

**TEKKEN 4? DOBRE SCREENY Z DEMA NAMCO NA PSX2!**

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast GameBoy

# RELO

## PLUS

ISSN 1505-8204

INDEX 345342

MAJ 1999 (5/99)

CENA 4.90 ZŁ

**10**

### Star Wars Episode 1

RACER I PRZYGODÓWKA  
na PSX i N64!

### SupaHot

King of Fighters 98  
Asterix the Game  
Micro Machines 64 Turbo  
Beetle Adventure Racing  
KKND2 Kros sfire  
Dreams to Reality  
Beatmania DJ Simulator  
WWF Attitude  
Ridge Racer Type 4 PAL  
Rising Zan - Samurai Gunman

### Dreamcast TRZECIE UDERZENIE

- Blue Stinger
- House of the Dead 2
- Marvel vs Capcom

# XTRA!

## TOKYO GAME SHOW

## czyli wyprawa do Japonii



# 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

**PRZESYŁKA  
GRATIS**

PlaySt 209zł

PlaySt 199zł

PlaySt 219zł

PlaySt 199zł

PlaySt 109zł

PlaySt 115zł

PlaySt 145zł

PlaySt 209zł

PlaySt 199zł

PlaySt 199zł

PlaySt 189zł

PlaySt 209zł

PlaySt 199zł

PlaySt 109zł

PlaySt 209zł

PlaySt 115zł

PlaySt 99zł

PlaySt 145zł

PlaySt 115zł

PlaySt 145zł

PlaySt 115zł

PlaySt 145zł

PlaySt 119zł

PlaySt 115zł

PlaySt 209zł

PlaySt 145zł

PlaySt 209zł

PlaySt 209zł

PlaySt 219zł

PlaySt 199zł

PlaySt 199zł

PlaySt 199zł

**SUPEROFERTA**

**CYWILIZACJA II - 199 zł, WWF ATTITUDE - 209zł**

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

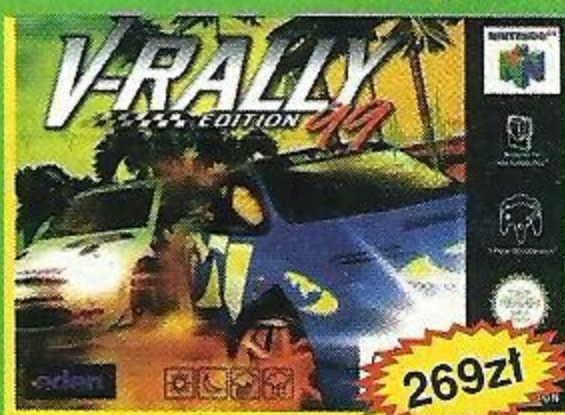
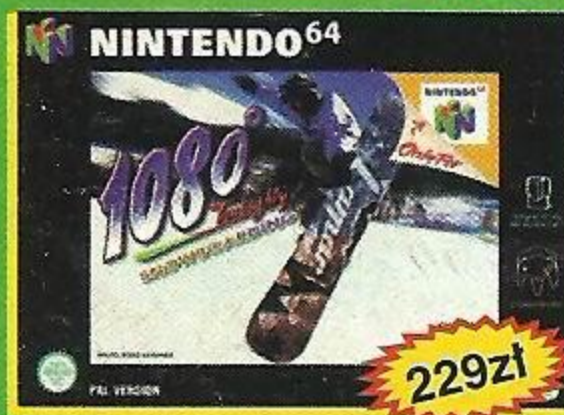
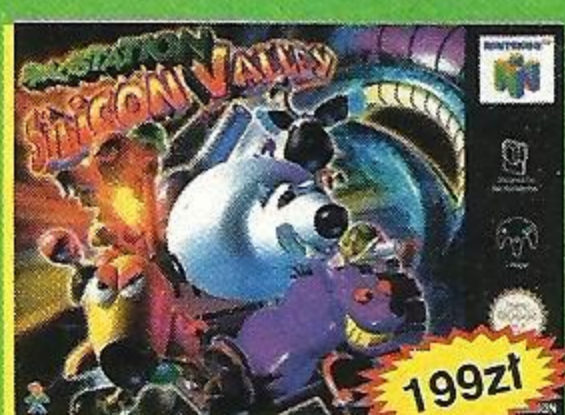
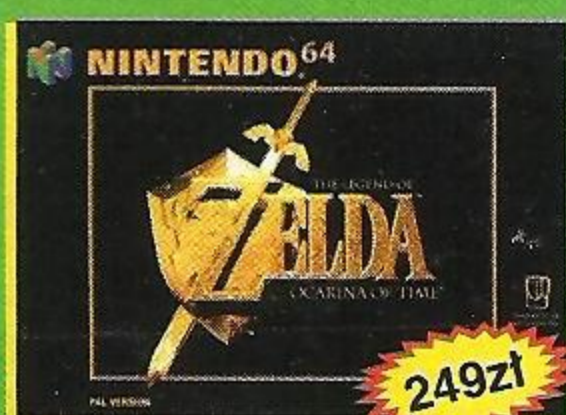
# SONY PLAYSTATION

Akcesoria do PSX		Bomberman World	189 zł	Formula 1 Edition 98	209 zł	NHL '99	199 zł
Konsola PlayStation	549 zł	Breath of Fire 3	219 zł	G-Darius	199 zł	Ninja	199 zł
Konsola PSX		C3 RACING	209 zł	Gran Turismo	145 zł	Oddworld: Abe's Oddysee	115 zł
+ Dual Shock	599 zł	Colony Wars	119 zł	GTA platinum	115 zł	Oddworld 2 Exoddus	209 zł
Konsola PSX + Gra	599 zł	Collin McRae Rally	199 zł	Heart of Darkness	205 zł	O.D.T. platinum	115 zł
Kabel RF	69 zł	Command & Conquer	115 zł	Hercules platinum	115 zł	Porsche Challenge	109 zł
Kabel Euro Scart	45 zł	C&C Retaliation	209 zł	I.S.S. '98	209 zł	Premier Manager	209 zł
Karta pamięci SONY	85 zł	Constructor	209 zł	Legend	199 zł	Rayman platinum	109 zł
Karta pamięci MAX	49 zł	Coolboarders 3	195 zł	Lemmings	149 zł	Riven	249 zł
Karta pamięci 120 bloków	99 zł	Crash Bandicoot platinum	109 zł	MDK	125 zł	Sensible Soccer	199 zł
Dual Shock	139 zł	Crash Bandicoot 2	109 zł	MediEvil	145 zł	Spice World	115 zł
Dual Shock MAX	99 zł	Crash Bandicoot 3	145 zł	Metal Gear Solid	219 zł	Spyro the Dragon	145 zł
Pad Sony	99 zł	Croc platinum	115 zł	Mickey Mouse platinum	115 zł	Street Fighter Collection	199 zł
Pad MAX	49 zł	Diablo	195 zł	Micro Machines V3 plat.	109 zł	Tenchu	199 zł
Mysz	99 zł	Die Hard Trilogy platinum	115 zł	Mortal Combat 4	209 zł	Tekken 2 platinum	115 zł
Action Replay	99 zł	Duke Nukem Time to Kill	199 zł	M.K.T. platinum	115 zł	Tekken 3	145 zł
Equalizer	129 zł	Fifa 98 World Cup	129 zł	Moto Racer 2	199 zł	Test Drive 5	199 zł
Alien Trilogy platinum	109 zł	Fifa 99	209 zł	N2O	199 zł	Time Crisis platinum	115 zł
Apocalypse	209 zł	Fifth Element	199 zł	Nascar Racing '99	209 zł	Wing Over 2	209 zł
Batman and Robin	199 zł	Fighting Force	119 zł	NBA '99	199 zł		
Blasto	199 zł	Final Fantasy VII	219 zł	Need for Speed 3	169 zł		

telefoniczna informacja o innych.

# NINTENDO 64

**PRZESYŁKA GRATIS**

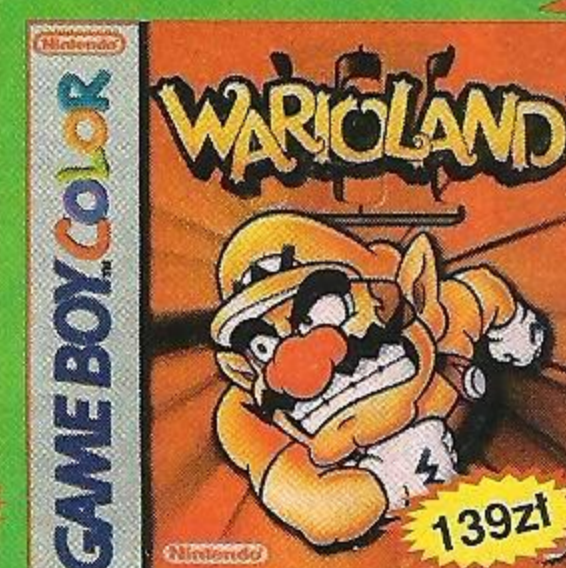
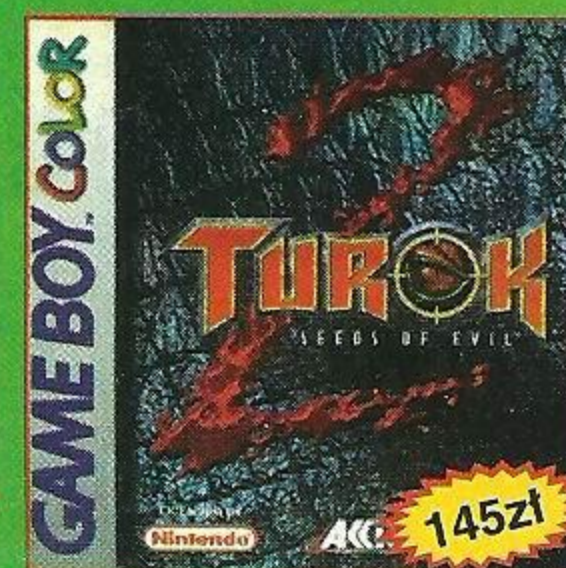
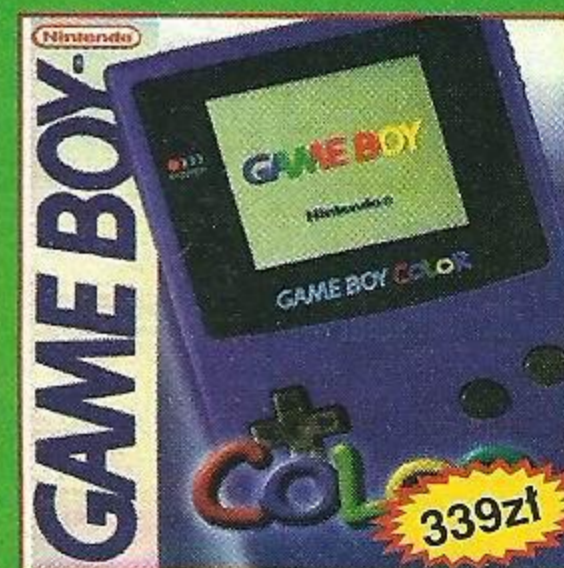


Konsola N64	599 zł	F1 World Grand Prix	219 zł	Mortal Kombat Trilogy	289 zł	Super Star Soccer '98	249 zł
Konsola N64+Gra	699 zł	Fifa 99	285 zł	Mortal Kombat 4	269 zł	Super Mario 64	199 zł
Memory Card 64	79 zł	Fifa 98 World Cup	299 zł	Nascar Racing '99	249 zł	Tetris	249 zł
Pad oryginalny N64	129 zł	Fighters Destiny	289 zł	NBA Pro 98	279 zł	Top Gear Overdrive	269 zł
Rumble Pak oryginalny N64	489 zł	Forsaken	219 zł	NBA Courtside	229 zł	Turok 2	249 zł
Rozszerzenie do grafiki	149 zł	F-Zero X	219 zł	NHL '99	269 zł	Virtual Chess 64	279 zł
Airboarder 64	289 zł	Gex 3D	289 zł	Off Road Challenge	289 zł	V-Rally	269 zł
Banjo - Kazooie	229 zł	Glover	199 zł	Quake	269 zł	WCW Revenge	289 zł
Biofreaks	289 zł	Golden Eye 007	265 zł	San Francisco RUSH	249 zł	WCW vs the World	289 zł
Chopper Attack	289 zł	GT 64	249 zł	SnowBoard 1080°	229 zł	Wipeout 64	269 zł
Cruisin World	249 zł	Live '99	249 zł	SnowBoard Kids	239 zł	WWF Warzone	259 zł
Diddy Kong Racing	229 zł	Lylat Wars + Rumble Pak	275 zł	Space Station Silicon Valley	199 zł	Zelda	249 zł
Doom 64	279 zł	Mace The Dark Age	249 zł	Star Wars	265 zł		
Extreme G 2	199 zł	Mission Impossible	249 zł	Rogue Squadron	269 zł		

telefoniczna informacja o innych.

# GAME BOY COLOR

**PRZESYŁKA GRATIS**



**SUPEROFERTA**

\* OFERTA OGRANICZONA

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

**GRY N 64 OD 99 zł, GRY PSX OD 69 zł \***

# NEO PLUS

nr 10 maj 99  
(05/99)

ISSN 1505-8204

**Redaktor naczelny**  
Marcin Górecki

**Z-ca red. nac.**  
Krzysztof Papliński

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

**Artwork**  
Grzegorz Wojciechowski  
- CAT

**Oprawa Graficzna**  
Independent Design Group

**Korekta**  
Krzysztof Papliński

**Naświetlenia  
i proofing**  
ArtGraph

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

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

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

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

Dziękowa dla chłopaków:

- Jun Fan za miliardy rysunków i kontakt
- Bogusław Linda za "Nie chce mi się z tobą gadać"
- Will Gibson za "Neuromancera"
- Keanu i Laurence za "Matrix"
- Banque National del Tobago za miłą i szybką obsługę

## BEGIN

Za chwilę stuknie nam 12, czyli pełny rok na rynku. Będzie okazja poświęcić i wspominać stare czasy... a także nieskromnie napisać coś więcej o osobach tworzących ten magazyn (ale nie za dużo ;).

Na razie jednak mamy numer 10, masę dobrych i słabych nowości i kilka zmian. Są to zmiany czysto kosmetyczne i mam nadzieję, że trafimy nimi w Wasze gusta. Po pierwsze, aby ożywić trochę recenzje, wprowadziliśmy coś na kształt marginesu, który będzie uzupełniał właściwy tekst. Znajdą się tam opinie innych redaktorów, w przypadku sequeł'a przypomnienie poprzedniej części, bądź po prostu ciekawostki.

Druga to zapowiedź z podpisami pod rysunkami. Drobiazg, ale chyba miły dla oka. I już.

Acha - ciekaw jestem jak oceniacie nasz pierwszy krok w stronę branży filmowej, czyli NEO PLUS VIDEO 1. Podzielcie się z nami uwagami. Czekamy na listy - dzięki nim nasze kolejne produkcje będą lepsze.

Za miesiąc relacja z E3, które w tym roku odbędą się w Los Angeles. No i z BH 90210. Czas zobaczyć, co szykują na resztę roku blall ludzie.

Gulash

# TOKYO GAME SHOW



**Raport z Japonii i wiosennej edycji TOKIO  
GAME SHOW '99 na pełnych 9 stron -  
wszystkie nowości prosto od skośnookich  
braci.**

**Byliśmy tam! - str 18**

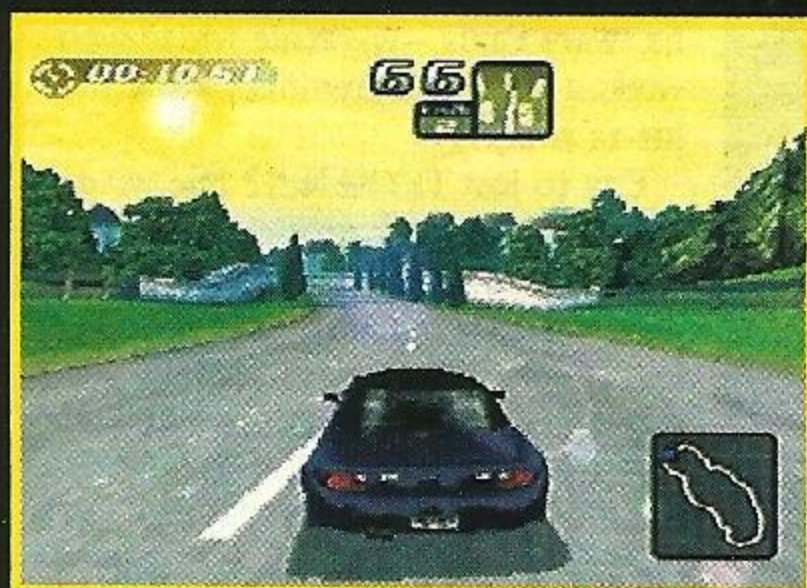
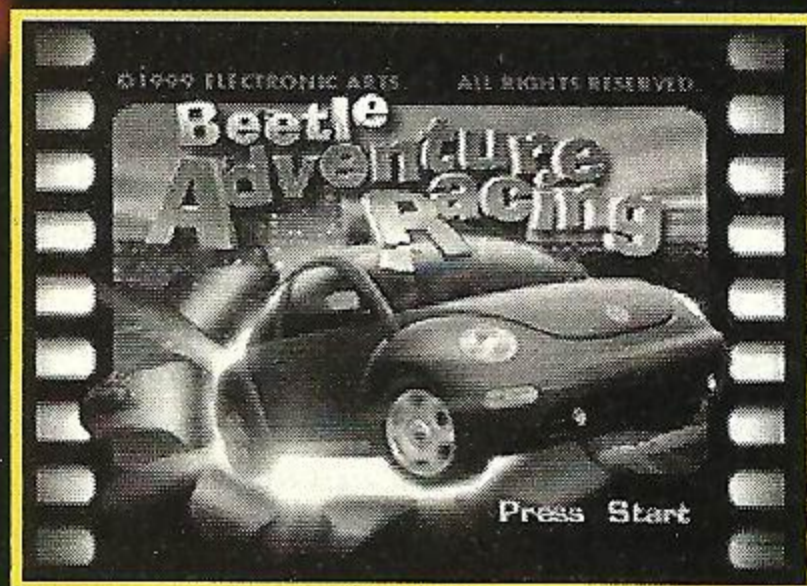
# STAR WARS - Episode 1 -



**Równocześnie z premierą filmu pojawią się  
dwie nowe gry na nasze ukochane konsolki!  
Zapowiedzi - str 28 i 30**



Trzy obszerne zapowiedzi na Dreamcast! Mamy BLUE STINGER, HOUSE OF THE DEAD 2 i MARVEL vs CAPCOM. Te gry będą w Europie!



Dwie dziewiątki i trochę ósemek - po okresie posuchy zaczynają się pojawiać dobre gry na PlayStation i N64!

## news

NEWS ..... 06

**TEKKEN TAG**, DC w Europie, Nintendo 2000X i wiele więcej!

## zapowiedzi

**BEATMANIA** ..... 36  
**BLUE STINGER** ..... 32  
**CROC 2** ..... 34  
**HOUSE OF THE DEAD 2** ..... 33  
**MARVEL VS CAPCOM** ..... 35  
**STAR WARS: PHANTOM MENACE** .... 31  
**STAR WARS: EPISODE 1 RACER** ..... 28  
**WWF ATTITUDE** ..... 33

## recenzje

**AIR RACE CHAMPIONSHIP** ..... 65  
**ARMY MEN 3D** ..... 64  
**ASTERIX** ..... 67  
**BEETLE ADVENTURE RACING** ..... 56  
**DARKSTALKERS 3** ..... 50  
**DREAMS - TO REALITY** ..... 63  
**GEX 3 - DEEP COVER GECKO** ..... 61  
**KENSEI - SACRED FIST** ..... 51  
**KKND2 KROSSFIRE** ..... 66  
**MICRO MACHINES 64 TURBO** ..... 53  
**MONACO GRAND PRIX 2** ..... 59  
**MONKEY HERO** ..... 60  
**NEED FOR SPEED 4** ..... 57  
**RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR** ..... 58  
**RIDGE RACER TYPE 4** ..... 54  
**RISING ZAN - SAMURAI GUNMAN** .... 62  
**THE KING OF FIGHTERS '98** ..... 52  
**THE NEXT TETRIS** ..... 68  
**UEFA CHAMPIONS LEAGUE** ..... 49  
**UM JAMMER LAMMY** ..... 47  
**VIVA FOOTBALL** ..... 48  
**WING OVER 2** ..... 65

## redakcja

**ARCADIA** ..... 74  
**ARCHIWALIA** ..... 78  
**FAQ** ..... 80  
**GAMEBOY ZONE** ..... 71  
**HARD STUPH** ..... 82  
**GAWĘDY PO FAI** ..... 75  
**HELP: TIPS & TRICKS** ..... 72  
**HELP: POPULOUS 3** ..... 70  
**PRENUMERATA** ..... 77  
**SQUAREWARE** ..... 79

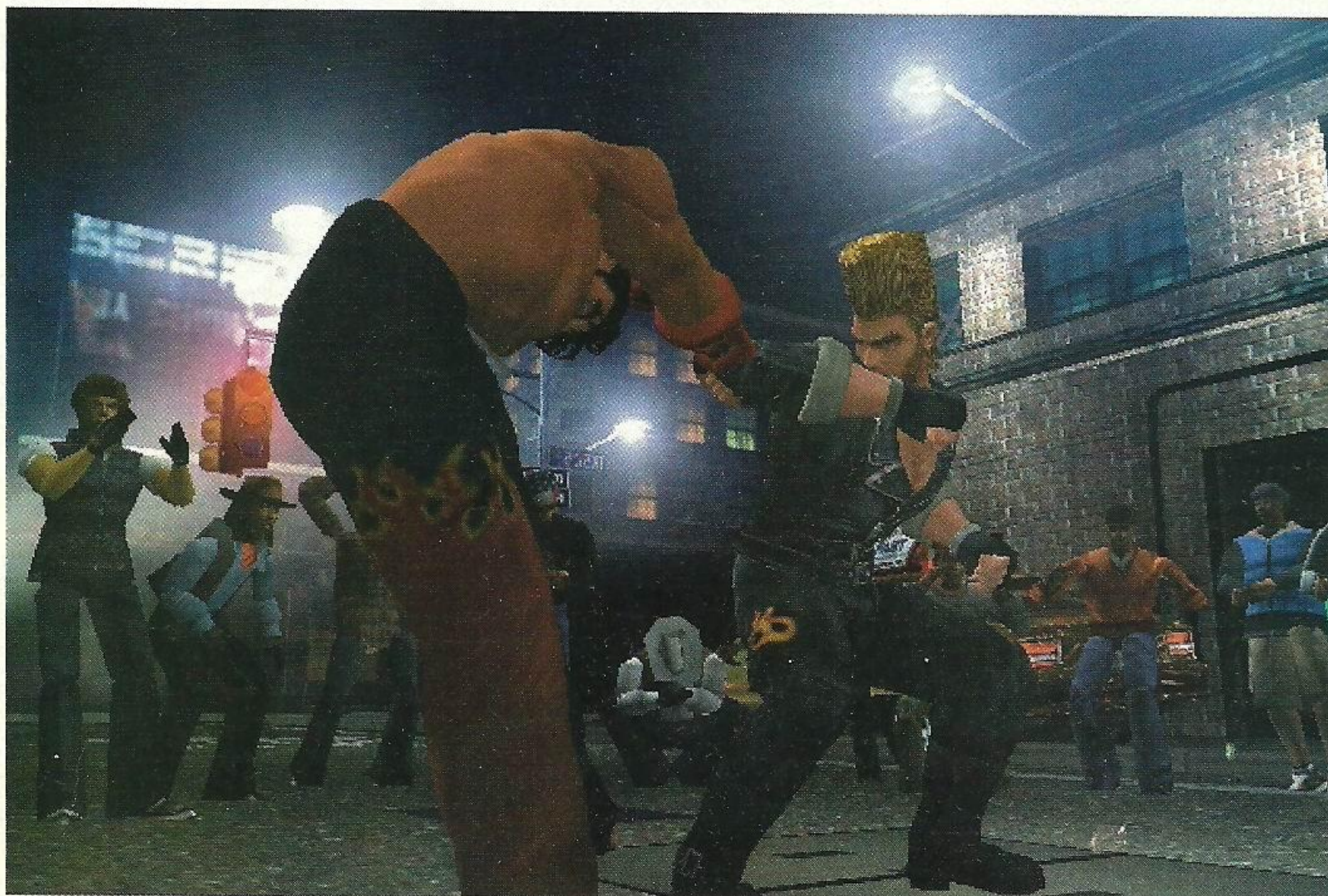
Transmission

100

# NEWS NEWS

## TEKKEN DEMO

WRESZCIE PORZĄDNE SCREENY Z  
DEMA NAMCO NA PLAYSTATION 2!



**K**onferencja, na której zaprezentowano możliwości PlayStation Next odbyła się już jakiś czas temu, ale dopiero teraz otrzymaliśmy dobre, zrzucone sprzętowo screeny z prezentowanych tam demonstracji. Niewątpliwie najwięcej emocji wzbudziło demo z postaciami z TEKKEN'A - oto najlepsze screeny, jakimi dysponujemy. Zwróćcie uwagę na twarz Paula - wyraźnie widać jego wiek, a także lata treningu, które ma już za sobą.

Czy to jest TEKKEN 4? Nie wiadomo, można jednak pospekulować. Sądźmy, że na pewno nie jest to demo napisane przez Namco "ot tak sobie" i że chociaż jego część - jeśli nie wszystko - znajdzie zastosowanie w czwartym turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści. Na przykład wspaniale wygenerowana ciemna ulica z menelami.

W międzyczasie Namco zapowiedziało wydanie w wersji automatowej TEKKEN TAG TOURNAMENT, o którym przeczytacie na stronie obok.

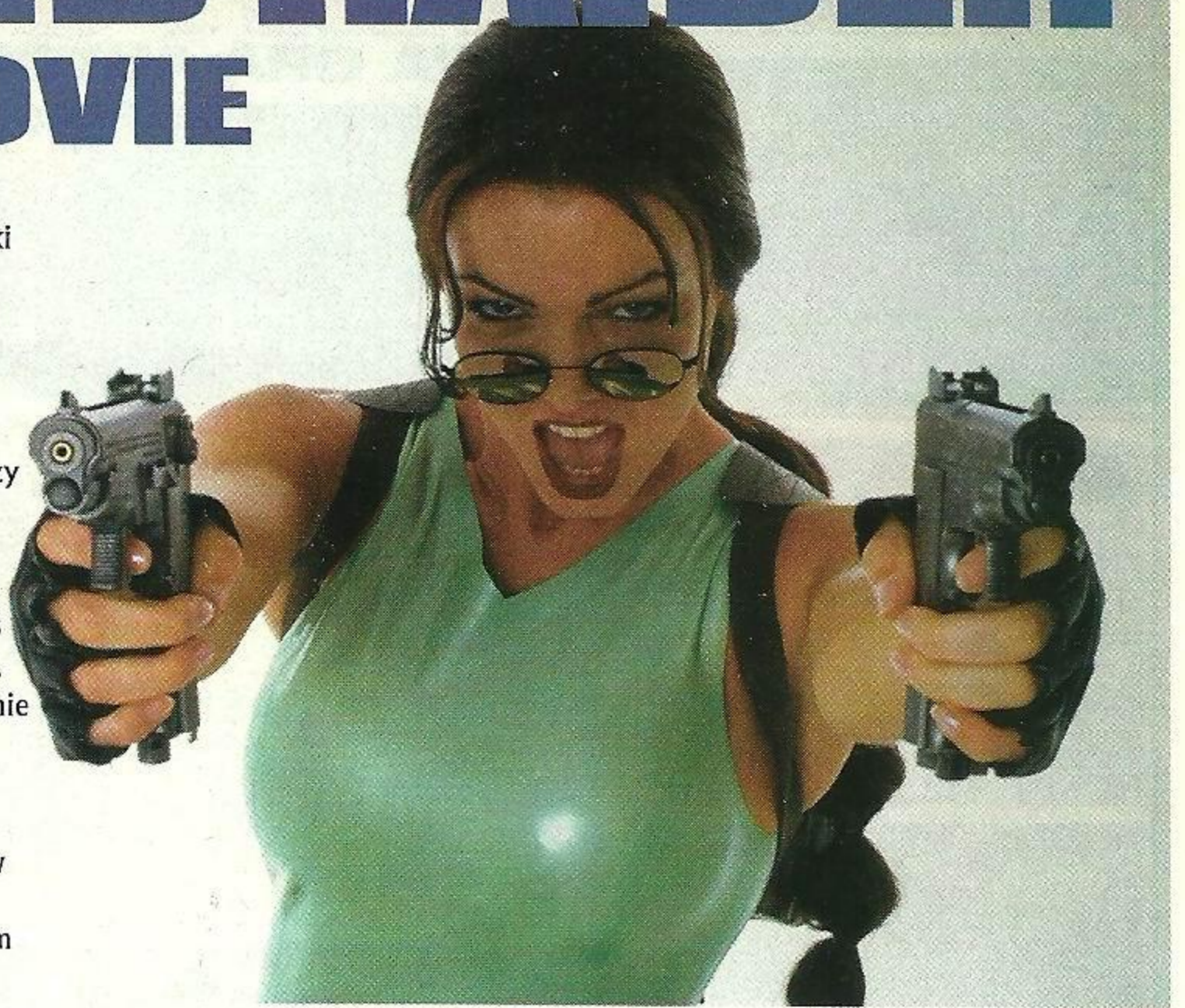
# TOMB RAIDER THE MOVIE

**T**rwająca od dłuższego czasu przepychanka zmierzająca do nakręcenia filmu z piękną panią archeolog w roli głównej posuwa się do przodu. Wciąż jednak nie wiadomo, kogo zobaczymy w roli panny Croft. Niewątpliwym postępem w przygotowaniach jest za to fakt, że Paramount Pictures podpisało kontrakt reżyserski oraz zaakceptowana została ostateczna wersja scenariusza. Na planie Tomb Raider Movie rządzić będzie Stephen Herek. Dał się on już poznać z "Don't Tell Mom the Babysitter's Dead", "Critters", "Mr. Holland's Opus", "Holy Man", "Mighty Ducks", "The Three Musketeers" czy "Bill and Ted's Excellent Adventure". Jego osoba na tym stanowisku nie wzbudza większych kontrowersji.

Scenariusz napisany został przez Steven'a E. De Souza - człowieka odpowiedzialnego za film "Street Fighter". Spod jego ręki wyszły również skrypty do "Judge Dredd" (ostatnio leciał na Polsacie), "The Flintstones", "Ricochet" oraz "Hudson Hawk". Był on również

współtwórcą scenariusza do filmów "Die Hard" oraz "Die Hard 2". Plotki głoszą, że scenariusz opiera się na fabule pierwszego TOMB'A, lecz nie jest to potwierdzona informacja. Produkcją filmu zajęli się panowie Lawrence Gordon oraz Lloyd Levin. Współpracowali oni już wcześniej przy filmach takich jak "Predator 2", "Boogie Nights", czy "Die Hard 2". Osobno panowie ci maczali palce w "Predator", "48 HRS", "Another 48 HRS", "The Rocketeer", "Timecop". Czego jak czego, ale doświadczenia nie można im odmówić.

John Goldwyn, szef Paramount liczy na światowy sukces filmu, co zważywszy na sprzedaż (największą w historii produkcji zręcznościowych) gier z Larą Croft dużym zaskoczeniem nie będzie.



## CZTERY RAZY RESIDENT EVIL

DC, PSX, N64 i... GAMEBOY!

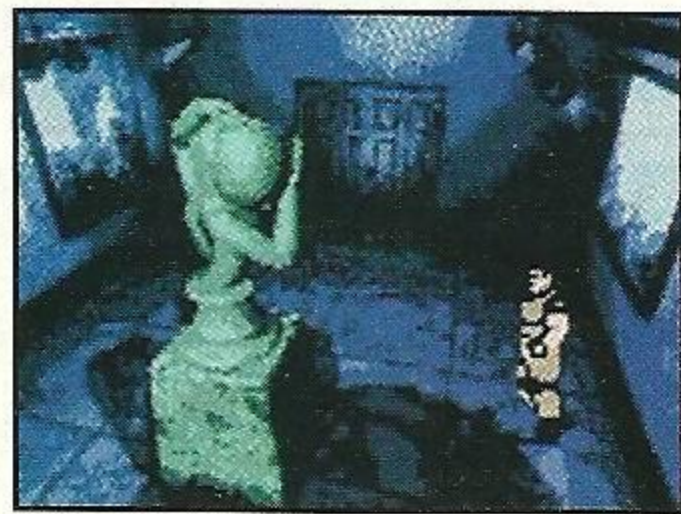
**W** wiadomości oficjalne - Capcom pracuje w tej chwili jednocześnie nad czterema grami z serii RESIDENT EVIL! O CODE: VERONICA na Dreamcasta wiemy nie od dziś - prace nad grą posuwają się do przodu w dość szybkim tempie. Akcja będzie się rozgrywać tuż po wydarzeniach przedstawionych w RE2, a główną bohaterką będzie znana wszystkim fanom serii Jill szukająca swojego brata Chrisa, choć udział gości jest jak najbardziej możliwy. Pełna zapowiedź jeszcze przed nami.

Dosłownie kilka dni temu firma zapowiedziała trzecią część serii na PlayStation. Gra będzie się nazywać RESIDENT EVIL: NEMESIS i według enigmatycznych zapowiedzi jej akcja będzie rozgrywać się zarówno przed, jak i po wydarzeniach przedstawionych w RE2. Głównymi bohaterami pozostaną Claire i Leon. NEMESIS na PlayStation ma ukazać się jesienią. Za miesiąc najprawdopodobniej będziemy już dysponować pierwszymi screenami.

W tym samym czasie, na jesieni ukazać ma się usprawniony przebieg Capcomu na N64. RE2, bo o nim tu mowa ma być bardzo ulepszona w stosunku do swojej młodszej, PSX-owej siostry. Ulepszona grafika, brak czasów doładowania, szybsza rozgrywka w podwyższonej rozdzielczości oraz dodatkowe ukryte kostiumy. RE2 ma też zostać wyposażona w zabezpieczenie przed niemieckimi komitetami cenzorskimi - będzie możliwość ustawienia koloru krwi oraz poziom jej ilości. Dodatkowym elementem zapewniającym większą "odgrywalność" ma być przypadkowa relokacja przedmiotów po jednorazowym jej ukończeniu.



RESIDENT EVIL 2 na Nintendo 64 - słynna scena z ukatrupianym sprzedawcą.



RESIDENT EVIL na GameBoya. Capcom jak widać nie wyprodukuje kolejnej dennej platformówki, lecz prawdziwą przygodówkę z prerenderowanymi trójwymiarowymi lokacjami. Stereo i w kolorze pod ławką w szkole...

Wreszcie czwarta gra, nad którą pracuje Capcom, to konwersja RESIDENT EVIL na... kolorowego GameBoya! Co najciekawsze - nie mamy tu na myśli pobranie tytułu znanego hitu i uczynienie z niego bezmyślnej platformówki, lecz piękną, miniaturową wersję trójwymiarowego RE! Popatrzcie zresztą na screen i uwierzcie.

## Dreamcast ZNAMY JUŻ OFICJALNY TERMIN PREMIERY W USA I EUROPIE

**P**odczas specjalnej telekonferencji szef Sega of America potwierdził, że amerykańska premiera Dreamcasta będzie mieć miejsce 9 września 1999. Cena konsoli będzie wynosić 199 dolarów, w pakiecie znajdzie się też modem. Sega rozważa też możliwość sprzedawania pakietu w wersji bez modemu za jedyne 150 dolarów! Europa będzie musiała poczekać dwa tygodnie, aż do 23 września 1999. Cena konsoli wynosić będzie równowartość 200 funtów. Stolar obiecuje gigantyczną kampanię promocyjną, której efekty obejrzymy już pod koniec wakacji. Naturalnie w cywilizowanych krajach.

W momencie startu dostępnych będzie 10 gier, choć w tym momencie znamy tylko trzy tytuły - poprawione VIRTUA FIGHTER 3TB i SONIC ADVENTURE, oraz wyglądający fenomenalnie wyścig METROPOLIS STREET RACER firmowany przez BIZARRE CREATIONS (autorzy DESTRUCTION DERBY i FORMULA 1 na PSX). Do końca roku na półkach sklepów ma znaleźć się 30 tytułów. Wiadomo też, że między innymi SEGA RALLY 2 oraz HOUSE OF THE DEAD 2 przybędą dopiero w drugim rzucie. Więcej informacji podamy po majowym E3. Czekamy też na zgłoszenie się firmy, która zajmie się dystrybucją tej konsoli w Polsce. Naważemy współpracę.

## TEKKEN TAG TOURNAMENT

**K**olejna niespodzianka - Namco zapowiedziało wprowadzenie do salonów gier pod koniec wakacji nową wersję megahitu TEKKEN 3, z podtytułem TAG TOURNAMENT. Dodano przede wszystkim opcję TAG TEAM, dzięki której możliwe będzie utworzenie składającego się z 2 postaci zespołu i zmieniać je w locie - podczas walki. Można to zrobić w dowolnym momencie - na przykład po wyrzuceniu przeciwnika w górę, po czym kontynuować juggle'a drugą postacią. Do zmieniania postaci służy dodatkowy - piąty - przycisk znajdujący się też obok czterech podstawowych. W grze pojawi się więcej postaci. Mówi się, że być może także wszystkie postacie i sub-bossowie z TEKKEN i TEKKEN 2 -

(Bruce, Armor King, Ganryu, Kunimitsu, Jun i tak dalej).

Konwersja na domowe platformy nie została jeszcze zapowiedziana, ale na pewno nastąpi jeszcze przed nowym rokiem. Jako platforma docelowa w grę wchodzi PSX, PSX2 i Dreamcast. Ciekawe tylko, czy na PSX uda się zmieścić w pamięci aż 4 postacie fighterów? Miejmy nadzieję, że tak.



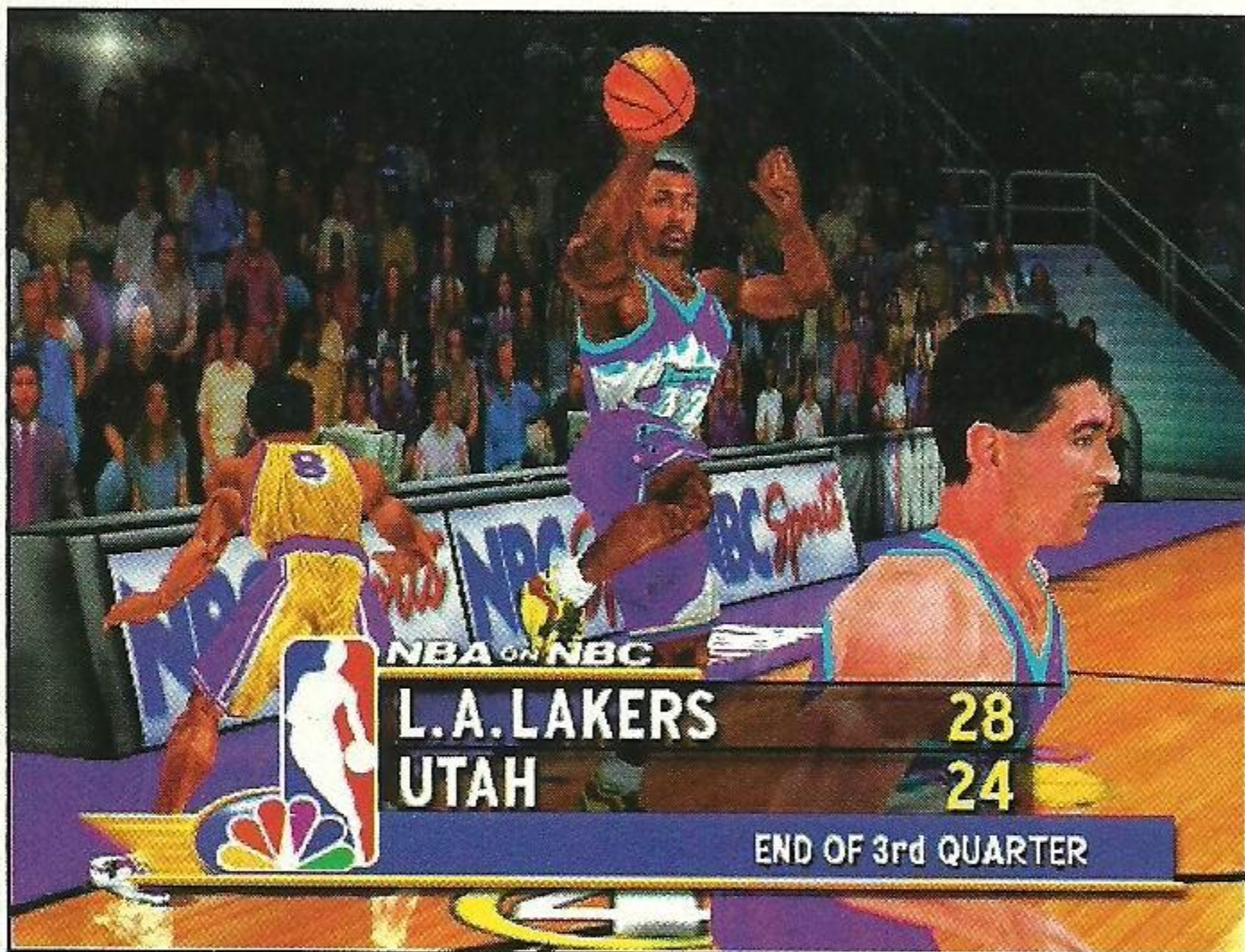
DEVELOPER: NEVERSOFT PLATFORMA: PSX  
**TONY HAWK PRO SKATER**



**K**ilka nowych informacji na temat niecierpliwie wypatrywanej przez nas gry **TONY HAWK PRO SKATER**, którą wyda Activision. Na graczy czekać będzie 10 torów - w tym halfpipe, basen i ulica. Będzie mnóstwo skrótów i ukrytych przejść. Ciekawie też zapowiada się system szarpania trików - trzeba będzie dobrze wyskoczyć, a potem łapać dechę do woli (przyciskami L i R w połączeniu z d-padem). Bardzo istotnym elementem jest też fakt, że gra zaoferuje tryb multiplayer!

# NBA SHOWTIME

NOWA GRA AUTORÓW WSPANIAŁEGO NBA JAM



**S**HOWTIME to kolejne dzieło Marka Turmella i jego kolegów - autorów najpopularniejszej chyba serii zręcznościowych basketów NBA JAM. Do dziś w redakcji gramy w HANGTIME na N64 - nie ma to jak szybko, dynamiczna i do tego arcade'owa koszykówka.

Wygląda na to, że ewolucja serii w trzeci wymiar wreszcie ma szansę trafić w gusta graczy. Zawodnicy ruszają się z większym realizmem, niż ich dwuwymiarowe odpowiedniki ze starszych pozycji, mają także wstawione w miejsca twarzy zdjęcia prawdziwych zawodników. Dzięki opracowanej przez developerów technice wyglądają jak żywi - czy rozpoznajecie Malone'a i Stocktona na dużym screenie obok?

Filozofia, która przyświeca autorom jest bardzo prosta. "Jeśli chodzi o gry sportowe mamy jedną zasadę - wyrzucić wszystko, co w jakikolwiek sposób spowolni akcję".

I rzeczywiście - nie da się powiedzieć, że JAM czy HANGTIME były wolne. Podobnie i w SHOWTIME - w towarzystwie efektywnych jamów, lotów i swędu palonej piłki.

Gra właśnie pojawiła się w salonach gier i na pewno zostanie skonwertowana na konsole. Stawiamy na wszystkie trzy - PSX, N64 i DECE.

DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS PLATFORMA: PLAYSTATION

## JURASSIC PARK: WARPATH

**P**ierwsze screeny z fightera Electronic Arts na licencji znanych powieści i filmów. Choć developerzy - jak to oni - obiecują złote góry, wszystko, czego się spodziewamy to uwspółcześniona wersja starego PRIMAL RAGE. Zobaczmy jak z "grywalnością".



### NEWSFLASH!

W Japonii Sega rozpoczęła właśnie wypożyczanie DeCeków. Za równowartość 17 (siedemnastu!) złotych można stać się właścicielem konsoli, dwóch padów i gier **SONIC ADVENTURE** oraz **SEGA RALLY 2**. Trzydniowym właścicielem.

EA szykuje się do wypuszczenia tytułu fpp na PSX-a. **MEDAL OF HONOR** jest grą akcji osadzoną w realiach Drugiej Wojny Światowej. Nad produkcją czuwa sztab dobrych ludzi z Dreamworks Interactive. Akcja rozwija się wokół postaci głównego bohatera (a to ci dopiero), agenta Biura Służb Strategicznych, który pomaga

aliancom w powstrzymaniu fali nazizmu przygotowującej się do zalanania całej Europy. Podobnie jak sens poprzedniego zdania, termin ukazania się tej gry nie jest jeszcze znany.

W obozie Capcom mają się ku końcowi prace nad dodatkiem do niezbyt u nas uznanego, choć całkiem dobrego tytułu **RIVAL SCHOOLS**. Nie ma to być nowa gra, a jedynie płyta z różnymi ciekawymi bonusami. Ma nosić nazwę Revolution. Być może będzie to rozwinięcie idei z dysku dołączanego do japońskiej wersji, wypelnionego licznymi mini-grami.

Z innych ciekawostek dotyczących Capcomu. Na MTV pojawił się ostatnio

kawałek śpiewany przez "Blackstreet", wspierany przez bardzo ostatnio pracowitą Janet Jackson. Teledysk jest dosyć ciekawy - wszystko dzieje się w środku flippera, są elementy mangowe - itd. I nie byłoby w tym nic Capcomowego, gdyby nie połączenie tego z inną rzeczą. Otóż na MTV pojawił się ostatnio program, w którym teledyski okraszane są różnymi informacjami na temat samej piosenki, wykonawców itd. I w przypadku "Girlfriend/Boyfriend" pojawiła się informacja na temat najpopularniejszych flipperów (to mniej ważne) oraz najpopularniejszych gier video. Otóż zdaniem ludzi z MTV są to **STREET FIGHTER** oraz **DARKSTALKERS**. Capcom obsadza ludzi w MTV?

Sega podała wreszcie do wiadomości oficjalną informację na temat przesunięcia terminu wydania rewelacyjnego **SHENMUE**. Z wiosny tego roku został on przesunięty na jesień. Oprócz tego pojawiły się też wieści, że być może nie będzie sprzedawany jako dwie części, ale trzy. W tym przypadku cena każdej z nich byłaby oczywiście niższa niż "pełnych" gier na DC. To ładne zagranie, tym bardziej, że **SHENMUE** bez względu na cenę kupiłby i tak KAŻDY posiadacz DC.

Termin ukazania się **BIO HAZARD: CODE VERONICA** został ogłoszony na zimę bieżącego roku. Aby umilić czas oczekiwania Sega przygotowuje czerwcową odsłonę RE 2 na tę samą platformę.

Prędzej czy później musiało do tego dojść. **PARASITE EVE** ma się pojawić na PeCeta. Czyli jest szansa, żeby po raz kolejny dobry i uznany tytuł na PSX-a został skopany przez beznadziejną konwersję. Chociaż może tym razem... Podobno na warsztatach mają zostać wzięte przede wszystkim efekty dźwiękowe - śpiew Ewy rzeczywiście na to zastępuje.

Firma Rockstar ma przygotować wersję gry **GTA** na N64 oraz kolorowego GameBoya. Z kolei zdementowano pogłoski o tym, jakoby jej druga część miała się ukazać na DC. Po okresie gier z jajczkami, kurkami, miasiami, grzybkami i ptaszkami Nintendo zaczyna powoli wkraczać w erę gier dorosłych.



# MediaSoft

Sony PlayStation Nintendo 64 Game Boy

tel. 0-90 202 712

Ul. Jana Pawła II 46/48 paw. 1b

( róg ul. Nowolipie )

00-148 Warszawa

Czynne codziennie:

Pon - pt 10-20

Sob -Nd 10-17

## ZESTAW WALKI



## ZESTAW GANGSTER



# PROMOCJA !!!

# 2 GRY W CENIE 1

OFERTA WAŻNA W SKLEPIE I W WYSYŁCE

## ZESTAW SPRINTER



## ZESTAW FAMILIJNY



PROPONOWANE

ZESTAWY W CENIE

199zł

COLONY WARS + INDEPENDENCE DAY

SAN FRANCISCO RUSH + TOTAL DRIVIN

TEKKEN 2 + DYNASTY WARRIORS

RIVEN + OVER BLOOD

KURUSHI + BUST-A-MOVE 2

FLUID + PARAPPA THE RAPPER

POINT BLANK + MAXIMUM FORCE

TOMB RAIDER 2 + MEN IN BLACK

COOLBOARDERS 2 + CHILL

UWAGA!!!

SKOMPONUJ SWÓJ ZESTAW

tel. 0-90 202 712

CRASH  
BANDICOOT 2  
99zł

MediaSoft HURTOWNIA

Po schodkach na górę

MediaSoft

Ul. Nowolipie

BURGER KING

KINO FEMINA

Ul. Nowolipki

Ul. Jana Pawła II

Al. Solidarności

Sony PlayStation  
Nintendo 64  
Gry i akcesoria

# PLOTKI

## GAMEBOY DWA

Pojawiły się słuchy na temat nowej, nieGameboyowej platformy Nintendo. Podobno mówi się o możliwościach generowania trzeciego wymiaru w nowej, ręcznej konsolce dużego "N". Podobno w opracowaniu gier na nią ma brać udział... Tak oczywiście Shigeru Miyamoto. Czy ten człowiek rzeczywiście może udźwignąć wszystko?

## NUON IS NOT "ON"

Lista firm współpracujących z VM LABS przy produkcji softu na ich nową platformę działającą w oparciu o technologię NUON stale się powiększa. Z nowo dołączonych developerów należy wymienić Adrenaline Interactive, Attention to Detail, High Voltage Software, Interactive Studios, Lifelike Productions, Paradox Development, Realtime Associates, Sunstorm Interactive, Tiertex Design Studios, The Collective i Total Arcade Software.

## PSX 2 PONOWNIE

Jak donoszą źródła internetowe, japońska premiera konsoli nowej generacji Sony zapowiadana jest na maj 2000. Początkowo mówiło się o przełomie lat 1999/2000. Premiery amerykańskiej można by się w tej sytuacji spodziewać około jesieni roku 2000.

## I ZNÓW DECE

Enix dołączył w końcu do obozu Segi. Na pierwszy ogień ma iść tradycyjne RPG bazujące na serii DRAGON'S QUEST i najprawdopodobniej będzie to remake szóstej części tej sagi. Tymczasem oficjalnie EA wciąż nie zdecydowała się czy robić gry na Dreamcast'a. Jakkolwiek według kilku insajderów firma nie uważa aby publiczne prezentowanie poparcia dla systemu w chwili obecnej było naprawdę konieczne.

# GAMESHARK PRO

## NOWY "OSZUST" OD PIONIERÓW

Firma InterAct - pionier na rynku urządzeń umożliwiających wprowadzanie kodów do gier zapowiedział właśnie narodziny następcy swego popularnego GameSharka do N64. GameSharka Pro mianowicie. Urządzenie wzbogacone jest o opcję tworzenia własnych kodów, pamięć pozwalającą na zachowanie do 10 tysięcy ułatwień oraz dodatek umożliwiający ściąganie kodów z DexDrive'a bezpośrednio do GameSharka Pro. Nowy cheater ma kosztować 50 dolarów i ma zostać wypuszczony jako pomocnik wszystkim, którym powijają się nogi w grach na N64 oraz PSX-a i Gameboya. Od pierwszego kwietnia miały też ruszyć specjalne strony internetowe przeznaczone do ściągania save'ów oraz kodów.

# LARA C. DO PICIA

## LUCOZADE KUPUJE CROFTÓWNĘ

Niezbyt popularny u nas napój Lucozade nabył prawa do bużki panny Croft, która od tej pory będzie promowała ten nieprawdopodobnie słodki i lepki (po rozlaniu) gazowany napój. Jeśli chcecie spróbować jak smakuje weźcie sobie puszkę niedobrego Tango (ten jest u nas na rynku), np. o smaku pomarańczowym i wysypcie dziesięć fiżeczek cukru. Eeek. Wróćmy do Lary. Reklamówka, która wystartuje w kwietniu ma przedstawiać pannę Croft biegnącą przez labirynt i ściganą przez psy. Jej wskaźnik energii spada kiedy dobiega do rozpadliny. Wtedy wyjmuje butelkę Lucozade z plecaka, bierze tyk... i wypływa ten ulepek a psy ją zjadają. Nie, tak naprawdę obala butelkę na jeden strzał, energia odnawia się na maksa i Lara fatywułko pokonuje przeszkodę.



DEVELOPER: NEW PLATFORMA: PLAYSTATION

# LITTLE RALPH



Platformery wiecznie żywe - oto kolejny przedstawiciel tego gatunku. Nie należy jednak ignorować tego tytułu - prostota czasami może być zaletą, co pokazał przykład MICROMACHINES.

DEVELOPER: ROCKSTAR PLATFORMA: PLAYSTATION

# GRAND THEFT AUTO: LONDON



Już rozpoczęły się prace nad drugą częścią GTA, a tu ... niespodzianka! Płytką z jednym wielkim, wypełnionym Big Benem, Tamizą i fish 'n' chipsami poziomem. Kłania się wiernie odzwierciedlony Londyn. Dodatek ma współpracować ze starą wersją GTA. Na jednej płycie pomieszczono podobno wszystkie większe ulice, przejazdy, tunele i ciekawsze lokacje jakie można zobaczyć w stolicy Anglii. Dzięki

temu, gracze będą mogli prześledzić trasę jaką przemierza się od np. stacji metra Covent Garden do Olympia Hall. Gdzie odbywają się coroczne targi ECTS. No może nie tak do końca, bo akcja GTA: LONDON ma miejsce w roku 1969.

Jeżeli chodzi o sprawę współpracy z GTA to mała uwaga. Do odpalenia dodatku absolutnie niezbędna będzie stara wersja gry. Niezłym plusem będzie to, że dodatek ma się

rozchodzić za cenę o wiele niższą niż pełna gra. Co jest dosyć zrozumiałe, w świetle faktu iż ani grafika ani płynność nie zostały usprawnione. Oczywiście dojdą nowe autka i nowa muzyka (czekamy na kolejne kawałki odgrywane przez radia gości jadących w kaloszach pełnych słomy). Z nieoficjalnych informacji - GTA: LONDON ma być o wiele bardziej mroczną grą od wesołego, pogodnego oryginału.

## NEWSFLASH!

Firma Codemasters pracuje nad przygotowaniem menedżera piłkarskiego na Pocketstation. Ma to być jedna z pierwszych gier zrobionych w Europie, która współpracować będzie z tym przyjemnym urządzeniem. Ciekawe czy będzie je można dostać równie łatwo jak w Japonii?

Po japońskiej premierze POWER STONE, przedstawiciel Capcom w wywiadzie dla prasy potwierdził, że jeżeli tylko gra osiągnie zadowalające wyniki sprzedaży to już niedługo zobaczymy sequel, który między innymi będzie zawierał 4 player mode. Wszystko rozstrzygnie się więc we wrześniu.

Grywalne demo JADE COCOON: STORY OF TAMAMAYU ma być dorzucone do części zapowiadanej już przez nas gry SHADOW MADNESS. SHADOW MADNESS ma się pojawić na przełomie kwietnia i maja. JADE COCOON ma zaś wyjść w czerwcu. Trzeba czekać.

Hasbro Interactive pracuje obecnie nad dwiema pozycjami na DC, które mają zostać wydane wkrótce po premierze w USA. Wiadomo już, że będą to MISSILE COMMAND 3D oraz kolejne wyścigi Formuły 1 pod roboczym tytułem GRAND PRIX RACING. Przy obecnie już wydanych SUPER SPEED RACING i MONACO GP 2 wygląda na to, że Hasbro może nie mieć łatwego życia.

Pierwszą firmą dołączającą zabawki do swych gier ma być podobno Midway. Twórcy MORTAL KOMBAT mają zamiar dorzucić samochodziki z gry MICROMACHINES do samej gry, oraz wisioriki ze stworami lub koszulki do RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR. Bardzo pochwalamy takie inicjatywy.

Wypatrywany od dawna QUAKE 2 na N64 niestety przesunął się na mniej więcej koniec wiosny. Przyczyną jest przedłużający się etap testów jakim poddawana jest gra.

Acclaim wraz z brytyjskim developerem Criterion pracuje nad jeszcze jedną grą na DC. Tym razem ma to być PROJECT VELOCITY -

futurystyczne wyścigi poduszkowców, których akcja ma miejsce w 2260 roku. Tymczasem Midway oficjalnie potwierdził, iż READY TO RUMBLE ma ukazać się jako jeden z US launch titles.

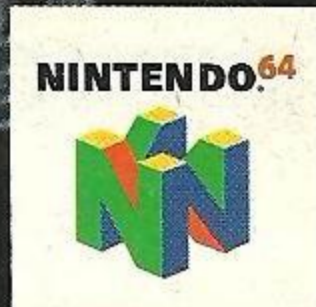
Garść informacji na temat opisywanej już przez nas SAGA FRONTIER 2. Główny bohater - Gustav (syn króla Gustava XII), zostaje wypędzony z królestwa ponieważ nie opanował sztuki magicznej w wymaganym wieku siedmiu lat. Główny zły bohater - Cantal, stara się natomiast zemścić na rodzie Gustava za to, że ten pozbawił go kiedyś ziemi. Ma to być tylko jeden z wątków.

Strategia czasu rzeczywistego STAR TREK: NEW WORLDS

ma pojawić się na DC w chwili jego premiery w Stanach. Bliższych danych ani na temat samej gry, ani też daty jeszcze nie ogłoszono.

Infogrames ogłosiło ostatnio, że jest zainteresowane nabyciem pakietu akcji firmy Gremlin (wartość zakupu - jakieś 40 milionów dolarów). W grę wchodziłoby wykupienie wszystkich 19 milionów dostępnych akcji firmy. Dwaj główni udziałowcy będący w posiadaniu większości akcji zgodzili się już na ich sprzedaż do Infogrames. Dzięki temu, osadzona we Francji firma poszerzy swój obszar działania i zyska prawa do sprzedaży tytułów Gremlin na terenie Europy, Australii i Stanów.

AKKlaim



WF  
ATTITUDE

RAW  
WAR

Miłego odwieka!

ATTITUDE

**Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!**

Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: KROMA (022) 620 99 90, SoftBox (022) 636 90 24

Wyłączny dystrybutor  
na terenie Polski  
**CODA**  
Sowade Multimedia  
Group Polska Sp. z o.o.  
00-389 Warszawa  
ul. Smulikowskiego 4b/4  
tel./fax (022) 826 33 11



Szukaj oryginalnych wersji  
z taką naklejką.  
Jest ona jedyną gwarancją  
legalności produktu.

Partner handlowy firm: Acclaim, AdventureSoft, Bushido,  
Datel, Microids, THQ oraz  
American Computers & Games i Sony Poland.

Zapraszamy do współpracy hurtownie, sklepy, salony gier  
i wypożyczalnie. W naszej ofercie znajdziesz pełną gamę  
gier i akcesoriów konsolowych: Sony PlayStation,  
Nintendo 64, GameBoy.

Informacje o cenach hurtowych dostępne są telefonicznie  
(022) 826 33 11

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

## PLOTKI

## PLEJSTEJSZON 2

Z firm, które w chwili obecnej już przekonały się do PSX-a 2 są Konami, Capcom, Gasto i Koei. W trakcie podejmowania decyzji są jeszcze Takara, Data East, ASCII, SNK i Epoch Co. Z firm amerykańskich, pod skrzydła Sony weszły już Acclaim, Naughty Dog, GT Interactive i 3DO, zaś Activision, THQ, Ubi Soft, Fox, Take Two, Infogrames, Bandai i ASC mają jeszcze podjąć decyzję. Przy okazji - nieoficjalnie mówi się o tym, że Naughty Dog pracuje w tej chwili nad grą na PSX-a pod roboczym tytułem **CRASH TEST RACING**. Ma to być multiplayerowa gra z walką, wyścigami i tego typu klasycznymi elementami. Z kolei inne plotki mówią o tym, że Activision pracuje nad sequelem **NIGHTMARE CREATURES**.

## SHIGERU DA MAN...

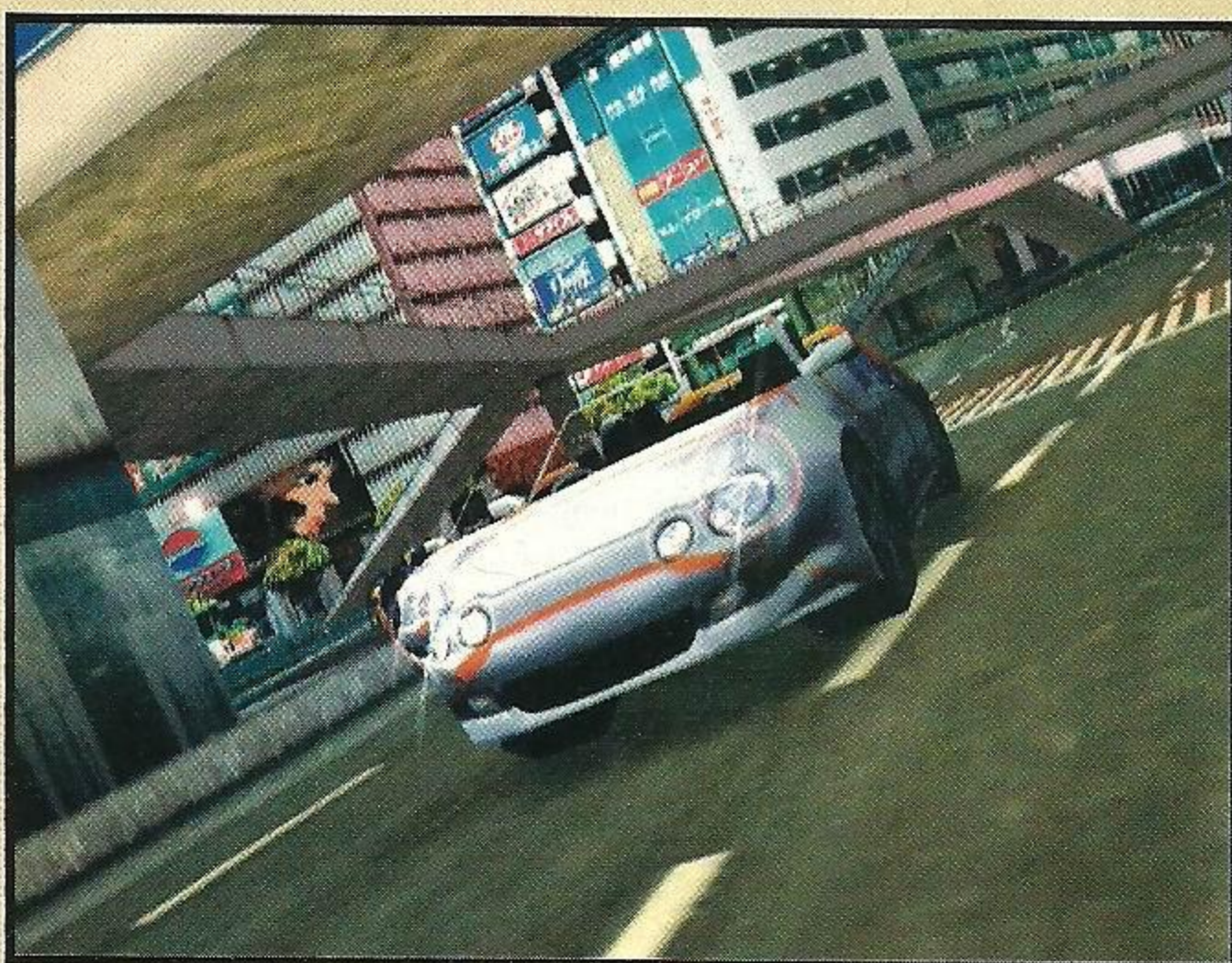
Shigeru Miyamoto ostro zabrał się do pracy nad konsolą nowej generacji Nintendo. Na jednej z ostatnich konferencji developerów poinformował wszystkich, że właśnie zajmuje się opracowywaniem nowego kontrolera do konsoli. Wypowiadał się także na temat odejścia od formatu cartów (który wcześniej potwierdzony został przez Howarda Lincona). "System stanie się większy i szybszy, ale zmieniają się także wymagania względem nośnika softu. Jeżeli tylko w odpowiedni sposób wykorzystamy tę dodatkową moc, sądzę, że powinno się nam udać obejść ten problem".

## WORKIN' HARD

Po raz kolejny doszły nas też wiadomości o planowanej dacie premiery **LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE**. Perfekcjonisci z Working Designs kilka razy przesuwali już datę pojawienia się swego niedopieczonego pupila na rynku, więc i tym razem bez emocji. Początek kwietnia? Ale do diabła mamy już przecież maj!

DEVELOPER: BIZARRE CREATIONS ■ PLATFORMA: DREAMCAST

## METROPOLIS STREET RACER



Firma Bizarre Creations - od samego początku deklarująca przynależność do obozu Segi - zdecydowała się opublikować pierwsze screenshoty z gry, która będzie jednym z startowych tytułów w USA i Europie. Grafika w **METROPOLIS STREET RACER** ma być niemal fotorealistyczna i jest w całości bazowana na zdjęciach, mapach i kilometrach taśmy video, którą autorzy zużyli przygotowując się do produkcji tego tytułu. Podobno nawet skanowali ze zdjęć tekstury... Będzie to czysto arcade'owy racer z mnóstwem tras i pojazdów do wyboru. Screen pochodzi z Tokyo, z dzielnicy Shibuya - prawda, że niesamowite? Nie możemy się doczekać chwili, w której sprawdzimy **METROPOLIS** w akcji. Oczywiście podczas E3 - bądźcie z nami za miesiąc!

PLAYSTATION 2  
CO DALEJ Z NOWYM SONIAKIEM

Firma Cygnus ma dorzucić swoją cegiełkę do budowy następcy PSX-a. Rolę jej ma odegrać opracowane przez firmę urządzenie do generowania "złożonych programowych symulacji środowiska". Ma ono spowodować "wyraźne przyspieszenie czasu w jakim gotowe gry będą trafiały na rynek". Możliwość wprowadzenia technologii umożliwiającej przygotowywanie oprogramowania równorzędnie ze sprzętem powinno umożliwić przygotowanie większej ilości gier w momencie pojawienia się na rynku gotowej konsoli. Shin'ichi Okamoto główny rzecznik SCEI powiedział "Firma Cygnus z powodzeniem współpracowała z nami dostarczając technologie podczas procesu przygotowywania PSX-a. A teraz zwróciliśmy się do nich o pomoc w skonstruowaniu wirtualnego sztucznego środowiska w którym developerzy mogliby rozpocząć prace nad grami na następcę PSX-a, zanim jeszcze ten zacząłby fizycznie istnieć".

To bardzo ciekawe posunięcie. W tej sytuacji znacznie lepiej wyglądałby launch nowej konsoli Sony - czasu na przygotowanie tytułów byłoby przecież całkiem sporo. A tak na marginesie - to przy wydatnej pomocy Cygnusa stworzone zostały pierwsze dema na PSX-a 2, które nie tak dawno obiegły Japonię i zaraz później - cały świat.

Krążą plotki, że w opracowywanie nowych bibliotek graficznych jest zaangażowana także firma produkująca najpopularniejszy obecnie program do produkcji trójwymiarowych renderingu - SOFTIMAGE.

Wiele małych firm miało wątpliwości czy będą w stanie zrobić gry na potwora jakim okazał się (po przedstawieniu specyfikacji) PSX 2. Jim York, programista firmy Realtime Associates tyle miał do powiedzenia w tej sprawie: "Chodzi o ten słynny cytat Squaresoftu na temat tego, że jedynie pięć firm będzie w stanie wykorzystać możliwości nowego PSX-a? Cóż - problem Square jest taki, że ich jest stać na zatrudnienie

dziewięćdziesięciu osób do prac nad samą animacją, która potem normalnie kopie tyłek. Oni zawsze będą tworzyć bardziej realistyczne postacie skoro np. trzyosobowy team pracuje tylko i wyłącznie nad opracowaniem realistycznie zachowujących się włosów. Jeśli jednak mielibyśmy możliwość pracować na równych warunkach to sądzę, że udałoby się nam zrobić gry takie jak im. A może nawet lepsze. Mamy tu kilku bardzo utalentowanych artystów i czasem patrząc na ich pracę, nawet biorąc pod uwagę wszystkie te ograniczenia jakie mają narzucone, nie mogę po prostu wyjść z podziwu. No tak, ale pewnie teraz zaczęną dostawać tony e-maili...". No tak, Jim. Jeżeli miałbyś możliwość wystawienia takiej armii ludzi jak Square to pewnie byś rządził. Ale z drugiej strony - to samo można powiedzieć o każdej innej firmie na rynku. I dlatego skończyłbyś te żenujące gadki. A Square rządzi. I ta sprawa a wystawianiem 90 grafików to nie jest ich problem.

## NEWSFLASH!

■ **WILD WILD WEST - THE MOVIE**, gra opracowywana przez Southpeak jest właśnie na etapie zatrudniania Willa Smitha. Czarnoskóry aktor (tak jak i jego manager) jest podobno wielkim fanem gier video i przygląda się właśnie taśmom, na których przedstawiona jest animacja głównego bohatera. Czyli - niego samego. Zważywszy, że Will jest graczem to powinno przynieść to nieco lepsze rezultaty niż poprzedni PSX-owy crap, w którym występowała postać udająca Willa. Mowa o **MEN IN BLACK** naturalnie.

■ Interplay zapowiedział drugą część bardzo dobrej gry MDK

na DC. Gra ma się pojawić równoległe do amerykańskiej premiery konsoli. Greg Zeschuk mówi o próbie skonstruowania najlepszej z możliwych gier jednoosobowych. I chwala mu za to.

■ Rockstar Games ma wypuścić PSX-ową wersję udanego PeCetowego symulatora amerykańskiego ramera pt. **SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY** na jesieni. Ta w pełni trójwymiarowa gra jest z pewnością jednym z kilku tytułów, które mają szansę zaistnieć po konwersji z blazaka. No i jest dobra.

■ Po trzech latach od pokazania materiału video z demonstracją gry **EMPEROR OF THE JUNGLE**, ta produkcja

na N64 została niespodziewanie wstrzymana. Gra była tworzona przez Nintendo i opowiadała o przygodach małego lewka Kimby. Pewnie nigdy o tej grze nie słyszeliście. No ale teraz już wiecie też, że prawdopodobnie się nie ukaże.

■ EA zaklepało sobie nazwę domeny **SLEDSTORM**. Może to oznaczać, że firma coraz bardziej przygotowuje się do wypuszczenia racera śnieżnych skuterów. Termin wydania: nieznany. Ale obstawiałbym zimę.

■ Najbardziej prestiżowy magazyn japoński - Famitsu przeprowadził sondaż wśród wszystkich ważniejszych developerów w Japonii. Jedynie 27% badanych przyznało, że

jest w trakcie przygotowywania gier na nowego Soniaka. Przyczyną tak zaskakująco niskiej liczby developerów produkujących gry na tę konsolę może być spowodowana brakiem ustalonej ceny sprzedaży konsoli oraz, czego najbardziej obawiają się małe firmy, przewidywane wysokie koszty produkcji gier.

■ Z kolei DC nie narzeka na brak developerów. Firma Ancient jest zainteresowana konwersją PeCetowej **STORY OF THOR** na DeCka.

■ **SHADOW MAN** - oczekiwana przez nas gra na N64 (oraz w dalszej perspektywie - PSX-a) ma się pojawić na półkach już tego lata.

■ Sony przegrało ostatnio dosyć istotną sprawę. Okręgowy Sąd Federalny San Francisco ogłosił, że prośba Sony o okresowe wstrzymanie dostaw PeCetowego emulatora Playstation **Bleem!** została odrzucona. Szef **Bleem!** - David Herpolsheimer powiedział "Jesteśmy bardzo zadowoleni z decyzji sądu. Od początku wiedzieliśmy, że **Bleem!** będzie dla Sony korzystny - rozszerza przecież kręgi odbiorców oprogramowania PlayStation o miliony posiadaczy PeCetów." Tak David. Pewnie w SCEI masz już teraz samych przyjaciół.

■ Produkowany przez Disneya film "Tarzan" ze swoim okrytym mgiełką tajemnicy bohaterem ma doczekać się GameBoyowej ekranizacji. W kolorze.

# 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



# NINTENDORKS

**G**arść Nintendowych newsów z japońskiego (i nie tylko) rynku.

Firma Kemco szykuje się do wejścia na rynek motocyklowych racerów na Nintendo. Gra jest opracowywana już od grudnia ub.r. i ma obsługiwać rozszerzenie pamięci do konsoli (grafika 640x480).

Wreszcie pojawiły się szczegóły dotyczące nowej gry Titusa - **SUPERMANA**. Tzn. nowe, oprócz tego co napisał Gulash o tej rewelacyjnie zapowiadającej się pozycji w raporcie z Tokio. Francuzi ciężko pracują nad dodawaniem nowych efektów specjalnych (pewnie strzały z lasera lub coś równie ambitnego) oraz przepisywaniem na nowo scenariusza, po konsultacji z DC Comics. W sumie obecnych ma być 14 poziomów. Zadanie gracza będzie polegało na uratowaniu przyjaciół z wirtualnego świata, w którym uwięził ich złowrogi Lex Luthor. Przygotujcie więc za duże

czerwone majtki i niebieskie rajstopy. Zrzucić będzie je można już 11 maja (posiadacze N64), oraz gdzieś w czerwcu (PSX).

**PIKACHU GENKI DENCHU** - ukochana w Japonii gra

Tamagopodobna jest właśnie przygotowywana do wprowadzenia na amerykański rynek. Gra opiera się na pomysle kultowego zjawiska - innej gry pt. **POKEMON**. Wersja na N64 umożliwi troskliwym graczom na przeprowadzenie małego Pikachu przez życie. Bardzo ciekawie brzmi jednak druga wiadomość związana z tą grą. Do zestawu ma być ponoć dołączany zestaw - słuchawki plus

**POKÉMON**



mikrofon do zakładania na głowę przy pomocy którego będzie można sterować stworzkiem używając strun głosowych. Naturalnie gra będzie wyposażona w dodatek pozwalający na

rozpoznawanie głosu.

Na stronie internetowej Nintendo pojawiły się informacje na temat gry

**R-TYPE DX** na Pana Kolorowego. Gra jest w zasadzie pakietem składającym się z pięciu gier spod znaku **R-TYPE**.

Pierwsze dwa to klasyki - właściwy **R-TYPE** oraz **R-TYPE II** (obie zarówno w swoich czarno-białych jak i kolorowych wersjach).

Ostatnią, piątą grą będzie tytułowy **R-TYPE DX** - ma w sobie łączyć obie poprzednie gry w jedną bezkresną kosmiczną strzelanicę.

DEVELOPER: WESTWOOD PLATFORMA: NINTENDO 64

## COMMAND & CONQUER 3D

**T**o Brotherhood of Nod, Global Defense Initiative... Te nazwy budzą miłe wspomnienia. Najlepsze strategię czasu rzeczywistego na PC eta po prostu zasłużyły sobie na nasz szacunek. Tym bardziej z zainteresowaniem przyjęliśmy do wiadomości fakt, iż w produkcji znajduje się cudo nazwane **COMMAND & CONQUER 3D** na N64. To znaczy gra będzie w zasadzie konwersją tytułu znanego z blaszaka, jednak dwuwymiarowe sprite'y zastosowane przy tamtej produkcji zmienią w pełni trójwymiarowe modele pojazdów na Nintendo. Zasady gry, plansze oraz poszczególne zadania mają przy tym pozostać takie same jak w oryginalnej grze. Ciekawie zapowiada się wykorzystanie analogowego kontrolera do sterowania zachowaniami wojsk. Liczne przyciski oraz sama gałka mają bardzo ułatwić sterowanie wojskami. I to lepiej niż robi to myszka. Oprócz tego - mnóstwo digitalizowanych dialogów (!) oraz Expansion Pak. Chcemy to.



DEVELOPER: HOUSEMARQUE PLATFORMA: DC

## SNOWBOARDING SUPREME



**O**to pierwsze screeny z najnowszej produkcji na Dreamcasta świeżego zespołu Housemarque Games. Zatytułowana **SNOWBOARDING SUPREME** gra na pewno przebiega pod względem jakości grafiki **COOL BOARDERS DC**, z tym, że zespół odpowiedzialny za to ostatnie - Uep Systems - ma już doświadczenie przy poprzednich dwóch częściach na PlayStation. W każdym razie szykuje się prawdziwa Dreamcastowa uczta dla miłośników śnieżnej deski - my też czekamy z niecierpliwością.

### NEWSFLASH!

■ Techno Soft, twórca serii trudnych scrollowanych shooterów **THUNDER FORCE** stał się właśnie developerem gier na DC. Firma zajmuje się w tej chwili trzema projektami na nową maszynę Segi. O dziwo, jak na razie ani widu o kontynuacji serii.

■ Oczekiwany RPG **GRANDIA** ma się pojawić 16 września w USA, razem z **JET MOTO 3**.

■ **PROFESSIONAL BASEBALL TEAM CREATION** i to samo, tylko z **SOCCER** w miejscu **BASEBALL** to dwie z najnowszych sportowych gier na DC, które mają wykorzystywać sieciowe możliwości konsoli. Oprócz

tego, będzie można trenować też swoją jedenastkę np. w metrze. O ile ma się VMS-a...

■ W momencie kiedy czytacie te słowa grupy najętych japońskich bonzów prawniczego światka głowią się właśnie nad tym jak z dobrej strony przedstawić swoich klientów. Otóż dwie firmy - Enix (gry) oraz Josho (sieć sklepów z używanymi grami) spotkały się w sądzie. Enix uważa bowiem, że Josho dystrybuuje ich oprogramowanie bez ważnego zezwolenia. Werdykt w tej sprawie jest o tyle ważny, że będzie stanowił precedens w tej branży.

■ Inna ręczna konsolka - produkowana przez SNK Neo Geo Pocket Color dostępna

będzie w sprzedaży w USA już w kwietniu. Konsolka będzie kosztować 80 dolarów. Od chwili premiery na amerykańskim rynku towarzyszyć jej będą **KING OF FIGHTERS R2**, **PUZZLE BOBBLE MINI**, **SAMURAI SHOWDOWN** oraz **POCKET TENNIS**.

■ Sega ma zamiar stworzyć sequela swojego popularnego niegdyś na Megadrive mordobicia - **SHINOBI**. Jednak prace nad grą nie rozpoczną się przed zimą 1999 roku.

■ Gra **GET BASS** na DC, z coraz bardziej rosnącego w siłę gatunku łowienia rybek na sucho została nagrodzona bardzo wysokimi ocenami w Weekly Famitsu.

■ Nippon Computer System, jeden z japońskich developerów, ma na dniach zorganizować konferencję, w trakcie której zaprezentuje pewną liczbę swoich tytułów. Nieoficjalnie mówi się, że jedną z tajemniczych pozycji jest **LANGRISSER III**, niezapomniany strategiczno-symulacyjny rpg, który poza Saturnem nie doczekał się innej wersji. Dzięki możliwościom Dreamcast'a gra ma otrzymać przepiękną grafikę 3D oraz sporo 'magicznych' efektów.

■ Szef SOA w trakcie marcowej video konferencji potwierdził, iż obecnie przyjęto grubo ponad 11 tysięcy preorder'ów na DC w

stanach. Biorąc pod uwagę, że kampania reklamowa ma dopiero ruszyć pod koniec kwietnia jest to całkiem poważna liczba.

■ Znani z popularnego na **BLOODY ROAR** na PSX Razing pracują nad swoim pierwszym projektem na Naomi. Będzie to 2D shooter zatytułowany **BATTLE BAKRAID**. Nie zostało to jeszcze potwierdzone jakkolwiek konwersja na DC jest bardzo prawdopodobna.

■ Quest - kolejny developer z Japonii, znany przede wszystkim z serii **OGRE BATTLE** pracuje oni nad dwoma tytułami na DeCe - remake'em pierwszej części oraz **OGRE BATTLE 4**.



„Fantastyczna Bijatyka”

Extreme Playstation 90%

„Na pewno zwali Cię z nóg”

Oficjalny Playstation Magazyn 9/10

Super Koszulka  
Gratis!

拳  
KENSEI  
SACRED FIST  
拳

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

## DREAMCASTER 1

DIABLO 2 i ULTIMA ONLINE mają być podobno jednymi z pierwszych konwersji z PC, które wspomogą DC w Stanach. Terminy wydania ani szczegóły nie zostały jednak podane.

## DREAMCASTER 2

Nieoficjalnie mówi się, że Capcom rozpoczął prace nad czterema kolejnymi grami na Naomi. Niestety nie wiadomo jeszcze czy będą to kontynuacje sprawdzonych tytułów, czy też zupełnie świeże pomysły. Czekamy.

## DREAMCASTER 3

W trakcie wycieczki zafundowanej przez AM2 Segi, jeden z japońskich redaktorów miał okazję zobaczyć nowego shooter'a, który w przeciwieństwie do HOTD2 wykorzystywał aż cztery pistolety. Chłopaki przypuszczają, że jest to najprawdopodobniej CHARGE N BLAST lub też zupełnie nowy tytuł AM2 na Naomi (VIRTUA COP 3)?.

## DREAMCASTER 4

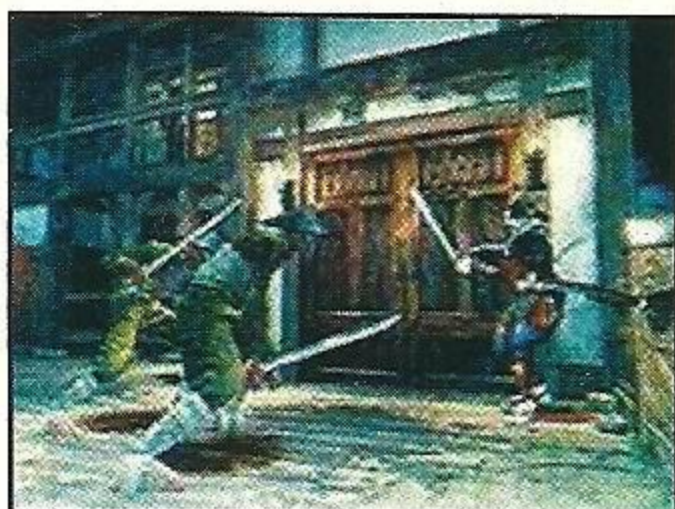
Podobno ostatnia partia DC ma zmienioną sekwencję intro. Podczas gdy muzyka pozostała ta sama, część graficzna przeszła z 2D w pełne 3D.

## DREAMCASTER 5

Ostatnio w Internecie Sega umieściła specjalnego site'a poświęconego dla developerów. Nie byłoby w tym nic ciekawego gdyby nie rubryka: „Firmy związane z Segą i produktami na Sega DC”, a w niej oprócz innych producentów także Square i link do strony kwadratowych. Czyżby?

## DREAMCASTER 6

Wydaje się, że współpraca nad SNK VS CAPCOM przerodziła się w coś znacznie większego. Nieoficjalnie mówi się, że obie firmy wymieniły się prawami autorskimi do swoich postaci i na tej podstawie będą mogły bez przeszkód klonować kolejne części fighterów ze znanymi bohaterami.

ONIMUSHA  
THE DEMON WARRIOR

W ostatniej chwili nadeszły informacje o nowej grze Capcom na PSX. Głównym bohaterem ONIMUSHA uczyniono wojownika ninja, a jego zadaniem będzie odbicie porwanej przez złego Nobunagę księżniczki (czyżby TENCHU?). Engine graficzny opiera się na znanych z RE 2 procedurach - prerenderowane tła i trójwymiarowe postacie. Gra pojawi się najwcześniej pod koniec roku.

DECE DECE  
SAY GOODBYE TO YOUR PECE?

Ostatnio Microsoft zaprezentował specjalny zestaw developerski dla Windows CE, który został zaprojektowany specjalnie z myślą o DC. W środku znajdują się wszelkie niezbędne informacje, które zaoszczędzą programistom sporo czasu niezbędnego dotychczas na poznanie systemu. Korzystając z okazji kilku developerów wyraziło swoje zdanie: „Używając tego zestawu jesteśmy w stanie przenieść jeden z naszych kluczowych engine na DC i dokonać konwersji w przeciągu miesiąca.” – Acclaim; „Nowy zestaw nie tylko zaoszczędzi nam mnóstwo czasu, ale także jest ekscytujący w użyciu.” – Hudson. Teraz pozostaje tylko czekać na wyniki. Żeby było ciekawiej również Sega zaprezentowała swój własny 'dev kit' opracowany przez Metroworks. Codemaster Toolkit, bo tak brzmi jego pełna nazwa, jest kompatybilny z Windows 95/98/NT, umożliwi pisanie w C++ i co najważniejsze, jest bardzo szybki. Od przybytku głowa nie boli.

Kolejną ciekawostką jest umowa podpisana pomiędzy Segą i Atari na mocy której obie firmy wymieniły się pewnymi patentami w dziedzinie gier video. Szczegóły niestety nie zostały ujawnione.

SNK zaprezentowało swój pierwszy tytuł na DC - KING OF FIGHTERS: DREAM MATCH 99. Gra w stosunku do wersji arcade została wzbogacona o tła 3D, a także pewną liczbę polygonów, które zostały przeznaczone na podrasowanie zawodników, czyniąc całość bardziej realną i znacznie przyjemniejszą w widoku. W sumie gracze będą mogli wybierać z pośród 38 postaci. Data 27 maja. SNK planuje wydanie BURIKI ONE - kolejnego fightera, tym razem korzystając z Naomi.

Skoro wszyscy ostatnio mieli okazję powiedzieć coś na temat PSX2 zrobił to także Shoichiro Irimajiri - szef SOJ - w trakcie spotkania z japońskimi studentami. Irimajiri-San stwierdził, iż nowa konsola Sony na papierze jest z grubsza mocniejsza od DC o jakieś dwa i pół raza. Dodatkowo zaznaczył on, że przy dzisiejszej technologii produkcji koszt takiej zabawki wahałby się w granicach 50.000-60.000 jenów, czyli około 415 - 500 USD. Poruszając temat DVD, Irimajiri przyznał istnienie takich planów, jakkolwiek nie udzielił wyczerpujących informacji.

DYNAMITE DEKA 2 to pierwsza konwersja z płyty arcade Model 2. Gra ukazała się już jakiś czas temu, jakkolwiek jest chyba na tyle popularna, że Sega zdecydowała się przenieść ją na DC. Wersja finalna ma być znacznie podrasowana, ma zawierać poprawione story mode i sporo renderów.

Na pewno nie tylko nas ucieszy fakt, że Sega rozpoczęła właśnie prace nad kolejną częścią SHINOBI. Gra jest w bardzo wczesnej fazie rozwoju i najprawdopodobniej ukaże się dopiero zimą '99.

DEVELOPER: COMPILE PLATFORMA: DREAMCAST

PUYO  
PUYO 4

Jedna z ulubionych serii Origina doczekała się czwartej części, która zadebiutowała na DeCe. To wspaniała gra logiczna z gatunku puzzle-fighterów, które kochają wszystkie dziewczyny. Polecamy!

## NEWSFLASH!

■ Fox Interactive oficjalnie zapowiedział, iż CROC w wersji DC zostanie wydany w momencie amerykańskiej premiery konsoli. Co ciekawe nie będzie to sequel, ale zupełnie nowa wersja, specjalnie korzystająca z możliwości Dreamcast'a. Jeżeli wierzyć plotkom, to można spodziewać się czegoś na miarę SONIC ADVENTURE.

■ Po opublikowaniu pierwszych screenów z DOA 2 pojawiły się plotki, iż gra ma wykorzystywać 2 płyty Naomi. Ostatecznie sprawę wyjaśnił sam Tom Itagaki - główny twórca gry, mówiąc:

„Używamy jednej, standardowej płyty Naomi. Jakkolwiek jako developera cieszy mnie pojawienie się takich plotek. Jestem dumny z 'szalonych' programistów Team NINJA.”

■ Data East, developer dobrze znany ze sceny arcade, zapowiedział rozpoczęcie prac nad dwiema pozycjami na DC. Dowiedzieliśmy się, że jedną z nich będzie przygodówka pod-robotycznym tytułem REVIVE - REVIVAL podczas gdy o drugiej zupełnie nic nie wiadomo.

■ Po pomyślnym sprawdzeniu z CPS2, Capcom przysięga się do konwersji STREET

FIGHTER 3: 3RD IMPACT na DC. Udało nam się dowiedzieć, iż najprawdopodobniej gra otrzyma parę dodatków w postaci 'hyper jump' znanego z serii VS oraz nowe ciosy postaci, które na pewno urozmaicą grę. Konwersja ma ukazać się jeszcze w tym roku.

■ Wbrew poprzednim zapowiedziom również Eidos planuje wydać coś na DC. Mają to być: FIGHTING FORCE 2 przygotowywany przez Core - doskonała przekąska przed SPIKEOUT Segi oraz najprawdopodobniej WARZONE 2120, w kooperacji z Pumpkin. Bliższych detali niestety nie podano, jakkolwiek firma

zapowiada swój pokaz na zbliżającym się E3.

■ E.G.G. (ELEMENTAL GIMMICK GEAR) - pierwsze RPG Hudson'a jest już niemal na ukończeniu i lada dzień powinno trafić do sprzedaży. Ostatnio developer opublikował serię screen-shoot'ów. Jako ciekawostkę warto dodać, iż za grafikę tego futurystycznego erprga odpowiedzialny jest Tsuyoshi Takahama, znany uprzednio ze swojej pracy nad TETSUO II.

■ Naomi zaczyna cieszyć się coraz większym powodzeniem różnych developerów i praktycznie co jakiś czas pojawiają się zapowiedzi

nowych tytułów na ten właśnie board. Jednak w ostatnim czasie zdecydowanie najciekawiej zapowiada się: SEGA RESCUE - sequel szalonego CRAZY TAXI.

■ Ascii i Yuke pracują nad 3D action RPG zatytułowanym BERSERK FIGHTER na DC, który ma być oparty na popularnym komiksie pod tym samym tytułem. Akcja gry przeniesie nas w mroczne średniowiecze pełne duchów, demonów i innych wątpliwych przyjemności, jednakże Swordsman of The Darkness, bo tak nazywa się główny bohater, dostanie do dyspozycji pokaźną ilość gadżetów obronnych.



FIRMA WYSYŁKOWA

tel. 0-602 32 36 91

Czynne codziennie od 9.00 do 19.00

**RENOMA**

02-303 Warszawa 79

P.O. Box 206

SZYBKI CZAS REALIZACJI

NAJWIĘKSZY WYBÓR

NAJNIŻSZE CENY



**309,-**

**WIELKA WYPRZEDAŻ!**

**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	89,-

**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	129,-

Game Boy Color **309,-**

**N64:**

Star Wars II	229,-
Turok II	229,-
Zelda 64	229,-
FIFA 99	239,-
Mario Party	219,-

**PSX:**

Tekken 3	129,-
Medievil	129,-
Spyro of Dragon	129,-
Gran Turismo	129,-
Crash Bandicoot 3	129,-

inne tytuły oraz oferta gier do Game Boy Color  
informacja telefoniczna



**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

# TOKYO



# 70 GAME SHOW

## Marzec '99

**P**od koniec marca znalazłem się w kraju moich marzeń - Japonii, aby na własne oczy ujrzeć największą azjatycką wystawę gier video - Tokio Game Show. Wiosenną edycję TGS odwiedziło ponad 140 tysięcy ludzi i chyba nie skłamię twierdząc, że jest to zdecydowanie największa do tej pory liczba gości tej wystawy. Ludzi było więcej, niż na E3 i ECTS razem wziętych, ale nie ma co się dziwić - w przeciwieństwie do E3, na który wstęp mają tylko ludzie z branży, na TGS przyjść mogą dokładnie wszyscy. A poza tym gry video są częścią życia Japończyków - tak jak możliwość zarobienia w tubę na ulicy za darmo jest częścią naszego.

Do Tokio przyleciałem trochę wcześniej, aby nieco rozejrzeć się po okolicy i zwyczajnie zwiędzić sobie to interesujące miasto. Zaraz też otrzymałem propozycję pracy jako nauczyciel języka angielskiego na podstawowym poziomie. Angielski jest obecnie obsesją Japończyków - bardzo mało osób zna ten język choćby w podstawowym stopniu. Oferowana pensja spokojnie wystarczyłaby na opłacenie mieszkania, dobre jedzenie i zabawę. Pomyślę jeszcze o tym. Oglądałem zabytki i salony gier, łąziłem po najróżniejszych miejscach i chłonałem klimat przyszłości. Przeżyłem niejeden szok kulturowy, ale to temat na zupełnie inny artykuł. W każdym razie wróciłem bogatszy o mnóstwo nowych doświadczeń. Na razie jednak wybiła godzina "0" i rozpoczął się TGS.

Wystawa (w przypadku TGS, ECTS i E3 słowo "targi" po prostu nie przystoi - nikt tu się do cholery nie targuje i nie sprzedaje gier!) została podzielona na trzy równe wielkością hale. W pierwszej z nich swoje produkty prezentowały mniejsze firmy (np. Takara, Ulep Systems), w środkowej znaleźli się giganci tego rynku (Sony, Sega itd.), a w ostatniej utworzono coś na kształt małego show w show - znalazła się tu olbrzymia scena na której non-stop odbywały się wszelkiego rodzaju eventy, jak na przykład wybory miss show, czy też rozmowy ze znanymi designerami gier. Był też Kids Corner - kilkaset metrów kwadratowych przeznaczonych dla dzieciaków, które mogły tam w spokoju oglądać przeznaczone dla nich bezkrwawe i po prostu dziecinne gry. W sumie pokazano ponad 150 nowych tytułów, z których duża część nie opuści jednak tamtejszego rynku. Oto przegląd nowości, w które już niedługo przyjdzie nam grać.



txt: GULASH





Zaczynamy zatem spacer po Tokyo Game Show - oto, co pokazały wystawiające się tam firmy.

## SONY SCE

Duże stoisko, mało produktów. Sporym zaskoczeniem była nieobecność nawet śladu informacji na temat PlayStation 2 - oprócz tablicy informującej właśnie o braku tego urządzenia na show. Najwyraźniej jednak Sony po prostu jeszcze nic nie ma, w innym razie reakcja giganta na zdobywającą coraz większą popularność konsolę Segi byłaby zupełnie inna.

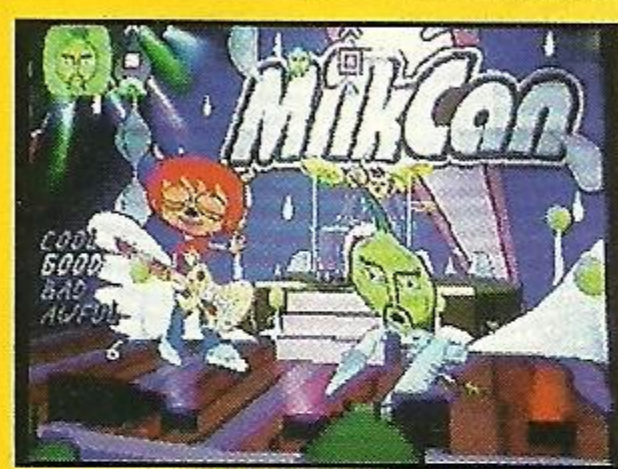
Niemniej jednak Sony zaprezentowało dwie znakomite gry na "stare" PlayStation - pierwsza to shooter stworzony przez autorów **GRAN TURISMO** o nazwie **OMEGA BOOST**. W grze wykorzystano chyba wszystkie triki graficzne, jakie jest w stanie wypluć z siebie PlayStation. Wszystko, co widać na ekranie - obiekty, wybuchy, efekty strzałów i tak dalej - generowane jest z zadziwiającą precyzją i wysmakowanym efekciarstwem. Zaś sama gra to po prostu rozwinęty **PANZER DRAGOON**, tyle, że w przestrzeni kosmicznej. Jest identyczne lock'owanie przeciwników i wypuszczanie rakiet, podobne sterowanie, ale też i kilka nowych patentów, dzięki którym **OMEGA BOOST** znajdzie się w ścisłej czołówce najbardziej oczekiwanych gier tego roku.

Druga gra to **UM JAMMER LAMMY** - mamy już dla was recenzje na stronie 47.



**OMEGABOOST (PSX)** - piękna grafika, znani autorzy - to nie może być niewypał.

Zamiast rapować gry tu na gitarze, całość jest jednak dłuższa, efektowniejsza i na pewno nie mniej zabawna niż **PARAPPA THE RAPPER**. Przez cały czas trwania wystawy na estradzie pojawiał się zespół Milk Can, który grał numery z gry ku uciesze rozentuzjasmowanej publiczności. Zabrakło natomiast **GRAN TURISMO 2**, które po raz pierwszy ma być pokazane podczas E3 w Los Angeles. Trudno, poczekamy. Znalazł się także **SPYRO THE DRAGON**, który dopiero miesiąc temu miał swoją premierę w Japonii. Jest to kolejny przykład na to, jak niewiele amerykańskie i europejskie produkcje (choćby nawet były to superprodukcje) znaczą w Kraju Kwitnącej Wiśni. A zatem **SONY** - mało, ale dobrze.



**UM JAMMER LAMMY (PSX)** - jeszcze lepszy sequel PARAPPY!

## NAMCO

Namco z jednej strony mnie rozczarowało, z drugiej zaś sprawiło sporą niespodziankę. Zaczniemy od tej drugiej: **SOUL CALIBUR** na Dreamcasta już w trakcie wakacji, albo lekko po. Gra wygląda fenomenalnie i na pewno nie sprawi zawodu miłośnikom **SOUL BLADE**. Japońską prasę obiegły nawet screeny porównujące wersję DC do automatowej, działającej w oparciu o płytę System 12 (PSX + więcej pamięci). Różnica jest znaczna - po pierwsze niemal dwa razy większa rozdzielczość, po drugie zaś rozmywane tekstury. Gra się po prostu wspaniale, to będzie prawdziwy rarytas. Namco obiecuje coś podobnego do Edge Master



**SOUL CALIBUR (DC)** - raczej niespodziewany prezent dla fanów Segi

Mode w **SOUL CALIBUR** - czyli i tak już wzbogacona konwersja po prostu skopie tyłek. **SC** jeszcze w tym roku pojawi się w Europie - sądzę, że Namco zostawi go na Gwiazdkę '99. Wersja na PSX niestety nie została zapowiedziana, niniejszym dementuję więc takie plotki. Natomiast sporym rozczarowaniem, przynajmniej dla mnie, był dość skromny wiosenno-letni line-up firmy na PlayStation. Pokazano jakiś baseball, o którym nawet nie mam zamiaru napisać słowa (bo i tak nikt nie chciałby o nim czytać) oraz dwie gry: **ACE COMBAT 3** i **DRAGON VALOR** - drugą jedynie w formie filmu. **ACE COMBAT 3** to po prostu kolejny **ACE COMBAT** - uproszczony do bólu symulator myśliwca.



**ACE COMBAT 3 (PSX)** - jeszcze więcej latania i strzelania.

Grafika ładna - fakt, ale w niskiej rozdzielczości i z lekko łamiącymi się polygonami. Bedzie za to cała masa wstawek anime, no i najważniejsze, że lata się całkiem przyjemnie. Ale nie spodziewajcie się rewelacji. Natomiast prezentowany jedynie w formie filmu **DRAGON VALOR** najwyraźniej nie ukaże się w Japonii przed jesienią (a u nas przed rokiem 2K) - a szkoda, bowiem na ten tytuł posiadacze PSX mogą już zacząć ostrzyć pazurki. Wyobraźcie sobie mieszankę chodzonego fightera, erpega (kto wymyślił obrzydliwe słowo "rolplej"?), przygodówki i hodowlanki. W tej utrzymanej w klimacie fantasy grze wcielamy się w rolę lidera klanu zabójców smoków. Będziemy młócić ludzi i gady mieczem i magią, rozmnażać się (!), a także powiększać swój stan materialny. Jest magia, konkretna intryga i niewiarygodne scenki przerywnikowe - wyrenderowane z jakością, która budzi niedowierzanie. **DV** stanowi kontynuację hitu Namco sprzed lat - **DRAGON BUSTERS**, który być może widzieliście kiedyś w salonach gier. Za to ani śladu **TEKKEN TAG**, czy **TEKKEN 4**. Ale **CALIBUR** to prawdziwa masakra...



**DRAGON VALOR (PSX)** - pogromcy smoków, niczym w powieści fantasy



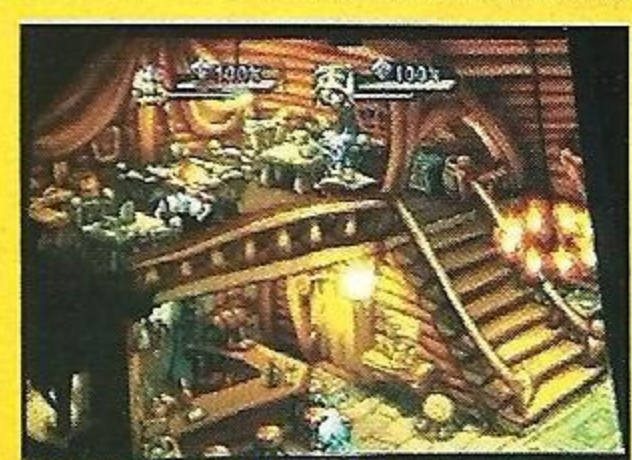
## SQUARESOFT

Squaremani jak zwykle nie zawiedli swoich fanów i zaprezentowali aż sześć nowych gier na PlayStation, **FINAL FANTASY 8** to już przeszłość - gra sprzedana się już w samej Japonii w ponad 4-milionowym nakładzie i ciągle znajduje się w pierwszej dziesiątce japońskich debestsiaków. Firma skupiła się zatem na nowych produktach.



**RACING LAGOON (PSX) - pierwszy wyścig made by Squaresoft.**

Po pierwsze **RACING LAGOON** z podtytułem **High Speed Racing RPG** - pierwszy wyścig tej firmy, reklamowany jako połączenie racera z erpegim. Wizualnie przypomina to nieco **MICRO MACHINES** i **GRAN TURISMO**. Mikromaszynki dlatego, że jeżdżąc po mieście w poszukiwaniu wyścigu samochodów obserwujemy w dużym oddaleniu, z góry. **GRAN TURISMO** zaś bo... bo sam wyścig wygląda podobnie. W każdym razie jeździmy po mieście wyłapując nuanse scenariusza (dialogi, animacje), kupując części i tuningując pojazd oraz oczywiście ścigając się z innymi maniakami szybkości. Sama gra jest bazowana na czymś, co w rzeczywistości ma miejsce - wyścigach po "hajfejach", w których stawką są duże pieniądze i naturalnie samochody. Warto jeszcze wspomnieć, że takie wyścigi są nielegalne i odbywają się wyłącznie w nocy - podobnie ma się sprawa z grą. W sumie rzecz wygląda bardzo ładnie.



**LEGEND OF MANA (PSX) - kolejny erpeg prosto od mistrzów gatunku.**

Jedziemy dalej - raduje się dusza, gdy widzi dwa nowe RPG w postaci **SAGA FRONTIER 2** i **LEGEND OF MANA**, które ze swoją ręcznie rysowaną grafiką wyglądają po prostu ślicznie. Z tego, co udało mi się zauważyć, **SAGA** zapowiada się bardziej erpegowo - mnóstwo bitew, ekranów statystyk i tak dalej, podczas gdy **MANA** przypomina przygodówkę. Pozory jednak mylą. **LEGEND OF MANA** niemal na sto procent będzie erpegim. Obie gry mają jednak długą drogę przed sobą do angielskich wersji - biali ludzie będą mogli w nie zagrać dopiero w 2000 roku. This sucks.

Była też strategia turowa z wielkimi robotami - **FRONT MISSION 3**, która niemal na pewno - tak jak jej poprzedniczki - raczej nie pojawi się u nas. A szkoda, bo wyglądała interesująco, głównie z uwagi na interesujące sploty fabuły. Ale w końcu z tego przecież słyną japońskie gry.

Dość interesująco wyglądało **CHOCOBO RACING** - wariacja Square na temat nieśmiertelnego **MARIO KART**. Naturalnie zamiast wachacza w głównej roli występuje mały, żółtopióry wierzchowiec Clouda i masa jego kumpli, których Japończycy zdążyli poznać w dwóch częściach **CHOCOBO MYSTERI-**



**FRONT MISSION 3 - turowa strategia, ale nie wstrzymujcie oddechu.**

**OUS DUNGEON**. Jak już napisałem rzecz wygląda interesująco - grafika jest ładna, dopracowana i tym podobne - zdradzę wam jednak straszną prawdę: w tej grze nie ma absolutnie nic, co mogłoby zaciekać białych ludzi. Stąd też wątpię, czy Square zdecyduje się na przeniesienie jej za ocean.

Ostatnią grą, którą zaprezentował finalfantasowy gigant był **CYBERORG**. Mogę to określić jedynie tak: bfeeeeeeeeeeeeeee. Przypomina to nieco quest mode z **EHRGEIZ** z tym, że kopie się jakieś małe robociki. Grafika bardzo przeciętna, zabawa - żadna. Możemy to sobie spokojnie odpuścić.

## AUTOMATY!

Oto mój Top 7 automatów, które odkryłem w japońskich salonach.



### 1. SPIKEOUT [Sega]

Coś niesamowitego - trójwymiarowe chodzone mordobicie na czterech graczy. Cztery maszyny połączone w sieci. Setki comobosów, juggle'i, rzutów i ciosów. Dziesięciu gości na raz na ekranie. Jeden trzyma, drugi lutuje. Kolejki przed salonami. Yu Suzuki.



### 2. ZOMBIE REVENGE [Sega]

Trójwymiarowe chodzone mordobicie z zombiakami. Można strzelać z setek broni i bić na miliony sposobów. Cholernie trudne. Tony sekretów, fantastyczna grafika i bryzgające zielone flaki. Oddałbym palec u nogi, żeby tylko mieć to w domu.



### 3. CRAZY TAXI [Sega]

Najnowsza gra samochodowa Segi - wcielamy się w postać wesołego taksówkarza i zbieramy pasażerów. Na ulicach miasta godziny szczytu - tramwaje, autobusy i inne samochody. Skoki, poślizgi i fantastyczna muzyka (Offspring i Bad Religion).



### 4. FIGHTING LAYER [Namco]

Właściwie jest to dzieło chtopaków od **STREET FIGHTER EX**, ale wydało to na automatach Namco. To chyba najfajniejsze nowe standardowe mordobicie, które kursuje obecnie w tamtejszych salonach. Pomyślcie o połączeniu **TEKKEN'A** z **SF'EM**.



### 5. DANCE DANCE REV. [Konami]

To jest niesamowite - skacze się po specjalnym podeście na umieszczonych tam strzałkach. Więcej o **DDR** przeczytacie w felietonie **ARCADIA** na stronie 74 - w każdym razie to naprawdę działa! I jest nawet kawałek "Kung-Fu Fighting" grupy Bus Stop.



### 6. STAR WARS ARCADE [Sega]

Zawsze chciałem spotkać się na miecze z Vaderem, no i proszę - ktoś spełnił dziecięce marzenia. I nie tylko - jest też strzelanina w kosmosie, bitwa na powierzchni Endoru, inwazja walkerów na Hoth i nie tylko. Świetna grafika, dźwięk prosto z filmu. "Red 5 standing by..."



### 7. DAYTONA USA 2 [Sega]

Arcade'owe racery traktuję trochę drugoligowo, bo nie widziałem niczego lepszego niż **SEGA RALLY 2**. To znaczy, aż zobaczyłem drugą część **DAYTONY**. To, co dzieje się na ekranie przechodzi ludzkie pojęcie. **JAK NAJSZYBCIEJ KONWERTOWAĆ MI TO NA DREAMCASTA!**



## CAPCOM

Ta firma od zarania dziejów trzyma mocną sztamę z Segą ("jak Legia z Pogonią") i właśnie głównie na produktach na Dreamcasta opierał się jej wiosenny line-up. Dookoła stoiska Capcom przewijały się postacie poukierowane w stroje najpopularniejszych bohaterów firmy - można było zobaczyć chłopaków i dziewczyny ze **STREET FIGHTER'ÓW**, **RESIDENT'ÓW** czy **POWERSTONE**. W środku znajdowało się miniaturowe kino. Odczekawszy kilkanaście minut dostałem się do środka (i naturalnie włączyłem kamerę). Projekcja składała się z dwóch części.

Na początku poleciał materiał z **DINO CRISIS** na PlayStation - to kolejny survival horror prosto od autorów **RESIDENT EVIL**. No więc jest dokładnie tak, jak napisałem miesiąc temu w zapowiedzi. Engine graficzny obsługuje pełne 3D, kamera wreszcie nie stoi w miejscu, tylko np. objeżdża bohaterów. Oczywiście wszystkie dialogi są po angielsku. Szczerze mówiąc spodziewałem się, że ta gra wypadnie bardziej groteskowo niż strasznie - w końcu Jurajskie Parki przejadły nam się już jakiś czas temu. A tutaj miłe zaskoczenie - wielkie gadziny wyglądają naprawdę groźnie, zaś całość prezentuje się co najmniej świetnie.



**DINO CRISIS (PSX)** - kolejny survival horror prosto z Capcom.

Potem zaś nastąpiła prawdziwa uczta dla oczu - wszedł **BIOHAZARD: CODE VERONICA**. Nowy **RESIDENT EVIL** na Dreamcasta

wygląda przerażająco realnie, a w porównaniu z nim **DINO CRISIS** zdaje się wyglądać niczym gra na wiekowego Pegasusa. Na filmie możemy obejrzeć Jill, naturalnie w towarzystwie zombiaków, lickerów, birkinów i innych wytworów chorego umysłu. W każdym razie - coś nieprawdopodobnego. Jestem pewien, że między innymi te kilka minut filmu przekonało wiele osób odwiedzających TGS do zakupu nowej konsoli Segi.



**BIOHAZARD: CODE VERONICA (DC)** - Dreamcastowy **RESIDENT EVIL**.

O **MARVEL vs CAPCOM** na Dreamcasta piszemy na stronie 35, o **POWERSTONE** i **STREET FIGHTER ZERO 3** już pisaliśmy. Ten ostatni ukaże się też na Dece wczesną jesienią. Były też nowe, trójwymiarowe przygody MegaMana na PSX (tytuł niemożliwy do rozszyfrowania - ale gra raczej nieciekawa), jakaś PSX'owa gra karciano-planszowa (także z naklejką "for japanese freaks only"). Spora niespodziankę sprawiło mi za to pożegnanie Capcom z Saturnem - **DUNGEONS&DRAGONS COLLECTION**. Fantastyczne scrollowane mordobicie 2D w klimacie fantasy, pełne magii i z całkiem pokaznymi elementami RPG. Kolekcja składa się z dwóch gier i już żałuję, że nie ukaże się na PSX. Niestety, na show nie zaprezentowano końcowego obecnie automatu **STRIDER** - remake'a starego hitu, ani też zapowiedzianego przed kilkoma dniami **RESIDENT EVIL: NEMESIS** na PlayStation. Ale **VERONICA** skopała mi tyłek - wiercie mi, że to jest właśnie to.

## KONAMI

Tych panów nie trzeba bliżej przedstawiać. Wydawca **METAL GEAR SOLID** na resztę 1999 roku przygotował kilkanaście propozycji, spośród których udało mi się znaleźć kilka gier interesujących także i dla białych ludzi. Zaczniemy jednak od oczywistej sprawy - od jakiegoś czasu firma zalewa japoński rynek gramiami muzycznymi i nic nie wskazuje na to, że na tym poprzestanie. Więcej o tych tytułach piszemy w zapowiedziach i w Arcadii, ale dla porządku jednak wyliczmy prezentowaną rodzinę: **BEATMANIA**, **BEATMANIA 2ND MIX** i **BEATMANIA 3RD APPEND** to już trzy wersje tego hitu. Dalej **POP'N'MUSIC** na PSX'a i DeCe, czyli uproszczona **BEATMANIA** (bez turntable'a, ale za to z siedmioma przyciskami). Było też - uwaga, uwaga - **DANCE DANCE REVOLUTION** na PlayStation! Szykuje się prawdziwa rewolucja jeśli chodzi o sterowanie - w komplecie z grą znajdzie się bowiem specjalny podest do rozłożenia przed telewizorem. Czyli po prostu "Ej! Zróbcie mi tu miejsca z deka, bo będą zaraz tańczyć breaka!". Nogi płaczą się po minucie.



**BEATMANIA (PSX)** - ciągle czekamy na europejską premierę tej gry.

Konami miało także i inne gry, w tym dwa tytuły na Nintendo 64. Pierwszy to **HYBRID HEAVEN** i muszę powiedzieć, że absolutnie nie mam pojęcia jaki gatunek reprezentuje sobą ta gra. Ma elementy skradanki (samotny komandos w bazie nieprzyjaciół), są też momenty zręcznościowe, ale walka jest... turowym fighterem. Wiem, brzmi to nieprawdopodobnie, ale tak to właśnie wygląda - pojawia się ekran opcji, na którym wybiera się cios lub rzut. Drugą grą na N64 była nowa wersja **ISS PRO**, ale wizualnie zbytnio nie różniła się od oryginału. Pewnie aktualne składki, czy jakoś tak.



**SOUL OF THE SAMURAI (PSX)** - mix skradanki, erpega i slashera.

Wśród gier na PSX reklamowano **SILENT HILL**, który wydawałoby się nie potrzebuje promocji, oraz **SOUL OF THE SAMURAI** - połączenie **METAL GEAR SOLID** i **RESIDENT EVIL** w klimacie feudalnej Japonii. Trochę szwankował jeszcze system walki (kamera przełącza się pokazując wszystko w rzucie pseudo-2D, z boku), ale ogólnie rzecz prezentowała się nad wyraz porządnie i poprawnie. Zapowiedziano też wydanie jej w USA i Europie, naturalnie z lekkim - półrocznym - poślizgiem. Dialogi niestety w języku żółtych braci.



Jeśli chodzi o Dreamcasta, Konami jest na razie nadzwyczaj ostrożne w pokazywaniu czegokolwiek - choć z japońskiej prasy wiadomo, że "da man" odpowiedzialny za **METAL GEAR SOLID** - pan Hideo Kojima - pracuje właśnie nad nową grą na DeCe. Na display'u zaprezentowano zaś **AIR FORCE DELTA** - wyglądający intrygująco symulator myśliwca. Bardzo płynny, w wysokiej rozdzielczości i tak dalej.

## BANDAI

Dość ciekawy line-up zaprezentowała firma Bandai, znana nam między innymi jako producent zabawki zwanej Tamagotchi. Bandai dzierży w ręku mnóstwo licencji popularnych filmów anime i na ich podstawie będzie trzaskać gierki. Zaczynamy od **PATLABOR THE GAME** - wyglądającej niezłe symulacji wielkiego policyjnego mecha w Neo-Tokio. Dalej **MACROSS VFX2** - pseudo-symulator myśliwca Valkirie z filmu. Jeszcze jeden **MACROSS**, ale tym razem sfodki, scrollowany w prawo shooter. No i wreszcie **GUNDAM** na Dreamcasta - kolejny symulator wielkiego mecha. Taki sobie.



**AIR FORCE DELTA (DC)** - militarny symulator - pierwsza próba Konami.

## TECMO

Tecmo pokazało dwie gry na PlayStation - jakieś bezsensowne wyścigi konne, oraz **MONSTER FARM 2**, czyli po naszymu drugą część **MONSTER RANCHER'A**. Fajna, chyba niczym nie różni się od poprzedniej części. Za to na dużym ekranie można było podziwiać perfekcję i doskonałość - filmy prezentujące w akcji **DEAD OR ALIVE 2**. Nagrywając to cudem kamerą z przejścia trzęsła mi się ręka - jeszcze żaden trójwymiarowy fighter nie wyglądał tak niesamowicie. Ruchy postaci opracowano na poziomie godnym magików z ILM Lucasa. Ciosy, przechwyty, rzuty... długo czekałem, aby zobaczyć coś takiego w akcji. Jest nawet tryb tag-team ze zmieniającymi się w locie zawodnikami! Gdy **DOA2** wejdzie do salonów, będą do nich chodzić pielgrzymki. A skoro pudło działa na boardzie Naomi, konwersja na DeCe jest kwestią kilku miesięcy.



**LEGEND OF MANA (PSX)** - kolejny erpeg prosto od mistrzów gatunku.



**PATLABOR THE GAME (PSX)** - demolka miasta przy użyciu wielkich robotów..

Ale Bandai to nie tylko filmy anime - oprócz tego przyłukałem jeszcze trzy wyglądające przednio gry na PlayStation. Pierwsza to **COUNTDOWN VAMPIRES** - survival horror, w którym miejsce zombiaków zajęły przerażająco podobne do nich wampiry. Imiona głównych bohaterów (Free Cloud.. heh... Mira Swish... mehehe... Jules Doors... buhahaha i nie, nie wytrzymam... Sheck Gardner!) gwarantują świetną zabawę w klimacie komarów-gigantów. Niemal identycznie jak RE - prerenderowane tła i trójwymiarowe postacie - ale klimat grozy ustąpił zdecydowanie grotesce. Choć i tak gra wygląda całkiem przyzwoicie. No i Sheck Gardner (co ty na to panie Chest Rockwell).



**COUNTDOWN VAMPIRES** - zamiast zombiaków "vampiresy".

# DZIEWCZYNY!

Zamiast podawać swój ranking, spróbuje obalić bądź potwierdzić kilka stereotypów o japońskich dziewczynach.



### SĄ NIEŚMIAŁE

Hmm. I prawda, i kłamstwo. Nieśmiałe wydają się być przez pierwsze kilka minut rozmowy. Jeśli dziewczyna polubi swojego rozmówcę, zaczyna zachowywać się coraz śmielej i rozkręca się do tego stopnia, że trzeba ją nieraz przywołać do porządku (yuck!).



### LUBIĄ EUROPEJCZYKÓW

Acha - szczerza prawda. Kojarzymy im się z bogatą kulturą i dobrymi manierami, co naturalnie jest prawdą. Poza tym lubią przesiadywać w "angielskich" pubach w towarzystwie białych chłopaków. Gdyby było inaczej, po co by tam siedziały?



### BARIERA JĘZYKOWA

Bzdura. Tam prawie nikt nie mówi dobrze po angielsku... Wystarczy kilka podstawowych zwrotów i zaczyna się rozmowa. "I love you" to potoczne słowo, rzucane po PIĘCIU minutach rozmowy. A skoro jest love, jest i muchos fun...



### CAŁE DNI SIEDZĄ I SIĘ UCZĄ

Prawda, ale połowiczna. W tygodniu siedzą i uczą się, ale w weekendy po prostu odrabiają to wszystko z nawiązką. Nikt w Tokio nie wraca do domu przed szóstą rano - rozrywkowe dzielnice tętnią życiem aż do ostaniego, pijanego czy trzeźwego klienta.



### MAŁO JEST ŁADNYCH

Bzdura. Szczerze mówiąc w dzielnicach rozrywki nie wiedziałem gdzie się patrzeć. Są śliczne, zadbane i do wyboru - do koloru. Elegantki, punkówki, skate'oweczki i dzinsówki - wszystko, czego zapragniesz. Podobno myją się kilkanaście razy dziennie.



### SĄ CICHE I POSŁUSZNE

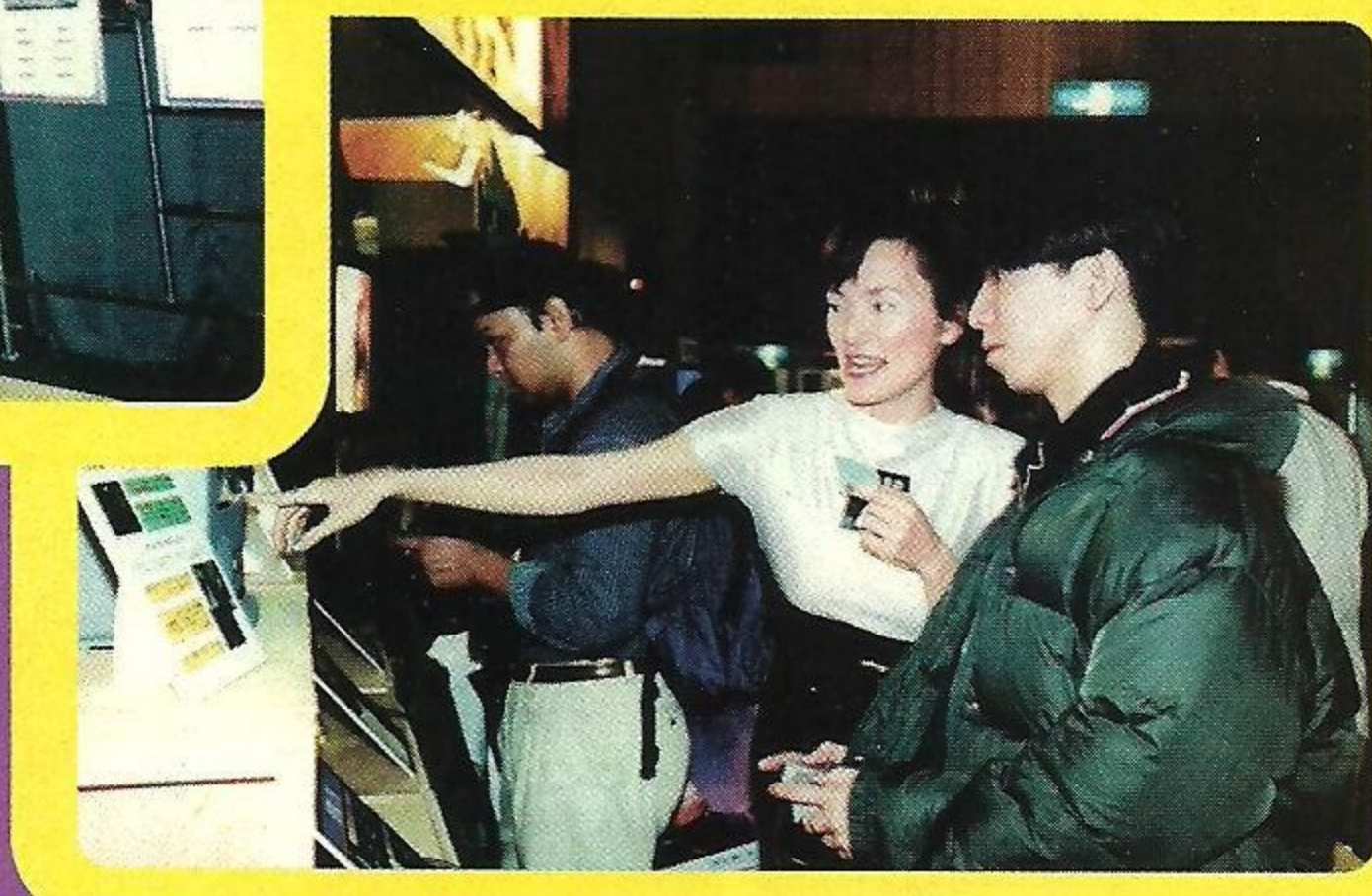
I znów tylko pół prawdy. Są ciche - owszem, dopóki nie nadużywają alkoholu. Posłuszne - owszem, dopóki czegoś nie chcą. A od nas chcą. Chcą, abyśmy je zabrali do Europy - w swoim kraju są traktowane przez facetów trochę instrumentalnie.



### MAJĄ COŚ W SOBIE..

To jest jedna z największych prawd, jakie słyszałem w życiu. Japonki mają coś w sobie. Każda jest tajemnicza, skryta, pociągająca. Goddamnit, Beavis!

Skąd to wszystko wiem? Z obserwacji własnych i kolegi Michała (część stary - dzięki za świetną zabawę), który mieszka w Tokio już dwa lata i... Ożenił się z Japonką. No i od jej koleżanek :)



**KYOKUSHIN KARATE (PSX) - pierwszy symulator sportowego karate.**

Drugim tytułem, który mnie zaciekał był roboczo zatytułowany **KYOKUSHIN** fighter utrzymany w konwencji sportowego karate - wygląda to fajnie, zawodnicy ruszają się niezłe i gicio jest. Na końcu zaś chyba najlepszy shooter na PlayStation - **SILENT BOMBER**. Kompletnie nie mam pojęcia o co w tej grze chodzi, ale jest sporo biegania (kolesiową), strzelania i wysadzania wszystkiego naokoło. No i wszystko to wygląda bardzo, ale to bardzo efektownie.



**SILENT BOMBER (PSX) - chyba najlepszy klasyczny shooter na PSX.**

## FROM SOFT

Jest to firma znana Europejczykom z dwóch gier - znakomitego kiedyś erpega na PlayStation **KING'S FIELD** oraz mech-shootera **ARMORED CORE**, także na PlayStation. From Soft rozwija się - firma pokazała aż cztery gry, w tym trzy na PlayStation. Po pierwsze więc **ARMORED CORE: MASTER OF ARENA**. W kolejnej części tej gry całkowicie zrezygnowano już z jakichkolwiek misji, skupiając się na samej walce robotów i trybie multiplayer. Jak sama nazwa

wskazuje, jatka odbywa się na specjalnych arenach. Gracze przychodzili na TGS z kartami pamięci (na których znajdowały się ich "tuningowane" roboty, nierzadko pomalowane w przedziwne emblematy) aby stoczyć pojedynek na śmierć i życie. Drugą grą From jest zręcznościówka **SPRIGGAN: LUNAR VERSE**. W grze kierujemy biegającym na wszystkie strony i dysponującym potężną parą w łapach gostkiem przypominającym Solidnego Węża. Kolo potrafi tak palnąć, że pod wpływem jego pięści kruszy się skała. Jest strzelanie, dialogi - całość wygląda przyzwoicie, ale lekka pikseloza jakoś tak psuje wrażenie... Wreszcie **ECHO NIGHT**,



**ECHO NIGHT (PSX) - jeszcze jeden horror, tym razem fpp.**

coś jakby **KING'S FIELD** - tyle, że zamiast erpega mamy survival horror. Akcję śledzimy z oczu bohatera włączającego się po nawiedzonym przez ducha jakiejś małej dziewczynki domu. Może być interesująco.

Na Dreamcasta jest **FRAME GRIDE** - jakby kontynuacja pomysłu z **ARMORED CORE**, czyli walki wielkich robotów. Gra wygląda bardzo ładnie, szczególnie wrażenie robią same sylwetki wojowników.



**FRAME GRIDE (DC) - wielkie mechy ponownie w akcji**

Takich mechów jeszcze nie widziałem - wyglądają trochę jakby z ilustracji do książki Juliusza Verne'a, co bardzo mi się podoba. Fruwa to strasznie płynnie, a gra się niezłe.

## UEP SYSTEMS

Moi ulubieńcy (kocham ich za **COOL BOARDERS 2**) odkryli po jednym tytule na PSX i DC. O **RISING ZAN: SAMURAI GUNMAN** piszemy dużo na stronie 62, pozostanmy więc przy tym drugim tytule. Kurcze, co ja jeszcze mam pisać o tych grach na Dreamcasta? W kółko o tym, że są ładne? Że nie chrupią, mają wysoką rozdzielczość, stałe 60 fps, nie tamią im się polygony, nie widać żadnej pikselozy, a tekstury nie powtarzają się co dwa centymetry (tylko co sześć, hehe)? No i właśnie takie jest **COOL BOARDERS DC**. I pomyśleć, że jest w bardzo wczesnym stadium produkcji - była gotowa w 30%...



**COOL BOARDERS DC (DC) - płynny i świetny snowboard od mistrzów.**

## TOMMY

Ugh. Ci goście pokazali jakiś wrestling, jedną grę z dużymi robotami i kilka symulatorów podrywania rysunkowych dziewczynek. Nic ciekawego

## SAMMY

Jeszcze gorzej - same symulatory podrywania rysunkowych dziewczynek. Litości...

## GENKI

Tylko jedna gra - **SHOTOKOU BATTLE** na Dreamcasta. A to dziwne, bo przecież reklamy **JADE COCOON** na PlayStation latają już regularnie w światowej prasie. W każdym razie **SHOTOKOU BATTLE** zapowiada się bardzo symulacyjnie - to bardzo trudny racer z dużym naciskiem na realizm. Zawartość? To samo co **RACING LAGOON**, czyli nielegalne wyścigi na autostradach w nocy. Płynniutki...

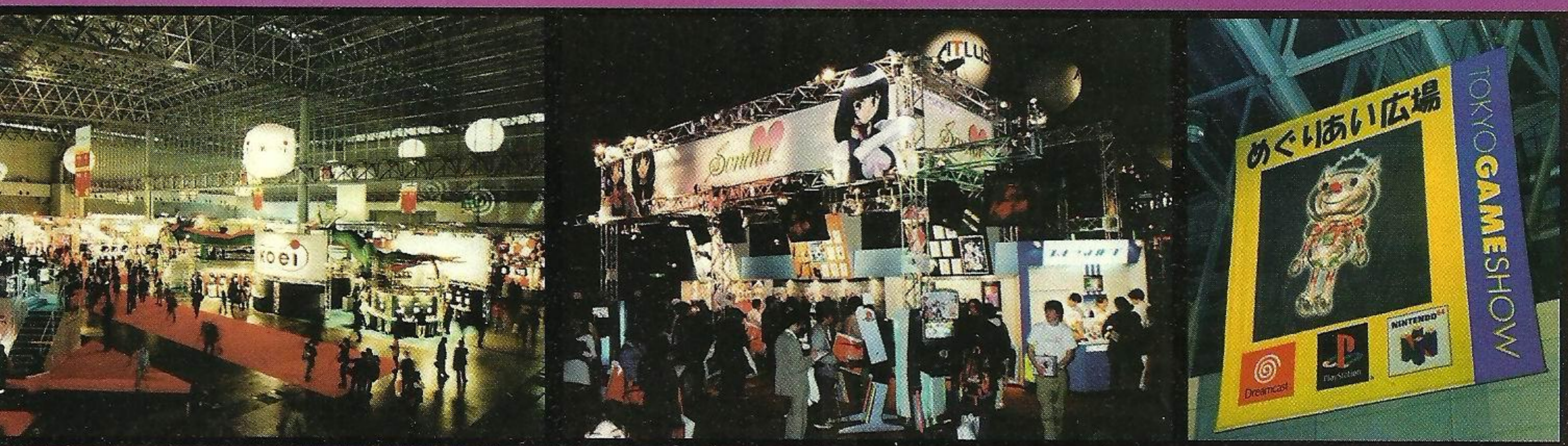


**SHOTOKOU BATTLE (DC) - "nielegalny" nocny racer po autostradach.**

## ASCII

ASCII to firma znana głównie z akcesoriów, ale ostatnio coraz śmielej poczyną sobie na rynku gier. Na uwagę zasługują dwa tytuły, których i tak pewnie nie zobaczymy - ale co tam. Pierwszym jest **GALERIANS** - typowy survival horror z drobną kobietką w roli głównej. Ładne lokacje, długi czas doczytywania i masa przeciwników.





Drugim zaś symulator czołgu **PANZER FRONT**, który zapowiada się interesująco głównie ze względu na fakt, że takich gier jak ta do tej pory zbyt wielu po prostu nie było.

## ATLUS

Spośród masy japońskich śmieci wyłowilem **MAKEN-X** na Dreamcasta, który - szczerze mówiąc - porządnie mnie rozczarował. Jedyną nadzieją w tym, że ten klon **DOOM**'a znajduje się obecnie w wczesnym stadium produkcji. Jak widać Japończycy nie potrafią robić takich gier, ale nie ma czym się martwić - WinCE = masa konwersji z PieCa w przyszłości.



**MAKEN-X (DC)** - jakiś taki dziwny Doomklon, bez rewelacji.

## TAITO

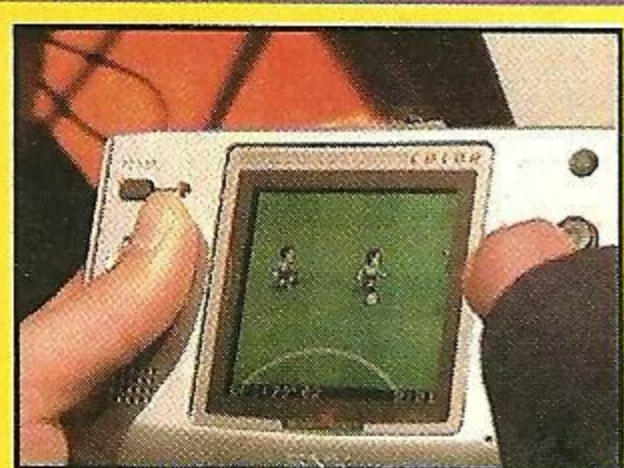
Zasłużona na **PUZZLE-BOBBLE**'owym polu firma przygotowała przede wszystkim milion wersji swojego symulatora pociągu **DENSHA DE GO 2**. Niestety, nie potrafiłem się zmusić aby w to zagrać. Tymczasem obok promowano **SUPERMANA** na N64 i muszę powiedzieć, że jest to jeden z większych niewypałów, jakie widziałem na TGS. No i najciekawsze - konwersja arcade'owej gry roku **PSYCHIC FORCE 2012** na Dreamcasta. Rzecz wygląda niezłe - jest to mordobicie w pełnym 3D, a fighterzy latają sobie zamknięci w wielkim, przeźroczystym sześcianie. Poprzednia część ukazała się na PSX i podobała się niektórym graczom.



**PSYCHIC FORCE 2012 (DC)** - czyta się "sajkik fors tłenty-tlelf".

## SNK

SNK zaprezentowało swoją ręczną konsolkę **NEO-GEO POCKET** i kilka gier. Rzecz jest fajna i będzie sprzedawana w USA, a może nawet i u nas - wtedy poświęcimy jej więcej miejsca.



**NEO GEO POCKET** - nowa ręczna konsolka, która może sporo namieszać.

Firma pokazała także przygodówkę **ATHENA** na PSX, która wygląda na totalnie niegrywalną dla białych ludzi (chodzimy dziewczynką w szkolnym mundurku po klasach i rozmawiamy z przyjaciółkami). Były też cztery fightery - pierwszy to **KOF'98**, którego revkę na PSX przeczytacie na stronie 52, jeszcze raz 2D w postaci **LAST BLADE** (fadne, na miecze - coś jakby **SAMURAI SHODOWN**, ale mniej anime'owe) oraz wyglądający po prostu świetnie



**FATAL FURY WILD AMBITIONS (PSX)** - udany skok do trzeciego wymiaru.

**FATAL FURY WILD AMBITIONS** na PSX'a. Translacja serii w trzeci wymiar udała się i jestem pewien, że zyska ona nowych zwolenników. No i był też **KOF** na Dreamcasta - niemal identyczny jak ten na PSX'a, z tym, że widać wyraźnie jak pamięć służy takim grom. Oficjalnie zapowiedziano też wydanie serii gier **SNK vs CAPCOM**, naturalnie we współpracy z tą drugą firmą. Pierwszą z nich będzie.. Karcianka na GameBoy'a (yuck... po co to komu?), drugą zaś rasowy fighter, który pojawi się dopiero w przyszłym roku. Zacieram ręce - chcielibyśmy zobaczyć taki crossover. Naturalnie arcade - na Naomi.

# PRZEBIERAŃCY!

Japońscy gracze przychodzą na Tokio Game Show przebrani za swoje ulubione postacie z gier. Oto mały ranking strojów



### 1. TEKKEN TEAM

Od lewej: Hwoarang, Xiaoyu, Tiger, Law, GunJack (za Lawem) oraz najbardziej widoczny - Paul. Jak widać nie każdy, kto postawi sobie języka na głowie może mówić, że ma fryzurę jak mr. Żelazna Pięść. Co innego, gdy język ten ma dobre 30 centymetrów...



### 2. FINAL FANTASY 8

Oto Squall i Edea. Po bliższych oględzinach można wypatrzeć, że obaj bohaterowie to... kobiety. Nie szkodzi. Strój Squalla w sklepie Square kosztował kilkanaście baniek, ale Gunblade'a to już musiały zrobić sobie same.



### 3. DARKSTALKERS

Nie da się ukryć, że seria ta cieszy się w Japonii olbrzymią popularnością - głównie ze względu na niesamowite postacie, które tam można oglądać. Oto przykład - dwójka bohaterów gry. Pan wilk i pani faszyzująca.



### 4. SAMURAI SHODOWN

Oto i mr. Haohmaru we własnej osobie. W kimonie należy odedrzeć rękawy i naszyć kilka fatek tu i ówdzie, ale popatrzcie jak napracował się na własną fruzurę! Rozciera rączki, bo było trochę zimno, a on przecież nie ma rękawów.



### 5. STREET FIGHTER

Oto Cammy the Commando Girl - jedna z najczęściej fotografowanych pańek na wiosennym TGS. Czyżby dlatego, że jest ładna i zgrabna? Możliwe. A może dlatego, że Japończycy uwielbiają gote nogi i długie buty...



### 6. RIDGE RACER

Oto i ona - jedna jedyna w swoim rodzaju dziewczyna z **RIDGE RACER**'A. Należy wspomnieć, że takiej kiecki nie można sobie nigdzie kupić - musiała ją uszyć jej mama, albo babcia. A może sama się wykazała.



### 7. STREET FIGHTER

Popularność Capcom nie słabnie. Oto druga pani propagująca **STREET FIGHTER**A - tym razem Chun-Li. Musicie przyznać, że dość wiernie naśladuje oryginał - ma nawet rozcienca po bokach swojego pięknego stroju...



## SEGA

Na koniec relacji zostawiłem sobie firmę, która wzbudzała, wzbudza i będzie wzbudzać wiele kontrowersji. Pani SEGA. Otóż na wiosennym TGS "stara dama" promowała się z całych sił. Dawała za darmo kupę gadżetów, po prostu robiła co mogła, aby się pokazać i to z jak najlepszej strony. To mi się podoba. "Zyga" pokazała też całkiem sporo gier, w większości jednak tylko na telebimie. Jedno jest pewne - bez supportu developerów z USA i Europy Dreamcast zdechnie. A chwałę się nim strasznie - przyjdzie zweryfikować to wszystko na E3 za miesiąc. Sprawdziłem jednak kilka gier - o **BS** i **HOTD2** piszemy w zapowiedziach. Były też dobre wyścigi formuły **CART** pod

najlepszą grę na show - **SHENMUE**. N-i-e-s-a-m-o-w-i-t-e. To tak, jakby zobaczyć przez chwilę przyszłość całej branży. Nad tą mieszanką przygodówki, erpega, fightera i w ogóle wszystkiego, co tylko jest pracuje ponad 300 osób pod kierownictwem master-designera Yu Suzuki (VF). Pisaliśmy już o tym i jeszcze napiszemy, ale pamiętajcie - to jest tytuł, dzięki któremu Dreamcast we wrześniu w Japonii będzie szedł jak ciepłe bułeczki.



**SHENMUE (DC)** - początek nowej ery w grach video. Numer 1 na TGS.



**LET'S MAKE SOCCER TEAM (DC)** - piłkarski manager, chcemy akcję!

nazwą **SUPERSPEED RACING**, wrestling **GIANT GRAM 2** (świetny - gościnnie z Wolfem i Jeffry'm z VF), jakiś baseball, manager piłkarski **LET'S MAKE SOCCER TEAM** (jeśli tak będzie wyglądać soccer na DC, to ja już się nie mogę doczekać), jakieś symulatory obfajania małych dziewczynek oraz



**GIANT GRAM 2 (DC)** - wrestling z dwoma chłopakami z **VIRTUA FIGHTER**.

## PECET

Gry na komputery PC były prezentowane praktycznie na dwóch stanowiskach - pierwsze należało do koncernu Microsoft, który w swojej ulotce napisał, że "gry na PC powinny znaleźć więcej odbiorców na zdominowanym przez konsole japońskim rynku" podczas gdy na drugim - nazwanym "PC Corner" - stłoczono kilkanaście komputerów przeróżnych, często olbrzymich na naszym rynku firm i ich gier. Dlaczego PC jest tak mało popularne w Japonii? Już wyjaśniam. W Kraju Kwitnącej Wiśni, a szczególnie w dużych aglomeracjach mieszkania są bardzo małe - na 30-40 metrach kwadratowych potrafią mieszkać wieloosobowe rodziny. Ciężko na tak niewielkiej przestrzeni zmieścić kolejne biurko ze sporym komputerem i jeszcze większym monitorem. Japończycy mają dostęp do komputerów przez cały dzień w pracy bądź w szkole i nie mają potrzeby stawiania ich w domach. Tak sądzę ;)

## AKIHABARA

Wyprawę do Tokio zakończyłem spacerując po Akihabara - dzielnicy Tokio zwanej "Elektrycznym Miastem". Akihabara jest miejscem, w którym Tokijczycy kupują sprzęt elektroniczny - kilka kilometrów kwadratowych cyka i tyka, niczym gigantyczna techno-bomba. Nieprawdopodobna liczba neonów w połączeniu z ulewnym japońskim deszczem i najnowszymi laptopami i gramami sprzedawanymi w pudełkach prosto z bagażnika samochodu sprawiły, że zrozumiałem jak wyglądałoby życie w mieście przedstawionym w filmie "Blade Runner". Ceny urządzeń elektronicznych i gier są bardzo niskie - na przykład oryginalną, nową grę **TEKKEN 3** na PlayStation można kupić tam za niecałe 60 zł, najtańszego firmowego discmana za 200 zł, a minidysk nawet i za 500 zł.

## FAKTY I AKTY

Nasłuchałem się i nazywałem o Japonii różnych rzeczy, niekoniecznie prawdziwych. Parę spostrzeżeń:

**Po pierwsze:** salony gier można spotkać na każdym dużym skrzyżowaniu ulic. Wbrew temu, co mogliście słyszeć lub czytać wcale nie są małe - bo jak nazwać pięciopiętrowy budynek z 20 maszynami na każdym piętrze? Szczerze mówiąc nie widziałem żadnego małego salonu.

**Po drugie:** SEGA absolutnie rządzi w salonach gier. Ta firma wypływa z siebie nieprawdopodobną liczbę maszyn arcade, na których grają po prostu wszyscy. To w dalszym ciągu jest gigant, tylko potężnie osłabiony i głodny sukcesu. Nie ośmielę się powiedzieć, że firma ta rządzi całym

japońskim rynkiem gier - ale to zdecydowanie ją najbardziej widać w Tokio. Napis „SEGA” jest wszędzie - na plakatach, neonach, ścianach, nawet na chusteczkach. Branding jak trzeba. Być może jest to część kampanii reklamowej DeCego.

**Po trzecie:** **VIRTUA FIGHTER 3** jest w k-a-ż-d-y-m salonie. Nie widziałem salonu, w którym nie byłoby tej gry.

**Po czwarte:** Japończycy wymiatają w VF3 (i w inne gry) na poziomie przekraczającym możliwości białego człowieka. Do **SPIKEOUT** musiałem stać godzinę w kolejce, bo czterech młodych biznesmenów miało akurat przerwę na lunch i bawiło się z przeciwnikami. Każdy na jednym żetonie. Przez godzinę. Yep.

**Po piąte:** Dreamcast zaczyna wchodzić na partery sklepów. Szybko wyjaśniam - sklepy z grami w Japonii mają po kilka pięter. Na parterze zawsze są najpopularniejsze gry, gadżety i magazyny, na pierwszym piętrze reszta konsol, na drugim PC, na trzecim Manga i tak dalej. Naturalnie na parterze w tej chwili dominuje PlayStation, ale DeCe zaczyna się tam przekradać. To chyba znak, że Japonia powoli akceptuje nową konsolę Segi. Ale DeCe jeszcze nie rządzi - co to, to nie. I długo jeszcze nie.

Wyprawę do Japonii uważam za bardzo owocną i ciekawą. Jeśli będziecie mieli możliwość - wybierzcie się tam. Obejrzyjcie nowoczesne Tokio, wsiądźcie w Shinkansen i skoczcie do Kyoto - stolicy Starego Cesarstwa, a przede wszystkim nie zapomnijcie wrzucić gdzieś tam za mnie żetonika...

independent press przedstawia

tylko  
**29.90**  
pełenów

PLAYSTATION • DREAMCAST • AUTOMATY

# TOKYO GAME SHOW

wiosna '99

90  
MINUT  
SAM  
NA  
SAM  
Z  
NOWYMI  
GRAMI  
VIDEO



NEO PLUS VIDEO 1

UDAŁO SIĘ - ZMONTOWANA I UDŹWIĘKOWIONA KASETA TRAFIŁA JUŻ DO WSZYSTKICH, OSÓB, KTÓRE ZŁOŻYŁY ZAMÓWIENIE. DLA NIEZDECYDOWANYCH PODAJEMY PEŁNĄ LISTĘ TYTUŁÓW, KTÓRE MOŻNA SAMEMU ZOBACZYĆ W AKCJI NA N+VIDEO 1.

## 41 GORĄCYCH NOWOŚCI NA PLAYSTATION I DREAMCASTA

**CAPCOM** Dino Crisis, Biohazard: Code Veronica, Marvel vs Capcom, Powerstone, Dungeons & Dragons Collection  
**SONY** Um Jammer Lammy, Omegaboost **TECMO** Dead or Alive 2 **NAMCO** Ace Combat 3 Dragon Valor, Soul Calibur  
**SQUARESOFT** Racing Lagoon, Saga Frontier 2, Cyberorg, Legend of Mana, Chocobo Racing, Front Mission 3  
**FROM SOFTWARE** Spriggan: Lunar Verse, Frame Grider, Echo Night **ATLUS** Maken-X **GENKI** Shotokou Battle  
**UEP SYSTEMS** Cool Boarders DC, Rising Zan: Samurai Gunman **SNK** NeoGeo Pocket . Fatal Fury Wild Ambitions, Last Blade, King Of Fighters 98, **BANDAI** Patlabor the Game, Silent Bomber, Kyokushin Karate, Countdown Vampires  
**KONAMI** Beatmania, Dance Dance Revolution, Air Force Delta, Soul Of the Samurai **TAITO** Psychic Force 2012  
**SEGA** Superspeed Racing, Giant Gram: All Japan Pro Wrestling w/Virtua 2, Let's Make Soccer Team, Shenmue

## 21 NAJNOWSZYCH AUTOMATÓW Z JAPOŃSKICH SALONÓW

Gunmen Wars [Namco], Time Crisis 2 [Namco], Final Furlong [Namco], Dance Dance Revolution [Konami], House of the Dead 2 [Sega], Star Wars Trilogy Arcade [Sega], Ocean Hunter [Sega], Racing Jam [Konami], JoJo's Bizzare Adventures [Capcom], Virtual On 2 [Sega], Zombie Revenge [Sega], GP 500 [Namco], Spikeout [Sega], Densha De Go 2 [Taito], Crazy Taxi [Sega], Battle Gear [Taito], Beatmania 2 Dx [Konami], Samurai Shodown 64 [SNK], NBA Play-By-Play [Konami], Chaos Heat [Taito], Fighting Layer [Namco]

**ORAZ... POPRZEBIERANYCH JAPOŃSKICH GRACZY!**

**ABY OTRZYMAĆ KASETĘ: WYTNIJ KUPON ZE STRONY 77, WYPEŁNIJ I OPLAĆ NA POCZCIE. CENA: 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i VAT). KASETA DOSTĘPNA JEST TAKŻE W WARSZAWSKIM SKLEPIE ULTIMA.**

WYDAWCA: VIRGIN ■ PLATFORMA: NINTENDO 64 ■ TERMIN: CZERWIEC 1999

# Star Wars Episode 1 Racer

**Każde pokolenie ma swoją legendę...  
Każda podróż zaczyna się od pierwszego kroku...  
Każda saga ma swój początek.**



ANAKIN SKYWALKER

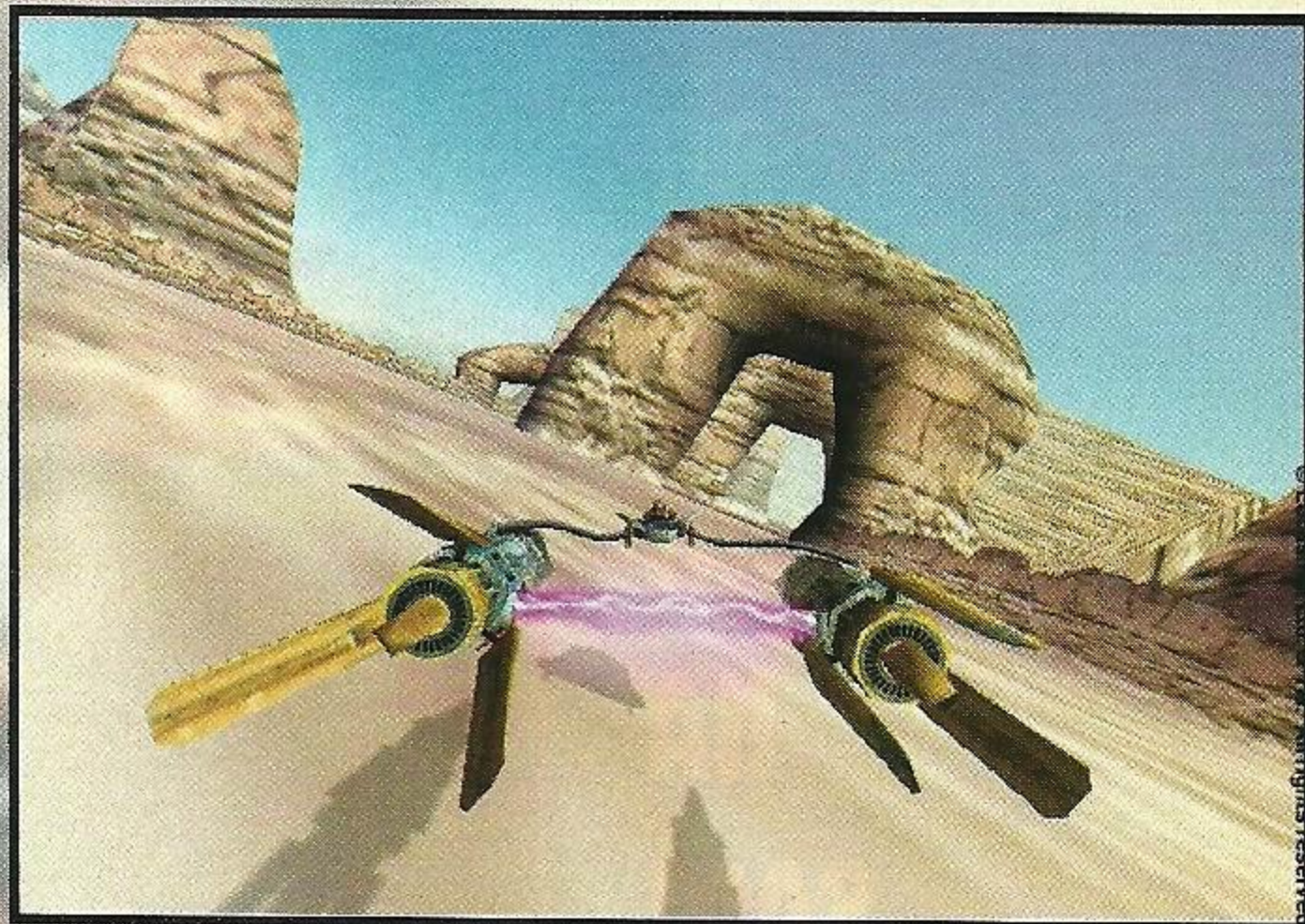


Oto Anakin Skywalker, przyszły ojciec Luke'a i Lei. Naturalnie wiecie, że ten mały i niewinny chłopiec stanie się też czarnym Darthem Vaderem...

**P**omysł wyciągnięcia piętnastominutowej sekwencji z filmu i rozciągnięcia jej na pełną grę na N64 może wydawać się rzeczą ryzykowną. Jednak ryzyko to znacznie maleje, jeżeli weźmie się pod uwagę tytuł filmu. A brzmi on wiadomo jak...

Wyścigi podów w filmie przedstawiają zabawę jaką ku swej ucieście organizuje Jabba The Hut. W wyścigu udział biorą młodzi niewolnicy Jabby, a nagrodą może być wolność. Anakin Skywalker startujący w wyścigach jest jednak człowiekiem. A żadnemu z ludzi nie udało się jeszcze w tych wyścigach wygrać. Tym bardziej, że czempion Jabby - Sebulba, stosuje niezbyt czyste chwyt.

Co nowego w dziedzinie racerów można powiedzieć? Co można dodać, aby uczynić mordercze wyścigi jeszcze szybszymi, jeszcze bardziej dynamicznymi? Zaczniemy najpierw od odejmowania. Znika



Wyścigi podów na Tatooine w całej okazałości. Większość screenów w tym artykule pochodzi z wersji na PC, choć na N64 gra ma wykorzystywać rozszerzenie pamięci.

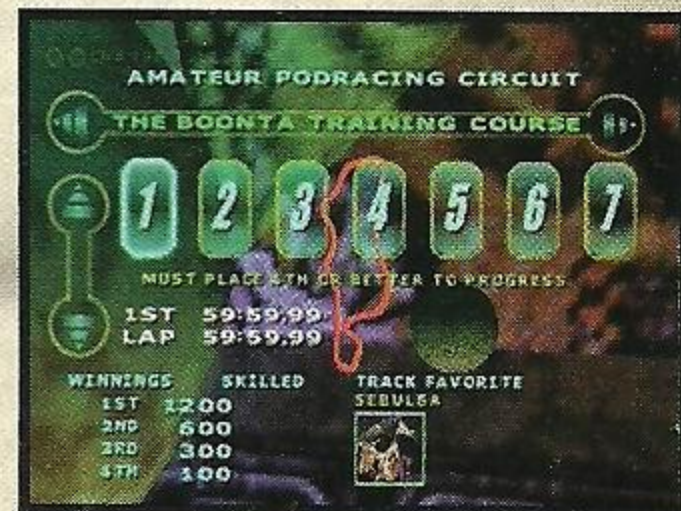
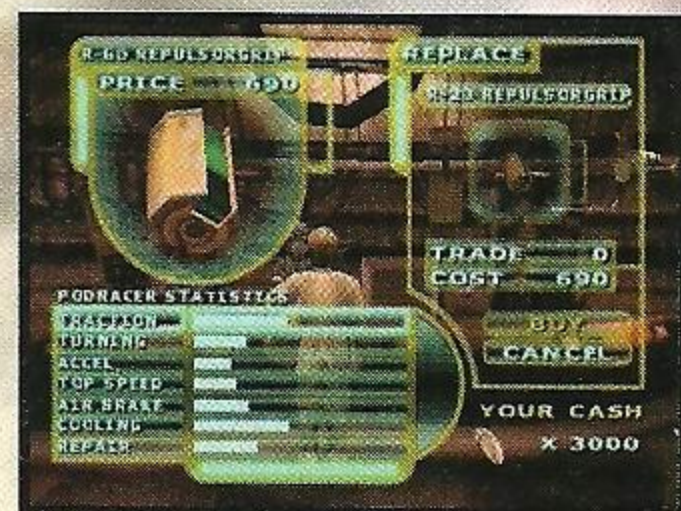
arsenał. W racerze słusznie nazwanym **STAR WARS: EPISODE I RACER** jest niesamowita prędkość, dzikie lokacje, szaleńcza walka, ale bez żadnych niedozwolonych środków. Ale są za to pody. Rydwany. Rodem z "Long, long, long time ago..."

Pojazdy, na których młody Anakin ściga się z pozostałymi dwudziestoma dwoma nieludzkimi zawodnikami rzeczywiście przypominają ciągnięte przez rumaki rydwany. Tyle, że rolę koni odgrywają tutaj dwa potężne odrzutowe silniki, dyszem jest jakiś metalowy kabel, a oba silniki są ze sobą połączone wiązką energii. Dodatkowo każdy z elementów - czyli obydwa silniki oraz ciągnięta za nimi kabina są oddzielnymi obiektami, które oddziałują na siebie z zachowaniem zasad fizyki. Ziemskiej. Nawet pomimo, że akcja toczy się na Tatooine. Oraz kilku innych (nieznanych jeszcze w świecie Gwiezdných Wojen) planetach.

Każdy z 23 statków różni się od pozostałych pod różnymi względami. Pierwszą różnicą jest pilot zasiadający za sterami. Oprócz Anakina i Sebulby znajdują się tutaj wszyscy zawodnicy, którzy biorą udział w filmie oraz pięciu takich, którym nie udało się trafić nigdzie dalej ze stołu kreślarskiego Lucasa. Pojazdy są tak jak to w grach bywa - jedno powolne, wytrzymałe i wielkie, inne szybkie, zwinne i filigranowe. W sumie dla każdego coś się znajdzie. Część pojazdów nie będzie dostępna dla gracza do czasu, aż pokona on w wyścigu czempiona planety, na której się ściga. Za wygrane wyścigi zdobywa się kasę, za którą można później usprawnić swojego poda. Sklep obsługuje nie znany nam na razie z filmu Watto. Dla nieszczęśników, którym słabiej powiedzie się w



W grze mają się też pojawić zaczerpnięte z filmu sekwencje przerywnikowe - tyle, że będą one generowane w czasie rzeczywistym przez konsolę.



Pody będzie można rozbudowywać, kupować części i tuningować. Będą też trasy przypominające Tractor Beam z Death Star (korytarz Gwiazdy Śmierci).



wyścigach zostaje złomowisko, na którym za grosze można dostać różne podejrzane części. W sumie pody mają siedem różnych elementów (m.in. przyspieszenie, autonaprawa, chłodzenie, turbo, sterowność, maksymalny osiągi), które można usprawnić. Każdy z nich zaś ma sześć coraz lepszych wariantów.

Samo sterowanie podem także nasuwa pewne skojarzenia z rydwanem. Stery albo ściąga się do siebie aby trochę zwolnić, albo też się je popuszcza dla efektu zupełnie przeciwnego.

W filmie cały wyścig odbywa się na Tatooine. Twórcy gry chcieli



**Ludzie nie startowali w wyścigach pod'ów dlatego, że nie mieli wystarczającej liczby kończyn do obsłużenia skomplikowanego sterowania. Co naturalnie nie znaczy, że młody Anakin ma trzy ręce - po prostu działa z prędkością myśli. I ma Moc.**

A tutaj już nie może być wątpliwości - żaden z tych dwóch screenów nie pochodzi z gry. Obydwa obrazki zostały zaczerpnięte bezpośrednio z filmu...



Nadmieniona w tekście lodowa planeta, która nie pojawia się w filmie. Dobrze jednak, że znajdzie się w grze - im więcej, tym lepiej dla graczy.



Ze statycznych screenów niewiele da się wyczytać - miejmy nadzieję, że grywalna wersja SW:E1R pojawi się za miesiąc na show E3 w Los Angeles.

jednak aby teren stał się nieco bardziej urozmaicony. Jak się jednak okazało, w filmie powiedziane jest, że wyścigi te są nielegalne i odbywają się tylko na tej planecie. W związku z tym developerzy musieli sami stworzyć kilka planet spoza tych biorących udział w "Phantom Menace", a które zostały zaakceptowane przez ludzi Lucasa. Wobec tego jedna z tras ma znajdować się w scenerii lodowych jaskiń i tuneli, następną na terenie gazowym pełnym postrzępionych i porwanych odcinków, kolejną na podmokłym i grząskim terenie bagiennym, inna jeszcze wiedzie wśród gór.

Trasy mają obfitować w liczne niebezpieczeństwa - jeziora lawy, deszcze meteorytów, cyklony, Tuskańskich snajperów, obsuwające się skały, kałuże metanu i inne tego typu niespodziewane bonusy. Rzecz jasna można spróbować wpełznąć do takiego jeziora mijanego właśnie gościa, ale na tym nie koniec. Pomimo, że walczyć w grze nie można, to można sabotować jego poczynania. Z drugiej strony - najczęściej to gracz będzie miał możliwość sprawdzenia jak wygląda kilka rozrzuconych przez lokalnego czempiona min, albo też posmakować jak zachowują się przegrzane jakimiś podejrzanyimi sztuczki silniki jego statku.

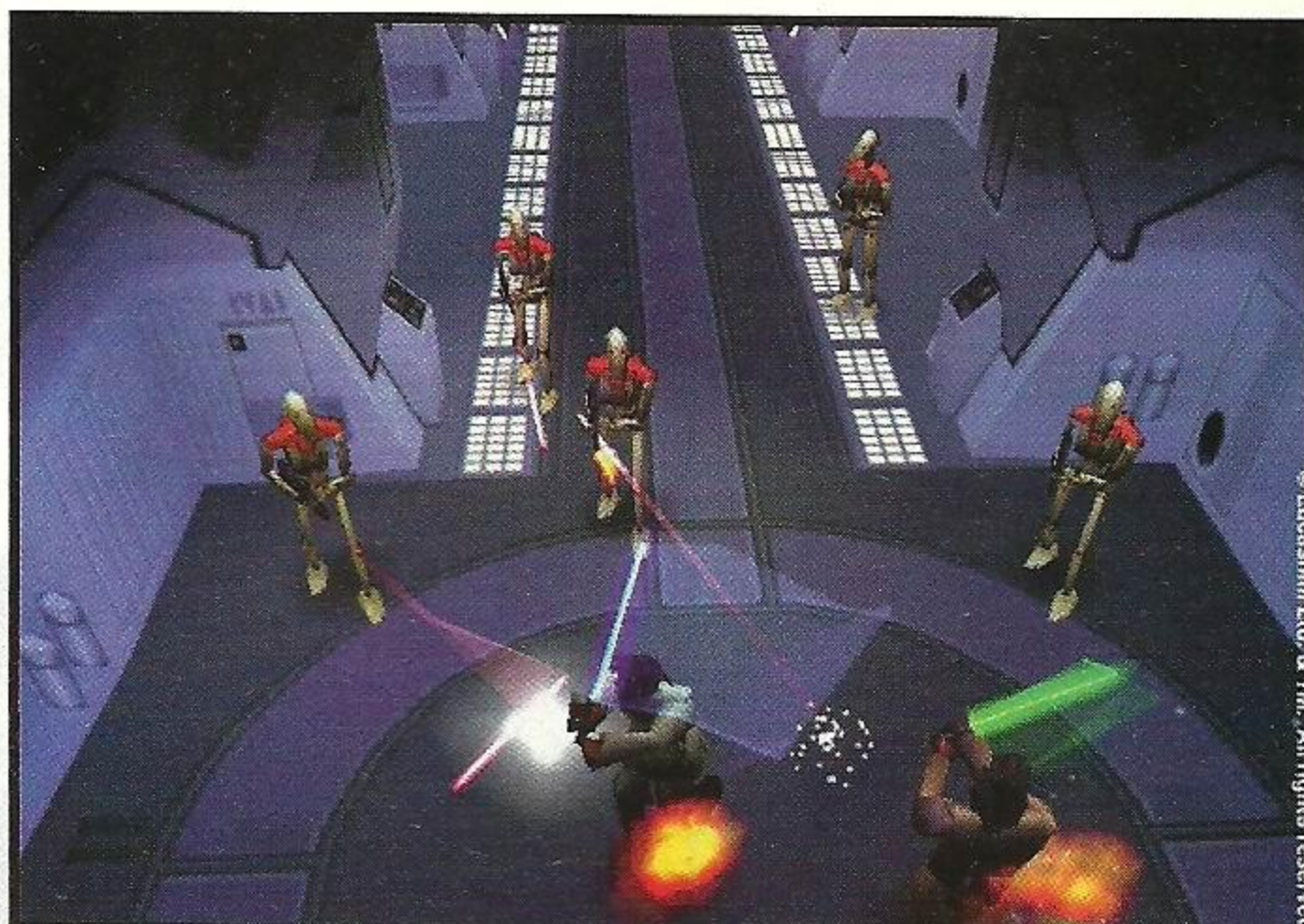
W sumie gra zapowiada się dosyć interesująco. Ważne jest tylko, aby twórcom udało się osiągnąć zamierzony efekt poczucia szybkości - bez tego nie ma co marzyć o zrobieniu najlepszego futuracera (choć odbywającego się w przeszłości) na N64. Bo STAR WARS: EPISODE I ma gigantyczny potencjał. [Banan]



Największą atrakcją SW: E1 RACER ma być niesamowite uczucie przyspieszenia towarzyszące pilotażowi pod'ów. Szybciej niż F-ZERO X? Czas pokaże...



Dyweryjny atak na Naboo - planetę, której pomagają bronić Qui-Gon i Obi Wan. Na screenie kapitan Panaka i robot szują w stronę napastników.



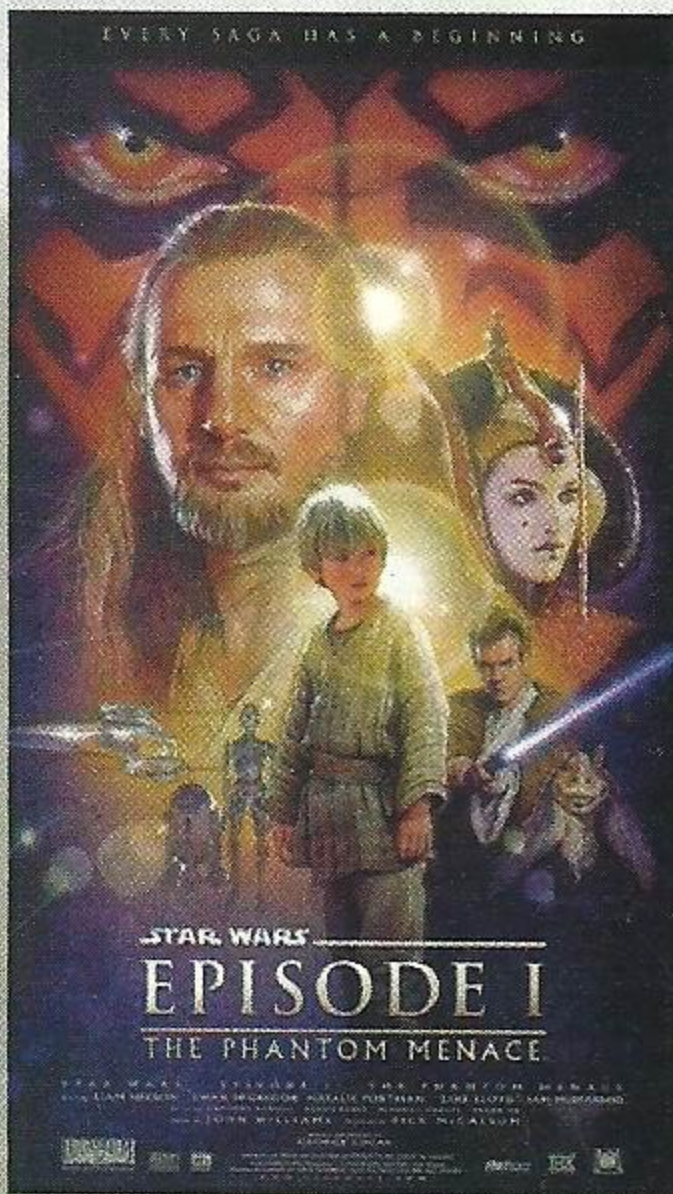
Nasi ludzie (to ci z mieczami świetlnymi) kontra armia zmechanizowanych przeciwników. Na szczęście można odbijać mieczem pociski z blasterów.

WYDAWCA: ACTIVISION ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: CZERWIEC 1999

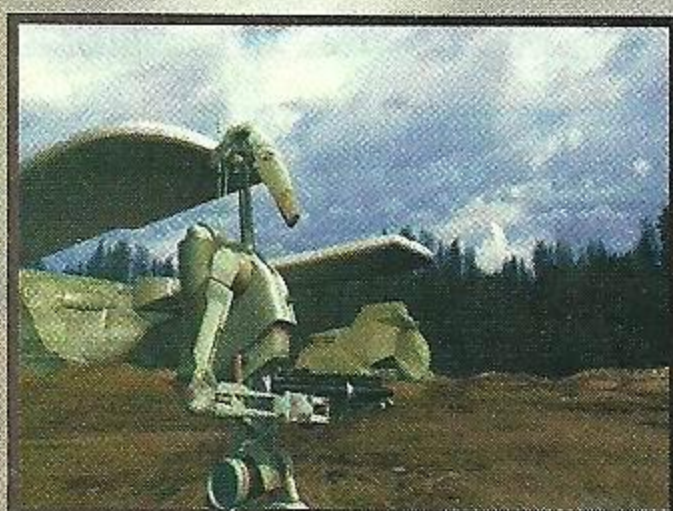
# Star Wars

## Episode 1 The Phantom Menace

Firma Big Ape ma przed sobą najbardziej ambitne zadanie jakie wyobrazić może sobie w dzisiejszych czasach developer. Ma stworzyć grę na podstawie najbardziej oczekiwanego filmu ostatnich dekad.



Oficjalny poster reklamujący Epizod I na każdym słupie Ameryki. Masowa histeria powoli udziela się także i nam...



Jeden z robotów bojowych, których walczące armie zobaczymy w filmie. Jest to o tyle ciekawe, że na Hoth i Endorze - a więc później - walczyła piechota składająca się z ludzi. Czyżby roboty nie sprawdzały się w walce?

Chyba rzeczywiście brzmi to ambitnie. Tylko, że jest jeszcze pewien mały szczegół. Gra ma ukazać się w dwa dni po światowej premierze filmu. I teraz już brzmi to cholernie ambitnie.

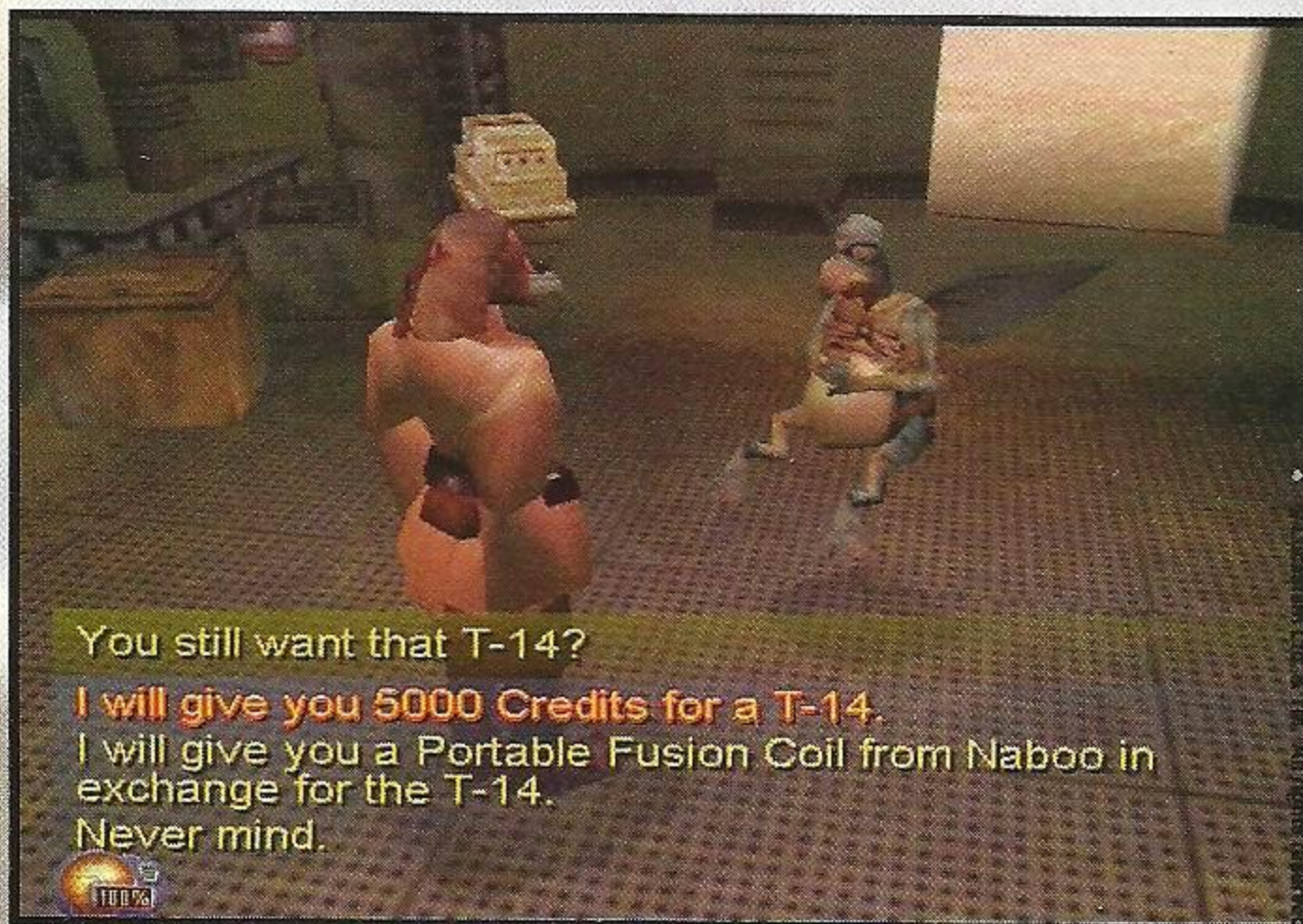
Oczywiście nie da się ukryć, że panowie z Big Ape (twórcy m.in. **HERC'S ADVENTURES**) musieli nawiązać dosyć bliską współpracę z wytwórnią Lucasa, aby tworzyć grę równoległe do procesu produkcji filmu. Tym bardziej, że jak się zarzekają, gra bardzo wiernie trzyma się scenariusza filmu. Nie jest naturalnie jego kalką, ale bazuje na wydarzeniach, które szczęśliwi Amerykanie obejrzą w kinach już 25 maja tego roku. A my we wrześniu, z tysym Czajką dubbinującym Kenobiego. Hmmpf.

Starając się wprowadzić was w świat jaki mają zamiar roztoczyć przed nami twórcy gry, należałoby wesprzeć się filmem. Niestety nie jest to w tym wypadku możliwe.

Zacznijmy więc od tego co ma do powiedzenia Dean Sharpe - szef Big Ape. Tak więc - **PHANTOM MENACE** ma być grą skierowaną do szerszej rzeszy odbiorców.

Ma przyciągnąć przed swoje PSX-y wszystkich. Ludzi kochających Gwiazdne Wojny, ludzi kochających gry oraz tych pozostałych. Co to oznacza? Ot tyle, że gra nie będzie ani zanadto skomplikowana (żeby nie zniechęcać nowicjuszy), ani zbyt głęboko nie wniknie w realia samego świata Star Wars (żeby nie zniechęcić narwańców). Nie brzmi to może specjalnie atrakcyjnie, ale to tylko takie małe komentarze.

Na razie niewiele można powiedzieć na temat samej rozgrywki. Na nieśmiało propozycje porównania



You still want that T-14?  
I will give you 5000 Credits for a T-14.  
I will give you a Portable Fusion Coil from Naboo in exchange for the T-14.  
Never mind.

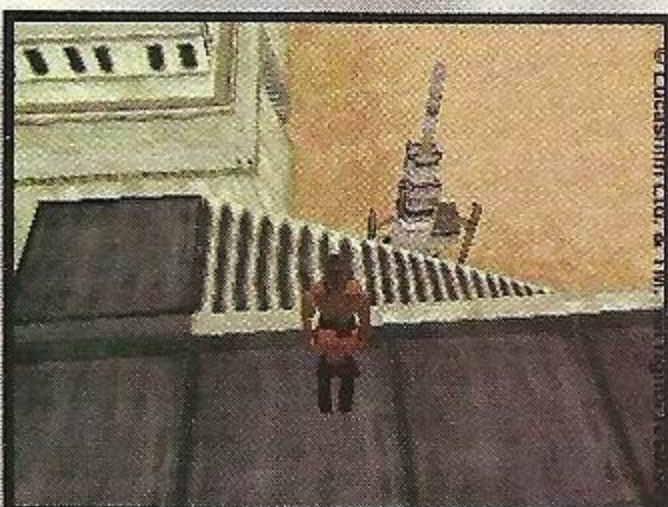
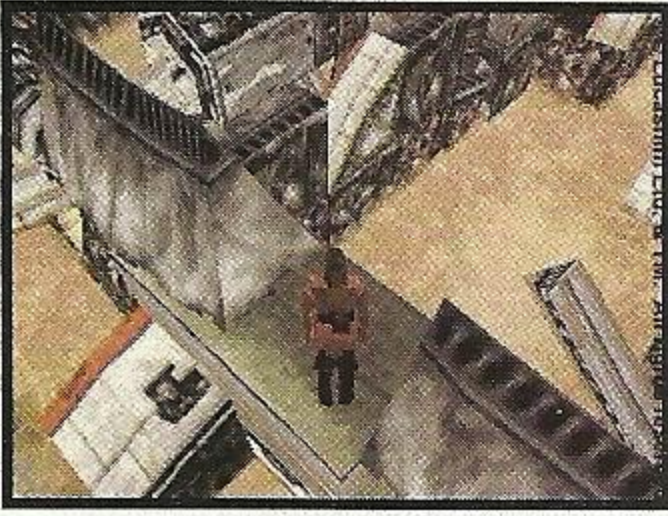
Próba nawiązania kontaktu z przedstawicielem innej nacji. Decyzyjne dialogi mają stanowić integralną część PHANTOM MENACE.

swojego dzieła do już obecnych na rynku gier pan Sharpe reaguje dosyć gwałtownie. "Razem z Big Ape robiliśmy już gry obejmujące wszystkie niemal istniejące gatunki i mogę tylko powiedzieć, że **PHANTOM MENACE** będzie czymś zupełnie nowym i niepowtarzalnym". No tak. Standardowa gadka developera.

Eksploracja w świecie 3D, rozmowy z napotykanymi osobami, różne proste questy, walka... rzeczywiście brzmi to absolutnie przełomowo. W chwili obecnej zapowiadanych jest jedenaście zróżnicowanych poziomów w grze. Oprócz różnych zadań jakie przyjdzie w każdym z nich wykonać, gracz będzie miał też możliwość wcielenia się w jednego z czterech bohaterów. Będą to: Obi-Wan Kenobi, jego mistrz Qui-Gon Jinn, niejaki kapitan Panaka oraz królowa Amidala. Przez większość gry na pierwszym planie będzie Obi-Wan, ale zarówno z drugim rycerzem Jedi, jak i kapitanem oraz królową też będzie okazja się bliżej zapoznać.



Kolejne dwie sceny z walki. Koleś w białym stroju to chyba Qui-Gon. Fajne, czy niefajne - sami oceńcie...



**Eksploracja - inaczej mówiąc bieganie, skakanie, zwiedzanie, łażenie i tak dalej - ma stanowić oś akcji tej pseudo-przygodówki. A może trochę erpega.**

Oprócz standardowego zestawu zachowań takich jak chodzenie, bieganie, pływanie, skakanie, uderzanie czy blokowanie (co potrafią wszystkie postacie), rycerze Jedi znają też kilka dość nietypowych zagrań. Tzn. nietypowych dla osób, które nie wiedzą czym jest Moc. Zagrań tych, a właściwie ataków, ma być około dwudziestu. Kapitan Panaka też nie daje sobie w kaszę dmuchać, ale w walce jest nieporównywalnie cieńszy niż panowie trojga imion, królowa zaś uzbrojona jest w poręczny i elegancki paralizator droidów. Jak się okazuje w zupełności jej to wystarcza - w poziomach, w których występuje towarzyszyć ma jej grupka zbrojnych ochroniarzy.

Wracając jednak do Mocy - jak na razie słychać było o trzech jej zastosowaniach. Pierwszym z nich jest Pchnięcie Mocy - odpychające niepożądanych klientów. Skuteczne i humanitarne zarazem. Poza tym Obi-Wan i Qui-Gon potrafią też o wiele wyżej i dalej skakać. Trzecia rzecz to rozwinięte umiejętności telepatyczne. Przejawia się to głównie w dialogach - korzystając z różnych sztuczek można próbować przegadać przeciwników czy coś takiego. Niestety nie do końca wiemy na razie o co ma w tym chodzić.

Wspominając o Mocy i rycerzach Jedi nie da się opuścić jeszcze jednego elementu. Mieczy świetlnych. Są, są. Istotną rolę mają odgrywać przy odbijaniu pocisków wrogów. No i na pewno nie będą przeszkadzały w walce (podobnie jak i 20 innych rodzajów uzbrojenia).

Pierwsza z reklamówek, która pojawiła się w internecie i została wyemitowana przez połowę stacji telewizyjnych tego świata przedstawiała scenę wyścigu dziwnych pojazdów latających zwanych (jak się okazało) podami. Jak łatwo jest sprawdzić na poprzednich stronach, temat okazał się na tyle gorący, że została mu już poświęcona cała gra. Okazuje się jednak, że wyścigi podów trafiły też i do PHANTOM MENACE. Tutaj jednak są one tylko czymś w rodzaju side-questa. Na wyścigach tych można bowiem zarobić. Czysty hazard.

Poza tego rodzaju dodatkami gra pozwala też na pewną dowolność w rozwiązywaniu zadań. W jednej z misji



**Oto bohaterowie gry. Na górze z prototypem R2D2 niejaki Obi Wan Kenobi (Ewan McGregor), niżej rozmawiający z obcymi Qui-Gonn (Liam Neeson), jeszcze niżej królowa Amidala (Natalie Portman) - przyzła matka Luke'a i Lei. Na samym dole kapitan Panaka (?), osobisty strażnik królowej. Z całym szacunkiem - te postacie nawet w połowie nie wyglądają tak dobrze, jak bohaterowie SHENMUE...**

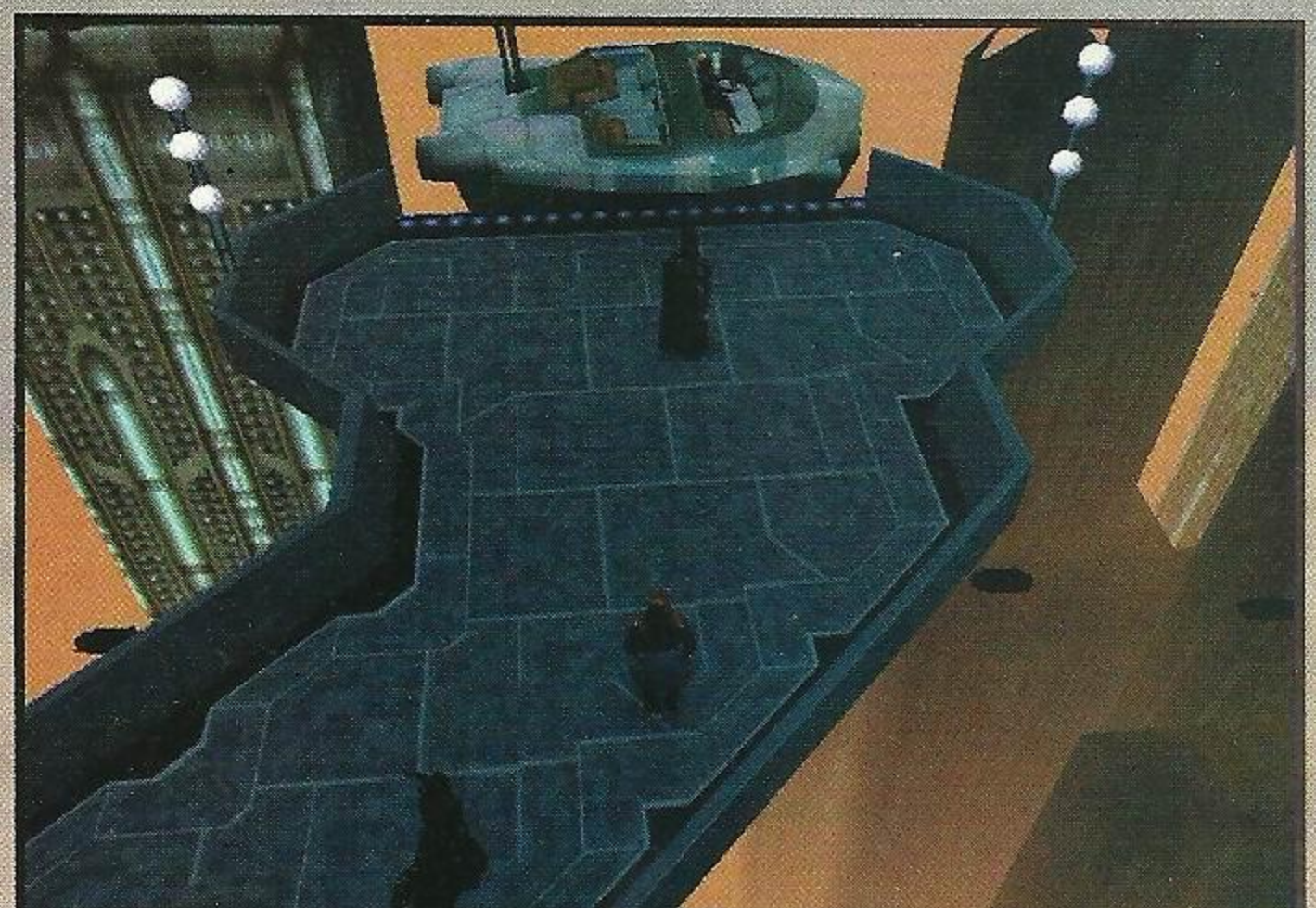


zadaniem Obi-Wana jest odnalezienie pewnej części napędu statku. Może zrobić to sam, ale jeżeli po drodze pomoże jakiejś kobiecie w odzyskaniu jej syna, to ta mu się potem zrewanżuje i posłuży poradą. Podobno w grze jest kilka takich kluczowych wyborów. W dodatku są one całkiem dobrze poukrywane w gąszczu postaci zaludniających poszczególne lokacje. W samym mieście Mos Espa ma być ponad 150 osób, z którymi można uciąć sobie małą pogawędkę. Albo powalczyć. Poruszając kwestię dialogu - nie można tu pominąć tego, że w grze umieszczono ponad 3000 linijek tekstu.

Na razie nikt nie ma w planach wydania PHANTOM MENACE na Nintendo 64 (nie dałoby rady pociągnąć dźwięku i dialogów) ani też na DC (spokojnie dałoby radę pociągnąć wszystko i to z dziesięć razy lepiej, ale co z tego, skoro nie jest planowana). Pozostaje nam tylko wierzyć w umiejętności ludzi z Wielkiej (bitej?) Małpy. I czekać na film. Oraz grę, naturalnie. [Banan]



**Podobnie jak w SW:E1 RACER, także i w PHANTOM MENACE wiele scenek przerywnikowych będzie generowanych na bieżąco przez konsolę.**

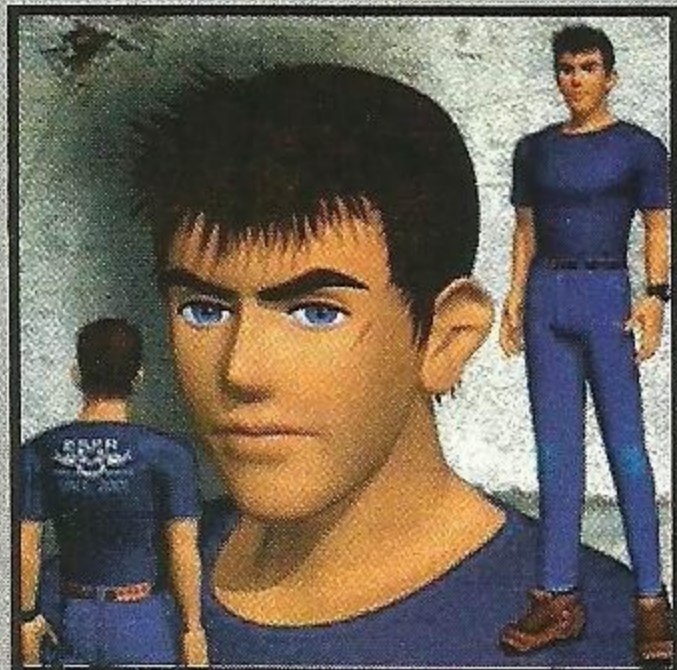


**Kierowana przez gracza postać wyraźnie zmierza w stronę podczepionego na górze wehikulu. Być może za chwilę pojawi się napis "Loading" a po nim sekwencja pilotażu...**

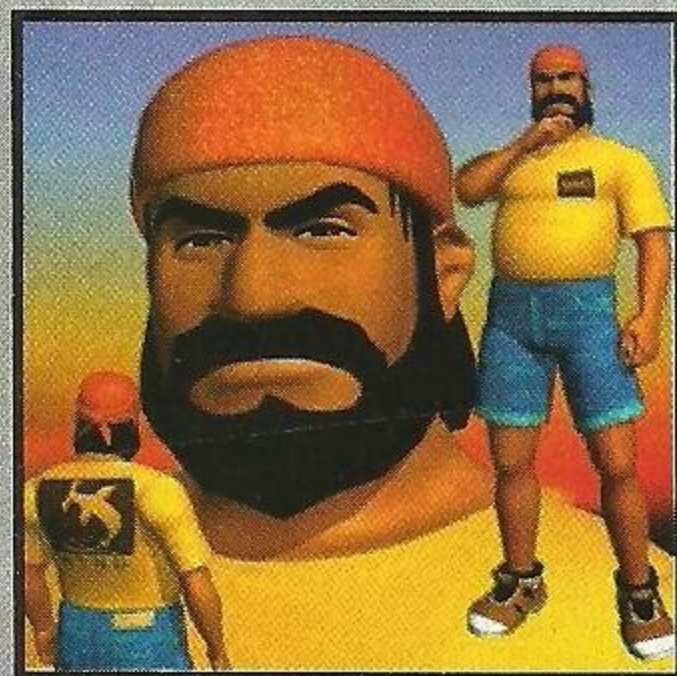
WYDAWCA: SEGA ■ PLATFORMA: DREAMCAST ■ TERMIN: WRZESIEŃ

# Blue Stinger

Większość członków zespołu Climax Graphics specjalizowała się dotychczas w tworzeniu obrazów CG i widać to dosłownie na każdym kroku. Lokacje są przepyszne, wnętrza zachwycają bogactwem barw i kształtów.



Oto Eliot o postrzępionej grywce. W odróżnieniu od Doggsa potrafi pływać. Jest członkiem specjalnej brygady. Oraz świadkiem akcji z meteorytem.



Doggs to drugi obok Eliota bohater sterowany przez gracza. Ma niewyparzony język i jest specem od broni ciężkiej. Lubi też piwko. Co widać.



Janine to jedna z nielicznych osób, które przeżyły katastrofę na wyspie. Koordynuje działania bohaterów. No i oprócz tego jest strzelcem wyborowym.



Mieszkaniec meteorytu, który spadł na wyspę. Przybiera postać kobiety i najwyraźniej stara się coś przekazać bohaterom. I tak do samego końca.

W to wszystko jednak średnio wkomponowują się postacie dwóch głównych bohaterów - Eliota i Doggsa. Niestety ich animacja pozostawia wiele do życzenia. Raz, że chodzą i biegają zbyt wolno. Dwa, że sama animacja ich zachowań (zwłaszcza wchodzenie po schodach) po prostu woła o pomstę.

Gra jest osadzona w niedalekiej przyszłości i opowiada o losach trójki młodych ludzi (ostatnia z osób - Janine, nie daje się sterować), którzy znaleźli się na wyspie, której całą powierzchnię pokrywa wielkie laboratorium. Dokonywane tam eksperymenty z użyciem komórek dinozaurów, powiedzmy, lekko wyostały się spod kontroli. I teraz bohaterowie muszą przebić się przez hordy zmutowanych ludzi - byłych pracowników laboratorium, próbując dociec co tak właściwie się stało. Dodatkową zagadką stanowi błękitny duszek - mieszkaniec meteorytu, który spadł na wyspę.

BLUE STINGER korzysta z pomysłów jakie wcześniej wykorzystali twórcy RE, ale trzeba przyznać, że dosyć umiejętnie odcina się od słynnej serii opowiadającej o eksterminatorach zombiaków. Dosyć duża ilość zróżnicowanych zagadek i to zarówno logicznych, jak również czasowych oraz tych polegających na poszukiwaniach przedmiotów i wykorzystywaniu ich w różnych miejscach wypadła całkiem nieźle. Pozwalają one na zaczerpnięcie oddechu pomiędzy jatkami jakie odbywają się przy użyciu arsenału znacznie przewyższającego to co można było ujrzeć w RE, RE2 i SILENT HILL razem wziętych. Dość powiedzieć, że są tu na przykład: wielki elektryczny mikser, elektryczny pręt spowijający przeciwników błękitnymi promieniami, dwie wielkie wyrzutnie rakiet, potężny minigun, działko napalmowe, wyrzutnię kapsulek z kwasem, działko plazmowe, pistolety, kusze, karabiny i tak dalej.

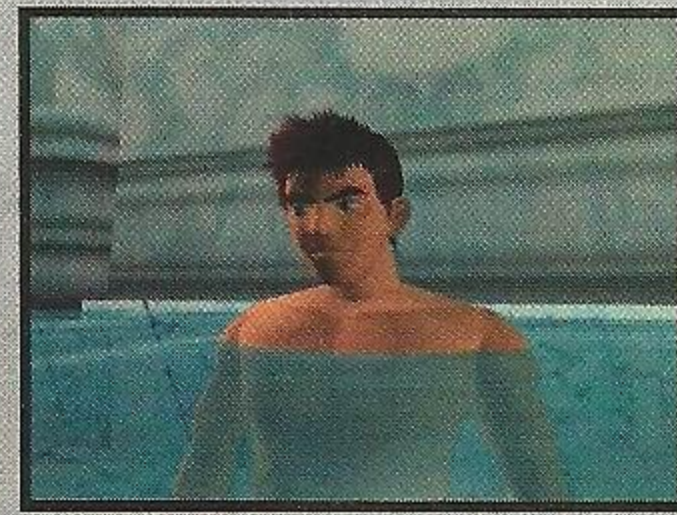
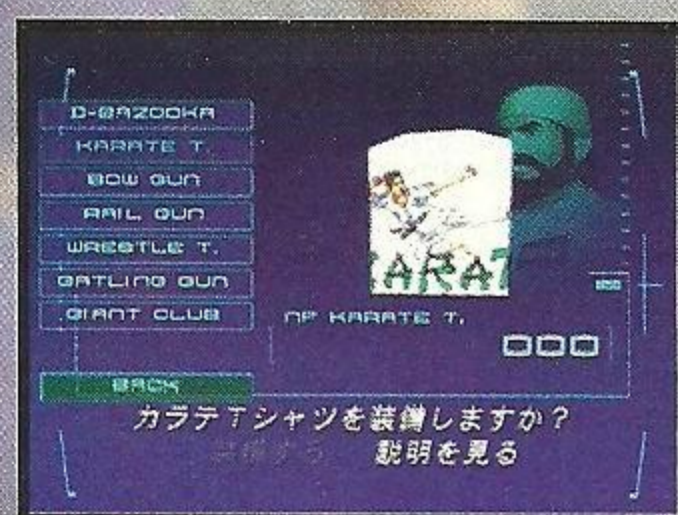
Efekty broni, podobnie jak cała oprawa graficzna BS stoją na najwyższym poziomie. Dobrze dobrane kawałki muzyczne przywodzące na myśl utwory wykorzystywane w produkcjach filmowych oraz mówione dialogi dopełniają obrazu. Ta gra ma oprawę godną końca XX wieku. Niestety jednak całociowy efekt bardzo psują ustawienia kamery. W zasadzie zachowuje się ona zupełnie beznadziejnie. Cały czas jest w ruchu i stara się jak najgorzej pokazać to co dzieje się na ekranie. Próbuje przez cały czas pokazywać głównego bohatera, ale zupełnie pomija przy tym przeciwników. Dzięki czemu można wypruć i połowę magazynka nie muskając nawet czającego się gdzieś, tuż poza zasięgiem kamery potwora. A biorąc pod uwagę to, że potwory się odradzają - można na dłuższą metę zwątpić. Być może sprawa ta zostanie naprawiona do czasu premiery europejskiej. Podobno zaś możliwość ręcznego jej ustawiania pojawia się już po ukończeniu BS. A ja ją ciągle go kończę[Banan]



Napalm Gun Eliota spowija potwory płomieniami. Ma niezbyt duży zasięg, ale jest potężną bronią. Szczególnie przydatny podczas kotowej walki z bossami.



Ta wielka kupa mięcha z lewej strony to efekt nieudanych eksperymentów z komórkami dinozaurów. Niestety gdzieś tam pod pokładami zmutowanej tkanki jest sobie człowiek. Ale spoko - jeśli się go zabije i wróci do pomieszczenia - odrodzi się.



Po lewej stronie - jedna z broni Doggsa. Zmieniając koszulkę, dzielny brodaczy uczy się różnych stylów walki. W tym przypadku jest to karate, ale są też sumo (najskuteczniejsza) oraz wrestlingowa. Eliot natomiast preferuje styl walki topless.



Eliot właśnie pruje z Shotguna. Tak - właśnie pruje, bo w BS Shotgun strzela seria kilku pocisków po sobie, a nie wali chmarą śrucin. Jedna ze słabszych broni.



■ WYDAWCA: SEGA ■ PLATFORMA: DREAMCAST ■ TERMIN: WRZESIEŃ 1999

# House of the Dead 2

Dreamcast właśnie wprowadził nowy termin do słowników graczy na całym świecie. To "Arcade Perfect Conversion".

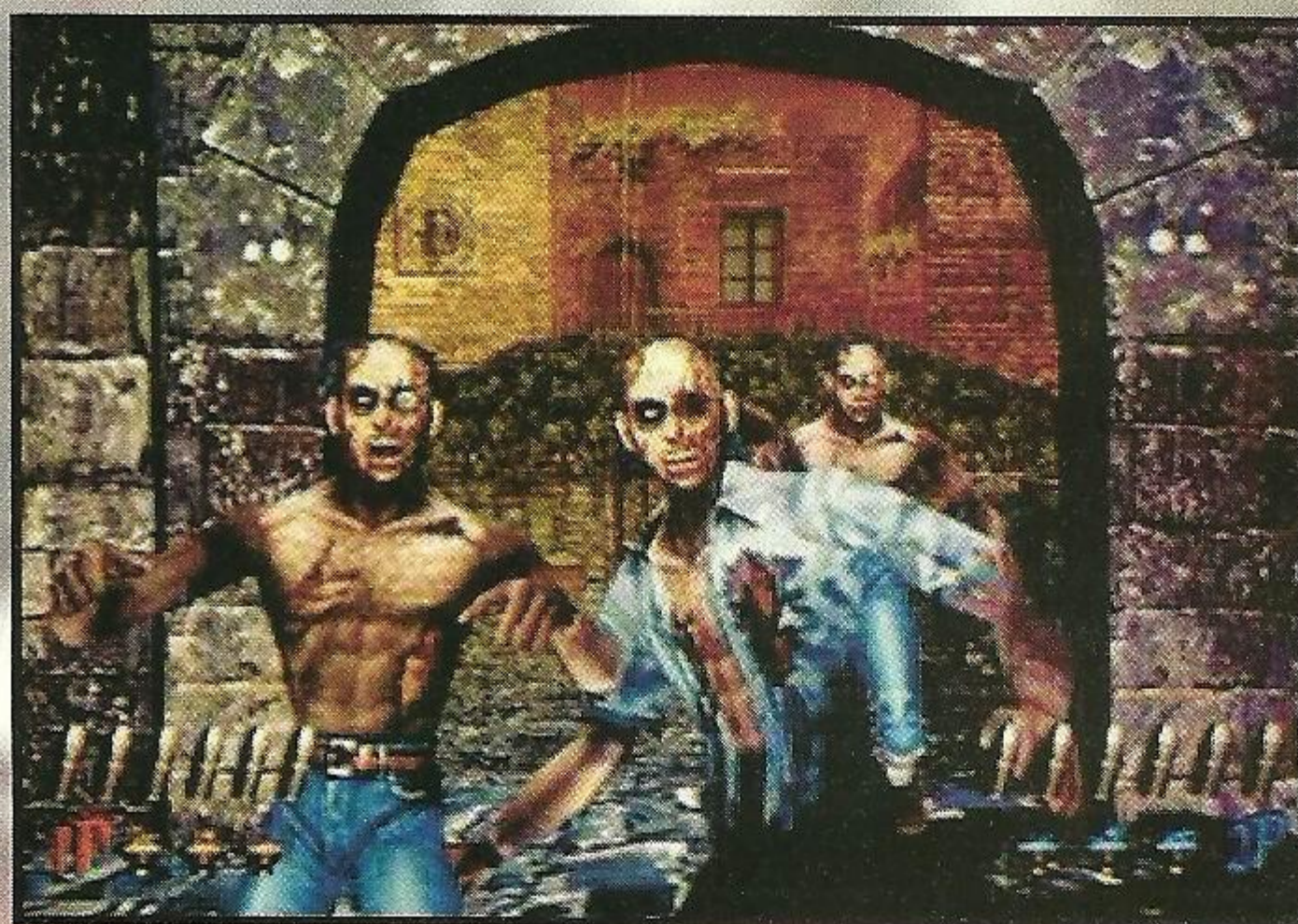


Zombiaki ubrane na modę amerykańskich drwali (koszula flanelowa) wyjątkowo wrednie zaslaniają się siekierami, które potem pragną zatopić w ciele gracza...

**K**iedyś przychodząc do salonu gier, wiadomo było, że gry które można w nich było zobaczyć znajdowały się poza zasięgiem. A teraz DC udowadnia, że za cenę gry można nabyć sobie swoją własną, perfekcyjną konwersję gry. I to w pełnym tego słowa znaczeniu.

Konwersja najnowszego shootera Segi udała się rewelacyjnie. Co więcej - gra o szatkowaniu zombiaków doczekała się też tego czego wszyscy wyczekiwali - wzbogacenia wersji arcade'owej o kilka przyjemnych elementów. Ktokolwiek widział HOTD2 w akcji, już wie jak wygląda to na DC. A inni? No cóż - jest to najlepsza w tym momencie gra na pistolet dostępna na konsole. HOTD2 to sześć poziomów wypełnionych rodakami gości z "Nocy Żywych Trupów". Jedni tylko się zataczają, rzygają zielonymi flakami, jeszcze inni wymachują dwoma piłami łańcuchowymi... Jednak to co robią z nimi pociski z pistoletów graczy w pełni rekompensuje brak broni białej. Po celnym trafieniu w szyję zombiaki czasami tracą głowy, strzał w czaszkę rozwała ją niczym przecięty na pół arbuź, kilka umieszczonych w korpusie pocisków przerywa klienta na pół... A wszystko to w potokach zielonej (jak widać gra przystosowana jest do wejścia na niemiecki rynek) posoki, w której kałużach znikają molestowane potworki.

Do trybu Arcade dostępnego na automatach, Sega AM dołączyła trzy dodatkowe. Boss, Original i Training. Pierwszy jest dosyć wymowny, drugi tylko nieznacznie różni się od trybu arcade, ale za to Training. To gra sama w sobie, gdzie trzeba wykonać dziesięć zadań ułożonych po sobie. Training pozwala na naprawdę mistrzowskie opanowanie gry. I jest straszliwie trudny. Podobnie zresztą jak cała gra. Ukończenie jej nawet na najłatwiejszym poziomie i z maksymalną ilością kredytów w ciągu pierwszych kilku dni można włożyć między bajki.



Mały przegląd przeciwników. Kolesz z piłami naprawdę wymiata, ale fajniejszy jest chyba ten stojący na środku dużego screena w dżinsowej koszuli.

Gra ma ogromną wartość. Także dlatego, że nawet po jej ukończeniu można wracać aby spróbować np. rozwalić wszystkie szyby w budynku podczas walki z pierwszym bossem, spróbować uratować wszystkich ludzi czy chociażby żeby spróbować innej drogi (bo jest ich bardzo wiele). A jak obiera się drogę? Wystarczy uratować osobę, która kluczem otworzy drzwi, albo też podnieść (czyt. strzelić w) leżący przy jakimś gościu klucz.

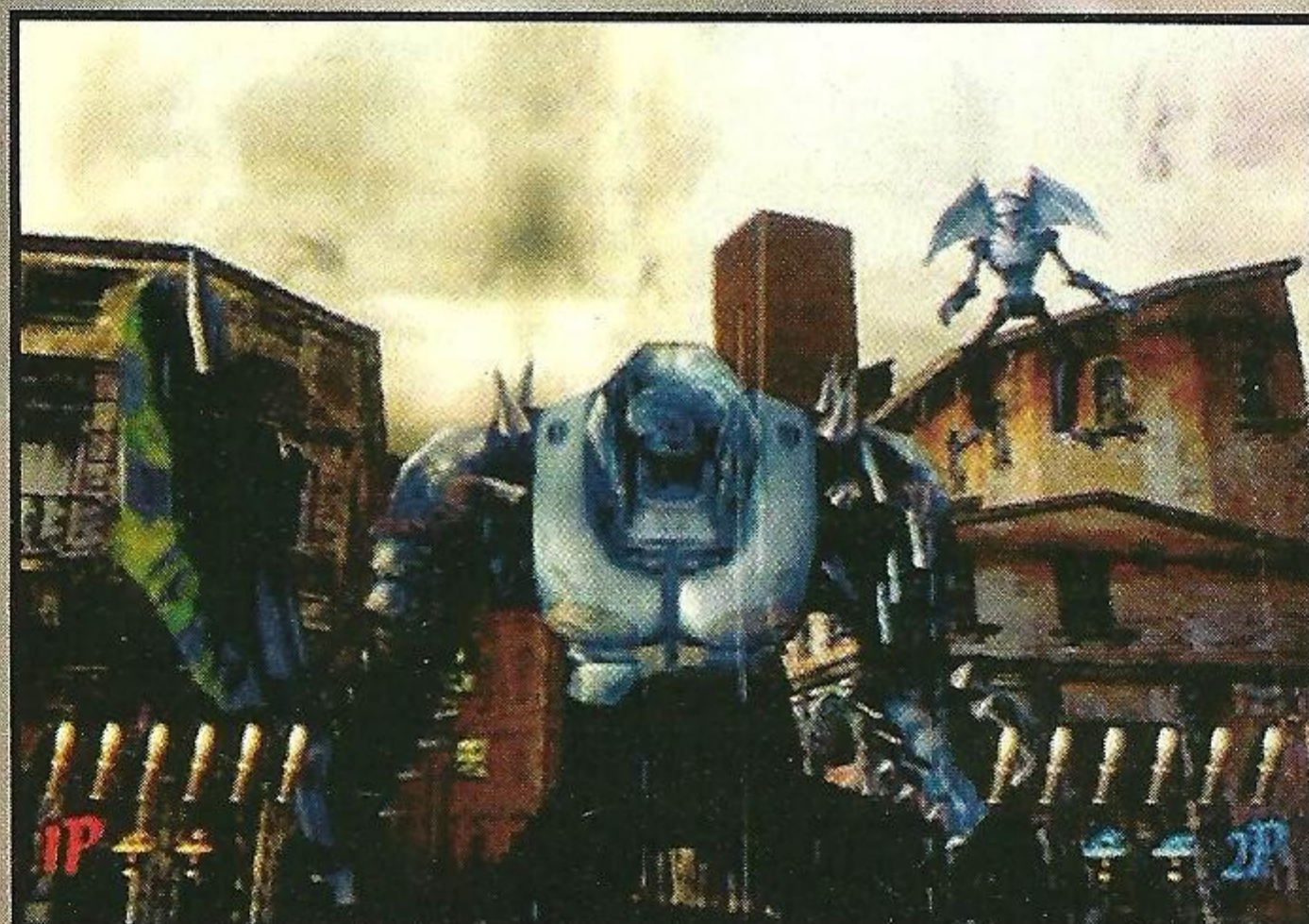
HOTD2 ma tyle sekretów, że nie ma mowy o poznaniu ich w ciągu kilku tygodni. No i jest świetną grą imprezową. Jeżeli ma się dwa gundy. Jedyną wadą są dosyć kiepsko brzmiące głosy bohaterów. Na szczęście rekompensuje je dobra muzyka. [Banan]



Ci goście są zrobieni po części z metalu - potrzeba kilkunastu strzałów, aby ich położyć. To jedna z najtrudniejszych gier, jakie ostatnio widzieliśmy...

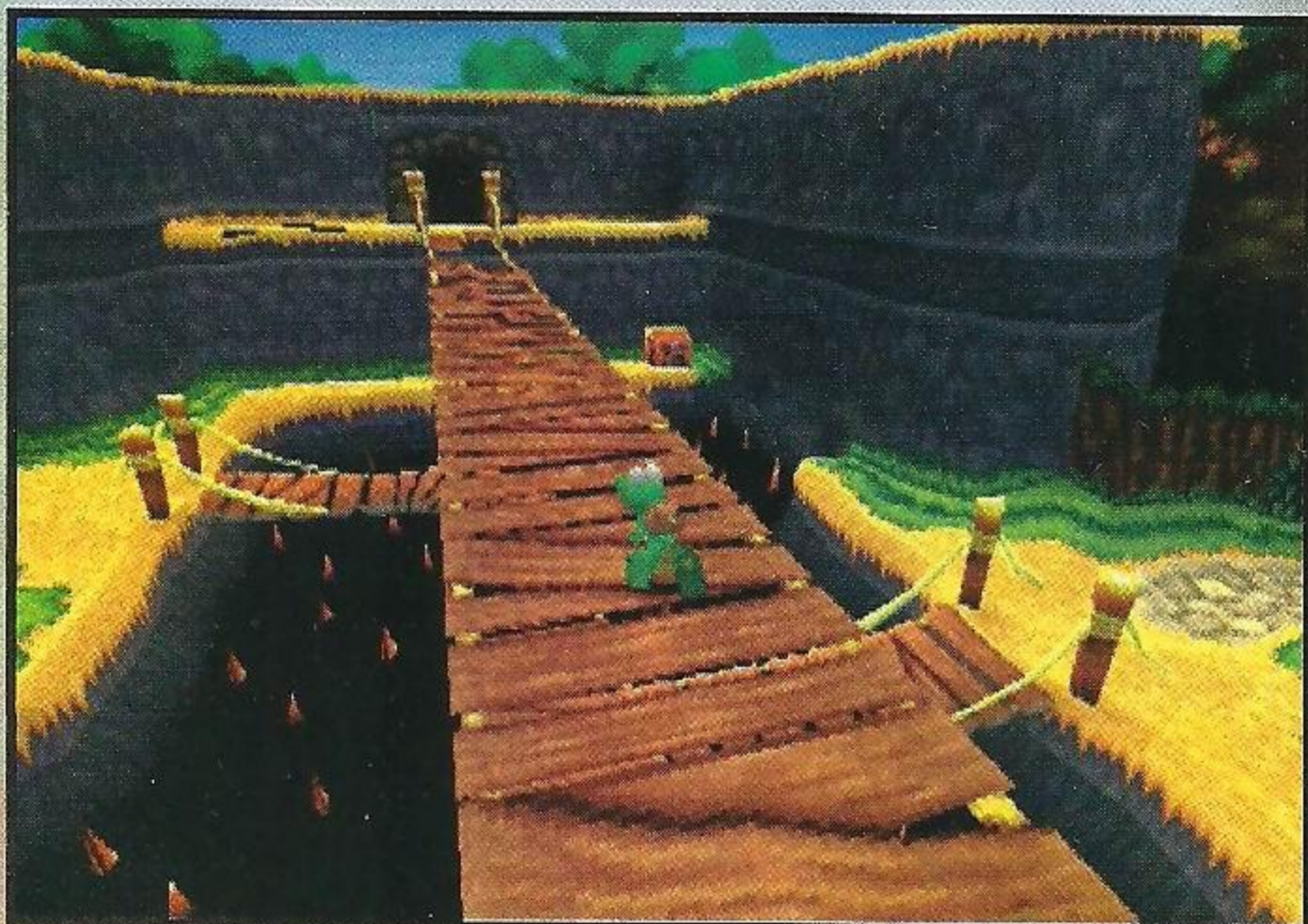


Nasi bohaterowie wymieniają czasem uwagi z pozostałą dwójką agentów.



Oto pierwszy boss - Judgment Type 28. Jego słabym punktem jest ten mały, różowy diabełek, który lata we wszystkie strony i piszczy metalicznym głosem.





Poziomy w CROC 2 mają być bardziej rozległe, może też obejdzie się bez ciągłego doczytywania po każdej planszy, które skutecznie drażniło graczy.



Ocean lawy, który musi pokonać nasz dzielny bohater, aby dotrzeć na jego drugą stronę. Uff, ciężko wymyśleć podpisy do tak nieskomplikowanej platformówki.

# Croc 2

**Pierwsza część przygód małego i sympatycznego Croca spotkała się z dobrym odbiorem. W takich sytuacjach producenci z reguły niezbyt długo wahają się nad wyprodukowaniem sequela.**

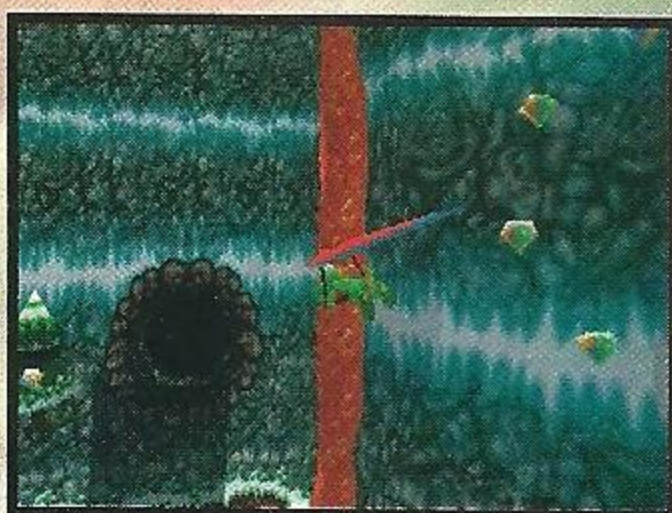
**P**roducenci nie lubią jednak za bardzo odbiegać od pewnych schematów. Dawny wróg Croca - straszliwy baron Dante wraca z zaświatów, aby nękać pocieszego bohatera.

A ten z kolei nagle uświadamia sobie, że jeśli chce jeszcze kiedyś ujrzeć swą rodzinę musi wreszcie opuścić wyspę imprezowych Gobbosów.

No więc rozpoczyna się kolejna przygoda z mnóstwem przeciwników, przyjaciół i zagadek.

A oto garść suchych faktów.

W grze znajdą się w sumie cztery wioski. Każda z nich to 10 złożonych poziomów. Nazwy poziomów sugerują, że autorzy skierowali się w stronę przygód innego popularnego zielonego stworka. CROC vs. The Pirate Dantinis, CROC vs. The Icy Elements, 20000 Years Before CROC oraz CROC and the Inventive Incas.



Oto kilka nowych featurek - latanie i zasuwanie po suficie. Będzie można przemierzać przestworza za pomocą parolotni, bądź ucześcić się na pazurkach sufitu i przeleżeć tak nad rozpadliną. Choć na tym screenie Croc może równie dobrze skakać...



Do szeregu znanych z pierwszej części ataków doszedł zamaszysty cios ogonem, salto, kop ze zwisu (ach te gady...), oraz dopalony super skok.

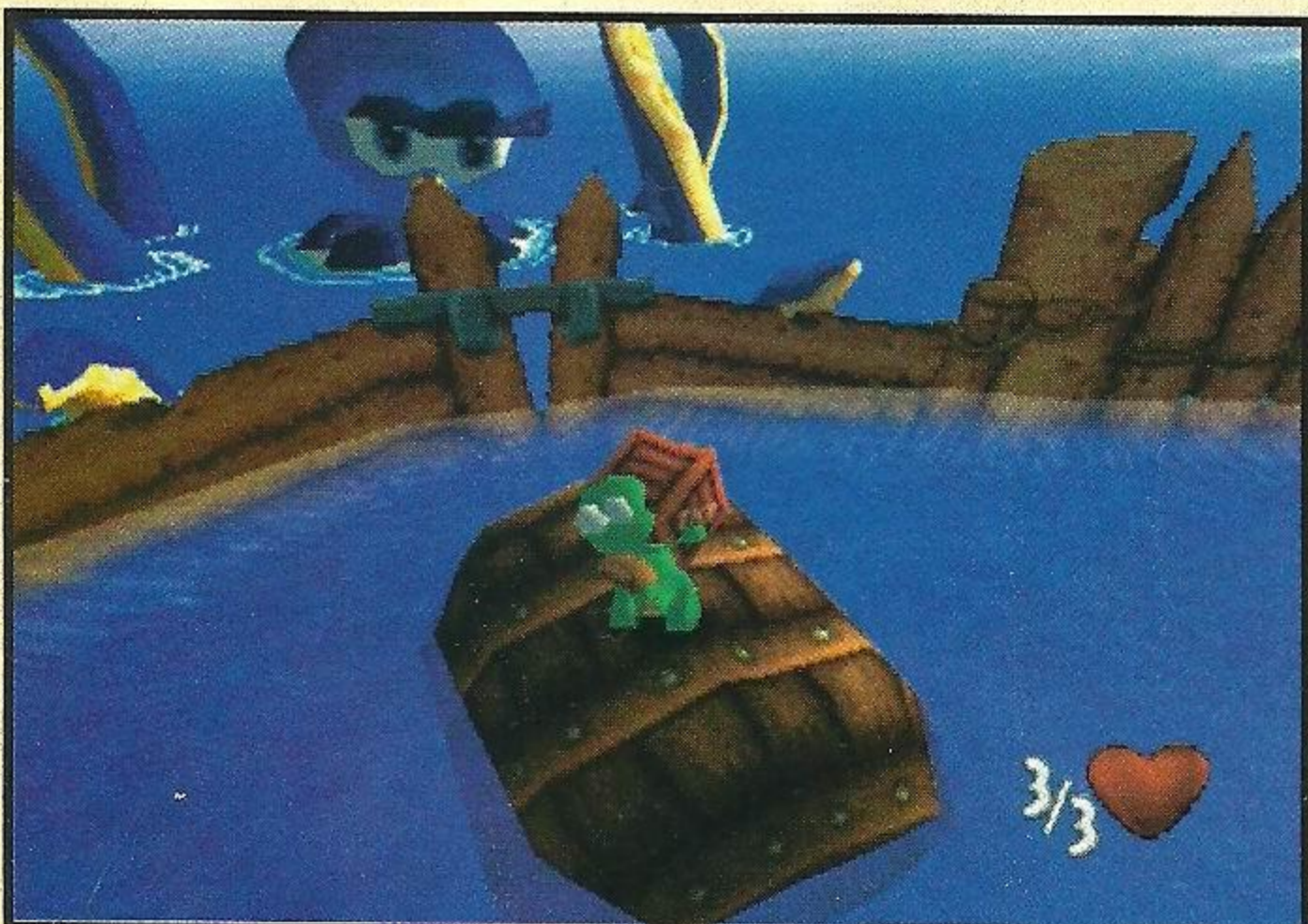
Na drodze Croca staną całe hordy gostków, wywodzących się między innymi z różnych przedstawicieli szczepów Gobbosów oraz Dantinich. Nie zabraknie też tematycznych bossów na końcu każdego z poziomów. Ponadto postacie zyskały nowe umiejętności - przyjazne Gobbosy potrafią rozmawiać z Crocem, pomagać mu oraz zlecać różne zadania. Dodatkowo w grze pojawił się pewien nieobecny dotychczas element rozwijający umiejętności handlowe graczy. Za znajduwane kryształy można kupować różne przydatne przedmioty, dodatkowe życia i inne tego typu rzeczy.

Usprawniony engine ma spowodować.. wiadomo co. Więcej polygonów, ładniejsze postacie, lepsza animacja... Jako dodatkowy bajer w grze umieszczono umilające rozrywkę zabawy - Croc będzie mógł porozbijać się na parolotni, spłynąć sobie na tratwie (ścigając się z innymi spławiaczami), pojeździć kartami i powariować trochę na śniegu. Wicie - śnieżne kule i te rzeczy.

Wszystkie te elementy, w połączeniu z wzbogaconą obsługą Dual Shocka, staranną oprawą dźwiękową i słusznie dobranym poziomem trudności powinny zaowocować... Sequelem Croca. Po prostu. Może jeszcze jedna informacja: gra ukaże się zarówno na PSX, jak i na N64. [Banan]



Podobnie jak i w GEX 3, tak i w drugiej części CROC'a znajdują się śnieżne levele. Nie wiadmo jednak, czy będzie możliwość poślizgnięcia się na deskach...



Tak jak podejrzewaliśmy - mimo całego gadania o ewolucji, nowych bajerach i tak dalej Croc nie nauczył się jeszcze pływać. No, ale jest jeszcze nmałym gadem...

■ WYDAWCA: CAPCOM ■ PLATFORMA: DREAMCAST ■ TERMIN: WRZESIEŃ 1999

# Marvel vs Capcom

**Ktoś nie będący w temacie mógłby śmiało powiedzieć, że programiści Capcom mają swoje korzenie w Wenezueli - bo podobnie jak tamtejszy przemysł filmowy raczą nas prawie tasiemcowymi seriami. Czy naprawdę jest aż tak źle?**



Najpopularniejszym teamem w japońskich salonach była zdecydowanie para Ryu + Strider Hiryu. Trzeba jednak przyznać, że to ładne chłopaki...

**P**o wydaniu na pozostałe systemy MARVEL SUPER HEROES, X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM, a następnie X-MEN VS STREET FIGHTER i MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER (uff...to była wylizanka) przyszła kolej na ostateczne skonsumowanie tematu w postaci MARVEL VS CAPCOM: CLASH OF SUPER HEROES.

Na pierwszy rzut oka gra nie różni się niczym szczególnym od uprzednio wymienionych pozycji. Jednak wystarczy spędzić przy niej kilka dobrych minut aby przekonać się, że tylko na DC Capcom rocks da' house... Graficznie mamy tu do czynienia ze 100% konwersją arcade, nie ma więc mowy o jakichkolwiek ustępstwach w postaci zredukowanej animacji czy też zubożonych tła, nie ma żadnych zwolnień akcji i co chyba najważniejsze żadnych przestojów związanych z doczytywaniem. 16 MB pamięci DeCe spokojnie wystarcza na pomieszczenie animacji sześciu zawodników jednocześnie (team składa się z dwóch fighterów i jednego wspomagającego gościa). W kwestii muzycznej również brak powodów do zmartwień. Muza jest dokładnie taka jaka powinna być i mówiąc krótko zawiera w sobie wszystko co najfajniejsze z poprzednich części.

A sami bohaterowie? No właśnie, mamy tu główne postacie z nieśmiertelnego STREET FIGHTER'a, cudowną Morrigan z DARKSTALKERS, X-MEN'ów... Są też: Captain America, Hulk, Spider Man i Venom, a swój debiut mają: Mega Man, Captain Commando, Jin oraz Strider Hiryu - postać, która wywołała największe emocje



Postać, która wyskoczyła zza pleców Spidey'a to tak zwany Special Partner. Wyskakuje, wywala jakiegoś supermana i wraca na swoje miejsce za skrajem ekranu.

wśród japońskich graczy. W roli paskudnego bossa występuje tym razem Onslaught, który najwyraźniej wystąpił Apocalypse na emeryturę.

O samej walce można napisać niewiele - to stary, dobry versus gdzie podstawą jest tag team, combo meter i ich skuteczne wykorzystanie. Nikogo nie muszą chyba przekonywać jaką przyjemność sprawia wykonanie np. Darkness Illusion na 35 hit gdy cały ekran świeci się i błyska, a wetknięty do pada Puru Puru Pak wspomaga i tak pozytywne wibracje.

W kategorii nowości miłym dodatkiem jest tzw. Special Partner z team'u Capcom lub Marvel, który wybierany jest w zależności od naszego refleksu. Po wykonaniu odpowiedniej sekwencji pojawia się on 'na trzeciego' aby przez moment pognać przeciwnika. Ostatecznie gra oferuje następujące tryby: arcade, versus, survival, training, cross fever - dla 4 graczy i options. Tak jest - fighter 3D dla czterech graczy jednocześnie. To warto zobaczyć...

Jedynym mankamentem jaki udało mi się znaleźć jest pad. W trybie 'Manual' bardzo odczuwa się brak standardowego kontrolera od Saturna i jego sześciu buttonów. Jednak po przełączeniu na 'Easy', gdzie część sekwencji odpowiada jednoczesnemu wciśnięciu na przykład 2 przycisków, nawet to nie jest w stanie zakłócić dobrej zabawy.

Pozostaje więc znów napisać, że Capcom spisał się na medal i mimo, że wszystko to już było to tym razem jest w końcu tak jak powinno być - pełny automat w domu. A co najważniejsze wciąż sprawia niezłą frajdę.

To kolejny tytuł, który będzie wspomagać naszą premierę DeCe. A więc... Let's Go Crazy - jak mówi miłym głosem pani z MVC. [Origin]

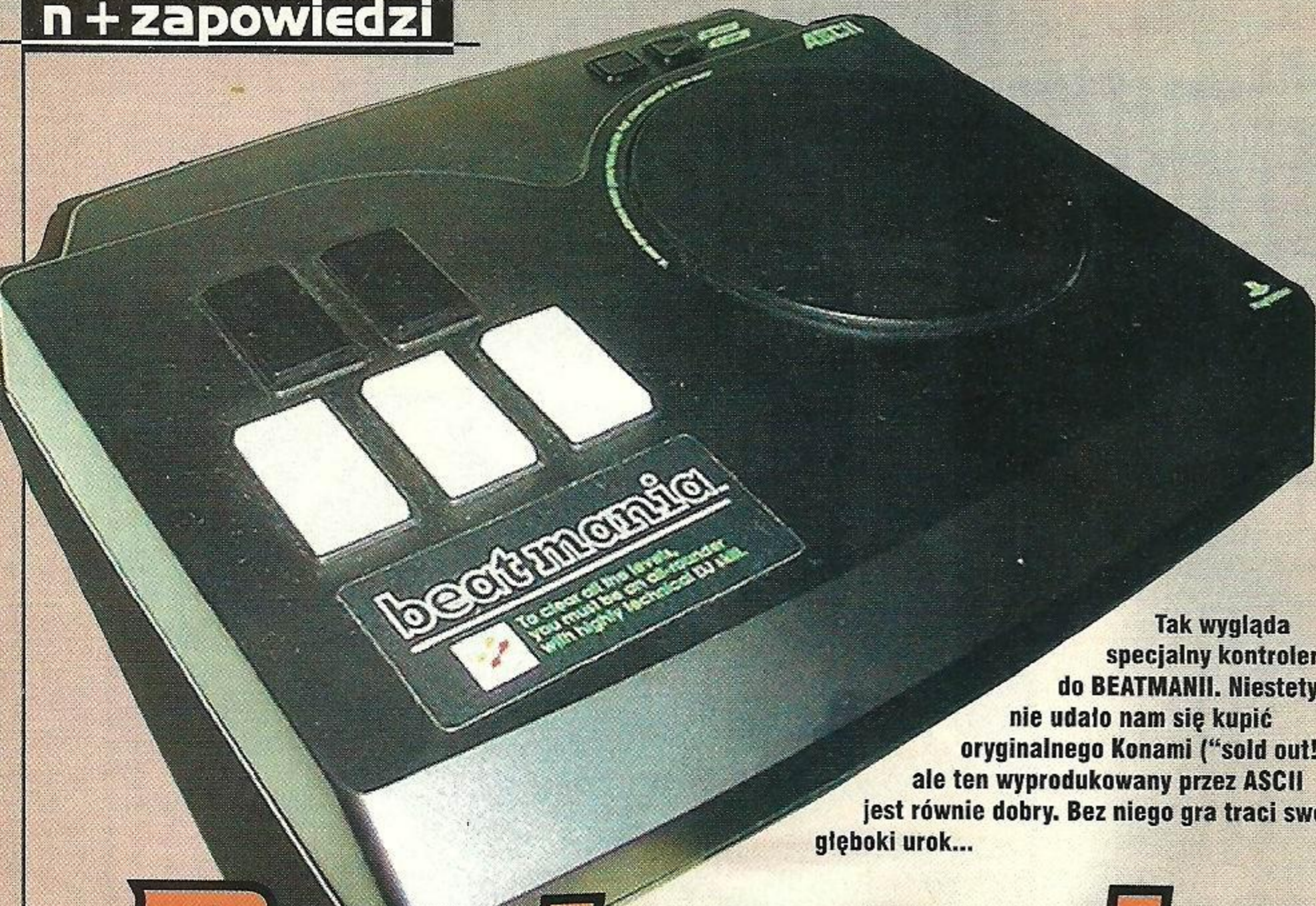


W serii "VS" Hadouken Ryu bijący właśnie w Megamana ma wielkość 1/3 ekranu. Strider ma do dyspozycji okazałych rozmiarów miecz.



Animacja dużych postaci wreszcie nie składa się z trzech klatek na krzyż. Niewątpliwie 16 Mb pamięci służy developerom...

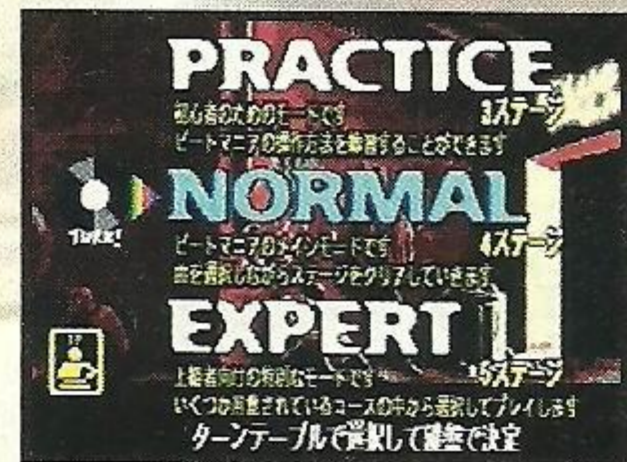




Tak wygląda specjalny kontroler do BEATMANII. Niestety, nie udało nam się kupić oryginalnego Konami ("sold out!"), ale ten wyprodukowany przez ASCII jest równie dobry. Bez niego gra traci swój głęboki urok...

# Beatmania

**Chciałbyś mieć tysiące pańienek? Świetną pracę i każdy weekend spędzać w najlepszych dyskotekach? Pewnie, kto by nie chciał? Cóż, nic prostszego - musisz zostać dobrym DJ'em. A w tym na pewno może pomóc BEATMANIA.**



Najpierw wybieramy poziom trudności, a potem kawałek, który chcemy zagrać. Dalej zaczyna się jazdeczka...

Pomysł jest prosty, do muzyki która przygrywa ci w tle musisz dograć kolejne dźwięki. Raz jest to perkusja, innym razem wokale, klawisze, trąbka i wiele, wiele innych instrumentów. Gra jest trudna, dużo bardziej skomplikowana niż BAG czy PARAPPA, choć same zasady są banalnie proste. Z góry spadają klocki, które sugerują co nacisnąć. Tylko, że w co ciekawszych momentach na ekranie naraz znajduje się około 30 elementów do zagrania. I tu pojawiają się pierwsze wymagania dla gracza. Albo taki fragment trzeba zagrać na oko i patrzeć, który klocek jest na samym dole - to jest opcja dla tych, którym słoń nadepnął na ucho (sorry!). Natomiast dużo lepiej i profesjonalnie jest odczytać wartości rytmiczne tak, jak w normalnym zapisie nutowym. Wtedy pozostaje tylko biegła znajomość pada i muzyka zaczyna grać. Co prawda te najtrudniejsze piosenki na pewno będą stanowiły

problem nawet dla gości po Akademii Muzycznej.

Razem z grą sprzedawany jest specjalny pad, który bardzo ułatwia zabawę. Jest duży, posiada pięć przycisków ułożonych tak jak klawiatura fortepianu oraz turntable do scratchowania. Ten ostatni element jest wyjątkowo nieudany, plastikowy tandetny talerz.

Muszę także wspomnieć o numerach przygotowanych na potrzeby BEATMANII. Są one zdecydowanie najlepsze ze wszystkich, które ukazywały się w tego typu grach. Świetnie przygotowane i zaaranżowane w bardzo wielu stylach muzycznych. Chyba posłuchać możemy wszystkiego poza jazzem za to mamy: hip-hop, rave, soul, trip-hop, reggae, techno, ambient, a nawet oi'owe ska. BEATMANIA oferuje nam coś czego żaden tego typu program nie mógł zapewnić. Grając mamy wrażenie, że to właśnie my tworzymy muzykę, zaczyna rozpierać nas duma że potrafimy tak grać. Radocha jest tym większa jeśli zaliczysz wszystkie piosenki z grupy hard.

Graficznie gra Konami nie zachwyca, widzimy spadające z góry nuty, po środku jest ekran na którym zawsze coś się dzieje. Możemy obserwować różne animacje, tańczącą dziewczynę i inne efekty, które mają za zadanie stworzyć real-time'owy teledysk. Oczywiście istnieje opcja gry na dwóch, wtedy ten kto bardziej podkręci publikę - wygrywa.

Nie mogę ukryć, że japońska BEATMANIA mnie po prostu zachwycała. Wersja PAL ma pojawić się po wakacjach. Mam nadzieję, że z kontrolerem - inaczej niech spada, bo na padzie gra się raczej nieciekawie. [Brat]



To cała grafika BEATMANII. Ale za to ile miodu znajduje się pod tą pokrywką...

- Białystok: AWA, ul. Sienkiewicza 81/3; ELDOM, ul. Składowa 10
- Bydgoszcz: ARTEX, ul. Kruszwicka 1; BOLERO, ul. Dworcowa 29; SELEKT, ul. Gdańska 32
- Czluchów: TELMAX, Os. Wazów 1
- Dzierżonów: KRAWCZYK, ul. Świdnicka 9
- Gdańsk: ALKOM, ul. Leszczyńskich 9; Mega Shop DPJ, ul. Spacerowa 49; Zamek DPJ, ul. Szczęśliwa 3
- Gdynia: DEMO, Plac Konstytucji 1; Toy Story DPJ, D.H. Batory, ul. 10 lutego 11
- Gliwice: EURONORM, ul. Chorzowska 44b; LAGO, ul. Zwycięstwa 52a
- Gorzów Wielkopolski: MARS, ul. Kosynierów Gdynskich
- Gryfice: ARKADIA, Al. Niepodległości 39
- Kielce: INTERCOM, ul. Sienkiewicza 48/50
- Kołobrzeg: PIOTRUŚ PAN PLUS, ul. Łopuskiego 19
- Konin: POLSONIC, ul. Dworcowa 6
- Kościerzyna: ABC, ul. Rynek 8
- Kraków: DRIVE- D.H. Jubilat, Al. Krasińskiego 1/3; MAG MAGIC, ul. Floriańska 28; Mega Shop DPJ, Bora-Komorowskiego 37
- Legnica: ADAX LAND ALEX, ul. Wrocławska 183
- Lublin: VIDEO-TOP, ul. Lubartowska 11/13
- Łódź: ACTION, ul. Piotrowska 40
- Łomża: DOMAX, Al. Legionów 58a
- Malbork: FOTO-AUDIO-VIDEO, ul. Mickiewicza 36
- Mielec: DUKATOR, C.H. Pasaż
- Nowy Sącz: HI-FI CENTER, ul. Kościuszki 12
- Olsztyn: C.H. Karo, ul. Pstrowskiego 24; JDP, ul. Staromiejska 2/5
- Piotrków Trybunalski: MAX, ul. Rycerska 8
- Poznań: GRAM, ul. Wrocławska 25a; TEWIMEX, pod rondem Kaponiera
- Radom: OPAL, Centrum Handlowe, ul. Grzecznarowskiego 28
- Rybnik: SATRON, ul. Gliwicka 32
- Rzeszów: VEGA, ul. Ciepłińskiego 1; WERSAL, ul. Kościuszki 4
- Siemianowice: VAS, ul. Powstańców 6
- Słupsk: ABC COMPUTERS, ul. Kopernika 37a
- Stargard Szczeciński: WALDI, ul. Reja 12a
- Wałcz: ELEKTRONICS, ul. Poczтова 1
- Warszawa: Centrum Sony, Al. Jana Pawła II 29; DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2; KUCIŃSCY, ul. Kondratowicza 27
- Wrocław: ADAX, ul. Oławska 1; SABA, D.H. Odra, ul. Jedności Narodowej; EMPIK, Pl. Kościuszki 21/23; EMPIK, Rynek 50
- Zamość: HERMES, ul. Piłsudskiego 31
- Zielona Góra: ALL-TECH, ul. Kupiecka 22



„Gry, które zawsze chciałem mieć...

teraz tylko po 139 zł?!”



Oferta, która zwali Cię z nóg. Każda z tych pięciu oryginalnych gier na PlayStation jest teraz do zdobycia za 139 zł. Atakuj sklepy! Nie lekceważ potęgi PlayStation.

SONY



PlayStation®



PlayStation®



PlayStation®



PlayStation®



PlayStation®



Najlepszy screen z wersji na PlayStation jakim dysponujemy. Steve "Stone Cold" Austin versus Undertaker. No proszę - nasz Grabarz na ringu...



Screen z wersji na Nintendo 64. Różnica - choć nie kolosalna - daje się zauważyć gołym okiem. Rozdzielczość 640x480 na N64 to specjalność Acclaim.

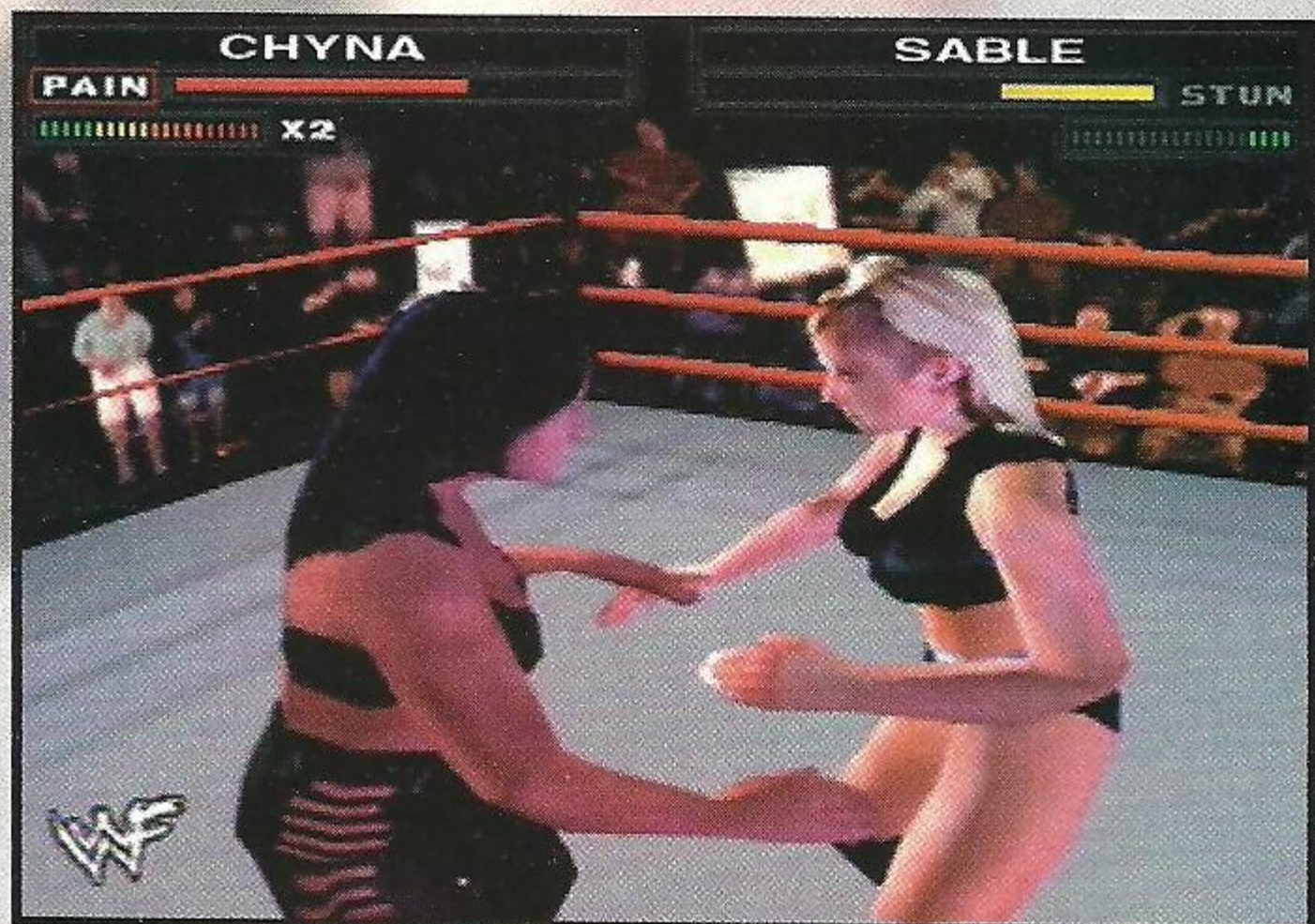
■ WYDAWCA: ACCLAIM ■ PLATFORMA: PLAYSTATION, NINTENDO 64, GAMEBOY ■ TERMIN: CZERWIEC

# WWF Attitude

Po nieudolnych próbach THQ w postaci WCW NITRO i THUNDER na ring wracają panowie z Acclaim ze swoją najnowszą produkcją WWF ATTITUDE. Sequelem WARZONE naturalnie.

**W**WF WARZONE tak naprawdę pokazało, jak należy robić konsolowe wrestlingi. Do momentu ukazania się tej gry zawodnicy przypominali polygonalne mały, a i ciosów nie widywaliśmy zbyt wielu. WARZONE obdarowało nas znakomitym odwzorowaniem ruchów postaci, olbrzymim garniturem ciosów, mnóstwem trybów gry i twarzami zawodników, które przypominały te znane (bądź nie) z ekranu. ATTITUDE ma być jeszcze lepsze.

Od czego tu zacząć? Może od tego, że nad ATTITUDE pracuje 30-osobowy zespół Iguana Texas. Wersja na Nintendo 64 będzie zajmować na karcie tyle samo co TUROK 2 i ZELDA - pełne 256 megabitów (dwa razy więcej niż WARZONE). Do czego przyda się większa pojemność? Jest tego tyle, że nie wiem czy się zmieści. Zaczniemy od tego, że każdy z ponad 40 zapaśników będzie wchodził na ring w towarzystwie swojej digitalizowanej piosenki. Będzie można tłuc się w kilku znanych z WARZONE trybach i kilku nowych. Będzie 15 (!) trybów gry single-player i 21 (!) multiplayerowych, w tym m.in. Lumberjack, King Of The Ring, Survivor Series na kilkunastu zupełnie nowych arenach. Znacznie rozbudowano znakomitą opcję Create-A-Wrestler - będzie można po swojemu go ubrać, rozłożyć cechy vitalne, a nawet zaprojektować ciosy i zapisać to wszystko na karcie pamięci. Będą nowe bronie, nowy komentarz, a nawet możliwość tłuczenia się podczas ucieczki do szatni. Więcej cheatów i specjalnych kodów, możliwość ustawienia własnych kamer w hali. I wiele więcej.



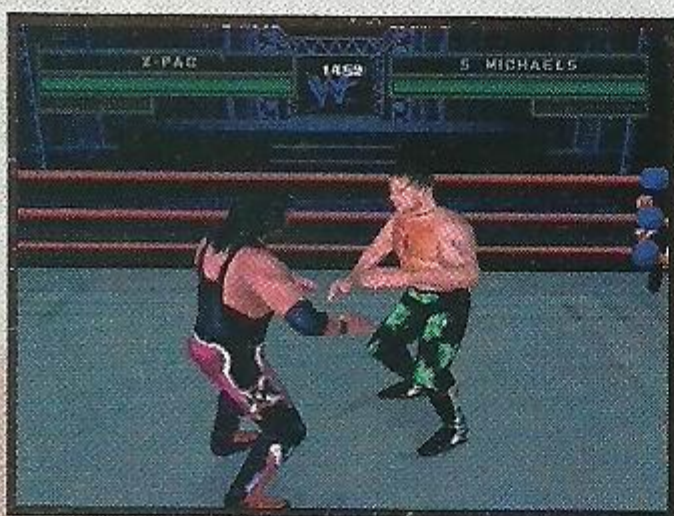
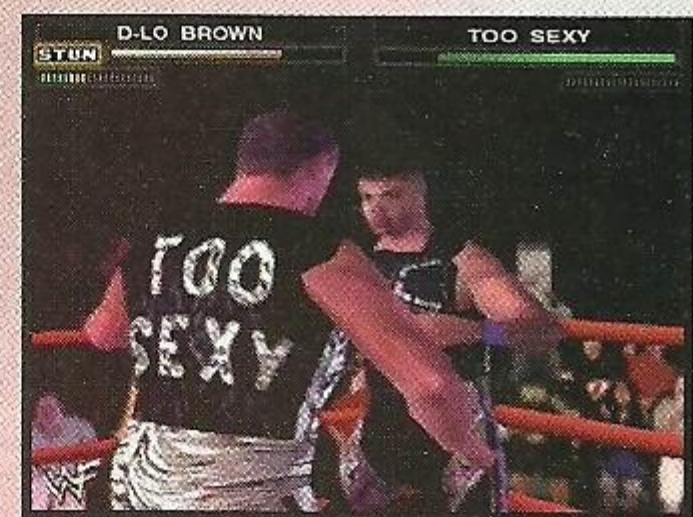
WWF ATTITUDE umożliwi też wzięcie czynnego udziału w walce kobiet-wrestlerów. To jest już chore. Co innego, gdyby była możliwość walki w oleju lub błocie...

Niestety, jest to ostatnia gra Acclaim z WWF w tytule - firma straciła licencję na rzecz THQ (która z kolei straciła licencję WCW na rzecz Electronic Arts). Najprawdopodobniej Acclaim przygotuje kolejny wrestling z licencją ligi ECW, ale jeszcze nic nie jest pewne.

ATTITUDE powinno przyjechać do nas już za miesiąc - zaczekajcie na pełną recenzję. [Gulash]



Screeny z Nintendo 64. Ekspresja na twarzy Bossmana została najwyraźniej rozmazana przez efekt rozmycia tekstur (właściwy grom na N64). Z kolei jeśli sądzicie, że gość z napisem TOO SEXY na koszulce jest sexy, może powinniście sięgnąć po inne pisma.



Jeszcze kilka świeżych screenów w wersji gry na PlayStation. Wrestlerzy wyglądają porządnie ale szkoda, że nie dało się niczego zrobić z publiką.

# RIDERS TRIP



**REAL RACING ROOTS**

# REAPER

TM





# 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



195zł

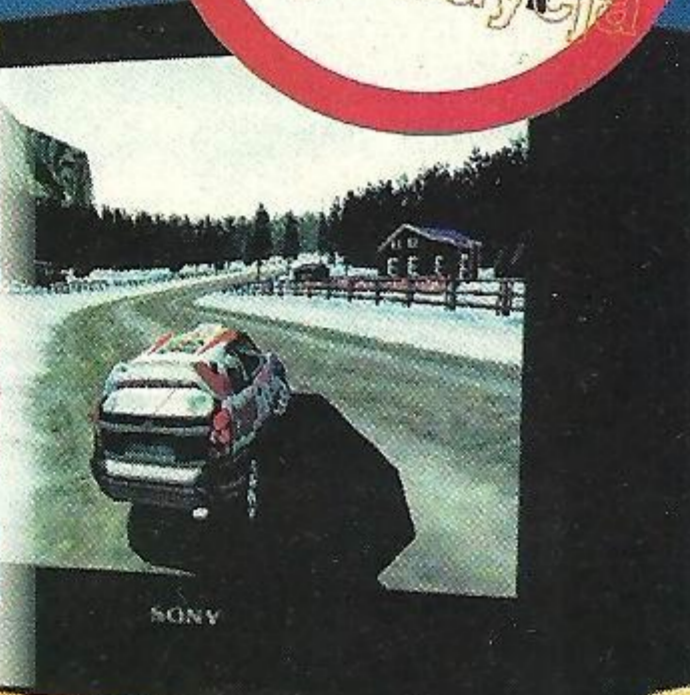


199zł

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



199zł



199zł



109zł



109zł

**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**

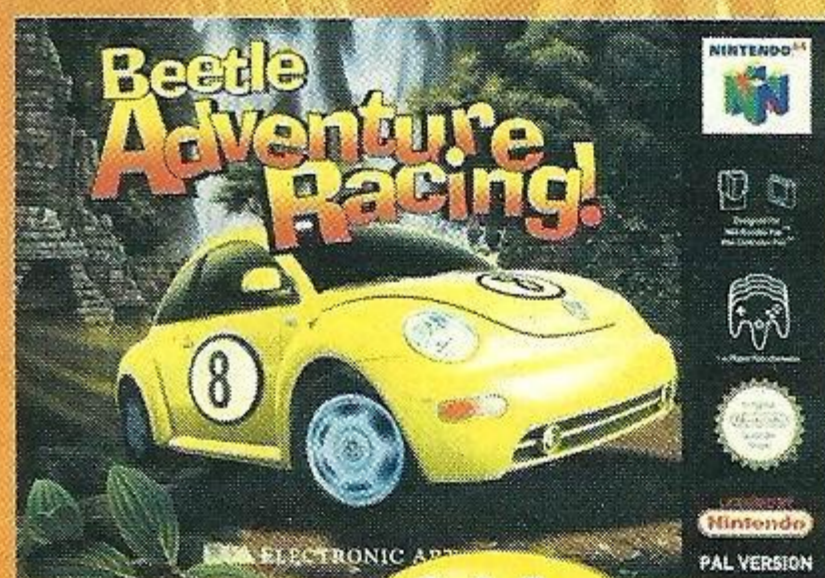
cena ok. 209 zł

**Silent Hill**

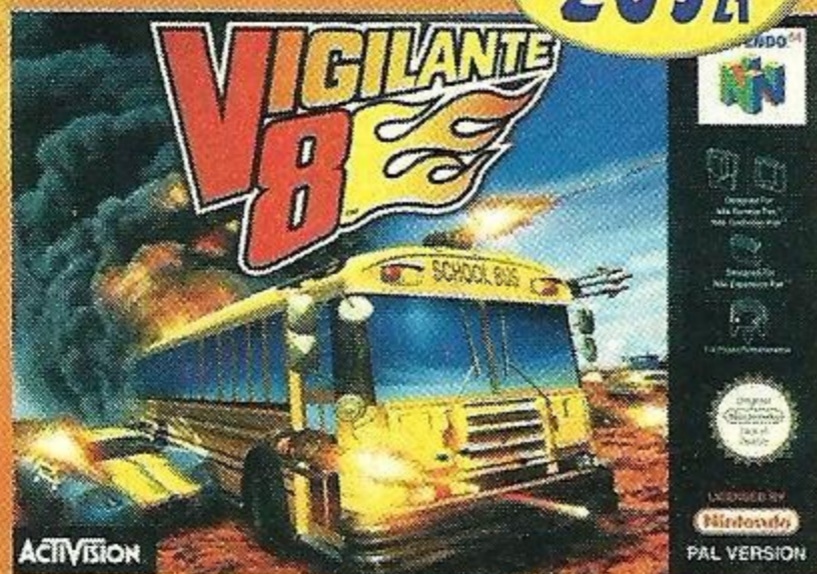
cena ok. 219 zł

**Legacy of Kain: Soul Reaver**

cena ok. 199 zł



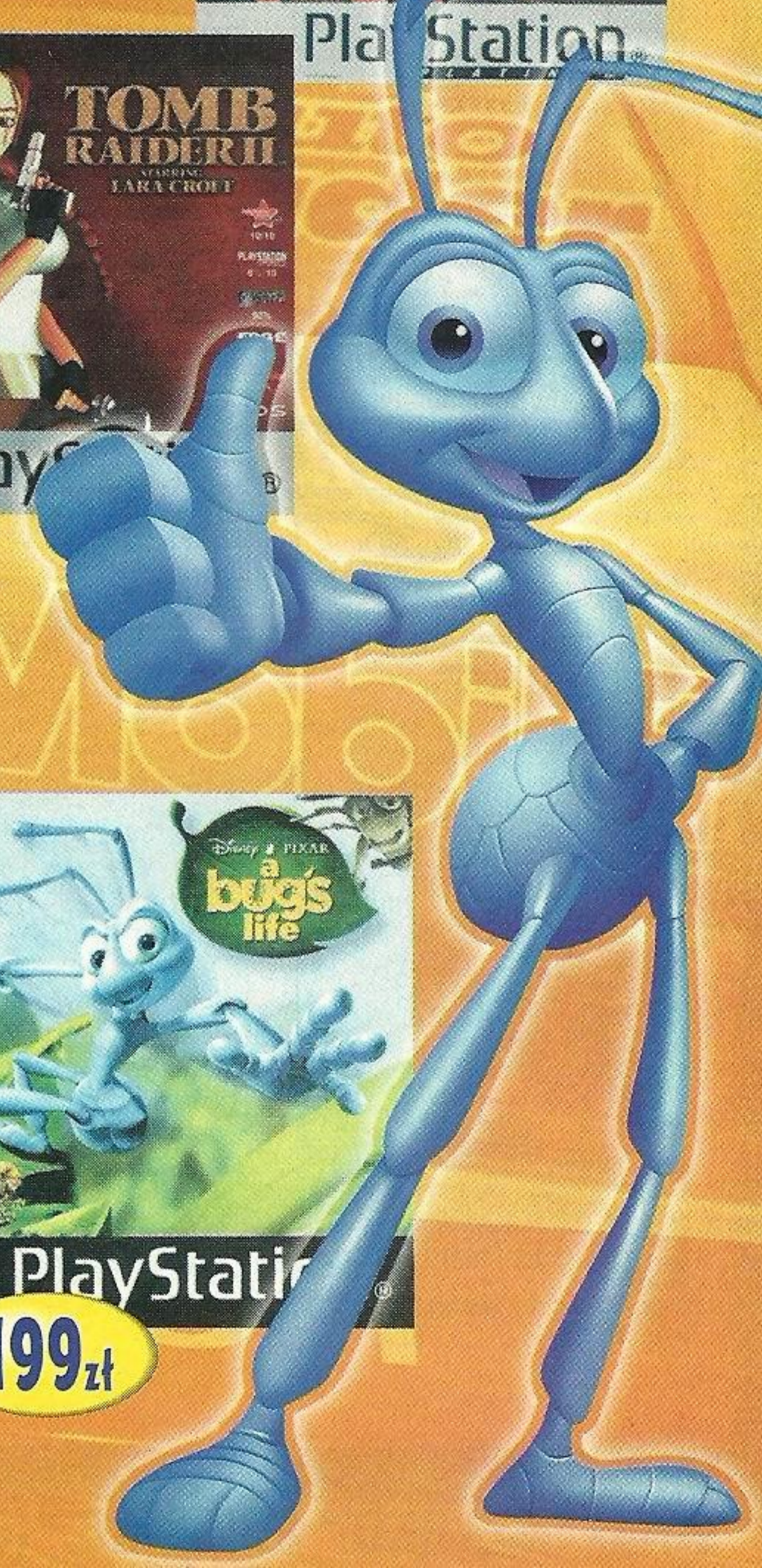
249zł



269zł



199zł

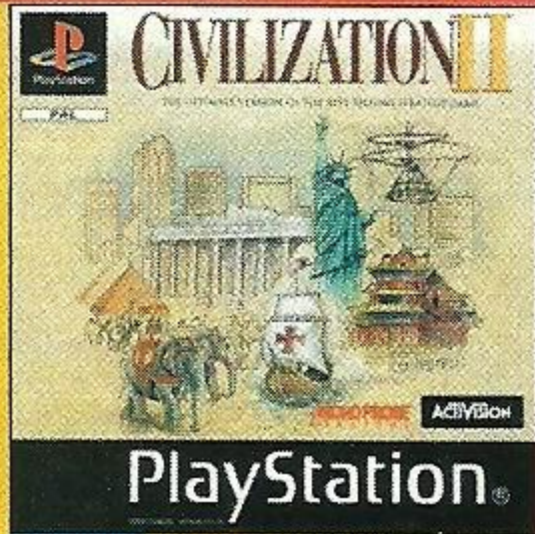


# PlayStation™ PlayStation™

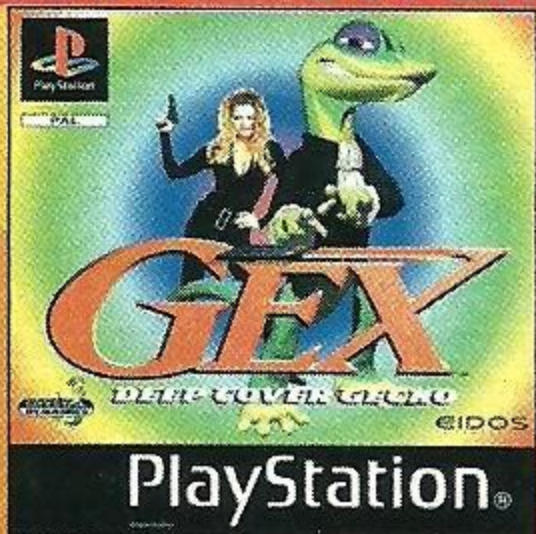
\* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \* SUPER NOWOŚCI \*



**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.



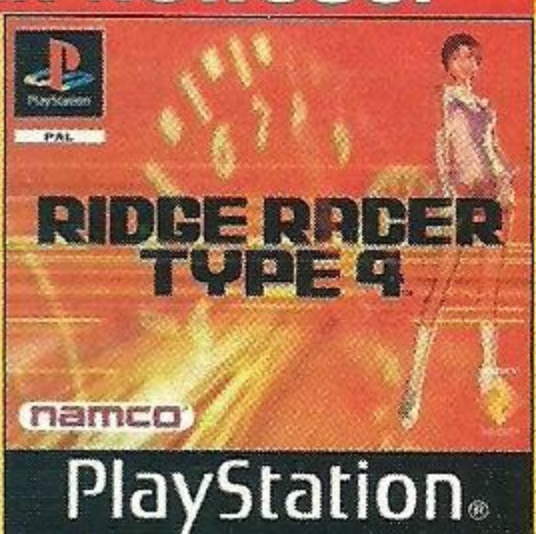
**199 zł** CIVILIZATION 2  
Najlepsza strategia wszech czasów  
wreszcie na PlayStation.



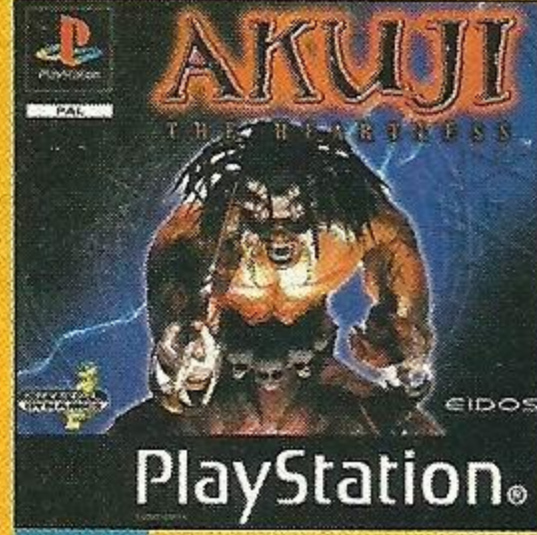
**199 zł** GEX  
DEEP COVER GECKO  
Przygody sympatycznego jaszczura  
w trójwymiarowym świecie.  
Już po raz trzeci. Cooool!



**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.



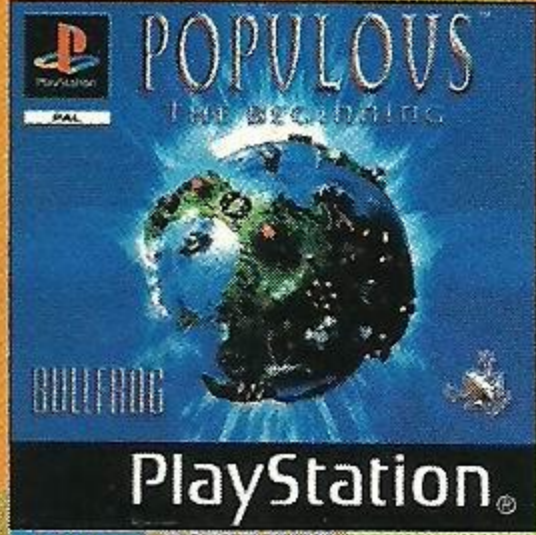
**199 zł** ROLLCAGE  
Najlepszy futurystyczny wyścig  
od czasów WipEout. Niesamowite  
tempo, multiplayer.



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



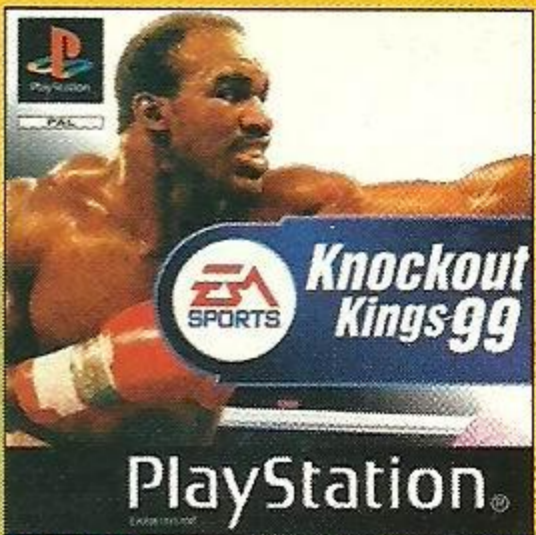
**199 zł** PREMIER MANAGER 99  
Najnowszy manager piłkarski.  
Aktualne składy na 1999 rok.



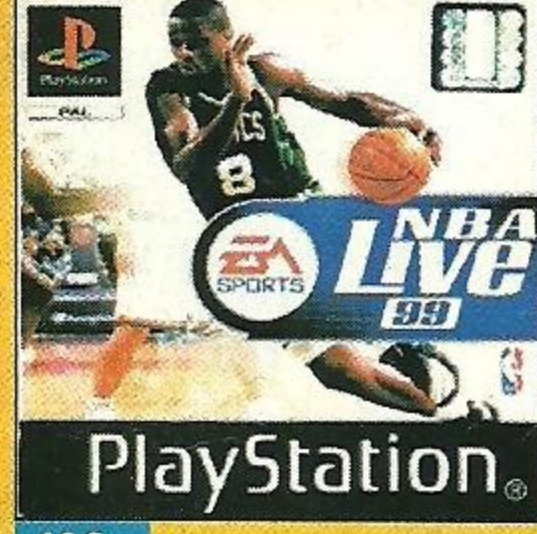
**199 zł** POPULOUS  
THE BEGINNING  
Wysmienita strategia czasu  
rzeczywistego w 3D.  
Wciel się w rolę boga.



**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, gleby; 4 graczy.



**199 zł** DUKE NUKEM  
TIME TO KILL  
Książę rozwalki znów 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”.



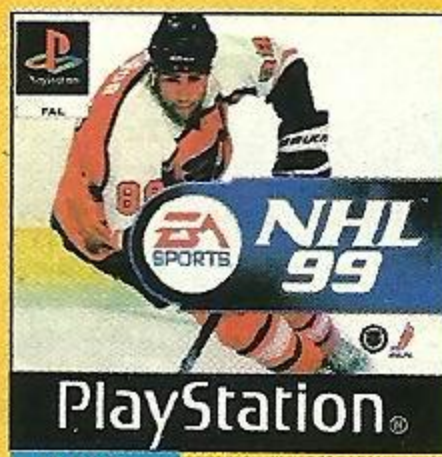
**209zł** ISS PRO '98

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



**139zł** GRAN TURISMO

Ponad 140 samochodów, tuning. Realistyczna grafika, setki tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Wycisg 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. Szk, fenomenem, odlot.



**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

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



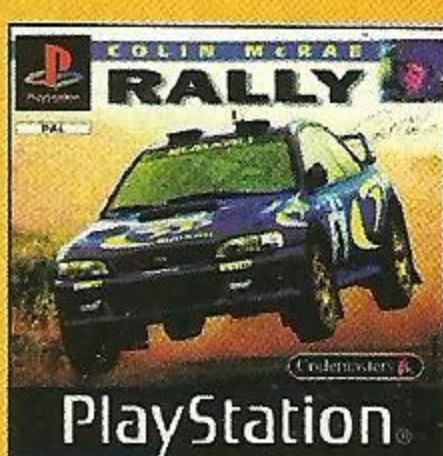
**109zł** HERCULES

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 wycisg wszechczasów. Wszystkie fury, ultrarealizm.



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

Doskonały joypad do PlayStation w rewelacyjnej cenie!



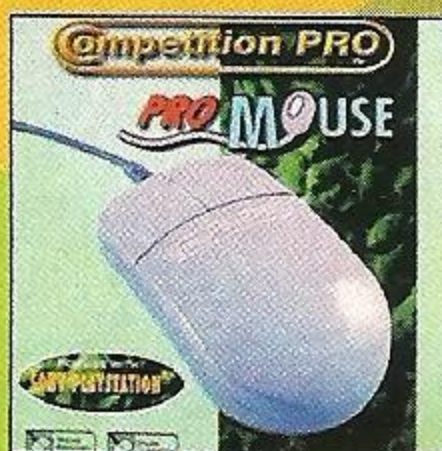
**119zł** DUAL FORCE

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.



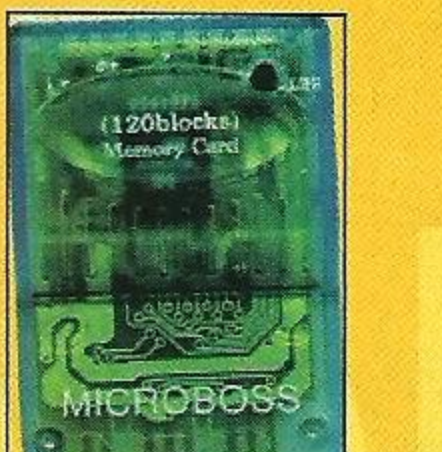
**99zł** PRO ACTION REPLAY

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



**359zł** KIEROWNICA V3 FX

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



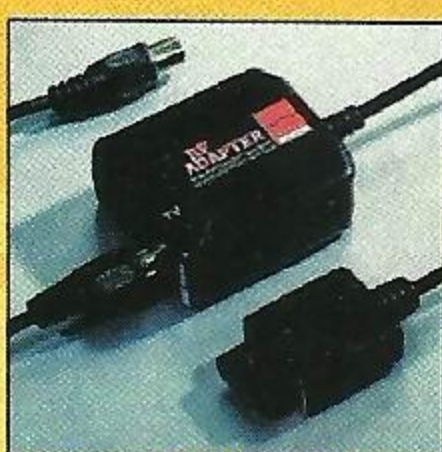
**99zł** KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.



**43zł** KABEL RGB - SCART

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



**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 dłoniach 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**  
Karty Pamięci już od 49zł  
Mega Memory Card 184zł  
Pady już od 49zł

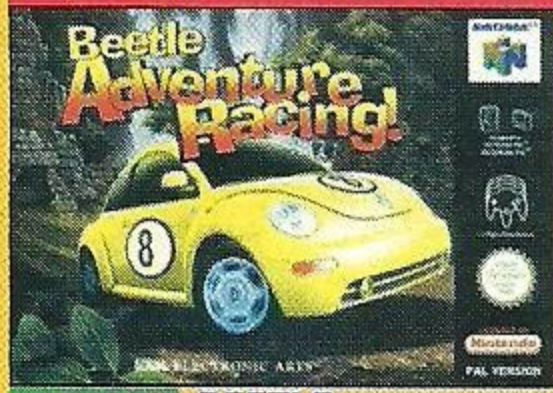
Sony Analog Joypad 119zł  
Sony Pad 109zł  
Dual Shock Competition Pro 115zł  
Mysz Sony 139zł  
Link Kabel Logic 3 69zł  
Link Kabel Sony 109zł

Sony Multitap 189zł  
Kierownica Gamester DualShock 339zł  
Kierownica V3 319zł  
Przedłużacze do Joypada 29zł

**AKCESORIA GAMESTER zadzwoń!**

# NINTENDO 64 NINTENDO 64

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



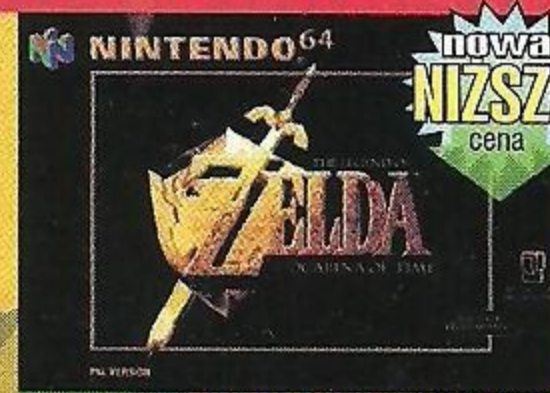
**249 zł** **BEETLE ADVENTURE RACING**  
Aktualnie najlepszy wyścig na N64. Zasiądź za sterami nowego garbusa. Działaj z Tremor Pak. Do czterech graczy.



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



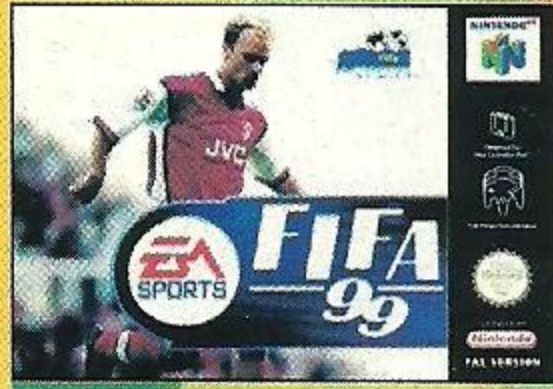
**249 zł** **MARIO PARTY**  
Kolejna doskonała gierka z udziałem Mario. Najlepsza w czterech graczy. Od lat 6 do 106.



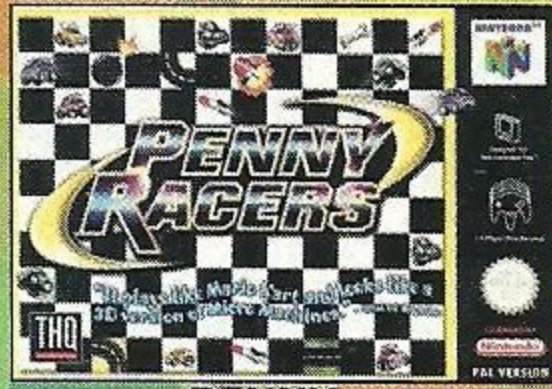
**249 zł** **THE LEGEND OF ZELDA**  
Tej gry reklamować nie trzeba. Długo oczekiwany RPG na Nintendo.



**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.



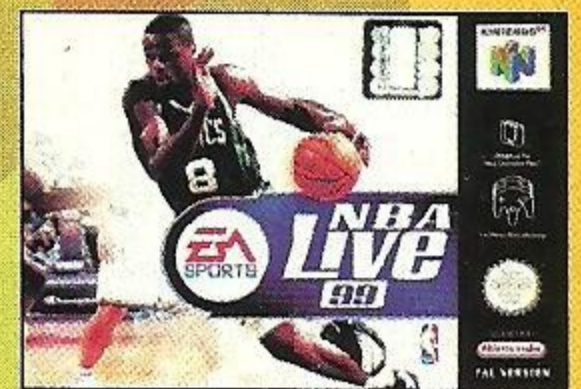
**259 zł** **PENNY RACERS**  
Śmieszne, kolorowe wyścigi dla najmłodszych, w stylu MARIO KARTS.



**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!



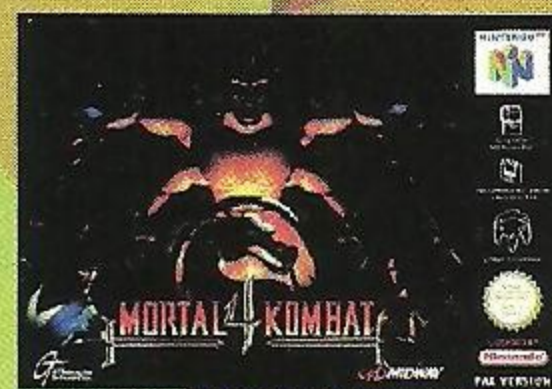
**269 zł** **NBA LIVE 99**  
Superpopularna koszykówka z oryginalnymi składami na 1999 rok.



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



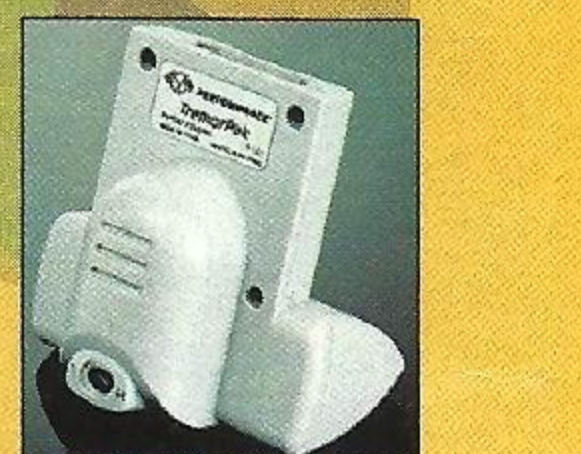
**229 zł** **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98**  
Przez fachowców uznawana za najlepszą piłkę nożną na konsole.



**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.

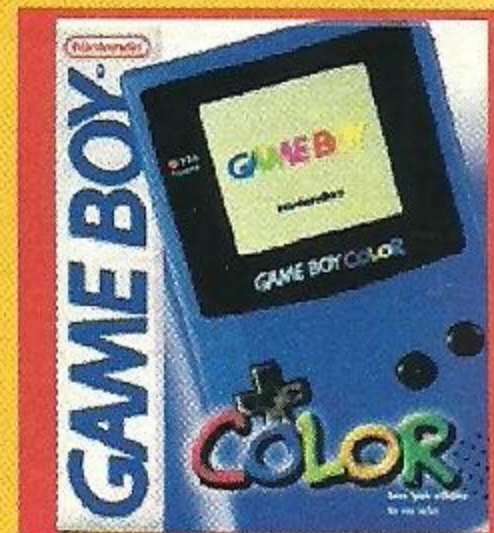


**67 zł** mała karta  
**109 zł** duża karta  
**TREMOR PAK PLUS**  
Wibrująca przystawka powodująca wstrząsy joypada w trakcie gry. Wbudowana karta pamięci.

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

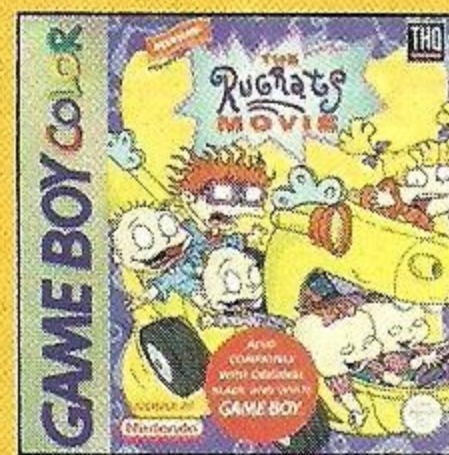
## GAME BOY

## GAME BOY COLOR



już w sprzedaży  
**GAMEBOY COLOR!**

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

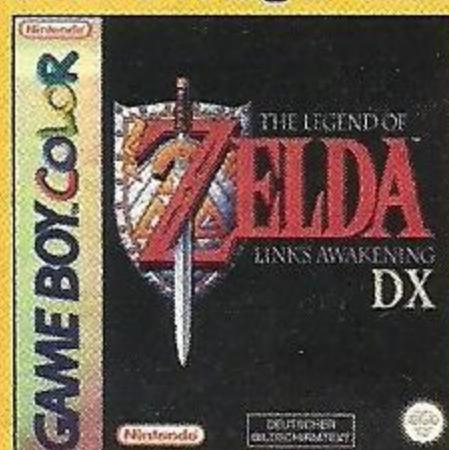


**159 zł**  
**THE RUGRATS MOVIE**

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



**FRUITS**  
**BASKET**

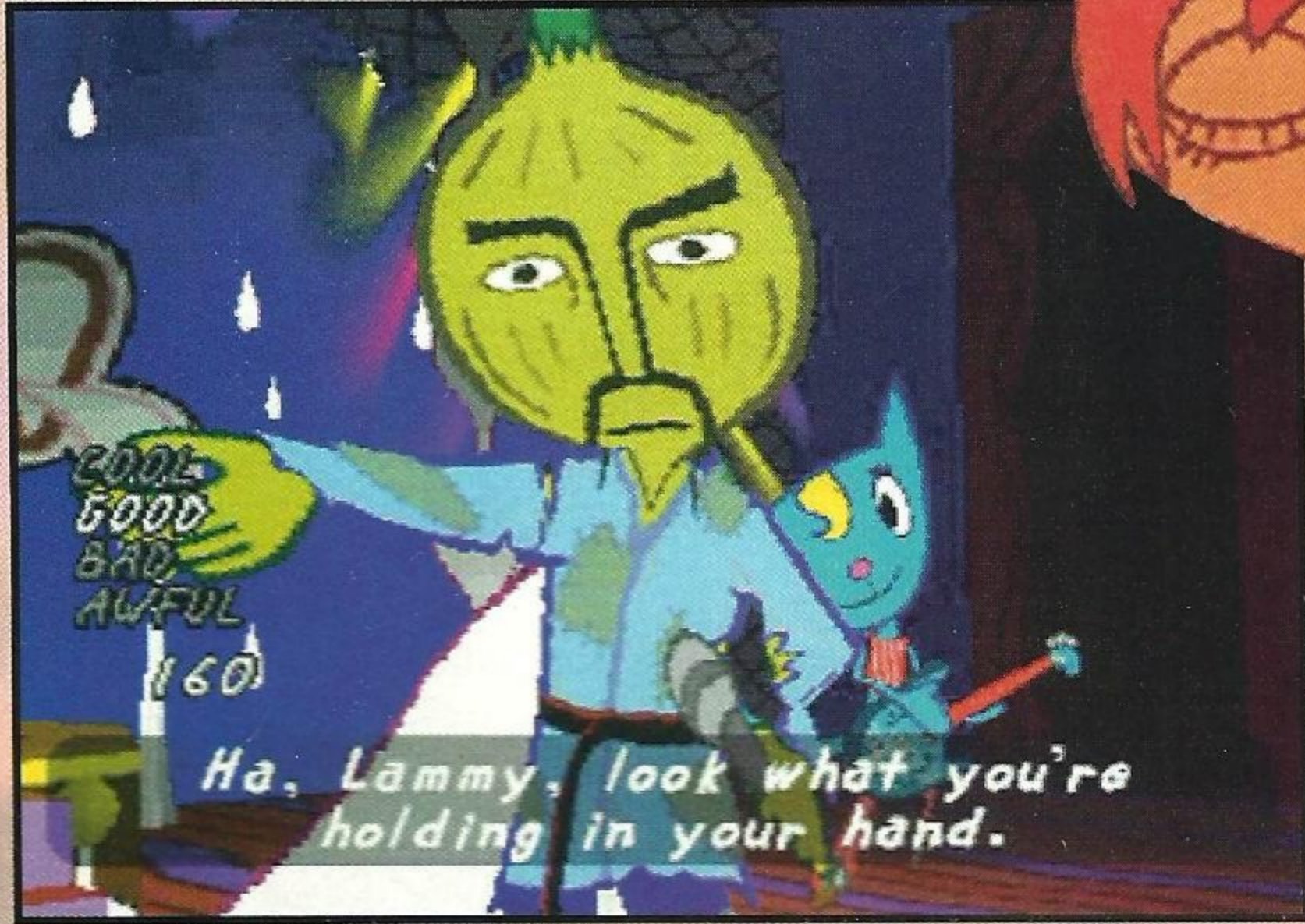


(C) 1999 UEP Systems

# UM JAMMER LAMMY



Gatunek gier muzycznych rozwinął się już do potworów z własnym kontrolerem i kawałkami chińskiej muzyki ludowej do miksowania. Pojawiły się już gry w których trzyma się gitarę, wali na bębnach. A jak na tym tle przedstawia się UJL?



Spadaj, Parappa...

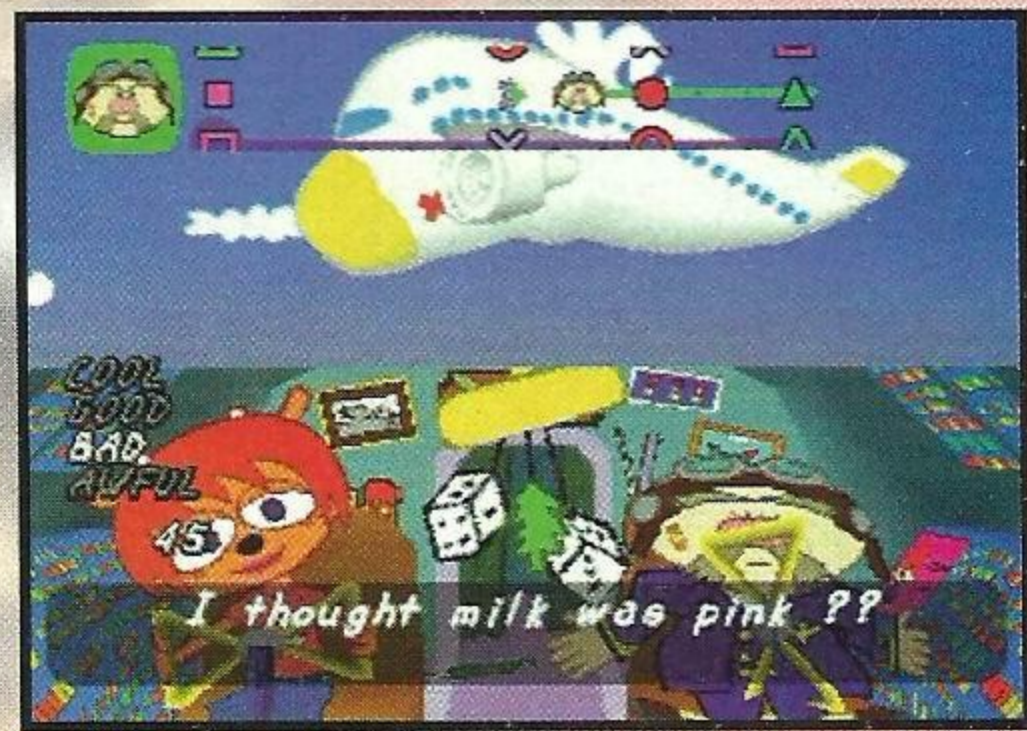
UM JAMMER LAMMY to bezsprzecznie najlepsza gra

Na samym początku trzeba postawić sprawę jasno. UJL nie jest prawdziwym sequelem PARAPPY. W grze tej jest nowy bohater, są nowe kawałki, nowe sytuacje. Jest to jakby spojrzenie na ten sam pokrecony, kolorowy i obowiązkowo dwuwymiarowy świat z innej perspektywy. Z perspektywy młodej dziewczyny grającej na gitarze w zespole "Milk Can". I chociaż możliwość gry Parappą także w UJL istnieje, to jednak cała akcja tak naprawdę obraca się wokół młodej gitarzystki. W zasadzie na każdym z poziomów akcja odgrywa się w podobny sposób. Lemmy gdzieś zmierza, po drodze natrafia na jakąś sytuację (płonący wieżowiec, samolot, piekło) gdzie musi zagrać na jakimś instrumencie. To znaczy gra na gitarze, ale najpierw musi zmienić w nią jakiś przedmiot.

Jeżeli chodzi o granie to odbywa się ono w sposób znany z PARAPPY. Na ekranie pojawia się linijka z różnymi symbolami po czym Lemmy musi je odegrać. Różni się to od PARAPPY o tyle, że Lemmy nie musi naśladować popisów wokalnych swoich mistrzów a jedynie odpowiednio uderzać w struny. Związany jest z tym pewien ciekawy element - pod przyciskami R1 i L1 dochodzą efekty. Poza tym po ukończeniu poziomu pod Selectem pojawiają się nowe efekty, z których można (ale nie trzeba) korzystać w grze. Przy okazji zmienić się sposób wyświetlania kombinacji. Zamiast paska, który pojawiał się, a następnie zniknął zastępowany przez ten, który trzeba było odegrać, teraz pojawia się nieco krótszy i zjeżdżający na górę. Zwiększa to dynamikę grania - paski są krótsze a zmiany znacznie szybsze.

Oprócz gry na jedną osobę doszedł tryb gry we dwóch. Można stawać naprzeciwko siebie (wtedy obie osoby odgrywają swoje kawałki na zmianę) i współpracować (w obydwu przypadkach po drugiej stronie może być kolega lub konsola).

Co do Parappy - ukończenie wszystkich siedmiu poziomów przy pomocy Lemmy otwiera możliwość odegrania każdego z



sześciu poziomów (oprócz pierwszego) jako Parappa. Oczywiście kawałki się wtedy zmieniają i gra staje się w rezultacie dwa razy dłuższa.

Gra jest o wiele trudniejsza od PARAPPY. Już drugi poziom następczą może pewnych trudności. Wciąż trudno jest wyczuć jak trzeba się postarać o dostanie oceny Cool, ale już po wejściu na najwyższy poziom, z ekranu znika mistrz, pod którego dyktando trzeba grać i Lammy ma okazję sama się popisać. Jammowanie sprawdza się tu lepiej bo nawet przypadkowe szarpanie strun brzmi lepiej niż bezładne klejenie słów Parappą. Skoro zaś przy muzyce jesteśmy... Nic nie jest w stanie przebić kawałków z pierwszej części. Nauka jazdy czy kawałek w dojo mistrza cebuli są i będą bezkonkurencyjne. Ale i te z Lammy robią wrażenie.

Lammy sprawia wrażenie bardziej dopracowanej. I chociaż niektóre pomysły mogą wydawać się dziwne (rzygająca na Lemmy stonoga, spalanie prądem przez diabła itd.) to w niczym to nie przeszkadza. Dwa wymiary są dziś równie świeże jak w momencie pojawienia się Parappy. Tła są chyba jeszcze bardziej aktywne i zależne od tego jak idzie graczowi, a przy tym kolorowe i zabawne. Naprawdę wiele razy można ukończyć LEMMY i wciąż odnajdywać w niej coś nowego.

Banan



muzyczna jaką miałem okazję się bawić. Choć hip-hopowe kawałki z PARAPPY podeszły mi bardziej niż rzępolenie

na rozstrojonej gitarze z bobrem-cieślą, do reszty utworów w UJL absolutnie nie mam zarzutów. Gra jest długa (ukryte tracki Parappy), można w nią grać na kilka sposobów we dwie osoby, a co najważniejsze - jest przeżabawna, fajna, miódna, wesola, kolorowa, ładna, niesamowita, wykrecona i wciąga na maksa. Nie żałujcie forsy na ten produkt, jest wart swojej ceny. Być może gra od razu będzie sprzedawana w platynowej serii za 119 zł - wtedy lżej będzie ją przelknąć. Podsumowując, dla mnie bomba. Gdyby tak jeszcze można było podłączyć do konsoli prawdziwą (lub nawet sztuczną) gitarę... [Gulash]

PlayStation

9

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 9

MIÓD 9

Wydawca: Sony  
Producent: Rodney  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Dual Shock,  
Memory Card

## Godny konkurent dla FIFY!

Wiecie jak nasi grali ze Szwecją? Oto zasłyszane gdzieś zdanie - "nasz kapitan biegł i biegł coraz szybciej, a zawodnik drużyny przeciwnej coraz bardziej się od niego oddalał...".

No, ale pan Brzęczek strzelił bramkę Anglii! "naszło mu, kopl no i weszła..."

W każdym razie VIVA jest jedną z niewielu piłek nożnych na konsole, w które da się grać.

Zdecydowanie podzielam antypatię Wicika do serii FIFA, która z roku na rok jest coraz większą padaką opakowaną w kolejny błyszczący paperek. VIVA nie jest tak chaotyczna i przebojowa, ale na pewno warto ją obejrzeć.

Szczególnie, że cofając się w czasie i wybierając naszą narodową jedenastkę z 1982 lub 1986 roku możemy naprawdę zmierzyć się z uznanymi drużynami, w przeciwieństwie do reprezentacji Polski A.D. 1999.

Naturalnie pierwsza pozycja ISS PRO pozostaje nietknięta - swoją drogą ciekawe, czy pojawi się kiedyś lepszy soccer na konsole.

No, może z wyjątkiem wypatrywanego VIRTUA STRIKER na Dreamcast...  
[Gulash]



Długo czekałem na piłkę nożną, która będzie w stanie rywalizować z ISS PRO'98. Licząc miniony czas w cyklach księżycowych gracze kochający piłki nożne przez bite 6 miesięcy nie mieli nawet jednego godnego zainteresowania tytułu. Dzięki VIVA FOOTBALL ten stan ulegnie odmianie.

Nazwa tej gry kojarzy mi się bardzo z niemiecką stacją muzyczną. Może to i dobrze, bo gra pomimo przebogatej zawartości traci nieco festynem, który uwielbiają miliony. Zasadniczo produkt podchodzi do tematu nietypowo, bo bierze na warsztat przeszło pięćdziesięcioletnią historię piłki nożnej związanej z Mistrzostwami Świata. Zabawa zaczyna się na drużynach starej szkoły z 1958 roku, gdzie na Mistrzostwach w Szwecji debiutował siedemnastoletni Pele, a kończy na ostatnich zmaganiach mistrzów we Francji. O dziwo gra zawiera w sobie aż 1035 drużyn, co daje ponad 16,500 piłkarzy. W wielkim szoku zabrałem się za sprawdzanie danych i co się okazało? W składzie z 1974 roku grają Tomaszewski, Deyna, Lato, a z 1990 roku Tarasiewicz, Warzycha, Ziober i spółka. Podjarawszy się maksymalnie zabrałem się za opcje. Okazało się, że możesz uczestniczyć w eliminacjach do



# VIVA FOOTBALL



mistrzostw w 1974 roku lub od razu przystąpić do zabawy w fazie finałowej, pod warunkiem, że drużyna historycznie się zakwalifikowała. Ostro się spociłem, gdy grając eliminacje w 1990 roku rozpoczynam od meczu w Tiranie Polska-Albania. Wszystko się zgadza, w tym samym czasie Anglia gra ze Szwecją. Podczas meczu na ekranie pojawia się komunikat - Szwecja strzeliła Anglii bramkę na 1:0. Piszę o tym specjalnie, ponieważ jest to maksymalnie jarające! Reasumując, autentyzmu tej grze nie brakuje.

Gdybyś nie miał ochoty grać samemu, możesz zostać managerem, mającym jedynie bezpośredni wpływ na stronę taktyczną i ustawienie drużyny. Jest to fajne, ale najbardziej jarające jest jednak granie, które także pod kilkoma względami okazuje się nowatorskie. Po pierwsze zaoferowano graczowi olbrzymią swobodę dzięki wykorzystaniu niemal wszystkich klawiszy na padzie. Dzięki temu dostępne są tysiące zagrań, kiwek, niestandardowych rozwiązań zwalniających, lub przyspieszających grę. Po drugie każdy zawodnik poddany jest szczegółowemu opisowi przy pomocy kilkunastu statystyk. A po trzecie zawodnicy charakteryzują się zróżnicowanym poziomem sztucznej inteligencji, będącej wynikiem ich umiejętności i boiskowego sprytu. Możesz sobie wyobrazić, co się stanie, gdy wyprowadzasz szybki atak skrzydłem, gdzie czeka na podanie napastnik. Chcesz mu podać, a ten za plecami obiega kryjącego go obrońcę, ścina w kierunku bramki i wychodzi na czystą pozycję. Pozostaje ci tylko dograć mu piłkę lobikiem i walnąć na bramę.



Zupełnie zrezygnowano z usług komentatorów. Lukę wypełnia publiczność oraz piłkarze komunikujący się w 8 językach. Trochę szwankuje oprawa graficzna, ale jest to wynik małej mocy PSXa, przy olbrzymiej wyobraźni twórców gry.

Pewien natomiast jestem jednego - pomimo braku rozgrywek ligowych VIVA jest tysiąc razy lepszą grą od FIFEA'99 i zupełnie inną od ISS PRO'98.

Wicik

Team	Formation	
MF 4 R Wojcicki		41212
MF 8 Z Boniek		424
WM 3 M Ostrowski		433
ST 9 W Smolarek		343
ST 10 D Dziekanowski		352
ST 11 W Matysik		334
Subs		1441
Poland	V	Albania

PlayStation **8**

GRAFIKA **7**

DŹWIĘK **8**

MIÓD **8**

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





# UEFA CHAMPIONS LEAGUE

W momencie gdy będziecie czytać te słowa, znana będzie już para finałowa Ligi Mistrzów. Moim marzeniem jest finał Manchester United-Dynamo Kijów, który wygrają Anglicy. Jednak rozsądek podpowiada mi, że w piękny wieczór to Bayern uniesie w triumfalnym geście puchar, pokonując Juve.

Chcąc przedłużyć emocje związane z rozgrywkami najlepszej ligi europejskiej, firma Eidos zafundowała nam piłeczkę UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Jak sam tytuł wskazuje opiera się ona na rozgrywkach Ligi Mistrzów. Zawiera wszystkie zespoły biorące udział w tegorocznej odsłonie z fazą eliminacji włącznie oraz jako wypełnienie zwycięzców wszystkich edycji. Ponadto istnieje możliwość edycji własnych drużyn. Naturalnie występujący w klubach gracze mają pokrycie w rzeczywistości minionej i współczesnej.

Gra nie wnosi do gatunku nic szczególnego. Opiera się na schemacie: eliminacje, rozgrywki zasadnicze, mecz towarzyski. To samo odnosi się do meczów, bowiem oparte są na engine graficznym znanym z gry MICHAEL OWEN WLS '99. Jak wiadomo sukcesu ta gra nie zanotowała zarówno w prasie, jak i wśród graczy. Warto wspomnieć, że nieznacznie poprawiono oprawę graficzną. Zawodnicy są troszkę bardziej naturalni i wygładzeni, lecz dalej poruszają się po boisku niezdarnie i karykaturalnie. Widać to zwłaszcza przy konstruowaniu akcji zaczepnych, przy próbie wyprowadzenia szybkiej kontry. Tak jak poprzednio do dyspozycji jest wiele zagrań, których nie sposób opanować po dwóch godzinach grania. Do perfekcji dochodzi się po długim czasie, co należy zapisać po stronie plusów. Nie patrząc na mankamenty graficzne, trzeba przyznać, że może się tu podobać wszechstronność w sposobie prowadzenia gry. Mam na myśli warstwę taktyczną, bez której nie wyobrażam sobie rozegrania emocjonującego pojedynku.



Bardzo fajnym patentem są coraz chętniej wykorzystywane scenariusze, polegające na tym, że zaczynasz mecz od pewnego, strategicznego momentu. Powiedzmy, że jest mecz Juve-Ajax. W 80 minucie Zidane dostaje czerwoną kartkę, Ajax prowadzi jedną bramką, a tobie do wyjścia z grupy potrzebny jest remis. Musisz tak kombinować, aby strzelić gola, dowieźć remis do końca i w ten sposób zaliczyć scenariusz. Zresztą o dyrektywach zawsze poinformuje cię matka konsola.

Dość dobrze wypadła warstwa dźwiękowa z zadziwiająco precyzyjnym komentarzem. Jego jakość słycać przed rozpoczęciem pojedynku, gdy dwóch koleś informuje cię, że spotkały się dwie jedenastki, z których drużyna A odpadła w fazie finałowej z drużyną X itd.



Na koniec warto postawić pytanie: łykać, czy nie łykać? Pierwszą odpowiedzią niech będzie VIVA FOOTBALL i jej ocena. Drugą - zasobność portfela i preferencje gracza. Wydaje mi się, że mało kogo stać na dwie gry piłkarskie za jednym zamachem, zwłaszcza że UEFA CHAMPIONS LEAGUE plasuje się nieco powyżej przeciętnej. Gdyby jej cena wahała się w okolicach stówki, można by się zastanowić.

## Wicik terrorysta

Niby moimi ulubionymi gatunkami gier są fightery i shootery, ale równie wiele czasu spędzam grając w zespołowe gry sportowe. Ale tak to jest, gdy od kilkunastu lat mieszka się z Wicikiem w jednym blokowisku. Facet potrafi przyjść do mnie o godzinie drugiej w nocy tłumacząc się chwilową bezsennością, ściskając za plecami swój ulubiony joystick i z błyskiem w oku zaproponować szybką partyjkę ISS PRO. I wiecie co? Nie potrafię mu odmówić. Dwie godziny schodzą jak z płatka. W UEFA CHAMPIONS LEAGUE raczej nie będziemy więcej grać - mimo podwyższonej rozdzielczości i efektownych zagrań całość jest zdecydowanie zbyt anemiczna, aby dać adrenalinowego kopa. Śmiesznie machający rączkami zawodnicy ruszają się jak banda paralityków, a nie jak wyszkoleni piłkarze. Nie odpowiada mi kamera, nie podoba mi się sterowanie i wiele innych rzeczy. Na miejscu Wica oceniliby UEFA CHAMPIONS LEAGUE bardziej surowo. [Gulash]

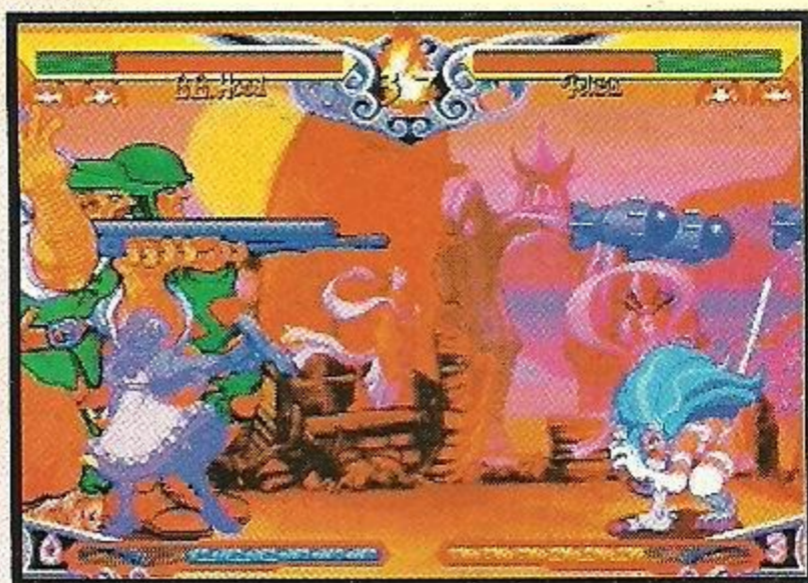


Wicik

**PlayStation 6**

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 6  
MIÓD 7

Wydawca: Eidos  
Producent: Silicon Dreams  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Kwiecień 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



### Too Freaky

Bardzo lubię wszystkie dwuwymiarowe fightery Capcom, a SF ZERO 3 prawie nie wychodzi z mojego PSX'a. Jednak seria DARKSTALKERS to zupełnie coś innego - nie mogę wpaść w jej klimat. Jeśli nie zakochasz się w niej od pierwszego rzutu okiem na screeny, raczej nie ma szans aby stopniowo ją polubić. Muszę jednak przyznać, że jak na 2Mb pamięci PSX'a animacja jest całkiem ładna, a rysowane tła to po prostu mistrzostwo świata. Gra tylko dla fanatyków Capcom. [Gulash]

Co się stanie gdy Ryu, Ken, Chun Li i inni bohaterowie STREET FIGHTER zostaną zastąpieni wampirami, magami, wilkołakami czy też innymi stworzeniami, które ożywają tylko nocą? Odpowiedź jest prosta: DARKSTALKERS.

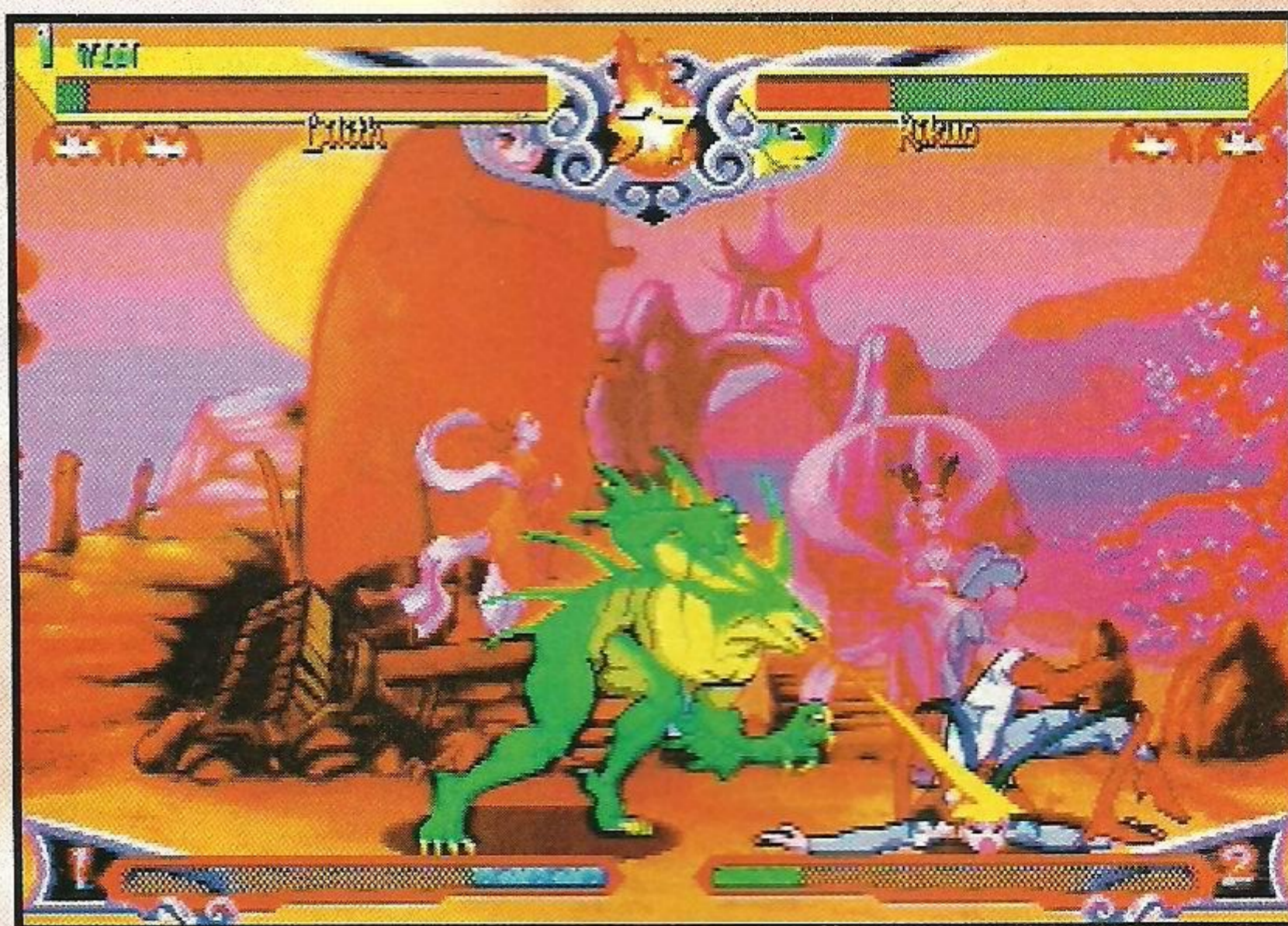
**P**rzeklęta nacja Jedah po raz trzeci została powołana do życia - a dzięki uprzejmości Capcom również posiadacze PSX mogą walczyć o tytuł króla bądź królowej nocy. D3 wygląda wyjątkowo dobrze. Odpowiednia dynamika i całkiem dobra animacja pozwalają na bezstresową grę.

D3 jest typowym fighter'em Capcom,



mimo to zawiera kilka nowych rozwiązań. Pierwszym z nich jest system walki, który nie dzieli się już na tradycyjne rundy. Zamiast tego na początku każda postać otrzymuje dwa nietoperze odpowiadające paskom energii. Utrata całego paska powoduje utratę jednego nietoperza, a utrata obu nietoperzy - koniec walki. Powoduje to, że konfrontacja zabiera znacznie więcej czasu i nie ma nawet krótkiej chwili odpoczynku pomiędzy rundami. Kolejną znaną już cechą lecz wykorzystaną w nieco inny sposób jest EX Meter. W zależności od poziomu naładowania pozwala on na wykonanie ciosów specjalnych - ES'ów lub tzw. EX'ów, które konsumują znaczną część energii przeciwnika. EX Meter umożliwi także przełączenie na tryb Dark Force, który trwa przez

# DARKSTALKERS 3



ograniczony moment. Z innych urozmaiceń warto wspomnieć o tak zwanych Tech Hits, które pozwalają uwolnić się od atakowanej postaci, nie zabierając jej energii oraz Throw Escapes, które robią mniej więcej to samo jednocześnie zabierając energię przeciwnikowi. Sam system wykonywania ciosów jest zbliżony do poprzednich fighter'ów Capcom. Wykonanie ES'a czy EX'a sprowadza się do 'wykręcenia' odpowiedniej sekwencji. Potem możemy już tradycyjnie cieszyć oko rozbłyskami i napisem xx hit - marvelous!!!

Od strony muzycznej DARKSTALKERS 3 prezentuje się przynajmniej dobrze. Klimatyczne kawałki stanowiące czasem mieszankę tematów wschodnich lub też zupełnie nowoczesnych brzmień doprawionych demonicznymi smaczkami, stanowią doskonałe tło muzyczne gry.

Trzeba jednak zaznaczyć tu jedną rzecz - D3 posiada zgoła odmienny klimat niż seria SF. Twórcy postarali się tu o odrobinę psychodelii, jakkolwiek ta w pewnych (najmniej oczekiwanych) momentach jest zburzona komicznymi zachowaniami niektórych postaci, tworząc specyficzną kombinację. Pewnie dlatego seria DS przyciąga rzesze japońskich graczy, ale w naszym przypadku może być odwrotnie...



DARKSTALKERS 3 jest tytułem dobrym, lecz skierowanym tylko do konkretnej grupy graczy. Wszyscy, którzy kochają 2D, a w szczególności Capcom z pewnością nie będą narzekać - tym bardziej, że w grze jest sporo sekretów. Natomiast pozostałe osoby powinny D3 obchodzić raczej z daleka, bo poza opcją Art Gallery na pewno nie znajdą tu nic dla siebie...

Aensland Origin

**PlayStation 7**

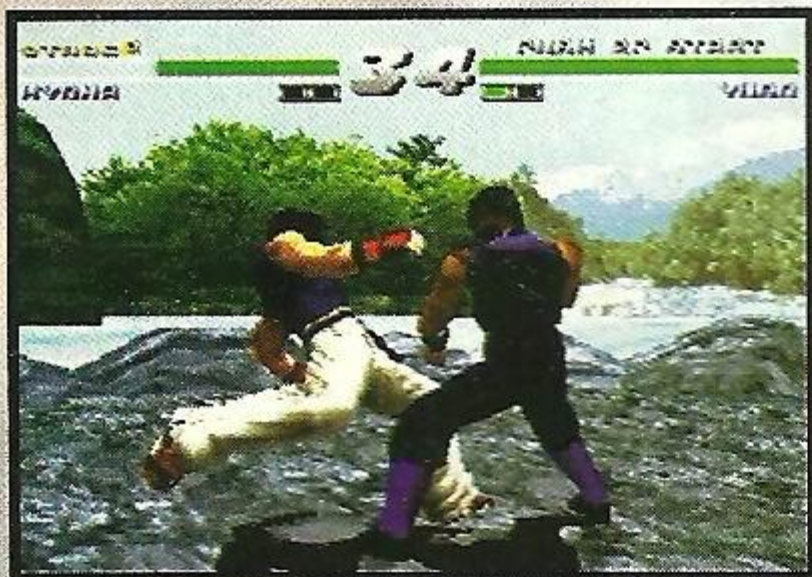
GRAFIKA 7  
DŹWIĘK 7  
MIÓD 7

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



# KENSEI - SACRED FIST

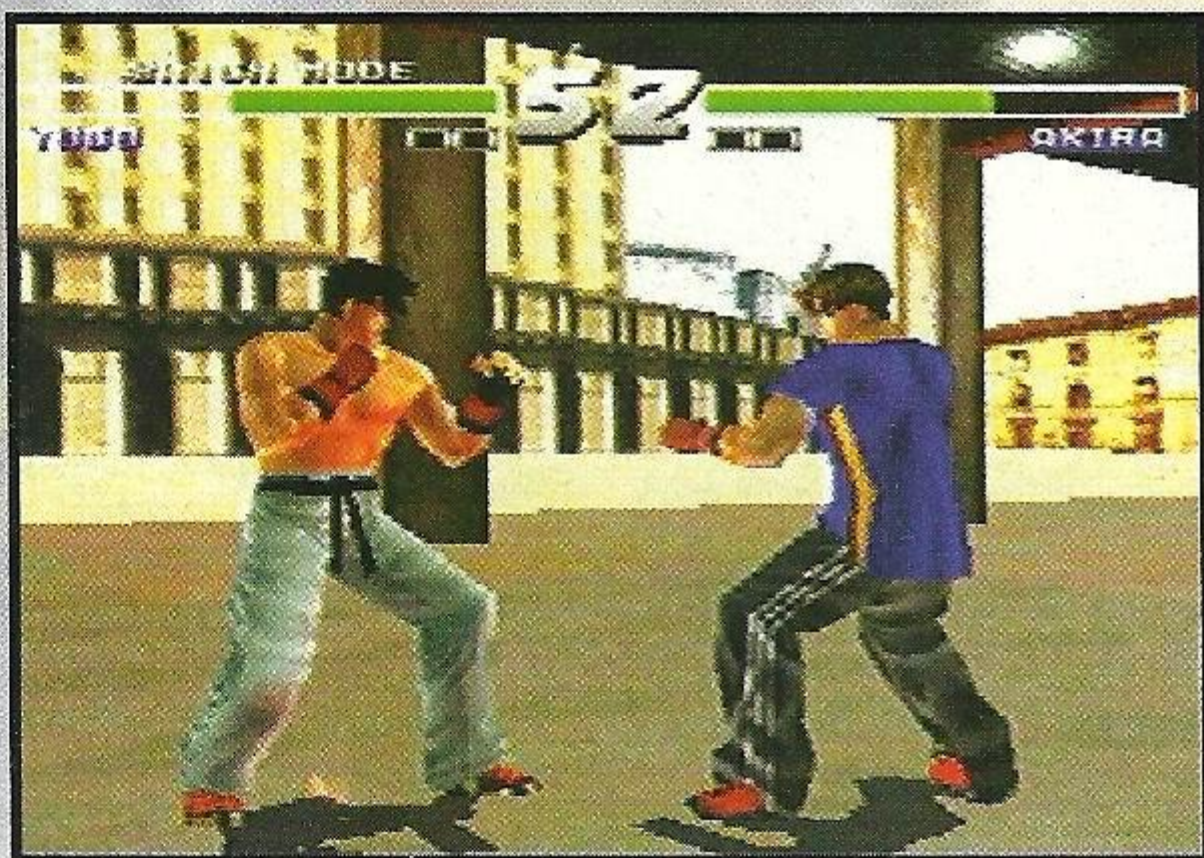
Patrząc na pierwszą, tragiczną próbę wejścia Konami na opanowane przez uznane firmy poletko trójwymiarowych fighterów w postaci GASP! na Nintendo 64, a potem czytając o powstającym KENSEI nie spodziewałem się dobrej gry.



Gdy zagrałem w KENSEI, błyskawicznie zmieniłem zdanie. Gra jest po prostu dobra. Na początku dostępnych jest dziesięć postaci, później zaś odblokować można kolejne czternaście. W większości są to zrzynki zarówno z serii TEKKEN, jak i VF, ale spoko - zachowują swój klimat. Właśnie - klimat postaci był tym, za co je polubiłem. Choć jeden koleś wygląda jak Steven Segal i tak też walczy, drugi xeruje Kage'a, panienki to siostry-bliźniaczki Xiaoyu i Nina, to jest też kilku gości specyficznie-KENSEI'owych. Na przykład błady młodzienc o imieniu Heinz, walczący przedziwnym i efektownym stylem.

Sterowanie postaciami odbywa się przy użyciu czterech przycisków: ręka, noga, blok i przechwyty. Te dwa ostatnie są zrealizowane wyjątkowo dobrze - blokująca postać zbija ciosy przeciwnika ruszając rękami i podskakując nad podcięciami (jak w VIRTUA FIGHTER), a nie stoi nieruchomo (jak w TEKKEN). Z kolei przechwyty przywodzą mi na myśl niedoceniane DEAD OR ALIVE. Oba elementy tworzą interesujące widowisko, niczym interaktywny film kung-fu z udziałem graczy. Do tego dochodzi jeszcze na przykład uproszczony system rzutów - wystarczy w menu włączyć opcję, dzięki której na ekranie pojawiać się będą podpowiedzi. Tu nie ma potrzeby niczego uczyć się na pamięć, całość jest bardzo intuicyjna i w dużej mierze zależy od tego, jaki przycisk wciśnie się po złapaniu gościa (przy niektórych zawodnikach). Lista ciosów znajduje się w pamięci konsoli i w każdej chwili można wyświetlić ją sobie na ekranie, przerywając walkę.

Największym mankamentem gry jest niewątpliwie jej szybkość. KENSEI jest po prostu wolne. Nie chodzi mi tu o rwącą



animację, bo czegoś takiego nie ma - po prostu gra z założenia miała być wolna i już. No więc postacie ruszają się majestatycznie i powoli, ale płynnie i w sposób naturalny. Za to wizualnie mają więcej pary w łapach niż chłopaki Namco. Zawodnicy w trzeciej części TEKKEN przebijają rączkami i nogami o wiele szybciej, za to ci w KENSEI jakby lutowali z większą pasją. Ciosy wydają się jakies mocniejsze, co raz to widzimy efekt w postaci upadającego powoli na ziemię zawodnika ściskającego się za brzuch bądź genitalia.

Grafika i dźwięk stoją na wysokim poziomie, nie można zbyt na nie narzekać. W kilku przypadkach backgroundy mogłyby otrzymać więcej szlif, ale ogólnie jest spoko. Wbrew pozorom na PSX'a ostatnio nie powstaje zbyt wiele trójwymiarowych fighterów - a te, które powstają w Japonii i tak nie

przebijają się przez tę wielką kałużę. KENSEI nie jest pozbawione błędów czy też niedoróbek, ale podoba mi się i raczej zasługuje na uwagę. Dzięki stosunkowo prostym combosom i dość sympatycznemu sterowaniu będzie to dobry fighter dla początkujących graczy.

Opełnieni TEKKEN'owcy raczej wiele dla siebie tu nie znajdą, choć mogą się mylić. Gra jest dobra, ale nic ponadto.

Gulash

**PlayStation 7**

**GRAFIKA** 7  
**DŹWIĘK** 7  
**MIÓD** 7

Wydawca: Konami  
 Producent: Konami  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Maj 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

## Running Bugi



Po odkryciu wszystkich zawodników w głównym menu pojawia się opcja Extra Mode. Po jej wybraniu pojawia się ukryta gra - RUNNING BUGI. Jest to mini-racer, w którym rolę samochodów pełnią biegający na dwóch kończynach zawodnicy KENSEI. sunący po dziwnej autostradzie. Nie ścigamy się tu z innymi przeciwnikami, a jedynie aby uzyskać jak najlepszy czas. Mini-gierka jest stosunkowo prosta, ale przyjemna, a także - o czym warto pamiętać - za friko...

# THE KING OF FIGHTERS '98

Dream match never ends...



Oto z jakich gier SNK pochodzą zawodnicy:

**KOF 94**  
Lucky Glauber, Heavy D, Brian Battler, Rugal

**KOF 94-95**  
Takuma Sakazaki, Heidern, Saishu Kusanagi,

**KOF 96**  
Yagami, Mature, Vice

**KOF 97**  
Kyo Kusanagi, Chris Benimaru, Goro Daimon, Sie Kensou, Chin Gentsai, Chizuru Kagura, Chang Koehnan, Choi Boungee, Yashiro Nanakase, Shermie

**FATAL FURY**  
Andy Bogard, Terry Bogard, Joe Higashi, Kim Kaphwan, Ryuji Yamazaki, Blue Mary, Billy Kane

**ART OF FIGHTING**  
Robert Sakazaki, Yuri Sakazaki, Ryo Sakazaki, Mai Shiranui, King

**IKARI WARRIORS**  
Ralf, Clark, Leona

**PSYCHO SOLDIERS**  
Athena Asamiya



Kyo Kusanagi, Joe Higashi, Terry Bogard. Są to nazwiska, które każdy konsolowiec z krwi i kości słyszał przynajmniej raz w życiu - wypowiedział je sam, bądź po prostu obity mu się o uszy. To bohaterowie z kultowych fighterów 2D SNK - KING OF FIGHTERS i FATAL FURY.



Firma SNK jest twórcą systemu NEO-GEO, który przyjął się w salonach gier z prostej przyczyny - możliwości wymiany cart'ów z grami bez konieczności zmiany pudła, czy bebeczów arcade'a. KOF jest najpopularniejszym fighterem SNK. W KOF98 znajduje się gigantyczna liczba 38 fighterów. W grach SNK, podobnie jak w Capcom, design postaci stoi na mistrzowskim poziomie.

Tu po prostu nie ma kiepskich koleś i koleżanek - wszyscy są wspaniale narysowani, dokładnie animowani, a przede wszystkim mają w sobie "to coś", co wręca. Oczywiście nie wszystkich - doskonale rozumiem osoby, których 2D w ogóle nie podnieca, bo szanuję cudze gusta.

System walki praktycznie nie zmienił się od początku serii - w dalszym ciągu mamy tu dwie nogi i dwie ręce działające w myśl zasady lekka/mocna. Wciśnięcie wszystkich przycisków jednocześnie powoduje ładowanie się postaci, a z naładowanym barem można

wypuścić supera. W przeciwieństwie do gier Capcom nie jest to na ogół super-combo (choć zdarzają się wyjątki), ale kilka bardzo mocnych ciosów. Fajnym dodatkiem do wersji konsolowej jest możliwość zdefiniowania ciosów specjalnych pod przyciskami R i L, przez co odpada konieczność mozolnego kręcenia "hace" (half-circle) na średnio nadającym się do tego celu PSX'owym padzie. Z drugiej zaś strony zabiera to połowę przyjemności z trafionego supera - ale czy wykorzystacie tę możliwość, to już wasza sprawa. I to właściwie wszystko - naturalnie oprócz pięknej, dwuwymiarowej sieczki na ekranie.

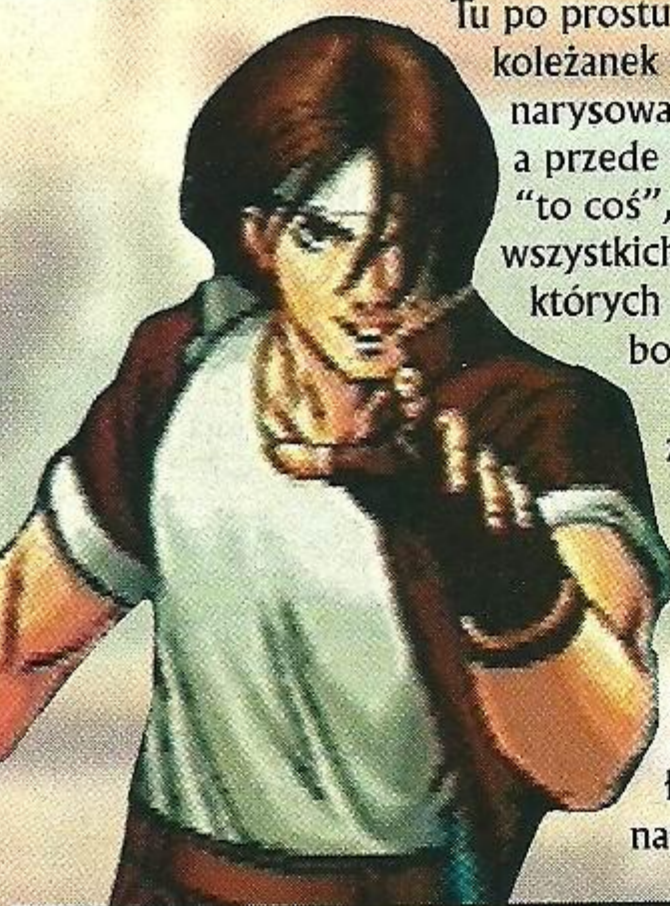
Niestety, wrażenie psuje standardowa bolączka pamięci. 2MB w PlayStation bolało już od bardzo dawna, ale dopiero mając za porównanie MvC na Dreamcasta widać, jak wiele pamięć jest w stanie zrobić dla drugiego wymiaru. Aby animacja postaci w KOF98 wyglądała dobrze, odgłosy zawodników przesampłowano z jakością zbliżonej do telefonicznej. To też jednak nie wystarcza - spróbujcie zagrać we właściwym dla tej gry trybie Team trzech na trzech po kolei - każdy zawodnik doczytuje się przez kilka sekund, co nie tylko drażni, a wręcz maksymalnie wpienia! W Saturnie rozwiązano ten problem wydając specjalne rozszerzenie pamięci do gier SNK i Capcom (sześciu fighterów ładuje się naraz). To jest największy problem KOF98 - praktycznie nie da się grać w Team Mode. No, ale zawsze zostaje standardowa walka jeden-na-jednego. W stosunku do wersji 97 animacja uległa znacznej poprawie i potrafi



cieszyć oko. Tło muzyczne - podobnie jak w grach Capcom - nie narzuca się, a jedynie stanowi wypełnienie dla właściwej walki. I bardzo dobrze. Jeszcze słówko o tłach - moim zdaniem niektóre przebijają nawet te z ostatniego STREET FIGHTERA, są aż tak ładne.

W Japonii seria KING OF FIGHTERS od wielu lat cieszy się popularnością wcale nie mniejszą niż STREET FIGHTER. W sklepach można znaleźć książki i komiksy, figurki bohaterów i koszulki. I mimo, że podobnie jak w przypadku SF od lat szkielet gry pozostaje praktycznie ten sam, a zmieniają się jedynie detale, dochodzą postaci i poprawiona zostaje animacja - skończycy bracia wciąż kochają KOF. Choć w dalszym ciągu STREET FIGHTER ALPHA 3 jest i będzie lepszy, to za KOF 98 mam duży respekt dla SNK. Firma podsumowuje swój kilkuletni okres działalności wydawniczej na PlayStation oddając nam w ręce drugie w kolejności najlepsze mordobicie 2D na ten system. W erze, w której każdy dziesięciolecie zna na pamięć wszystkie łamanie Kinga, a na takie gry jak ta zwyczajnie pluje z góry, dla koneserów dwuwymiarowych, rysowanych fighterów i japońskiego klimatu jest to pozycja nie do obejścia.

Gulash



**PlayStation 8**

GRAFIKA 8  
DŹWIĘK 7  
MIÓD 8

Wydawca: SNK  
Producent: SNK  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Kwiecień 99  
Wykorzystuje: Dual Shock



# MICRO MACHINES 64 TURBO

Takie powinny być wszystkie zręcznościowe gry. Proste, estetyczne, nieskomplikowane, a przede wszystkim wciągające. Mistrzowie Kodu ponownie zafundowali nam parę wieczorów z kumplami przy konsoli.

**M**M swój sukces zawdzięcza tylko jednej małej, ale za to istotnej rzeczy - pomysłowi! Autorzy przenoszą nas w zminiaturyzowany świat i dają nam do dyspozycji kilka rodzajów maszyn, którymi będziemy się ścigać. Cała zabawa polega na jeżdżeniu po przedziwnych torach takich jak stół bilardowy, stół z którego Zosia jeszcze nie sprzątnęła po śniadaniu, ogrodowy stawik, plaża, sala chemiczna i wiele innych. Maszyny, którymi jeździmy są oczywiście dostosowane do potrzeb trasy. Czyli po zwałonym płatkami owsianymi stole jeździmy wózkiem terenowym, a po sadzawce motorówką.

Są także prawdziwe wyścigi formuły pierwszej.

Rajd jest szybki i emocjonujący. Zawodnicy mogą zbierać różnego rodzaju power'upy - szczypce, wielki młot do zgniatania, rakiety i tak dalej. Wszystkie służą do jak najbardziej aktywnego uprzykrzenia

życia oponentom. Trzeba również bacznie śledzić otoczenie, aby nie popełnić błędu. Gapiostwo jest karane okrutnie, możesz wpaść w ręce żaby, spaść ze stołu w wielką przepaść czy też zostać brutalnie spalonym. Trzeba uważać na wszystkie przeszkody, płamy, rozlane oleje i kleje ponieważ unieruchamiają maszynę na kilka sekund.

CodeMasters w swej najnowszej odsłonie Mikromaszynek serwuje nam bardzo estetyczną oprawę. Wszystkie przedmioty są w pełni trójwymiarowe i bardzo duże. Grafika jest niezmiernie wyraźna przez co sprawia wrażenie zrobionej w wysokiej rozdzielczości. Wszystkie sprzęty domowe



odwzorowane są bardzo dokładnie i sprzyjają budowaniu klimatu.

Animacja jest cholernie dynamiczna przez co cała gra nabiera życia. Przesuwające się elementy krajobrazu zmuszają do maksymalnego wyęczenia uwagi. Niestety uciążliwy jest kompletny brak muzyki podczas rajdu. Liczyć możemy jedynie na odgłosy, które przesampłowano precyzyjnie i z dobrą jakością.

MM V3 zostały około półtora roku temu wydane na PlayStation, więc nie mogę się powstrzymać od kilku porównań. Przede wszystkim nośnik! Oprawa dźwiękowa i animacje bohaterów zostały wycięte ze względu na pojemność cartridge'a. Ale za to nie ma nudnego i uciążliwego czekania na doczytanie etapu. Niestety dziwi mnie fakt, że grafika na N64 jest trochę mniej wyraźna i szczegółowa. Zawdzięczamy to rozmyciom tekstur, które w tym przypadku były całkowicie zbędne. Natomiast opcja multiplayer jest dużo lepiej rozwiązana. Nie musimy się martwić i kupować jakieś rozgałęziacze - komfortowo można

podłączyć cztery pady do czarnego pudła.

Choć samemu gra się miódnie, MM64T zostało stworzone do zabawy ze znajomymi. Miodność tej gry sięga zenitu gdy do zabawy zasiada więcej niż jedna osoba. Jeśli masz problem i nie wiesz co robić z kumplami albo dziewczyną (co takiego? - gulash) w piątkowy wieczór, zapewniam cię, że MICRO MACHINES doskonale będzie bawić was przez wiele godzin.

Brat



Back in the days...



MICRO MACHINES (1993)

32 i 64-bitowe MICRO MACHINES miało dwa prequele na konsolach SNES i Megadrive. Pierwsza część ukazała się już w 1993 roku i w porównaniu do innych, podobnych gier na konsole nie zyskała wielkiej popularności. Co innego konwersje na głodne wtedy zręcznościówek PeCety i Amigi...



MICRO MACHINES 2 (1995)

Dwa lata później ukazał się znacznie poprawiony sequel, zatytułowany MICRO MACHINES 2 (Europa) lub MICRO MACHINES '96 (USA). Między innymi ta gra wyrobiła markę Codemasters.



MICRO MACHINES v3 (1995)

MM64TURBO jest bazowane na PSX'owym MM v3 - ale ta gra ma już przecież dwa lata! Szkoda, że w wersji na N64 nie pojawiło się więcej dodatków.

Nintendo 64

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 5

MIÓD 8

Wydawca: CodeMasters  
Producent: CodeMasters  
Liczba Graczy: 1-4  
Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

# RIDGE RACER TYPE 4

The one and only RIDGE RACER girl!



Oto kolejna pamiątka z naszej wizyty w Japonii - wersja "live" dziewczyny promującej serię RIDGE RACER. Trzeba przyznać, że miła z niej czarnulka. Jak widać nie tylko Europejczykom szybciej bije serce na widok zgrabnych dziewczyn w długich butach...

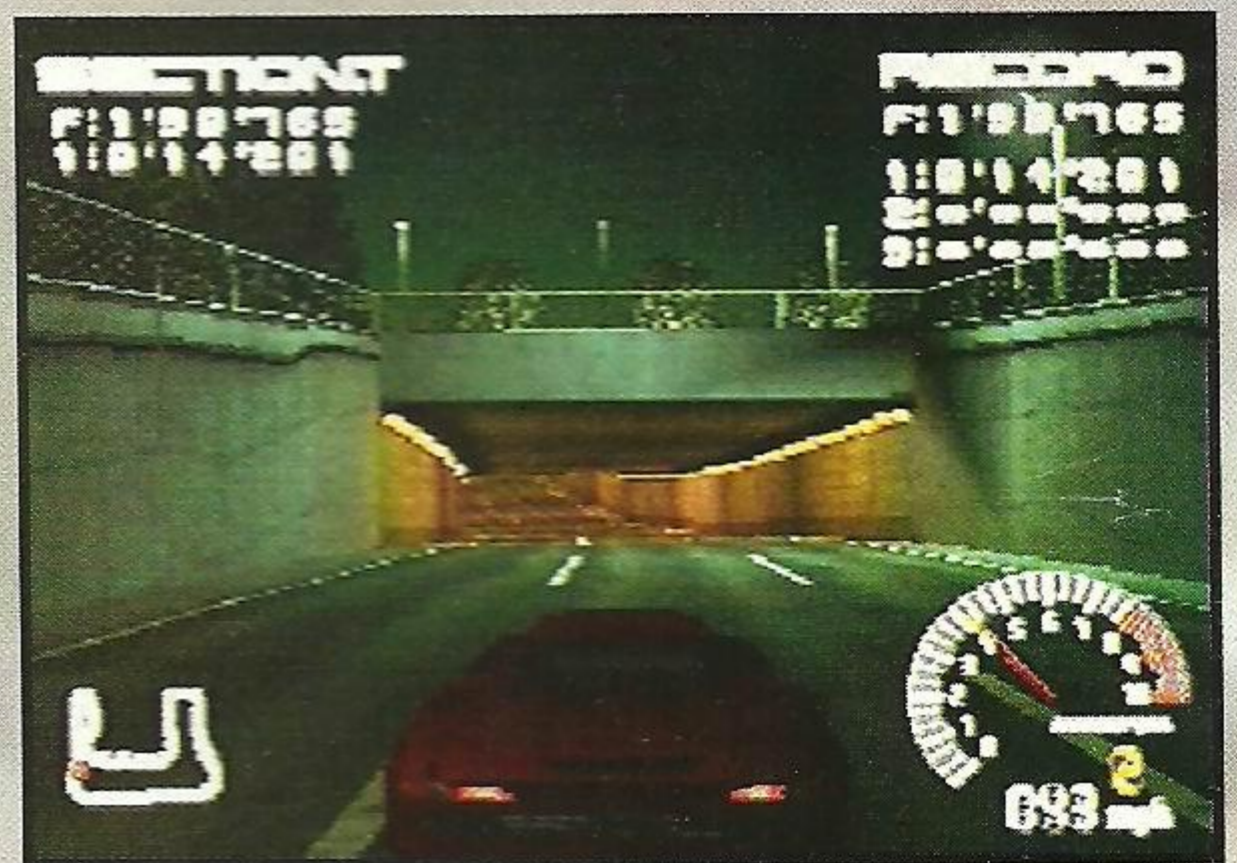


Nikt z nas nie śmie lekceważyć potęgi i geniuszu Namco. Każdy ich nowy tytuł to totalna rewolucja. Ale czy i tym razem starczyło chłopakom sił i umiejętności aby powalić wszystkich RIDGE RACER TYPE 4?

**T**rzeba przyznać, że tworzenie serii to niezwykle trudna sprawa. Pojawia się pomysł i wychodzi część pierwsza, która staje się hitem. Po roku producent chce ponownie napchać konto firmy i wypuszcza sequel, który znów trafia na szczyty list przebojów, na które wpychają go nienasyceni gracze. Ale sprawa z kolejnymi odsłonami staje się coraz trudniejsza. Wprawdzie Namco swoim RAGE RACEREM odważnie zaatakowało i ponownie się udało, ale co teraz? Znany nam wszystkim pomysł, grafika, model jazdy powraca znów w czwartej już części. Czy tego właśnie oczekujemy?

Po RAGE RACER Namco wyciągnęło kilka wniosków i wywaliło kilka niepotrzebnych pomysłów bądź rzeczy, które niespecjalnie im wyszły. Teraz już nie ma pieniędzy i tuningowania wózków. Do naszych rąk trafiają gotowe modele samochodów, o których cenę nie musimy się martwić. Stworzono także całkiem nowy - chyba udany

klimat. Tym razem mamy aż osiem tras, 320 maszyn, z których większość trzeba zdobyć (właściwie są to wariacje kilku podstawowych, ale co tam), cztery różne stajnie oraz kilka wariantów rozgrywki. Podstawowym jest Grand Prix, w którym ścigamy się jak na turnieju. Aby wygrać mistrzostwa w poszczególnych etapach należy zająć premiowane miejsca od trzeciego do pierwszego - zależy to od konkretnego wyścigu. Możemy także jeździć na czas w Time Trial oraz z kumplem na split screenie (jest to absolutna nowość w wyścigach NAMCO). Postarano się także o maksymalne urozmaicenie wyścigu. Wybór zespołu, w barwach którego będziesz się ścigał wiąże się ze stopniem trudności. Zdecydować musisz także o zawieszeniu twojej maszyny. Ma to oczywiście



wpływ na dwie rzeczy - przyczepność oraz promień skrętu, co wymusi na stosowny sposób jazdy. Albo wchodzisz w zakręty poślizgiem - metoda w zasadzie łatwiejsza, ale przynosi trochę gorsze rezultaty niż wchodzenie z wyhamowania maszyną o minimalnym promieniu skrętu. Jest to znany nam już model jazdy z poprzednich części RR i w tej warstwie nic się nie zmieniło. Czyli - arcade bez śladu symulacji.

Na początku gra jest łatwa i można ją szybko ukończyć. Zabawa zaczyna się na wyższych poziomach trudności. Tam liczy się już tylko naprawdę ostra jazda. Tutaj potrzebne jest maksymalne skupienie, idealne wchodzenie w każdy zakręt oraz doskonałe





wyważone poślizgi. Gra jest ostra, cały czas musisz śledzić akcję we wstecznym lusterku i blokować drogę innym chętnym na twoje miejsce.

Postarano się wydłużyć czas jaki potrzebny jest na pełne ukończenie gry czyli zdobycie wszystkich samochodów. A jest ich niemało. Dostajesz je po ukończeniu każdego etapu i przed wyścigiem finałowym w GP, a także w Extra Trialu, który jest wariacją podstawowych tras (dostępny po ukończeniu mistrzostw). Ścigamy się

na ośmiu trasach, które osadzone są w czterech podstawowych krajobrazach. Jeździmy po mieście, nocą oraz portowym wybrzeżem. Otoczenie jest bardzo bogate. Przed oczami śmigają znaki na poboczu, instalacje nadbrzeżne, domy, różne transparenty i oczywiście parę latających obiektów jak np. helikopter, który z powietrza filmuje przebieg wyścigu.

Wszystko wygląda co najmniej ujmująco, tym bardziej że mimo całego bogactwa detali zachowano uczucie pędu. Natomiast zauważyłem jedną bardzo nieładną rzecz, w którą tak naprawdę nie chce mi się wierzyć. Podczas wyścigu widać na ekranie tylko jeden samochód. Nigdy ale to nigdy nie zdarzyło mi się widzieć chociaż dwóch maszyn przeciwnika. Co jest? Wszyscy mają tak zróżnicowane przyspieszenie, że zaraz rozjeżdżają się na kilometrowe odległości. Chłopaki z Namco powariowali? Także mimo znacznej poprawy nie można zachwycić się powtórkami. Momentami są mało dynamiczne oraz kuleje fizyka pojazdu! Nie ma szans aby zauważyć czy zmienia się środek ciężkości na zakrętach. Niczym żelazniaki.

Poziom techniczny jak zwykle Namco trzyma dobry. Zaczynamy od obejrzenia elektryzującego intro, dech zapiera. Patrzenie jak prześliczna laska wsiada do jeszcze piękniejszej fury budzi w widzu nieodpartą wrażliwość. Cóż, może kiedyś będzie nas stać na jedno i drugie.

W RR 4 mamy do czynienia ze starym enginem, który został podkręcony. Niestety nie jest on na tyle wydajny aby móc obsłużyć wyższą rozdzielczość, ale jest na tyle mocny aby animować więcej obiektów bez utraty



płynności. Moim zdaniem prędkość z jaką wyświetlana jest grafika sięga ponad 40 klatek, ale niektórzy z załogi twierdzą, że nie wychodzi poza trzydziestkę. W każdym razie jest bardzo płynna i przede wszystkim nigdy ale to nigdy nie zwalnia (to kocham w Namco - chłopaki nie uznają kompromisów). Ale tym, co mnie naprawdę powaliło na kolana jest rewelacyjny design. Menu, twarze twoich rozmówców, czcionki oraz proste animacje podczas przejść między ekranami to prawdziwe dzieła sztuki. Pod tym względem RR 4 rządzi. W tle przygrywa jak zwykle rave'owa i acid jazzowa muzyka. Dla fanów gatunku totalny odlot, natomiast reszta może być poirytowana. Odgłosy są świetne oczywiście poza dźwiękiem poślizgu, który jak zwykle Namco skopało, ale taki już ich urok.

Mimo tego przepychu cały szkielet gry pozostał bez zmian. To wciąż ta sama rozdzielczość, podobne tekstury, animacja, szczegółowość samochodów. I taka sytuacja nie jest wynikiem braku chęci developerów. Niestety - czas aby powiedzieć to sobie prosto w oczy. Możliwości PSX'a zostały już wyczerpane. I nie jestem w stanie napisać, że oto mamy grę kultową - bo nie mamy, to już nie ten poziom techniczny. Jak patrzę na SEGA RALLY 2 to aż mnie skręca, ja chcę już grać w takie gry. Mam dość udawania, że nie przeszkadzają mi wszędobylskie piksele. Czas

na PSX 2. I tego przykrego wrażenia nie jest w stanie zatrzeć duża miodność RR4, jego wspaniały design i niezrównane intro. Zaczyna się dwudziesty wiek i mam prawo żądać czegoś więcej, a przy okazji nie mam najmniejszej ochoty wracać przed monitor blaszaka.

Szczerze mówiąc jestem odrobinę zawiedziony tą grą. Nie da się ukryć, spodziewałem się czegoś więcej niż podrasowanej części trzeciej. Ale nie mam pretensji do autorów, co oni więcej mogli zrobić? Oczywiście dla statystycznego gracza zabawy starczy na jakieś dziesięć godzin zanim przyjdzie znużenie. Tylko wyjątkowo ambitni (np. Wicik) będą chcieli wydobyć z gry wszystkie 320 wózków. Szczerze mówiąc dużo bardziej kręciło mnie kupowanie



maszyn w GT. I w ten oto sposób mamy do czynienia z grą bardzo dobrą ale nie wybitną. Mimo mojej wielkiej miłości i lojalności wobec PlayStation nie jestem w stanie tego zmienić.



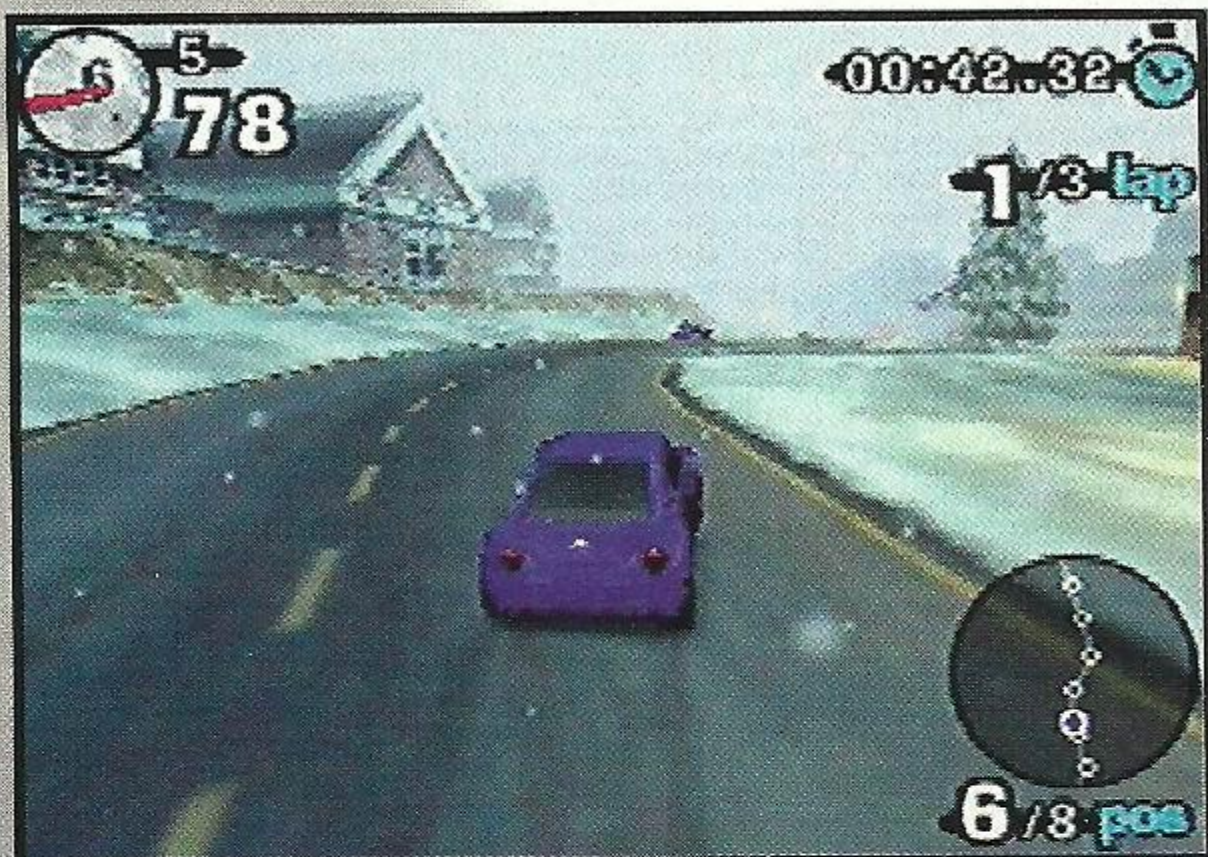
Brat

**PlayStation 8**

GRAFIKA 8  
 DŹWIĘK 7  
 MIÓD 8

Wydawca: Sony  
 Producent: Namco  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, JogCon



Najdłużej produkowany model samochodu w historii motoryzacji. Jeździł nim jeszcze Adolf Hitler. Kulturowany przez mężczyzn, kochany przez kobiety. Niestandardowy kształt nadwozia i niesamowicie pokraczna linia. Po angielsku nazywają go „beetle”, czyli żuk. Po naszymu po prostu „garbus”.

# BEETLE ADVENTURE RACING

**N**intendo musiało długo czekać, aby dostać porządny wyścig samochodowy. I w końcu nie kto inny, jak wyczuleni na ból graczy marketingowcy spod szyldu Electronic Arts postanowili zainwestować w wydanie racera, który sprzedałby się w konkretnej ilości. W sumie było kilka czterokołówek i większość nawet wysoko ocenianych - ale to dlatego, że nie było porządnego punktu odniesienia. Od dzisiaj wszystkie wyścigowe newsy na tę konsolę będzie się porównywać z BEETLE ADVENTURE RACING.

Jak sam tytuł wskazuje jeździmy „garbusiem” - tyle że w nowej wersji czyli Volkswagen New Beetle. Jedyny zawód, jaki



nas może was w przypadku tej pozycji to fakt, że garbusiem i tylko garbusiem. Pierwsze trzy dostępne egzemplarze różnią się osiąganymi, z czasem dostaniesz jeszcze kilka

o większej mocy i ciekawszym malowaniu. Ale to wszystko mało znaczące drobiazgi.

BAR nie jest w żadnym wypadku symulatorem, ale doskonale wykonanym arcade'owym racerem z odwzorowaniem zachowania samochodu. Jak sam tytuł wskazuje do czynienia mamy bardziej z przygodą, a to głównie dlatego że doskonale zaprojektowane i

wykonane tory obfitują w masę wyskoków, skrótów, a także niespodzianek w postaci interaktywnych elementów bardzo bogatej scenografii. Na przykład na trasie Inferno Isle utrzymanej w klimacie Jurassic Park - tuż przy samochodzie wychyla się i rozwiera ogromna paszcza dinozaura. Na dużym ekranie robi to niesamowite wrażenie, potęgowane jeszcze przez wyobraźnię.

Wszystko to jest ubrane w doskonałą, bardzo kolorową i szczegółową grafikę (gra współpracuje z Expansion Pak). Jest także niesamowicie szybkie i płynne. Możesz zapomnieć o dennym pop'upie i nudzie jak np. w TOP GEAR OVERDRIVE. Tu jest konkret, prędkość, akcja,



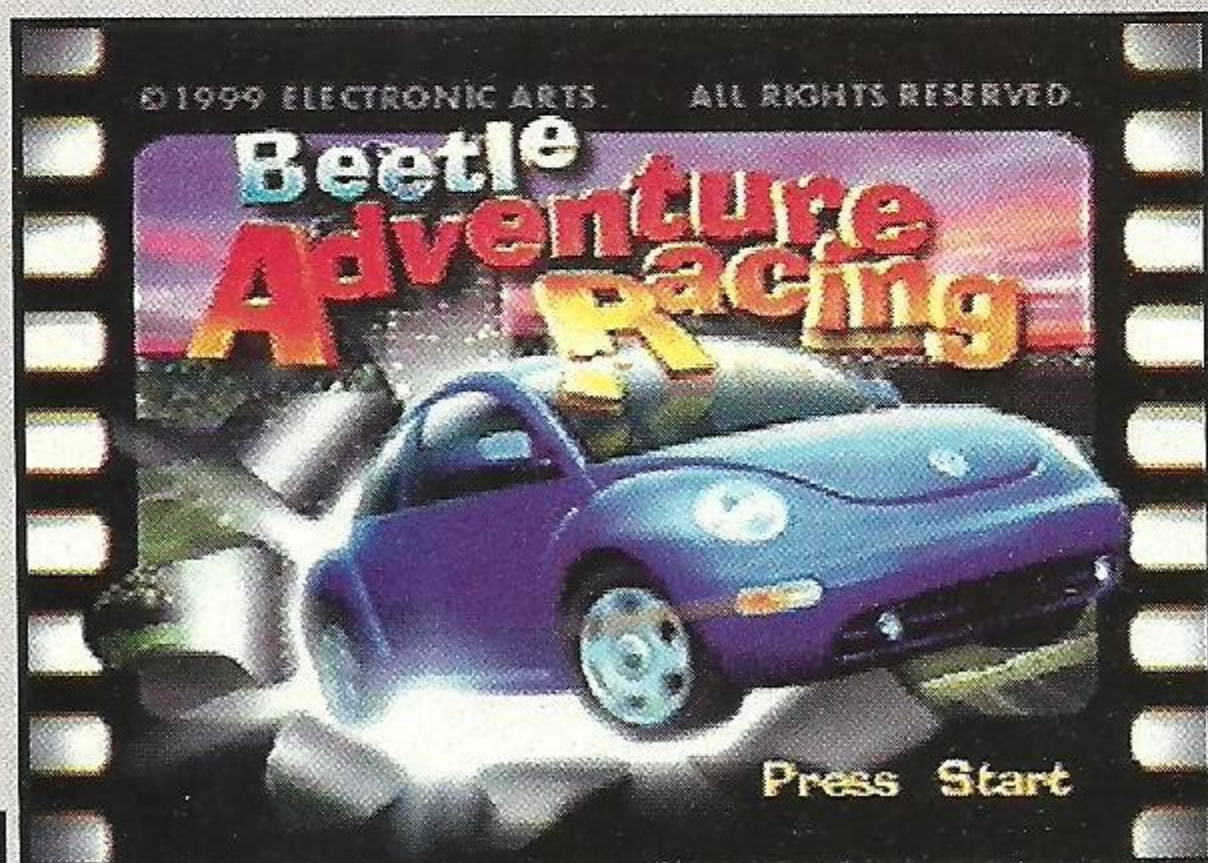
skrót, zbieranie punktów bonusowych i niekończąca się zabawa. Są wysoki niczym w SAN FRANCISCO RUSH, power slide'y na ręcznym, rozważka zabudowy terenu w poszukiwaniu nowych przejść. A wszystko to wygląda jak żywe. Gdy ukończysz sześć podstawowych, naprawdę długich i niełatwych scenarii, możesz odkrywać bonusy (a są ich po prostu tony!) albo pograć z nawet jeszcze trzema kumplami. Naturalnie dostępny jest standardowy wyścig, ale polecam niesamowity Beetle Battle Mode - tryb bitwy na dodatkowych torach z użyciem min, rakiet i innych power'upów.

Nie ma co tu się długo rozwodzić - BAR jest pozycją obowiązkową dla wszystkich miłośników ścigania się, ale także dla tych, którzy po prostu lubią doskonałą zabawę w świetnej oprawie. Jest to tak naprawdę pierwsza gra po F1 WGP, do której warto podłączyć kierownicę. Przyjemnie jest, gdy użyje się też Rumble Paka, czyli ostatni już z możliwych bajerów. BAR to kolejna doskonała gra na N64, na którą trzeba było długo czekać i z pewnością najlepszy wyścig. Z całego sił polecam.

Joseph

## Święte słowa, Józek...

Joseph ma rację jak diabli - BEETLE ADVENTURE RACING to po prostu wspaniała i warta pieniędzy gra. I pomyśleć, że w kolejce czeka jeszcze luźno bazowany na wszystkich trzech poprzednich częściach NEED FOR SPEED 64. Mhhmmmm... [Gulash]



**Nintendo 64** **9**

**GRAFIKA** 9

**DŹWIĘK** 8

**MIÓD** 9

Wydawca: Electronic Arts  
 Producent: EA Canada  
 Liczba Graczy: 1-4  
 Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak, Expansion Pak



# NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE



Wcale na niego nie czekałem. Ba, nawet o nim nie myślałem. Gdy dostałem do ręki płytę wydawało mi się, że już wiem co zobaczę i co napiszę. Coś w rodzaju "kolejny sequel popularnej serii schodzącej na psy". Chwilę potem przekonałem się jak bardzo myliłbym się w swojej ocenie...

P o "dwójce", którą można uważać za niebyłą i "trójce", która pokazała, że PSX'a goście z EA mają gdzieś, nadeszła pora na wydanie kolejnej odsłony, tradycyjnie na wiosnę. Potęga konsol na świecie rośnie z roku na rok i tym razem wyścigowa dywizja Electronic Arts nie olała nas konsolarzy tworząc gniota, a zaskoczyła czymś bardzo dobrym.

Prawdopodobnie aby zerwać z nienajlepszą tradycją pozbyto się kolejnej cyferki w tytule i dodano podtytuł określający grę jako uliczne zawody. To oczywiście nie wszystko - całą resztę poddano gruntownym zmianom, wprawdzie niewidocznym, na pierwszy rzut

oka, ale jednak ostro dodającym iskry. Nienajlepszym przykładem jest niestety intro, które tym razem jest renderowane i nie tak chłodne jak empegowane filmy z prawdziwymi wózkami. Ale przecież nie chodzi nam tylko o ładne opakowanie, ale o to co jest w środku.

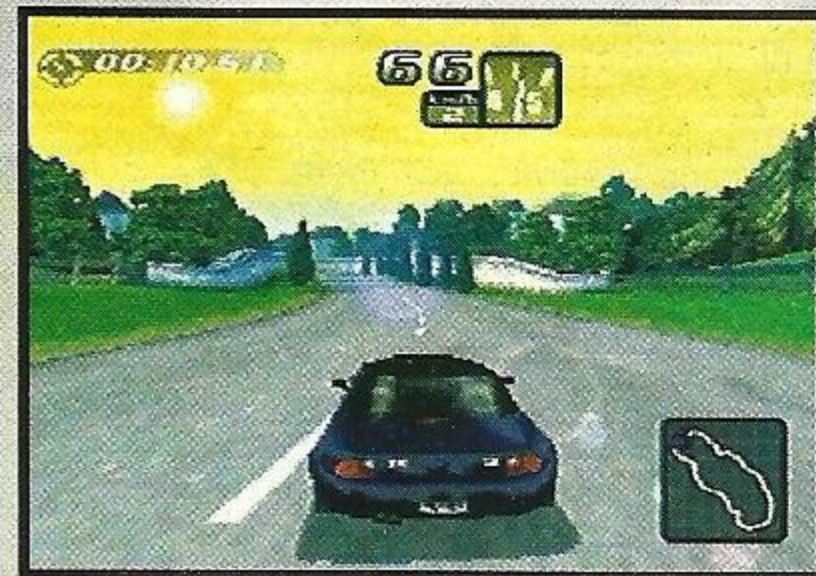
Co dalej? W skrócie można to określić jako kogel-mogel pierwszego pecetowego NFS'a oraz kultowego peesixowego GRAN TURISMO.

Czyli zryznka - ale chwalebna, bo z najlepszych. Z GT ściągnięto przede wszystkim doskonały model jazdy wraz z kontrolowanymi poślizgami oraz konieczność kupowania i sprzedawania kolejnych wozów, ewentualnie podkręcania - czyli tuning! Co ze starego NFS'a? Dobre trasy, realnie oddaną prędkość, świetne bączki na ręcznym i wysmienitą miódność.

Wozy nie szokują już tak, jak w poprzednich odsłonach. Nie ma już nieznanych prototypów, ale nie pogardziłbym żadnym z tych, które dano mi do zabawy. Wśród kilkunastu podstawowych wozów znalazły się: nowy Camaro, BMW Z3,

nowa Corvette, Mercedes CLK GTR, a także dwa Ferrari, Aston Martin DB7 (może nowy Bond będzie jeździł takim) oraz wysłużony Lamborghini Diablo. Nowością jest to że już w podstawowym trybie na jednego trzeba najpierw kupić brykę, a później wygrywając wyścigi zbierać na nową lub tuning. W znanym z "trójki" trybie tzw. "hot pursuit" umożliwiono wcielenie się gracza w osobę bezkompromisowego gliniarza jadącego takim samym ścigaczem, lub nawet lepszym niż przeciwnik. Możesz wtedy wzywać pomoc przez radio, a twoi kumple w sześciokątnych czapkach zastawią blokadę. Gdy zagracie we dwóch gliniarz zdany jest już tylko na siebie i za wszelką cenę musi zatrzymać przeciwnika.

Doskonałą innowacją są turnieje, czyli zupełnie nowy pomysł w serii NFS. Każdy turniej przeznaczony jest dla innej klasy wozów np. dla roadsterów lub grand touring. Aby wystartować w którymś z nich musisz posiadać konkretne auto, które wcześniej musisz "wyjeździć" w podstawowych zawodach. Wszystko to



oraz parę innych trybów sprawia, że grając nawet na tych kilku torach (odwracanych, nocą lub w trudnych warunkach atmosferycznych) zasuwa się z zacięciem i bez uczucia nudy jak to było w "trójce". Piękne czterokołowe cacka wprawdzie nie rozpadają się, ale blacha efektywnie się rysuje, a przy poważnych uszkodzeniach spod podwozia sypią się iskry.

Piętą achillesową nowego "enefesa" jest grafika, która - mimo że lepsza od poprzedniej odsłony - nie robi już takiego wrażenia jak kiedyś. Ale duże brawa należą się za przezroczyste szyby za którymi widać kierowcę oraz efektywne replay'e. Niestety po przedzieleniu ekranu drastycznie spada płynność. Część druga oprawy - muza i dźwięk jak zwykle na wysokim poziomie, ta pierwsza przyjemna również w domowych audio-odtwarzaczach. Krótko mówiąc ROAD CHALLENGE to najlepsza część serii na PSX'a i raczej do czasu pojawienia się GT2 nie będzie nic lepszego.

Joseph

**PlayStation 8**

Wydawca: Electronic Arts  
Producent: EA Canada  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

GRAFIKA 7  
DŹWIĘK 8  
MIÓD 8

## Back in the days...



NFS (1994)

Pierwszy NFS pojawił się na konsoli 3DO w 1994 roku i był co najmniej dobry. Dwa lata później skonwertowano go na PSX,



NFS2 (1997)

Druga część - spójrzmy prawdzie w oczy - była po prostu słaba. Jednak sprzedawała się dobrze, z uwagi na prawdziwe samochody zawarte w grze.



NFS3 (1998)

Trójka miała ambicje, ale rozłożyło ją kiepskie wykonanie. Wydawca ewidentnie pośpieszył się z rzuceniem m produktu na rynek.

Back in the days...



Pierwowzór dzisiejszego RAMPAGE'A ukazał się w 1986 roku na automaty, a w jego konwersje grało się na komputerach Spectrum i Commodore 64. W zeszłym roku Midway wypuścił ten tytuł ponownie pod dłuższą nazwą RAMPAGE: WORLD TOUR. Gra nie posiadała żadnej fabuły, a rola gracza sprowadzała się do pokonywania kolejnych plansz. Różniły się one liczbą budynków, samochodów i uzbrojonych żołnierzy w oknach. Co takiego 14 lat temu ludzie widzieli w tej grze?



I znów powiało historią. Widać schyłek wieku sprzyja sięganiu do korzeni. A może brak świeżych pomysłów? RAMPAGE - stara maszyna z salonów gier lat osiemdziesiątych za sprawą Midway pojawia się w drugiej odsłonie na PlayStation i Nintendo 64.

**F**a RAMPAGE 2 ciąży cień jego nienajlepszego poprzednika, a zwyczajowo wymagania stawiane częściom drugim są znacznie wyższe niż grze oryginalnej. Najczęściej jednak przejawia się prawdziwą wartość jedynek.

Gra jest prosta w swoich założeniach. Gracz wcielając się w wielkie, pięćdziesięcio stopowe (1 stopa = 0.3048 metra) monstra robi demolkę w niemal każdym z największych miast świata (odbywając też kurs geografii), zrównuje budynki z powierzchnią gruntu, a mieszkańców przeżuwa. Okazuje się, że i w taki zestaw danych wyjściowych można wpasować zgrabną fabułę. Przedstawia się ona mniej więcej tak: Świat odetchnął z ulgą po uwiezieniu trzech bohaterów pierwszej części - małpy George'a w Ameryce, krokodyla Lizzie w Azji oraz wilka Ralph'a w Europie. Odbudowa stolic świata po ich wybrzykach dobiegła końca. Jednak na skutek eksperymentów genetycznych na wolność wydostały się trzy nowe monstra: szczur Curtis, krab Ruby oraz nosorożec Boris. Ruszają oni z pomocą ścieżką - pechowo dla ludzi - wiodącą przez dopiero co doprowadzone do porządku miasta. Oczywiście wszystko równają z poziomem gleby.

Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego gdyby nie historii ciąg dalszy. Otóż po oswobodzeniu George'a, Lizzie'go i Ralph'a



# RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR



Ziemię atakują kosmici. No wiecie, małe szarawe ludziki. I kto zostaje jedyną nadzieją ludzkości? Nie musicie odpowiadać. Demolki ciąg dalszy odbywa się więc w kosmosie na planecie szarych, małych, no tych, kosmitów. Nowością jest limit czasowy na demolowanie całego miasta. Po jego przekroczeniu słychać syrenę alarmową, a na niebie pojawia się eskadra myśliwców. Z nimi nie da się już dyskutować.

Każde monstrum posiada swojego specjalnego. Wykonać go można dopiero po naładowaniu się paska energii na górze ekranu. W przypadku Boris'a specjal polega na szybkim biegu i uderzeniu rogiem najbliższego budynku, który jak duży by nie był od razu zamienia się w ruiny, za to Ruby wiruje wymachując odnóżkami. Specjal Curtis'a jest... zobaczycie sami.

Stratę życia obwieszcza głęboki dźwięk dzwonu. Co kilka poziomów pojawiają się bonusy. Są to specjalne plansze, w których trzeba wykonać jakies specjalne zadanie. Jeśli gra więcej niż jedna osoba może to być pojedynek, zawody w locie na odległość, czy zniszczenie wieżowca na czas. Z użyciem multitap'a jednocześnie grać może do trzech osób, bez - dwie. Niestety jeden ekran musi dla wszystkich wystarczyć.

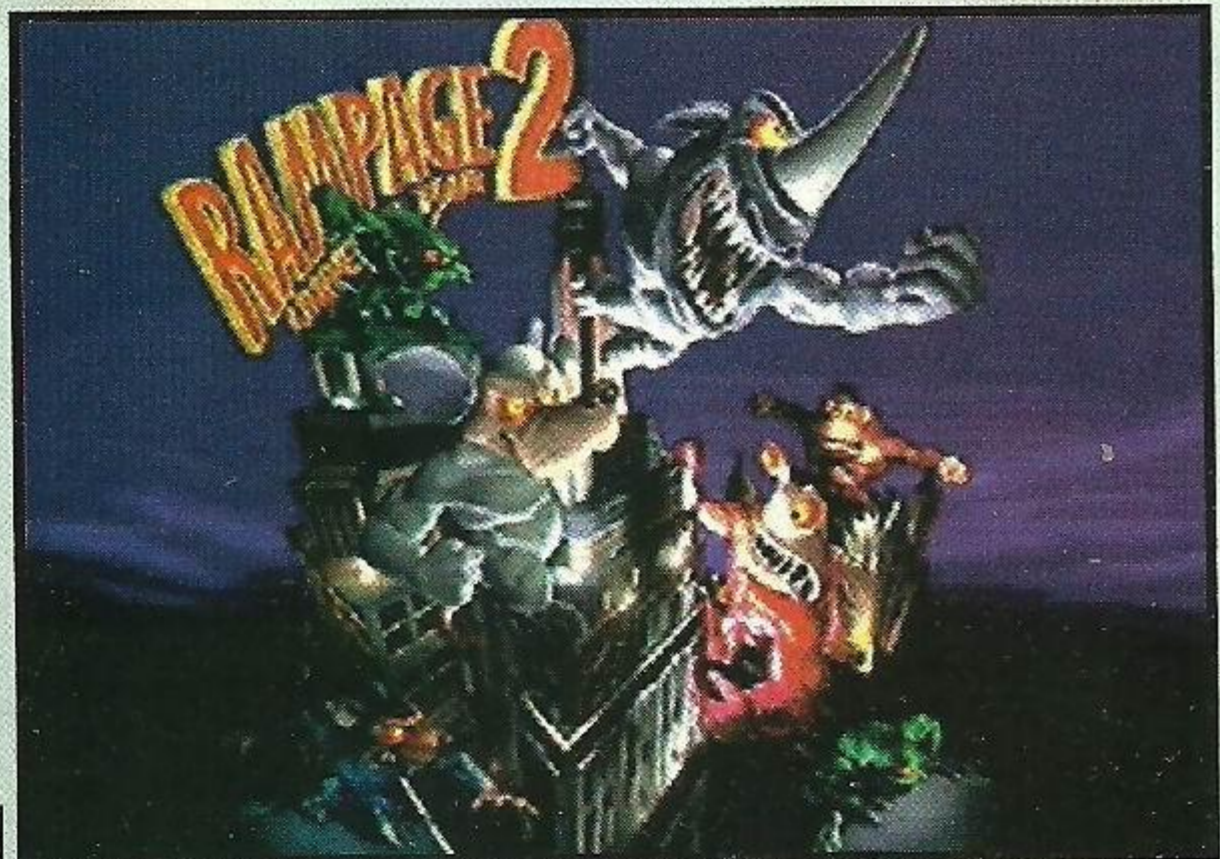


Grę przeplatają animowane przerywniki, a dawka humoru w nich zawarta rozbawia, jak nic dodając ochoty do dalszego rozbijania, łapania, łykania i walcowania. Choćby po to, by zobaczyć raz jeszcze głupią minę spikera wiadomości (czy to kosmicznych czy ziemskich). Tak niewiele, a tyle radości.

Graficznie RAMPAGE 2 nie odbiega daleko od swojego poprzednika. Z okien wypadają, a następnie mdleją te same na czerwono ubrane laski, ze studzienek wychylają się rzucający granatami żołnierze, a na starych spadochronach opadają ci sami piloci zniszczonych helikopterów. Niezła oprawa dźwiękowa też brzmi podobnie. Czyżby panowie z Midway liczyli na sentyment co starszych graczy?

Merlin

P.S.: Dla tych, którym za daleko było do kalkulatora: 50 stóp to w przybliżeniu 15 metrów.

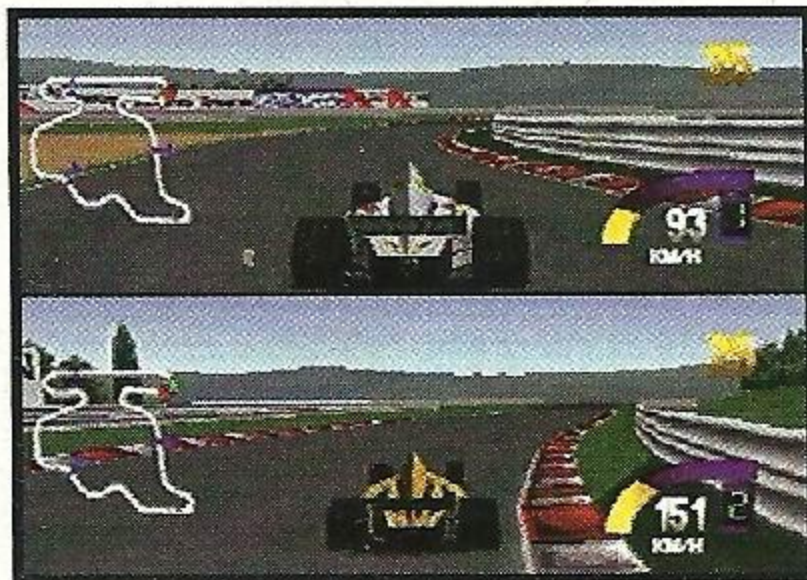


PSX & N64 **6**

GRAFIKA 5  
DŹWIĘK 5  
MIÓD 7

Wydawca: Midway  
Producent: Avalanche  
Liczba Graczy: 1-3  
Termin: Maj 99

Wykorzystuje Dual Shock  
Multi Tap, Rumble Pak



# MONACO GRAND PRIX 2

## RACING SIMULATION

Chcesz udowodnić sobie, że jesteś prawdziwym mężczyzną? Nic prostszego, zasiądź za sterami bolida Formuły 1 i przejedź się z prędkością 300 km/h. Ej, jeśli nie zemdlełeś ze strachu to kawał chłopca z Ciebie... A dla tych którzy nie mają kasy na taki wózek polecam nie mniej emocjonujący test, MONACO GRAND PRIX 2!

Jest to chyba jeden z moich ulubionych gatunków wyścigów. Nie lubię klasy INDY, średnio przepadam za V-RALLY ale do FORMUŁY 1 zawsze czuję słabość. Od czasów świetności Psygnosis niewiele ciekawych pozycji ukazało się z tego gatunku, rzekłbym nawet żadna. Na szczęście Ubi Soft postanowił wypełnić tę lukę, co muszę przyznać udało się całkiem niezle.

MGP2 jest w dużej mierze oparty na wersji PC/N64 gry FORMUŁA 1 tej samej firmy. Jednak na blaszaku mieliśmy do czynienia z czystą symulacją, natomiast w wersji konsolowej gra nabiera zręcznościowego charakteru. Oczywiście zasady są nam wszystkim znane - ścigamy się na słynnych torach, między innymi tytułowym Monaco czy ultraszybkiej Monzie. Gra oferuje kilka standardowych trybów rozgrywki - Championship, Arcade oraz Multiplayer. Ten ostatni pozwala nawet na zabawę we czterech na dwóch zlinkowanych konsolach. Choć niestety autorzy musieli zastosować nie - przyjemne cięcia obiektów na split-screenie, aby nie utracić płynności.

Autorzy w mistrzostwach zachowali wszystkie zasady obowiązujące w rzeczywistości czyli najpierw przejazdy kwalifikacyjne, a potem właściwy wyścig. Do tego dochodzi możliwość ustawienia parametrów pojazdu - poczynając od wybrania opon poprzez ustawienie skrzyni biegów i spojlerów, a kończąc na detalach takich jak początkowa ilość paliwa. Oczywiście zwykłym śmiertelnikom zalecam ustawienia standardowe, a ambitniejsi (np. Wicik) mogą poprobować i poeksperymentować aby polepszyć parametry maszyny. Niestety Ubi Soft nie uzyskał licencji od światowej federacji FIA, w związku z czym brakuje autentycznych nazwisk oraz teamów. Ale cóż, każdy musi sobie jakoś radzić więc wszystkie imiona kierowców będą się wam odpowiednio kojarzyć.

Trzeba przyznać, że w MGP 2 ściga się bardzo przyjemnie. Akcja jest bardzo dynamiczna, przeciwników aż 21 więc jest z kim walczyć. Otoczenie jest bardzo bogato



teksturowane, na poboczach śmigają drzewa, budynki, trybuny, wszelkiego rodzaju reklamy, mostki, transparenty czyli to wszystko co jest obecne na prawdziwym torze. Odzworowanie obiektów jest bardzo dokładne oraz odpowiednio wycieniowane, co zwiększa ogólną prezencję gry. W każdy zakręt wchodzi się z charakterystyczną dla tego sportu miękkością. Patrzysz na licznik i nie dowierzasz, że przy prędkości 120 km/h pokonałeś taką serpentynę! To właśnie kocham w F1. Animacja jest bardzo płynna i ani na chwilę nie zwalnia niezależnie od widoku (jest ich kilka m. in. z wnętrza bolidu) oraz ilości maszyn widocznych w tym samym

czasie na ekranie. Szkoda tylko, że warstwa dźwiękowa jest dosyć uboga. Od czasu do czasu można usłyszeć suchy głos spikera informujący, że to ostatnie okrążenie. Odgłosy są bardzo naturalne choć zdziwił mnie jeden mały szczegół. Pisk opon przy wyhamowywaniu przed zakretem. Tego w rzeczywistości nie ma. Tylko zdesperowany kierowca blokuje koła pojazdu i to tylko w ostateczności. Natomiast tutaj skowyt jest obecny przy każdym naciśnięciu hamulca. Chyba się coś komuś pomyliło.

Ukazanie się MGP 2 jest dla wszystkich fanów gatunku nie lada gratką, tym bardziej, że nie można narzekać na nadmiar wyścigów F1. Produkt charakteryzuje duża grywalność i staranne wykonanie, co czyni go godnym polecenia. Recenzujemy wersję na PlayStation, lada chwila ma też pojawić się na Nintendo 64.

Prototyp na N64



Prototypem MONACO GRAND PRIX 2 RACING SIMULATION jest wydana przez Ubi Soft w 1995 roku gra F1 POLE POSITION na Nintendo 64. Szczerze mówiąc nie była to dobra gra, ale w tamtym okresie na N64 wszystko się liczyło. Oczywiście była legalnie sprzedawana w Polsce, między innymi przez sieć sklepów Empik - można ją było nabyć prawie darmo - za jedyne 400 złotych (dwa lata temu!). Do dziś zastanawiamy się kto wtedy upadł na głowę - Ubi Soft, które podyktowało cenę polskiemu dystrybutorowi, ów polski dystrybutor, czy też kierownictwo sklepów Empik. Ciekawe, czy sprzedano choć jedną kopię... Tak oto F1 POLE POSITION przyczyniło się do popularyzacji Nintendo 64 w Polsce.

Brat

**PSX & N64** **7**

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

Wydawca: Ubi Soft  
 Producent: Ubi Soft  
 Liczba Graczy: 1-4  
 Termin: Maj 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.



### Bicie małpy

Disney mógłby tylko pomarzyć o sukcesie jaki ma w udziale zwinny i umalowany Król Małp. Ten opychający się brzoskwiniami bohater licznych chińskich baśni i przypowieści ma przynajmniej ze 100 milionów wiernych fanów. Z których każdy chciałby wyskakiwać na trzydziści metrów w powietrze i machać metalowym drągiem, który potrafi zmniejszać się do rozmiarów wykalaczki lub wydłużać osiągając rozmiary tyczki do skoku wzwyż. Czytając tekst Grabarza nie sądzę jednak aby gromada adaptacja przygód Króla miała mu przysporzyć drugie tyle fanów. Ale i z tymi 100 milionami może spokojnie olewać całą resztę. Z Donaldem na czele. [Banan]

Komputer został skonstruowany jako maszyna nieomylna i działa na zasadzie: wszystko albo nic. Powinien wykonać polecenie bez błędu. Gdy tylko brak mu danych (choćby przecinka!) - w ogóle nie podejmuje się wykonania zadania.

**M** óżg wręcz przeciwnie. Przyzwyczajony do niepełnych danych próbuje wykonywać wszystko i często się myli. Tak więc, gdy skonstruowano program mający pomagać lekarzom i diagnozujący choroby, miał on wprogramowany algorytm do wnioskowania na podstawie niepełnych danych. Do czego doprowadziła ta sprytna sztuczka? Ano do tego, że można było opisać programowi stan dziesięcioletniego, zardzewiałego samochodu, a program z 95% dokładnością diagnozował u niego ospę.

I takie cudo przydałoby mi się do kategoryzacji gry MONKEY HERO. Bo gra owa czerpie z kilku gatunków i pisząc czym jest, pewnie właśnie niepełne dane trzeba wykorzystać. Na początek powiem tak: MONKEY HERO to wyglądająca jak japoński eRPeG, korzystająca z elementów platformera przygodówka (całkiem zdrowa... he he he).

Czyli kolejno. Scenariusz i grafika jak z typowego japońskiego eRPeGa. Oto na świat najeżdża straszliwy Nightmare, a jego poplecznicy, przypominający wyglądem ślimaczki, cukierki, liczki i inne rzeczy zupełnie nie kojarzące się z czymkolwiek strasznym, pustoszą okoliczne wioski i miasta (pustoszą, czytając: chodzą w kółko, pełzają, skaczą... brrrrr koszszszmar). Okazuje się, że nadzieją ludzkości ma być niejaki Monkey (przypominający znanego Tytusa de Zoo), który - jak to na typowego eRPeGowego mieszkańca małego miasteczka przystało bez wahania zgadza się poświęcić życie dla reszty świata. To my kierujemy Monkeyem i to my będziemy teraz ganiać skaczące "landrynki" i "krówki" przez długie poziomy, wmawiając sobie, że te nadstawiające się na uderzenia, bezbronne istotki przynoszą ze sobą zagładę świata. Ale to właśnie nad nimi trzeba się nam pastwić celem podniesienia swoich

# MONKEY HERO



umiejętności walki, czarowania, wiedzy o świecie (czyli znów eRPeG).

Grafika jest mixem trójwymiaru (scenografia) i sprite'ów (postacie). Mało wyrazista, nudna, bez polotu i ikry - to na pewno można o niej powiedzieć. Generalnie słaba. Postacie animowane na odwal, poziomy poskładane tak, że nie dość, że nie wiadomo czasem gdzie drzwi, a gdzie ściana, to zdarzy się, że zupełnie nie będziesz wiedział, gdzie jesteś (ekran czarny, w dolnym rogu jasna plamka czegoś co może być fragmentem podłoża).

MH to także "o\_mało\_co\_platformer". Wskazuje na to układ poziomów i metoda gry w trakcie robienia questów. Tu schodki, tam zapadnia. Tu wzięć skrzyneczkę i rzucić w robaka, tam machnąć go kijem, albo zaczarować i zebrać bonus do energii. Czyli nie tak jak w eRPeGach, gdzie walka najczęściej przebiega z wymianą czarów, nierzadko podziałem na tury, paskami energii nad głowami postaci (których wszakże jest kilka w drużynie).

Wychodzi na to, że jestem za tym, iż MH to przygodówka. Generalnie chodzi o to, by robić scenariusz. Tu iść, tam pogadać, znaleźć przedmioty, odnieść, używać. A że rozwija się postać? W MH to raczej tło zabawy.



Niniejszym spawa wygląda tak. Gra jest słaba. Ma średnią grafikę. To znaczy wykonanie średnie, pomysł na "cukierki" i całą resztę scenografii - do b a n i! MH ma też miłą, nie narzucającą się muzykę, doskonałą na tło. Żałośnie nudny scenariusz i projekty poziomów. Ten ostatni element dyskwalifikuje MH jednoznacznie nie tylko jako grę, na którą nie szkoda kasy, ale nawet jako grę, na którą nie szkoda czasu.

Grabarz



PlayStation

3

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 6

MIÓD 3

Wydawca: Virgin  
Producent: Capcom  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

# GEX 3 - DEEP COVER GECKO

Gex to najtwardszy jaszczur świata. Ileż to razy był przypiekany, spadał w przepaście, obrywał od karateków czy też jego ciało otrzymywało porcję ołowiu... Po prawie dwuletnim odpoczynku, ponownie wypętl ze swojej siedziby aby stać się jeszcze popularniejszym. Ale czy jego kariera jest w stanie się jeszcze rozwinąć?

**S**wego czasu o naszym bohaterze było bardzo głośno za sprawą gry GEX 3D - ENTER THE GECKO. Gracze spragnieni trójwymiarowych platformówek przyjęli entuzjastycznie produkt Crystal Dynamics. Zachęceni sukcesem autorzy wypuścili kolejną część przygód gada, jednak pojawia się pewien problem. Od tamtego czasu, wszyscy już nasycili platformerowy głód, a gracze stali się wybredni. Natomiast producent szczerze mówiąc niewiele się wysilił przez te półtora roku. Ale od początku.

Fabula jak przystało na porządnego platformera - jest, ale niezbyt skomplikowana. Piękna kobieta została porwana przez odwiecznego wroga Gexa i zwraca się o pomoc do naszego bohatera. Oczywiście jest, że stary zielony babiarnik nie może odmówić prośbie, którą usłyszał z tak pięknych ust. Tym bardziej, że ową nieszczęsną kobietą jest miss Playboya. Wyprawa będzie obfitować w mnóstwo przygód. Nasz bohater odwiedzi starożytny Egipt i Rzym, powalczy na statku piratów, pobawi się w świętego Mikołaja, zobaczy jak to jest w armii amerykańskiej oraz wylądować na arenie wrestlingowej. Postarano się aby zabawa była maksymalnie urozmaicona. W każdym kolejnym levelu coś się dzieje, można jeździć na snowboardzie, wielbłądzie, krokodylu, odstawiać demolkę czołgiem, strzelać z wielkiego karabinu maszynowego lub ze średniowiecznej armaty. Tak jak w poprzedniej części każdy z poziomów podzielony jest na zadania. Oczywiście są one proste, ale pozwalają na wyciśnięcie wszystkich soków z każdego levelu.

Po pozytywnym zaliczeniu poziomu otrzymujemy pilota, natomiast dla wyjątkowo ambitnych (np. dla Wicika) jest także jeden ukryty pilot. Napotkamy także bonusowe etapy, a od czasu do czasu przyjdzie nam stoczyć walkę z bossem i tak do końca wyprawy. Jak się zapewne domyśliliście cały świat jest w pełni trójwymiarowy i pozwala zachować graczowi pełną swobodę ruchu, co nieraz może być dużym utrudnieniem. Na początku może się wydawać, że GEX 3 jest zrobiony troszkę zbyt chaotycznie. Musisz pograć mniej więcej godzinę, aby wczuć się i wywalić z siebie uczucie zagubienia. Droga do kolejnych leveli jest



Back in the days...



GEX (1995)

Gex zadebiutował w 1995 roku na mało popularnej u nas konsoli 3DO (jej cena na początku blisko 800 dolarów!) jako dwuwymiarowa platformówka. Gra została później skonwertowana na PlayStation i cieszyła się sporą popularnością wśród graczy.



GEX: ETG (1998)

Zachęcona tym firmą Crystal Dynamics w 1998 roku zaatakowała z GEX 3D - ENTER THE GECKO, całkowicie trójwymiarowym platformerem z sympatycznym jaszczurem w roli głównej. Z racji ówczesnego braku takich gier na PlayStation GEX:ETG nazywano nawet konkurencją dla królującego wówczas MARIO 64.

W oparciu o trójwymiarowy engine GEX'a powstała jeszcze bardzo nierówna gra AKUJI THE HEARTLESS, zrecenzowana przez nas w Neo Plus 8.



dosyć zakręcona i na pewno nie łatwa - trzeba będzie się troszkę nałazić, aby odnaleźć wejście. Wszędzie pod nogami walają się nam różnorakiego rodzaju power'upy. Mogą to być telewizorki z muchami, które dają życie, uzupełniają energię, a czasami mają jeszcze inne właściwości. Odnaleźć możemy zielone łapki, które zwiększają naszą energię. Zwykłe muszki, których zebrana odpowiednia ilość daje dodatkowe życie. Są też medaliony, które umożliwiają dostęp do kolejnych bonusowych etapów i jedna platforma przemieniająca jaszczura w Herkulesa. Wspomnę też o nieprzyjaźnie nastawionych gekkonom istotach, których jest bardzo dużo. Życie uprzykrzają szczury, latające ptaszyska, a nawet wkurzony sierżant!

Niestety od strony technicznej autorzy zatrzymali się w miejscu. Mamy tu do czynienia z leciutko tylko usprawnioną

wersją engine'u, na którym hulafa poprzednia część. Oczywiście światy są bogatsze w detale i bardzo korowe, ale odbyło się to kosztem animacji. Na większych przestrzeniach ilość klatek potrafi gwałtownie spaść, co nie jest zbyt przyjemne. Ale nadal jest bardzo ładnie. Muzyka i efekty nagrane od nowa prezentują się wybornie, tak jak powinny.

Cóż, wszyscy miłośnicy Gex'a będą mieli pełne ręce roboty, ale także nowym braciom polecam tego platformera, w tej chwili to zdecydowanie numero uno na PSX'a. Naturalnie dopóki Naughty Dog nie odgryzie się, lub też Sony nie zaangażuje ponownie młodego smoka.

Brat

**PlayStation 8**

**GRAFIKA** 8  
**DŹWIĘK** 8  
**MIÓD** 8

Wydawca: Eidos Interactive  
 Producent: Crystal Dyn.  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Kwiecień 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.



Od czasów kiedy w GUN SMOKE Capcomu trzeba było pokonać Ninja Dartsa, nieczęsto mieliśmy okazję sprawdzić jak wygląda połączenie świata wypełnionego saloonami i kowbojami, z tym w którym ze swoimi ninjami mieszkały młodzieńcze gejsze.



## Samuraje i kowboje

"A Dżony Dżony Dżony, polował na kangury". Voyager

Nie myślcie sobie przypadkiem, że GUN SMOKE był jakąś rewolucją. Już wcześniej motyw przemieszania wystąpił w filmie "Samuraj i Kowboje" z Toshiro Mifune w roli samuraja wiozącego miecz dla swojego przyjaciela z amerykańskiego miasteczka. Katana została mu po drodze skradziona, co stało się pretekstem do rozlania kilku wiader krwi w scenarii Dzikiego Zachodu. Był też serial z Davidem Carradine (pokazywany do niedawna w jakichś tajemniczych telewizjach), który przemierzając boso bezkresne pola tego, co dziś nazywamy USA walczył sobie z bezprawiem. Jednak Davidowi w przeciwieństwie do Zana wystarczyły jedynie boso stopy. "Kung Fu" został też skręcony w film pełnometrażowy. Hai!

Młody Johnny mieszkał na Dzikim Zachodzie i zawsze chciał zostać bohaterem. I prawdopodobnie nigdy by mu się to nie udało, gdyby nie fakt pojawienia się w okolicy jego miasteczka bandy zamaskowanych bandziorów. Johnny skonfrontował się z nimi, co niemal przypłacił życiem. Na szczęście jednak przyjacielem ojca Johnny'ego był pan Suzuki z krainy Zipang. Suzuki opatrzył rannego chłopaka i postanowił zabrać go ze sobą do swego kraju aby nieco podszkolić go w sztukach walki. Po opanowaniu sztuki miecza oraz sztuki rewolweru Johnny, już pod nowo przybranym imieniem Zana wraca do swego miasteczka aby zaprowadzić tam porządek. Oglądając intro - przesuwające się powoli obrazy w kolorze sepii, komentowane przez pana o wybitnie kowbojskim akcencie - początkowo jeszcze tego nie wiadomo. Ale już w momencie kiedy Zana wkracza do miasta i przeprowadza pierwszą rozmowę z napotkanym człowiekiem, można odetchnąć z ulgą.

Ta gra nie stara się być poważna. I to ją chyba ratuje. Nowy, wybitnie japoński tytuł spod znaku gier akcji tpp udowadnia, jak wiele innowacji można jeszcze wprowadzić do zbyt powoli rozwijającego się gatunku. Już sama ilość zachowań Zana przyprawia o mały kłopot. Bohater potrafi zadawać ciosy mieczem (do trzyciosowych combosów), zna kilka ataków specjalnych, może strzelać z rewolweru (serią lub pojedynczo), może odbijać niektóre pociski, strafe'ować, podskakiwać (po podskoku może zaś przez krótki czas poszybować korzystając z miecza jak ze śmigła), lockować się na celu, blokować... Początkowo można z tym mieć niemałe problemy. Na szczęście gra rozpoczyna się od treningu,



który na kilku kolejnych planszach uczy wszystkich tajników oraz ciosów. Oprócz rozbudowanego systemu sterowania Zanem wprowadzono także kilka elementów czyniących rozgrywkę bardziej urozmaiconą. Co pewien czas natrafia się na tzw. PAB Event. W momentach tych pojawia się pełny do połowy wskaźnik oraz zegar. W tym czasie gracz musi naciskać wszystkie dostępne przyciski, aby Zanowi nie przydarzyło się coś przykrego. Raz jest to wielka bomba, którą musi odrzucić, innym razem wielkie dżonie próbujące go zmiążyć. Kolejnym dodatkiem jest tzw. Hustle Time. Podczas tego momentu Zanowi wydłuża się miecz a jego ruchy stają się dwa razy szybsze. W walce. Załatwiając wtedy nacierających przeciwników można zarobić punkty bohaterstwa. Ostatnim wreszcie elementem, najbardziej chyba efektywnym jest Todome Final. Jest to molestowanie pokonanego bossa.

Otóż po pokonaniu czającego się na końcu poziomu gostka, pojawia się ekran z Zanem. Po odpowiednim naładowaniu bohatera pojawia się kombinacja dzięki której Zana np. rozmnaża się i w trzech kopiach masakruje nieszczęśnika. Ot taki Omnislash zrobiony na pokonanym Sephirothu... Gra jest przepiękna japońskim poczuciem humoru. Tytułem przypomnienia - charakteryzuje się ono często zupełnym brakiem śmiesznych (dla nas - owłosionych małp) elementów humorystycznych. Niestety, wydaje się, że wszelkie te innowacje miały być parawanem dla bardzo zaniedbanego aspektu gry.

# RISING ZAN SAMURAI GUNMAN



Mianowicie oprawy graficznej. O ile dźwięk wypada w porządku (dynamiczne kawałki z interesująco pomieszczanymi instrumentami), o tyle już sama animacja Zana trochę razi. Powiedzmy jedynie, że podczas biegu ma tak ze dwie klatki animacji. Wszelkie obiekty wyglądają jak poustawiane w rzędzie kartonowe pudła z domalowanymi drzwiami, oknami itd. Z tłami jest jeszcze gorzej. Przeciwnicy także powalają. I to nie tylko kiepskim usprite'owaniem. Nie mógłbym pominąć ciekawego dość połączenia kolorów - z zielonego ninji tryska fioletowa krew. Zgadnijcie jak się ma sprawa a czerwonym, hehe...

Nie da się jednak ukryć, że wartka, podzielona na poziomy akcja skutecznie odciąga od zauważania tego wszystkiego. Nie tylko trzeba walczyć z hordami przeciwników. RZ:SG bardzo często zmienia się w prawdziwą trójwymiarową zręcznościówkę. I chyba dzięki temu wszystkiemu możemy jednak spojrzeć ponad tę nieciekawą oprawę i z dumą powiedzieć o sobie "Ultra Super Sexy Hero". Bo tak przedstawia się Zana.

Banan



PlayStation

7

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Uep Systems  
Producent: Uep Systems  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Dual Shock  
Memory Card

# DREAMS - TO REALITY



Jeżeli sny miałyby przedstawiać się tak, jak to proponuje Cryo, to ja serdecznie dziękuję. Pani Agnieszko, jeszcze jedną kawę...

Kiedyś, dawno temu na PeCecie pojawiła się bardzo ciekawa i ambitna gra. Rzec by można - natchniona. Szczerze mówiąc nie miałem okazji w nią zagrać, ale o DREAMS TO REALITY słyszałem same pochlebne opinie. Cryo to dosyć ciekawy producent gier - trzeba przyznać, że starają się tworzyć gry nietuzinkowe i wyróżniające się spośród tłumu innych interaktywnych produkcji. Niestety równie często, obok słowa "ambitne" często pojawiają się opinie, jakoby gry te były zbyt inne. I w tym także jest sporo racji. Ujmując to delikatnie -

Francuzi robią troszkę zbyt dziwne gry. Ale z konwersją DREAMS TO REALITY po prostu przegięli.

Nawet moje skromne doświadczenie z tantym tytułem pozwoliło mi dostrzec różnice pomiędzy tantą, PeCetową wersją, a obecnie przygotowaną PSX-ową. Ta na PSX-a jest niezbyt ładna, nudna i potwornie irytująca. Ale po kolei.

Intro aczkolwiek bardzo ładne i nastrojowe (przesuwające się powoli, morfujące obrazy) nie tłumaczy zupełnie niczego z nadchodzących zdarzeń. Po chwili pozostaje jeszcze wybrać postać głównego bohatera (koleś z oryginalnego DTR, tyle że odziany w sweterek Freddy'ego Kruegera, jakaś wątła panna oraz wielka niebieska szafa przebrana za gościa). Nie ma się co tym wyborem za bardzo przejmować, bo w ciągu gry zmieniać postać będzie można nieskończoną ilość razy. Ale o tym jeszcze później.

Sterowanie postacią jest dosyć proste. Jest skok, cios pięścią, atak specjalnym oraz możliwość prowadzenia rozmowy z pewnymi napotykanymi koleżkami.

W zasadzie rozmowa to może zbyt mocne słowo, bo po zagadnięciu postaci wygłaszają tylko swoje teksty (z reguły tłumaczą o co chodzi w danym poziomie), tak, że mogłyby być równie dobrze drogowskazami ale to nic. Zadania na poziomach zwykle sprowadzają się do znalezienia kilku przedmiotów, załatwienia kilku wrogów i wleceniu w otwartą bramę.



Aha, bo zarówno niedoszły Krueger, jak i panna potrafią szybować.

Trudno jest zdecydować się co bardziej irytuje - zupełnie absurdałne zadania do wykonania, czy te przekłete wysepki po których trzeba skakać w te i wewte. Niestety - kraina snów, po której porusza się nasz bohater jest w całości zawieszona w próżni i składa się z mnóstwa mniejszych i większych wysepek. Samo skakanie po nich utrudniają za to pospółem - złe ustawienia kamery oraz nienajlepsze sterowanie. No i pozostaje jeszcze sprawa budzika.

Przez cały czas, oprócz wskaźnika energii postaci (przedzielonego wskaźnikiem many, dzięki której można szybować oraz strzelać specjalami) widoczny jest budzik. Co jakiś czas włącza się (mniej więcej co trzy-cztery minuty) po czym następuje krótki moment, w którym można zmienić postać na jedną z dwóch pozostałych. Po piętnastu-dwudziestu minutach spędzonych z grą naprawdę zniecierliłem to przekłete urządzenie.

DREAMS TO REALITY ma niezbyt ładną, ale dosyć wyraźną grafikę. Animacja postaci nie jest najwyższych lotów - w momencie kiedy każdy może zagrać sobie w trzecią część przygód Lary chciałoby się ujrzyć nieco bardziej zaawansowaną animację. I nieco bardziej szczegółowe postacie. Do tragicznych należałoby zaliczyć przeciwników oraz efekty towarzyszące specjalom. Fatalne. Dość dobrze brzmi



muzyka. Afrykańsko brzmiące rytmy wybijane na bębenku i ciekawy podkład nie nużą. Ale przebijający przez to wszystko dźwięk budzika - bardzo.

Próbując bronić tej gry, w której do samego końca nie wiadomo o co chodzi można użyć słów: ambitna, oryginalna, niebanalna...

Ale to byłoby zbyt proste.

Banan

Gulash  
W swojej niewinności grał kiedyś w Dreams na PeCecie!



DREAMS - PC (1997)

Sorry, ludzie, ale to była zupełnie inna gra. Ta konwersja jest jakaś ściemniona - po co trójka bohaterów? Po co zmieniony scenariusz? Tamta gra była wspaniała, ta to jakieś marne popłuczyny. No dobrze, można zagrać. Dla miłośników TOMB'ÓW. [Gulash]

PlayStation 4

GRAFIKA 6  
DŹWIĘK 6  
MIÓD 3

Wydawca: Cryo  
Producent: Cryo  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Maj 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

# ARMY MEN 3D

Life in plastic is fun-tastic



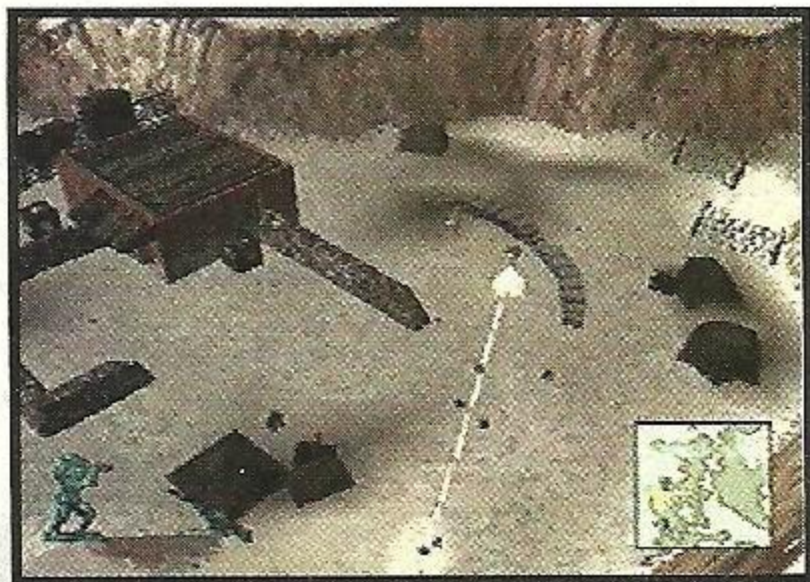
ARMY MEN - PC (1998)

ARMY MEN wcześniej ukazało się na PeCeta, jednak była to zupełnie inna gra - w przeciwieństwie do shootera tpp, w którego możemy grać na PlayStation to standardowy RTS (real-time strategy), czyli zręcznościowa strategia z dość podłą i statyczną grafiką.



ARMY MEN 2 - PC (1999)

Niedawno na PC pojawiła się też druga część - ARMY MEN 2, także strategia RTS. Poprawiono grafikę i kilka szwankujących elementów, ale gra dalej jest co najwyżej przeciętna. Przynajmniej tak mówią PeCetowcy.



Tak już jest świat dziwnie skonstruowany, że w dobie bomb liczących piętra (i wybuchających np. na 6 kondygnacji od dachu licząc) i podsłuchów korzystających z tego, że szyby drżą pod wpływem naszego głosu (co wykorzystali Amerykanie do podsłuchiwania ambasadora Rosji) najbardziej jara człowieka bezpośredni kontakt z wrogiem, gdzie szczytem radochy są misje typu "Rambo", które od dzisiaj nazywać już można misjami typu ARMY MEN 3D.



Gra ta jest właściwie efektem połączenia typowych chodzonych strzelanek typu Amigowe WARZONE, czy arcade'owe IKARI WARRIORS i gier TPP. Czyli widzisz plecy ludzika, który zasuwa po polu walki i zmieniając broń wykonuje zadania.

Broń. Broń to dla tej gry wielkie słowo. Mamy do wyboru karabiny, granaty, moździerze, bazooki, czołgi, jeepy bojowe... kupa stuffu. Z pomocą wyżej wymienionych urządzeń natarcia przyjdzie nam forsować bunkry przeciwnika, umykać pościgom wojsk pancernych, uwalniać więźniów, wykraść informacje, a wszystko to w oprawie zrozumiałej nawet dla pięciolatka: wystarczy iść i naparzać do wszystkiego co się rusza, a



zadanie zrobi się właściwie samo.

Gra ma być o wojnie plastikowych żołnierzyków, trudno więc zarzucać jej "plastikowość". Niemniej to określenie pasuje do niej dość dobrze. Plastikowe, sterylne tła, plastikowe postacie żołnierzy (którzy nawiasem wszędzie mają przód, tzn. nawet jak skradasz się do takiego od tyłu, to on i tak cię namierzy) i plastikowe animacje - żołnierzyki biegają jak... plastikowe żołnierzyki.

Pomyślałem sobie tak: dlaczego ta gra jest o żołnierzykach? Nie mogłyby być o zwykłych super-komandosach? Zaraz jednak doszedłem do wniosku, iż taka historia jest doskonałym wytłumaczeniem występującego w grze plastiku. Ów zaś plastik - wykonypowałem sobie w drugiej kolejności - to pewnie ukłon w stronę ograniczonej pamięci PSXa. Bo i wrogów kupa, i broni i elementów scenografii (skały, budynki, bunkry, pojazdy) i wreszcie ogrooomne poziomiska. Niniejszym uznajmy więc

plastikowość za zło konieczne, które wynagrodzone zostało faktem, że ARMY MEN 3D jest grą... co tu kombinować - świetną! Szaleństwa czołgami, jeepami, wybuchowe niespodzianki jakie można szykować wrogom, akcje zarówno w lubianym przez wszystkich stylu "tajnos agentos" jak i "kubana partizana" - wszystko to wraz z opcją gry na dwóch graczy, gdzie albo walimy do siebie licząc kto zabije kogo więcej razy, albo mamy dwa obozy i własne flagi, a by wygrać należy zdobyć flagę przeciwnika i wrócić z nią do siebie.

Jeśli mówić o brakach, to pierwszą rzeczą, która uderzy potencjalnego odbiorcę tego produktu jest brak możliwości strafe'owania (czyli chodzenia bokiem i jednoczesnego strzelania do przodu). Można co prawda położyć się i przeturlać, ale takie "turlnięcie" przewala postać o kilkanaście metrów w bok, więc nie jest chyba najlepszym rozwiązaniem.

Po drugie przeciwników zbyt łatwo pomylić z kaktusami albo krzakami. Zwłaszcza z większej odległości. Ale to już uroki całego stylu graficznego tej gry. Jak śpiewa zespół Aqua: "Life in plastic is fantastic".

Oglądałem zachodnie recenzje AM3D w poszukiwaniu jakichś ciekawostek na jej temat. W Stanach mocno tę grę objeżdżają: 4/10, 5/10. Natomiast moi kumple nie związani z branżą dziennikarską, którym staram się zawsze pokazywać recenzowane przeze mnie gry, tak jak zresztą ją ocenili tę grę bardzo pozytywnie. Stąd też na przekór otaczającym trendom ośmielałem się napisać, że ARMY MEN 3D jest grą świetną i powinna się podobać. A z tego morał, że już nawet nie trzeba jechać do Japonii, by zobaczyć inny gust (preferujący np. cukierkową grafikę nad realistyczne animacje), a wystarczy do kraju hamburgerów i kłamczuchów.

Grabarz

PlayStation

7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 7

Wydawca: 300  
Producent: Studio 300  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj 99

Wykorzystuje: Dual Shock,  
Memory Card



# WING OVER 2

Recenzować tę grę to trochę tak, jakby kopać leżącego. Nie mam wiele na swoje usprawiedliwienie. Tak właściwie to nie mam nic. Ale kto by tam potrzebował usprawiedliwień?

**W**ING OVER 2 to żywy egzemplarz nielicznego gatunku gier konsolowych jakim są symulatory lotu. Ten jest z rodzaju tych starających się być realistycznymi, ze wskazaniem urządzeń pokładowych i odczuwalnym przyciąganiem skierowanym do dołu. Chłopaki z sił powietrznych pewnie na tym nie ćwiczą, ale niezaprzeczalnie jest to symulator. Jest to też gra prostych zależności - serii na dłuższą metę bezsensownych, czynności, które trzeba powtarzać wciąż i

wciąż na nowo. Nawet nudno się to czyta, nie? Grę zaczynamy w bazie przebijając się przez kolejnych urzędasów. Z mojego małego śledztwa wynika, że zostali oni tam umieszczeni dla naszej niewygody. Trzeba biegać od jednego do drugiego i załatwiać sprawy, których gdyby nie oni, wcale by nie było. Za lekcje pilotażu płaci się kasą zarobioną na lotach towarowych (o tym co jest nieobecne nie powinno się pisać, ale co tam - ta logika jest zniewalająca). Lot taki polega na przetransportowaniu ładunku do odległych o kilka minut lotu baz, domków i latarni nabrzeżnych. Każde zlecenie można przyjąć dowolną liczbę razy, za każdym razem wysłuchując tych samych, nieciekawych dialogów. Zadań też nie można nazwać ekscytującymi. Wystarczy ustawić kierunek lotu, tak by zgadzał się ze wskazaniem nawigacji, zablokować pad i wyjść z pokoju.

Nasza obecność potrzebna jest dopiero pod koniec misji, kiedy trzeba w miarę dokładnie podlecieć do celu (jak ktoś dobrze wymierzy to i wtedy nie musi być obecny). Po niewyobrażalnie nudnych lotach towarowych kulawy instruktaż na pilota sprawia wrażenie niezwykle atrakcyjnego i emocjonującego. Szkolenie prowadzi wojskowy mówiący krótko i treściwie. Tak też należy spełniać jego polecenia. Najmniejsze odstępstwo i wszystko zaczyna się od początku... Kopniak



należy się także żałosnej oprawie graficznej. Z daleka nie jest tak źle, choć doskonale widać trójkąty budujące chmury, a krajobraz dorysowuje się skokowo. Jeśli jednak nie kołowało się na pasie startowym, to się jeszcze niczego nie widziało. Trzeba bardzo się starać, żeby w tym czymś żółtym, piętrzącym się i zygakowatym widzieć prostą linię, o której mówi instruktor. Trudno tutaj o jakąś konstruktywną krytykę. W WING OVER 2 wymienić należałoby dokładnie wszystko.

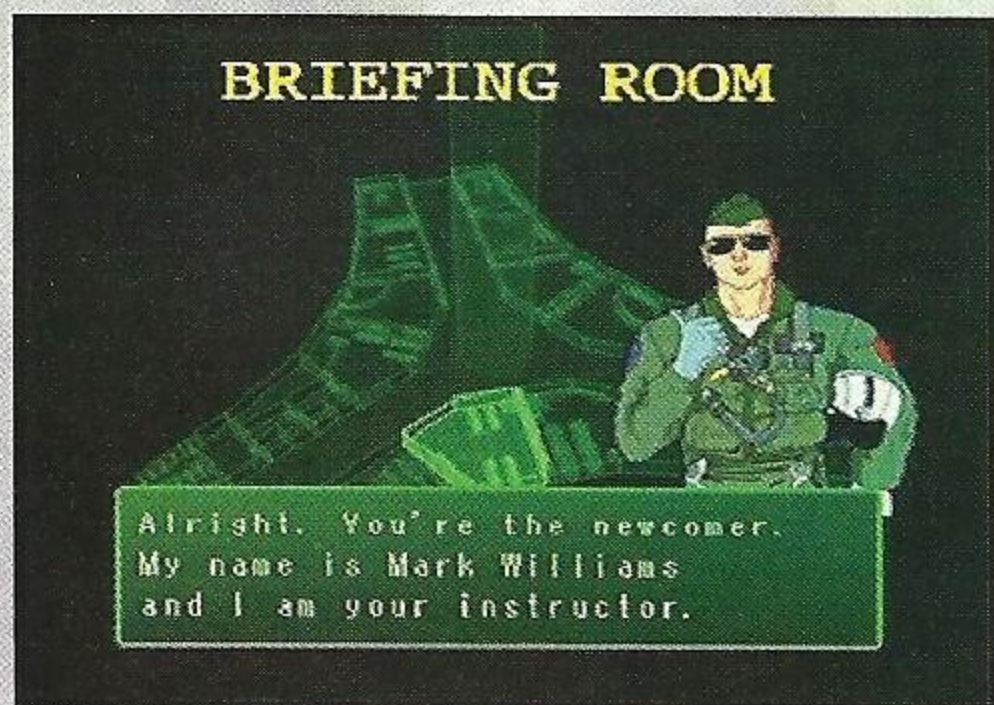
Merlin

Back in the days...



WING OVER (1997)

Pierwsza część WING OVER była jak na swoje czasy całkiem niezła, czego nie da się powiedzieć o tym sequelu. Dziś oba wyglądają co najmniej archaicznie. Lepiej omijać z daleka i poczekać na ACE COMBAT 3.



**PlayStation**

**GRAFIKA** 2

**DŹWIĘK** 2

**MIÓD** 0

Wydawca: VIC  
Producent: Beluga  
Liczba Graczy: 1  
Termin: Kwiecień 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Analog

# AIR RACE CHAMPIONSHIP

Jak można być aż tak beztroskim? Widać panowie z Xing Entertainment mogą. Stworzyli parę trójwymiarowych obiektów, pokolorowali je i zaimowali, a to co wyszło śmiało nazywać dobrą zręcznościówką. Pewnie teraz siedzą i zastanawiają się dlaczego AIR RACE CHAMPIONSHIP nie trafia na listy przebojów. Za to ja wiem dlaczego....



I nawet nie byłoby w tym nic strasznego gdyby było na czym oko zawiesić, natomiast cała oprawa gry jest tragiczna. I nie ma znaczenia czy lecisz w Wenecji, Chinach, nocą w mieście, czy podwodnym korytarzem. Chyba dopiero po dziesiątym okrążeniu rozpoznałem w poruszającym się do przodu prostokącie pociąg. Polygony łamią się tak, że pasy startowe wyglądają jak kilkanaście nie powiązanych ze sobą niczym krzywych. A do tego animacja niemifosiernie rwie. Nawet gdybym to ja napisał tę grę, nie byłbym w stanie powiedzieć o niej nic dobrego.

Próbowałem znaleźć jakieś dobre strony w tej żalosnej produkcji ale nie udało się. Nawet gdy zaprosiłem do drugiego pada ojca, który się kompletnie nie zna na grach i nie wie czy grafika jest dobra czy zła, wytrzymał 15 sekund i wycedził



"masakra". Po czym poszedł oglądać jakiś tani serial. Wkurza mnie, że takie gry ukazują się, ponieważ nie wyobrażam sobie, żeby ktokolwiek mógł w to grać. PSX'owi teraz są potrzebne same dobre tytuły jak nigdy, wiemy przecież że Sega zaatakowała mocno. Widać, że paru firmom nie zależy na dobrym wizerunku szarej konsoli...

Brat

**PlayStation**

**GRAFIKA** 3

**DŹWIĘK** 3

**MIÓD** 2

Wydawca: Xing  
Producent: Xing  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Marzec 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Air Race Crapmanship

W pierwszą część grałem kiedyś dobre 10 minut. W drugą zagrałem pięć i stwierdziłem, że to właściwie to samo - tylko rok później. Ale to nie jest STREET FIGHTER czy TEKKEN - od AIR RACE CHAMPS wieje na kilometr nudą. Dla mnie nie ratuje tej gry nawet split-screen. Ot, taki sobie powietrzny racerek z beznadziejną grafiką. Lepiej kupić sobie drosy. [Banan]

# KKND2 - KROSSFIRE

**Banan w swej niewinności grał kiedyś w pierwszą część KKND na PeCecie!**



KKND - PC (1997)

Gra była dosyć efektownym, ale niezbyt odstającym od C&C-owych korzeni RTS-em. I niewiele się zmieniło do tej pory. Gra jest w sumie fajna i prawie bez konkurencji na polu strategii PSX-owych. Chociaż moim faworytem chwilowo jest prosty i niezły ASTERIX. KKND2 to pozycja dla nieco bardziej wymagających graczy. Chociaż trochę drażni granie w nią bez myszy. Samo KKND wniosło właściwie niewiele nowego do fatunku. Ot, kilka związanych luźno misji potączonych dosyć ciekawymi animacjami. Filmy z mutantami miały w sobie sporo uroku. Ale to zawsze był tylko klon.

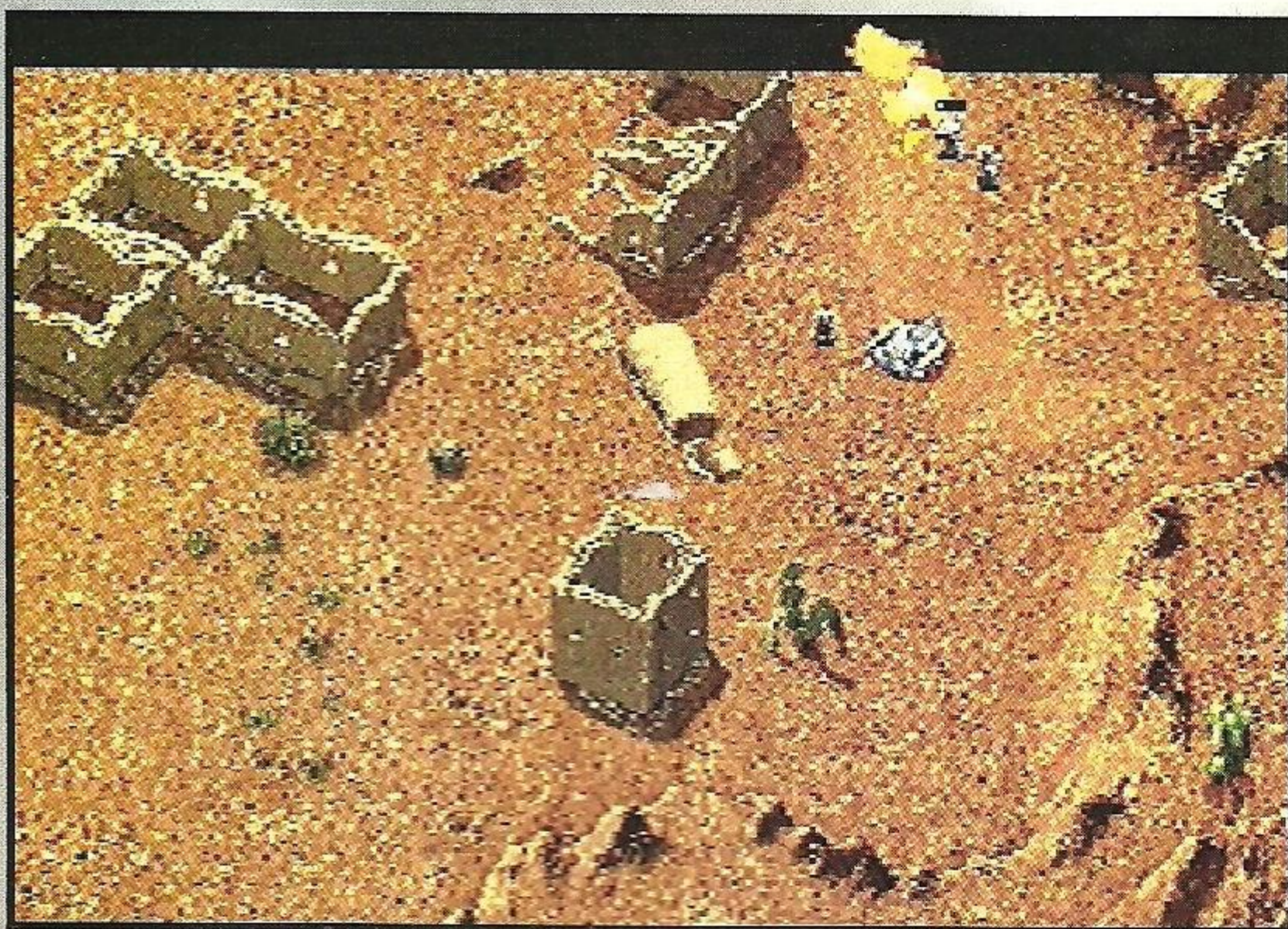
O.7, proszę Państwa. Pamiętajcie jak pisałem, że nie można komputerowi wytłumaczyć co jest ładne, a co nie? Że dlatego między innymi są problemy z zaprogramowaniem sztucznej inteligencji? O.7 okazało się być swego czasu ważnym krokiem naprzód. Otóż według badań stosunek obwodu talii do bioder kobiety powinien wynosić właśnie 7/10, by wydawała się facetom najseksowniejsza.

**D**alszą część recenzji spędzimy sobie w męskim towarzystwie, bo sikorki pewnie polecały się mierzyć.

Ciągnąc zaś temat dalej uznać chyba można, że wśród wszystkich programistów pracujących nad fenomenem sztucznej inteligencji (ang. AI - Artificial Intelligence) grupę najbardziej rozentuzjasmowanych tworzą koderzy gier komputerowych. Co produkt to lepiej: "nasza gra nauczy się od ciebie twojej taktyki", "nasza gra przewidzi twoje poczynania", "nasza gra przepowie ci przyszłość". Autorzy drugiej części KKND jak i wyżej wymienieni, są jednoznacznie pewni, że nowy system AI roztrzaska ci mózg o ściany czaszki. Ale od początku.

Historia jest taka: w 2079 roku na Ziemi wybuchła wojna jądrowa, sterylizując powierzchnię planety doszczętnie. Część ludzi schroniła się oczywiście w bunkrach unikając działania promieniowania. Nie dla wszystkich starczyło jednak miejsca - kupa narodu została na powierzchni. Sporo z tych ostatnich oczywiście zginęło, lecz część potwornie zmutowała stając się odpornymi na panujące na powierzchni warunki. W 2140 roku nieśmiało otwarto się pierwsze bunkry. Okazało się, że pod powierzchnią w ciągu 60 lat wydrążono kilometry tuneli, stwarzając przy tym zupełnie nową technologię, technologię ludzkiej rasy, rasy Survivors. Lecz niestety naziemne mutanty też musiały ewoluować. I one nauczywszy się żyć na powierzchni stworzyły cywilizację odmienną od tej sprzed Wojny, cywilizację Evolved. Na Ziemi nie było miejsca dla dwu kultur. Rozpoczęła się Pierwsza Wojna na Powierzchni.

Po obu stronach zginęło wielu. Lecz w końcu Evolved, walczący o swoje ziemie jeli odnosić zwycięstwa. Survivors źle czuli się na powierzchni - nieprzyzwyczajeni do otwartej przestrzeni cierpieli na agorafobię, wciąż działało promieniowanie... Minęło 40 lat, zanim Survivors zaczęli mozolnie cofać się do swoich jaskiń. Wtem na horyzoncie zamajaczyło nowe niebezpieczeństwo. Roboty z Serii 9. Słynna ostatnia linia produkcyjna robotów rolniczych, które - w przeciwieństwie do robotów miejskich - nie zginęły od bomb kierowanych w osiedla. Przetwały we wsiach coraz silniej zdając sobie sprawę z tego, że na tej planecie nikt nigdy nie będzie już ich potrzebował. Wykiełkował w nich nowy rodzaj algorytmu, który my ochrzciłibyśmy nazwą Gniew. Na szczęście byli



jeszcze na Ziemi potomkowie winowajców tej katastrofy. Trzeba ich ukarać!

Mamy więc, jak łatwo się domyśleć, trzy strony konfliktu: Survivors, Evolved i Series 9. Każda dysponuje inną technologią i metodami walki. Każda dysponuje jednostkami lądowymi, powietrznymi i wodnymi. Spotkają się one w grze na trzech rodzajach terenu: na wzgórzach, na pustyni wśród zgliszcz miast.

Dwie podstawowe opcje gry, o których trzeba napisać to opcja story i opcja dla dwu graczy.

Opcja story składa się z 45 misji, podczas których generalnie chodzić będzie o wyrznięcie wszystkich sił wroga na danej planszy, bądź uzyskanie dostępu do czegoś (np. źródeł surowca) - co w efekcie kończy się tym samym.

Opcja dla dwu graczy oferuje oprócz typowego "versus" - czyli każdy na każdego, wersję ludzie vs. Maszyny, gdzie na split screenie gracze stają po stronie Evolved i Survivors, przeciwko Series 9.

KKND2 jest typowym RTSem - latają nam po planszy ludzki armii własnej i przeciwnika. Tyle planszy widać, ileśmy sobie odkryli - cała czarna, a tło odsłania się tuż przed naszymi żołnierzami. Trzeba zdobywać surowce, podchodzić sprytnie przeciwnika (np. wspinać się na górę wznoszącą się ponad bazą wroga i stamtąd bezkarnie bombardować jego szeregi). Trzeba wreszcie kombinować kreując zaplecze gospodarcze i techniczne własnej armii.

Przejdźmy do AI w wydaniu KKND2. Według autorów komputer potrafi wykalkulować tu jak silne muszą być jego jednostki, by mógł cię skutecznie zaatakować. Potrafi też szybko ustalić czy zaatakowany ma szansę na zwycięstwo i czy nie lepiej od razu nawiewać.



Potrafi wreszcie ponoć inteligentnie rozdzielać swoje siły, nie atakując wszystkimi naraz i w jeden cel. Cóż - brzmi zachęcająco i niemal takie jest. Podczas gry rzeczywiście zaobserwowałem wyraźną niechęć komputera do walki ze znacznie większymi siłami i ciekawe manewry taktyczne (m.in. wciąganie w pułapkę). Trudno jednoznacznie wnioskować o spełnieniu reszty obietnic, nie mniej zachowanie CPU znacznie podnosi jakość zabawy.

Grafika i muzyka. Obie na średnim poziomie, tyle, że muzyka cały czas średnia (z tendencją w stronę niezłej), a grafika odrębnie: w FMV, menu i briefingach misji - cudowna (w briefingach wyraźny jak na dłoni FAMOUS(tm) facial capture), w grze lichotka - w większości przypadków nie widać czym są twoje jednostki (znaczy widać, że są chmurkami pixeli), w sprawie budynków lepiej. Na co to zwałić? Jak zwykle RAM i rozdzielczość.

"Nigdy nie masz drugiej szansy, żeby zrobić pierwsze wrażenie" pisze Sapkowski. I rację ma. Gra zrobiła na mnie wrażenie jak najbardziej pozytywne. Wyróżnia się znacznie spośród PSXowych strategii czasu rzeczywistego, plasując się w czołówce owej mikrej gromadki tytułów. Krótko mówiąc jeśli lubisz strategię - powinieneś mieć KROSSFIRE. Ale czy miłośników KKND musiałem w ogóle zachęcać?

Grabarz

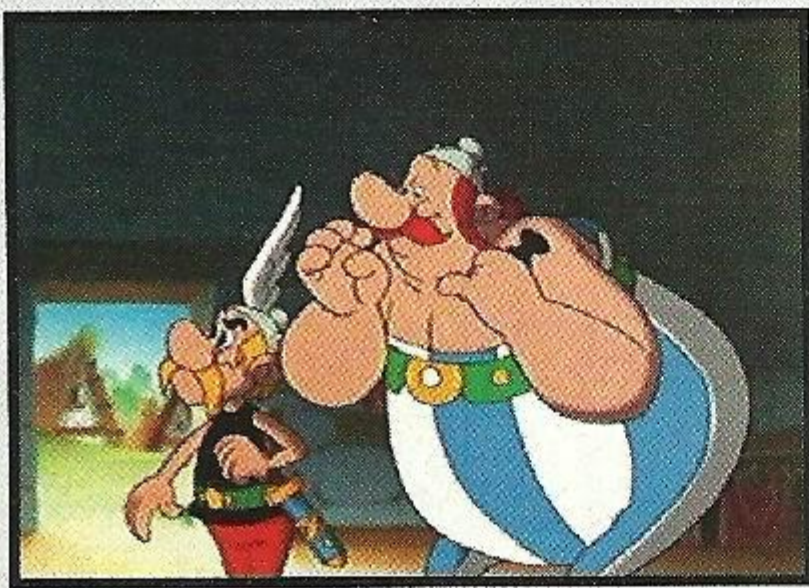
**PlayStation 7**

**GRAFIKA** 6

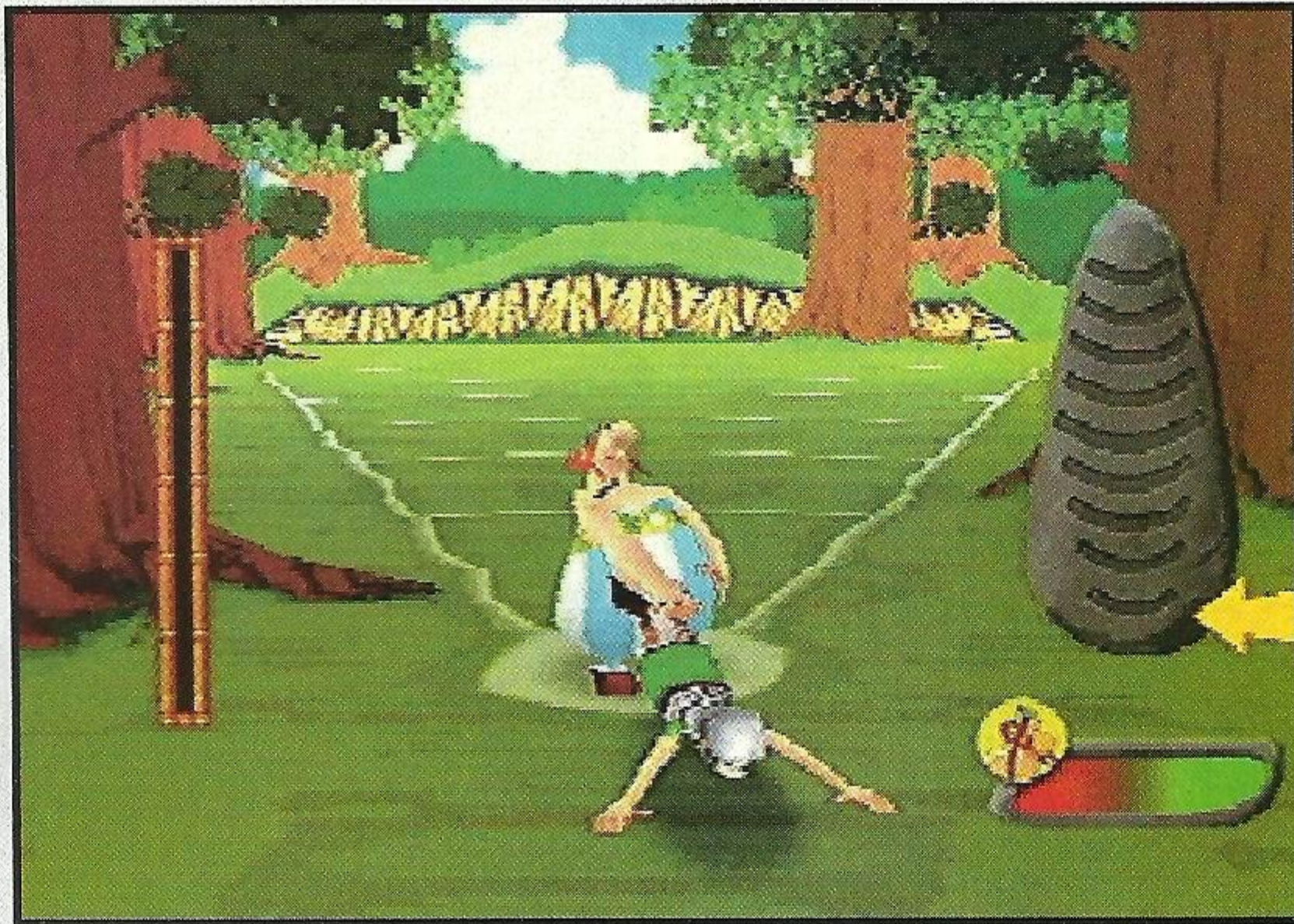
**DŹWIĘK** 7

**MIÓD** 7

Wydawca: Virgin  
 Producent: Beam Soft  
 Liczba Graczy: 1-2  
 Termin: Maj 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock  
 Memory Card

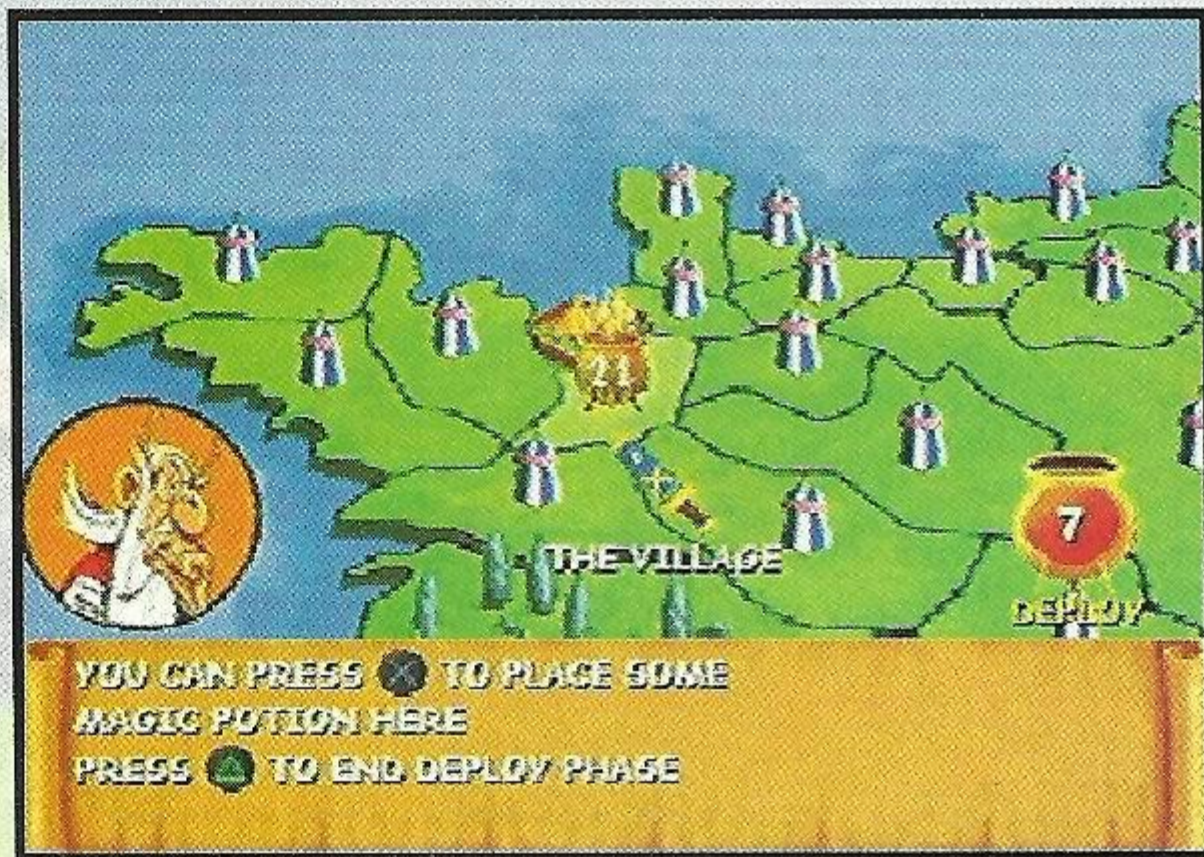


Przyzwyczajono nas do kiepskich gier opartych na niezłych komiksach (vide: SPAWN). Po Asterixie też nie spodziewałam się niczego dobrego, ale...



Na szczęście panowie z Infogrames wymyślili coś bardziej oryginalnego niż mordobicie z Asterixem i jego kumplami lub przygodówka typu "przynieś-podaj-pozamiataj". ASTERIX jest jednym z modnych ostatnio mieszańców. Tym razem pod nóż poszły dwa gatunki - przygodówka i zręcznościówka. Grę otwiera intro przywodzące na myśl długometrażowe kreskówki z dwoma Galami. W kilku zdaniach przedstawia ono sytuację. Druid Getafix właśnie pragnął uwarzyć kolejny kocioł magicznego napoju, kiedy okazało się, że

brakuje mu kilku drobnych dodatków. Asterix i Obelix wyruszają wobec tego w świat po raz kolejny, tym razem celem odnalezienia tak potrzebnych ingrediencji. Zaraz po wprowadzeniu pojawia się ekran przedstawiający zasady gry. No i zaczyna się zabawa. Każdy chyba oglądał albo czytał Asterixa, więc wie na pewno, że jego rodzinna osada jest jedyną, która nie poddała się Rzymianom. O ile jednak w komiksach Galowie poprzestają na spraniu tyłków Rzymianom mniej więcej raz na tydzień, o tyle w grze naszym celem staje się podbicie terenów zajętych przez panów w skórzanych spódniczkach. Liczebność naszego wojska wyobrażona jest przez dawki magicznego napoju Panoramixa, które rozdzielamy pomiędzy nasze osady. Wyjściowo sytuacja nie wygląda zbyt dobrze. Wszystkie (poza jedną) krainy na mapie upstrzone są namiotami rzymskich jednostek. Obok namiotów widnieje cyferka symbolizująca liczebność danego obozu. W sumie krain do podbicia jest około osiemdziesięciu. A na czym polega



rozgrywka? Mamy punkty dystrybucji wojsk, oraz punkty ataku i ruchu. Po ich wykorzystaniu kończy się tura i podwładni boskiego Juliusza wkraczają do akcji. Na początku tury dystrybuujemy nowo dochodzące wojska do poszczególnych obozów pod kontrolą Galów. Podczas ataku wybieramy część podległych sobie wojsk stacjonujących w jakimś obozie i atakujemy (albo i nie - nie ma konieczności) nimi jedno z sąsiadujących pól. Generalnie zasada jest jedna - im więcej wojsk wystawimy, tym większe prawdopodobieństwo wygranej. Jednostki nie są zróżnicowane - my mamy Galów po dawce magicznego napoju, Rzymianie - piechotę. Po wyczerpaniu punktów ataku można jeszcze relokować swoje wojska, przenosząc je z jednych obozów do innych. Z reguły warto jest trzymać wojska tylko na terenach przylegających do tych, na których stacjonują Rzymianie. Skoro wiemy już o elementach strategicznych, czas na opis zręcznościowych. Jako że druid polecił nam zdobyć kilka ważnych przedmiotów, trzeba się trochę powysilać - i tu mamy zręcznościówkę. Kiedy

# ASTERIX



spróbujemy podbić region, gdzie został ukryty któryś z poszukiwanych przedmiotów (łatwo go poznać po dodatkowych elementach, takich jak góry, willa lub drzewka), zaczyna się trochę bardziej odmłodzona zabawa. Nic skomplikowanego - trzeba pozbierać wszystkie monety, power-upy (ułatwiający np. Asterixowi chwilowe fruwanie, eliksiry magiczne itp.) i sprzedać plombę kilku natrętnym Rzymianom. Poziomy te zasługują jednak na kilka dodatkowych słów - otoczenie jest trójwymiarowe, postacie ładnie rysowane, a ich sposób poruszania się nie odbiega od tego, który można zobaczyć w kreskówkach. Dodatkowo pojawiają się sekwencje rzutu Rzymianinem w dal. Bardzo trzymają klimat komiksów i filmów o Asterixie.

Gra była chyba tworzona z myślą o dzieciach, na co może wskazywać bardzo dobrze dobrana muzyka, komiksowa grafika i poziom trudności (zarówno strategii jak i etapów zręcznościowych). Ale wprowadzenie postaci tak znanych gwarantuje popularność tego tytułu także wśród starszych graczy. Pozostaje mieć nadzieję, że gra zdobędzie wielu zwolenników wśród graczy znudzonych poważnymi do bólu strategiami.

## Panoramix i Getafix

Od momentu ujrzenia jak Getafix warzy swój magiczny eliksir poczułam to miłe uczucie towarzyszące temu jak jako mały chłopak oglądałam przywożone przez mamę (i tłumaczone przez tatę) komiksy o Asteriksie. Ten sam bardzo przyjemny klimat towarzyszył mi przez cały czas grania w PSX-ową ich wersję. Jest bardzo prosty, efektywny i po prostu przyjemny. Aż miło jest zagrać w coś tak nieskomplikowanego po kilku średnich próbach przeniesienia PeCetowych strategii na konsolę. Trochę drażnią tylko bardzo słabo dopracowane skoki w trybie zręcznościowym, ale ogólnie ASTERIX robi bardzo miłe wrażenie. Niestety, podobno Francuzi zdecydowali się ostatnio na zbrukanie pięknie animowanego Asteriksa robiąc z nim film pełnometrażowy. W rolach głównych Bogusław... ehh Gerard Depardieu i ktoś tam inny. [Banan]



Anka

**PlayStation 7**

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Infogrames  
 Producent: Infogrames  
 Liczba Graczy: 1  
 Termin: Maj 99  
 Wykorzystuje: Dual Shock Memory Card



## Wielki Brat patrzy...

Twórcą TETRISA jest rosyjski matematyk Alexey Paitov. Zdolny Rosjanin w 1985 roku pracował jako programista w Akademii Nauki w Moskwie i właśnie tam zaprojektował pierwszą wersję swojej genialnej gry na rosyjskim komputerze bez grafiki - zamiast klocków wyświetlał on literki. Dwa tygodnie później Alexey z pomocą swojego 16-letniego kolegi Vadima Gerasimova skodował pierwszą wersję na PC, która błyskawicznie obiegła wszystkie moskiewskie biura i domy. Później grą zainteresowano się na zachodzie - w 1989 roku TETRIS otrzymał 4 najważniejsze branżowe nagrody. Fenomenalny sukces gry na świecie nie uczynił wtedy Alexeya bogatym - prawa autorskie zagarnęła Moskiewska Akademia Nauki. Dopiero w 1996 roku Alexey wraz ze swoim przyjacielem Hankiem Rogersem założyli firmę The Tetris Company. Od tamtej pory na konto Rosjanina wpływa niewielka suma pieniędzy od każdej sprzedanej na świecie kopii. A skoro na samego GameBoya sprzedano ponad 30 milionów kopii sądźmy, że brodaty pan nie musi się już martwić o przyszłość.

Rekin to taka śmieszna ryba, która musi pływać, żeby żyć. Nie pompuje sobie utlenowanej wody przez skrzela sama - woda ta musi być przepychana przez prąd, kiedy rekin płynie. Czyli gdy rekin przestanie pływać - zdechnie. Tak samo jest z grami. Jak wypuści się gierkę i chce się być na topie trzeba zaraz produkować następne części - im szybciej tym lepiej. Dzięki temu rynek pamięta o perełkach i pieniądze do kieszeni wpada. Stąd też BLOODY ROAR 2, TOMB RAIDER 3 i oczywiście, sztandarowy przykład FINAL FANTASY 8.



# THE NEXT TETRIS

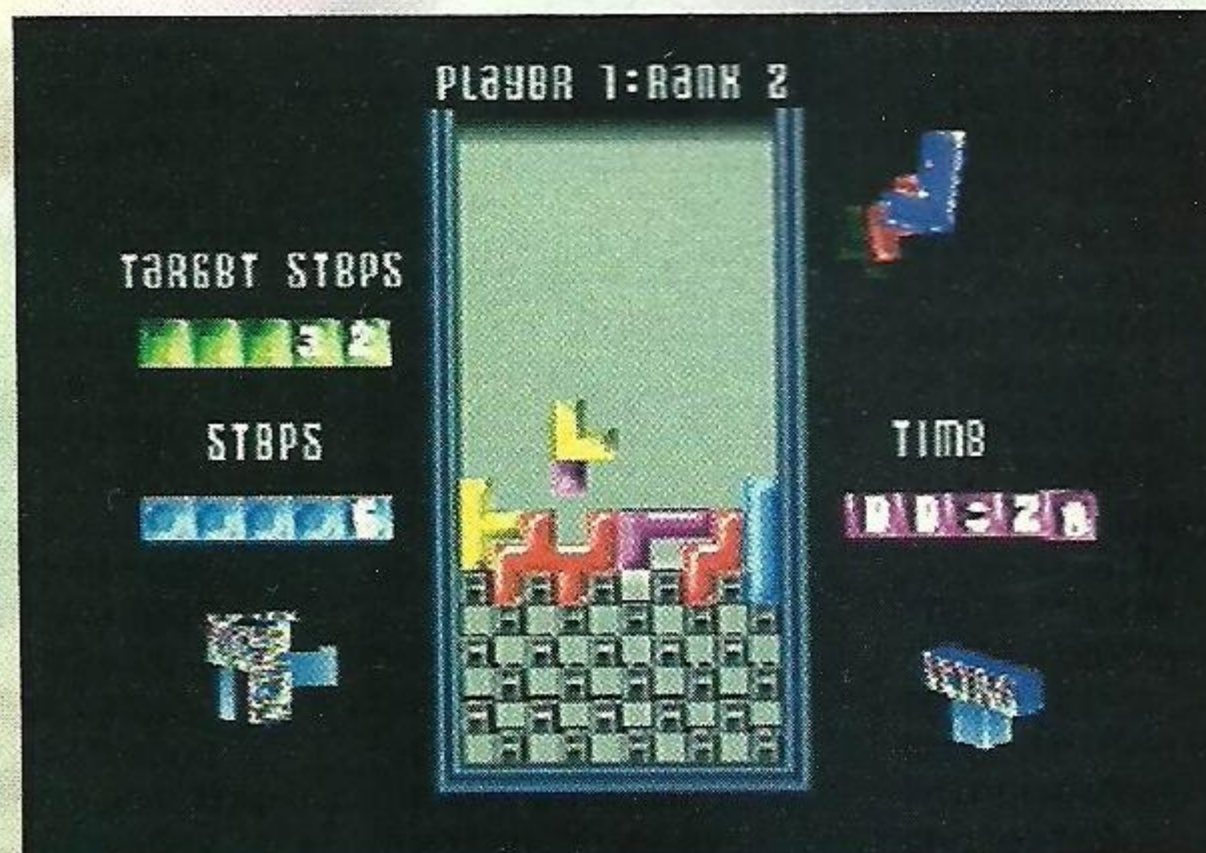
**D**ziś jednak przyjdzie mi napisać recenzję, która będzie moją dziennikarską maturą. Wkroczę do licznego grona recenzentów gier elektronicznych, którzy mają już za sobą materiał najpopularniejszej komputerowej gry wszech czasów: TETRIS. TETRIS ma już tyle odmian, że gdyby pisać przy każdej kolejną cyferkę to pewnie nikt by nie uwierzył, że już tyle powyłaziło. A wspomnieć trzeba, że nie wszystkie miały słowo "TETRIS" w tytule - weźmy na przykład bijący rekordy popularności BLOCKOUT.

Tak więc siadając do gry "THE NEXT TETRIS" ("następny tetris" - sprytnie, nie?) wiedziałem dokładnie czego się spodziewać. Tak jak i wy pewnie teraz wiecie.

Jest plansza, leżą z góry różne figury geometryczne składające się z różnych kombinacji ułożenia czterech kwadratów tak, by stykały się bokami (nie kątami). Figurami można obracać i trzeba układać je, by wypełnić całą szerokość planszy - zapełniony wers kwadratów znika i leżą punkty. Logicznym jest, że jeśli nie zapełnimy wersów wieża naszych figur rośnie. Gdy dotknie szczytu planszy - game over.

I co tu takiego fajnego? Dlaczego gra jest tak popularna? Może wynikać to na przykład stąd, że gra jest dość prosta z punktu widzenia algorytmu kodującego program. No bo co? Spadające figury, kręcenie, punkty - to wszystko. Prostsze nawet od niemal równie popularnego ARKANOIDA.

I pewnie dlatego liczni programiści w ramach wprawki porobili lepsze lub gorsze tetrisy. Drugą armią wyznawców mesjasza TETRISA są pewnie specyficzni użytkownicy: biurowe eleganci, panie sekretarki i udający pracę członkowie rad nadzorczych, którzy nie specjalnie mają czas na rozgryzanie skomplikowanych zasad (albo nie mają na to warunków, bo wyniki



testów inteligencji wypadają tak nisko, że cenzura tam już nie sięga) i pogrywają sobie w wolnych chwilach z zaciszu swoich gabinetów.

Ale my mamy teraz tetris na konsolę. Czyli nie do biura, ale do domu. Grę, która ma udowodnić, że lepiej w nią grać niż spać i telewizję oglądać (gadamy jak Mickiewicz Adam). Tropiąc dalej jętem wyszukiwać w tej wersji TETRISA owych porywających elementów. A znalazłem... jedynie nędzne próby.

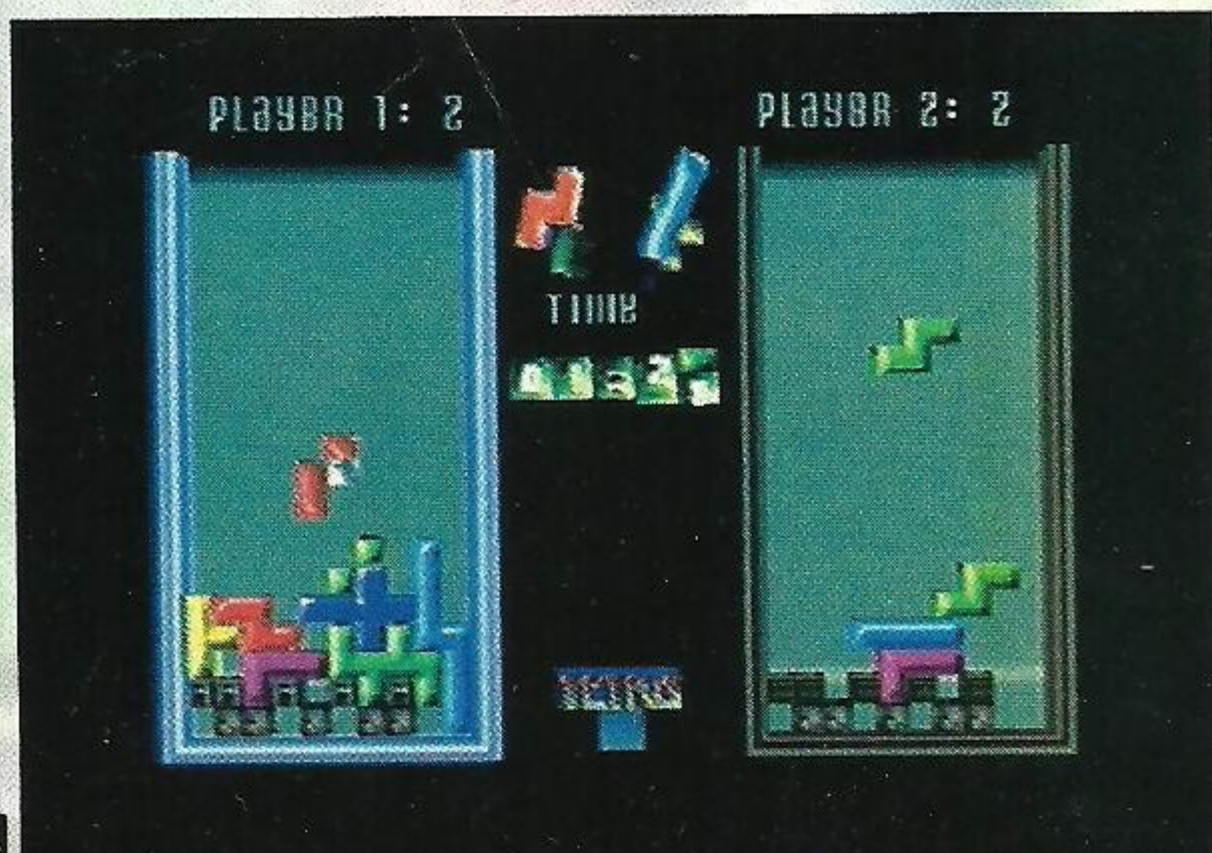
Jest w grze kilka opcji. Classic Tetris, Marathon, Puzzle i opcja na dwóch graczy. Szkoda miejsca by rozpisywać się na każdy temat z osobna. Dość powiedzieć, iż różnią się wszystkie one typami zadań jakie mamy do wykonania za pomocą spadających klocków. Trzeba ułożyć kolor (bo klocki są różnokolorowe i gdy łączą się te same kolory, oprócz ślicznego efektu zlewania się,

można mieć dodatkowe punkty), ułożyć wers w jak najkrótszym czasie, ułożyć za pomocą jak najmniejszej liczby klocków, itp. itd. Opcja na dwóch graczy to chyba jakieś nieporozumienie: dwie plansze, klocki leżą dla obu graczy te same, na dole plansz są już jakieś klocki i trzeba wyczyścić ich linie. Kto pierwszy ten lepszy. Koniec.

Dodatkowym efektem TNT jest takie cudeńko, że jeśli mamy jakąś część spadającej figury w innym kolorze (najczęściej kwadrat lub dwa) i figura dotknie przeszkody na dnie planszy, to część w innym kolorze - jeśli nie ma oparcia od dołu - odrywa się od reszty i spada. To chyba nowość na rynku tetrisowym. Trafna i ciekawa, nie powiem.

Grafika - zupełnie średnia. Muzyka w tańcu nie przeszkadza. Powinno być mniej niż 5, ale mimo ewidentnych braków w rozwiązaniach "nowatorskich" to wciąż ten sam, stary, dobry TETRIS.

Grabarz



**PlayStation 5**

GRAFIKA 5  
DŹWIĘK 6  
MIÓD 6

Wydawca: Animatek  
Producent: Animatek  
Liczba Graczy: 1-2  
Termin: Maj 99  
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

# WWW.WIRTU@LNY.PL

# WIRTUALNY PIKNIK

## 29-30 maja 1999

internet multimedia gry

ORGANIZATOR (022) 853 35 14

 GREIT

PATRONAT PRASOWY:

**GAMBLER**

**ENTER**



# SŁUŻEWIEC

Tory Wyścigów Konnych  
ul. Puławska 266, Warszawa

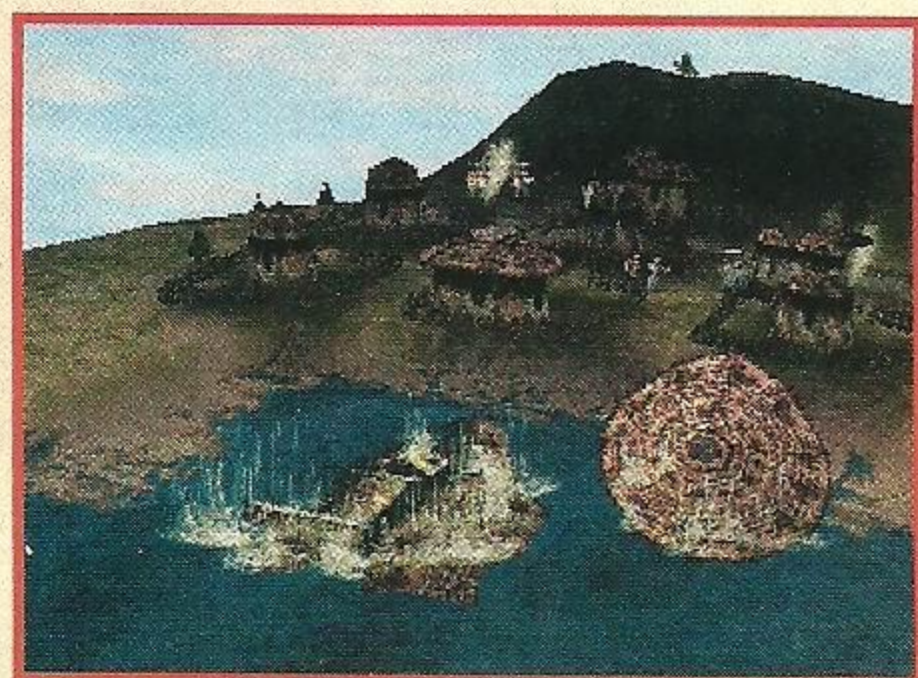
# POPULOUS 3

## THE BEGINNING

help!

Poniżej znajdziecie kilkadziesiąt rad jak skuteczniej bić, palić, a przy tym się nie dać w POPULOUS: THE BEGINNING. Skorzystaj albo i nie. Pełna dowolność.  
txt: Merlin

1. Jak mawiali już w starożytności najlepszą obroną jest atak. Tylko się broniąc nie pokonasz wrogich plemion. Innymi słowy: jak tylko zbierzesz minimalne siły zaatakuj najsłabszego przeciwnika (to ten, który jako pierwszy daje się we znaki). Nie mylić z wysyłaniem ludzi na pewną śmierć!
2. W skład każdego oddziału szturmowego poza zwykłymi i ognistymi wojownikami powinni wejść też kapłani. Ratują oni sytuację podczas próby przechwycenia wojowników przez swoich wrogich odpowiedników. Oczywiście równie dobrze tę rolę spełnia szamanka, ale ją ma się tylko jedną naraz.
3. Ognisci wojownicy i zaklęcia szamanki są bezużyteczne w starciu z przeciwnikiem chronionym magiczną tarczą. O ile z ognistymi wojownikami nic się wtedy nie dzieje, tak szamanka ma jeszcze pole manewru. Tarcza jedynie odbija czary, tak więc wystarczy celować nie bezpośrednio w ludzi, a kawałek obok.
4. Kapłani rozmieszczeni kordonem dookoła wioski (dobrze jeśli siedzą w wieżach) bardzo skutecznie odpierają większość ataków, jeśli atakujący nie są wspierani przez swoją szamankę. Manewr działa w obie strony.
5. Kiedy już zdobędziesz budynek pozwalający na konstruowanie balonów dobrze jest zbudować jeden dla szamanki. Pozwoli to na szybszą reakcję w momencie ataku odległego krańca wioski. Drugim pasażerem powinien być ognisty wojownik.
6. Zostawione bez opieki balony bardzo szybko przechwytywane są przez przeciwników. Pilnuj swoich balonów.
7. Szamanka, nawet (a może zwłaszcza) w ataku balonowym powinna trzymać się na uboczu, niszcząc najbardziej niebezpieczne cele. Najlepiej na wzgórzu, skąd zasięg jej czarów jest największy.
8. Największym zagrożeniem dla szamanki w balonie są ognisci wojownicy. Należy ich unikać jak ognia i zabijać z daleka np.: piorunem.
9. Samotna szamanka w balonie z odpowiednim zapasem many i większością czarów jest w stanie zniszczyć całą wioskę, choć wspierana przez wojowników robi to szybciej.
10. By ukończyć poziom nie trzeba niszczyć wrogich zabudowań, a jedynie zabić wszystkich wiernych konkurencyjnej szamanki.
11. Szamanki innych plemion mają często upatrzoną wieżę strażniczą, na którą wracają w każdej inkarnacji. Wież takich nie należy niszczyć, a jedynie stworzyć pod nimi bagno. Szamanka, jak ślepy wół, zawsze w nie wejdzie.
12. Używanie czarów wewnątrz kręgu reinkarnacji wrogich szamanek mija się z celem - czar pryska wraz z odrodzeniem się przeciwniczki. Jeśli zdecydujesz, że zostawisz wojowników, by po odrodzeniu się szamanki zabili ją zrób to na zewnątrz kręgu. Inaczej rozbiegną się.
13. Wynajduj ludziom zajęcia. Ci, którzy nic nie robią, umierają. Bezrobotni nie produkują też many.
14. Kaptuj jak najwięcej dzikich ludzi na początku każdego poziomu. Będą jak znalazł przy stawianiu pierwszych chat.
15. Świątynie wiedzy zwykle przy rozpoczynaniu poziomu nie są zbyt silnie strzeżone. Nawet samotny rajd szamanki ma duże szanse na powodzenie.
16. Anioł śmierci czy wulkan to potężne zaklęcia. Najbardziej przydatnym jest jednak bagno. Rzucone w środek wrogich oddziałów dziesiątkuje je natychmiastowo. Opłaca się to dalece bardziej niż użycie czaru rozpraszającego np. pioruna. Drugim zaklęciem przydatnym przy dużych skupiskach przeciwnika jest hipnoza - nic tak dobrze jak ona nie robi tyle zamieszania.
17. Poszczególne czary można czasowo wyłączać, przez co pozostałe ładują się szybciej. Można na przykład zrezygnować ze średnio przydatnego tornada na rzecz zabójczego deszczu meteorytów.
18. Jeśli wrogie plemiona są ze sobą skłócone (co ma miejsce prawie zawsze) pozwalaj im się nawzajem wyrzynać i po cichu, na boku rozbudowuj swoją potęgę. Kiedy przeciwnicy będą już słabi, zniszcz ich.
19. Wrogie oddziały szturmowe najczęściej korzystają z tej samej drogi, bądź zbierają się w jednym miejscu przed samym atakiem. Jedno, dwa zaklęcia bagna rozkładają je na łopatki. Dobrze jest też zablokować tym zaklęciem przełęczę prowadzące do wioski.
20. Szpieczy są trochę jak piąte koło u wozu. Przydają się przy sabotażach, ale za dużo z nimi zachodu. Mogą za to przygotować teren dla frontального ataku pałac wrogie wieże strażnicze. Szamanka robi to jednak dużo szybciej (piorun) i przy mniejszym wysiłku - tylko many przed atakiem szkoda.
21. Wrogie szamanki szafują zaklęciami bardzo hojnie - chwila nieuwagi i można skończyć z wulkanem w wiosce. Je jako pierwsze należy eliminować.
22. Jeśli po odparciu ataku (jeśli zginęła w nim wroga szamanka to jest jeszcze lepiej) została ci grupka wojowników i kapłanów, zaryzykuj i sam poprowadź atak. Wtedy moment jest najlepszy.
23. Jeśli brakuje miejsca do stawiania kolejnych budynków w wiosce to znak, że czas odwołać się do magii ziemi. Zaklęcie podnoszące teren oraz drugie go wyrównujące potrafią zdziałać cuda. Te same zaklęcia w złośliwy sposób rzucone w wiosce wroga potrafią zniszczyć wiele zabudowań.
24. Stosunkowo szybko (powinien to być drugi, trzeci budynek) należy zbudować chatę, w której szkoła się wojownicy (zwykli!). Pierwszy atak przeciwnika jest najczęściej słaby - pięciu wojowników plus szamanka z reguły wystarcza.
25. Nie należy niedoceniać przydatności zwykłych wojowników. Ognisci nie radzą sobie w wielu przypadkach (choćby z magiczną tarczą). Również w walce na krótkie dystanse (armagedon) lepsi są zwykli.
26. Ataki przeprowadzone bez wsparcia ze strony magii mają niewielkie szanse powodzenia. Jeśli w czasie ofensywy legnie szamanka dobrze jest posłać po jej nową inkarnację balon bądź łódź, by jak najszybciej dołączyła do walczących.
27. Wrogich kapłanów kaptujących twoich ludzi najlepiej rozpędzać rojem.
28. Umiejętnie stosowana kula ognia (jako jedyna Nielimitowana) może okazać się bardzo skuteczna. Wystarczy za jej pomocą wrzucać piechurów przeciwnika do wody.
29. Anioła Śmierci nie można zabić. Trzeba przeczekać, aż sam zniknie, a do tego czasu trzymać ognistych wojowników z dala od niego. Tylko go prowokują i sami giną.
30. Postanie kilku niewidzialnych kapłanów chronionych magiczną tarczą do wioski przeciwnika nigdy nie jest złym pomysłem.

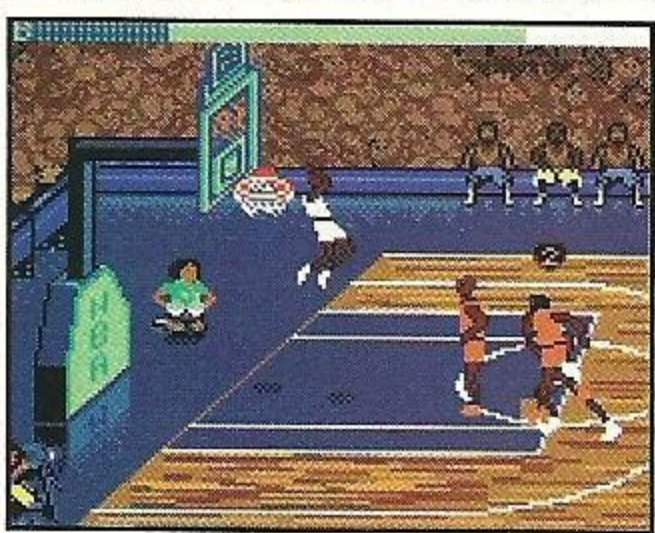
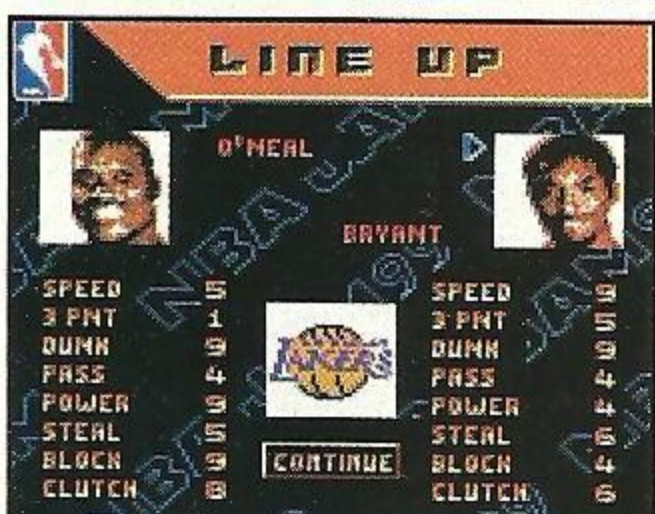




## NBA JAM '99

**T**ranslacja najpopularniejszej zrecnościowej koszykówki na kolorowego GameBoya odbyła się bezboleśnie. Widać, że po fatalnym MORTAL KOMBAT 4 Midway rozwija się, a to dobrze wróży nam wszystkim. Co więcej, płynność animacji i w ogóle cała wyświetlana przez kolorowego grafika uległa znacznej poprawie, na czym niewątpliwie zyskuje widowisko. W dalszym ciągu jest to arcade'owa jazdeczka dwóch-na-dwóch - i bardzo dobrze. Zawodnicy skaczą na kilkanaście metrów w górę, efektownie pakując piłkę do kosza. Sterowanie jest proste - jeden przycisk odpowiada za rzut, drugim się podaje. Dostępne są wszystkie zespoły z NBA z aktualnymi składami. I Kobe'm. Bogate menu pozwala na wzięcie udziału w playoffach, rozegranie pełnego sezonu, bądź też szybkiego meczu. Ekran opcji zadziwia mnogością konfiguracji. To chyba najfajniejszy kieszonkowy basket! [GbMan]

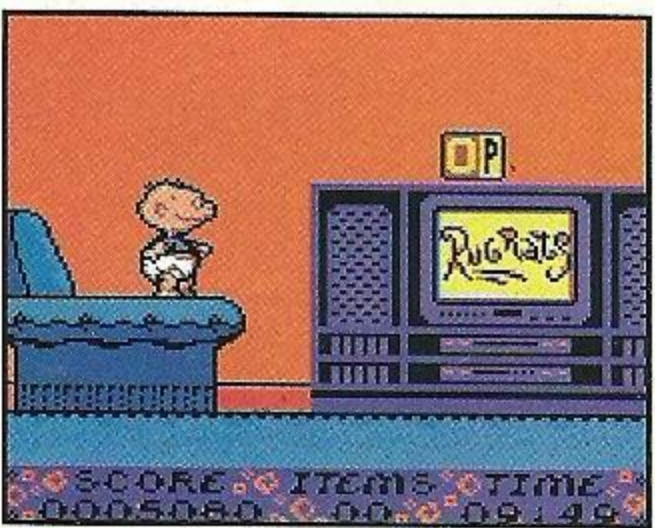
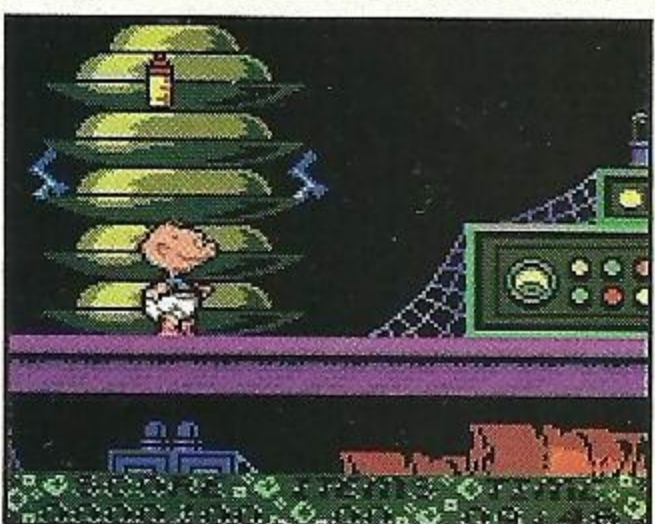
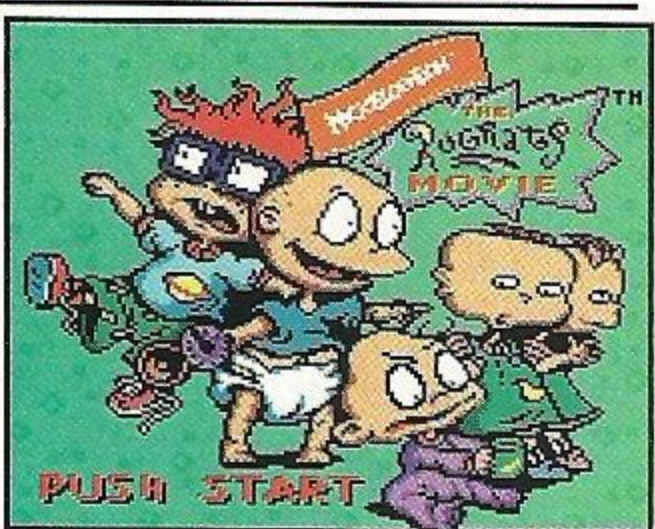
OCENA: 8/10



## RUGRATS THE MOVIE

**P**rzyznam się bez bicia, że nie widziałem kinowego filmu RUGRATS. Mało tego, nie widziałem też żadnego odcinka serii animowanej - jestem więc zupełnie świeży w temacie. Widziałem za to dość śmieszny, choć bardzo głupawy grę na PlayStation pod tym samym tytułem. Ponieważ obydwie gry zostały napisane w oparciu o ten sam film, nie dziwne zatem, że kolejne poziomy wydają się mieć podobną grafikę. W każdym razie jest to rozbudowana platformówka (coś tam trzeba znaleźć, przełączyć i tak dalej) z dość dobrą grafiką, ładnymi kolorami i płynną animacją. Dalej już standardowo - bieganie i skakanie po platformach. Jeśli będziecie w stanie przeżyć fakt, że głównym bohaterem gry jest zdeformowany dzieciak z wielką głową i z pieluchą wystającą z gaci, być może spodoba się wam ten nieskomplikowany platformer. Ja tam i tak wolę znakomite WARIO LAND 2. [GbMan]

OCENA: 6/10



*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 zrecnościowych
- 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

**LANSER**

*my wiemy co jest grane!*

Lanser 82-300 Elbląg  
ul. Skrzydłata 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

## Syphon Filter

- **Wszystkie bronie i nieskończona amunicja**  
Zapauzuj grę i podświetl WEAPONS menu. Teraz naciśnij i przytrzymaj prawo+L2+R2+kółko+kwadrat+X.
- **Łatwiejsi przeciwnicy**  
Aby przeciwnicy byli słabsi zatrzymaj grę i podświetl MAP. Następnie naciśnij i przytrzymaj prawo, R1, L2, X.
- **Dla ambitnych**  
Aby utrudnić zabawę na ekranie tytułowym naciśnij i przytrzymaj lewo, L1, R2, select, kwadrat, kółko i X. Powinieneś usłyszeć "dammit".
- **Wybór leveli**  
Zapauzuj grę i idź do menu opcji. Podświetl SELECT MISSION, a następnie naciśnij i przytrzymaj lewo + L1+R1+select+kwadrat+X. Jest to trudne do wykonania ale zareczęm, że działa.
- **Dodatkowa amunicja**  
Zapauzuj grę, wybierz WEAPONS i podświetl 9MM. Teraz naciśnij i przytrzymaj lewo, R2, select, L1, kwadrat i X.
- **Wszystkie filmy**  
Aby obejrzeć wszystkie scenki idź do movie theater na pierwszym poziomie. Teraz zapauzuj grę, podświetl MAPS i naciśnij przytrzymując prawo, L2, R1, X.



## Akuji the Heartless

- **Debug Mode**  
Zatrzymaj grę i przytrzymaj L2 lub R2 a następnie naciśnij lewo, góra, góra, trójkąt, prawo, kwadrat, lewo, trójkąt, góra, dół, prawo, prawo.
- **Nieskończona liczba Spirit Spells**  
Gdy będziesz miał Spirit Spell zatrzymaj grę, przytrzymaj L2 i naciśnij lewo, trójkąt, lewo, lewo, kółko, lewo, trójkąt, prawo, kółko, góra, góra, dół. Musisz powtórzyć tę czynność jeśli znowu podniesiesz czar.
- **Niewidzialność**  
Zatrzymaj grę, przytrzymaj L2 lub R2 i naciśnij prawo, prawo, lewo, trójkąt, X, góra, kółko, lewo.



## NCAA Final Four

- **Mecz na ulicy**  
Wybierz grę EXHIBITION i zdecyduj się na drużynę gości. Naciśnij X aby przełączyć SHOT METER na on lub off. Natychmiast po puszczeniu X naciśnij jednocześnie R1, R2, L1, L2 i X. Przytrzymaj klawisze do rozpoczęcia gry. Powinieneś się znaleźć na ulicy małej dzielnicy.



## Rollcage

- **Air Horns**  
Wpisz jako hasło AIRHORNS i podczas gry naciśnij select.
- **Wyniki programistów**  
Aby obejrzeć najlepsze wyniki twórców gry wpisz jako hasło BESTLAPS.
- **Wszystko odblokowane**  
Wpisz jako hasło MAXCHEAT aby udostępnić wszystkie ligi, mirror mode, mega time trial i inne.



## Army Men 3D

- **Wybór kampanii**  
W głównym menu naciśnij kwadrat, kółko, R1, L1, L1+R1. Musisz to zrobić w dwie sekundy.



## Guardian's Crusade

- **Nieskończone Zabawki i Super Czar**  
Aby rzucać czar Legend of LT potrzebujesz Legend i peacemakera. Aby zdobyć Legend wróć do Dr Zeppeto gdy będziesz miał wszystkie 68 zabawek, a on da ci Legend. Potem wróć do rodzinnego Orgo i spędź noc w twoim domu. Gdy się obudzisz Nahani opowie ci coś o tym co znalazła na plaży. Nagle jedna z zabawek, Mr. O'Neal, pojawi się i opowie o zabawce peacemaker. Okaze się, że Nahani znalazło coś co się okazało tą zabawką. O'Neal ostrzeże cię, ale mimo to na pytanie Nahani odpowiedz YES. Weź nową zabawkę i użyj jej, a potem użyj Legend. Jeśli potwór Xisan przybędzie rzuci Legend of LT. Czar jest kozacki - uzdrawia cię całkowicie a wroga obrabia ze wszystkich punktów żywotności, pozostawiając jeden. To naprawdę działa.



## GEX 3 - Deep Cover Gecko

- **Sekretne pomieszczenie**  
Ukończ cztery dodatkowe etapy, a w nagrodę w pokoju MISSION CONTROL otworzy się pomieszczenie. Możesz w nim skorzystać z następujących kodów:  
10 Życ - kwadrat, X, kółko, kółko, trójkąt, kwadrat  
1 Życie - trójkąt, kółko, gwiazdka, kwadrat, kwadrat X  
Niewidzialność - kwadrat, gwiazdka, trójkąt, kwadrat, trójkąt, diament  
Granie Alfredem - kwadrat, X, trójkąt, kwadrat, gwiazdka, gwiazdka  
Granie Cuz - kwadrat, diament, kwadrat, kwadrat, trójkąt, diament  
Granie Rexem - kwadrat, gwiazdka, gwiazdka, kwadrat, trójkąt, trójkąt.  
GEX VIDEO 1 - kółko, trójkąt, kwadrat, gwiazdka, diament, gwiazdka  
GEX VIDEO 2 - diament, gwiazdka, kwadrat, X, trójkąt, kółko



## Micro Machines 64 Turbo

- **Cheat Codes**  
Wpisz te kody gry gra jest zapauzowana. Jeśli dobrze wpisałeś kod usłyszysz dźwięk. Aby wyłączyć cheat wpisz go jeszcze raz.  
Wszystkie obiekty — Dół, Dół, Góra, Góra, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo  
Widok za samochodem — Lewo, Prawo, Lewo-C, Prawo-C, Lewo, Prawo, Lewo-C, Prawo-C  
Wielkie skoki — Lewo-C, Prawo, Prawo, Dół, Góra, Dół, Lewo, Dół, Dół  
Podwójna prędkość — Lewo-C, Dolne-C, Prawo-C, Lewo-C, Górne-C, Dolne-C, Dolne-C, Dolne-C, Dolne-C  
Zwolnienie komputerowych graczy — Prawo-C, Górne-C, Lewo-C, Dolne-C, Prawo-C, Górne-C, Lewo-C, Dolne-C
- **Debug Mode**  
Zapauzuj grę i naciśnij Lewo-C, Góra, Dół, Dół, Lewo-C, Prawo-C, Prawo-C, Górne-C, Dolne-C aby uruchomić Debug Mode. Aby go używać wpisz podczas gry następujące sekwencje:
- **Inne Kody**  
Wyjście z wyścigu i zwycięstwo — Naciśnij Z + Dolne-C. Nie działa w time trial.  
Zmiana kamery - przytrzymaj Z i naciśnij Góra, Dół, Lewo lub Prawo.  
Zmiana zbliżenia - przytrzymaj Z i naciśnij L lub R.
- **Big Bang**  
Wysadzenie wszystkich maszyn - przytrzymaj X + Górne-C + Prawo-C + Lewo-C
- **Transformacja maszyny**  
W challenge mode zapauzuj grę i naciśnij dół, dół, góra, góra, prawo, prawo, lewo, lewo aby zmienić się w któryś z obiektów.



## Irritating Stick

- **Dodatkowe życia**  
Dla tych, którzy nie lubią być masochistami małe ułatwienie w grze. Aby wystartować z siedmioma zyciami (norma to trzy) wykonaj następujące czynności:  
1. Na ekranie wyboru gry podświetl "1P Play" i naciśnij prawo cztery razy.  
2. Następnie podświetl "Tournament" i naciśnij prawo jeden raz.  
3. Podświetl "Course Edit" i naciśnij lewo dwa razy.  
4. Podświetl "Option" i naciśnij lewo sześć razy.  
5. Teraz podświetl "1P Play" i naciśnij X.



## Buck Bumble

- **Wszystkie bronie i energia**  
Na ekranie tytułowym naciśnij lewo, prawo, góra, dół i przytrzymaj Z i naciśnij prawo, prawo, lewo, lewo. Powinieneś usłyszeć dźwięk. Teraz podczas gry naciśnij jednocześnie A+B+R aby uzupełnić zdrowie i dostać wszystkie bronie.
- **Dark Stinger**  
Aby grać postacią Dark Stinger podczas ładowania gry przytrzymaj Z i górę. Następnie naciśnij górne C, prawe C, dolne C i lewe C pięć razy. Następnie naciśnij B, A, B.
- **Wybór leveli**  
Na ekranie tytułowym przytrzymaj Z i naciśnij prawo, dół, dół, prawo. Puść Z i naciśnij prawo, góra, dół, lewo, lewo, góra, prawo, prawo. Gdy będziesz zaczynał grę pojawi się pytanie o wybór levelu.



## Castlevania 64

- **Łatwe pieniądze**  
W centrum zamku jest pokój w którym walczyłeś z Abomination (wielki byk). Jest tam skrzynia po lewej stronie kryształ. Uderz w nią trzy razy a dostaniesz 2000g. Zapisz teraz stan gry i powtórz całą akcję. Jesteś bogaty! Idź i zatłucz tę wielką bestię.



## Brigandine

- **Granie Esgares Empire**  
Naciśnij L2+R1+start na głównym ekranie wyboru.







# Arcadia

co nowego w salonach

**Japończycy zupełnie oszaleli na punkcie muzycznych automatów - są one wszędzie, a jest ich coraz więcej. Bliski jest dzień, gdy znalezienie w Kraju Kwitnącej Wiśni żywego discjockeya będzie nie lada problemem.**

**W** rankingach prowadzonych przez prasę fachową pierwsze miejsca w sprzedaży automatów w Japonii okupują muzyczne maszyny Konami: POP AND MUSIC, BEATMANIA 3rd MIX i wreszcie DANCE DANCE REVOLUTION. W kolejce do wykorzystania tej gorączki stoją już Atlus, Namco, Jaleco i Sega.

Wszystko zaczęło się od automatu firmy Konami o nazwie BEATMANIA, mniej więcej na przełomie 97 i 98 roku. Konami po okresie świetności przeżywało dość poważny kryzys na rynku automatów i rozpaczliwie szukało świeżego pomysłu. Nowa platforma do gier arcade o nazwie Cobra opracowana wspólnie z firmą NEC okazała się zbyt droga dla właścicieli salonów gier. Szczególnie, że nie zaprojektowano dla niej konsolowego odpowiednika i Konami sprzedawało swoje gry bądź na Nintendo 64, bądź na PlayStation. Także na polu maszyn dedykowanych (tzn. olbrzymich symulatorów) Konami wyraźnie odstawało od produktów Segi czy Namco. Ratunek przyszedł w postaci projektu automatycznego DJ-a. Designerów z KONAMI zainspirowały z pewnością teledyski, w których w ostatnich latach często wykorzystuje się postacie DJ-ów prezentujących istic małpią zručność w miksowaniu utworów oraz ogromna popularność, jaką w Japonii od zawsze cieszy się Karaoke. Ten specyficzny, japoński pomysł wykorzystuje zresztą także i nasza telewizja w programie "Szansa na sukces". Jeśli Karaoke pozwala sprawdzić nasze zdolności wokalne, tak BEATMANIA pozwoli nam bez większych problemów wcielić się w dyskotekowego prezentera.

Możemy wybierać spośród kilku gatunków muzycznych jak techno, reggae, hip-hop czy break-beat. Zasada gry jest prosta - po lewej stronie ekranu znajdują się trzy cienkie pionowe linie. Tuż pod nimi fragment klawiatury - dwa czarne i trzy białe klawisze. W takt muzyki wybranej przez nas wcześniej spadają krótkie poziome paseczki - gdy osiągną dolny poziom należy nacisnąć odpowiadający im klawisz. Co jakiś czas pojawiają się też szersze paski, te z kolei sygnalizują użycie turntable'a (adaptera do scratchowania) z płytą znajdującą się na pulpicie. Gdy paski spadają powoli i jest ich mało nie ma problemu, jednak na kolejnych poziomach trudności rytmy się komplikują i zaczynają się schody. Podobnie jak w przypadku innych automatów i

tutaj możemy zmierzyć się nie tylko z maszyną, ale także i z drugim graczem w tak zwanym pojedynku DJ-ów.

Projektanci BEATMANII nie żalowali mocy dla głośników i rzeczywiście można na tej maszynie dać sobie niezłego czadu, co niestety nie zawsze możliwe jest w domu. Popularność tego automatu spowodowała, że Konami szybko poszło za ciosem i w ciągu ubiegłego roku pojawiły się jeszcze HIP HOP MANIA i BEATMANIA 2nd MIX, a na początku bieżącego roku 3RD MIX, GUITAR FREAKS i DRUM MANIA. Z myślą o najmłodszych fanach muzyki Konami wyprodukowało także POP AND MUSIC, będący uproszczoną wersją BEATMANII dla dzieciaków. Mamy w niej do wyboru zdecydowanie lżejszą muzykę oraz dużo jaskrawych kolorów w przeciwieństwie do utrzymanej w chłodnej, niebieskiej tonacji BEATMANII.

Sukces wspomnianych wyżej automatycznych discjockeyów był niewątpliwie inspiracją dla DANCE STAGE, którego premiera miała miejsce na początku bieżącego roku. Jeśli wcześniej opisane maszyny pozwalały nam sprawdzić swój słuch muzyczny, tak DANCE STAGE pozwala nam sprawdzić umiejętności taneczne. Tym razem obserwujemy strzałki spadające na ekranie, które podpowiadają nam jakie ruchy musimy wykonać na oznaczonym podobnymi strzałkami podeście. Dostępne są trzy rodzaje trudności, a jako podkład muzyczny firma wykorzystwała tu specjalnie przygotowany album "Dancemania non stop megamix" wydany przez Toshiba Emi Japan. Podobnie jak w BEATMANII tu także im lepiej odwzorujemy taniec z ekranu, tym więcej otrzymamy punktów.

DANCE DANCE REVOLUTION już po trzech miesiącach od debiutu zajmuje pierwsze miejsce na liście najlepiej sprzedawanych automatów dedykowanych w Japonii i nic nie wskazuje na to, by miała je w najbliższym czasie opuścić. Czy opisane powyżej maszyny zdołają przebić się na rynek europejski i amerykański i zadomowić się tam na dobre, czy też podzielą los Karaoke i pozostaną tylko japońską specjalnością - pokaże czas. Ważne jednak, że są. Na ogarniętym kryzysem rynku maszyn arcade stanowią być może jaskółkę, która pozwoli z większym optymizmem popatrzeć na przyszłość tej branży, jak na razie skutecznie wypieranej przez konsole.



**Japoński folder reklamujący DANCE DANCE REVOLUTION zabrany przez autora z show ATEI.**



**DANCE DANCE REVOLUTION w akcji - gra jest bardzo oblegana w japońskich salonach gier. Co ciekawe, grają tylko chłopaki.**



**Automaty GUITAR FREAKS i DRUM MANIA pokazywane na TGS. Zdjęcia zostały zrzuczone z kasy NEO PLUS VIDEO 1.**



# GAWĘDY PO FAI

**Ale jaja - mówię wam, że liczba nowych gier niedługo drastycznie spadnie. No dobra, po kolei... Przez chwilę będzie o technologii, ale w nagrodę na koniec wam szczeka spadnie.**

**J**ak pewnie wiecie, obraz na ekranie komputerowego monitora (na telewizorze też, oczywiście) składa się z pikseli. Piksele to są te punkciki, najmniejsza część obrazu. Jak jest ich mało, to taka linia pod kątem 45 stopni wygląda jakby się składała z małych czarnych kwadratów. Jak jest ich dużo, to wszystko można odzwierciedlić dokładniej. Każdy jest w stanie gołym okiem zobaczyć różnicę między niską rozdzielczością (mało pikseli) a wysoką ("mnóstwo mnóstwo" pikseli). Jeśli weźmiemy sobie pod uwagę fakt, że wysoka rozdzielczość w PSX-ie to 640 pikseli poziomo na 480 pikseli pionowo (640x480 to standard nie tylko pecetowy, ale także np. na Drimkaście), to łatwo zauważyć, iż w sumie mamy do dyspozycji 307200 pikseli. Dużo.

Ale nie fajniej byłoby mieć ich milion? Albo tyle, aby rozdzielczość była, na ten przykład, miliard na miliard? No, nie fajniej? No pewnie, że nie. Abstrahując od tego miliarda na miliard, której to rozdzielczości i tak ludzkie ni sokołe oko nie jest w stanie docenić, to po prostu nie ma sensu mieć do dyspozycji więcej pikseli niż ma ich telewizor. A telewizor, moi drodzy, ma rozdzielczość bardzo zbliżoną do wspomnianiej 640x480. Jest tego trochę więcej, ale dla potrzeb chwili zostanmy przy tym, co jest. Zaraz zrobi się naprawdę ciekawie, bo w sprytny sposób udowodnię tezę, że gier będzie mniej, duuuużo mniej.

Otóż czy jest jakkolwiek sens, aby konsola obsługiwała więcej poligonów na klatkę obrazu niż jest pikseli? Dla wyjaśnienia podam przykład: czy jest sens, by konsola mogła przerabiać milion poligonów na klatkę, skoro i tak w rozdzielczości 640x480 tych pikseli jest tylko 307200 i nie chce być więcej? A przecież poligon najmniejszy jaki może być, to właśnie wielkości piksela. Nie da rady, skurczyć się bardziej nie może. Czyli w 640x480 wystarczy mieć 307200 poligonów na klatkę i już mamy grafikę jak z nieba. Lubimy jak jest 60 klatek na sekundę, bo wtedy każda gra 3D jest super ultra płynna. Nawiasem rzecz biorąc - taka anegdota - żaden telewizor nie może produkować 60 klatek w wysokiej rozdzielczości, a tylko w niskiej. Także Virtua Fighter 3 na DC chodzi tak naprawdę w 30 klatkach na sekundę, co i tak jest dość miodne. Ponoć Sega wypuściła przystawkę umożliwiającą oglądanie gier na zwykłym monitorze od peceta, a wtedy będzie się już można jarać pełnymi 60 klatkami na sekundę.

Ale wracając do rzeczy... Posiadając do dyspozycji 307200 poligonów na klatkę i 60 klatek na sekundę wiemy, że w takim razie daje nam to 18'432'000 poligonów na sekundę. Osiemnaście i pół miliona. Sony twierdzi, że Playstation 2 potrafi

popychać 66 milionów. Prawie cztery razy tyle, co trzeba. Jeden pan ze Squaresoft powiedział, że w tej chwili na świecie jest z 5 firm, które są w stanie wypełnić tyle pikseli sensowną treścią. Bo już więcej nie można będzie robić samochodów, które wyglądają jak kartonowe pudełka, ani ludzików przypominających ciosane toporkiem lalki.

Przy tak nieprawdopodobnych możliwościach graficznych wystarczy, że choć jedna firma zrobi grę, gdzie wszystko wygląda fotorealistycznie, to gracze zaczną być wymagający i nikt nie będzie mógł zrobić niczego gorszego. Wyobraźcie sobie, że na przykład robiąc postać Lary Croft dzisiaj grafik ma do dyspozycji ok. 400 poligonów. Nie zastanawia się więc, jakiej firmy biustonosz nosi nasza faworytka (BTW, po co ona w ogóle go nosi? Chyba po to, żeby nie wyrzuciła jej na zakrętach). Ale przy PSX2 będzie musiał, jak trzeba, dorobić jej nawet metkę, żeby wszystko było okay... Od śladów błota na podeszwach, po pojedyncze włosy na głowie - wszystko. Nowoczesne gry będą wymagały co najmniej takiej samej ilości osób, jak największe produkcje Hollywood. Już dzisiaj przy SHENMUE pracuje kilkaset osób! Firmy, które na to stać, będą robić takie gry, o jakich nam się dzisiaj nie śniło. A gier od firm, które na to nie stać, nikt nie będzie chciał kupować. Mam nadzieję, że tezy dowiodłem i nie muszę wykładać kawy na fawę, bo teraz to już bardzo łatwo się domyślić, dlaczego ilość gier się zmniejszy...

Oczywiście ja jak to ja, przesadzam dla uzyskania taniego poklasku dramatycznego. W rzeczywistości nie ma nic złego w tym, że gier będzie mniej (bo teraz jest ich za dużo, a te nowe będą tak miodne, że będziemy i tak chcieli grać w każdą). A i tak wszystko to nie stanie się za szybko, bo te 66 milionów Sony maleje do 8 milionów, kiedy poligon ocieniamy, oteksturujemy, nałożymy przezroczystość, itp. itd. Poza tym nikt na rynku nie chce wierzyć Sony, że specyfikacja PSX2 jest prawdziwa; niektórzy nawet uważają, że to trick mający na celu odwrócić uwagę od amerykańskiego launchu DC. Ale przypomnijcie sobie tę gawędę za dziesięć lat...

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!



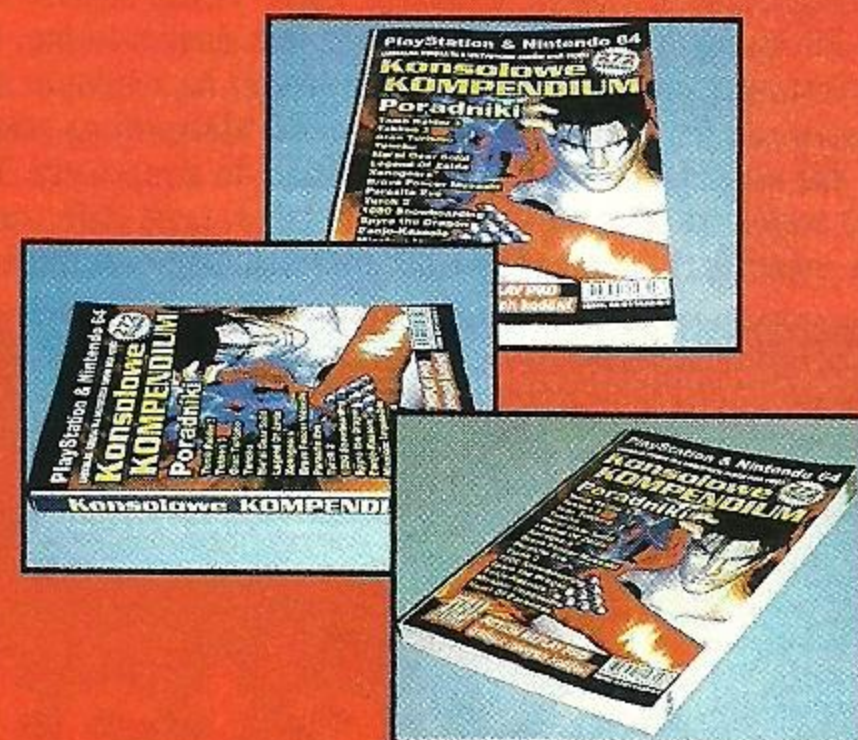
**GRUBA  
KNIGA  
- BIBLIA  
GRACZY  
KONSO-  
LOWYCH**

**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 pocztę 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, dziesiątego numeru NEO PLUS. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer jedenasty. 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

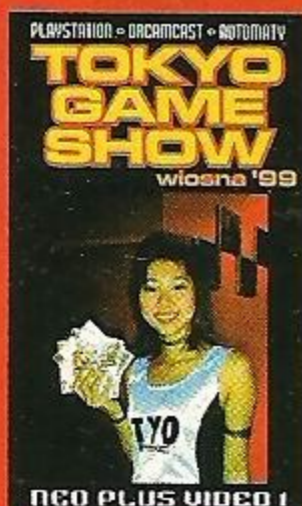
**OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY  
ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH  
PRODUKTÓW PROWADZI  
WYSPECJALIZOWANA FIRMA  
WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"  
telefon (022) 643-62-65  
CZYNNE W GODZINACH 9-15**

nowości Independent Press

# N + VIDEO 1 TOKYO GAME SHOW 1999

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

CENA: 29.90 zł



# KONSOLOWE KOMPENDIUM



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

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

<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>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>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>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>N+ 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"/></p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 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"/></p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 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"/></p>	<p><b>ARCHIWALIA</b> zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)</p> <p>N+ 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"/></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 kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</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 kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</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 kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zaw. k.p.)</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 kasetę 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 wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

## NEO PLUS nr 1 Lipiec/Sierpień 1998

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



## NEO PLUS nr 2 Wrzesień 1998

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



## NEO PLUS nr 3 Październik 1998

**NEWS:** ECTS 98 - największy europejski show w Londynie  
**ZAPOWIEDZI:** BRAVE FENCER MUSASHI, EHRGEIZ, FINAL FANTASY VIII, METAL GEAR SOLID, THRILL KILL, WIPEOUT 64  
**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 HARVEST, KNOCKOUT KINGS, WCW/NWO REVENGE, BODY HARVEST  
**HELP:** Medievil, 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, SHENUME, 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



<p><b>Odcinek dla poczty</b> RU SWW 2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22%</p> <p>kwota: ..... zł ..... gr</p> <p>słownie złotych: .....</p> <p>groszy jak wyżej: .....</p> <p>wpłacający: .....</p> <p>ul. ....</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>..... zł ..... gr</p> <p>..... podpis przyjmującego</p>	<p><b>Odcinek dla banku</b> RU SWW 2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22%</p> <p>kwota: ..... zł ..... gr</p> <p>słownie złotych: .....</p> <p>groszy jak wyżej: .....</p> <p>wpłacający: .....</p> <p>ul. ....</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>..... zł ..... gr</p> <p>..... podpis przyjmującego</p>	<p><b>Odcinek dla posiadacza rachunku</b> RU SWW 2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22%</p> <p>kwota: ..... zł ..... gr</p> <p>słownie złotych: .....</p> <p>groszy jak wyżej: .....</p> <p>wpłacający: .....</p> <p>ul. ....</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>telefon: .....</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>..... zł ..... gr</p> <p>..... podpis przyjmującego</p>	<p><b>Odcinek dla wpłacającego</b> RU SWW 2711 - VAT 0%; ..... - VAT 22%</p> <p>kwota: ..... zł ..... gr</p> <p>słownie złotych: .....</p> <p>groszy jak wyżej: .....</p> <p>wpłacający: .....</p> <p>ul. ....</p> <p>na dobro: P.H.U. "FAT"</p> <p>na rachunek w: PBK III o/W-wa</p> <p>numer: 11101024-971889-2720-3-42</p> <p>Datownik</p> <p>opłata</p> <p>..... zł ..... gr</p> <p>..... podpis przyjmującego</p>
--	---	---	--

# SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

**D**OBRE WIEŚCI DLA WSZYSTKICH, KTÓRZY SPRAGNIENI SĄ NAJŚWIEŻSZYCH DONIESIEN Z OBOZU SQUARE. NIE DOŚĆ, ŻE WRESZCIE POJAWIŁY SIĘ JAKIEŚ KONKRETY DOTYCZĄCE FINAL FANTASY: THE MOVIE, TO JESZCZE POJAWIŁY SIĘ PLOTKI O KRĘCENIU PARASITE EVE ORAZ KILKU CIEKAWYCH NOWYCH GRACH.

Pierwsza rzecz - film. Okazało się, że mimo początkowych zapewnień, film nie będzie jednak w pełni stworzony przez stację graficzną. Jak się okazuje w samą produkcję mają być również zamieszani żywi aktorzy. I to właśnie połączenie obrazu komputerowego z małą domieszką pierwiastka ludzkiego ma stanowić największe wydarzenie związanej z grami kinematografii. Akcja rozgrywa się w 2065 roku na Ziemi. Grupa naukowców dochodzi po długich badaniach do wniosku, że ludzkie życie są jedynie uproszczoną formą czystej energii. Odkrycie to, przedstawiające ludzi jako proste i nie posiadające żadnych wyższych potrzeb nośniki energii budzi zrozumiałe sprzeciw różnych grup religijnych na całym świecie. Po krótkim czasie, z licznych miast na światło dzienne wychodzą grupy magów, którzy bezpośrednio dowodzą temu, że istnieje coś takiego jak moc darowana przez Boga. I naturalnie burzą naukowcom szyki. Bowiemy nawet pomimo wielkiego postępu jaki się dokonał do roku 2065, nauka wciąż jest bezradna wobec zdarzeń paranormalnych. W tym właśnie czasie jeden z naukowców - Charles (to ten często pokazywany dziadek z pomarszczoną twarzą) odkrywa, że w stronę naszej planety nadciąga jakaś obca siła. Z wyraźnie zarysowanymi wrogimi planami. Zważywszy jednak na to, że cały świat aż wre po ostatnich rewelacjach, Charles decyduje się na samotne odnalezienie grupy śmiałków, która miałaby pomóc mu w przygotowaniu się na przybycie obcej siły. W skład wchodzi Grey - członek sił będących odpowiednikiem obecnej policji, młoda dziewczyna - naukowiec, która zgłębiła tajniki języka obcych, sprytny osiłek oraz młody magik obdarzony potężnymi mocami.

Square pracuje także ponoć nad grą (PSX2) mającą opowiadać o losach Greya do czasu kiedy zaczyna się gra. Ot tak, żeby nie kolidować z historią opowiedzianą w filmie. Tak jak już podaliśmy 75% filmu to obrazy czysto komputerowe. Na potrzeby filmu poddane obróbce cyfrowej (po nagraniu) zostały miasta Los Angeles i Nowy Jork. Podobno w całości. Film ma pojawić się latem 2001 roku. I, co ciekawe, tworzony jest z myślą o angielskich odbiorcach (ruszać ustami będą do angielskich słów, a nie do łamiących język krzaczków).

Drugim filmem na którego temat pojawiły się już plotki jest PARASITE EVE. Na razie nie wiadomo praktycznie nic oprócz małego rąbka informacji jakoby rolę Ewy zagrać miała Madonna. Nie wiercie w to za bardzo... Ale w razie czego pamiętajcie skąd ta wiadomość...

Najważniejsze jest jednak to, że oprócz prac nad filmem Square nie

opuszcza się w tym co potrafi robić najlepiej. Rpg-ach. Po wielce ciekawym SAGA FRONTIER 2, który zapowiedziany został na rynku pozajapońskim nadszedł czas wspomnieć o grze wizualnie podobnej, choć w samej rozgrywce zupełnie innej. SEIKEN DENETSU: LEGEND OF MANA 4 to kolejny kolorowy i pięknie namalowany rpg. Seria SEIKEN DENETSU doczekała się już trzech części. Pierwsza z nich (opisywana już przez nas w N+4 jako FINAL FANTASY ADVENTURE), potem była jeszcze SECRET OF MANA na SNESa oraz SEIKEN DENETSU 3 na japońskiego SNESa (czyli Super Famicom). No a teraz nadchodzi część czwarta.

Demo gry zostało dorzucone do płytki z SAGA FRONTIER 2. Oto kilka wrażeń.

Piękne pastelowe kolory oraz nieskomplikowane kształty po prostu wylewają się z ekranu po uruchomieniu gry. W porównaniu do majestatycznych tła i postaci z SAGA FRONTIER 2, LEGEND OF MANA wygląda jak ilustracje z książki dla małych dzieci. m.in. ze względu na strój. Bardzo piękne, ręcznie malowane tła (w SF2 też są ręcznie malowane ale trzymają inny klimat), kolorowe lokacje, ładnie animowane postacie... I wszystko to z tym specyficznym nastrojem jaki towarzyszy graniu w starsze dwuwymiarowe rpg-i. Pomaga w tym fakt, iż postacie są sprite'ami (przy ich animacji jest kilka polygonalnych usprawnień, ale to tylko drobiazgi). Nie da się ukryć, że taka oprawa graficzna nie musi przemówić do wszystkich, ale zapewniam was, że prezentuje się to znacznie sympatyczniej niż te pokraki np. z LEGEND OF LEGAIA. Te dwa wymiary prezentowane w obydwu nowych rpg-ach Square są po prostu sympatyczne i już. No i w dodatku animacja SD:LOM jest bardzo szybka. Postacie zasuwać po kolejnych lokacjach jak małe samochodziki. Muzyka w grze także przywodzi na myśl bardzo miłe skojarzenia. Nasuwa się jedno słowo - jest ciepła.

Grę rozpoczynamy od wybrania sobie postaci. Można wybrać pana lub panią. Nie wiem w jaki sposób ma to wpływ na rozgrywkę, ale to przyjdzie z czasem. Oprócz pfc wybieramy także preferowaną broń. Jednak ten akurat wybór nie jest najważniejszy - w licznych sklepach można bowiem zakupić wszystko to czego nie dało się załatwić na początku. No ale miecz, łuk czy topór to małe piwo. W porównaniu z możliwością budowania całego świata...

W realiach SD samemu buduje się ten cały eksplorowany później przez gracza świat. Do tego celu wykorzystuje się znajdujące (lub zdobywane) specjalne przedmioty.



Tak się mianowicie składa, że po wyjściu w świat po raz pierwszy nieprzygotowany gracz może przeżyć mały szok. Otóż cały świat jest absolutnie pusty. I to do gracza należy zadanie jego zapewnienia.

Wykorzystywane specjalne przedmioty zmieniają się w poszczególne miasta, jaskinie lub inne lokacje jakich odwiedzenia nie odmówiłby sobie żaden prawdziwy poszukiwacz przygód. W świecie występują też delikatne zależności (w realiach Many istnieje aż osiem żywiołów), które w różny sposób reagują na zachowania gracza. W sumie Square zarzeka się, że żadnych dwóch graczy nie przeżyje dokładnie tej samej przygody.

Sama gra nie odbiega jednak od standardów gatunku. Chodzi się po stworzonych przez siebie lokacjach, zaciąga do drużyny nowych bohaterów, co jakiś czas walczy itd. Walka jest dosyć prosta i składa się z wykonywania mocnego ataku, słabego ataku, blokowania i skoku. Oprócz tego dostępne są też specjalne techniki oraz czary (te częściej wykorzystywane można przypisać R-om lub L-om na padzie) - standardowy arsenał. Zabawne jest jednak to, że po pokonaniu przeciwnika wypadają z niego kryształki doświadczenia oraz pieniądze. Trzeba je bardzo szybko zebrać - w innym przypadku przepadają. Najważniejsze jest jednak to, że Square zapowiedziało włączenie trybu gry dwóch osób jednocześnie. Rewelacyjny pomysł. Te kilkugodzinne sesje w dwie osoby... Wreszcie ktoś pomyślał jak coś takiego zrobić na PSX-a. Aha - bo próby z TALES OF DESTINY za udanej (w tej m.in. materii) nie uważam. Jeszcze a propos drużyny... W sumie może się ona składać z maksimum trzech osób. W wypadku gry na dwie osoby, rolę tego trzeciego (lub trzeciej) odgrywałaby naturalnie konsola.



Ja chcę tej gry. I chcę jej po angielsku. Popatrzcie zresztą na screeny.

Squaerio

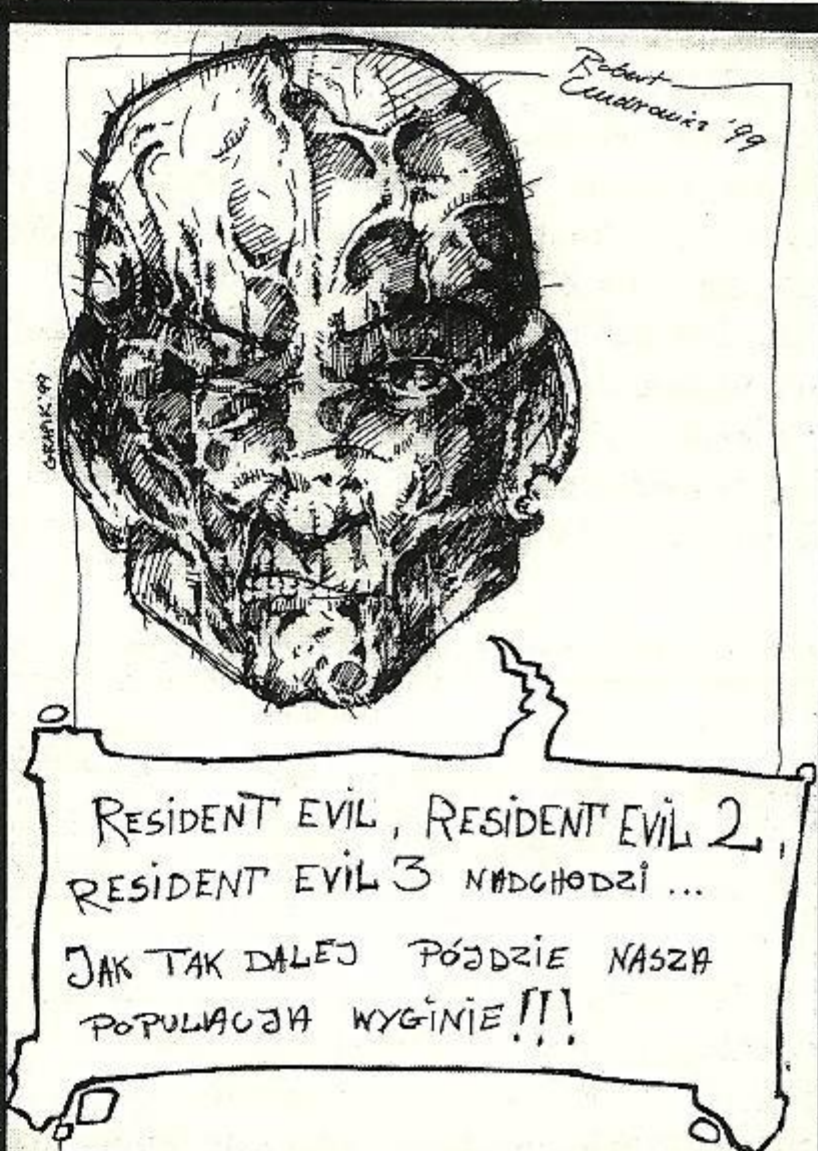
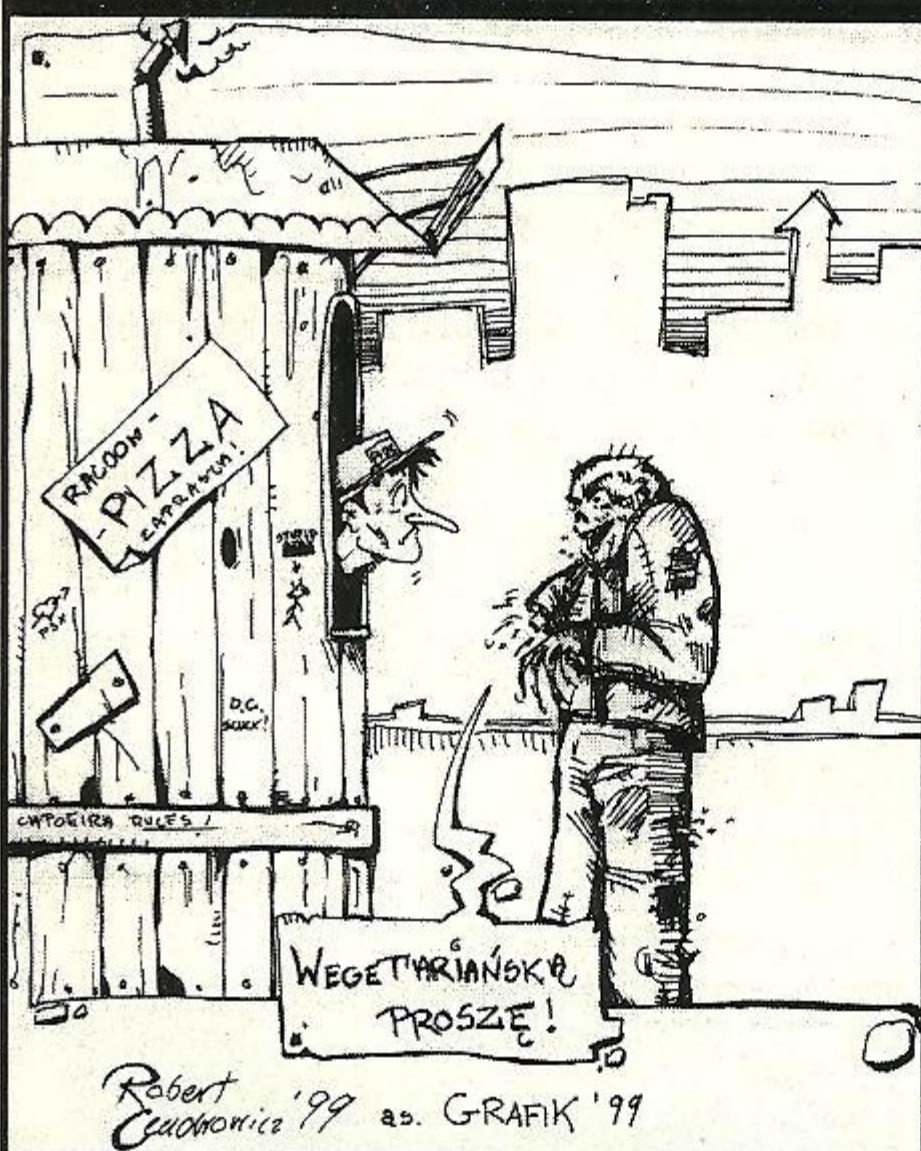
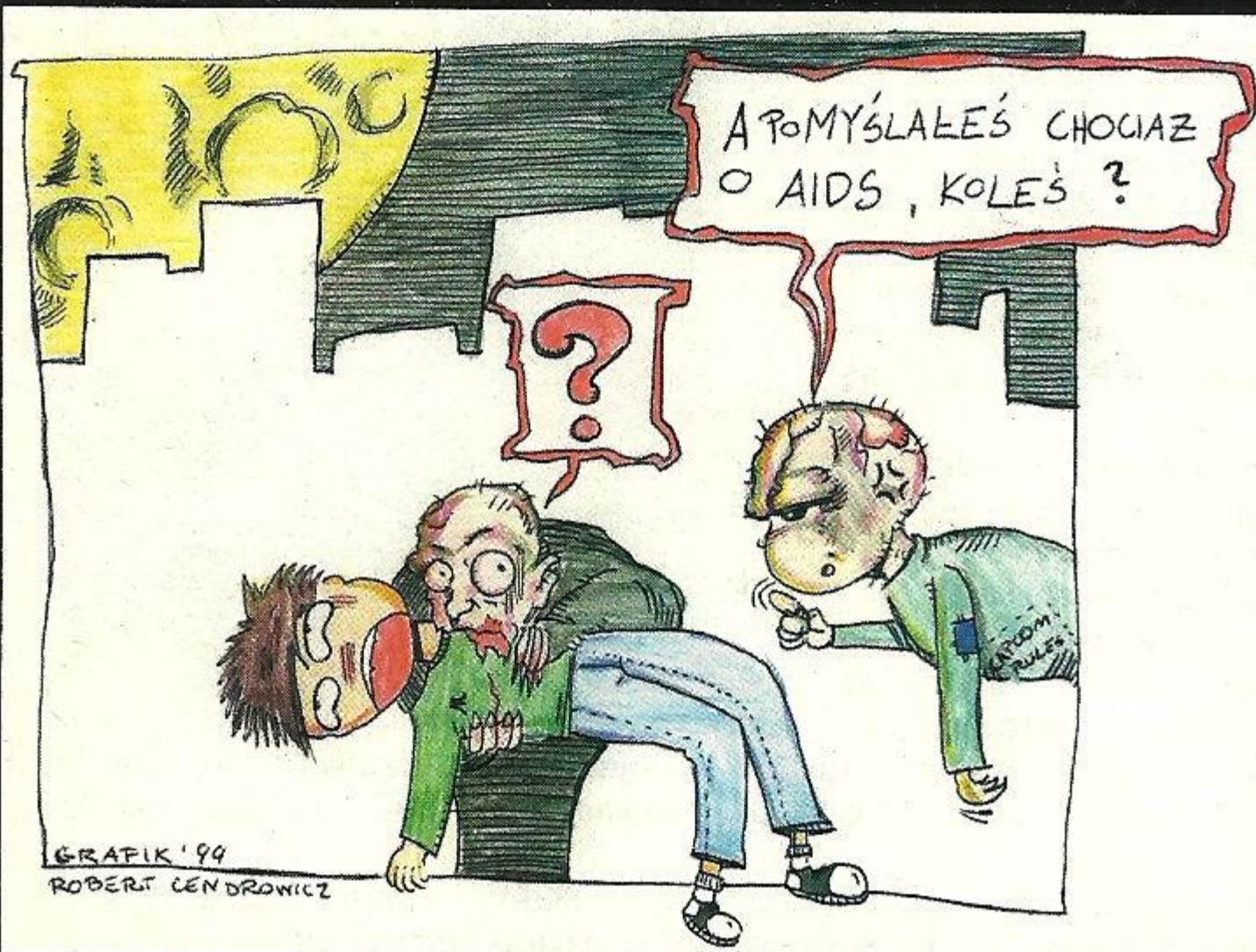




# GALERIA

**ROBERT CENDROWICZ**

Coś musisz za to dostać... Czekaj na przesyłkę!



## Więcej/mniej stron dla GameBoya!

Mam pewną uwagę. Czy nie moglibyście dawać trochę więcej stron na GameBoya? Przecież jest na niego wiele fajnych gier. Moglibyście postarać się też o nieco większe recenzje.

Hacker z Mysłowic

Po co ten dział GameBoya? Tylko zawala miejsce, moglibyście zamiast niego umieścić kącik z dowcipami.

Johnny z Wrześni

Jak na razie listy od zwolenników GB są równoważone przez zagorzałych przeciwników małej konsolki. Niestety nie planujemy w najbliższym czasie likwidować tego kącika. Niestety nie planujemy też jego rozszerzenia. Choć w tym miesiącu musieliśmy go zmniejszyć... Działu z dowcipami nie planujemy wprowadzać. Chcemy robić magazyn o grach.

## Opętany przez Croft Larę

Do napisania tego listu skłoniło mnie opublikowanie wyników rozwiązania ankiety. A konkretnie - tej części z bohaterem. Jestem jednym z tysięcy wielbicieli panny Croft. Ale z tych naprawdę wiernych jej fanów, którzy towarzyszyli jej od samego jej powstania. Mam wszystkie części trylogii, a cały pokój okleiłem jej podobiznami, artykułami na jej temat, zdjęciami itp. Ma on około 5 metrów kwadratowych. Mimo ostrej krytyki ze strony kolegów trzymam się mocno kilka lat, stwierdzenia abym poszedł do specjalisty są już dla mnie chlebem powszednim. Nawet rodzice nie dziwią się już, że coś takiego tak długo mnie absorbuje. Jestem też fanem mangi i anime, ale nawet pomimo, że moja kolekcja jest spora nigdy nie porównywałem pięknych mangowych bohaterek do angielskiej damy. Po prostu nie mają szans. Denerwuje mnie przy tym wszystkim to, że Lara uważana jest za maszynkę do robienia pieniędzy. I choćby miały się ukazać największy gniot z panną Croft w roli głównej to i tak

pochtone go jako coś wspaniałego. (...) Obliczyłem, że zabiłem ją około 8762 razy przechodząc wszystkie jej przygody.

Paweł z Suwałk

Bardzo chwali się coś takiego jak nieugięty charakter. Dobrze jest też konsekwentnie dążyć do wybranego celu. Obie z tych cech z pewnością można przypisać Pawłowi. W ogóle całe to zjawisko Croftomanii jest całkiem ciekawe bo okazało się, że kult panny Lary nie ma sobie równego w dotychczasowej historii gier. O żadnej innej postaci z gry nie nakręcono tylu filmów w których występowałyby całe rzesze graczy przepelnionych miłością do niezłomnej kobiety. Niestety jednak pod koniec pojawia się smutne zdanie. Maszynka do robienia pieniędzy. Czemu Paweł stara się zaprzeczyć, po czym nieświadomie obala swoją opinię już w następnym zdaniu. Skoro bez względu na jakość gry kupiłbyś ją tylko dla tej postaci, to można stwierdzić, że to działa.



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

PRAWDZIWI SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

# ULTIMO®

Świat Elektronicznej Rozrywki

NEO POLSKA 2098 AD



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

Ostrowiec Świętokrzyski  
„JARBIT”, ul. Sandomierska 17, tel. kom. 0-603 75-21-70  
pon.-pt. 9.00-18.00, sob. 10.00-16.00

Radom  
„NIKO”, ul. Reja 3, tel. (0-48) 363-83-03  
pon.-pt. 10.00-18.00, sob. 11.00-17.00

Autoryzowane sklepy Ultimo:



... teraz już wiesz, dlaczego zawsze jako pierwsi mamy wszystkie nowości!