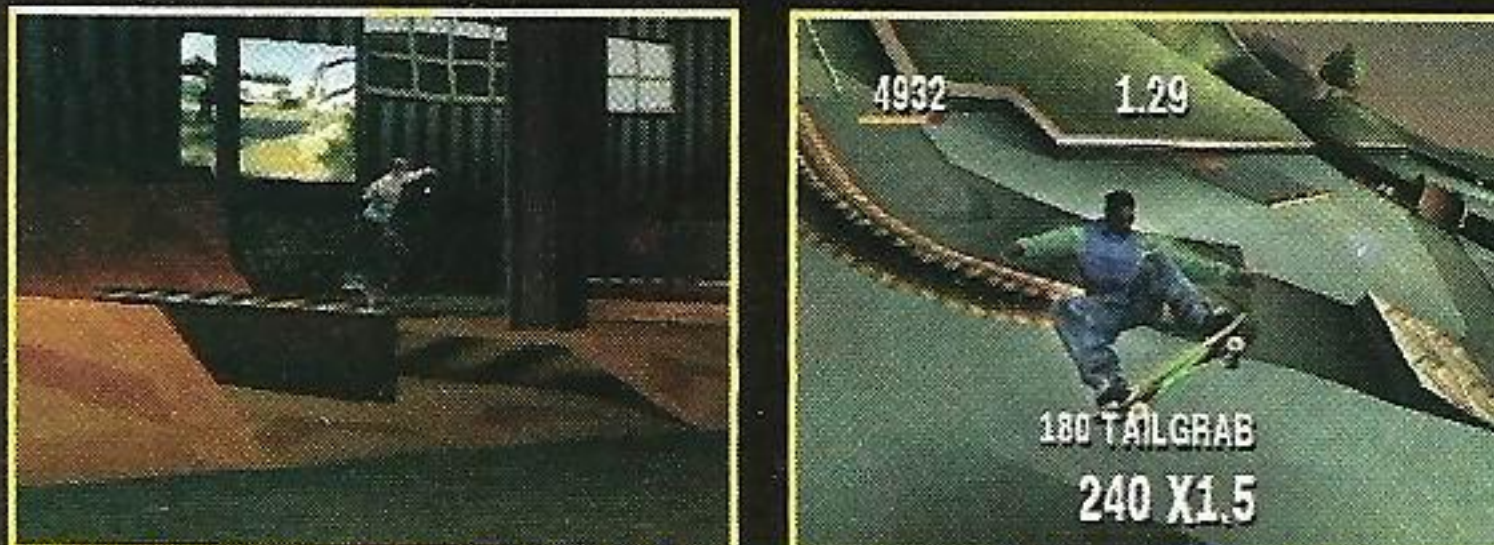
Choć w materiałach prasowych znalazły się pierwsze screeny z **TENCHU 2** na PlayStation, gry nie było nigdzie widać, nie ma też o niej słowa. W każdym razie powstaje, o czym z radością informujemy naszych czytelników. Niekiepsko wyglądała też pokazywana **TOY STORY 2**, z dzielnym kosmonautą w roli głównej. I jeszcze prezentowany na video **SPIDERMAN** na PlayStation, który zapowiada się na jeden z ciekawszych tytułów roku 2000, jednak przed tą trójwymiarową zręcznościówką jeszcze

# Namco

Plusa do niej - **SOUL CALIBUR**. To jak ta gra prezentuje się w akcji jest niesamowite. W zasadzie **SOUL CALIBUR** jest tytułem, który obala dopiero co poznany przez nas termin **Arcade Perfect**. Tak jak **HOUSE OF THE DEAD 2** można nazwać wierną i bardzo dobrą konwersją arcade'a, tak **SOUL CALIBUR** można spokojnie nazwać konwersją deluxe. O wiele lepszą od oryginału. Wersja prezentowana na stoisku Segi nie była jeszcze w pełni gotowa (brakowało wszystkich dodatkowych postaci oraz Maxiego i Sophitii z grupy podstawowych, oraz większości dodatkowych strojów) ale porażała wręcz swoim pięknem. Dla mnie był to numer zero tego show. Tym bardziej, że niedaleko stał prawdziwy arcade z grą. Różnica widoczna była na każdym kroku. **SOUL CALIBUR** to doskonały prezent od Namco dla Segi. Pewnie niezupełnie gratisowy, ale też nie ma w tym nic dziwnego. Bo jest to jedna z gier, dla których kupuje się systemy.

Drugim gorącym produktem Namco była kontynuacja dobrego i efektownego shootera udającego symulatora - **ACE COMBAT** tym razem wzbogacony o numer 3 i podtytuł **ELECTROSPHERE**. Pograłem sobie w to przez kilka minut, zestrzeliłem jakiś samolot z Vulcana, posłałem kilka ciągających za sobą pióropusze dymu rakiet - ot tyle ile można spodziewać się po grze z tej serii. Na szczęście o ile sam model sterowania nie zmienił się ani na jotę, o tyle gra utrzymała aktualny i dobry wygląd. Nowe samoloty, nowe bronie, choinkowy rozkład misji, jeszcze więcej strzelania i walki... To jest dobra gra. Grafika wygląda jeszcze bardziej ostro niż dotychczas, zróżnicowane krajobrazy tylko dodają smaczku. No i poza tym za **ACE COMBAT 3** przemawia jeszcze jeden fakt. To wciąż jest bezkonkurencyjny (dosłownie) tytuł na rynku latanych shooterów. I to w dodatku tak fajnych.

**DRAGON VALOR** - RPG-owo, zręcznościowa nawałanka na miecz i magię



Niemal napewno Activision sięgnie do bogatej płytkotki najlepszych kapel skatepunkowych. Nam marzy się Pennywise, NoFX...

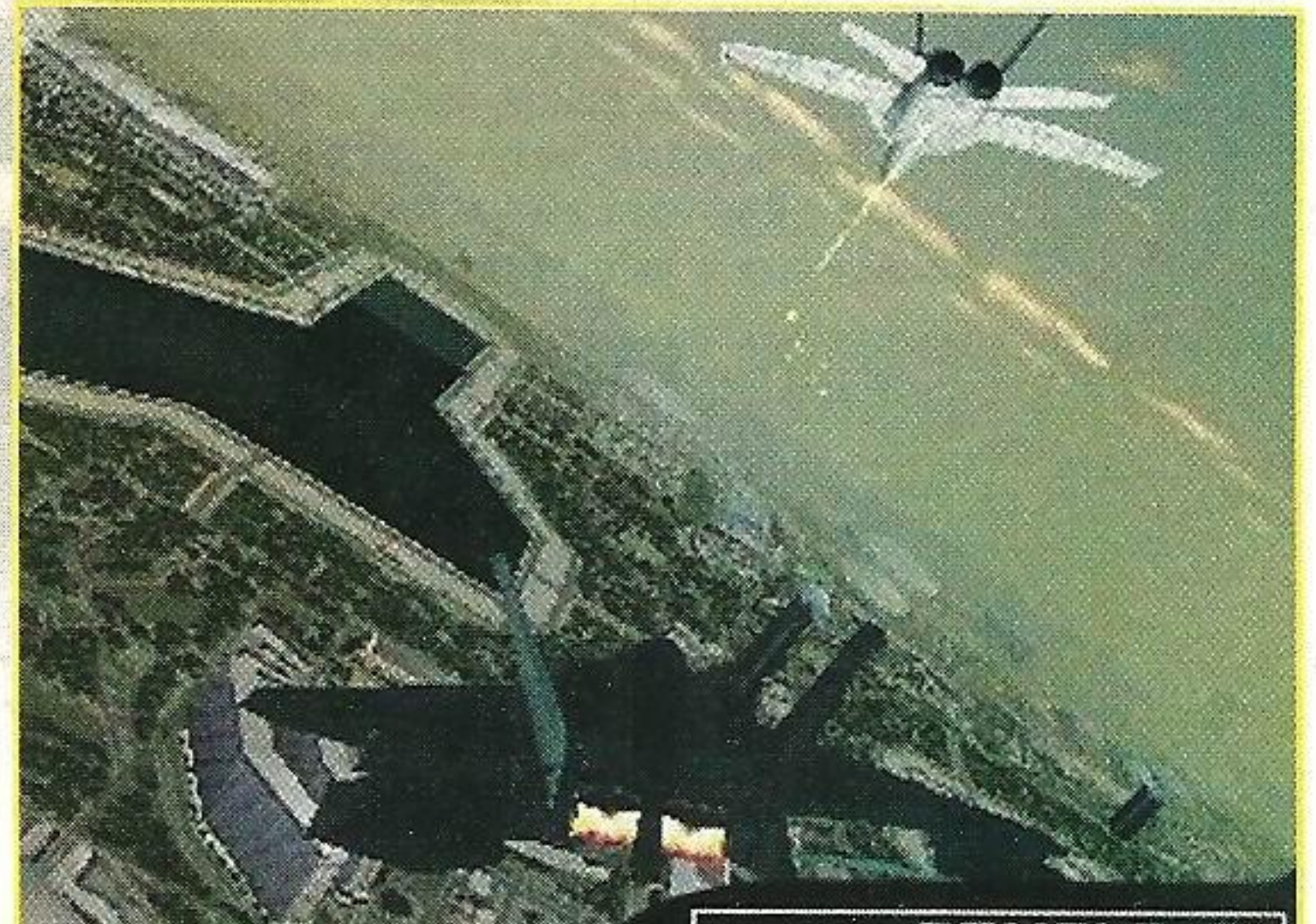
## Tony Hawk Pro Skater

Ta gra jest nieprawdopodobna. Amerykanin powiedziałaby "outstanding, breathtaking" i tak dalej. I nie mogą się z nim nie zgodzić. To, co wyczyniają skaterzy na swoich deckach zapiera dech w piersiach. Przy tym sterowanie jest niemalże intuicyjne i każdy, kto kiedyś włączył sobie **HalfPipe** w **COOLBOARDERS 2** nie odejdzie od **TONY**'ego przez dobry tydzień. Jest to niewątpliwie najlepsza skate'owa gra jaka kiedykolwiek powstała, wliczając w to słynnego arcade'a **TOP SKATER** Segi. Naprawdę jesteśmy pod wrażeniem.

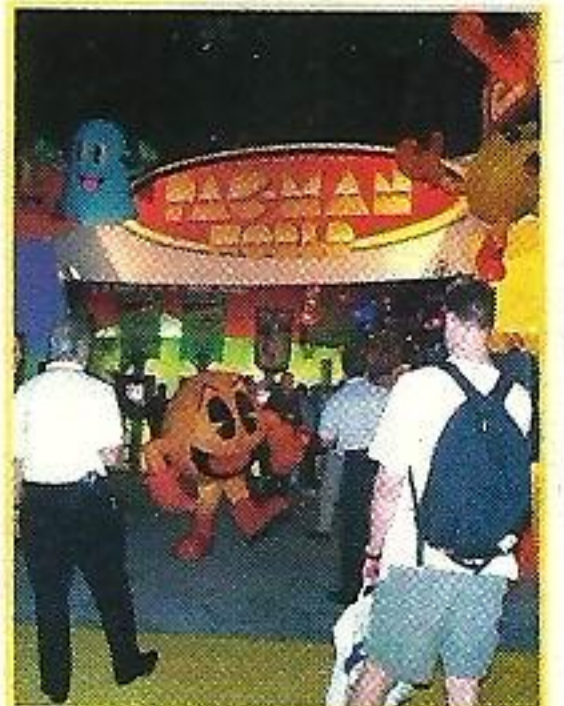
dalej sprawiała dobre wrażenie. Intro pokazujące owianego zieloną mgiełką smoka sprawia wrażenie sfilmowanego, a nie wyrenderowanego. Sama gra to czysta akcja w trójwymiarze. Sterując młodym chłopackiem dzierżącym miecz bardzo przypominający jedno z ostrzy, którymi machał Cloud w **FFVII** walczy się z hordami licznych bestii rodem z fantasy (fryzura naszego chłoptasia też mi kogoś przypomina). Czasami przeciwnicy przybierają rozmiary zajmujących 7/8 ekranu smoków. Aż miło popatrzeć. Ogólnie rzecz biorąc - w **DRAGON VALOR** gra się lepiej niż może się wam wydawać. No i poza tym na screenach wypada to znacznie cienie.

Z kolei **PAC MAN 3D** to gra, którą developerzy miętoszą już od dobrych kilku lat i wreszcie wygląda na to, że coś z niej będzie. Połączenie

trójwymiarowego platformera, starszokolnego **PAC-MAN'A** i engine'u a'la **QUAKE** (tak jest!) daje zaskakująco ciekawe efekty. Możemy spodziewać się gry dużo lepszej niż **KLONOA**, a być może nawet wnoszącej coś nowego do gatunku. Wesoły żółty panopek przeżywa właśnie swoje 20 urodziny. Oprócz czterech powyższych tytułów Namco nie omieszczało dorzucić jeszcze miodnej i bogatszej kontynuacji **POINT BLANK** ("dwójka" na końcu), reklamowanej zresztą w co drugim z rozdawanych na targach czasopiśmie poświęconych grom, pokazać opisanego już przez nas ostatniego **RIDGE'A** oraz, co ciekawe odgrzało stare bufeczki - **TEKKENA**, **TEKKENA 2**, **TIME CRISIS** i inne starocie. Starszy pan spotyka młodego chłopca.



SOUL CALIBUR był jedną z najpiękniejszych gier, jakie można było obejrzeć na E3. ACE COMBAT 3 to także niczego sobie shooter.





# LucasArts

Cała Ameryka oszalała na punkcie Epizodu Pierwszego, nie dziwne więc, że Lucasarts najbardziej promowało gry oparte na filmie okrzykniętym już widowiskiem wszechczasów. O **PHANTOM MENACE** na PlayStation i o **EPISODE 1 RACER** na Nintendo 64 obszerny materiał przedstawiliśmy miesiąc temu - możemy jedynie dodać, że **RACER** wygląda po prostu świetnie, w wysokiej rozdzielczości zasuwa jak marzenie i jest bardzo szybki. Recenzja za miesiąc. Zaś **PHANTOM MENACE** prezentuje się mniej więcej jak japońska gra RPG bardziej zorientowana na akcję. Natomiast dziwnie wygląda sytuacja z **INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE**. Gra od dłuższego czasu figuruje na liście wydawniczej w wersji na PlayStation, ale Lucasarts nie prezentuje żadnych screenshotów z PSX'a. Nie było też grywalnej konsolowej wersji, tylko PeCetowa. Podsumujemy ją krótko - jest niezła, ale może być lepsza. Z wyrażeniem ostatecznej opinii wstrzymamy się jeszcze przez jakiś czas, ale chyba warto zacząć. Chłopcy papy Lucasa zapowiedzieli jeszcze trzy pozycje z serii Episode 1 na PeCeta, ale z oczywistych przyczyn nie wzbudziły one naszego entuzjazmu.



**WILD METAL COUNTRY** - wygląda średnio, ale gra się fajnie.

# Rockstar



**EARTHWORM JIM 3D** być może wreszcie pojawi się w akcji.

ROCKSTAR to stosunkowo świeża firma na rynku, powstała z niedobitków bankruta BMG Interactive, przy okazji mająca prawa do **GRAND THEFT AUTO**. Sequel tej brutalnej gry jest już w drodze - niestety nie zaprezentowano grywalnej wersji. Zamiast tego, na dużym telebimie wyświetlany był co jakiś czas około dziesięciominutowy film. Chociaż może film to zbyt łagodne określenie. Było to połączenie różnych, bardzo brutalnych i bardzo realistycznie wyglądających scen, w których główny bohater prał jakiegoś gościa, kradł mu samochód, uciekał przed jakimś oprychami, prał jeszcze jednego gościa, uciekał samochodem, zabijał jakiegoś gościa, masakrował związanego kołosa, jeszcze tam kogoś zabijał, znowu się prał po czym sam ginął.

Szczerze mówiąc film ten był chory. Ale jednocześnie wciągający. I to jest najbardziej przerażające. Jednocześnie był to jedyny zwiastun **GTA 2**, o którym absolutnie nic nie wiadomo. Oprócz pogłosek. Gra ma pozwalać na nieograniczoną wręcz swobodę zachowań. Gracz musi uciekać przed każdą zorganizowaną grupą w mieście (wojsko, policja, mafia, straż miejska, FBI, CIA) i robić nie wiadomo co. Można będzie "pożyczać" fury, załatwiać gości... Lepiej zaczekajmy. Ale ludzie z Rockstar mówią o rewolucji.

Natomiast z gier, które na show zaprezentowano należy wymienić - **THRASHER SKATE & DESTROY** (PSX - kolejny z popularnych ostatnio symulatorów pana skatera, ale gorszy od **TONY'EGO HAWKA**) - widać licencja uznanego pisma przegrywa z licencją najbardziej utytułowanego weterana czterech małych kófk, **BASS HUNTER 64** (N64 - kolejne łowienie rybek; no comments) oraz, wreszcie, bardzo fajnego **EARTHWORM JIM 3D** (N64 - lokacje są naprawdę niezłe powykręcane), **WILD METAL COUNTRY** (DC - małe czołgi, 3D, ładna grafika i dużo strzelania - może to



**MONSTER TRUCK MADNESS** - konwersja gry Microsoftu (!) na Nintendo 64.



**HYBRID HEAVEN** robi się nudny po kilku minutach grania...



**Episode 1 Racer** będzie jedną z najlepszych gier na N64 w tym roku

## Episode 1 Racer

**EPISODE 1 RACER** jest dokładnie taki, jaki miał być - szybki, emocjonujący i w klimacie Gwiezdných Wojen. Gra na początku jest łatwa, można spokojnie objeździć pierwsze trasy bez zbytniego wysilania się. Prawdziwy challenge, a co za tym idzie i Sebulba czekają dalej. Aby myśleć o wygrywaniu kolejnych wyścigów trzeba upgrade'ować swojego poda. Grafika zasuwa jak szalona, animacja plynniutka - bez najmniejszego śladu chrupania. Tryb dla dwóch graczy wygląda również bardzo obiecująco.



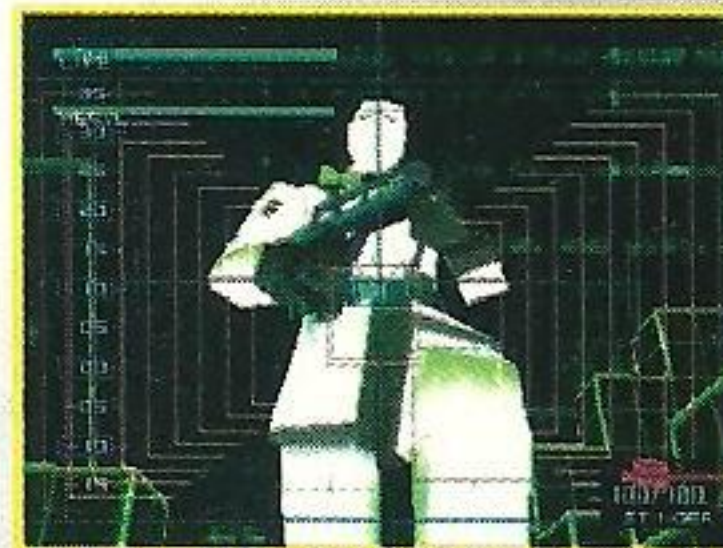
To STAR WARS, człowieku! Nic nie może się z nimi równać!

powierzchnowe, ale widzieliśmy tego action-shootera tylko przez bardzo krótki czas) i **MONSTER TRUCK MADNESS** na N64. Te ostatnie to ciekawie wyglądające wyścigi wielkich ciężarówek, którymi powożą Hollywood Hogan, Sting, Bret the Hitman Hart i kilku innych maksymalnie naoliwionych pakerów. Tyle Rockstar. Pojawić ma się też **SPEC OPS: STEALTH PATROL** (PSX) - dobry symulator komandosa z PeCeta. Podobnie jest z **RAILROAD TYCOON 2**. To znaczy podobnie w odniesieniu do konwersji, a nie gatunku. Oprócz tego do gier dołączył niewiarygodnie realistyczny i mroczny tytuł **MAX PAYNE** na DC. Konsola ta jest z pewnością w stanie zrobić dla konsolowych fpp'ów to, czego jak na razie nie dorasta jeszcze PSX. Przynajmniej w odniesieniu do gier bardziej zaawansowanych niż **DUKE** i **DOOM 2**. Walki gangów, czas prohibicji i Thompsonów z bębnowymi magazynkami.

# Konami

**METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS** to główne danie dnia. Nieeeee. Tak naprawdę to jedynie popłuczyny po niepowtarzalnym MGS-ie. Trzysta nowych misji treningowych, możliwość wybrania opcji losowego rozlokowania przedmiotów, nowy tryb rozgrywki - fpp (niezrędn, e zważywszy na engine gry)... Raczej tylko dla maniaków.

Osobiście zainteresowały mnie dwa tytuły. Długo oczekiwany i wreszcie zaprezentowany **SUIKODEN 2** (długo oczekiwany w wersji angielskojęzycznej naturalnie) oraz sequel ojca strategii turowych na konsole - **VANDAL HEARTS**



**MGS: VR MISSIONS** czyli popłuczyny po właściwej grze.



**CASTLEVANIA: RESURRECTION** na Dreamcasta. Wspaniały prezent od Konami - to jedna z najlepszych konsolowych serii zręcznościowo/przygodowych



2. Pograłem sobie dłużej w ten pierwszy. Oszczędna w środkach ale wymowna grafika, dość skromnie animowane postacie i wielki, wielowątkowy quest. Przez pryzmat tej gry można spróbować spojrzeć na resztę prezentowanych w Los Angeles RPG-ów. Słowem, które należałoby w tym momencie użyć jest asceza. Większość gier skłania się w kierunku wybitnie dwuwymiarowych, bądź pseudo-trójwymiarowych postaci, rysowanych lokacji. Nie wiem czy jest to wynikiem kompleksu **FINAL FANTASY VIII** czy też może powrotem do korzeni gatunku, który w swej pierwotnej postaci przedkładał treść nad formę. W każdym razie trudno jest wypowiedzieć się bliżej na temat samej gry. Wiadomo, że w przypadku RPG-ów diabeł siedzi w scenariuszu. A tego poznałem tylko wrywek. Za to na temat **VANDAL HEARTS 2** można powiedzieć bez ogródek - to bardzo porządny krok naprzód. Grafika wygląda bardzo dobrze - postacie stały się znacznie bardziej wyraziste i (o ile to możliwe w przypadku potworów) ludzkie. Po świetnym **FF TACTICS**, które na razie pozostaje na polu bitwy niepokonane (**TACTICS OGRE** skruszył sobie na jej tarczy swoją zbyt długą kopię). Może teraz? To jednak w dziedzinie RPG-ów nie wszystko. Wreszcie pojawił się **HYBRID HEAVEN** oraz **GOEMON 2** na Nintendo 64. **HH** sprawia dobre wrażenie przez pierwsze kilka minut. Ale kiedy już okazuje się, że główny zły nazywa się Jerry, a nasz główny bohater tej podziemnej przygody w kolejnym laboratorium wykona kolejny wrestlingowy rzut przeciwnikiem - trochę się to ogrywa. Chociaż na dobrą sprawę RPG z turowym systemem rozgrywania bitew na N64 to nie byle co. Tym bardziej, że wygląda to w sposób o wiele przyjemniejszy. Na dodatek podobno wciąga. Opiszę, zobaczymy.

**GOEMON'S GREAT ADVENTURE** zбочył zaś z utartego przez pierwszą część, nawet całkiem udanego szlaku. Z mało uczęszczanego szlaku Nintendowych RPG-ów, prosto na szeroki trakt dwuwymiarowych platformerów. Trochę komercyjne pociągnięcie,

ale gra jest raczej dobra, więc nie ma co się czepiać. Z ciekawostek - tryb kooperacyjny dwóch graczy na jednym ekranie.

Jak każda w zasadzie większa firma Konami nie mogło nie przedstawić swoich planów zainfekowanie rynku **DeC'owego**.

**CASTLEVANIA: RESURRECTION** i **AIR FORCE DELTA**.

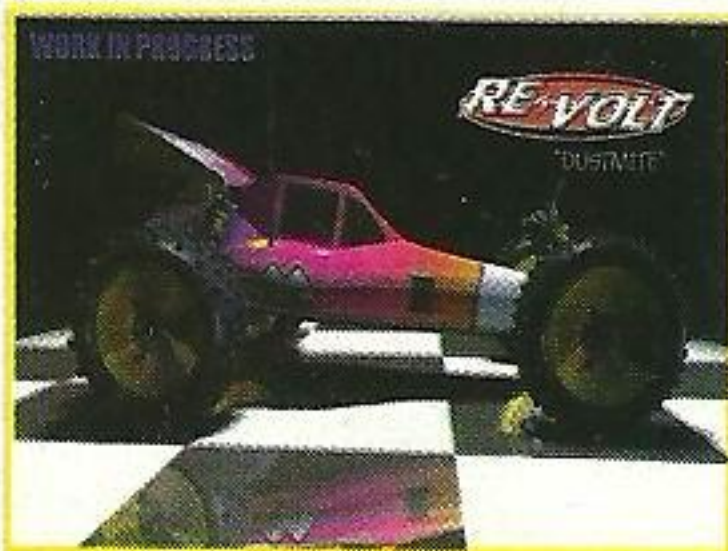
Kolejne wcielenie Drakuli musi zginąć, tym razem na nowej platformie Segi, gdzieś pod koniec bieżącego roku.

**AIR FORCE DELTA** - nieco bardziej symulacyjny shooter niż **ACE COMBAT 3**, wystartować powinien w tym samym okresie.

**MAJOR LEAGUE SOCCER 2000**, **NBA IN THE ZONE 2000**, **NHL BLADES OF STEEL**, to kolejne sportowe propozycje Konami. Jest jeszcze **SOUL OF THE SAMURAI** - zamach na REklony. W rolach głównych dwójka japońskich morderców - kobiety i mężczyzny. Walki z potworami, ludźmi, renderowane przerywniki. Wygląda ładnie, ale bez przesady. Za to wszystkich fanów Colin'a uraduje pewnie **KONAMI RALLY**, które - nie wiedząc czemu - bardzo go wizualnie przypomina. A gra się fajnie - poślizgi żywcem wzięte z **SEGA RALLY**. I dobrze - bo to świetna gra.

# Acclaim

Najciekawiej, bo wieloplatformowo, na stoisku Acclaim prezentowało się demo **SHADOW MANA** prezentowane na specjalnych pokazach w małym, ciemnym pomieszczeniu rozświetlanym tylko tajemniczą poświatą. Pomimo, że w stosunku do wersji PeCetowej wypadło raczej blado (szczególnie widać to było na przykładzie PSX-a, ale tak się składa, że jest to najmłodsza wersja). Gra jest mroczna i powinna spodobać się wszystkim kultystom i praktykującym czynnie Voodoo, a którzy nie znaleźli oparcia w średniackim **AKUJI THE HEARTLESS**. Powiem tylko jedno - role bossów, w tym - jak twierdził Simon Phipps - 80 godzinny monstrum, odgrywa pięciu seryjnych morderców. Jak się dowiedziałem od szefa Iguany - każdy z nich jest wzorowany na jakimś psychopacie, który naprawdę gdzieś tam sobie grasował. Do tej gromady zaliczają się oszalały psychiatra szwajcarski, klient który ma problemy po przejściach w Wietnamie, gość, którego historia posłużyła za kanwę scenariusza filmu "Teksańska Masakra Piłą Łańcuchową" i tak dalej. Poza tym mogliśmy usłyszeć o nowej, nadchodzącej przygodzie z walecznym Indianinem w roli głównej zatytułowanej **TUOK: RAGE WARS** (niestety nie udało nam się nigdzie dostrzec grywalnej wersji tego zorientowanego na rozgrywkę multiplayerową tytułu) oraz zagrać we wszędobylskie **WWF ATTITUDE**. Było też **TRICKSTYLE** - fantastycznie piękna gra na Dreamcasta, w której latamy sobie na futurystycznych hooverboardach i **REVOLT** (PSX/N64) - miodny symulator kierowanego radiem pojazdu.



REVOLT to coś nowego wśród racerów - i wygląda pięknie!



Końcówka Konami. Pierwszy z lewej to GOEMON 2 na Nintendo 64, w środku SUIKODEN 2 (na E3 był w wersji angielskiej!) zaś ostatnia gra to oczywiście VANDAL HEARTS 2. Czeamy na nie z niecierpliwością



## Trickstyle

Pierwsza produkcja Acclaim na Dreamcasta jest jednocześnie jedną z najbardziej imponujących graficznie gier. Choć wersja, w którą graliśmy wymagała jeszcze trochę pracy (szczególnie jeśli chodzi o sterowanie zawodnikami) to przesuwanie się w zawrotnym tempie wizualia naprawdę sprawiały niesamowite wrażenie. Jeśli tak będą wyglądać kolejne gry na DeCe, to możemy być spokojni o los tej konsoli. Wiemy, że grafika to nie wszystko i liczy się jeszcze miodność, ale pamiętajmy, że większość ludzi jest wzrokowcami...



Nie przypominam sobie gry z podobnym designem tras. Fakt, niedawno temu był STREAK na PlayStation, ale to wygląda o niebo lepiej...

# Crave

Kiedy ujrzałem wreszcie w pełni działającą wersję PSX-owego **SHADOW MADNESS** przekonałem się na własne oczy

jak bardzo gra ta nawiązuje do (żeby nie powiedzieć - czerpie z) **FFVII**. Młody bohater gry - chłopaczek imieniem Stinger nie tylko porusza się jak Cloud, ale jeszcze zrobiony jest z mniej więcej tej samej liczby polygonów co były żołnierz Shinry. Ale w zalewie oldschoolowych RPG-ów, z nieco archaiczną grafiką można jedynie komplementować taki wybór. Tym bardziej, że wygląda to w akcji całkiem słusznie. **SHADOW MADNESS** ma jednak pewien niezaprzeczalny atut. Jest to gra, która stworzona została przez ludzi o białych korzeniach. Dzięki czemu gotowy produkt będzie bardziej czytelny niż produkcje naszych złotych braci. Co jest tym bardziej istotne w przypadku tak fabularnego gatunku jakim jest RPG. Nie będzie także żadnych ściem z tłumaczeniem scenariusza przez pół roku. A zważywszy na to, że dialogi zostały napisane przez ludzi posługujących się własnym językiem, są one pełne smaczków, z którymi tłumacze nie zawsze sobie radzą. Bardzo spodobało mi się pytanie jednego z gości w grze, który pyta się Stingera o genezę Szaleństwa Cienia (całe miasta są rozwalane i spowijane mrokiem). Pytanie to brzmi: "So when did the dung hit the fan?". Jak się miałem okazję przekonać, **SM** czerpie nie tylko z **FFVII**. Motyw naciśnięcia szybko (tuż przed tym jak animowany Stinger zadaje cios



SHADOWMAN ukaże się na PlayStation, Nintendo 64 i PC. Prawdopodobnie też i na kolorowego GameBoya. Dobra to gra i klimat niezłe trzyma...





**FIGHTING FORCE 64** - konwersja z cedecka PlayStation na cart Nintendo 64.



**ASTEROIDS 64** - i jeszcze jedna konwersja z PSX'a na N64.

potworami... Co do samego tamagotchowania - podczas bitew należy próbować chwycić każdego napotykanego potwora. Aby to zrobić trzeba najpierw potężnie osłabić jego żywotność atakami fizycznymi, a później próbować złapać go do kokonu. Kiedy już się to zrobi, wypada jeszcze wrócić do wioski, nakazać szanownej małżonce odczynić czary oczyszczające kokon po czym można już spokojnie przyzywać tak przysposobione monstrum w czasie walki. Różne potwory można później ze sobą łączyć i albo wymieniać, albo używać do pokonywania coraz to silniejszych wrogów.

Oprócz tego ciekawego RPG-a, Crave prezentowało też dosyć bogatą biblioteczkę gier na N64. Począwszy od adaptacji PeCetowego **BATTLEZONE** (bardzo dobre połączenie symulacji i RTS-a, znacznie lepsze od **UPRISING**; akcja - lata sześćdziesiąte; miejsce - Księżyc; strony - Rosjanie i Amerykanie z małą domieszką obcych), **FIGHTING FORCE 64** (praktycznie to samo co na PSX-a, stare ale może chwycić) oraz **ASTEROIDS**. Takie samo jak ta ostatnia PSX-owa wersja.

Na koniec zaś dwie propozycje na Dreamcasta, Pierwsza to **SHOTOKOU BATTLE** (wyścigi samochodowe stworzone przez Genki), a raczej angielskojęzyczna wersja tego produktu. Druga to zręcznościówka tpp **BLADES OF VENGEANCE**, w której kierujemy losami opancerzonego i wymachującego potężnym mieczem rycerza. Grafika wygląda po prostu wspaniale, ale gra potrzebuje jeszcze dużo pracy, aby spełniła swoje zadanie. W sumie trochę przypomina to PeCetowe **DIE BY THE SWORD**.



**BLADES OF VENGEANCE** - pierwszy screen z rycerskiego brawlera na Dreamcasta.

przeciwnikowi) kolejny raz przycisku "ataku" powoduje podwojenia zadawanych obrażeń. Gunblade? Drugim i to całkiem innowacyjnym tytułem, który klasyfikuje się do grupy gier, spopularyzowanych przez **FINALA** jest wspomnianą przez nas już wcześniej **JADE COCOON: THE STORY OF TAMAMAYU**. Graficznie nie można jej absolutnie niczego zarzucić - ładne, duże postacie trójwymiarowe (konkurent dla **FFVIII** jeżeli o to chodzi), system walki - także dosyć innowacyjny no i popularny wciąż motyw Tamagotchi. Poruszanie po grze odbywa się w ładnych, wyrenderowanych lokacjach, do tego dochodzą przypadkowe spotkania z



**JADE COCOON** - śliczna grafika, wciągający scenariusz. Fajne.

Mamy tu na myśli oczywiście kajakarstwo górskie. Na nieszczęście dla tego produktu - nudne, jakieś takie wolne i mało emocjonujące kajaki górskie. Oprócz tego firma zademonstrowała kilka znanych nam gier, które dopiero teraz znajdują się w jej amerykańskiej ofercie (na przykład **ALL-STAR TENNIS**).

## Sony

Jedno z trzech największych stoisk w głównym West Hallu w Convention Center należało naturalnie do Sony. Zamykało się ono na dwóch piętrach -

na niższym luźno porozrzucały były standy z grami, na górnym zaś (wejście - po schodach, z których boku znajdował się duży Squall) można sobie było pooglądać projekcje. Byłem tam trzy razy i za każdym witało mnie intro z **FFVIII**. Sony zagrało dosyć sprytnie. Aby upewnić się, że przybyli na targi goście obejrzą wszystko co mieli do zaoferowania, przedstawiciele firmy rozdawali pewne ulotki. Ulotki te uprawniały do wzięcia udziału w losowaniu nagród, z których główna zamykała się w dosyć sporej - liczącej kilka zer liczbie. Aby jednak w tym losowaniu wziąć udział, trzeba było odpowiedzieć na kilka pytań. Jak nazywa się czwórka bohaterów w **CRASH TEAM RACING**, kto jest głównym złym w **APE ESCAPE**, dokąd odlatuje **SPYRO** w drugiej części itd. Po części się Sony udało, bo przez pierwszy dzień wokół stoisk latała grupa zziębniętych gości próbujących (bezsukutecznie) wejść do ekranu wyboru bohatera w wyścigach Crasha, próbujących w intrze dopatrzeć się imienia adwersarza z **APE ESCAPE** itd. Tyle, że przez to - mało kto zwracał uwagę na same gry.



**GRAN TURISMO 2** - wyścigów offroad akurat nie było na show.

## Ubi Soft

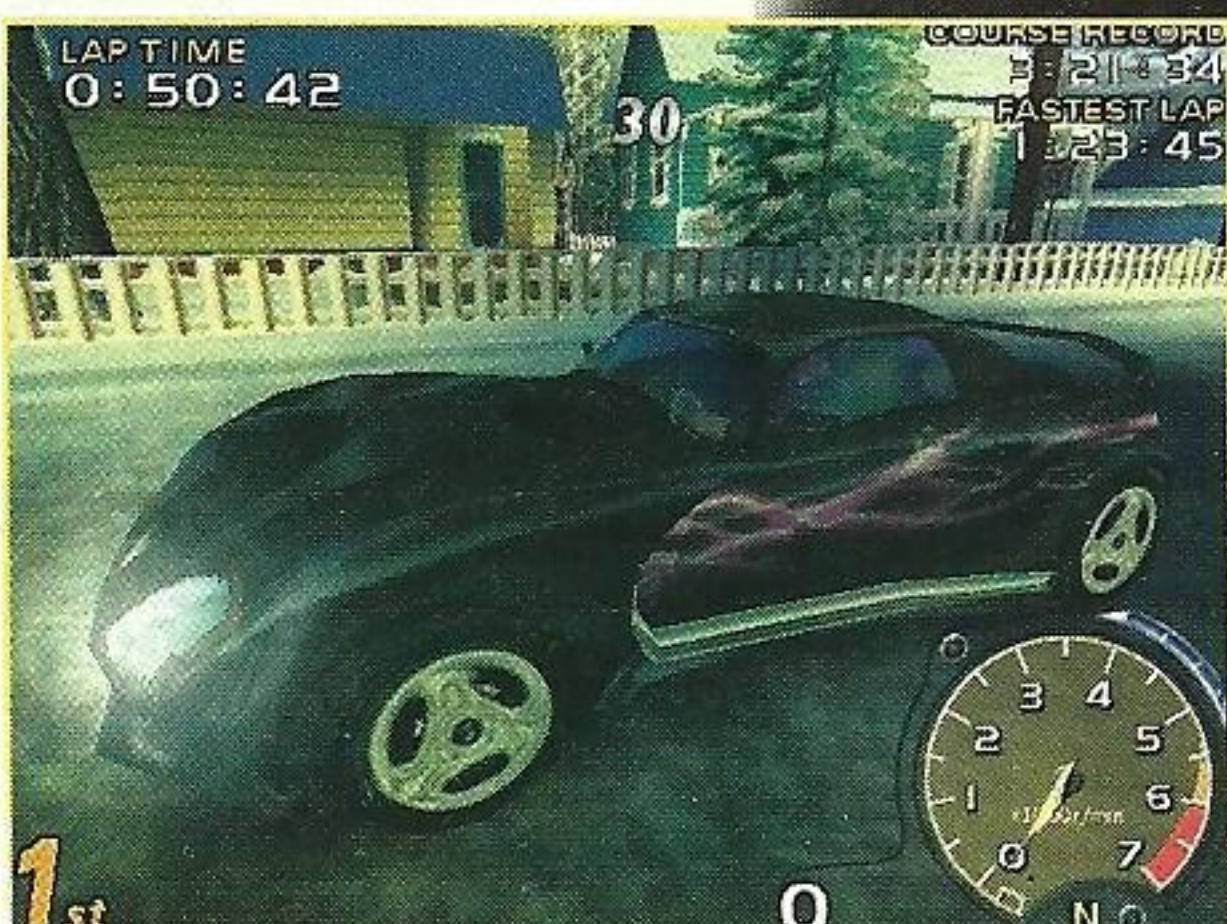
Sympatyczni Francuzi pokazali

spórą liczbę nowych produktów. Należą oni do grupy firm, które atakują ze sporą liczbą gier na Dreamcasta. Zaczniemy od wyścigów - **MONACO GRAND PRIX** na Dreamcasta jest chyba jedną z najlepszych graficznie adaptacji wyścigów pana Coulthearta i jego rywali. Niestety, brak licencji na nazwiska i tory znacznie osłabia siłę przebiccia tego produktu. Drugim tytułem na Dreamcasta jest **REDLINE RACER**. Są to ślicznie animowane i bardzo trudne w sterowaniu wyścigi motocyklowe, także konwersja z PC. Trzecim i najfajniejszym z tej grupy produktem jest **SPEED DEVILS** (wcześniej znane jako **SPEED BUSTERS**) - szalone wyścigi po bezdrożach i miastach całego świata. Pozycja jest znakomita - utrzymana w klimacie arcade'owego racera gra nie może się nie podobać.

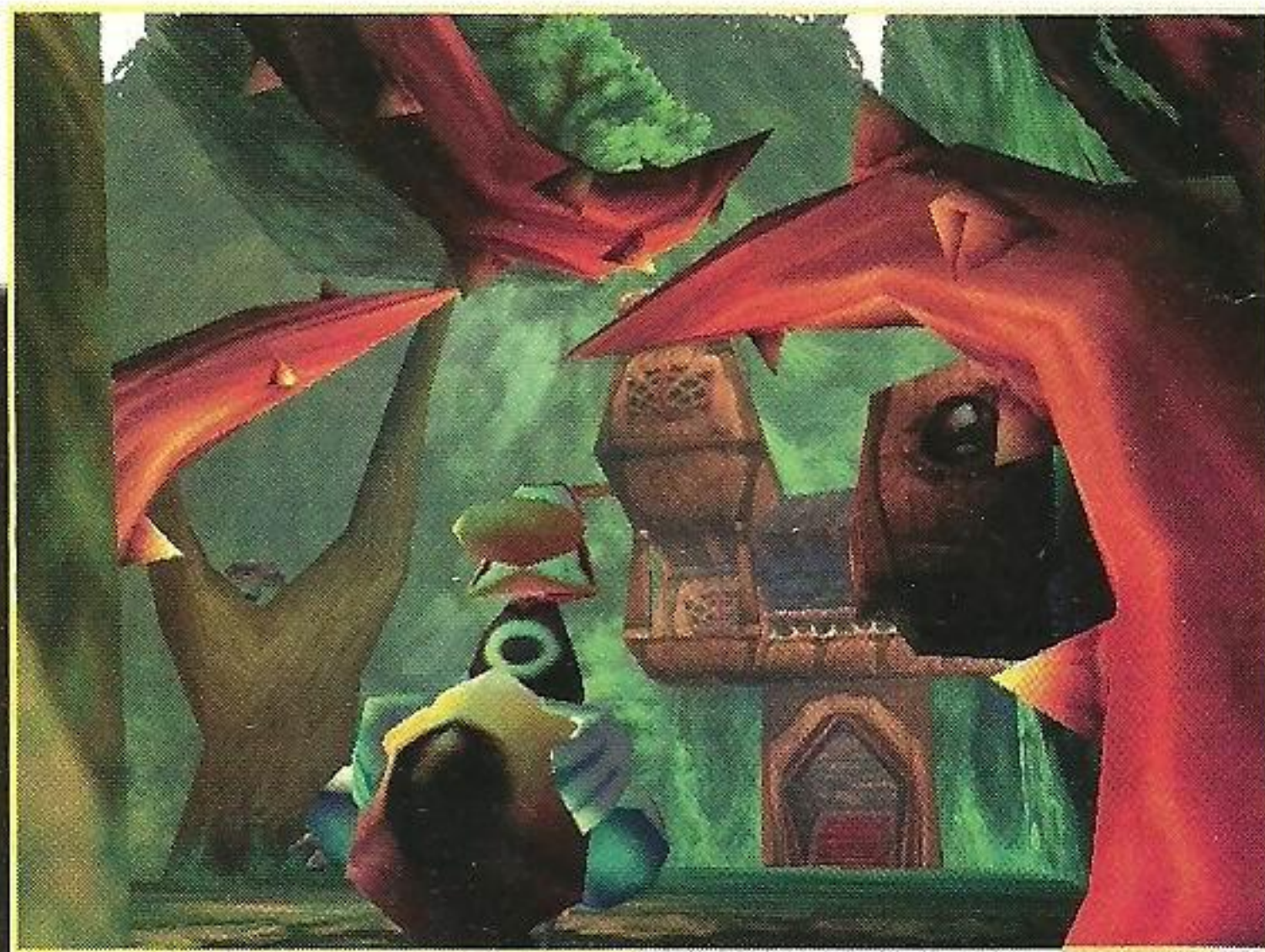
Z kolei nad **TONIC TROUBLE** na Nintendo 64 wisi chyba jakieś fatum - gra pokazywana jest na przeróżnych show'ach już ponad dwa lata, ale chyba niewiele da się już zrobić, aby uczynić ją interesującą. To trójwymiarowa platformówka, niezbyt ładna i niezbyt udana. Trudno. Na końcu zaś szalony pomysł w postaci **WILD WATER** - gry na Nintendo 64 symulującej zmagania samotnego sportowca z żywiołem.



**MONACO GRAND PRIX** na Dece, PlayStation i Nintendo 64



**SPEED DEVILS** jest kolejnym tytułem pokazującym moc Dreamcasta. UBI Soft coś kocha się z Segą.



Nowy **RAY** wygląda po prostu prześlicznie i bajecznie kolorowo.

## RAYMAN 2

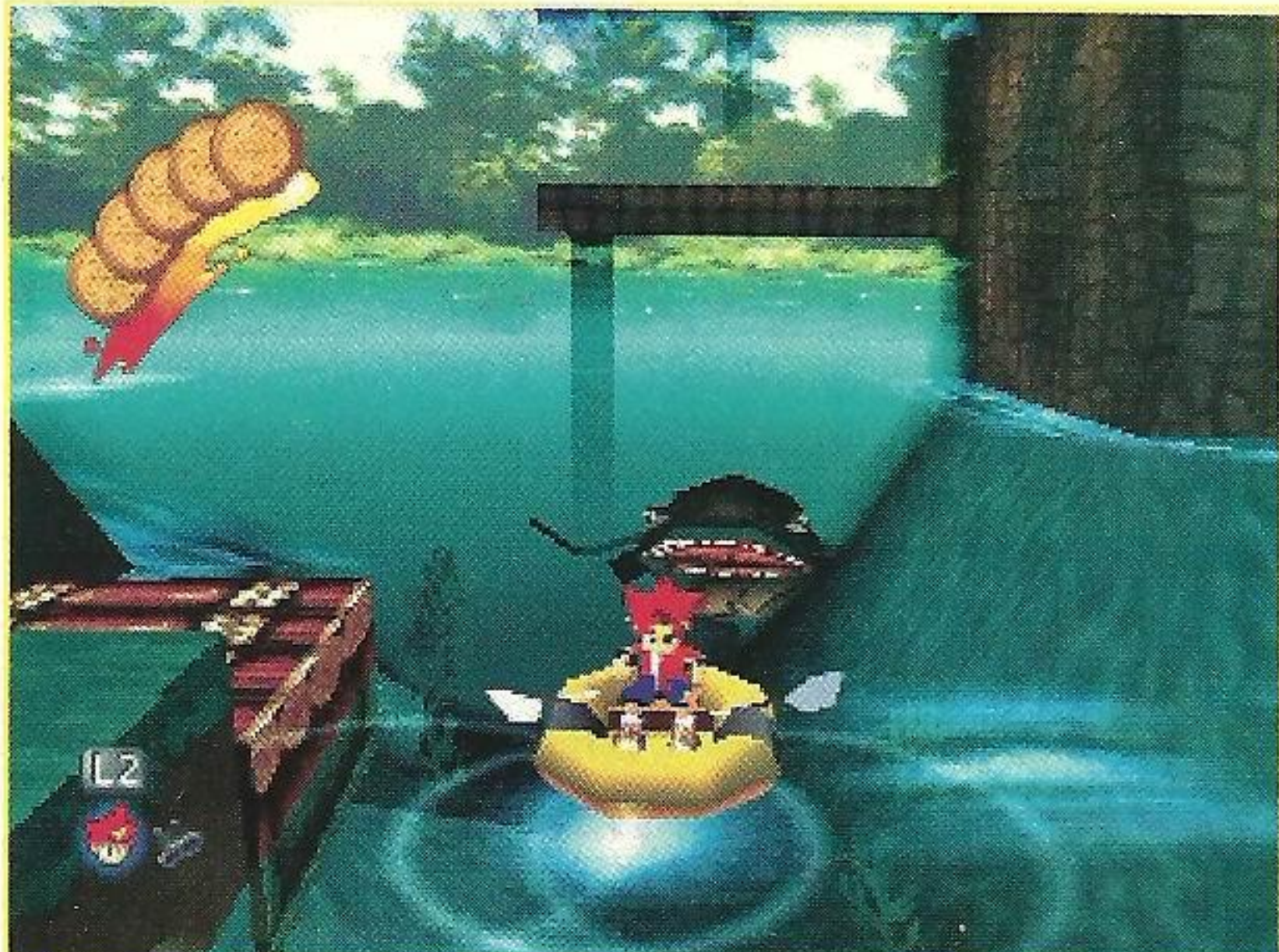
**RAYMAN 2**

jest już faktem, a w dodatku gra ukaże się na wszystkich konsolach. Najlepiej wygląda naturalnie w wersji na Dreamcasta, ale zarówno PSX jak i Nintendo 64 mogą jeszcze powalczyć. Będzie to oczywiście trójwymiarowa platformówka, z designem poziomów utrzymanym w szalonym, kolorowym klimacie cechującym francuskie produkcje i bohaterem w dalszym ciągu składającym się jedynie ze stóp, dłoni, tułowia i głowy.



Jest także dosyć żywotny jak na trójwymiarowego platformera.





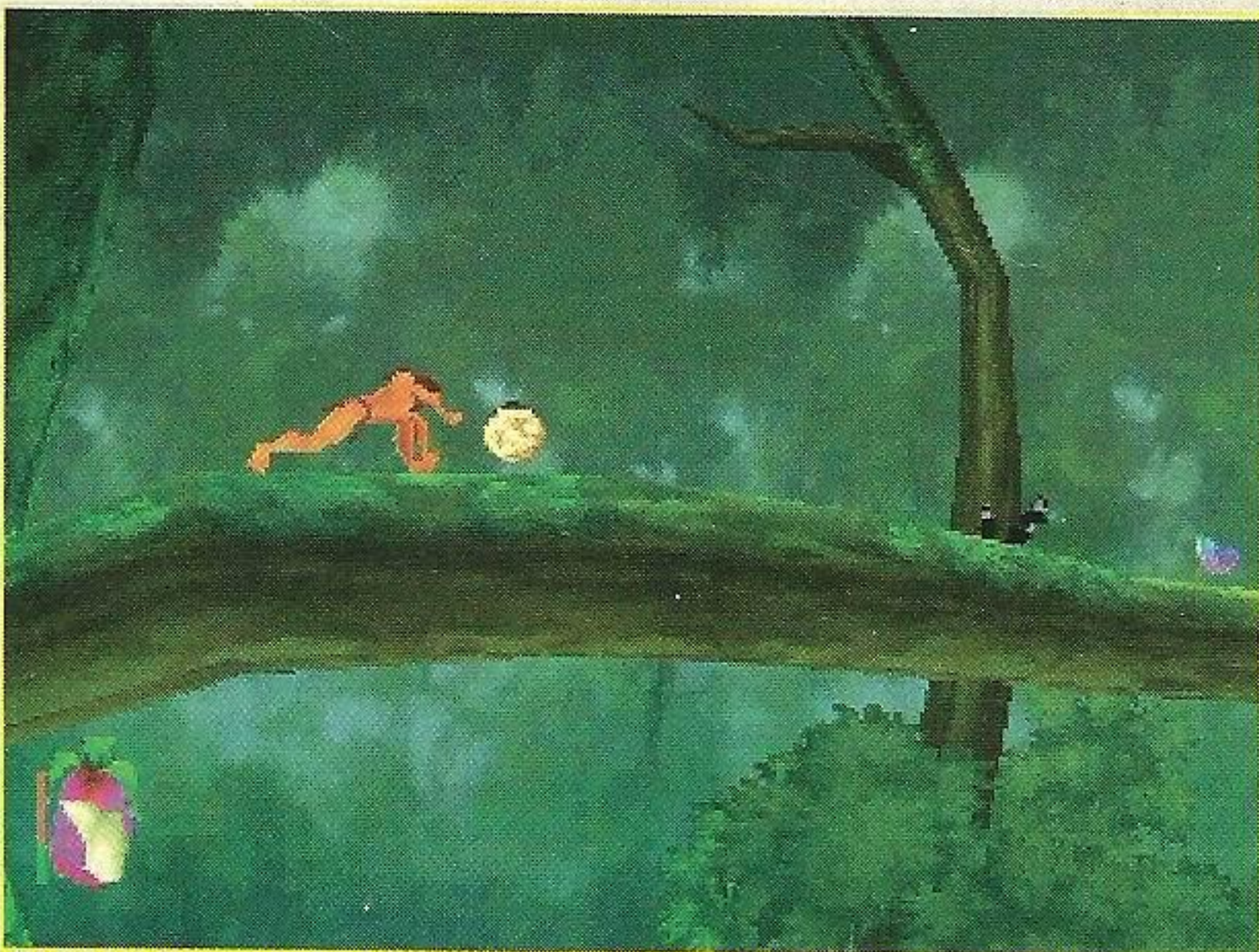
**APE ESCAPE** - chyba najlepsza gra zaprezentowana przez Sony Japan na E3. Wymaga Dual Shocka i na pewno dojdzie do Europy. "Saru get's you!"

Ale sytuacja uzdrowiła się już następnego dnia.

Zanim jednak wspomnę o reszcie gier - Sony po raz pierwszy zaprezentowało szerszej grupie graczy owoce swoich prac nad następcą PlayStation. Na czterech ekranach zobaczyć można było real-time'owe animacje (m.in. napełniająca się i opróżniająca umywalka z gumową kaczuszką w środku, jakieś tam latające spiralki itd.) oraz grywalną wersję engine'u **GRAN TURISMO** na PSX2. Tutaj mały zawód - gra wyglądała ładnie (sylwetka samochodu z załamującymi się, odbijającymi światłami na zderzakach i karoserii), ale nie zrywała kasków. Oczywiście sama konsola nie była widoczna, a grało się na dualu. Ogółem

- same animacje robiły wrażenie, ale nie było to nic czego nie mieliśmy okazji podziwiać podczas prezentacji Dreamcasta. No, ale to jeszcze trochę za wcześnie, aby się bardziej rozwodzić. Wracajmy. Sztandarowe gry Sony na E3 to: **APE ESCAPE**, **SPYRO 2**, **CRASH TEAM RACING**, **BLOODY ROAR 2**, **TARZAN**, **STAR OCEAN: THE SECOND STORY**, **GRANDIA** oraz dobrze już wam znane **OMEGA BOOST**, **TINY TANK** i **UM JAMMER LAMMY**.

**APE ESCAPE** jest płynną i rzeczywiście potrzebną PlayStation trójwymiarową zręcznościówką. Choć główny bohater nie bardzo mnie początkowo zachwycał, to jednak już po krótkim czasie poczułem, że łączy mnie z nim coś więcej. I



**TARZAN** Disney'a będzie wrzucony do sieci dystrybucji przez Sony. Dlatego gra pojawiła się na stoisku giganta.



**STAR OCEAN** - kolejny zaimportowany przez Sony Erpeg.

do tej chwili nie wiem czy uczucie to dotyczyło tylko relacji kabeł pada - konsola, czy też może było to coś więcej...

**SPYRO 2** z kolei zaskoczył mnie czymś innym. Wygląda bowiem dokładnie identycznie jak **SPYRO THE DRAGON**. Do tego stopnia, że wchodząc na show zupełnie zignorowałem konsolę, na których wyprawiał swoje harce. Dopiero kiedy z zadumą na twarzy (a przynajmniej tak mi się zdawało) zbliżyłem się do jakiegoś gościa pytając o cel podróży Spyro (którego to brakowało mi do wystartowania w loterii Sony) zobaczyłem, że mimo to nie jest to ta sama gra. Ale wygląda - niemal identycznie.

**CRASH TEAM RACING** to naturalnie jazda na wypróbowanym już niemal przez wszystkich koniku - wyścigów kartów. Rzut - od tyłu, dużo znanych z wcześniejszych przygód **CRASHA** bohaterów, walka na trasie... Niestety, po pierwszym rzucie okiem jakoś brak większego entuzjazmu. To wszystko już było. Choć z drugiej strony -

nie miałem okazji podziwiać podczas prezentacji Dreamcasta. No, ale to jeszcze trochę za wcześnie, aby się bardziej rozwodzić. Wracajmy. Sztandarowe gry Sony na E3 to: **APE ESCAPE**, **SPYRO 2**, **CRASH TEAM RACING**, **BLOODY ROAR 2**, **TARZAN**, **STAR OCEAN: THE SECOND STORY**, **GRANDIA** oraz dobrze już wam znane **OMEGA BOOST**, **TINY TANK** i **UM JAMMER LAMMY**.

**APE ESCAPE** jest płynną i rzeczywiście potrzebną PlayStation trójwymiarową zręcznościówką. Choć główny bohater nie bardzo mnie początkowo zachwycał, to jednak już po krótkim czasie poczułem, że łączy mnie z nim coś więcej. I

głęboka opowieść z bardzo ładną oprawą i bardziej tradycyjnym systemem walki. Fani RPG-ów za granica ostrzą już sobie na nią zęby od wielu miesięcy. A czas nadszedł właśnie teraz. Można też było zagrać w **GRAN TURISMO 2**, które na pierwszy rzut oka nie różniło się od jedynki absolutnie niczym. Dostępny był jeden tor (owal) i dwa samochody, spodziewaliśmy się czegoś więcej.



**BLOODY ROAR 2** jest tylko nieznacznym rozwinięciem poprzednika. No, ale przynajmniej grafika jest świetna!



**CRASH TEAM RACING** - Crash, Coco i reszta wesolej brygadki w sympatycznej zrynce z **MARIO KART**.

"jedyńki" spokojnie można rozpoznać.

**TARZAN** jest ładny, kolorowy i skaczący z jednej liany na drugą chłopczek - powinien przypaść do gustu amatorom platformerów oraz osobom, które nie lubią gier pełnych przemocy. Tak na marginesie - nasz mały bohater trochę za bardzo przypomina małpę, biegając ciągle z rękami przy samej ziemi.

**STAR OCEAN** i **GRANDIA** to starszkolne RPG-i. Ten pierwszy, jak na mój gust trochę za bardzo przypomina **SAGA FRONTIER** (pierwszą część). Ale oprócz tego to RPG z wielką fabułą, dużymi tradycjami i na pewno nie mniejszymi ambicjami (biorą się one stąd, że autorzy w zamian za średnią oprawę dali graczom możliwość ukształtowania fabuły poprzez rozliczne wybory, questy i liczne zakończenia). Ponadto ciekawie wygląda system walki - real-time'owe pojedynki niczym prosto z mordobicia. **GRANDIA** za to wygląda już bardzo porządnie. Miłość, zdrada, wierność, nienawiść -

głęboka opowieść z bardzo ładną oprawą i bardziej tradycyjnym systemem walki. Fani RPG-ów za granica ostrzą już sobie na nią zęby od wielu miesięcy. A czas nadszedł właśnie teraz.

Można też było zagrać w **GRAN TURISMO 2**, które na pierwszy rzut oka nie różniło się od jedynki absolutnie niczym. Dostępny był jeden tor (owal) i dwa samochody, spodziewaliśmy się czegoś więcej.

## Squaresoft

Squaresoft był promowany na stoisku Sony (**FINAL FANTASY VIII**), ale kilka gier prezentował na swoim własnym stoisku. Jego główną część stanowiła mała sala kinowa, w której prezentowane były wszystkie przygotowywane z myślą o amerykańskim rynku gry. Czyli - **FFVIII**, **CHOCOBO RACING**, **CHOCOBO DUNGEON 2**, **EHRGEIZ**, **FINAL FANTASY ANTHOLOGY** (wzbogacone o ładne, nowe animacje), **SAGA FRONTIER 2** oraz największą niespodziankę - króciutką animację zwiastującą nadejście **PARASITE EVE 2**. Trwało to zaledwie pięć sekund, ale pozwoliło ujrzeć Ayę na tle wielkich wieżowców. Pozostałe gry - pokazują, że Square odrobinę wyhamowało. Odświeżenie dwóch gier z serii FF to z pewnością dobry pomysł, aby przybliżyć serię nieco młodszym graczom, ale wydawanie **CHOCOBO RACING** (niestety, słabe popłuczyny po chociażby **MARIO KART 64**; wizualnie są daleko w tyle za **CRASH'EM**), nienajlepszy fighter **EHRGEIZ**... W sumie może i dobrze, że Square ogłosiło, że ma zamiar skoncentrować się na jakości swoich produktów, ograniczając ilość wydawanych gier. Na szczęście będą doskonały **FFVIII** oraz **SAGA FRONTIER 2**. Co do tej drugiej - niestety nie było danych na temat premiery europejskiej.

## Cryo

**360**, **EGYPT - 1156 BC**, **VERSAILLES 1685**, **CHINA**, **RING**, **ATLANTIS 2**, **THE GUARDIAN OF DARKNESS** oraz **UBIK**. Na razie wszystkie zostały

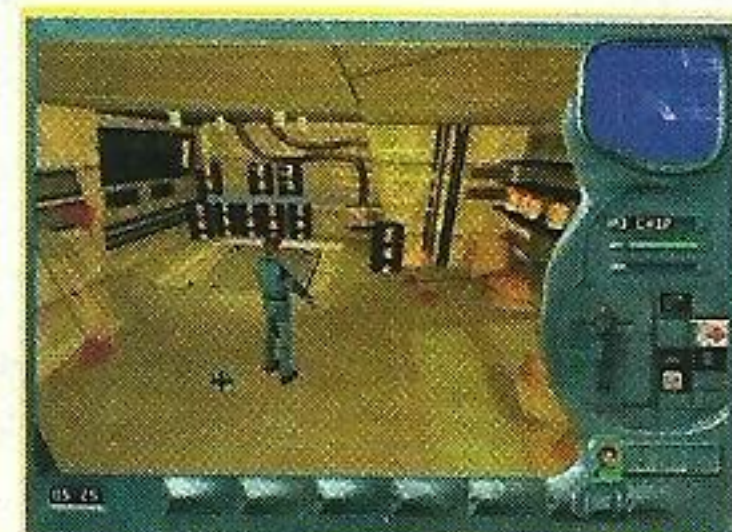
zapowiedziane, ale zobaczyć można było naprawdę niewiele. W zasadzie o wszystkich tych grach (oprócz **UBIKA**) można powiedzieć jedno - są to natchnione, artystyczne przygodówki. Każdy z was, kto miał okazję zetknąć się z **CRYO** chociażby grając w **ATLANTIS** bez trudu rozpozna bardzo charakterystyczny styl reprezentowany przez tę firmę. Styl, który podobać może się tylko prawdziwym hardcore'owcom klikania kursorami po całym ekranie. Ilość gier, jakie **CRYO** planuje wydać na PSX-a (oczywiście wszystkie będą też pojawiały się na PeCeta) świadczyć może o sukcesie ich poprzednich produkcji. Nie sądzę jednak, aby tytuły te dobrze przyjęły się na rynku konsol. A przynajmniej nie w takiej hurtowej ilości. Ciekawostką jest fakt konwersji **UBIKA** na PSX - gry, która wymagała na PeCecie 64 MB pamięci.



**SPYRO 2**, który chyba niczym się nie różni od jedynki.

zabawa jest jak trzeba.

**BLOODY ROAR 2** z kolei to fajne mordobicie. Bardzo płynne, o w i e l e efektowniejsze (szczególnie specjale, które odpalane są przy czarnym tle - po prostu gasi ekran), a ciosy z



**UBIK** na motywach powieści Phillipa K. Dicka zagości na PSX.



# Koei

Prezentowana na stoisku Nintendo gra **WINBACK** jest tworem grupy KOEI. I była jedną z trzech gier, które można było uchwycić na stoisku tej małej firmy (która zresztą wystawiała się razem z KEMCO). **WINBACK** wygląda dobrze - koncept jest bardzo podobny do świetnego **SYPHON FILTER**. Może sterowanie komandosem jest trochę bardziej toporne (w pierwszego przeciwnika trafiam za jakimś dziesiątym strzałem), ale gra trzyma podobny klimat. Pozostałe dwie gry to **ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IV** na PSX-a (zrobiona z rozmachem strategia dla 1-8 osób, rozgrywająca się w starożytnych Chinach; mnóstwo postaci, bitew, system porównywania wyników gracza do historycznych wydarzeń - jedna z najciekawszych strategii tegorocznej wystawy - obowiązkowa dla wielbicieli gatunku) oraz zapowiedziano **SEVEN MANSIONS: THE UNCANNY GRIMACE** na DC. Przygodówka 3D, wirus, dziura ozonowa, tpp. Nie widziałem tej gry w ruchu, ale z tego co słyszałem ma mieć dosyć ciekawą opcję. Mianowicie gracz steruje parą bohaterów (kobieta i mężczyzna) naraz. Nawet kiedy los rozdziela ich siłą. Ciekawe czy to wystarczy?

# Kemco

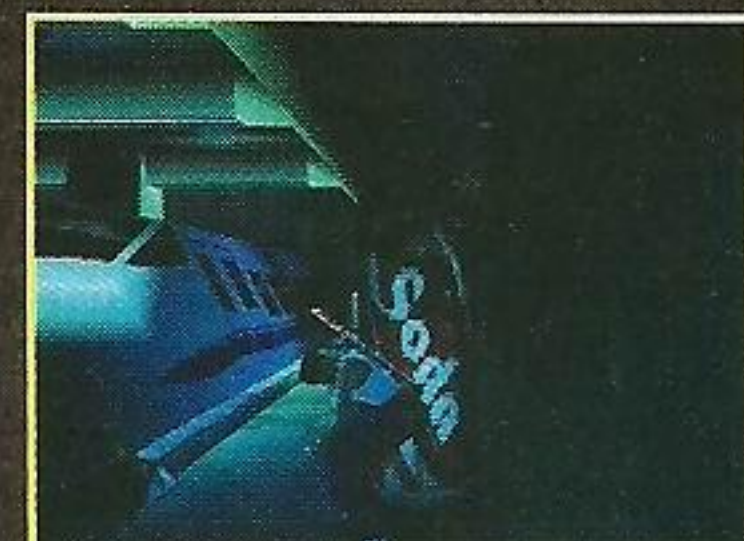
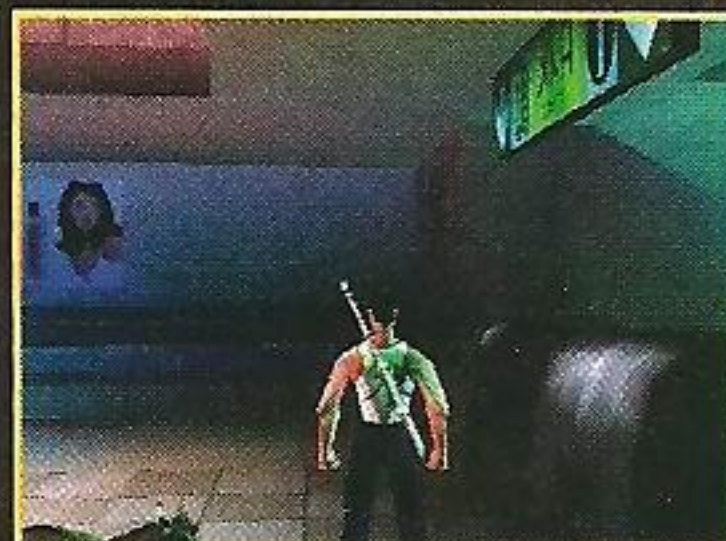
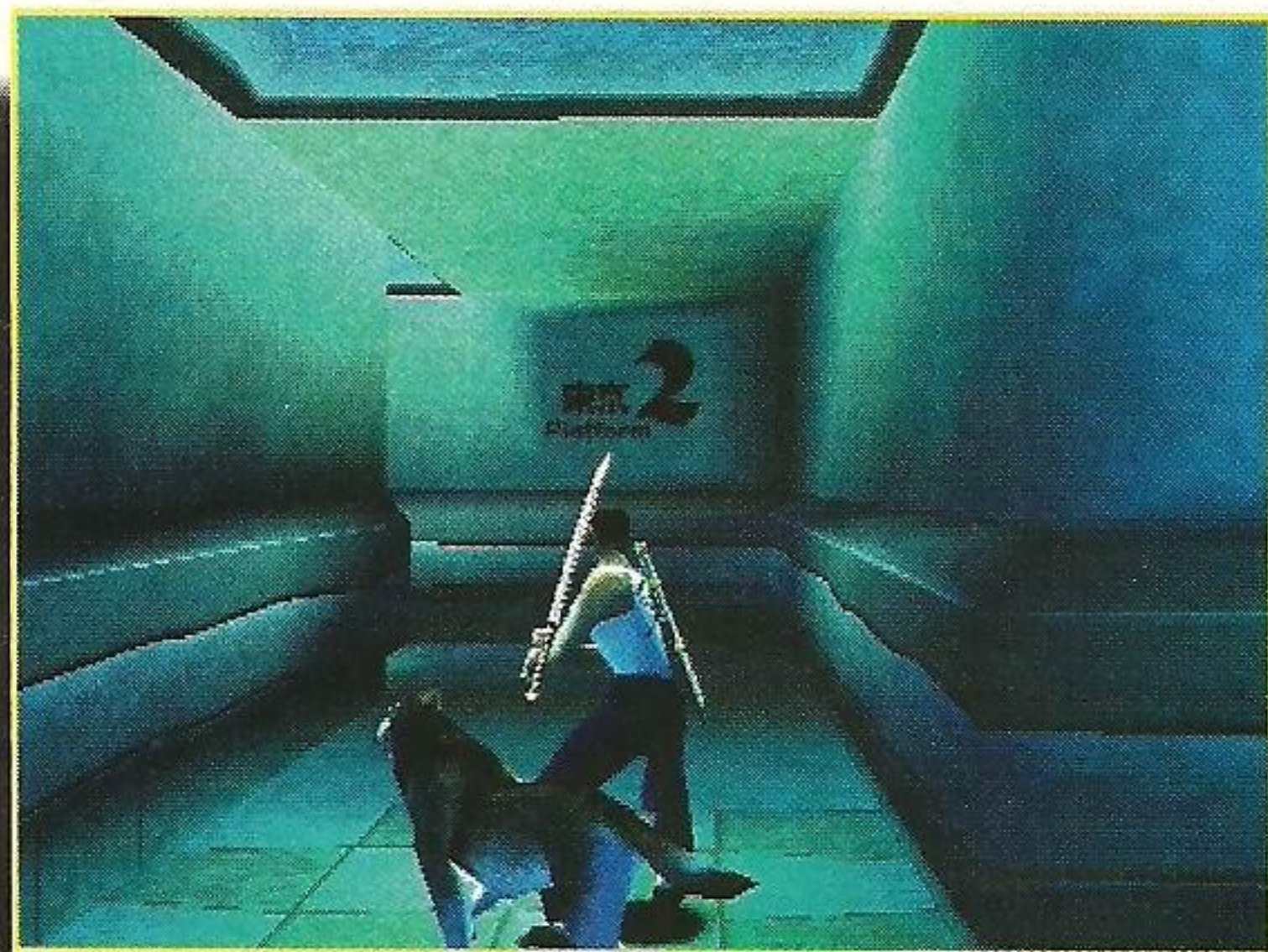
**DAIKATANA 64** to z pewnością najbardziej oczekiwany tytuł, który opuści stajnię KEMCO w najbliższej, możliwej do przewidzenia przyszłości. Oczywiście mowa tu o wersji na N64, chociaż i Kolorowy ujrzy swoją wersję. Prawdopodobnie gdyby wszyscy chcieli czekać na nią z zapartym tchem, to grono graczy czarnej konsolki zmniejszyłoby się dosyć znacznie, ale wreszcie jest. Gra zapowiada się na konkurenta, dla mającego niedługo swoją premierę drugiego **QUAKE'A**. Ale jeszcze trochę na nią poczekamy. Drugim tytułem, dodatkowo tym, który szczerze mnie zainteresował był **SHADOWGATE 64**. Wznowienie (w odpowiednio usprawnionej oprawie) gry przygodowej z zacięciem logicznym bardzo mi odpowiada. Gracz wciela się w rolę zamkniętego w zamku gościa, który przy pomocy znajdujących po drodze przedmiotów kolejno: wydostaje się z celi, pokonuje przeciwników (nie chodzi jednak tylko o walkę - ich trzeba minąć, a nie zawsze usieć), przebywa lokacje (w sumie 113) i pokonuje głównego złego. Albo ucieka. Na to samo wychodzi. Jest innowacyjnie. **TOP GEAR RALLY 2** i **TOP GEAR HYPER BIKE** to z kolei zamach (dwa zamachy, czy też - zamachnięcia) na gatunki sportowe. Solidna, rzemieślnicza robota. Potem idą jeszcze **DEJA VU 1** i **2** oraz **CATWOMAN** na Pana Kolorowego. Ta pierwsza nie przypomina niczego co widziałem do tej pory na mała konsolkę. Jest to coś w rodzaju opowieści interaktywnej, w której od podejmowanych decyzji zależy rozwój wydarzeń. Opowieść jest kryminalna. Gra nawiązuje do zasad starych, tekstowych przygódówek z elementami graficznymi. Używając komend z sześciu dostępnych (popatrz, weź, otwórz, użyj, uderz, zamknij) trzeba rozwiązać zagadkę morderstwa. Naprawdę dobry pomysł. **CATWOMAN** z kolei bardzo przypomina mi starego **SABOTEURA** na Spectruma.



**SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN** to jedna z najbardziej oczekiwanych przez nas gier w tym roku. Na szczęście już niedługo - 29 maja czy coś...



**FIGHTING FORCE 2** przeszło ewolucję bardziej w stronę przygodówki, niż chodzonego morderciana. Sterowanie postacią nie było najlepsze.



**SABOTEUR** to z pewnością jeden z bardziej zaawansowanych technicznie tytułów na PlayStation. Gdyby nie te błędy...

## Saboteur

Gra nabrała o wiele bardziej grywalnych kształtów niż na ECTS. Poruszając się miękko sabotażysta w białej koszulce i z bandaną na głowie nie sprawia wrażenia specjalnie przejmującej się kanonami mody postaci, ale z pewnością wie jak posługiwać się swoim mieczem. Prezentowana na stoisku gra rozpoczynała się od efektownego wskoku do podziemnego garażu przez okno w suficie. A przynajmniej wyglądało to jak okno w suficie. Bohater porusza się sprawnie, ma przepisowy zestaw ruchów, a po wyjęciu miecza (spokojnie tkwiącego w pochwie na plecach) szybciej wyjeżdża z trzyciosowymi combosami. Zauważyłem niestety małe kłopoty z interfejsem oraz kolizją detekcji. Pierwsze przejawia się nienajlepszym systemem sterowania, a drugie - niepożądaną przez bohatera, a nadaną mu przez grafików umiejętnością przenikania przez skrzynie wiszące na ścianach, niestety, złośliwi graficy nie poszli na całość. I biedny chłopak przechodzi przez skrzynię tylko po to, aby zaraz utknąć na ścianie. Ci ludzie...

# Eidos

Z większych perełek na stoisku Eidosa (oprócz standardowego zestawu piękności pozujących do zdjęć i ciskających koszulki rozgorączkowanej gawiedzi) zauważyć dał się **SABOTEUR** oraz **FEAR FACTOR** (PSX). Ta ostatnia to bardzo ciekawie zapowiadająca się gra, z bohaterami (kobieta strzela w zadziwiająco podobny do Lary sposób), których działania nałożone są na filmy FMV. Ma to zapewnić poczucie większej integracji z tętniącym od życia otoczeniem. System kamer zbliżony jest do **RESIDENT EVIL**. Drugim tytułem było **FIGHTING FORCE 2** - również na PSX-a. Więcej, ładniej i lepiej tego co poprzednio. Tym razem bohater jest jeden, a gra za sprawą natrętnie zjeżdżającej mu za plecy kamery utrzymana jest w klimacie **TOMB RAIDER**.



**FEAR FACTOR** i **URBAN CHAOS**. Dwie dziwne, ale raczej dobre gry.

Był też oczywiście **SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN**, który wciąż wygląda świetnie i miał w moim mniemaniu najbardziej nastrojowe intro na całym show, **OMIKRON: THE NOMAD SOUL** (ambitna gra, wiele razy już o niej pisaliśmy), **GEX 3: DEEP COVER GEKKO** z nowymi kostiumami, poziomami i nowym ruchem, przygotowanymi właśnie z myślą o N64. Jest też monumentalny **URBAN CHAOS** - symulator miasta, w którym dzieje się coś złego. A to coś powoduje, że gra łączy w sobie zarazem elementy mordobicia, shootera i przygodówki. Walki z gangami, ganiecie po dachach, kierowanie różnymi pojazdami. W sumie wszystko to, to gry pełne akcji.



# Atlus

RPG THOUSAND ARMS - dwie płytki wypełnione dwunastoma godzinami nagranych dialogów, trójwymiarowych środowisk, dwuwymiarowych sprite'ów i mnóstwem anime'owych filmików... Nie wystarcza? No to wyjadę z najgrubszą armatą. To pierwszy RPG połączony z... dating sim! Czyli - bardzo popularnym w Japonii gatunkiem symulacji randkowych, czy jak tam byćcie to chcieli nazwać. Aż się dziwię, że Squaresoft na to nie wpadł. Aha - gra była w produkcji przez cztery lata, więc wpadka mało prawdopodobna. Ciekawe czy przyjmie się na naszym kontynencie?

# Working Designs

Firma, która słynie z dopracowywania swoich produktów w najdrobniejszych szczegółach (tłumaczenia z japońskiego robione przez WD zaliczane są do najlepszych na rynku) szykuje się z czterema tytułami. LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE i LUNAR: ETERNAL BLUE to dwa RPG-i, które powinny zyskać tej nieznannej u nas serii kilku fanów (o ile obie do nas trafią), oraz dwa mniej atrakcyjnie wyglądające pozycje - DETONATOR GAUNTLET (RPG 3D połączony z mechobiciem) i dziwny SILHOUETTE IMAGE (mocno okraszony anime'owymi akcjami platformer). Z pewnością są to tytuły skierowane do węższego kręgu odbiorców.

# THQ

Firma postanowiła nie spoczywać na laurach. Po wydaniu dwóch gier z serii RUGRATS postanowili dorzucić jeszcze kilka (RUGRATS: SCAVENGER HILL - rodzinna gra planszowa [!] na N64, opatrzoną roboczym tytułem przygodówkę RUGRATS: STUDIO TOUR na PSX oraz również opatrzoną roboczym tytułem przygodówkę RUGRATS: TIME MACHINE na Pana Kolorowego) oraz nie opuścić innych, zapowiadanych od dawna rzeczy. Do takich właśnie należy zaliczyć SHAO LIN. Gra ta, na ECTS-ie jeszcze tylko czteroosobowym mordobiciem, zmorfowała się w ... ośmioosobowe mordobicie! Przy okazji, aby animacja nie straciła na płynności, wszystkie postacie zostały sprowadzone do przypominających wyglądem Mokujina niezgrabnych ciężko ciosanych gości. SHAO LIN po prostu staje się lepszy i lepszy...

No dobrze dosyć z tym sarkazmem. Najwyraźniej gdzieś tam do ludzi z THQ dotarło, że ich gra nie oferuje wystarczająco dużo jak na potrzeby graczy. I bardzo dobrze, że na siłę nie kończyli jej w takiej postaci. Ale z drugiej strony - SHAO LIN będzie musiał być BARDZO miodną grą, aby przy takiej grafice powalczyć o godne miejsce w pantheonie mordobit. Może być trudno. Z innych gier - tak jak kiedyś każda szanująca się firma musiała wydać minimum jednego FF-klona, aby wyrobić 100% RPG-owej normy, tak teraz sytuacja zrobiła się podobna z "łowieniami ryb". BASSMASTER 2000 jest tego najlepszym przykładem. Mógłbym napisać, że tytuł ten jest bardzo fajny bo rzeczywiście wobblerski (pozdrawiam Romana i jego mentora) wyglądają niesamowicie, można fajnie zacinać, a płocie faktycznie po dwóch szarpnięciach idą w lewo, ale nie wiedziałbym o tym nawet gdyby tak było w istocie. Dalej idzie BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING (kręgle z licencją firmy, o której na pewno kiedyś słyszałem, nie wiem tylko w jakim kontekście), NUCLEAR STRIKE 64, ROAD RASH 64 (pranie się i wyścigi na motocyklach w jednym) na N64 oraz:

BASS MASTERS CLASSIC (wreszcie się człowiek zrelaksuje przy łowieniu ryb; naprawdę uwielbiam ten gatunek), BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2 (no i przypomniałem sobie gdzie słyszałem tę nazwę po raz pierwszy; to musiała być "jedynka"), CHAMPIONSHIP MOTOCROSS (motorowe wyścigi firmowane przez niejakiego Ricky'ego Carmichaela), DANGER GIRL (ciekawie zapowiadająca się grę akcji, opartą na dosyć popularnym w USA komiksie o losach trzech fajnych sztuk walczących ze złem; protoplastki POWERPUFF GIRLS - tylko trochę mniej niezłe), KNIGHTS OF CARNAGE (arcade'owa gra typu DOUBLE DRAGON czy GOLDEN AXE - bardzo ładnie, tylko, żeby nie poszła w ślady LEGEND) i ULTIMATE 8 BALL (bilard) na PSX-a. Prawdę powiedziawszy moje komentarze miały na celu zamaskowanie głębszej wiedzy merytorycznej na temat: jak powinna wyglądać fajna gra o: łowieniu ryb, uderzaniu kijem w bile, jeździe na motocyklu, graniu w kręgle itd.

Pan Kolorowy także nie został pominięty. BASS MASTERS CLASSIC (łowienie...), FIFA 2000 (kopanie...), NBA LIVE 2000 (kozłowanie...), MADDEN NFL 2000 (walenie...), NHL 2000 (uderzanie...), MICRO MACHINES (to lubię rzekłem, to lubię), MICRO MACHINES V3 (ok.), YODA STORIES (Mocowanie...), TIGER WOOD'S PGA TOUR 2000 (opalenie...) i DISNEY/PIXAR'S TOY STORY 2. Wiecie o czym. Jedyne co nasuwa mi się na koniec całej tej akcji z Rugrats to radosny fakt. Moi ulubieni Simpsonowie nie zostali sprofanowani w tak licznych grach.



BASSMASTER 2000. Czy wszyscy już są podekscytyowani?

Pan Kolorowy także nie został pominięty. BASS MASTERS CLASSIC (łowienie...), FIFA 2000 (kopanie...), NBA LIVE 2000 (kozłowanie...), MADDEN NFL 2000 (walenie...), NHL 2000 (uderzanie...), MICRO MACHINES (to lubię rzekłem, to lubię), MICRO MACHINES V3 (ok.), YODA STORIES (Mocowanie...), TIGER WOOD'S PGA TOUR 2000 (opalenie...) i DISNEY/PIXAR'S TOY STORY 2. Wiecie o czym. Jedyne co nasuwa mi się na koniec całej tej akcji z Rugrats to radosny fakt. Moi ulubieni Simpsonowie nie zostali sprofanowani w tak licznych grach.

# Empire

posiadaczy konsol koncentrując się raczej na PeCetowcach. Ale mimo iż trzem grom udało się utworzyć sobie drogę na powierzchnię z ich dusznych studiów. THE GOLF PRO FEATURING GARY PLAYERS oraz PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY to w miarę wymowne tytuły. Ale SHEEP, raczej nie... Reklamowana jako pierwsza gra ze Sztuczną Głupotą, powinna zaspokoić gusta co bardziej perfidnych graczy. Nakłada ona (na osobę z padem) obowiązek przeprowadzenia stada głupich owiec przez piętnaście poziomów, aż do punktu z którego zabierze je ufo. Gra jest nieprawdopodobnie oryginalna. Za bardzo? No nie wiem. Ale te owce podobno naprawdę dosyć wolno myślą. Wszystkie gry na PSX.



SHEEP czyli pierwszy symulator sztucznej głupoty. Czego to ludzie nie wymyślą...

# Titanium Angels

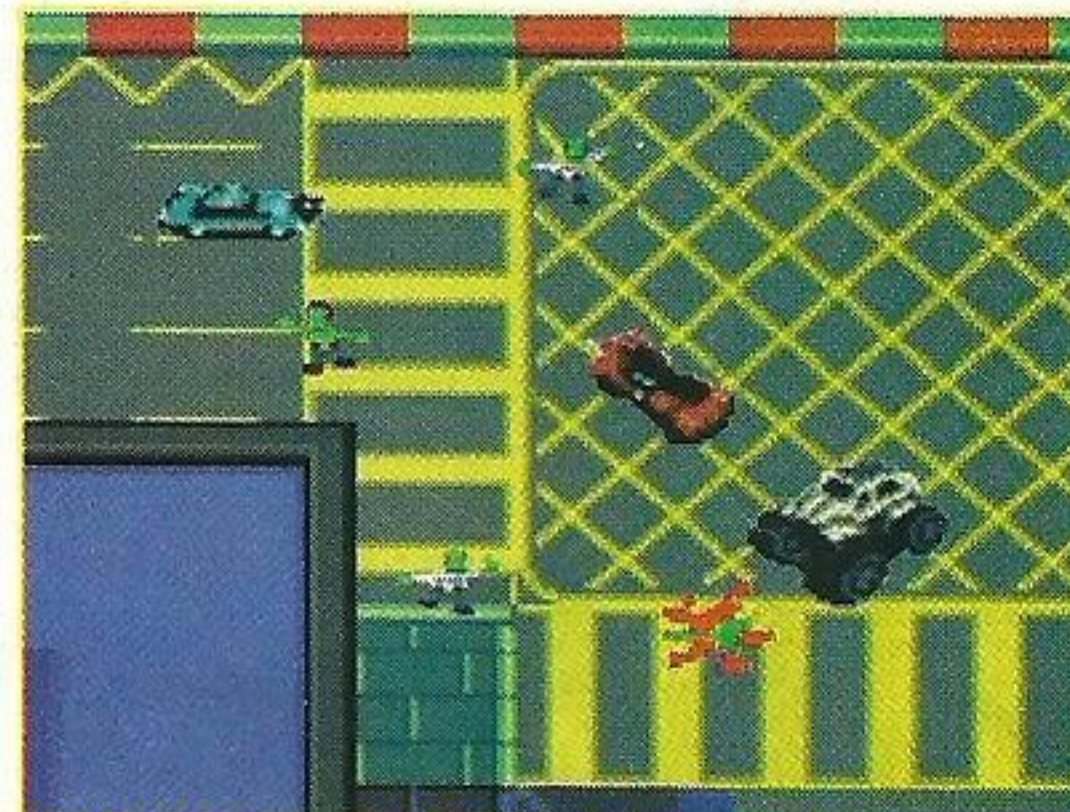
TITANIUM ANGELS jest na razie we wczesnej fazie produkcji (data premiery - rok 2000), ale wygląda dobrze. Podobno ma łączyć w sobie elementy fpp (akcja) z tpp (sposób jej przedstawienia). Gracz wciela się w jednego z dwóch płatnych zabójców, którzy wyruszają na misję załatwienia jakiejś grubej ryby. Do tego bardzo ładna, futurystyczna grafika oraz prawdziwy cyberpunkowy klimat. Mam duże nadzieje w związku z tą grą



Jak słusznie zauważyliście nie są to screeny z PlayStation, tylko z akcelerowanego PieCa. Darujcie.

# SCI

TITANIUM ANGELS na PSX-a oraz wszystkie możliwe wersje drugiej części CARMAGEDDON. Ot i całe SCI. CARMAGEDDON na PlayStation, CARMAGEDDON na Nintendo 64. Aha - nawet Gameboy będzie miał swojego żniworacera. Szczerze mówiąc uważam to za co najmniej chore posunięcie - w końcu GameBoya mają na ogół młode chłopaki. Ale co tam - sami rzućcie okiem na ten -----> sceeenik i sami oceńcie czy warto pakować ten cart do slotu swojej maszyny. Ale zamiast ludzi i tak są zombiaki...



"CARMAGEDDON jest blisko, przyjdź do nas na boisko, tu hardcore nie disco..." (c) Molesta



TADAAAA! SHAOLIN z kiepskiego fightera na czterech graczy stał się kiepskim fighterem ma ośmiu Mokujinów. Naprawdę zasnatawiająca.

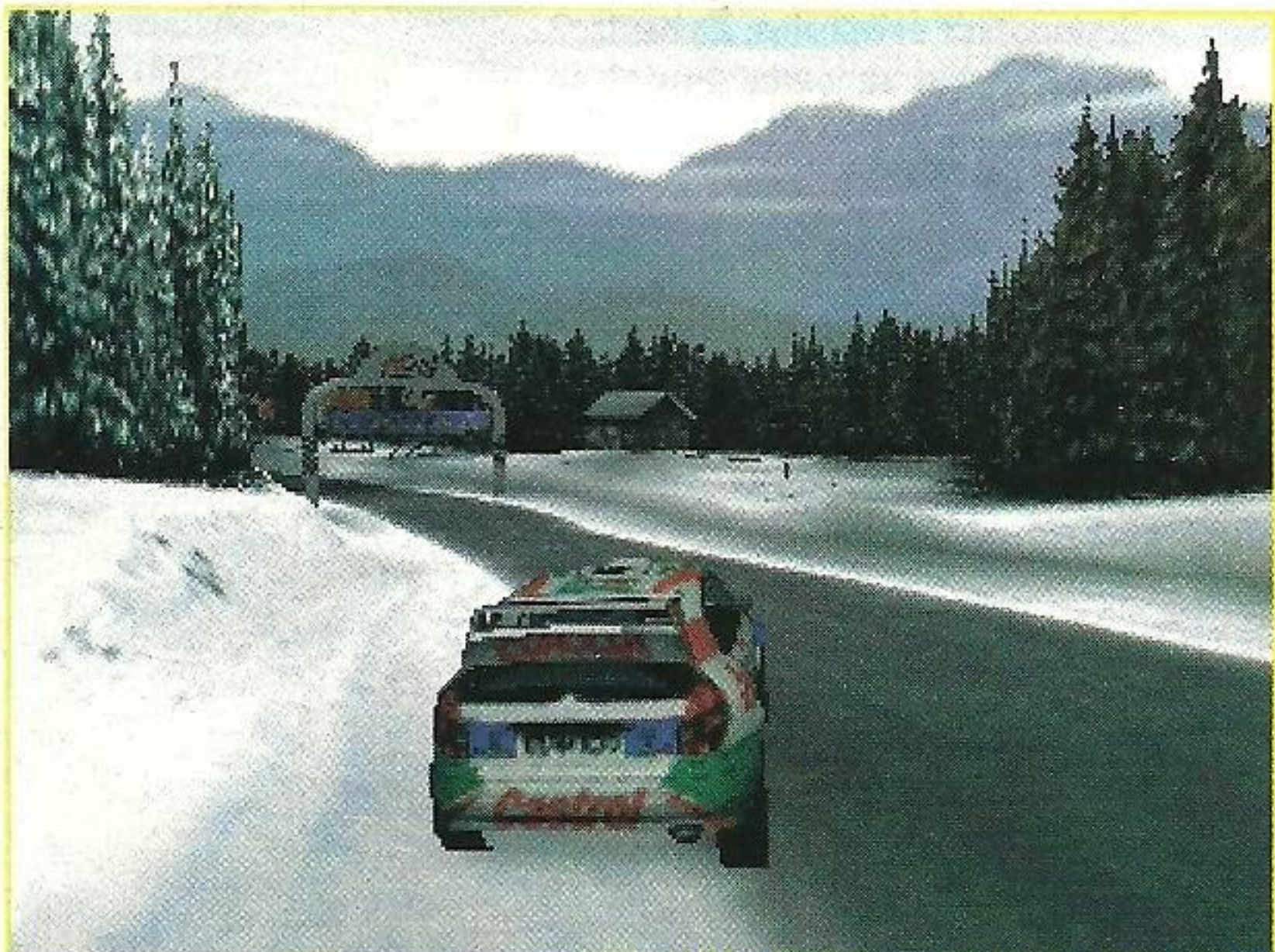


# Gremlin

Zacniemy od bardzo rozrywkowego golfa EPGA. Jeżeli już ochłonęliście, polecam

**HOGS OF WAR**, to śmieszna gra wojenna. Sześć świńskich armii bierze udział w konflikcie, w którym zatriumfują tylko najlepsi. Trójwymiar, elementy strategii, inteligentni kumple... Fajna gra. Wygląda dobrze, a najlepszy jest jeden ze sloganów reklamowych: w trybie deathmatch, konsola jest w stanie wygenerować w sumie jakieś 140 miliardów różnych poziomów. Prawdopodobnie sprowadza się to do tego, że na jednej klawisz jest tuż przy lewej klawisz, a na drugiej o dziesięć centymetrów w prawo. Ale brzmi imponująco. Nie mogą się powstrzymać. To naprawdę fajna gra.

Dalej jest **PREMIER MANAGER 64**. Pierwszy prawdziwy manager na czarną konsolę powinien usatysfakcjonować wszystkich graczy, którzy nie chcą koniecznie zapamiętywać przycisku podania i strzału, a jednocześnie lubią wygrywać mecze. Na końcu śliczny racer **RALLY MASTERS** (PSX, N64 i piękny DC). Superlatywy jak najbardziej wskazane.



**RALLY MASTERS** - shot z Nintendo 64. Coś mi to przypomina SEGA RALLY.



**HOGS OF WAR** czyli świńskie armie w akcji. Rok 1914.

# Hasbro

Niczym siwiejący nekromancer, Hasbro przy wydatnej pomocy Atari wskrzesza stare dwuwymiarowe tytuły, dodaje im trzeci i wypuszcza je aby straszły ludzi po zmroku. Oprócz w miarę oryginalnego **ACTION MANA**

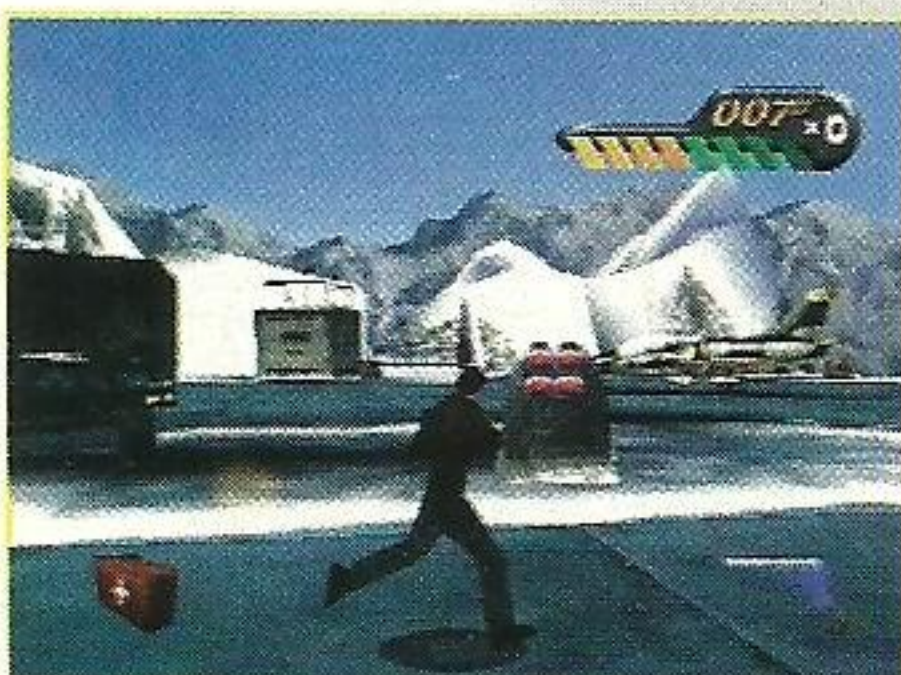
(gra akcji, z bohaterem, który jest odpowiednikiem lalki Barbie dla chłopców). Pokonać doktora X (tak, to prawdziwe nazwisko [imię?] głównego złego), w dwóch czy trzech wymiarach. Nie wiem, bo widok się zmienia.

A dalej już wspomniane - **CENTIPEDE**, **PONG** i **QBERT** (latanie po planszy i uciekanie przez własnym, coraz to dłuższym ogonem, odbijanie pałeczkami piłki i kto przepuści, a **QBERTA**... nie pamiętam). Wszystkie z tych tytułów to rzeczy, w które dziesięć lat temu grało się na automatach, a które teraz zjawiać się mają na PSX-ie. Z nową grafiką i wodotryskami. Oprócz tych trzech gier będą jeszcze **WORMS: ARMAGEDDON** (wreszcie) oraz konwersja **GLOVERA** (zobaczmy jak wypadnie).

# Electronic Arts

Wyjątkowo dobrze prezentuje się najnowszy Bond, który EA postanowiła puścić na PSX-a. **TOMORROW NEVER DIES** dosyć wiernie trzyma się filmu i wystawia naszego Jamesa na liczne próby - jazdę na nartach, bieganie z pistoletem i jazda samochodem. Z bardzo dobrym rezultatem. Grafika przypomina może nieco **SYPHON FILTER**, ale nie ma co mówić tutaj o jakiejś zrynce. Dużo gadżetów, dużo akcji i strzelania. Takich gier chcemy więcej. I nie jest ona podobna do **GOLDENEYE**.

Z zupełnie innej beczki jest za to kolejna próba ujurajskoparkowienia PSX-owych graczy, poprzez zaoferowanie im kolejnej gry, osadzonej w świecie świetnym do filmów, ale totalnie nieprzekładającym się jak dotychczas na growy. **JURASSIC PARK: WARPAT** to dinozauróbicie. Za przeproszeniem - bardzo słabe. Nięgryalne. Gdy widziałem z jakim entuzjazmem demonstrujący grę opowiadał o niej w samych superlatywach robiło mi się niedobrze.



**TOMORROW NEVER DIES** - Bond na PSX jest całkiem niezły! A gdzie multiplayer?

Ponieważ jednak przeplatamy tytuły, to nadchodzi czas na **SLED STORM**, cichy hit EA-ków. Szybkie, szalone zjeżdżanie na śnieżnych skuterach. Kto może tego nie lubić? Wygląda to i gra się świetnie.

Dwie raczej nieudane pozycje w dorobku EA - **HOT WHEELS** i **JURASSIC PARK: WARPAT**. Szczególnie ta druga.



Scrollowanych fighterków nigdy za wiele. Szczególnie trójwymiarowych.

## Gekido

**GEKIDO** to opierający się na starych, dobrych schematach z chodzonych bijatyk tytuł, który wbija nas w 2011 rok. Czterech z motioncapture'owanych zawodników staje do walki ze zmutowanym wirusem i setkami sługusów pragnących pokonać bohaterów. Gra wygląda bardzo estetycznie, z dużymi wybuchami, dobrze odzwierciedlonymi ciosami, combosami, ciosami grupowymi (tzn. jeden trzyma, drugi pierze) oraz specjalami. Może nie jest to **SPIKEOUT**, ale na pewno dobry tytuł na PSX.



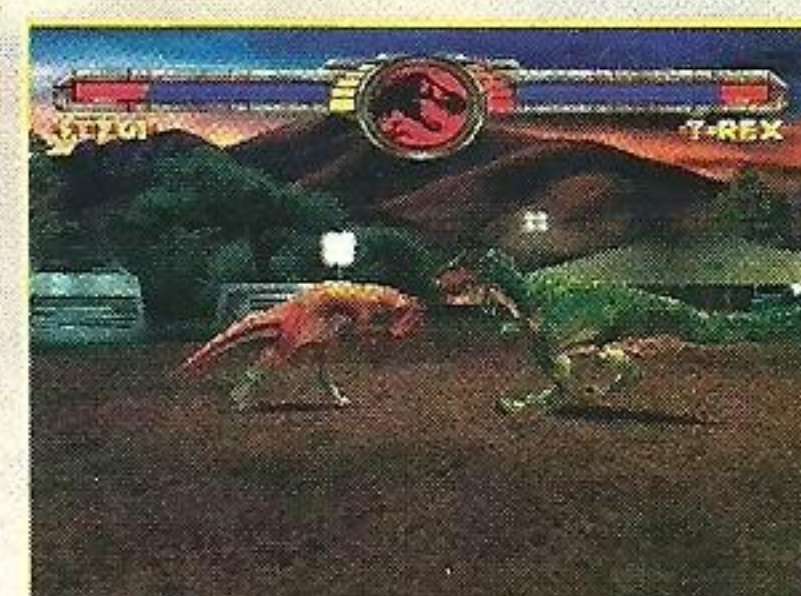
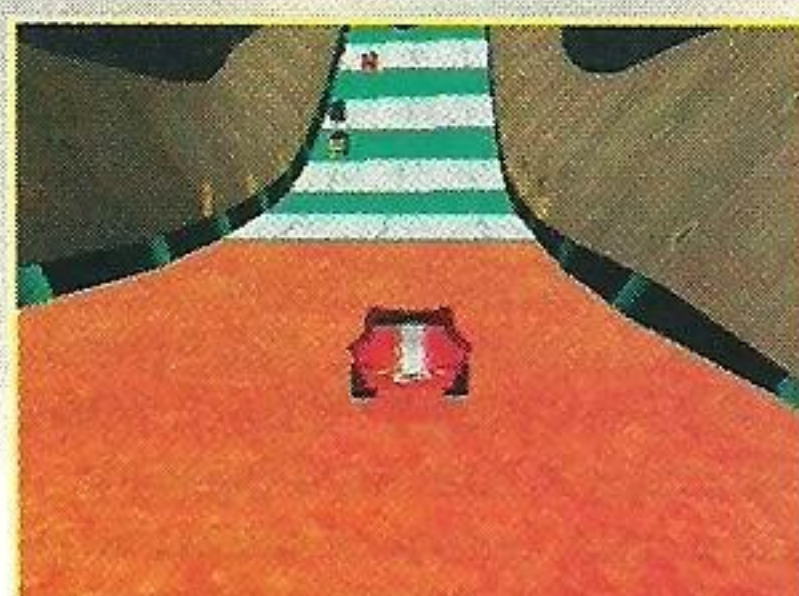
Ciekawe skąd wziął się tytuł tej gry? Co to znaczy Gekido?

A poziomy w nocy, której mroki rozświetlają jedynie lampki na skuterach, są po prostu nie do pobicia. Rewelka. To pierwszy wyścig na Playa, który feelingiem może równać się z **WAVE RACE** na N64.

Dalej było jeszcze uznane za swój tryb gry multiplayerowej **NEED FOR SPEED: HIGH STAKES**, wyścigi **HOT WHEELS** (takie śmieszne małe samochodziki, ale **REVOLT** Acclaimu wydaje się być lepszy - choć licencja żelazniaków robi swoje), wrestling **WCW MAYHEM** (jak na pierwszą próbę EA to nieźle, ale ponownie wchodzi Acclaim ze swoim bezkonkurencyjnym **WWF ATTITUDE**). Dalej motocyklowe naprzanie **ROAD RASH 2000** (a to już jakaś kolejna pomyłka, gra ma do 15 klatek animacji na sekundę. Padaka No i oczywiście cała seria EA Sports - **NBA LIVE 2000**, **NHL 2000**, **FIFA 2000**, **KNOCKOUT KINGS 2000**. Tylko NHL i boks pokazywane były na konsolach, reszta na razie na PeCetach. jak zwykle zero widocznych zmian. **KNOCKOUT KINGS 2000** nie wytrzymuje nawet jednej rundy z rewelacyjnym **READY TO RUMBLE BOXING** z Midway, ale to inna sprawa. Zresztą zaczynam powoli czuć awersję do EA Sports, podobnie jak cała reszta redakcji. Wszystkie gry na PSX, a **KNOCKOUT KINGS** i **ROAD RASH 2000** też na N64. Sega przebąkuje coś ostatnio na temat umowy licencyjnej, ale na razie ani widu, ani słyhu.

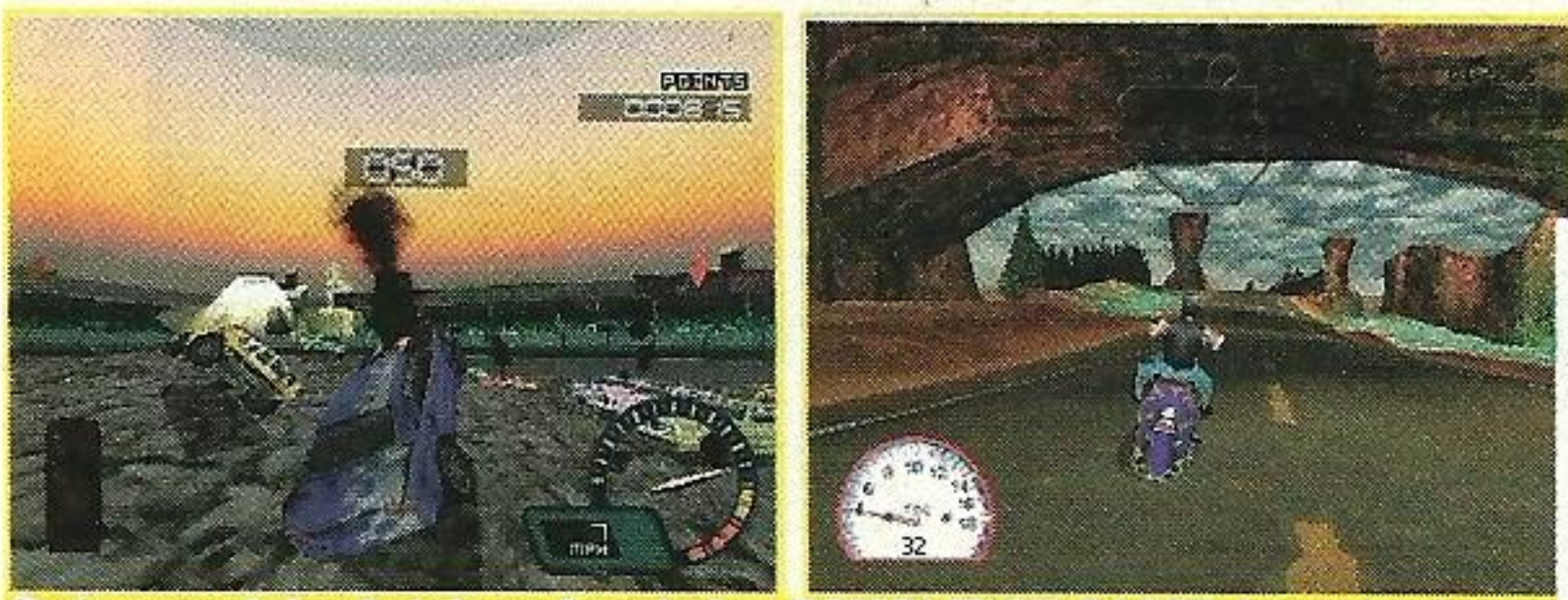


**SLED STORM** zdecydowanie będzie hitem. Sterowanie śnieżnym skuterkiem nigdy nie było jeszcze tak przyjemne (inna sprawa, że nigdy go nie było).



Dwie raczej nieudane pozycje w dorobku EA - **HOT WHEELS** i **JURASSIC PARK: WARPAT**. Szczególnie ta druga.

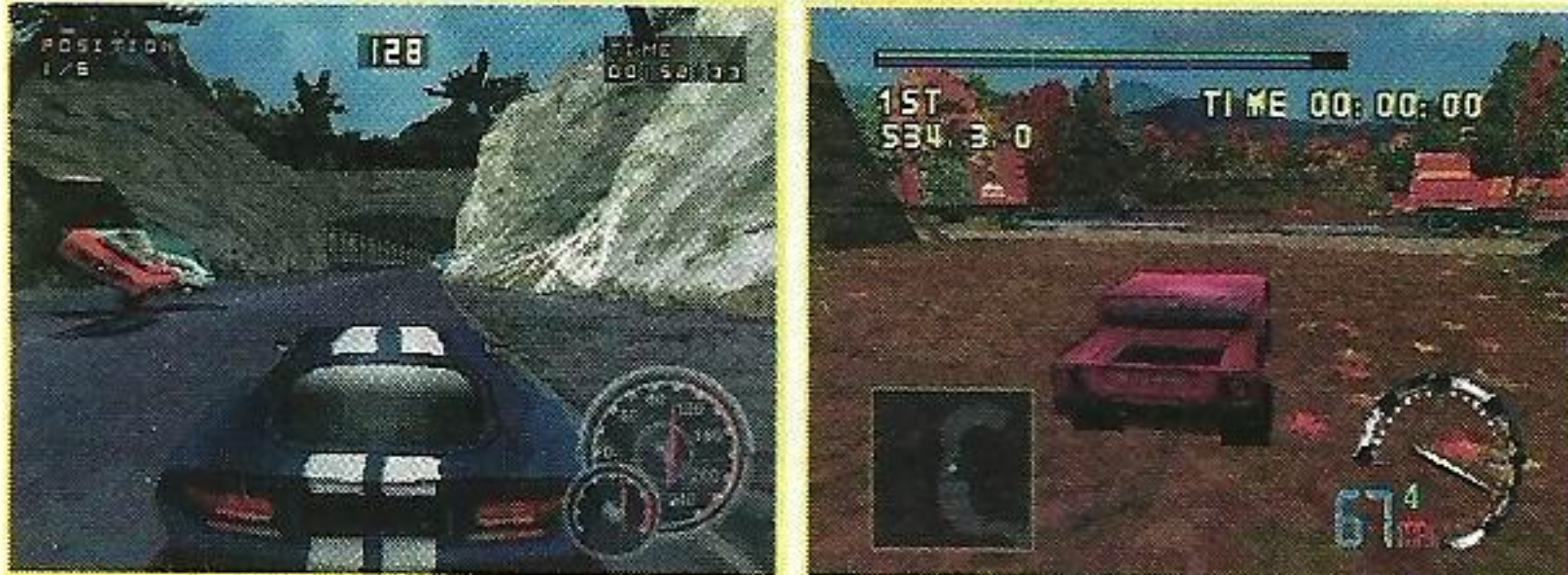




Dwie nowości w katalogu Accolade - DEMOLITION RACER (rymuje się z DESTRUCTION DERBY) i TEST DRIVE CYCLES.

# Accolade

Ze wszystkich gier prezentowanych przez firmę najjaśniej wypada SLAVE ZERO, który zapowiadany jest na Dreamcasta. Zarówno TEST DRIVE 6 (PSX i DC), TEST DRIVE CYCLES (PSX), DEMOLITION RACER (PSX) i TEST DRIVE OFF ROAD 3 to nic innego jak te same pomysły, te same engine'y graficzne i w ogóle w kółko to samo. Przepraszam - DEMOLITION RACER zdecydowanie ma coś w sobie. No, ale skoro już przy nich jesteśmy, to chyba nie zaszkodzi rzucić okiem na screenshoty?



I dwa oczekiwane z utęsknieniem przez graczy rozszerzenia ukochanych serii: TEST DRIVE 6 oraz TEST DRIVE OFF-ROAD 3. Nic nowego.

# Fox Interactive

Stoisko Fox było non stop oblegane przez mały z przedpotopowymi karabinami w rękach. Goście z "Planety Małp", której większość z was może nie pamiętać chodzili sobie wzdłuż i wszerz czekając aż tylko ktoś będzie chciał zrobić sobie zdjęcie z gadającymi kumplami Tytusa. Jak się nietrudno domyśleć grana była PLANET OF THE APES - przygodówka, gra akcji, shooter i wszystko co tylko możecie sobie wyobrazić. Gra opowiada o przygodach kapitana statku kosmicznego, który jakimś cudem został przeniesiony 1000 lat w przyszłość, gdzie musi stawić czoła... małpom. Które w tym czasie ewoluowały, degradując jednocześnie ludzi na najniższy szczebel rozwoju. Będzie mnóstwo dialogów, animacji i zabawy. Jak zapewniają nas autorzy. Tak naprawdę to wygląda to jak mroczny QUAKE. Tyle, że z tpp.

Była ALIEN: RESURRECTION, w której głównym celem staje się odnalezienie i zabicie siedmiu klonów Ripley. Gra opiera się w luźny sposób na scenariuszu filmu, na szczęście jednak nie do końca - są tu na przykład

uwzględnione lokacje, które nie znalazły się w końcowej fazie produkcji filmu, a które miały tam zostać wykorzystane. Jest możliwość wcielenia się w jedną z "dobrych" postaci i rozwalania obcego tałatajstwa przy użyciu arsenału dziewięciu różnych giwer.

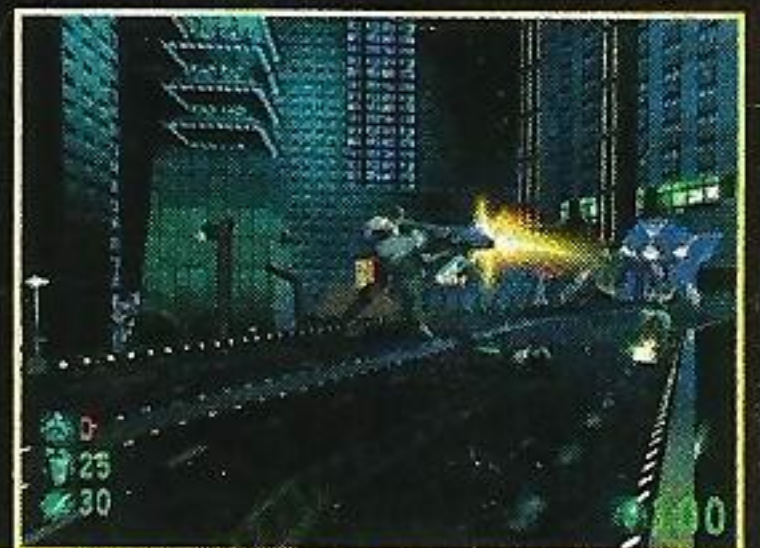
Pokazano też DIE HARD TRILOGY 2. Tym razem dzielny policjant McClane stawia czoła zupełnie nowemu scenariuszowi, ale gra została zbudowana na tej samej strukturze: bieganie po komnatach, shooter na celownik/pistolet oraz



ALIEN RESURRECTION zaczyna wreszcie jakoś wyglądać. Ta gra ma tylko jeden problem: jest raczej słaba i niegrywalna. Choć może, może...

## Slave Zero

To świeży pomysł wprowadzenia wielkiego mecha, który dokonuje destrukcji całego miasta w jednym wielkim szale zniszczenia. Oczywiście walczy przy tym z innymi, równie wielkimi przeciwnikami, ale nie powstrzymuje się też przed rozwalaniem małych, wszędobylskich ludzi, którzy próbują mu przeszkodzić. W tej efektownej, trójwymiarowej jacie można burzyć domy, ciskać samochodami, strzelać z rail guna i robić to wszystko, czego można tylko zapragnąć. Nie podoba się tamto skrzyżowanie? A zrównać z ziemią! Gra idealna dla ludzi z kompleksem niższości. Wyleczyć go w ten sposób na pewno nie dadzą rady, ale chociaż pomoże im w tych trudnych chwilach. Jedna z najlepszych gier na E3 w tym roku.

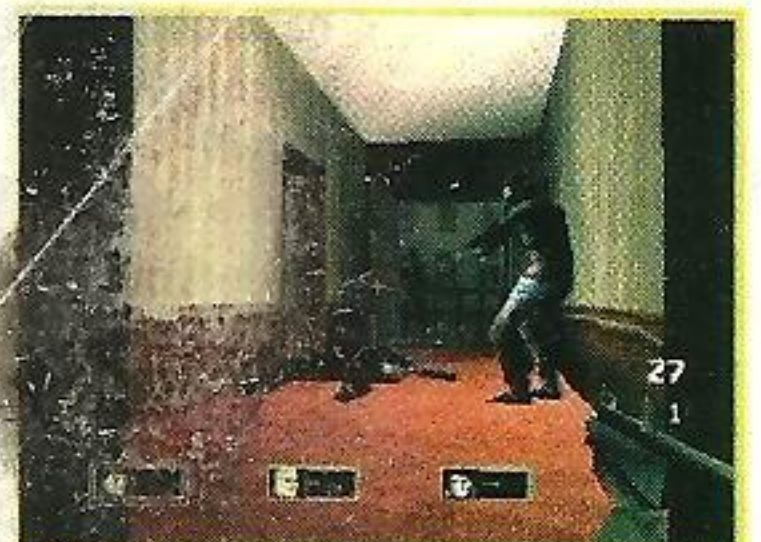


Świetny pomysł, znakomite wykonanie. Kolejny tytuł do rosnącej saybko biblioteczki świetnych pozycji na Dreamcasta

szaleńcza jazda samochodem. Wygląda nieźle, tylko czemu znów to samo? NBA 2000 i NHL 2000 to kontynuacje serii: koszykówki oraz hokeja. Pokazywano też CROCA 2. O którym wydaje mi się, że pisaliśmy miesiąc temu (tak, na pewno pisaliśmy). Wszystkie gry na PlayStation.

# Red Storm

AIRONAUTS (PSX) oraz TOM CLANCY'S RAINBOW SIX (powiedzcie szybko PSX, N64 i Pan Kolorowy) to tytuł zręcznościowy, w którym wcielamy się w rolę jednego z psychopatycznych więźniów biorących udział



RAINBOW SIX na PlayStation. Jak widać można zrobić wszystko.

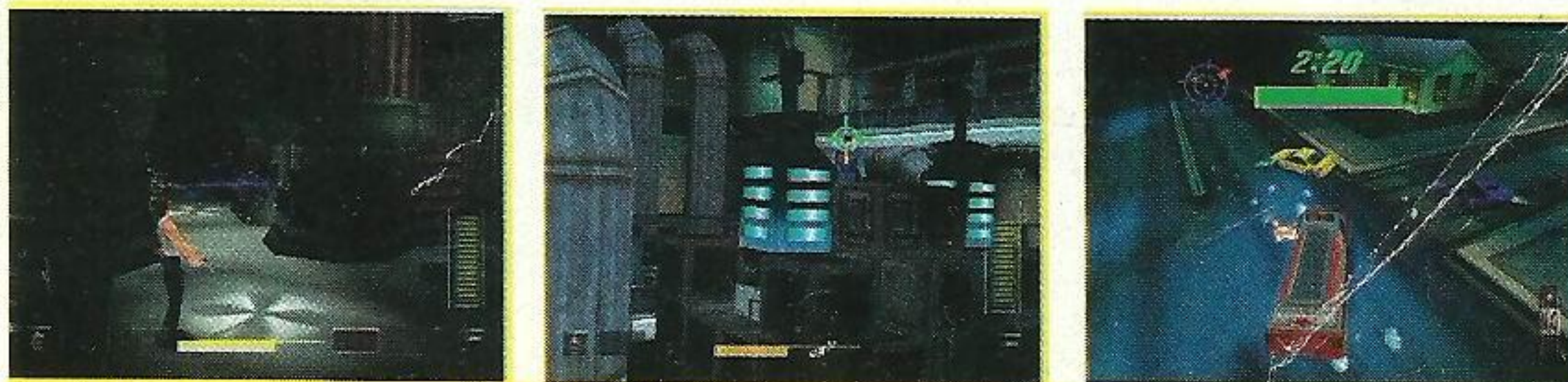
w podniebnych walkach o zdobywanie pierścieni i pokonywanie przeciwników w locie. Walka, walka i jeszcze raz walka. I żadnych screenów z gry oczywiście.

RAINBOW SIX zaś to przeniesienie PeCetowej gry, która odniosła spory sukces. Dowodzenie elitarną jednostką antyterrorystyczną zarówno w polu jak i na poziomie taktycznym bardzo przypadło do gustu graczom na całym świecie. Ale niestety, gra ta o wiele cienie wygląda na konsoli, będzie też zapewne

uproszczona w stosunku do oryginału. Może i odniesie sukces, ale raczej nie podzieli losu tej gry, którą zachwyciły się setki tysięcy PeCeciarzy.



Otóż i śliczne logo AIRONAUTS. Jak będzie wyglądać sam gra możemy się tylko domyślać...



Oto kolejne trzy poziomy DIE HARD TRILOGY 2 w całej okazałości. Jak widzicie McClane dalej biega w brudnym, przepoconym podkoszulku. Ale za to jeździ lepszą furą - o ile się nie mylą to wóz strażacki.



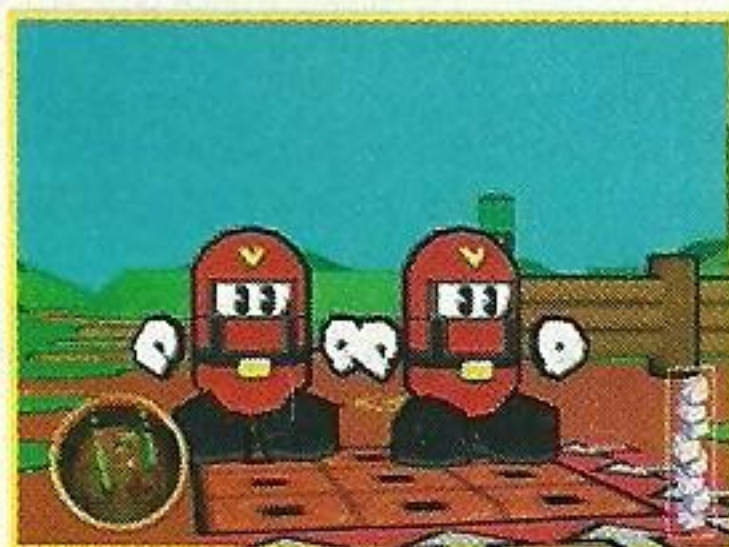


COLONY WARS 3 i G-POLICE 2. Na ten pierwszy tytuł liczymy jak diabli - a za przygody policjantów zaś wolimy kupić sobie drospsy.

# Psygnosis

G-PO-LICE 2:

**WEAPONS OF JUSTICE** raczej nie zaliczyłbym do najlepszych gier show. Mimo obiecanej swobody w doborze pojazdów, zwiększenia inteligencji przeciwników i wyzwolenia się z wad, które nekąły poprzednią część (kiepski pop-up, nienajlepsza grafika) nie udało mi się do "dwójki" w ciągu tego krótkiego czasu jaki jej poświęciłem, przekonać. Ale nie widziałem wszystkiego, więc wstrzymam z werdyktem. **WIPEOUT 3** rządzi twardo. Idąc za sukcesem **ROLLCAGE** chłopcy w Psygnosis napędce sklecieli **ROLLCAGE EXTREME**, czyli nic inengo jak 20 nowych tras umieszczonych w 6 światach. Naturalnie będą nowe bronie i zupełnie nieznanne tryby rozgrywki.



TRAP 'N' TREASURES i TEAM BUDDIES w akcji.

Będzie też **FORMULA 1 99** - oficjalnie licencjonowana gra, którą tym razem przygotowuje team Studio 33 (autorzy stareńkiego **NEWMAN HAAS RACING**). Sympatyczna gra logiczna **TEAM BUDDIES** raczej nie zdobędzie wielu zwolenników wśród dorosłych graczy, podobnie jak bardzo dziecinny platformer **KINGSLEY**. Z kolei interesująco przedstawia się gra **TRICKS 'N' TREASURES** - zadaniem umieszczonego w odległej przyszłości gracza będzie odnalezienie szczątków starożytnej korony naturalnie pośród...tataaa...pułapek i skarbów.

Psygnosis pokazało też krótkie zjawki **COLONY WARS 3: RED SUN** oraz **DESTRUCTION DERBY 3** przeznaczone do uderzenia na rynek dopiero w roku 2000.

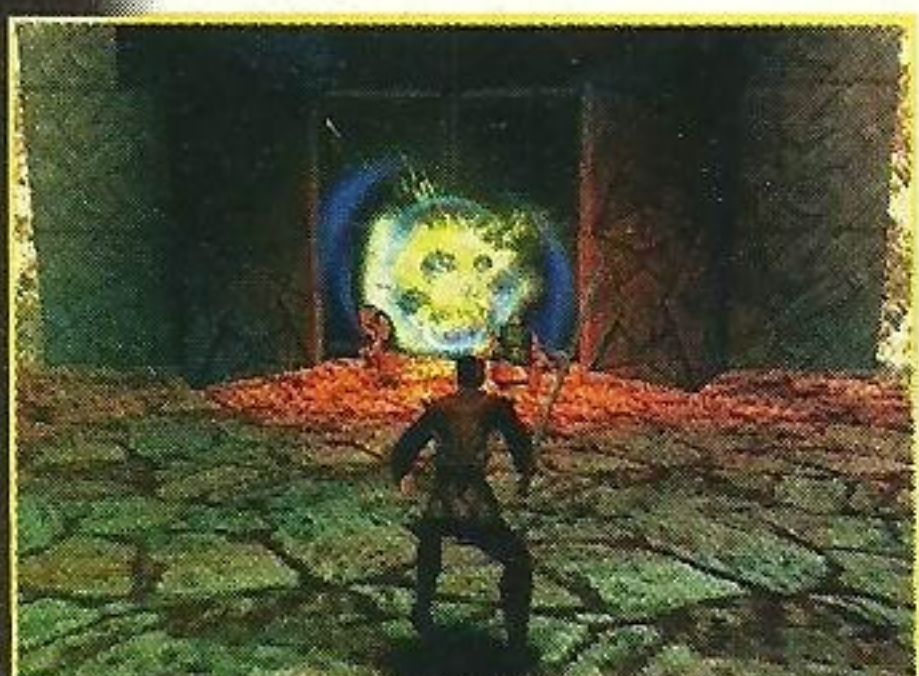
# 3DO

**ARMY MEN, ARMY MEN.** Firma 3DO w sprytny sposób opatentowała prawa do nazwy **ARMY MEN**, zaraz po tym jak ujrzała co takiego może kryć się w dwóch

słowach, które u nas można porównać do "małych żołnierzyków". Są rozpoznawane przez wszystkich, dobrze się kojarzą i, jak się okazało, stanowią doskonały materiał na grę. Tak więc z 3DO wylewać zaczęły się liczne produkty o żołnierzykach. I **ARMY MEN: SARGE HEROES** (PSX/N64) należy do tej właśnie grupy. Dowodzimy w niej sierżantem o gębie Johna Wayne'a, strzelamy do żółtych plastikowców, ale cały czas gdzieś obok walczą "nasi". I to jest piękne. Na dodatek oprócz bojów w naturalnych środowiskach żołnierzyków, zdarzą się też misje odbywane w pokojach ludzi. No a poza tym sierżant może znajdować różne bronie (dodatkowo od uwalnianych kumpi - miotacz ognia, snajperski karabin - i tak dalej - granaty, miny itd.). To dobra gra.

W tym roku jeszcze **BATTLE TANX 2** na N64 - jeszcze więcej strzelania z czołgów, w apokaliptycznej scenerii zniszczonych miast. Na PlayStation drodze jest już **CRUSADERS OF MIGHT&MAGIC** na PlayStation oraz jeszcze jeden **ARMY MEN** - tym razem z podtytułem

**AIR ATTACK**. Naturalnie chodzi o powietrzną kawalerię. **HIGH HEAT 2000** to z kolei baseball i kończymy wizytę w 3DO.



CRUSADERS OF MIGHT&MAGIC - wszyscy spodziewali się strategii, a ti coś takiego...



ARMY MEN i jego kontynuacje zapowiadają się na niezłą żyłą złota dla 3DO. Ale trzeba powiedzieć, że SARGE HEROES wygląda ładnie.



Szybka akcja + dobra muza = wipe (my butt) out. three

## Wipeout 3

W przypadku **WIPEOUTA 3** wstrzymać się z niczym nie trzeba. Skoro już seria wróciła tam, gdzie jej miejsce (tzn. na PSX-a) to można znowu zachwycać się jeszcze wyższymi prędkościami, dzikszymi broniami i trasami, oraz, tak, tak, wciąż doskonałym soundtrackiem. Nowy DJ, który wziął się za stworzenie muzyki, stanął na wysokości zadania. A nie było to wcale takie proste. Cholernie trudna, ale piękna gra. I ma duszę. Na PlayStation.



Wysoka rozdzielczość i stałe 60 fps to dziś podstawa...

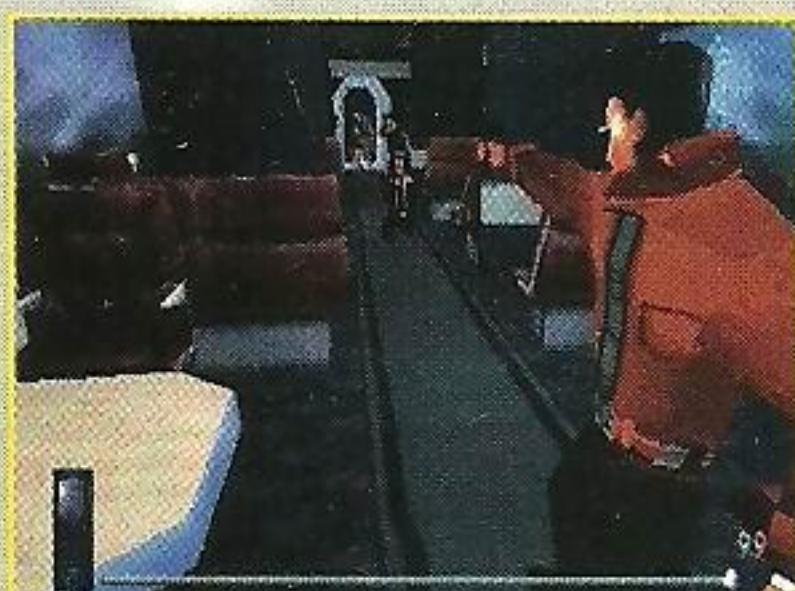
# Infogrames



EAGLE ONE - czyżby wrście jakaś konkurencja dla ACE COMBAT?

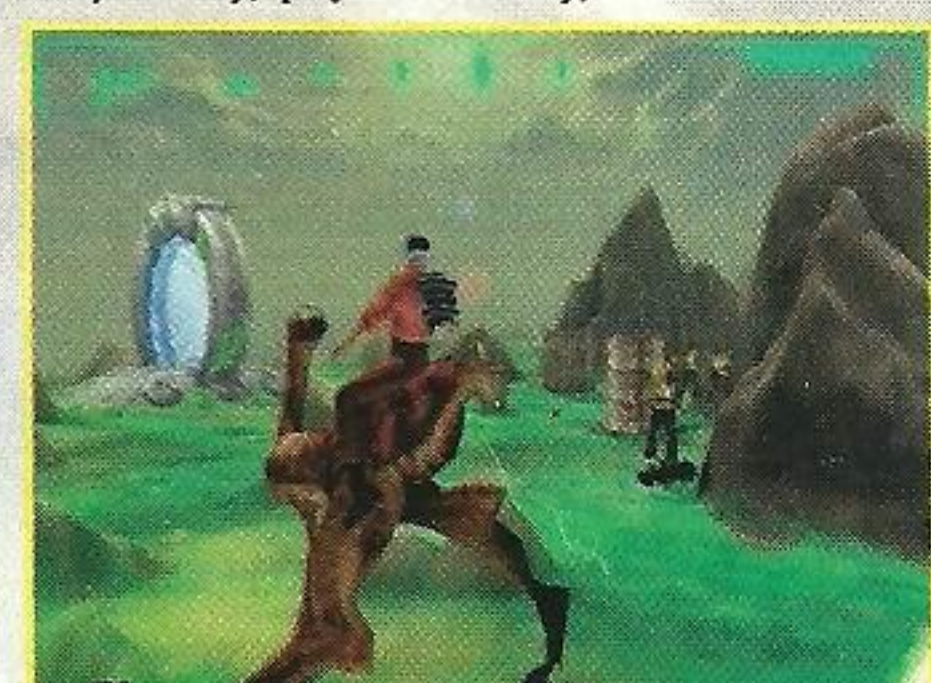
Od ostatniego czasu zapowiadane trzy gry na N64 wciąż znajdują się w dziale zapowiedzi. **DUCK DODGERS**, **TAZ EXPRESS** i **SPACE RACE** po prostu nie miały szczęścia. A może ktoś nie chce, żeby fani Warner Bros. mogli pobawić się swoimi ulubionymi postaciami?

W kwestii PSX-a, też niespecjalnie zdezaktualizowała się nasze zeszłoroczna relacja z E3. **BUGS** wciąż ma wyjść, **CANAL+ SOCCER 99** również, teraz mamy dodatkowo **V-RALLY 2** (bardzo ładne i bardzo grywalne) no i reszta to już w miarę świeże (bo tegoroczne) rzeczy. W pierwszej kolejności - na PSX-a trafić ma niebawem **MISSION: IMPOSSIBLE** (widzieliśmy, graliśmy - bardzo ładne), **LE MANS 24** (podobno z fotorealistyczną grafiką). Pojawiło się parę nowych piłek - **BRASIL V-SOCCER** z uśmiechniętą buźką Ronalda w każdym możliwym miejscu i **UEFA STRIKER**. Orszak symulator/shooter **EAGLE ONE**. Sympatyczny. Na Dreamcasta trafić ma za to **OUTCAST**. Zapierająca dech w piersiach gra przygodowa z ogromną dawką



MISSION IMPOSSIBILE dopiero teraz na PlayStation.

eksploracji. Dziki, obcy świat, różne stworzenia, istic pionierska przygoda. Wygląda to tak, jakby żywcem zostało wyjęte z jakiejś opowieści - bardzo dalekie pole widzenia (gra jest oczywiście 3D), żywe krajobrazy, piękne kolory, dziwna fauna i flora. Może



OUTCAST - piękna grafika, piękna gra... miejmy nadzieję, że równie grywalna.

być hit. Ale znając prędkość Infogrames, być może również dobrze będziemy pisać o **OUTCAST** w relacji z E3 z 2000 roku.



# Sega

Tegoroczne E3 miało być dla Segi idealnym momentem na prezentację możliwości nowej konsoli i zwrócenia na

siebie uwagi. Gry Segi prezentowane były na drugim z trzech wielkich stoisk. Na pierwszy rzut oka nie wyglądało to jakoś rewelacyjnie - gry w większości były tytułami, które już znamy - **VIRTUA FIGHTER 3tb**, **SONIC ADVENTURE**, **HOUSE OF THE DEAD 2...** i nagle oczy napotykały **SOUL CALIBUR**. Grę, która jest nie do pobicia. Najładniejsze mordobicie E3. Najlepsza gra. Później, kiedy zaczynało się obchodzić stoiska, powoli w oczy wpadały "poukrywane" gry. Demo **SHENMUE**, w którym mieliśmy okazję ujrzeć w akcji te niesamowitą przygodę (na ekranie pojawia się symbol przycisku, który należy szybko nacisnąć), porzucać lotkami i obejrzeć kilka ładnych animacji. Dalej było **D2**. Postacie wyglądają może troszkę zbyt sztywno, ale za to gra się bardzo dobrze. Podobnie jak

z **SHENMUE**, udostępnione były tylko pewne etapy gry. W jednym z nich z karabinu strzelało się do wyrastających spod ziemi wężopodobnych stworów, w drugiej zaś walczyło z potworem, który pojawił się na wraku samolotu. Sytuacja wyglądała tak - najpierw główna bohaterka wchodziła do spustoszonego wraku. Rozglądała się i nagle wzrok jej spoczywał na leżącej w rogu kobiecie. Ta podniosła się i zaczęła zbliżać w kierunku bohaterki.

Kolor jej cery nie pozostawiał żadnych wątpliwości. Raczej nie żyła. Zresztą bardzo szybko sama się zdradziła - wypadło jej oko i z oczodołu wypełził robak, a później wyfrunął motyl. Czy jakoś tak. Potem zaś złapały ją jakieś macki i przycisnęły do ściany. A zaraz potem włączyła się sekwencja walki. W centrum ekranu tkwiło sobie ciało kobiety, ze środka klatki piersiowej tryskała zielona ciecz, a z samej klatki wystawała macka próbująca mnie zranić. Zacząłem więc zgodnie z zasadami policji - strzelać. Mniej więcej w okolicę, z której wyrastała macka. Po trafieniach ciecz leciała dalej, potwór piszczał, ale energii (na środku pojawił się jej pasek) to mu za bardzo nie ubywało. Po krótkiej chwili macka chwyciła mnie, poudrzała o różne elementy wnętrza i postawiła na ziemi. Zmieniłem więc taktykę i zacząłem strzelać w samą już mackę. Kiedy energii wciąż nie ubywało, a macka znowu pozmięniała mną nieco wystrój samolotu, wkurzyłem się. Pomyślałem, że kiepsko, że dali taki fragment gry, którego nie da się przejść. W tym też momencie niski Azjata stojący a boku i przyglądający się moim żalosnym próbom okiełznania bestii do mnie rzekł "Ajfinkjunidtusztzabaterflaj". Nie bardzo wiedziałem czy mnie obraził więc spojrzałem groźnie. Ten jednak nie zraził się i z uśmiechem powtórzył, już teraz wyraźniej - "I think you need to shoot the butterfly". No proszę. Wystarczyły trzy serie we fruującego motylka i potworowi łeb rozwalił się jak arbuż, stwór zaczął się morfować i akcja się



**D2 i strrrrrraszna scena strzelania opisana przez autora.**



**COOL BOARDERS DC - mistrzowie gatunku znowu wkraczają do gry!**

skończyła. Można było od nowa molestować biedną panią na macce. Wymamrotałem "dziękuję" i nieco zawstydzony brakiem umiejętności kojarzenia faktów, odszedłem.

Inne gry prezentowane na show to **SEGA RALLY 2**, **DYNAMITE COP** (bardzo fajna - chodzone mordobicie **DIE HARD ARCADE 2**), **BLUE STINGER**, **NHL HOCKEY**, **NBA 2000** (obie produkcji niedawno nabytej przez Segę grupy developerskiej Visual Concepts), **CART RACING** oraz **SEGA BASS FISHING**, przy której wszyscy zacinali, używając swoich wirtualnych wędek.

Z nowych i ciekawych rzeczy mogliśmy zobaczyć **ECCO THE DOLPHIN** - pięknie wyglądający tytuł, w którym Sega pokazała jak w grze może zachowywać się woda. **ECCO** to opowieść o delfinie, który traci rodzinę i przyjaciół i musi ją następnie odnaleźć (rekiny, kaszaloty i inni przeszkadzają, sonar pomaga) oraz **FLOIGAN BROTHERS** - logiczno-przygodową grę o dwóch braciach, którzy nawzajem sobie pomagając muszą przebywać kolejne przeszkody. Był **SEAMAN** - niesamowity wirtualny zwierzak, któremu wydaje się komendy... głosem, do mikrofonu podłączanego do pada.

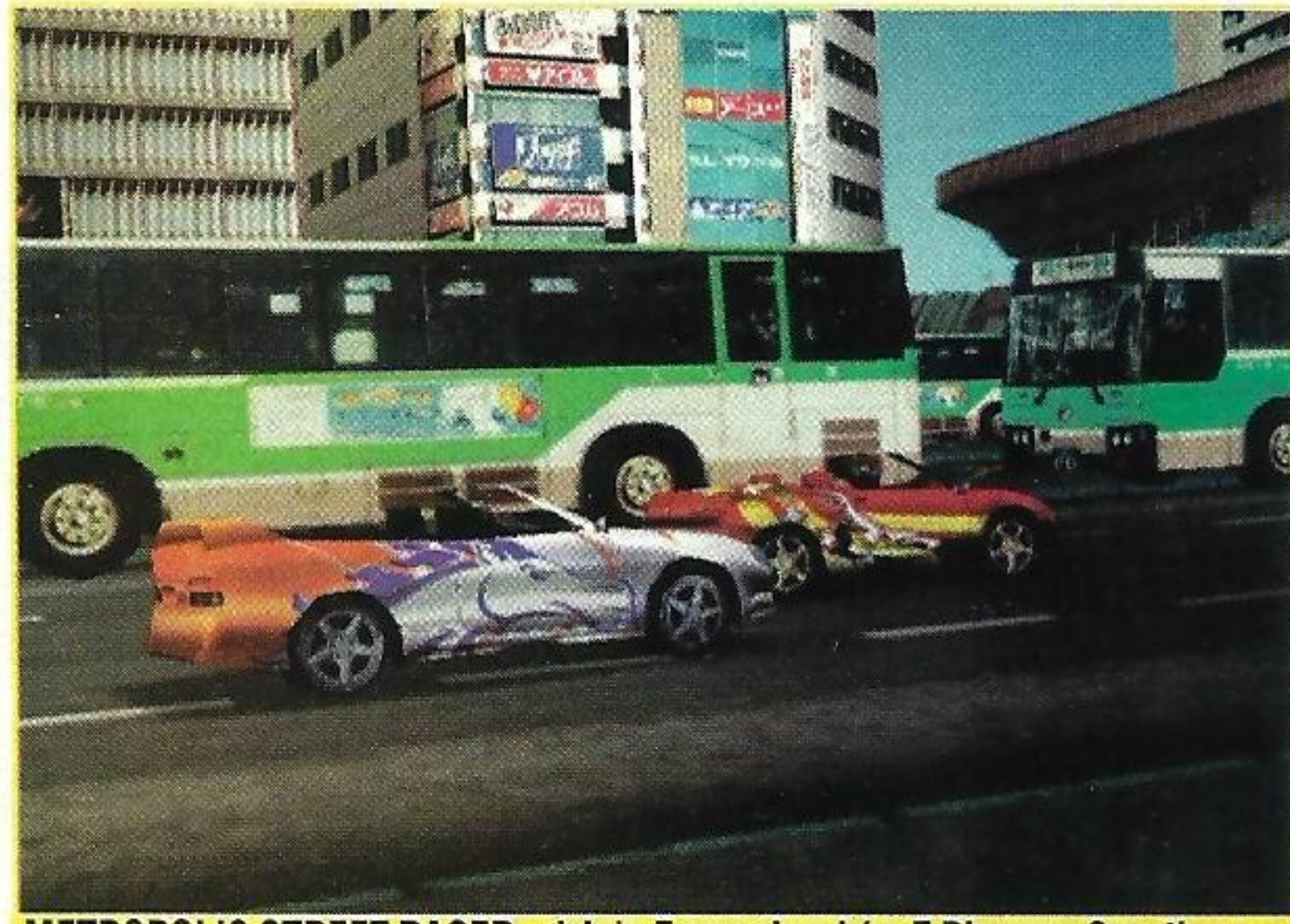
Były wreszcie produkty temów, które od początku deklarowały swoją przynależność do obozu Segi (są to tak zwani 1,5 lub 2nd party developers). Oto najważniejsze z nich:

Argonaut zaprezentowali grę **RED DOG** - bardzo przyjemny shooter, w którym gracz porusza się po obcym terenie pancernym samochodem. Grafika i animacja na najwyższym poziomie, jest też tryb multiplayer dla 2-4 graczy.

Bizarre Creations uderzyli ze swoim **METROPOLIS STREET RACER** - wyścigiem ulicznym z niemal fotorealistyczną grafiką. Choć pokazano jedynie demo gry z jedną trasą (w dzień lub w nocy) i ledwie kilkoma samochodami do wyboru,



**HOUSE OF THE DEAD 2 był otoczony przez cały czas trwania show.**



**METROPOLIS STREET RACER** - dzieło Europejczyków z Bizarre Creations, autorów początków serii FORMULA 1 na PSX dla Psygnosis.

widomo już, że będzie to łakomy kąsek dla wszystkich miłośników racerów.

Rage Software pokazało **EXPANDABLE** - shooter zbliżony ideą do PlayStationowego

**APOCALYPSE**. Biegamy małym koleżką z wielką spluwą i palimy wszystko dookoła wśród fantastycznie wyglądających wybuchów.

Kalisto także ma w zanadru racera. W **XELERATION** jeździło się po owalu w jakiejś hali. Przez cały czas towarzyszyło uczucie pędu, a grafice także nie można nic zarzucić.

No CLiche wybiło się trochę i zaskoczyło wszystkich ze swoją wariacją na temat świata zabawek. W ślicznym i kolorowym **TOY COMMANDER** gracz ma do dyspozycji niezliczoną armię zabawek z dzieciennego pokoju, które staną do konfrontacji z nieprzyjaciółmi. Kierujemy czołgami, samolickiami, łódkami... bardzo fajna i przyjemna gierka. Oprócz tego Sega zaprezentowała część line-up'u swoich japońskich partnerów. Były **FRAME GRIDE** (From Soft), **SHOTOKOU BATTLE** (Genki), **COOL BOARDERS DC** (Uep Systems), wspomniane wyżej **D2** i wiele innych produktów. Ogółem podobało mi się to, co zobaczyłem i pozbyłem się obaw - DeCe będzie mieć gry.



**FRAME GRIDE** - wielkie mechy w Japonii w dalszym ciągu cieszą się olbrzymią popularnością. Czy podobnie będzie i w Europie?



Sega dorzuciła do konwersji kilka zupełnie nowych poziomów.

## Dynamite Cop

Jest to rozszerzona konwersja z automatu opartego o nieco starszą już dziś płytę Model 2 - nazwa gry w Japonii brzmi **DYNAMITE DEKA 2**. Gra jest typowym scrollowanym mordobicim z możliwością gry na dwie osoby jednocześnie. Oprócz typowego klepania przeciwników na miliony sposobów są też rzuty i łamanie, można podnosić i używać niemal wszystkie przedmioty znajdujące się po drodze a co najważniejsze, kupę broni. Bardzo dobra grafika i wysoka miodność.



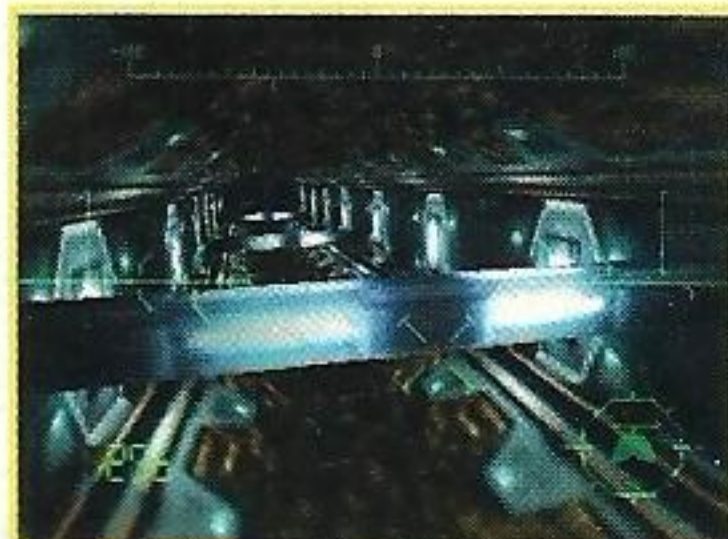
Szybka akcja i minimum wachania...







# Nintendo



**JET FORCE GEMINI** - jeszcze trochę pracy, panowie!

2 i **NEW TETRIS** aż po rewelacyjną, wreszcie pokazaną w swej bliskiej ukończenia postaci - **PERFECT DARK** oraz nie tak już niesamowitego **JET FORCE GEMINI**. Ale po kolei.

**DONKEY KONG** doskonale podtrzymuje linię tradycyjnych, zapoczątkowanych przez **MARIO 64** platformerów przygodowych 3D. Sposób poruszania się głównej mały jest wspaniały - sposób jej biegania, z rękami sięgającymi ziemi i przygarbionymi plecami, wygląda świetnie. Animacja Donkeya jest kolejnym krokiem naprzód mistrzów z Nintendo. Co lepsze Donkey musi zbierać... złote banany. Od razu jakoś tak człowiekowi przyjemniej się robi. Przynajmniej mnie.

**DONKEY** miał kilka dostępnych poziomów - jednym z nich była walka z wielkim, żółtawym stworzeniem, który strzelał ogniem i fireballami. Trzeba było obiec strzały, a następnie, kiedy koleś przestawał dawać należało wziąć beczkę z jakąś wybuchającą cieczą i cisnąć nią w gościa. Wszystko to wyglądało bardzo ładnie. Trochę tylko szwankowała kamera, za bardzo koncentrując się na małpie, a za mało na bossie.

Oprócz tego, były jeszcze poziomy z wyścigiem pozakreślaną zjeżdżalnią, oraz jeden z inną małą, która w stroju przypominającym Indianę Jonesa biegła po jakichś wnętrzach i strzelała z gunów. O **SUPER SMASH BROS** możecie przeczytać w numerze, **STARCRAFT** jest dosyć fajną strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym (graficznie może nie najlepiej, ale za to dobry interfejs) - klasykę gatunku, oprócz tego **COMMAND&CONQUER** (podobne zarzuty jak wyżej i podobne zalety). Niewątpliwie największą popularnością cieszyła się pani nosząca trochę zmienione nazwisko Dziewicy z Orleanu. **PERFECT DARK** było celebrowane na osobnym stoisku w stoisku Nintendo. Cóż możemy powiedzieć. Jest to bardzo godny następca **GOLDENEYE**. Nic więcej nie trzeba dodawać. No, może oprócz tego, że był najlepszą grą na Nintendo tegorocznego E3. Z kolei **JET FORCE GEMINI** jakoś trochę zasysało. Grze tej brak tej płynności i miodu, który wypływał z dotychczasowych rzeczy Rare.



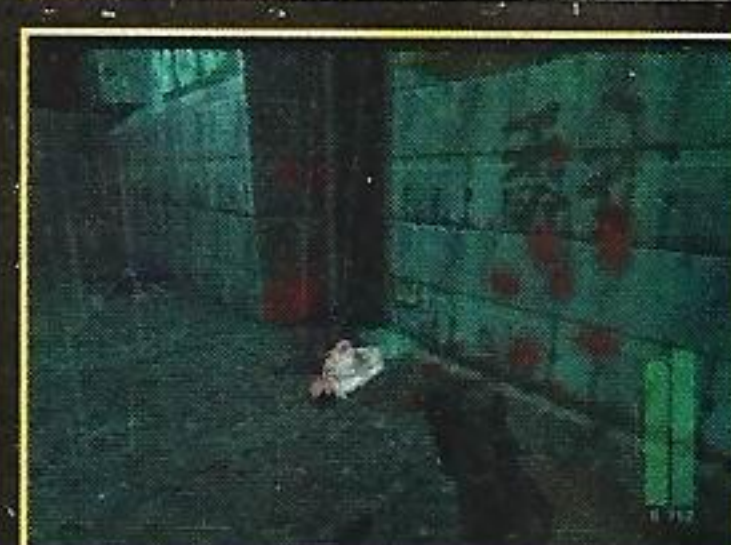
**DONKEY KONG 64** zastąpi tymczasowo na liście wydawniczej Nintendo **TWELVE TALES: CONKER'S QUEST**. Szczepnie mówiąc wolałbym wiewiórę...



**MINI RACERS** i **FORMULA 1 GRAND PRIX 2** - dwa nowe racery na N64. Niestety, Namco nie zdecydowało się zaprezentować **RIDGE RACER 64**.

## Perfect Dark

To najlepsza gra, jaką widziałem w tym roku na E3 (pisze Gulash - bo Banan woli **SOUL CALIBUR**). Albo może tak - ta gra najbardziej podobała mi się ze wszystkich, które widziałem na E3. To, co wyciskają z Nintendo chłopaki z Rare jest po prostu niewiarygodne. Poziom detali, płynność animacji, wreszcie niesamowity i natchniony design poziomów. Mnóstwo broni, inteligentni (i mniej inteligentni) przeciwnicy, a także niesamowity tryb multiplayer dla 2/3/4 osób. Po co posiadaczom Nintendo 64 **QUAKE 2**, gdy niedługo nadejdzie **PERFECT DARK**... A wtedy będziemy grać, grać, gra, grać, grać, grać, grać aż go skończymy. A potem znów będziemy grać. Aż tak mi się podoba ta gra.



Mistrzowie z Rare za każdym razem wyciskają z Nintendo 64 nowe moce. **PERFECT DARK** to nieprawdopodobna wręcz jakość.

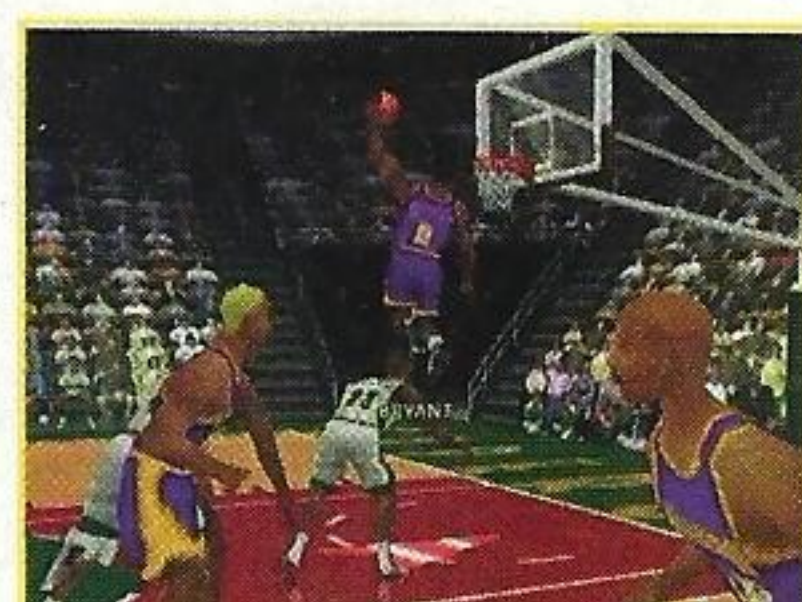
Albo tylko mi się tak zdawało. Po prostu zniechęciło mnie niezbyt dobre sterowanie i kamery. Ale to może się jeszcze zmienić.

Z gier sportowych - podobał się nam **KOBE BRYANT**, **SLUGFEST** też dobrze się prezentował (tylko nie ta dyscyplina, panowie...). **NEW TETRIS** - w porządku. Na koniec jeszcze niespodzianka. Szefostwo Nintendo postanowiło uchylić rąbka tajemnicy na temat swojej nowej konsoli. Sprawdźcie newsy.

Oprócz wyeksponowania stoiska Rare, Nintendo miało też spory ekran, z którego bombardowało wszystkich fragmentami filmów o Pokemonach. Nintendo szykuje się do zalania całego świata swoją powodzią małych uroczych stworzków. Uroczych nie dla każdego, należałoby dodać. W sumie trafić ma kilka gier, w których pierwsze skrzypce grały będą małe, sympatyczne potworki. Część tytułów ma być na Pana Kolorowego (**POKEMON YELLOW, BLUE I RED** oraz **PINBALL**). Dodatkowo na GB są też **CONKER'S POCKET TALES**, **SUPER MARIO BROS DELUXE**, **R-TYPE DX** i **KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST**. Z tymi Pokemonami to jest lepsza jazda. Sprzedaje się to lepiej niż jakiegokolwiek inne gry. **POKEMON SNAP** wygląda zaś ładnie. Ale gra w robienie zdjęć?...



**STARCRAFT** na Nintendo 64 i w dodatku z trybem multiplayer! Co prawda tylko przez split-screen, ale zawsze przecież można liczyć na uciwość...



**COMMAND&CONQUER 3D** oraz **KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE 2** - kolejne karty zasilą sloty w konsolach posiadaczy "Sześćdziesiątkiwórki".



# TECHNIKI SŁOWNIKOWY GWARZY TECHNICZNEJ

**I** worząc listę tych pojęć nie zdawaliśmy sobie sprawy jak bardzo zanieczyszczona została nasza mowa w wyniku zapożyczania angielskojęzycznych zwrotów. Pomijając nawet fakt, że większość tych wyrażen nie ma (i prawdopodobnie w najbliższym czasie nie będzie miała) żadnych przywoitych odpowiedników, to trudno nie załamać się na widok zwrotów, którymi się posługujemy. Ale trudno. Lista ta nie jest naturalnie kompletna, ale staraliśmy się zawrzeć w niej wszystkie te terminy, które mogły powodować nieczytelność naszych tekstów. Przecież nawet najtwardsi z was niech sami przyznają się przed sobą. Nie do końca znajdziecie wszystkie z tych zwrotów, nie? Z kolei być może niektórym z was przyda się to na lekcjach polskiego. Gdzie strafe'ując w stronę drzwi powiecie bossowi, że naprawdę chcieliście zmip-mappować pracę domową, ale interlace na kartce (bez anti-aliasingu!) bardzo zblurrował zapis. Może outro będzie wtedy kiepskie. Ale za to w jakim stylu...

**Algorytm** - zestaw zależności logicznych rządzących poszczególnymi elementami gry (np. zachowanie przeciwników).

**Alpha** (alfa) - wersja gry, będąca faktycznie pozbawiona większości elementów, które trafią do gotowego produktu. Pierwsza grywalna wersja należałoby dodać. Ledwo, ale jednak.

**Aliasing** - zachodzi w momencie, kiedy na ekranie, w miejscu gdzie rozdzielczość jest niższa pojawić ma się obiekt wymagający większej dokładności. Właśnie wtedy zachodzi aliasing - przekłamania w wyświetlaniu obiektu.

**Analog** - sposób przetwarzania danych takich jak wychylenia gałki analogowej w padzie, na rosnące lub malejące wartości. Powoduje, że czym innym owocuje lekkie wychylenie gałki, a innym jeszcze mocne.

**Anime** - japońskie filmy rysunkowe. Macie "Polonię 1"?



**Anti-aliasing** (entaj-aliasing) - wygładza kanty pomiędzy dwoma powierzchniami. Dzięki temu grafika staje się bardziej rozmyta, a krawędzie nie rzucają się tak w oczy. Efekt uzyskuje się poprzez generowanie płynnych przejść kolorów pikseli na krawędziach. Obraz na telewizorze i tak sam z siebie przechodzi coś w rodzaju anti-aliasing'u - bo i kto widział prawdziwie kanciastą grę na konsoli?

**Arcade** (arkejd) - termin określający jednocześnie salon gier, poszczególne znajdujące się w nim automaty, oraz jeden z trybów gry.

**Background** (bekgraund)-tło.

**Briefing** (brifing) - odprawa. Zwykle poprzedza misję w grach.

**Beta** - wersja gry, która nie jest jeszcze przygotowana do wypuszczenia na rynek. Mają do niej dostęp tylko beta-testerzy, producenci oraz,

czasami, dziennikarze. Jest jednak pewne zastrzeżenie - dziennikarze nie mogą recenzować (czyli wystawiać oceny grze) w oparciu o wrażenia wyniesione z gry w wersji beta. A to dlatego, że bety mają często sporo niedopracowanych elementów (różne bugi, niedociągnięcia i braki).

**Beta Tester**

- osoba profesjonalnie zajmująca się testowaniem gier. Producenci płacą im za to, że testerzy siedzą i wyciskają z gier wszystko co się tylko da. Oczywiście w celu wyeliminowania jak największej ilości bugów i problemów. Bardzo katorznicza i wcale nie taka różowa sprawa. Po konkretnym przetestowaniu gry, tester raczej na gotowy produkt już nie spojrzy.

**Bitmapa** - zapisany w pamięci cyfrowy obraz 2D. Innymi słowy - dwuwymiarowy zbiór kolorowych pikseli, który widzicie na ekranie to właśnie bitmapa.

**Blurrowanie** - rozmazywanie kształtów i krawędzi, ukrywające pewne niedociągnięcia animacji. Nadaje grom poczucie szybkości. Przykłady - start helikoptera w METAL GEAR SOLID, cały ROLLCAGE (w odpowiednim trybie).

**Boss** - ten gigantyczny koleś, strzelający z tej wielkiej spluwy,

której jeden pocisk rozrywa cię na strzępy na samym końcu gry.

**Bug** (bag) - błąd w grze. Błędy te mogą być najróżniejszych kalibrów. Czasami bywają pomocne, czasami uniemożliwiają skończenie gry, a czasami cholernie denerwują.

Klasycznym przykładem jest tutaj FINAL FANTASY TACTICS. W grze tej chocobosy można przyłączać do swojej drużyny. Poza tym kurczakopodobne stwory same się rozmnażają. I okazało się, że w momencie kiedy drużyna była pełna, a rodził się jakiś nowy chocobos, to wskakiwał na miejsce jednej z postaci, którą miałeś w drużynie. A postać ta - bezpowrotnie wypadała z drużyny.



Boss - wielki, zły i brzydki koleżka

**Bundlowanie** -

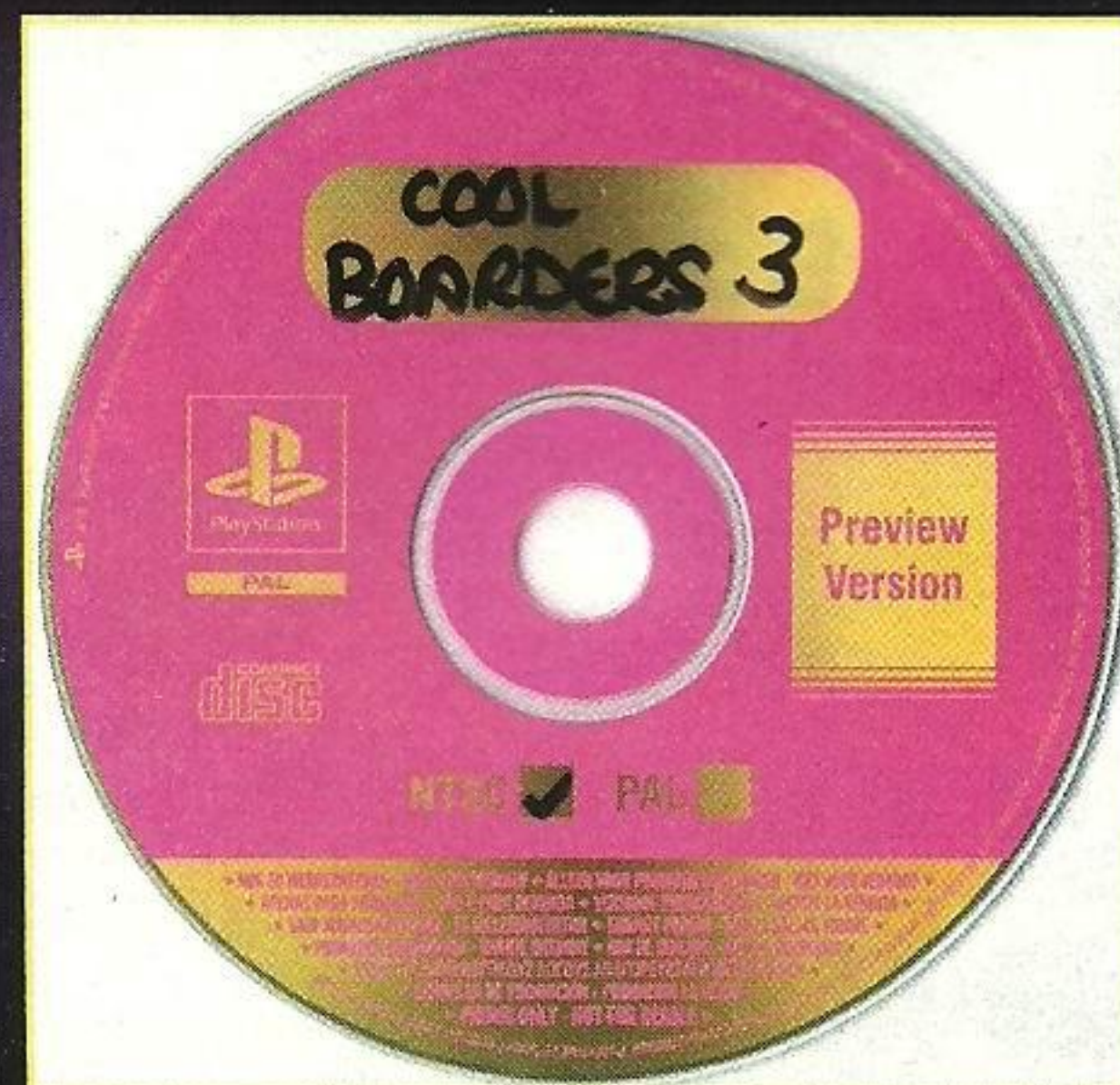
sprzedawanie w pakietach. Np. bundlowanie dema SILENT HILL do gry METAL GEAR SOLID.

**Bonus** - dodatek. Bardzo szerokie pojęcie. Swymi ramionami ogarnia wszystko to, co w trakcie gry pojawia się aby wesprzeć naszego bohatera. Może to być np. lepsza broń w shooterze, dodatkowy dopalacz w racerze, czy nowe życie w platformerze.

**Boost** (bust) - dopalacz. Występujący zwykle w grach z jakimś środkiem komunikacji wszelakiej (samochód, mech, pojazd kosmiczny). Dopalacz powoduje nagłe i krótkotrwałe zwiększenie prędkości pojazdu.

**Cheatowanie**

(czytowanie) - oszukiwanie. Polega na wykorzystywaniu błędów w grze (ale prawdziwych błędów, a nie "furtok" pozostawionych przez programistów). Klasykiem w seriach FINAL FANTASY są sposoby na duplikowanie przedmiotów, które powinny występować tylko w pojedynczych egzemplarzach. Wygląda więc na to, że cheatowanie polega na wykorzystywaniu



Beta - płyta z COOL BOARDERS 3 z której nie wolno jeszcze dziennikarzowi recenzować gry (napis "PREVIEW" po prawej stronie).



bugów. Nie tak do końca. Są bowiem specjalne urządzenia pomagające w cheatowaniu - konkretnie Game Sharki (i pochodne). Wpisywanie tipsów, które zamieszczamy w piśmie także kwalifikuje się do cheatowania. Nic specjalnie chlubnego. Ale też nic przesadnie nagannego.

**Combo** (kombo) - seria ciosów, które są nie do zablokowania ani uniknięcia, po tym jak "wejdzie" już pierwszy. Czasami (szczególnie w ostatnio powstających grach) układają się w jedną, płynną animację.

**Cieniowanie** - wyróżniamy różne jego rodzaje - najbardziej popularne to cieniowanie Gourauda. Polega ono na tym, że najpierw przeliczane, a potem przetwarzane są wszystkie załamania na krawędziach polygonów. Następnie cała

zarówno produkcją jak i wydawaniem gier. Na przykład Square.

**Development Studio** (dewelopment studio) - w zasadzie zbyt często o tym nie piszemy, ale dobrze żebyście znali różnicę. Jest to developer, który jest w całości własnością wydawcy, ale który zachowuje pozory autonomności.

**Dystrybutor** - firma zajmująca się przekazywaniem gotowego softu do punktów sprzedaży. Czasami wydawcy sami się tym bawią, ale zdarza się, że zatrudniane są do tego inne firmy. Szczególnie za granicami kraju. W Polsce, jeżeli idzie o rynek gier konsolowych, mamy w zasadzie tylko dystrybutorów, którzy współpracują z zachodnimi wydawcami.

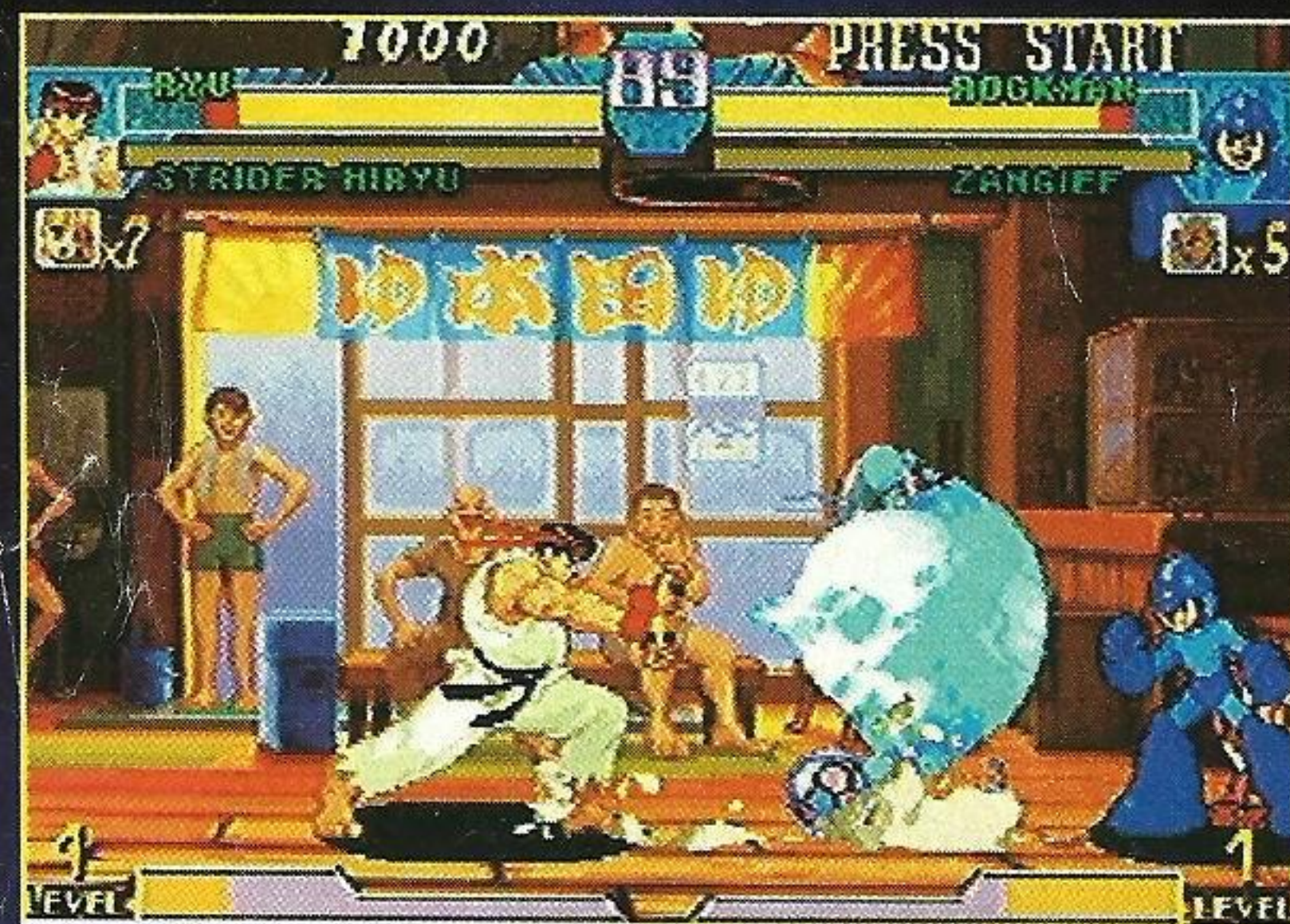
**Engine** (endżin) - zestaw narzędzi i procedur programowych, odpowiedzialny za kontrolowanie pewnych procesów. Engine graficzny np. zajmuje się generowaniem grafiki w grze.

**Emulacja** - tryb pozwalający na symulowanie zachowania jednego urządzenia na drugim. Np. Bleem! to emulator PSX-a na PeCeta, dzięki któremu

na komputerze domowym można grać w gry Playstation. Istnieją też emulatory konsol (głównie tych starszych) na inne konsole.

**Environment mapping** (environment mapping) - wyobraźcie sobie srebrną kulę wypolerowaną do połysku. Co w niej widać? Przyszłość? Nie. Odbija się w niej całe otoczenie. To istota tego efektu.

**Fighter** (fajter) - innymi słowy mordobicie. Gra opierająca się na tłuczeniu przeciwnika. Ma rundy.



Fireball i jego słynny właściciel w białym kimono - Ryu

**Fireball** (fajerbol) - kula ognia. Jest to jedyny chyba projectile, który doczekał się takiej popularności (sytuacja analogiczna do Shotguna i Vulcana). Popularność ta przyszła z kolei razem z Ryu - bohaterem jednej z najdłuższych serii w dziejach

mordobic - STREET FIGHTERA. Od dysponującego potężnym fireballem Ryu.

**First Person Perspective** (first person perspective) - gra, w której akcję śledzi się niejako z oczu bohatera. Bardzo łatwo poznać. Jeżeli wszystko co widzisz po uruchomieniu gry to pięść lub pistolet tkwiący nieruchomo na środku ekranu - właśnie odpaliłeś fpp'a. Najbardziej znane - DOOM, QUAKE, DUKE NUKEM 3D.

**FMV** (efemwi) - Full Motion Video (full motion video). Jest to przygotowana wcześniej animacja, która odtwarza się w pewnych sekwencjach gry.

**Force Feedback** (force feedback) - reagujący realistycznie mechanizm w kontrolerze, głównie stosowany w automatach. Na przykład podczas jazdy w SEGA RALLY kierownica stawia realistyczny opór. Uwaga: Dual Shock to nie jest Force Feedback.

**Fragowanie** - wzięty z QUAKE termin, określający rozwalenie przeciwnika.

**Frames Per Second** (frejms per sekund) - klatek na sekundę. Liczba klatek na sekundę jaką wyświetla dana gra. Generalnie - im więcej klatek animacji się wyświetla, tym bardziej płynna jest animacja postaci. Optymalna liczba (a zarazem taka, jaką może uchwycić ludzkie oko) to 60 klatek na sekundę.

**Gear** (gir) - patrz: Mech.

**Gun** (gan) - pistolet, spluwa.

**Hardware** (hardwer) - sprzęt. W odniesieniu do konsoli - wszystko co nie jest grą i daje się do tej konsoli podłączyć. I to nie na siłę.

**Hex** (heks) - sześćo-kąt. Jest dosyć

często wykorzystywany w grach strategicznych, które nad podziw przypominają gry planszowe.

**Interface** (interfejs) - ta część oprogramowania, która odpowiedzialna jest za komunikację

**Manga** - japoński komiks, jest dość często mylony z anime.

użytkownika z grą lub programem. W zasadzie wszystko co robi gracz - to jak steruje postacią, pauzuje grę, otwiera okna opcji - związane jest z interfejsem.

**Interlace** (interlejs) - przeplot.

**Intro** - film lub animacja, który pojawia się na początku gry. Wprowadza w wydarzenia, w których za chwilę będziesz brał udział.

**Izometryczny rzut** - takie przedstawienie widoku akcji, że znajduje się ono w rzucie ukośnym, z góry, bez zachowania perspektywy. Zwykle występuje w bardziej strategicznych grach lub strategicznych RPG-ach (vide FF TACTICS lub TACTICS OGRE).

**Japoński RPG** - nieco różni się od swego klasycznego brata. W zasadzie precyzyjna definicja jest równie trudna jak w przypadku RPG. Można jednak spróbować - po pierwsze, w japońskich rpg-ach występują bardzo charakterystycznie wyglądające postacie. Bardzo przypominające przeróżnych bohaterów filmów anime. Oprócz tego sposób przedstawienia akcji - nigdy z oczu bohatera. Praktycznie nie zdarza się też aby był tylko jeden bohater. Sceneria - sporo magii, przemieszanie broni białej z palną (bez względu na okres), ratowanie świata. Pograjcie w SUIKODEN, FINAL FANTASY VII, BREATH OF FIRE III, a zrozumiecie o co chodzi.

**Cart, Cartridge** (kartridż) - nośnik danych wykorzystywany przez Nintendo. O wiele mniej pojemny niż płyta kompaktowa. Oprócz czasu dostępu (o wiele krótszego niż płyta) miał stanowić zabezpieczenie przed pirackim kopiowaniem gier. Ostatnio, zdaje się, wyszło na jaw, że niezupełnie mu się to udało.

**Kod** - instrukcje programowe sterujące konsolą albo komputerem.



Kiedyś Developer i Designer, teraz Producent - Yu Suzuki, ojciec chrzestny serii VIRTUA FIGHTER

powierzchnia polygonu zostaje pocieniowana w taki sposób, aby przejścia kolorów na załamaniach były jak najmniej widoczne.

**Demo** - niepełna wersja gry, przygotowywana przez autorów celem zachęcenia do zakupu gotowego produktu. Z reguły jest bundlowana z innymi, wcześniej pojawiającymi się grami danej firmy. Pozwala jedynie posmakować tego, co znajdzie się w pełnej wersji. Wersji demo gier nie wolno jest sprzedawać - są to wyłącznie materiały promocyjne.

**Designer** (disajner) - osoba zajmująca się projektowaniem jakiegoś aspektu gry. Są np. designerzy poziomów, którzy opracowują mapy, wygląd oraz wszystko co jest związane z poszczególnymi poziomami w grze.

**Developer** (deweloper) - członek zespołu deweloperskiego. Zespół deweloperski zaś zajmuje się robieniem surowej gry. Grafika, scenariusz, dźwięk. Developerzy (podobnie jak owoce ich pracy) dzielą się na trzy grupy: First Party Developer - developer związany z producentem sprzętu (wewnętrzne zespoły deweloperskie Sony, Segi i Nintendo).

Second Party Developer - developer nie związany bezpośrednio z żadnym sprzętem, ale robiący gry tylko na jedną platformę. Np. Rare (relacja z Nintendo).

Third Party - developer związany z firmą, która sama zajmuje się



# TECHNIKI SŁOWNIK GWAŁTY TECHNICZNEJ

**Polygon** (poligon) - płaskie trójkąty, z których tworzone są obiekty trójwymiarowe. Adrian Chmielarz uparcie nazywa go poligonem i w przemawiający do wyobraźni sposób opisał go w swoich Gawędach w N+ 5.

**Pop up** (pop ap) - zjawisko magicznego wyskakiwania obiektów. Występuje w grach trójwymiarowych i jest odpowiedzią na dwuwymiarowy scrolling. To czego nie widać w głębi ekranu (bo jest zbyt daleko) ma nieprzyjemną tendencję wyrastania nagle w bezpośrednim sąsiedztwie postaci albo statku gracza. Jeżeli pop up jest duży (to znaczy obiekty wyrastają nagle, i bardzo blisko) to wrażenie jest bardzo cienkie - wygląda to mało realistycznie. I ogólnie jest do bani.

**Power Up** (pafer ap) - znajdujący w grach dodatek podnoszący sprawność postaci. Np. powodujący, że potrafi szybciej chodzić lub wyżej skakać. Granica między tym a bonusem wydaje się mała, ale jest.

**Porty** - złącza (np. w konsoli), przez które podłączamy wszelki urządzenia (np. joypady lub karty pamięci).

**Preview, prevka** (prewiu, prewka) - zapowiedź gry. W zapowiedziach piszemy o tym co do zaferowania ma mająca pojawić się gra. Powinna być obiektywna.

**Prequel** (prikuel) - antonim sequela. Koncentruje się na wydarzeniach mających miejsce w czasie poprzedzającym wydarzenia z poprzedniej części. Nowa trylogia Gwiezdných Wojen to sztandarowy przykład prequela.

**Producent** - zwykle zajmuje się koordynowaniem i finansowaniem działań projektantów i programistów zajmujących się grą.

**Programista** - gość, który zajmuje się pisaniem kodu gry.

**Projectile** (prodjektajl) - pocisk. Zwykle w mordobiciach. W ogóle wygląda tak, jakby było to jakieś fizjologiczne zagranie - projectile wylatują gościom z rąk, palców, oczu itd.

**Przerywniki** - animacje lub filmy pojawiające się w pewnych momentach gry. Mają one na celu zaakcentowanie jakichś wydarzeń, lub zachęcenia do dalszej rozgrywki. Przerywniki dzielą się na real-time'owe (wykorzystujące engine gry) oraz wygenerowane komputerowo (ośniewające FMV-ki).

**Publisher** (pabliszer) - wydawca gry. To on wypala płyty, robi opakowania, zajmuje się marketingiem, reklamą itd. Czasami publisherzy zajmują się tylko i wyłącznie wydawaniem gier, czasami z kolei sami także mają swoje zespoły developerskie.

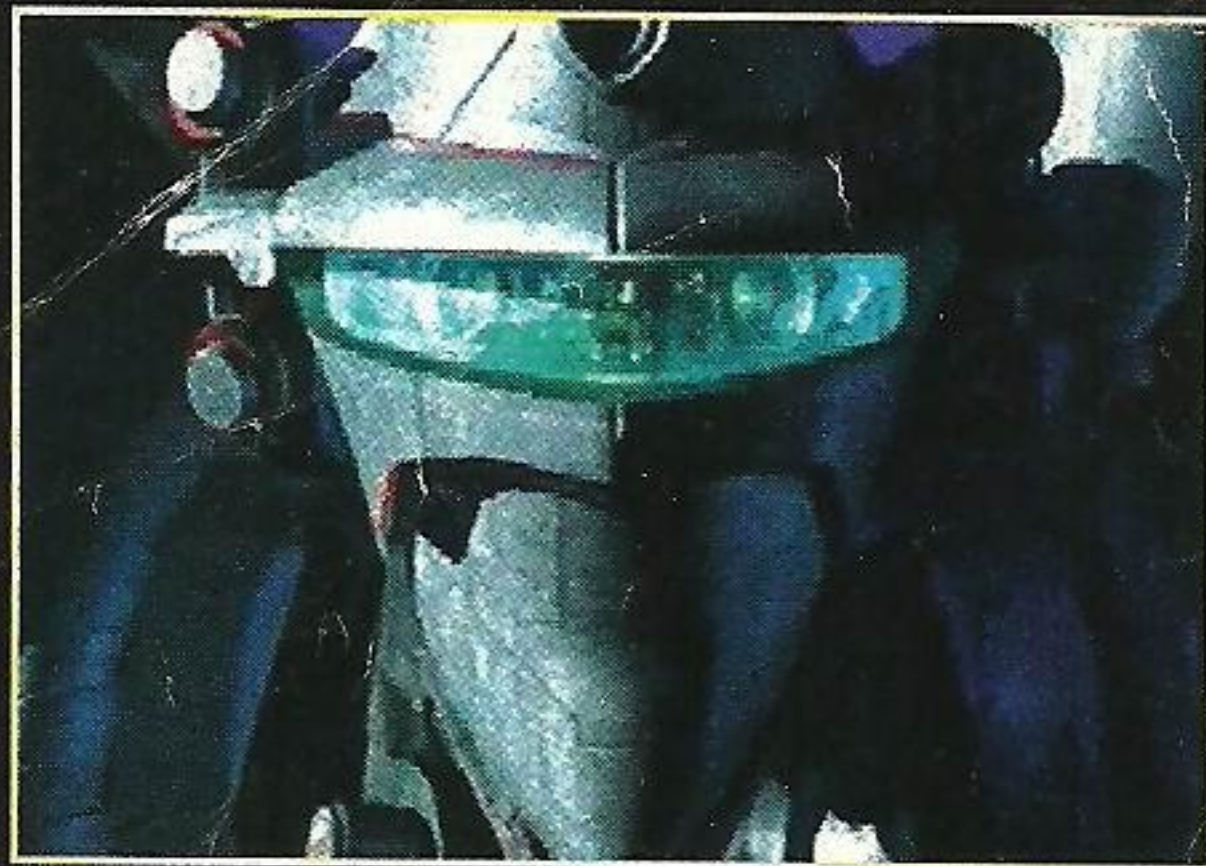
**Racer** (rejser) - gra wyścigowa.

**RAM** - Random Access Memory (random akses memory). Pamięć, w której przechowywane są dane, które w danym momencie przetwarza procesor.

**Ray Tracing** (rej trejsing) - stosowany przy renderowaniu obiektów trój-

wymiarowych w sposób, polegający na tym, że z osobna śledzony jest każdy promień światła emitowany lub odbijany przez obiekt. Dobrze sprawdza się przy odbijających światło powierzchniach.

**Real Time** (ril tajm) animacje - animacje generowane w czasie rzeczywistym. Pokazują prawdziwą moc konsoli - wszystkie obrazy generowane w ten sposób mogą być wykorzystane w dalszej grze. Na tym polega różnica pomiędzy FMV-kami a real-time'em. Te pierwsze z reguły robią większe wrażenie, ale to tylko zupełnie nieinteraktywne kawałki. Te drugie pokazują zaś prawdziwe możliwości engine'u gry. Najłatwiej zobaczyć to na przykładzie renderów z intra i przerywników FFVIII (megaraport z FFVIII w Neo Plus 9), oraz tymi samymi obrazami generowanymi w czasie rzeczywistym (to samo N+9 strona 7).



Przerywniki w OMEGA BOOST zrealizowane są z pomocą renderingu. Można też powiedzieć FMV.

**Real Time Strategy** (ril tajm strateżi) - strategia czasu rzeczywistego. Gra, w której wciela się w dowódcę grupy wojsk. W odróżnieniu od strategii turowych (czyli takich, w których działania podejmuje się naprzemiennie z przeciwnikiem) decyzje podejmuje się tutaj cały czas. Podobnie jak przeciwnik. Gatunek bardzo popularny na PC i konsolach. Skromnie reprezentowany (m.in. WARCRAFT 2, COMMAND & CONQUER, KKND) na konsolach. W skrócie RTS.

**Remake** (rimejk) - odświeżenie starej

gry. Bierze się stary scenariusz, bohaterów i wydarzenia okrasza to wszystko nową grafiką, dorzuca nowy,



Screenshot, Screen, Shot - czyli po prostu obrazek pochodzący z gry.

dopieszczony soundtrack i wydaje jako nową grę.

**Rendering** - w najprostszy sposób - proces, w którym zapis skomplikowanych matematycznych działań przetwarzany jest na obraz graficzny.

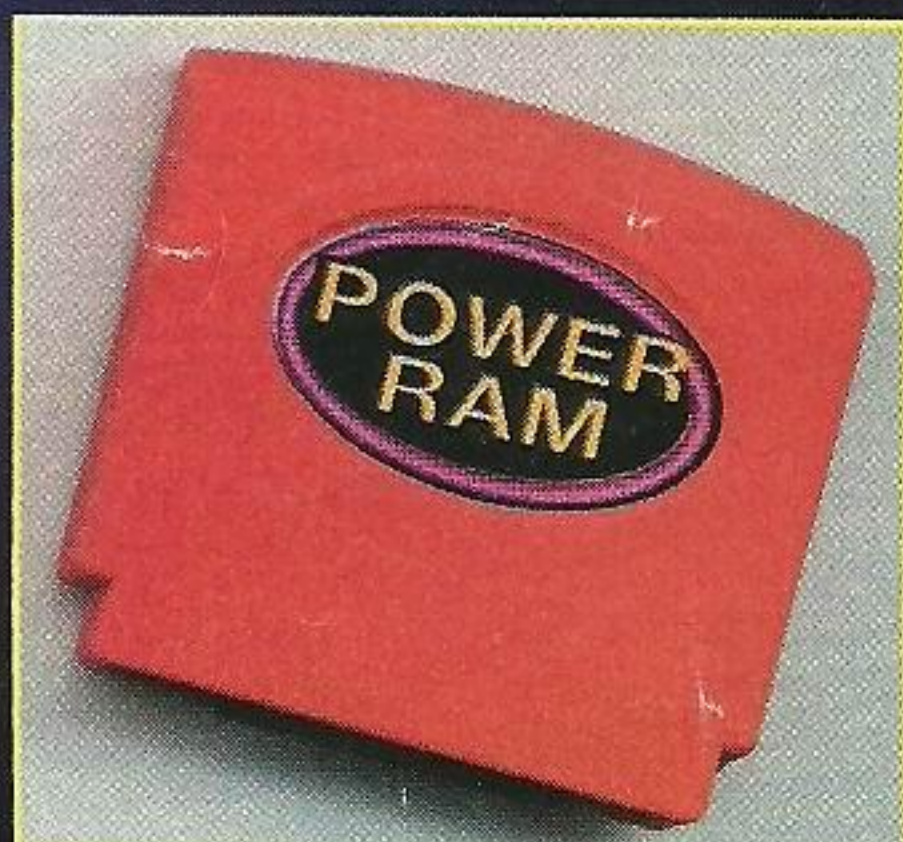
**RGB** - rozwinięcie tego skrótu to: red, green, blue (czerwony, zielony, niebieski). Jednak mało kto już wie, że za pomocą tego modelu kolorów nie da się uzyskać wszystkich widzianych przez człowieka odcieni, barw i tonów. Poszczególne składowe mieszają się ze sobą w celu uzyskania kolorów pośrednich - zupełnie jak przy malowaniu farbami plakatowymi.

**ROM** - Read Only Memory (rid onli memory). Pamięć, z której można odczytywać dane, ale na której nie można nic zapisać.

**Rotoscoping** (rotoskoping) - protoplasta Motion Capture. Odwzorowywanie animacji ludzi na podstawie śledzenia ich ruchów na filmie bądź innym nośniku.

**Rozdzielczość** - Nintendo potrafi na przykład wygenerować obraz 256x244 oraz 640x480. Rozdzielczość określa liczbę punktów (pikseli) wyświetlanych odpowiednio w poziomie i pionie. Czas na małe obliczenia. W rozdzielczości 640x480 procesor konsoli musi policzyć w każdej klatce (a tych chcemy mieć co najmniej 30 na sekundę - wtedy uznajemy obraz za płynny) 307200 punktów. Każdy punkt może mieć jeden z 232 = 4.294.967.296 kolorów (przy 32 bitowej palecie - to już cztery miliardy!). W rzeczywistości generowanych kolorów jest dużo mniej, a część miejsca z 32 bitów zużywana jest na przechowywanie informacji o

przeźroczystości (tzw. RGB alpha). Jednak z przerobem takiej ilości danych procesor umieszczony w N64 sobie nie radzi. Dlatego też stosuje się różne sztuczki przyspieszające działanie. I tak w rozdzielczości 640x480 używany jest 21-bitowy kolor zamiast 32



Rozszerzenie pamięci do Nintendo 64



bitowego. Upraszcza to obliczenia, a my możemy cieszyć się płynnym obrazem. Dla bystrego oka przejście z palety 32 bitowej na 21 jest zauważalne, lecz nikt nie robi z tego powodu tragedii. To, że wyższa rozdzielczość jest dużym wyzwaniem dla procesora widać choćby po ROGUE SQUADRON, gdzie płynność animacji w niektórych momentach pozostawia wiele do życzenia.

**Rozszerzenie pamięci** - N64 Expansion Pak (patrz N+7). Od ilości pamięci w konsoli zależy jak dużo danych na raz będzie mogło być przetwarzanych i wysyłanych na ekran. Zapewnia to większe poziomy w grach, więcej kolorów, wyższą rozdzielczość, więcej tekstur, bardziej skomplikowane gry i jeszcze kilka innych superlatyw.

**RPG** - Role Playing Game (rol pleing gejm). Definicji jest mniej więcej tyle ilu samych graczy. Generalnie jednak - są to gry, w których steruje się postacią (choć częściej grupą postaci), która wyrusza w świat z jakąś niezwykle ważną misją. W grę wchodzi tu rozwój postaci, które zyskują nowe umiejętności, rozwijają swoje cechy (najczęściej wyrażane liczbowo - np. siła, zręczność i tym podobne).

**Screen** (skrin) - obrazek. To wszystko co widzicie w N+ obok recenzji i zapowiedzi to nie żadne zdjęcia, tylko właśnie screeny.



Vulcan, Minigun, Gatling - najbardziej kultowa z broni w grach video

**Scrolling** (skroling) - przesuw ekranu. Jest to proces, w którym ekran przesuwa się, albo w pionie albo w poziomie. Występuje w grach dwuwymiarowych, w których nigdy nie wiadomo co znajduje się tuż za krawędzią ekranu. I właśnie to przesuwanie z jednego ekranu na drugi to scrolling. Jeżeli scrolling jest płynny, nie zauważamy tego przesuwu - w momencie jednak, kiedy obraz zaczyna przesuwać się żabimi skokami - to raczej jest cienki.

**Second Person Perspective** (sekend person perspektiw) - bardzo zaniedbany rodzaj gier. Wyobraźmy sobie tylko pole do manewru jakie pozostawia twórcom poszukującym nowych pomysłów. Niestety, gatunek ten nie jest reprezentowany przez ani jedną znaną mi grę. Na razie nie znam. Choć można próbować podciągnąć pod to widok z kamer w RESIDENT EVIL 2 i podobnych grach - statycznych survival horrorach.

**Secret** (sikret) - w dosłownym tłumaczeniu jest to po prostu sekret. Ale nabiera nowego znaczenia w odniesieniu do gier, gdzie "secrety" nie mają zbyt wiele wspólnego z definicją zamieszczaną w słowniku języka polskiego. "Secrety" są to ukryte miejsca, przedmioty, czary i postaci, które odkryć może dopiero uważny gracz.

**Sequel** (sikuel) - jest to kolejna część gry. Charakteryzuje się tym, że przedstawia wydarzenia następujące po tym, co miało miejsce po wydarzeniach z poprzedniej części.

**Shot** (szot) - zdjęcie. W zasadzie jest to prawie to samo co screen. Tylko, że oznacza również zwykłe zdjęcia.

**Shotgun** (szotgan) - druga z najbardziej popularnych w grach broni. Shotgun to szerokokalibrowy kule wyrzucający śruciny, albo co tylko sobie autorzy gier życzą. Charakterystycznie się go przeładowuje (od dołu). Daje mocnego kopa i jest bardzo przydatny w walce na małe odległości. Szczególnie skuteczny na zgrupowania przeciwników. Filmowy przykład - Bruce Campbell w "Evil Dead 2".  
Growy przykład - Leon Kennedy w RESIDENT EVIL 2.

**Shooter** (szuter) - strzelanka. Gra, w której przede wszystkim chodzi się i strzela. Nie da się ukryć, że podciągnąć pod nią można próbować 90% istniejących gier, ale bez przesady.

**Side-step** (sajdstep)

- występuje przede wszystkim w mordercach oraz innych grach, w których jest walka. Sidestep to krok w bok, pozwalający na błyskawiczne

zejście z linii strzału lub ciosu. Dzięki temu można zaatakować przeciwnika z boku.

**Software** (saftler) - definicja hardware, nie zostawia może zbyt wielkiego pola do popisu, ale wystarcza. Software to... nie nie te rzeczy, które da się do konsoli podłączyć na siłę. To gry i oprogramowanie.

**Soundtrack** (sauŋdtrak) - muzyka z gry. Zwany również fachowo (ale lamersko) ścieżką dźwiękową.

**Skradanka** - gra, w której jednym z ważniejszych elementów jest... skradanie. Copyright by Grabarz.

**Split Screen** (split skrin) - podzielony ekran. Występuje w tytułach, w których mamy opcję grania w kilka (do czterech) osób. Po ustawieniu tej opcji ekran telewizora dzieli się (w pionie lub poziomie) na odpowiadającą liczbie graczy ilość kawałków.

**Sprite** (sprajt) - dwuwymiarowy, graficzny obiekt na ekranie, który może poruszać się (być animowany) niezależnie od tła.

**Strafing** (strefing) - przesuwanie się na boki bez jednoczesnego postępowania naprzód. Bardzo ułatwia unikanie wrogich strażów.

**Stunt** (stant) - ewolucje kaskaderskie. W grach służy do określania wszystkich możliwych akrobacji - czy to w samochodzie, samolocie czy na ziemi.

**Sub-boss** (sab-boss) - pojawiający się przed właściwym bossem gość mający utrudnić ci życie. Z reguły mniejszy i słabszy od gościa czającego się na końcu poziomu, ale o wiele potężniejszy i sprytniejszy od reszty wrogów.

**Tekstura** - bitmapa, która jest nakładana na polygony w grach, aby sprawiały wrażenie jak najbardziej realistycznych.

**Third Person Perspective**

(pierwsza litera jak w "thank you", a potem: \*erd person perspektiw) - gra, w której akcję śledzi się spoza pleców bohatera. Czasami kamera zmienia nieco swój kąt, ale generalnie bohater przez cały czas znajduje się w centrum ekranu. Tutaj akcja dosłownie obraca się wokół postaci głównego bohatera. Najbardziej znany tytuł - TOMB RAIDER.

**Tri-linear filtering** (tri-liniar filtrirng) - trzyliniowe filtrowanie. Skomplikowany zabieg graficzny mający na celu lepsze przybliżenie skalowania tekstur w mip-mapping'u. W rezultacie otrzymuje się bardziej płynne przejście pomiędzy dwoma mip-mapami, a więc mniej kantów i zafamań.

**Voxel** (woksel) - trójwymiarowy kumpel piksela. Jak na razie dostępne przez śmiertelników systemy raczej niespecjalnie sobie z nim radzą. Wymaga potwornej mocy obliczeniowej.

**VRAM** (wi-ram) - Video RAM. Ten obszar pamięci, który zajmuje się przechowywaniem obrazów pokazywanych na ekranie.

**Vulcan** (Minigun, Gatling) (wulkan) - jedna z dwóch najbardziej charakterystycznych broni w grach. Vulcan to wielkie działko montowane np. na helikopterach, ale w grach nikomu nie przeszkadza biegać z nim, schowanym w kieszeni, po korytarzach i ulicach miast. Vulcan jest następcą Gatlinga - pierwszego obrotowego karabinu maszynowego. Wypluwa z siebie nieprawdopodobne ilości pocisków.

**Słowo na koniec. Nie musicie wymawiać tych wszystkich słów w ten sposób. Ale może pomóc to wam, w zrozumieniu jak mamrocemy sobie pod nosem pisząc te wszystkie teksty. Oczywiście bez akcentu i tak brzmi to jak rżnięcie rdzawą piłą po chromowanej powierzchni. Ale jest może nieco bliższe oryginałowi. Aha. I nie mówię, że to jest w 100 procentach poprawne. Zależy od tego czy wasz rozmówca będzie Walijszczykiem, Anglikiem Szkotem, Irlandczykiem, Amerykaninem z Płd. Kalifornii, Amerykaninem z Indiany... itd.**

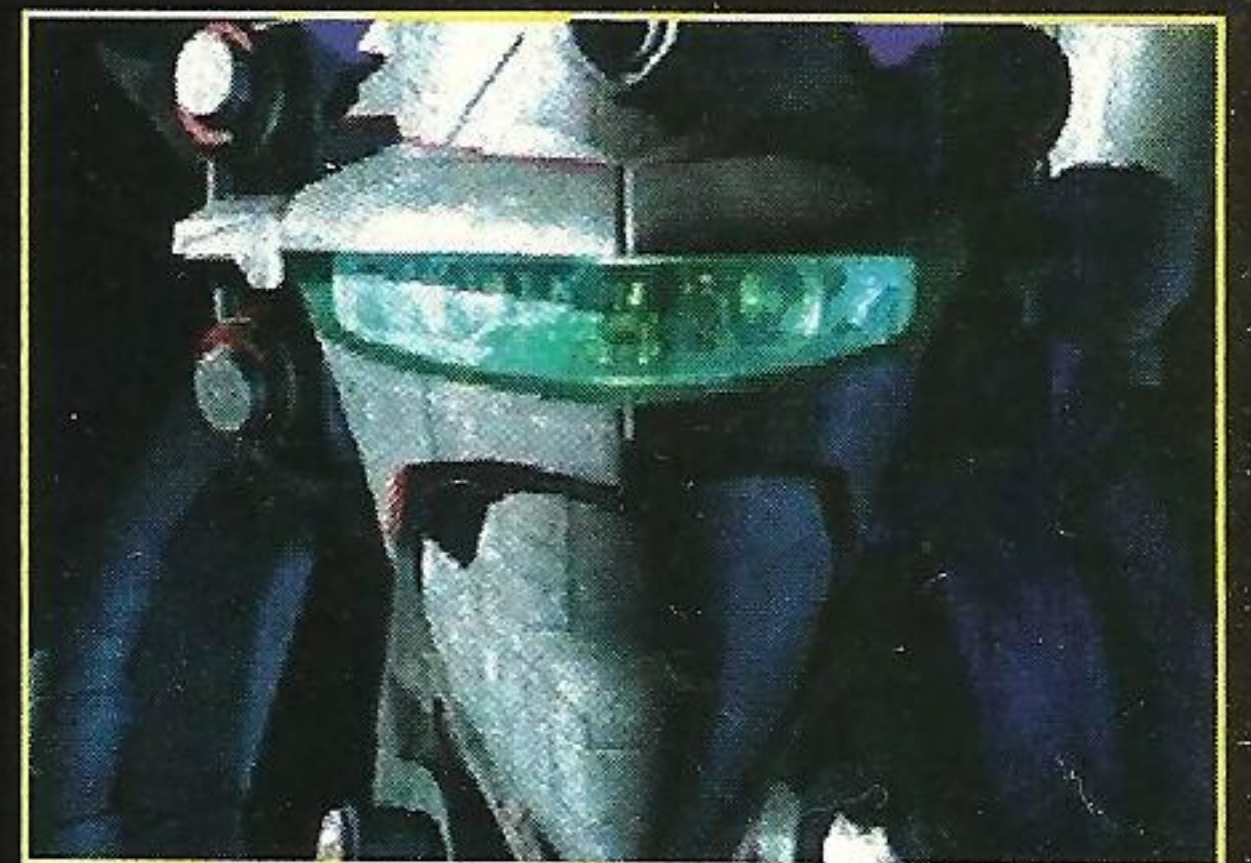
Filmowy przykład - Jesse Ventura w "Predatorze".

Growy przykład - Leon Kennedy w RESIDENT EVIL 2.

**Warping** (forping) - przenoszenie - coś w rodzaju teleportacji. O, w "Star Treku" na przykład się warpowali.

**Wektory** - odcinki wykorzystywane do rysowania grafiki wektorowej. Grafika wektorowa wykorzystywana była w grach jakieś 10 lat temu i służyła do przedstawiania obiektów trójwymiarowych. Składały się one wtedy jednak tylko i wyłącznie z linii rysowanych na ciemnym tle.

**Wersja Prasowa** - wersja gry, którą producenci przysyłają do pism w celu zrecenzowania. Wersje prasowe gier trafiają do pism jeszcze przed oficjalną premierą gry, tak aby recenzje pojawiły się równoległe z premierą gry na rynku.



TOMB RAIDER 3 to kolejno: drugi sequel, gra third person perspective i 3D. Lara może nawet sidestepować, naturalnie ściskając shotgun. I można tak wymieniać praktycznie bez końca.

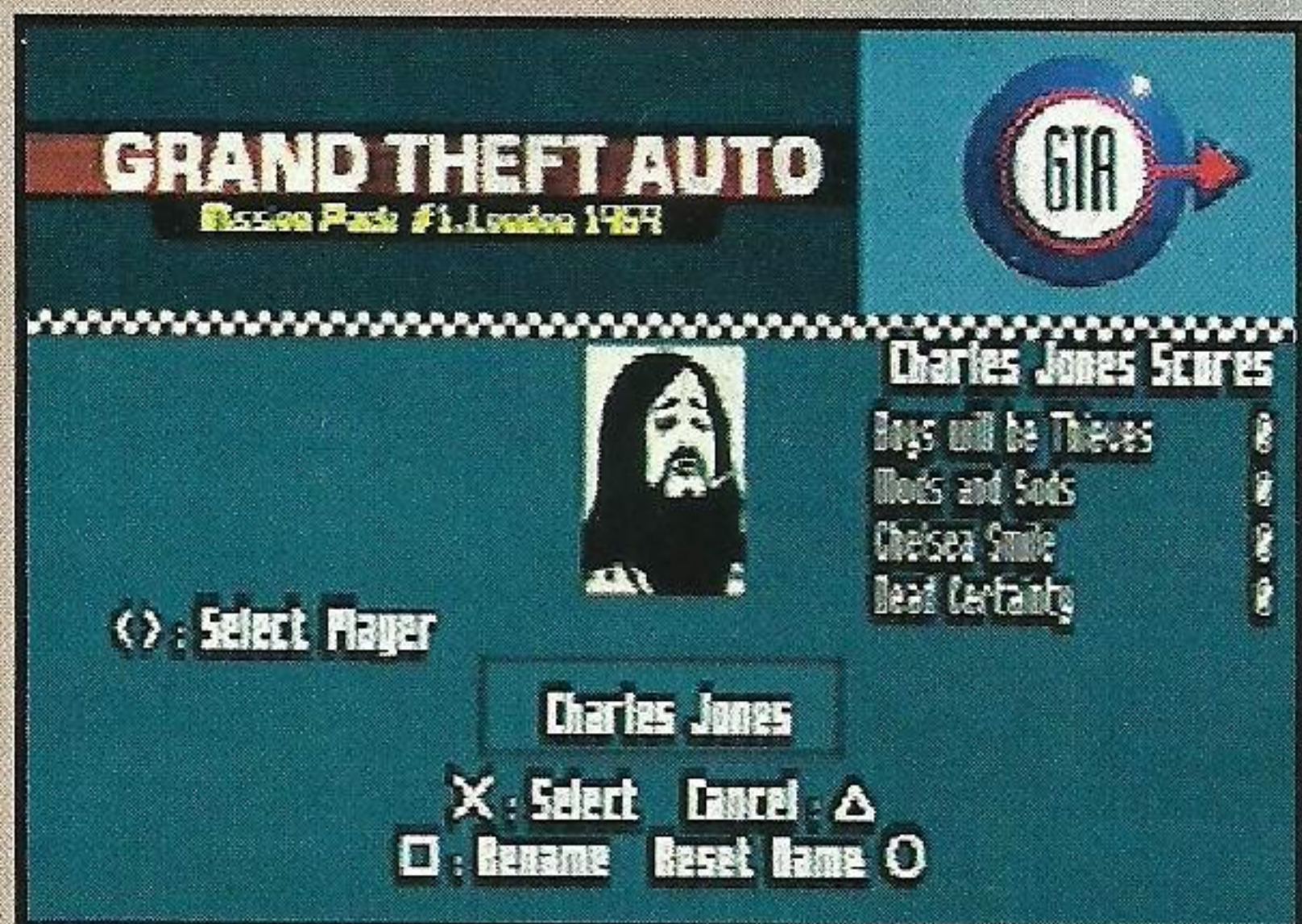
**Z-buffer** (zi-baffer) - przyspiesza rysowanie grafiki. Jest to obszar pamięci, w którym przechowywana jest informacja o odległości danego obiektu od kamery. Dzięki temu daje się stwierdzić, czy obiekt (np. drzewo) jest czymś przesłonięte, czy nie. W zależności od tego jest rysowane lub nie.

**Zoomowanie** (zumowanie) - Dotyczy gier, w których gracz ma możliwość ręcznego sterowania kamerą (np. MARIO 64). Samo zoomowanie oznacza najazd kamery. Oprócz tego są bardziej precyzyjne terminy - Zooming In oznacza najazd, a Zooming Out - odjazd. Jak mawiała pewna szanująca się animowana postać: "All I wanna do is zoom-a-zoom".

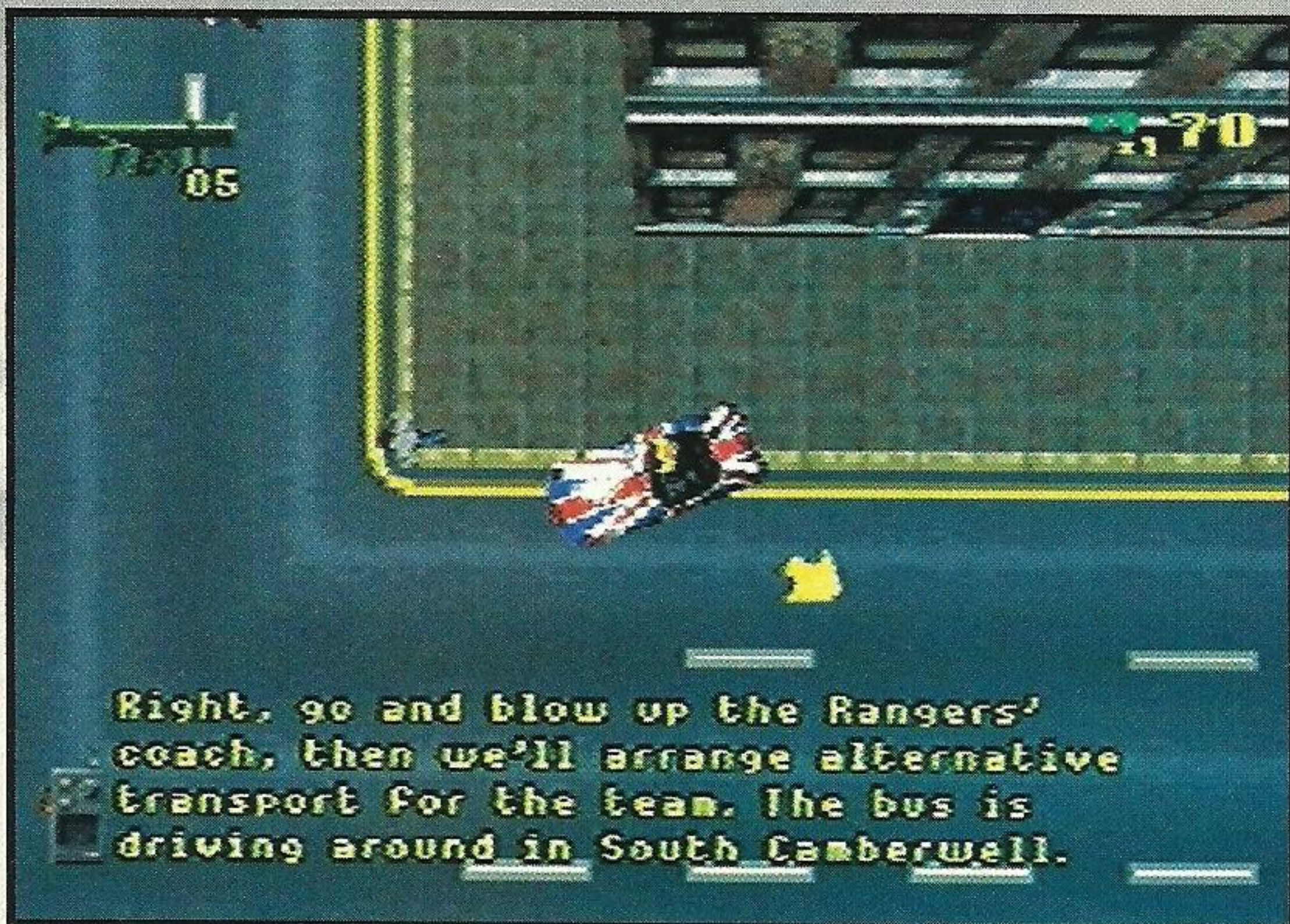
**2D** - drugi wymiar lub dwa wymiary. Określa gry, w których poruszanie się postaci zostaje ograniczone do poruszania się tylko w dwóch kierunkach (zwykle do przodu, tyłu i na boki), bądź też gry, w których obiekty wykonane są ze sprite'ów.

**3D** - trzeci wymiar lub trzy wymiary. Zwykle określa grę, w której poruszać się można w trzech wymiarach.





Łatwe życie, whisky picie,  
i Mercedes Benz...  
Jeśli chcesz, możesz takich  
mieć pięć...



# GRAND THEFT AUTO - LONDON 1969

## Wielkie Samochodowe Złodziejstwo

To bardzo smutne. Ale GTA zasysa. Miałem niewątpliwą przyjemność grania zarówno w wersję PeCeta jak i konsolową i muszę stwierdzić jedno - konsolowa zasysa. I tyle. A co do GTA London - może się podobać, ale jest bez rewelacji. To dalej to samo, choć może po dłuższym czasie z tą grą dostrzec można jakieś różnice. Muzyka - najbardziej świetlany jej punkt jest bardzo fajna wna ekranie opcji, dźwięk tak samo. Ale już w grze raczej nie rządzi. No cóż. mogło być lepiej. Banan

**G**woli ścisłości, w GTAL można mieć na przykład pięć Aston Martinów, a i tak nie wszystkie w tym samym czasie. No, ale w końcu to nie symulator kolekcjonera, tylko mission pack do powstałej dwa lata temu gry ścigano-kradziono-strzelanej. Już z powodu samej nazwy wydawcy GRAND THEFT AUTO mieli problemy ze sprzedażą gry w co bardziej restrykcyjnych krajach, a mało wyszukany język i dość luźne traktowanie przepisów kodeksu drogowego oraz karnego skazały GTA na etykietkę "tylko dla dorosłych". Powyższe fakty wpłynęły tylko korzystnie na sprzedaż. Nie należy się więc dziwić, że powstał dodatek, tym razem rozgrywający się w Londynie, w roku 1969, w scenerii znanej ze "Świętego" albo wczesnych Bondów.

Chociaż developerzy mówią coś o poprawionej grafice, to jedyną różnicą dostrzegalną gołym okiem jest ruch lewostronny, do którego można się przyzwyczaić po jakichś dziesięciu minutach. Pewne zmiany jednak są - o ile w GTA gracz do końca pozostawał niewiele



znaczącą płótką, o tyle w GTAL ma szansę na stanie się całkiem grubą rybą w londyńskim półświatku. To chyba lepiej, bo wspinanie się po szczeblach kariery lepiej motywuje do działania niż jakakolwiek ilość kasy - przynajmniej mnie... Rośnie też szacunek, jakim się cieszymy - o ile w pierwszym rozdziale słyszymy oschłe dyrektywy, o tyle w ostatnim możemy zabrać się za realizację zlecenia dopiero, kiedy będziemy mieć na to ochotę.

W samochodzie musi grać muzyka, najlepiej dobra. Ludzie z Rockstar też o tym wiedzą i dlatego muzyka w GTAL nie jest jakąś tam zbieraniną, wypadkową gustów twórców gry, ale w pełni oddaje atmosferę Londynu '69 i pomaga nam odnaleźć się w tych, trochę już przecież odległych, czasach. 21 kawałków - niektóre w stylu reggae - i o żadnym nie mogę powiedzieć, żeby był nie na miejscu. Nie dotyczy to niestety efektów dźwiękowych - wydaje mi się, że zastąpienie pisków imitujących głos naszego zleceniodawcy prawdziwym cockneyem byłoby całkiem niezłym posunięciem, przysługującym realizmu naszym przygodom. No bo skoro przechodnie wrzeszczą na nasz widok jak opętani, samochody trąbią całkiem jak w swoim korku, to dlaczego nasz szef popiskuje w słuchawkę niczym E.T.?

Tak samo jak w GTA, ulic jest wiele,



wiele mil, samochody są różnorodne i przejechać się można w zasadzie wszystkim, nawet karetką. Po przyzwyczajeniu się do odwrotnego kierunku ruchu i poznaniu miasta zaczyna się zabawa - gra podzielona jest na cztery rozdziały, a każdy z nich omawia na przykładach coraz to inne paragrafy kodeksu wykroczeń. Na swojej drodze spotykamy wiele różnorodnych postaci: sprzedajnych informatorów, handlarzy wszelkiego typu towarem i prawdziwych bossów. Pojawiają się oni i znikają, niektórzy z naszą pomocą. Nie należy jednak przesadzać z usuwaniem niechcianych znajomych, bo samowola nie jest zbyt wysoko punktowana, przynajmniej na początku.

Jak na mission packa, GTAL jest wyjątkowo udanym produktem. Myślałam raczej, że będzie to tylko ochłap rzucony nam przed wydaniem GTA2, ale miło się rozczarowałam. W grze nie da się bowiem zauważyć niczego, co można byłoby uznać za niedoróbkę. Jedyną niedogodnością może być tylko sposób włączania gry - do uruchomienia GTAL konieczne jest GTA. Rekompensuje nam to jednak cena gry, o połowę niższa od normalnej.

Anek



**PlayStation 7**

**GRAFIKA** 6  
**DŹWIĘK** 9  
**MIÓD** 7

Wydawca: Take 2  
Producent: Rockstar  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Czerwiec 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card





**Uwaga! Poniższy tekst rozplywa się w superlatywach, prawie jak folder reklamowy Eidosu. Zapewniam jednak, że go nie przepisałem. Aha, fabuła może i rozbudowana czy innowacyjna nie jest, ale trzyma się kupy i tłumaczy co, jak i dlaczego. A to całe jej zadanie, nie?**

# WARZONE 2100

**W**ydawało mi się, że niewiele da się już zrobić nowego w RTS'ach.

A tu niespodzianka. Rozgrywanie trzech kampanii, każda po kilka misji na jednym, ciągle powiększającym się terytorium, z zachowaniem całego stanu technologii, wojsk i zasobów.

Prowadzenie badań, w wyniku których otrzymujemy komponenty do budowy nowych jednostek i budynków. Każdy pojazd własnoręcznie projektujemy z gotowych części, a liczba możliwych kombinacji rośnie z czasem geometrycznie (mądrze napisane, nie?). Raz zaprojektowane jednostki można produkować w fabryce, bądź pozbyć się ich projektu (np.: kiedy pojazd okaże się fiaskiem militarnym) kasując go.

Kontynuowanie gry od stanu z poprzedniej misji (zostaje wszystko – nawet źle rozplanowane budynki w bazie) wymusza obranie taktyki skierowanej na przetrwanie. Teraz mało kto zdecyduje się na poprowadzenie kosztownego ataku, który może i się powiedzie, ale na dłuższą metę okaże się zgliszczony. Rozpoczynanie kolejnego zadania z pustym kontem i ze zdziśiatkowanymi oddziałami mało komu się uśmiecha. Z reguły, kiedy jednostki przestają się sprawdzać w walce to znak, że zaniedbało się badania nad nowymi technologiami.

Wszystko jednak kosztuje. Jak każdy RTS tak i WARZONE 2100 ma swoją mamotę. Tutaj monetą jest ropa naftowa, którą można wydobywać tylko w kilku miejscach na mapie. Wystarczy wybudować w odpowiednim miejscu szyb naftowy, a baryłki czarnej brei same trafiają do naszej kieszeni. Jest to tak proste, jak dwa poprzednie zdania – nie ma ciągłej walki o dostęp do surowca. Raz przetarta droga pozostaje otwarta, no może warto zostawić czołg czy dwa do pilnowania szybu.

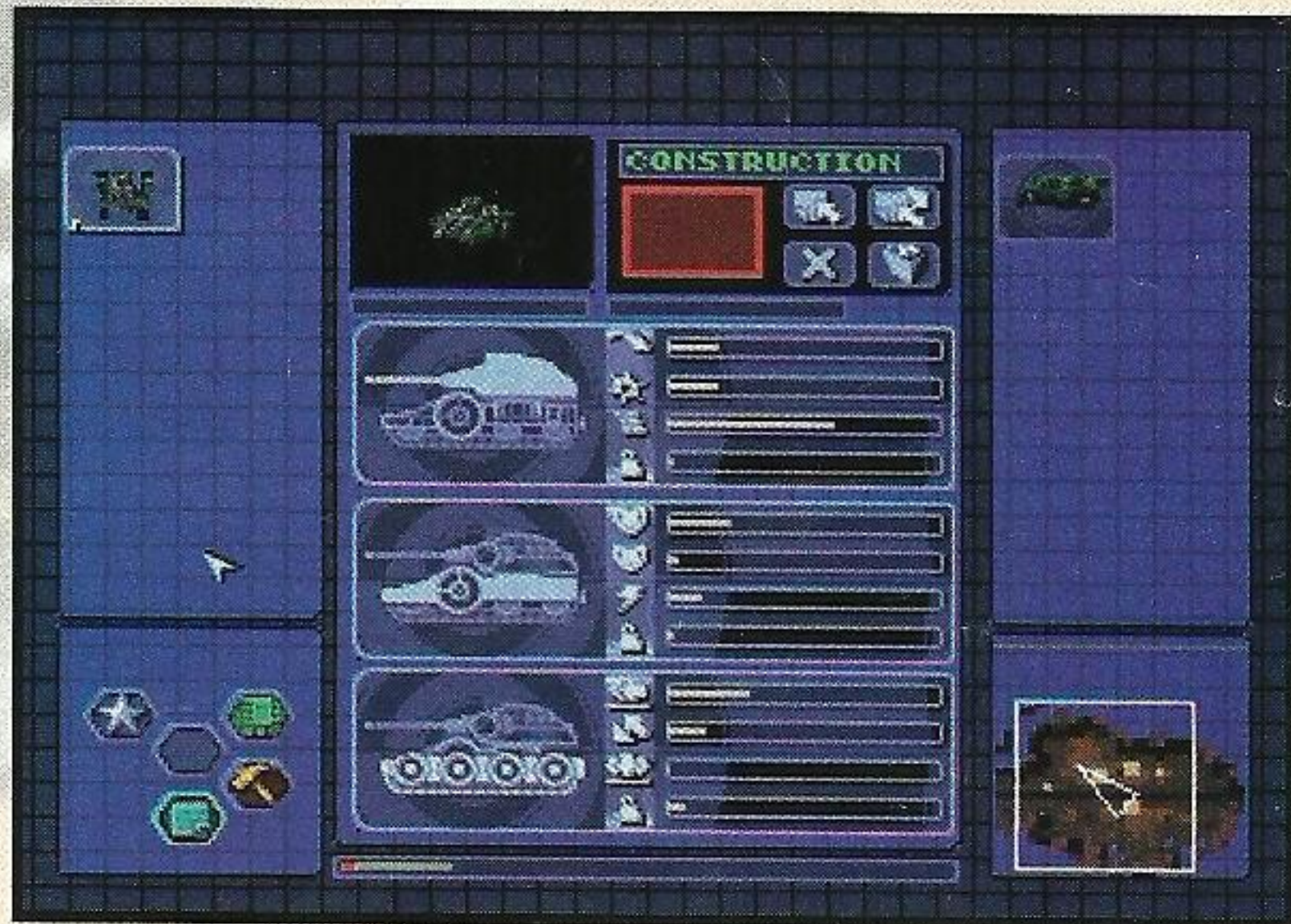
Inteligencja CPU dorosła do stopnia, w którym można powierzyć mu kilka prostych zadań. I tak daje się zaznaczyć kilka jednostek na jednym końcu mapy, przejść na drugi i kazać im tam dojechać. Jak nigdzie – zrobią to! I to najkrótszą możliwą trasą. Nie klinują się i nie rezygnują. Niską rozdzielczość ekranu, a co za tym idzie niedostateczną precyzję (z analogiem czy bez) rekompensują same jednostki. W czasie ataku zachowują się



jak wyszkolone wojsko, a nie banda skautów i same z siebie zgranie atakują najbliższe cele. Inny przykład: kiedy jedna jednostka wjeżdża w skupisko innych, bo chce przejechać, stojące wozy same się rozstępują. Liczba rozkazów, które można wydać jest spora. Że wymienię tylko walkę do ostatniej kropli krwi (do or die), kilka rodzajów odwrotów, obronę pozycji, czy chronienie wskazanej instalacji. Wróg też zna się na rzeczy i z całą gorliwością stara się być godnym przeciwnikiem. Nie powiem, czasem mu się to udaje.

Na pochwałę zasługuje też sposób dowodzenia jednostkami. Można wskazać jeden pojazd, nacisnąć X i dowodzić tylko nim. Można, zamiast X nacisnąć kwadrat, a zaznaczyć się wszystkie jednostki danego typu w okolicy (niestety tylko do 10 na raz). Tak powstanie grupa. Można zrobić ich kilka, a później tylko przełączać się pomiędzy nimi. Zabieg pozwala na szybkie zorientowanie się w kottowaniu pojazdów, które trudno rozróżnić w niskiej rozdzielczości. Zaznaczyć można również dowolną liczbę dowolnych pojazdów rozciągając na ekranie prostokąt kursorem.

Jednostkami dowodzimy w dwóch trybach – normalnym i bitewnym. W pierwszym przejmujemy bezpośrednią kontrolę nad jednym pojazdem i tylko nim sterujemy. Inne zaznaczone jednostki podążają jednak za nami. Nie można wtedy strzelać. W trybie bitewnym pojawia się kursor, którym wskazujemy cele, a kamera podjeżdża do góry dając niemal prostopadły obraz. Oddziały już same wiedzą co robić.



Pełne 3D jest wielką zaletą gry – w dowolnym momencie można zrobić z obrazem co dusza zapragnie. Pokutuje za to niska rozdzielczość, ale na to rady nie ma. Muzyka przygrywiająca w tle wpada w ucho i nie drażni. W kolejnych misjach, mimo iż rozgrywane są na tym samym terenie, słychać za każdym razem nowe akordy. Tytuł wart uwagi. Bo bym zapomniał – grę zapisywać można dopiero po ukończonej misji. Szkoda.

Merlin

**Kolejny miesiąc - kolejna strategia!**

Posiadacze PSX'a lubiący przy okazji gry strategiczne nie mogą w chwili obecnej narzekać na ich brak - miesiąc temu pojawiło się KKND2, a teraz WARZONE 2100. Od biedy ASTERIX'A można też nazwać grą strategiczno-zręcznościową... Grać do oporu! [Gulash]

Playstation

8

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Eidos  
Producent: Pumpkin  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Czerwiec 99

Wykorzystuje: Dual Shock  
Memory Card.



Wicie skąd wzięła się wiara w wampiry? Prawdopodobnie stąd, że gdy w średniowieczu umierał człowiek, chory np. na gruźlicę, albo inną zakaźną chorobę, często niedługo po jego pogrzebie rodzina przestawała wychodzić z domu i wkrótce również umierała. Ludzie sobie myśleli, że wrócił ów nieboszczyk, krew spija - rodzina zmienia się w upiory i słońce im szkodzi (dlatego nie wychodzą). Gdy tymczasem sądzi się dziś, że jeśli w rodzinie była nie leczona gruźlica, to w końcu zarazili się niemal wszyscy i wymierali sobie po kolei. Proste.

## Laktoza i uryna.

Z nieklamana przyjemnością dokładam choć malutką cegielkę do tekstu o sikaniu do mleka. Nie myślcie sobie -- nie mam pojęcia kim jest Hugo, na screenach nie wygląda zbyt obiecująco, a gry nie widziałem w życiu na oczy. Wiem jednak jedno. Jeżeli tylko będą miał kiedys okazję nasikania do mleka to na pewno jej nie przepuszczę. To naprawdę musi być fajne.  
Banan

Z kolei ja widziałem grę, gdy łapałismy screeny do artykułu. I nie mogę dodać nic więcej. Od dziś do kawy leję śmietankę.  
Gulash

**C**Trolle nie mają tak strasznej genezy. Skandynawowie uważają, że powstały one z mitycznych gigantów i mieszkają sobie teraz po lasach.

Hugo, tytułowy bohater recenzowanej tu gry może i jest trollem (i mieszka po lasach), ale na prośbę producentów gry wybrał się na wakacje z liczną swą rodziną. Trójka dzieci i szanowna małżonka zapakowani zostali do dwupłatowca, by wraz z tatą spędzić uroczy urlop od kradnięcia dzieci i sikania do mleka. Niestety, zła czarownica, która nie miała ani męża, ani dzieci (ani nie mogła sikać do mleka, bo babom trudniej) (hmmm... co ja z tym sikaniem...) uprowadziła szanowną małżonkę, psując przy tym jedyny trolowy samolocik na świecie oraz doprowadzając do rozdzielenia taty i jego dzieci.

Zadanie proste: odnaleźć dzieci, uwolnić małżonkę. Tu jednakowoż kończy się prostota misji. Trudno bowiem komuś, kto przez całe życie trudni się sik... Znowu?! O nie. Ogólnie wiadomo, że trolle przystosowane są naturalnie do nieco innych czynności niż jeżdżenie na sankach, biegi w lawinach, jazda wagonikami w kopalniach, czy skoki po



# HUGO 2



wahlwych platformach. A na tym właśnie polegać będzie gra.

Naszego bohatera obserwować będziemy z perspektywy trzeciej osoby, z boku, tyłu, a czasem z przodu. Gra jest flagową wręcz zręcznościówką, a oznacza to, że nacisk położony jest tylko i wyłącznie na refleks gracza. Tak więc Hugo zasuwa po planszy, a my mijamy przeszkody, hugo skacze po platformach, my uważamy na te zapadające się i szybko zwiewamy. I wszystko ładnie i pięknie, tyle że robienie takiej gry to nie sikanie do mleka (no i masz!), o czym zapomnieli producenci idąc po najmniejszej linii oporu.

Wyobraźcie sobie bowiem sytuację, kiedy to nasz bohater pruje śnieg na sankach. Pruje go tak szybko, że nic już prawie na ekranie nie widać... A widok bohatera? Paranoja! Z boku. Z 10 metrów gruntu przed i 10 za sankami. No i teraz przeszkody. Otóż stoją na trasie i trzeba w ułamkach sekund wychwytywać perspektywę: pierwszy plan? Drugi? Trzeci? I zwiewać. Wychodzi na to, że to nie zręcznościówka, to ruletka. Mało? To teraz dla innego przykładu chodzenie po lesie i zbieranie worków z kasą Hugo już nie pędzi, a idzie. Wolniej, szybciej - jak chcemy. Oczywiście widok z boku, bohater na pierwszym planie, drzewa dalej. I co? Nagle w drzewach worek z kasą. Lecimy i... Pięć minut łażenia zejdzcie, zanim trafimy w worek i weźmiemy. Tylko sam bowiem worek

wie, na którym planie wisi. Beznadzieja.

Grafika taka sobie z ciągotami w stronę plastiku. Hugo rusza się "jak zwykle" - od części pierwszej tak samo. Tak samo puka w szybkę, kiedy wraca po gry po kusze i robi takie same miny. Nawet niektóre misje są prawie takie same (np. jazda po kopalni, gdy mapkę widziało się tylko przez chwilę).

Udźwiękowanie całkiem, całkiem. Momentami - nie powiem, miłe dla ucha.

Czyli co? Gra średniacka, misje lekko nudnawe (choć przyznać trzeba, że dynamiczne) i kilka potężnie utrudniających grę błędów. Jednym słowem recenzja ta miała za zadanie powiedzieć, iż HUGO 2 jest grą dla miłośników serii i maniaków zręcznościówek, a także maksymalnie obrzydzić wam mleko.

Grabarz

PlayStation **5**

GRAFIKA **5**  
DŹWIĘK **6**  
MIÓD **5**

Wydawca: ITE Media  
Producent: ITE Media  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Czerwiec 99  
Wykorzystuje: Dual Shock









REPTILES

TENCHU



# ULTIMO<sup>®</sup>

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEGO KOMPUTERA I KONSOLI  
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:  
00-867 Warszawa  
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

pn.-pt. 10.00 - 18.00  
sob. 10.00 - 15.00

Po krótkim okresie zastoju, znów wysypało nowościami! Każdy z pewnością znajdzie coś dla siebie. Firma Sony nadal zaskakuje obniżaniem cen wysmienitych tytułów, np. Crash Bandicoot 2 i Tomb Raider 2. Oby tak dalej! Wszystkich zainteresowanych konkursem informujemy, że w związku z dużym zainteresowaniem przedłużamy okres jego trwania o miesiąc. Życzymy powodzenia i zapraszamy!

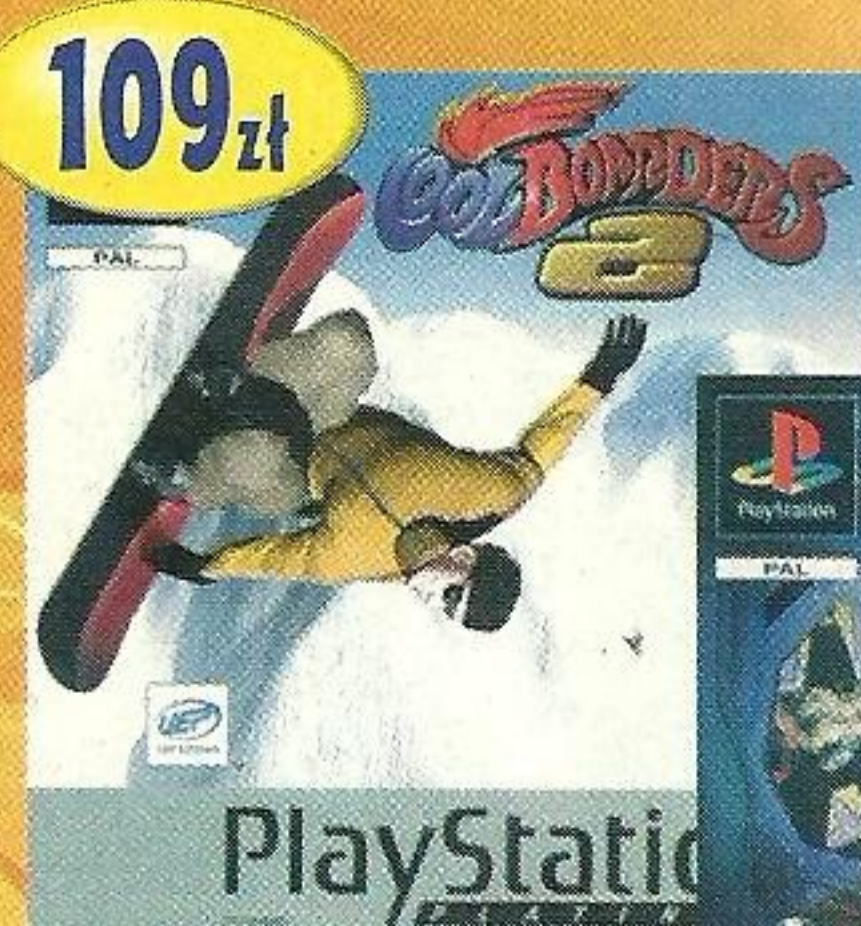
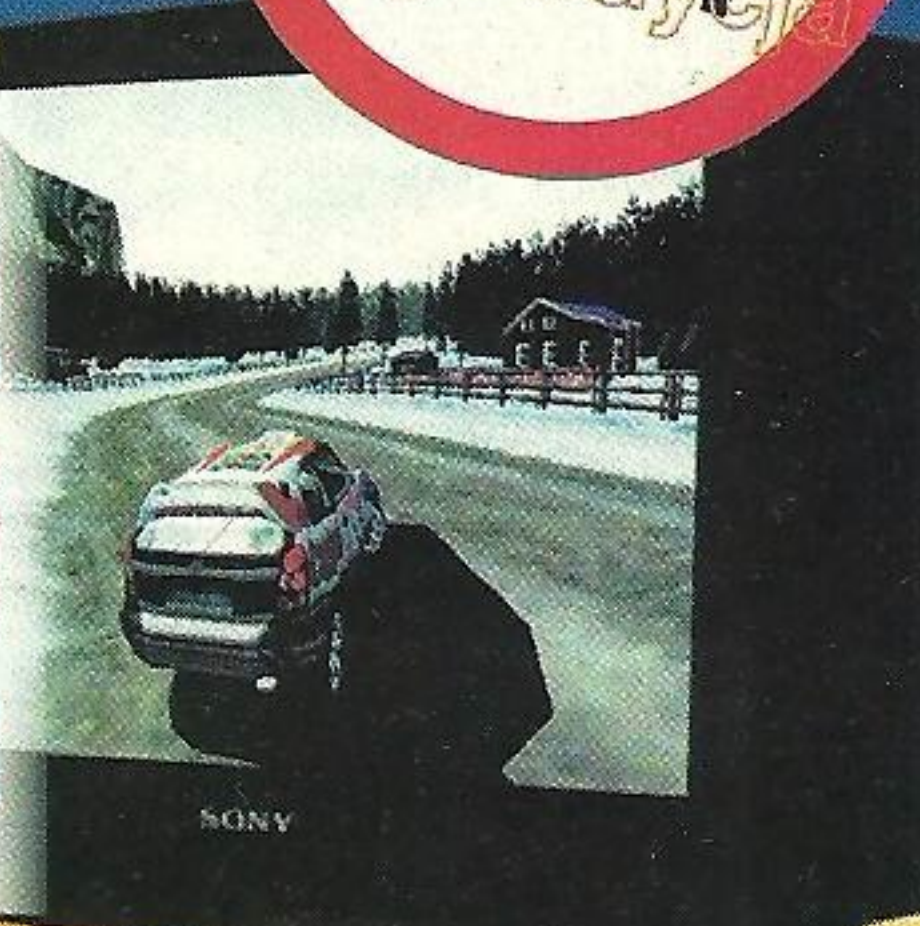
**WIELKI KONKURS ULTIMO**  
2-ga edycja



Główna nagroda  
**telewizor Sony 25 cali,**  
5 gier, 5 joysticków,  
5 kart pamięci  
oraz nagrody pocieszenia

Każde zamówienie  
bierze udział  
w losowaniu!

Rozwiązanie konkursu  
w czerwcowym NEO PLUS



**Czekasz na jakiś tytuł?**

**Nie zwlekaj  
zamów go już dziś!**

Przyjmujemy zamówienia na nadchodzące gry.  
Jeżeli zamówisz coś przed premierą, masz pewność,  
że otrzymasz to jako pierwszy. Już wkrótce ukażą się m.in.:

**Kensel Sacred Fist**

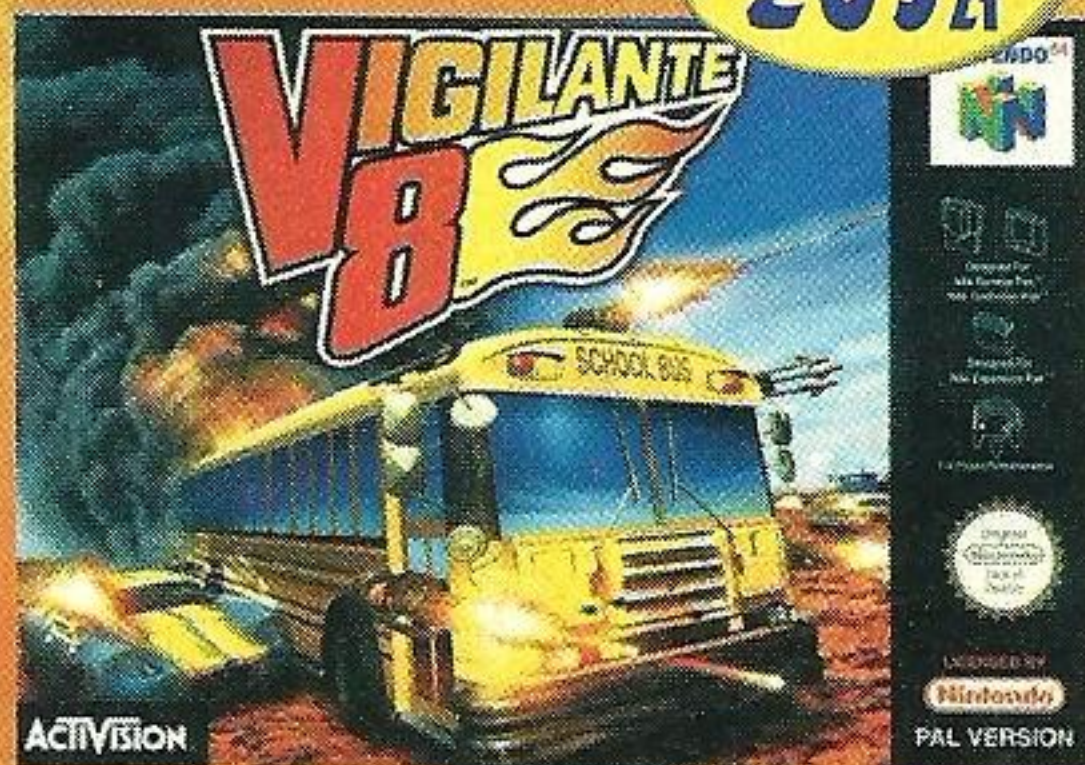
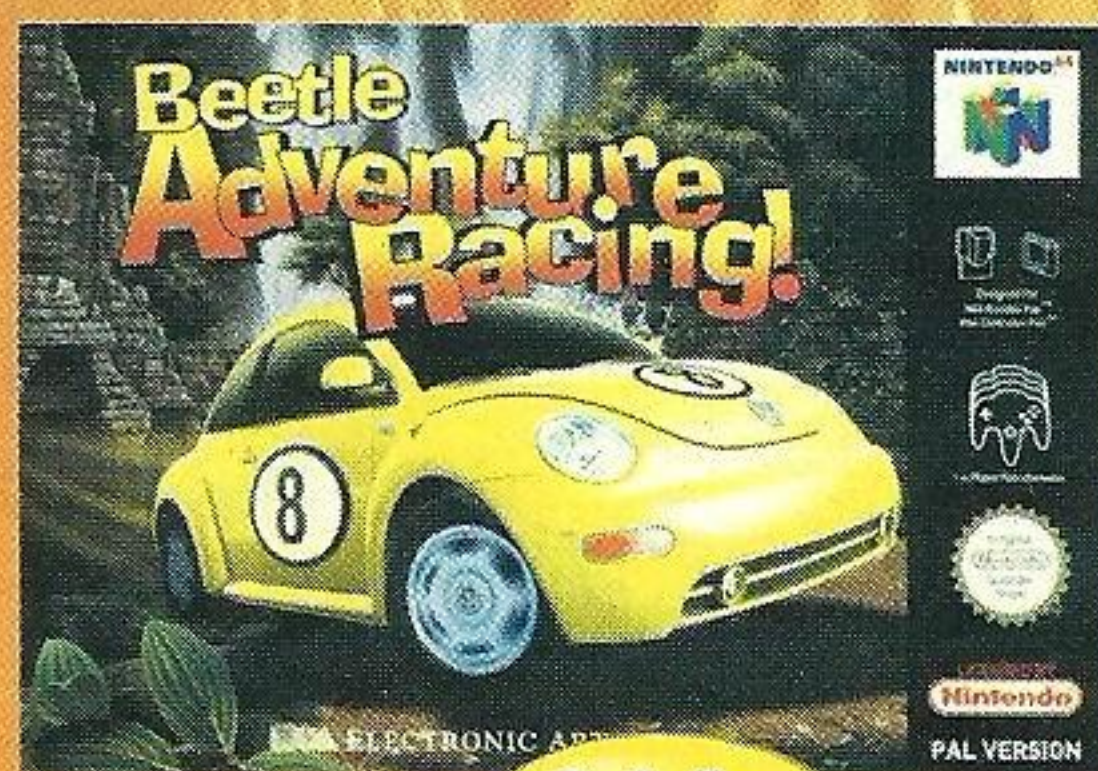
cena ok. 209 zł

**Silent Hill**

cena ok. 219 zł

**Legacy of Kain: Soul Reaver**

cena ok. 199 zł



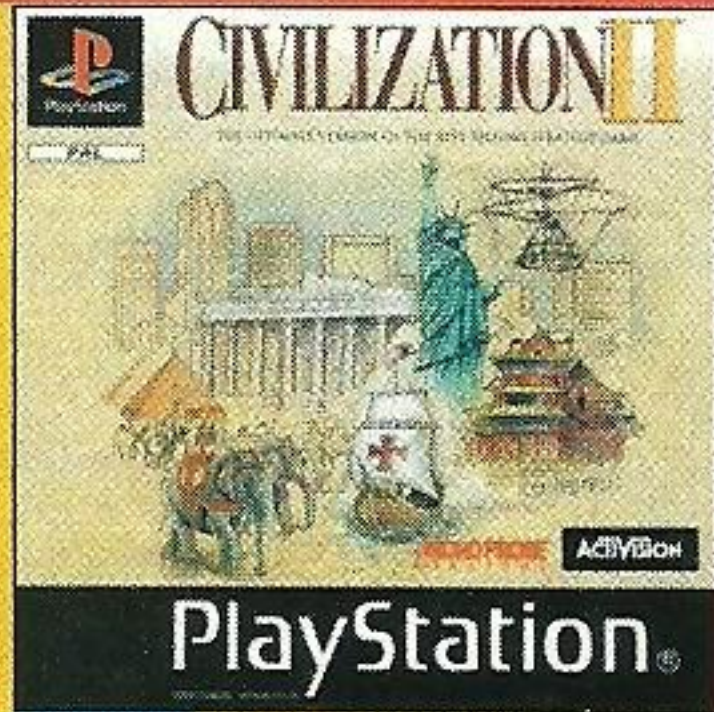


# PlayStation™ PlayStation™

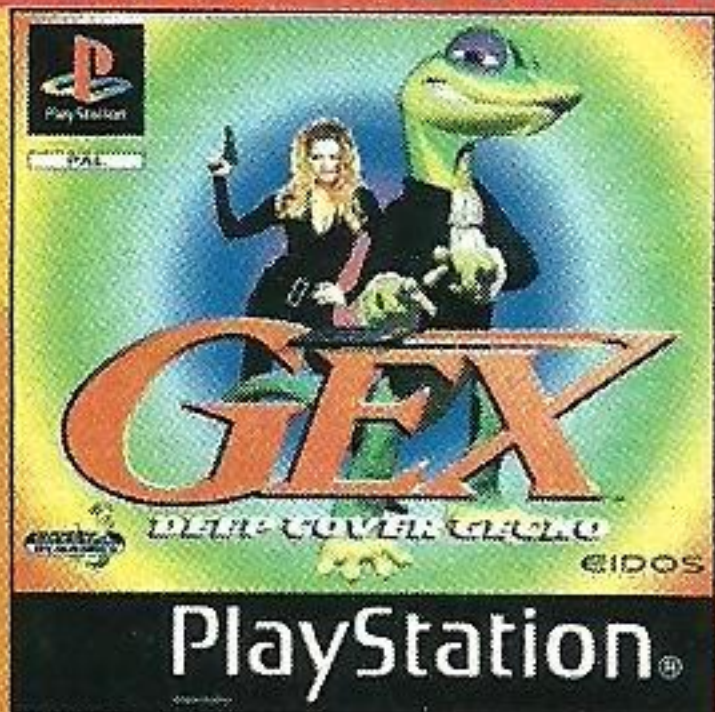
\* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \*



**219 zł** METAL GEAR SOLID  
2CD + demo SILENT HILL.  
Limitowana edycja - Premium Pack - 369 zł.  
Official Strategy Guide - 59 zł.  
MGS Sound Track - 69 zł.



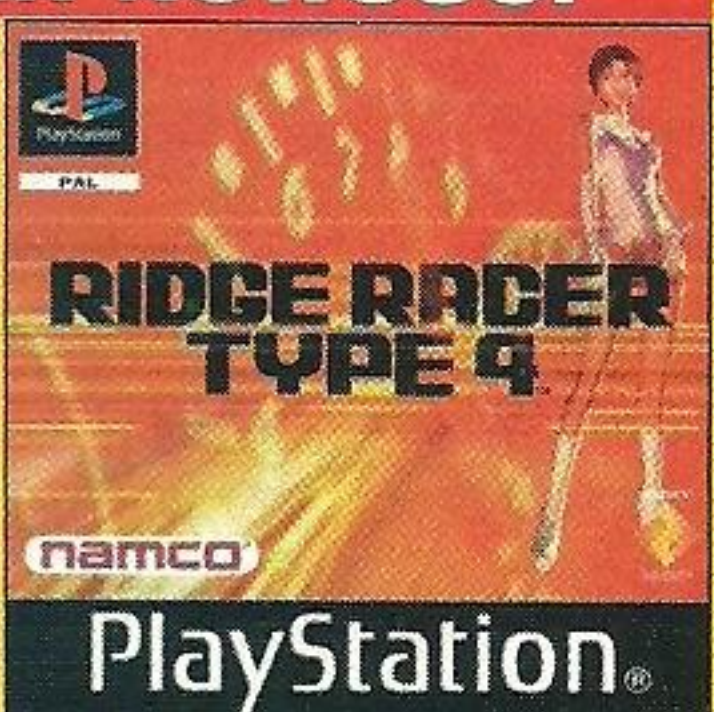
**199 zł** CIVILIZATION 2  
Najlepsza strategia wszech czasów  
wreszcie na PlayStation.



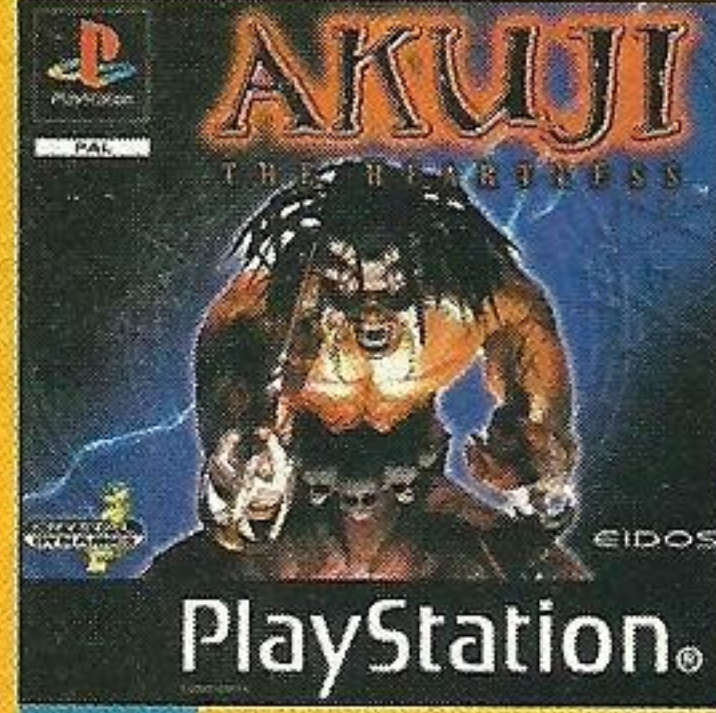
**199 zł** GEX  
DEEP COVER GECKO  
Przygody sympatycznego jaszczura  
w trójwymiarowym świecie.  
Już po raz trzeci. Cooool



**199 zł** NEED FOR SPEED 4  
Czwarta i najlepsza odsłona popularnej  
serii NFS. Pościgi, posłizgi, extra bryki,  
czaaaaa!



**195 zł** RIDGE RACER TYPE 4  
Najlepszy spośród arcadowych  
racerów na PSX. Prosto od mistrzów  
z Namco. Polska instrukcja. HIT!



**199 zł** AKUJI THE HEARTLESS  
Niesamowita gra przygodowa 3D  
utrzymana w klimacie Voodoo.



**199 zł** FIFA 99  
Najpopularniejsza seria piłkarska.  
Oryginalne składy, nowe zwoady, łatwiejsze  
sterowanie, niepowtarzalne akcje.



**199 zł** ASTERIX  
Połączenie doskonałej strategii  
ze zręcznościową przygodówką  
w rysunkowym świecie Asterixa.



**199 zł** MUSIC GENERATION  
Nareszcie profesjonalny program  
do tworzenia muzyki na PSX. Możesz  
samplować z dowolnej płyty.



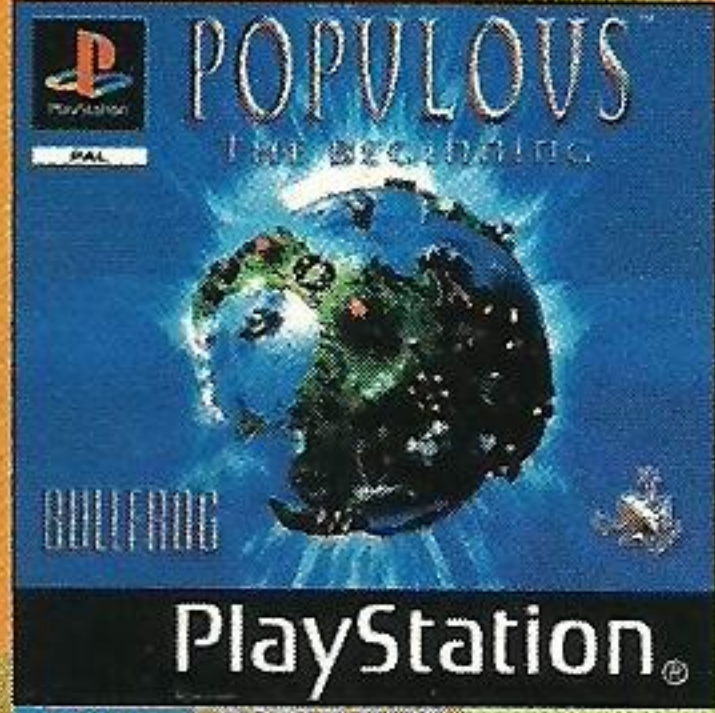
**199 zł** ROLLCAGE  
Najlepszy futurystyczny wyścig  
od czasów WipEout. Niesamowite  
tempo, multiplayer.



**209 zł** TOMB RAIDER 3  
Seksowna Lara znowu w akcji. Jeszcze  
więcej gracji w superszybkiej akcji.  
Angielska wersja. Polska instrukcja.



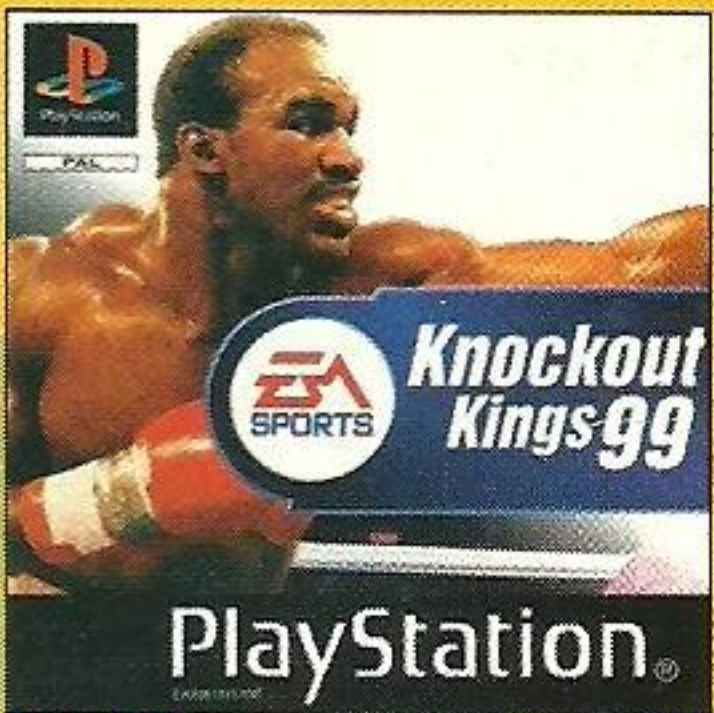
**199 zł** PREMIER MANAGER 99  
Najnowszy manager piłkarski.  
Aktualne składy na 1999 rok.



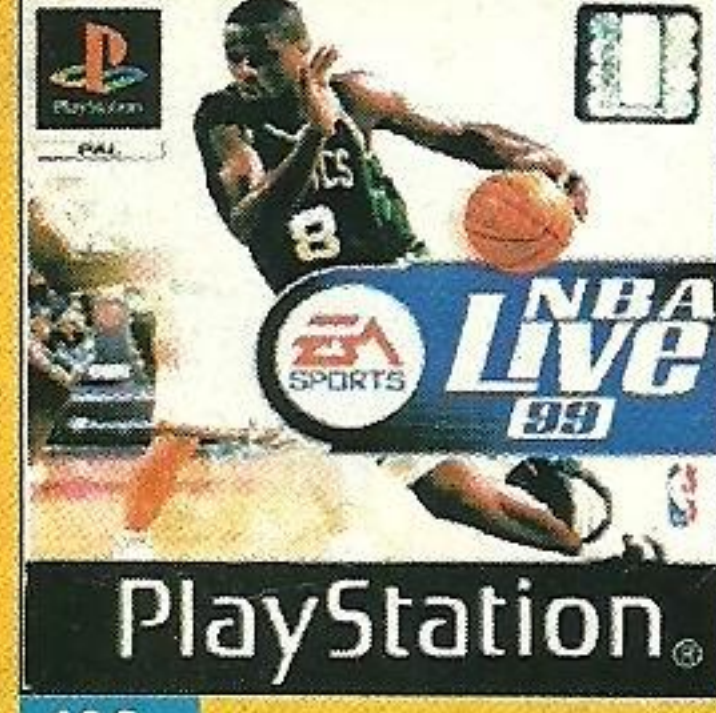
**199 zł** POPULOUS  
THE BEGINNING  
Wysmienita strategia czasu  
rzeczywistego w 3D.  
Wciel się w rolę boga.



**209 zł** ODDWORLD:  
ABE'S EXODDUS  
Kontynuacja przygód sympatycznego  
Muddokona imieniem Abe. Wspaniała  
zabawa dla całej rodziny.



**199 zł** KNOCKOUT KINGS 99  
Super boks: Holyfield, Ali, Lewis...



**199 zł** NBA LIVE 99  
Superpopularna koszykówka z oryginalnymi  
składami na 1999 rok. Ekstra grafika,  
szybka akcja, paczki, gęby; 4 graczy.



**199 zł** DUKE NUKEM  
TIME TO KILL  
Książę rozwalki znowu w akcji! Jeszcze  
więcej akcji w trybie 3rdpp. Minstwo  
poziomów, tryb multi-player.



**199 zł** TOCA 2  
Jeszcze bardziej odjazdowa wersja super  
wyścigów super bryk w klasie  
„turystycznej”. Po prostu super!



**159 zł** CONSTRUCTOR  
Wciel się w rolę bezwzględnego  
przedsiębiorcy budowlanego.  
Polska instrukcja + karta pamięci GRATIS!



**209 zł** COMMAND & CONQUER  
RETALIATION  
Alianci kontra Sowieci. Trzecia część  
wspaniałej strategii. Wiele godzin zabawy.  
2CD.



**109 zł** CRASH BANDICOOT 2  
Druga część Krasza teraz w platynie.  
Polska instrukcja.



**109 zł** COOLBOARDERS 2  
Druga i najlepsza część serii śnieżnej  
deski na PSX-a. Polska instrukcja.



**109 zł** TOMB RAIDER 2  
Najbardziej lubiana przez graczy część  
przygód popularnej Lary.  
Polska instrukcja.



**109 zł** GRAND THEFT AUTO  
Życie gangstera nie jest łatwe! Kupa robotym  
a policja ciągle na karku. Gra dozwolona  
od 18 lat. Ostra jazda teraz za pół darmo!



**109 zł** SOULBLADE  
Hit z Namco w platynowej serii.



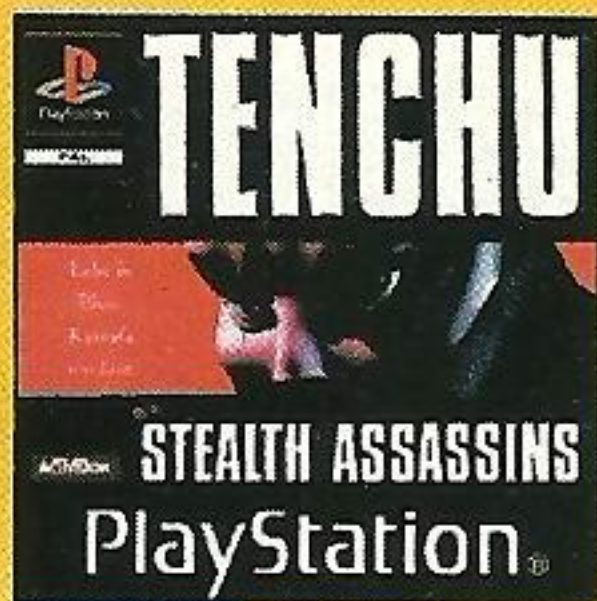
# PlayStation™

# PlayStation™



**139zł** MEDIEVIL

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



**199zł** TENCHU

Ninja - niewidzialni zabójcy. Gra przygodowa, symulator prawdziwego wojownika.



**199zł** APOCALYPSE

Bruce Willis w roli pogromcy Jeźdźców Apokalipsy. Trójwymiarowy shooter 3rdpp.



**139zł** SPYRO THE DRAGON

Trójwymiarowe przygody sympatycznego smoczka Spyro. Ocena NEO PLUS 8/10.



**139zł** CRASH BANDICOOT 3

Polykacz jabłek znowu w akcji! Gra od lat 4 do 104. Tym razem w towarzystwie pani „Crashowej”.



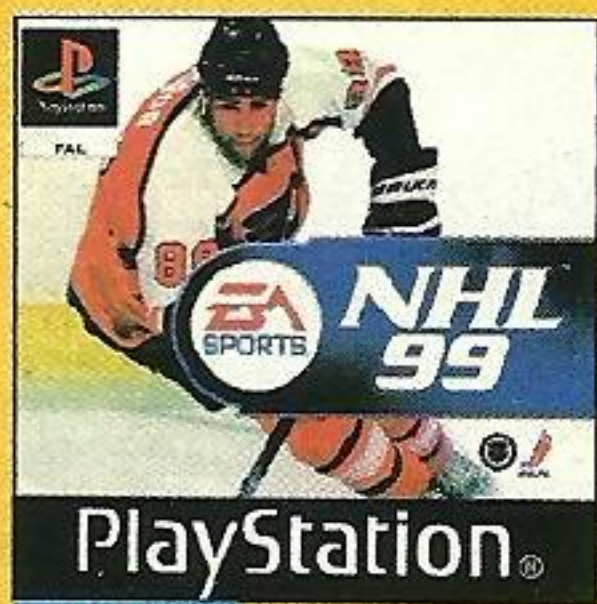
**209zł** ISS PRO '98

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



**139zł** GRAN TURISMO

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



**199zł** NHL 99

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



**199zł** WCW nWo THUNDER

Najlepszy wrestling z udziałem ekipy WCW nWo.



**199zł** MORTAL KOMBAT 4

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



**139zł** TEKKEN 3

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



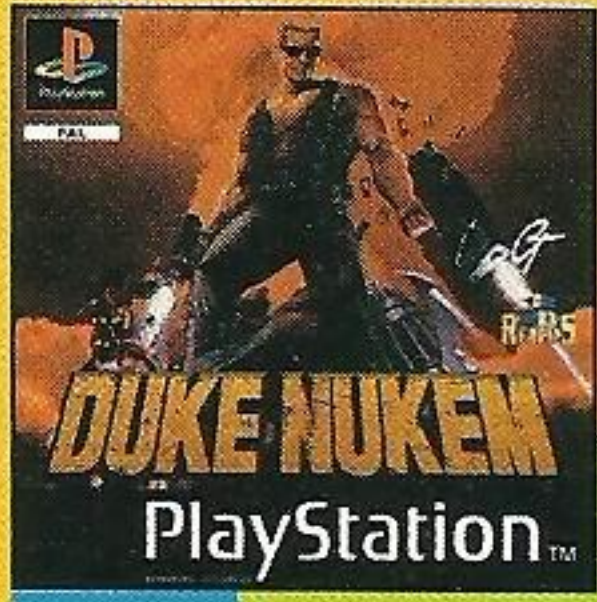
**199zł** LIBEROGRADE

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



**109zł** COMMAND & CONQUER

Klasyczna strategia czasu rzeczywistego. Sowici kontra Alianci, 2 płyty CD, rewelacyjna cena.



**109zł** DUKE NUKEM

Kultowa gra first person perspective z udziałem sławnego Duka. Teraz w cenie platyny.



**109zł** TOCA

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



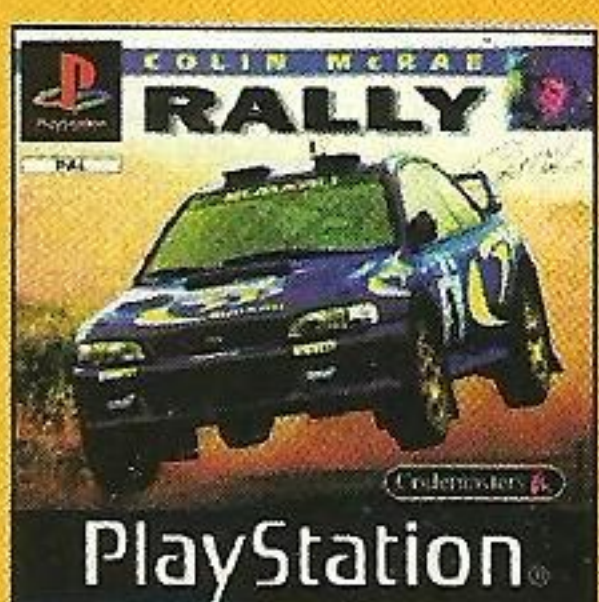
**109zł** HERCULES

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



**219zł** RESIDENT EVIL 2

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



**199zł** COLIN McRAE RALLY

Rewelacja, rajdy a'la Hołowczyc. Uznany obok GT za wyciąg wszechczasów. Wszystkie fury, ultrarealizm.



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

Doskonały joypad do PlayStation w rewelacyjnej cenie!



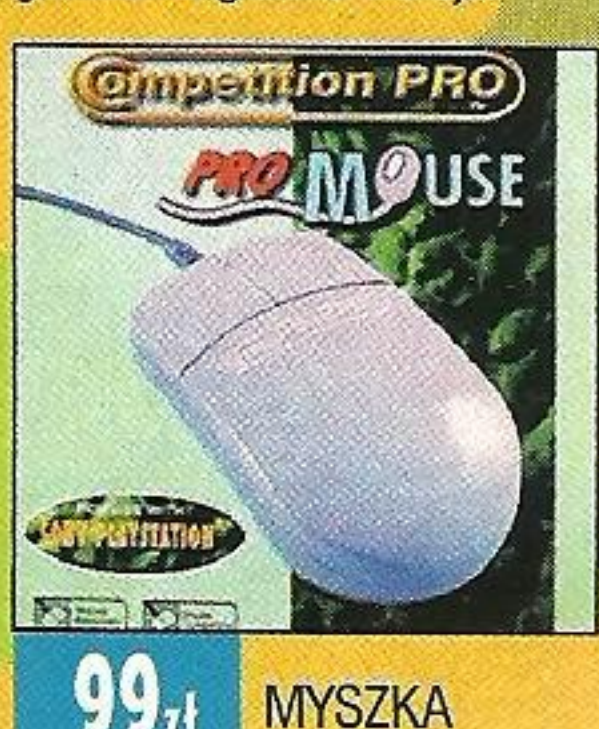
**119zł** DUAL FORCE

Dual Shock firmy Gamester działający w trybie NegCon.



**49zł** MEMORY CARD

Karty pamięci 15 bloków już od 49zł.



**99zł** MYSZKA

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



**99zł** PRO ACTION REPLAY

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



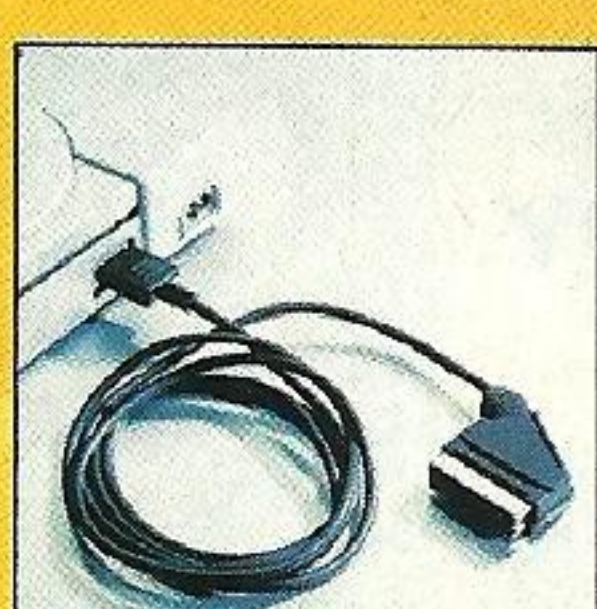
**359zł** KIEROWNICA V3 FX

Najnowszy bajer dla wszystkich maniaków konsolowych wyciągów. 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.



**79zł** 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!**  
CENY ZAWIERAJĄ VAT.  
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!  
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 8zł  
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

## AK CESORIA

Konsola PSX 7502 + Dual Shock + polska instrukcja + drugi pad gratis - tylko w Ultimie!	599zł	Sony Analog Joypad	119zł	Sony Multitap	189zł
Karty Pamięci	już od 49zł	Sony Pad	109zł	Kierownica Gamester DualShock	339zł
Mega Memory Card	184zł	Dual Shock Competition Pro	115zł	Kierownica V3	319zł
Pady	już od 49zł	Mysz Sony	139zł	Przedłużacze do Joypada	29zł
		Link Kabel Logic 3	69zł		
		Link Kabel Sony	109zł		

**AKCESORIA GAMESTER zadzwoń!**

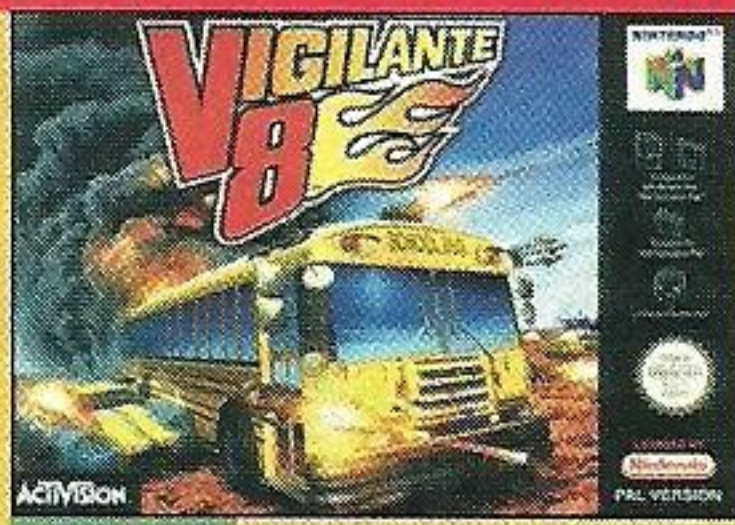


# NINTENDO 64 NINTENDO 64

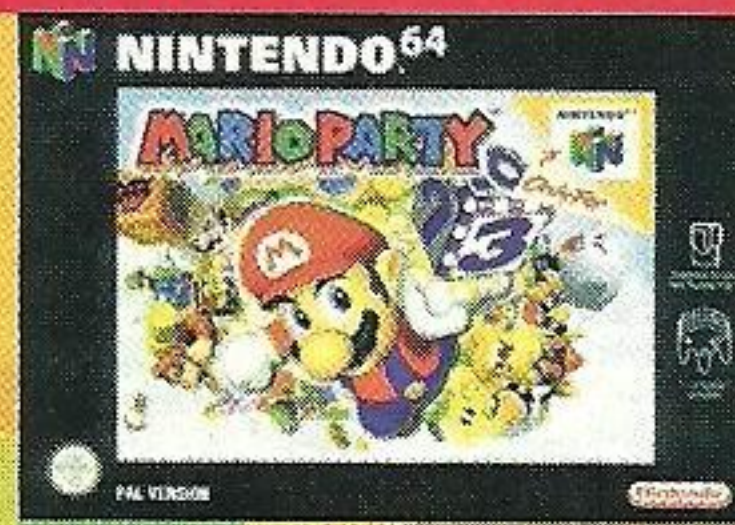
\* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \*



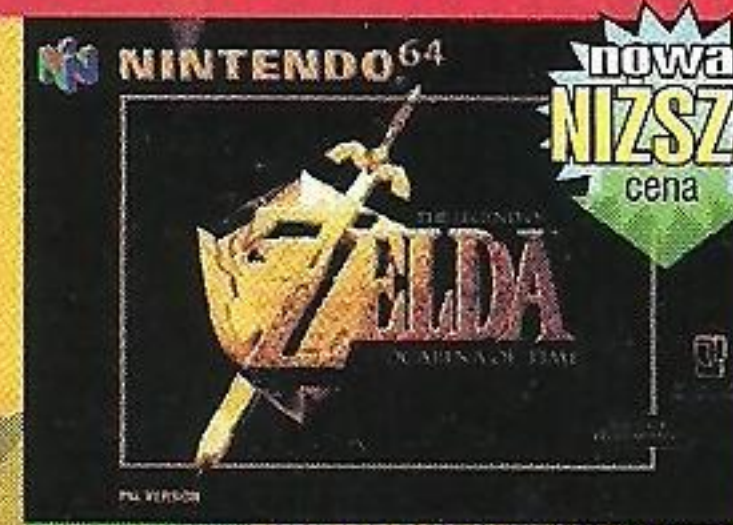
**249 zł** **BEETLE ADVENTURE RACING**  
Aktualnie najlepszy wyścig na N64. Zasiądź za sterami nowego garbusa. Działaj z Tremor Pak. Do czterech graczy.



**269 zł** **VIGILANTE 8**  
Kultowy tytuł z PSX-a wreszcie na Nintendo 64. Rozwółka za sterami demonicznych wozów. Cool klimat.



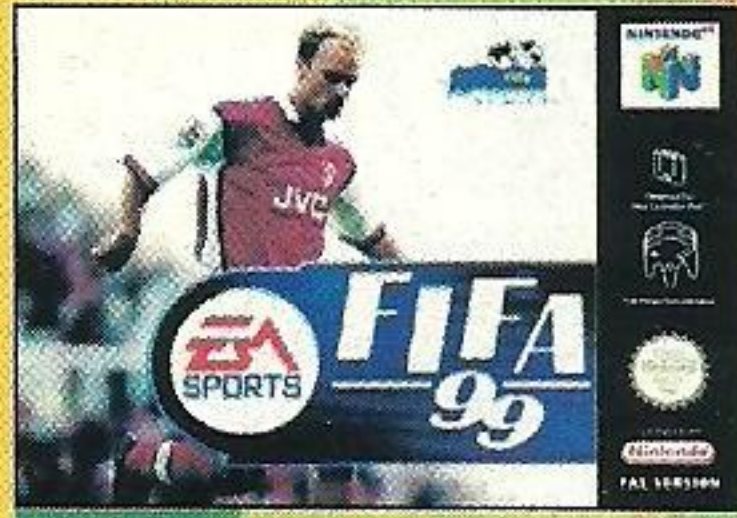
**249 zł** **MARIO PARTY**  
Kolejna doskonała gierka z udziałem Mario. Najlepsza w czterech graczy. Od lat 6 do 106.



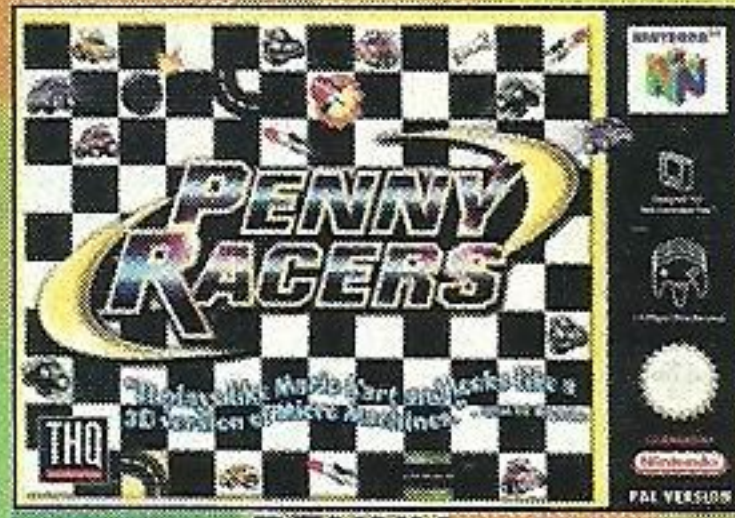
**249 zł** **THE LEGEND OF ZELDA**  
Tej gry reklamować nie trzeba. Długo oczekiwany RPG na Nintendo.



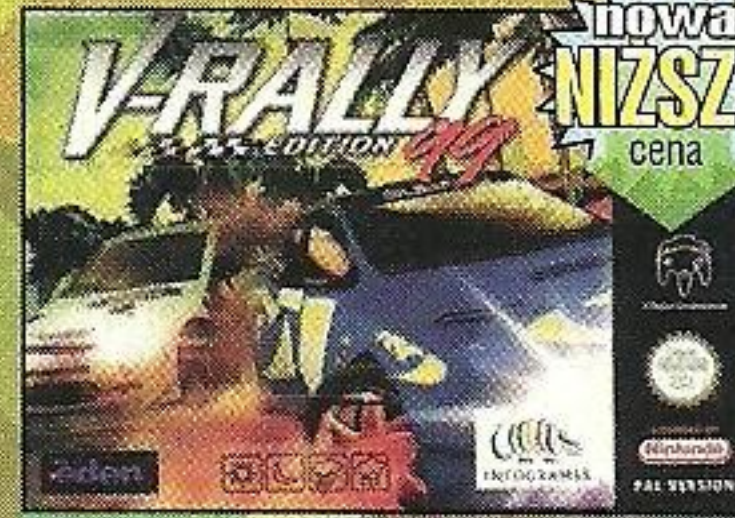
**249 zł** **ROGUE SQUADRON**  
Niepowtarzalny klimat Gwiezdných Wojen. Wciel się w pilota Rebelii.



**269 zł** **FIFA 99**  
Długo oczekiwana wreszcie jest. Najnowsza edycja piłki nożnej.



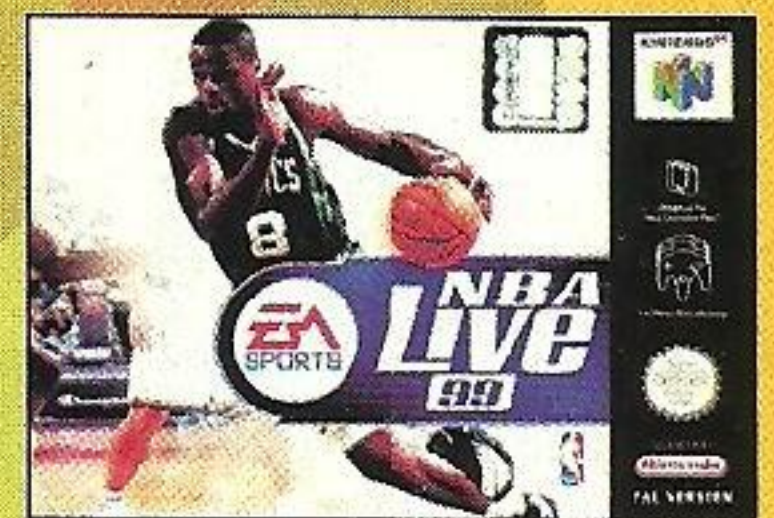
**259 zł** **PENNY RACERS**  
Śmieszne, kolorowe wyścigi dla najmłodszych, w stylu MARIO KARTS.



**249 zł** **V-RALLY 99**  
Najlepsze obecnie wyścigi na Nintendo 64. Reedycja wspaniałej gry z PSX.



**269 zł** **TUROK 2**  
Doskonała kontynuacja hitu ACCLAIM. Tryb multiplayer dla 4 osób. Pogromca GOLDEN EYE!



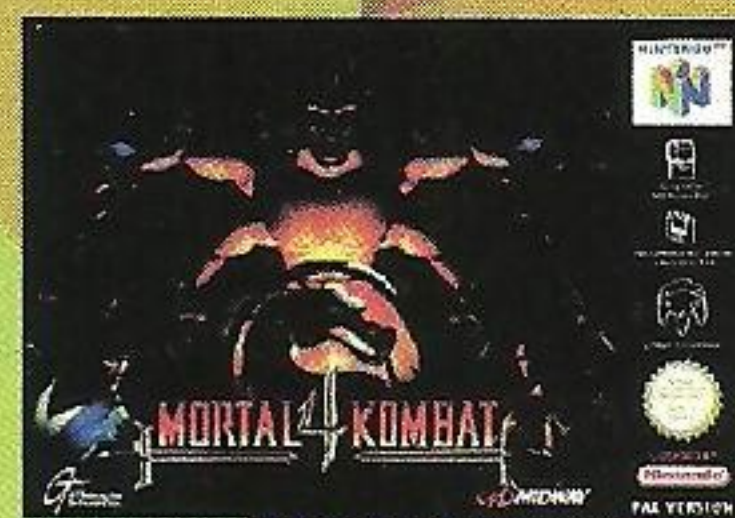
**269 zł** **NBA LIVE 99**  
Superpopularna koszykówka z oryginalnymi składami na 1999 rok.



**239 zł** **1080 SNOWBOARDING**  
Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Najlepszy snowboard jaki kiedykolwiek powstał.



**229 zł** **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98**  
Przez fachowców uznawana za najlepszą piłkę nożną na konsole.



**249 zł** **MORTAL KOMBAT 4**  
Już w sprzedaży czwarta część najsynniejszego mordobicia wszech czasów.



**169 zł** **RAMPAK**  
Oryginalne rozszerzenie pamięci podwyższające rozdzielczość i polepszające animację.

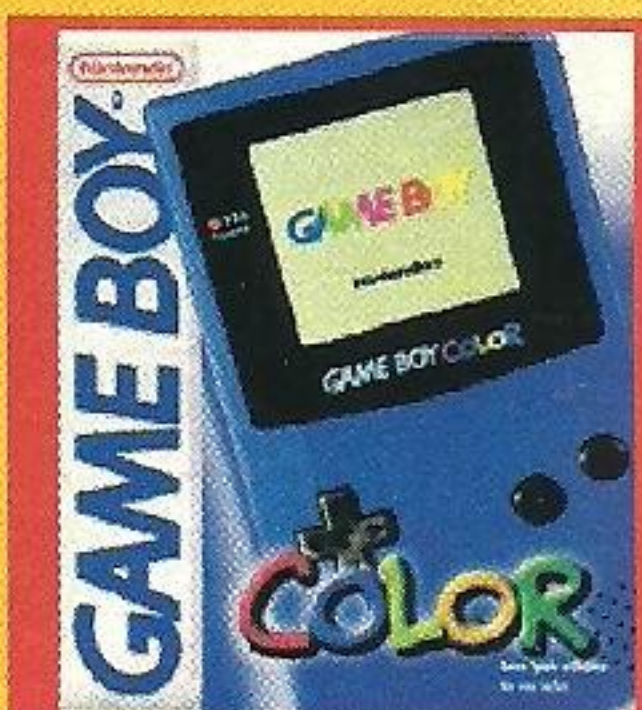


**67 zł** mała karta  
**109 zł** duża karta  
**TREMOR PAK PLUS**  
Wibrująca przystawka powodująca wstrząsy joypada w trakcie gry. Wbudowana karta pamięci.

**W maju dużo nowości. Dzwon, aby uzyskać więcej informacji!**

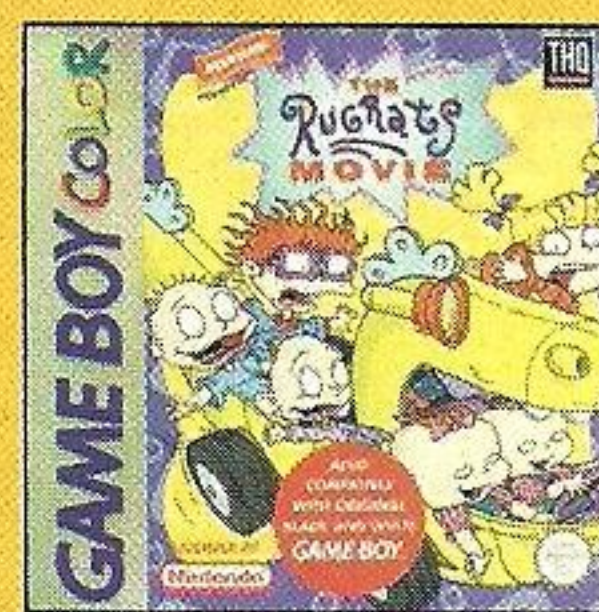
## GAME BOY

## GAME BOY COLOR



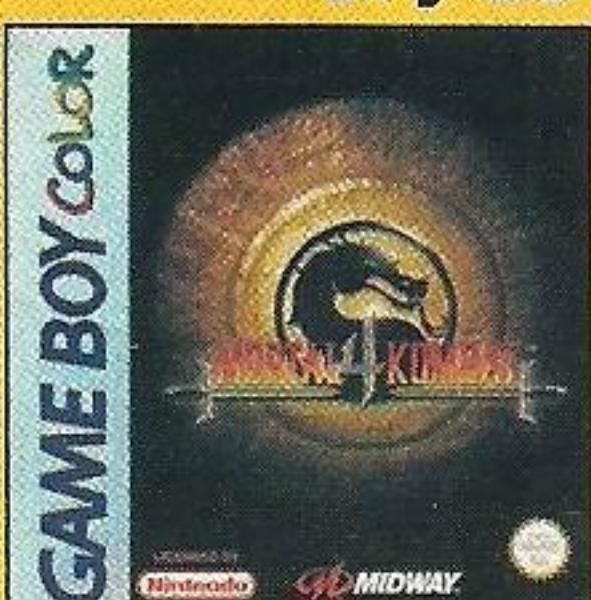
już w sprzedaży  
**GAMEBOY COLOR!**

**349 zł**  
Prawdziwa rewelacja! Przenośna konsolka z pełni kolorowym wyświetlaczem!

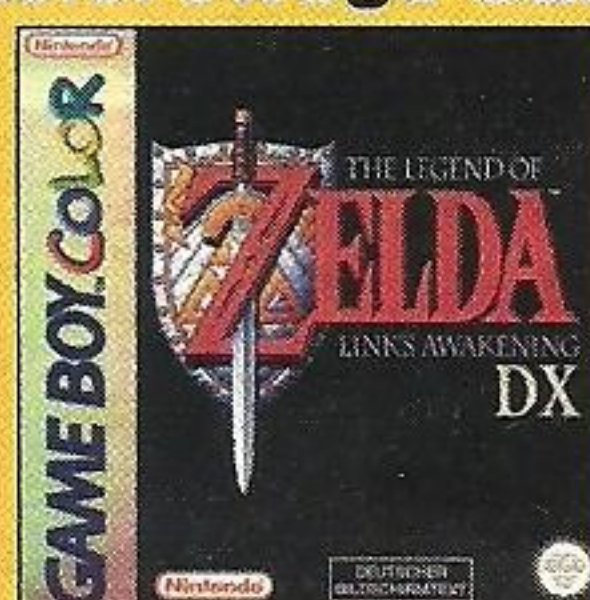


**159 zł**  
**THE RUGRATS MOVIE**

Gry do kolorowego GameBoya



**165 zł** **MORTAL KOMBAT 4**



**165 zł** **ZELDA**



**165 zł** **WARIOLAND 2**

**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





鉄拳 TAG TOURNAMENT (仮)

株式会社ナムコ









# 3XTREME

Czego oczekuje się jeżdżąc na skateboardzie, bmx'e lub rolczkach? Podpowiem: potężnego kopa adrenaliny, który towarzyszy każdemu udanemu trikowi. Granie w 3XTREME niestety nie daje nam choć namiastki tego uczucia, a szkoda...



W tym miejscu powinienem wspomnieć o korzeniach 3XTREME, czyli nawet niezłym XTREME i "nieco" gorszym 2XTREME. Tym razem 3X zrobiło 989 STUDIOS, a po ostatnim wyczynie tej firmy zwanym SYPHON FILTER stwierdziliśmy zgodnie, że panowie spod znaku dwóch dziewiątek i ósemki obrali dobrą drogę.

Odpaliłem więc 3EXTREME i...na chwilę wstrzymałem oddech. Kolesi stoi na deskorolce! Zaczyna się rozpędzać i robi pięknego graba nad czterodeckowym słupkiem po czym.... wywraca się uderzając głową w podobną przeszkodę stojącą dwa metry dalej! Oczywiście to nie koniec, później oglądamy mini-skejtowy film na którym poszczególne triki po prostu zabijają. Wszystko w takt jedynie słusznej w tym wypadku muzyki, czyli hardcore'u. Za samo

intro gra otrzymuje trzy punkty...

Tak jak w poprzednich częściach gry do wyboru mamy 3 "środki lokomocji": BMX'a, skateboard oraz rolczki. Odpowiedni sprzęt takich firm jak na przykład Trek, Salomon czy Santa Cruz dostajemy przy wyborze zawodnika uprawiającego daną dziedzinę "sportu". I w tym momencie zaczyna się jazda, a raczej jej brak. Pominę już kwestię tego, że zamiast jeździć po skateparku, stajemy do wyścigu w którym udział biorą klienci i klientki jeżdżący na bmx'ach, deskorolkach a także rolczkach. Jak można robić grę o takich sportach i nie dać możliwości poskakania po rurkach czy funboxach w skateparku? Mamy za to 22 trasy na których czasem pojawiają się skocznie i rurki, ale kto wymyślił ściganie się na "narzędziach" do skakania i czesania trików? Znajdźcie mi chociaż jednego kolesia, który kupuje BMX'a po to, aby pojeździć nim z górki!

Poza tym cały system robienia trików jest co najmniej beznadziejny i woła o pomstę. Dlaczego nie możemy próbować robić kick flipa na prostej drodze? Dlaczego jadąc ulicą na rolczkach nie możemy spróbować wyskoczyć i trzasnąć np. That Graba? I dlaczego do cholery ci wszyscy prosy, których nazwiska wykorzystano podczas robienia gry nie potrafią po zrobieniu triku wylądować na fankie tylko zaliczają głębę?

Oczywiście każdy skok jest super wysoki i wygląda super nierealnie, ale to nic, bo to i tak drobny szczegół, na który zwrócą uwagę tylko skaterzy.

O pomstę do nieba woła cała oprawa gry, począwszy od grafiki, przez całą fizykę poruszania się obiektów po trasach, na muzyce kończąc. Zacznę od grafiki. Jest ona trójwymiarowa, tekstury są nieciekawe, a zawodnicy posiadają



zdecydowanie zbyt mało poligonów. Wszędzie za to widnieją reklamy firm, których sprzęt jest użyty w grze. Okej, grafikę mamy za sobą. Teraz muzyka: techno. Czujecie klimat? W grze skejtowej techno i to w dodatku tak beznadziejne, że od razu trzeba je wyłączyć. Czy panowie autorzy nie słyszeli nigdy o hip-hopie, albo hardcore? Przecież w intrze jest dobry drive (czyli muzyczka), a tu taka wtopa...

Na koniec zostawiłem sobie fizykę jazdy. Zawodnicy poruszają się jak idioci, BMX jest wolniejszy od deskorolki, a gdy ktoś się wywróci to potrafi jeszcze przejechać kilka ładnych metrów na własnym tyłku, nieważne czy po bandzie, czy pod górkę. Wchodzenie w zakręty to śmiech w karczmie, bo jak inaczej nazwać sztywne obracanie krajobrazu wokół zawodnika?

Wad jest tyle, że gdybym mógł, chętnie zapisałbym nimi cafe NEO PLUS, ale Gulek chyba nie pozwoli, bo jest rozsądnym człowiekiem. 3XTREME to beznadziejna gra, szkoda na nią kasy i nawet nie chcę już o niej myśleć, bo mnie boli głowa.

No!

PS. Jeśli nigdy nie próbowaliście skateboarding, rollerskatingu lub jazdy na BMX'e to lepiej w 3XTREME nie grajcie, bo możecie się poważnie do tych sportów zrazić..

## Back in the days...



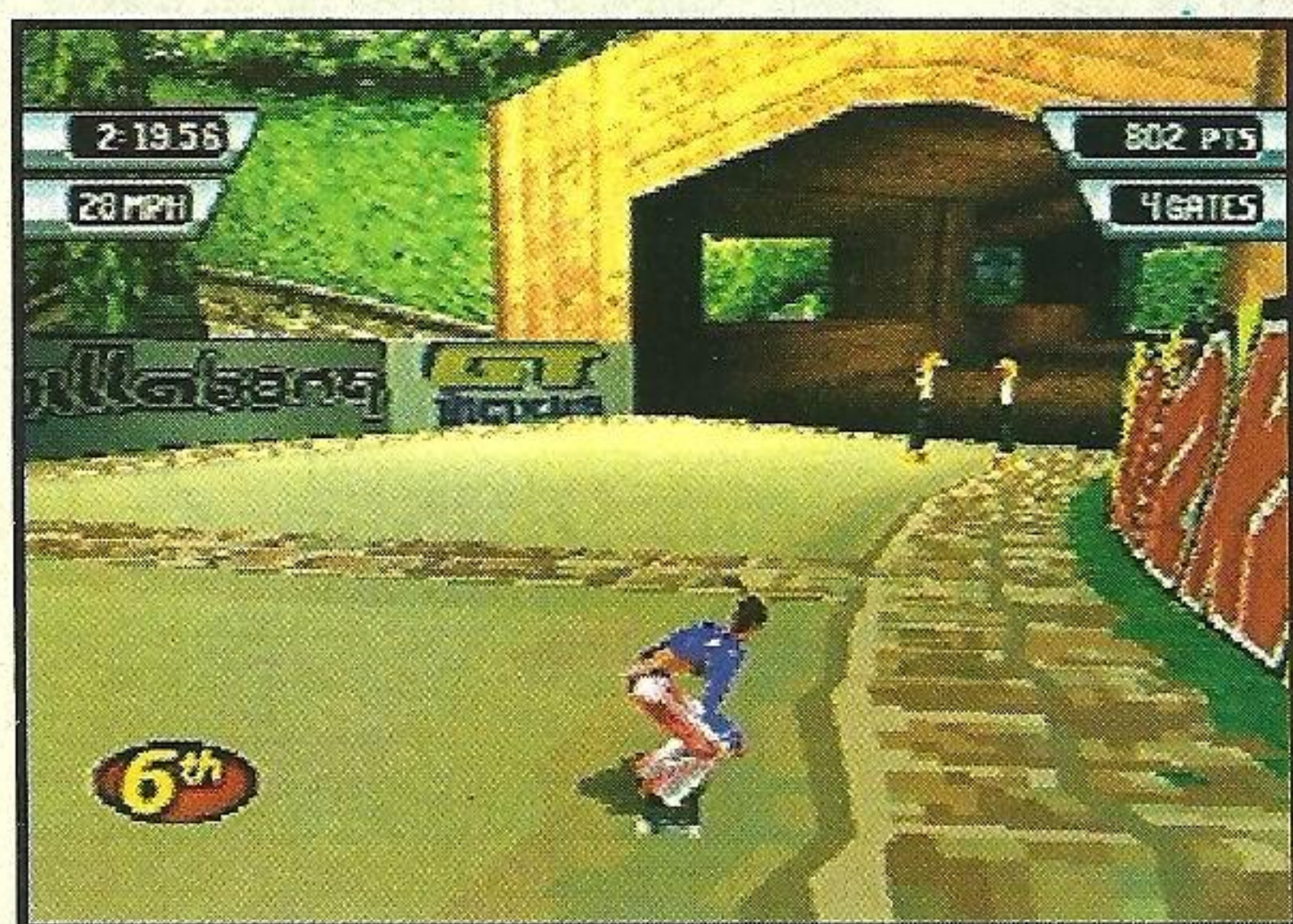
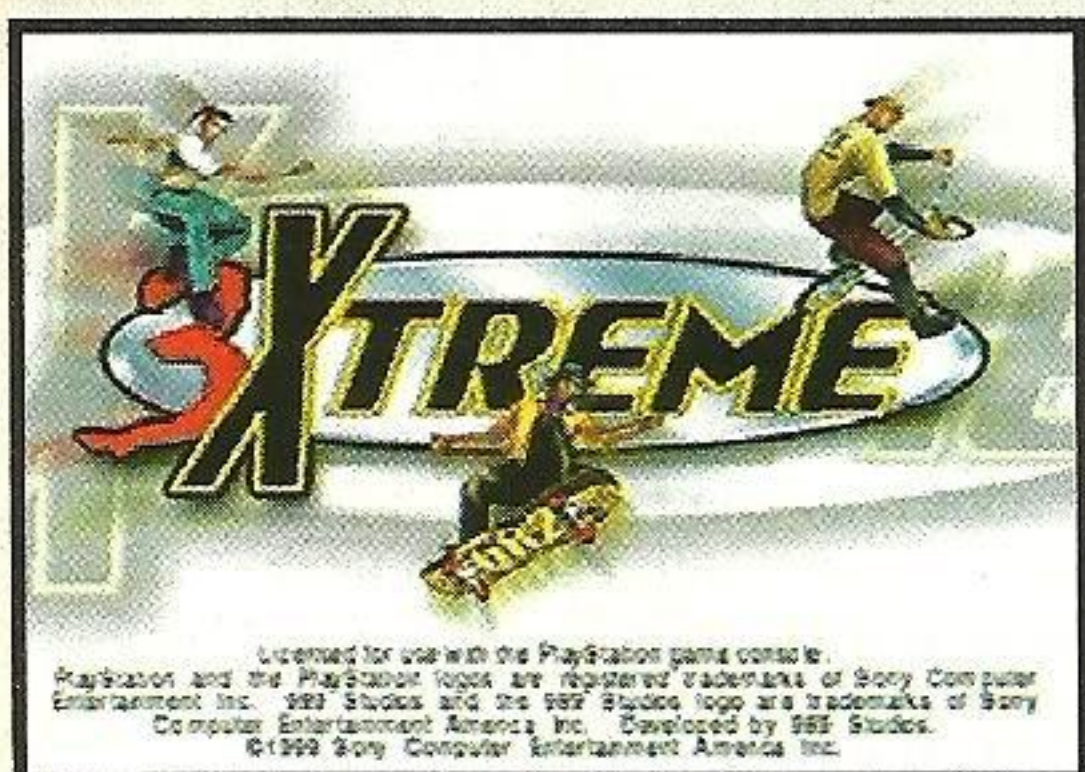
ESPN EXTREME GAMES (1995)

Była to jedna z pierwszych produkcji Psygnosis na PlayStation - może nie najwyższych lotów, ale całkiem solidna - z braku jakichkolwiek innych ekstremalnych gier. Dziś wygląda strasznie archaicznie.



2XTREME (1996)

Wyprodukowana w rok później druga część nie zyskała zbyt wielu zwolenników. Przeszarzały, sprite'owy engine graficzny wbił przysłowiowy gwóźdź do trumienki.



**PlayStation 3**

GRAFIKA	4
DŹWIĘK	3
MIÓD	3

Wydawca: Sony  
 Producent: 989 Studios  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Czerwiec 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



**Najwyraźniej nie warto się spóźniać - czy na randkę, czy z nowym produktem...**

Gdyby Accolade zdążyło wydać BIG AIR w sezonie zimowym, być może gra znalazłaby swoich amatorów. Teraz może być różnie - zwłaszcza, że mamy lato, a myśli graczy krążą bardziej wokół okrągłych kobiecych kształtów, niż średnio-przeciętnych gier. Oprócz tego nie da się ukryć, że BIG AIR nie jest dobrą grą - dużo bardziej wciągnęło mnie X-GAMES PRO BOARDER. No i ten drugi tytuł ma lepszy soundtrack, choć ten w BIG AIR też jest niczego sobie.

[Banan]



UEP Systems swoim COOL BOARDERS stworzyło pierwszą grę snowboardową. Nintendo swoim IO80 SNOWBOARDING wspięło się na sam szczyt, królując temu gatunkowi po dziś dzień...  
...A na BIG AIR za dwa miesiące nikt nie będzie chciał nawet pierdnąć.

**G**ra już w momencie premiery jest spóźniona. Miała ukazać się jeszcze przed końcem poprzedniego roku - w sezonie, gdy na stokach leży śnieg, a wszyscy połamani ujeżdżacze desek leżą na wyciągach w domu przeklinając swojego pecha. I, naturalnie, wymiatając na swoich PeeSiXach. W BIG AIR jednak chyba nie będą wymiatać, gra jest bowiem wyjątkowo niedopracowana.

BIG AIR jest najnowszym dziełem zespołu Pitbull Syndicate - autorów między innymi ostatnich kilku wcieleń serii TEST DRIVE. BIG AIR oferuje kilka trybów gry - tradycyjnie halfpipe i boarder's cross, turniej, tytułowy big air i multiplayer. Można walczyć jako jeden z kilku znanych boarderów, naturalnie na licencjonowanych deskach oraz w



najnowszych kolekcjach ciuchów (Burton, Quiksilver, Sessions i tak dalej) - autorzy zapewnili uznanych sponsorów.

Wskakujemy na tor i... zaczynamy jazdę samochodem. Wrażenie jest takie, jakby zasuwało się po śniegu pojazdem mechanicznym, a nie ślizgało na desce. Chyba za dużo tego TEST DRIVE w głowach Pitbulli... Owszem, można się rozbujać do konkretnej prędkości i wtedy robi się całkiem niezłe, ale tylko pozornie i tylko przez chwilę. Trasy? Są, są.... prócz tego, że są wielościętkowe (nic nowego - IO80 czy PRO BOARDERS też to mają) nie ma w nich nic interesującego. Śnieg wygląda podle, nieciekawie prezentuje się pobocze. Tryb halfpipe jest po prostu fatalny. Nie ma w nim nic właściwego dla tego emocjonującego sportu i wygląda tak, jakby został dorzucony dosłownie w ostatniej chwili. W ogóle cały system trików to jedno wielkie nieporozumienie - nie widziałem jeszcze tak dużych opóźnień sterowania w, jakby nie było, dynamicznym akcie wyginania się podczas lotu. Ten system po prostu nie działa, a szkoda.

Bardzo nieprzyjemny jest karygodnie długi czas doczytywania się kolejnych ekranów, bądź leveli. Klikadzieśnięt sekund dłuży się jak kiepski film w kinie. Szczególnie irytujący jest fakt, że chcąc powtórzyć poziom (zjazd, skok) musimy czekać aż gra ponownie wczyta ten sam poziom. Po 10 minutach staje się to nie do zniesienia, i ma się ochotę postać BIG AIR



# BIG AIR



w big air za oknem. Co (gdy tylko napiszę ten tekst) uczynię z przyjemnością.

Czy są tu jakieś plusy? Chyba tylko jeden - muzyka. Pitbull zawsze miał odpowiednie soundtracki, tym razem posłuchamy sobie melodyjnego kalifornijskiego punka i ska. Naturalnie bez gwiazd, ale i tak jest bardzo fajnie.

Cała reszta nie nadaje się zbytnio do grania - chyba, że za darmo lub też w akcie szalonej desperacji. To słaba i nieudana gra. Patrząc na BIG AIR jestem nawet w stanie polubić COOL BOARDERS 3, nad którego w dalszym ciągu przedkładam starą i wystużoną "dwójkę".

Gulash

PlayStation

4

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 7

MIÓD 4

Wydawca: Accolade  
Producent: Pitbull Synd.  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Czerwiec 99

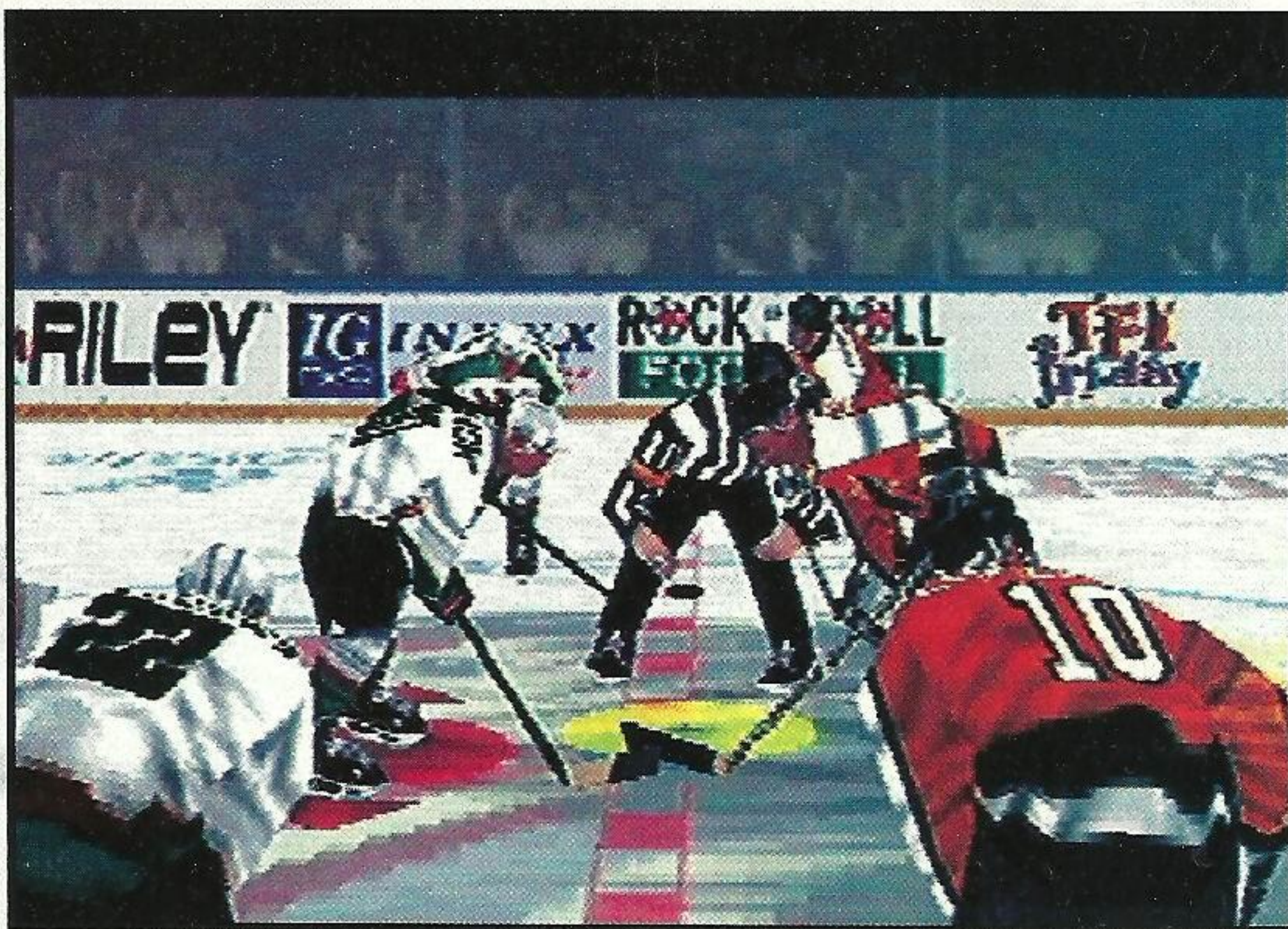
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# ACTUA ICE HOCKEY 2



Mocno się zdziwiłem, jak Gulash wręczył mi do recenzowania hokej na lodzie, gdy za oknem rzeško świeci słońce. Z drugiej strony właśnie o tej porze roku rozgrywane są Mistrzostwa Świata, a rozgrywki o Puchar Stanleya wchodzą w fazę finałową.



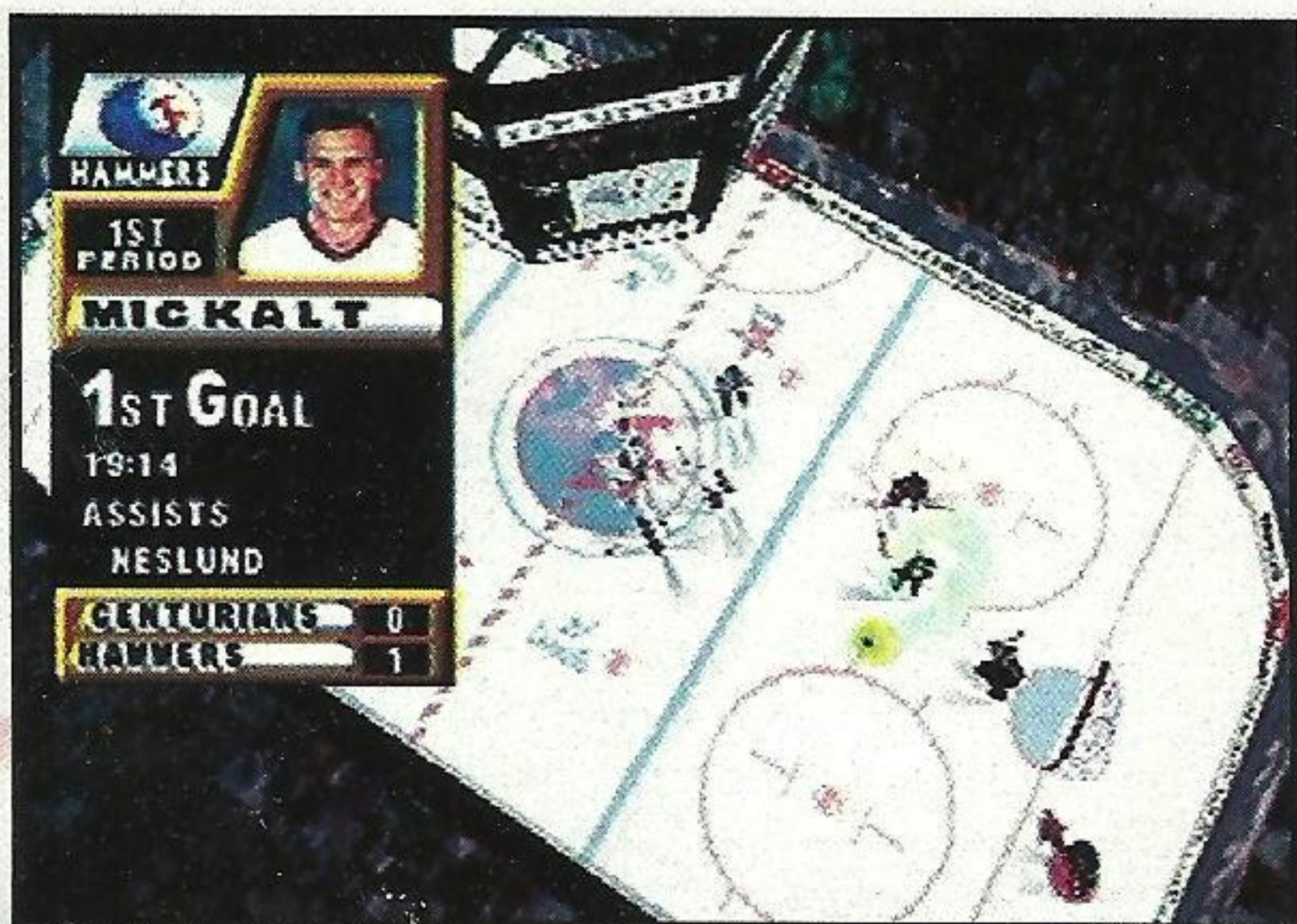
## Powrót padaki

EA Sports z roku na rok coraz bardziej podupada - ISS PRO rozkłada na łopatkę wszystkie FIFY świata, a według Wicika japońskie NBA PRO 99 od Konami jest lepsze od NBA LIVE '99 amerykańców. Jeśli jednak chodzi o hokej na lodzie, tutaj słynna sportowa dywizja Electronic Arts nie ma sobie równych w postaci NHL 99. Serię tę śledzimy jeszcze od czasów 16-bitowych konsol i z przyjemnością obserwujemy, jak ewoluuje w coraz ciekawszym kierunku. A w ACTUA ICE HOCKEY 2 po prostu nie chce się grać. Po co wydawać takie gry? W kolejce czekają trzy części ACTUA GOLF...  
...bleee  
[Gulash]

**D**ziwi mnie mocno „siła napędowa” Gremlin Interactive, która od dłuższego czasu konsekwentnie wypuszcza na rynek gniota za gniotem. No bo jak można nazwać coraz mniej konkurencyjne w stosunku do obecnie panujących trendów i wymogów gry sportowe? O tym, że źle się dzieje u Gremlinów świadczy także ACTUA ICE HOCKEY 2, która zupełnie nie wnosi nic nowego w stosunku do poprzedniczki, a nawet wykonuje krok w tył.

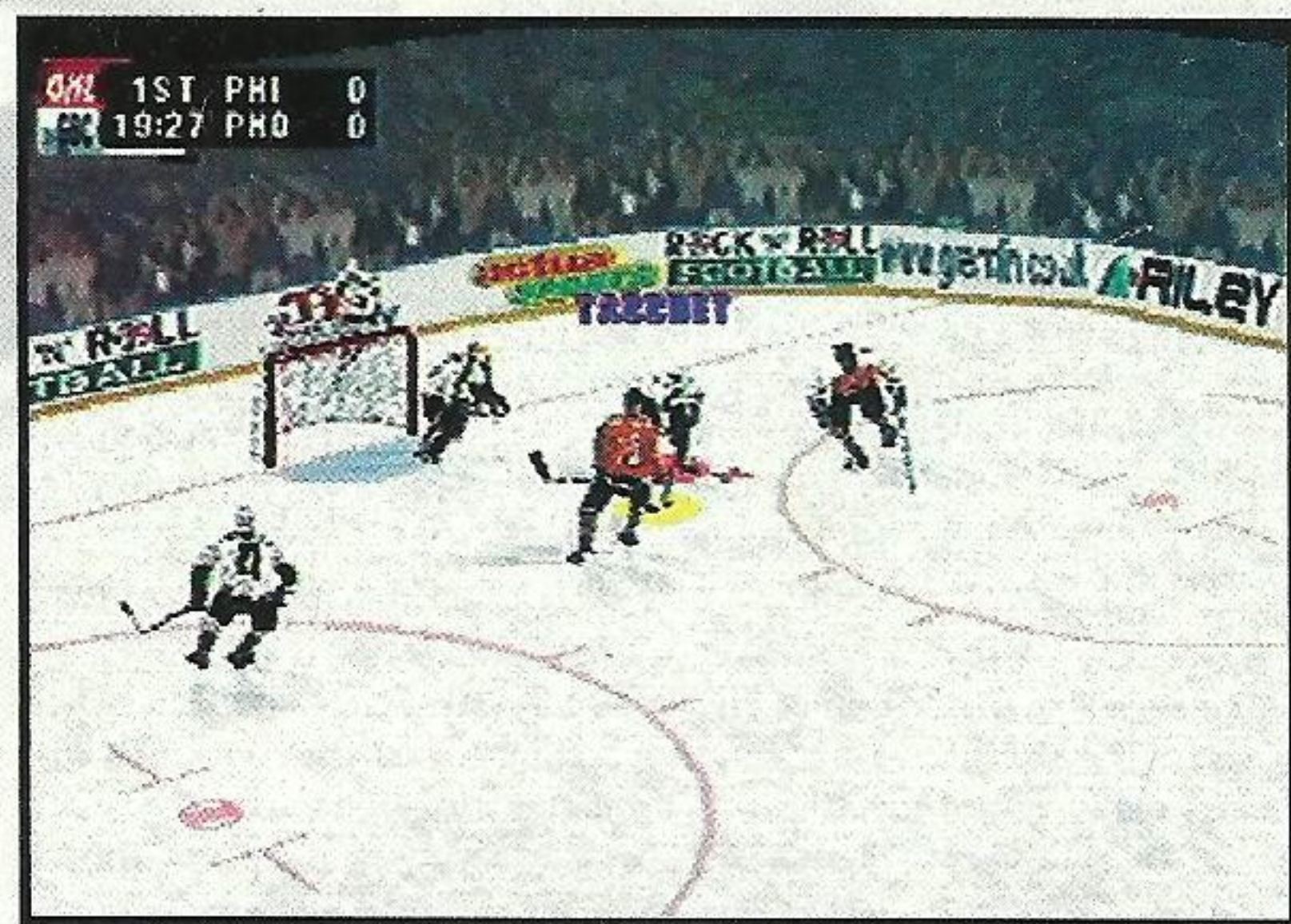
Logika podpowiada, że nienajlepsze gry nie powinny być wznawiane w postaci kolejnych części. A jeśli taka procedura ma miejsce, to należy wyciągnąć wnioski, poprawić błędy i zrobić taki produkt, jakiego oczekują gracze, i na jaki z pewnością znajdą pieniądze. Niestety logika nie zawsze idzie w parze z czynem, czego najlepszym dowodem jest ACTUA ICE HOCKEY 2.

Pierwszym na to dowodem jest brak licencji NHL i zastąpienie najlepszej ligi hokejowej świata przez GHL - twór tajemniczy, dziwny i o mocno zastanawiającej jakości. Drugim niedociągnięciem jest brak oryginalnych nazwisk. Przepraszam - nazwiska bardzo przypominają prawdziwych graczy, ale niestety



nimi nie są. Z historii wiem, że tylko ISS PRO obroniła się przed tym niedopatrzaniem, ale była to gra bardzo dobra. W ślad za brakiem licencji NHL idą rozgrywki, które nieznacznie zostały zmodyfikowane, lecz oparte na mistrzowskim schemacie. Lekko zszokowały mnie nazwy drużyn, które prawie przypominają oryginały, z tą różnicą, że miasta z których pochodzą zespoły pozostały niezmienione, natomiast zasadnicze nazwy poprzekręcano z odwrotnym skutkiem. I tak Diabły stały się Aniołami, co może wydać się nawet humorystyczne.

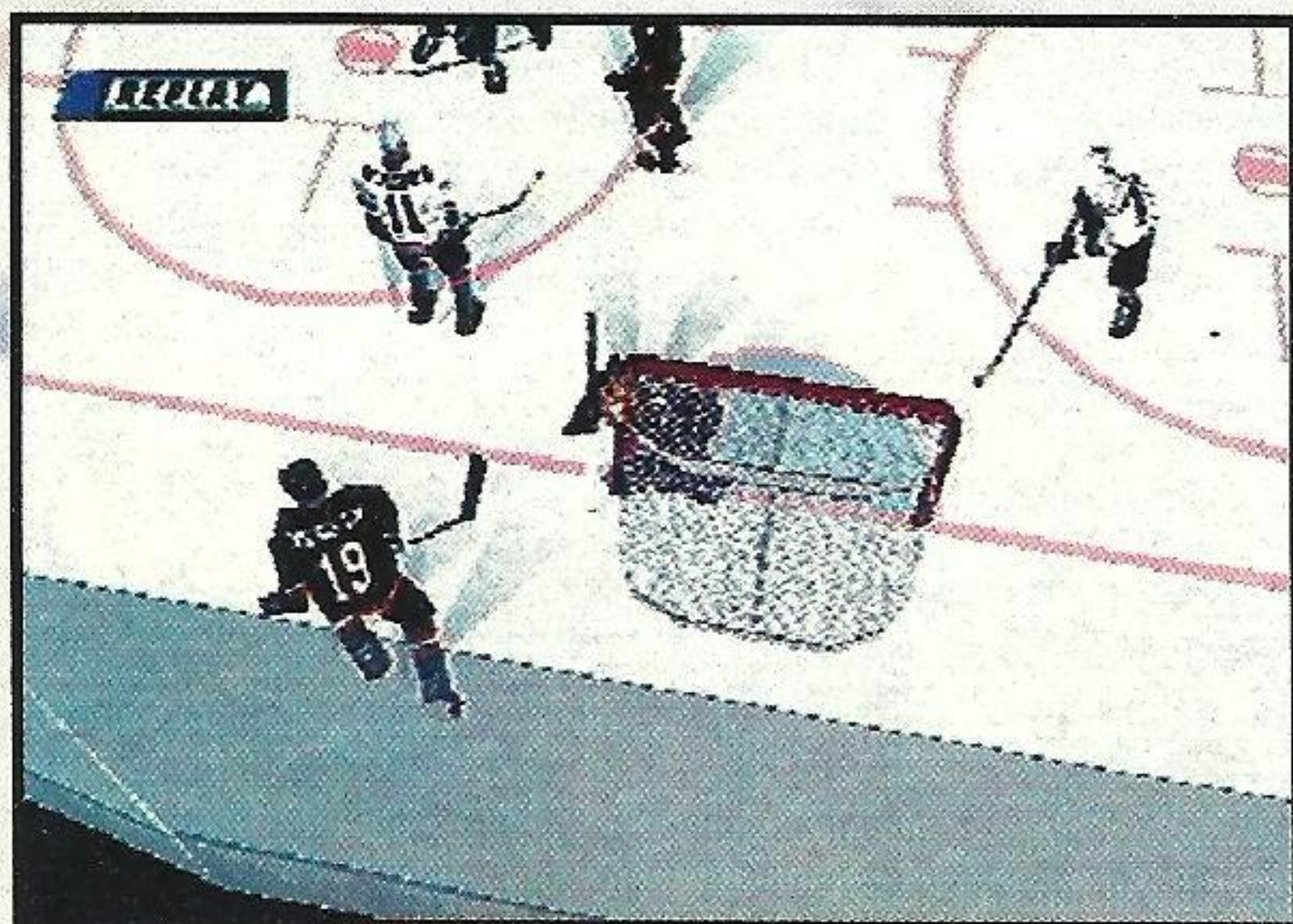
Na lodzie sporo widać, rozgrywki są emocjonujące, krążek nie ginie w gęstwinie kończyn, kijów i ochraniaczy. Przedmeczowe założenia taktyczne, które ustalasz w odpowiednich opcjach, sprawdzają się na lodowisku z dobrym skutkiem. Dla laika stają się mocno zagmatwane, lecz już po kilku podejściach bije od nich praktyczność. Niestety to, co na początku jest fajne, szybko się nudzi. Z gry jakby uciekało powietrze, staje się po pewnym czasie sflaczała i nudna. Zaczynają wkurzać faule, problemy w płynnym przeprowadzaniu akcji. Fajny, amerykański komentator staje się koszmarem. Przyglądając się grze z boku



odniesiesz wrażenie, że ma ona fajną oprawę graficzną, lecz po pewnym czasie zaczną cię dołować prostopadkościenne głowy twoich idoli.

Po dziś dzień niedościgniona w dziedzinie hokejów na lodzie pozostaje firma EA Sports z NHL '99. Jeśli masz dylemat na co spożytkować nadmiar hajsu w pitrze, to chyba wyleczyłem cię już z rozterki. W przeciwnym wypadku skocz do wróżki, niech ci podpowie z kart.

Wicik



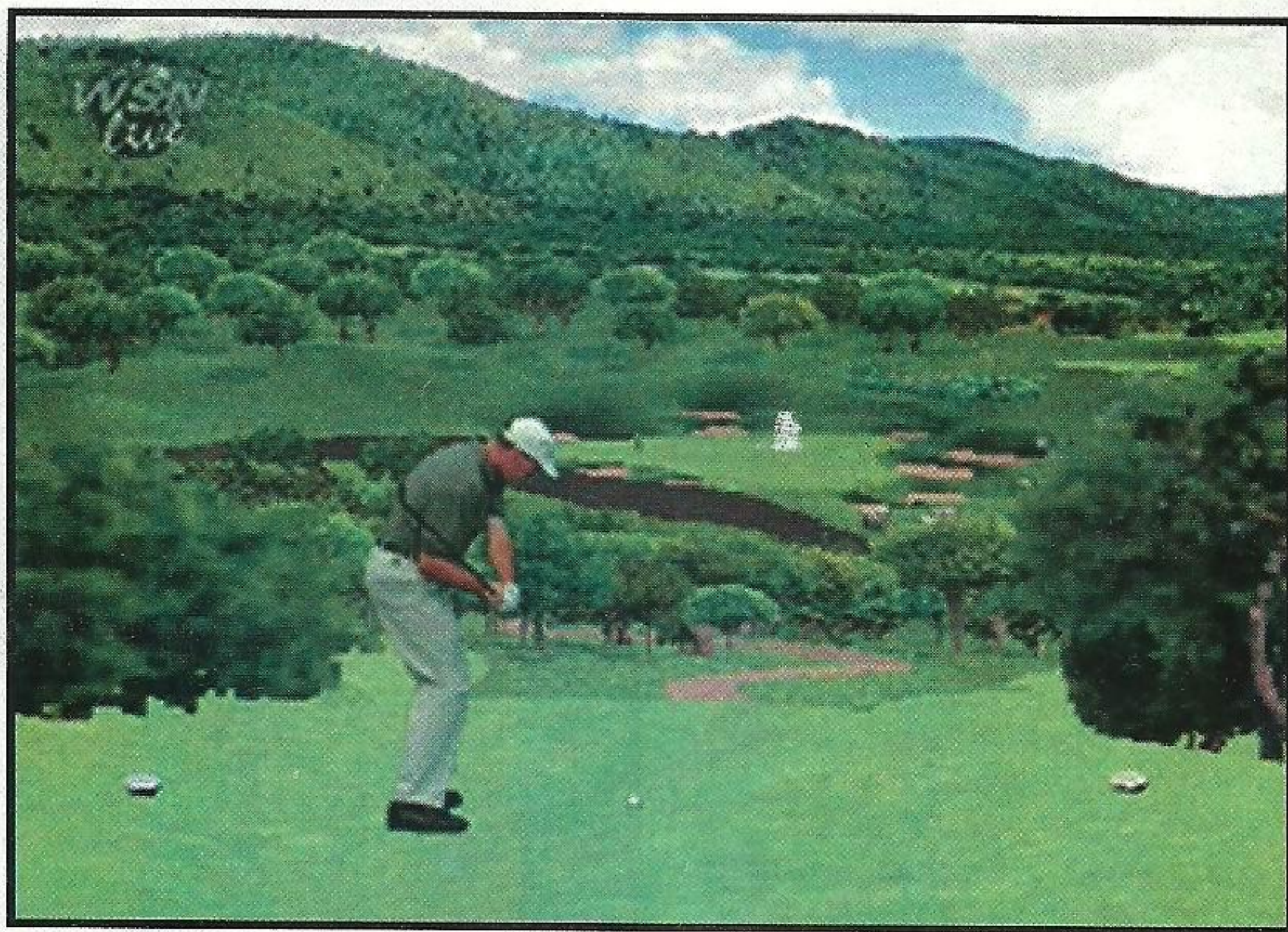
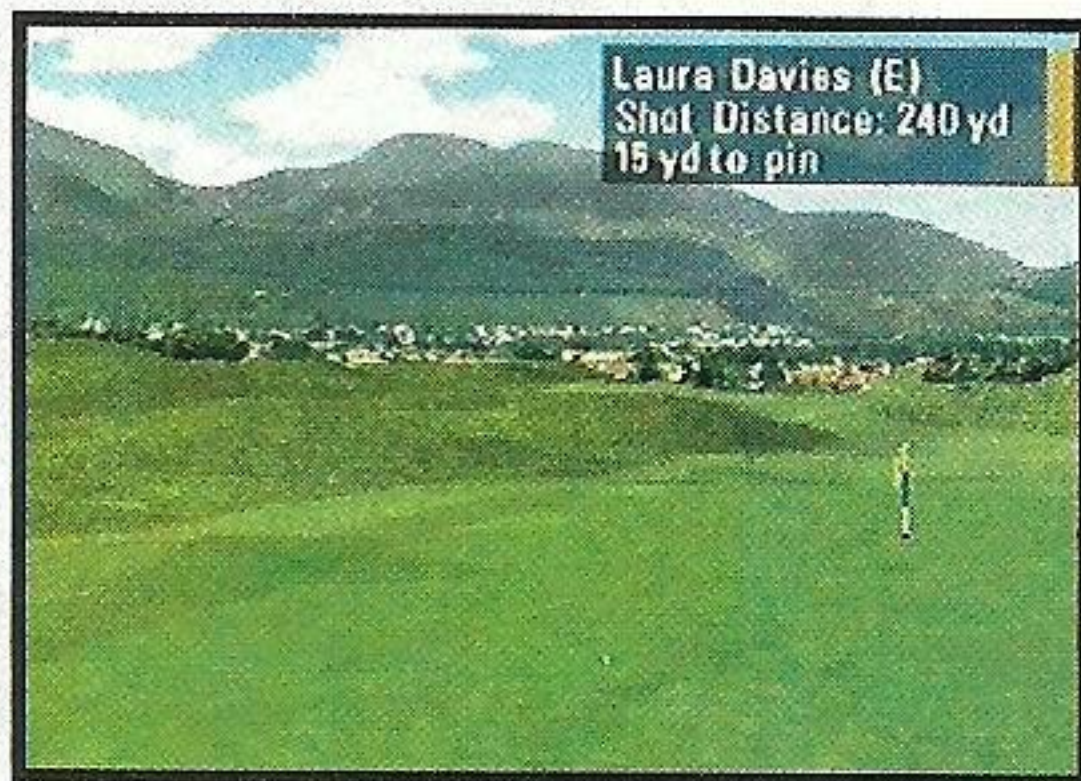
**PlayStation 6**

GRAFIKA 7  
DŹWIĘK 6  
MIÓD 5

Wydawca: Gremlin Int.  
Producent: Gremlin  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Czerwiec 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# PRO 18 WORLD TOUR GOLF



**Kolejna gra, której absolutnie nikt w tym kraju nie potrzebuje**

Gdyby Wicik przyszedł do mnie w nocy z padem w jednym ręku i z PRO 18 WORLD TOUR GOLF w drugim i zaproponował szybką partyjkę, to nawet powołując się na naszą długoletnią przyjaźń nic by nie wskórał.

Nie podjąłbym męskiej decyzji i nie wypędziłbym z domu kobiety. Co innego w przypadku ISS PRO... Wracając jednak do tematu golfa - jeśli macie ochotę na grę w tym kilmacie jest tylko jedno wyjście - japoński HOT SHOT'S GOLF, który zaliczamy do jednej z najfajniejszych multiplayerowych gier imprezowych. Popykać w nią bez specjalnych fochów - w przeciwieństwie do fai - mogą nawet panny, a PRO 18 łąduje w redakcyjnym koszu na crapy. [Gulash]

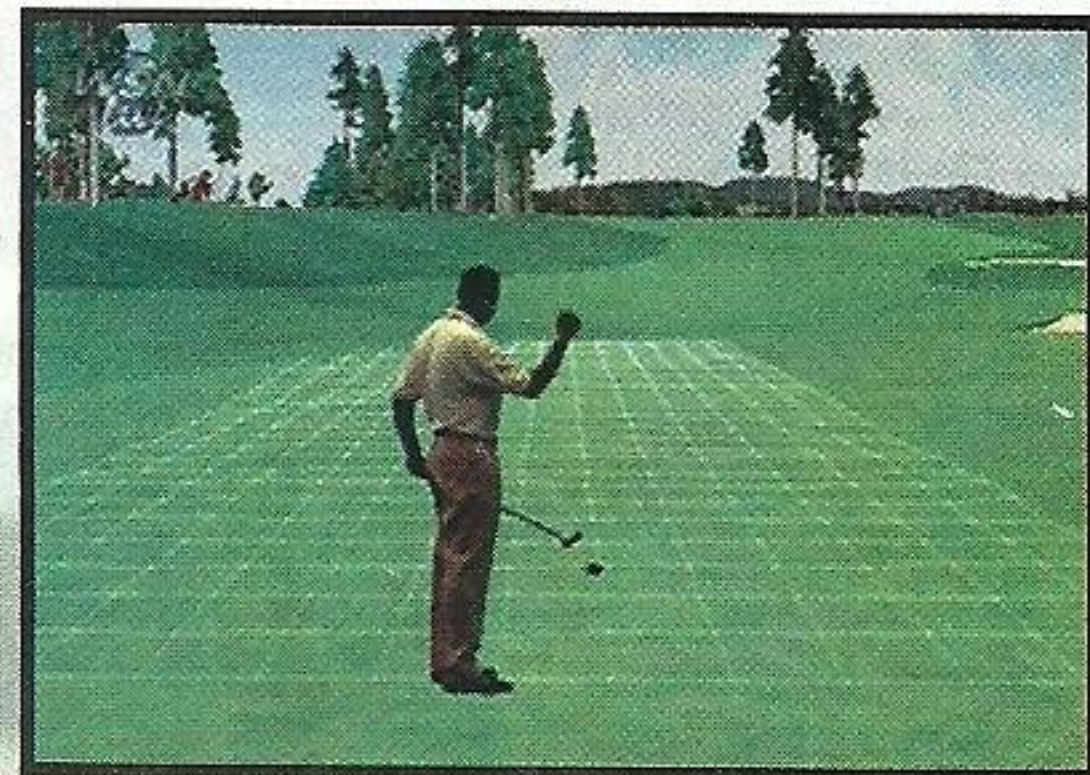
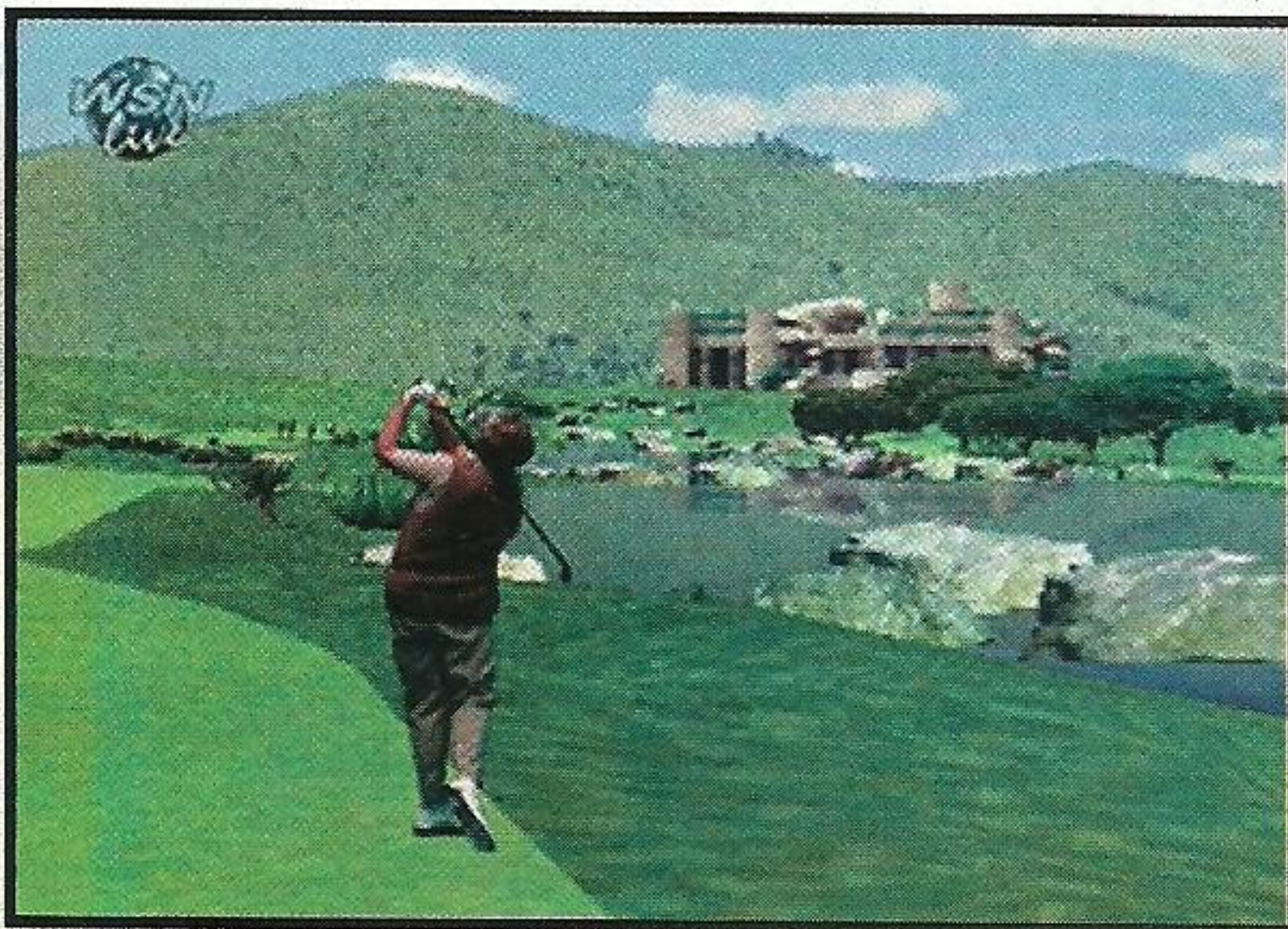
Uwielbiam odpoczywać! Ameryki nie odkryłem, bo kto tego nie lubi. Jednak z wiekiem mój odpoczynek zaczyna przybierać coraz leniwsze formy. Perspektywa pobiegania za piłką kręci mnie coraz mniej, w przeciwieństwie do możliwości poleżenia na tapczanie po sutym posiłku.

**W** związku z tym coraz bardziej zaczynam dorastać do gry zwanej golf. Podoba mi się w niej możliwość rekreacji na świeżym powietrzu, aspekt rywalizacji oraz powolne tempo gry.

Z braku hajsu i możliwości spełnienia powyższej zachcianki zmuszony jestem do skorzystania z usług pocziwej PlayStation przy pomocy najnowszego płodu Psygnosis w postaci PRO 18 WORLD TOUR GOLF. Firma ta swego czasu brylowała na rynku amigowskim wydając niepowtarzalne tytuły. Dzisiaj z twórców uszło powietrze, co widać po wydawanych tytułach.

PRO 18 WORLD TOUR bazuje na torach rozsianych po całym świecie. Jest ich w sumie kilkanaście w różnych konfiguracjach. Przy zmiennym klimacie, zróżnicowanych warunkach atmosferycznych oraz charakterystycznym ukształtowaniu terenu gracz może poczuć się jak w golfowym niebie, gdzie rozmowy toczą się wokół kijów, dołków, pchnięć, najnowszych butów z kolcami i malowniczych łąk.

Do wyboru masz kilka sław golfowych - tych pomniejszych oraz opcję wyedytowania



drzewek, krzaczków, kamieni itd. Gdy przestaje się myśleć o grze, tłustawy golfista stojący w centralnej pozycji kineskopu sprawia wrażenie zjawy z innej bajki. Jakby nie pasował do realiów gry, lub jakby autorom nie chciało się dopieścić szaty graficznej. Nieznacznie lepiej wypadają efekty dźwiękowe z gwarnym ptactwem na czele. Wielka szkoda, że odzywający się raz na parę minut komentator robi to z usypiającą gracją i swobodą. No, ale takie przecież są klimaty tej jakże emocjonującej gry.

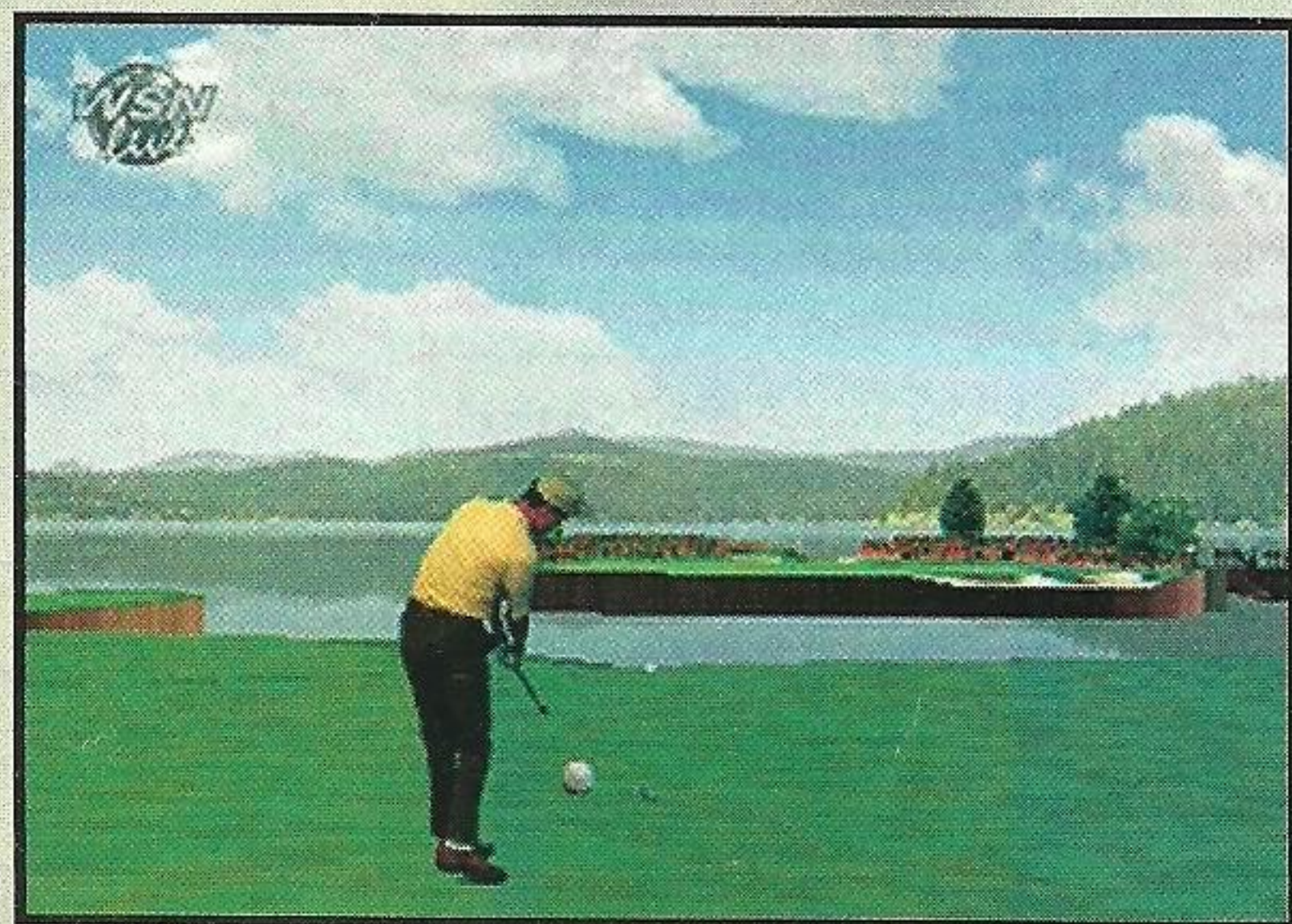
Generalnie rzecz biorąc ciężko jednoznacznie zakwalifikować tę grę do czołówki, bo nic ciekawego nie wnosi do gatunku, niczym specjalnym się nie wyróżnia, a wręcz odpycha nudą, co w przypadku golfa musi być maksymalnie szokujące. Szczerze mówiąc nie wiem po co komu ta gra do szczęścia? Na PSX jest przecież TIGER WOODS prosto od magików z EA Sports i to on pozostaje najlepszym wyborem dla niedoszłych golfistów.

Chyba pójdę poleżeć na kanapie, bo strasznie się zmęczyłem pisząc tę recenzję. Acha i nie zapomnę czegoś zjeść, żeby wyglądać jak dobrze odżywiony golfiarz.

Wicik

swojego wcielenia. Zawsze uważałem, że to dla tych ambitniejszych, ale jak ktoś chce grać w golfa, to musi za takiego się uważać. Ponadto zaserwowano nam wiele rodzajów rozgrywek, które w przypadku tej dyscypliny sportu nie mówią zbyt wiele przeciętnemu Polakowi. Generalnie da się zauważyć małą wręcz prostotę obsługi gry. Wystarczy wybrać kolesia, tor, tryb gry i jazda. Moim skromnym zdaniem jest to patent lekko chybiony, bo już po piętnastu minutach chce się ziewać a palec mimowolnie wędruje w okolice dziurek w nosie.

Całkiem przyzwoicie prezentuje się oprawa graficzna programu, z widocznym na pierwszym planie zdigitalizowanym klientem. Jego ruchy są tak płynne i naturalne, że odnosi się wrażenie jakby miał zaraz wyskoczyć z telewizora, pobiec do lodówki po piwo i śmignąć z powrotem. Szkoda, że całość psują zubożone przez małą ilość detali krajobrazy w postaci



PlayStation **5**

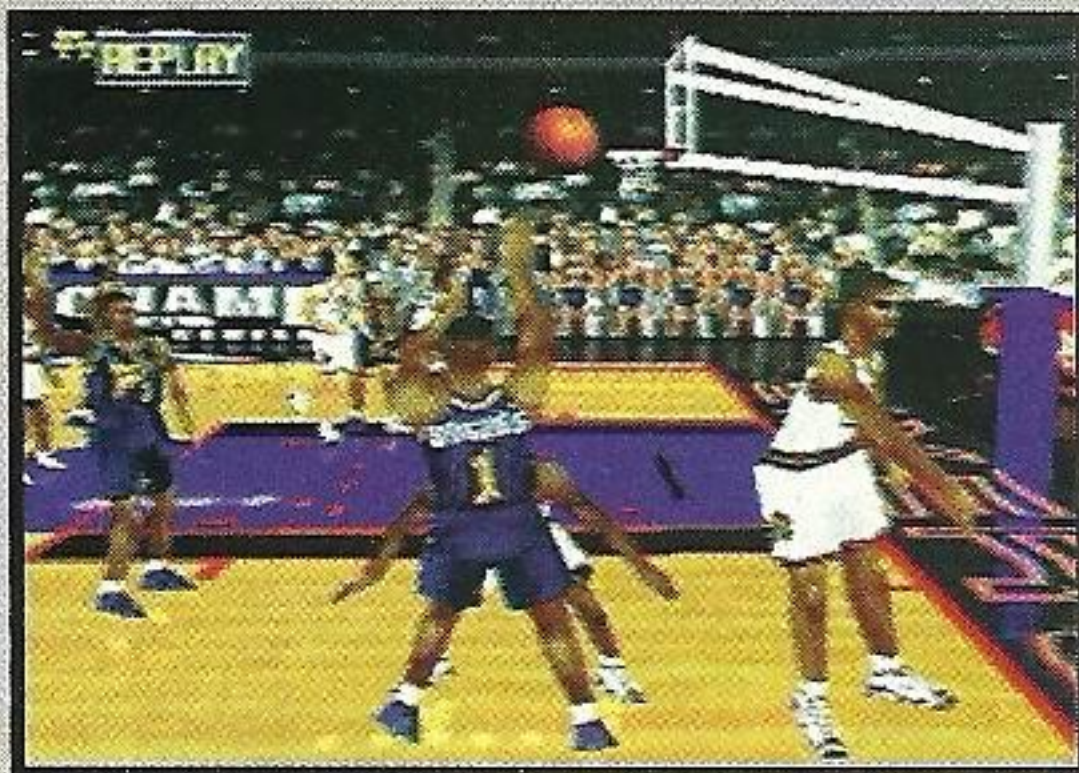
GRAFIKA **6**

DŹWIĘK **5**

MIÓD **4**

Wydawca: Psygnosis  
 Producent: Psygnosis  
 Liczba Graczy: 1-8  
 Termin: Czerwiec 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock Memory Card





Back in the days...



NBA IN THE ZONE  
- PSX (1995)



NBA IN THE ZONE 2  
- PSX (1996)



NBA PRO 98  
- PSX (1998)

To już czwarta część koszykarskiego cyklu Konami. Seria ta cierpi na dziwne wahania nazwy - w Japonii jest to NBA POWERDUNKERS, w USA gra sprzedawana jest jako NBA IN THE ZONE, zaś w Europie Konami zdecydowało się ją nazwać NBA PRO. Od EA Sportsowej serii LIVE różni się ona bardziej arcade'owym podejściem do klimatu.

# NBA PRO 99

W okresie doskwierania słonecznego, dobrych bajek mamy jak na lekarstwo. Od czasu do czasu można z całej tej masy wyłowić coś ciekawego, czego najlepszym przykładem jest NBA PRO 99 wydana przez KONAMI - tych samych klientów, którzy mają na sumieniu ISS PRO'98. Okres królowania NBA LIVE'99 dobiegł do końca.

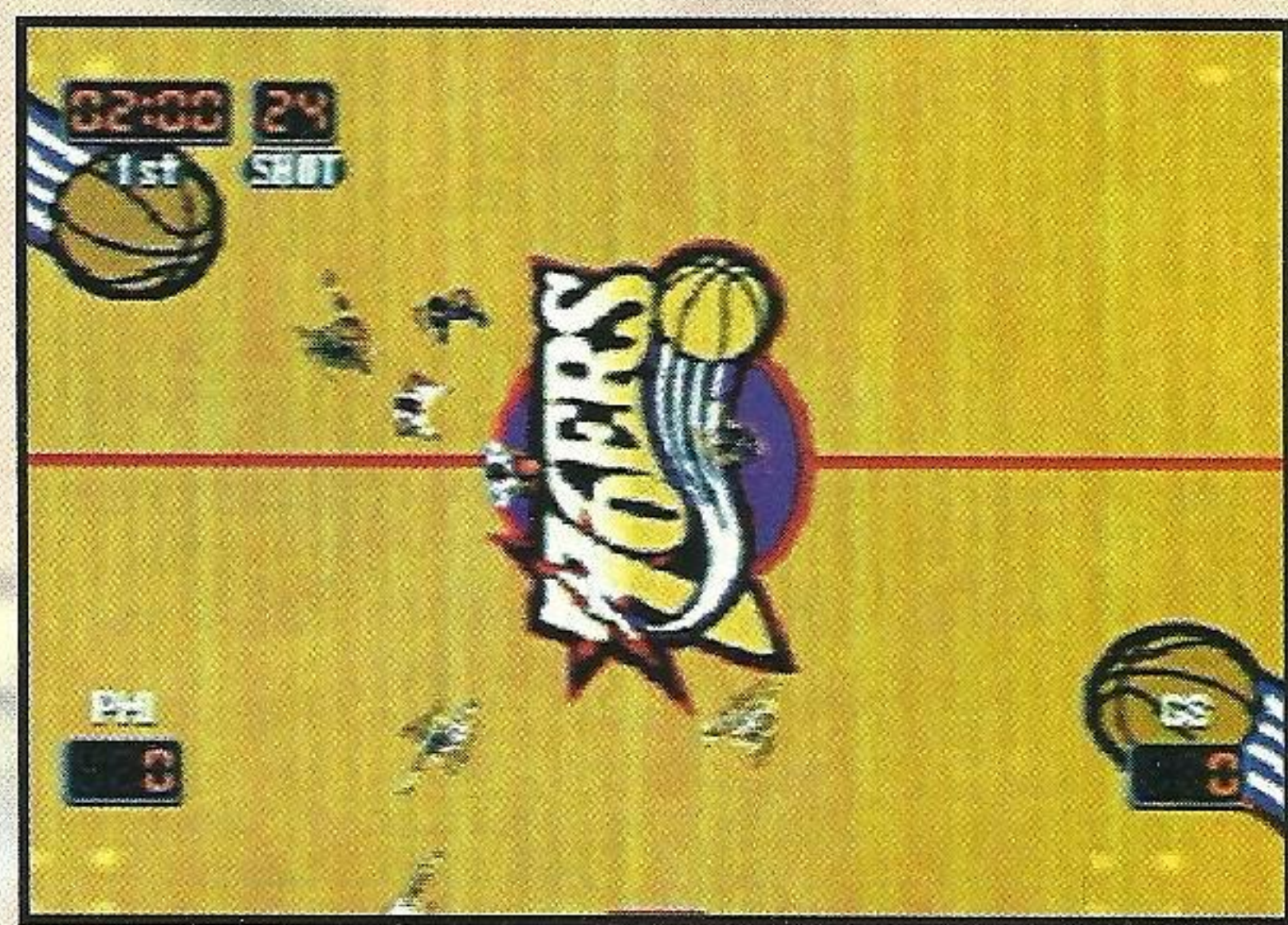
**K**onami jest firmą mistrzowską z dwóch powodów. Pierwszym jest utrzymywanie się w ścisłej czołówce producentów i wydawców od ponad 10 lat. Drugim dostarczanie minimum 3 absolutnych przebojów w ciągu jednego roku. Wystarczy wspomnieć ISS PRO'98, METAL GEAR SOLID no i nowego króla - PRO '99 (IN THE ZONE 99 w USA). Sukces produktów KONAMI leżał zawsze po stronie słodziejuchnej miódności upstrzonej wykorzystaniem najnowocześniejszych trendów w grach oraz kilku nowatorskim rozwiązaniom. W tym przypadku nieodzownym standardem okazały się pełnusięńskie licencje zakupione od NBA. Odbija się to na grze oryginalnymi nazwiskami, zdjęciami facjat, statystykami, wszystkimi drużynami najlepszej koszykarskiej ligi świata i systemem rozgrywek.

Jednak solą każdej gry sportowej jest akcja. Już po pierwszym kuknięciu na parkiet gęba się śmieje, za sprawą bardzo dobrej i co najważniejsze, przejrzystej oprawy graficznej. Brakowało mi tego w produktach Konami. Niby były fajne, jednak na parkiecie dominował czasami chaos i brak spójności w wydawaniu komend zawodnikom. Teraz inteligentny system sterowania zupełnie to wyklucza, bowiem możesz podać komu chcesz, jak chcesz i gdzie chcesz. Ponadto bez bólu przelacza się zawodników zarówno w obronie jak i w ataku. Niestety ten system pierwszy zaczęła stosować na szeroką skalę firma EA Sports... To, co się dzieje na parkiecie można porównać do pierwszej klasy widowiska z najlepszymi aktorami w rolach głównych. Naturalnej wielkości gracze fenomenalnie prezentują swoje niebywałe i



charakterystyczne umiejętności strzeleckie. I tak na przykład Shaq fantastycznie pakuje piłkę do kosza pomagając sobie zwalistym cielskiem. Nie ma sensu blokować go jak pakuje, bo zarabia na tym dodatkowy faul. Chyba, że na jego drodze stanie Jazzujący Ostertag. Z kolei Stockton sypie trójki z każdej pozycji. Podobały mi się kolorowe piłki, którymi można grać. Pomaga to w widoczności, a przy okazji nadaje grze kolorytu. Wprost niebywała jest animacja zawodników przy zwodach, podaniach, rzutach. Poddając to wnikliwej analizie od strony taktycznej każdy gracz musi się czuć usatysfakcjonowany, zwłaszcza, że w trakcie gry możesz zmienić ustawienie zawodników i taktykę!

Mój leżący koło łóżka miś przykuty złotym łańcuchem oblizwał się na samą myśl, jak silnie



nasycona jest ta gra złocistym, gęstym płynem. Pełna dynamiki akcja, kończąca się zazwyczaj nieoczekiwanym zwrotem rajcuje mnie tak, że zapomniałem o tym, że mamy pełnię wiosny a moja sąsiadka ma taki dekolt, że w nocy śnią mi się śmietanowce! A reszta co tu głądzić?!

Ta gra to taki kozak, jakich mało mamy na osiedlu chętnych lasek. Grajcie póki możecie i jeszcze więcej...

Wicik

PlayStation **8**

GRAFIKA **9**

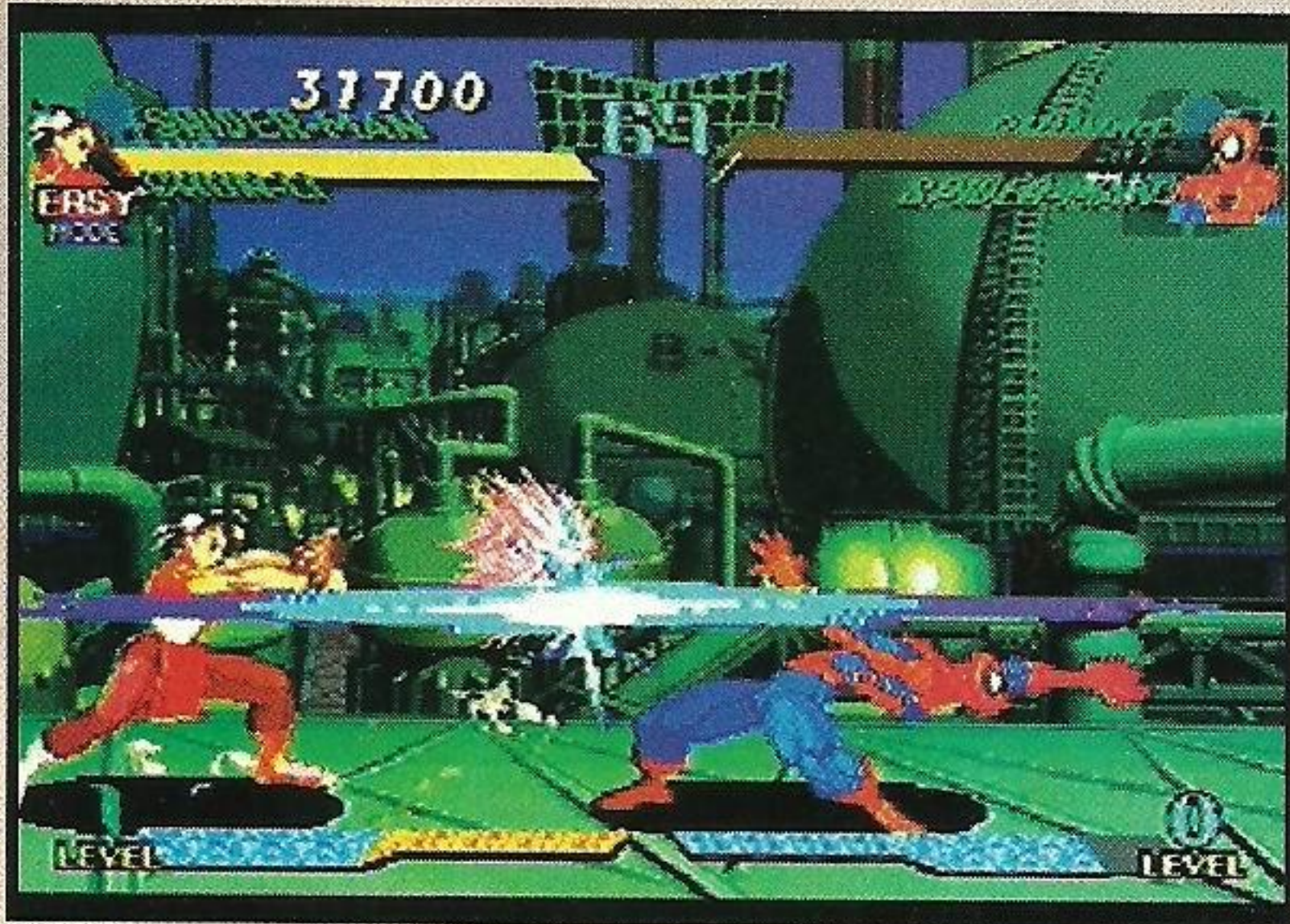
DŹWIĘK **8**

MIÓD **8**

Wydawca: Konami  
Producent: Konami  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Czerwiec 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card







### Aerial Rave

Aerial Rave to seria ciosów zadana przeciwnikowi w powietrzu - taki juggle w wersji 2D. Najpierw należy podbić gościa do góry (LP+LK), potem wykonać Super Jump (K+K+K), a następnie wykonać chain combo (P1, przód + P2, przód + P3)

W MSH vs SF nie znajdziemy praktycznie niczego nowego. Co nie znaczy, że nie znajdziemy tam standardowej dla Capcom porcji świetnej zabawy...

# MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

**K**rótko mówiąc jest to najnowsza i najprawdopodobniej ostatnia gra z cyklu VS przekonwertowana z automatu CPS2 na PlayStation. Najnowsza - i zdecydowanie najlepsza, naturalnie nie licząc monumentalnego MARVEL vs CAPCOM na DeCe. Bohaterowie - jak tytuł wskazuje - pochodzą zarówno z powszechnie lubianych komiksów firmy Marvel jak i z równie powszechnie wyznawanego STREET FIGHTERA.

Z jednej strony Wolverine, Captain America, Cyclops i Spidey, z drugiej zaś Ryu, Ken, Chun-Li i Akuma. Oraz naturalnie inne wspomagające ich postacie. System walki w grach z serii VS został nieco przebudowany, a momentami nawet uproszczony - jakby w hołdzie dla tych, którym kręcenie HaCe i QuCe nie sprawia przyjemności.



Można ustawić specjale pod jednym przyciskiem, tag-team combos pod dwoma i to właściwie wystarczy do rozkoszowania się grą. System jest także bardzo, ale to bardzo efektowny. Mogę nawet śmiało powiedzieć, że jest efekciarski. Kilkunastociosowe combo, migający wszystkimi barwami tęczy ekran, podgrzewający na maxa głos komentatora i wyświetlane nazwy super-finisher'ów - to wszystko i jeszcze więcej znajdziecie w MSH vs SF.

Główna idea serii VS polega na tym, że do walki wybiera się dwie postacie spośród grona zawodników, a podczas pojedynku można je zmieniać w locie. Niestety, 2MB pamięci PSX'a nie styka na 4 animowanych koleśki. Jedynie, na co stać naszego kumpla to wyjechanie z countera bądź pomoc przy supercombo. Namiastką tego jest tryb crossover, gdzie dwóch graczy wybierając zespoły składające się z identycznych par mogą dostąpić zaszczytu zmiany zawodnika.

Z animacją jest różnie. Te popularniejsze, wymienione przeze mnie postacie ruszają się ślicznie, podczas gdy giganci pokroju Hulka czy Zangiefa posiadają raptem 2 klatki na krzyż. Natomiast fajnie zauważyć, że w stosunku do X-MEN vs SF gra przestała

zwalniać, chrupać i tak dalej. Muzyka i efekty dźwiękowe tradycyjnie bez ściemy - w końcu to Capcom, królowie tego tematu.

To kolejna - po DARKSTALKERS 3 - gra Capcom tylko dla fanów. Nie ma ona zbyt wiele szans by trafić do szerokiego grona odbiorców, w przeciwieństwie choćby do nieprawdopodobnego STREET FIGHTER ALPHA 3. Jeśli kochasz 2D Capcom, to i tak kupisz MSH vs SF, jeśli nie, to i tak nie dam rady cię przekonać.

Gulash



PlayStation **7**

GRAFIKA **7**

DŹWIĘK **7**

MIÓD **7**

Wydawca: Virgin  
 Producent: Capcom  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Czerwiec 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# SUPER SMASH BROS



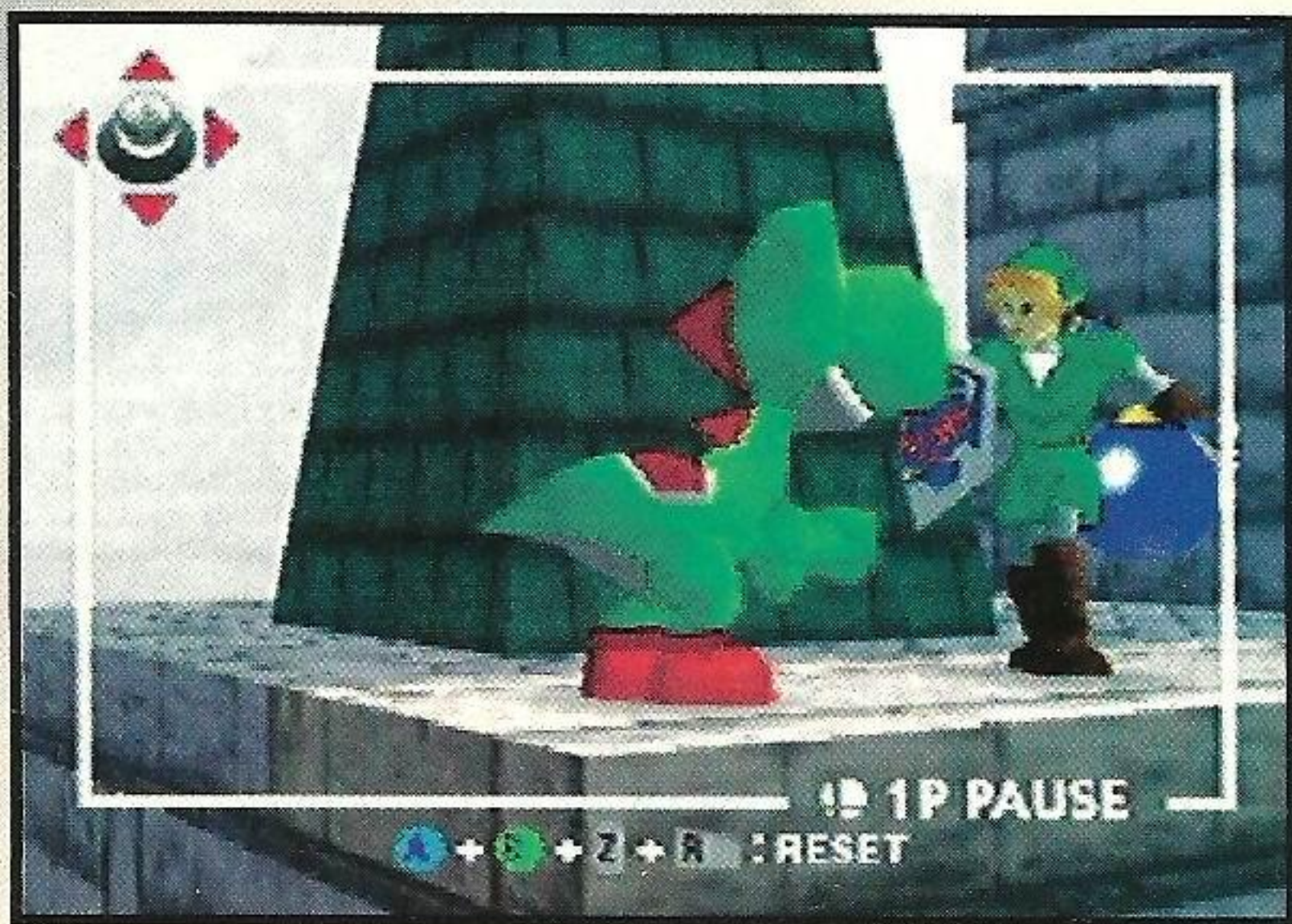
Zacma objawia się zmętnieniem soczewki oka. Zwykle ma się ją na starość, ale można łapać wcześniej. Nie leczona doprowadza do całkowitej utraty wzroku. Otóż wiedźcie, że już w Egipcie starożytnym tę chorobę leczono. Wsadzano w oko cieniutki drucik i wyrywano soczewkę. Pacjent widział nieostro, ale w ogóle widział. I myślę sobie tak od dłuższego czasu, że najlepiej wyobrazić sobie jak wyglądał jego świat oglądając gry na Nintendo 64.

Z drugiej jednak strony sama grafika nie kreuje stuprocentowych hiciorów. Liczy się

przede wszystkim owa nieuchwytna cecha, ochrzczona słodkim, recenzentkim określeniem "miód". A jeśli mówić o grafice, miódach i Nintendo, to powiedziec też trzeba o istnej pasiece jaką jest ostatni produkt na 64-bitową konsolę SUPER SMASH BROTHERS.

SSB to kolejne potężne uderzenie w dział party games na N64. Gra jest sprytnym mixem mordobicia, platformerka i czystej zręcznościówki. Na wielopoziomowych arenach spotykają się mianowicie najpopularniejsi bohaterowie z gier na Nintendo (m.in. Mario, Donkey Kong, Link, Yoshi, Pikachu i inni - łącznie 12 postaci, w tym 4 ukryte, by toczyć karkołomną walkę o wypchnięcie przeciwnika w przepaść z pomocą walających się niespodzianek (tak!), combosów (taak!) i juggli (taaaaak!!!). Widzieliście kiedyś jak Mario przez kilka sekund podbija przeciwnika na kilkanaście metrów w górę, a potem wyskakuje wykopując oponenta w przestrzeń nieistotną z taktycznego punktu widzenia? Heheh... To jeszcze nic. Bo co z tego, że można odpalić sobie tryb dla jednego gracza, przeleć grę (nawiasem banalnie prostą) i pohulać na dodatkowych planszach (typowo zręcznościowych). Jest to niczym wobec faktu, że SSB wykopie was z siłą Kazimierza Deyny, gdy odpalicie tryb multiplayer.

Czterech tłukących się niemiłosiernie koleś. Wszystko na jednej planszy. Każdy na każdego, bądź drużyny. Ufff...



Wstrząsające przeżycie.

Obsługa klawiszy banalna: skok, dwa uderzenia i blok. Zabawa jaką da się wycisnąć z tej prostej kombinacji jest wręcz nie do opisania. Tu napomknąć muszę, że jedną ze wspaniałych cech SSB jest to, iż zarówno gracze zupełnie w tę grę zieloni, jak i starzy wyjadacze znajdą w niej coś dla siebie, a mało tego - mogą mieć równe szanse.

W grze chodzi generalnie o wyrzucenie przeciwnika na aut ustaloną ilość razy: np. kto pierwszy wywali oponenta 5 razy na zewnątrz.

Grafika - jak zwykle. Wszystko lekko pływa, jak to na N64, teksturki ładnie rozmyte i generalnie fajne, ale czasem zdarzą się tak toporne, że nawet sprytny make-up nie pomoże im ukryć swojej prawdziwej natury. Tych jest jednak zupełnie niewiele i w ogóle nie przeszkadzają, bo gra jest za szybka, nie dając czasu na wgapienie się w szczegóły i czepialstwo. Muzyka fajna, dynamiczna, z jajkiem. Podjudza do radosnej zabawy - głównie tematy muzyczne z popularnych nintendowskich superprodukcji. Czyli nie są to mordercze rify, jak we wrestlingach. Z drugiej strony nic wybitnego.

Generalnie rzecz biorąc SSB nie jest typowym mordobiciem 2D (bo trzeba zaznaczyć, że pomimo poligonów, poruszamy się tylko w środowisku dwuwymiarowym). Jest taką trochę zabawką. Radosną, kolorową zabawką dla

## Co to jest SUPER SMASH BROS?

Hmm. Mam coś napisać o tej grze. Nintendo nie od dziś wyraźnie stawia na tryb multiplayer, co było już widać po starym MARIO KART i jak najbardziej świeżym MARIO PARTY. I w kilkunastu innych grach, z wiecznie żywym GOLDENEYE 007 na czele. Zrecenzowany przez Grabarza SUPER SMASH BROS jest tego kolejnym przykładem. Totalny multiplayerowy mayhem dla czterech graczy, zadziwiająco zabawny i w śmiały sposób nowatorski. Ci goście naprawdę wiedzą jak robić gry. Ciekawe, czy dotykał się do tego Shigeru Miyamoto? [Gulash]

luźnego towarzysza na fajowską imprezę. Na pewno nie jest to też gra dla jednej osoby - owszem tryb dla jednego gracza jest, ale miód wystarczy w nim na jednorazowe przejście. To jednak co dzieje się przed monitorem, gdy zasiadają dwie, trzy, lub cztery osoby... Wiedzą tylko nieliczni. Ale jedno jest pewne: ich liczba powinna w zastraszającym tempie wzrosnąć.

Grabarz

Nintendo 64 **8**

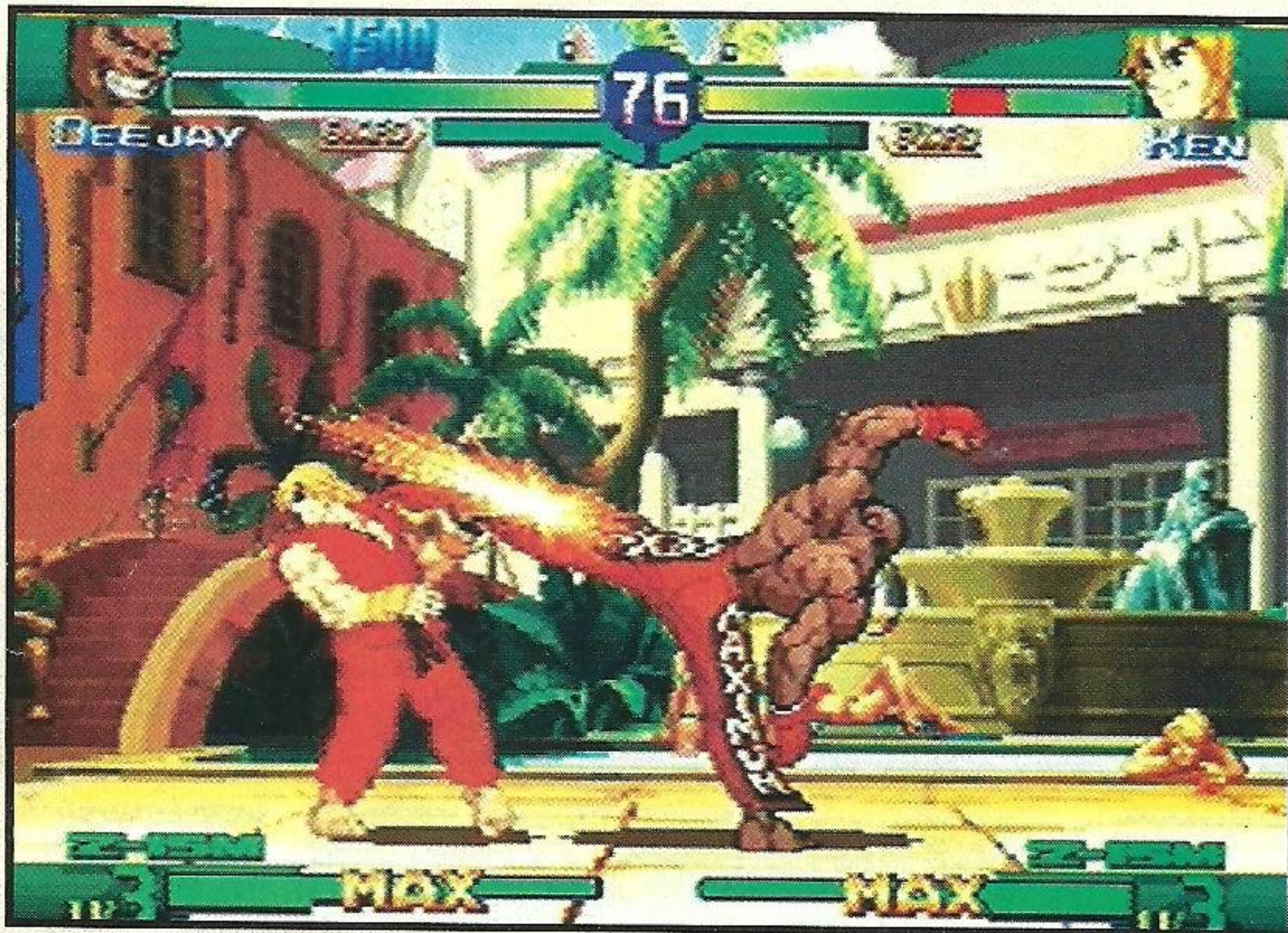
GRAFIKA **8**  
DŹWIĘK **7**  
MIÓD **9**

Wydawca: Nintendo  
Producent: HAL Labs  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Czerwiec99

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



# STREET FIGHTER ALPHA 3



Wygląda na to, że jest to ostatni STREET FIGHTER, który pojawi się na PlayStation. Oficjalnie Capcom zabiera swoje zabawki i przechodzi do obozu Segi, gdzie konwertuje właśnie STREET FIGHTER III...

**T**ymczasem skończono programiści postarali się, aby STREET FIGHTER ALPHA 3 na PlayStation był ukoronowaniem ich pięcioletniego okresu pracy na tym sprzęcie. Gra jest bowiem najlepszym fighterem, jaki Capcom wyprodukowało na domowe platformy.

W ALPHA 3 (w Japonii ZERO 3) do walki stanie ponad 30 zawodników. Są to: Ken i Ryu, Chun Li, Charlie, Zangief, Sagat, Bison, Sakura, Akuma, Guy, Gen, Adon, Rolento, Sodom, Birdie i tak dalej. Cieszy powrót postaci, których nie widzieliśmy w akcji od czasów SSF2T - do turnieju staną między innymi Blanka, Fei Long, Barlog, Vega, Dee-Jay, T-Hawk, Guile... Do tego dorzucimy jeszcze kilka nowych twarzy - Cody, Karin, R.Mika, Jun i Jul i mamy już pefekcyjny obraz wielkiego cross-over'u, jakie tym razem zaserwuje Capcom. Będą jeszcze ukryte postaci - jak Evil Ryu - ale poznają je tylko najlepsi...

System walki z każdą edycją gry ulega rozbudowaniu i dopieszczeniu. W ALPHA 3 przed pojedynkiem możemy wybrać jeden spośród trzech rodzajów super-combosów. System ten nosi dumną nazwę "ISM" - warto to zapamiętać.

I tak X-ISM to przełożenie starego, dobrego SSF2 z jednym, ale potężnym super-combo, podczas gdy A-ISM to standardowe dla serii kilka słabszych superów - do wyboru, do koloru. Z kolei V-ISM przeznaczono dla fanów Custom Combo, zarezerwowanych po raz pierwszy w STREET FIGHTER ALPHA 2. Pomysł jest świetny - w końcu sami możemy decydować o tym, w jaki sposób będziemy walczyć.

Wbiegamy na arenę. Podczas samego pojedynku mamy tu wszystko, czego dusza zapagnie i jeszcze więcej. Ze starych rzeczy powracają Alpha Country, Counter Attack'i i właściwie wszystko inne. Za to jednym z najciekawszych dodatków jest rozbudowany system Recovery - z ziemi można wstać z superem, można też odtoczyć się w tył lub w przód. Gdy lecimy

w powietrzu po zainkasowaniu ciosu od przeciwnika możemy obudzić się i zamiast lądować na plecach stanąć na nogi - dzięki Air Recovery. Wreszcie jest i Tech Recovery, które pozwala wyrwać się z rzutów. Chyba po raz pierwszy w fighterze 2D możemy też próbować wykonywać juggle na lecącym w powietrzu przeciwniku, a gdy ten będzie uparcie stosował wspomniane Air Recovery, konkretnie sprac go zanim opadnie na ziemię. Są oczywiście Two-in-Ones czyli ciosy, po których można od razu uderzyć ze specjalą skracając sobie QuCe bądź HaCe. Ostatnim fajnym dodatkiem jest Guard Power Gauge, czyli limit blokowania. Gdy ktoś za długo blokuje grając zbyt defensywnie, specjalny







bar energii bloku schodzi do zera otwierając go na morderczą serię przeciwnika. Właśnie te, i mnóstwo innych drobnych elementów składa się na najlepszy engine w fighterze 2D

Gra jest bardzo rozbudowana. Oprócz standardowych wariantów, takich jak Arcade, Training czy Vs, oferuje też dwa zupełnie nowe tryby rozgrywki - Dramatic Mode i World Tour Mode. Dramatyczna bitwa jest jedną z najfajniejszych rzeczy, jakie mógł zrobić Capcom - jest to bowiem tryb gry dwóch-na-jednego. Tak jest, dwaj gracze wybierają dowolne postacie i stają naprzeciw sterowanemu przez konsolę adwersarzowi. Już widzę te pojedynki mistrzów z dwoma uczniami...

Jest to o tyle interesujące, że jak pamiętamy żadna gra z serii VS (gdzie tryb tag-team jest przecież podstawą) nie potrafiła wczytać do pamięci konsoli więcej niż dwóch zawodników. A tu proszę - trójka na dzień dobry. Coś pięknego - być może jeszcze powstanie MARVEL vs CAPCOM na PlayStation.

Drugim wartym uwagi wariantem gry jest World Tour. W tym trybie kierowany przez gracza zawodnik podróżuje po świecie, naturalnie potykając się z resztą ekipy. Zdobywa w ten sposób punkty doświadczenia, uczy się nowych ciosów i systemów super-combos. Przy tym zasady walki są odpowiednio naginane tak, aby gracz nie czuł znużenia - na przykład przyjdzie walczyć przeciwko parze przeciwników, bądź będzie trzeba utrzymać się na nogach do końca upływu czasu (Survival).

Zdobyte punkty doświadczenia rozkłada się potem na charakterystykę zawodnika - można na przykład dodać mu więcej pary w łapach kosztem blokowania w powietrzu. Jest to znakomity (a momentami przypominający nawet gry RPG!) dodatek do właściwej gry. Po raz pierwszy można sobie wychować zawodnika, co powinno zaowocować konkretnym zacieśnieniem więzów sympatii (ehh... to tylko

rysunkowe postacie, ale co mi tam...).

Oprawa audio-wizualna wspina się na szczyty możliwości 2D PlayStation. W końcu ta konsolka ma tylko 2 MB pamięci - a tu proszę! Animacja postaci jest wspaniała, nieznacznie tylko zredukowana w stosunku do automatu. Nie mam żadnych zastrzeżeń. Także i duże chłopakami ruszają się wreszcie jak ludzie,



dobrych 20 lat. Marvelous.

Dźwięk zrealizowano z typowym dla Capcom polotem - świetna muzyka, głos podniecającego się spikera oraz sami zawodnicy nie



co z przyjemnością zapisuję SFA3 na duży plus. Nie ma szans na jakiegokolwiek spowolnienia, czy jakiegoś niespodziewanego buga - wszystko dopracowano z podziwu godną pieczołowitością. Całość okraszona jest mnóstwem drobnych detali - paseczków, migawek i scrolli, które dodają oprawie bardzo dużo dynamiki. Czas ładowania został zredukowany do minimum, a czekając na kolejną walkę możemy

podziwiać na ekranie dość okazałą kolekcję szkiców, które przy produkcji gry wykorzystywali graficy. Jest też opcja galerii, ale w ostatnich kilku grach Capcom stała się ona już standardem. Miło jest podziwiać sobie obrazki z produkcji - dla fana Capcom buszowanie po nich jest niemal tym, co dla fana komiksów Marvela dorwanie jakiegoś albumu tej firmy sprzed

pozostawiają wiele do życzenia. Jakość sampli jest także bardzo czysta - a pamiętacie jak na arcade'ach szumiął STREET FIGHTER 2?

Cóż więcej dodać? Seria STREET FIGHTER ALPHA zajmuje zaszczytne miejsce na mojej półce z grami. ALPHA 3 jest najdoskonalszym, najbardziej rozbudowanym i najmłodniejszym STREET FIGHTER'EM w jakiego grałem w całym swoim życiu. Dla osób, które wcześniej nie zetknęły się z tą nieprawdopodobną serią ALPHA 3 będzie zdecydowanie najlepszym początkiem. To praktycznie studnia bez dna, która nie ma szans się znużyć.

Powinnościście mieć tę grę w swojej kolekcji - jest znakomita.

Gulash

PlayStation

9

GRAFIKA 9  
DŹWIĘK 9  
MIÓD 9

Wydawca: Virgin  
Producent: Capcom  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Czerwiec 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

### Alpha 3 jest w porządku

Kiedys zastanawiałem się co Gulash widzi w tych wszystkich dwuwymiarowych STREET FIGHTERACH, dziś już wiem. I choć dalej przedkładam SOUL CALIBUR nad całe legiony produktów Capcom, z przyjemnością dotrzymam mu towarzystwa podczas kolejnej serii walki. Może w duecie z Wicikiem uda się nam go pokonać... [Banan]







**Arcade'owych racerów to na N64 dostatek...**

Prawda? Bo gdy przyjrzeć się tematowi z bliska, wychodzi na to, że Nintendo 64 potrzebuje czegoś bardziej złożonego - czegoś na kształt PSX'owego GRAN TURISMO. Z arcade'ówek mamy przecież BEETLE ADVENTURE RACING, CRUISIN WORLD, SAN FRANCISCO RUSH, TOP GEAR OVERDRIVE... Powstaje jednak gra, która być może zmieni taki stan rzeczy. GT WORLD DRIVER (tytuł przeszedł już kilka metamorfoz i nie wiadomo, czy na tym się zakończy). Czekamy więc dalej... [Gulash]

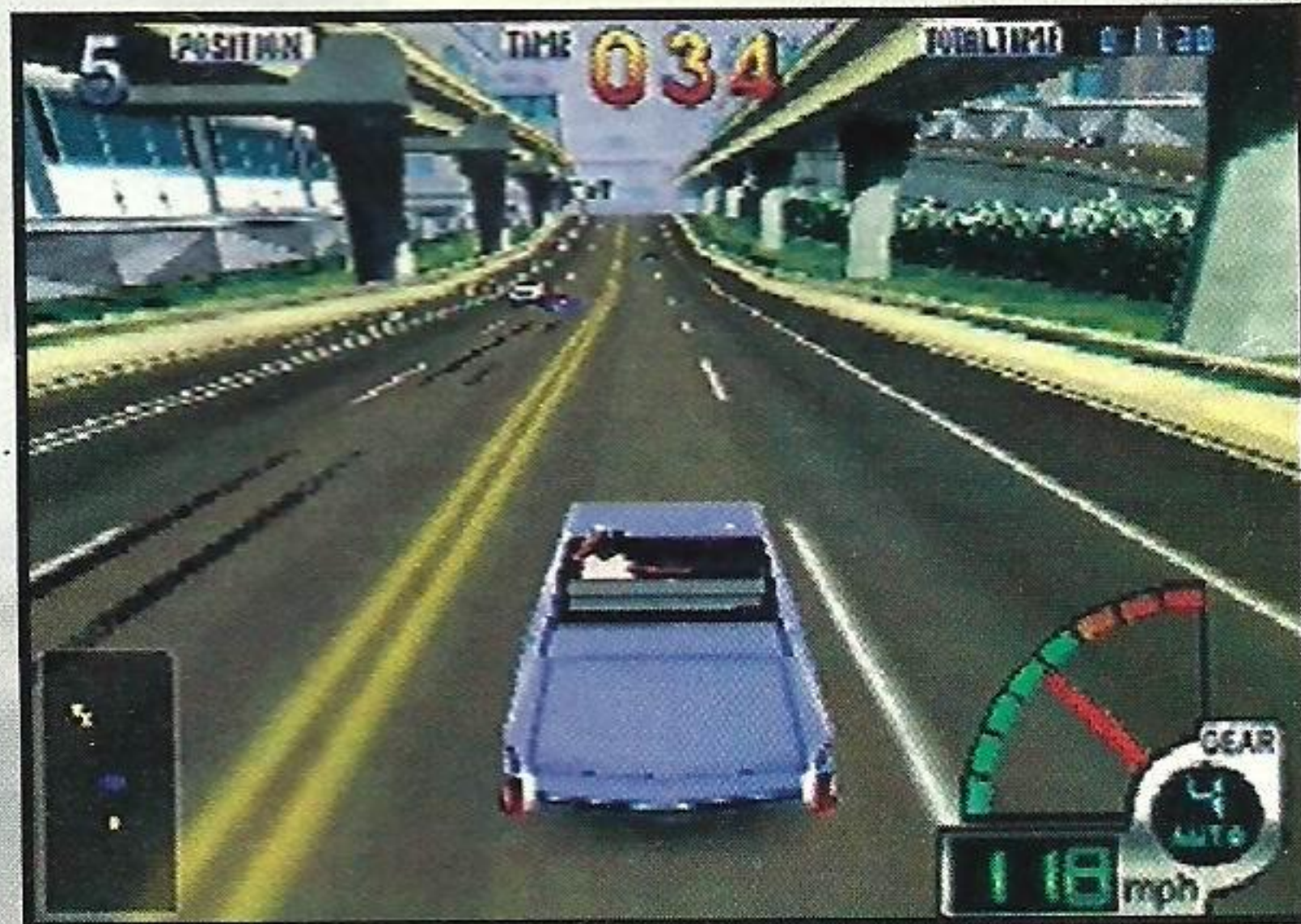
Na N64 wreszcie zaczynają się pojawiać porządne racery. Miesiąc temu cieszyliśmy się z BEETLE AR, za jakiś czas zabawią nas wyśmienite RIDGE RACER 64 i GT WORLD TOUR. Przed nami kolejna nadzieja, w postaci CALIFORNIA SPEED. Czy spełnia oczekiwania?

# CALIFORNIA SPEED

**C**S to rasowy arcade'owy wyścig, konwersja z automatu i następca CRUISIN' USA. Na trasie tylko czysta adrenalina i żadnych elementów symulacyjnych. Interesują nas tylko gaz i hamulec, choć ten ostatni powinien być używany jak narzędzie.

Pierwsze wrażenia są jak najbardziej pozytywne - eleganckie i nieskomplikowane menu pozwala wybrać klasę pojazdu. Jest ich kilka - poczynając od najlżejszych maszyn poprzez sportowe, a kończąc na ciężkich, powolnych brykach. Każdy wózek zachowuje się inaczej na trasie - cięższe maszyny są powolniejsze, ale za to lepiej trzymają się drogi, natomiast te delikatniejsze mają świetne osiągi, za to kierowanie nimi przypomina jazdę na rozpędzonym osle, przed którego nosem wiś przepyszna, soczysta marchewka.

Trasy są zdecydowanie najmocniejszą stroną gry. Jest ich wiele, są długie i bardzo przyjemnie zaprojektowane. Tutaj nie mamy do czynienia z jazdą po krótkich okrążeniach, ścigamy się na wielokilometrowym odcinku. Turnieje osadzone w przeróżnych krajobrazach - są to wybrzeża, plaże, centrum handlowe, autostrada, pustkowia Texasu i



wiele innych. Torów jest około piętnastu, co znacząco wpływa na wydłużenie zabawy. Nie poskąpiono też graczowi maszyn, w których można zasiąść. Niestety nie liczą na żadne znane marki, tradycyjnie brak tu jakichkolwiek licencji. Nazwy samochodów są całkowicie obce. Kilka maszyn należy do gatunku "przedziwne i niezrozumiałe", na przykład uliczny pojazd lodziarza! Ale trzeba przyznać, że facet radzi sobie nieźle.

Wyścig jest bardzo, ale to bardzo dynamiczny i agresywny. Bardzo szybka animacja przyprawia o zawrót głowy, obiekty śmigają przed oczami z prędkością światła. Zakręty nagle wychylają się z za widnokręgu, a ostre podjazdy, rozjazdy i rampy w miły sposób dekoncentrują i zachęcają do ostrego kombinowania. Każdy tor osadzony jest we w pełni trójwymiarowym środowisku. Nie ma kochanej przez nas wszystkich niewidzialnej ściany na poboczach drogi. Chcesz zeskoczyć z urwiska? Proszę bardzo, tam czeka cię zupełnie inny fragment trasy. Ukrytych przejazdów i skrótów jest wiele, więc nie tylko szybkość jest ważna.

Zabawa w CS do delikatnych nie należy. Nie masz co liczyć na to, że jakiś gość ustąpi ci miejsca na drodze i pozwoli się wyprzedzić. Bez skrupułów atakuje cię i spycha na pobocze, także kierowcy nadjeżdżający z naprzeciwka do ostrożnych nie należą.

Od strony technicznej CALIFORNIA SPEED jest rozwiązana bardzo przyzwoicie. Każda z tras obfituje w bardzo wiele szczegółów i obiektów. Natomiast moją niechęć budzą modele samochodów. Są zbyt

proste, maszyny niekiedy przypominają kanciaste wysokie pudełka. Takie mam skojarzenia. Szkoda, bo to naprawdę bardzo źle wpływa na ogólny odbiór. Tak naprawdę to właśnie ten mankament zraził mnie najbardziej.

Słówko jeszcze o muzyce. Jest jak na możliwości N64 świetna. Zespół, którego materiał zarejestrowano, a potem zdigitalizowano, brzmi całkiem nieźle. Najlepsze są mocne rockowe kawałki, ostre beats powodują, że mocniej naciskasz przycisk gazu. Brakuje tylko jeszcze uśmiechniętej blondyneczki na przednim siedzeniu pasażera....

Trudny wybór: polecić - nie polecić. Tym razem zrobię coś karkołomnego - zdecydujcie sami. Za przemawia świetna dynamika, dobra muzyka, grafika oraz mnogość tras. Minusy to samochody oraz brak jednoznacznego i zdeklarowanego modelu jazdy - niczym się nie wyróżnia! Zdecydujcie sami...

Brat



Nintendo 64

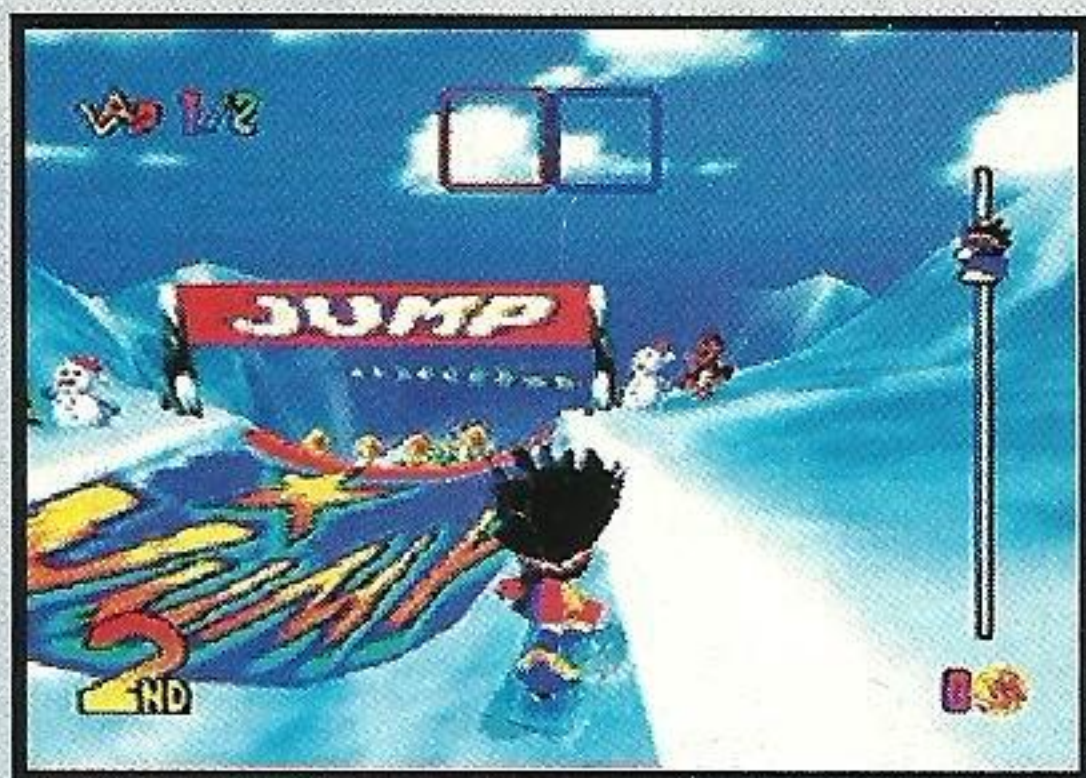
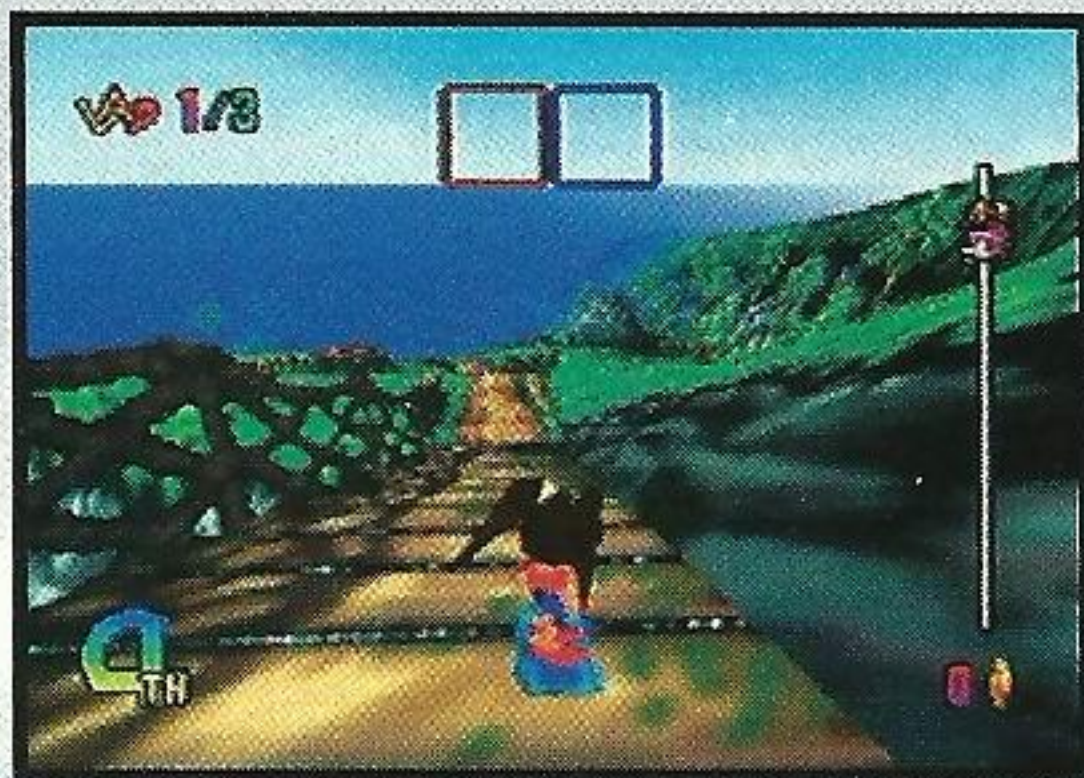
6

GRAFIKA 7  
DŹWIĘK 7  
MIÓD 6

Wydawca: Midway  
Producent: Midway  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Czerwiec 99

Wykorzystuje: Rumble Pak  
Controller Pak





# SNOWBOARD KIDS 2

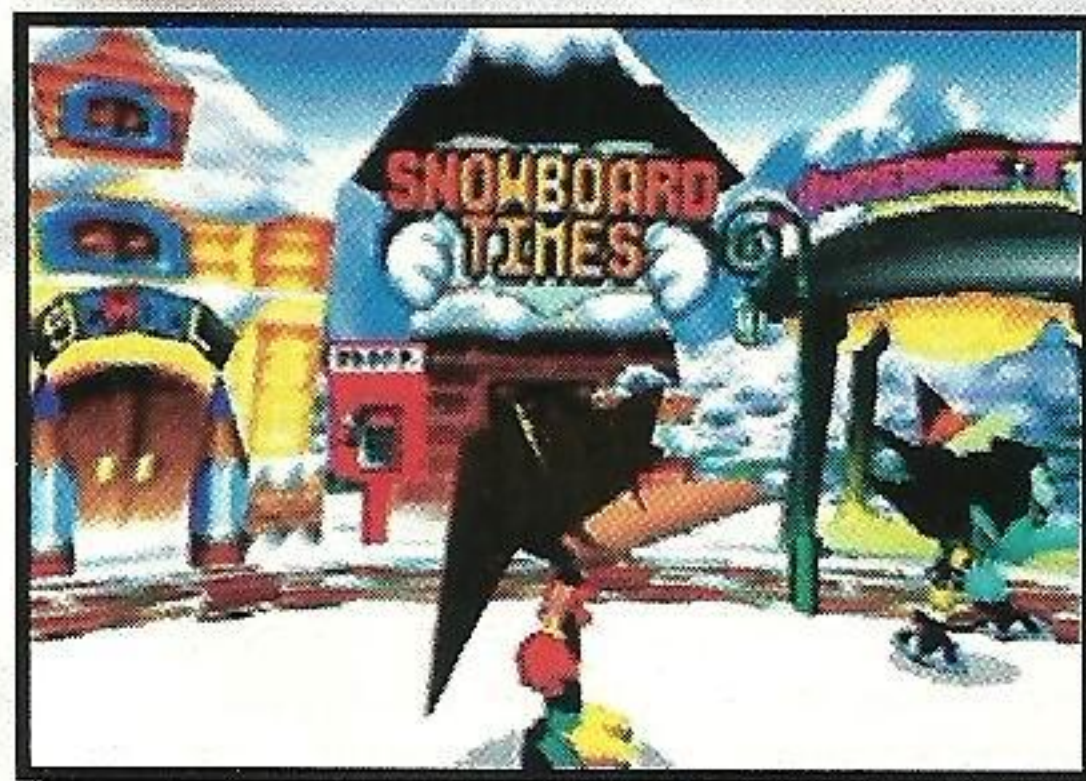
**SNOWBOARD KIDS 2** to w pewnym sensie odzwierciedlenie dusz Japończyków. Pokazuje ich przedziwną naturę i zamiłowania. Ale czy na starym kontynencie da się taką grę sprzedać?

**O**becnie trwa moda na mangę i inne rzeczy związane z kulturą Japonii. Szczerze mówiąc gdyby nie ten nowy trend, podejrzewam, że SNOWBOARD KIDS nigdy nie zostałaby przekonwertowana na PAL. Ale cóż, producenci liczą, że doczepienie nalepki "made in Japan" zrobi swoje.

SB2 jest grą czysto zręcznościową. Naszym zadaniem jest ściganie się na deskach snowboardowych. Celowo napisałem ściganie - tylko część zawodów odbywa się na śniegu. Reszta osadzona jest w pięknych krajobrazach przyrodniczych, czy nawet pod wodą! Dziwne podejście, jeśli zwrócić uwagę na to, że zachowanie desek jest identyczne. Grę ze śnieżnym szaleństwem łączą tylko dwie rzeczy: tytuł oraz deska. Nic więcej. Ilość tricków, jakie postać może wykonać jest ograniczona do minimum - obrót o 360 stopni oraz salto. To wszystko.

Zadanie oczywiście polega na wyprzedzeniu trzech oponentów i zajęcie pierwszego miejsca na podium. Rzecz nie jest specjalnie trudna, na dodatek tras także nie jest jakoś przytłaczająco wiele. Mamy naturalnie możliwość wyboru zawodnika oraz deski. Ta pierwsza nie ma żadnego wpływu na grę poza estetycznym, natomiast dobór deski jest dość istotny - każdy sprzęt scharakteryzowano takimi parametrami jak szybkość czy skoczność.

Oczywiście gdyby chodziło tylko o ściganie się, zabawa byłaby wyjątkowo nudna. Zatem autorzy urozmaicili trochę zawody. Wzorem różnych pochodnych racerów na trasie umieszczono różne power'upy, które pozwalają uprzykrzyć życie przeciwnikowi, bądź po prostu ułatwić nam zadanie. Możemy stawiać bomby, zrzucić kamienie i zakładać różne spowalniacze. Niestety rzadko przyjdzie zobaczyć efekt



naszych starań, gdyż obejrzenie się do tyłu jest wyjątkowo karkołomne.

Oprawa wizualna budzi raczej kontrowersyjne uczucia. Obecny przy testowaniu Grabarz stwierdził, że jest co najwyżej średnia, mnie natomiast całkiem się podoba. Oczywiście bez żadnych zachwyty, i zasługuje właśnie na piątkę. Po pierwsze animacja jest bardzo płynna i nie ma niemfego zwyczajnego zwalniać. Otoczenie jest jak to w przypadku N64 cukierkowo kolorowe i przejawiające niczym cyganka w narodowym stroju. Ale młodszym graczom na pewno przypadnie do gustu. Co prawda obiekty dorysowywane są troszkę za późno, co dość wrednie potrafi przeszkadzać w zabawie. Natomiast co do muzyki, to się z Grabarzem całkowicie zgadzam. Jest bardzo źle. Muzyczka dobiegająca z głośników już po 60 sekundach jest nieznośna - najlepiej ściszyć.

SB2 to bardzo dziwna gra. Bohaterami są małe ludziki z wielkimi nochalami, a levele kompletnie zakrecone. Zjazd na snowboardzie pod wodą? Co to jest? Niezrozumiałych akcentów nie brakuje -

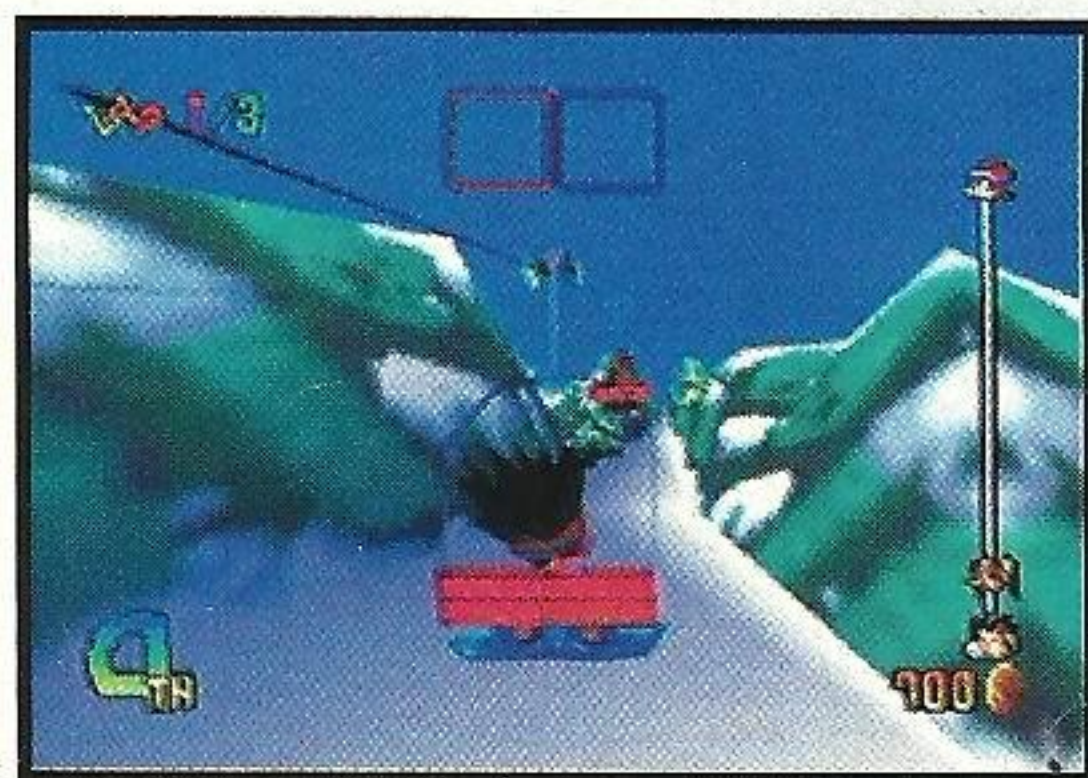


jeździmy po drewnianym moście, kamieniach. Sorry ale wkurzało mnie to i dlatego SB2 mi się nie podoba. Ta gra to totalny przeciętniak, a mój wybredny gust nie pozwoliłby mi dłużej siedzieć przy padzie jak 30 minut.

Gra tylko dla Japończyków, dla osób kochających Japończyków oraz dla tych którzy rozumieją Japończyków. Reszta niech da sobie spokój.

## Dzieci Snowboardu

Ugh. Pierwsze SNOWBOARD KIDS recenzował dawno temu Wicik - mimo zdeformowanych, karykaturalnych postaci bohaterów i ich gigantycznych nosów określił on grę jako miłą, ciepłą i wesołą rodzinną zabawę (brzmi obłędnie, nie?). Druga część to właściwie tylko nowe trasy, a to za mało, żeby określić ją jako dobrą pozycję. Stajemy się starsi, gry robią się coraz lepsze i wyglądają coraz lepiej i w sumie możemy oczekiwać, że będą coraz lepsze. Tymczasem jest tak, jak powiedziałem - nie ma tu nic nowego. Można sobie tę pozycję darować. [Banan]



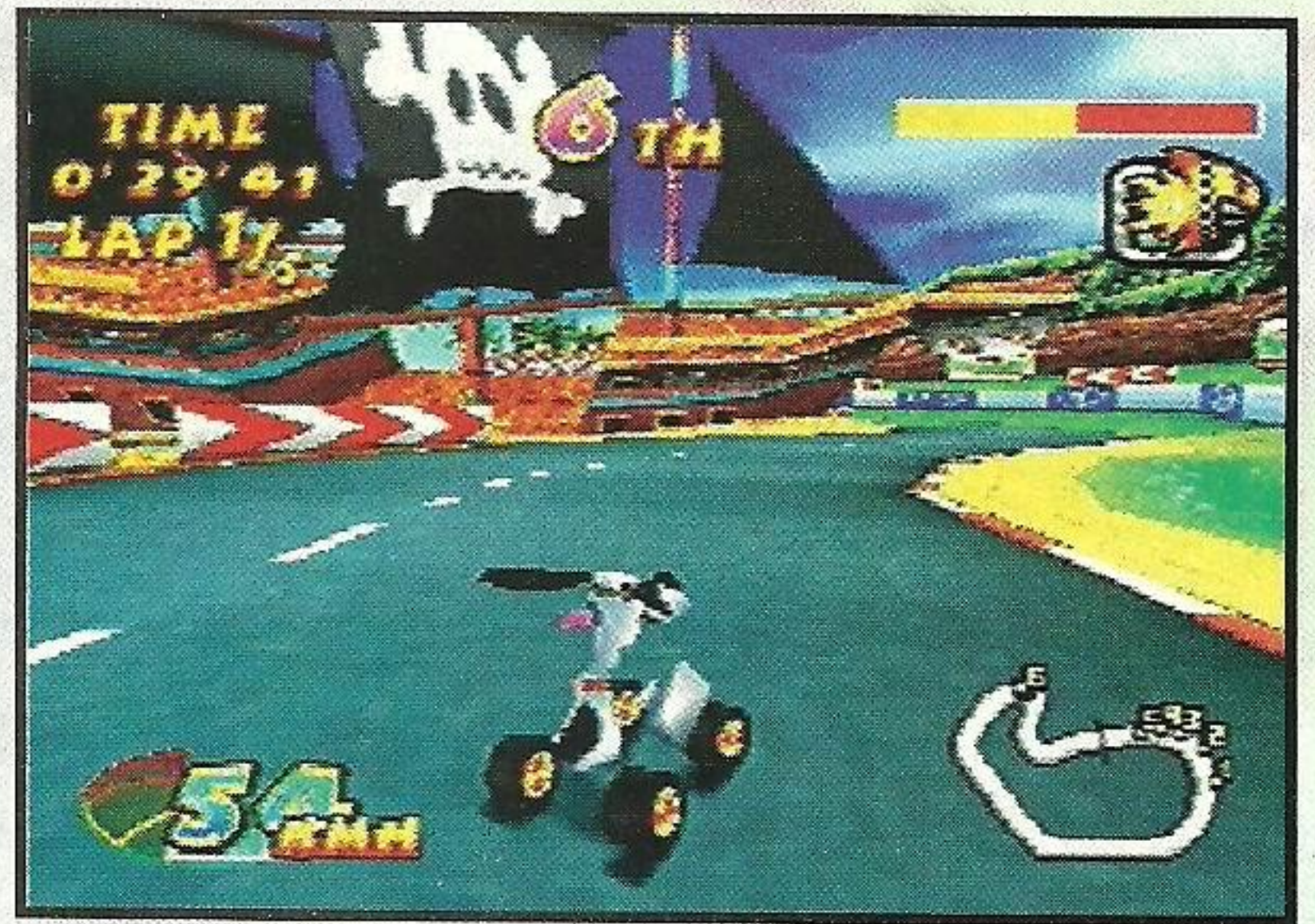
Brat

**Nintendo 64 5**

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 4  
MIÓD 5

Wydawca: Atlus  
Producent: Atlus  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Czerwiec 99  
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak





# SPEED FREAKS

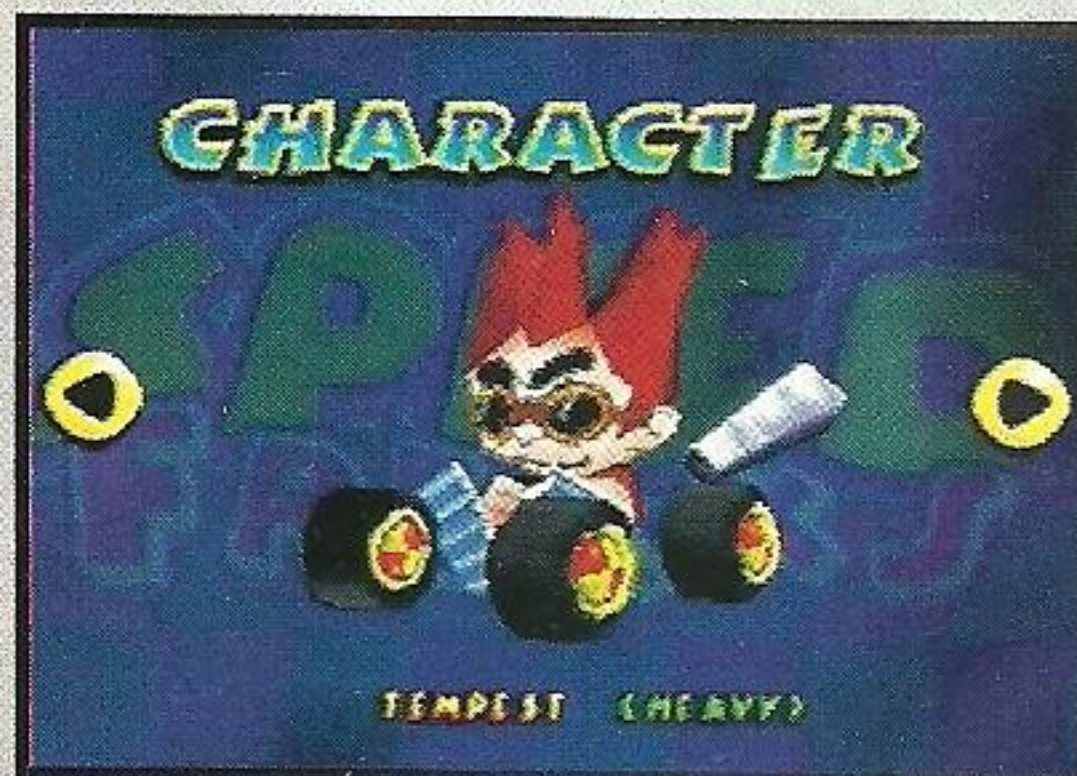
**SPEED FREAKS** jest niczym rozmowa z piękną kobietą. To gra elektryzująca, wciągająca i diabelnie emocjonująca. A nawet więcej - zawsze możesz do niej wrócić bez obawy, że już cię nie będzie bawić...

Tak powstaje trasa - od modelu szkieletowego do renderingu.



**T**a gra to niewątpliwie objawienie ostatnich miesięcy. Ukazanie się SF nie było poprzedzone huczną kampanią reklamową ani buńczuczными zapowiedziami. Autorzy chyba wiedzieli, że nie ma takiej potrzeby. Tak dobre gry sprzedają się same bez konieczności kampanii promocyjnej.

Jeszcze do niedawna byłem pewien, że na PSX'a zobaczymy już wszystko. A, jednak nie - teraz bez wątpliwości mogę śmiało napisać, że **SPEED FREAKS** jest pierwszym przedstawicielem piątej generacji gier na szaraka (tak jak **OMEGA BOOST - Gulash**). Miejmy nadzieję, że tak wysoko ustawiona poprzeczka zmobilizuje inne skamieniałe firmy. Oto dowód, że można z tej konsoli jeszcze wiele wycisnąć. I nie chodzi mi tu o jakieś drobne detale - to co widzimy na ekranie zostawia pozostałe tytuły na PlayStation daleko w tyle, mamy po prostu nową jakość. Spokojnie, zacznijmy od początku.



SF to uproszczony racer, którego bohaterami są małe dzieciaki i ich przedziwne maszyny. Autorzy nie silili się zbytnio na odwzorowywanie czegokolwiek, cały oryginalny design postaci narodził się w głowach grafików. Nasi smarkacze są prześmiesznie narysowani, ich drobne korpusy i wielkie głowy powodują grymas uśmiechu i nie sposób czuć do nich awersję. Maszyny, którymi kierują należą do niezwykle oryginalnych, ponieważ składają się z

czterech kółek i kierownicy. Nie widać reszty pojazdu, bo jej po prostu nie ma. Możemy sobie tylko wyobrazić w jaki

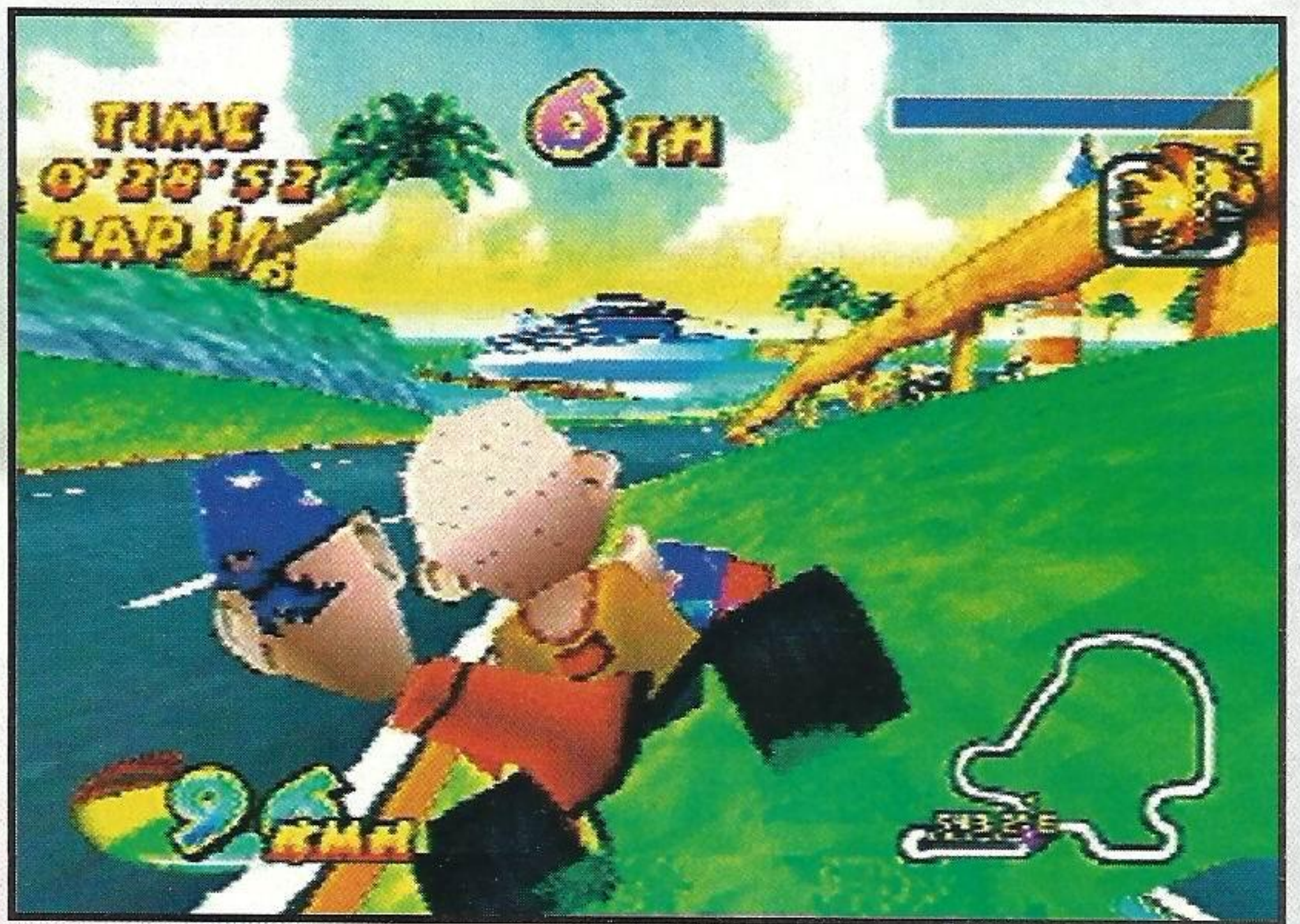
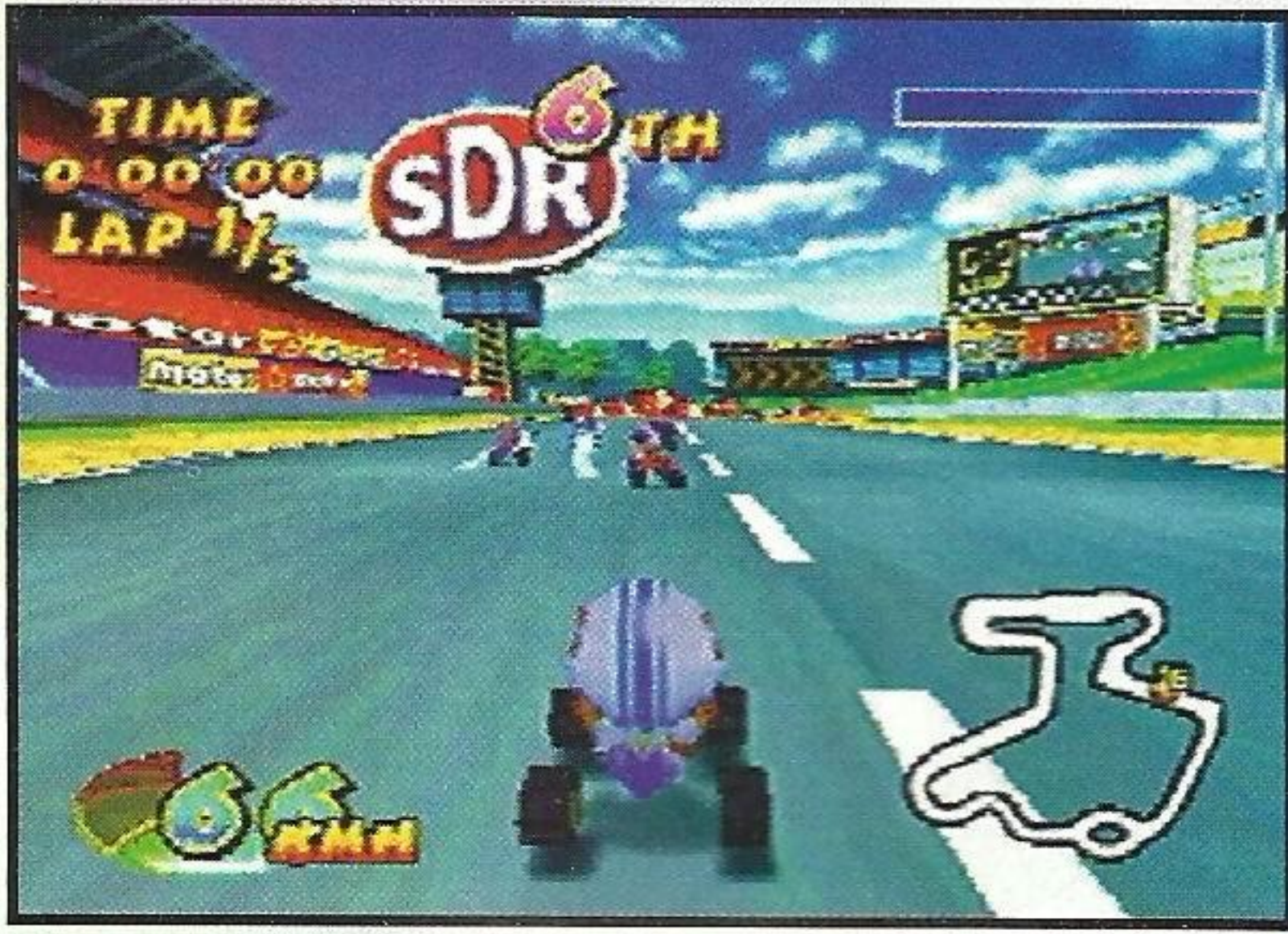


sposób urwisy siedzą i sterują (pewnie hamowanie odbywa się za pomocą stóp). Jest to dosyć nowatorskie podejście do sprawy, ale w tym przypadku w pełni zdaje egzamin. Do naszej dyspozycji oddano kilkoro zawodników obojga płci oraz psa. To oczywiście podstawowy team, bo po ukończeniu poszczególnych lig dojdzie kolejnych trzech małaolatów. Wszystkie postacie są bardzo charakterystyczne i widać, że dużą wagę przywiązywano do ich wyglądu.

Ponieważ maszyny dzielą się na trzy kategorie (light, medium i heavy) trzeba było to uzasadnić wizualnie. W wózkach najlżejszych zasiada pies (mój ulubieniec, gdy wyprzedzał mnie na trasie, puszczał tak złośliwe spojrzenie, że aż czerwieniałem)







i dziewczynka, w klasie średniej mamy możliwość obejrzenia kilku zwykłych urwisów ale najlepsi są ci z najcięższego sortu. Jeden wygląda jak robot, inny to kompletny grubas a kolejnemu na plecach siedzi kumpel (pewnie po to, by dociążyć wehikuł). Pojazdy naturalnie różnią się między sobą przyspieszeniem, przyczepnością i prędkością maksymalną.

Gdy w końcu zdecydujemy się na zawodnika, przychodzi kolejny szok. Trasy!! Po pierwsze jest ich bardzo dużo - kilkanaście - a każda z nich jest pieczołowicie wykonana i przygotowana. Obfitują w różne sprytnie podjazdy ograniczające widok, gwałtowne spadki terenu, które wybijają samochodzik i ciężkie do pokonania zakręty. W całym tym natfoku dobrodziejstw kryje się również pokaźna ilość skrótów i ukrytych obszarów. Trzeba jak najwięcej z nich korzystać, ponieważ cała gra jest dosyć trudna. Oczywiście na drodze leży mnóstwo power'upów - są to rakiety, płamy poślizgowe, boosty i wiele innych. Gadżety nie są tylko miłym dodatkiem do gry. Musisz ich jak najczęściej i jak najrozsądniej używać, ponieważ nie masz szans wygrać metodą fair-play. Nikt ci na to nie pozwoli, nawet wierny pies nie będzie miał skrupułów posłać ci małą raketkę w plecy. Aby uniknąć monotonii, trasy umieszczono w czterech różnych krajobrazach. Morderczy wyścig odbywa się na wybrzeżu, wulkanicznej wyspie, stadionie i w mieście. Każda z tych scenarii jest przytłaczająco piękna i urzekająca. Jestem dumny z konsoli, która po pięciu latach egzystencji pocąc się i wysilając, wyrzuca z siebie taką grafikę tylko po to, aby być dalej kochaną.

Powoli dobrnęliśmy do oprawy, którą

zafundowali nam chłopcy z Funcom. Każda trasa, każdy obiekt i każda postać są wykonane perfekcyjnie i świetnie się prezentują. Zaczynasz wyścig i widzisz świetne otoczenie. Bogate tekstury wyposażone w dużą ilość szczegółów, duże obiekty, mnóstwo animowanych detali. Rozpoczyna się zabawa, a ty zaciskasz zęby bo wiesz, że to niemożliwe, że będzie skakała animacja i będzie chrupało. Zamykasz oczy, ponieważ nie chcesz tego widzieć. I następuje szok! Engine przetrzuca całą grafikę z taką lekkością, że wystarczyło mu siły na poczwórny split-screen! W trybie multiplayer prawie nie widać cię i spowolnień! Na słowa pochwały zasługuje także light-sourcing. Źródła światła są świetnie zakodowane, co dobrze widać przy odrzucie w tunelu. W parze ze świetną grafiką idzie bardzo dobrze przygotowana ścieżka dźwiękowa. Przygrywające w tle szybkie i przebojowe numery, mobilizują do większego wysiłku. Efekty dźwiękowe są jednymi z najlepszych, jakie miałem ostatnio przyjemność słyszeć. Przynajmniej wszystkim zostały doskonale dobrane - świetnie brzmi odgłos boosta, pisk opon, wybuchy i okrzyki publiki. Te ostatnie także są ciekawie zrealizowane. Jeśli przejeżdżasz

koło trybun jako ostatni usłyszysz tylko jęk niezadowolenia widzów. Sprawa ma się zupełnie inaczej, gdy wjeżdżasz jako pierwszy - owacjom i gwizdom nie ma końca. Jak widać i słychać mamy tu do czynienia z dziełem niemal doskonałym.

SPEED FREAKS to gra, która ma jeszcze jedną zaletę. Wciąga coraz bardziej z każdą kolejną godziną spędzoną przed konsolą. Na początku myślałem o ósemce dla niej, jednak posiedziłem kolejne kilkanaście godzin i ocena skoczyła w górę. Swój sukces SF zawdzięcza dobrze wyważonemu stopniowi trudności. Zapomnij o tym, że wsiadasz i wygrywasz. Najpierw trzeba poznać trasę i nauczyć się wykorzystać wszystkie power'upy, a w szczególności dopalacz. Dopiero wtedy można zacząć myśleć o wygranej. Jest to czynnik mobilizujący, a wysoko postawiona poprzeczka wcale nie irytuje, a wręcz zachęca. Jeśli masz znajomych, którzy także lubią grać, wtedy miód wylewający się z konsoli, zaleje cały pokój, klatkę schodową i najbliższą dzielnicę. Cała ekipa zostanie przyklejona na co najmniej całą noc.

SPEED FREAKS to nokaut dla tych, którzy zaczęli coś przebąkiwać o nadchodzącym końcu PSX'a. Murowany hit najbliższych miesięcy.

## Mr. Editor jumps the gun

Wow. Szczerze mówiąc spodziewałem się jakiejś mizernej podróby MARIO KART czy podobnych imprezowych wyścigów, ale to, co zobaczyłem w swoim niemałym TV po odpaleniu SPEED FREAKS bardzo, ale to bardzo mnie zdziwiło. Powiem więcej - jak dossałem się do pada, to nie mogli mnie od niego oderwać przez ładne kilka godzin. Gra jest znakomicie wyważona, strasznie miodna i wciągająca, a przede wszystkim prześliczna! I pomyśleć, że jest to dzieło Europejczyków! W takich chwilach jestem dumny mogąc przedstawiać się jako mieszkaniec Starego Kontynentu. Jeszcze jedno - nawet jeśli niezbyt lubicie takie klimaty, preferując bardziej realistyczny smród spalin i śwąd palonej gumi, spróbujcie zaatakować ten tytuł. Jeśli nic nie zaiskrzy, to pewnie za dwa miesiące kupicie sobie Pecety i zaczniecie grać w turowe strategie. [Gulash]



PlayStation

9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 8

MIÓD 9

Wydawca: Sony  
Producent: Funcom  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Czerwiec 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

Brat



# CHAMELEON TWIST 2

Kameleon: zwierzę zmieniające kolory, zwierzę, które potrafi w swoim mózgu analizować obraz z dwu niezależnie poruszających się oczu, zwierzę, które zostało jawnie poszkodowane przez facetów z Japan System Supply.



## Crapoleon is back for good

**Dlaczego, ach dlaczego niektórzy developerzy marnują nasz czas wydając takie crapy? Nie wiem, ale to chyba część jakiegoś większego planu. [Banan]**

**C**HAMELEON TWIST 2 to rzecz jasna część druga słabego jak marcowy lód na Wiśle "wykrętu kameleona", czyli głupiego, brzydkiego i irytującego platformera. Filozofię gry przedstawię w kilku słowach: jesteś zielonym kłębkim poligonów, masz różowy język, ślinisz planszę, skaczesz, biegasz tam, gdzie pokazują strzałki. Koniec.

Gra lekko tylko zmieniła się w stosunku do pierwszej części. Poza tym, że bohater (do wyboru czterech - różniących się głównie

kolorem i imieniem - brawo, chłopaki z JSS) może skakać, przylepiać się jeźdźcem i ma teraz parasolkę do hamowania prędkości przy

spadaniu z wysokości.

Gra oferuje "aż" sześć plansz, nudnych jak flaki z olejem, denerwujących, źle zaplanowanych i o prymitywnej grafice. Całość wygląda jak praca semestralna z pierwszej klasy technikum dla hodowców drobiu (nawet nie kameleonów) - jednym słowem nic nie jest tak jak należy. Najbardziej uwiera perspektywa: coś co w platformerze 3D nie powinno pozostawiać nic do życzenia. Musi być dopracowane w każdym calu! Perspektywa jest w tej grze jakaś kosmiczna, chyba nawet wymyka się geometrii euklidesowej... a może w tym leży geniusz koderów? Nawet jak masz stuprocentową pewność, że platforma, na którą skaczesz jest dokładnie przed tobą - prawdopodobnie się mylisz. Jest z boku, a tylko tak wygląda. Albo inna sytuacja - pierwszy plan murek, drugi ty, trzeci murek. Murek cię zaśnie, więc staje się przezroczysty (ot efekt, żeby nie grać w ciemno) ale... okazuje się, że nie tylko murek

jest przejrzysty. Wszystko wokół zaczyna wyglądać jakby było z lekko barwionego szkła. Nie wiesz już więc gdzie skakać, jak i właściwie po co.

Po co kupić tę grę? Żeby zapłakać się na śmierć, żeby poobgryzać paznokcie do łokci, żeby stracić wzrok, żeby stracić słuch, żeby utwierdzić się w przekonaniu, że jest się bardzo naiwną osobą, żeby wpaść w podziw dla odwagi wydawcy.

Grabarz



**Nintendo 64** **2**

GRAFIKA **2**  
DŹWIĘK **2**  
MIÓD **1**

Wydawca: Sunsoft  
Producent: JAPAN 55  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Czerwiec '99

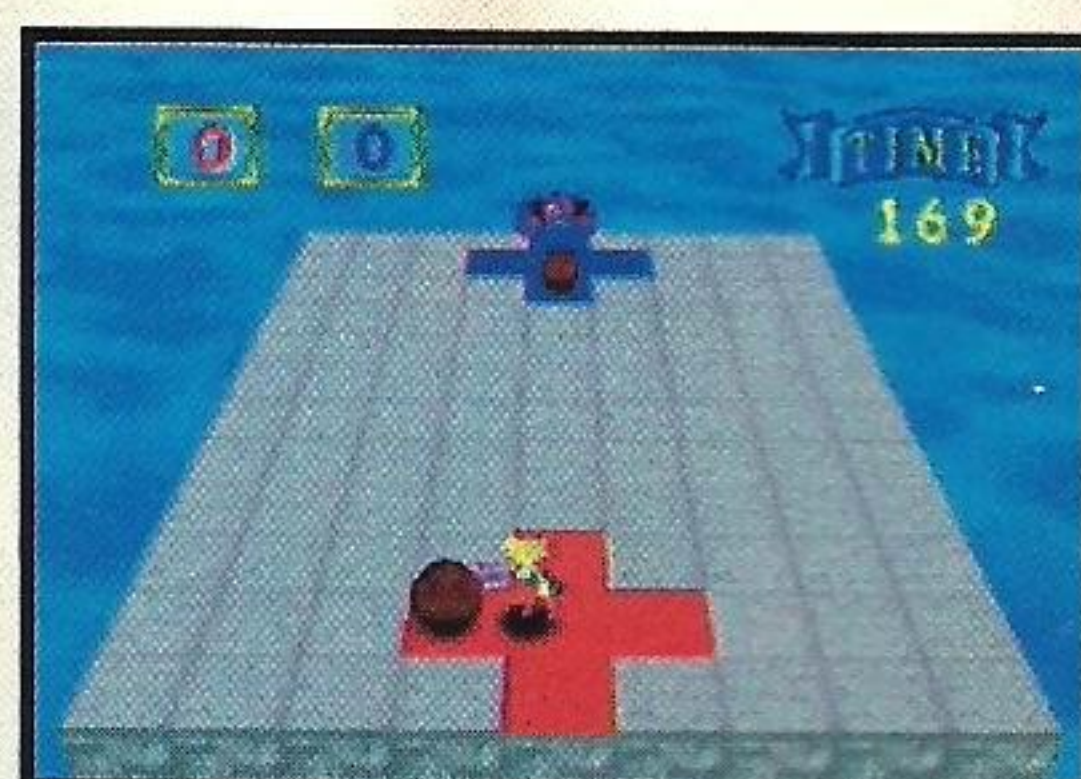
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

# CHARLIE BLAST'S TERRITORY

## Charlie nie tak znowu blast...

**Patrzac na CHARLIE BLAST jak na grę logiczną jestem w stanie zaakceptować potknięcia i niedoróbki. Patrzac jak na komercyjny produkt nie jestem w stanie zaakceptować wyglądu i designu tej gry. Nie podoba mi się na maksa. [Gulash]**

Czy wiecie, że gołębie miały sterować raketami w czasie wojny? Siedział sobie taki ptaszek w rakiecie i patrzył w okienko nafaszerowane czujnikami nacisku. Jak widział statek na szybcie, był wyuczony, żeby w niego dziobać i w ten sposób sterował raketą.



**M**imo że czasy gołąbków-pilotów dawno już minęły, mądrzy ludzie robią co mogą, by być coraz dalej od miejsca wybuchu (np. używają robotów-saperów), albo czerwonego przycisku, który detonuje określoną liczbę kiloton w stolicy "zaprzyjaźnionego kraju". Jest

jednak osoba, która wciąż skutecznie opiera się ideom postępu. Charlie Blast. Charlie jest bohaterem gier logicznych, w których -

najprościej rzecz w słowa ubrawszy - chodzi o przesuwanie (pchając, nie ciągnąc!) ładunków wybuchowych po zamkniętej planszy, aż wszystkie znajdą się w takiej konfiguracji, że odpalenie jednego wyzwoli reakcję łańcuchową i wybuchną w końcu wszystkie. Gra CHARLIE BLAST'S TERRITORY dokładnie na tym właśnie polega.

Jest 60 malutkich plansz, a nasze zadanie polega na kolejnym ich wysadzaniu. Do dyspozycji będziemy mieli w całej grze 7 rodzajów materiałów wybuchowych i mnóstwo przeszkód (np. kaktusy, wychodzące z ziemi włócznie, itp). Grafika całkiem znośna - nie urzekająca, ale wystarczy. Udźwiękowanie - miłe dla ucha, acz nie wybitne.

Generalnie gra jest średnia, ale też na taką była planowana: miłą, wesolutką gierkę logiczną. Nie znalazłem w niej

żadnych rażących błędów, ani niedopracowań. Zdecydowanie na plus przemawia także tryb multiplayer, który - co tu ukrywać - każdej grze podbija ocenę. I producenci to wiedzą, i wiemy to my.

Reasumując: jak lubicie takie gierki - kupujcie. A najlepiej pożyczcie i sami sprawdźcie.

Grabarz



**Nintendo 64** **6**

GRAFIKA **6**  
DŹWIĘK **6**  
MIÓD **6**

Wydawca: Kemco  
Producent: King  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Czerwiec '99

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak





**PSX nie ma ZELDY, a N64 nie ma FF7. Ale za to BUST - A - MOVE mają już wszyscy!**

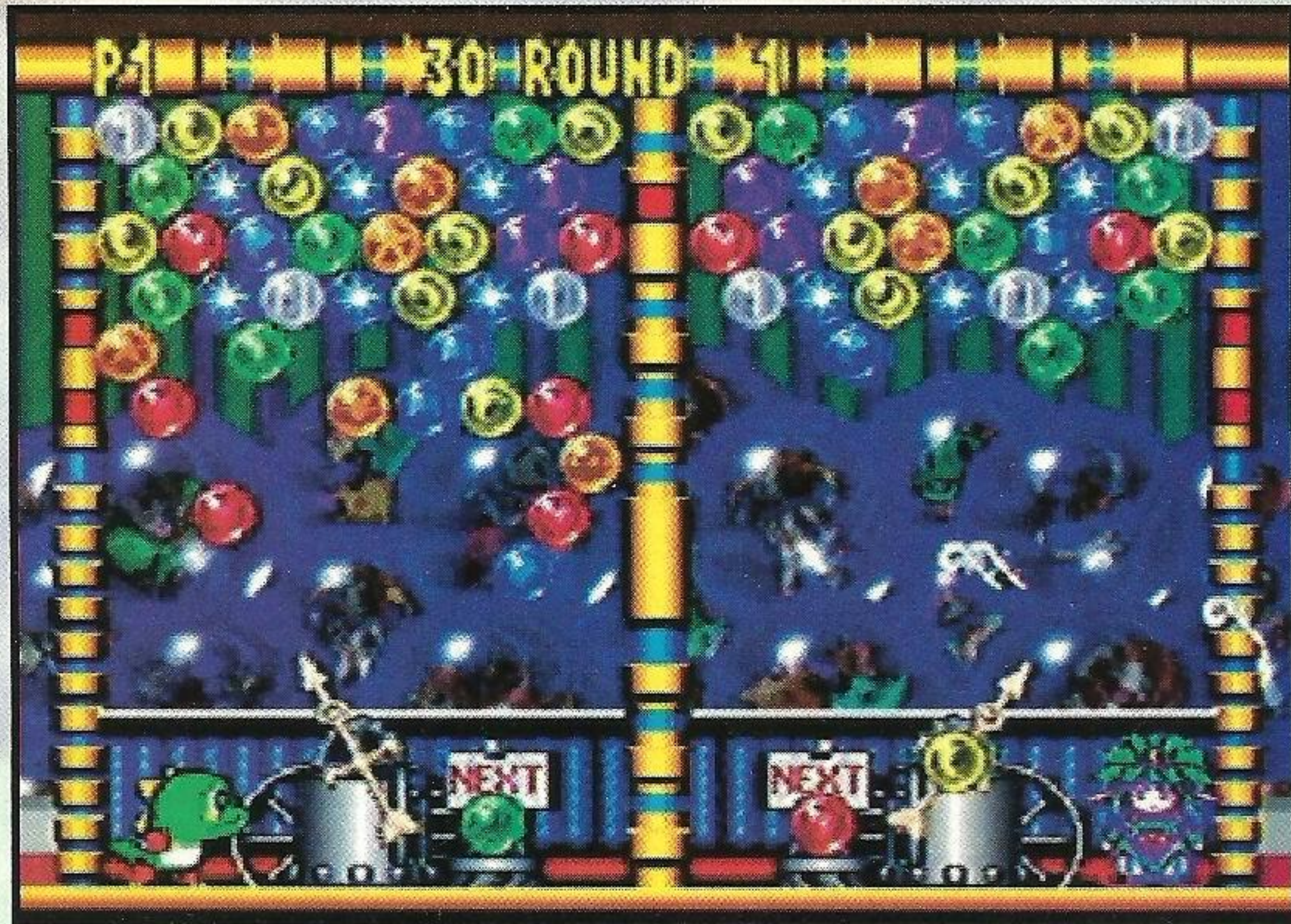
**N**ajnowsza odsłona w tej chwili najpopularniejszej konsolowej gry logicznej trafiła na PlayStation i N64. Dedykuje tę recenzję tym, którzy nie znają jeszcze geniuszu tej wspaniałej gry.

BAM jest nieskomplikowaną grą logiczną. Zadanie jest bardzo proste. Należy tak układać różnokolorowe kulki, aby stykały się te, które mają te same barwy. Jeśli jest ich obok siebie trzy lub więcej, wtedy znikają. Pozytywne ukończenie levelu kończy się w momencie, gdy wszystkie obiekty zostaną zdjęte. I to wszystko! Oczywiście zabawa jest urozmaicona, bile możesz odbijać od ścian i od sufitu, na planszy jest mnóstwo przeszkód i tak dalej. Więc wstrzelić się w odpowiednie miejsce nie jest łatwo.

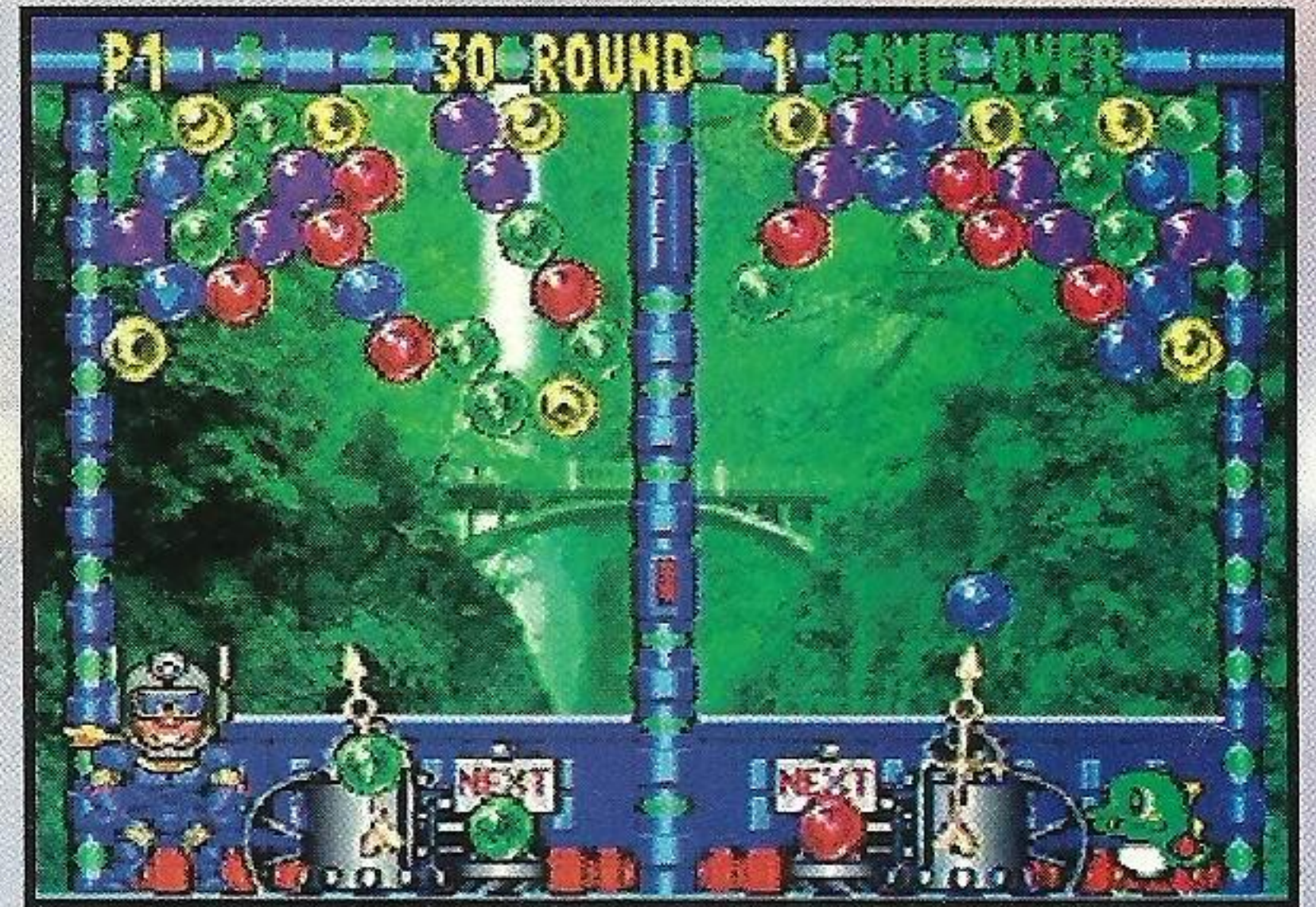
W najnowszej wersji gry autorzy zaserwowali kilka trybów rozgrywki. BAM jest prawdziwą grą rodzinną, dlatego też mamy tryb multiplayer. Już nic nie stoi na przeszkodzie aby zaprosić do pojedynku wyszkolonego tatusia, a nawet mamusię i siostrę - po raz pierwszy pojawił się tryb dla 4 graczy.

Jest także możliwość ukończenia gry w trybie PUZZLE (to taki mini quest). Musisz ukończyć poziomy, które przygotowali wcześniej autorzy, a także kilka mniej popularnych wariantów gry. Dla nienasyconych kulkomanów dołączono możliwość tworzenia własnych leveli. Edytor jest bardzo prosty w obsłudze i pozwala na trwałe zapisanie przygotowanych przez siebie poziomów.

Cała gra jest otoczona cukierkowym, mangowym klimatem. Jest kilka postaci, które będą nas dumnie reprezentować. Oczywiście nie ma to żadnego znaczenia dla przebiegu gry, ale pozwala się mile wczuć.



# BUST-A-MOVE 4



Także przyjemna dla oka jest cała oprawa. Ekran mieni się tysiącami kolorów. Kulczki są ładnie pocieniowane, a wszystkie ramki, postacie i menu są elegancko przygotowane - oczywiście najprostszymi metodami ale wszystkim wiadomo, że najlepsze są rozwiązania najbardziej oczywiste. Każda plansza ma swoje tło, przedstawiające różne sceny, rysunki oraz miejsca. Odgłosy wydawane przez bohaterów są przesympatyczne, cały czas słyszymy piskliwe śmiechy bądź też pochlipywanie mangowych postaci. Muzyczka jak zwykle nieskomplikowana, ale za to przyjemna dla ucha.

BUST - A - MOVE 4 polecam wszystkim, którzy mają już zaliczone obowiązkowe pozycje, a w portfelu jest jeszcze trochę kasy. Ja osobiście do tej gry powracam co jakiś czas. Nie znudziła mi się i nie znudzi nigdy. Znam wszystkie levely na pamięć ale cóż z tego, radocha nadal jest ta sama. To się nazywa żywotność. Mnóstwo zabawy znajdują także te osoby, które do tej pory były skazane na

jakieś marne adaptacje PeCetowe pod Winy. Dopiero teraz możecie poznać, jak wygląda prawdziwa gra w kulki. Jeśli macie obawy czy warto wydać pieniądze bo w końcu to gra logiczna, pójście do sklepu i ją przetestujcie, teraz chyba można to już zrobić wszędzie. Zapamiętajcie godzinę, o której zaczęliście test, bo znam takich delikwentów, których właściciele zamykali na noc...

Brat

**Ale jeśli masz którąś z poprzednich wersji...**

To nie masz specjalnie na co się rzucać. Chyba, że na fantastyczny 4-player mode, albo na edytor. W przeciwnym razie graj sobie dalej w wersję z zeszłego roku, bądź sprzed dwóch lat i oszczędź flotę na coś innego.



PSX & N64

8

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Acclaim

Producent: Taito

Liczba Graczy: 1-4

Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Dual Shock  
Memory Card, Multi Tap



# VIGILANTE 8

Back in the days...



VIGILANTE 8 - PSX (1998)

To, co otrzymują posiadacze N64 to wzbogacona konwersja z PSX'a. Są nawet kawałki muzyczne, tylko że zagrane na MIDI - ale i tak jest dobrze!

To chyba jest potrzebne wszystkim tak jak seks. Trochę bezkarnej demolki, mocnych wrażeń oraz kilka niebezpiecznych zabawek w ręku. To wszystko odnajdziecie w VEE-8.

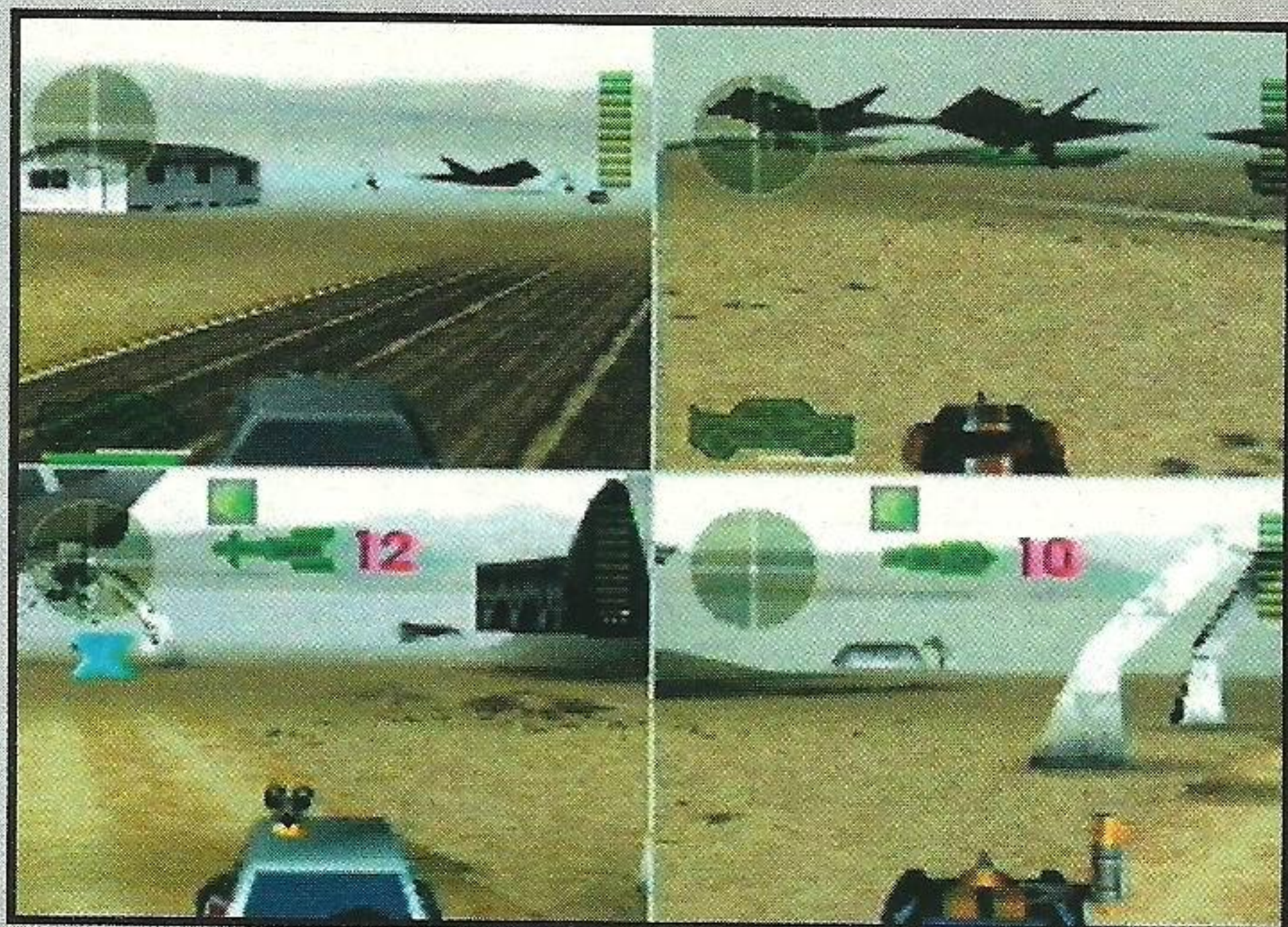
Jest to spóźniona konwersja liczącego przeszło rok hitu z PSX'a. Tytuł ten ma zasilić niewielką bibliotekę gier na N64 oraz umocnić pozycję tej konsoli na rynku. I, niewątpliwie, większa część z tych założeń będzie zrealizowana. Dlaczego? Bo to wciąż jest cholernie dobra gra.

Przypomnę, że na trójwymiarowej arenie osadzonej w jakimś krajobrazie, naszym zadaniem jest wyeliminowanie wrogich maszyn. Do tego celu służy nasz własny,

całkiem dobrze uzbrojony wózek. Oczywiście stan naszego wyposażenia militarnego

można łatwo zwiększać i ulepszać. Oprócz standardowych broni, po poziomach walają się różne gadzety, które możemy, a nawet powinniśmy zbierać.

Ta cała nieskrępowana rozwałka zrealizowana jest bardzo przyzwoicie. Teren jest rozległy i bogato teksturowany, choć po N64 można spodziewać się jeszcze więcej. Ale trzeba przyznać, że ta wersja prezentuje się lepiej niż na szaraku, a to dzięki rozmyciom oraz wyższej rozdzielczości (dostępnej naturalnie z Expansion Pak). Kolejną zaletą tej wersji jest tryb multiplayer, który pozwala na naporzanie we dwie, a nawet cztery osoby jednocześnie. Coś niesamowitego, choć animacja troszkę traci na płynności podczas zabawy. Reszta pozostała bez zmian, tyle samo tras, podobne maszyny i tryby rozgrywki, więc nie ma co



się rozpisywać. Zainteresowanych zapraszam do obszernej recenzji Gulka w N+ 1. Ja ze swej strony dodam, że nadal przyjemnie jest grać w VIGILANTE 8, a do tego właśnie otrzymaliśmy wersję deluxe. Co należy docenić wyłożeniem odpowiedniej kwoty w sklepie. Co czyńcie już...

Brat



**Nintendo 64** **8**

GRAFIKA **8**  
DŹWIĘK **8**  
MIÓD **8**

Wydawca: Activision  
Producent: Luxoflux  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Czerwiec 99

Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak, Controller Pak

# VIRTUAL POOL 64

Co bym kupił jakbym wygrał 200 000 złotych? Dobry samochód, ładną dziewczynę. Banana oraz stół bilardowy. Oczywiście nigdy taka gratka mi się nie trafi, więc z pierwszych trzech rzeczy mogę już zrezygnować. Natomiast zawsze można sobie pograć w dobry symulator bilarda, a niewątpliwie taki jest VIRTUAL POOL 64.

Rzecz dla miłośników bilarda...

Zaskoczyła mnie mnogość dostępnych trybów rozgrywki - jest tego dobre kilkanaście wariantów. Równie efektownie prezentuje się inteligencja kierowanych przez konsolę przeciwników. Fan bilarda na pewno znajdzie tu coś dla siebie, ja jednak wolę pouprawiać ten sport na żywo. No i jeszcze na temat upodobań Brata - w Anglii mówi się na to "wyszedł z szafy". [Banan]

Bardzo lubię ten sport (choć trudno nazwać tę grę sportem), aż oddech mi zapiera gdy się widzi na Eurosporcie co wyczyniają mistrzowie. Aby nabyć taką sprawność w niedługim czasie, powinieneś się zaopatrzyć w dobrego pada do N64 i samą konsolę. Gra oferuje nam co prawda tylko zabawę w klasycznego poola więc miłośnikom snookera już dziękuję. Zasad chyba nie muszę przypominać ponieważ szkoda miejsca.

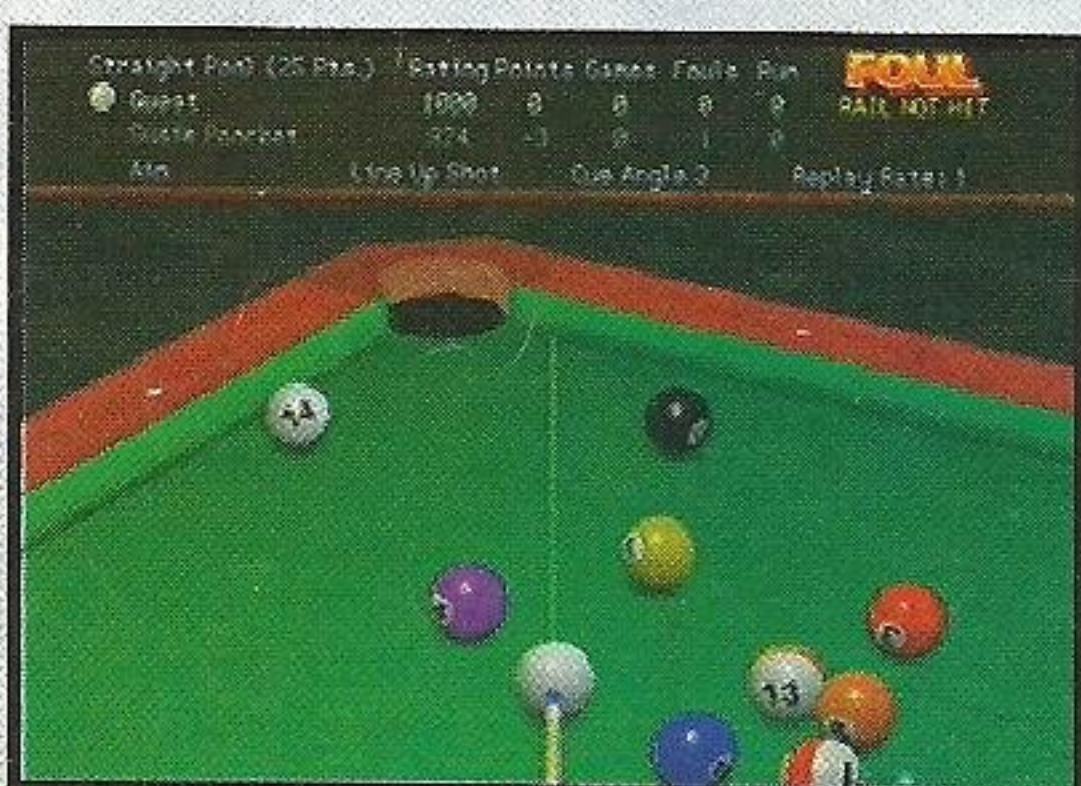
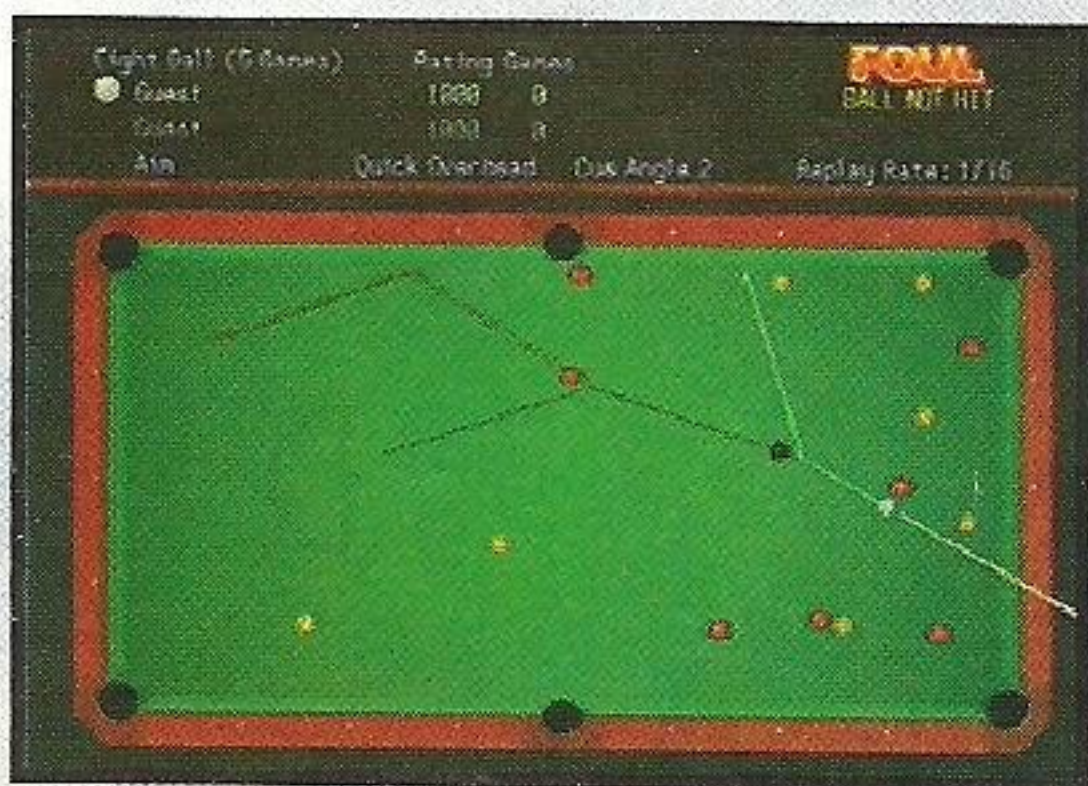
Natomiast warto wspomnieć o trybach jakie oferuje nam VP64. Możemy nabyć trochę umiejętności w opcji treningowej,

zagrać zwykły mecz lub stanąć do turnieju. Autorzy dali nam do dyspozycji kilka rodzajów uderzeń i wykorzystali do maksimum dobrodziejstwa jakie daje analogowa gała. Tylko od naszego wyczucia zależy siła uderzenia, co - nie powiem - znacznie utrudnia grę. VP64 zrealizowano w pełnej wysokiej rozdzielczości, przez co prezentuje się wybornie, choć troszkę razi interlace, czyli delikatne drganie ekranu. Stół możemy dowolnie obracać i skalować aby mieć dobre rozeznanie w partii. W tle przygrywa nam iście barowa muzyczka, podejrzewam że miała być dystyngowana i

uspokajająca, ale wyszła typowo klezmersko. Na szczęście nie jest to jakąś wielką wadą.

Poziom trudności sami ustalamy, z tym że na hardzie trzeba być prawdziwym kozakiem, żeby cokolwiek zaważyć. W ogóle cała gra jest trudna, a już na pewno parę dzionków upłynie zanim zaczniesz robić przyzwoite sztuczki. Na pochwałę zasługuje doskonała fizyka, wszystkie bile poruszają się wręcz idealnie, ma się wrażenie jakby wszystko działało się w rzeczywistości. Wszystkie prawa natury w 100% zachowane. Miłośnikom bilarda ten tytuł bardzo polecam.

Brat



**Nintendo 64** **7**

GRAFIKA **7**  
DŹWIĘK **6**  
MIÓD **7**

Wydawca: Interplay  
Producent: Craze Ent.  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Czerwiec 99

Wykorzystuje: Controller Pak



# LODE RUNNER 3D

Potęga wyobraźni jest ogromna. Ale potęga przyzwyczajień jeszcze większa. Wyobraźcie sobie cegłę, pomalowaną na szaro. Niech leży na ziemi. Wyobraźcie sobie, że jest ze styropianu, tylko pomalowana. Podnieście ją w wyobraźni i przekreście. Bez dotykania.



A teraz wyobraźcie sobie drugą cegłę. Niech jest z ołowiu (ma ten sam kolor). I teraz ją przekreście. Która obracała się szybciej? I dlaczego?

Ano dlatego, że wyobraźnia jest przez nas cały czas ograniczana. Nasze nawyki i poglądy sterują procesami myślowymi tak, że byśmy za bardzo nie bujali w obłokach. Acha! Ponieważ powyższy eksperyment nie wyjdzie wszystkim, podpowiadam, iż w

większości przypadków szybciej kręci się cegła styropianowa, ponieważ wiemy, że jest lżejsza.

Ze względu na wymienione wyżej przyczyny (ograniczenie wyobraźni) bardzo trudno się z masy stereotypów wybić, a zatem cenione są produkty, które wybijają się poza ramy - w przypadku gier najczęściej sprzeciwiają się ogólnym trendom (vide genialny PARAPPA...). Inną taką grą, troszkę z boku ogólnego nurtu jest LODE RUNNER 3D. Znakomity następca serii LODE RUNNERÓW i ich klonów dwuwymiarowych, bardzo swego czasu popularnych.

O co teoretycznie chodzi: otóż szalony Imperator Mnich z Pandory ukradł ładunek złota przeznaczony do urzędów energetycznych ludzkich kolonii w pewnej części wszechświata. Zadanie: odebrać złoto, odnaleźć tajną bazę imperatora i pokazać mu, gdzie raki zimują.

O co chodzi w praktyce: przeleźć niemal 100 poziomów zbierając całe złoto i unikając sługusów Mnicha. Do pomocy mamy blaster, bomby, teleportery, samobieżne młoty pneumatyczne (hehe), miotacze plazmy, miotacze lodu i kilka innych użytecznych gadżetów. Gdyby doszukiwać się zamysłu podstawowego tej produkcji należałoby chyba wskazać na taki oto drobny detal. Jest ludzik, który porusza się w świecie platform wiszących w nicości. Spaść z nich nie może. Część materiału, z którego wykonane są owe platformy to twardy jak kosmiczny stop... kosmiczny stop. Część zaś znika pod wpływem strzału, uderzenia młota, itd., ale po chwili się znów pojawia. Nie można znajdować się wtedy na miejscu takiego bloku, bo zassie cię do



swojej struktury. Cała sztuka w grze polega na tym, by odpowiednio manewrować samobieżnymi młotami, teleporterami (które znajdują się na planszy), a przede wszystkim znikającymi pod wpływem strzału blokami i łapać tam np. sługusów Mnicha (wysadzamy takiemu pod nogami blok, on wpada w dziurę, a po chwili, gdy blok się pojawia zabija naszego przeciwnika), albo drażyć w nich tunele.

Jak się gra? Nie oszukujmy się - LR3D jest grą, której akcja toczy się co prawda w trzech wymiarach, ale w 90% przypadków liczą się tylko dwa. Po wtóre jest to gra bardziej logiczna, niż zręcznościowa... Choć czasem jak ma się już jakiś pomysł, jak planszę pokonać - trzeba nie lada zręczności, by go zrealizować (szybcu! tu wysadzić, tam podbiec, ówdzie przełazić dzwignię i wrócić). Problemów z kierowaniem postacią nie będziecie mieli jednak żadnych.

- Muzyka - git. Lekki transik, zrobiony ze smakiem, pomysłem i wyczuciem. Gra się przy tym wspaniale... Ba! Przyjemnie się nawet przy tym siedzi i czyta np. książkę. W tym momencie sprawdzam jak się przy tym pisze recenzje - nie narzekam.

Grafika. Tu troszkę cięta dane zostało. Mogło być lepiej, Panowie koderzy. Naprawdę. Tła statyczne, poligonów mało, klatek animacji mało (zobaczcie demo! Statki kosmiczne skaczą jak żabki)... Tekstur mało. Pół biedy, że uderza to w gusta estetyczne graczy. Problem w tym, że grafika jest tak oszczędna, iż czasami nie widać co się dzieje.

Gra generalnie jest dobra i wciąga na chwilę. Ale ile można! 100 poziomów! Ciągłe niemal



to samo: rozwalanie kupek, ganiecie przeciwników... Nieee... Na PCta zniósłbym dla tej gry siódmkę. W biurze z nudów pograć - owszem. Spokojnie... 78 poziom, 79 poziom... Ale w domu? Lepiej włączyć coś, gdzie więcej się dzieje - nawet jak na grę logiczną. Nie jest to to samo co przeniesienie Pitfalla na PSXa (z 2D do 3D).

LODE RUNNER był grą dobrą, ale stał się średniakiem na pewno nie wartym swojej ceny.  
Grabarz

Back in the days...



LODE RUNNER (1983)

LODE RUNNER po raz pierwszy pojawił się na 8-bitowych komputerkach w 1983 roku - jego autorem jest niejaki Doug Smith. Gra zyskała szeroki rozgłos i skonwertowano ją na niemal wszystkie ówczesne konsole, także i na automaty. Pojawiły się kontynuacje, ripy i spiny w postaci CHAMPIONSHIP LODE RUNNER, LODE RUNNER 2, LODE RUNNER RETURNS czy nawet Internetowy LODE RUNNER ONLINE.

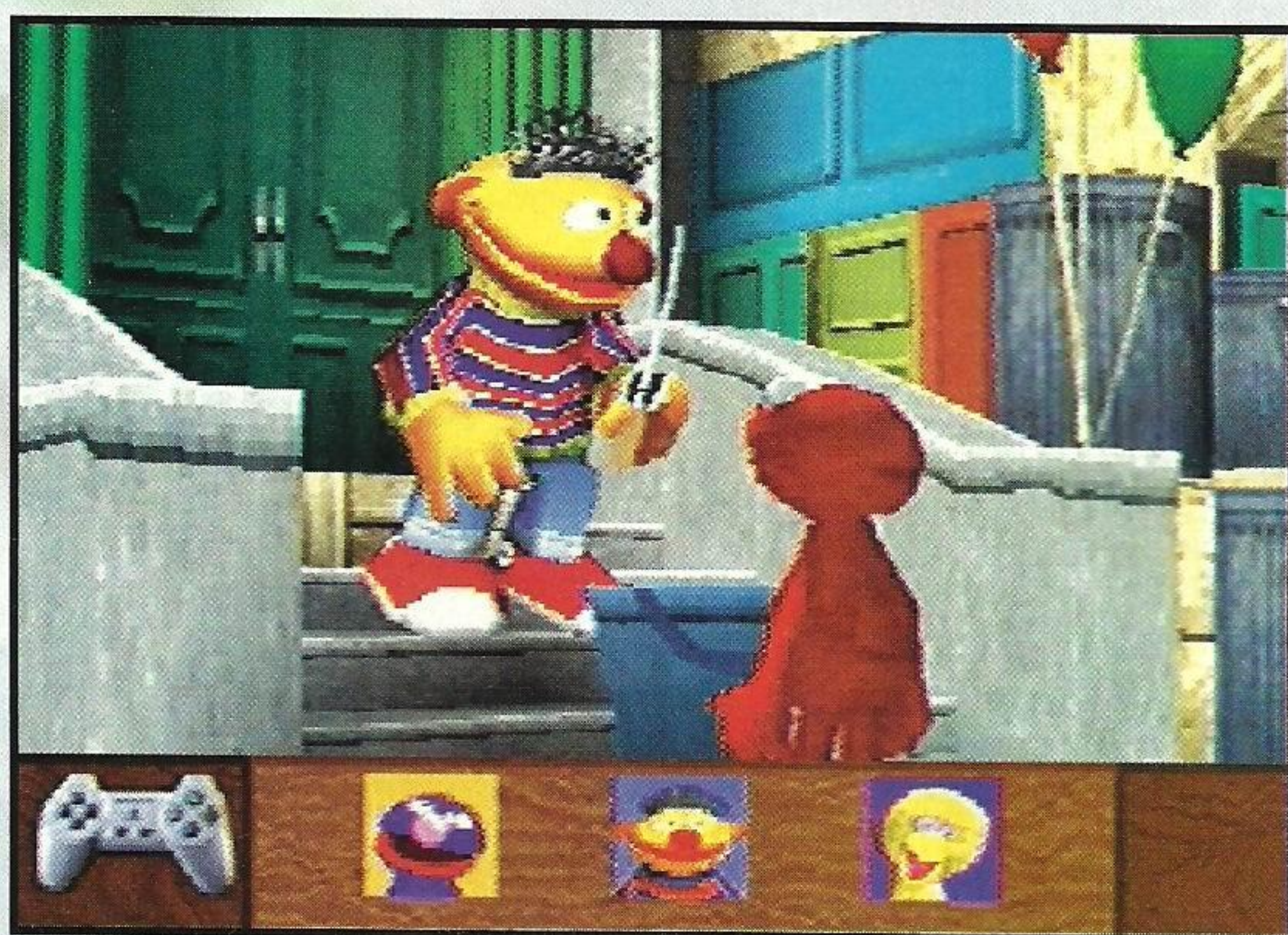
Nintendo 64 **6**

GRAFIKA 5  
DŹWIĘK 8  
MIÓD 6

Wydawca: Infogrames  
Producent: Infogrames  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Czerwiec '99  
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



# ELMO'S LETTER ADVENTURE



**English is easy with Easy English. Puking is easy with Sesame Street.**

Nigdy nie oglądałem Ulicy Sezamkowej To jakieś koszmarnie widowisko ze wstrętnymi kukiełkami, sprawiającymi wprost odpychające wrażenie. Swojego dzieciaka (gdym go miał naturalnie) też nie zmuszałbym do oglądania tego bzdurliwego. Dlatego podziwiam Grabarza, który wytrzymał kilka godzin w towarzystwie ohydneho Elma i jego obrzydliwych przyjaciół. Po co to komu? **Gulash**

Ale fragglesy maksymalnie rządziły. **Banan**

Oglądanie telewizji nie sprzyja nauce czytania u dzieci. Bobas-telewidz nabiera mianowicie przed ekranem nawyku ogarniania całego pola sytuacji - skupianie się na jednym punkcie ekranu ograniczy przecież odbiór programu. W czytaniu jest odwrotnie - należy skupiać wzrok i uwagę na jednym miejscu. Stąd też generalnie twierdzi się, że małe dzieci nie powinny przesiadywać zbyt długo przed ekranem, bo cierpieć będą potem w przedszkolu i szkole.



**F**irma NewKidCo, pfordna zapewne owym przesłaniem psychologów do rodziców, wypuściła chłamik pod tytułem ELMO'S LETTER ADVENTURE. Ni to grę, ni to program edukacyjny, który z jednej strony uczy rozpoznawania liter (czyli proszę: telewizor uczy czytać), a z drugiej na pewno nie utrzyma dziecka przed ekranem dłużej niż kwadrans (czyli proszę: jak zdrowiutko!).

Bohaterem tego żalostnego "czegoś" jest Elmo - sympatyczny przyjaciel wszystkich dzieciaków świata, mieszkający na słynnej Ulicy Sezamkowej. Akcja dzieje się zresztą głównie na tej ulicy. I spotykane postacie także pochodzą z kukiełkowej stajni Jima Hensona. Czyli to taka sezamkowa gra.

Zadania. Ano wędrując sobie chodniczkiem

spotykamy znajomków z Ulicy Sezamkowej, którzy zapraszają nas do zabawy/proszą o wykonanie zadania. Zadanie/zabawa są zawsze takie same: odszukać wszystkie literki danego rodzaju (np. "a", "n", itd.). Celem niniejszym program przetrzuca nas na tematyczną planszę (np. podwodną, kosmiczną, farmerską) i trzymając tam przycisk "góra" idziemy/lecimy/skaczemy/płyniemy sobie w przód mijając po drodze literki. Gdy dotrzemy do właściwej, wciskamy którykolwiek z klawiszy po prawej stronie pada i Elmo pozyskuje zdobycz ze środowiska (określenie myśliwych, niezłe co?). Takich literek trzeba zebrać kupę (zależnie od poziomu trudności gry jaki wybraliśmy, są trzy), a błędów można popełnić tylko kilka (też zależy od poziomu - generalnie wraz ze wzrostem poziomu trzeba znaleźć więcej literek, a mniej można zrobić błędów). Czasem trafi się etap przejściowy - gdzie szukać trzeba literki brakujących w podanych wyrazach: taka literka jest podana i potencjalny dzieciak wie czego ma szukać.

Gdzie jest pies pogrzebany? Otóż całkiem blisko. Gra jest kompletnie spaprana. Dziewięćdziesiąt procent produkcji leży. Jedyne dobre elementy jakie znalazłem to podłożone głosy - rzeczywiście postaci z Ulicy S., oraz fakt, że postacie sympatycznie i skutecznie zachęcają do zabawy - dzieci lubią jak je karmić pochlebstwami, stąd też entuzjastyczne zachowanie znajomych Elma do poczynań osoby za padem jest jak najbardziej wskazane. Tyle tylko, że polskim

dzieciakom trzeba by to tłumaczyć... Ale zapewniam, że resztę gry tykną bez problemu: szukane literki się wyświetlają, więc nie trzeba znać angola, żeby umiejętnie grę przełazić.

Problem tkwi w tym, że muzyka, grafika i projekty poziomów zięją czeluścią nudy tak potwornej, że żadne dziecko nie skłoni się do dłuższej w nią gry. Bo myślicie, że ile taki maluch, któremu trudno skupić uwagę znajdzie literki na planszy, która wciąż wygląda tak samo? Pięć, sześć? A co powiecie na 20? 10 bitych minut jazdy przed siebie na to wszystko potrzeba.

Tak oto mam mieszane uczucia. Jako stary dziad (i student psychologii) uważam, że gra nie wciągnie dziecka na dłużej. Jako recenzent uważam ją za grę bardzo słabą. Muszę być jednak uczciwy. Stawiając się na miejscu rodzica, który śledzi rynek gier dla dzieci i przewidując jego wymagania przyznać muszę, że jest to chyba jedyna jak dotąd anglojęzyczna gra dla dzieciaków, przy której rodzic nie będzie musiał sterceć bez przerwy, pomagając swojej pocieszce. Myślę, że ów właśnie fakt spowoduje, iż kilkoro rodziców odchudzi portfel na MH. Obym się więc mylił w sprawie dziecięcych preferencji.

Grabarz



PlayStation

2

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 5

MIÓD 3

Wydawca: NewKidCo  
Producent: NewKidCo  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Dual Shock,  
Memory Card



Negocjatorzy mają jednak trudne zadanie. Ich szkolenie jest żmudne i stresujące, a na dodatek i tak nie ma pewności, czy w decydującej chwili nie zawiedzie. Wyobraźcie sobie bowiem, że wchodzić do obozu Islamistów w celu negocjacji. A oni na wejściu stwierdzają, że macie ładny zegarek i chcą go w prezencie. Nie dacie? Zostało wam około godziny życia, którą spędzicie w miłej atmosferze ze swoimi oprawcami.



# GLOBAL DOMINATION

**M**etoda na uratowanie zegarka oczywiście jest. Nie można mówić, że jest on rzeczą drogą, ani, że należy np. do ONZ. Najlepiej powiedzieć, że to pamiątka po dziadku - Islamiści czują wielki respekt dla tradycji rodzinnych.

W grze GLOBAL DOMINATION firmy Psygnosis negocjatorzy zawiedli. Ziemię ogarnął nuklearny konflikt, a powietrze tną główce wystrzelwane z samolotów, okrętów i wyrzutni naziemnych. I pewnie wszystko wyglądałoby straszliwie, gdyby nie fakt, iż w grze przyjdzie nam oglądać



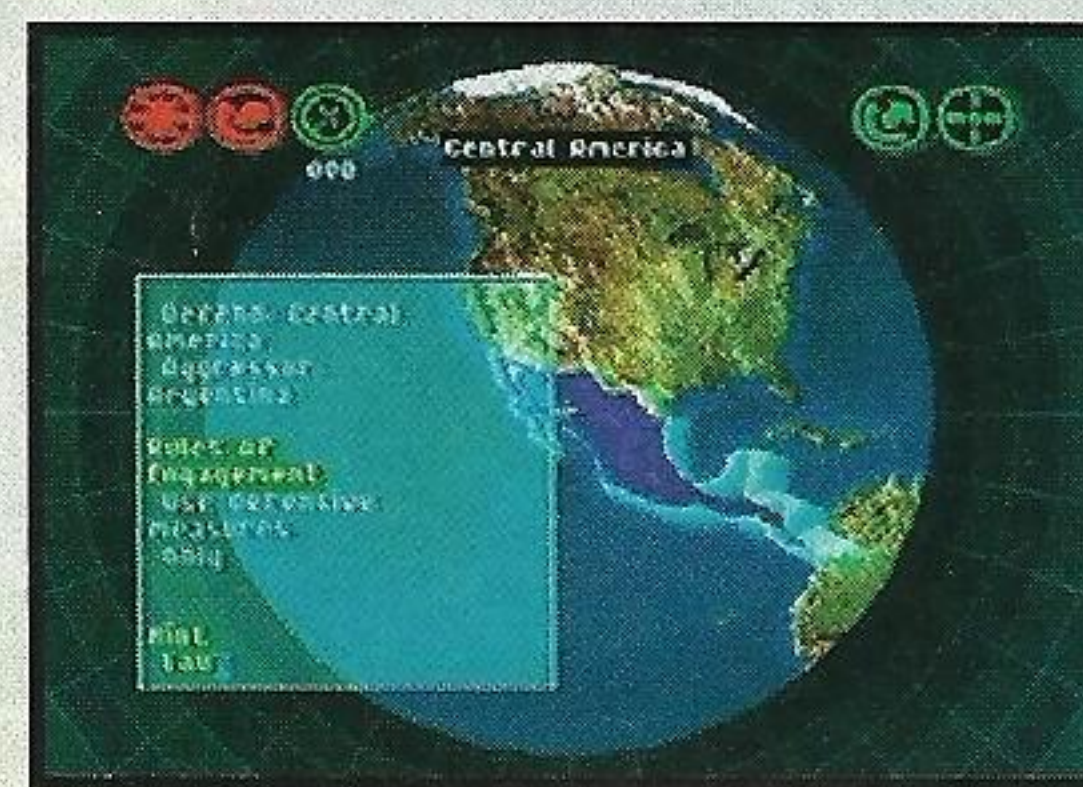
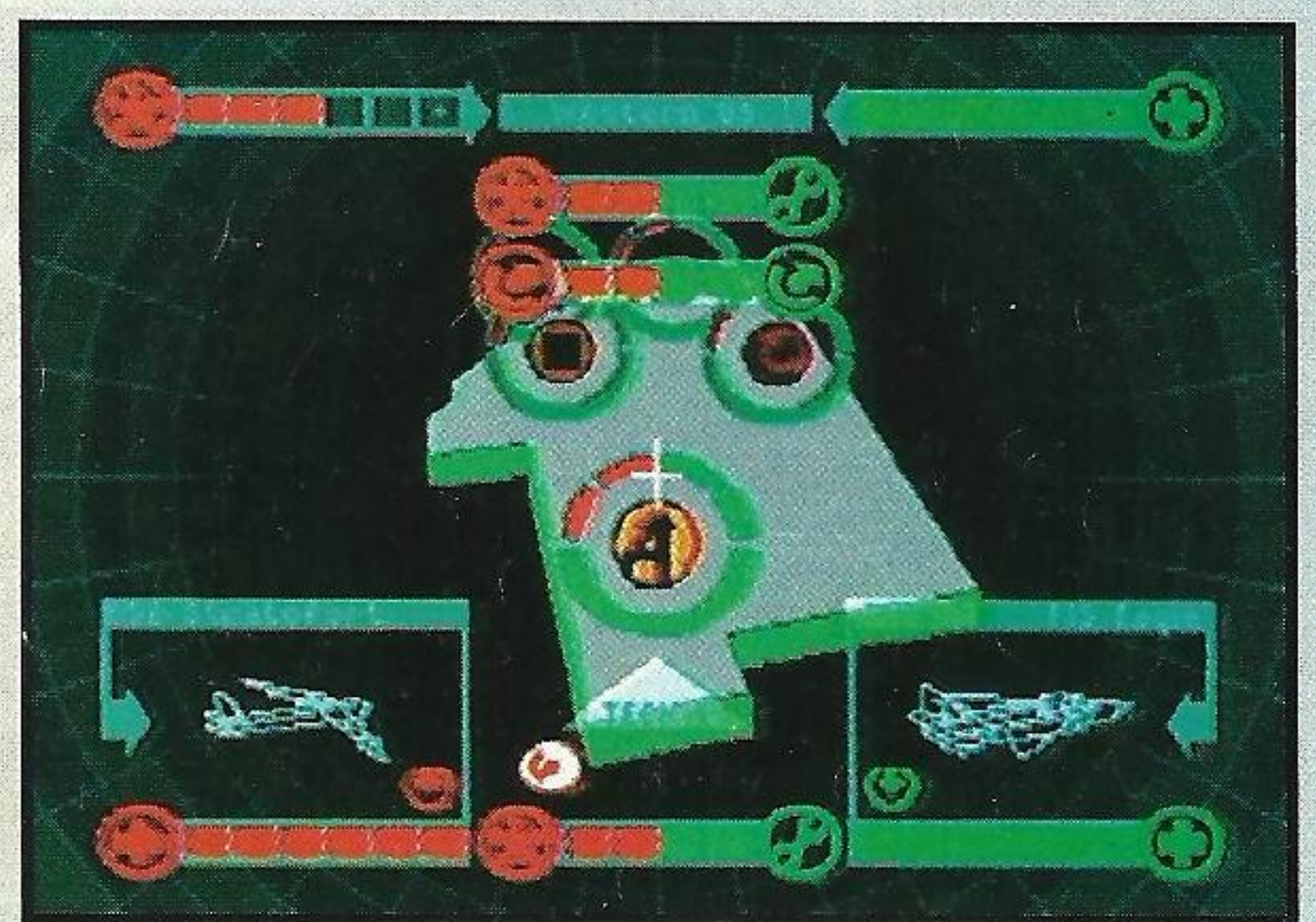
pole walki z perspektywy satelity: globik w dole i latają sobie rakiety, samolotki oraz stateczki.

Gra ma dwie podstawowe opcje. Pierwsza wrzuca cię w środek konfliktu ogólnosiwiatowego, gdzie trzeba być po prostu najtwardszym, druga to kampania składająca się z dwudziestu misji. Tu też wystąpisz jako jeden z koordynatorów ULTRA'y (Universal Tactical Response Agency) - organizacji kilku mocarstw (wiadomo jakich) przeciwko WOE (World Order) - grupie najeźdźców w postaci innych krajów (też wiadomo mniej więcej jakich). Pomylić się nie można, bo nazwy krajów się nie zmieniały.

Całość opierać się będzie zatem na atakowaniu nieprzyjaciela, strącaniu jego rakiet, a wreszcie planowaniu rozwoju militarnego reprezentowanej organizacji. Do wyboru jest kilka typów broni (wiadomo - ofensywna i defensywna), różne główce... itp. Ot skaczemy po globie, patrzymy skąd nadlatują rakiety, strącamy je i wytopiwszy wyrzutnię przypuszczamy zmasowany atak. Przy okazji uważamy na inne partie świata, bo WOA nie gnieździ się w jednym kraju -

ma swoje wtyki niemal na każdym kontynencie. Dlatego walka w tej - jak by nie patrzeć strategii czasu rzeczywistego - wciągnie cię niemal bez reszty: zawsze jest co robić, zawsze, ktoś atakuje... A jeszcze planować trzeba! Mało czasu zostaje na myślenie, tym bardziej, że nie ma żadnych informacji dotyczących głowic i nigdy nie wiesz, której użyć w konkretnych sytuacjach.

GD jest dosyć zaawansowaną strategią, a co za tym idzie nie mamy co się spodziewać fajerwerków graficznych i niewiarygodnych rozwiązań technicznych. Przedstawienie całego konfliktu uproszczono maksymalnie. Jak pisaliśmy wyżej, podczas wojny widoczny jest zarys świata z pozycji satelity. Czyli delikatny ruch w prawo i już ogarniamy całą Amerykę. Wykonanie gry jest estetyczne i szczerze mówiąc dosyć spartańskie wyłączając sceny przerywnikowe, których jest bardzo wiele. Są to digitalizowane filmy, w których znawcy filmu rozpoznają kilka popularnych twarzy. Całość zamyka pompatyczna muzyka osadzona w szpiegowskich klimatach. Nie powiem, pasuje jak ulał.



## Globalna Dominacja

Nie jestem amatorem aż tak strategicznej rozrywki i przyznam, że GLOBAL DOMINATION nie przypadło mi zbyt do gustu. W obiegu krążą dwie wersje językowe gry - angielska i niemiecka. Tylko od was zależy, którą z nich wsuniecie do swojej konsoli. Chyba najlepiej wypadły filmy między misjami. Są naprawdę fachowe. I jeszcze jedna ciekawostka - ta gra nie ukaże się w USA - jest przeznaczona tylko i wyłącznie na rynek europejski. Pewnie cały świat nam teraz zazdrości. [Banan]

GLOBAL DOMINATION to produkt, który jest adresowany do bardzo określonej grupy graczy. Spodoba się tym, którzy przedkładają szybkie planowanie i taktykę nad mozolne i spokojne strategie turowe. Gra warta jest uwagi, gdyż potrafi zainteresować, choć szczerze mówiąc nie wiem czy ma na tyle dużo ładunku aby przytrzymać gracza do samego końca.

Grabarz & Brat

**PlayStation 6**

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 6  
MIÓD 6

Wydawca: Psygnosis  
Producent: Psygnosis  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Dual Shock  
Memory Card





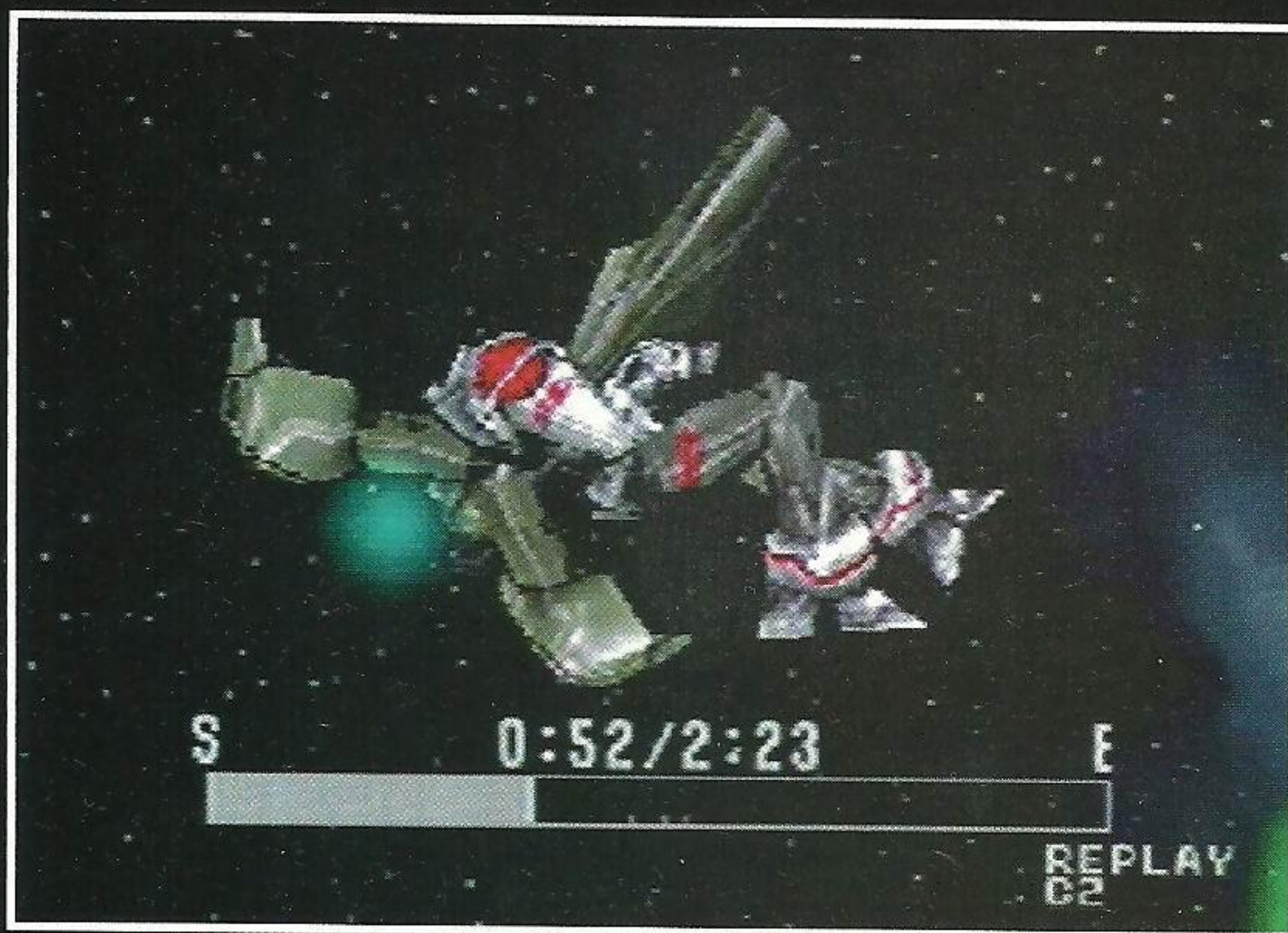
# OMEGA BOOST

## 360 stopni swobody

Producenci OMEGA BOOST chwalą się, że gracz ma 360 stopni swobody w przestrzeni kosmicznej - to znaczy, że może polecieć w każdą stronę, w którą chce. Jest to tylko po części prawdziwe, bowiem gdziekolwiek pokierujemy robota, zawsze będziemy zbliżać się do celu misji. W PANZER DRAGOON rozwiązano to najprościej - przygotowując tunel, w którym posuwał się dzielny smok. W OMEGA BOOST mamy do czynienia z systemem olbrzymich, ustawionych obok siebie sfer. Można polecieć kawał w lewo, ale i tak będziemy zbliżali się do końca poziomu. Ale to dobrze - bo shooter mógłby nieoczekiwanie zmienić się w kosmiczny symulator. A komu to tak naprawdę potrzebne.

OMEGA BOOST to wyjątkowo artystyczna wizja z gatunku "anime z dużym robotem spotyka R-TYPE spotyka ARMORED CORE". Ale jest ona dziełem chłopaków z Polyphony - autorów GRAN TURISMO. I powoduje, że w coraz ciemniejszym tunelu z pociągiem o nazwie PlayStation pojawia się jaśniejsze światelko.

Wyobraźcie sobie typowego mangowego mecha. Wielkiego, humanoidalnego kolosa o kształtach przywodzących na myśl "Macrossa" czy "Evangelion". OK. To jest główny bohater. Uzbrojony jest w działo trzymane w rękę (to podobno Vulcan, ale tak naprawdę wypływa zielone ładunki przypominające lasery). Oprócz tego mech ma jeszcze jedną broń. Samonaprowadzające się pociski. Podobnie jak amunicja do Vulcana - ta do wyrzutni jest nieskończona. Jedynym ograniczeniem jest sama pojemność magazynka. Otóż po wystrzeleniu wszystkich pocisków, chwilę czasu trwa zanim ładunki ponownie trafią do magazynku. Na szczęście jest to jakiś ułamek sekundy, więc prawie się tego nie czuje.



mech zaczyna ładować się, po czym jego korpus spowija błękitna mgła, zaś on sam z niesamowitą prędkością taranuje najbliższy znajdujący się cel. Robi to tak długo jak pozwala mu na to specjalny pasek energii (znajdujący się ponad wskaźnikiem tarcz bohatera). Oczywiście podczas taranowania przeciwników nasz blazak nie odnosi żadnych obrażeń.

I taki to mocarny kołes reprezentuje tych dobrych. A jak przedstawia się sprawa po przeciwnej stronie barykady? A więc tam znajduje się wszystko. Na poziomach rozgrywających się w przestrzeni kosmicznej znaleźć można małe i szybkie stateczki wszędzie rozsiewające swoje laserowe igiełki, nieco większe mechy walące ze swoich wyrzutni, podłużne cygarowate pojazdy oddające salwy z podwójnych dział laserowych... Wszystko to w przynajmniej kilku odmianach. Jednak ci mali przeciwnicy są jedynie wypełnieniem

Mech ma jeszcze trzy fajne opcje. Pierwsza z nich to możliwość przyspieszenia. Cztery potężne silniki zamocowane na mocarnych plecach kolosa pozwalają mu na natychmiastowe oddalenie się z miejsca, gdzie np. za chwilę eksploduje wielki transportowiec.

Dруга opcja to nakierowywanie się na najbliższe cele. Poprzez naciśnięcie jednego przycisku (L1) mech odwraca się w

kierunku najbliższego znajdującego się celu. No i jeszcze trzecia rzecz. L2. Jest to specjalny atak. Po aktywacji,







między prawdziwymi starciami. Tymi, w których udział biorą bossowie. Teraz czas na małą dygresję. Wydaje mi się, że dobrze przemyślni i skonstruowani bossowie to 75 procent dobrej gry.



Bo, w przeciwieństwie do nadlatujących zewsząd durnych samobójców (czytaj: standardowych przeciwników), muszą oni zostać wyposażeni w procedury nieco bardziej skomplikowane niż te, które każą ich mniejszym kumpłom lecieć prosto, strzelić trzy razy, skręcić, zrobić nawrót i powtarzać do skutku. Dlatego tak bardzo podobał mi się GHOST IN THE SHELL. Wypełniony różnorodnymi bossami. Ale nie w takim stopniu jak OMEGA BOOST. W grze Polyphony mamy do czynienia z mniej więcej dwoma-trzema bossami na każdym poziomie (a tych łącznie z ukrytymi jest niemal dwadzieścia). Co więcej - każdy z szefów jest bardzo dobrze dopracowany. I wyszukiwanie ich słabych punktów, analizowanie (i unikanie) ich różnorodnych ataków, nawet podziwianie ich samych - to właśnie istota OB.

Co jednak powoduje, że o najnowszym tytule Polyphony nie można wyrażać się inaczej, niż przy użyciu superlatyw? Oprawa. Sprytnie rozwiązania, w połączeniu z kawałkiem dobrze odwalonej przez grafików roboty zsumowały się w bardzo ciekawy efekt. Z jednej strony - engine bogaty w obfite i efektowne eksplozje, starannie otekstutowane i pocienione obiekty, nie ma zauważalnych zwolnień. Jest płynny jak mała która z wcześniejszych gier na PSX-a. Jeżeli weźmie się pod uwagę bogactwo detali, oraz to co dzieje się na ekranie. Po raz kolejny mamy przykład gry, w której czuje się prędkość. Wystarczy



zbliżyć się do pokładu gigantycznego statku, odpalić w niego wiązkę skręcających się w spirale i ciągnących za sobą zielone smugi



pocisków, włączyć dopalacze i przemknąć tuż obok spowijanego wybuchami kadłuba.

Co bardzo ważne - równie wysoki poziom trzyma także muzyka, oraz - w nieco mniejszym stopniu - efekty dźwiękowe. Muzyka to raz przyspieszający, raz zwalniający stary rave. Ale taki, którego z przyjemnością słucha się nawet nie grając. Nie mogłem odmówić sobie przyjemności zapauzowania gry na poziomie piątym, gdzie podkład to jakaś melodyjka z zabawnym, metalicznym wokalem. Przez ryk eksplozji jego słowa raczej się nie przebijały, ale na czysto - po prostu mistrzostwo. W zasadzie w grze jest kilka kawałków, które spokojnie można ustawić obok najlepszych w dotychczasowych grach - czyli tego z WIPEOUTA i N2O. No i nie można zapomnieć ostrego kawałka z intra i ekranu tytułowego. Pod względem nowatorstwa ciekawie sprawdza się też sposób zrealizowania przerywników. Są one połączeniem filmów (twarze i postacie ludzi), nałożonych na renderowane lokacje.

Napisałem wcześniej, że dosyć sprytnie zachowali się graficy. Wszystkie misje rozgrywają się albo w przestrzeni kosmicznej (ciemność i gwiazdy), albo nad powierzchnią planety (najlepsza sceneria - lejący deszcz i rozświetlające mroki nocy błyskawice), albo też w zamkniętych korytarzach. I są raczej ubogo dopracowane. To znaczy w swoich ramach - wystarczająco, ale raczej nie obfitują w jakieś bajery. Te bowiem zostały

spożytkowane na wszystkie te małe stateczki oraz bossów. No tak. Ale tła mają być właśnie tym. Tłami. I bardzo dobrze się jako te tła spisują.

Gra jest przepiękna ciekawymi dodatkami. Oprócz standardowego trybu Kampanii (wszystkie misje przejść trzeba po kolei mając do dyspozycji pięć żyć), jest też tzw. Zone Play. Pozwala on na wprawianie się w

przechodzeniu jednego z odwiedzonych już poziomów. Ponieważ nie można save'ować między poziomami, okazuje się to bardzo potrzebne. Bo trzeba naprawdę porządnie opanować wszystkie levele. Dla ambitnych jest też opcja umożliwiająca obejrzenie replay'ów - można dowolnie ustawiać kamerę itd. Przy okazji panowie z Polyphony nie odmówili sobie możliwości umieszczenia filmów z absolutnie bezbłędny zapisem przechodzenia poziomów. To może budzić kompleksy.

Polyphony Digital - ojcowie przebojowego GRAN TURISMO nie spoczęli na laurach po wydaniu swojego megaracera. I w czasie kiedy rzesze zapaleńców z językami na brodach i śliną na koszulce zaliczały właśnie swoje pierwsze "licencje", panowie z Polyphony upichcili dwie nowe rzeczy.

O ile na temat GRAN TURISMO 2 niewiele można powiedzieć, ponad to, że po prostu będzie, o tyle o OMEGA BOOST powiedzieć można znacznie więcej. I bez większego wahania można zdobyć się tu na same superlatywy. Znowu. Przekłete Polyphony.

Banan

## Omega Boost czyli Omegabusto!

Nie odkryję ameryki stwierdzeniem, że OMEGA BOOST stanowi rozwinięcie pomysłu chłopaków z Team Andromeda - mam tu oczywiście na myśli fenomenalne dwie części PANZER DRAGOON na Saturna. Jednak przeniesienie akcji w przestrzeń kosmiczną, odpowiednia oprawa audio-wizualna i potężny ładunek miodu nie pozwalają mi jednak powiedzieć złego słowa o tej grze - w tej chwili to chyba najlepszy shooter na PlayStation. Szkoda tylko, że zabrakło jakiegokolwiek trybu multiplayer. Acha - jeśli chcecie wiedzieć, jak wymawia się ten tytuł z japońskim akcentem, służę - OMEGABUSTO. [Gulash]

PlayStation



- GRAFIKA 9
- DŹWIĘK 9
- MIÓD 9

Wydawca: SONY  
 Producent: Polyphony  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Maj 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock Memory Card





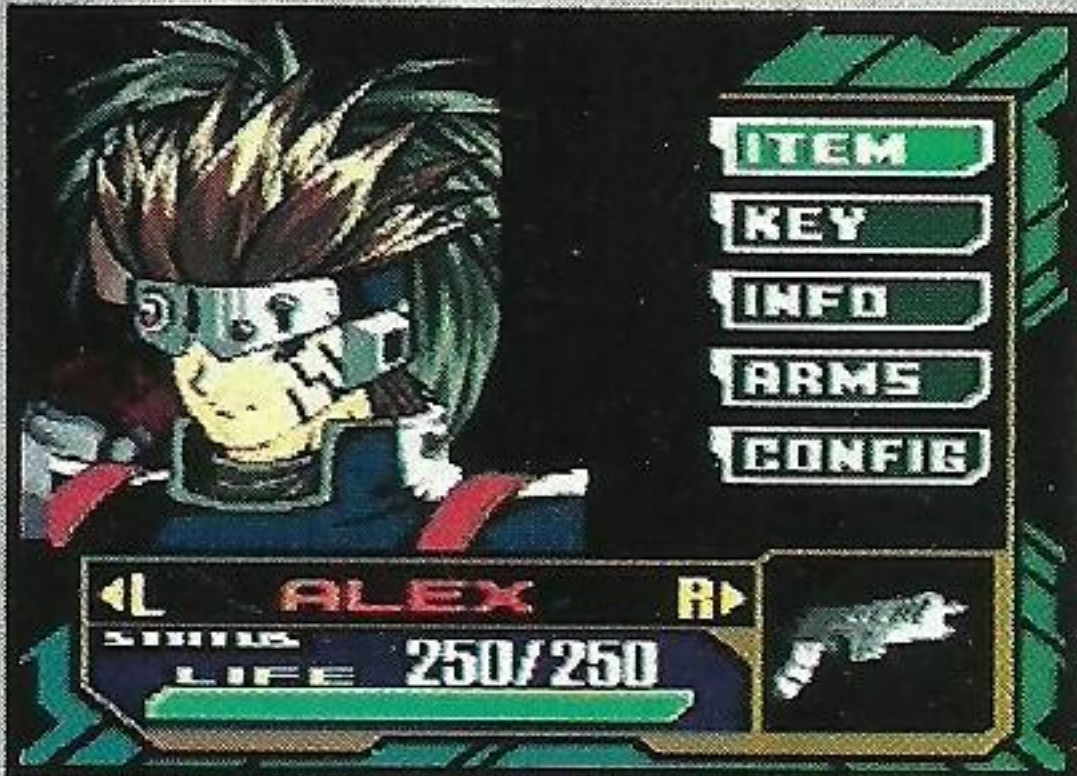
## Twardy Kraniec?

Tym razem spudłowaliśmy - wydane pierwotnie w Japonii HARD EDGE przy przerzucie do Europy nie doczekało się zmiany tytułu na T.R.A.G. - pod taką nazwą będzie sprzedawana tylko w Ameryce. Sorry. W każdym razie jest to ewidentnie produkt klasy B, wydany przez firmę klasy B i promowany środkami klasy B. Pomieszczenia wyglądają dość sterylnie i daleko im choćby do tych, ze starych RESIDENT'OW. Przeciwnicy są bardziej groteskowi niż straszni, a główni bohaterowie momentami poruszają się, jakby pośliznęli się od szczotki. Jednak jest tu kilka fajnych patentów, a z uwagi na to, że takich gier po angielsku ostatnio widzimy jak na lekarstwo, po HARD EGDE można sięgnąć w wolnej chwili. [Gulash]

Jeszcze niedawno HARD EDGE wydawał się niezłe zapowiadającym się RE-klonem. Całkiem niezłym, należałoby dodać. Niestety, widząc zapowiedzi DINO CRISIS wrażenie to mija bardzo szybko.

Właściwie nie powinno się za bardzo krytykować gry, która czerpie z najlepszych wzorców. Właściwie - może i nie. Ale pewne jest to, że HARD EDGE nie ma zbyt wielu atutów. Po prostu liczony był na taką sobie średnią grę. I taką też jest.

Pierwsze wrażenie robi niczego sobie. Ma bardzo efektowne intro, którego akcja przenosi się z rozruchanego otoczenia oblężonego wieżowca, do zacisznego i groźnego wnętrza samej budowli. I tu jest wszystko w porządku. Niestety kiedy zaczyna się już gra - czar pryska. A tajemnicze wnętrza budynku i ciekawe ujęcia kamery widziane we wprowadzeniu zastępują sterylne polygonalne lokacje i stałe kamery. A przecież SILENT HILL pokazał co w tych dziedzinach można zrobić używając prostych środków.



# HARD EDGE



No tak, ale reszta to formalność. Uproszczone zostało nawet wykonywanie czynności - nie trzeba niczego używać, bo stosowne przedmioty same aktywują się o ile tylko są gdzieś w kieszeni. Ciekawostką jest natomiast fakt możliwości zmiany postaci w biegu - np. kiedy tylko ktoś traci energię można szybko zmienić go na inną dostępną postać i wklepać wrogowi.

Oprawa graficzna nie stoi na jakimś bardzo wysokim poziomie, ale jest przyzwoita. Bohaterowie chodzą może zbyt sztywno (nic nie przebije tego, jak biega koleś z SYPHON FILTER) ale animacja walki poszczególnych postaci jest niezła. Szczególne wrażenie robi akrobatyczny strzał Alexa - po prostu trzeba zobaczyć jak wywala pocisk w pozycji szpagatu wykonywanego w powietrzu, głową do podłogi. Lokacje wyglądają poprawnie, choć drażni mnóstwo przedmiotów, z którymi absolutnie nic się nie da zrobić. A nic nie irytuje tak, jak trzy pary drzwi jedna obok drugiej, z których żadnych nie można nie tylko otworzyć, ale nawet dotknąć. Ale to nic.

Dobra jest mowa w kluczowych momentach. Pozwala zbliżyć się do postaci. Muzyka nie przeszkadza. Choć jeżeli głębiej się zastanowić, to nawet jej nie pamiętam. A to chyba też o czymś świadczy.

Banan

Gra opowiada o losach czwórki bohaterów. Alexa o włosach mogących przyprawić o kompleksy tekkenowego Paula, dziewczynę komandos - Michelle, dziewczynkę cyborga Rachel oraz detektywa Burnsa. Każda z postaci włada inną bronią - Alex pruje z pistoletu, Michelle macha ciekawym nożem, Rachel tonfami, a Burns swymi bochenkowymi pięciami. Po ukończeniu gry (co powoli staje się standardem w tego typu tytułach) jeden raz dochodzą dodatkowe stroje dla każdej z postaci, drugi - trzecie stroje i dodatkowe bronie. Zmieniają się przy tym niektóre ciosy i ataki, ale rozgrywka ani na jotę się przez to nie zmienia.

Zadaniem wesołej czwórki staje się odnalezienie profesora Howarda - ojca Rachel. Przy okazji nie obędzie się bez znalezienia kilku przedmiotów i automatycznego ich użycia, rozwiązania kilku prostych zagadek oraz oczywiście - walki. Walki przy użyciu kilkuciosowych combosów oraz ataków specjalnych wystukiwanych prostymi kombinacjami w rodzaju dół, dół, kwadrat czy góra, kwadrat, kwadrat, kwadrat. Elementy walki występują dosyć często, ale ani metalowe baloniki, ani ćpunowaci terroryści ani też czworonożni półnaczy koleś nie budzą specjalnych emocji. Trzeba przyznać, że zbyt natchnionych przeciwników w HARD EDGE to nie ma. Podobnie jest z zagadkami. No może oprócz przyjemnej i zaskakującej akcji z rozbrajaniem bomby. Podczas wykonywania tej czynności Burns, który to robi opowiada nagle o tym, jak kiedyś schrzanił rozbrajanie podobnego urządzenia.

PlayStation **6**

GRAFIKA **7**  
 DŹWIĘK **6**  
 MIÓD **6**

Wydawca: SunSoft  
 Producent: SunSoft  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Czerwiec 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



# WIRTU@LNY I NY

29-30 maja 1999

# PIKNIK

internet multimedia gry

ORGANIZATOR (022) 853 35 14

 GREIT

PATRONAT PRASOWY:

GAMBLER

ENTER

# SŁUŻEWIEC

Tory Wyścigów Konnych

ul. Puławska 266, Warszawa





# SPEED FREAKS

## Wywiad z autorami

**Firma Funcom powstała w 1993 roku w Norwegii. Od tamtej pory nieustannie rozwija się i pnie po szczeblach developerskiej drabiny - posiada już kilka oddziałów, między innymi w Dublinie i Oslo. Zatrudnia też kilkuset pracowników. Przed wami wywiad z Patrickiem Crowley'em, producentem SF.**

**Jakie zadania postawiłeś sobie jako producentowi SPEED FREAKS?**

Wiem, to zabrzmiało to oklepanie, ale wszystkie obiekty, które powstawały miały wyglądać zabawnie i dawać tyle radości ile to możliwe. Chcieliśmy zrobić wyścigi z przymrużeniem oka, dlatego że na PlayStation jest wystarczająco dużo zwykłych racerów. Stworzyliśmy bardziej kolorową, a przy tym mniej realistyczną grę. Także projektowanie nierzeczywistych postaci, pojazdów i światów dawało nam dużo więcej swobody i możliwości. Najlepszym tego przykładem jest uproszczony wygląd pojazdów, zwykłe cztery kółka i kierownica. Bardzo ważną rzeczą dla całego zespołu było zrobienie gry, która będzie wciągała na długi czas. Dlatego powstał tryb dla czterech graczy, który pracuje bez jakiegokolwiek utraty płynności.

**Czy możesz pokrótce powiedzieć nam co zawiera SPEED FREAKS?**

Oczywiście. Przede wszystkim tryb dla 2/3/4 graczy, time trial oraz oczywiście tournament mode. Postanowiliśmy zaprojektować 12 tras, które osadziliśmy w 4 różnych krajobrazach. Wszystkie tory są świetnie przygotowane, można na nich znaleźć wiele emocjonujących wzniesień, ostrych zakrętów, skrótów i oczywiście ukrytych obszarów. Na starcie można wybierać spośród sześciu postaci ale to nie wszystko, są jeszcze trzy ukryte. Na uwagę zasługuje masa różnych gadżetów, które mogą uprzykrzyć

życie przeciwnikowi.

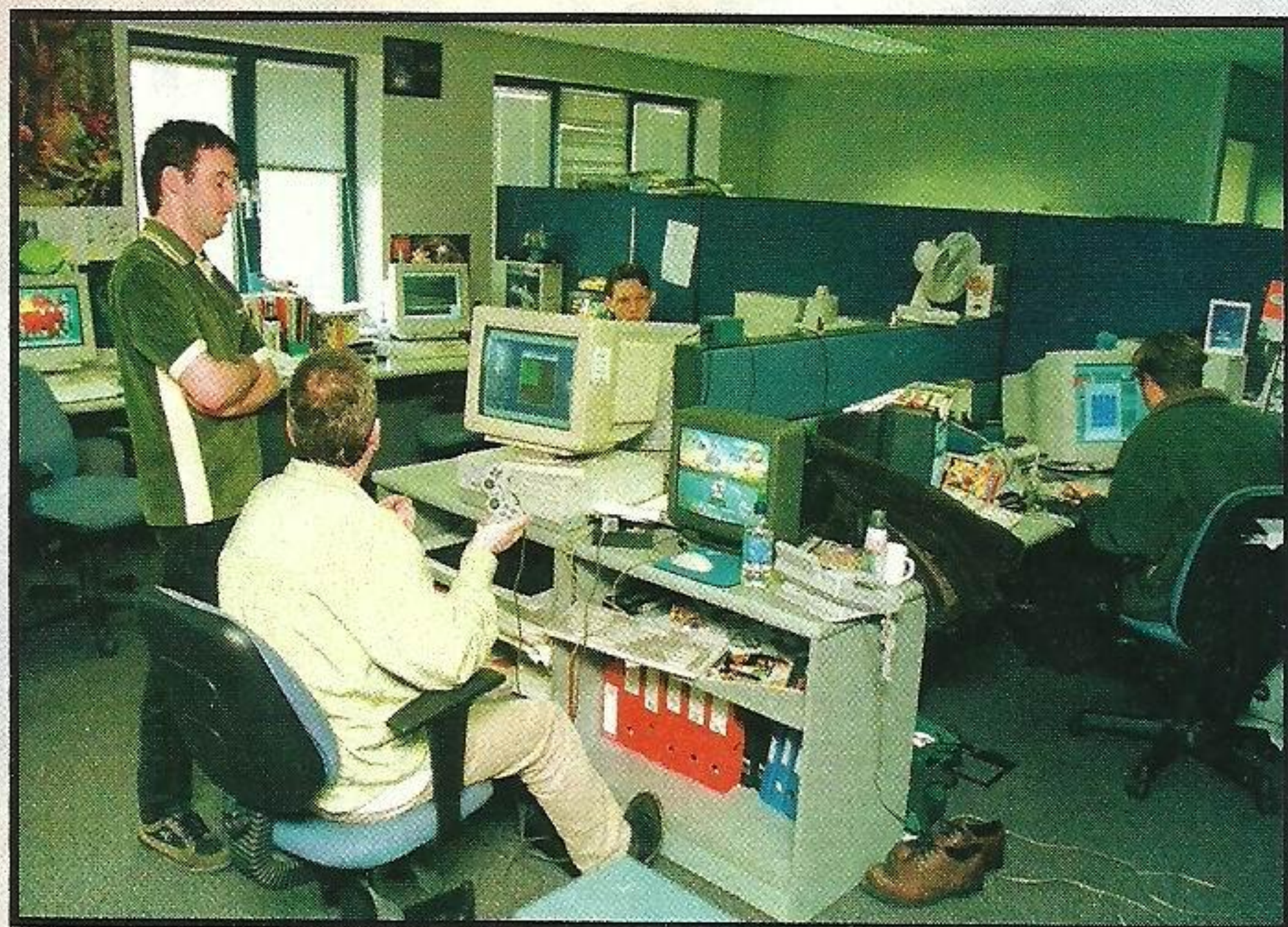
**Jak długo zajęło wam zakodowanie gry i jak duży był zespół pracujący nad nią?**

Gra projektowana i pisana była przez przeszło dwa lata. Na początku pracowali: producent Pdraig, Ivar programista i trzech artystów - Ed, Phil i Aidan. Mark (programista) i Barry (modelowanie) dołączyli wkrótce po rozpoczęciu prac. W ostatnim roku zespół się ukształtował ostatecznie i składa się z 11 osób (najświeższe nabytki to: Lasse (artysta), Hans (modelowanie), Stephan (programista) i Michael (modelowanie). Wspomnę także o naszym muzyku Martinie, który stworzył całą ścieżkę dźwiękową.

**Wykorzystanie tak wykreślonych postaci i posadzenie ich w dziwnych maszynach to dosyć oryginalne podejście. Jak na to wpadliście?**

Przede wszystkim chcieliśmy zrobić grę prostą i zabawną. Stwierdziliśmy, że zwykłe wyścigi kartów będą zbyt nudne. Więc ściągnęliśmy zachowanie się tych małych wozików i zaadaptowaliśmy je do naszych warunków. Wystarczy spojrzeć na maszynę od tyłu, jak postać siedząca w środku na zakrętach ledwo trzyma się kierownicy. To robi zabawne wrażenie.

**Czy postacie występujące w grze różnią się między sobą?**



Każda z postaci jest przypisana do konkretnego wózka, który ma swoje charakterystyczne zawieszenie, prędkość maksymalną, przyczepność i przyspieszenie. Możliwości pojazdu należy dostosować do rodzaju trasy i swojego stylu jazdy. Natomiast wszyscy nasi pupile pracują razem jako gang rozwydrzonych małałotów, więc osobowości każdego z nich poznamy podczas zabawy.

**Czy jest to gra, w której każdy znajdzie swoją ulubioną postać?**

Stworzyliśmy różne charaktery, które adresowane są do różnych osób. SPEED FREAKS docelowo ma trafić do graczy między 10 a 30 rokiem życia. Co prawda jeszcze pracujemy i dopieszczamy naszych pupili aby byli maksymalnie zabawni i budzili jak najwięcej sympatii. Każdemu z urwisów nadałiśmy charakterystyczne efekty audio, aby można było ich łatwo rozróżnić. Natomiast ich prawdziwą postać będziemy mogli zobaczyć w sugestywnych sekwencjach FMV.

**Trasy różnią się między sobą terenem i są świetnie przygotowane. Czy to było największym wyzwaniem programistycznym w grze?**

Chyba tak. Przede wszystkim nie poszliśmy na łatwiznę i nie używaliśmy żadnego edytora. Bardzo wiele produkcji jest teraz tworzonych za pomocą gotowych obiektów i wstawia się je tam gdzie ma przebiegać trasa. My tak nie zrobiliśmy. Każdy z torów powstawał od początku do końca w naszych głowach i był oddzielnie programowany. Stworzenie krajobrazu i trasy zabierało nam bardzo wiele czasu. Kilkakrotnie

powtarzaliśmy kodowanie, oglądaliśmy obiekty tak aby stworzyć jak najciekawszy tor o bardzo wyważonym stopniu trudności. To wymagało od nas bardzo wiele cierpliwości i samozaparć. Ale jesteśmy dumni z efektu jaki osiągnęliśmy.

**Czy SPEED FREAKS obsługują Dual Shocka, a jeśli tak to kiedy zdecydowaliście się na dodanie tej opcji?**

Gra ma w pełni zaimplementowaną obsługę DS. Wibracje odczuwamy w wielu momentach, gdy zostanie użyta broń, gdy zjedziemy z toru, gdy zostaniemy potrąceni przez inną maszynę. Wszystko to będziemy czuli na własnych rękach. Mamy świadomość, że dodanie obsługi tego pada znacznie podnosi grywalność więc na ten krok zdecydowani byliśmy od początku.

**Jak bardzo realistyczny jest model jazdy? Czy zbliżony jest do tego, który znamy z arcade'owych produkcji?**

Model jazdy jest bardzo charakterystyczny i umiarkowanie realistyczny. Powtarzam, że najbardziej nam zależało na jak najlepszej zabawie, a nie na skupianiu się na jakiejś symulacji. Czyli zastąpiliśmy wszystkie realistyczne zachowania maszyn czysto fikcyjnymi tak aby zabawa była jeszcze lepsza!

**I na koniec, jak myślisz co jest najsilniejszą stroną SPEED FREAKS?**

Jest to najbardziej grywalna i zabawna gra wyścigowa na PlayStation - spróbujcie, a sami zobaczycie...



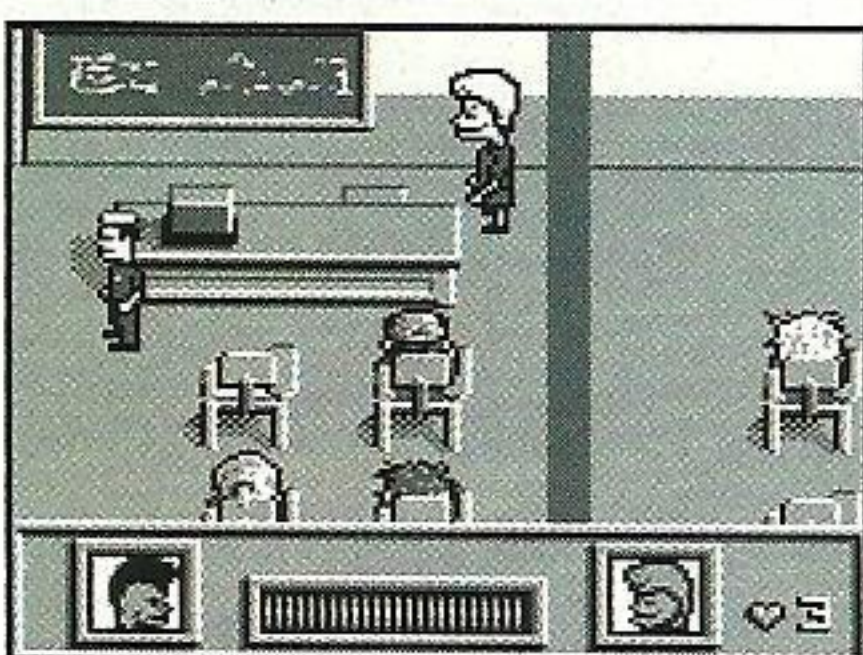




## BEAVIS & BUTT-HEAD

**D**ynamiczny duet atakuje małego GameBoya! Niestety, prace nad tą grą - podobnie jak nad kieszonkową wersją przygód Abe'a - rozpoczęły się już dawno temu, w związku z czym jest ona czarno-biała... Ale zawsze można wybrać sobie jakąś paletę kolorów. W każdym razie przed wami przygody pary wykręconych kretynów, ze znanymi z filmu kawałkami muzycznymi w podkładzie i sporą liczbą obrazków i animacji w przerywnikach kolejnych poziomów. Jest to połączenie przygodówki i zręcznościówki, na przykład aby wydostać się ze szkoły w pogoni za ukochanymi nachos Beavis będzie musiał stawić czoła wielu przeciwnościom z Van Driessenem na czele. Polecam.

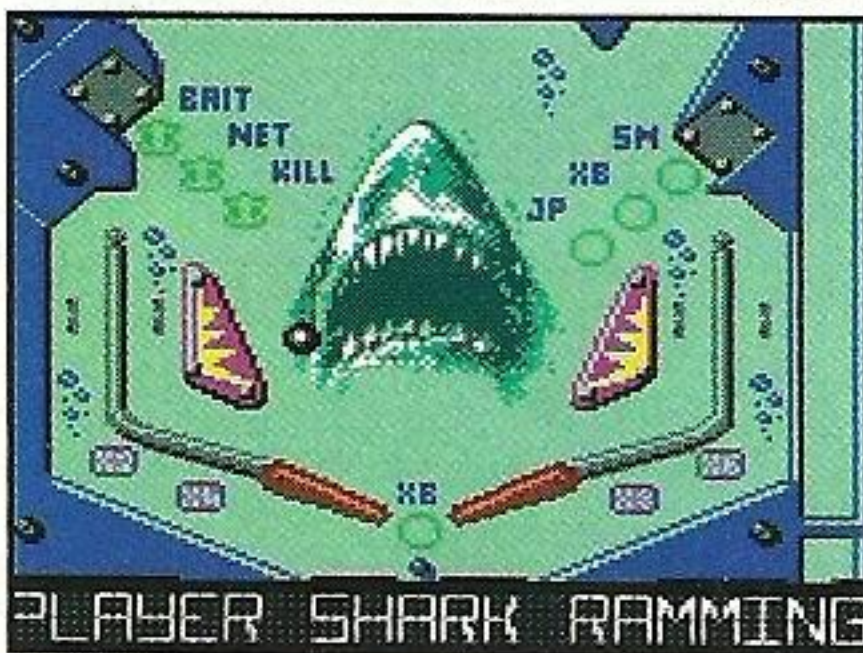
OCENA: 8/10



## HOLLYWOOD PINBALL

**P**inballe są obecne na GameBoyu od zawsze - wypada choćby wspomnieć podstawowy dla wszystkich użytkowników tej maszyny REVENGE OF THE GATOR, czy kolejne PINBALL DREAMS i PINBALL FANTASIES. Najnowsza produkcja Infogrames składa się z sześciu stołów, zapożyczonych bezpośrednio ze świata filmu. Niestety, Info-firma nie wykupiła licencji na tytuły, przez co są one jedynie podróbkami oryginałów (np. GALAXY WARS to oczywisty rip ze STAR WARS). Niemniej jednak jest tego całkiem sporo, scrolling w górę/dół jest płynny, a rekordy można save'ować na cartce. Tylko muzyka nie udało się - jest potworna i należy ją jak najszybciej wyłączyć.

OCENA: 7/10



## TOP GEAR POCKET

**T**OP GEAR OVERDRIVE na Nintendo 64 doczekało się swojej konwersji na kolorowego GameBoya. Jak wiemy, ciężko tu o dobrego racera - TOP GEAR POCKET jest także tego przykładem. Gra oferuje kilka trybów rozgrywki, można ścigać się jako kierowca jednego z wielu śmiesznie zdeformowanych pojazdów na kilku różniących się od siebie grafiką i warunkami klimatycznymi trasach. Niestety, scrolling ekranu nie jest zbyt płynny, a jakichkolwiek obiektów na poboczu można szukać ze świecą w rękę. Muzyka także nie należy do interesujących. Największym mankamentem jest jednak powolność gry - w żadnym wypadku nie można tu mówić o emocjonującej jeździe.

OCENA: 5/10



*my wiemy co jest grane!*

# ASCII ENTERTAINMENT

Akcesoria 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



# Tips & Tricks

It's trick

## WCW Nitro



- **Wielkie głowy**  
Na ekranie tytułowym naciśnij R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select.
- **Wielkie głowy, ręce, stopy**  
Na ekranie tytułowym naciśnij R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select.
- **Wybór ringu**  
W menu opcji naciśnij R1, R2, R1, R2, Select aby przewinąć różne ringi.
- **Wskaźniki**  
Na ekranie tytułowym naciśnij L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, Select, aby móc zmieniać dowolnie parametry offensive, defensive.
- **Dostęp do wszystkich ukrytych postaci:**  
Na ekranie tytułowym naciśnij R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select.

## Need for Speed 4



- Aby jeździć po pijaku, wybierz samochód i naciśnij start aby rozpocząć wyścig. Jak tylko ekran ładowania się pojawi naciśnij szybko i przytrzymaj góra, L2 i R1 do momentu gdy ekran zniknie. Not supported by N+.
- Aby zagrać bardzo ciężką maszyną rozpocznij turniej i wyścig special event. Wybierz samochód i naciśnij start. Gdy pojawi się ekran ładowania, naciśnij i przytrzymaj lewo, kwadrat i kółko, aż do momentu gdy screen zniknie.
- Odblokowanie ukrytych samochodów:  
W opcjach idź do user name i wpisz następujące hasła:  
Policyjny ścigacz: Whirly  
Phantom: Flash  
Titan: Hotrod  
Samochód policyjny: Bigoven  
Wszystkie te hasła uniemożliwiają save'owanie.

## Darkstalkers 3



- **Granie Male Shadow**  
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl "?" i naciśnij select pięć razy i potwierdź to dowolnym klawiszem.
- **Granie Female Shadow**  
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl "?" i naciśnij select siedem razy a potem potwierdź dowolnym klawiszem.
- **Granie Image Talbain**  
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl Gallona, przytrzymaj select i naciśnij trzy razy przycisk pięść lub kopniak.
- **Granie Oboro (Shin Bishamon)**  
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl Bishamon, przytrzymaj select i potwierdź dowolnym klawiszem.

## California Speed



- **Lustrzane odbicie**  
Jeśli chcesz grać na odwróconych trasach, wejdź do practice mode i wybierz trasę, po której odbiciu chcesz jechać. Rozpocznij grę i zaraz z niej wyjdź. Wejdź do Series Mode i wejdź w tą samą trasę, powinna być odwrócona.
- **Zmiana koloru mgły**  
Aby zmienić kolor mgły wejdź do non-series race. W momencie gdy screen się zmienia przytrzymaj przyciski: L, R, górne C, dolne C, lewe C, prawe C i dół na padzie kierunkowym. Gdy ekran wyboru trasy przestanie się zbliżać, naciśnij prawo i wejdź do opcji. Powinna pojawić się nowa możliwość - zmian koloru mgły.

## 3Xtreme



- Na ekranie tytułowym zejdź w dół do Memory Card i naciśnij prawo. Wejdiesz do menu kodów. Wpisz następujące:  
lugnut - dostępny Lugnut  
dominique - dostępna Dominique  
tp - dostępny TP, mumia  
bink - dostępny alien  
geep - kolejny alien  
nyub - i jeszcze jeden alien
- **Inny sposób na zdobycie bonusowych postaci**  
Ukończ wszystkie trzy sezony każdą z postaci a zdobędziesz wszystkich ukrytych zawodników i trasę Haunted House (tylko w freestyle mode).

## Super Smash Bros



- **Menu przedmiotów**  
Nazbieraj na liczniku dwustu pokonanych, aby odblokować menu przedmiotów. Opcja zawiera różne przedmioty i informacje o częstotliwości ich występowania.
- **Obracanie postaci**  
Możesz dowolnie obracać postacie poprzez wejście do Character BIO i przytrzymanie Z. Użyj analoga.
- **Zmiana wdzianka**  
Możesz zmienić strój postaci jeśli naciśniesz wszystkie C na ekranie Character Select.

## Charlie Blast's Ter.



- **Oto klucz do rozszyfrowania haseł do poziomów:**  
H= serce, C= trefl, S= pik, D= karo, #= numer, A= as, J= jack, Q=królowa, K=król  
Level 2: 4C, 5H, 10C, QC, QC  
Level 3: 4C, 5H, 10S, 9C, 4C  
Level 4: AC, 7D, 6H, 6S, 2H  
Level 5: 6H, 2H, AS, 5H, 8H  
Level 6: 9D, 10D, JD, JH, QH  
Level 7: 9D, 10H, 10H, 7D, 5H  
Level 8: AC, 7D, 8D, 5C, 8H  
Level 9: 6D, 4H, 9H, 6H, QC  
Level 10: 7D, 10H, AH, 9S, 6H  
Level 11: 7D, 4S, 9D, 7H, QH  
Level 12: 6D, 4D, 9C, 8C, 4C  
Level 13: 5C, 9C, JH, 6C, 4C  
Level 14: 2H, 3D, 9D, 3D, 2C  
Level 15: 4C, 5H, QS, 4C, 8C  
Level 16: 6D, JS, 2H, AD, 6H  
Level 17: 6H, 2H, QC, 7S, 3H  
Level 18: 6C, KH, 10H, AC, 3S

## Monster Seeds



- **Aby obejrzeć zakończenie**  
Na ekranie tytułowym wpisz L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2.
- **Aby mieć wszystkie przedmioty**  
Na ekranie opcji wstukaj R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, L2.
- **Aby mieć wszystkie potwory**  
Idź do opcji i podświetl 'Buy Monster'. Teraz wpisz R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2.

## Beetle Adventure Racing



Podczas wyścig na trasie Coventry Cove znajdź skrót przy stodole z dwoma stogami siana. Podjedź do najbliższej drogi. Jeśli zbliżyłeś się wystarczająco trafisz skrzynie i usłyszysz "groovy". Wejdź do opcji i znajdź nowe menu z cheatami.

## Vigilante 8



- Wpisz podane niżej hasła:  
A MOON GETAWAY  
FIRE\_NO\_LIMITS  
GANGS\_UNLOCKED  
GIMME\_DA\_ALIEN  
GO\_REALLY\_SLOW  
I\_AM\_TOUGH\_GUY  
JTBT7CFD1LRMGW  
LEVEL\_SHORTCUT  
LIVING\_FOREVER  
LONG\_SLIDESHOW  
MAX\_RESOLUTION  
MISSILE\_ATTACK  
MIX\_MATCH\_CARS  
POPULATION\_OUT  
JTBT7CFD1LRMGW  
zmniejszona grawitacja  
ciągły ogień  
wszystkie pojazdy  
Y the Alien  
zwolnienie  
Expert mode  
wszystkie levele i postacie  
wybór leveli  
nietykalność  
obejrzenie scenek końcowych  
wysoka rozdzielczość  
rakiety  
te same pojazdy - multiplayer  
bez wrogów  
odblokowane wszystko
- **Dodatkowy level**  
Ukończ pomyślnie wszystkie "Y" w Alien Missions w Quest Mode aby odblokować dodatkowy level Super Dreamland64.



# CKS

tricky tricky tricky!

## ROZKODOWANE

GameShark, Action Replay, Password Card, Kploder

### AZURE

#### DREAMS

Nieskończona gotówka  
800a7c6cfff  
Nieskończone życie  
800834e0fff

#### NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Wszystko zaliczone  
30115f810001  
80115f820101  
80115f840101  
80115f860101  
80115f880101  
80115f8a0101  
80115f8c0101  
80115f8e0101

#### 3XTREME

Nieskończone punkty zakupów  
8001010a00ff  
Max punktów w trybie Circuit  
300104e00063  
300102240063  
80012d80012d

#### GEX 3 : DEEP COVER GECKO - WERSJA PAL-

99 Fly coins  
800AB0B4 0063  
24 Paw coins  
800AB0B8 0018  
99 Bonus coins  
800AB0BC 0063  
99 TV remotes  
800AB0C0 0063  
Nieskończone życia  
800A2ACE 0005  
Nieskończona energia  
800AB0B0 0005  
Wciśnij Select  
800AB194 2000

#### NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE - WERSJA PAL-

100 Racing points  
80115EE0 0064  
Max forsy  
80115DD0 E0FF  
80115DD2 05F5

Złote trofea  
5000D01 0000  
30115FAD 0001  
30115FBB 0001  
Rozmyty obraz  
8013E6D8 001F  
Replay camera w grze  
8011060C 000A

Pierwszy na starcie  
80110EB8 0001  
80113A68 0001  
80113EE2 0001  
Zawraca na tablicach  
80114508 0100

#### METAL GEAR SOLID - WERSJA PAL-

Nieskończona energia  
800B5E06 00FF  
Nieskończony tlen  
800ACA8C 0400  
Nieskończone racje  
800B5E54 0002  
Nieskończone leki  
800B5E56 0002  
Nieskończony Diazepam  
800B5E58 0001  
Socom Pistol + Ammo  
800B5E12 00FF  
FAMAS Rifle + Ammo  
800B5E14 00FF  
PSG1 Rifle + Ammo  
800B5E24 00FF  
Nikita + Ammo  
800B5E18 00FF  
Stinger + Ammo  
800B5E1A 00FF  
Nieskończone Stun Grenades  
800B5E20 00FF  
Nieskończone Chaff Grenades  
800B5E22 00FF  
Nieskończone Grenades  
800B5E16 00FF  
Nieskończone Claymores  
800B5E1C 00FF  
Nieskończone Explosive  
800B5E1E 00FF  
Cardboard Box A - Heliport  
800B5E3E 0001  
Cardboard Box B - Nuke Store  
800B5E40 0001  
Cardboard Box C - Snow Field  
800B5E42 0001

Nieskończony Full akceleracji  
800AC18E 00FF  
Super akceleracja  
800AC18E 00FF  
Czas okrążenia poniżej sekundy  
800F4BA8 0001  
800F4BAC 0001  
800F4BB0 0001  
Wyłącza limit czasu  
800AC5A4 3AAA  
Ponad 560kph!  
800AC0D0 00FF  
Dig Racing Team Cars  
50000802 0000  
800F3930 FFFF  
R.C. Micro Mouse  
50000802 0000  
800F3940 FFFF  
Pac Racing Club Cars  
50000802 0000  
800F3950 FFFF  
Racing Team Solvalou Cars  
50000802 0000  
800F3960 FFFF  
Extra trail mode  
800F3974 0001  
Extra trail mode - zaliczony  
800F397C 0101  
800F397E 0101

Nieskończony Handkerchief  
800B5E66 0001

Nieskończony Ropes  
800B5E64 0001

Nieskończony Mine Detector  
800B5E60 0001

Nieskończony Bandanna  
800B5E50 0001

Nieskończony Camera  
800B5E52 0001

Night-vision Goggles  
800B5E44 0001  
Thermal Goggles  
800B5E46 0001  
Gasmask  
800B5E48 0001  
Body Armour  
800B5E4A 0001  
Ketchup  
800B5E4C 0001  
Stealth  
800B5E4E 0001

Pal Keys  
800B5E5A 0001

Nieskończony Disk  
800B5E62 0001

Nieskończony Rope  
800B5E64 0001

Nieskończony Handkerchief  
800B5E66 0001

Nieskończony Full akceleracji  
800AC18E 00FF

Nieskończony Super akceleracja  
800AC18E 00FF

Nieskończony Czas okrążenia poniżej sekundy  
800F4BA8 0001

Nieskończony Dig Racing Team Cars  
50000802 0000

Nieskończony Pac Racing Club Cars  
50000802 0000

Turbo charge mode  
800AC17A FFFF

#### ROLLCAGE - WERSJA PAL-

Seasick camera  
8009C068 0100  
Corkscrew camera  
8009C064 0000  
8009C066 0000  
Nietykalność  
80159B40 FFFF

#### VIVA FOOTBALL - WERSJA PAL-

Home team scores 32 goals  
8007D838 0020  
Home team scores 0 goals  
8007D838 0000  
Away team scores 32 goals  
8007D83C 0020  
8007D83C 0000  
Swirly possession marker  
80079D98 FF60  
Boomerang possession marker  
80079D96 E07F  
Training Mode  
801FDDF8 0000  
Away teams goalie stands on half way line  
80095348 FFFF

Nieskończona energia  
800A6642 000F

Nieskończona energia  
800A6640 3200

Nieskończona energia  
800A6634 0004

Nieskończona energia  
800B0232 0004

Nieskończona energia  
8006BA60 0000

Nieskończona energia  
8007BCAC 4240

**SONY PlayStation**  
Sprzedaż Wysyłkowa

**TOMsoft**  
Rok założenia: 1991  
ul. Krzywa 4  
05-077 Wesola 4  
k/Warszawy  
tel: (0-22)7731982  
tel: (0-60)1282363  
fax: (0-22)7733614

Czynne 7 dni w tygodniu  
Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!**

### PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Abe's Exodus	199.00
Absolute Football	199.00
Asterix	199.00
Civilization 2	199.00
Colin McRae Rally	199.00
Crash Bandicoot 3-NOWA CENA	139.00
Dreams	199.00
F 1 Monaco Championship	199.00
Fifa '99 - wer. ang.	199.00
Gex Deep Cover Gecko	199.00
Global Domination	199.00
Gran Turismo - NOWA CENA	139.00
GTA London	149.00
ISS Pro '98	199.00
KKND Krossfire	199.00
Legacy of Kain 2	tel.
Medevil - NOWA CENA	139.00
Metal Gear Solid	219.00
Need For Speed 4	199.00
Premier Manager '99	199.00
Ridge Racer 4	199.00
Rolle Cage	199.00
Tekken 3 - NOWA CENA	139.00
Toca Touring Car Championship 2	199.00
Tomb Raider 3	209.00
UEFA Championship League	199.00
Wing Over 2	199.00
Viva Football	199.00

**Platynowa seria:**

Command & Conquer	109.00
Crash Bandicoot 2	99.00
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
DOOM	109.00
Formula 1 - NOWA CENA	99.00
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
Mortal Kombat Trilogy	109.00
Oddworld: Abe's Oddyssey	109.00
O. D. T.	109.00
Pandemonium	109.00
Pitfall 3D	119.00
Resident Evil	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 :**

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

**Uwaga !!!**  
**SUPER PROMOCJA !!!**  
Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:  
- Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł  
- Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł  
- Pro Action Replay w cenie 69 zł  
- RF Adapter w cenie 49 zł  
- Dodat. kontroler (oryg.) w cenie 49 zł  
- Dual Shock (oryg.) w cenie 109 zł

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty, zwrotnej ze znaczkiem (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.**

Czytaj KOMPENDIUM KONSOLOWEEEEEEEE



# Arcadia

co nowego w salonach

**Żeby zobaczyć i przetestować automatowe nowości niekoniecznie trzeba zaraz wędrować za jeden czy drugi ocean. Co roku w pierwszych dniach maja w czeskiej Pradze odbywa się wystawa „Svet Zabavy”. Nowe gry video dostępne są tam dla graczy jedynie za cenę biletu wstępu.**

Zacznijmy od nowości SEGI pod arcadowym odpowiednikiem Dreamcasta o nazwie Naomi. Czeski dystrybutor gier Segi, firma Comax w centralnym miejscu swojego stoiska ustawiła **videostrzelnicę** HOUSE OF THE DEAD 2 z 33-calowym ekranem. Tuż obok, plecami do siebie umieszczono świetne CRAZY TAXI i równie ekscytujące ZOMBIE REVENGE, bo taki ostatecznie tytuł przeznaczyła Sega dla automatu o początkowej nazwie BLOOD BULLET lub ZOMBIE ZONE. Obie gry prezentowano w obudowach **Sega Naomi Universal Cabinet** o dość oryginalnym jak na gry video wzornictwie. Zarówno „Szaloną Taksówkę” jak i „Zemstę Zombiaków” opisywałem już wcześniej przy okazji relacji z londyńskiej ATEL, więc obecnie ograniczę się tylko do stwierdzenia, że obie te gry wzbudzały ogromne zainteresowanie graczy. Trochę z boku na stoisku stała DAYTONA 2. To prawdziwie czadowa maszyna i Czeši zdrowo się namęczyli by odciągnąć mnie od kierownicy. W stosunku do pierwotnej wersji główny designer gry - Toshiro Nagoshi - znacznie rozbudował program i możliwy jest teraz przejazd w odwrotnym kierunku, replay mistrzowskiego okrążenia, opcja mixed course oraz możliwość umieszczenia swojego rekordu w Internecie.

Z kolei dystrybutor produktów firm Namco i Konami - Forbes Trade

zaprezentował na swoim stoisku najnowszy wyścig motocyklowy Namco o nazwie 500GP.

Pokazywano akurat **wersję twins**, ale istnieje oczywiście możliwość połączenia do szesnastu maszyn tego typu.

Motocykl wykorzystany w grze oprócz braku silnika prawie niczym się nie różni od maszyn wyścigowych. Grafika trójwymiarowa jest niestety niskiej rozdzielczości (co widać przy porównaniu z DAYTONA), jednak na wysokim poziomie, do którego produkty Namco zdążyły już nas przyzwyczaić. Do wyboru mamy trzy motocykle: Yamahę YZR500, Hondę NSF500 i Suzuki RGV500 oraz trzy tory wyścigowe: japońską Suzukę, francuski Paul Richard i Jerez w Hiszpanii.

Na tym samym stoisku firma Konami wystawiła swój „taneczny” hit czyli DANCE DANCE REVOLUTION oraz jeszcze ciepłą snajperską videostrzelnicę o nazwie SILENT SCOPE. Tutaj możemy wcielić się w Leona Zawodowca - dostajemy do ręki prawdziwy karabinek snajperski, a naszym zadaniem będzie eliminacja złych koleśi i okrutnych terrorystów. Cały urok tej maszyny polega na tym, że na dużym ekranie, w który kierujemy nasz karabin widać pole akcji z dużej odległości i niewyraźne zarysy małych postaci. Dopiero po spojrzeniu w lunetę celownika oglądamy zbliżenie poszczególnych „żywych celów”. Z chirurgiczną wręcz dokładnością możemy teraz likwidować przeciwników. Jednak coś za coś - luneta skutecznie ogranicza pole widzenia i nie unikniemy niestety zerkania na duży ekran by zorientować się w aktualnej sytuacji. Zabawa przednia, szczególnie że programiści z Konami umieścili w grze kilka terenów działań. Mamy do wyboru fabrykę, autostradę i wieżowiec. W każdej z tych lokacji znajdziemy wiele niespodzianek, jednak mimo całej ideologii gry (chronimy prezydenta, któremu terroryści porwali córkę i żonę) strzelamy w końcu do ludzi oddanych tak wiernie graficznie, że widać grymas bólu na twarzy trafionego oraz rozpaczliwe ruchy rąk i nóg gdy spada z dachu wieżowca.

Nie czas tu jednak i miejsce na rozważanie moralnych dylematów, przejdźmy zatem do kolejnego automatu prezentowanego na praskiej wystawie. Symulator THRILL DRIVE, bo o nim mowa nie jest typowym racerem gdzie poruszamy się po z góry narzuconych torach. To bardziej wirtualna nauka jazdy, gdzie możemy

spróbować naszych sił za kierownicą różnego rodzaju pojazdów samochodowych. THRILL DRIVE kontynuuje linię symulatorów Konami zapoczątkowaną dwa lata temu przez GTI Club, który to dawał graczom zdecydowanie więcej swobody w poruszaniu się po generowanych przez komputer trasach lazurowego wybrzeża. Twórcy tej gry dali nam możliwość wyboru spośród kilku modeli samochodów - od małodrożowego po ciężarówkę i autobus. Poruszamy się po istniejących drogach, a gdy spowodujemy wypadek pojawia się wirtualna policja i wlepią nam mandat.

A propos policji - sprzedam wam czeski dowcip. Na jednym z głównych placów w Pradze - Vaclavske Namesti stoi pijak i sika na trawnik. Podchodzi do niego policjant i mówi  
- Volno to tu lac ?  
- A lej Pan !  
- Ale, Pane tu 50 metrou dalej je ubikace!  
- A co, myslite ze mam szlauch !

Przejdźmy jednak do ostatniej jeszcze ciepłej nowości jaką spotkałem na czeskiej wystawie.

Amerykańska firma Interactive Light pokazała bowiem swój najnowszy produkt o nazwie SAVAGE QUEST. Kto widział zamkniętą wersję JURASSIC PARK Segi może początkowo się pomylić. Podobne są na szczęście tylko obudowy, a program opiera się na całkiem nowym pomysle. Otóż

Tyranosaurus Rex nie jest tu zwierzyzną, na którą polujemy ale głównym bohaterem, którym możemy sterować za pomocą joysticka. Gra jest zdecydowanie brutalna i obficie ociekająca krwią, bo wspomniany T-Rex jest bardzo żarłoczny i co rusz musi uzupełniać dietę nekającymi go ludźmi z dzidami. To chyba prekambryjczy czy prekrasnojurajczy. Bardziej jednak niż wspomniani troglodyci dają się naszemu dinusowi we znaki inne krwiożercze dinozaury. Zasada przeżycia jest prosta: zjeść jak najwięcej i nie dać się zabić. Zaręczam jednak, że nawet dla najlepiej wysportowanego tyranosaurusu nie jest to takie proste. Grafika jest oczywiście trójwymiarowa. Interactive Light znany był wcześniej z prowadzenia prac nad inicjatywą Arcade PC polegającej na zastosowaniu pocziwego pececiaka jako platformy do gier arcade .

Wydaje się, że czerpiący delikatną inspirację z PRIMAL RAGE najnowszy produkt tej firmy jest wreszcie grą, która pozwoli tej inicjatywie wypłynąć na szerokie wody.

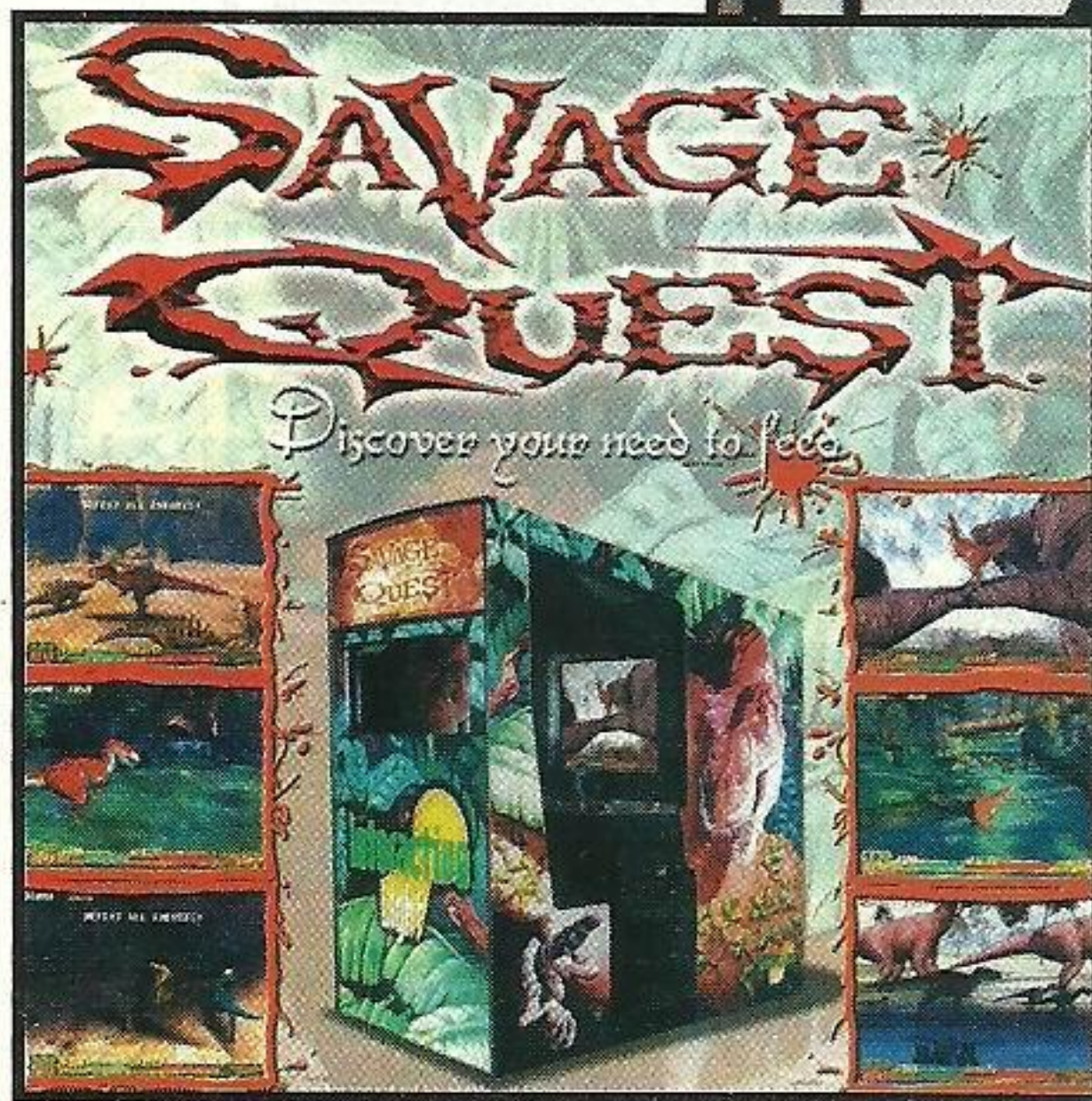
Czeska wystawa zwykle odbywa się w czasie naszego majowego długiego weekendu i myślę jest doskonałą okazją do zapoznania się z nowymi maszynami dla wielu arcademaniaków. Blisko, tanio, na każdym kroku wyśmienite czeskie piwo, a uroków Pragi nie muszą chyba nikomu specjalnie zachwalać. Następną okazją by pograć do bólu dopiero w przyszłym roku.

**Val B.**

**videostrzelnica** - strzelanina, w której prujemy z pistoletu do ekranu.

**Naomi Universal Cabinet** - uniwersalna obudowa, do której podłącza się płyty z grami i aplikuje naklejki. Gdy gra przestanie przynosić dochód zmienia się tylko „bebechy” w środku, pozostawiając obudowę.

**wersja twins** - wersja podwójna, dwa automaty obok siebie w jednej obudowie. Maszyny połączone są w sieć i dają możliwość ścigania się we dwie osoby.







# GAWĘDY PO FAI

**Yu Suzuki jest "da man". Jak wiadomo wszystkim poważnym miłośnikom bijatyk, jest twórcą gry-legendy o wdzięcznej nazwie VIRTUA FIGHTER. Zrobił jeszcze kilka innych (np. znany z automatów - japońskich - SPIKEOUT), ale o tym być może kiedy indziej. Otóż rzeczony Yu Suzuki zajął się teraz grą pod tytułem SHENMUE, która to gra ma szansę stać się dla Dreamcasta tym, co MARIO i ZELDA razem wzięte dla Nintendo 64.**

**S**HEN MUE to ultra-giga produkcja. Pracuje przy niej kilkaset osób, a budżet ustalony jest na podobnej wysokości co w przypadku dość dobrego filmu akcji rodem z Hollywood. Nie jest to oczywiście pierwszy tego typu przypadek, szacuje się bowiem, że stworzenie FINAL FANTASY 7 kosztowało od 25 do 50 milionów dolarów (źródła są różne, a Square tylko podgrzewa plotki). Jest to jednak pierwsza tak wielka gierkowa inwestycja Segi i już to samo powinno być dowodem, jak poważnie owa firma traktuje swoje najnowsze dziecko. Czyli Dreamcasta, jakby ktoś nie załapał.

Ryo Hazuki, młody adept sztuk walki z Yokosuki (niekiepska nazwa) chce pomścić śmierć swojego ojca. Kiedy bowiem pewnego dnia wraca do domu, widzi ojca kłócącego się z jakimś nieznanym, który żąda od niego lokalizacji pewnego tajemniczego lustra. Kiedy ojciec Ryo odmawia ujawnienia informacji, nieznanomy bez skrupułów go zabija. I właśnie nasz Ryo postanawia sam odkryć tajemnicę lustra i tragicznego zgonu swojego ojca...

Nie ma w tej grze absolutnie niczego, czego byśmy już nie widzieli w innych grach. Koncepcja, by podzielić grę na rodziałki, które ukazują się w pewnych odstępach czasu, znana jest choćby z SHINNING FORCE 3. Inny pomysł, choć ciekawy (konkretnie chodzi o to, że postacie żyją własnym życiem, niezależnie od tego, co robimy; na przykład Haru, właścicielka sklepu tytoniowego, zaczyna dzień od wysprzątania lokalu, później zaś udaje się na krótki spacer i wraca, by zacząć obsługiwać klientów, a wieczorem idzie na zakupy, je kolację i w końcu idzie spać), był już wykorzystany choćby w niezłej, choć starej już dziś przygodówce pecetowej LURE OF TEMPTRESS. Dalej: mieszanie gatunków, jak przygodówki z bijatyką, miało swoje początki jeszcze w grach na 8-bitówki. Ci, co uważnie śledzą historię SHEN MUE wiedzą, że gra ma mieć zaimplementowany system "szybkiego reagowania", czyli np. goniąc ulicą jakiegoś bandziora nagle widzimy strzałkę w lewo; jeśli

jej nie naciśniemy odpowiednio szybko, wówczas nasz bohater np. poślizgnie się i wywróci. Jeśli nasz refleks jest właściwie wyszkolony, bohater przeskoczy nad nieszczęsną skórka od banana (inside joke: skórka od Banana) i pomknie chyżo dalej. Czy myślimy już gdzieś tego nie widzieli?... No jasne, DRAGON'S LAIR chociażby. I tak dalej, panie dziejku, i tak dalej. Nihil novi.

Ale mimo to daję w zastaw srebrną nić od swoich gaci, że gra będzie kopać tyłki lepiej niż Gofoła ich przeciwny biegun. Gulash, fuksiarz cholerny, widział ją na własne oczy i ponoć wygląda równie zachęcająco jak na filmikach i zdjęciach rozpowszechnianych po internecie. A te właśnie są tak nieprawdopodobnej jakości, że mam głęboko w rzyki fakt, iż Yu Suzuki nie robi nic innego, jak kompiluje myśli innych designerów. Mówią, że ludzie inteligentni pożyczają pomysły, a geniusze kradną. Niech więc mój człowiek Yu kradnie ile wlezie, bo jeśli tylko miodność gry dorówna jej wizualiom, to rozpocznie się nowa era w historii Segi. Sam kupię chyba z 10 kopii, tak tylko, żeby wyrazić swój entuzjazm.

Nasi żółci bracia mają słabość do tytułów, które nic a nic nie mówią ich białym braciom. TEKKEN? TOSHINDEN? ONIMUSHA? A teraz SHEN MUE... Ale zapamiętajcie ten tytuł. Ładniej wykonanej (od tekstur począwszy na animacjach skończywszy) gry jeszcze moje oczy nie widziały, a przecież były już świadkami rzeczy, od których Lucyfer spuszcza wzrok i mazia nieśmiało stopą po ziemi. Weźcie głęboki oddech i powtórzcie na głos: SHEN MUE. To wasza nowa religia. No, chyba że starzy nie dadzą kasy na Dreamcasta, ale to już nie mój problem.

Adrian Chmielarz

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

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



# NAJLEPSZE GRY KONSOLOWE

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)**



# PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -  
- zaprenumeruj NEO PLUS!

## 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, dwunastego numeru **NEO PLUS**. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer trzynasty. 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**

**OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY  
ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH  
PRODUKTÓW PROWADZI  
WYSPECJALIZOWANA FIRMA  
WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"  
telefon (022) 643-62-65  
CZYNNE W GODZINACH 9-15**

## JAK ZAMIAWIAĆ PRODUKTY INDEPENDENT PRESS?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu 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.

**UWAGA!** Zamówienie przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie. Nie wysyłamy nic za zaliczeniem pocztowym.

# NEO PLUS

<p><b>PRENUMERATA</b> zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>1/98 <input type="checkbox"/> N+ 2/98 <input type="checkbox"/> N+ 3/98 <input type="checkbox"/> N+ 4/98 <input type="checkbox"/> N+ 5/98 <input type="checkbox"/> N+ 6/98 <input type="checkbox"/> N+ 7/98 <input type="checkbox"/> N+ 8/98 <input type="checkbox"/> N+ 9/98 <input type="checkbox"/> N+</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p>
<p><b>PRENUMERATA</b> zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>1/98 <input type="checkbox"/> N+ 2/98 <input type="checkbox"/> N+ 3/98 <input type="checkbox"/> N+ 4/98 <input type="checkbox"/> N+ 5/98 <input type="checkbox"/> N+ 6/98 <input type="checkbox"/> N+ 7/98 <input type="checkbox"/> N+ 8/98 <input type="checkbox"/> N+ 9/98 <input type="checkbox"/> N+</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p>
<p><b>PRENUMERATA</b> zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>1/98 <input type="checkbox"/> N+ 2/98 <input type="checkbox"/> N+ 3/98 <input type="checkbox"/> N+ 4/98 <input type="checkbox"/> N+ 5/98 <input type="checkbox"/> N+ 6/98 <input type="checkbox"/> N+ 7/98 <input type="checkbox"/> N+ 8/98 <input type="checkbox"/> N+ 9/98 <input type="checkbox"/> N+</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</p>
<p><b>PRENUMERATA</b> zamawiam prenumeratę NEO PLUS na okres: <input type="checkbox"/> 6 numerów - 28,90 zł <input type="checkbox"/> 12 numerów - 56,90 zł</p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>1/98 <input type="checkbox"/> N+ 2/98 <input type="checkbox"/> N+ 3/98 <input type="checkbox"/> N+ 4/98 <input type="checkbox"/> N+ 5/98 <input type="checkbox"/> N+ 6/98 <input type="checkbox"/> N+ 7/98 <input type="checkbox"/> N+ 8/98 <input type="checkbox"/> N+ 9/98 <input type="checkbox"/> N+</p>	<p><b>KOMPENDIUM KONSOLOWE</b> <input type="checkbox"/> Tak, zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)</p> <p><b>kaseta video TOKYO GAME SHOW</b> <input type="checkbox"/> Zamawiam tę wyjątkową kasety video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 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 wysyłamy go pocztą pod twoim adresem!



NEO PLUS nr 1

Lipiec/Sierpień 1998



NEO PLUS nr 2

Wrzesień 1998

## 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  
**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- 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,  
**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 HARVERST, KNOCKOUT KINGS, WCW/NWO REVENGE, BODY HARVEST  
**HELP:** Medieval, Tips & Tricks  
**XTRA!** GRACZ HARDCORE'OWY czyli test 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  
**HELP:** Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks.  
**XTRA!** Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze, modelkach odtwarzających jej rolę oraz plotki dotyczące filmu TR.

## NEO PLUS nr 7 / Luty 1999

**ZAPOWIEDZI:** BLOODY ROAR 2, DUKE NUKEM - TIME TO KILL, GAUNTLET LEGENDS, JET FORCE GEMINI, SHAO LIN, SHENUM, XENA WARRIOR PRINCESS, RIDGE RACER 4  
**RECENZJE:** R-TYPE DELTA, STAR WARS ROGUE SQUADRON, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3  
**HELP:** TUROK 2, MUSIC, Tips&Tricks  
**XTRA!** SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta

## NEO PLUS nr 8 / Marzec 1999

**ZAPOWIEDZI:** SEGA RALLY 2, QUAKE 2, SOUL CALIBUR, SILENT HILL, ALL-STAR SMASH BROTHERS  
**RECENZJE:** AKUJI THE HEARTLESS, AtTaCK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99  
**HELP:** CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks  
**XTRA!** ATEI 99 - Raport z największej wystawy automatów w Londynie

## NEO PLUS nr 9 / Kwiecień 1999

**NEWS:** PLAYSTATION 2 PIERWSZE WIĘŚCI  
**ZAPOWIEDZI:** DRIVER, DINO CRISIS, DEEP FREEZE, G-POLICE 2, POWER STONE, SHADOW MADNESS, CONKER 64, UM JAMMER LAMMY, WINBACK, T.R.A.G.  
**RECENZJE:** GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, POPULOUS 3, RETRO FORCE, WCW NITRO 64, TANK RACER, PENNY RACERS, MEGAMAN LEGENDS  
**HELP:** SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks  
**XTRA!** FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!



<p><b>Odcinek dla poczty</b> RU                  SWW 2711 - VAT 0%: ..... - VAT 22%                  kwota: ..... zł ..... gr                  słownie złotych: .....                  groszy jak wyżej: .....                  wpłacający: .....                  ul. ....</p>	<p>na dobro: P.H.U. "FAT"                  na rachunek w: PBK III o/W-wa                  numer: 11101024-971889-2720-3-42</p>	<p>opłata                  zł..... gr.....</p>	<p>Datownik                  .....                  podpis przyjmującego</p>
<p><b>Odcinek dla banku</b> RU                  SWW 2711 - VAT 0%: ..... - VAT 22%                  kwota: ..... zł ..... gr                  słownie złotych: .....                  groszy jak wyżej: .....                  wpłacający: .....                  ul. ....</p>	<p>na dobro: P.H.U. "FAT"                  na rachunek w: PBK III o/W-wa                  numer: 11101024-971889-2720-3-42</p>	<p>opłata                  zł..... gr.....</p>	<p>Datownik                  .....                  podpis przyjmującego</p>
<p><b>Odcinek dla posiadacza rachunku</b> RU                  SWW 2711 - VAT 0%: ..... - VAT 22%                  kwota: ..... zł ..... gr                  słownie złotych: .....                  groszy jak wyżej: .....                  wpłacający: .....                  ul. ....                  telefon: .....</p>	<p>na dobro: P.H.U. "FAT"                  na rachunek w: PBK III o/W-wa                  numer: 11101024-971889-2720-3-42</p>	<p>opłata                  zł..... gr.....</p>	<p>Datownik                  .....                  podpis przyjmującego</p>
<p><b>Odcinek dla wpłacającego</b> RU                  SWW 2711 - VAT 0%: ..... - VAT 22%                  kwota: ..... zł ..... gr                  słownie złotych: .....                  groszy jak wyżej: .....                  wpłacający: .....                  ul. ....</p>	<p>na dobro: P.H.U. "FAT"                  na rachunek w: PBK III o/W-wa                  numer: 11101024-971889-2720-3-42</p>	<p>opłata                  zł..... gr.....</p>	<p>Datownik                  .....                  podpis przyjmującego</p>



# SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

**S**quare nie zawiodło wszystkich przybyłych na wystawę fanów. Pokazali wszystko to czego mogliśmy się po nich spodziewać. Najlepszą grę RPG tego roku, ulepszoną antologię swoich starszych tytułów, króciutki film zwiastujący nadejście drugiej części PARASITE EVE.

Oprócz tego Jun Iwasaki (prezydent Square EA) potwierdził informacje na temat przygotowywania dziewiątej części z linii FF na konsolę nowej generacji opracowywanej przez Sony... Ale ja czuję niedosyt.

Do tej pory sytuacja przedstawiała się w jeden sposób. Square zapowiadało grę. Gra był świetna. Pisałem to. A potem pojawiały się informacje na temat następnego tytułu. I mogłem powtórzyć proceder. Ale ostatnio stało się coś złego. Dopóki jeszcze SAGA FRONTIER była jedynie odosobnionym przypadkiem, wszystko było w porządku. Ale później Square zapowiedziało stworzenie dwóch gier - ANOTHER MIND i biegający koleś, który nie potrafi wskoczyć na podwyższenie. No, to już było małym rozczarowaniem.

Ale te gry najwyraźniej nie mają trafić na nasz rynek. Kiedy jednak na tegorocznym show zobaczyłem linię przygotowywanych do wprowadzenia na rynek tytułów - trochę się zdziwiłem. CHOCOBO RACING to największy kicz Square w jaki dane mi było zagrać. Wygląda to tak, jakby wszystkie te brzydkie sprite'y z SAGA FRONTIER ktoś wziął i na siłę wrzucił do racera w stylu DIDDY KONG. I nawet pomimo, że ukrytym gościem jest Squall na Bahamucie, to nie mogę ukryć rozczarowania. No, ale trudno. Jeszcze tylko jedno - wszystkie gry, oprócz tych w które można było pograć na poustawianych wokół małego kina konsolach, były prezentowane w postaci jednego posklejanego filmu. W owym kinie właśnie.

No więc po tym jak już zaprezentowano CHOCOBO RACING mogłem zobaczyć też

CHOCOBO DUNGEON 2. No i znów porażka. Tym razem ze sposobu prezentacji. Otóż film, który pokazało Square miał robić wrażenie. W ogóle cała projekcja i jej przygotowanie wyglądało bardzo dobrze. Zasiadający w fotelach goście mieli malutkie monitorki przy fotelach. Podczas projekcji wyświetlały one jakies

opierając się jedynie na bardzo dziwnych sloganach i

byłoby zamiast crapowatych CHOCOBOS'ów wrzucić choćby zapowiedź LEGEND OF MANA, RACING LAGOON, FRONT MISSION ALTERNATIVE? Przecież one są już prawie gotowe. A film z PE2 został pokazany, pomimo, że o grze nikt absolutnie nic nie słyszał. Cóż na pytanie to nie dostałem na stoisku Squaresoftu odpowiedzi. I od was też jej nie oczekuję. Z jednej strony moje narzekanie może irytować. Firma, która stworzyła najlepszą serię RPG-ów, niedługo da nam dwie świetne pozycje (FFVIII i FRONTIER 2), odświeży trochę pamięć (ANTHOLOGY) i robi najpoważniejszy chyba film osadzony w realiach growych i

przy pomocy technologii, która za jakiś czas zagości w domowych grajstacjach,... No może i nie powinno się czekać. Ale w sumie sami są sobie Squaremani winni. Postawili poprzeczkę bardzo wysoko. Później już tylko ją podnosili. No i teraz jakoś tak trudniej im do niej doskoczyć. Trzeba jednak poczekać. Szefowie Square ogłosili niedawno, że złączą intensyfikować swoje wysiłki, w celu maksymalnego podniesienia jakości swoich gier. Ma się to odbyć kosztem zmniejszenia ilości produkowanych naraz tytułów. No i może to jest wyjście.

No i jeszcze jedno. Sprawa ta nie dotyczy FINAL FANTASY: THE MOVIE. On jest ponad wszystkim.

Jakiś taki czepiający się Squaerio

*Aha. Nagroda za trzecią edycję konkursu Squaresoftu wędruje do Froggera. Frogger to Asia, która przysłała nam parę fajnych zdjęć. Jak pewnie zauważyliście nie zamknęliśmy edycji pierwszej.*

*To naprawdę trudny wybór.*



rys: Rafał Tymura

dane, na które nikt nie zwracał uwagi (bo duży ekran absorbował trochę bardziej), a w króciutkich przerwach miały sprawiać wrażenie skanerów siatkówki oka i innych takich. Ogólnie pomysł był fajny i przy odrobinie wyobraźni można było nieźle wczuć się w całą tę sytuację. Tylko ten nieszczęsny film. Otóż kwadratowa firma bardzo lubi swoje rendery. Lubi je do tego stopnia, że większość z zaprezentowanych gier przedstawiona była tylko poprzez te efektowne wizytówki, jakimi są wygenerowane komputerowo obrazy. I w rezultacie, pomimo, że nie chciałem, dowiedziałem się sporo rzeczy na temat fabuły FINALA VIII. Oczywiście nie ma się co dziwić, bo animacje te robiły rzeczywiście niesamowite wrażenie, ale trudno. Tylko problem w tym, że na temat niektórych gier nie da się absolutnie nic powiedzieć

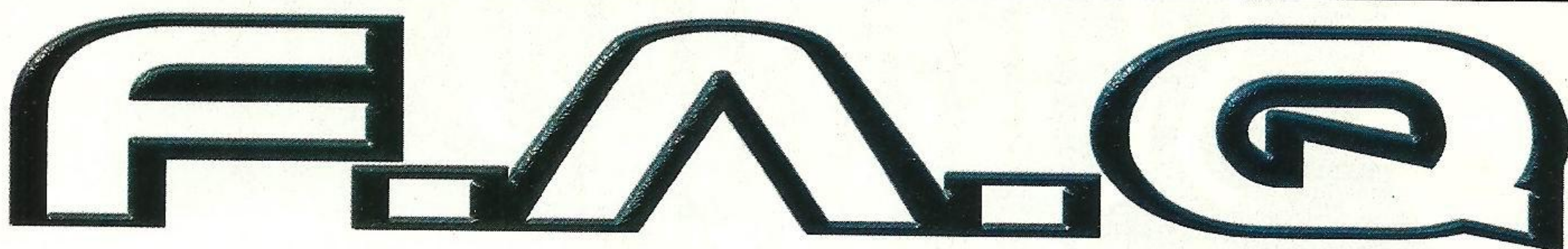


komputerowych obrazach nie mających nic wspólnego z rozgrywką.

Niestety do słabszych gier zaliczyłbym też EHRGEIZA.

I w ten sposób została mi tylko SAGA FRONTIER 2 oraz FINAL FANTASY ANTHOLOGY (z grami FFV i FFVI - co prawda z wersji dla gaijinów wypadła "czwórka", ale za to doszły limitowane, ale to zawsze coś, zestawy z dodatkowym soundtrackiem). No ale ja się pytam - a nie lepiej





**Rehabilitujemy Mat Mana. Okazało się, że komiks, który pokazał się w jednym z obecnych na rynku pism został przekserwowany z jego dzieła. W sumie dobrze wiedzieć, że ludzie interesują się tym co się u nas dzieje. Szkoda tylko, że aż do tego stopnia. Podsumowując - Mat Manie masz przed sobą świetlaną przyszłość. Pierwsza wydrukowana praca i od razu ktoś ją plagiaturuje. Nie wiem czy jakikolwiek inny artysta miał bardziej obiecujący debiut.**

banan@gromit.pmc.com.pl

### Winni...

Ostatnie wydarzenia z Littleton przeraziły mnie. Po masakrze w tym amerykańskim miasteczku zaczęłam niepokoić się tym co stało się z młodymi ludźmi, którzy jednego dnia z wyrzutków społecznych stali się seryjnymi zabójcami. Dlaczego gry w tak zły sposób wpływają na psychikę młodych ludzi? I dlaczego pokazujecie tyle gier pełnych przemocy, okrucieństwa i rozlewu krwi? Czy musicie koncentrować się na tych najbardziej szkodliwych i złych tytułach? Co z młodszymi dziećmi?

Mama z Warszawy

Masakra w Littleton jest zdecydowanie najbardziej szokującym przykładem tego, do czego może doprowadzić zbieg różnych okoliczności. Rubryka listów nie jest miejscem dobrym do tego aby na ten temat polemizować. Niewątpliwie jednak trend panujący obecnie w USA, czyli winienie wszystkich, którzy tylko się czymś wyróżniają, jest zjawiskiem bardzo złym. W tej chwili palce krytyków publicznych skierowane są na twórców gier, dzieciaki ubierające się na czarno, internautów, ludzi nie uprawiających sportu, członków amerykańskiego National Rifle Association (stowarzyszenia zrzeszającego posiadaczy broni palnej), samych graczy... W ten oto sposób na cenzurowanym znalazło się całe gros ludzi, którzy z tzw. Trenchcoat Mafia nie mieli nic wspólnego. Na tę tragedię złożyło się bardzo wiele czynników. I należałoby o nich raczej podyskutować na forum z producentami gier, fachowymi psychologami (czyli takimi, którzy wiedzą czym są gry) i odbiorcami. Do czego miejmy nadzieję dojdzie kiedyś i u nas. A póki co... recenzujemy i oceniamy gry. Nie życie. A na wychowanie dziecka większy nieco wpływ mają rodzice, z którymi spędza ono pierwszych 18-20 lat życia, a nie pismo, z którym mają kontakt przez dwie-trzy godziny w miesiącu.

### Ciepłe słowo z miasta, w którym nie urodził się Szopen

Cześć. Czy możecie powiedzieć mi dlaczego na waszej kasce z TOKYO GAME SHOW nie ma takich gier jak GRAN TURISMO 2, VIRTUA FIGHTER 3tb, SEGA RALLY 2, SONIC ADVENTURE, CLIMAX LANDERS, DAYTONA 2, z centrum elektronicznej rozrywki - Akihabary i ze sklepów z grami?

Zawiedziony Mariusz ze Stalowej Woli

GRAN TURISMO 2 nie było pokazywane, CLIMAX LANDERS nie był pokazywany, SONIC ADVENTURE nie był pokazywany, SEGA RALLY 2 nie było pokazywane, VIRTUA FIGHTER 3tb nie było pokazywane i DAYTONA 2 też nie była pokazywana. To po części tłumaczy fakt, iż nie zamieściliśmy tego

na kasce. Z S.A., SR2 oraz VF3tb sprawa ma się jednak nieco inaczej. Te gry mamy na DC, ale chcieliśmy pokazać wam reportaż z TOKYO GAME SHOW, a nie z domu Gulasha. Woleliśmy pokazać wam gry, które jeszcze przez jakiś czas nie trafią na nasz rynek a np. VF3tb będzie dostępny już podczas europejskiej premiery. Poza tym, szykujemy teraz kasetę z E3 i ECTS, na której przedstawimy wam VF3 w wersji przygotowanej z myślą o europejskich klientach. Poza tym wreszcie - zarówno SEGA RALLY 2 jak i VIRTUA FIGHTER 3 pojawiły się już sporo czasu temu w salonach w całej Polsce. Całych dwóch, albo nawet trzech.

### Uważni i przenikliwi

Uważnie czytam waszą gazetę. Mam zamiar kupić PSX-a. Gdy ostatnio byłem w sklepie zdziwiłem się. Obok konsoli PSX zobaczyłem dużo tańszą Fun Station. Jednak nie wiem co to jest i czy działa tak jak PSX. Jeśli tak, to czemu jest taka tania?

Jacek ze Strzelec Opolskich

Tylko jeżeli będzie sprzedawany z happypadem triple tremor i remember cardem w zestawie. Nie no. To po prostu mistrzostwo świata. Oprócz wspaniale prosperującej sceny pirackich składanek gier oraz gier tłumaczonych przez dzielnych Rosjan, już jakiś czas temu pojawiły się konsole Polystation. Takie, które w obudowie PSX-a kryły jakiegoś kumpla Pegasusa. Ale Fun Station... Przypomina mi to firmy, które swego czasu sprzedawały swoje produkty w Chinach, zanim jeszcze ktokolwiek zaczął się tam przejmować ochroną znaków towarowych. Można było tam kupić buty Roobin, NTKF oraz magnetowidy Hibachi. Graficznie wszystkie wyglądały niemal identycznie jak Reebok, Nike i Hitachi.

PS: nie kupuj tego - kup PlayStation.

### Pomysłowy Dąbromir

W sumie od niedawna gram na konsoli Sony. Będzie tego jakieś dwa lata. Na początku traciłem kasę (kupę kasy) by nadrobić zaległości sprzed kilku lat. Leciąłem więc do sklepu po pierwszego TEKKENA, ALIEN TRILOGY, później TEKKEN 2, RESIDENT 1 itd. Teraz najbardziej uważam na to aby jak najmniej stracić, a raczej jak - najmniej wydać. Oczywiście jakiś cienia kupiłby pirata, ale nie. Przeanalizujmy. Skoro mam DUKE'a za 80 złotych, a chcę SILENT HILL za 160 (ceny używanych) to kombinuję w następujący sposób. Czekam na okazję, aż na półce "gier do wymiany z dopłatą 20 zł" pokaże się gra nie znajdująca się w platynie. Czasem jakiś dzieciak się nie zna, nie? No i natknąłem się pewnego razu na CRASHA 2, TOMBA 2 i COLINA. Jeśli myślicie, że wybrałem któryś z pierwszych tytułów tylko dlatego, że mi się podoba to ktoś się tu myli. Przypominam, że

celem jest pożądanym SILENT HILL. Wziąłem oczywiście COLINA choć nie lubię wyścigów. Dlaczego? Obydwie wspomniane wcześniej gry mają już swoje "odświeżone" wersje, prawda? A poza tym jak popatrzyłby się na mnie koleś, któremu daję CRASHA za SILENT HILL? Więc biorę tego COLINA i czekam na ukazanie się SILENTA. Po jakimś czasie biorę 25 pln, idę do "dziada" i zamieniam COLINA na istne cudo - SILENT HILL. Proste? 45 zł + DUKE NUKEM (80 zł) = SILENT HILL (160 zł) + pogranie w COLINA. Płacisz 125 zł za grę wartą 160 zł i to płacąc inną grą. Przecież wyciągnięcie samych 160 złotych na horrork byłoby ciężko.

Jun Fan

W zasadzie można by się w tym liście doszukać kilku nieścisłości (jeszcze SILENT HILLA zdaje się w sklepach nie ma, relatywnie niewiele jest sklepów prowadzących wymianę oryginałów - szczególnie w mniejszych miastach, oprócz tego nie tak łatwo jest trafić wśród nich na jakieś perełki), ale istotny jest jeden fakt. Jeżeli się chce, można kupować oryginały. A zatem radzimy kombinować (wymiany z kumplami, zamiany w sklepach).

### Cloud Popiel

Jakiś czas temu na internecie pojawiły się pogłoski o programie do robienia RPG-ów. Gdzie i w jaki sposób można coś takiego zdobyć?

KS z hotmaila

Jest urządzenie, które nazywa się RPGmaker 95. Jest to program pod Windows 95, który pojawił się tylko i wyłącznie w Japonii. Oczywiście, podobnie jak się to miało np. z wypuszczonymi tylko na kontynencie naszych wesółych i niskich braci FF II (biorąc pod uwagę japońską numerację), została ona przetłumaczona przez jakichś maniaków i krąży gdzieś w otchłaniach internetu. Ok. Jeżeli macie Netscape'a 5.0 to kliknijcie tutaj. Oprócz wersji PeCetowej jest też jeszcze coś o nazwie RPG Maker. Pojawiło się to jak na razie tylko w Japonii (ASCII) i robi się z tego gry na PSX-ie. Można na nim tworzyć własne czary, postacie, projektować podziemia... Pewnie nie trafi do Europy, a szkoda. Światopełk przyzywa Grom Wita. Wąpierz ginie. Popiel i jego kompania wins. Eh.

### Bleemiaż

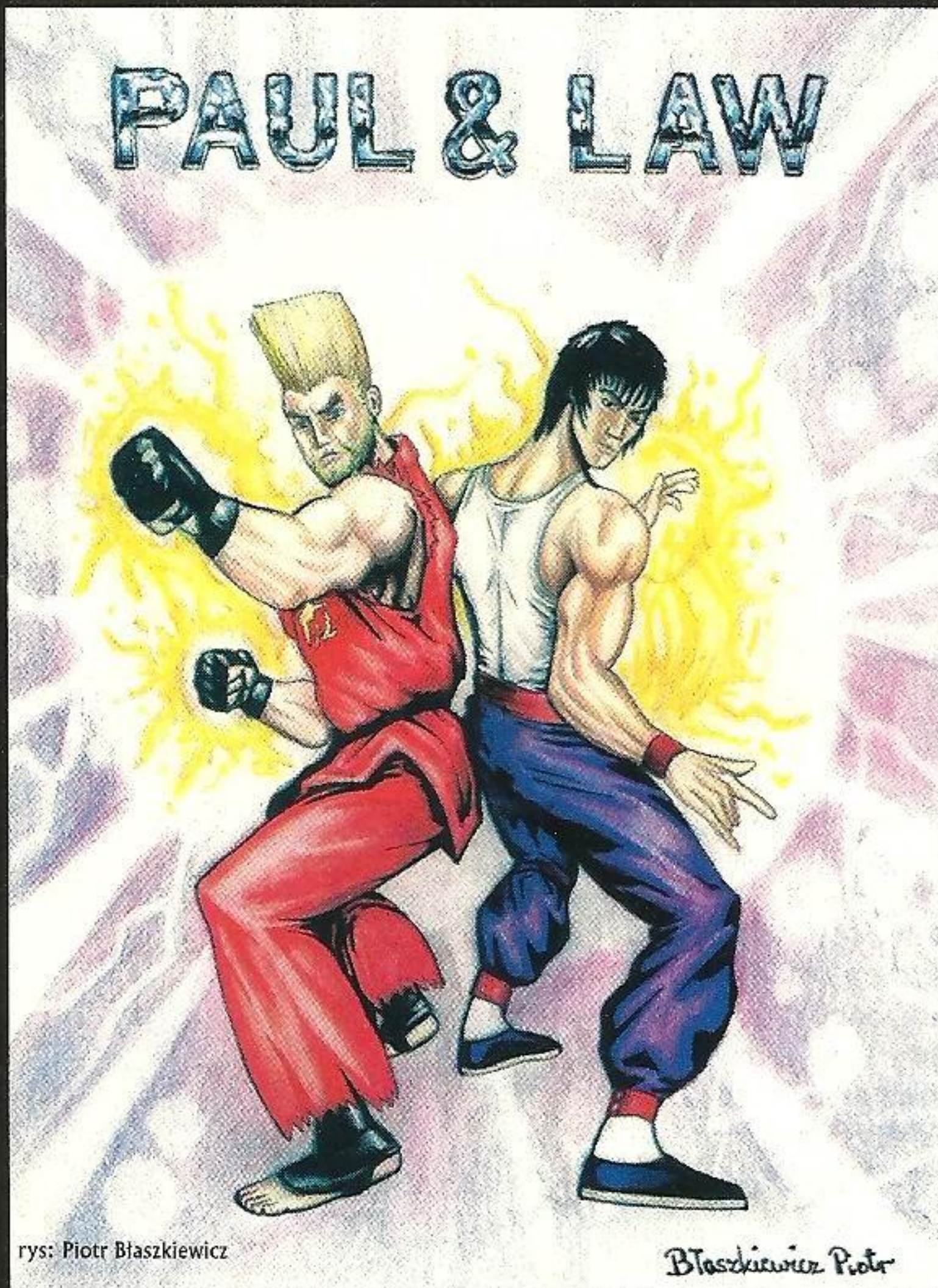
Chciałbym nawiązać do tematu emulatorów. Nie wiem co dokładnie na ten temat sądzicie, ale mi się podoba! No bo przecież po co mi PSX skoro można go spylić, a kasę za niego dołożyć do DC lub innej rzeczy. Rozumiem, że emulator N64 może wam się nie podobać (choć jakiś PCtowiec mógłby pomyśleć, że skoro on płaci



# GALERIA

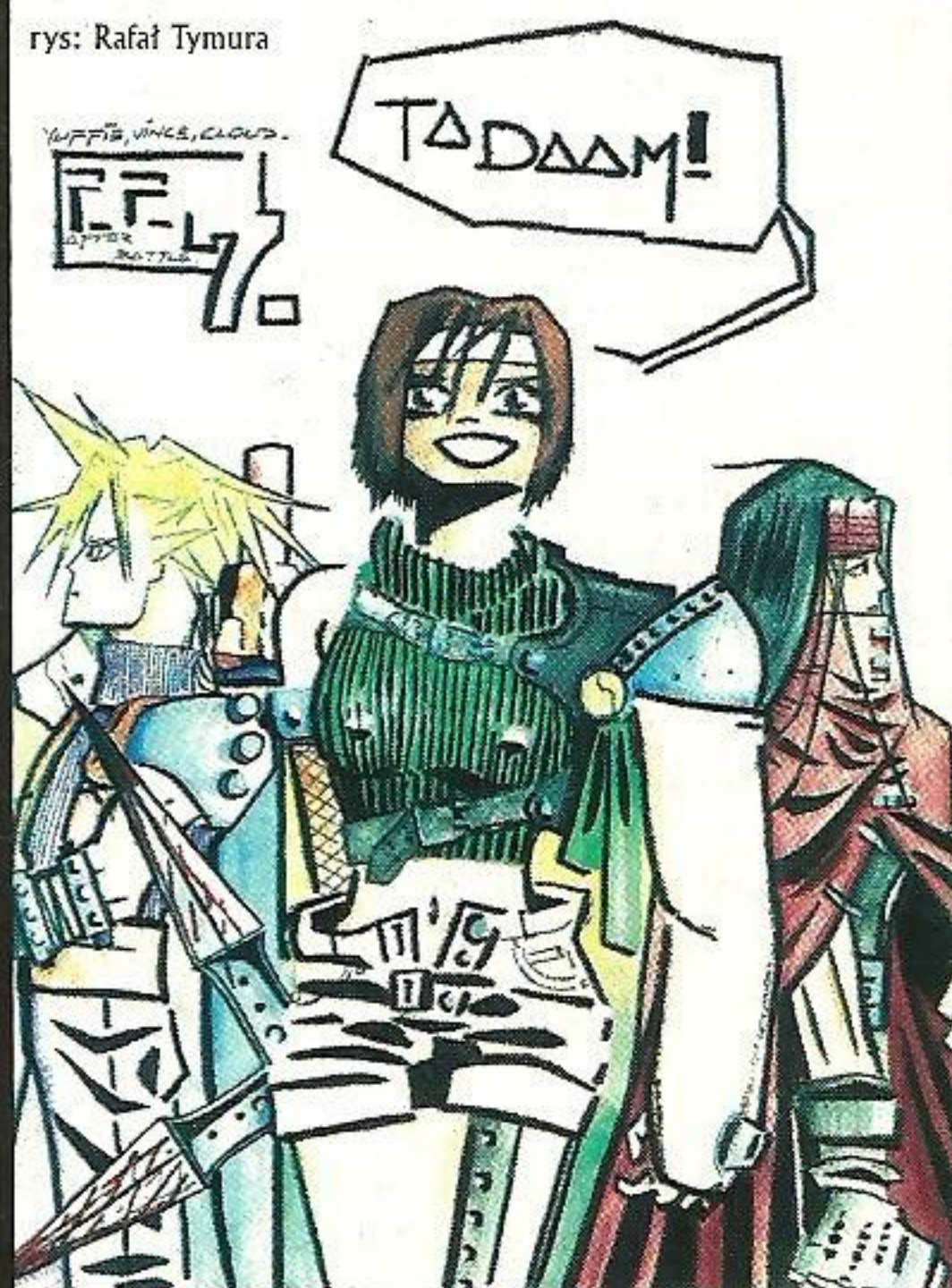
## RYSUNKI CZYTELNIKÓW!

Panie i panowie - chcemy więcej Capcom'u!



rys: Piotr Błaszkiwicz

Błaszkiwicz Piotr



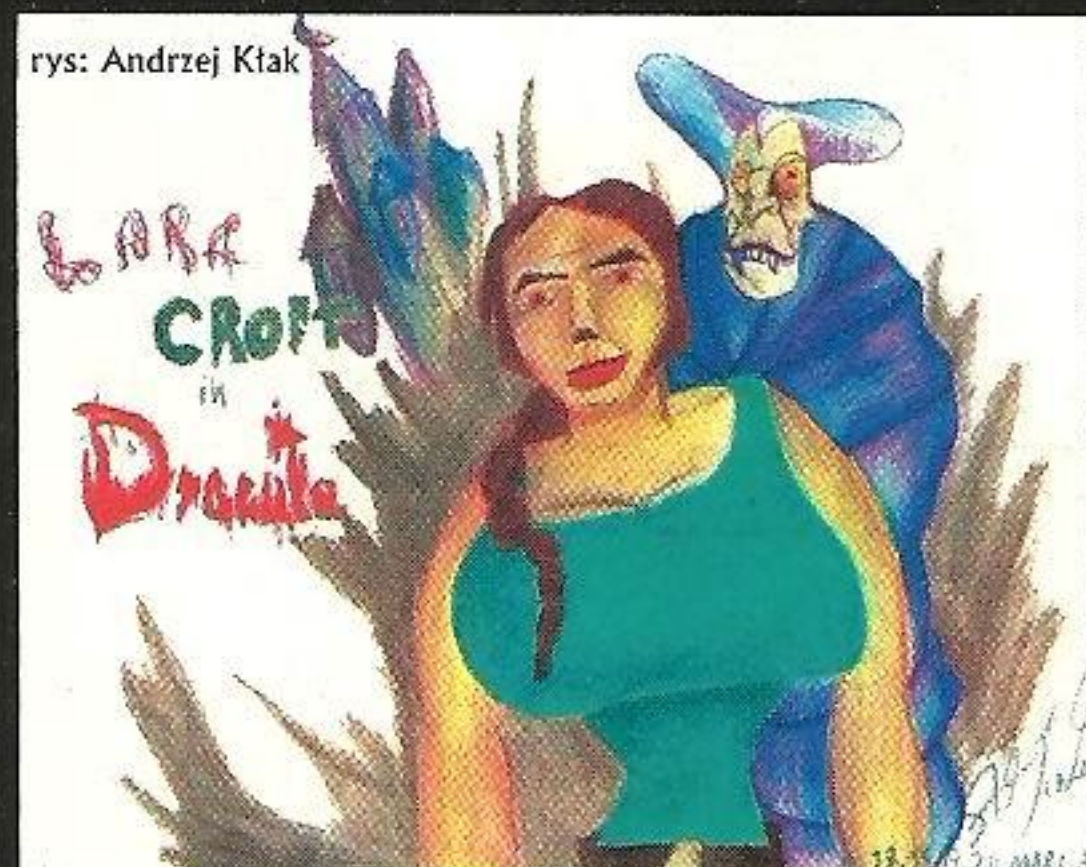
rys: Rafał Tymura



rys: Abel Suliga



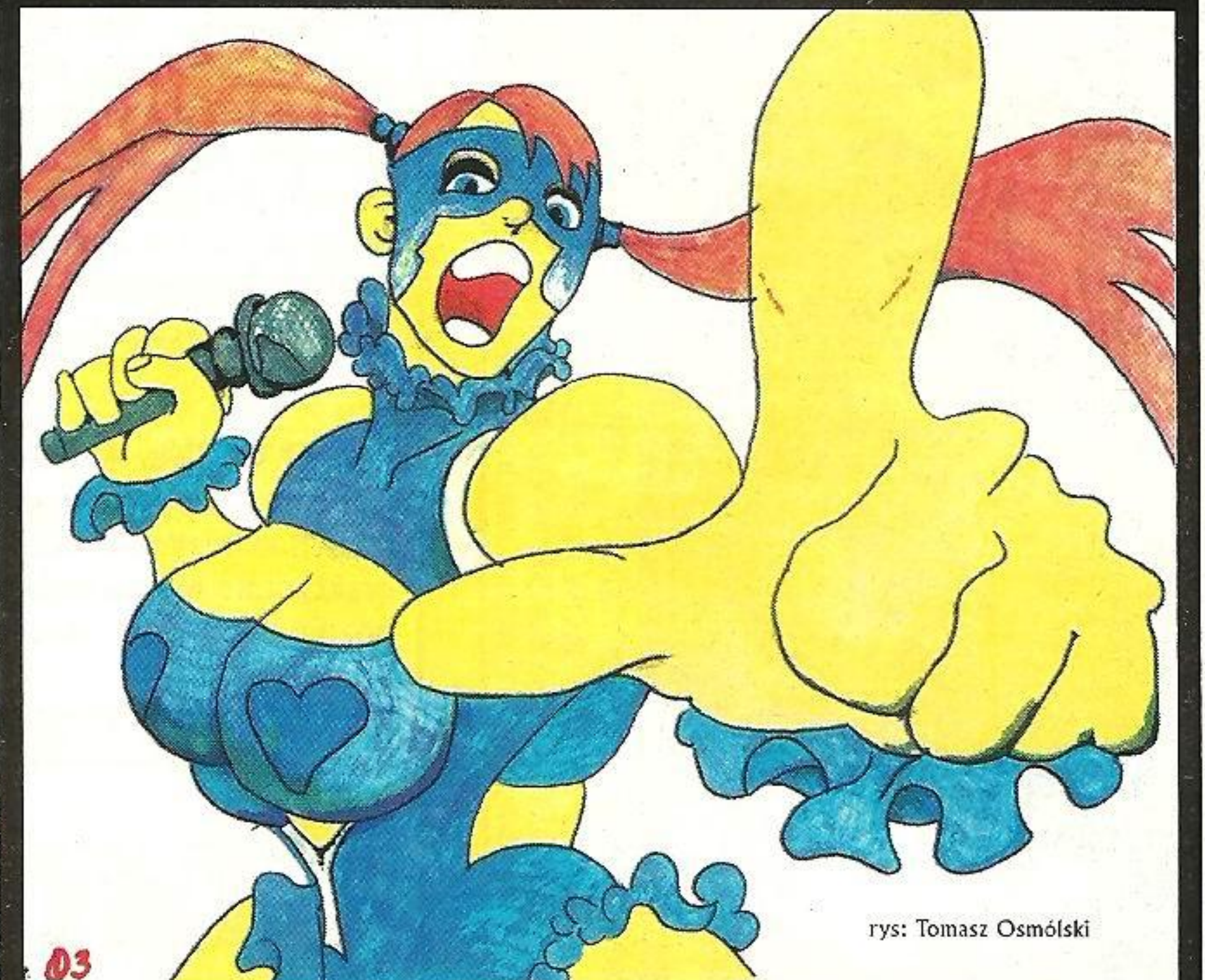
rys: Mirek Laskowski



rys: Andrzej Klak



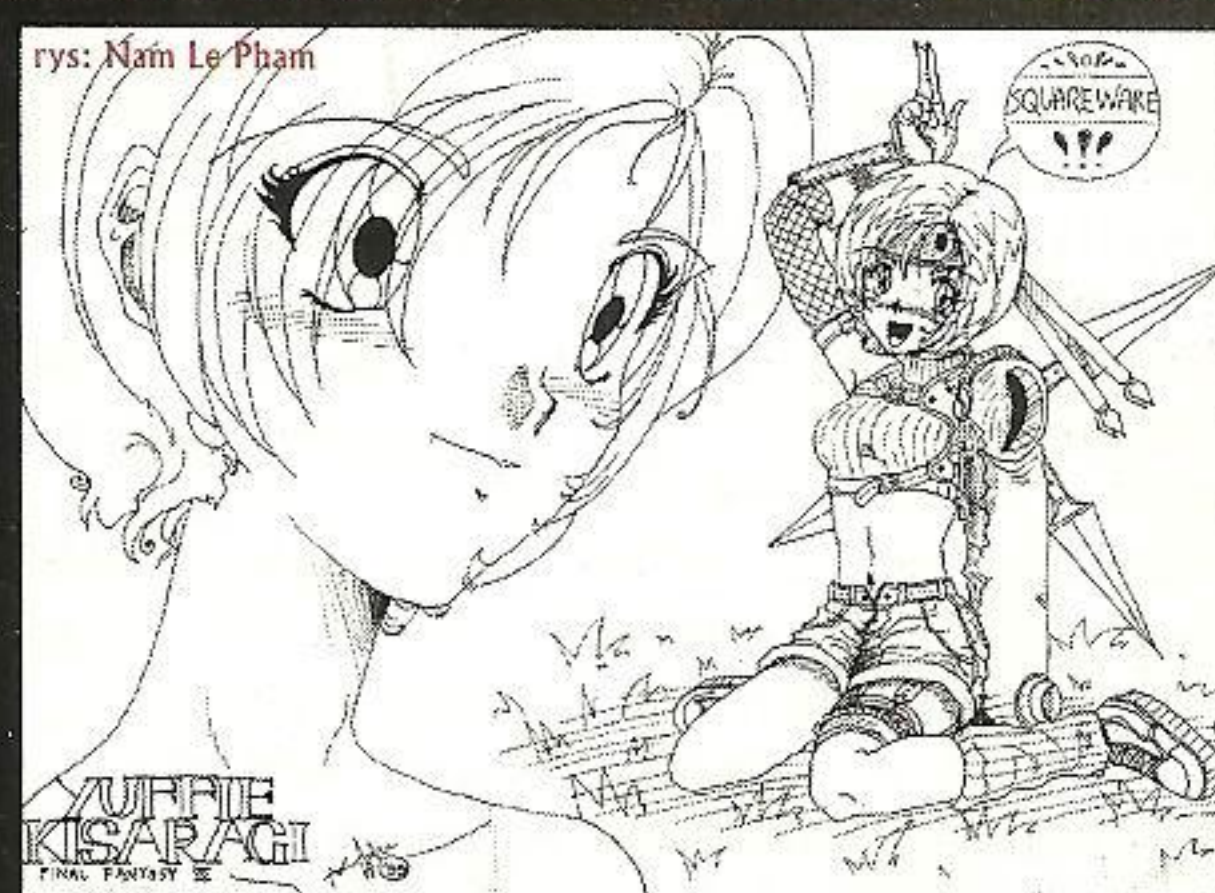
rys: Rafał Tymura



rys: Tomasz Osmólski



rys: Nam Le Pham



rys: Nam Le Pham



rys: Nam Le Pham

tyle za ulepszenie swojego blaszaka, to należy mu się coś od życia), bo romy są nielegalne, ale emulki do PSX'a i tak wymagają gier! Zgodzę się z tym, że część ludzi, którzy używają ich i tak kupują piraty, ale część z nich gra na oryginałach!!!

Tellah z friko7

Na początku należy rozdzielić - emulator N64 był nielegalny i zamykamy ten temat. Ale z Bleem'em jest już inaczej. Sony przegrało już dwie sprawy w sprawie tego emulatora i zanosi się na to, że z zaciśniętymi zębami będą patrzeć jak David Herpolsheimer (szef całego projektu) śmieje im się w żywe oczy. Skoro zaś kwestię legalności mamy już za sobą, to spójrzmy na to teraz z innego punktu. Z jednej strony - fajnie, bo propagowane będą gry PSX-owe. Co robimy i my. Ale niefajnie - bo

propagowane nie będzie Playstation. Co robimy my. I tak z jednej strony jest to w porządku, ale z drugiej... nie do końca. Najlepiej niewątpliwie wyjdą na tym PeCeciarze. Ale i tak pewnie będą te gry mocno krytykować. I momentami będą mieli rację. Bo nie są to gry na Pecety i zupełnie co innego czuje się pykając w TEKKENA na telewizorze, a co innego na monitorze. I w ogóle. Jednocześnie nie będą mieli racji. Bo są to bardzo dobre gry.

### Mam informacje

Droży redaktorzy Neo+, pragnę was powiadomić, że posiadam wiele ciekawych informacji o Tekken 4 i innych. W Neo+ nr 10 zamieściliście rzekome screeny Tekken 4. Były to screeny ze specjalnej wersji Tekkena 3 z nowymi efektami mające pokazać moc PSX2, a nie demko

Tekken 4. Jeżeli chcecie mogę wam wysłać screeny z Tekken 4 opisy, obrazki i historie każdej z postaci (to nie żart!!!). Mam też informacje o innych nowinkach o PSX2 i grach na tą miejmy nadzieję wspaniałą maszynkę. Nic za to nie chcę i dzięki temu będziecie mieli świeże wiadomości. Czytelnicy na pewno by się ucieszyli! Czy fan TEKKENA nie kupi gazety która odstani kuliszy czwartego Turnieju Żelaznej Pięści?! To naprawdę nie jest żart, a informacje są potwierdzone. Napiszcie co o tym sądzicie !!!

Słoniu z e-maila

Drogi Słoniu, przecież napisaliśmy, że są to screeny z dema Namco na PlayStation 2, którego część być może znajdzie zastosowanie w TEKKEN 4. A co do TEKKEN 4: naprawdę sądzisz, że gdyby coś było naprawdę wiadomo na ten temat to nie napisalibyśmy o tym?



DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

Karta Klubowa No 000

**KLUB Nintendo**

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

**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 STAŁEJ OFERCIE**  
**ZDOBĘDZIEMY KAŻDY WYDANY TYTUŁ**  
Spis gier na PSX wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znacznikiem

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

Karta Klubowa No 000

**KLUB SEGA**

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



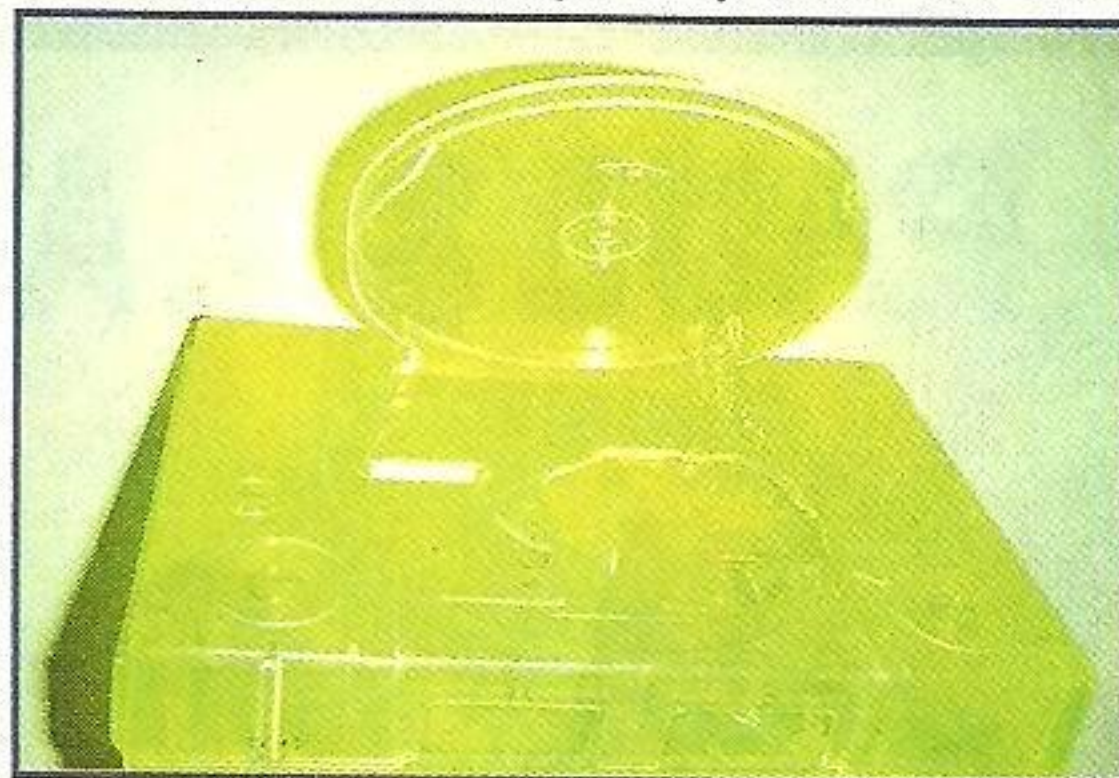
**SEGA: MEGA DRIVE, CD, 32X, SATURN, MASTER SYSTEM, GAME GEAR I NOMAD**  
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znacznikiem  
Prosimy podać typ konsoli  
●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE ●●●

# New PSX Case

kontakt: Manta (0-22) 643-54-20

Wow. Producenci osprzętu mają czasem naprawdę oryginalne pomysły, czego dowodem jest choćby NEW PSX CASE czyli po prostu nowa obudowa do PlayStation. Jak wiemy na świecie jest ponad 50 milionów posiadaczy tych urządzeń. Na pewno smuci ich i martwi fakt, że wszystkie PSX'y wyglądają tak samo - są szare. Można swojego szaraka pomalować. Można go okleić. A można też - uwaga, uwaga - zmienić mu obudowę na zjadliwą, prześwitująco-fosforyzującą żółtą, niebieską, białą i tak dalej. PSX wygląda dużo fajniej gdy świeci w ciemnościach. I gdy jest inny, niż wszystkie inne.

Chest Rockwell



# Twin Arcade Stick

kontakt: Manta (0-22) 643-54-20

Mijają kolejne lata, pojawiają się kolejne pady i arcade sticki do naszych konsol. Widzieliśmy ich wiele, z wieloma też rozprawiliśmy się w sposób mający mało wspólnego z delikatnością... Ale czegoś takiego, jak Twin Arcade Stick to do tej pory jeszcze nie widzieliśmy. To gigantyczne urządzenie to po prostu wyrwany przedni panel automatu, zaopatrzone we wkręcane gałki (można je odkręcić zostając z samym drążkiem) i osiem przycisków dla każdego gracza. Jazda w shootery i fightery nabiera nowego wyrazu. Gałki i fajery działają na mikroprzełącznikach, non-stop podczas gry słychać więc charakterystyczne klikki i chrobot. Dla mnie bomba.

Brock Landers

W-O-W! Twin Arcade Stick to marzenie każdego fana Capcom i w ogóle każdego maniaka arcade'ów. Albo lepiej - dwóch maniaków arcade'ów. Wielkie i ciężkie bydlę, praktycznie nie do rozwalenia. Genialna sprawa. Do zdjęcia pozuje nasz model Wicik, trochę wykręcony.

Chest Rockwell



# Compact Joystick

kontakt: Manta (0-22) 643-54-20

Oto młodszy brat opisywanego wyżej Twin Arcade Sticka, czyli malutki Arcade Stick. Malutki, bo mieści się w młodomęskiej dłoni. Pod pewnymi względami jest podobny do swojego dużego braciszka - także wchodzi w grę mikroprzełączniki, także jest chrobot i klikotanie podczas gry. O dziwo - kręcenie okręgów w grach Capcom łatwiej wychodziło mi właśnie na Compact Joystick niż na Twin Arcade Stick, ale myślę, że to kwestia przyzwyczajenia. Compact może okazać się fajnym nabytkiem dla osób, które często podróżują (np. do kumpla) z padem w plecaku, bo domowy arcade stick się tam po prostu nie mieści

Brock Landers



# PS/Power Wing

kontakt: Ultima (0-22) 624-78-16

Jest to kolejny pad do PlayStation udający/kompatybilny z Dual Shockiem. Na naszym szalejącym rynku spotykamy go w dwóch wersjach, różniących się jedynie napisem na pudełku i samym padzie - stąd właśnie podwójna nazwa. Oparty na designie żywcem ukradzionym z PeCetowego pada Sidewinder produkcji Microsoftu jest chyba najlepszym klonem Duala z jakim mieliśmy do czynienia - gałki chodzą twardo (nie latają), pozornie dziwny kształt w rzeczywistości fajnie leży w rękach, wibracja jest mocna i efektowna, a kilka dodatkowych funkcji jest jak najbardziej na miejscu. Dobry pad.

Sheck Gardner





PRAWDZIWI SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

# ULTIMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki



konsola PlayStation 7502 z DualShock



joypad Logic 3 Master32



karta pamięci 15 bloków

= ~~700 zł~~

599,-\*

# Tylko w ULTIMIE



Dreamcast



NINTENDO 64



PlayStation

Autoryzowane sklepy Ultimy:

**Radom**

„NIKO”, ul. Reja 3, tel. (0-48) 363-83-03  
pon.-pt. 10.00-18.00, sob. 11.00-17.00

**Ostrowiec Świętokrzyski**

„JARBIT”, ul. Sandomierska 17, tel. kom. 0-603 75-21-70  
pon.-pt. 9.00-18.00, sob. 10.00-16.00

**Warszawa:**  
„ULTIMA”

ul. Chłodna 35/37 pawilon 7  
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42  
pon.-pt. 10.00-18.00, sob. 10.00-15.00

\*Cena aktualna w dniach 01.06.99-30.06.99 tylko w sklepie ULTIMA i sprzedaży wysyłkowej



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

**Nowości!**

**NN**  
NINTENDO 64

**PlayStation™**

**GAME BOY**



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82  
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Dystrybucja regionalna:

Górny Śląsk i południowa Polska, RAM 2 s.c., ul. B. Chrobrego 33B/5, 41-803 Zabrze, tel./fax (032) 274-63-51, tel. kom. 0-601 40-10-44

Wyłączna dystrybucja  
w Polsce produktów



**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) 643-54-20, 0-601 23-23-00 i 0-501 12-37-96, fax (0-22) 641-84-82, e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl