

SONY SEGA NINTENDO AUTOMATY

NEO

ISSN 1429 - 3838

INDEX 341355

GRUDZIEŃ

(12/97)

CENA 3.90

02

■ GRY VIDEO ■



Szkola Przetrwania

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

GOLDENEYE 007

LAST BRONX

Nareszcie w Europie

FINAL FANTASY VII

- Croc > Tomb Raider 2 > G-Police > Time Crisis >
- Pandemonium 2 > Extreme - G > Duke Nukem > Sonic Jam >
- Hero's Adventures > Test Drive 4 > Top Gear Rally >
- Multi Racing Championship > Colony Wars >
- Street Fighter EX > C&C Red Alert > Rapid Racer >

9 771429 383975 12

Atlantis



Duke Nukem 3D



Last Bronx

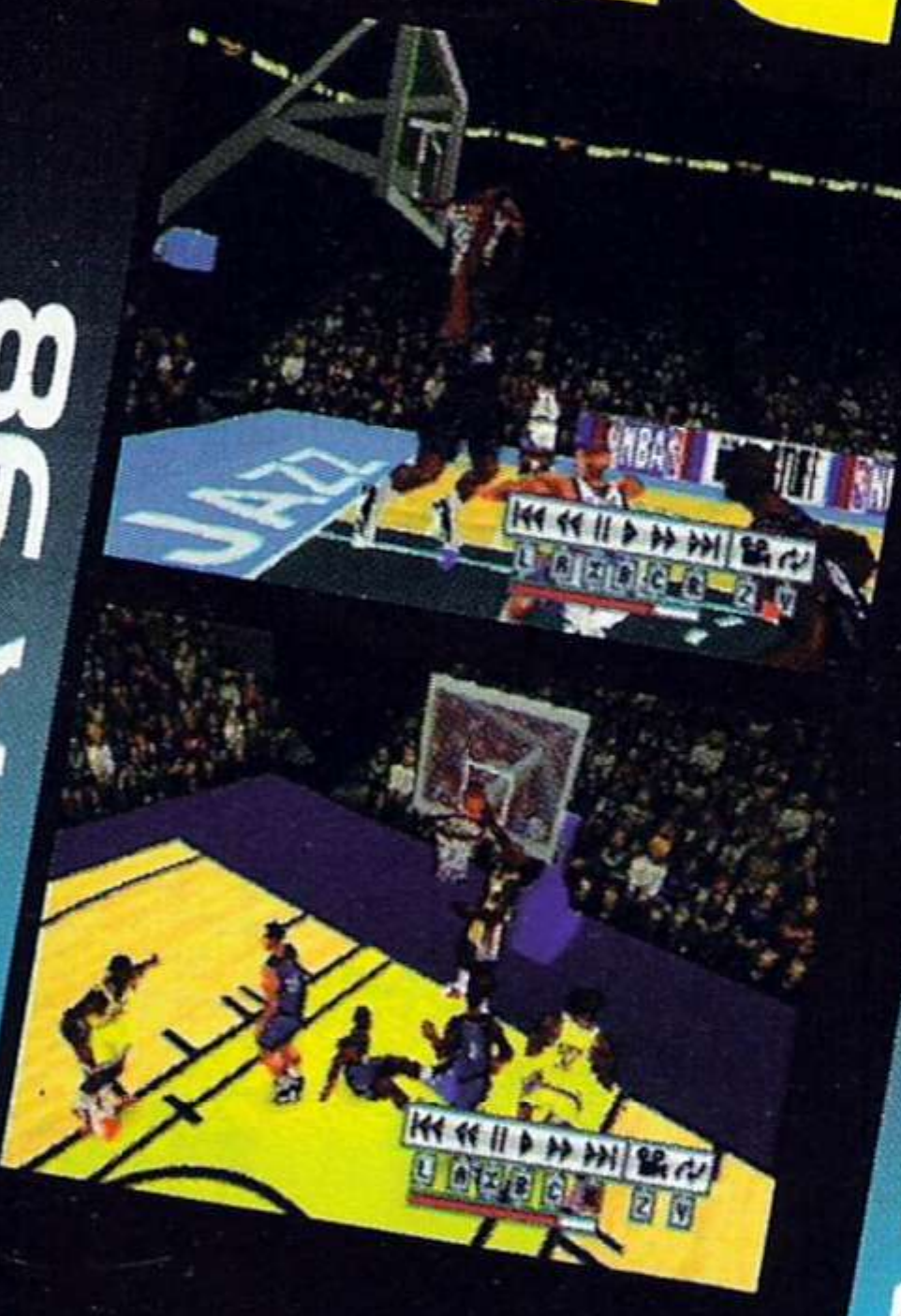


Quake

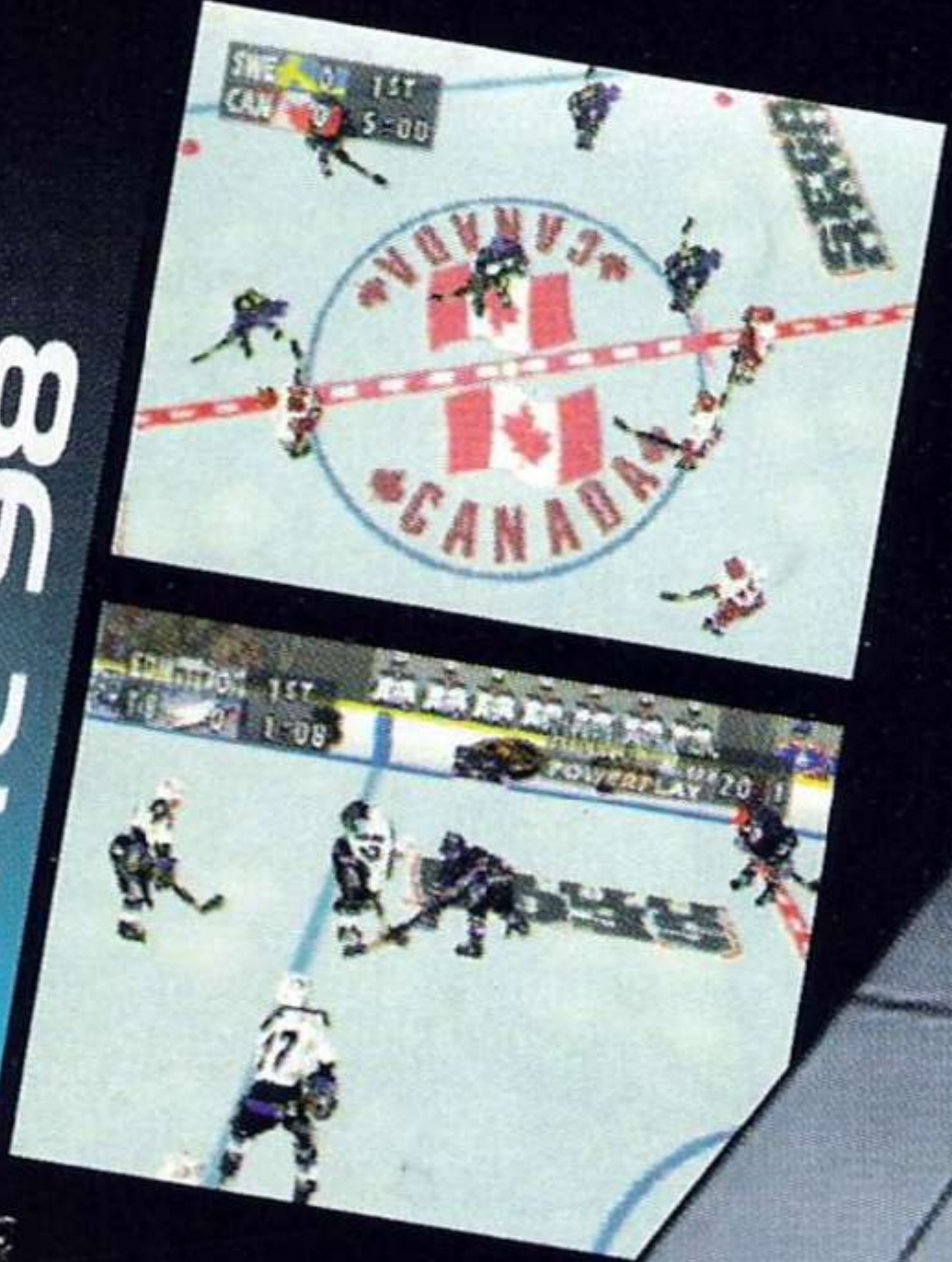


Dlaczego Saturn ?!

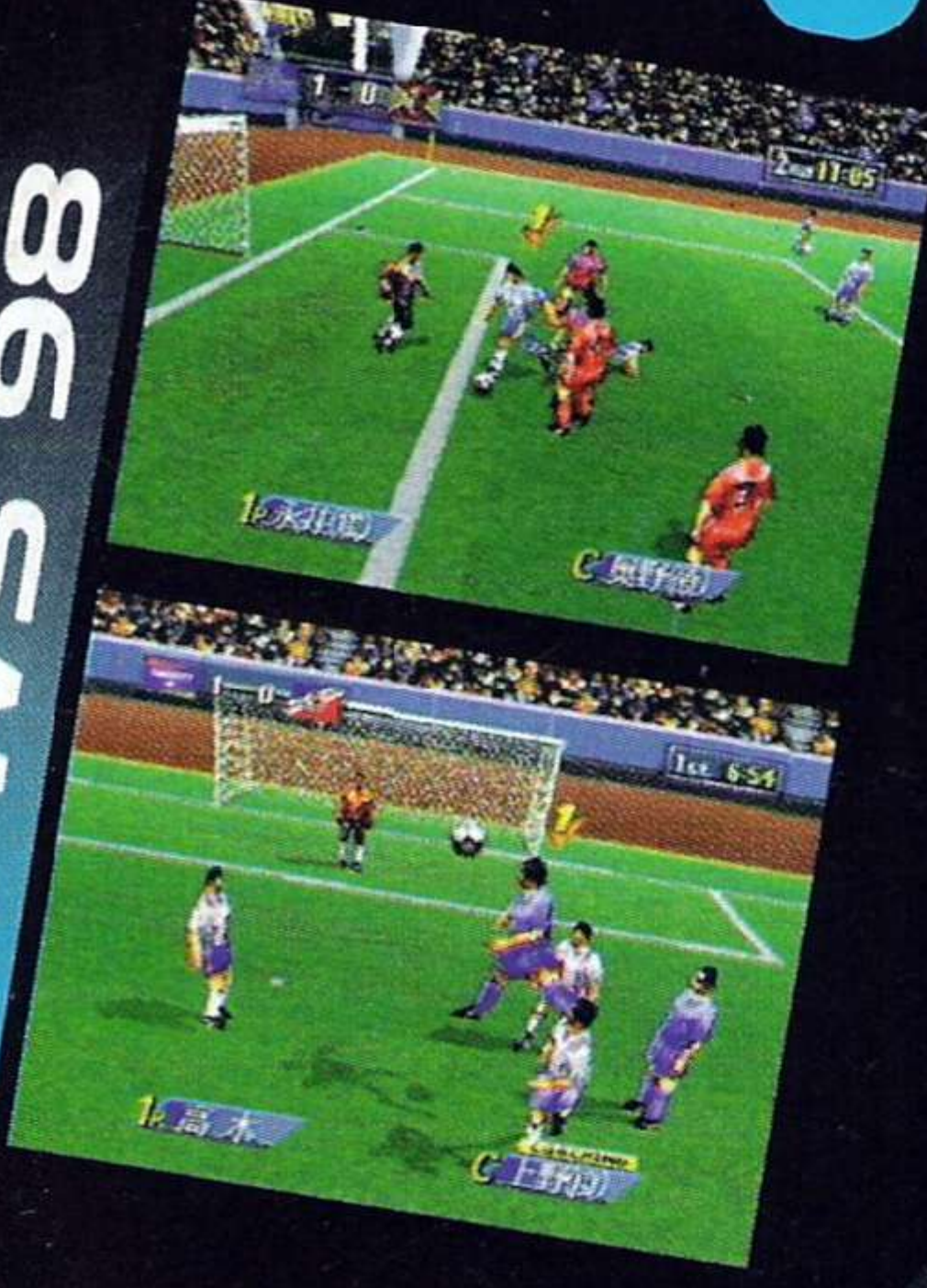
NBA 98



NHL 98



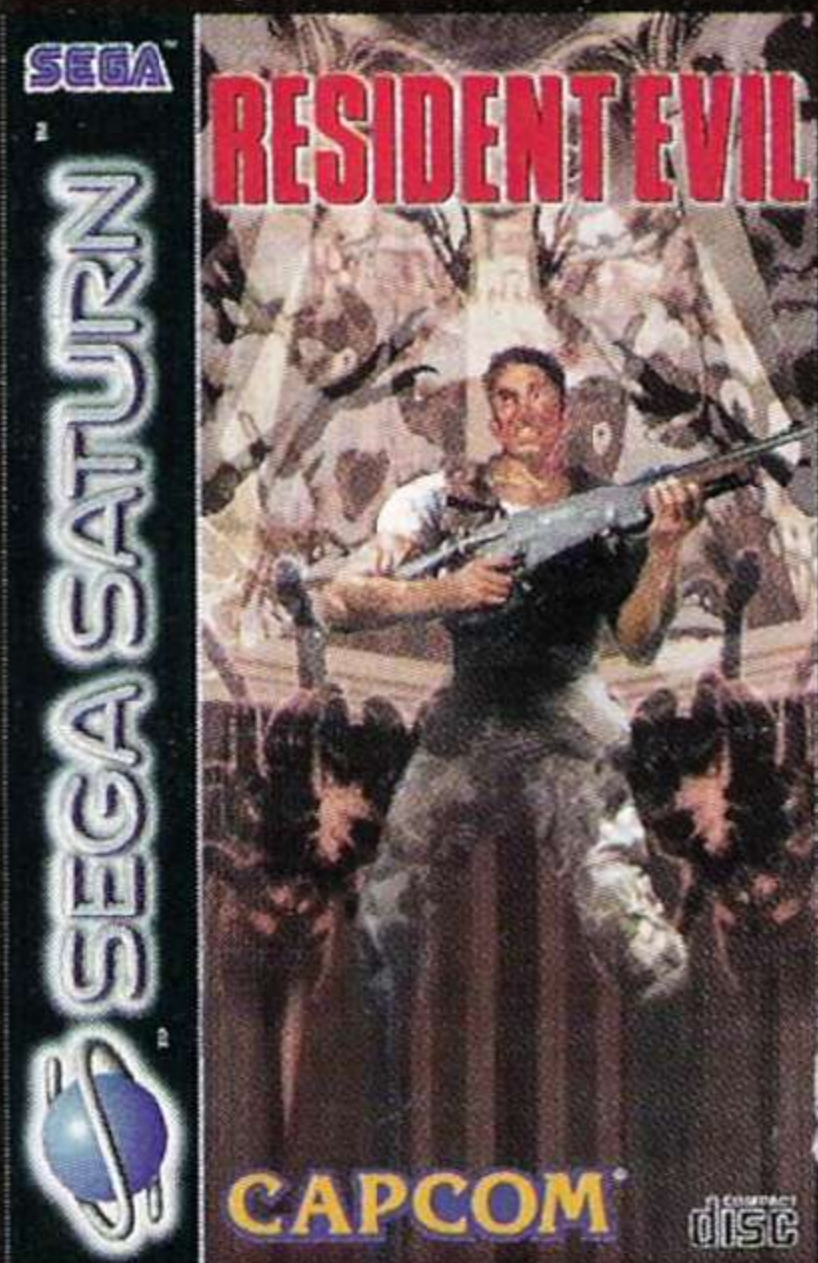
WWS 98



+ gratis Pad

699,-

Resident Evil



Sonic Jam



Sonic R



Enemy Zero



Burning Rangers



LANSER

82-300 Eibłag
ul. Skrzydlata I a
tel. (0-55) 33-59-44
tel. (0-55) 33-61-36
http: ///www.lanser.com.pl

Wyłączny dystrybutor
na terenie Polski

Drodzy koledzy!
Radziliście mi, żebym kupił konsolę.
Jeden z was mówił: „kup tę najnowszą
64-bitową na cartridge”, drugi: „przestań,
gry na nią są drogie i do tego jest ich mało,
ja kupiłbym tę 32-bitową konsolę,
na nią jest dużo gier, no wiecie,
na nią jest dużo gier, no wiecie,
tego znanego producenta sprzętu RTV”.
Słuchałem was i myślałem, że nie chodziliście na matkę i nie umiecie liczyć, nie czytacie prasy,
bo chociaż umiecie czytać. Powiem wam jedno: nie chcę mieć konsoli na drogie gry,
ani takiej która się może psuć i ma nadmiar słabych gier. Bo przecież ilość to nie znaczy jakość !!!
Śmiejecie się, że jestem wybredny i „do końca życia będę grał na PC-cie”.
Znowu się mylicie!
Kupiłem Sega Saturn. Znowu głupie pytanie „dlaczego?”.
Zaoszczędziłem pieniądze, i zyskałem na tym, zapłaciłem tylko 699,-

- 32-bitową konsolę z wbudowaną kartą pamięci;
- 2 CD-ROM z demonstracjami gier;
- zestaw kabli;
- instrukcję po polsku.
- Gały wychodzą? Ale to nie wszystko!
- dostałem za darmo pad wartości 69 zł;
- wystąłem kartę rejestracyjną do LANSER-a i otrzymałem 3 darmowe numery „NEO” (najlepszej gazetki o konsolach).
- Mało, bo mam jeszcze:
- półroczną zniżkę w wysokości 10 zł na każdy tytuł zakupiony w wysyłce w LANSERZE. A najważniejsze: będę grał w takie gry jakie są w salonach. Sami zobaczcie.
- Wpadnijcie w sobotę dam wam zagrać.

Sebastian lat 16



MANIA

str **6** NEWSFLASH!

Co słychać w wielkim świecie

str **10** AUTOMATY

Grające pudła w akcji

str **12** ZAPOWIEDZI

Widoki na przyszłość

str **20** RECENZJE

Wystawiamy cenzurki nowościom

str **51** GAMEBOY

Stroniczka tej uroczej maszynki

SZKOŁA **52** str

PRZETRWANIA

Mortal Kombat Mythologies

GoldenEye 007

Last Bronx

GAWĘDY PO FAI **62** str

Felieton gościa

TIPS & TRICKS **63** str

Stała sekcja podpowiedzi

NIEUSTANNIE EMANUJĄCA OSOBISTOŚĆ

Stojąca na honorowym miejscu w pobliżu telewizora, często dotykana i czyszczona, czasem też oklejona nalepkami, bądź pomalowana w najwymyślniejsze wzory. Dająca olbrzymią radość, rozładująca napięcie i stresy, dostarczająca rozrywkę nierzadko wielu osobom jednocześnie. Cud nowoczesnej techniki, jeszcze kilka lat temu pozostający jedynie w sferze marzeń. Prosta, przyjemna i totalnie niezobowiązująca w obsłudze. Promieniująca pozytywną energią i kusząca ciągle nowymi tytułami. Jedno słowo, które wszystko wyjaśnia – Superkonsola.

Zapraszamy do lektury drugiego numeru NEO>. Witamy twardą okładkę, która nas już nigdy nie opuści, i dodatkowe cztery strony. Witamy kilkadziesiąt nowych produktów, w tym jedną z najlepszych gier wszech czasów - FINAL FANTASY VII, która doczekała się wreszcie europejskiej premiery. Dziękujemy wszystkim, którzy zechcieli podzielić się z nami swoimi sugestiami. Wasz odzew na pierwszy, pionierski numer utwierdził nas w przekonaniu, że dążymy we właściwym kierunku, a jest nim zarażenie konsolowym wirusem wszystkich mieszkańców naszego kraju. Drodzy czytelnicy... po prostu wiecie co jest grane!

Gulash

KOSZULKA Z UFOKIEM

W numerze pierwszym NEO>, w recenzji NEED FOR SPEED 2 poddałem wątpliwosci fakt posiadania przez kogokolwiek w Polsce samochodu McLaren F1. Założyłem się wtedy o swoją koszulkę z ufokiem i przegrałem. Otóż jeden ze skrupulatnych czytelników NEO> odnalazł ogłoszenie w gazecie, w którym właściciel chciał się pozbyć owego cudownego autka za jedyne 20 miliardów starych złotych. Oczywiście chodzi tu o pierwszy model McLarena F1 z roku 1994. Pisząc recenzję miałem na myśli nowy model, ale tego nie sprecyzowałem. Tym samym przegrałem koszulkę, której właścicielem od tej pory staje się Paweł Paruch z Torunia. Pozdrowienia, koszulka (oczywiście nowa...) zostanie przesłana pocztą.

Joseph



OKŁADKA: FINAL FANTASY VII © SquareSoft

W NASTĘPNYM NUMERZE:

Następna dawka świeżych recenzji, kolejne wydanie szkoły przetrwania, mnóstwo tipsów i zapowiedzi.

A przede wszystkim gry:

FINAL FANTASY VII, POINT BLANK, ARMORED CORE, DUKE NUKEM 64, NIGHTMARE CREATURES, SONIC R, SAN FRANCISCO RUSH, FIFA 98, MORTAL KOMBAT 4, SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, COOL BOARDERS 2, POWER SOCCER 2

i wiele innych!

Redaktor naczelny:

Marcin K. Górecki

gulash@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:

Łukasz Bura

joseph@ssonline.com.pl

Krzysztof Papliński

banana@ssonline.com.pl

Bogdan Wiciński

wicih@ssonline.com.pl

Design & DTP

Studio KWADRAT

Janusz Wysocki

Arkadiusz Świdorski

tel. (0-22) 624-96-83

Projekt logo i okładki:

Waldemar Nowak

Druk

PPW UNIPROM SA

Warszawa, ul. Mińska 67/69

Adres redakcji

NEO>

00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

tel./fax (0-22) 624-91-47

pon-pt. godz. 9-16

e-mail

neo@ssonline.com.pl

Internet

www.ssonline.com.pl/neo

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przy-padku publikacji zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



TM



LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

...wszystko
czego potrzebujesz
do swojej konsoli.

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

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

Autoryzowany partner Sony Playstation. Partner handlowy firm: GT Interactive, Gametek, Europress, Gremlin, Activision, Virgin, Electronic Arts i LucasArts
Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad, a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.

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

Witamy po raz drugi w serwisie informacyjnym NEO>, gdzie jak zwykle czeka na was garść newsów ze świata gier video.

■ **L**edwo zdążyło ukazać się FIGHTING FORCE, a firma Core już pracuje nad sequelem, czyli drugą częścią tego tytułu. Data wydania i platforma nieznana... czyżby Dural?

■ **C**hoć QUAKE w wersji na Nintendo 64 jeszcze nie zdążyło się ukazać, a już rozpoczęła się konwersja QUAKE 2 na tę samą platformę. Obie pozycje będą mieć wbudowaną opcję deathmatch dla 4 osób jednocześnie, na jednym ekranie, podobnie jak w DUKE NUKEM 64. Konsola potrafi.



Bushido Blade

■ **P**o zasłużonym sukcesie GOLDENEYE 007 na Nintendo 64, oczy wszystkich skierowane są na nowy film o przygodach agenta Jamesa Bonda - Tomorrow Never Dies, który lada dzień wejdzie na ekrany amerykańskich kin. Tymczasem grupa Black Ops (znana z TREASURES OF THE DEEP) opracowuje na PlayStation grę pod tym samym tytułem. Ciekawe, czy licencja obejmuje też digitalizowane twarze aktorów, jak w znakomitym GOLDENEYE 007. Screenów jeszcze nie mamy, ale mamy plakat reklamujący film.

■ **K**oncern BANDAI, który jeszcze niedawno z powodu kłopotów finansowych miał połączyć się z korporacją SEGA stanął twardo na nogi, przede wszystkim dzięki wirtualnym zwierzętom Tamagotchi. BANDAI odnotował wzrost zysków o blisko 400 procent w stosunku do zeszłego roku.



■ **C**hoć BUSHIDO BLADE na PlayStation pojawi się w Europie dopiero w lutym '98, firma SquareSoft pracuje już nad drugą częścią tej gry. Termin wydania - wrzesień '98 w Japonii. Po olbrzymich pieniądzach zarobionych na FINAL FANTASY VII Square rozrosło się do rozmiarów megakorporacji, która niemal co miesiąc atakować będzie nowym tytułem. Firma wybudowała sobie ostatnio kompleks biurowy na Hawajach - w połowie drogi między oddziałami w Tokyo i Los Angeles. Teraz developerzy z USA i Japonii aby się spotkać, latają na Hawaje.

■ **N**ajlepiej sprzedająca się w tym roku gra na konsole (blisko 700 tysięcy egzemplarzy) w Europie - V-RALLY na PlayStation - doczekała się swojego debiutu w USA. Gra nazywa się tam NEED FOR SPEED: V-RALLY i dystrybuowana jest przez koncern Electronic Arts. Zobaczmy, czy obywatele Stanów Zjednoczonych poznają się na dobrym produkcie.

■ **Z**gadnijcie, kto podkłada głos pod Dr Neo Cortex'a w grze CRASH BANDICOOT 2 na PlayStation? Nikt inny, jak dobrze nam znany aktor Clancy Brown, który zabrał brawurową rolę czarnego rycerza Krugana (któremu ściął łeb Chris Lambert) w "Nieśmiertelnym". Pamiętacie te agrafki powsadzane w bliznę na szyi? Brrrrr...

■ **Z** pewnych źródeł wiemy, że od jakiegoś czasu toczą się rozmowy na temat wydawania na PlayStation gier w języku polskim. Bardzo możliwe też, że pierwszą grą z opcją polskich napisów będzie doskonała przygodówka BROKEN SWORD 2, która od pewnego czasu gości na PC. Zobaczmy, co z tego wyniknie.



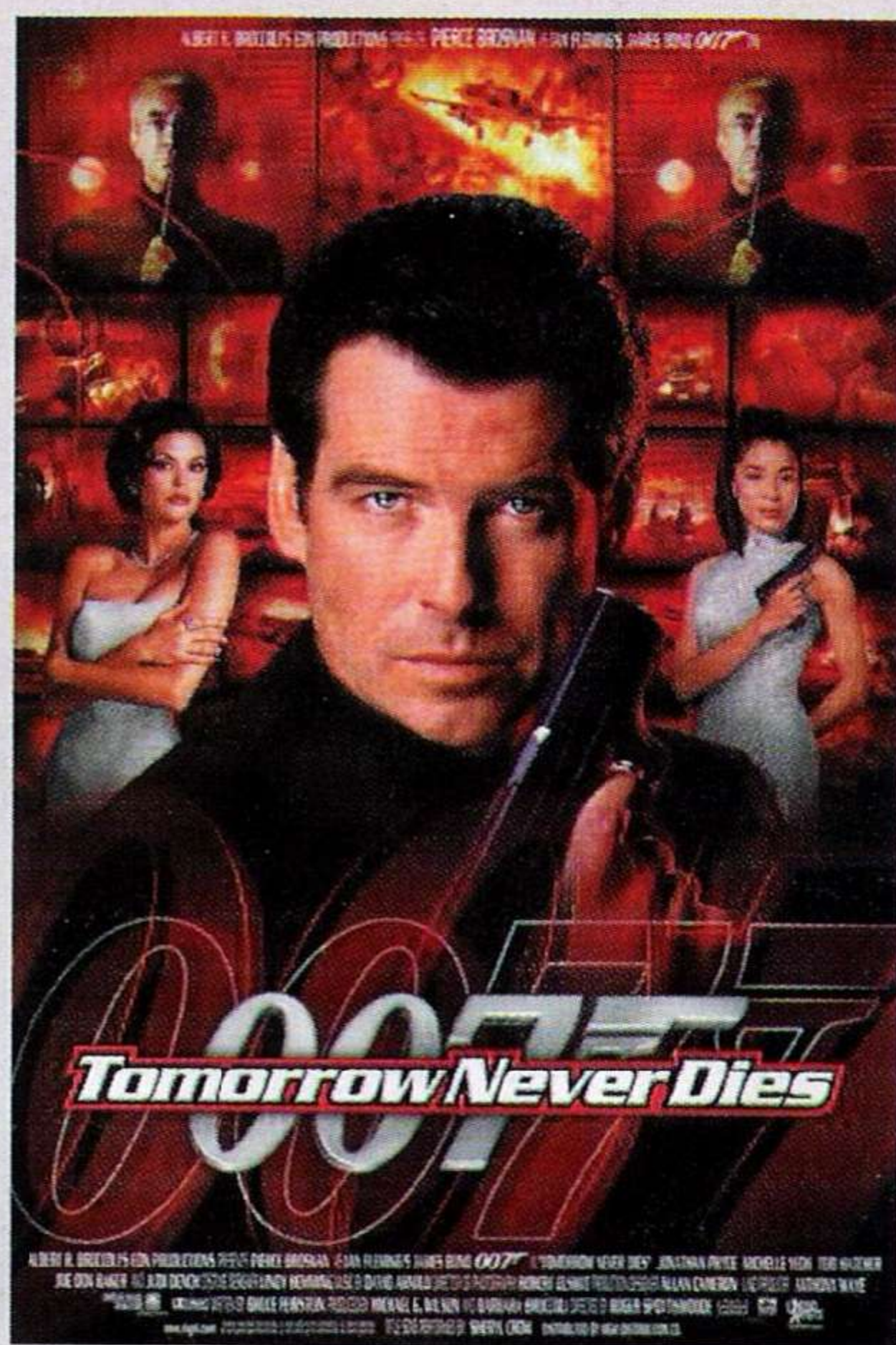
Broken Sword 2

■ **P**o długotrwałym chaosie posiadacze konsoli Saturn nie będą już mieć problemów z zakupem gier - za rozprowadzanie produktów koncernu SEGA w Polsce zabrała się firma Lanser. Przedstawiciele firmy obiecują, że teraz już będzie wszystko w porządku, zaś nowe pozycje będą znajdować się w ciągłej sprzedaży.

■ **K**oncern SONY wykupił wszystkie możliwe prawa do żyły złota z Core - Lary Croft, głównej bohaterki obu części TOMB RAIDER. Oznacza to, że przez bardzo długi czas Lara nie pojawi się na żadnej innej konsoli do gier. Oznacza to też, że oprócz zaakcentowania swojej obecności w TOMB RAIDER 3, najprawdopodobniej Lara pojawi się w innych grach. Stawiamy na "VIRTUAL SEX SIMULATOR WITH LARA CROFT".

■ **T**rochę statystyki - według analityków z amerykańskiej firmy IDC światowy rynek gier video w stosunku do zeszłego roku powiększył się o 32 procent i jest oceniany na 5.5 miliardów dolarów.

■ **W** Japońskich salonach gier pojawiła się nowa wersja automatu STREET FIGHTER 3.



Dodany nowy człon nazwy SECOND IMPACT symbolizuje dwoje nowych zawodników o imionach Hugo i Urien, oraz poprawionych kilka błędów. Automat cieszy się niestabnym powodzeniem wśród graczy.



Duke Nukem 64

■ **C**ena konsoli Nintendo 64 w Wielkiej Brytanii spadła do 99 funtów. PlayStation i Saturn w dalszym ciągu trzymają cenę 139 funtów. Spodziewamy się, że niedługo i to ulegnie zmianie.

■ **I** znów Japonia - koncern Sony planuje niespodziewany do tej pory ruch. Firma zamierza odkupić od sprzedawców 800 tysięcy gier, które zalegają na półkach sklepów, na co zamierza wydać blisko 13 milionów dolarów. Powód tego wydaje się być oczywisty - chodzi o przygotowanie gruntu pod świąteczne premiery, poprzez oczyszczenie rynku ze starszych gier, które pójdą na przemiał albo zostaną ponownie wydane później, za wiele mniejszą cenę.



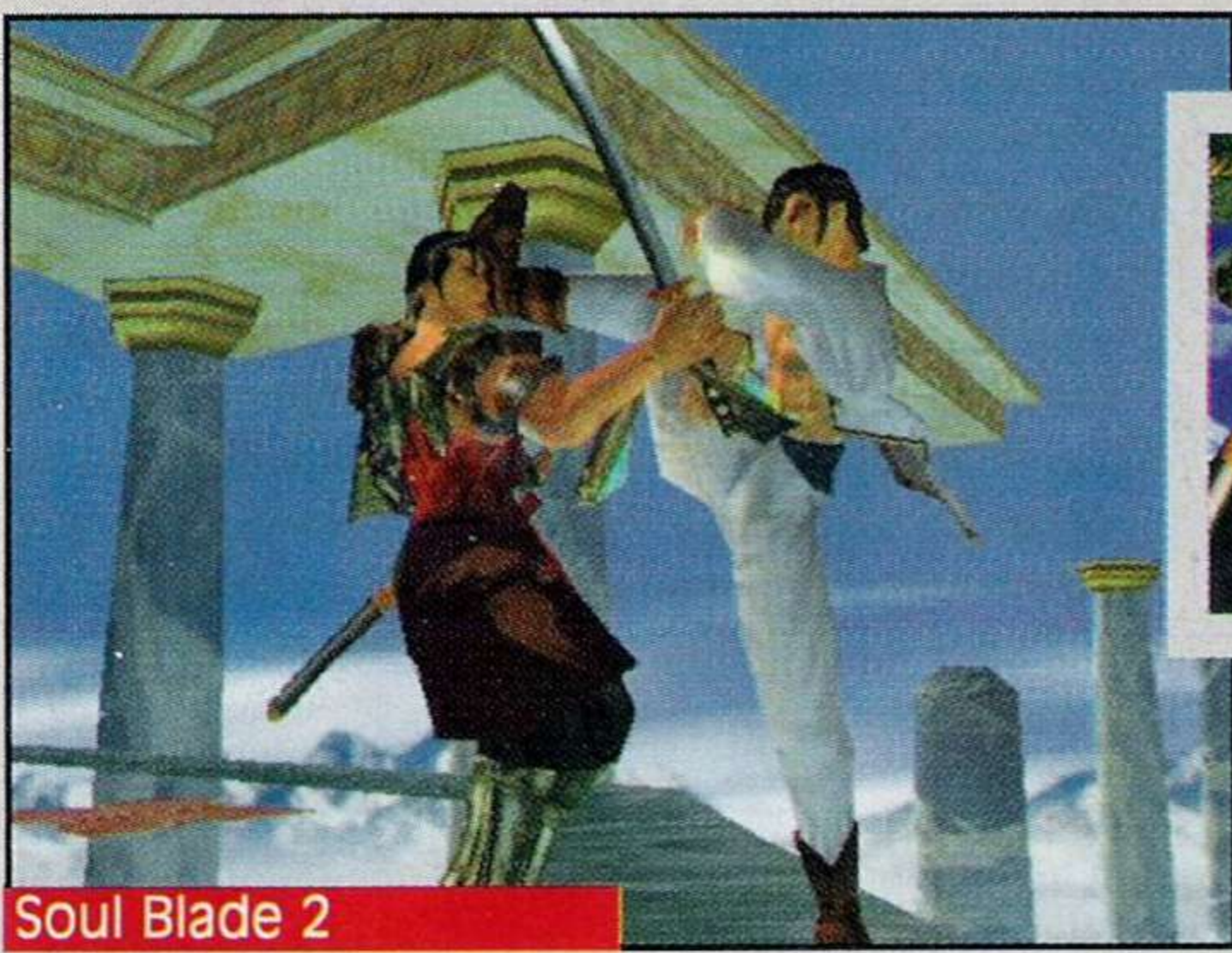
Street Fighter 3 - Second Impact

10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W UK - LISTOPAD

- | | |
|--------------------|-------------|
| 1. FINAL FANTASY 7 | PlayStation |
| 2. GOLDENEYE 007 | Nintendo 64 |
| 3. CROC | PlayStation |
| 4. LYLAT WARS | Nintendo 64 |
| 5. FIGHTING FORCE | PlayStation |
| 6. MARIO KART 64 | Nintendo 64 |
| 7. V-RALLY | PlayStation |
| 8. G-POLICE | PlayStation |
| 9. WORMS | PlayStation |
| 10. SUPER MARIO 64 | Nintendo 64 |

10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONII - LISTOPAD

- | | |
|----------------------------|-------------|
| 1. KING OF FIGHTERS '97 | Neo-Geo |
| 2. TAMAGOTCHI 2 | GameBoy |
| 3. NAMCO MUSEUM ENCORE | PlayStation |
| 4. EVERYBODY'S GOLF | PlayStation |
| 5. PUYO-PUYO SUN | Nintendo 64 |
| 6. ALL JAPAN PRO WRESTLING | Saturn |
| 7. CULDCEPT | Saturn |
| 8. POCKET MONSTER RED | GameBoy |
| 9. POCKET MONSTER GREEN | GameBoy |
| 10. RONDE | Saturn |



Soul Blade 2



Soul Blade 2

NAMCO

co słycać u mistrzów

terminu wydania obu tych gier. A więc co najmniej pięć gier w nowym roku.

Na koniec wiadomość z ostatniej chwili. Chodzą słyca, że zespół odpowiedzialny za SOUL BLADE i TEKKEN odszedł pracować do SquareSoft. Mimo to, szykuje się jednak prawdziwa gratka dla wszystkich wielbicieli mordobic - SOUL BLADE 2, które właśnie powstaje w wersji automatowej. Nie pytajcie tylko, kiedy pojawi się w wersji na PSX, bo naprawdę nie mamy pojęcia.

Posiadacze PlayStation zapewne zastanawiają się, czemu ostatnio jedna z najpopularniejszych firm tworzących gry na PSX'a tak przycichła, regularnie wydając ostatnio jedynie popularne w Japonii składanki swoich starych (wczesne lata 80) hitów, NAMCO MUSEUM vol 1-5. Niedawno ukazała się też prosta trójwymiarowa strzelanina XEVIOUS 3D+G, która oprócz przeróbki wiekowej gry na trzeci wymiar przynosi też na jednym dysku trzy oryginalne części tej gry, oraz symulator ACE COMBAT 2. Co jednak nowego szykuje nam Namco na najbliższe miesiące? Najpierw to, czego nie szykuje. Termin premiery TEKKEN 3 został przesunięty na marzec 1998 w Japonii, prawdopodobnie więc grę w Europie zobaczymy najwcześniej w sierpniu. Namco w tym roku nie wyda także żadnego wyścigu samochodowego. Wszyscy fani serii RIDGE RACER będą więc zmuszeni sięgnąć po produkt innej firmy. A więc bez wyścigu i bez mordobicia na święta.

Oprócz tego nie jest wcale tak cicho, jakby się wydawało. Właśnie pojawił się długo oczekiwany TIME CRISIS (recenzja w numerze), a wraz z nim pistolet GunCon. W styczniu Namco wyda swoją drugą pistoletową strzelankę, POINT BLANK, także konwersję z popularnego w Japonii automatu. W zanadru czekają jeszcze dwie gry, obie platformówki. Mariowata PAC-MAN: THE GHOST ZONE opowiadać będzie o nowych przygodach PACMANA, zaś tajemniczo zatytułowana KLONOA podąża ścieżkami wytyczonymi przez PANDEMONIUM. Nie znamy jeszcze europejskiego



Soul Blade 2

SPACE WORLD 97

W Japonii właśnie zakończyła się organizowana przez koncern Nintendo wystawa SpaceWorld, na której firma zaprezentowała swoją linię produkcyjną na najbliższy rok. Koncern w dalszym ciągu próbuje zachęcić japońskich graczy do kupna konsoli Nintendo 64, która nie radzi sobie najlepiej na tamtejszym rynku (zupełnie inaczej niż w USA, gdzie liczba PSX'ów i N64 jest mniej więcej identyczna). Nintendo pragnie zmienić tę sytuację w najbliższej przyszłości, nie tylko wprowadzając do sprzedaży wiele nowych tytułów, ale też za sprawą urządzeń peryferyjnych, w których rozkochani są japońscy gracze. Oto, co pokazano na SpaceWorld - newsy są po prostu szokujące. Miejmy nadzieję, że kiedyś to wszystko trafi do Europy.

■ MARIO ARTIST

Nowa seria programów użytkowych (!), która będzie współpracować z urządzeniami wymienionymi niżej. Program graficzny, program do budowania trójwymiarowych obiektów i renderowania, oraz program do animacji 2D i 3D.

■ N64 DD

Napęd magnetoptyczny o pojemności 64 MB, także zapisywany. Dzięki temu urządzeniu zwiększy się objętość gier (lepsza muzyka, samplowana mowa, więcej tekstur), zaś możliwość zapisu danych odkrywa niezbadane jeszcze w świecie konsol horyzonty. Wyobraźcie sobie budowanie własnych torów w wyścigach czy poziomów do QUAKE. N64 DD będzie też nieodzowny przy korzystaniu z serii MARIO ARTIST. W zestawie z urządzeniem będą znajdować się 4 tytuły.

■ N64 Mouse

Myszka do Nintendo, która będzie wykorzystywana, oprócz gier, między innymi przez program graficzny MARIO PAINT i inne z serii MARIO ARTIST.

■ N64 Capture Cartridge

Cart, który wsunięty w slot konsoli



pozwala na łapanie stop-klatek z tv, video i kamery. Taki obrazek można zapisać sobie na dysku N64 DD, a za pomocą myszki i programu graficznego MARIO PAINT odpowiednio obrobić. Co dalej? Można ściągnąć z kamery swoją twarz, dorysować sobie wąsy, i nałożyć ją zamiast głównego bohatera w jednej z gier, które będą posiadać taką możliwość (np. TALENT MAKER).

■ Voice Recognition Headset

System składający się z mikrofonu i słuchawki, służący do sterowania grami za pomocą głosu. Program najpierw uczy się rozpoznawać głos gracza. VRH będzie mieć zastosowanie głównie w konsolowych odpowiednikach Tamagotchi, które szturmują japoński rynek pod nazwą POCKET MONSTER.



■ 64GB PAK

Przejściówka z GameBoya na Nintendo 64, za pomocą której gracze będą mogli wymieniać dane. Kolejne urządzenie specjalnie wymyślone do POCKET MONSTER. Hodowany na GameBoy'u wirtualny zwierzak może być za pomocą 64GB PAK

Nintendo w natarciu

przetransportowany do Nintendo 64, do POCKET MONSTER 64, a następnie zapisany na N64 DD. Gdy drugi gracz przyniesie swój dysk/cart, potwory mogą ze sobą walczyć, aby wytonić silniejszego.

■ Pocket Camera/Printer

Największym szokiem targów okazuje się być urządzenie do Gameboya'a. Zestaw składa się z kamery, drukarki i carta z programem. Za pomocą kamery można zrobić zdjęcie, które następnie wczytane do specjalnego programu graficznego znajdującego się na carcie i odpowiednio obrobione można zapisać, bądź też wydrukować na mini-drukarce. Można w ten sposób stworzyć naklejki ze swoją podobizną i mnóstwo innych obrazków.



■ Bio Feedback

Urządzenie składa się z dwóch części - wkładanego pod spód joypada mini-carta oraz specjalnego klipsu przypinanego na ucho. Klips mierzy puls gracza i w zależności od niego steruje poziomem trudności gry (im szybciej bije serce - tym bardziej gracz jest sfrustrowany itp.). Pierwsza gra - BIOTERTIS.



GUNCON TEST

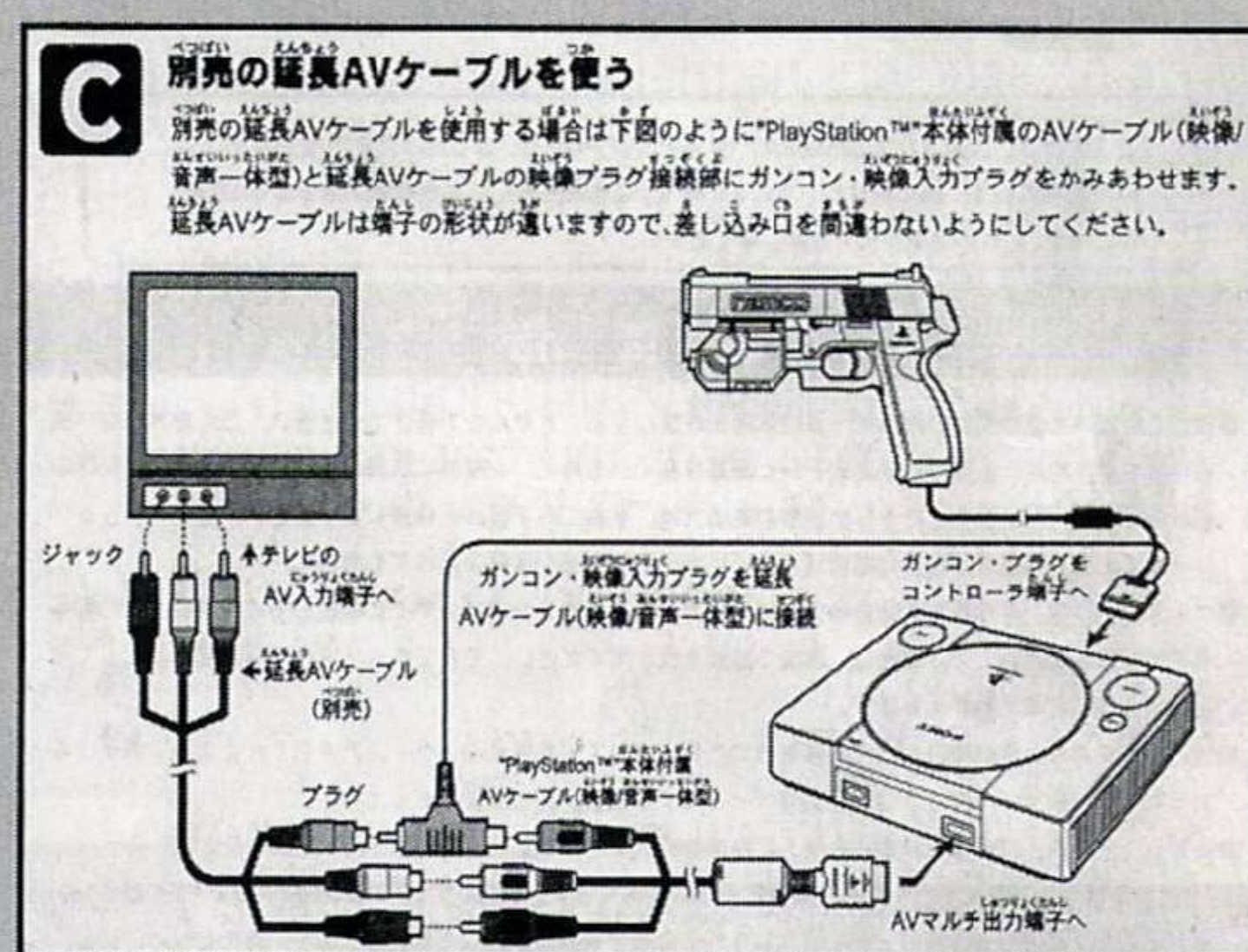
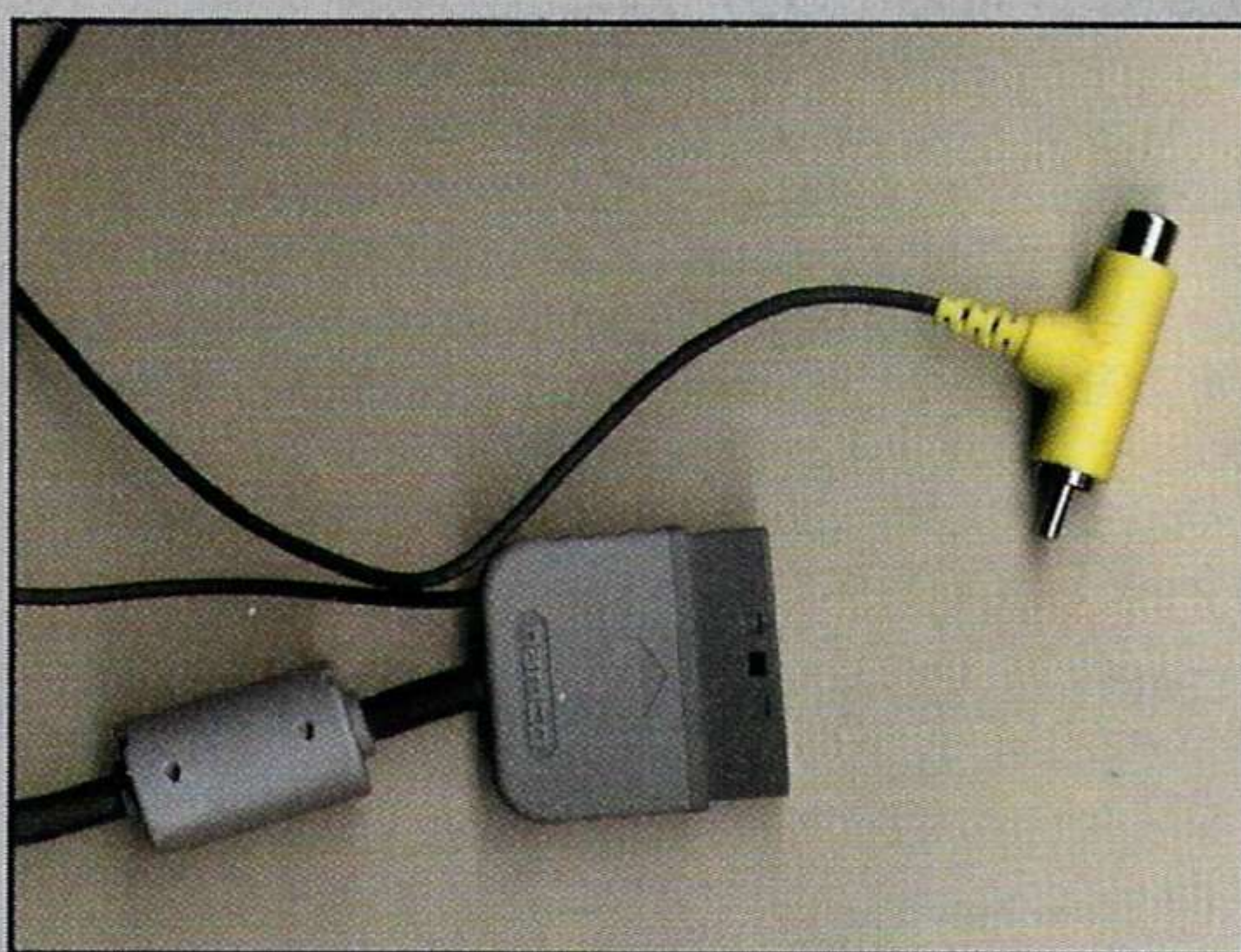
pistolet Namco



Użytkownicy PlayStation znają już kilka pistoletów umożliwiających strzelanie do telewizora. Jednak z żadnego z nich nie można zrobić użytku we własne wchodzącej na rynek strzelaninie spod znaku Namco - TIME CRISIS. Korzysta ona jedynie z GUNCON'a, który w Europie dostarczany będzie w pudełku razem z grą. Co więcej, firma zapowiedziała, że jej kolejne "celownicze" produkcje (POINT BLANK) będą współpracować jedynie z ich pistoletem i już. Ponieważ firma Namco słynie z doskonałych tytułów, wielbiciele wirtualnych pojedynków będą zmuszeni do kolejnego wydatku. Jest to jednak o tyle dziwne, że GUNCON nie jest kompatybilny z grami innych producentów - choćby z AREA 51, DIE HARD TRILOGY. Być może zmieni się to w nadchodzących tytułach, takich jak MAXIMUM FORCE czy LETHAL ENFORCERS.

O samym pistolecie można powiedzieć, że wygląda tak, jak na zdjęciu i nie posiada opcji force feedback (z której słynął przecież automat TIME CRISIS), czyli odrzucania guna w trakcie wystrzału. Na wysokości palca wskazującego po dwóch stronach znajdują się za to dodatkowe przyciski, którym można przypisać różne funkcje. Na korzyść GUNCONA przemawia jednak jedna istotna cecha - dokładność. Dzięki temu, że podłączenia dokonuje się zarówno do wejścia konsoli (port joypada), jak i wyjścia, przez które sygnał wędruje do telewizora, GUNCON jest najdokładniejszym urządzeniem ze wszystkich pistoletów świetlnych. Najlepiej oczywiście wypróbować go samemu. Posiadaczy nowego modelu PlayStation czeka niemiła niespodzianka. Ponieważ GUNCON podłącza się do wyjścia typu chinch, a jak

wiadomo w nowym modelu PSX'a zrezygnowano z tego gniazda, będzie trzeba jeszcze dokupić serię konwerterów. Trzeba zbudować przejście ze scarta na chinch, a potem z chinch na scart, aby gdzieś po drodze upchnąć jeszcze GUNCON'a. Podnosi to i tak już niemały koszt zestawu o kolejne kilkadziesiąt złotych. Czy zatem warto inwestować tyle kasy, aby zagrać w dwie gry Namco (teraz w TIME CRISIS, a za kilka miesięcy w POINT BLANK) i być może kilka innych w przyszłości? Jeśli ktoś uwielbia takie gry, na pewno tak, bo TIME CRISIS na razie nie ma sobie równych pośród pistoletowych strzelanin. Ale o tym już w recenzji gry.



KIEROWNNICE V3 TEST

InterAct zaprasza na przejażdżkę

Jednocześnie z wydaniem kierownicy do PeCeta (opisywanej niedawno w SECRET SERVICE), firma InterAct wypuściła niemalże identyczne sterowniki dla Nintendo 64 i Sony PlayStation.

Jakie jest ich zadanie chyba każdy wie - mają one zapewnić jak najlepszą grę w samochodowe symulacje. W skład każdego zestawu wchodzi kierownica umieszczona na specjalnej podstawie stawianej na biurku lub wkładanej między nogi, co jest nowością w stosunku do starszych modeli,

które często wymagały wymyślnych konstrukcji. Drugą część stanowią dwa pedały (gaz, hamulec) znajdujące się na oddzielnej podstawie podłączanej do części kierowniczej. Zestaw posiada możliwość trójstopniowej regulacji wysokości i kąta nachylenia kierownicy. Ponieważ całość podłączana jest do standardowego slotu zamiast joypada, pośrodku kierownicy znajduje się jego odpowiednik z wszystkimi przyciskami kierunkowymi i fire. Ponieważ karta pamięci do Nintendo 64 wkładana jest do joypada, w podstawie kierownicy znajduje się specjalny slot, właśnie na Controller Pak.

W grze obydwa zestawy sprawdzą się zadowalająco, choć przyznać muszę, że do doskonałości im jeszcze daleko. Przede wszystkim trudno jest przestawić się z joypada na obracające się kółko, więc na początku częsty kontakt z poboczem staje się zupełnie normalną sprawą. Potem jednak, gdy opanuje się już technikę, pod względem przyjemności jazdy, kierownicy nie zastąpi żaden

z dostępnych joypadów. Zauważyliśmy też jedną istotną różnicę między wersją na N64 a PSX. W tej pierwszej, pedały działały w sytemie cyfrowym (za pomocą mikroprzełączników) co powodowało, że konsola nie rozpoznawała, z jaką siłą jest wciśnięty pedał gazu. Analogowa wersja na PSX'a umożliwiała swobodną regulację prędkości za pomocą pedału gazu, ale tylko w grach, które obsługują obie analogowe gałki nowego joypada (np. Porsche Challenge - jedna gałka służy jako kierownica a druga jako gaz/hamulec - im mocniej się ją wychyli, tym mocniej naciska się na gaz). Należy pamiętać, że kierownica będzie najlepiej działała w grach posiadających opcję ustawienia sterowania na nią lub inny analogowy kontroler.



RUMBLE-PAK

wibrujące Nintendo

Czy jakaś gra na Nintendo 64 wstrząsnęła tobą? Przyznaj się, przynajmniej jedna na pewno. Ale teraz gierki na N64 będą wstrząsać na serio. To znaczy nie całym ciałem, ale górnymi kończynami, w których trzymamy pada. Na rynku pojawiła się w końcu sprzedawana w zestawie z grą LYLAT WARS przystawka RUMBLE PAK - specjalne urządzenie, wtykane w tajemniczy slot pod spodem pada. Jego zadaniem jest pogłębiać wrażenie realizmu gier poprzez drgania kontrolera. Każda kolizja na ekranie (może to być na przykład zderzenie statku z asteroidem lub po prostu trzęsący się w rękach Kałasznikow), wywołuje drgania RUMBLE PAK, a przez to i całego pada. Na razie nie wszystkie gierki go wykorzystują, ale w najbliższym czasie można się będzie spodziewać, że większość nadchodzących strzelanek, wyścigów, gier first person perspective itp. będzie go używać. Fajny to bajer, który polecam wszystkim

hardcore'owym graczom. Ci, którzy nie lubią jak im coś przeszkadza (bo RUMBLE PAK bynajmniej nie pomaga) w trakcie zabawy, niech sobie raczej nie zawracają głowy. Szukając gier kompatybilnych z zabawką zwracajcie uwagę na napis „RUMBLE PAK Compatible” znajdujący się zawsze na okładce produktu.



ANALOG

nowy joypad Sony



Po okresie banicji, analogowe kontrolery powracają hucznie do task. Pierwszy pad z analogową gałką użył w swojej konsoli koncern Nintendo; posunięciem tym szybko zdobył sobie uznanie graczy. Analogowy sterownik ma swoją przewagę w tym, że wysyłany sygnał nie zależy tylko od kierunku skierowania gałki, ale także od kąta jego wychyłu. Im mocniej skierujemy dźwążek, tym bardziej zdecydowany ruch wykona obiekt na ekranie. Poza tym wygodniej jest wykonywać wielokierunkowe manewry, które dzięki temu są bardziej dokładne.

Koncern Sony nie pozostał dłużny konkurentom i wypuścił swoją wersję analogowego kontrolera. Jak zwykle Sony nie spoczęło na biernym skopiowaniu, a poszło o krok dalej stosując w swoim padzie dwie analogowe gałki. Poza tym kształt pada nie uległ zmianie i na pierwszy rzut oka wygląda identycznie poza wystającymi gałkami. Po wzięciu go do ręki okazuje się, że jest nieznacznie większy co mniejszym graczom może trochę utrudnić życie. Oczywiście dodanie nowych bajerów nie wyklucza gry w stary sposób. Analog posiada bowiem przełącznik trybu pracy z analogowego na tradycyjny, oraz tryb podwójny, w którym działają i strzałki kierunkowe i dźwążki. W grach można spotkać różne warianty sterowania; najciekawsze jest to z PORSCHE CHALLENGE, gdzie lewa gałka zastępuje

kierownicę, podczas gdy prawa steruje pedałem gazu (w myśl zasady mocniej-szybciej).

Większość nowych gier korzysta już z nowego pada, a w niedalekiej przyszłości będą wszystkie. Niektóre ze starych tytułów dadzą się okłamać, w innych po prostu trzeba grać tradycyjnie. Analog Pad doskonale nadaje się jako drugi, dodatkowy joypad do naszej konsoli. Testy pokazały, że jest zdecydowanie wart swojej ceny.

Oto lista współpracujących tytułów:

■ **OBECNIE**
MechWarrior II
Crash Bandicoot 2
Porsche Challenge
Rally Cross
Ballblazer Champions
Colony Wars
Croc: Legend of the Gobbos
Descent Maximum
Fighting Force
Formuła 1 '97
G-Police
Machine Hunter
Nuclear Strike
NASCAR 98

■ **W PRZYSZŁOŚCI**

Blasto	Allens vs. Predator
Cardinal Syn	Apocalypse
CART World Series	Critical Depth
Cool Boarders 2	FIFA: Road to the World Cup 98
Exodus	Forsaken
Jet Moto 2	Gex: Enter The Gecko
NBA ShootOut '98	Madden NFL 98
NCAA GameBreaker '98	MDK
NHL Face Off '98	MotoRacer
Spawn: The Eternal	
Steel Reign	

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

tel. 0-90 287-611

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

❄️ ❄️ **NOWE GRY NA GWIAZDKĘ** ❄️ ❄️

 219 złotych PlayStation™	 195 złotych PlayStation™
 195 złotych PlayStation™	 195 złotych PlayStation™

Wirtualny Świat poleca

195 złotych
PlayStation™

W naszej ofercie znajdziesz również:

Alien Trilogy	139 zł	Nuclear Strike	195 zł
Ridge Racer	139 zł	Pandemonium II	195 zł
Street Fighter Alpha	139 zł	Rapid Racer	195 zł
Motor Toon Grand Prix 2	169 zł	Rosco McQueen	195 zł
Projekt Overkill	169 zł	The Note	195 zł
Fifa 97	179 zł	War Gods	195 zł
NBA 97	179 zł	Warcraft II	195 zł
Need for Speed 2	179 zł	Wing Commander IV	195 zł
Destruction Derby 2	189 zł	Wing Over	195 zł
Die Hard Trilogy	189 zł	Formuła 1 '97	205 zł
Life Force Tenka	189 zł	Fighting Force	205 zł
Porsche Challenge	189 zł	Final Fantasy 7 (3CD)	219 zł
Twisted Metall 2	189 zł	Konsola Sony Playstation	659 zł
Tomb Raider	189 zł	Akcesoria	
Syndicate Wars	189 zł	Joypad PS SUPER PAD	79 zł
Ace Combat 2	195 zł	Joypad SONY	109 zł
Agent Armstrong	195 zł	Memory Card SONY	89 zł
Colony Wars	195 zł	Mouse SONY	119 zł
Hercules	195 zł	Pistolet Light Gun	129 zł
ISS Pro	195 zł		

Co zyskujesz kupując u nas:

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

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

Top Skater

Opracował: Banana Split

Dziękujemy firmie Deith Leisure za udostępnienie sprzętu.

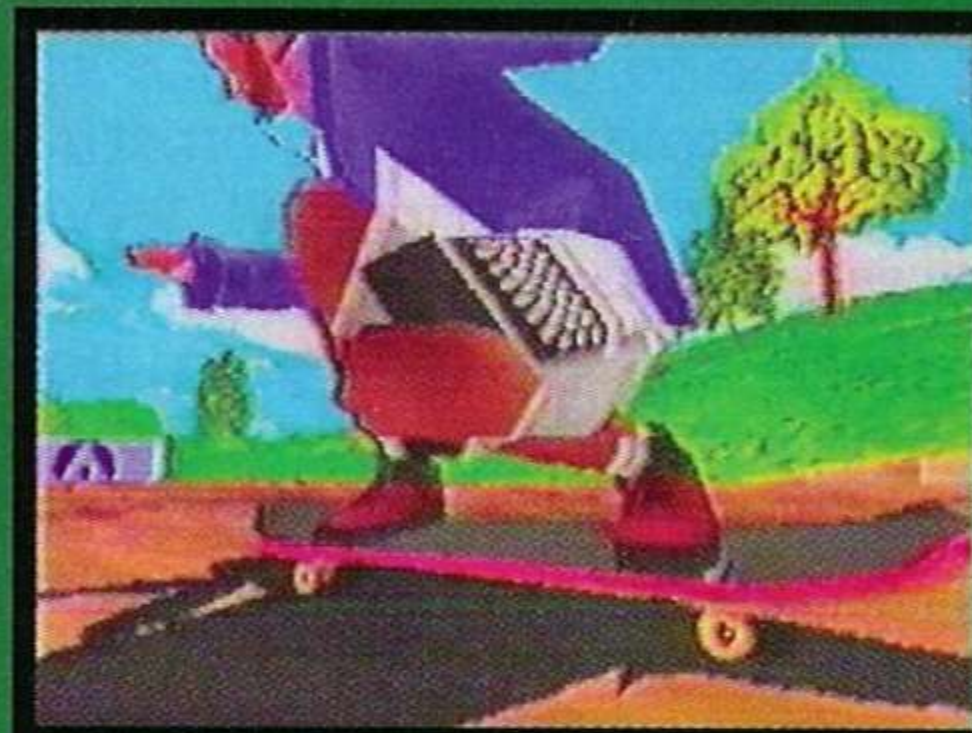


Do tej pory to Namco rządziło w sferze arcade'owych realistycznych symulatorów. Gry, w których mogliśmy pojeździć sobie na nartach czy skuterze wodnym, dostarczały radości nawet najbardziej zatwardziałym zwolennikom mocnego stąpania po ziemi. Wystarczyło bowiem wrzucić monetę, wsunąć nogi w sztuczne wiązania czy też zasiąść na sztucznym skuterze, aby móc w pełni rozkoszować się urokami jazdy. Namco serwowało nam jednak sporty z gatunku tych grzecznych. A za sprawą najnowszego automatu firmy Sega - TOP SKATER mamy możliwość zarządzenia w jeździe na desce.

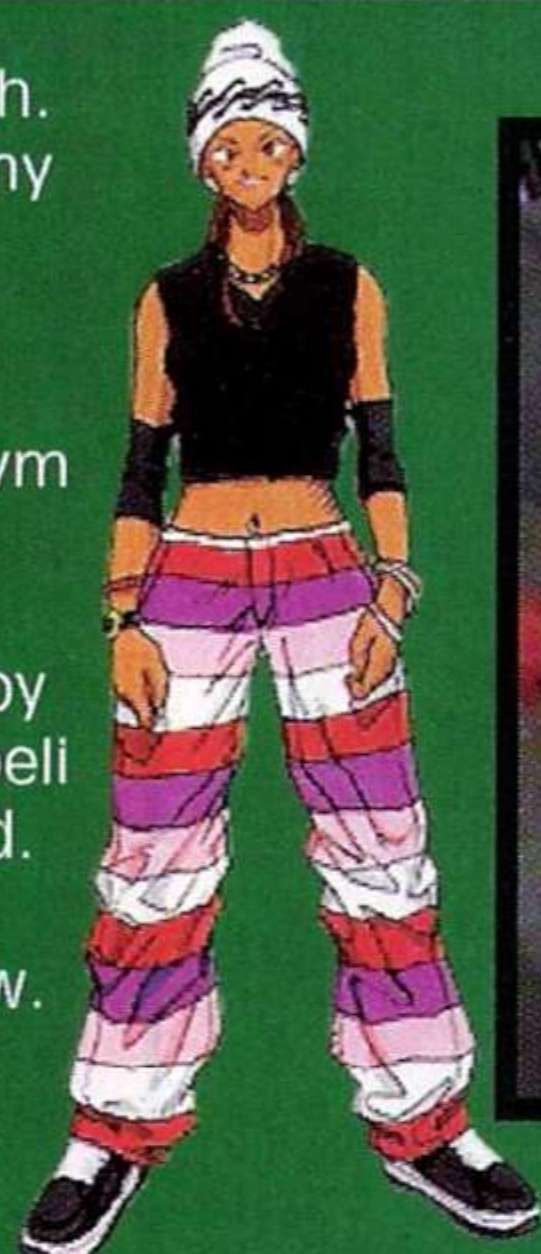
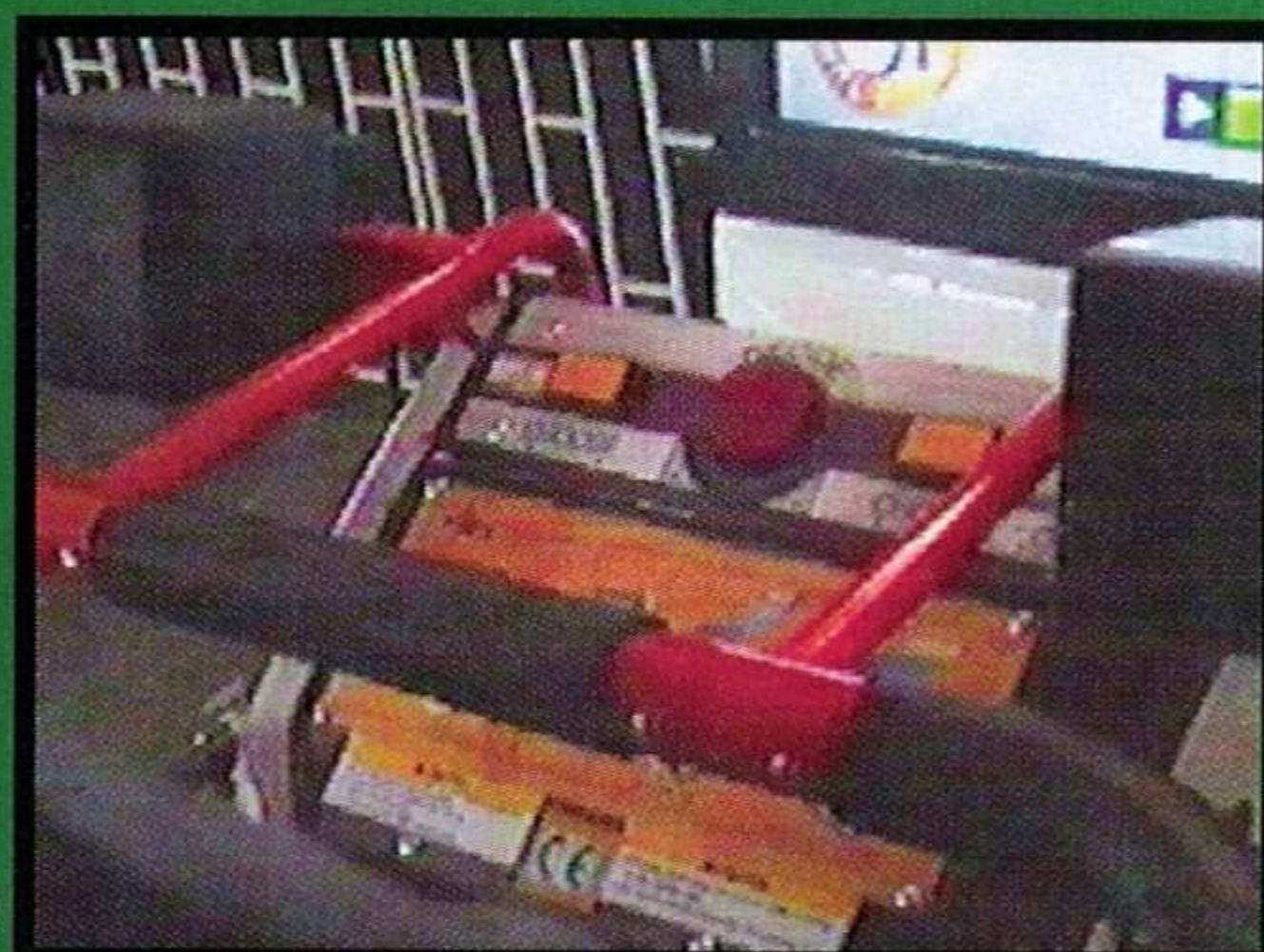
TOP SKATER jest zdecydowanie najlepszym w tym momencie symulatorem. Przynajmniej jeżeli idzie o miódność. W grze tej bowiem stajemy na desce, aby przy dźwiękach utworów skate'owej kapeli PENNYWISE zarządzić na torze przeszkód. W grze mamy możliwość wcielenia się w rolę jednego spośród sześciu skaterów. Każdy z nich preferuje inny styl jazdy - jedni wolą agresywną, szybką jazdę,



Tak wygląda całe sterowanie grą



Góra pudła, tylko przycisk „Start”



natomiast inni lubują się w finezyjnych i wyrafinowanych trickach, wymagających prawdziwego kunsztu. Tak czy inaczej, nie powinniśmy mieć większych kłopotów z dostosowaniem preferowanego stylu do odpowiedniego zawodnika.

Tak więc stajemy na desce umieszczonej przed monitorem, wrzucamy monetę, wybieramy zawodnika, tor i zaczyna się jazda. Deska wychyla się na cztery strony - przód, tył i boki. Wydawałoby się,



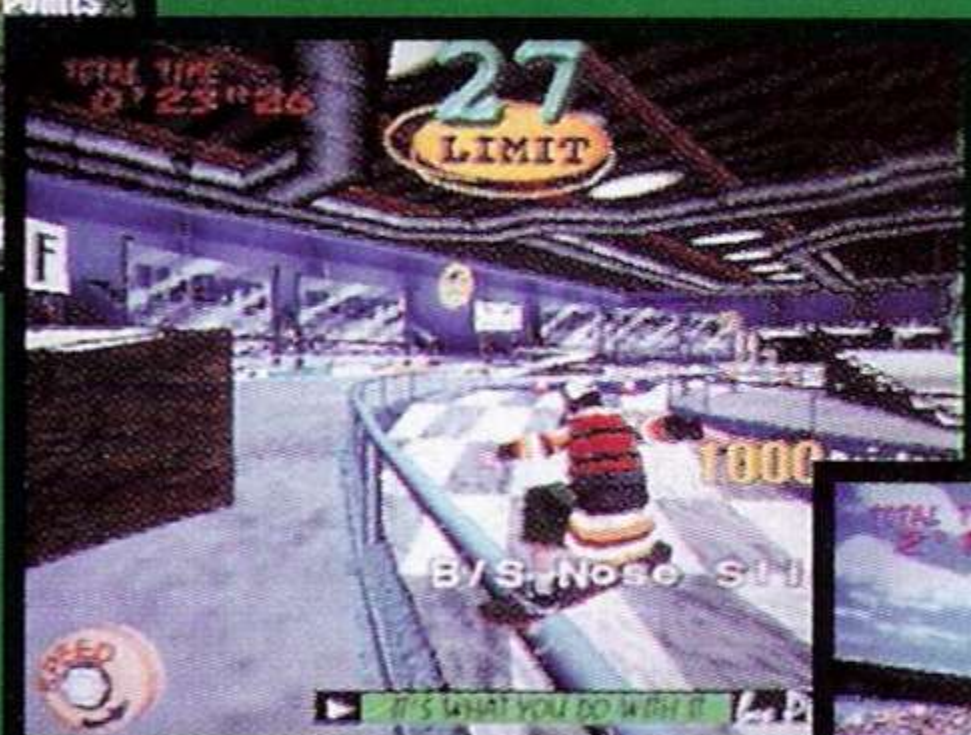
Banana Split testuje nowiusielki automat Top Skater

że jest to dosyć duże ograniczenie - żadnych nose czy tail-grabów, ani innych tricków z łapaniem deski. Ale tak będzie jedynie dla prawdziwych skaterów. Bo dla nas graczy, taka kombinacja w zupełności wystarczy.

Cała gra sprowadza się do balansowania ciałem na desce i wykonywania odpowiednich ruchów w momencie najeżdżania na różne rampy, poręcze i pipe'y. Tricki, których można nauczyć się w kilku grach, są tak efektowne, że trudno nie stać się TOP SKATEROWYM narkomanem. Ich widowiskowość nie jest w stanie równać się z niczym co, do tej pory było nam dane widzieć w innych symulatorach. A w połączeniu ze

świetną, szybką muzyką TOP SKATER wypada po prostu rewelacyjnie.

Jako ciekawostkę należy podać fakt, że sponsorami tego arcade'a są między innymi Vans i Airwalk, a niektórzy z zawodników są obuci w sprzęty tych firm. Dobrze wiedzieć, że świat rozrywki komputerowej zaczyna również zauważać osoby spoza branży. I chwala im wszystkim za to.



AUTOMATY

The Lost World

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK to bardzo udany arcade w rodzaju "trzymaj pistolet i wrzucaj dużo monet". Luźno oparty na motywach drugiej części wielkiego przeboju Stevena Spielberga, stawia gracza w roli walczących o słuszną sprawę archeologów - dinozauroprzyzsmaków.

Arcade jak to arcade. Do ręki bierzemy pistolet, do kieszeni wsuwamy sporą ilość rozmięzionych monet i zaczynamy walkę z paskudnymi dinozaurami. Do gry może się też z nami przysiąc kolega - to powinno znacznie ułatwić rozgrywkę. Tak więc kładziemy palec na spuście i... nie zwalniamy go do momentu pojawienia się napisów końcowych. LOST WORLD jest bowiem automatem, w którym dzieje się bardzo, ale to bardzo wiele. Dinozaury wyskakują zewsząd, jest ich bardzo dużo i są śmiertelnie szybkie. W zasadzie oprócz pierwszych 4-5 minut gry, później miejsc, z których wyskakują małe rozkoszniki, powinniśmy uczyć się na pamięć.

O ile nie lubimy za bardzo żywić wciąż głodnej szczeliny monetami. Na uwagę zasługują bardzo dobre renderingi gadów - np. w walce z ogromnym krokodylem czy też T-Rexem nie sposób oprzeć się wrażeniu, że zaraz wyskoczy na nas z 50 calowego monitora.

W grze zastosowany został ciekawy patent - podczas walki z hordami mniejszych dinozaurów przebieg akcji jest normalny, tzn. strzelamy do masy nadbiegających, nadskakujących, czy też nadlatujących gadów. Inaczej natomiast ma się sprawa walki z większymi przeciwnikami (w to wchodzi wszyscy bossowie). Na ich ciałach pojawiają się od czasu do czasu celowniki, podobnie jak w VIRTUA COP zmieniające swój kolor. Jeżeli w odpowiednim czasie nie zdołamy trafić we wszystkie sygnalizowane



miejsca - to przykro, ale nasza kieszeń stanie się lżejsza o parę krążków.

Gra nie należy do łatwych, nawet pomimo przedmiotów, jakie możemy zabrać w czasie walki (np. broni na prąd czy celownika laserowego). Rzeczywiście trzeba przy niej posiedzieć, aby znaleźć sposób na przejście całości. Ale za to oprawa jest wykonana na prawdziwie światowym poziomie. W środku pudła siedzi płyta MODEL 3 -

w tej chwili najpotężniejszy system graficzny używany w monetożercach. No i te piękne dinozaury...



House of the Dead

Jeżeli podobał się wam klimat z RESIDENT EVIL, lubicie patrzeć na zieloną posokę bluzgającą na wszystkie strony i macie chorobliwe zapędy do masakrowania zombiaków i psów piekielnych, to macie szczęście. Wystarczy bowiem teraz jedynie zlokalizować automat HOUSE OF THE DEAD, uiścić drobną opłatę i zacząć miarowo przyciskać spust jednego z dwóch załączonych do arcade'a pistoletów.

HOUSE OF THE DEAD powieliła schemat, który nasunął mi pewne skojarzenia. Otóż zostajemy wezwani na pomoc pewnemu porwanemu przez monstra naukowcowi i jego żonie. Ponieważ sposób rozwiązywania problemów dotyczących nieumarłych jest tylko jeden (ale za to doraźny), chwytasz swojego małokalibrowego przyjaciela, kieszeń zapełniasz nieskończoną ilością amunicji oraz kilkoma zyciami i wyruszasz w kolejną żmudną i niebezpieczną wędrówkę, usianą gnijącymi truchłami swoich przeciwników.

Gra oferuje naprawdę przyjemną zabawę - zombiaki, jak na nich przystało, radośnie kroczą w naszą stronę nawet po utracie 50% masy ciała w ferworze walki. Latające maskary rozpryskują się w fontannie posoki a bossowie tradycyjnie już, wymagają przynajmniej kilku dodatkowych wrzutów



monet. Czyli wszystko po staremu. Jednak gra ta zdecydowanie wybijają się pod względem grafiki - nie dorównuje co prawda LOST WORLD, bo działa w oparciu o board MODEL 2, ale na pewno trzyma poziom.

To, co należy do nowości to fakt, że fabuła gry może toczyć się w zależności od

tęgo, jak poprowadzimy nasze postacie. Czasem na przykład wystarczy ochronić jakiegoś biedaka, aby akcja potoczyła się innym biegiem. Jak głoszą twórcy automatu - dzięki temu gracz za każdym razem staje przed nowym wyzwaniem, a żadne dwie gry nie będą identyczne.

Co do tego miałbym pewne wątpliwości - skończenie jej dwa razy pod rząd nie dało mi podstaw do przypuszczenia, że zaszły jakieś kolosalne zmiany. Ale co tam, i tak gra się świetnie.

Poza tym gra jest humanitarna - zabijamy zombiaki, a nie ludzi. Czyli mamy słuszną i usprawiedliwioną rąbankę. A to kim były te zombiaki przed przemianą w bezrozumne monstra? Hmmmm...



AUTOMATY

Zapowiedzi

Armored Core

17

Automobili Lamborghini

14

Batman & Robin

18

Beast

16

Bomberman 64

19

Castlevania

13

Dead or Alive

16

Diddy Kong Racing

15

Enemy Zero

19

Gran Turismo

15

16

Mace - The Dark Ages

18

One

19

Parasite Eve

13

Rampage World Tour

14

Sega Touring Car Championship

12

Spawn - The Eternal

17

Steel Reign

13

Treasures of the Deep

14

World Cart Series

Wydawca: SONY ■
 Producent: SONY ■
 Termin (pal): Luty '98 ■
 Platforma: PlayStation ■

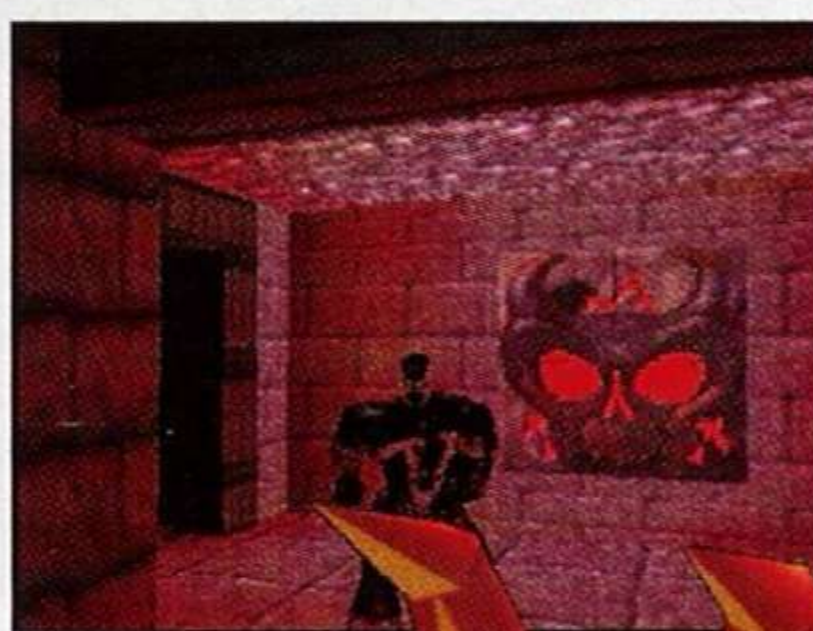
SPAWN - THE ETERNAL

Gdy popularny rysownik Todd McFarlane odchodził od firmy Marvell Comics, miał w głowie plan, mający wstrząsnąć całą branżą komiksów. Wraz z przyjaciółmi założył firmę Image Comics, która wydała pierwszy album z serii SPAWN. Od tamtej pory w USA Spawn to komiksowa postać numer jeden, wyprzedzająca popularnością nawet Batmana i Supermana, o innych nie wspominając. Absolutnie każda z ponad 200 części Spawna zawsze gościła na pierwszym miejscu listy bestsellerów. Dziś Todd jest królem komiksów i włada sporym imperium. Lada dzień na ekrany naszych

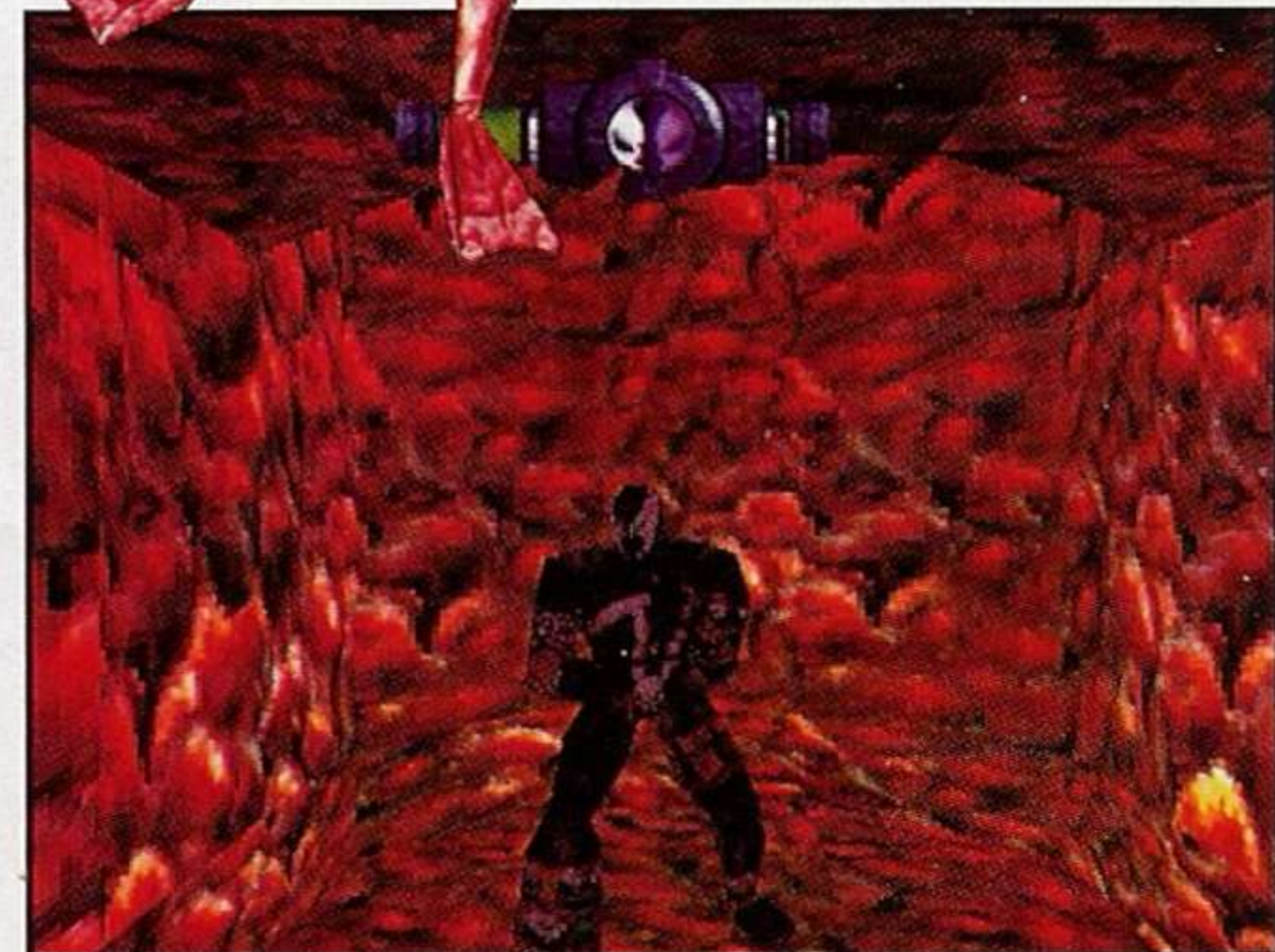


kin wejdzie film fabularny o walce Ala Simmonsa ze złem, tymczasem na luty '98 firma Sony zapowiada konsolową adaptację jego przygód.

W powstającej blisko od dwóch lat grze SPAWN: THE ETERNAL, początkowo przeważał koncept mordobicia, który stopniowo ewoluował w innych kierunkach. W wersji finałowej gra zapowiada się jako doskonała krzyżówka tego, co widzieliśmy w TOMB RAIDER i FIGHTING FORCE - mieszanka trójwymiarowego, chodzonego mordobicia ze sporym naciskiem na elementy przygodowe. Spawn będzie musiał pokonać 18 poziomów



podzielonych na 3 okresy historyczne, aby w końcu stanąć oko w oko z demonem Malebogią, z którym wcześniej podpisał pakt, dając w zamian własną duszę. Gra pracuje w wysokiej rozdzielczości, w 30 klatkach na sekundę, zaś ruchy wszystkich postaci zostały odwzorowane przy pomocy systemu motion capture. Cały projekt jest pod ścisłą kontrolą Todda McFarlane'a, możemy się więc spodziewać doskonałej rozrywki, nie kolidującej z przebogatym światem Spawna, przedstawionym w kolejnych albumach. Jest to tytuł, po którym sporo sobie obiecujemy.



RAMPAGE WORLD TOUR

■ Wydawca: GT INTERACTIVE
 ■ Producent: MIDWAY
 ■ Termin (pal): Styczeń '98
 ■ Platforma: PlayStation

Swego czasu na Spectrumie bawiły mnie przygody trójki przerośniętych przedstawicieli ziemskiej fauny. Lizzie - ogromna jaszczurka, George - następca King Konga i Ralph - wielki wilk, oddawali się przyjemności chodzenia po różnych miastach i równaniu ich z ziemią. Ci z was, którzy nie mieli jeszcze okazji zobaczyć, jak fajnie jest być ogromnym zwierzęciem, któremu wszystko wolno, będą musieli sięgnąć po grę RAMPAGE WORLD TOUR.

O ile jednak w Spectrumowym klasyku gra nie miała żadnego odgórnego celu, w nowej odsłonie chodzi o zrównanie z ziemią 16 laboratoriów należących do złowrogiej organizacji SCUM. Zanim jednak uda się nam dopaść szalonego inicjatora któregoś tam z rzędu sposobu zawładnięcia Ziemią, należy przejść przez 130 standardowych poziomów gry, 16 bonusowych, ileś tam ukrytych itp. Realizacja gry jest bardzo prosta. Scrollowane w bok tła, dwa wymiary, duże budynki,



mali ludzie i nasze wielgachne stwory. Uderzeniami pięści i kopami nóg wrywają one dziury w budynkach, które następnie wał się w gruzy. Przez cały czas są przy tym atakowani przez ludzi (czołgi, samoloty, helikoptery, piechotę) co dosyć niekorzystnie odbija się na ich zdrowiu. Jest jednak na to rada - wystarczy zgarnąć z ulicy parę osób i wrzucić ich na ruszt. Nasycony potwór znajdzie wtedy więcej sił, aby porujnować jeszcze trochę. Ogółem gra powinna być dosyć prosta i raczej przyjemna.



CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

■ Wydawca: KONAMI
 ■ Producent: KONAMI
 ■ Termin (pal): Styczeń '98
 ■ Platforma: PlayStation

Próby przekonania graczy do gier osadzonych w scrollowanych, dwuwymiarowych tytułach nie słabną. Tym razem to KONAMI pragnie zaszerzować spotkanie w platformówce opowiadającej o losach syna Draculi - Alucarda. Młodzien ten, po pokonaniu swego ojca, udał się na zasłużony spoczynek. Ułożył się do snu, z którego jednak wyrwała go obecność złych

i przerażających mocy, z którymi naturalnie będzie się musiał rozprawić.

CASTLEVANIA będzie grą ogromną. Levele rozciągające się we wszystkich kierunkach zapowiadane są jako jedne z największych w grach tego typu. Zostały jednak skonstruowane w taki sposób, żeby gracze nie od początku mieli do nich dostęp. Dopiero kładąc łapy na power-upach, jakie możemy znaleźć w trakcie rozrywki, uda się nam uzyskać zdolności pozwalające zapaść się w najodleglejsze zakamarki mrocznych korytarzy. Nasuwa się tu porównanie z BLOOD OMEN - tam nasz wampir też musiał najpierw zdobyć odpowiednią broń czy umiejętność, aby przetrwać dalej. Od razu też widoczne jest kolejne porównanie - Alucard może przemierzać teren pod czterema postaciami: jako człowiek, nietoperz, wilk oraz obłok gazu. Mamy też możliwość uczenia się czarów, wzywanie na pomoc duchów, miotanie fireballi czy używanie jakichś innych potężnych



inkantacji, mających pomóc naszemu bohaterowi w walce z zastępami Złego.



TREASURES OF THE DEEP

■ Wydawca: VIRGIN
 ■ Producent: BLACK OPS
 ■ Termin (pal): Styczeń '98
 ■ Platforma: PlayStation

Filmy takie jak "Wielki Błękit" czy "Głębia" rozpalają w młodych ludziach marzenia o zapuszczaniu się w niezbadane dotychczas zakamarki morskich głębin. Osobom takim wychodzi naprzeciw TREASURES OF THE DEEP - uproszczony symulator rozgrywający się pod wodą. Twórcy gry nie poszli jednak na łatwiznę umieszczając symulator kosmiczny pod powierzchnią wody, ale zadbali o w miarę realne zachowanie się naszego podmorskiego

pojazdu. Bohater początkowo porusza się na pływającej torpedzie z silnikiem z tyłu. Gra sprowadza się do pływania po mapie, szukania skarbów, wypełniania celów poszczególnych misji i walce. W zależności od stanu finansowego możemy wchodzić w posiadanie różnych pojazdów podwodnych, broni i sprzętu. Przy okazji należy zwrócić uwagę na humanitarne podejście autorów gry do tematu. Nie wystarczy tutaj bowiem pływać, zabijać wszystko co się rusza i radośnie zbierać to i owo. Większość podmorskich gatunków jest przecież zagrożona i za odstrzelenie każdego z nich jesteśmy surowo karani

(brzęczące monety odliczane są z naszego konta); z drugiej strony - otrzymujemy kasę jeżeli np. rozwalamy pułapki, w które klusownicy tąpają rzadkie okazy. Dla każdego, kto lubi sobie pomarzyć o nurkowaniu, a nie jest w stanie przepłynąć pięciu metrów, gra powinna się okazać łakomym kąskiem.



Wydawca: SONY ■
 Producent: SONY ■
 Termin (pal): Styczeń '98 ■
 Platforma: PlayStation ■

WORLD CART SERIES

Wyścigi kartów to coś na wzór naszej europejskiej Formuły 3, czyli bolidów na pierwszy rzut oka bardzo podobnych do tych z Formuły 1, ale trochę mniejszych i wyposażonych w słabsze, seryjne silniki. Zwykle w wyścigach tych biorą udział i zdobywają doświadczenie przyszli kierowcy "dużej" formuły.

O tych zawodach ma właśnie opowiadać gra o tytule WORLD CART SERIES. Nam może ona przypominać połączenie Grand Prix Formuły 1 i wyścigów Indycar. Wszystko ładne i szybkie, jak zwykle na PlayStation. Oczywiście dziesięć prawdziwych, amerykańskich torów, idealnie odwzorowanych, dużo grzebania w konfiguracji auta, oraz walka

na torze o każdą sekundę. Grałem, widziałem i gra mi się podobała, jednak nic nowego do tematu nie wnosi. Myślę, że nawet zatwardziały miłośnik sportów motoryzacyjnych niewiele powiedzą użyte w grze oryginalne nazwiska zawodników tj. Al Unser Jr., Scott Pruett czy Paul Tracy. Niedługo zobaczymy, co z tego wyniknie.



Wydawca: SEGA ■
 Producent: AM ANNEX ■
 Termin (pal): Grudzień '97 ■
 Platforma: Saturn ■

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Koncern Sega powoli wyrabia sobie opinię firmy, która działa w myśl zasady "mało, a dobrze". Taktyka jeszcze do przeżycia pod warunkiem, że drugi czynnik będzie spełniony w 100%. Jeżeli takie zespoły jak AM2 i AM3 nadal będą tworzyć na Saturna, to możemy spać spokojnie, bo gierki na pewno będą dobre.



Już niedługo ma się ukazać doskonały wyścig, goszczący od roku na automatach - SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP. Gra wyszła spod igły grupy AM ANNEX, co automatycznie gwarantuje jej doskonałą grafikę i w niczym nie odступаłą od niej miódność. Cóż, posiadacze Saturnów przywykli już chyba do strategii Segi, więc nie zdziwi ich fakt, że do dyspozycji będą cztery wozy i zaledwie trzy tory. Bedzie to wyścig tzw. "samochodów seryjnych" czyli takich, które zachowują oryginalną konstrukcję,

a w rzeczywistości są to piekielnie podrasowane i ospojlerowane maszyny. Wśród nich znajdują się Toyota Supra i Alfa Romeo 155. Z tego, co widzieliśmy na E3 (wtedy zaprezentowano wstępną wersję gry), tytuł ten zapowiada się na niezłą wyścigową, kontynuującą dobrą tradycję SEGA RALLY i DAYTONA USA. Spośród szczegółów, które rzuciły się nam w oczy, zauważyliśmy tylne lustro, które może być nowością wśród Saturnowych wyścigów. Recenzja za miesiąc.

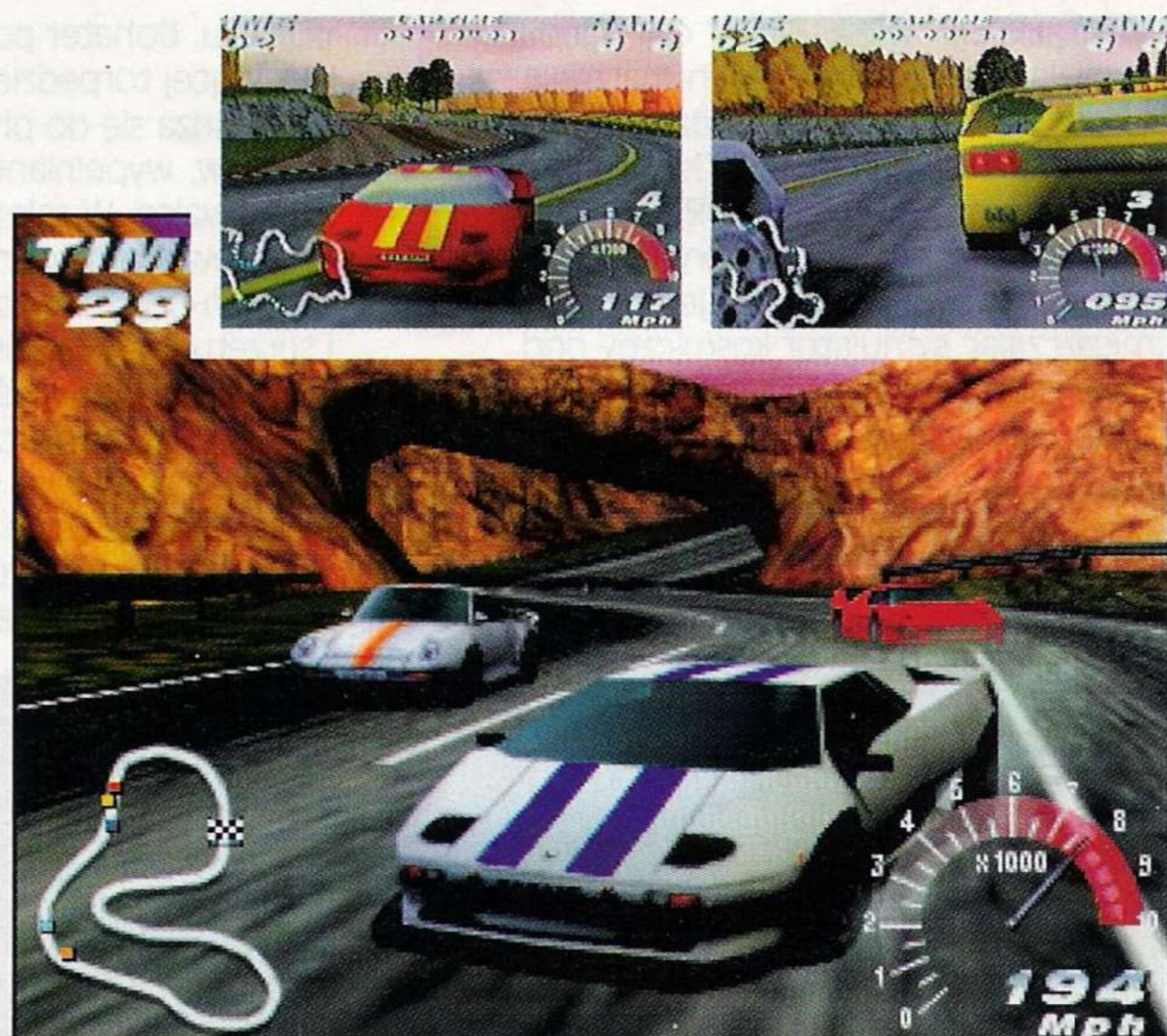
Wydawca: NINTENDO ■
 Producent: TITUS ■
 Termin (pal): Grudzień '97 ■
 Platforma: Nintendo 64 ■

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Ten z włoska brzmiący tytuł to zapowiadany na styczeń nowy wyścig na Nintendo 64. Jak sam tytuł wskazuje, siadasz za sterami naprawdę diabelnej maszyny ze stajni Lamborghini. Twórcy obiecują, że będzie to gra, która zerwie z nienajlepszą tradycją (przepraszam, ale muszę to powiedzieć) nudnych i wolnych wyścigów na sześćdziesięcioczerobitową konsolę. Gierka zapowiadana jest jako naprawdę szybka, a krajobrazy mają być nie tak sterylne i plastikowe, jak do tej pory. Ma być nawet co słysać. Choć na screenach gra prezentuje się interesująco,



takie jak MULTI RACING CHAMPIONSHIP, które bardziej opłaca się wypożyczyć niż kupić za 4 bańki, lub wyc z żalu do księżycy [TOP GEAR RALLY jest cool - Ash&Wic]. Ci, którzy posiadają dostęp do Internetu, mogą czynnie walczyć o lepsze gry na swoją konsolę, wchodząc na stronę www.n64.com i pisząc list następującej treści: I DEMAND MORE THAN THREE GOOD GAMES ON MY CONSOLE i w podpisie <tu_podaj_swoją_ksywę> DESPERATE PLAYER.



GRAN TURISMO

■ Wydawca: SONY
 ■ Producent: SQUARESOFT
 ■ Termin (pal): Listopad '97
 ■ Platforma: PlayStation

Wścigi samochodowe to gatunek cieszący się wśród graczy posiadających superkonsole największą popularnością. Nic więc dziwnego, że nowych wścigów powstają krocie, co widać choćby po ich liczbie w NEO>. Już na początku przyszłego roku zobaczymy coś, co nas naprawdę zaszokuje. Wścig będzie się nazywał GRAN TURISMO i będzie to kolejna gra należąca to tzw "trzeciej generacji gier na PlayStation",

czyli gier, które na nowo pokazują potęgę szarej konsolki. Do wyboru ma być aż 87 modeli samochodów 10 producentów amerykańskich i japońskich, wśród nich znane również z polskich ulic Honda Civic, czy Nissan 200 SX. Będzie też 11 trudnych torów, na których będą ścigać się rozpedzone pojazdy. Mieliliśmy okazję pograć we wczesną wersję tej gry i spieszymy zakomunikować, że zapowiada się prawdziwy przełom. Wszystkie wozy wyglądają, zachowują się na drodze, a nawet brzmią jak żywe. W szybach, i wypolerowanym lakierze odbijają się światła mijanych obiektów. Na zakrętach i nierównościach widać, jak uginają się amortyzatory. Nawet aluminiowe felgi w trakcie ruszania pokazują znany stroboskopowy efekt! Pod względem płynności animacji, jakości grafiki i prowadzenia wozu PORSCHE CHALLENGE przy tym tytule to cieniżna. Jeśli dodać do tego, że pogrzebać można w przeszło 100 częściach i elementach wozu, to trudno w to uwierzyć. My jednak zapewniamy, że tak będzie, bo widzieliśmy GT na własne oczy.

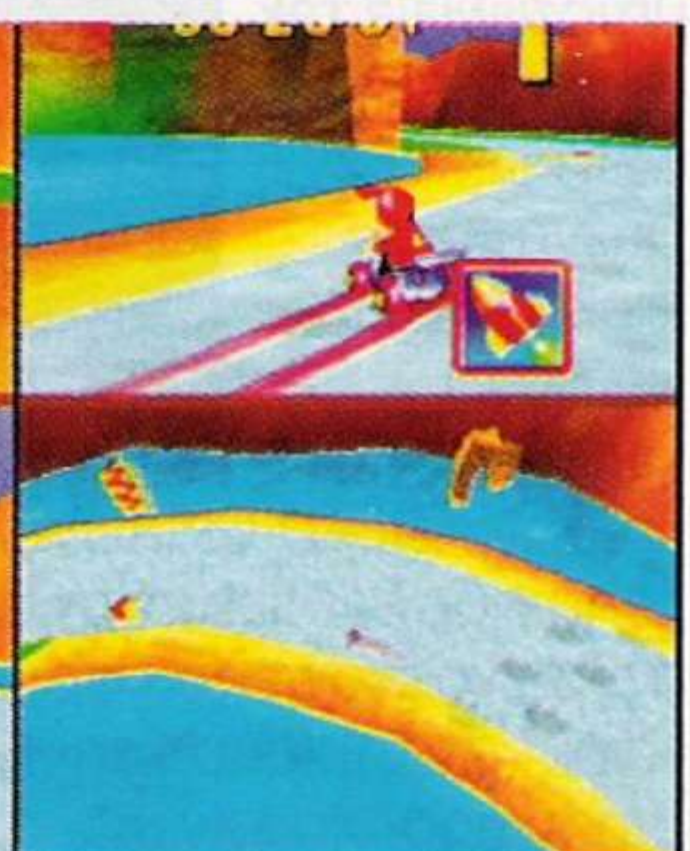
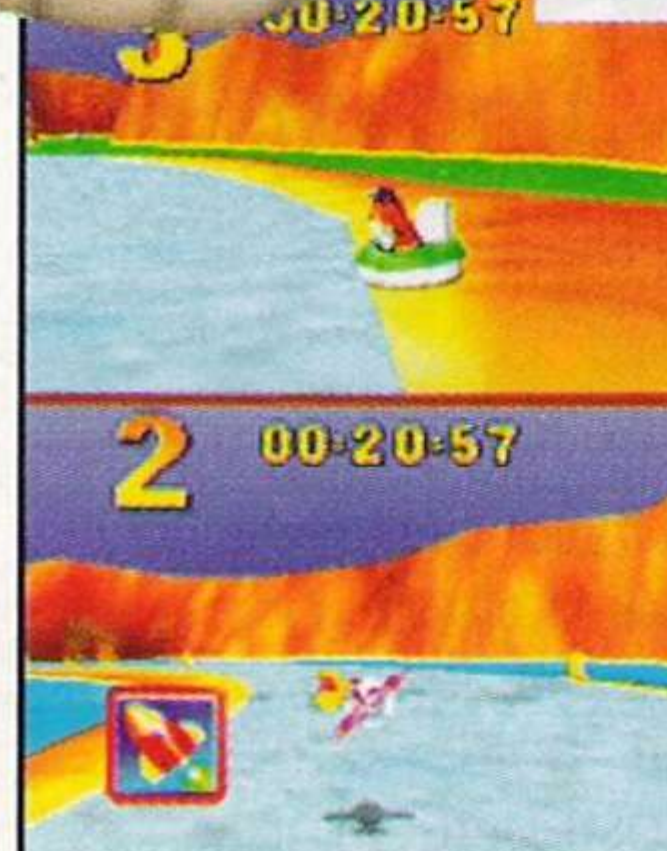


DIDDY KONG RACING

■ Wydawca: NINTENDO
 ■ Producent: RARE
 ■ Termin (pal): Grudzień '97
 ■ Platforma: Nintendo 64

Gdyby nie to, że hydraulik był pierwszy, to pewnie maskotką Nintendo zostałby goryl Donkey Kong. Sympatyczna małpa była bohaterem serii platformówek na NES'a, SNES'a, Gameboya, a także na zapomniane już kieszonkowe gry elektroniczne. Wszyscy ci, którzy mieli dość sławy Mario głosili, że to właśnie Kong bardziej zasługuje na miano flagowej postaci koncernu. Nic więc dziwnego, że zaraz po ukazaniu się MARIO KART 64 powstała bliźniaczo podobna gra, zatytułowana DIDDY KONG RACING. Za sterami kartów tym razem zasiada synek Isynek??? - Ash! Donkey Konga, czyli Diddy, oraz jego przyjaciele. Na szczęście obie gry nie są identyczne (co byłoby przegięciem), bo DKR to produkt, który ma być swoistego rodzaju suplementem rekompensującym graczom niedosyt po MARIO KARTS. Gra zachowuje oczywiście pomysł i wykonanie wścigu kartów, jednak oferuje znacznie więcej atrakcji. Na przykład oprócz jazdy znanym do tej pory motorkiem na czterech

kółkach, będzie można posuwać się poduszkowcem oraz latać samolotem po trójwymiarowym świecie. Sama bezkolizyjna jazda nie wystarczy do zwycięstwa - trzeba się będzie posługiwać wszelkiego rodzaju wynalazkami znalezionymi na drodze, które oprócz swej niewątpliwiej skuteczności dodają grze porządkę humoru. Nie zmieni to z pewnością głównego sensu gry, czyli ukończenia wścigu z lepszym niż przeciwnicy czasem, ale na pewno doda nowe zadania, światy, a przede wszystkim może zgasić niedosyt po jeżdżącym hydrauliku.



Wydawca: VIRGIN ■
 Producent: HUDSON ■
 Termin (pal): Styczeń '98 ■
 Platforma: PlayStation ■

BEAST

Pierwotnym tytułem tej gry miał być BEASTORIZER, jednak producenci stwierdzili, że nowa nazwa lepiej pasuje do trójwymiarowej bijatyki i lepiej oddaje klimat tej gry. Dziwne, my uważamy wprost przeciwnie, ale tę kwestię zostawmy już autorom. Jak zwykle tytuł ten zapowiadany jest jako najszybsze, najładniejsze, najbardziej brutalne i w ogóle najlepsze mordobicie, jakie się do tej pory ukazało na PlayStation. Do wyboru będzie ośmiu (nie za mało?) fighterów, a każdy będzie dysponował ponad setką ciosów, kombinacji, uników itp. (tu już lepiej). Najciekawiej zapowiada się



jednak dostępny dla każdej postaci "beast mode", w trakcie którego zawodnik zamienia się w bestię i stosując

specjalne kombinacje ciosów może wykończyć przeciwnika w ułamku sekundy. Oprócz tego przewidziano rozbudowaną opcję treningu w trakcie którego będzie można próbować ciosy, ale także poznać reakcje komputerowych oponentów. Dla tych, którzy przyzwyczaili się do walki a'la STREET FIGHTER, przewidziano możliwość dowolnej konfiguracji sterowania, ograniczając je nawet do zaledwie trzech przycisków uderzeniowych. Zapowiadane jest oczywiście wiele ukrytych postaci i opcji, w tym również popularna ostatnio na świecie gra jako dzieci z wielkimi główkami i kończynami.



Wydawca: GT INTERACTIVE ■
 Producent: MIDWAY ■
 Termin (pal): Styczeń '98 ■
 Platforma: Nintendo 64 ■

MACE - THE DARK AGES

Na dobry wyścig jeszcze czekamy, natomiast już wiemy, bo widzieliśmy, że porządne mordobicie na Nintendo 64 będzie na pewno. Nie okazał się nim jednak głośno zapowiadany DARK RIFT, lecz tytuł do tej pory zgoła nieznaną MACE: THE DARK AGE. Za gierkę odpowiedzialna jest firma Midway, znana przede wszystkim z serii MORTAL KOMBAT. I faktycznie widać sporo wspólnych cech, na szczęście tych dobrych. Koniec z nachalną dziecinadą na Nintendo, w tej grze nie ma niezręcznie ukrywanej przemocy. Brutalność emanuje od niej na trzy metry z ekranu telewizora. Już postaci mówią same za siebie;

znaczna większość spośród 16 dostępnych wojowników to mordercy z piekła rodem, a wśród nich są m.in: Executioner - okrutny kat walczący dwuręcznym toporem, Lord Deimos - władający dwumetrowym mieczem diabeł, Ragnar - olbrzymi Wiking wbijający swoje ofiary w ziemię przy pomocy dwóch siekier. Ze znanych elementów zobaczymy

również złożone kombinacje, specjale, oraz fatality. Nowością, którą napotkamy po raz pierwszy w mordobiciu, będą interaktywne areny. To znaczy przemieszczający się po ringu wojownicy mogli będą korzystać z dogodnych nierówności terenu, lub zostać zranieni przez obracające się kolczatki, albo huśtające się niczym wahadło ostrze. Będzie COOL!!!



Wydawca: TECMO ■
 Producent: TECMO ■
 Termin (pal): nieznany ■
 Platforma: Saturn ■

DEAD OR ALIVE

Niepokonany mordobicie na Saturna jest stary jak świat VIRTUA FIGHTER 2 - mimo, że FIGHTERS MEGAMIX i LAST BRONX są świetne, to nie umożliwiają tak taktycznej walki jak VF2. Dużymi krokami zbliża się nowy kandydat do korony - DEAD OR ALIVE. Tytuł będzie kontynuował Saturnowską tradycję trójprzyciskowego napażania, jednak przycisk "blok" zastąpiono funkcją "hold". Zamiast typowego blokowania ciosu przeciwnika,



trzeba go przechwycić, bez różnicy, czy będzie to zwykły kopniak, czy złożone combo. Jest to dość nowatorskie i oryginalne podejście do tematu i ma zapewne tylu zwolenników, jak i przeciwników. Niektórzy twierdzą, że jest to nowy kierunek dla bijatek, który zdecydowanie przyspieszy tempo gry. Nie trzeba chyba dodawać, że walka jest znacznie krótsza, ale i bardziej efektowna. Warto jednak



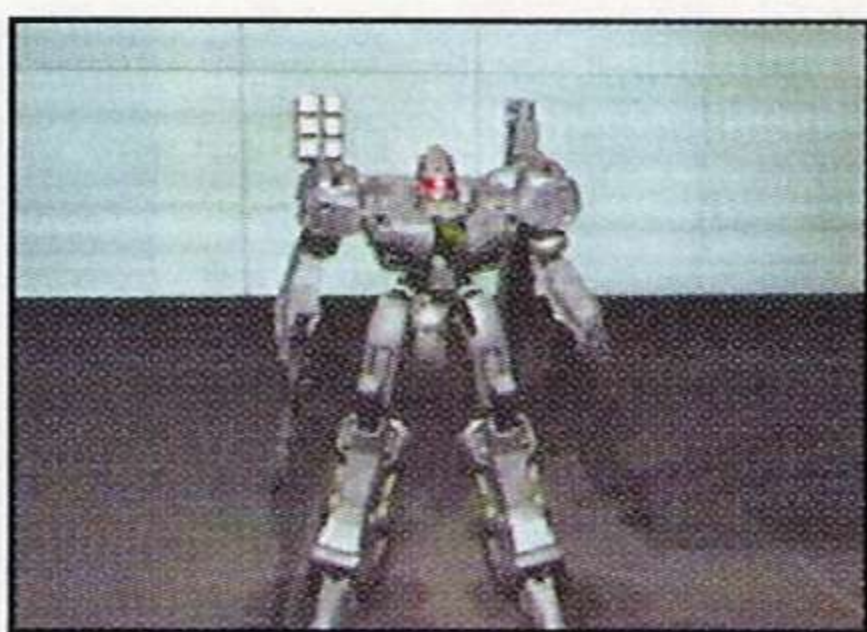
wspomnieć, że postaci wykonane ze sporej liczby polygonów w wysokiej rozdzielczości, mają być dopracowane do najmniejszych szczegółów. Na przykład pokazujące się w trakcie walki części damskiej garderoby lub podskakujące kobiece krągłości. Widzieliśmy DOA na automatach i naprawdę, mniej wytrwali powinni uważać na serce. Nie tylko przez tempo walki, ale i graficzne detale.



ARMORED CORE

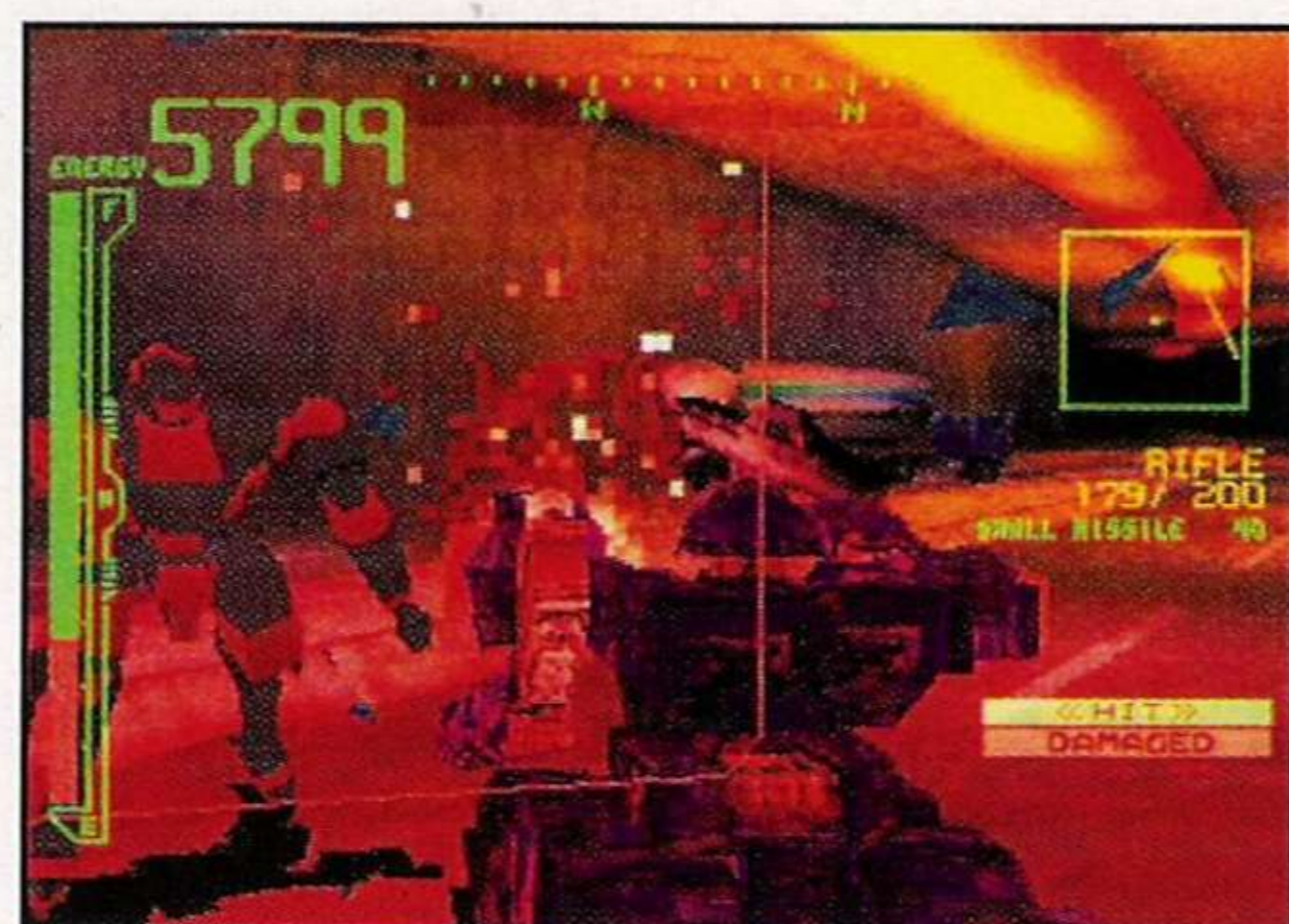
■ Wydawca: SONY
 ■ Producent: FROM SOFTWARE
 ■ Termin (pal): Luty '98
 ■ Platforma: PlayStation

Gry dotyczące mechów bezustannie płaczą się człowiekowi pod nogami. Gdzie by teraz nie spojrzeć, czai się już jakaś wielka kupa metalu gotowa, by gracz usiadł za jej sterami. Nie jest to sytuacja zła - wręcz przeciwnie - duże roboty to fajna sprawa. Szczególnie w takim wydaniu, w jakim objawia się produkcja nowej firmy From Soft, wchodzącej właśnie pod opiekuńcze skrzydła Sony. ARMORED CORE ma wszystko co cenią miłośnicy mechów - sporą różnorodność, dużo strzelania i mnóstwo akcji - zważywszy na fakt, iż mamy możliwość dowodzenia 200 tysiącami różnych mechów. Myślicie pewnie, że przesadziłem? Wcale nie! Z dostępnych w czasie gry części można bowiem zmontować właśnie 200 000 różnych robotów! Każdy z nich składa się



z głowy, korpusu, rąk, nóg, generatora, dopalaczy, czujników, systemów celowniczych, broni montowanych na korpusie, broni ręcznych i części opcjonalnych. Każda z części występuje w wielu rodzajach. I nie różnią się one tylko parametrami, na przykład samych nóg mamy z pięć różnych rodzajów. Są więc nogi humanoidalne, arachnoidalne, gąsienicowe, z przeciwstawnymi stawami itp. Oczywiście wszystkie części mają zupełnie inny wpływ na sterowane przez nas roboty - jedne czynią z nich powolne, ciężarne kolosy a inne szybkie i zwinne maszyny do błyskawicznych ataków. Dodając do tego wszystkiego jeszcze możliwość skakania i nawet latania mamy obraz jak z najlepszych filmów anime.

ARMORED CORE zapowiada się na prawdziwą gratkę dla wielbicieli mechów, tym bardziej, że gra ma być dobrze wyśrodkowana między zabawą w komponowanie robota a samą walką.



STEEL REIGN

■ Wydawca: SONY
 ■ Producent: SONY
 ■ Termin (pal): Luty '98
 ■ Platforma: PlayStation

W najbliższym czasie Sony ma zamiar umożliwić nam nie tylko objęcie dowodzenia nad ślicznym, dużym mechem z gigantycznymi działami w metalowych garściach, ale również usadzić się w kabinie jednego z prototypowych czołgów wyruszających w bój o... cośtam. Nieważne. STEEL REIGN to klasyczna PSX-owa strzelanka, widziana z zewnątrz lub z wnętrza kabiny naszego stalowego rumaka. Do wykonania będzie sporo misji, polegających głównie na zdobywaniu kolejnych przyczółków - w tradycyjny dosyć sposób - niszcząc wszystko co staje na naszej drodze. Gra ma oferować wiele czołgów do wyboru (z czego każdy różni się parametrami oraz specjalnymi możliwościami), kilkadziesiąt misji oraz

filmowe przerywniki ilustrujące zmagania z wielkim złym przeciwnikiem. Tym z kolei jest nasz stary towarzysz broni, który na czele swoich prototypowych maszyn ma zamiar opanować... wiecie co. Niestety, z tego co widzieliśmy, gra spokojnie mogłaby być wydana w 1995 roku. Grafika nie wygląda najlepiej, efekty są lekko mówiąc, nieco archaiczne, a wygląd maszyn i całego terenu pozostawia wiele do życzenia. Zdaje się, że STEEL REIGN miał być tytułem jadącym na logo giganta, który go firmuje. W momencie, kiedy mają ukazać się dwie gry jednej firmy, prezentujące tak odmienny poziom (śliczny ARMORED CORE i brzydki STEEL REIGN) człowiek zaczyna się zastanawiać czy przypadkiem panowie w SONY nie mają za dużo kapusty (brawa dla developerów). Już niedługo się przekonamy jak wygląda finalna wersja tego produktu.



Wydawca: ACCLAIM ■
 Producent: ACCLAIM ■
 Termin (pal): Styczeń '98 ■
 Platforma: PlayStation ■

BATMAN & ROBIN

Każdy kolejny filmowy BATMAN był gorszy od poprzedniego. A ostatnie dzieło z trzecim już z kolei aktorem wcielającym się w rolę biednego mieszkańca Batcave'a jest już tak żalosne, że po prostu nie chce się o nim myśleć. Ponieważ jednak nie liczą się głosy głupich recenzentów, a tylko radosny brzęk monet w kabzie pana producenta, to i doczekamy się kolejnych części, w których pan Bogusław Linda zagra Batmana, Cezary Pazura - Robina, a Zbigniew Zamachowski ich przeciwnika. Czy jakoś tak. Tymczasem jednak znana dobrze wszystkim firma ACCLAIM szykuje się do kolejnej growej adaptacji filmu. BATMAN & ROBIN mają atakować coraz bardziej popularny ostatnio gatunek trójwymiarowych third person perspective. Jako jedna z trzech filmowych postaci (Batman, jego Robin i Batgirl), mamy okazję stanąć w szranki z Mr Freeze, Trującym Bluszczem i dziesiątkami ich mizernych sługusów. Oczywiście każda z postaci ma własny, odrębny garnitur ciosów, uderzeń specjalnych itd. Bohaterów można zmieniać w każdym momencie naszej podzielonej na trzy dni

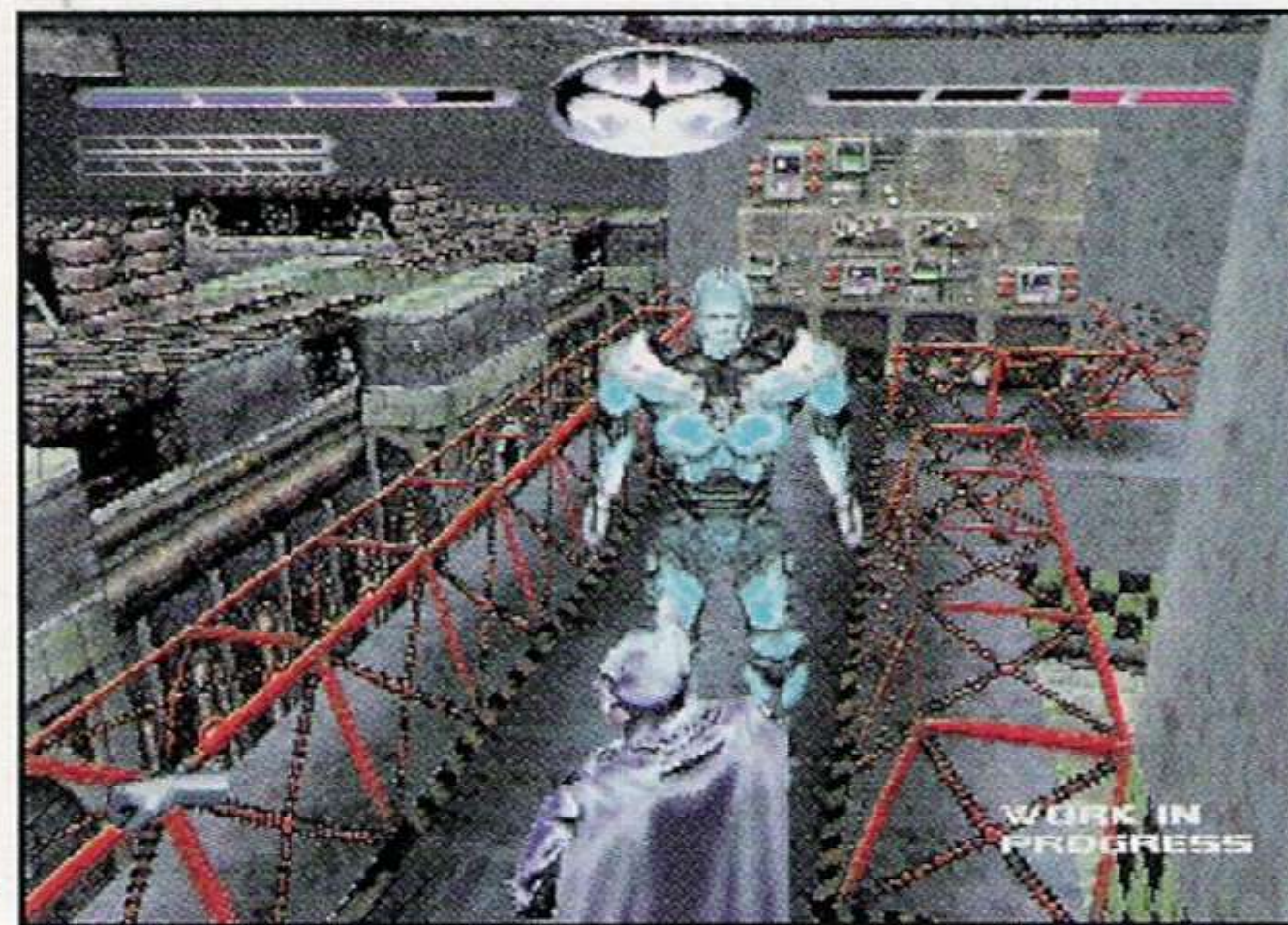


przygody. Wszystkie są ze sobą związane - np. jeżeli w jednym z nich wystarczająco szybko przybędziemy na miejsce, to zdążymy uprzedzić bandytów i zaatakować ich przed popełnieniem przestępstwa. Jeżeli natomiast nie zdążymy, to będzie już po ptakach, a komitet powitalny będzie czekał z otwartymi ramionami. W pewnych momentach przyjdzie też skorzystać z szarych komórek. Czekaj bowiem bawienie się Batcomputerem z jego batklawiaturą i batdyskietkami (ciekawe jak nazywa się myszka? Ibatmyszka? - Ash!), kombinowanie z plikami z wydziału kryminalnego Policji Gotham i jazda Batmobilem. Czyli oprócz wypróbowanych



recept z kopaniem, biciem i robieniem typowych ACCLAIMowych rzeczy, będziemy też mogli posymulować nieco procesy myślowe.

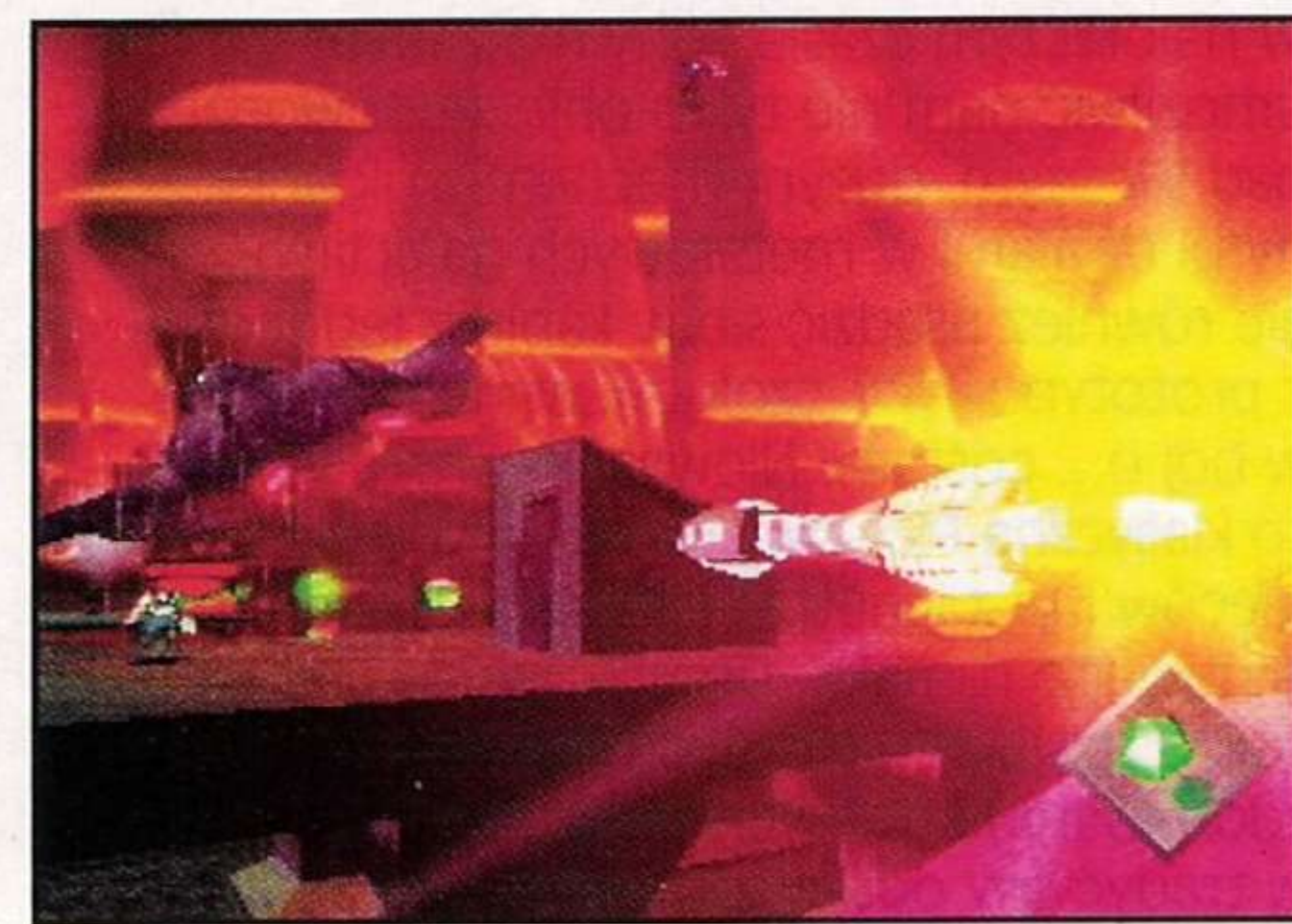
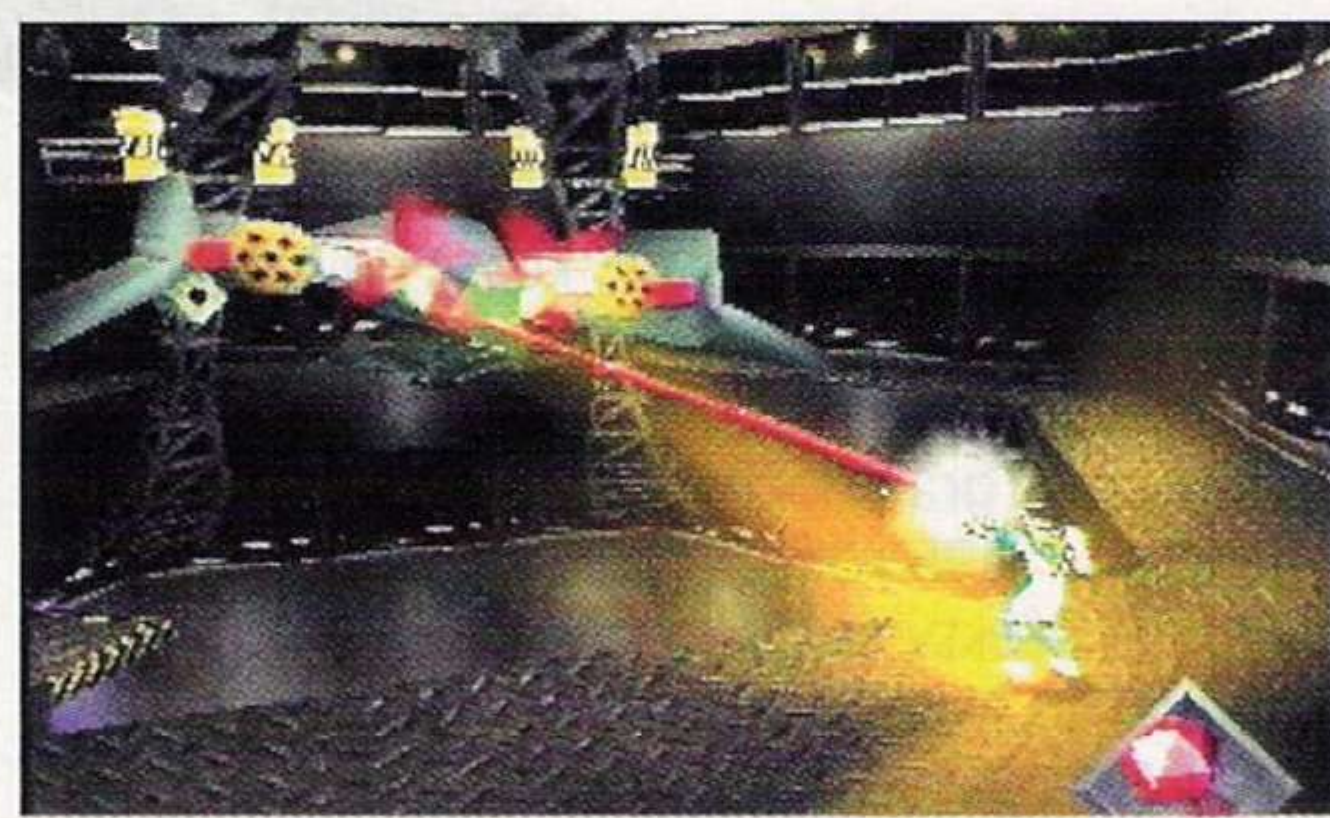
Gra ma być też wzbogacona o urywki filmu BATMAN & ROBIN, jak głosi producent. Sorry, ale mnie tutaj słowo "bogactwo" nie pasuje. Jeżeli mieliście szczęście nie obejrzeć filmu, to jeszcze nie jesteście bezpieczni.



Wydawca: ASC GAMES ■
 Producent: ASC GAMES ■
 Termin (pal): Grudzień '97 ■
 Platforma: PlayStation ■

ONE

Nie da się ukryć, że niektórzy producenci starają się co jakiś czas wprowadzać do swoich gier jakieś nowe elementy. Czasem okazuje się, że były one znane już od dawna, ale nikt nie brał pod uwagę ich wykorzystania w dany sposób. I tak jest też z ONE. Gra to typowy (na pierwszy rzut oka) shooter ze zmiennymi kamerami (RESIDENT EVIL). Nasz bohater - John Cain budzi się pewnego dnia i ze zdziwieniem zauważa, że zamiast lewej ręki ma wielką spluwę. Nie przyjmuje tej nowości z naturalną w takich sytuacjach radością, wręcz przeciwnie. Wściekły postanawia dowiedzieć się, skąd się to metalowe coś wzięło. I natychmiast zostaje zaatakowany przez hordy przeciwników. I oczywiście będzie



prawdziwe zniszczenie, to zostaje wynagrodzony w postaci rosnącego wskaźnika rage metera. Z tym przychodzi coraz lepsza skuteczność, celność i ogólna efektywność Caina. Kiedy zaś nasza postać tylko zbiera baty, to wskaźnik spada, a z nim życiowe szanse zaistnienia na końcu levelu i zachowania stanu gry.



musiał pokonać te hordy przeciwników, żeby dowiedzieć się gorzkiej prawdy.

Fabula jest więc lekka i nieskomplikowana. A teraz czas na małą niespodziankę, o której wspominałem na początku. Otóż pan Cain ma swój mały, prywatny... miernik wściekłości, który robi mniej więcej to, czym zajmują się stosowne wskaźniki w mordobiciach. Tzn. jeżeli nasz człowiek strzela celnie, sam nie jest trafiany i szerzy

ONE to gra, która nie stara się na siłę nużyć gracza mdlawymi historyjkami. Zamiast tego daje do ręki spluwę i wysyła na walkę z zastępami morderczo usposobionych adwersarzy. Pomóc w walce z nimi ma nam możliwy do uzupełnienia arsenał. Znajdują się w nim miotacz ognia, wyrzutnie rakiet i działa plazmowe. Będziemy poruszali się po 5 różnych światach, z których każdy kryje w sobie stosowne podpoziomy. Ponadto developerom udało się zaimplementować tzw. asynchroniczne ładowanie danych - technologię pozwalającą grać bez potrzeby czekania na doładowanie się leveli. Widać, że się starają.

BOMBERMAN 64

■ Wydawca: NINTENDO
 ■ Producent: HUDSON
 ■ Termin (pal): Grudzień '97
 ■ Platforma: Nintendo 64

Jako jedna z najlepszych (jeżeli nie najlepsza) gier multiplayerowych, BOMBERMAN 64 zadba o godziwą rozrywkę w gronie kilku kumpli. Można tu będzie grać do czterech osób na jednym ekranie, bez konieczności przechodzenia w tryb split-screen. Zawodnicy są rozmieszczani na różnych planach. Rozgrywka będzie miała miejsce na różnych terenach; m.in. na do tego stopnia pokrytych śniegiem, że jedyne co widać to czubki hełmów naszych zadymiarzy, oraz końce zapalonych lontów zostawianych przez nich bomb. Oprócz tego na akcję mają mieć wpływ takie detale jak warunki atmosferyczne (wiatr spycha nasze zabaweczki), ukształtowanie terenu itp. Sterowane postacie nauczyły się też paru nowych sztuczek - potrafią kopać lecące w ich stronę bomby, to samo zrobić z przeciwnikami. Ponadto można rzucać się w przepaść, spychać ze stoków itp. Najzabawniejsze jest jednak to, że śmierć nie oznacza jeszcze wykluczenia z gry. Po zejściu, nasz bohater staje się bowiem duchem,



który z powodzeniem może przeszkadzać innym graczom. To się chyba nazywa zemsta z Zaświatów. Oprócz trybu Multiplayer będziemy też mogli samotnie wybrać się w świat BOMBERMANA 64 w Quest Mode, gdzie samotnie stawimy czoła różnym przeszkadzajkom i ich bossom.

PARASITE EVE

■ Wydawca: Nieznany
 ■ Producent: SQUARESOFT
 ■ Termin (pal): Nieznany
 ■ Platforma: PlayStation

PARASITE EVE, pierwsza przygotowana przez oddział SQUARE USA gra RPG na PSX-a, ma taką listę płac, że nie powstydziliby się jej żaden producent filmowy. Reżyserem jest Steve Gray ("Apollo 13"), dyrektorem artystycznym - Darnel Williams ("Casper"), a dwójką nadzorców para Peter Warner i Lisa Foster ("Cliffhanger", "Die Hard 3", "Wilk"). Są to ludzie odpowiedzialni

tylko za część fabularną. Główny element to przede wszystkim Takayuki Tokito (designer wydarzeń FFVII) jako scenarzysta, Yoshihiko Maekawa (reżyser SUPER MARIO RPG) jako designer bitew oraz Tetsuya Momura (designer postaci i potworów FFVII) w tej samej roli.

Akcja gry ma miejsce w 1997 na Manhattanie. Młoda policjantka Aya Brea zostaje przydzielona do zbadania

sprawy ataków mitochondriów na ludzi. Okazuje się, że śmiertelnie groźne, zmutowane mitochondrie, szukają ciał do zaszczepienia swoich pasożytniczych nasion. Gra ma łączący sposób przedstawienia znany z RESIDENT EVIL (ale dużo ładniejszy)



z akcją i sposobem walki w real-time znanym z FFVII. Walki będą się odbywać głównie przy użyciu broni palnej, a programiści obiecują takie detale jak zależność poniesionych obrażeń od miejsca, w które się dostało. Połączenie dwóch najlepszych gier na PSX-a powinno chyba poruszyć nerwy na twarzach graczy. Czekać na PARASITE EVE. Bedziemy jeszcze pisać o tej grze.



Aya 「そうしたいけど、
ゆうべの真相は私しか知らないもの」

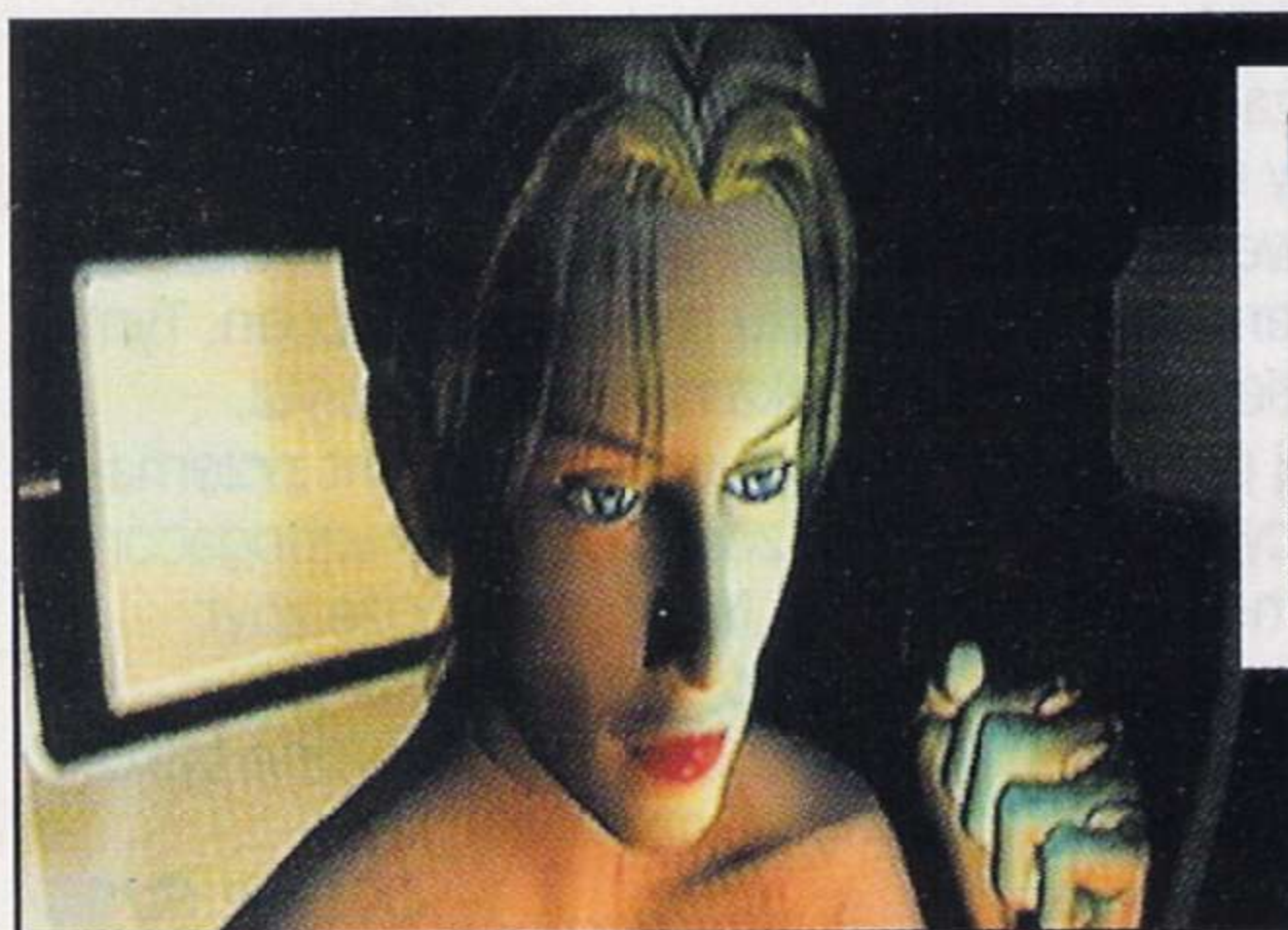
ENEMY ZERO

■ Wydawca: SEGA
 ■ Producent: WARP
 ■ Termin (pal): Styczeń '98
 ■ Platforma: Saturn

Vehicle Aki to sonda kosmiczna, która wraz z siedmioma członkami załogi przemierza bezdroża kosmosu. Podróż przebiega pomyślnie, do momentu, kiedy Vehicle Aki natrafia na potężną międzygalaktyczną falę uderzeniową. Wszyscy tracą przytomność, a gdy budzą się stwierdzają, że nie są już na pokładzie sami. Dołączył do nich obcy o zachowaniu zbliżonym do Predatora.



- gracz wciela się w rolę kobiety (Laury Lewis), która jako jedyna pozostaje przy życiu i próbuje pozbyć się natręta. Ciekawe tylko, czy przed ucieczką w małym statku ratowniczym pójdzie ratować jakiegoś kota... Gra będzie zawierała elementy eksploracji korytarzy statku, jednak pomimo braku znacznych ilości przeciwników (innymi słowy - przy obecności jednego) strzelanie nie będzie najważniejszą umiejętnością, na jakiej będzie polegała Laura. W zamian gra ma oferować dużo napięcia, suspense i prawdziwej przygody. Bardzo ciekawy jest też fakt wykorzystania zmysłu słuchu gracza. Ponieważ obcy jest niewidzialny, możemy tylko nastawiać uszu, żeby zorientować się gdzie się akurat znajduje. Nacisk na stworzenie warstwy dźwiękowej musiał być bardzo duży, więc do produkcji został zaproszony Michael Nyman, nagrodzony Oscarem za skomponowanie muzyki do "Fortepianu".



Ponieważ ludzi jest tylko siedmioro, a obcy aż jeden, to i zaczyna się powolna masakra kolejnych członków załogi. Tutaj niespodzianka

RECENZJE

SYSTEM OCEN

Nasz system składa się z trzech ocen cząstkowych i jednej głównej.

Grafika - Co widzimy na ekranie. Bez dobrej grafiki nie ma dobrej gry, to jasne jak słońce.

Dźwięk - Drugi ważny czynnik budujący atmosferę. Oceniamy zarówno muzykę, jak i efekty dźwiękowe.

Miodność - Wszystko pozostałe, z czego składa się gra. Miodność to grywalność, innowacja, prezencja, wyważenie i inne cechy. Na nic dobra grafika i dźwięk, jeśli niska jest miodność produktu.

OCENY

- 1** - Śmieć, na który kompletnie szkoda czasu. Już lepiej pooglądać jakąś bzdurę w telewizji.
- 2** - Można postawić na półce (aby się kurzyło), ale tylko pod warunkiem, że dostało się tę grę za darmo.
- 3** - Bardzo słaby i nieudany produkt, aż dziw, że przeszedł przez kontrolę jakości.
- 4** - Gorzej niż średnio, można wypożyczyć na weekend albo kupić za pół ceny.
- 5** - Gra przeciętna, produkt jakich wiele. Nie wybijają się zbytnio niczym, ale też nie jest kiepska.
- 6** - Gra solidna, która w pewnym miejscu (np. grafice) zawodzi. W sumie pozycja warta zainteresowania.
- 7** - Gra dobra, choć gdyby jeszcze nad nią popracować, stała by się bardzo dobrą. Można śmiało atakować.
- 8** - Gra bardzo dobra, brakuje jej jednak jednego z czynników czyniących produkt doskonałym.
- 9** - Takie gry to rzadkość, niemniej jednak czasem się trafiają i stanowią wzorowe połączenie cech składających się na doskonały produkt. Gwarantujemy, że w „dziewiątki” można zagrywać się do bólu i dać za nie każdą kasę.
- 10** - Dziesiątkę może dostać jedynie gra, która nie dość, że jest wykonana na perfekcyjnym poziomie i odznacza się olbrzymią miodnością, to jeszcze z impetem wnosi coś nowego do gatunku.

C&C: Red Alert	42	Pandemonium 2	43
Clayfighter 63 1/3	20	Rapid Racer	29
Colony Wars	41	Resident Evil - Director's Cut ..	20
Crash Bandicoot 2	23	Resident Evil	21
Croc - Legend of the Gobbos ..	28	Rosco McQueen	21
Duke Nukem	30	Sonic Jam	22
Duke Nukem 3D	46	Street Fighter Ex Plus Alpha ...	24
Extreme-G	47	Test Drive 4	45
Final Fantasy VII	32	The Lost World - Jurassic Park	21
Formula 1 - Pole Position	21	Time Crisis	27
Goldeneye 007	31	TOCA Touring Car Championship	38
G-Police	39	Tomb Raider 2	50
Herc's Adventures	48	Top Gear Rally	44
Last Bronx	25	Total Drivin'	49
Micro Machines	51	Waterworld	51
Mortal Kombat Mythologies ...	21	Wipeout 2097	21
Multi Racing Championship	40	Worldwide Soccer 98	26

CLAYFIGHTER 63 1/3

■ Interplay, Nintendo 64

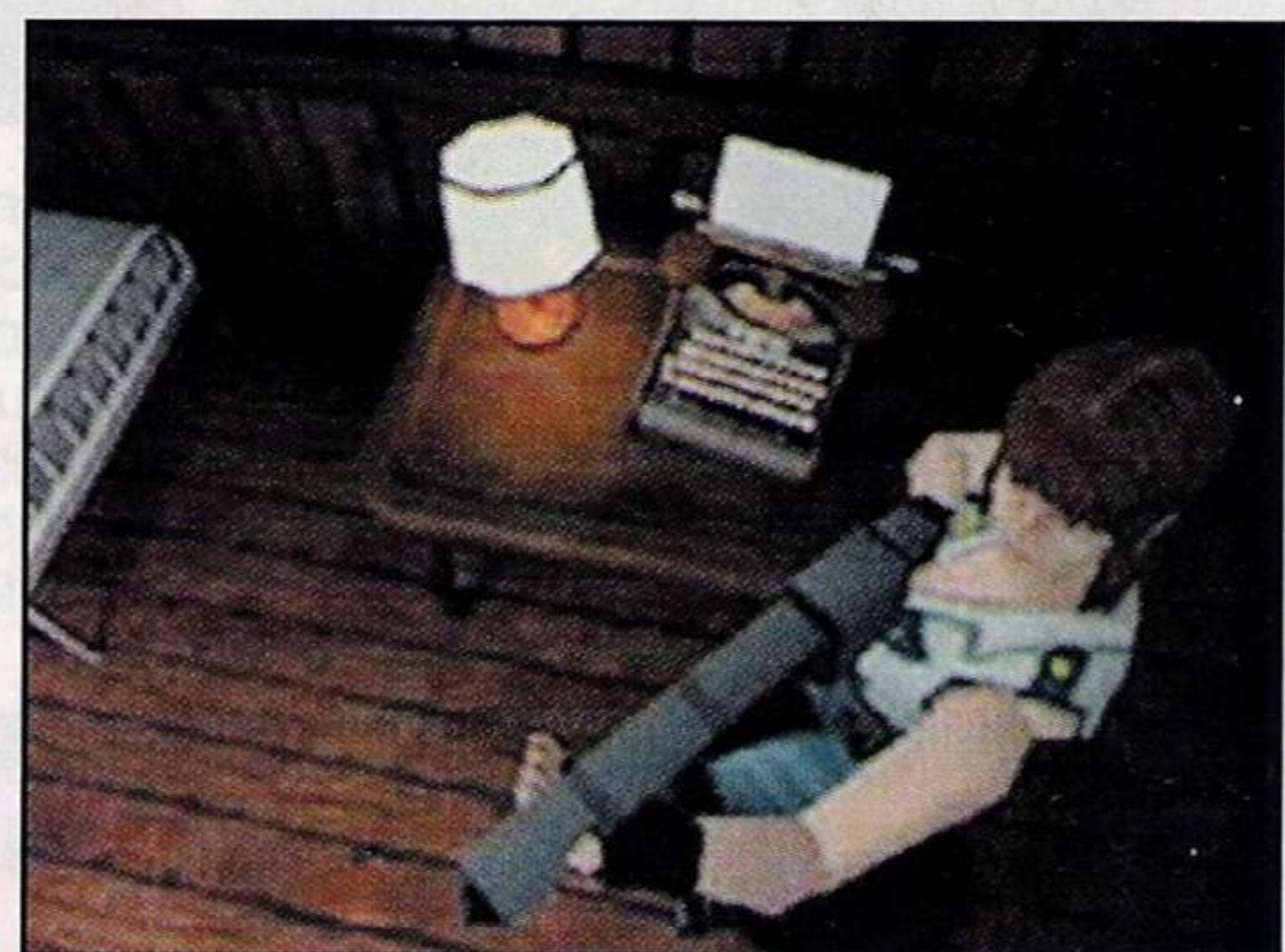


Nintendo 64 wciąż brakuje dobrego fightera, choć wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że objawi się taki w postaci MACE: THE DARK AGES. Tymczasem jednak firma Interplay uraczyła nas swoją wizją mordobicia w postaci CLAYFIGHTER 63 1/3. Do gry idealnie pasuje określenie "wacky", bowiem głównymi postaciami są tutaj pociesznie okładające się plastelinowe ludziki, filmowane techniką stop-klatki. Postacie takie jak krwiożerczy bałwan, wielki lukrowany cukierek, czy występujący gościnnie Earthworm Jim, są całkowicie dwuwymiarowe i szaleją na trójwymiarowym, obracającym się tle. System zadawania ciosów (a nawet same ciosy) został zapożyczony ze STREET FIGHTER, zaś wykończenie Claytality oczywiście z MORTAL KOMBAT. Gra jest śmieszna, ale też słaba i nudzi się już po pierwszej godzinie. Przeciwnicy nie są w stanie zapewnić godziwego wyzwania, zaś powykęcane postacie wraz z ich ciosami w miarę zagłębiania się w grę coraz bardziej irytują, miast śmieszyć. W CLAYFIGHTER 63 1/3 jedynie najmłodszy mogą znaleźć coś dla siebie. Fani prawdziwych mordobici zrobią lepiej czekając na MACE [ash].

OCENA: **3/10**

RESIDENT EVIL Director's Cut

■ CAPCOM, PlayStation



Już w kwietniu bieżącego roku bardzo dobrze sprzedający się w Stanach RESIDENT EVIL został wycofany ze sklepów. W niedługim czasie na rynek trafiła bowiem rozszerzona wersja gry - RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT. Zasadniczo jest to ta sama gra, tylko w trzech wariantach. Możemy więc zagrać w japońską wersję (BIOHAZARD), która jest o wiele łatwiejsza od tej, jaką uraczono nieskośnookich graczy, wersję standardową oraz wersję utrudnioną (z nieco zmienionymi detalami). Do tego możemy obejrzeć nieocenzurowane intro i resztę przerywników; zmieniły się też niektóre ustawienia kamer, stroje oraz parę detali. Mniej więcej tak, jak to miało miejsce przy odgrzaniu niedawno kinowej trylogii STAR WARS. Dla osoby nie posiadającej jeszcze swojej własnej kopii gry, wersja DIRECTOR'S CUT jest wymarzoną okazją poznania terenu w pobliżu miasteczka Raccon. Tym bardziej, że niedługo czeka nas kolejna wizyta. I tutaj pojawia się najmocniejszy argument przemawiający za REDC. Zestaw został bowiem wzbogacony o demo RESIDENT EVIL 2. Nie jest to może zbyt atrakcyjna oferta dla kogoś, kto przeszedł już RESIDENT EVIL pięćdziesiąt razy, ale pomyślcie tylko - playable demo "dwójeczki" czeka... [ban].

OCENA: **8/10**

FORMULA 1 Pole Position

■ Ubi Soft, Nintendo 64



Po słabym przywitaniu w Japonii i USA, FORMULA 1 POLE POSITION dotarła do Europy. Szczerze mówiąc nic by się nie stało, gdyby została w Japonii, bo rewolucji swoim przybyciem nie uczyni. Gra została wydana jako drugi po potwornie słabym CRUISIN'USA wyścig na Nintendo 64 i właściwie tylko z tego powodu mogła liczyć na zainteresowanie graczy. Jej dobre strony to obecność licencji z nazwiskami wszystkich kierowców i stajniami, a także całkiem spory nacisk na symulacyjne odwzorowanie wyścigu. Naprzeciw jednak wychodzi nuda, słaba grafika, potwornie kiepskie sterowanie i praktycznie nic, co byłoby w stanie przyciągnąć uwagę gracza na dłużej niż chwilę. To wszystko eliminuje tę grę z pierwszej ligi tytułów na Nintendo 64. Jeśli jednak ktoś chce ujrzeć na swojej konsoli coś na kształt symulatora bez dobrej grafiki i dźwięku, być może spodoba mu się FORMULA 1 POLE POSITION. W porównaniu jednak z TOP GEAR RALLY czy chociaż MULTI RACING CHAMPIONSHIP, ta gra oferuje zbyt mało. [ash]

OCENA: **4/10**

ROSCO McQUEEN

■ Sony, PlayStation

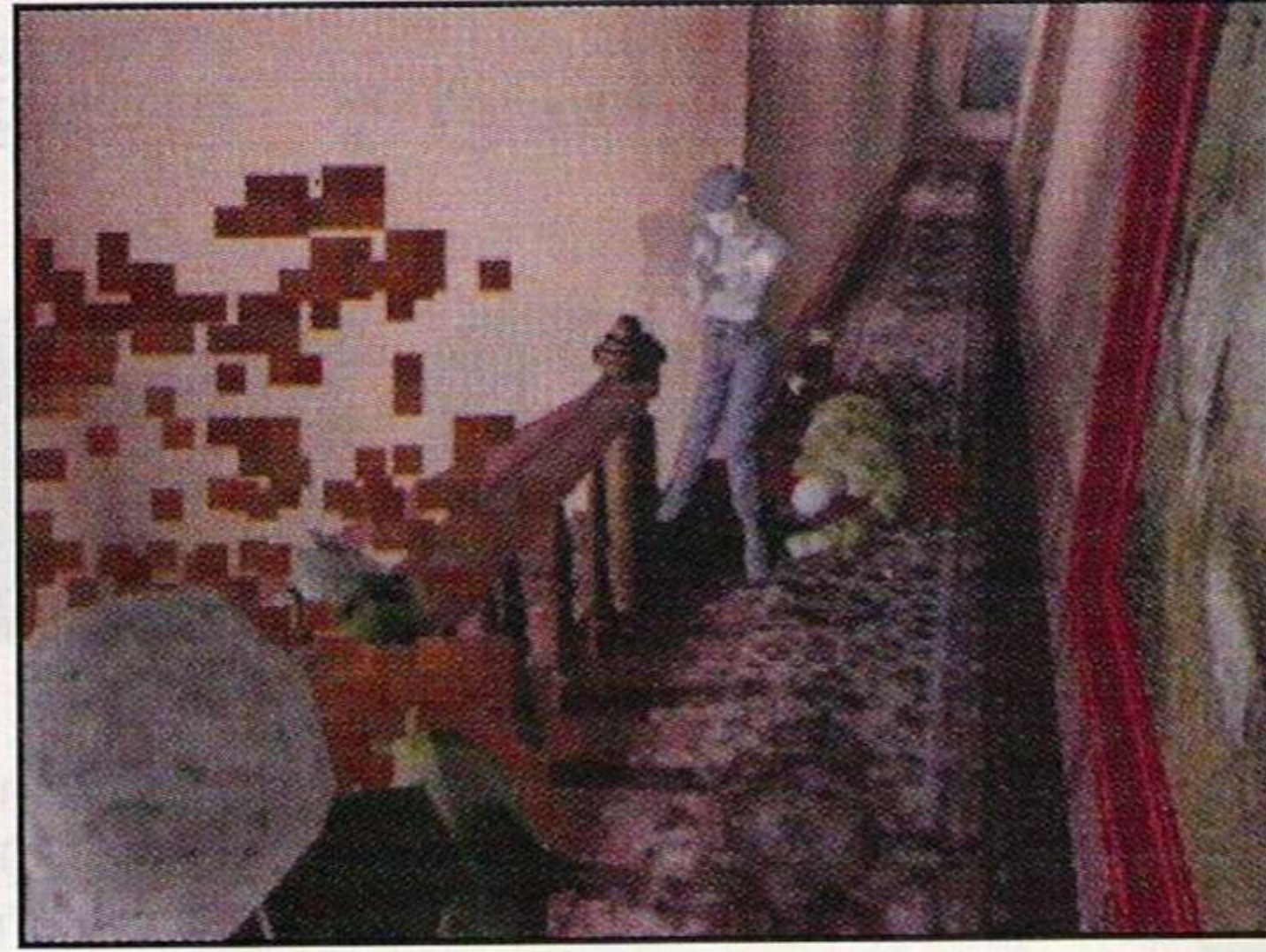


Przyznajcie się szczerze, kto z męskiej części czytelników nie chciał lub nie chce nadal zostać strażakiem? Pewnie znaczna większość, bo już tak jest w przyrodzie, że prawie każdy mały chłopiec chce walczyć z ogniem. Ja na przykład chciałem zostać kierowcą szambiaraki, ale to już tak na marginesie. Wielu młodych chłopców nigdy nie wyrasta ze swoich marzeń i niektórzy biegając z sikawką zarabiają w ten sposób na życie. Chwała im za to, bo to praca bardzo trudna, pożyteczna, a przy tym niebezpieczna i niedoceniana. Rosco McQueen to tytułowy bohater kolejnej z wielu niezbyt udanych i tanich produkcji na PSX'a. Jak można się domyśleć jest on strażakiem, a jego zadanie to gasić wybuchające bez przerwy pożary na terenie jednego z dużych hoteli. Mając do dyspozycji toporek i sikawkę z limitowaną ilością wody, Rosco biega od pokoju do pokoju zażegnując wybuchającą to tu, to tam pożogę, przy okazji próbując pojmać podpalacza, którym jest... o zgrozo, tajemniczy robot! Cóż, gierka niebrzydka, bardzo kolorowa i przeznaczona zdecydowanie dla najmłodszych. Graczom, którzy ukończyli 9 rok życia nie polecam [jos].

Ocena: **3/10**

RESIDENT EVIL

■ Sega, Saturn



Pierwszy zrealizowany z takim rozmachem PSX-owy horror okazał się strzałem w dziesiątkę. Każdy gracz dał się porwać mrozącym krew w żyłach przygodom dwójki dzielnych członków grupy S.T.A.R.S, którą posłużono się do zbadania skutków pewnego eksperymentu. A teraz mogą też zrobić to posiadacze Saturna. Małe miasteczko Raccoon staje się areną niewyjaśnionych morderstw. Okazuje się, że ofiarą zombiaków padają okoliczni wieśniacy i zwierzęta. Na miejsce zostaje wysłana specjalna grupa, mająca zbadać zaistniałą sytuację. Oczywiście kontakt urywa się bardzo szybko. Wybierając sobie jedną z postaci (silnego i celnego Chrisa Redfielda albo zwinną i sprawną Jill Valentine) zostaniesz teraz rzucony w sam środek najstraszniejszego koszmaru. I zgłębisz tajemnicę przerażającego eksperymentu, jakiemu poddano członków S.T.A.R.S. Akcji jest bardzo dużo, mamy rozwiązywanie zagadek, walki i naprawdę przerażającą fabułę. Ale po co ja wam to wszystko mówię. To jaki jest RESIDENT EVIL, każdy wie (albo wiedzieć powinien). Tak więc nie zwlekaj i zaopatr swego Saturna w najlepszy dotychczas horror na tę konsolkę. Natychmiast! [ban]

OCENA: **8/10**

WIPEOUT 2097

■ Psygnosis, Saturn



Wierni Saturnowi fani Segi dostali wreszcie WIPEOUT 2097 - jedną z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek ukazały się na PlayStation. Futurystyczne wyścigi szybujących nisko nad ziemią pojazdów zyskały sobie olbrzymią liczbę zwolenników na całym świecie, zaś gra do dziś sprzedaje się całkiem nieźle. W kwestii torów, pojazdów czy też zasad nic się tu nie zmieniło - wystarczy posuwać się jak najszybciej do przodu i raz na jakiś czas postać przeciwnikowi pocisk w tył pojazdu. Grafika, choć nie tak płynna i kolorowa jak w wersji na PSX'a, jest całkiem w porządku, jak na trójwymiarowe możliwości Saturna. Niestety, konwersji nie przeżył soundtrack z Prodigy i innymi gwiazdami Brytyjskiej muzyki - jego sybstitutem jest muzyka współpracującego od zawsze z Psygnosis, zespołu Cold Storage. To w dalszym ciągu jest dobry WIPEOUT 2097, tyle że rok później niż powinien i z nieco słabszą grafiką. Ten drobny fakt jednak praktycznie nie przeszkadza, ponieważ jest to jeden z najlepszych (jeśli nie najlepszy) futurystycznych wyścigów, w jakie można zagrać na konsoli. Szczerze polecamy. [ash]

OCENA: **7/10**

THE LOST WORLD Jurassic Park

■ Sega, Saturn



W poprzednim numerze recenzowaliśmy wersję na PlayStation, zaś równo miesiąc później pojawiła się wersja na konsolę Saturn. Saturnowy THE LOST WORLD praktycznie niczym się nie różni od swojego odpowiednika na PlayStation - jest to trójwymiarowa (graficznie) i bardzo piękna pod względem wykonania platformówka, której niestety brakuje nieco miodności, zaś reagujące ze sporymi opóźnieniami sterowanie doprowadza czasem do szału. Kilkanaście poziomów gry pozwala na przeżycie przygody w wykreowanym przez Spielberga świecie dinozaurów - gracz wciela się w rolę zarówno drapieżnych dinozaurów, jak i ściganych po całej wyspie ludzi. Gra jest trudna, zaś osobę próbującą za pomocą joypada zgłębić tajemnice korporacji Ingen czeka sporo rozczarowań i frustracji. Zainteresowanych pełną recenzją zapraszamy do poprzedniego numeru NEO>. [ash]

OCENA: **6/10**

MORTAL KOMBAT Mythologies Sub-Zero

■ GT Interactive, PlayStation



Wszyscy z niecierpliwością oczekujemy nadejścia czwartej odsłony turnieju MORTAL KOMBAT. Tymczasem możemy posmakować tematu przy okazji wydanej właśnie platformówki spod znaku smoka - będącej pierwszą częścią w nowej serii MK MYTHOLOGIES grze, opowiadającej o przygodach wojownika Sub-Zero. Jak na sagę przystało, w grze jest mnóstwo walk, oczywiście przy udziale głównego bohatera. Pojawi się olbrzymia ilość przeciwników, po części też uczestników poprzednich edycji. Zadaniem Suba jest wypełnić szereg misji zleconych mu przez czarownika o imieniu Quan Chi, ku chwale klanu Lin Kuei. Ciekawostką jest fakt, że Sub-Zero posiada te same ciosy co w mordobiciu, jednak tu z biegiem akcji musi się ich nauczyć. Gra tłumaczy wiele tajemnic nie wyjaśnionych do tej pory w kolejnych częściach MORTAL KOMBAT, oraz dobrze wprowadza w czwartą odsłonę, w której rolę głównego bossa zajmie Shinok - koleś, który pociąga za sznurki nawet Shao Kahna. Oczywiście, wszystko okraszone jest doskonałą grafiką i wprowadzającym w klimat dźwiękiem - polecamy wszystkim fanom smoczej serii. [jos]

Ocena: **8/10**

■ Wydawca: SEGA
■ Termin (pal): Wrzesień '97

■ Producent: SONIC TEAM
■ Liczba graczy: 1-2

SEGA SATURN

SONIC JAM

Podczas gdy MARIO 64 robi furorę swoim nowatorstwem i doskonałym światem 3D, zaś na PlayStation ukaże się lada dzień druga część przygód Crasha Bandicoota, posiadacze Saturnów nadal wypatrują nadejścia trójwymiarowego Sonica. Tymczasem okres oczekiwania przedłuża się z miesiąca na miesiąc. Aby zaspokoić głód miłośników niebieskiego jeża, Sega wydała grę zatytułowaną SONIC JAM.

Z czym wam się kojarzy słowo JAM, lub po polsku dżem? Z jakąś zbieraniną, miksem, po prostu marmoladą. No właśnie - SONIC JAM jest kompilacją wszystkich starych przygód Sonica, który od czasu swojego debiutu w 1991 roku zawojował cały świat stając się najpopularniejszym bohaterem-maskotką. Każda z kolejnych jego części stawiała się przebojem i właśnie wszystkie one znajdują się na płycie. Z recenzenckiego obowiązku przypomnę je tym, którzy już ich nie pamiętają, lub jeszcze nigdy o nich nie słyszeli.



SONIC THE HEDGEHOG jak już wspomniałem powstał w 1991 roku. Dzięki niezwykle jak na tamte czasy kolorowej grafice (32 kolory), wielopłaszczyznowym krajobrazom i niezwykle szybkiemu i płynnemu tempu gry sprawił, że dla Segi zapanowały dobre czasy

i rozpoczął się wyścig z dobrze stojącym już Nintendo. Cóż można powiedzieć o samej grze? To dobra platformówka nawet dzisiaj, choć wygląda już trochę śmiesznie. Ale architektura poziomów z masą platform, ukrytych przejść i bonusów przewyższa niejedną współczesną zręcznościówkę. Niedługo potem pojawiła się część druga, SONIC THE HEDGEHOG 2. Zmian było niedużo, gra po prostu miała podtrzymać sukces poprzedniczki. Nowością było pojawienie się drugiej postaci - Tails'a, oraz trybu gry we dwóch jednocześnie lub na podzielonym ekranie. W SONIC THE HEDGEHOG 3 czas wymusił znaczną poprawę grafiki i ulepszenie

W ten sposób można pograć w stare wersje Sonica, wysłuchać muzyczek, lub obejrzeć oryginalne japońskie reklamówki z wydierającymi się żółtymi panienkami. To już wszystko co oferuje SONIC JAM. Sonic World nie jest nawet w części tak dobry jak MARIO64 i niestety (a może na szczęście) nie przypomina nadchodzącego SONIC R. Stare Soniki są super, ale z pewnością dla starszego pokolenia graczy. Najmłodszym nawet duża miodność nie zrekompensuje starego, biednego wykonania. Starszym zresztą też.

Joseph



SONIC JAM to głównie kompilacja starych gier z niebieskim jeżem

trybu dla dwóch graczy. Po raz pierwszy pojawił się też Knuckles. Sonicomania szalata wtedy nie tylko w kraju kwitnącej wiśni, ale opanowała już cały świat. Producenci idąc za ciosem stworzyli kolejną pozycję - SONIC AND KNUCKLES. Skoncentrowano się na ulepszeniu gry i wprowadzono chyba po raz pierwszy w tym gatunku podwodne etapy. Było to jednak kosztem trybu split screen.

Tak w pigułce wygląda historia małego-wielkiego Sonica. W SONIC JAM stworzono złudzenie całkiem nowego produktu, poprzez dodanie Sonic World - krótkiego świata 3D, który sam sobie nie jest grą, a jedynie taką dziwną wersją menu. Biegając "niebieskim" po pięknej zielonej trawce i skacząc po trójwymiarowych platformach i mostkach można odwiedzać specjalne chatki.



Ocena

4

Grafika ★★★★★☆☆☆☆☆
Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆☆
Miodność ★★★★★☆☆☆☆☆

Zgodnie z obietnicami autorów z firmy Niegrzeczny Pies (Naughty Dog) przed końcem roku 1997 pojawił się wreszcie oczekiwany chyba przez wszystkich posiadaczy PlayStation CRASH BANDICOOT 2. Mimo, że już pierwsza część była znakomita, Crash nie został oficjalną maskotką PlayStation. Podobno autorzy obawiali się trochę konkurencji w postaci CROC'A, ale zupełnie bezpodstawnie - gdy zagrałem w CORTEX STRIKES BACK wiedziałem już, że nic nie jest w stanie mu zagrozić. Teraz Crash Bandicoot musi zostać maskotką PSX'a (zaraz...a Cloud z FF7 to pies? - Ash), chyba że Sony w ogóle takowej nie potrzebuje.

Już na początku zaznaczę, że gra ta stała się moją ulubioną platformówką od czasów MARIO 64. CRASH BANDICOOT 2 jest wzorową grą, która z pewnością wpisze się dużymi literami do księgi sławnych tytułów. Play'owcy zapytają z pewnością od razu, czy jest lepszy od MARIO 64. Oczywiście że nie, ale nigdy nie miał nim być. To zupełnie inna gra. I choć nie bije ona przygód hydraulika, jest jak dotychczas najlepsza w swojej klasie - scrollowanych platformówek o szybkiej akcji. Mimo, że większość czasu patrzymy z punktu widzenia trzeciej osoby, czyli zza pleców Crasha, to można użyć określenia "scrollowany", bowiem nie porusza się on

na grzbiecie dzikiej świni; teraz można się wykazać na polarnym niedźwiedziu lub odrzutowych nartach wodnych. Oprócz tego rudzielec w cerowanych gaciach w jednym z etapów zakłada pilotkę z goglami i oblatuje odrzutowy plecak lawirując między rozgrzanymi rurami i snopami ognia w bazie Cortex'a. Doskonale sprawdza się w tym momencie nowy analogowy joystick Sony. Na nudę i monotonię na pewno nie można narzekać, co więcej, nawet nie ma czasu żeby o tym pomyśleć bowiem poziomy są jeszcze dłuższe, a przy tym zróżnicowane i obfitujące w masę atrakcji w postaci ukrytych miejsc czy bonusów.

CRASH CORTEX

BANDICOOT 2 STRIKES BACK



Przed wami nowy, lepszy Crash Bandicoot. Dziękujemy ci Sony!

swobodnie po trójwymiarowym świecie, ale jest ograniczony w kierunku w głąb ekranu. Jedynie w bonusowych odstępach ekran przesuwa się w bok, ale bohater nie staje się płaskim spritem i może również wykonywać nieznaczne ruchy w innych kierunkach. Krótko mówiąc - niezły koktail, który zdmuchnie czapkę wszystkim fanom platformerów, a i tych pozostałych z pewnością potarga, podobnie jak uczyniła to część pierwsza.

Trudno powiedzieć, żeby CB2: CORTEX STRIKES BACK był czymś super nowatorskim i dokonał przełomu w świecie platformówek. Po prostu kontynuuje tradycje swoich doskonałych poprzedników, wzbogacając je o doskonałą oprawę graficzno-dźwiękową, obszerniejsze poziomy i szereg drobnych nowinek zwiększających ciśnienie płynącego miodu. Pamiętajmy jak w pierwszej części lisek popylał

Teraz można sobie wybrać etap, w który chcemy grać, ale dopiero po zebraniu wszystkich kamieni kończących każdy z nich, gra pozwala przejść do następnych kilku poziomów. Kolejny oryginalny pomysł, abyśmy nie odeszli za szybko od ekranu. Nawet walka z końcowymi bossami nie jest standardowa, bo polega zwykle na przechytzeniu przeciwnika i zahacza o elementy logiczne, ale o tym przekonacie się już sami.

Cóż nowy lepszy Crash jest po prostu ultra plus. Czyli, za tę samą co kiedyś cenę dostajecie więcej klatek animacji, lepszą grafikę, więcej poziomów, nowe ruchy, ulepszony engine, jeszcze lepszą zabawę i wiele, wiele innych. Gra należy niewątpliwie do kategorii "mam i non-stop gram".

Joseph

Ocena

9

Grafika	★★★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★★★☆☆
Miodność	★★★★★★★★☆☆

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Więc to jest ten trójwymiarowy STREET FIGHTER, na którego czekałem przez kilka lat. Przez chwilę myślałem już, że gdy po raz tysięczny usłyszę te same odgłosy (eh...Hadoken...) w szóstej czy siódmej grze z serii, z niesmakiem odwrócić od niej oczy. Okazuje się jednak, że trzeci wymiar tchnął nowe życie w nie zmieniającą się od lat strukturę mordobicia z Capcom. Tak bardzo bliska nam - ludziom - pogoń za wszystkim co nowe, znajduje w STREET FIGHTER EX Plus Alpha swoje ujście, bowiem po raz kolejny wpadłem bez reszty w magiczny świat wykreowany na ekranie przez mistrzów.

STREET FIGHTER EX Plus Alpha to po prostu trójwymiarowy STREET FIGHTER. Gdyby ktoś chciał przyjrzeć się mechanizmom gry, nie zobaczy tu nic nowego - żadnej możliwości trójwymiarowych uskoków, czy choćby patentów w stylu Alpha Counter i Custom Combó wprowadzanych w dwuwymiarowej serii ALPHA. To, co zostaje, to czysty szkielet SF ubrany w trójwymiarowe piórka, plus kilka bajerów uatrakcyjniających widowisko, a nie



powiedzieć o fatalnym Zangiefie. Witamy też w zespole kilku ciekawych debutantów, takich jak Garuda czy Skullomania - nowi oprócz tego, że fajnie wyglądają, posiadają też całkiem konkretny zestaw ciosów. Jest nawet jedna pani,



SF EX to stary, sprawdzony schemat ubrany w trójwymiarowe piórka

mających absolutnie żadnego wpływu na rozgrywkę. Zaczniemy od 23 postaci, z czego 9 nie wnosi niczego nowego - choć wyglądają inaczej, operują zestawem ciosów będącym mieszanką stylu kilku wojowników (a'la mid-bossowie w TEKKEN 2). Powraca Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Dhalsim, Zangief, Sakura i Bison. Transformacja Ryu i Kena w trzeci wymiar przebiegła niemal bezboleśnie, czego nie można

która zarówno stylem walki (Aikido) i wyglądem (zwiewne szatki) przypomina Aoi z VF3.

Każda z postaci dysponuje dość skromnym jak na dzisiejsze czasy garniturem kilkunastu ciosów. W zamian za wyprowadzanie ciosów specjalnych ładuje się pasek energii; gdy naładuje się do końca, można wykonać super-combo, które nie tylko jest niesamowicie efektowne, ale też sieje potężne spustoszenie na pasku energii przeciwnika. Reszta jak w każdym mordobiciu - atakuj, blokuj, wygraj. Ciekawą sprawą jest PRACTICE, w którym ćwiczy się coraz bardziej

skomplikowane combosy. W zamian za ukończenie składającego się z blisko 20 ćwiczeń trybu, przewidziane są bonusy w postaci kilku nowych postaci, nowych trybów rozgrywki, a także nowa, trójwymiarowa wersja rozbijania spadających beczek z SF2. Coraz bardziej popularny w mordobiciach staje się trening na żywym, tyle że nie reagującym na zaczepki przeciwnika - można go maltretować do woli, ćwicząc swoje umiejętności.

Chciałbym podkreślić to jeszcze raz: STREET FIGHTER EX Plus Alpha to jedynie stary, kilkakrotnie sprawdzony na przestrzeni ostatnich lat schemat okraszony trójwymiarową grafiką. Tę grę można szczerze pokochać, albo od razu zniechęcić. Wyznawcy TEKKEN 2 mogą się zrazić pozorną prostotą tej gry, podobnie jak osoby, którym nie wychodzi kręcenie okręgów na joypadzie. Mnie jednak to mordobicie się bardzo podoba - fan serii STREET FIGHTER będzie usatysfakcjonowany. Inna sprawa, że 11-ciosowe super-combo wykonane pod koniec rundy na przeciwniku naprawdę poprawia humor na resztę dnia.

Gulash

Ocena

7

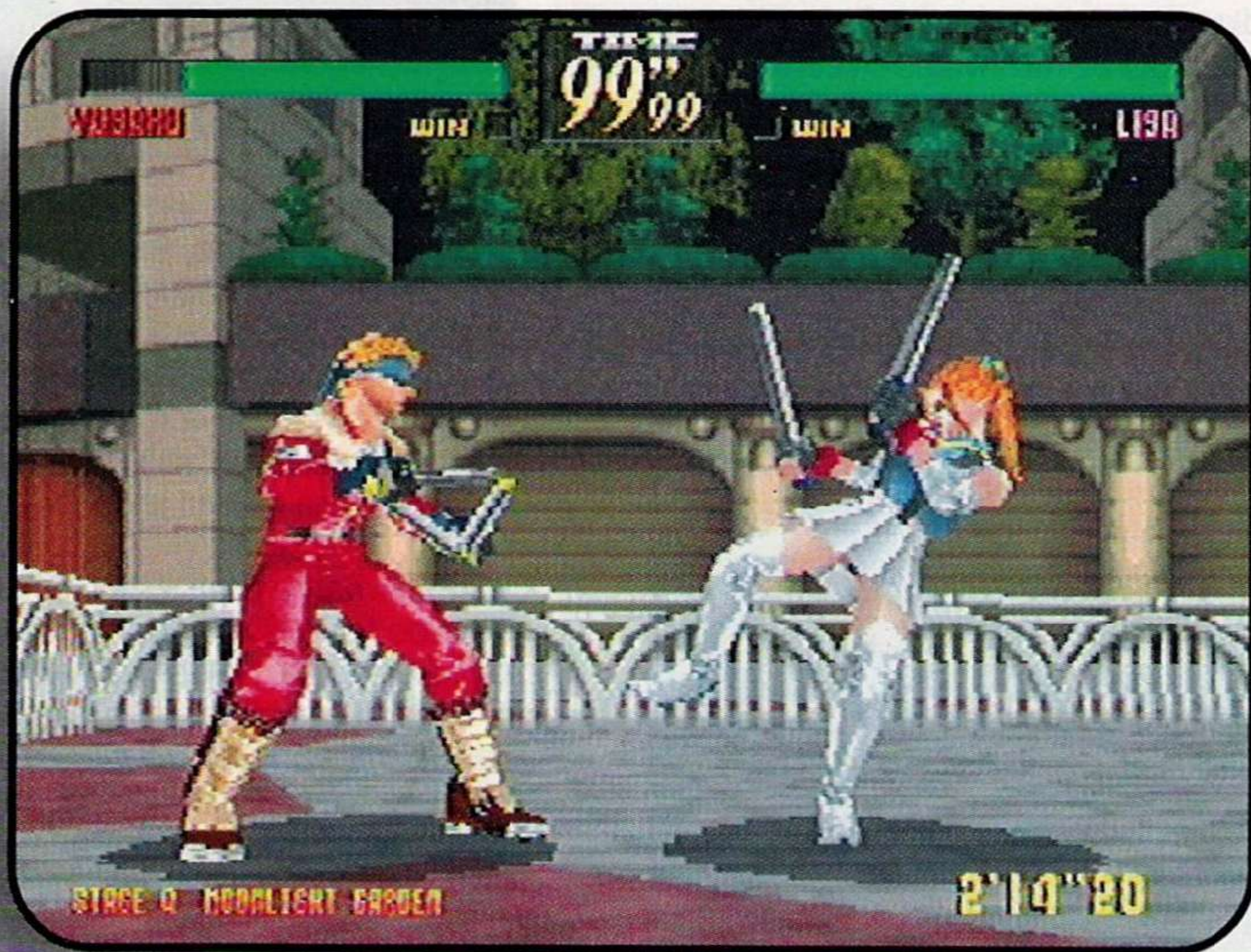
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆

LAST BRONX

Ostatnio Saturn nie cierpiat na nadmiar dobrych gier. Sytuacja jednak wyraźnie się poprawia i idzie ku lepszemu - choć Sega nie obiecuje zalewu nowych tytułów w stopniu odpowiadającym PlayStation, firma przyjęła nową politykę. Poprzez zastosowanie kilkustopniowego systemu kontroli Sega ma zamiar wyeliminować ewentualne knoty już w zarodku. Skutkiem tego ma być polepszenie jakości produktów, co najbardziej cieszy nas - graczy. Konwersja LAST BRONX z automatu była dla Segi priorytetową sprawą. Oficjalnie wiadomo już, że nie będzie VIRTUA FIGHTER 3 na Saturna - Sega woli zaprezentować ją dopiero na swoim nowym systemie

emocjonujące, zawodnicy wyprowadzają cios całym ciałem, a nie tylko ręką czy nogą, co dodaje im realizmu. Jest oczywiście kilka trybów rozgrywki i ukrytych bonusów, które gracz stopnowo będzie odnajdywał.

LAST BRONX to najładniejsze mordobicie na konsolę Saturn. Pod względem oprawy wizualnej wyprzedza nawet arcydzieło sztuki programistycznej, jakim niewątpliwie jest VIRTUA FIGHTER 2 (do dziś zastanawiam się, jak udało im się tak wspaniale przenieść VF2 na konsolę). Postacie posiadają więcej detali, a ultrapiłynna animacja 50 klatek na sekundę także robi swoje. Broń zostawia za sobą



LAST BRONX to bezsprzecznie najładniejsze mordobicie na Saturna

oznaczonym kryptonimem DURAL. Dlatego przy przeniesieniu LAST BRONX pracowali ci sami ludzie, którzy stworzyli wersję automatową tej gry. I pewnie dlatego ta konwersja jest taka dobra.

Akcja gry została umieszczona w niedalekiej przyszłości. Na ulicach panuje chaos, ponieważ o władzę nad miastem NEO TOKYO rywalizuje kilka gangów. Ktoś (niejaki RedEye) ma już jednak dość bezsensownej wojny i organizuje turniej, w którym zmierzą się przywódcy walczących gangów. Co ciekawsze, wszyscy liderzy wywodzą się z jednej ekipy, a kiedyś byli nawet przyjaciółmi. Teraz jednak czeka ich seria pojedynków, które zadecydują o wszystkim.

Każdy z ośmiu zawodników nauczył się władać inną bronią - nunchaku, pałki tonfa czy też po prostu kije. Choć jak w każdym mordobicu tryb multiplayer to podstawa, sterowani przez konsolę przeciwnicy potrafią niezłe zależeć za skórę już na średnim poziomie trudności - wszyscy potrafią zrobić doskonały użytek z trzymanego w dłoniach narzędzia i bez wahania uczynią to, jeśli tylko pozostawi się im choć cień szansy. Pojedynki są

smugi, ubrania przesuwają się w rytm ruchów; wszystko zostało dopracowane bardzo szczegółowo. Dzięki sprytnym trikom tła wyglądają z lekka trójwymiarowo, zaś tekstury na arenach są o wiele bardziej szczegółowe niż w VF2. Na uwagę zasługuje też muzyka (jedna z pięć achillesowych gier Segi), która o dziwo jest po prostu dobra, podobnie jak odgłosy słyszane przy zetknięciu broni z ciałem.

Przed wszystkim jednak w tej grze znajduje się techniczna głębia i wysoki stopień złożoności. Sterowanie oparte na najbardziej chyba intuicyjnym systemie trzech przycisków (Blok, Punch, Kick) jak zwykle doskonale sprawdza się w praktyce. Opanowanie w zadowalającym stopniu techniki prowadzenia postaci to niełatwa sztuka, ale sprawiająca maksimum satysfakcji. W LAST BRONX, podobnie jak w VF2, lamer nie poradzi sobie z mistrzem w taki



sposób, jak czyniłby to chociażby w SOUL BLADE czy serii TOSHINDEN - wciskając przyciski bez tadu i składu. Dzięki takim grom jak LAST BRONX i TOURING CAR CHAMPIONSHIP wraca wiara w Saturna.

Gulash

Ocena

8

Grafika	★★★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★★★☆☆
Miodność	★★★★★★★★☆☆

WORLDWIDE SOCCER 98

W poprzednim numerze NEO> miałem przyjemność zrecenzować najlepszą moim zdaniem piłkę nożną na superkonsole: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO. Przy opisie wspominałem o konkurencji na Sega Saturn w postaci WORLDWIDE SOCCER '97. Teraz nadszedł czas na konfrontację i porównanie. Na początku należy wspomnieć, że obydwa gąły są sztanarowymi produktami na PSX oraz na Sega Saturn.

WORLDWIDE SOCCER '98 jest drugą z kolei edycją piłki nożnej o tym samym tytule, ale innej cyferce z rokiem. W porównaniu do zesztorocznej edycji nie zauważyłem zbyt

lub narodowej. Do dyspozycji gracza pozostawiono zestaw większości jedenastek narodowych, w tym i naszych orłów. Niestety każda drużyna posiada fikcyjne nazwiska, włącznie z reprezentacją Polski. Trochę mnie to zawiodło ale z drugiej strony przyzwyczailem się do takiego podejścia żółtych braci, którzy są autorami gry. Jak już doskonale wiecie, licencja na nazwiska kosztuje kupę kasy, a Japończycy i Amerykanie zupełnie nie orientują się w europejskich czy południowoamerykańskich realiach. Dla nich siwy Chapman operujący na środku pola w reprezentacji Anglii może równie dobrze nazywać się Lech Wałęsa. Dla mnie i wielu fanatyków powinien to być

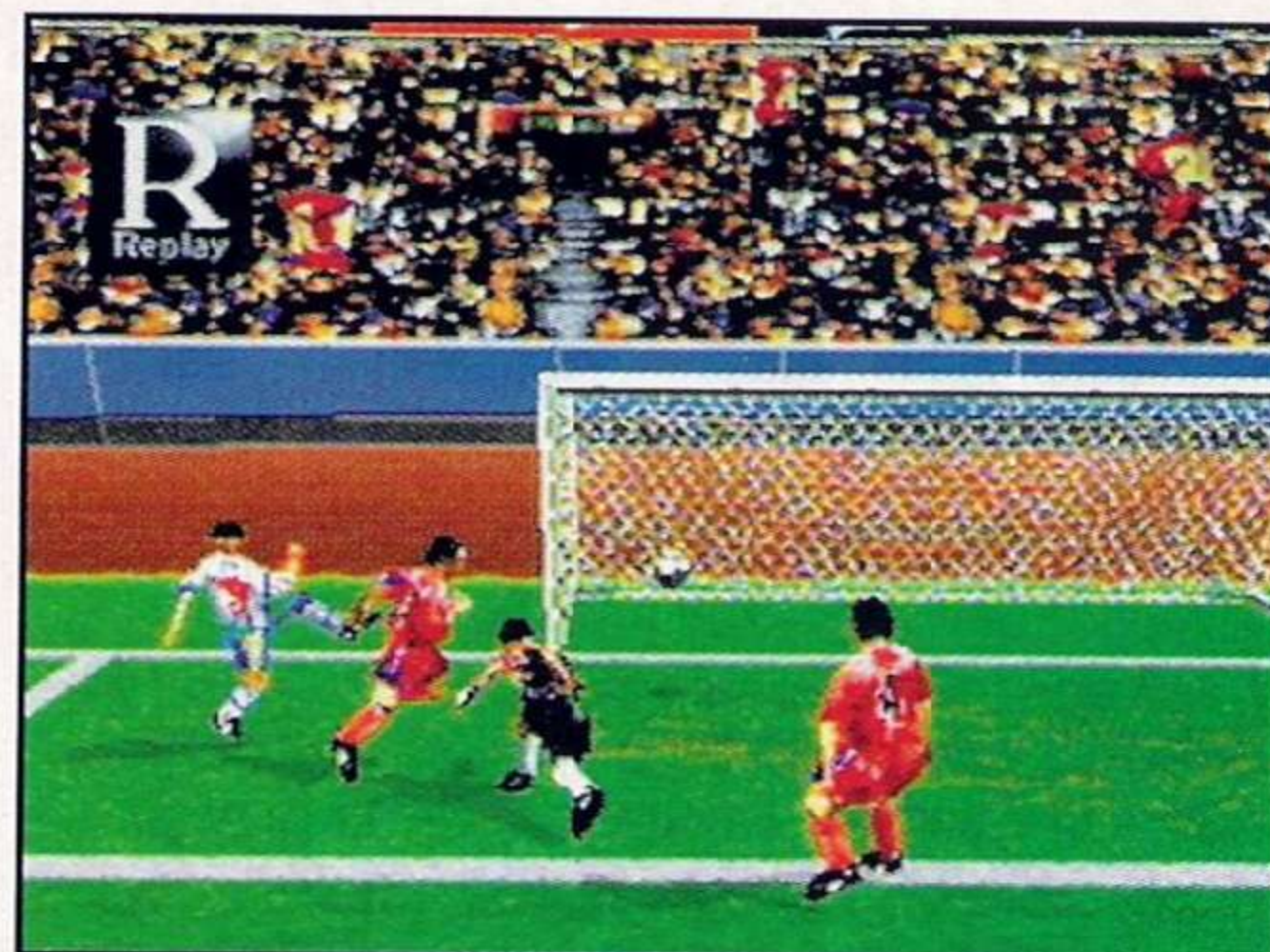


WWS '98 to właściwie jedyna rozsądna piłka nożna na Saturna

wiele drastycznych zmian, dlatego nie będę stosował analogii, czy porównań. Gra przeznaczona jest klasycznie dla jednego lub dwóch (maksimum czterech) graczy grających ze sobą w jednej drużynie lub przeciwko sobie. Ten system opatentowali koleśie z E.A.Sports przy zespołowych grach sportowych. Do dyspozycji masz pięć trybów zabawy w postaci: pojedynczego meczu, trenowania rzutów karnych, ligi, mistrzostw oraz pucharów. Różnorodność rozgrywek zwiększa się przy wyborze drużyny klubowej

oczywiście Paul Gascoigne ale cóż, to nie Europa! Z kolei wyspiarze powinni być na maksa usatysfakcjonowani, ponieważ w grze, jako jedyna, dostępna jest Liga Angielska, a brak na przykład Ligi Włoskiej. Co ciekawe, żółci zakupili prawa do nazwisk, przez co w najbardziej kozackiej drużynie świata - Manchester United - szaleje w napadzie Sheringam, Cole i spółka!!! Ucieszyłem się z tego powodu jak dzieciak.

Na boisku odbywa się szaleństwo klasyczne dla gier nowej generacji. Piłkarze obdarzeni są fenomenalną animacją, stosunkowo wolną ale za to piekielnie dokładną. Wykonują dziesiątki zagrań, kiwek i zwodów! Przyjmują



piłę na klatę, robią wrzutki na pole karne, sztuczki techniczne. Bramki zdobywają szczupakiem, efektownymi nożycami, zaś bramkarze wyginają się jak struny. Wszystko jest niesamowicie płynne, trochę przejawskrawione, ale diabelnie grywalne. Jak powiedział kiedyś Mr Darek Szpakowski - Brazylianie są zwinni jak koci!

W porównaniu do ISS PRO z PSX grafika jest o niebo lepsza. Wektory są dokładniejsze, nie wylazą piksele. Nawet trzy widoki dostępne w obydwu grach lepiej prezentują się na Saturnie, podobnie jak wizerunki piłkarzy i detale. Niestety, miodność tej gry jest o wiele mniejsza, a przynajmniej boiskowe akcje są mniej realistyczne. Klasycznie już w żółtych grach kuleje komentarz, pomimo użyczenia głosu przez taką sławę jak Jackie Charlton. Jeśli jednak masz Saturna, kochasz go i uwielbiasz piłki nożne, powinieneś w ciemno zaopatrzyć się w WORLDWIDE SOCCER '98!

Wick



Ocena

7

Grafika	★★★★★★★★★★
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆

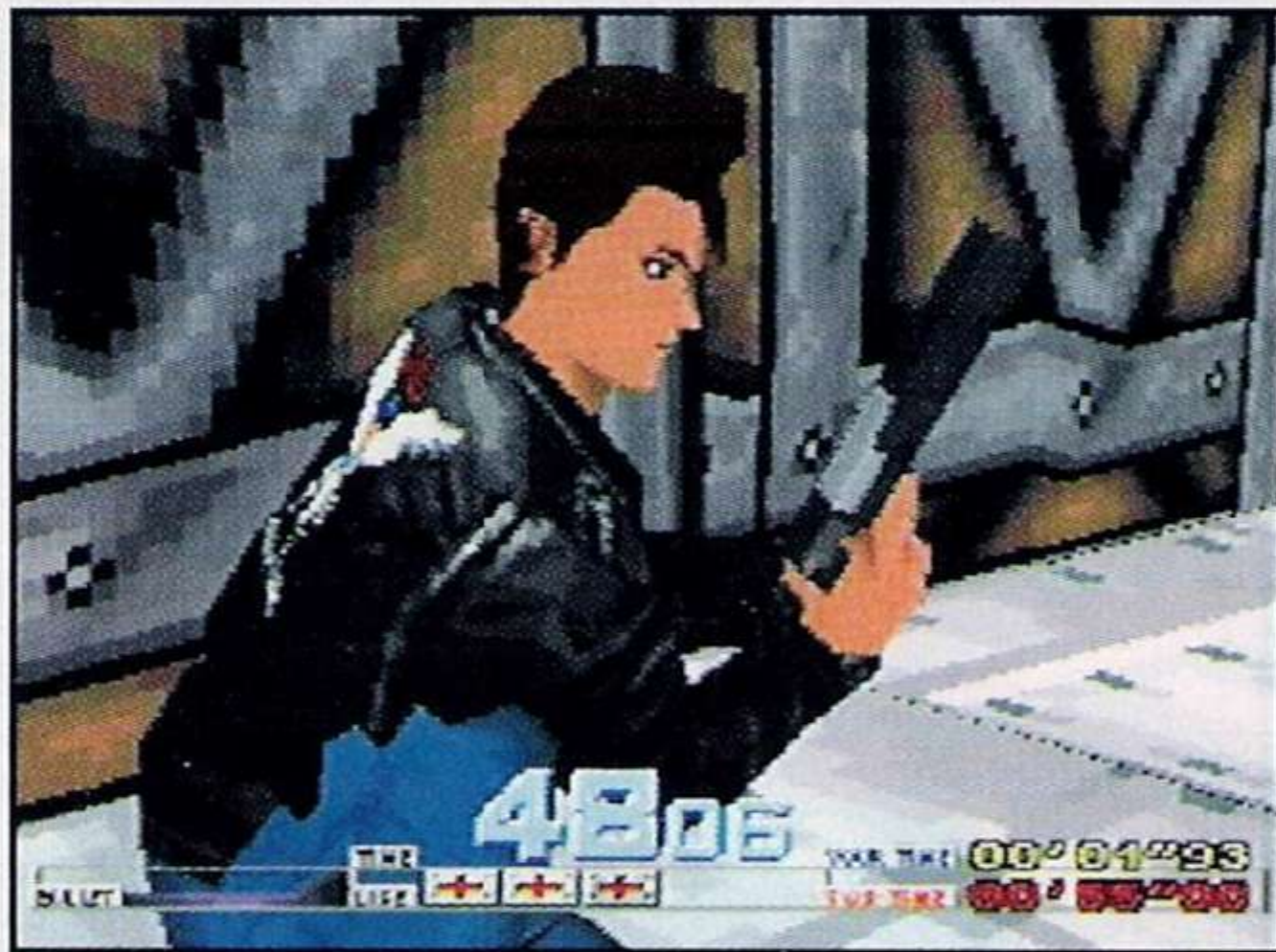
Kiedy dwa lata temu natknąłem się w pewnym zapadłym miasteczku we Francji na automat TIME CRISIS, nie byłem zachwycony. Widziałem tylko jak jakiś mały Jean-Pierre, Jean-Paul czy inny Jean-Claude gorączkowo ściskając guma nawalał w ekran i nerwowo wciskał pedał w podłodze. Jako że najbardziej odpowiednie skojarzenie nasuwało się to ze śmietnikiem toteż i nie zwróciłem na grę większej uwagi. Głupia sprawa, bo arcade ten wyprzedzał wtedy konkurencję o kilka długości.

Motyw gier z gunem podłączonym kablem do konsoli jest już stary jak świat. Wystarczy tylko przypomnieć sobie Saturnowego VIRTUA COP w obu wydaniach, żeby zorientować się o co chodzi. Jednak do momentu nastania TIME CRISIS gry te miały jedną zasadniczą wadę. Byliśmy w nich cały czas jak kaczkę, bażanty czy preriowe pieski czekające na karzące oko Wicika mające ukrócić ich marne żywoty. Dobra, niezupełnie tak - w VIRTUA COP mieliśmy do dyspozycji pistolet i inne takie tam, ale za to cały czas byliśmy odkrytym celem. Czyli albo my ich, albo oni nas. W TIME CRISIS natomiast dochodzi pewna wspaniała możliwość - ukrycia się na chwilę przed strzelającymi przeciwnikami.



TIME CRISIS to najlepszy shooter na pistolet w jaki można zagrać w domu

TIME CRISIS



w misję, która pozwoli mu ocalić świat przed niecznymi knowaniami niegodziwca. I tak przyjdzie nam przebić się przez 12 etapów gry, z których 9 to zwykle poziomy, na których czyhają na nas tabuny wrogów oraz 3, na których mają na nas ochotę trzej bossowie. Bywalcy salonów gier kiwają w tym momencie głowami - ta, ta, widziałem to i rozwalilem Wild Doga z zamkniętymi oczami. Hehehe. Ale Kantaris to nawet na oczy nie widzieliście. NAMCO zaszerwowało nam bowiem uatrakcyjnioną w stosunku do arcade'owej wersji gry. W PSX-owym TIME CRISIS dodano nowe levele, nowych bossów i zupełnie nową intrygę (zabij wszystko, co się rusza).

można było strzelić w coś, co rozwalalo wszystkich przeciwników na ekranie (skrzynia z ładunkami wybuchowymi), o tyle w bonusowej grze takich elementów jest o wiele więcej. Ponadto mamy trzy możliwe sposoby zakończenia całej gry - w każdej Kantaris zostaje rozwalona, ale za każdym razem inaczej.

Ogólnie, gra jest bardzo wciągająca, efektowna i warta nabycia; również ze względu na GUNCON. Pistolet jest dosyć lekki, celny i wygodnie nosi się go za pasem w strojach wieczorowych. Inna sprawa, że zawadza wtedy trochę kabel pałający się między nogami.

Banana Split

Dzięki temu nasz koleś nie jest tylko zdany na łaskę czy niełaskę prujących do niego gości, ale ma możliwość przyczajenia się i sprzątnięcia ich w dogodnym momencie. Oczywiście byłoby za dobrze, gdybyśmy mogli godzinami warować w jednym punkcie i zdejmować przeciwników jednego po drugim. Otóż przed tą miłą okolicznością chroni nas upływający czas, którego zbyt wiele nie ma.

Fabula gry jest prosta jak drut. Bohater - superspieg, dostaje zadanie uwolnienia córki jakiejś szczy uprowadzonej przez supertotra. Wyrusza więc ze swoim superpistoletem

Dopiero te poziomy stanowią prawdziwe wyzwanie. Przeciwników na każdej planszy jest bardzo wielu, często są malutcy i chowają się w różnych głupich miejscach. Dodatkowe misje są pełne sekretów. O ile w podstawowej wersji gry

Grafika ★★★★★☆☆☆☆
 Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆
 Miodność ★★★★★☆☆☆☆

Ocena

7

■ Wydawca: FOX INTERACTIVE ■ Producent: ARGONAUT
 ■ Termin (pal): Październik '97 ■ Liczba graczy: 1

PlayStation™

Po sukcesie MARIO 64 wojna platformerów trwa - w końcu jest to ulubiony gatunek najmłodszej i najliczniejszej części graczy. Efektem tego jest właśnie zapowiadany już od dawna CROC: LEGEND OF THE GOBBOS. Gra posiada typowo platformówkową fabułę - tytułowy bohater, mały krokodyłek zostaje znaleziony w pływającym po rzece koszu, przez stworki zwane Gobbos. Dorasta wspólnie z nimi do czasu, gdy okazuje się, że jest już za duży i nijak nie pasuje do reszty puszystej społeczności. W dniu, w którym postanawia

stworzenie tak obszernego świata z tak dużą ilością atrakcji. Może dlatego też cztery wyspy podzielone zostały na sześć etapów, a te z kolei są odgródzone drzwiami. Kolejne komnaty doczytywane są w chwili przejścia przez drzwi. Każda z wysp to inna okolica i warunki, np. na śniegu, piasku itp.

W grze nie ma dużych otwartych przestrzeni, a raczej niewielkie komnaty z kilkoma przeciwnikami, platformami i kryjącymi niespodzianki skrzyniami. Większość postaci jest nieteksturowana,

Prawdziwe trudności sprawia jednak nienajlepszy system kamer, który często pokazuje akcję ze złego kąta i nawet próba "ręcznej" zmiany dużo nie pomaga. W dalszych poziomach, kiedy układ platform jest bardziej skomplikowany i w większości są one ruchome, bardzo ciężko jest wymierzyć właściwą odległość przed wykonaniem skoku i po paru próbach kończy się to źle dla pada, lub stojących w polu rażenia gracza przedmiotów.

Po przebrnięciu przez pierwsze kilka nudnych etapów i oswojeniu się ze sterowaniem grało mi się w CROC'a bardzo przyjemnie. Muszę przyznać, że mocno mnie wciągnął dzięki sporej ilości elementów logiczno-przygodowych. Nie jest to więc czysto zręcznościowa platformówka ale całkiem udany puzzle-platformer.

Joseph

CROC LEGEND OF THE GOBBOS



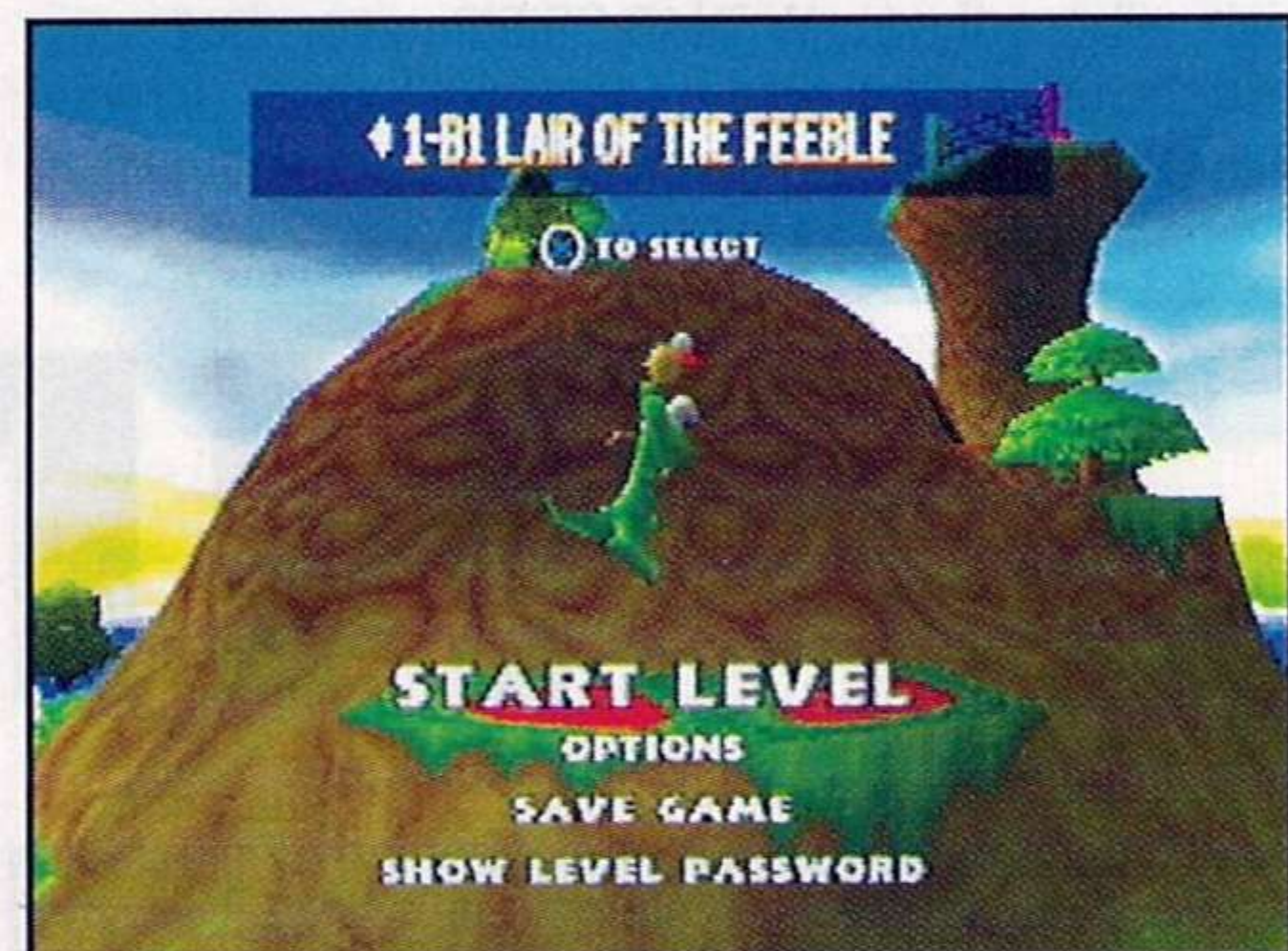
CROC to gra w stylu MARIO 64, ale nie tak dobra jak plerwóżór

odejść, wioskę Gobbosów nachodzi zły Baron Dante, porwijając wszystkich i zamykając w klatkach. CROC dowiaduje się o tym i wyrusza na pomoc przyjaciołom.

Już po chwili gry widać, że autorzy starali się powtórzyć sukces MARIO 64 poprzez skopiowanie większości jego elementów. Świat CROC'a jest ładny, kolorowy, bogaty w wiele ruchomych platform itp. Sam główny bohater zachowuje się podobnie do Mario. Biega podobnie, wydaje prawie identyczne odgłosy, a przeciwników załatwia z wysokości upadając z impetem na tylną część ciała, lub waląc z obrotu ogonem. Do pierwowzoru jednak, niestety, brakuje mu sporo - może dlatego, że 32 bity uniemożliwiają

a ich wygląd podrasowany został innymi efektami. Wprawne oko dostrzeże także wiele elementów znanych z Sonica, ot chociażby zbieranie kolorowych kryształów, dzięki którym można dostać się na bonusowe plansze. Kiedy CROC ma kryształ i zetknie się z przeciwnikiem traci je, a kiedy ich nie posiada, to ginie. Celem gry jest oczywiście znajdowanie i uwalnianie przyjaciół, jednak ukończyć poziom można nie zwracając na nich uwagi, a jedynie docierając do końca etapu symbolizowanego przez stojący gong.

Udziwniono trochę system sterowania postacią. Przy skierowaniu kontrolera w dół nasz bohater nie obraca się, tylko zatrzymuje i powoli zaczyna iść do tyłu. Aby zawrócić, trzeba wykręcić niczym samochodem, albo wcisnąć kółko i wykonać natychmiastowy zwrot. Na początku jest to bardzo uciążliwe i nawet analogowy pad tego nie ratuje, z czasem można się jednak przyzwycząić.



Ocena

6

Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆

RAPID RACER

Czy wiecie, co to jest znużenie albo nuda dla gracza? Jest to fakt obejrzenia stu gier miesięcznie, z których tylko dziesięć jest fajnych, a może trzy zrywają kask. Dlaczego tak się dzieje? Odpowiedź jest prosta - ciężko wymyślić coś nowego, ponieważ gatunków gier jest zaledwie pięć, sztandarowych tytułów może dwa razy tyle, a reszta to tylko naśladownictwo. Popatrzcie na TOMB RAIDERA. Gra okazała się hitem, więc jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się podróby, czy wręcz zrzynki z kilkoma kosmetycznymi zmianami. O tym decyduje kasa do zarobienia, a nie chęć zaspokojenia coraz bardziej wysublimowanych potrzeb graczy. Zupełnie inne podejście zauważyłem przy rewelacyjnej produkcji RAPID RACER, która najpierw wychodzi do gracza

górskie rzeki z szybkim nurtem, podobnym do tego z Kanionu Kolorado, wzbudziły w moim organizmie nadprodukcję adrenaliny. Ostry prąd i duży spadek nadawał łódce samoistnego pędu i trudności w sterowaniu. Najfajniej jest jednak płynąć w centrum nurtu i wypaść z niego na zakręcie. Bezpośrednia konfrontacja ze spokojniej płynącą wodą (kto zna specyfikę konstrukcji rzeki i bajerów związanych z nurtem ten wie) kończy się zazwyczaj wypadnięciem na brzeg. Oprócz tego jest opcja, która generuje losowo jeden z 256 tysięcy torów. Prawdopodobieństwo trafienia tego samego jest znikome.

wyśmienita grafika z dziesiątkami detali i efektów świetlnych, które najlepiej widać przy zmiennych warunkach pogodowych oraz o różnych porach dnia i nocy. Całości akompaniuje ekstra muzyka autorstwa Apollo 440, grupy zdobywającej coraz większą popularność wśród miłośników gatunku drum'n'bass. Szybkie break-beaty Apollo 440 są najlepszą rekomendacją gry.

RAPID RACER wyznacza nową, nieznaną dotąd ścieżkę rozrywki i należy z pewnością uznać za przełom technologiczny wśród gier na PlayStation. To początek trzeciej generacji oprogramowania.

Gra jest tak miódna, że pszczoły z pasieki mego dziadka mogą się schować na dwa sezony. Wynika

Wick



z oryginalnym pomysłem, a potem ściąga od niego mamonę za produkt najwyższej jakości.

RAPID RACER to wyścigi supermotorówek tzw. Power Boats, napędzanych potężnymi silnikami, które rozpędziłyby Stara ze Starachowic do 300 km/h. Dość często można oglądać transmisję z tych zawodów na DSF, czy EUROSPORT, do czego gorąco zachęcam. Jest na co popatrzeć!

Gra idealnie sprawdza się, gdy grasz sam, z kumplem lub nawet z pięcioma osobami. Nawet przez chwilę nie masz czasu na nudę, gdyż nawet samo oglądanie tego, co się dzieje na ekranie telewizora, przyprawia o zawrót głowy. Maksimum rozrywki dostarcza pięć klasycznych trybów w postaci pojedynczego wyścigu, zmagania z czasem oraz paru wariantów pojedynków grupowych. Przy konfrontacji z żywym przeciwnikiem ekran dzieli się na pół w pionie lub w poziomie, w zależności od preferencji i upośledzenia gałki ocznej gracza. Zabawa odbywa się na osiemnastu fantastycznych torach, w precyzyjnych sceneriach i okolicznościach przyrody. Ścigasz się na otwartych akwenach, na jeziorach oraz na górskich rzekach. Szczerze powiedziawszy



RAPID RACER na nowo pokazuje graficzną potęgę szarej maszyny!

to z dwóch powodów. Najważniejszym jest nieprawdopodobna płynność i szybkość animacji - pełne 50 klatek na sekundę w wysokiej rozdzielczości! Dzięki temu gra wygląda ślicznie, zaś wrażenia spotęgowane są niesamowitą dynamiką grania. Drugim powodem jest



Grafika	★★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★★☆☆
Miódność	★★★★★★★☆☆

Ocena

9

■ Wydawca: GT INTERACTIVE ■ Producent: AARDVARK
■ Termin (pal): Lipiec '97 ■ Liczba graczy: 1

PlayStation™

DUKE NUKEM

No i doczekaliśmy się PSX-owej premiery bardzo popularnej strzelanki first person perspective. Już w dwa lata po jej ukazaniu się na PC! A za sześć lat dostaniemy QUAKE!! OK., OK. Może i była to zgrzyliwa uwaga, ale czy nie dało by się przygotować tej konwersji nieco wcześniej?

Widocznie nie bardzo. Czego by jednak nie mówić, DUKE NUKEM jest w tej chwili jedynym poważnym DOOMnym produktem na PlayStation. I pomimo dłuuuugiej brody ma jednak w sobie coś, co pozwoli graczom (szczególnie niskim, chudym brunetom) wcielić się w rolę nordyckiego (z wyglądu) twardziela (z głosu) aby skopać parę obcych tyków i zrobić to, co każdy twardziel robi do szyi martwego potwora.

Grafika DUKE'A jest solidnie dopracowana. Nie spodziewajcie się szczytu możliwości technologicznych Play'a, ale też żadnej chałtury. DUKE NUKEM to przede wszystkim dwa wymiary. Mitościnicy TOMB RAIDERA mogą być w tym momencie nieco zawiedzeni; na pewno też będą ci z was, którym zdarza się przysiąc do PeCeta na partyjkę QUAKE'A. Jednak DUKE niesie w sobie ładunek miodności na tyle spory, że na takie detale nie zwraca się uwagi. Zresztą w większości etapów dzieje się zbyt wiele, żeby mieć na to czas.

Skoro już o etapach mowa, to tu pojawia się pierwsza niespodzianka. Autorzy z 3D REALMS przygotowali jeden, zupełnie nowy epizod oprócz podstawowych trzech.



Cała gra na PlayStation jest nieocenzurowana, tak, że Duke może sobie czasem trochę pofolgować; mamy tu wszystkie chodnikowe odzywki i animacje. Piszę o tym dlatego, bo w wersji dla Nintendo 64 niektóre elementy mają być ocenzurowane (koniec z tancerkami w barach). Za to w wersji dla Nintendo mają być trzy nowe bronie.

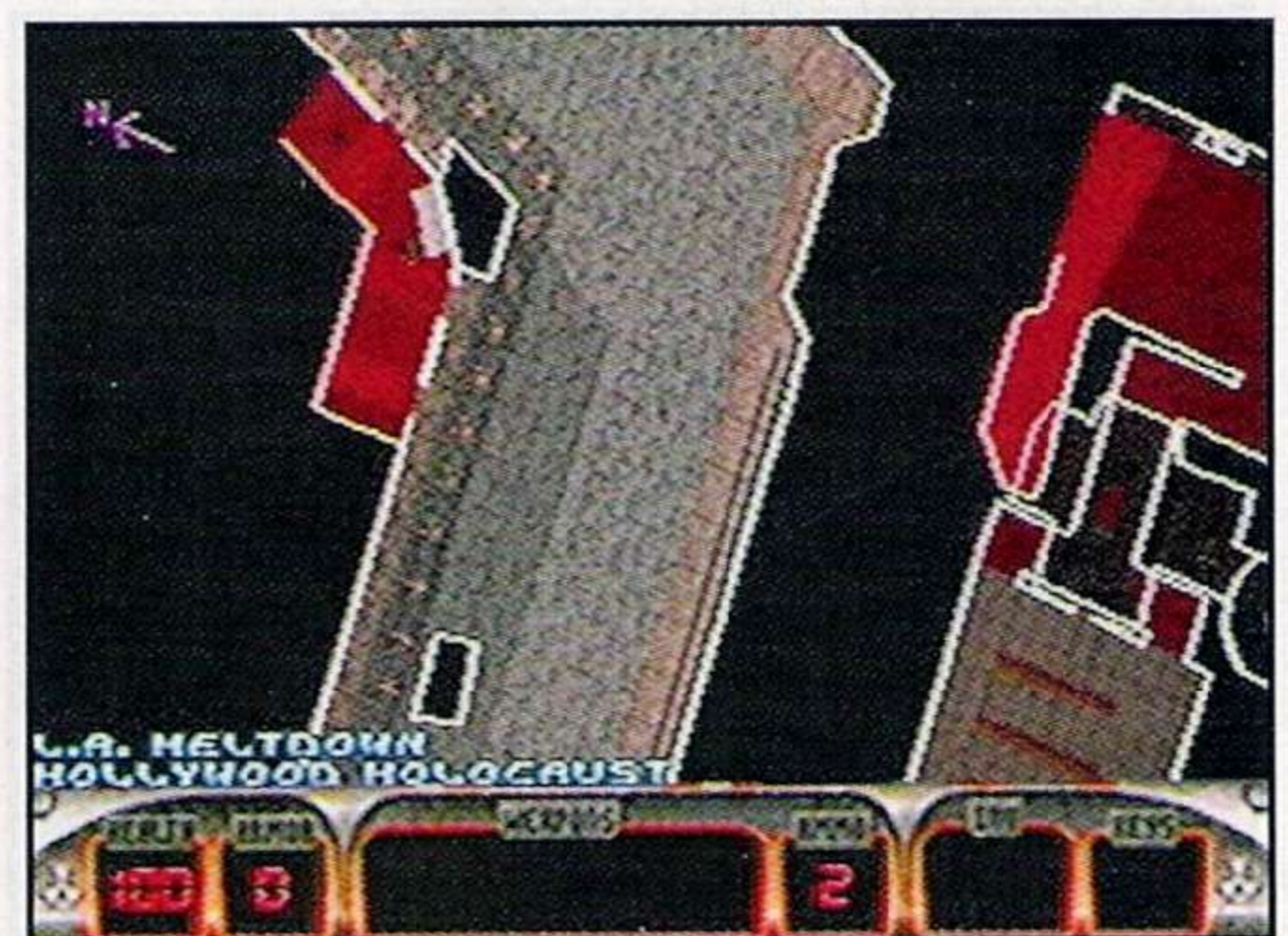
W sumie PSX-owy DUKE NUKEM nadaje się do pogrania. Można porozwalać świnię w mundurach (i nie staram się tu obrazić funkcjonariuszy naszej policji), postuchać ich kwikania i bluzgów Duke'a, a także sporo postrzelać. Jednak hitem DUKE NUKEM nie będzie.

Banana Split

Ciekawe, co powiedziałyby Duke... Hall to the king, baby! Shake it, baby!

DUKE NUKEM to bardzo dokładna konwersja starego hitu. Nasz bohater dysponuje więc arsenałem godnym prawdziwego mastera - począwszy od mocarnej nogi, poprzez pistolet, shotgun, karabin, działko, wyrzutnię granatów, zmniejszacz i zamrażacz. Oprócz tego parę min, bomb i innych urządzeń dopełnia wizerunku człowieka, który bez problemu może zmieść ślady plugawych monstrów z powierzchni Ziemi. Oraz oczywiście poznać przy tym parę gorących kociaków.

Nazywa się on PLUG AND PRAY. Jest o tyle ciekawy, że jego poszczególne poziomy są mocno szydercze. Na przykład pierwszy jest kopią poziomów z TOMB RAIDERA z wieloma przepaściami, szczelinami, skałami i podwodnymi przejściami. Natkniemy się też na poziom Tarantinowski (akcja rozpoczyna się w lokalu z Pulp Fiction, są motywy z Wściekłych Psów, a na ścianach są porozwieszane plakaty z jego filmów). Znajdziemy też nawiązania do Archiwum X, Indiany Jonesa, a nawet do WIPEOUT! W sumie nowy epizod składa się z sześciu nowych leveli i to wcale nie najłatwiejszych. Na końcu czeka zaś nowy boss - Wielki i Zły Samuraj.



Ocena

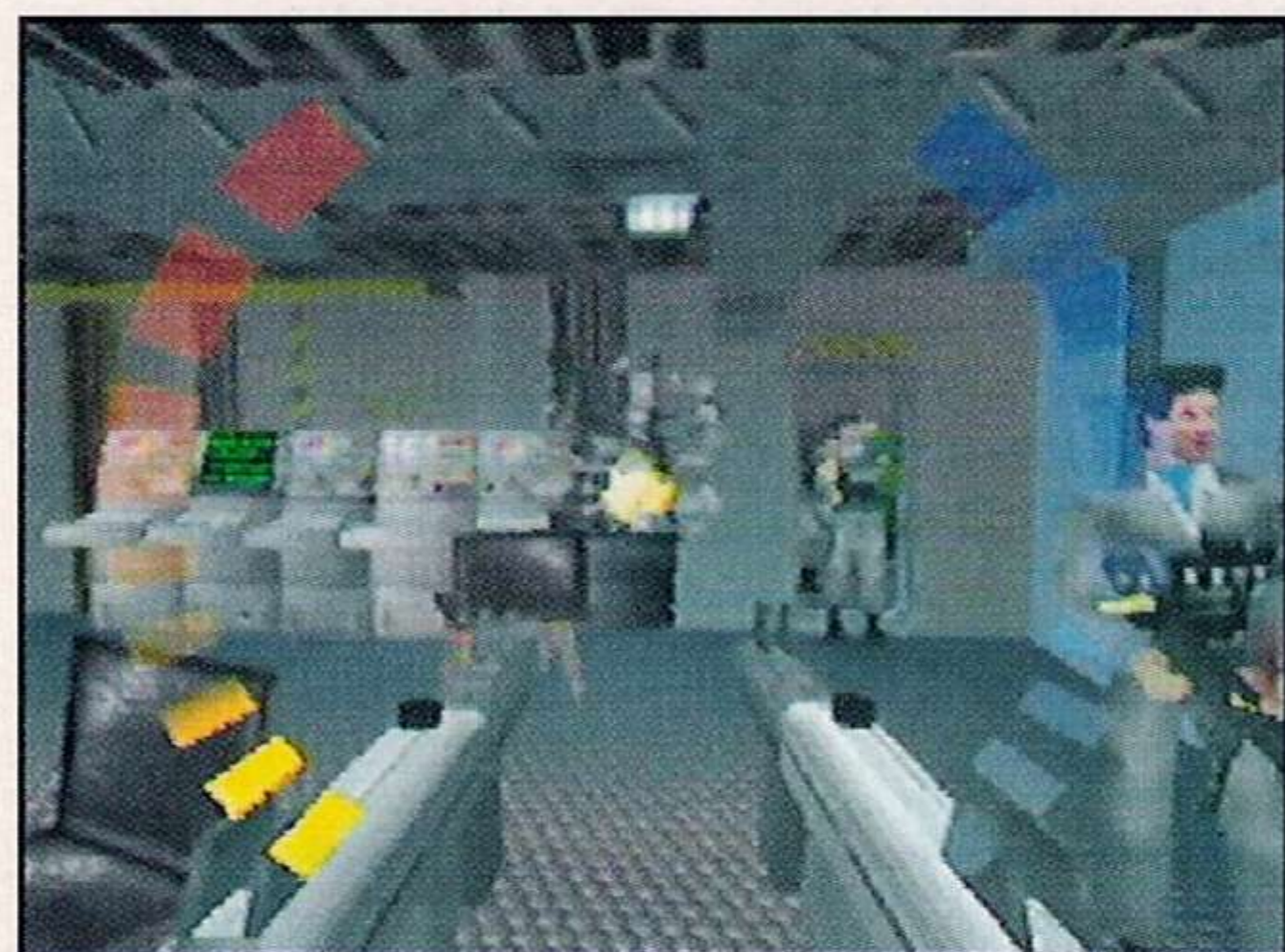
6

Grafika ★★★★★☆☆☆
Dźwięk ★★★★★☆☆☆
Miodność ★★★★★☆☆☆

GOLDENEYE 007

„Nazywam się Bond, James Bond” - tak zawsze przedstawia się niezastąpiony superagent brytyjskiego wywiadu Secret Service. Teraz każdy szczęśliwy posiadacz Nintendo 64 teraz ma szansę sprawdzić, jak trudne jest życie agenta w grze GOLDENEYE 007, będącej komputerową adaptacją ostatniego filmu kinowego, w którym w postać Bonda wcielił się Pierce Brosnan.

GOLDENEYE 007 to strzelanina z gatunku first-person perspective, czyli taka, w której akcję obserwujemy z oczu kierowanego przez nas bohatera. W przeciwieństwie jednak do bezmyślnych strzelanin, takich jak DOOM czy QUAKE, w których całe zadanie sprowadza się



GOLDENEYE 007 to absolutna rewelacja - gra jest warta każdej złotówki

od odszukania wyjścia, w GOLDENEYE 007 agent James Bond ma do wykonania szereg misji z określonymi przez zwierzchników dyrektywami - może to być przejęcie tajnych danych, wysadzenie centrum komputerowego czy też spotkanie się z informatorem (szczegółowe omówienie wszystkich misji znajdziecie w Szkole Przetrwania). Bond może się skradać, biegać, pęzać i kryć za przeróżnymi obiektami. Ba, może nawet jeździć w czołgu! W grze występuje olbrzymia liczba śmiertelnych zabawek, począwszy od nieodłącznego pistoletu Walther PPK z tłumikiem przez rozmaite pistolety, karabinki (kilka wariantów UZI) i karabiny maszynowe (może być popularny AK-47) aż po ciężkiego kalibru wyrzutnie rakiet. Nie mogło też zabraknąć multum gadżetów (laser i magnes w zegarku, miny, granaty itp). Niektóre spluwy pozwalają przełączyć się na tryb snajperski z widocznym na ekranie celownikiem, w którym można dowolnie przybliżać i oddalać widok, aby w końcu postać celną kulkę z kilkuset metrów. W tym miejscu doskonale sprawdza się RUMBLE PAK, który przy strzale każdej broni wibruje w inny sposób.

Grafika prezentuje się wspaniale; jest to chyba najbogatsza w tekstury i detale gra na Nintendo 64. Wszystkie poziomy zostały bardzo dokładnie rozplanowane, widać że autorzy dokładnie wiedzieli co chcą osiągnąć. Główne postacie występujące w grze (np. Bond czy Natalia) posiadają twarze aktorów występujących w filmie. Przeciwnicy wyglądają i poruszają się jak żywi ludzie,

zaś trafieni pojedynczym strzałem w głowę padają inaczej, niż po pełnej serii na korpus. Całości dopełnia doskonała ścieżka dźwiękowa; nie spodziewałem się, że temat przewodni z filmów z Bondem można przemiksować na tyle sposobów, zaś efekty dźwiękowe autentycznie potrafią przyprawić o przyjemne dreszcze (szczególnie pięknie dźwięczy ścisłana w dłoniach para UZI). Tryb multiplayer, który w grach Nintendo jest zawsze dopieszczony na równi z tym dla jednego gracza, nie zawodzi także w GOLDENEYE 007 - jest więc deathmatch w kilku wariantach dla 2, 3, lub 4 osób, na jednym ekranie podzielonym na sensowne okienka.

Slogan reklamowy, który firma Nintendo opracowała do promowania swojej najnowszej konsoli brzmi „mało, ale dobre”. Różnie z tym do tej pory bywało; faktycznie nie zaobserwowaliśmy zbyt wielu gier, zaś niektóre z nich okazały się strasznymi knotami. Nauczyłem się jednak szacunku dla tej konsoli, dzięki kilku sztandarowym produktom, które swoim nowatorstwem zdefiniowały pojęcie zabawy. Tak też jest w przypadku tej gry. GOLDENEYE 007 to absolutna rewelacja, nie istnieje lepsza strzelanina first-person perspective. Rozgrywka jest tak miodna, że można przy niej zapomnieć o całym świecie. Jest to jednak gra trudna i wymagająca, ale w zamian za to oferuje wiele więcej niż cała konkurencja.

Gulash

Ocena

9

Grafika ★★★★★★☆☆
 Dźwięk ★★★★★★☆☆
 Miodność ★★★★★★☆☆

Idź i kup Final Fantasy VII. Idź i kup Final Fantasy VII. Idź i kup Final Fantasy VII...

Nintendo 64 ma swojego MARIO 64, okrzykniętego najlepszą grą video wszechczasów. Teraz i PlayStation może z dumą nosić królewską koronę, bo Final Fantasy VII stało się ciałem. Jeszcze niedawno wydawało się, że rozbudzone znakomitą kampanią reklamową oczekiwania nie mogą zostać zaspokojone. Na szczęście jednak okazało się, iż nie tylko otrzymaliśmy wszystko to, co chcieliśmy, ale w rzeczywistości dużo więcej.

Pamiętam, że kiedy okazało się, że to właśnie ja będę recenzentem FF7, postanowiłem przekonać naczelnego, żeby zamiast opisu dać dwie puste strony z napisem: "zamiast czytać, graj, bo FF7 to jedna z najlepszych gier, jakie ktokolwiek kiedykolwiek stworzył". Potem jednak pomyślałem sobie, że w ten sposób pozbawiłbym się radochy pisania i niesienia dobrej nowiny o grze, która bezpowrotnie zmienia obraz rynku, że nie wspomnę o duszy jej posiadacza (a o niemytym, niewyspanym od tygodni ciele też możnaby nieco pomamrotać).

Teoretycznie nie muszę wypisywać, dlaczego FF7 jest tak cudowne, bo wystarczyłoby wspomnieć o rekordzie sprzedaży gry w USA (ponad 500.000 w pierwszym tygodniu) czy też o średniej ocen ze wszystkich zachodnich pism (9 na 10). Nawet FAQ do gry (czyli plik opisujący sposób przejścia, sekrety, ciekawostki, itd.) ma ponad 700 kilobajtów, co jest nowym internetowym rekordem. Między Bogiem a prawdą przypuszczam, że każdy czytający poniższą recenzję chce jeno



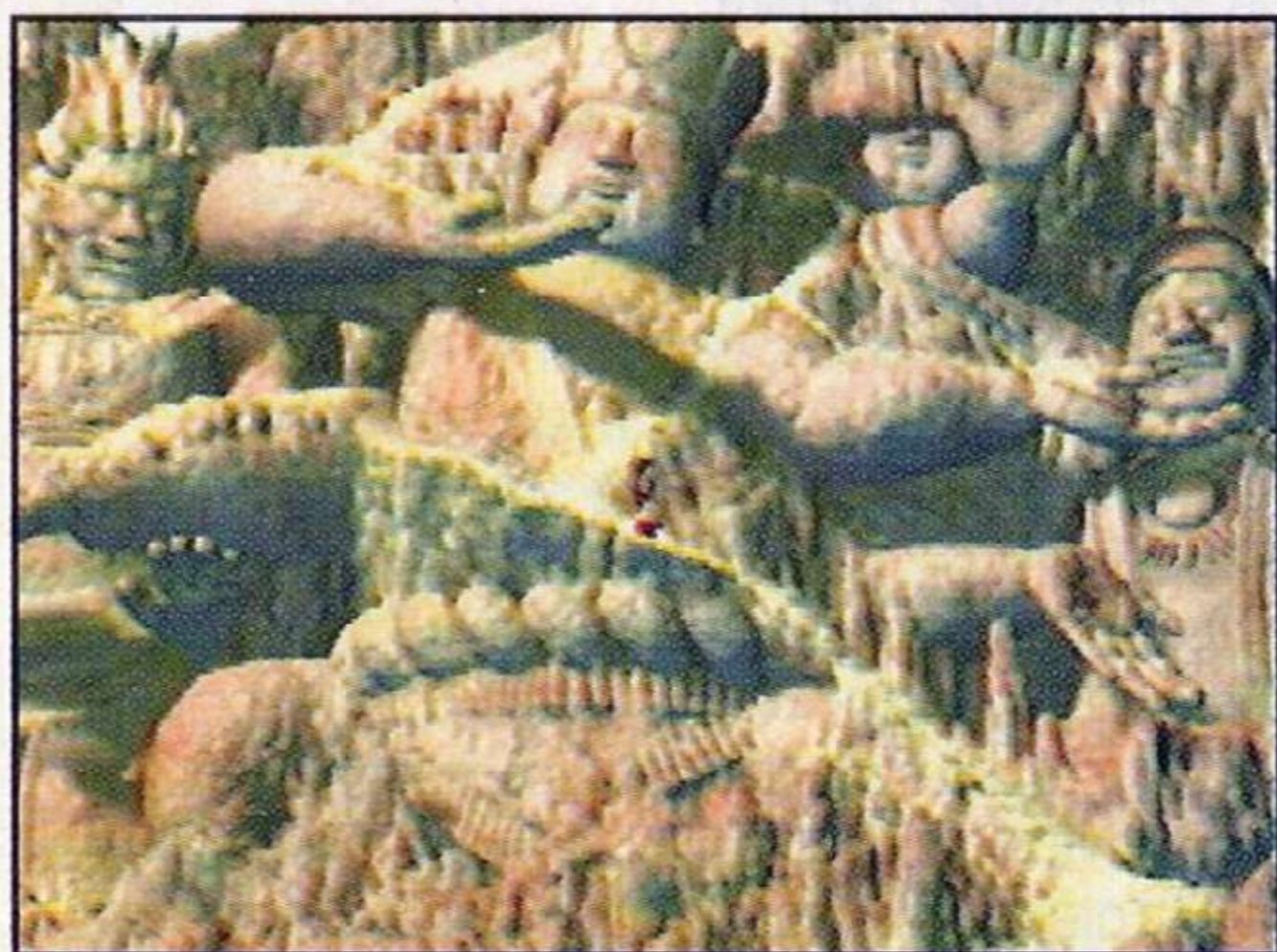
sprawdzić, czy stanąłem na wysokości zadania i przyznałem grze maksymalną ocenę, już od dawna wiedząc o FF7 wszystko i tylko czekając na pojawienie się egzemplarza w lokalnym sklepie...

Jeśli jednak ostatni rok, drogi czytelniku lub czytelniczko, spędziłeś w dziupli na Syberii, miło mi cię poinformować, że gra, o której mówimy, to japońska, trójwymiarowa gra RPG legendarnej firmy Square. Słowo "japońska" jest tutaj istotne, bo Azjaci zupełnie co innego rozumieją pod słowem RPG niż Europejczycy. FF7 nie jest wieloekranowym zbiorem statystyk i potyczek z goblinami i kościotrupami, lecz efektowną, pełną rozmachu i epicką przygodówką w sosie science-fiction/fantasy. Jednym słowem, tak daleko jej do bycia standardowym RPG jak maluchowi do uznania go za samochód.

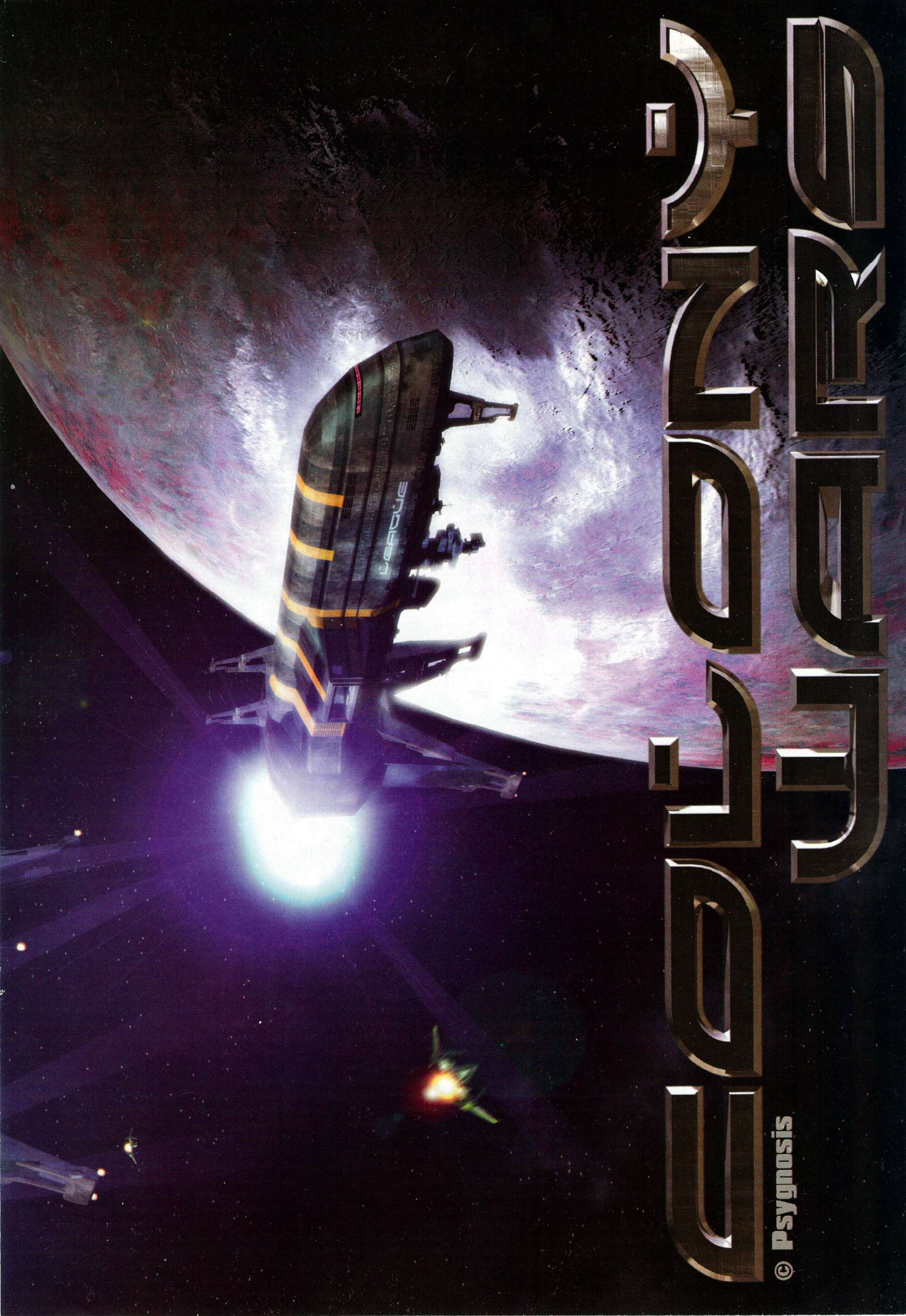
Bohaterem będącej połączeniem melodramatu i powieści awanturniczej fabuły jest Cloud, najemnik pracujący dla ruchu oporu Avalanche. Rebelianci walczą z bezwzględną korporacją Shinra, która zajmuje się wydobyciem Mako, życiowej energii planety. Haczyk w tym, że Cloud jest byłym żołnierzem elitarnych jednostek Shinra, a z ruchem oporu związał się tylko dla pieniędzy. Kiedy jednak on i jego towarzysze (m.in. czarnoskóry twardziel Barret, czy będąca potomkiem pewnej starożytnej rasy piękna Aeris) wysadzają w powietrze jeden z reaktorów utrzymujących przy życiu miasto Midgar, wydarzenia nabierają tempa zgodnie ze złotą zasadą Hitchcocka, że dobry film powinien zacząć się trzęsieniem ziemi, a potem napięcie powinno wzrastać. Po drodze do finałowej walki z okrutnym i potężnym



Sephirothem (niestety, dla dobra zabawy nie mogą zdradzić kim jest ta postać) czeka nas tyle przygód, że bez żadnej przesady można by nimi obdzielić pięć bardzo dobrych książek. Wszystko to oczywiście pełne zwrotów akcji, piekielnie emocjonujących interakcji międzyludzkich (już na początku gry w Cloudzie zakochują się dwie kobiety) i najpiękniejszych widoków, jakimi kiedykolwiek syciło się oko posiadacza konsoli.



Grafika FF7 młazdzy, przeżuwa i wypluwa konkurencję bez wysiłku



WORLD OF WARRIORS

© Psygnosis

NEO

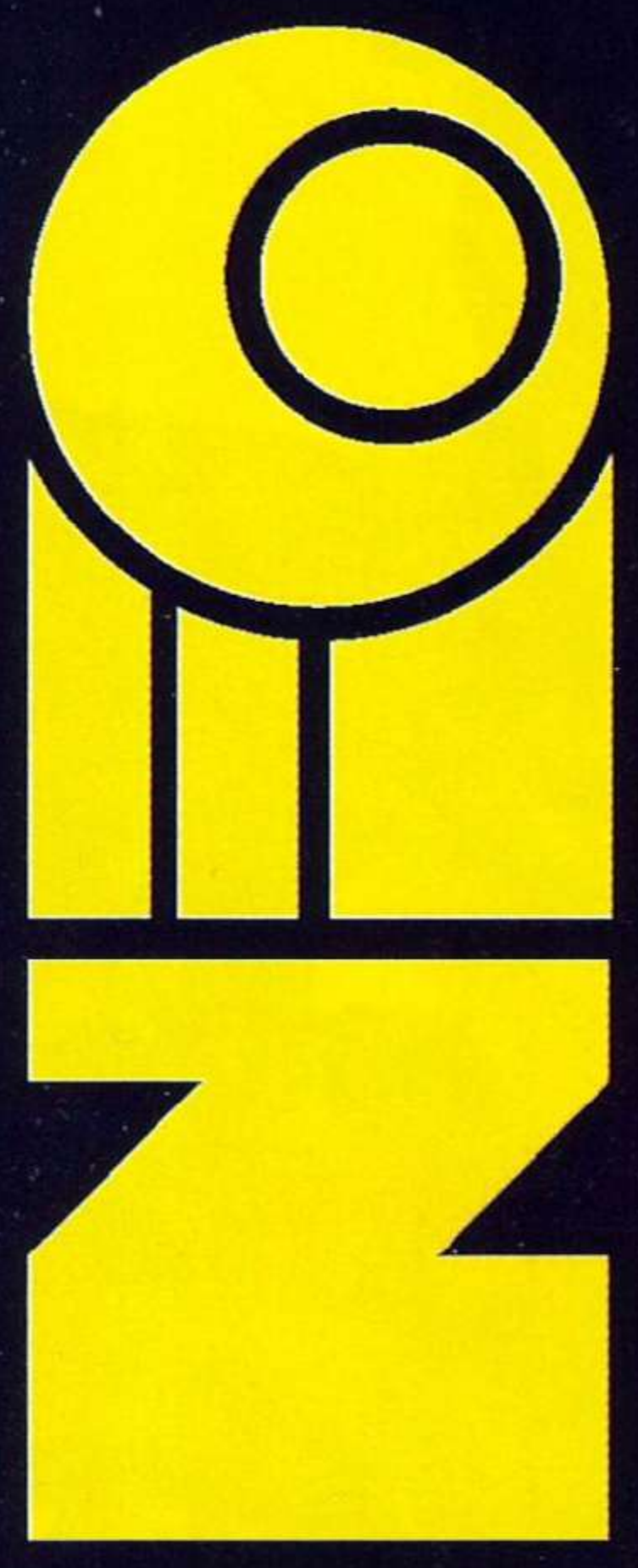
FINAL FANTASY





FINAL FANTASY VIII™

SQUARESOFT



FINAL FANTASY VII

Grafika w grze jest tak śliczna, że między, przeżuwa i wypluwa konkurencję bez cienia wysiłku. Stylizowane na mangę postacie są znakomicie animowane, a rzucone przez nie czary trzeba zobaczyć, by uwierzyć, że nie są to fragmenty jakiejś nowej produkcji z Hollywood. FF7 można podzielić na dwie warstwy: w pierwszej, czysto przygodowej, mamy do czynienia z rozwiązaniem znanym z RESIDENT EVIL, a więc trójwymiarowe postacie na znakomicie wyrenderowanych płach (przy czym jakość ujęć kamery w FF7 jest znacznie wyższa). Tam rozmawiamy, odwiedzamy rozmaite miejsca, wyskakujemy przez szybę z dziesiątego piętra, itd. Druga warstwa to walki, toczone już tym razem w pełnym 3D, pełne efektów specjalnych i świetnie dobranych przeciwników. Bitwy wykorzystują tzw. Active Battle System, który Square wymyśliła i wykorzystywała już dużo wcześniej (np. w Final Fantasy III. Przy okazji: poprzednie części niewiele mają wspólnego z częścią siódmą, więc nie ma się o co martwić). Walka polega na tym, że rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, i jeśli nic nie robimy, potwory nadal atakują, zamiast grzecznie czekać na swoją turę. Oczywiście dla tych mniej odpornych nerwowo przygotowano możliwość zredukowania elementów szybkiego myślenia do minimum.

W podobnych superlatywach można się wypowiadać o całej reszcie gry: bijących na głowę nawet SOUL BLADE renderowanych filmikach, nastrojowej muzyce czy ciekawych dialogach. Podobnie jest i z czasem grania: absolutne minimum to około 50 godzin. Jeśli chcemy ukończyć grę oglądając wszystkie sekrety, sprawdzając wątki poboczne, itd, to zajmie nam to co najmniej 120 godzin. Zakładając, że każdy może pograć aż dwie godziny każdego dnia włącznie z sobotami i niedzielami, daje to dwa miesiące...

Z FF7 jest tylko jeden problem. To nie jest prezent pod choinkę dla 10-latków. Choć w grze prawie nie widać krwi i flaków, to jednak porusza ona tak trudne tematy jak np. korupcja, etyka naukowa czy nawet prostytutka (Cloud z przyjaciółmi odwiedzają dom publiczny). Inną, dość oczywistą barierą jest język angielski. Choć jest on na dość podstawowym poziomie, to jednak bez jego minimalnej znajomości gra wiele traci ze swojego kolorytu.

Jeśli jednak powyższe nie jest przeszkodą, granie w FF7 dostarczy ci wrażeń, których z pewnością nie zapomnisz do końca życia. Wciągająca intryga, absorbująca bez końca walki i szokujące jakościowo wizualia tworzą z FF7 grę dziesięciolecia, grę, której przez długi



FINAL FANTASY VII przez długi czas nic nie dorówna

czas nikt i nic nie będzie w stanie dorównać. Nieważne, czy na PlayStation interesują cię bijatyki, czy wyścigówki, czy RPG, czy platformówki, czy też jeszcze coś innego. Mam dla ciebie mantrę, którą zakląłem początek tego artykułu.

Idź i kup Final Fantasy VII.

DragonLance



Ocena

10

Grafika ★★★★★★★★★★
 Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆
 Miodność ★★★★★★★★★★

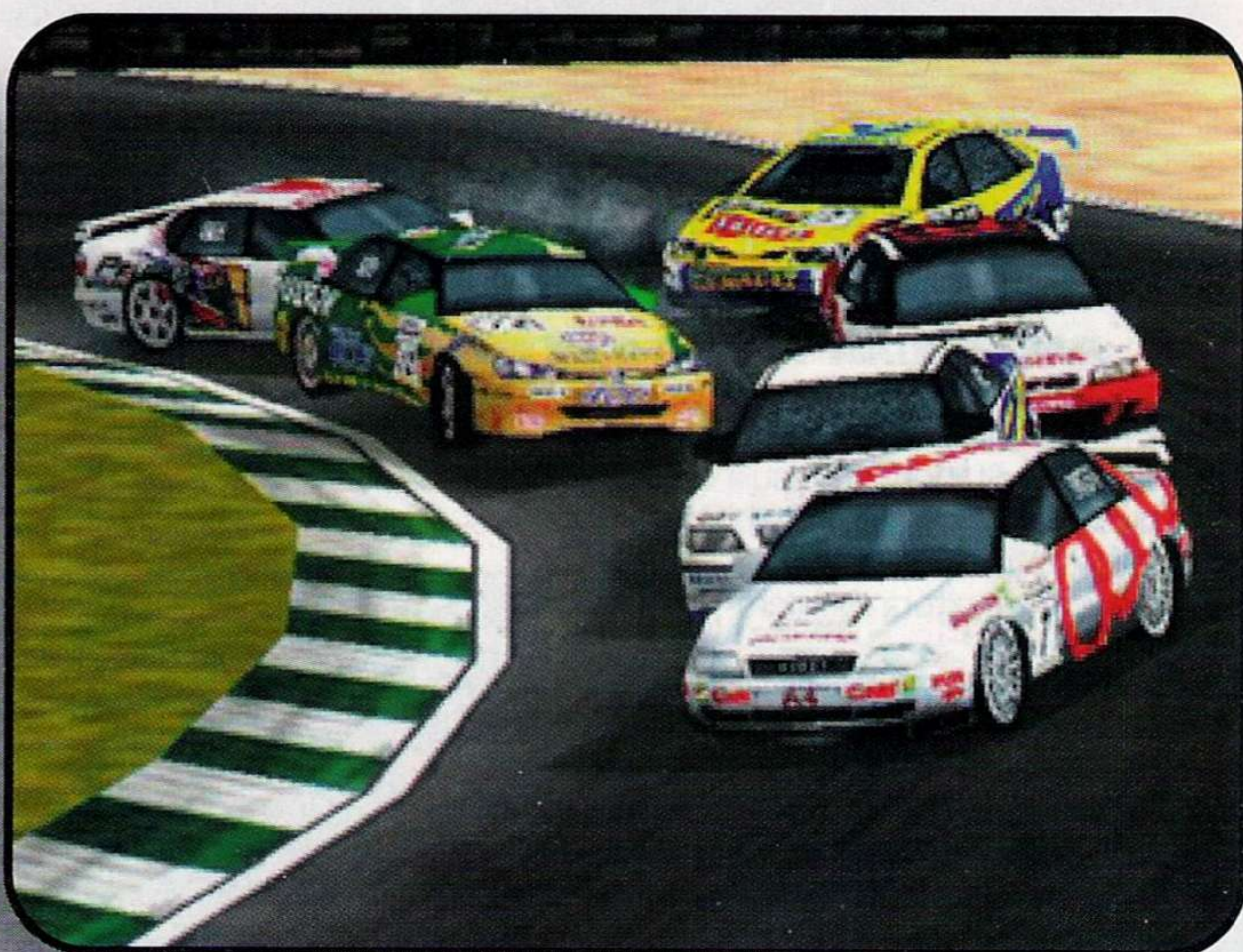
■ Wydawca: CODEMASTERS ■ Producent: CODEMASTERS
 ■ Termin (pal): Listopad '97 ■ Liczba graczy: 1-2

PlayStation™

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Wyścigi samochodowe to najliczniej reprezentowany gatunek wśród konsolowych gier. Co miesiąc przybywa kilka nowych pozycji, zaś zdesperowany gracz w poszukiwaniu "nowki" przeżywa nie lada katusze przy wyborze. Najwyższy więc czas określić, jakie wyścigi się preferuje. Jazda w kółko po zamkniętym torze, szalony rajd ulicami San Francisco, czy wreszcie długi odcinek na angielskich szosach? Realistyczne, w których prawa ręka non-stop pracuje wciskając na przemian gaz i hamulec, czy też przyjemne i relaksujące, gdzie trzyma się non-stop gaz jedzie...

Po wyborze rodzaju wyścigu, pojazdu i trasy czas wskoczyć za kółko. Od razu rzuca się w oczy fakt, że TOCA to obrzydliwie realistyczny wyścig. Przy szybkości 100 km/h zbyt szybki skręt obraca samochód w miejscu, zaś trwający sekundę przejazd po piasku redukuje prędkość praktycznie do minimalnej. Trzeba kontrować, co chwila hamować i dodawać gazu, przez cały czas uważnie śledząc trasę. Kilka oberasów, których konsekwencją jest 10 sekund straty do prowadzącego może skończyć się dla gracza ostatnią lokatą. Mimo to jednak gra z przyjemnością, choćby po to,

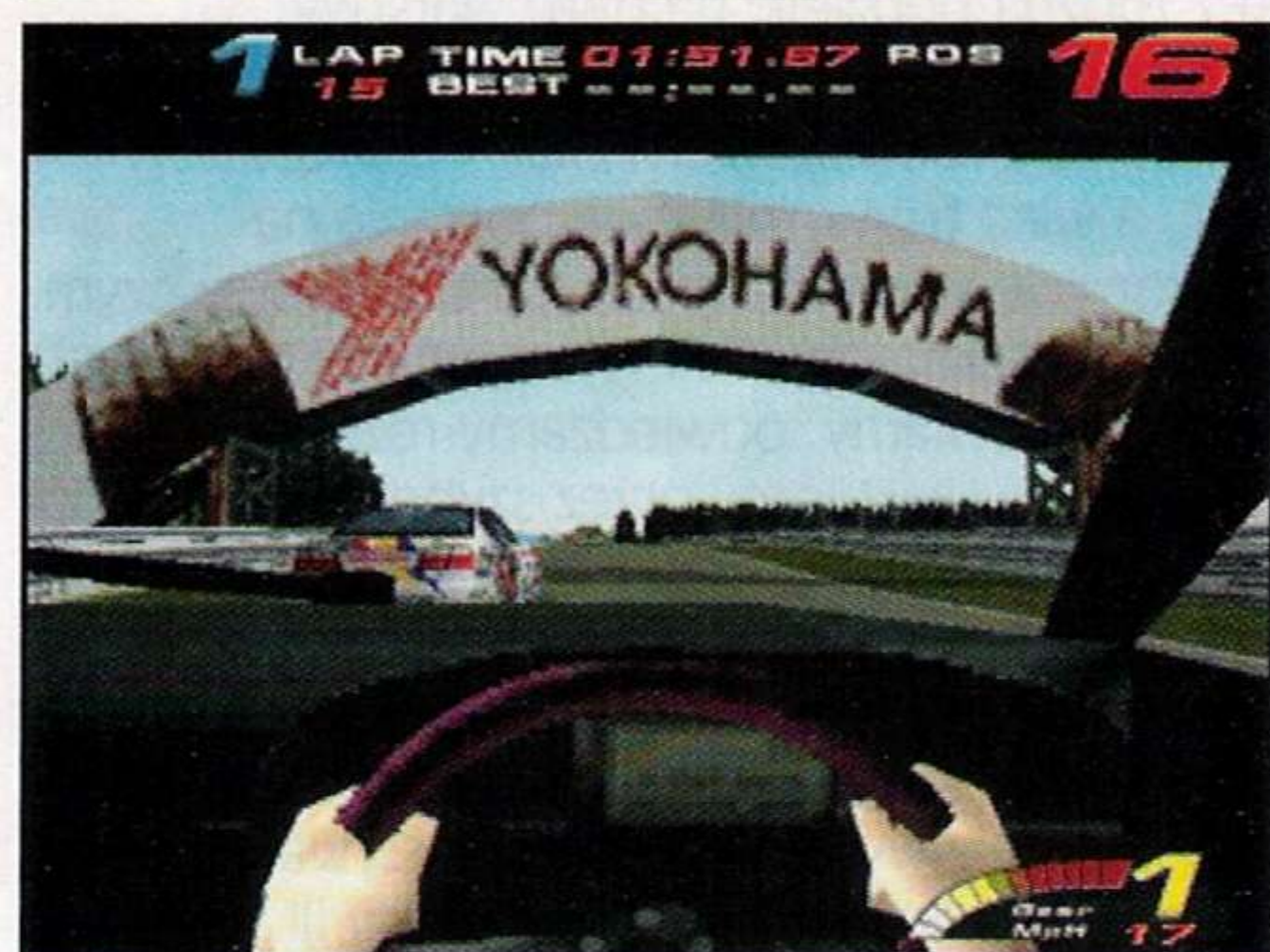


TOCA to trudny i wymagający wyścig z dużą dawką realizmu

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP to rozgrywane w Wielkiej Brytanii wyścigi produkowanych seryjnie, lecz na maksa podrasowanych samochodów. Zarówno trasy, jak i pojazdy występujące w grze zostały odwzorowane na podstawie oryginalnych zdjęć i map dostarczonych autorom gry przez organizatorów imprezy. Można usiąść za kierownicą takich pojazdów jak Honda Accord, Nissan Primera, Renault Laguna, Audi A4 i wielu innych, zaś do wyjeżdżenia czeka 9 tras, w tym słynne Silverstone. Obecne są podstawowe opcje, takie jak Championship, Single Race czy Time Trial. Brak rozdziału na Arcade i Simulation rekompensują trzy poziomy trudności.

aby poprzepychać się z innymi zawodnikami na zakrętach. Przede wszystkim jednak w TOCA czuć szybkość i moc kierowanej maszyny, a to w wyścigach jest najważniejsze.

Od strony graficznej TOCA wygląda dobrze, choć engine gry nie należy do trzeciej generacji. Gra jest płynna - nawet, gdy na ekranie znajdują się kilkanaście przepychających się na zakręcie samochodów. Dostępnych jest kilka widoków, w tym dwa z wnętrza pojazdu (z maską oraz z rękami na kierownicy), jest zmieniająca się pogoda ze znakomitym deszczem i piorunami. Warto zwrócić uwagę na widoczne zniszczenia, jakie stopniowo pojawiają się na wszystkich samochodach. Destrukcji ulega praktycznie wszystko - począwszy od spojlerów i lusterek, przez drzwi, aż po maski, szyby... Wygląda to



bardzo ciekawie i aż dziwi, że takie wraki potrafią jeszcze jeździć. Są też kraksy, choć rzadkie - pojazdy latają w powietrzu, podobnie jak ich części. Na oprawę dźwiękową składa się muzyka techno, wyjące silniki samochodów i gadający przed wyścigiem zapowiadacz. Dla dwóch graczy przewidziano opcję split-screen, do wyboru pionowo lub poziomo.

Choć jestem fanem przyjemnej, nie skrepowanej nadmiernym realizmem jazdy, w TOCA grało mi się znakomicie. Gra jest trudna, wciągająca i wymaga długiego treningu przed poważnymi wyścigami. Zanim jednak ktoś zdecyduje się na zakup tego produktu, niech zrobi sobie przysługę i sprawdzi, czy ma już analogowy joystick. Bez niego gra jest trzy razy trudniejsza (kłania się realizm...), zaś znajdująca się w niebezpiecznej bliskości sfrustrowanego gracza konsola może ucierpieć od serii combosów.

Gulash



Ocena

8

Grafika ★★★★★☆☆☆
 Dźwięk ★★★★★☆☆☆
 Miodność ★★★★★☆☆☆

Firma PSYGNOSIS zdecydowała się na wydanie dwóch podobnych tytułów w krótkim odstępie czasu. Oba są uproszczonymi symulatorami z ciekawą fabułą i niezłą oprawą graficzną. Oczywiście chodzi tu o gry G-POLICE orz COLONY WARS.

G-POLICE miał być wielkim hitem, rzucić wszystkich na kolana i zasiać spory zamęt. Miał. Bowiem w zestawieniu ze swoim kumplem (COLONY WARS) wypada nieco błado. Porównywanie obu tytułów nie ma większego sensu, ale jedno można powiedzieć na pewno - jeżeli lubicie śliczną, ostrą i bardzo wyraźną grafikę w czasie gry, to sięgnijcie po COLONY WARS.

G-POLICE wsadza gracza do kabiny nowoczesnego helikoptera i wbija go w realia XXI wieku. Oczywiście realia te są jak najbardziej przyjazne graczom mającym ciężki palec na spuście. Bowiem mimo, że nasz bohater - Jack Slater jest funkcjonariuszem organizacji G-POLICE, to będzie miał okazję zmasakrować setki

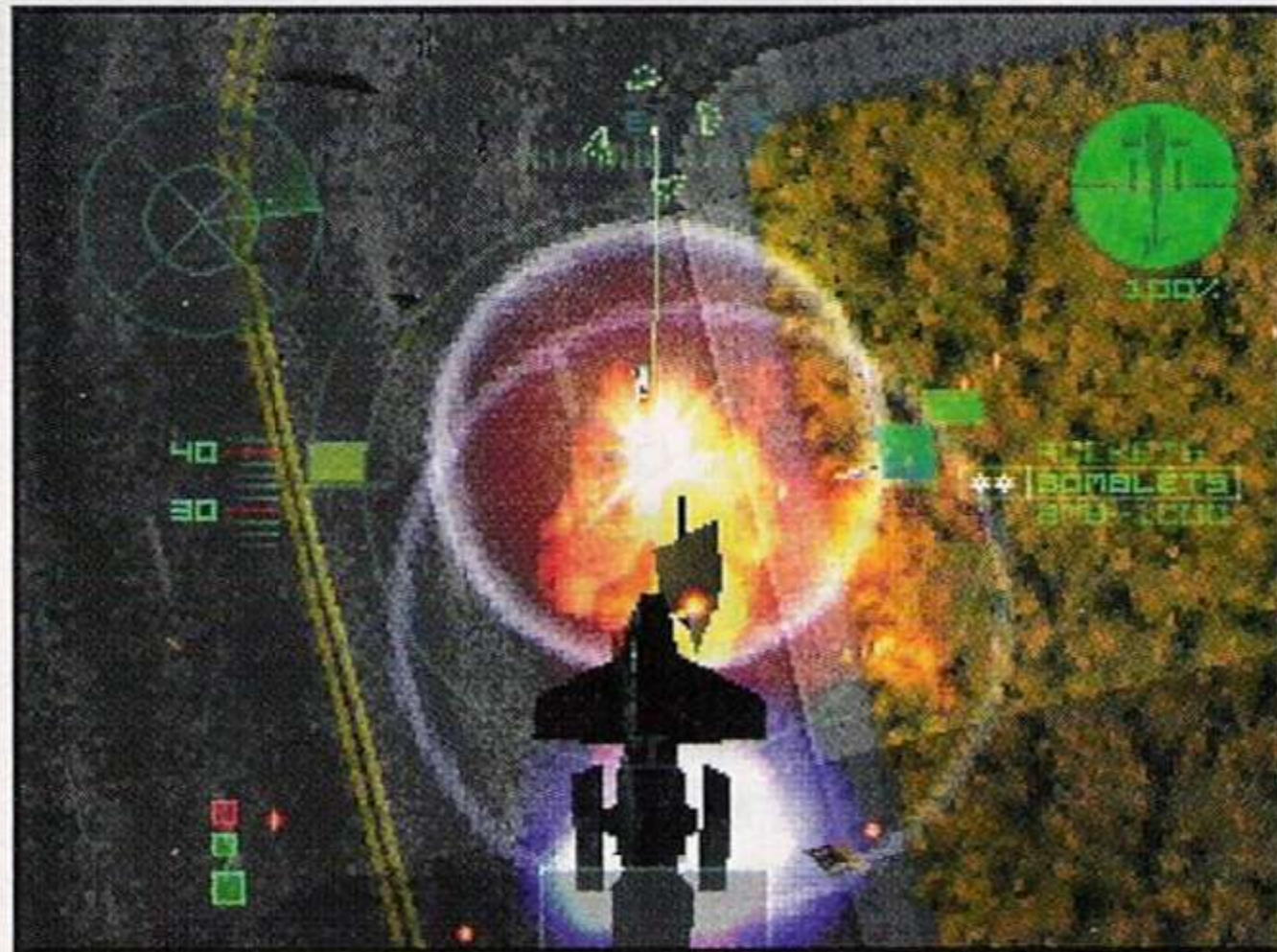
G-POLICE

przeciwników. Akcja gry: księżyc Jowisza - Kalisto. A dokładnie: 50 kompleksów budowlanych, osłanianych potężnymi kopułami, które zapewniają warunki niezbędne do życia ludziom. Członkowie G-POLICE zasiadają za sterami swoich pojazdów, aby patrolować niespokojne ulice kompleksów.

Jack Slater to bohater niedawnej wojny, który wcielił się do policji, aby zbadać niewyjaśnione okoliczności śmierci siostry (która pracowała właśnie w G-POLICE).

wariacje powyższych trzech elementów. Nasz HAVOC jest całkiem prosty w obsłudze i jedna - dwie misje treningowe wystarczają, aby zapoznać się z nim w stopniu umożliwiającym rozgrywkę.

Niestety grafika w czasie misji rozczarowuje. Rozpaleni świetnym intrem i perfekcyjnym briefingiem oczekujemy czegoś więcej niż tylko rozpixselizowujących się budynków przy zbliżeniach i tego, jak momentami zachowują się tekstury.



Gdzieś w mrokach tego miasta schowała się młodość G-POLICE

Dla gracza oznacza to, że w przerwach między misjami (w sumie jest ich 35) ogląda się nieinteraktywne animacje, opowiadające historię prywatnego śledztwa Slatera. I tutaj pojawia się pierwszy plus. Jakość renderowanych animacji G-POLICE jest najwyższa z widzianych przeze mnie do tej pory. Ruchy, mimika i zachowania postaci są tak rewelacyjnie odwzorowane, że nie można oprzeć się wrażeniu, że ogląda się film. No i jeszcze koleś prowadzący briefing, z metalową połową twarzy...

Z misjami nie jest już tak różowo. Na dobrą sprawę są ich trzy rodzaje: zniszczenie jakichś przeciwników, eskorta jakiegoś pojazdu oraz zbadanie jakiegoś ładunku. Dalej występują już tylko hybrydy - np. najpierw inspekcja zawartości pojazdu, później jego eskorta; inspekcja pojazdu i jego zniszczenie; wreszcie zniszczenie przeciwnika, a potem eskorta. Pojawiają się jakieś chlubne wyjątki, ale w większości wypadków są to tylko

Efekty świetlne, eksplozje i zachowanie broni jest już o wiele lepsze. Płonące wraki spadają na ulicę pomiędzy pojazdy cywilne w kulach ognia, obrotowiec wydaje bardzo miły dźwięk, a rakiety mkną w ciemność z charakterystycznym wizgiem. No i po jakimś czasie pojawia się karabin Vulcan (yess!) oraz 1000-kilogramowa bomba!

Oprawa dźwiękowa jest bardzo dobra - w czasie lotu cały czas słyszymy komunikaty z bazy, przekazywane polecenia natychmiast wykonujemy i mamy nadzieję na przeżycie.

W sumie gra jest niezła i jeżeli przymkniemy oczy na pewne niedociągnięcia, to jest w stanie zapewnić sporo rozrywki oraz ciekawą i niegłupią intrygę na okrasę.

Banana Split

Ocena

7

Grafika	★★★★★☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆
Młodość	★★★★★☆☆☆

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Wyznacznikiem jakości dla konsoli nowej generacji stało się ostatnio ciekawe zjawisko. Polega ono na tym, że każda maszynka musi mieć na swoim koncie po jednym tytule z dziedziny mordobicia, platformówki, piłki nożnej oraz wyścigu samochodowego, na punkcie którego każdy gracz dostanie przysłowiowego kota. W przypadku gier z odlotowymi samochodami w "roli głównej" najlepszą pozycję ma PSX z RIDGE RACER oraz SATURN z SEGA RALLY. Na końcu peletonu stoi NINTENDO 64 z niewypałem w postaci CRUISIN' USA. Tę sytuację miała prawdopodobnie zmienić MULTI RACING CHAMPIONSHIP - gra przeznaczona dla jednego lub dwóch graczy.

moment kontrolę nad maszyną, a spod kół wydostawały się kłęby kurzu.

Szalona jazda możliwa jest dzięki ośmiu samochodom, które nie mają zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością. Kolejne dwa odkrywasz przy brawurowej i bezbłędnej jeździe. Są one kompilacją możliwości dwóch najlepszych maszyn. Samochody charakteryzują statystyki, rozbite na sześć części składowych, w postaci przyczepności do podłoża, szybkości, przyspieszenia itd. Możesz w nie ingerować tworząc w ten sposób maszynkę marzeń, której nikt nie będzie się w stanie oprzeć. Szczerze powiedziawszy nie spościłem się zbyt



MRC to przeciętny produkt, który niczym nie zaskakuje.

Wyścig oferuje pięć trybów zabawy w postaci mistrzostw, jazdy na czas, wolnego przejazdu oraz dwóch form sprawdzenia się z kumplem. Do dyspozycji masz trzy tory w podstawowej wersji oraz trzy ukryte, które uaktywniają się po bezbłędnej jeździe. Tory różnią się od siebie stopniem komplikacji, długością, sceneriami i wyglądem. Każdy jest zawiły, posiada po kilka rozjazdów i skrótów. Momentami trasy przypominały mi SEGA RALLY. Szczególnie, gdy rozpędzony wjechałem na odcinek pokryty sypką, grysową nawierzchnią. Traciłem tam wtedy na

mocno z tego powodu.

Jazda, pomimo dużych szybkości nie oddaje wrażenia pędu, jak ma to miejsce w przypadku RAGE RACER, czy SEGA RALLY. Jest trochę słamazarna i mało dynamiczna. Poza tym ma mało wspólnego z rzeczywistością, co jest cechą charakterystyczną przebojów na automatach Segi i Namco. W związku z tym możesz pozwolić sobie na wchodzenie w zakręt poślizgiem, czy uderzenie w bandę, po którym nie staniesz w miejscu. Przy skokach i nierównościach terenu dobrze zaopatrzyć się w tzw. RUMBLE PAK, wywołujący drgania pada. Zdecydowanie lepiej prowadzi się przy pomocy kierownicy z pedałami "V3" produkcji firmy Interact. Poczułem się wówczas jak rajdowiec, zwłaszcza gdy włączyłem



widok z kabiny. Muszę przyznać, że od razu polepszyły się moje osiągi. Poza tym fura lepiej się prowadziła.

Do szaty graficznej nie mam zbyt wielkich zastrzeżeń. Dominują ciemne barwy z licznymi detalami i bajerami. Przyjeżdżając obok oceanu widzisz pluskające się delfiny, na łąkach pasą się krowy, zaś z wodospadu spływają strugi wody. Rozmyte tekstury nadają grafice charakterystycznego dla NINTENDO 64 smaku, który mnie powoli nudzi. Moim zdaniem grafika zbyt mocno przypomina RIDGE RACER i SEGA RALLY, przez co gra traci charakter i swój oryginalny styl. Słabe możliwości muzyczne N64 (mało miejsca na cencie) powodują, że techniczna muzyka zaczyna po pewnym czasie lekko nużyć. Efekty dźwiękowe są za to bardzo przyzwoite, w przeciwieństwie do stabiutkich komentarzy. Gdybym nie widział wcześniej hitów z SATURNA i PSX, z pewnością uznałbym tę grę za bardzo dobrą - dziś jest to tylko przeciętny produkt, który niczym nie zaskakuje.

Wicik

Ocena
5

Grafika ★★★★★☆☆☆☆
 Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆
 Miodność ★★★★★☆☆☆☆

COLONY WARS

Przestarzałe dwuwymiarówki z dennymi dinozaurami i postaciami potrafiącymi powiedzieć Ahhh podczas umierania? *Nie.*
Hardcore'owe starategie turowe, w których oddzielnie dowodzimy każdym plutonem, aby w ciągu piętnastu godzin rozgrywki przeciwnik nie zajął naszego hexa? *Nie.*
Trójwymiarowe strzelanki w kosmosie, okraszane pięknie renderowanymi animacjami i połączone w sensowną kampanię? *Tak!*

Czerpanie z najlepszych wzorców jest czymś bardzo w porządku, jeśli tylko zrobi się to w odpowiedni sposób. A skorzystanie ze



sprawdzonych wzorców WING COMMANDER, wplecenie wątków znanych fanom serialu BABYLON 5 i sprawne ich połączenia może wyjść w dwójnasób. Możemy otrzymać znakomitą grę, albo potworną szmirę. W przypadku COLONY WARS mamy do czynienia z tym pierwszym.

Ludzie zamieszkujący pięć systemów słonecznych pozrzeszali się w dwie potężne organizacje - Światy Kolonijne (czy może Kolonialne) oraz Ligę Wolnych Narodów. Walczą one ze sobą o dominację we Wszechświecie. Walczą przy użyciu ogromnych baz, wielkich statków kosmicznych, średnich transporterów oraz małych myśliwców. Jak zwykle w tego rodzaju grach, przypada nam rola dumnego zasiadania w kabinach tych najmniejszych.

W bojach ze złymi kolonistami będziemy zasiadali za sterami sześciu pojazdów. Mamy do dyspozycji myśliwce przechwytyjące, bombowce, statki niewidzialne i zwiadowcze. Dostyc zróżnicowane jest uzbrojenie - rakiety rozwalające tarcze wrogich statków, torpedy na "grube ryby", pociski niszczące systemy elektroniczne, zwykłe pociski typu przestrzeń kosmiczna-przestrzeń kosmiczna oraz najciekawszy patent - haki. Są one podobne do tych, jakimi Luke rozwalil AT-AT Walkera



COLONY WARS okazuje się być lepsze niż przereklamowane G-POLICE

w Imperium Kontratakuje, natomiast działanie mają podobne do tractor beamów z TIE FIGHTER. Mając przeciwnika na uwłazi lecimy sobie wtedy za nim i grzejemy mu po rurach ile wlezie.

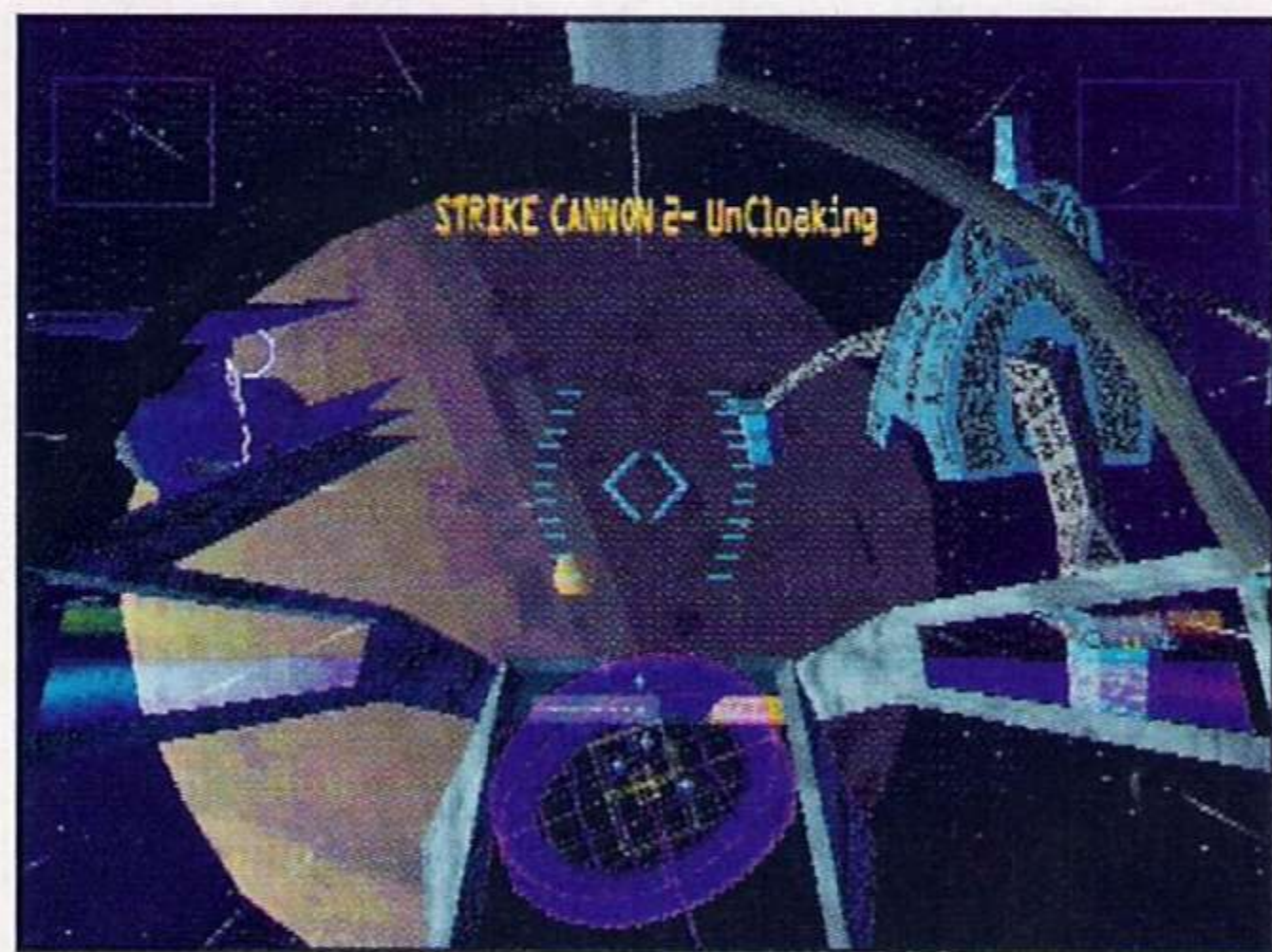
Walki w kosmosie prezentują się bardzo efektownie. Wybuchy wyglądają pięknie, co bardziej nadwyżęzone jednostki palą się jak pochodnie, rakiety śmigają z wizgiem

naturalnym dla przestrzeni kosmicznej, tarcze pojazdów skrzą się po trafieniach z niewłaściwej broni, a komunikaty powodują, że nie wiesz czy katapultować już, czy dopiero za chwilę. W COLONY WARS trzeba też myśleć taktycznie - tarcze wrogich pojazdów należy najpierw rozwalić specjalnymi laserami, a dopiero wtedy w feerii wybuchów rozwalić frajera. Sam poziom trudności jest dobrze wyważony - chociaż misje treningowe nie pomagają zbyt w późniejszych bojach. Bardzo skrupulatnie została przygotowana warstwa historyczna całej gry. Spora jest też baza danych (wszystkie zamieszczone w niej teksty są czytane przez lektora).

Świetna jest struktura misji. Jest ich w sumie 60, podzielonych na 18 epizodów. Nie wszystkie z nich trzeba jednak katować do bólu - jeżeli na przykład w jednej z nich nie powiedzie nam się, to nie rozpoczynamy jej od nowa. Wtedy mamy do wykonania podobne zadanie, ale w trudniejszych warunkach. Np. jeżeli nie uda się nam unieszkodliwić pewnej platformy w określonym czasie w pewnej misji, to w następnej będziemy musieli ostanąć grupę abordażową wystaną w celu jej przejęcia. Oba zadania są dosyc trudne. I właśnie dzięki temu gra ma 6 różnych sposobów zakończenia - a to jest mile.

Gra się więc przyjemnie, kolorowo, wybuchowo i bez stresów. Wszystkie elementy w tej grze zostały bardzo sprawnie połączone w bardzo dobrą całość. BONUS: Znowu można zostać zbawcą galaktyki!!!

Banana Split

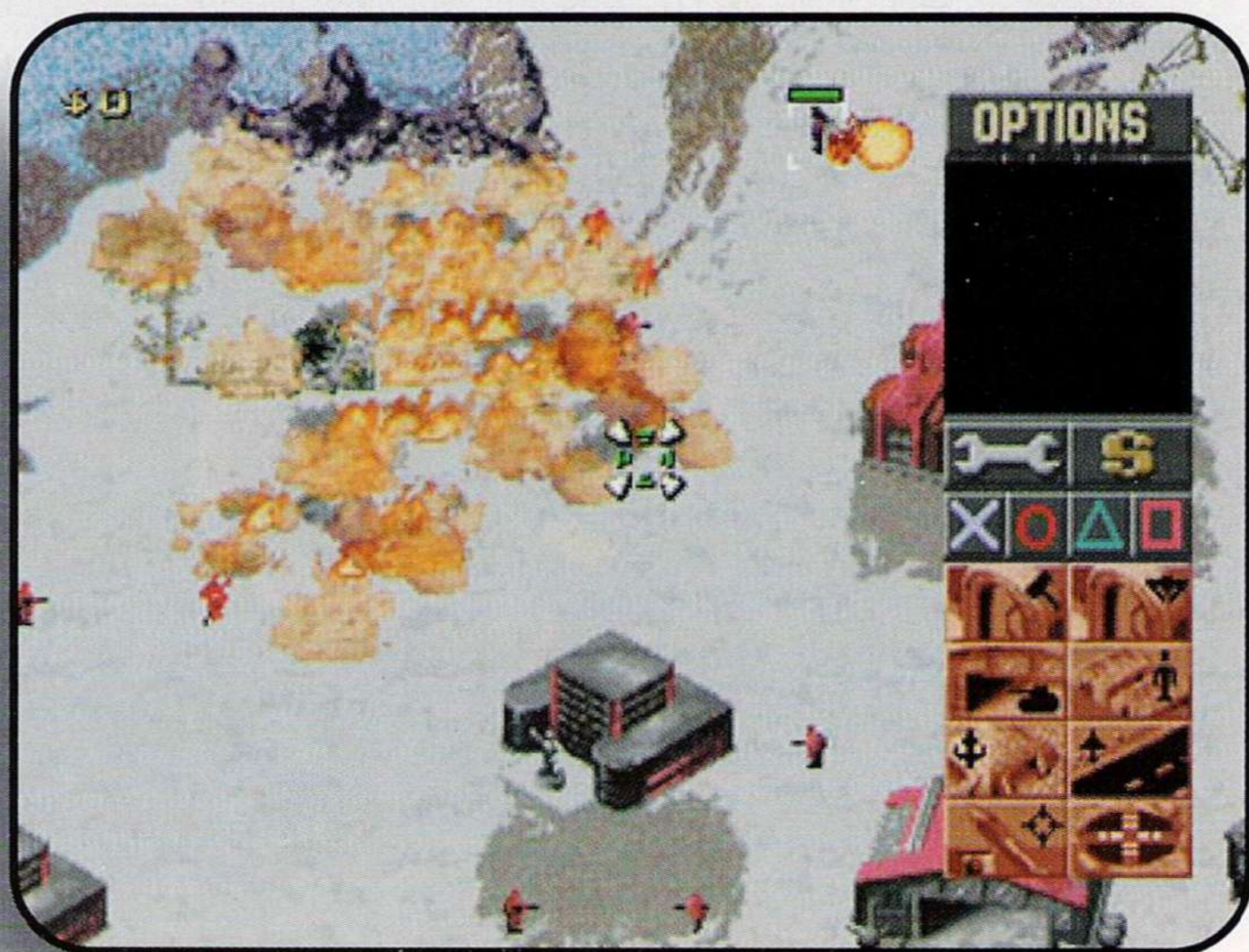


Grafika ★★★★★★★★
Dźwięk ★★★★★★★★☆☆
Miodność ★★★★★★★★☆☆

Ocena

9

COMMAND & CONQUER RED ALERT



I niech teraz ktoś powie, że na PlayStation nie ma strategii

Nadszedł wreszcie czas, aby posiadacze szarej konsolki mogli poznać jedynie słuszne oblicze pana Iosifa Wissarionowicza Dżugaszwili zwanego Stalinem. W RED ALERT bowiem autorzy proponują alternatywną historię losów świata - taką, w której Hitler został usunięty w połowie lat 30 naszego wieku. Zmyślni panowie z Westwood doszli do wniosku, że w takim przypadku miejsce fuhrera z małym zarostem zająłby towarzysz z sumiastymi wąsami. I to by było na tyle, jeżeli chodzi o różnice.

Doskonale znany wszystkim posiadaczom PeCetów RED ALERT, to strategia w czasie rzeczywistym, w której wcielamy się w rolę oficera operacyjnego sił alianckich albo rosyjskich (dwie płyty CD.). Gra składa się z 28 misji w dwóch kampaniach (czyli po 14 dla każdej ze stron). Rola gracza, jak zwykle w tego rodzaju produkcjach, sprowadza się do ślepego wykonywania założonych celów, zwykle usunięcia wszystkich przeciwników i ich bazy. Oprócz dowodzenia różnorodnymi jednostkami, będziemy musieli także zatroszczyć się o stosowne rozbudowanie bazy i zabezpieczenie miejsc wydobycia surowca przeliczanego na pieniądze.

I to wszystko. W stosunku do wersji PeCetowej, gra nie została zbyt zmieniona. Grafika pozostała mniej więcej taka sama jak w wersji hi-resowej, mamy też identyczny, budujący soundtrack i ten sam układ misji. Podobnie jest z filmami pomiędzy misjami, tyle że zostały one skrócone. Wreszcie - dźwięk jest żywcem przeniesiony z głośniczków dużego brata. Tak więc ktoś, kto już widział i grał w RED ALERT na innej platformie, nie znajdzie tu dla siebie nic ciekawego.

Nie można jednak powiedzieć, żeby nie zaszyły żadne zmiany. Przede wszystkim dla potrzeb PSX-a został zupełnie zmieniony interfejs. Jest on całkowicie przystosowany do kontrolowania gry przy pomocy padła (choć możemy też korzystać z Playowej myszy) i trzeba przyznać, że sprawdza się całkiem nieźle - o wiele lepiej niż w C&C rok temu. Ponadto, zmienionych zostało parę rozwiązań graficznych takich jak podsumowanie misji czy sam moment przed uruchomieniem nowej. To jednak są detale nie wpływające na rozgrywkę.

Nowością jest dodanie do menu opcji SKIRMISH. Pozwala ona na natychmiastowe podjęcie walki na zdefiniowanych przez gracza warunkach. Można tam wybrać absolutnie wszystko: ilość maszyn w drużynach, ilość kasy na początku, liczbę drużyn sterowanych przez konsolę

(maksymalnie trzy), mapę na której będzie się toczył bój, poziom technologiczny itp. Jest to miłe, jeżeli ktoś lubi rzucać się w zupełnie nieuzasadniony bój z szeregami przeciwników.

W sumie gra jest niezła, a wobec znikomej konkurencji powinna stanowić takomy kąsek dla wszystkich spragnionych dowodzenia małymi, niemrawymi jednostkami. Dzięki możliwości grania przez kabel powinna również spodobać się fanom multiplayerowania. Szczegółowy opis wszystkich misji RED ALERT znajdziecie w drugim KOMPENDIUM WIEDZY; są tam też charakterystyki wszystkich jednostek oraz garść przydatnych w grze informacji. Czyli, czego tylko dusza zapagnie. I pamiętajcie - RED ALERT to stary weteran i jako takiego traktujcie go z należyłym szacunkiem.

Ocena

8

Grafika ★★★★★☆☆☆
 Dźwięk ★★★★★☆☆☆
 Miodność ★★★★★☆☆☆

Minęło kilka lat od czasu, kiedy Fargus i Nikki naprawili szkody po wspólnej zabawie z Księgą Czarów. Mało już przypominają młodościowych bohaterów PANDEMONIUM. Nikki wyrosła na piękną młodą kobietkę o ślicznych zielonych oczach i zaokrąglonej pupci. Jej wdziękowi naprawdę trudno się oprzeć. Sama mówi, że uwielbia Tinę Turner i jazdę na rozgrzanych rakietach! (uch parzy mnie.. polewajcie.. polewajcie). Przez parę lat realizowała swoje marzenie o zgłębianiu magii, ale ma już dość siedzenia w zakurzonych bibliotekach i postanowiła trochę odetchnąć. A zdarzyła się ku temu znakomita okazja, bowiem nad krainą Goon pojawiła się kometa Nieskończonych Możliwości, która przelatuje tamtędy co trzysta lat, a każdy komu uda się osiąść jej moc będzie miał.... nieskończone możliwości! Spragniona przygód Nikki długo nie czekała i ściągawszy swojego starego kompana wyrusza na spotkanie komety. Jednak żeby do niej dotrzeć, przyjaciele będą musieli pokonać nieprzyjazne tereny królestwa Goon i stawić czoła złej królowej Zorrscha, która również pragnie mocy asteroidu.



PANDEMONIUM 2 to gra zakręcona jak faworek na tłusty czwartek.

PANDEMONIUM 2

Tak, PANDEMONIUM powraca w drugiej odsłonie. Tym razem zadanie jest trudniejsze, ale i bohaterowie są lepiej przygotowani. Zwinna jak rumuńska lekkoatletka Nikki potrafi wykonywać kombinowane skoki i uderzać z magicznych fireball'i, zaś wykrecony na maksa Fargus może się turlać, a oprócz tego w ręku dzierży coś bardziej pożytecznego, a mianowicie gadająca czarodziejską patę o imieniu Sid. Fargus może nim rzucać jak bumerangiem (sterując nawet jego lotem), oraz po zebraniu odpowiednich power'up'ów nadmuchiwać nim przeciwników. Sid jest bardzo przemyślany i klei się do Nikki, gdyby miał nogi i ręce to dawno wyrwałby ją, nie pytając Fargusa o zdanie. Wracając

jednak do tematu, to na napompowanych przeciwnikach można skakać, albo wznosić się na wypuszczanym przez nich powietrzu. Takich zwariowanych rozwiązań jest w PANDEMONIUM 2 dużo więcej. Mimo, że gra nadal jest platformówką, w której idzie się tylko w bok, a świat obraca się za postacią, to niesie ze sobą tyle zmian i ciekawostek, że gra się w nią jak zupełnie nową grę.

PANDEMONIUM 2 jest zakręcona jak faworek na tłusty czwartek. Grafika jest niesamowita, oszałamiająca, a projekt i przedstawienie światów zasługuje na konsolową Nagrodę Nobla. Trudno sobie wyobrazić bardziej ładną (a momentami mroczną) i kolorową grafikę. Odjazdy kamery są czasami tak odległe, że postać ledwo widać, a kraina wydaje się być tak ogromna jak prawdziwa. Czasami akcję widać od strony stóp wiszącej na linii postaci, ale nigdy, przenigdy widok nie utrudnia orientacji. Przed każdym etapem wybierasz sobie bohatera, czyli jego, albo ją. Czasami jest wygodniej użyć wysokich skoków, czasami bardziej przydaje się Sid Fargusa. Dla mnie zdecydowanym numero uno jest Fargus, który wydaje niesamowite odgłosy niczym psychicznie chory gość. Strona to za mało, aby to wszystko opisać, więc...

Wydaje mi się, że to świeże spojrzenie na stary temat w znakomitym wykonaniu. Z pewnością wciągnie najmłodszych, ale tych starszych zarazi tak jak mnie, swoim niepowtarzalnym klimatem. Jeśli zapytacie mnie, kto jest moją ulubioną postacią z platformówek, nie będzie nim Crash, Sonic, ani Mario, ale Fargus. A plakat Lary Croft nad łóżkiem jeszcze dziś zamieniam na Nikki.

Joseph



Grafika	★★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★★☆☆
Miodność	★★★★★★★☆☆

Ocena

8

TOP GEAR RALLY



Nareszcie jest dobry wyścig samochodowy na Nintendo 64 - TOP GEAR RALLY

Konsola bez dobrego wyścigu to jak żołnierz bez karabinu. Tak zwykł mawiać mój kolega z celi, w randze generała. I chyba miał rację, ponieważ do dzisiejszego dnia taka sytuacja miała miejsce w przypadku NINTENDO 64. Najlepiej dokumentują to nieudana CRUISIN' USA i całkiem przyzwoita MRC, które jednak nie są w stanie konkurować z SEGA RALLY, czy RAGE RACER. Impas przełamała TOPGEAR RALLY - kolejne złote dziecko z kraju Kwitnącej Wiśni.

TGR jest wyścigiem przeznaczonym dla jednej lub dwóch osób. W przypadku samotnych zmagających masz do dyspozycji 4 tryby: mistrzostwa, wyścig na czas, arcade i praktykę. Mistrzostwa składają się z serii wyścigów podzielonych na sezony. Awans do kolejnego sezonu zdobywasz zajmując premiiowane punktowo miejsca - odpowiednia suma punktów automatycznie kwalifikuje cię do nowego sezonu. Z kolei wyścig na czas jest podzielony na punkty kontrolne, które musisz zaliczyć przed upływem minimalnego czasu. Dla dwóch graczy przeznaczono opcję split screen, dzielącą ekran na pół. Szczerze powiedziawszy dawno się tak fajnie nie bawiłem grając ze współwzięciem na jednym telewizorze.

Gra zawiera pięć rewelacyjnych torów (pustynia, dżungla, góry, wybrzeże, wyżyna)

wykonanych zadziwiająco dobrze i pomysłowo. Trasy są kręte, pełne przeszkód i niespodzianek. Wszystkie charakteryzują się licznymi rozjazdami i zdradliwymi skrótami. Szalejąc na wybrzeżu masz szansę zjechać na pobocze i pobrykać po plaży lub wręcz wjechać do wody! Szokują liczne wzniesienia, nierówności terenu, szczególnie gdy za pagórkami musisz raptownie skrócić w prawo. Do wyboru masz jeden z dziewięciu samochodów o wyśmienitych parametrach technicznych. Każdy różni się maksymalną prędkością i przyspieszeniem. Przed startem możesz dodatkowo zmienić amortyzatory, czułość układu kierowniczego oraz opony, które wpływają na technikę jazdy. Odpowiednich zmian należy dokonywać w zależności od nawierzchni i panujących warunków atmosferycznych. Wiadomo, że twarde zawieszenie inaczej pracuje podczas deszczu na asfalcie, a jeszcze inaczej na bezdrożach dżungli.

Gra jest miodna, ale odkrywa swoje uroki bardzo powoli. Staje się coraz szybsza i coraz trudniejsza, dzięki stopniowo dostępnym kolejnym samochodom. Przy zmiennych warunkach pogodowych oraz po zachodzie słońca ta sama trasa wydaje się zupełnie inna, inaczej niż choćby w SEGA RALLY. Gra nie byłaby tak fajna, gdyby nie wyśmienita grafika. Liczne refleksy świetlne, rozbryzgująca się pod kołami woda, cienie oraz lustrzane odbicia w kałużach ożywiają syntetyczny wytwór procesorów. Niestety, czasem płynność zostaje zakłócona przez

spowolnienia, zaś na ekranie nigdy nie ma więcej samochodów niż trzy. Jednak brawurowa jazda, pełna poślizgów i wszechobecnej siły odśrodkowej przynosi udanie w świat Krzysztofa Hołowczyca.

Troszeczkę gorzej prezentuje się dźwięk. Co prawda liczne odgłosy, ryk silnika i pisk opon są przywoite, jednak nie da się tego powiedzieć o muzyce, która jest kiepska. Najlepiej jakby jej w ogóle nie było. Jeśli jednak szukałeś na Nintendo 64 wyścigu z prawdziwego zdarzenia, prawdopodobnie właśnie go znalazłeś.

Wicki



Ocena

7

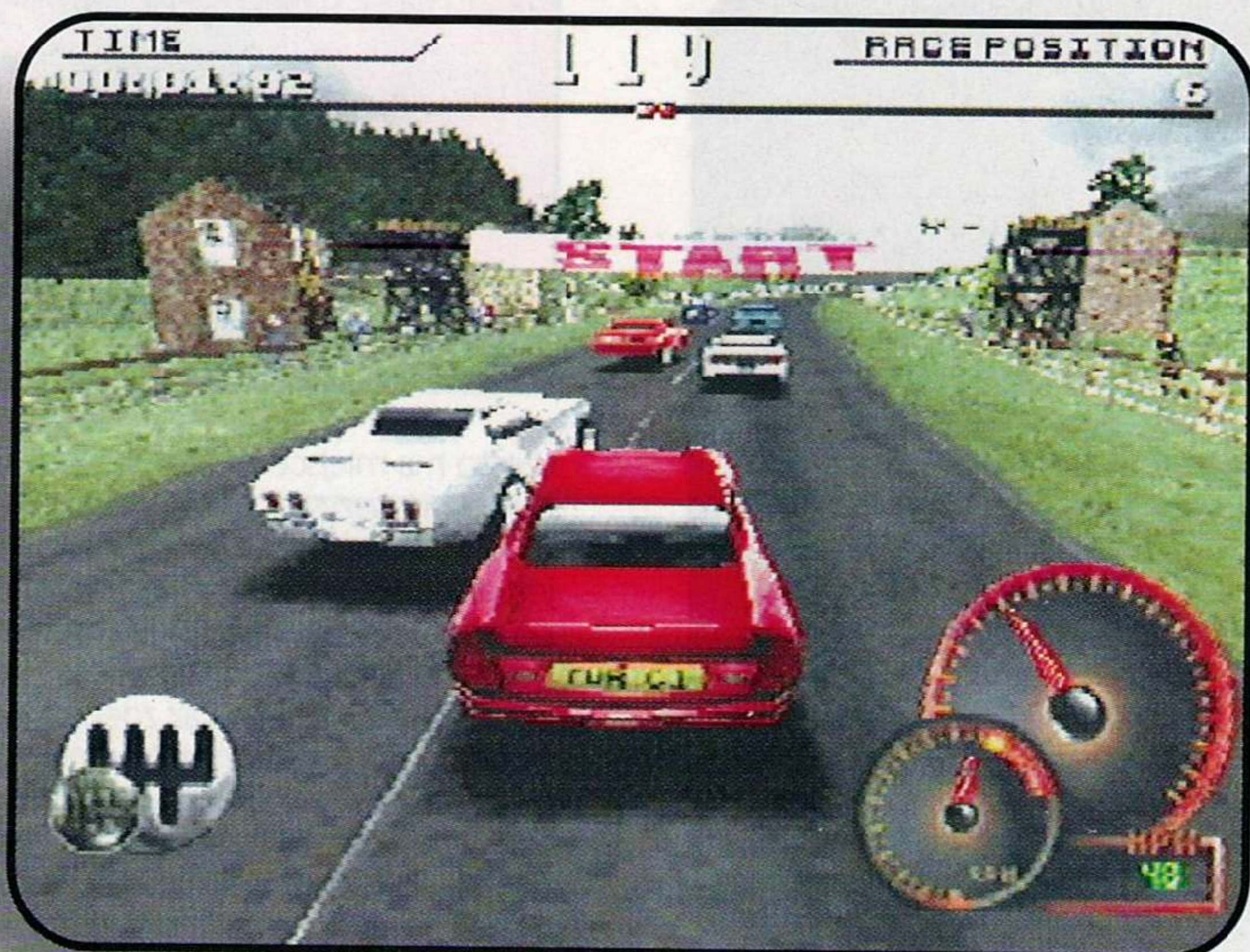
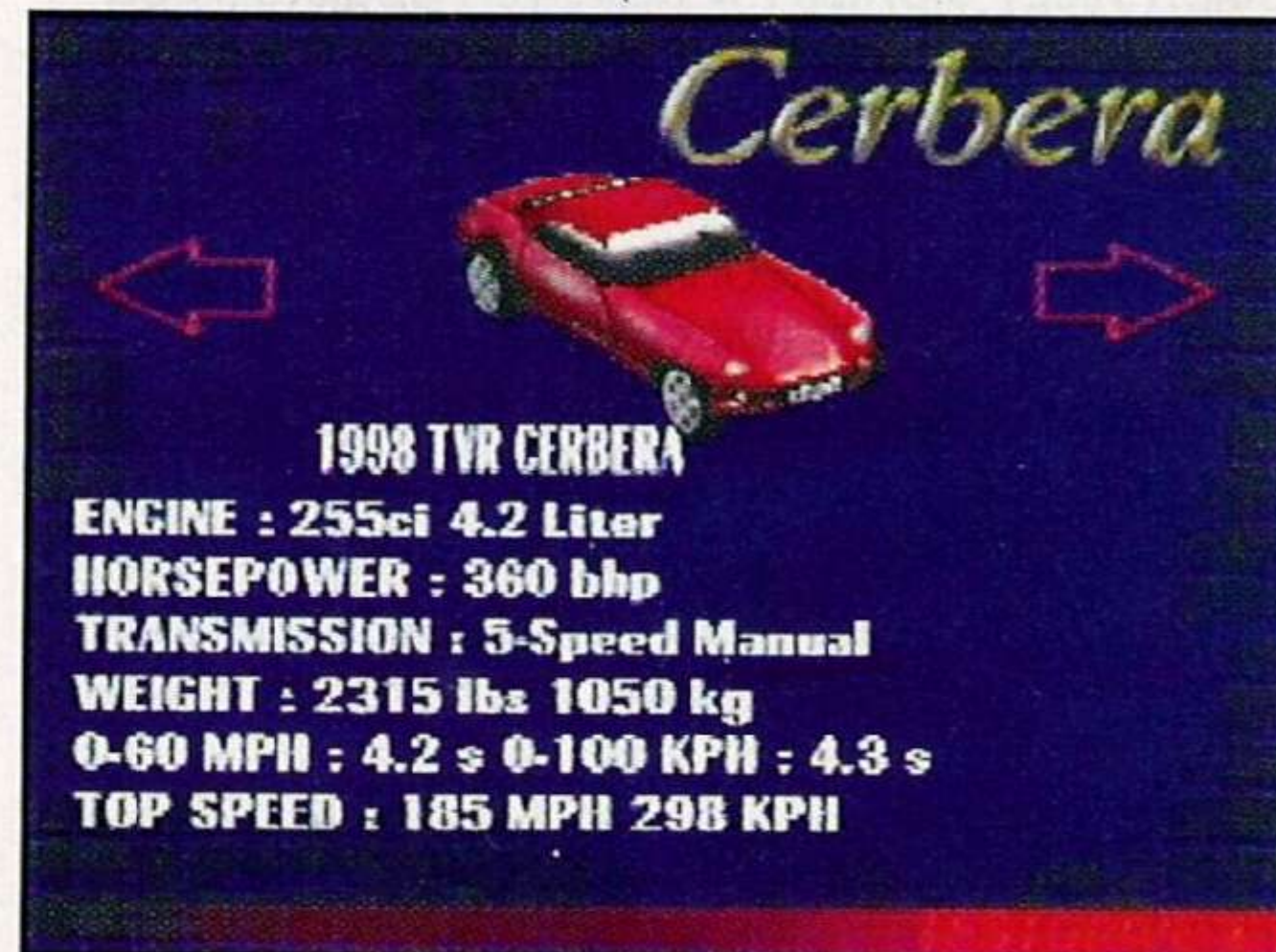
Grafika ★★★★★☆☆☆
 Dźwięk ★★★★★☆☆☆
 Miodność ★★★★★☆☆☆

TEST DRIVE 4

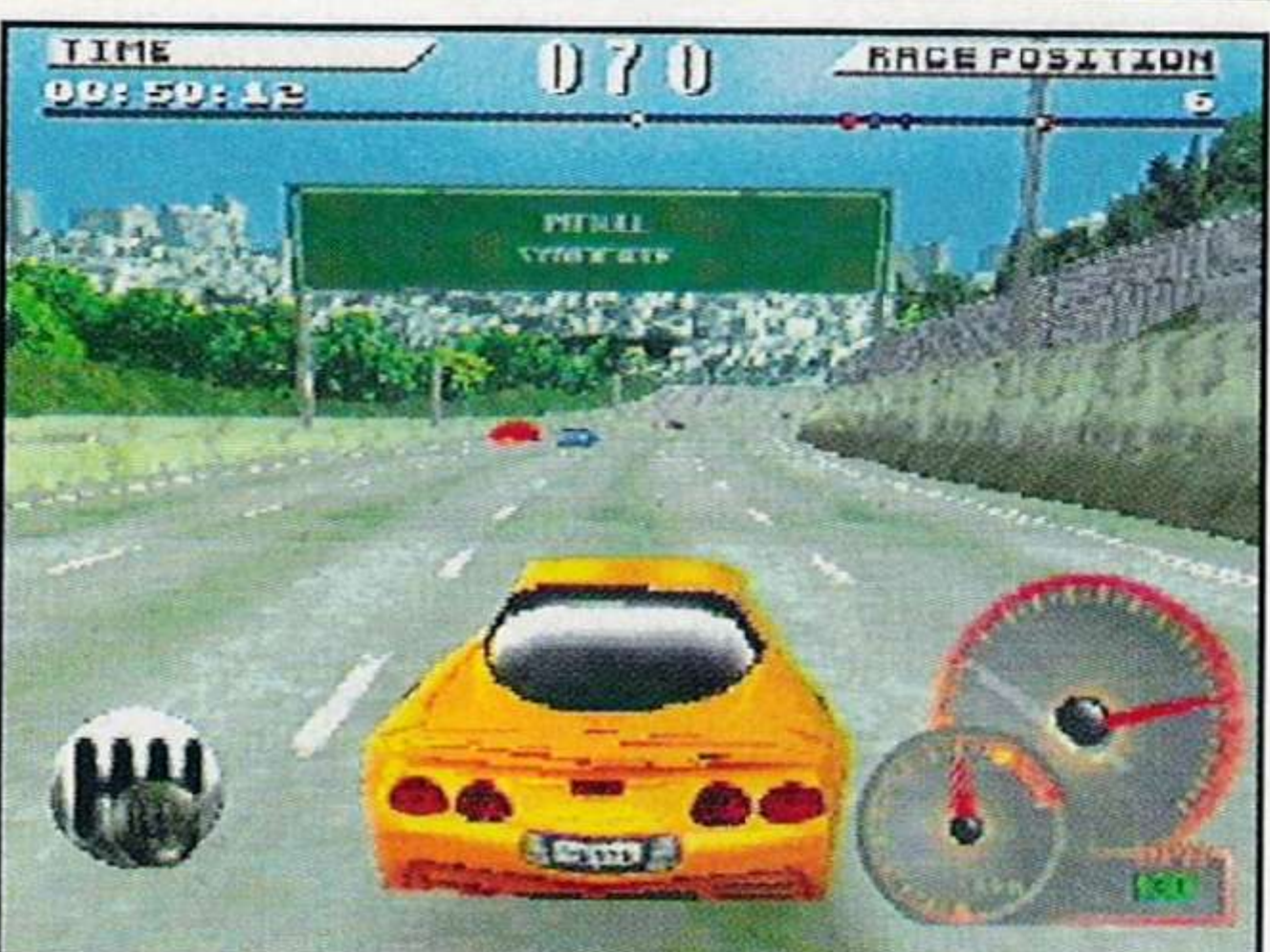
Świeżo upieczonym posiadaczom konsoli pewnie niewiele mówi ten tytuł, niektórzy mogą go słusznie kojarzyć z niezbyt udanym TEST DRIVE OFFROAD. Jednak ci, którzy przeszli przez etap C-64, Amigi czy wczesnego PC, znają serię TEST DRIVE znakomicie. Cieszyła się ona niegdyś niestabnącą popularnością, a to przede wszystkim dlatego, że jako pierwsza nie zmuszała gracza do jazdy wyczynowymi wozami, ale tym co tygrysy lubią najbardziej - najnowszymi sportowymi, ale seryjnie produkowanymi maszynami. W pewnym momencie firma Accolade odpowiedzialna za tytuły spod znaku TD zamilkła i powstała luka, którą szybko wypełnił Electronic Arts tworząc NEED FOR SPEED.

Jednak NFS2 nie oddał tego klimatu co kiedyś TEST DRIVE. Ku mojej ucieście powstała jednak czwarta część JAZDY PRÓBNEJ.

W TD4 wbrew pozorom nie zobaczymy najnowszych aut prosto z desek kreślarskich inżynierów, a wręcz przeciwnie - zasiądziemy za sterami jednego spośród dziesięciu amerykańskich krążowników szos. Samochody stanowią przekrój amerykańskiej motoryzacji od lat 60-tych aż do chwili obecnej. Wśród nich jest Chevrolet Corvette z 1969, Cobra z 1966, ale również najnowszy Dodge Viper, a także prawdziwa perła amerykańskiej motoryzacji, niezapomniany 7 litrowy Chevrolet Camaro z 1969.



W TEST DRIVE 4 od razu rzuca się w oczy wysoki poziom realizmu



Tak na marginesie Camaro brakuje tylko większych tylnych kół, turbo sprężarki wystającej nad maskę i pomalowanych z boku płomieni. I chyba tylko moc silnika i klasa wozu zakwalifikowały do tej grupy Jaguara XJ220 i Nissana 300 ZX.

W TD4 jeździć nam przyjdzie na pięciu podstawowych trasach. Od deszczowej Anglii, poprzez szwajcarskie Alpy i japońską metropolię, aż do punktu kulminacyjnego, czyli finiszu w Waszyngtonie. Jednak najlepsza jazda to wyścig po zatoczonych ulicach San Francisco, gdzie ścigając konkurentów trzeba uciekać przed gliniarzami. Samochód skacząc na wzniesieniach niemal przelatuje się nad pełnymi skrzyżowaniami. Dodając do tego obowiązkowe palenie kapci, czyli zostawianie nadmiaru gumy na asfalcie, oraz uwaga (!)

wyścigi z komputerem na przyspieszenie (kto lepiej wystartuje na krótkim 400 m odcinku ten dojedzie pierwszy) uzyskujemy mieszankę dla prawdziwych mężczyzn.

TEST DRIVE 4 to gra bardzo udana, lecz wydaje się trochę spóźniona. Opracowanie graficzne wozów i scenerii jest bardzo ładne, lecz termin wydania gry zbiega się z premierami GRAN TOURISMO (już niedługo) i RAPID RACER (już jest!), których wykonanie tłumi całą konkurencję. Jednak duża miodność TEST DRIVE 4 pozwoli mu z pewnością znaleźć nabywców, głównie wśród miłośników ostrej jazdy na otwartych przestrzeniach pośród lokalnego ruchu. Poziom realizmu jest bardzo wysoki, czego dowodem jest dokładne odwzorowanie wyglądu wozów oraz przełożenie ich możliwości na zachowanie się na drodze. Starsze, wyżej zawieszony bryki po prostu huśtają się na zakrętach. Z hamulcem również należy obchodzić się ostrożnie niż gdzie indziej. Tutaj przy wdepnięciu samochód staje na boku, lub wręcz okręca go dookoła.

TD4 to gra dla twardzieli, którzy wyjeżdżili już niejedną wyścig przed ekranem. Obowiązuje zasada wszystko, albo nic. Jeżeli jesteś początkujący, to będziesz dojeżdżał non-stop ostatni. Dopiero z czasem nauczysz się jak wygrywać, a przede wszystkim skutecznie uciekać przed policją.

Joseph

Ocena

7

Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆

■ Wydawca: SEGA ■ Producent: LOBOTOMY
 ■ Termin (pal): Grudzień '97 ■ Liczba graczy: 1

DUKE NUKEM 3D

Tajemniczy blondyn w czarnych okularach od kilku lat z niezmiennym powodzeniem ekscytuje coraz to nowe rzesze użytkowników komputerów PC. Nadszedł wreszcie czas na jego konsolowe odpowiedniki. Kilka stron wcześniej Banana Split rozprawił się z DUKE NUKEM w wersji na PlayStation, tutaj zaś będzie mowa o jego odpowiedniku na Saturna. W stosunku do wersji na PSX pojawił się nie wiedzieć czemu nowy człon tytułu - "3D". Na szczęście jednak na tym nie kończą się zmiany, ale o tym za chwilę.

Chyba wszyscy słyszeli o tej grze, wystarczy więc powiedzieć, że DUKE NUKEM 3D to jedna z najlepszych strzelanin first-person perspective, gatunku, który stał się sławny z chwilą

W stosunku do PlayStation brakuje kilku rzeczy; przede wszystkim nie ma opcji multiplayer. W grze znajdują się też tylko te poziomy, które były obecne na PC (do wersji PSX dopisano nowe). Nie można wybierać epizodu, od którego chce się rozpocząć jatkę - twardo trzeba przedzierać się przez levely w kolejności ustawionej przez producenta, zaś zapisać stan gry można jedynie po przejściu całego poziomu. Podobnie jak na PSX gra nie jest cenzurowana, czyli będzie można tu spotkać kilka roznegliżowanych panienek i zrobić "to coś" do szyl martwego potwora.

Jak powszechnie wiadomo w kwestii dwuwymiarowej grafiki Saturn jest



często ma miejsce na ekranie, powinna zaspokoić wszystkich miłośników mocnych wrażeń. Posiadacze konsoli Saturn mogą się jedynie cieszyć ze swojej wersji DUKE NUKEM 3D, bo pod względem grafiki jest lepsza niż jej odpowiednik na PlayStation. Jeśli jeszcze tego nie robiliście na PC, teraz zdecydowanie warto na kilkadziesiąt godzin dać na nura w ciało godne samego Dolpha Lundgren, aby przekonać się na własnej skórze o tym, czym jest fenomen DUKE'A. Oczywiście do czasu, gdy na początku przyszłego roku pojawi się konwersja QUAKE.

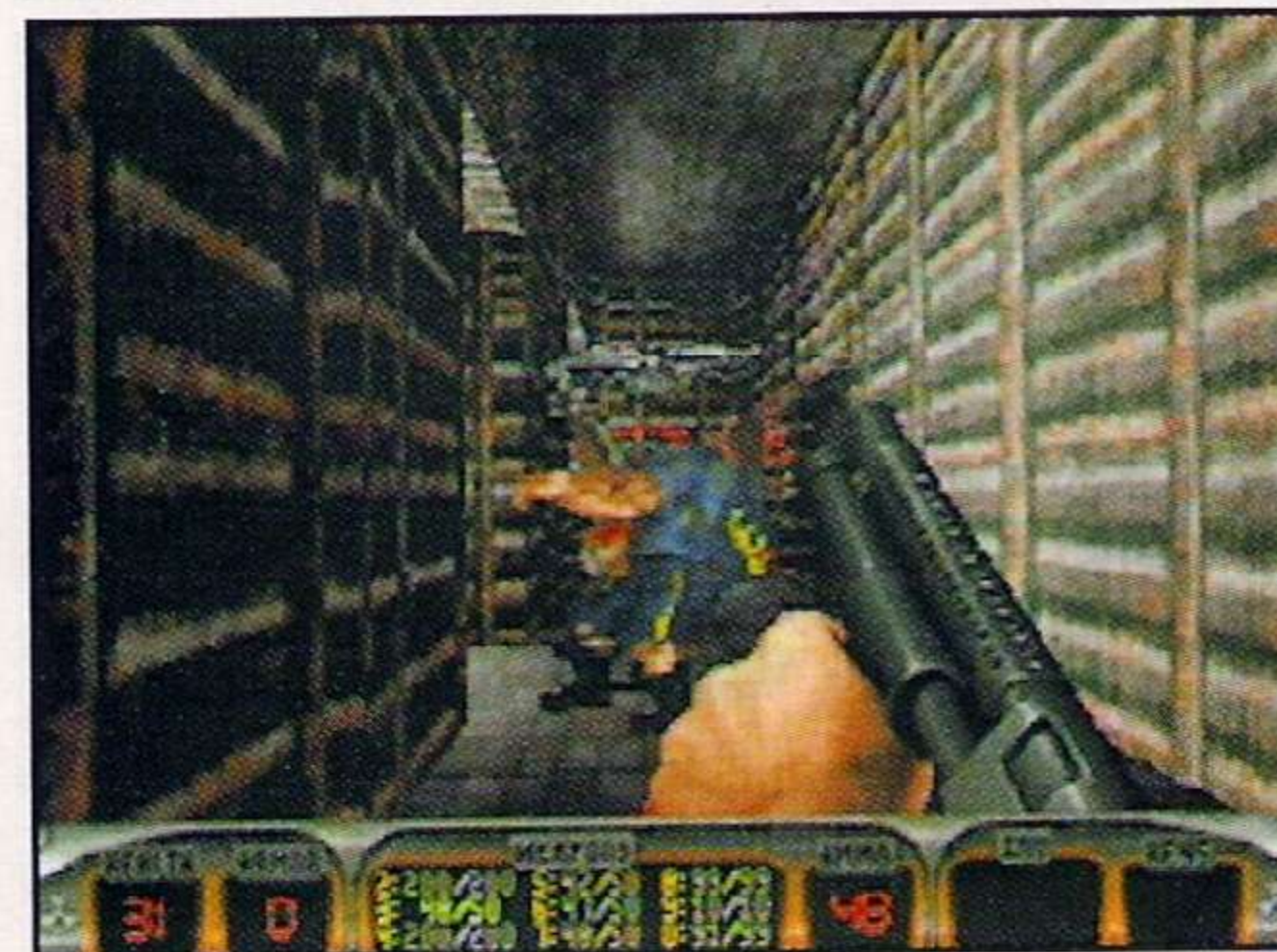
Gulash

"Damn, those allen bastards are going to pay for shooting up my ride"

ukazania się gry DOOM. Wcielamy się w postać olbrzymiego, umięśnionego blond-samca, który zdenerwowany nagłym pojawieniem się kosmitów na Ziemi, postanawia rozprawić się ze świniowatymi z wyglądu najeźdźcami. Zaczynając walkę na ulicach miasta Duke trafi do wprost do bazy obcych, gdzie efektownie zakończy swą misję. W grze znajduje się prawdziwy arsenał, który odpowiednio używany pomaga Duke'owi pozbyć się przeklętych obcych. Pistolet, shotgun, bazooka, kilka karabinów maszynowych, zdalnie detonowane bomby, zamrażacz i zmniejszczacz a także miny stanowią chyba najciekawszy zestaw broni spośród wszystkich dostępnych w takich grach.

najmocniejszą konsolą na rynku. Ponieważ grafika w DUKE NUKEM 3D opiera się w dużej mierze o bitmapy, a nie o trójwymiarowe obiekty, Saturn wyśmienicie radzi sobie z jej generowaniem. Faktycznie DUKE NUKEM 3D jest na Saturnie ładniejszy niż na PlayStation - obraz przesuwa się jakby płynniej, składające się na potwory kwadratowe bitmapy wyglądają nieco lepiej, zaś do tego wszystkiego występują nowe efekty świetlne (gdy Duke wystrzelił raketę w ciemnym tunelu, to rozbłysk po bokach będzie towarzyszyć jej lotowi aż do miejsca eksplozji). Nie zapominajmy też o czystym dźwięku i muzyce akompaniującej poczynaniom uzbrojonego i niebezpiecznego blondyna.

Gra jest miódna w ten sam sposób, w jaki zawsze była na PC. Spora dawka czarnego humoru w połączeniu z prawdziwą jatką, jaka



Ocena

8

Grafika	★★★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★★★☆☆
Miódność	★★★★★★★★☆☆

Futurystyczne wyścigi to temat, który ewoluował od zarania dziejów konsol, aby wspiąć się na wyżyny w postaci WIPEOUT 2097 i multum mniej lub bardziej udanych klonów tej gry. Jest to też temat, który do niedawna nie wiedzieć czemu praktycznie nie istniał na Nintendo 64. Nadeszła jednak chwila, w której konsola terroryzowana przez hydraulika ma szansę stanąć do równej walki z konkurencją właśnie za sprawą EXTREME G. Co ciekawe, grę wydała firma Acclaim, która jeszcze niedawno stała na krawędzi bankructwa. Przeszła jednak przedziwną metamorfozę, gdy mniej więcej rok temu zaskoczyła wszystkich doskonałą gra

odpoczynek, EXTREME G ponownie przyciągnie go za sprawą doskonałego trybu multiplayer, przeznaczonego dla dwóch, trzech lub czterech graczy. Oprócz standardowego wyścigu jest też opcja przypominająca deathmatch z QUAKE i inna, będąca odmianą Capture The Flag na kółkach.

Spośród zalewu średnich i nijakich tytułów na Nintendo 64, wyłania się doskonały wizerunek EXTREME G, które zdecydowanie wyskakuje wprost do czołówki. Doskonała grafika, świetnie dobrana (i naprawdę dobra!!!) muzyka, uczucie pędu i wyważony poziom



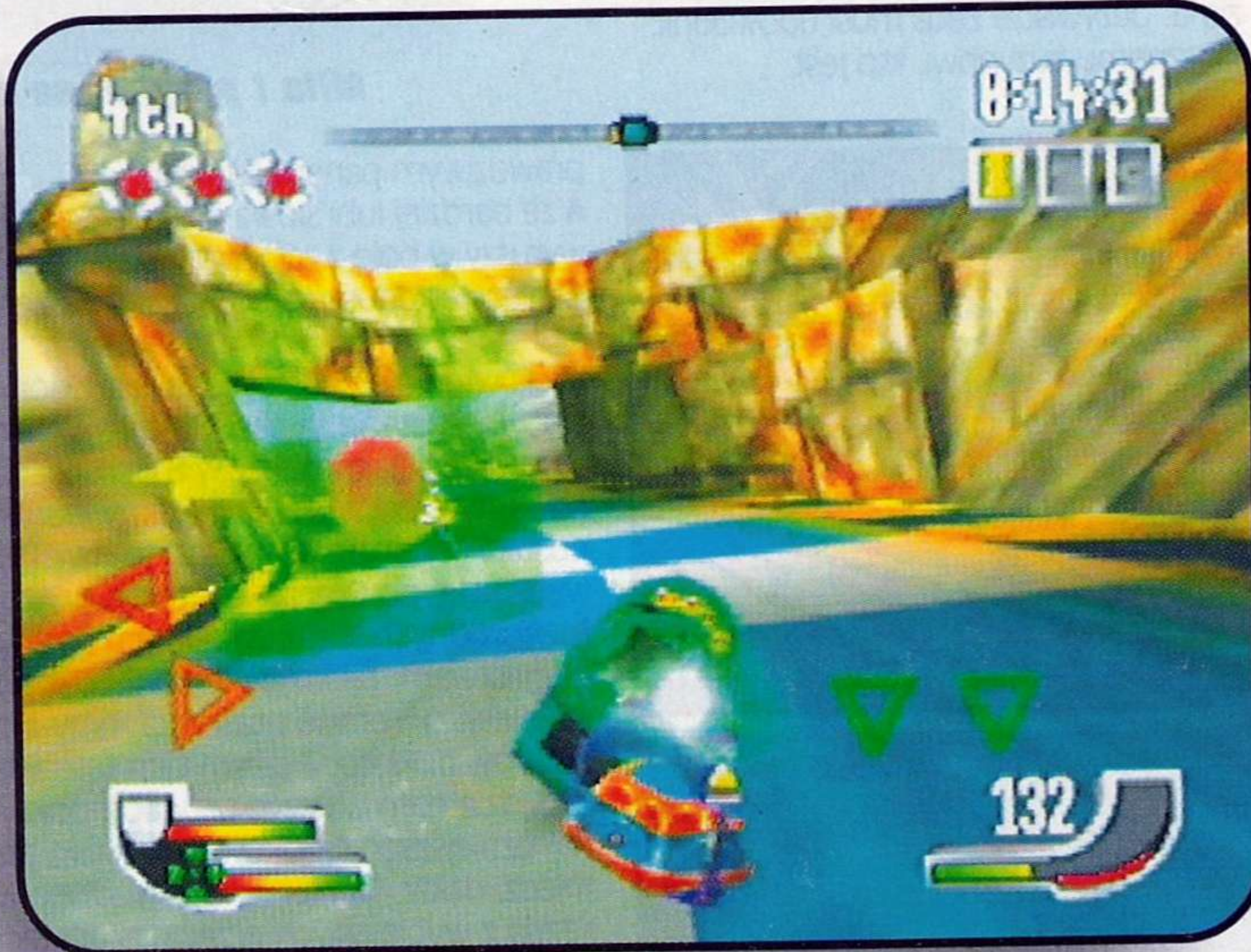
EXTREME-G



TUROK: DINOSAUR HUNTER. Od tego czasu właściwie każda gra ich produkcji jest po prostu dobra lub bardzo dobra. EXTREME G zalicza się do tej drugiej kategorii.

Zasiadamy za sterami jednego z ośmiu przedziwnych pojazdów, które różnią się od siebie takimi parametrami jak akceleracja, szybkość, uzbrojenie czy przyczepność do podłoża. Teraz można sprawdzić się w kilku trybach rozgrywki, takich jak praktyka, Extreme Contest (główne zawody), jazda na czas i strzelanina (mnóstwo broni i gazu - kto zostanie na trasie, ten wygrywa). Na trasach nie brakuje power-upów w postaci dodatkowych broni czy turbo, zdradliwych zakrętów, wzniesień i spiral, a także przeciwników, gotowych w każdej chwili wyrzucić graczowi zwycięstwo. Rozgrywka w EXTREME G różni się od innych, podobnych gier, w sposób znaczący. Bolidy twardo trzymają się ziemi (choć nie brakuje skoczni), zaś poślizgiem kieruje gracz. Najważniejszy jednak jest fakt, że w EXTREME G trzeba uwagę dzielić między szybką jazdę i wojnę na trasie. Strzelanie do przeciwnika jest tutaj integralnym elementem gry i nie widać, aby zostało dorzucone "na doczepkę" jak choćby w WIPEOUT 2097. Choć dla tych, którzy preferują uważną i niczym nie przerywaną jazdę, jest opcja wyłączająca możliwość użycia broni. Mija się to jednak z celem i intencjami projektantów gry, co widać już po kilku przejazdach.

Oczywiście, pokonując kolejne trasy pojazdy stają się coraz szybsze, zaś ich kierowcy bardziej uważni i nieprzyjemni - zwiększa to miodność i nie pozwala na przedwczesne znużenie. Gdy jednak nic i nikt nie będzie w stanie powstrzymać kontrolowanego przez gracza bolidu, zdobędzie on już wszystkie trofea i będzie chciał odejść na zasłużony



Spośród zalewu średnich tytułów na N64 wyłania się doskonale EXTREME-G

trudności gwarantują wiele godzin rozrywki na doskonałym poziomie, zarówno w trybie single, jak i multiplayer. Szkoda, że nie ma więcej tak dobrze przemyślanych i wykonanych gier. Jeśli potrzebujesz wyścigu przyszłości, śmiało atakuj EXTREME G.

Gulash

Ocena

8

Grafika	★★★★★☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆

■ Wydawca: VIRGIN
■ Termin (pal): Listopad '97

■ Producent: LUCASARTS
■ Liczba graczy: 1-2

PlayStation™

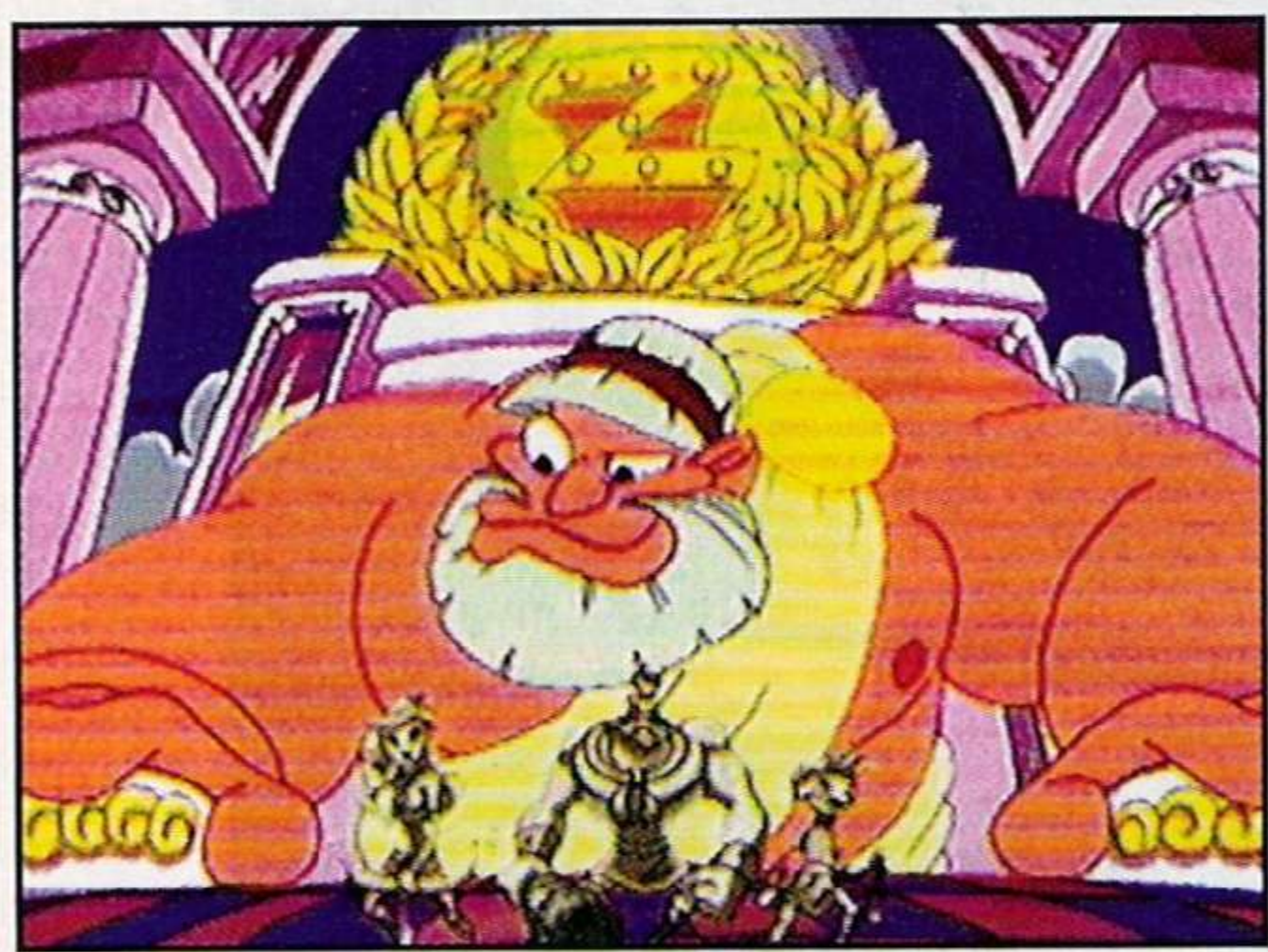
HERC'S ADVENTURES

Nieczęsto mamy okazję podziwiać bohatera, który co jakiś czas zatrzymuje się i dumnie obwieszcza "mój tata jest bogiem!". Inna sprawa, że naprawdę niewiele postaci może poszczycić się rodowodem Heraklesa. On to bowiem jest bohaterem gry pt. HERC'S ADVENTURES. Każdy kto choć trochę zna mitologię Greków, wie, jakim fajnym gościem był Herakles. Miał kędzierzawą, czarną brodę, wielką maczugę i taki kielonek do napitku, że musiało go nieść dwoje ludzi. Oprócz tego był on prototypem wiedzmina (tepił przeróżne stwory).

HERC'S ADVENTURES to bardzo miła i ładna zręcznościówka, spłodzona przez zdolnych panów z LUCASARTS. Wcielamy się w niej w postać jednego z trójki antycznych bohaterów (potężnego Heraklesa, zgrabną Atlantę lub zwinnego Jazona), którzy wyruszają na spotkanie z Hadesem. Okazuje się bowiem, że bezlitosny władca podziemi staje do walki ze swoim bratem - Zeusem. Chodzi o los bogini Persefony, którą Hades porwał niezadowolony z cyklu wiosna - lato - jesień - zima. Oczywiście Zeus musi udowodnić swemu mrocznemu kuzynowi, kto jest



Miła i przyjemna zręcznościówka oparta o grecką mitologię



prawdziwym panem Olimpu. A że bardziej lubi słowa od czynów to i nie sam wyruszy w boje z zastępami sług Hadesa. To zadanie wielkodusznie powierza właśnie graczowi.

Akcja w grze przedstawiona jest z góry, nieco z boku. Postacie są pseudo-trójwymiarowe a poruszać się możemy w 8 kierunkach. Na samym początku wybieramy jedną z trzech postaci (jeżeli gra się z kimś, to dwie) i zaczynamy wędrówkę po Grecji. Cały teren gry to 40 różnorodnych krain, wypełnionych szkodliwym plugastwem, takim jak legionieści, wiedźmy, szkielety, ogromne ptaszyska, ryby-ludożercy, cyklopy, dziki itp. Z całym tym tałatajstwem przyjdzie nam walczyć przy pomocy najróżniejszych środków (młot, łuk, proca, miecz, dzida, kamienie, domy, owce, wnyki). Każda z wybieranych przez nas postaci ma swój własny oręż oraz posiada inną charakterystykę. Np. Herakles jest nieludzko silny i zadaje bardzo dużo obrażeń swoim młotem, Atlanta szyje z łuku i jest bardzo sprawna, a Jazon jest szybki, ma krótki mieczyk i wali z procy. W HERC'S ADVENTURES zawarta jest też dawka RPG. Nasze postacie mogą bowiem ewoluować! Za porzucane gdzieś pieniądze możemy w pobliżu domu Hery napompować troszkę mięśnie. Dzięki temu nasz bohater będzie mógł np. dźwigać większe ciężary czy dłużej biegać.

Gra jest bardzo szybka, przeciwników jest wielu,

są dosyć różnorodni. Oprócz tego w prawie każdej z krain musimy odnaleźć bogów-sprzymierzeńców Zeusa. Oni zlecą naszemu bohaterowi zadania, za których pomyślne ukończenie wynagrodzą nas, dając klucz otwierający przejście do dalszych krain. I tak aż do spotkania z Hadesem na jego własnym gruncie. Całość jest zabawna, bossowie są nieźle wymagający. Chłodne jest jeszcze to, że po śmierci gracz nie żegna się z grą - trafiamy wtedy do Hadesu, z którego następnie trzeba się siłą wydrzeć.

Banana Split



Ocena

6

Grafika ★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆
Miodność ★★★★★☆☆☆☆

TOTAL DRIVIN'

Aby pojeździć sobie sportowym wozem, albo poszaleć terenowym buggy, trzeba mieć takie wozy, lub przynajmniej dwie osobne gry. TOTAL DRIVIN' jako pierwszy oferuje kilka rodzajów samochodowej wyżywki na jednym krążku. Można pędzić po ulicach Moskwy z prędkością 200 kilometrów na godzinę, można szaleć po wiejskiej drodze w Szkocji samochodem z napędem na cztery koła, albo szarpać się i telepać odkrytym buggy po egipskim piasku.

Rozpoczynając grę w sezonie trzeba wybrać jeden spośród ośmiu teamów - na każdą ekipę przypada pięć wozów, z których każdy przeznaczony jest do jazdy w innych warunkach. Na początku dostępnych jest sześć tras w sześciu sceneriach. Na dwóch będziemy używać sportowego samochodu, na następnych dwóch wozu 4x4, a pozostałe pokona buggy. Aby ujrzeć więcej tras, należy ukończyć przynajmniej jeden wyścig na pierwszym miejscu, wówczas odświeżają się nowe drogi, a właściwie zmodyfikowana stara, czyli poszerzona o niedostępne do tej pory odcinki plus dołożone na trasie przeszkody i zmienione warunki jezdne (śnieg, deszcz, noc itp).



TOTAL DRIVIN' jest jednym z najlepszych tegorocznych wyścigów



Im dalej, tym zmiany są większe. Każda kolejna odświeżona jest trudniejsza i wymaga większych umiejętności, często zmusza do stosowania coraz to nowszych i wymyślniejszych technik jazdy. Rozgrywka została dokładnie przemyślana - im dłużej się gra, tym dalej się dochodzi, ale robi się trudniej i zarazem bardziej ciekawie. Po ukończeniu sześciu tras (bez względu na osiągnięcia gracza) kończy się pierwszy sezon, i rozpoczyna następny. Na trasach, które ukończyliśmy na pierwszym miejscu, trzeba już jechać w nowych warunkach. Być może znowu uda się wygrać jakiś etap i w następnym sezonie jechać się będzie poziom wyżej i tak dalej. Jak widać kolejne sezony można grać w nieskończoność, a długość gry będzie zależała wyłącznie od naszych umiejętności. Grając dzień

i noc przez dwie doby zrobiłem prawie wszystkie odświeżenia na trzeci etap, ale w Egipcie pozostałem na pierwszym poziomie. Po prostu buggy okazał się dla mnie nie do przejścia na pierwszym miejscu.

Jeżeli chodzi o samą jazdę, w TD' jest ona super miódna. Nie jest realistyczna, bowiem samochody trzymają się za mocno podłoża, ale jeździ się wyśmienicie, odkrywając coraz to nowe techniki pokonywania niektórych odcinków. Nigdy też nie widziałem, żeby tak mocno różniły się hamulce ręczny i nożny i obydwie były tak bardzo przydatne. Ja opanowałem technikę wchodzenia w zakręty używając jednym kciukiem trzech przycisków naraz. Tu liczy się każdy ułamek sekundy i każdy bezbłędnie pokonany odcinek drogi. Początkowo dziwnie spokojni przeciwnicy z czasem stają się złośliwi i agresywni, a czasami nawet oszukują jeżdżąc na skróty. Cóż, będąc uczciwym na pewno daleko tu nie zajdziesz, więc nie należy pozostawać im dłużnym.

Kilka słów o bardzo dobrze wykonanym trójwymiarowym świecie, który nie jest ograniczony niewidzialnym murem, a stanowi integralną część toru. Czasami można wypaść z trasy i utopić wóz w płynącej obok rzece lub zjechać nieostrożnie z plaży prosto do oceanu. To dobrze, że coraz częściej projektanci pozostawiają graczom więcej swobody - niewidzialny mur był i jest największym minusem znakomitego V-RALLY. Dla kilku graczy pozostawiono opcję gry na podzielony ekran, a poprzez połączenie konsolek grać może nawet czterech. Choć gra na pierwszy rzut oka nie robi zbyt dużego wrażenia, aby docenić jej wysoką miódność trzeba w nią po prostu dłużej pograć. Gorąco polecam wszystkim fanom czterech kółek.

Joseph

Ocena

8

Grafika	★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★☆☆
Miódność	★★★★★★☆☆

■ Wydawca: EIDOS ■ Producent: CORE
 ■ Termin (pal): Grudzień '97 ■ Liczba graczy: 1

PlayStation™

TOMB RAIDER 2

Wiele osób wyczekiwało tej gry z wypiekami na twarzy. Myśl o ponownym spotkaniu z ponętą i niebezpieczną Larą, elektryzowała rzesze wiernych jej fanów już od pierwszych zapowiedzi. I oto wreszcie, po wydłużającym się niemiłosiernie czasie, Lara wraca do nas z jeszcze ciekawszym zadaniem.

Tym razem chodzi o dotarcie do sztyletu, który jak wieść niesie, daje nieśmiertelność każdemu, kto wbije go sobie w serce. Sztylet Xian, bo o nim tutaj mowa, jest naturalnie bezcennym artefaktem. Przechowują go gdzieś w czeluściach swojej świątyni mnisi buddyjscy i tajemnicą ową raczej nie chcą się z nikim dzielić. Przypadkiem jednak wieść o ostrzu dociera do uszu Lary, która automatycznie wyrusza na jego poszukiwania. Mnisi buddyjscy oraz Lara nie są jednak jedynymi zainteresowanymi losami przedmiotu. Oprócz tego jeszcze przynajmniej dwie organizacje starają się położyć na nim swe niezbyt czyste łapy. Kto zwycięży



w smoczej jaskini. Lara nieco się zmieniła; zapuściła włosy, które nosi teraz upięte w warkocz, dostała też parę nowych zabawek. Kompas zastąpił stoper odnotowujący czas gry i podający wszelkie statystyki, można też posługiwać się M16 - najlepszym gunem w grze. Na amunicję i apteczki można liczyć raczej



shotgun, para Uzi, dwa pistolety automatyczne, ale też harpun, wyrzutnia granatów oraz wspomniane już M16. Najlepsze z tych broni radzą sobie raczej bez trudu ze wszystkimi bossami, należy jednak pamiętać o oszczędzaniu pocisków.

Gra nie zmieniła się w sposobie sterowania. Wciąż biegamy, skaczemy, łapiemy się krawędzi, podciągamy, zeskakujemy, wskakujemy. Dochodzą jednak nowe środki poruszania się - Lara pływa motorówką, jeździ na skuterach śnieżnych, słowem - nie nudzi się. Jak zwykle najtrudniejsze są elementy związane z upływającym czasem. A to trzeba w odpowiednim czasie dopłynąć wąskimi kanałami Wenecji do bramy, a to przebiec między kosami i skakać nad przepaściami przed goniącymi nas giazami. Niezbyt łatwa jest walka, szczególnie kiedy w pobliżu jest paru przeciwników. Wystarczy jednak odrobina wprawy, dobrze wymierzony granatnik i po kłopotcie.

Na tych, którzy oczekiwali jakiejś rewolucji po drugiej części TOMB RAIDERA, czeka spory zawód - nie znajdują jej tu. A wszyscy inni, którzy czekali na wypróbowaną receptę - dostają do rąk bardzo solidny kawałek rozrywki. Przynajmniej na kilkadziesiąt godzin.

Banana Split



Gdyby Lara naprawdę popływała w kanałach Wenecji nie miałaby takiej ładnej cery

w tym wyścigu, nie pozostaje chyba dla was tajemnicą. Przecież bandy najemników i płatnych morderców nie mogą równać się ze sprytem, zwinnością i celnością Lary.

TOMB RAIDER 2 to 16 nowych, pełnych niebezpieczeństw poziomów. Akcja toczy się w rejonie Wielkiego Muru, Wenecji, na zatopionym wraku, w lodowym pałacu, katakumbach, operze, świątyni Xian oraz

rzadko, radzę też spędzić trochę czasu w domu Lary, doskonaląc swe manualne zdolności podczas treningu.

Gra jest trudna, przeciwników nie brakuje, a ich dużą część stanowią ludzie. Są uzbrojeni w kije baseballowe, klucze francuskie, karabiny, miotacze ognia i inne takie. Nie zabrakło też T-Rexa, tygrysów, orłów, dobermanów, nietoperzy, szczerów, pajaków, rekinów, barrakud i leopardów. Słowem - dla każdego coś się znajdzie. Bronie jakie znaleźliśmy w grze, w większości pozostały niezmienione. Są więc dwa pistolety Lary z niekończącą się amunicją,



Ocena

8

Grafika	★★★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★★★☆☆
Miodność	★★★★★★★★☆☆

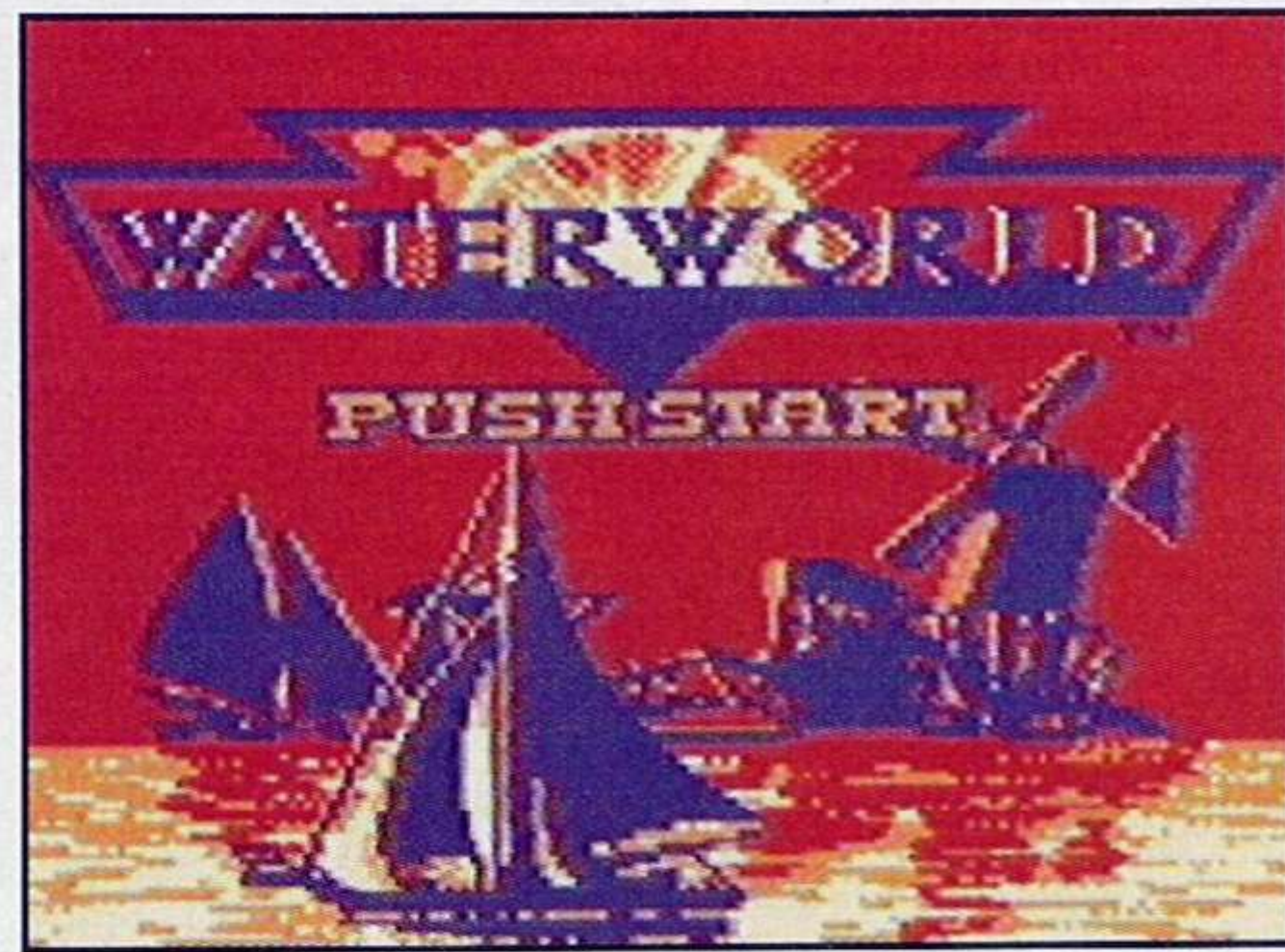
GAME BOY

■ Producent: OCEAN

WATERWORLD

Film WATERWORLD wzbudzał swego czasu same sensacje, rozjątrzane przez ekipę odpowiedzialną za promocję. Promocja toczyła się wokół topowego wówczas, a moim zdaniem przereklamowanego, Kevina Costnera, oraz olbrzymich pieniędzy wpompowanych w efekty specjalne. Film był mierny, ale swoje zarobił. Specjalistą w podczepianiu się pod znane licencje jest na rynku gier komputerowych firma OCEAN, która wydała zręcznościówkę o takim samym tytule. Z nudnej legendy dowiadujesz się, że jesteś jedyną osobą zdolną uratować świat i musisz wykonać misję podzieloną na wiele etapów. Zaczynasz pod wodą, w roli nurka.

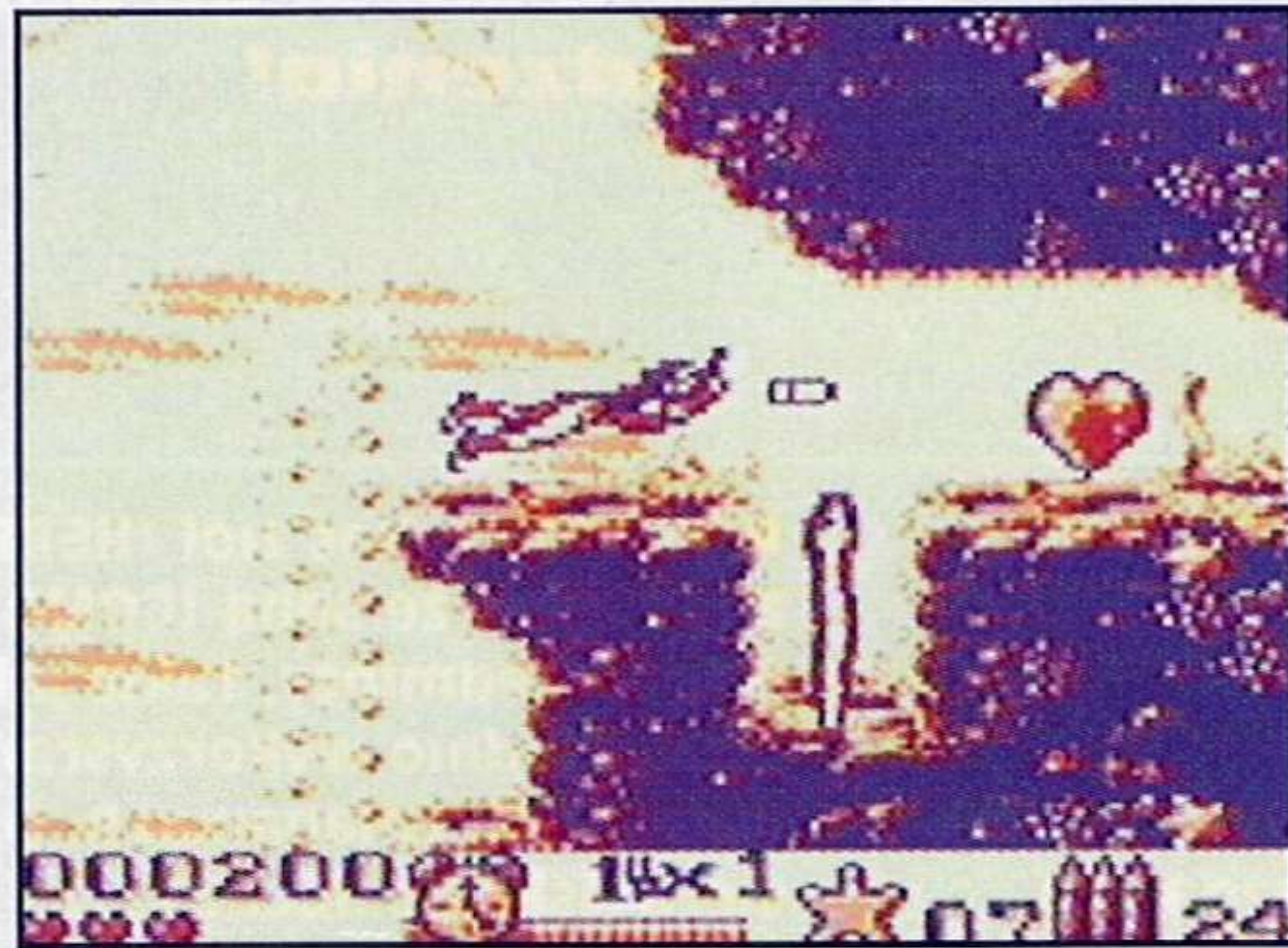
Do dyspozycji masz płetwy, pistolet i uciekający czas. Jeśli się nie wyrobisz, utopisz się, a rekiny i ośmiornice pożrą twoje ciało. Na nieszczęście amunicja szybko się kończy - nieuzupełniana pozostawia cię bezbronnym wśród węgorzy elektrycznych i rekinów. Szkoda też, że ilość energii nie odnawia się po każdym etapie. Naturalnie na twe życie czyhają i inne niespodzianki. W kolejnych etapach wychodzisz na ląd, w innych żeglujesz po oceanie. Umiejętności pływania zastąpione muszą być sprawnym niszczeniem wroga, czy nawet lutowaniem poroża. Pomimo różnorodności pod względem treści i oparciu gry na motywach



znanego filmu, produkt należy uznać za mierny, przede wszystkim ze względu na gorzką zawartość miodu. Drugim mankamentem tej gry jest uboga grafika i wszechobecna nuda. Brakuje jej tego zacięcia i pomysłu, który nie pozwala przestać grać nawet na chwilę.

Nie ratuje WATERWORLD nawet fajna muzyka i znośne efekty dźwiękowe. Kontakt z tą grą zalecam jedynie za małe pieniądze lub za darmo na zasadzie wymiany.

Wick



Ocena

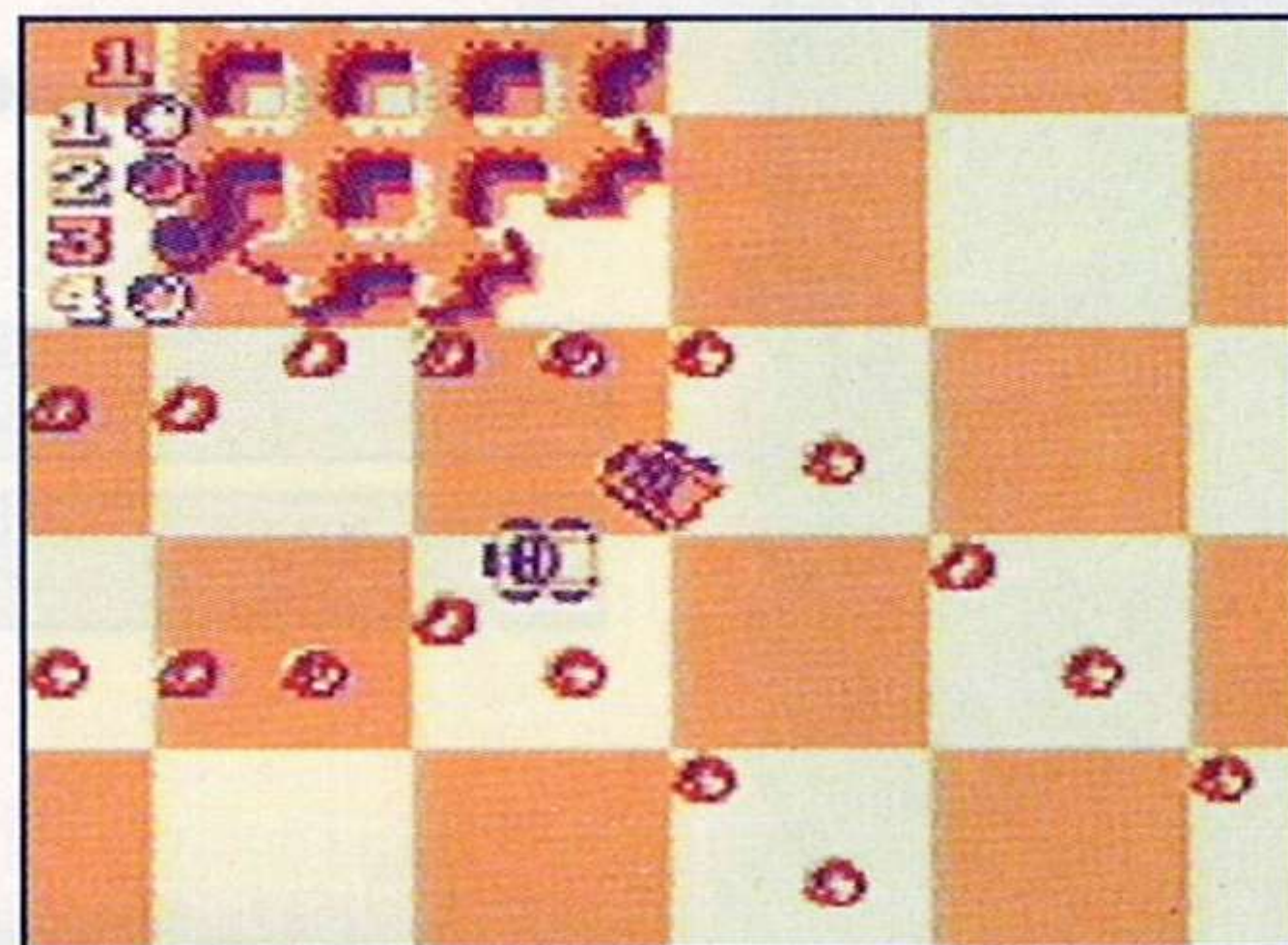
4

GAME BOY

■ Producent: CODEMASTERS

MICRO MACHINES

Niewiele jest pozycji, które cieszą się powodzeniem na każdej platformie do gier. Takim właśnie hiciem jest MICRO MACHINES, której urok poznałem dawno temu grając z Gulashem na PC. O powodzeniu tego produktu zadecydowała przede wszystkim olbrzymia miodność, radosna grafika oraz nieprawdopodobna dynamika rozgrywki. W końcu nie ma się co dziwić, bowiem jest to wyścig dla jednego lub dwóch graczy,



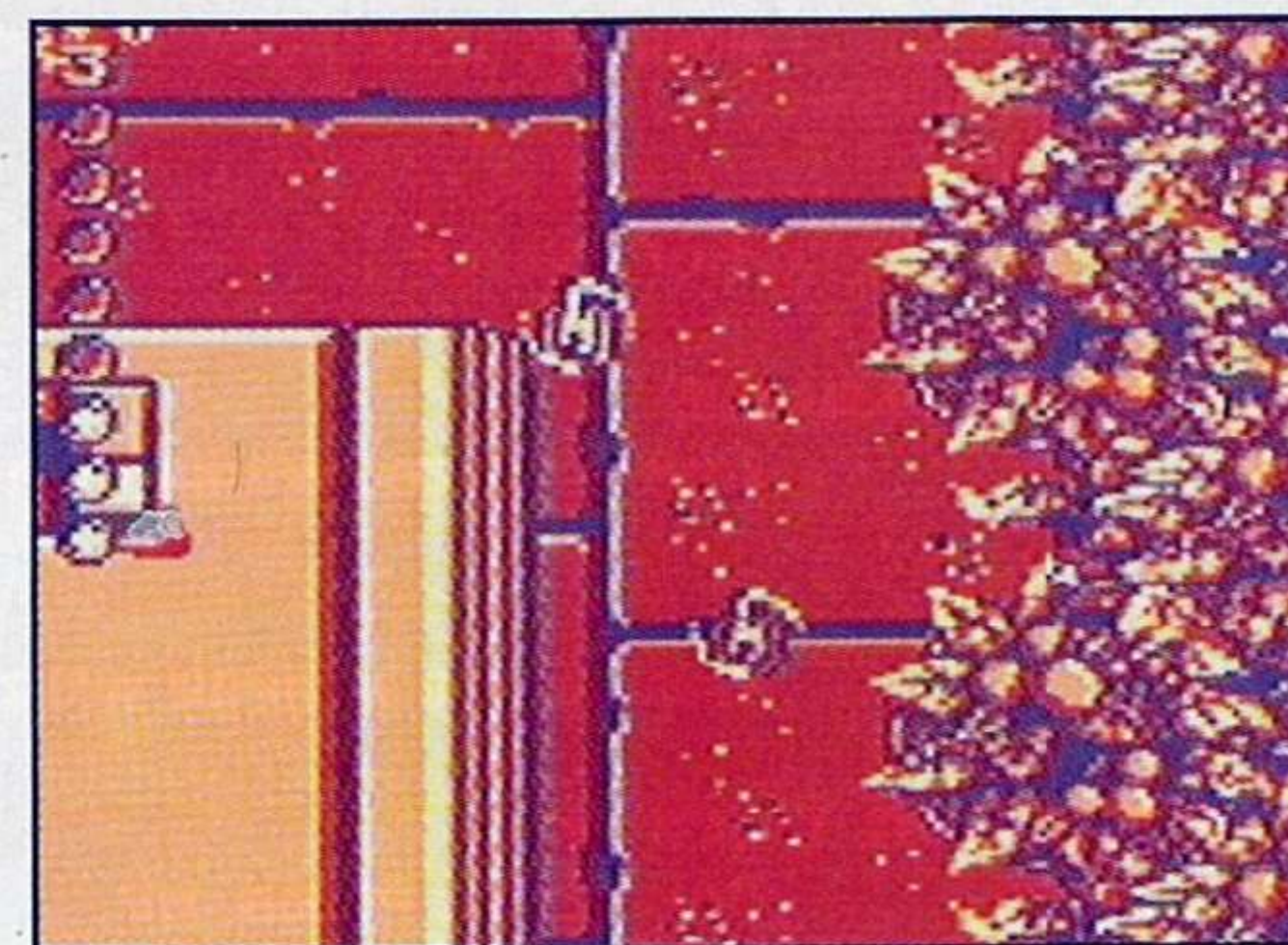
i śmigłowcem na czele. Grafika spisuje się na medal, podobnie ultrapytna animacja. Jest to zasługa doskonałego odświeżania i rewelacyjnej konwersji. Jeśli szukasz gierki, która pochłonie cię na godziny podczas podróży pociągiem, traficie w samo sedno.

Wick



przy czym dwóch graczy ma możliwość zczeplenia swoich maszynek przy pomocy kabela. Tryby gry w zasadzie pozostają wówczas bez zmian, za wyjątkiem pojedynku jeden na jeden, który przysparza sporo

radochy. Gra oferuje 28 fantastycznych tras o zróżnicowanej i ciekawej konstrukcji, bowiem ścigasz się malusieńkimi maszynkami w normalnym świecie (przypomina to "Podróż Guliwera", a szczególnie krainę liliputów). Wobec tego torem twoich zmagowań będzie stół kuchenny, balia z mydlinami, czy ogródek za domem. Naturalnie na trasie znajduje się mnóstwo przeszkód i niespodzianek, które trzeba omijać. Nieuważna jazda kończy się bardzo często wypadnięciem z trasy, a jeśli znajdujesz się na stole, upadkiem na podłogę kuchni. Jest to tylko część atrakcji, do wyboru masz jeszcze 11 koleżkowców oraz 8 rodzajów bolidów ze strzelającym czołgiem, żelazniakiem



Ocena

9

SZKOŁA PRZETRWANIA

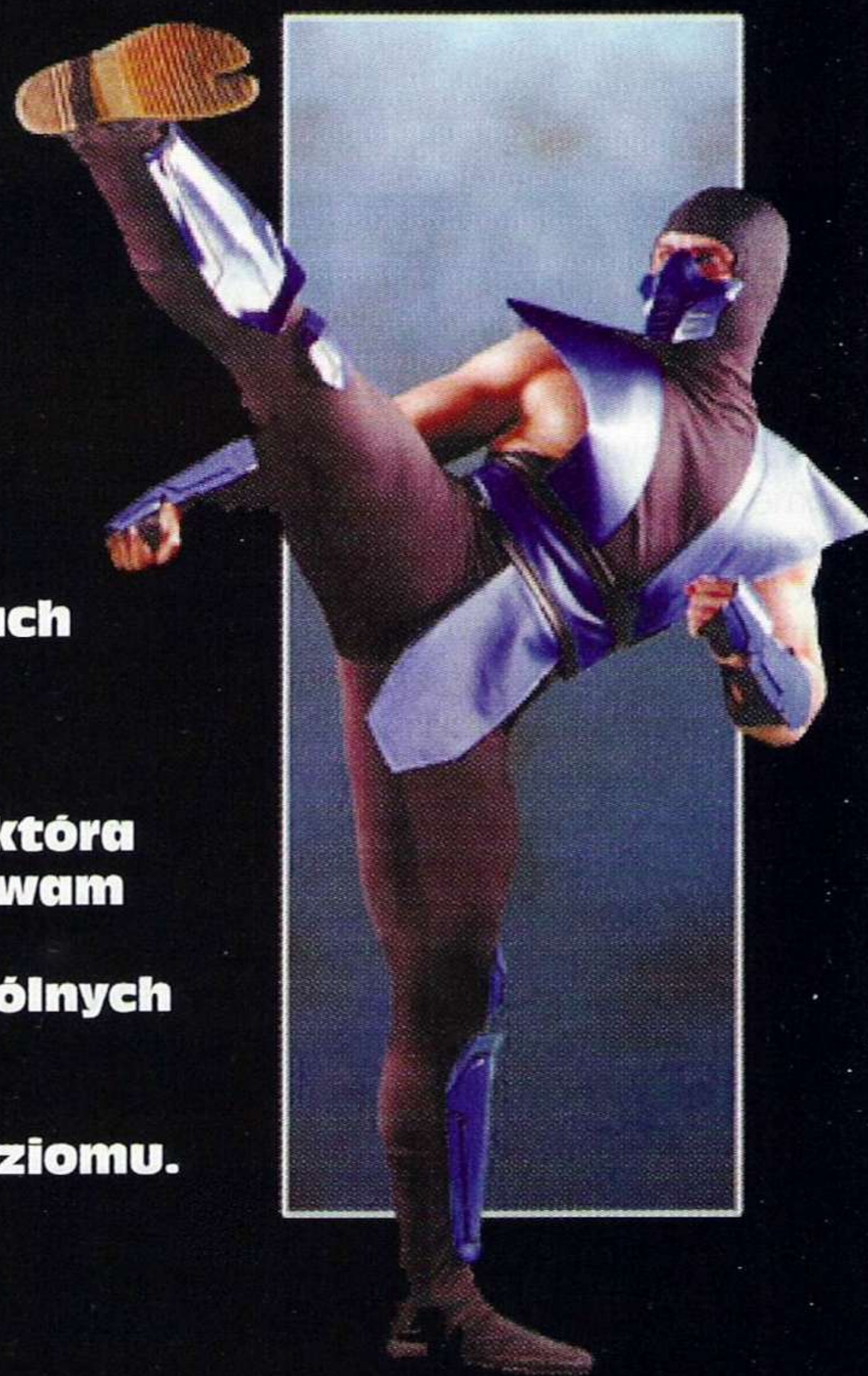
Opracował: Gulash



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO™

Pierwsza gra z serii MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES opowiada o przygodach Sub-Zero, wojownika z klanu Lin Kuei. Przed wami pełna Szkoła Przetrvania, która jeszcze dziś pomoże wam ukończyć MKM. Na początek kilka ogólnych porad, później zaś szczegółowy opis przejścia każdego poziomu. **Powodzenia!**



■ Poruszaj się wolno i spokojnie, bowiem co chwila zniecka wyskakują nieprzyjaciele i pojawiają się nowe pułapki. Lepiej być przygotowanym na taką ewentualność.

■ Nawet wojownik Lin Kuei nie uniknie śmierci po skoku w 30-metrową przepaść. W miarę możliwości zawsze badaj, co znajduje się na dole, czy też z przodu.

■ Najniższy poziom trudności, na którym można ukończyć grę, to NORMAL. Jeśli będziesz grać na VERY EASY lub EASY, nie będziesz godny spotkać się z Shinnokiem.

■ W miarę rozgrywki rośnie też doświadczenie Sub-Zero, które potrzebne mu będzie do opanowania nowych ciosów. Punkty doświadczenia najlepiej zdobywać wykonując na przeciwnikach długie combosy. Gdy Sub-Zero nauczy się nowego ciosu, na ekranie na chwilę pojawi się jego ikonka.

■ Warto szukać ziół (HERBS) oraz mikstur (POTION), które zmieszane ze sobą (COMBINE) w pełni odnawiają energię. Są także inne przedmioty, takie jak urny (URN) i tarcze (SHIELD), które odpowiednio wykorzystane pomagają naszemu wojownikowi w ciężkich zmaganiach. Do menu pokazującego przedmioty wchodzi się wciskając SELECT, zaś używa się ich wciskając trójkąt.

■ FATALITY można zrobić tylko w dwóch miejscach: po walce ze Scorpionem oraz po pokonaniu Sareeny. W zależności od zachowania gracza, Scorpion może ponownie pojawić się na drodze Sub-Zero. W przypadku Sareeny nie ma to znaczenia; jeśli Sub nie wykończy jej, za chwilę zrobi to Shinnok. FATALITY wykonuje się sekwencją PRZÓD, DÓŁ, PRZÓD, HP o krok od klęczącej postaci.

**ZAMRAŻANIE**

[Ice Blast]

- Dół, Przód, LP

WŚLIZG

[Slide]

- Blok + LP + LK + Tył

ZAMRAŻANIE KIEROWANE

[Directional Ice Blast]

- Dół, Przód, HK

ZAMRAŻANIE W POWIETRZU

[Air Ice Blast]

- Podczas skoku Dół, Przód, LP

ŁODOWY KLON

[Ice Clone]

- Dół, Tył, LP

ŁODOWE ROZBIJANIE

[Ice Shatter]

- Zamroź przeciwnika dwa razy i Uppercut

SUPER WŚLIZG

[Super Slide]

- Wydłużenie zasięgu wślizgu

ZAMRAŻANIE NA DOTYK

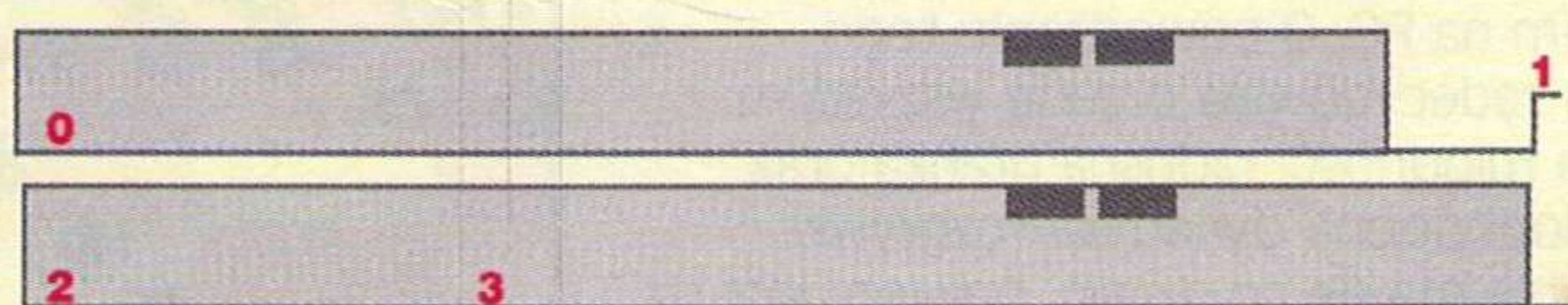
[Freeze on Contact]

- Dół, Przód, Przód, HP

TOTALNE ZAMRAŻANIE

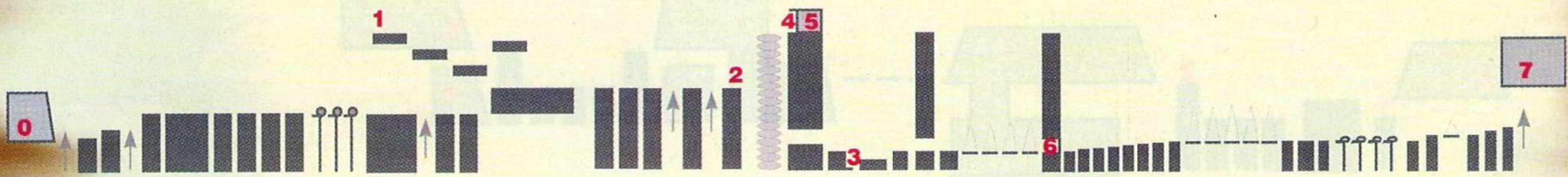
[Polar Blast]

- Przód, Tył, Tył, HP

01 Klasztor Shaolin

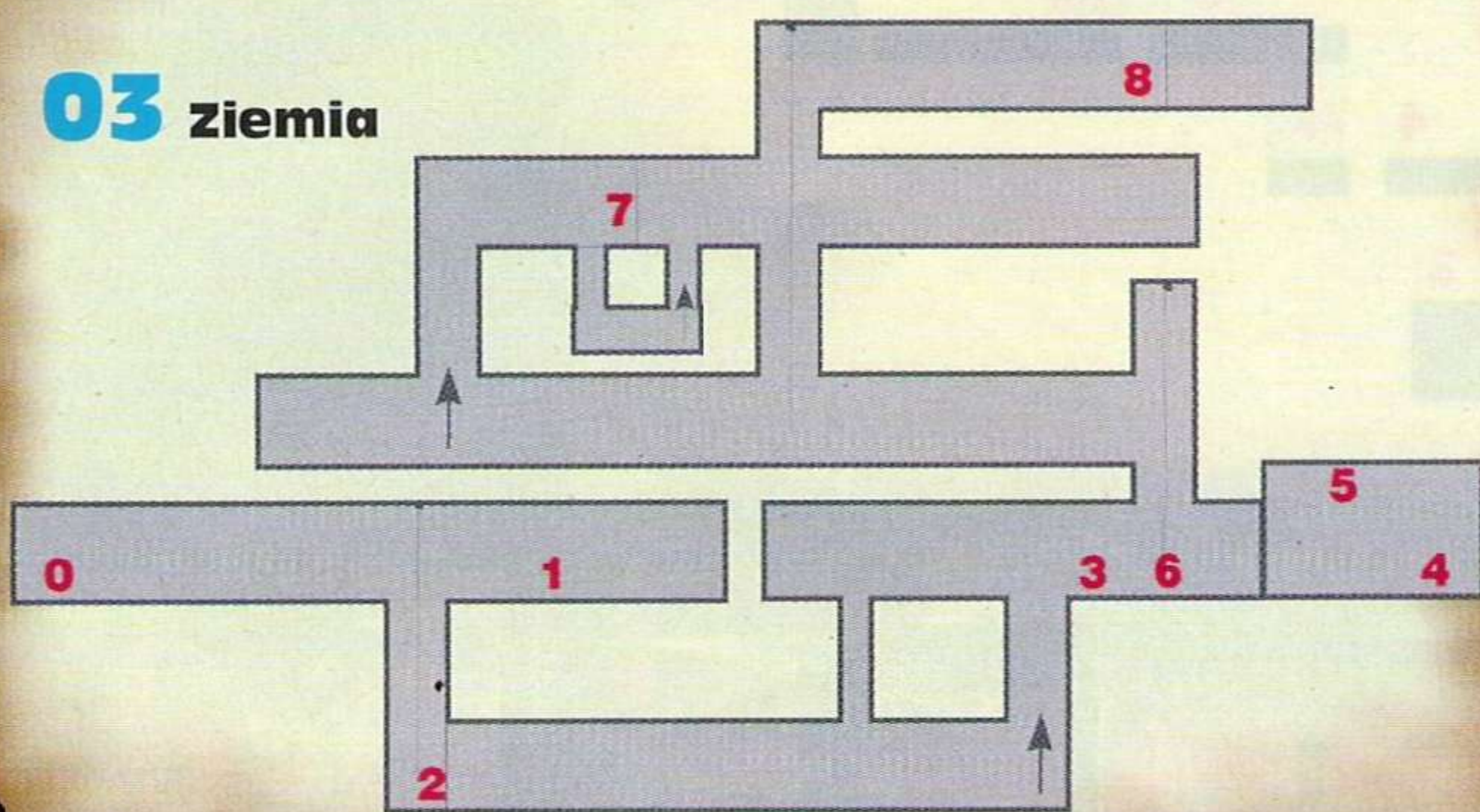
Zadanie Sub-Zero polega na wykradzeniu starej mapy. Sprawa jest bardzo prosta - cały czas do przodu, na balkonie należy zeskończyć z poręczy [1], następnie pokonać Scorpiona i zabrać mapę [2]. Sub-Zero ucieknie wspinając się po linie [3].

02 Wiatr



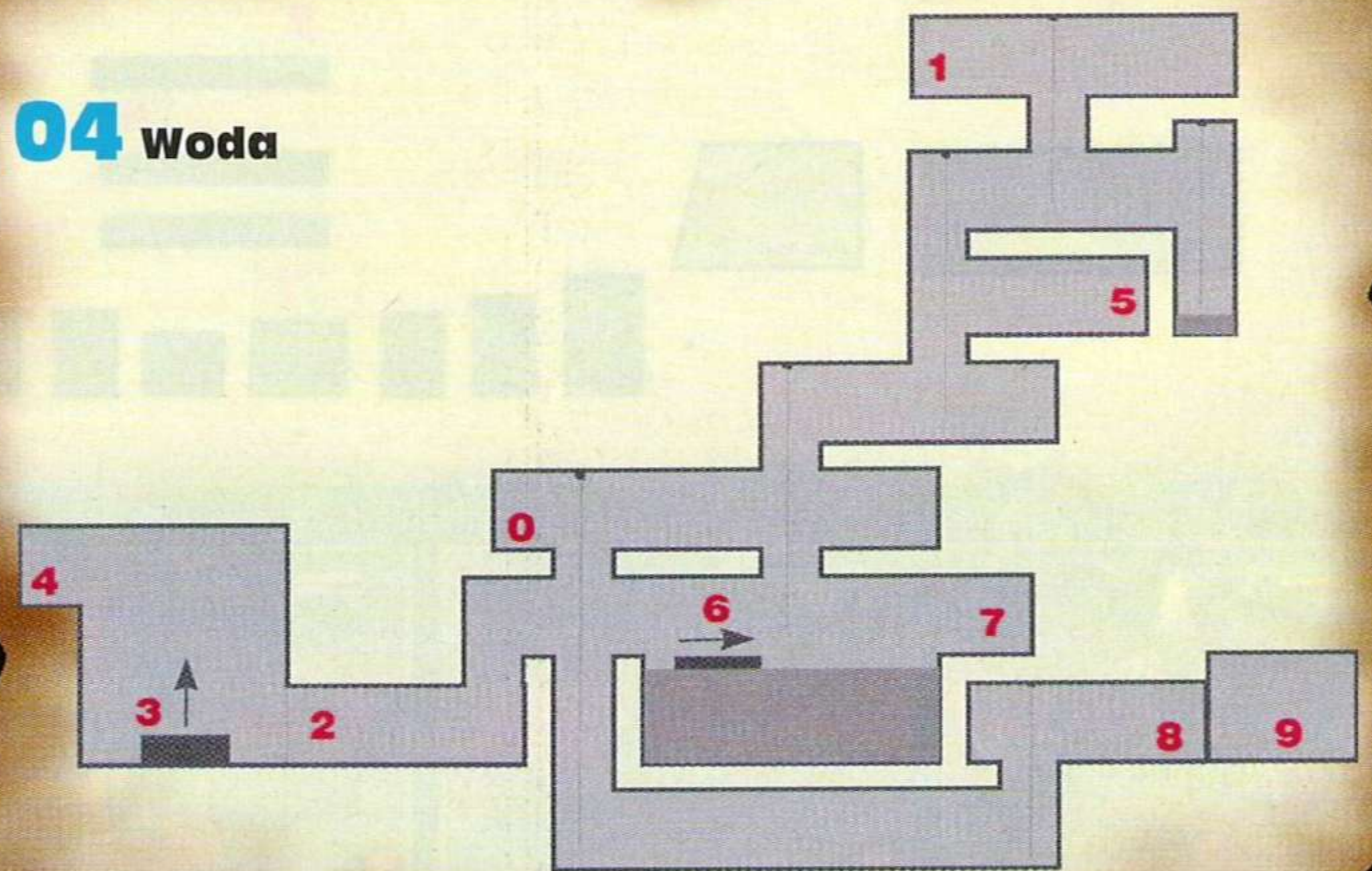
Na tym poziomie każdy fałszywy ruch skończy się długim lotem w otchłań. Pierwszy klucz [1] otwiera tornado [2], dzięki któremu można przeprawić się na drugą stronę i wziąć drugi klucz [3]. Trzeba wrócić, podlecieć na wietrze jak najwyżej i otworzyć drugie drzwi [4]. W środku jest mnich, którego Sub-Zero musi zamrozić, a następnie przepchnąć na wystający przycisk [5]. Otworzą się drzwi - trzeba szybko ukraść trzeci klucz i czym prędzej uciekać od turbiny. Ciągłe w prawo - trzecie drzwi stają otworem [6] i znowu w prawo. Na końcu czeka Fujin - bóg wiatru [7]. Po pokonaniu Fujina trzeba stanąć blisko krawędzi i cały czas biec w stronę przepaści aż do momentu, w którym ustanie śmiertelności wiatr.

03 Ziemia



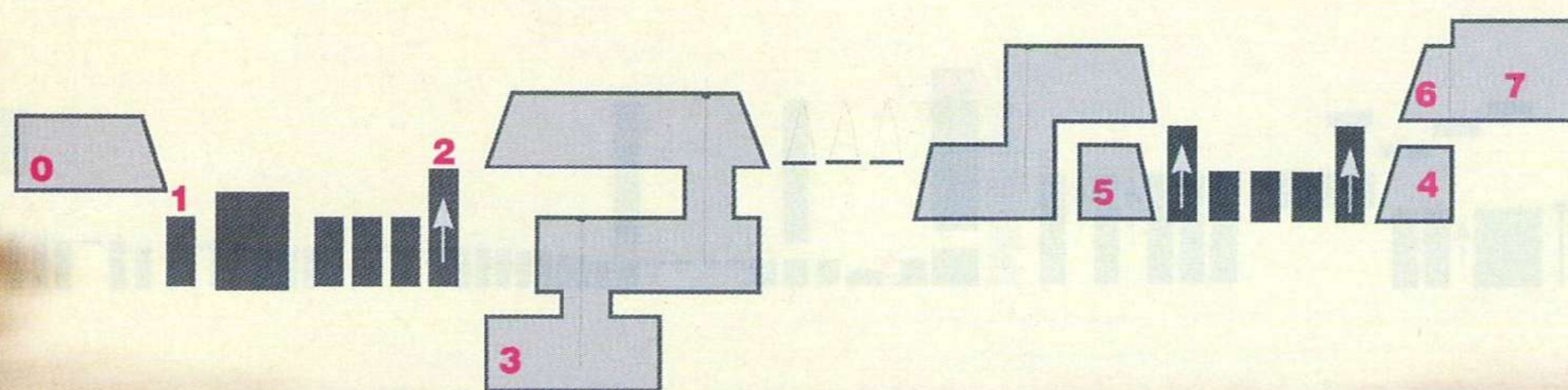
W starożytnych kopalniach czeka wiele pułapek i zapadni, trzeba więc ostrożnie kierować ruchami Suba. Pierwszy klucz [1] otworzy przejście na dole [2]. Po wskoczeniu z powrotem na górę należy zatluc dwóch lewitujących mnichów [3] - trzeba zamrozić ich w momencie, w którym się pojawiają. Otworzą się drzwi, za którymi czeka gigant [4]. Na końcu pomieszczenia jest wajcha, która opuszcza z sufitu ciężką platformę - wykorzystaj ją w momencie, gdy potwór jest na środku pomieszczenia. Potem dwa wślizgi między jego nogami (gdy stoi) i znowu wajcha. Gdy rozprawisz się ze stworem pociągnij jeszcze raz za wajchę i szybko wskocz na platformę - znajdziesz drugi klucz [5], którym otworzysz przejście przy mnichach [6]. Dalej jest już łatwo - trzecia część klucza [7] i trzecie drzwi [8].

04 Woda



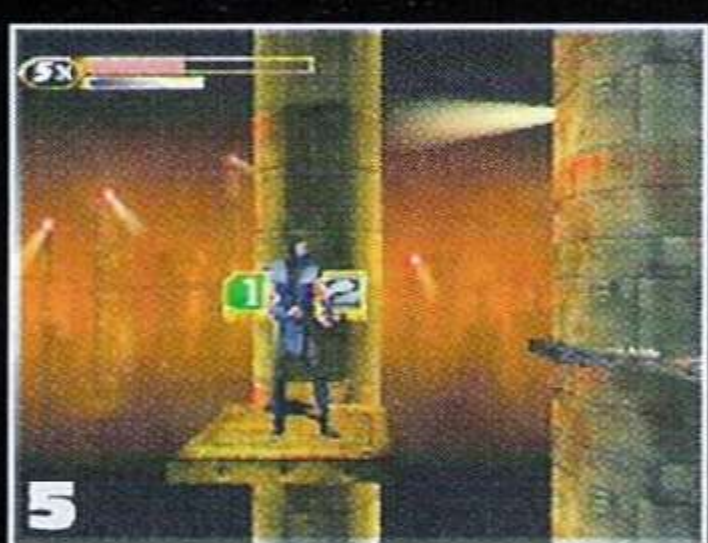
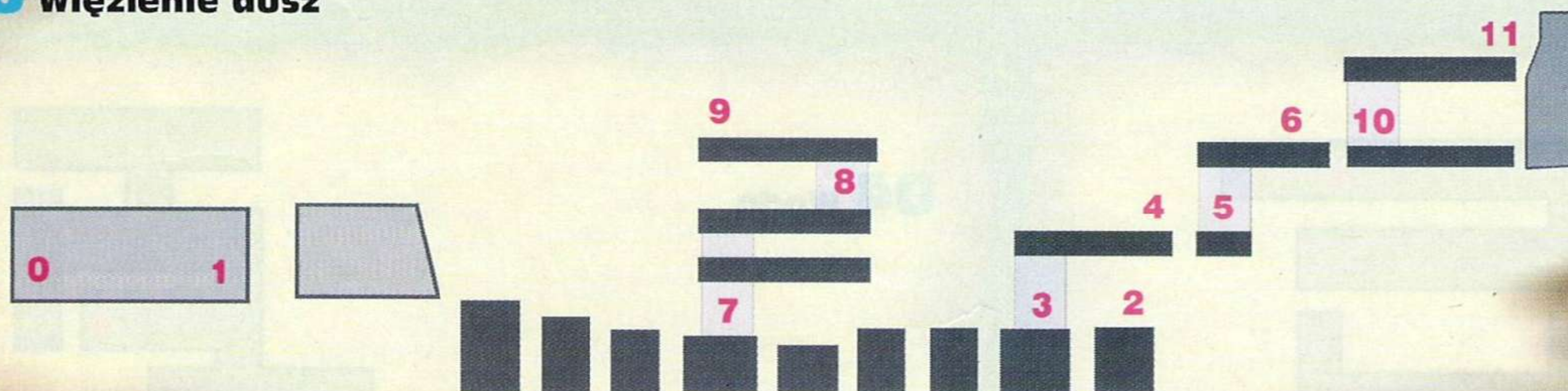
Dosyć prosty i spokojny poziom. Pierwszy klucz [1] otwiera drzwi do basenu [2]. Trzeba szybko wskoczyć na platformę [3] i poczekać, aż pomieszczenie wypełni się wodą. Teraz można zabrać drugi klucz [4]. Po otwarciu drugich drzwi [5] błyskawicznie uciekaj z powrotem na liny (bieg lub wślizg). Wypliwająca woda wypełni drugi basen, trzeba przeprawić się na jego drugi brzeg [6] po trzeci klucz [7]. Po otwarciu ostatnich drzwi [8] czeka uformowany z wody przeciwnik [9]. Zamrażaj go i używaj combosów, jednocześnie trzymając się na dystans.

05 ogień



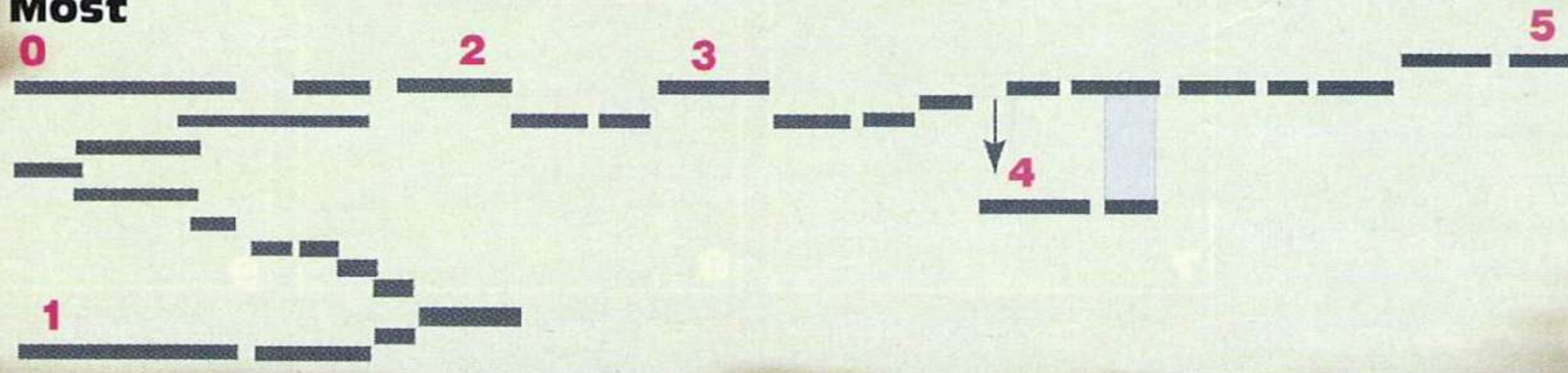
Ostatni żywiol, poziom podobny trochę do Wiatru. Wajcha zaraz na początku [1] opuści platformę, na którą trzeba bardzo szybko wskoczyć i zabrać pierwszą część klucza [2]. Potem do przodu i w dół, do podziemi, gdzie czeka kolejna część klucza [3]. Teraz trzeba powtórzyć zabieg z ruchomymi platformami i wajchą [4], aby dostać się do ostatniej części klucza [5]. Drzwi stają otworem [6], a na końcu czeka ognista wersja Raidena. Po pokonaniu żywiolu Quan Chi zabiera amulet, zaś Sub-Zero wyrusza na nową misję.

06 Więzienie dusz



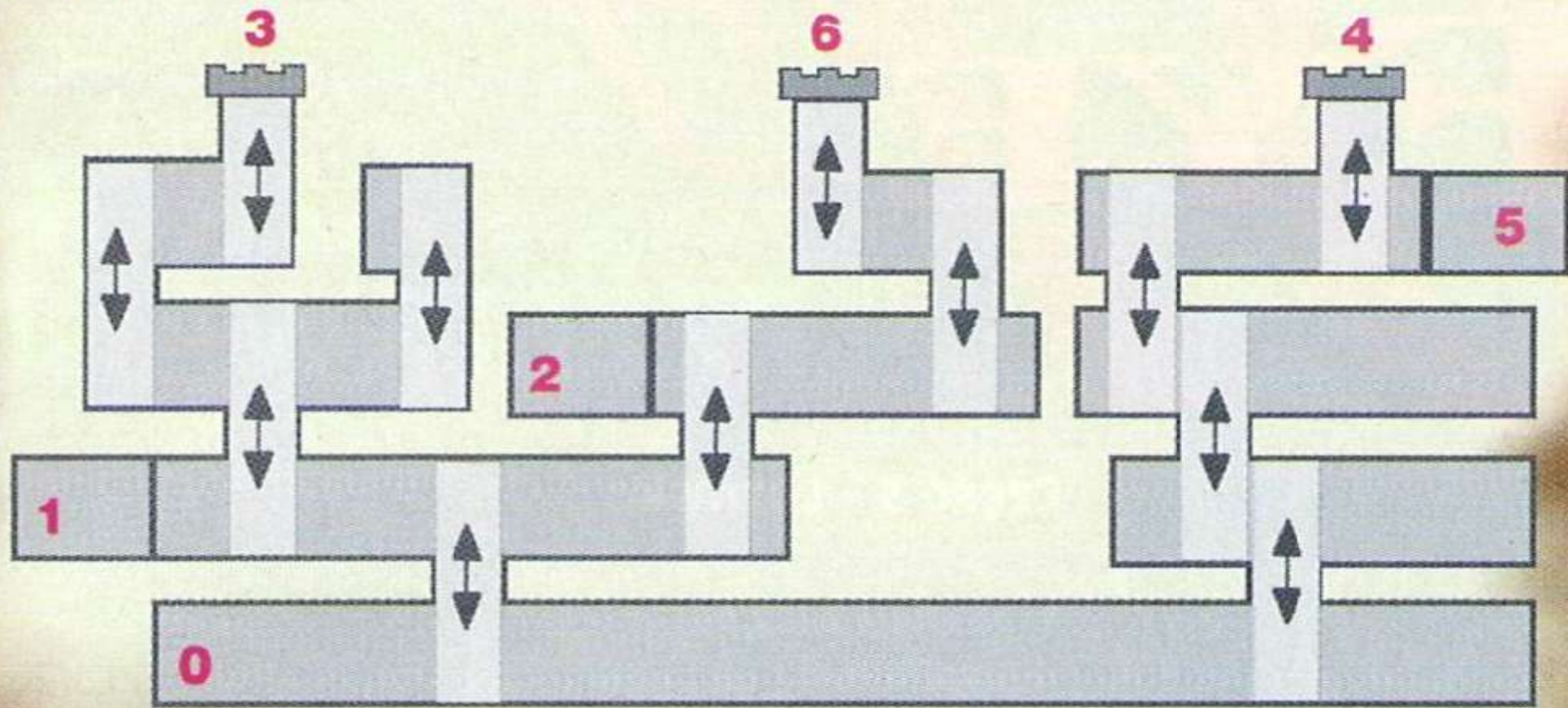
Śmiertelny w królestwie nieśmiertelnych. Na początku biegnij w prawo walcząc ze strażnikami, aż Suba złapie wielki robot. Tak musi być - ale za to wojownik poznaje osobiście Shinnoka. Po kolejnej ucieczce wszystko zaczyna się od nowa. Pierwszy klucz jest niemalże na końcu świata [2], ale za to można nim uruchomić windę [3] odpowiednią sekwencją (L1+Trójkąt do góry, L1+X do dołu) i wjechać na poziom drugi, po drugi klucz [4]. Biegając w prawo i podjeżdżając windą do góry [5] natkniemy się na bossa - czeka tam robot [6], którego można załatwić dobiegając i stojącym HK (do tyłu, powtórzyć). Pokonany zostawi klucz do poziomu trzeciego, z którego należy skorzystać cofając się do pierwszej windy i podjeżdżając nią w górę [7]. Potem znowu w górę [8] - znajduje się tam Urna Siły, która przyda się za chwilę. Wracając do miejsca, w którym Sub pokonał robota, trzeba podjechać do góry windą z prawej strony [10] i podejść do krańca platformy. Teraz należy użyć Urny Siły i błyskawicznie skoczyć z wyciągniętą nogą na posąg Shinnoka.

07 Most



Trzeba załatwić czterech bossów. Pierwszy [1] na dinozaurze łatwo ustępuje po późnym HK w locie (powtarzać non-stop). Kolejnych trzech [2], [3], [4] można pozbyć się następująco: podbiegnij, HK, Góra+HK, odskok i od nowa. Trzeci ma w łapie karabin maszynowy i jest najgroźniejszy z nich wszystkich. Pokonani bossowie zostawiają części klucza, którego Sub-Zero użyje na końcu mostu [5].



08 Forteca

Legowisko, w którym spoczywa Quan Chi, strzeżony przez trzy piękne wojowniczkę. Jataaka [1] daje się łatwo pokonać techniką wślizg-odskok. Z kolei Kia [2] łatwo nadziewa się na lodowe kłony (Ice Clones), które zostawi Sub-Zero. Obie panie zostawiają dwa klucze do teleportu, które należy umieścić w odpowiednich miejscach [3], [4]. Ostatnia i najgroźniejsza z wojowniczek to Sareena [5], której możesz zrobić Fatality (walcząc z nią stosuj na przemian wślizg i lodowe kłony). Sareena ma trzeci element potrzebny do teleportacji. Niezwłocznie umieść go we właściwym miejscu [6]. Gotów na ostateczną rozprawę?

**09 Quan Chi**

Oto i sam brzydki Quan Chi, strzegący drogi do Shinnoka. Spróbuj tak: trzy razy wślizg-odskok, zamroź czarownika, combo i wszystko od nowa. Trzeba trzymać się od niego na dystans - ma bardzo silne ciosy specjalne, które zabierają dużo energii. Pokonany Quan Chi spada w przepaść...

**10 Shinnok**

Stary i schorowany, lecz niezwykle potężny niszczyciel światów. Po dwóch stronach areny działają teraz teleportery, które na przemian przenoszą Suba. Pamiętaj chyba, po co tu przyszedłeś? Trzeba zamrozić Shinnoka w momencie, gdy strzela (trudne, ale możliwe), a następnie teleportować się, szybko przebiec i zerwać mu z szyi amulet (L1).



To już prawie koniec... Sub-Zero po rozmowie z Raidenem powraca do swojego klanu Lin Kuei. Lecz kim jest ten tajemniczo uśmiechający się starzec? Wszystkiego dowiesz się, gdy ukończysz grę!

WIRTUALNY ODLOT

0-700-77-297

JEDNA Z TYCH KONSOL MOŻE BYĆ TWOJA!



3
konsole
Nintendo 64



Ponadto do wygrania gry, akcesoria i inne nagrody niespodzianki !!!

3
konsole
Playstation

ZADZWOŃ I ODPOWIEDZ NA TRZY PROSTE PYTANIA!

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów. Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT.

Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM Sp. z o.o. skr. poczt. 4, 00-967 Warszawa 86

GOLDENEYE

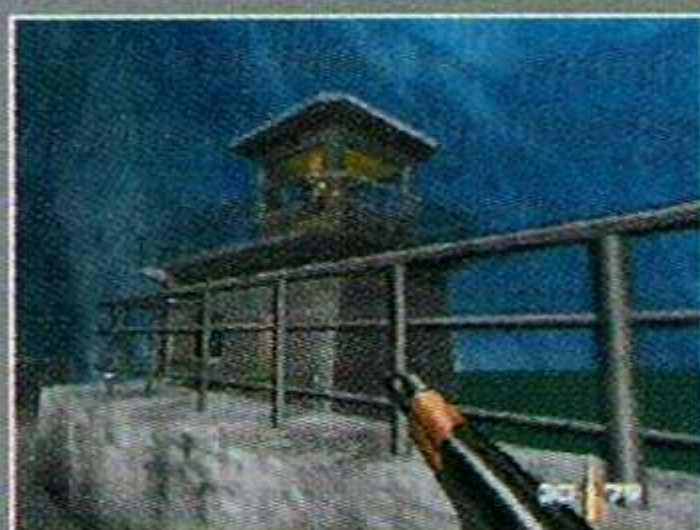
SZKOŁA PRZETRWANIA

MISJA 1 - Arkangelsk

Część 1 - Tama

1. Zniszczyć wszystkie alarmy
2. Zainstalować modem
3. Przechwycić dane
4. Zeskoczyć na bungie

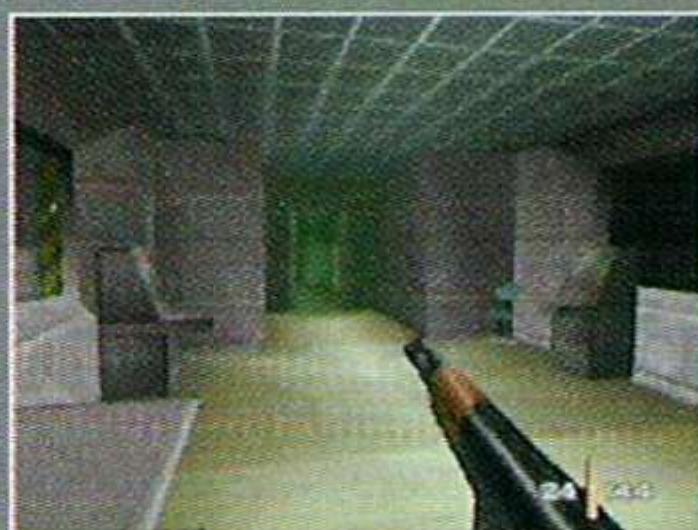
Pierwszy poziom to rozgrzewka przed trudniejszymi misjami - tu posuwasz się cały czas do przodu. Pierwszy alarm znajduje się na ścianie budynku z łączem satelitarnym, tam też trzeba założyć znajdujący się za rogiem modem. Trzy pozostałe dzwonki znajdują się w budynkach na tamie. Potem trzeba przez schody w jednym z budynków zejść na sam dół nieustannie strzelając do przeciwników. Dane, których szukasz znajdują się w głównym komputerze w centrum operacyjnym. Po ich zdobyciu wystarczy dostać się z powrotem na górę, odnaleźć schodki na tamie i podejść do krawędzi.



Część 2 - Laboratoria

1. Dostać się do laboratorium
2. Odnaleźć podwójnego agenta
3. Spotkać się z 006
4. Zniszczyć pojemniki w rozlewni

Trzy silnie strzeżone pokoje kryją komputery obsługujące pancerne drzwi; klucz do pierwszego z nich ma jeden z żołnierzy. Aby dostać się do rozlewni trzeba spotkać się z podwójnym agentem i wziąć od niego dekoder do drzwi (dr. Doak pojawia się losowo w laboratoriach). Nie zapomnij też wypłoszyć wszystkich naukowców, unikamy przecież cywilnych ofiar. Alec Trevelyan (agent 006) czeka w rozlewni. Rozmawiając z nim poumieszczaj ładunki na pojemnikach. Gdy do pomieszczenia wbiegną strażnicy, wysadź pojemniki i jak najszybciej uciekaj.



Część 3 - Lotnisko

1. Odnaleźć klucz do samolotu
2. Zniszczyć karabiny maszynowe
3. Zniszczyć baterię dział
4. Uciec samolotem

Klucz do samolotu znajduje się w budzie zaraz po lewej stronie budynku, z którego wyjdiesz. Po prawej stronie znajduje się czołg, z którego skorzystasz. Posuwając się do przodu pasem startowym, zniszcz karabiny maszynowe i działa. Nie podjeżdżaj zbyt blisko samolotu - jest bardzo wrażliwy na wstrząsy i pociski. Szybka przesiadka z czołgu do samolotu... Misja wykonana, gratulacje, 007.



MISJA 2 - Severnaya

Część 1 - Powierzchnia

1. Wylączyć systemy komunikacji
2. Zdobyć klucz do sejfu
3. Ukraść plany budynku
4. Wejść do bazy przez wentylator

Na tym poziomie czeka wielu wrednych snajperów - nie pozostaw żadnego z nich za plecami. W jednej z chat znajdziesz duży klucz i granatnik. Teraz biegnij do wielkiego budynku z anteną i wyłącz komputer (nie strzelaj - wciśnij B). Cofnij się prawie do miejsca, w którym zaczynałeś - w chacie nieopodal znajduje się kluczyk do sejfu. Sam sejf odnajdziesz w chacie przy starym, zniszczonym obserwatorium. Teraz znajdź bunkier - wejdź na górę i odstrzel wszystkie kłódki. Jesteś w środku.



Część 2 - Bunkier

1. Pozbyć się zabezpieczeń
2. Skopiować klucz GoldenEye
3. Zmusić Borisa do współpracy
4. Skopiować dane
5. Sfotografować ekran komputera

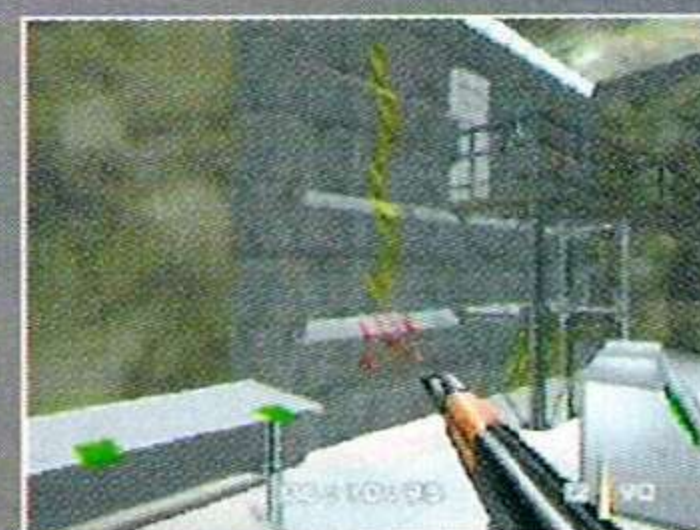
Zabezpieczenia to cztery kamery nieustannie monitorujące bunkier - pozbędziesz się ich łatwo przy pomocy pistoletu z tłumikiem. Strażników wykańczaj także po cichu - inaczej przybędą takie posiłki, że misja będzie niemożliwa do wykonania. W głównym pokoju operacyjnym zrób zdjęcie największego ekranu. Weź klucz GoldenEye z biurka i przekonaj Borisa do współpracy; pilnuj go, bo będzie próbował uciekać. W czasie, gdy Boris grzebie w komputerze, biegnij do pokoju naprzeciwko i skopiuj klucz GoldenEye używając analizatora (Key Analyzer). Wyrzuć prawdziwy klucz, wróć do Borisa, skopiuj dane (urządzenie Data Thief). Zaczną wbiegać komandosi ze Spec-Naz; czekaj aż zakończy się download danych - nie pozwól im też trafić w komputer. Teraz biegnij do pokoju operacyjnego, a stamtąd korytarzem.



MISJA 3 - Kirghistan

1. Rozmieścić bomby
2. Sfotografować satelitę
3. Ukraść taśmę z danymi
4. Ukraść schematy satelity
5. Zminimalizować cywilne ofiary

Po rozmieszczeniu bomb w każdym pomieszczeniu z paliwem (na środku prawej ściany) masz bardzo niewiele czasu. W każdym pomieszczeniu z naukowcami znajduje się część schematu satelity; w jednym z nich dodatkowo taśma z tajnymi danymi. Wystraszeni naukowcy zostawiają klucze do pancernych drzwi. Sfotografuj niebieskiego satelitę i biegnij jak szalony do przodu - inaczej nie masz szans na ukończenie tej misji.

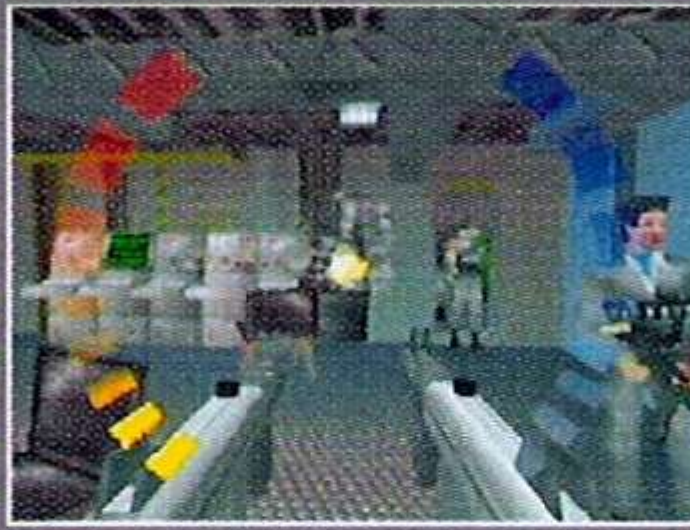
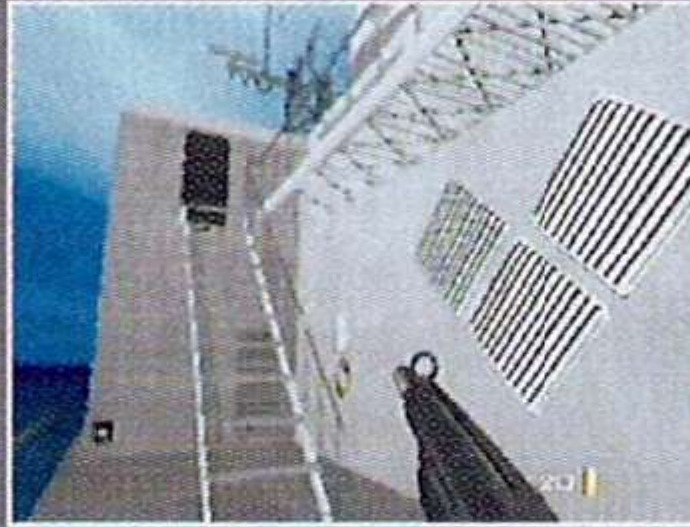


GOLDENEYE 007 to najlepsza gra first-person perspective na superkonsole, wyprzedzająca całą konkurencję o lata świetlne. Oprócz wspaniałego wykonania autorzy oddali nam także ekscytujący scenariusz, solidnie rozbudowany w porównaniu do filmu. Grajcie od razu na największym poziomie trudności - 00 Agent Mode - gra jest wtedy o wiele bardziej zabawna, jest też więcej zadań do wykonania. Poniższa Szkoła Przetwarzania zajmuje się właśnie tym trybem.

Good luck, Mr. Bond.

MISJA 4 - Monte Carlo

1. Uwolnić zakładników
2. Rozbroić bombę na mostku
3. Rozbroić bombę w maszynowni
4. Zainstalować pluskwę na helikopterze



Helikopter, na którym zainstalujesz urządzenie, znajduje się z tyłu statku. Na statku znajduje się sześciu zakładników; na najwyższym poziomie trudności trzeba uratować przynajmniej pięciu. Przeciwników najlepiej załatwiać Waltherem z tłumikiem, szybko i skutecznie - zanim zastrzela zakładników. Rozbrajając bomby trzeba pamiętać o odpowiednim urządzeniu (Bomb Defuser), które obsługuje się niczym pistolet (wciskając B zdetonujesz bombę). Po wykonaniu zadania wróć do motorówki.

MISJA 6 - St. Petersburg

Część 1 - Park

1. Odnaleźć Valentina
2. Odnaleźć Janusa
3. Odnaleźć helikopter
4. Odnaleźć Natalię
5. Odnaleźć czarną skrzynkę.



Biegnij do przodu, unikając walki ze strażnikami. Valentin znajduje się w czerwonym metalowym kontenerze mniej więcej w połowie poziomu. Po rozmowie biegnij do przodu, aż zobaczysz wielki posąg. Poczekaj - pojawi się Janus. Teraz będzie ostra jatka ze strażnikami; używaj shotguna - jest najlepszy. Biegnij jak najszybciej do początku poziomu - jest tam helikopter, przy którym śpi Natalia. Odciągnij ją jak najdalej od wybuchającej maszyny. Teraz poszukaj czarnej skrzynki (powinna być w okolicach Valentina). Wróć do Natalii i do przodu... jesteście otoczeni. Poddaj się, bo mała zginie.

MISJA 5 - Severnaya

Część 1 - Powierzchnia

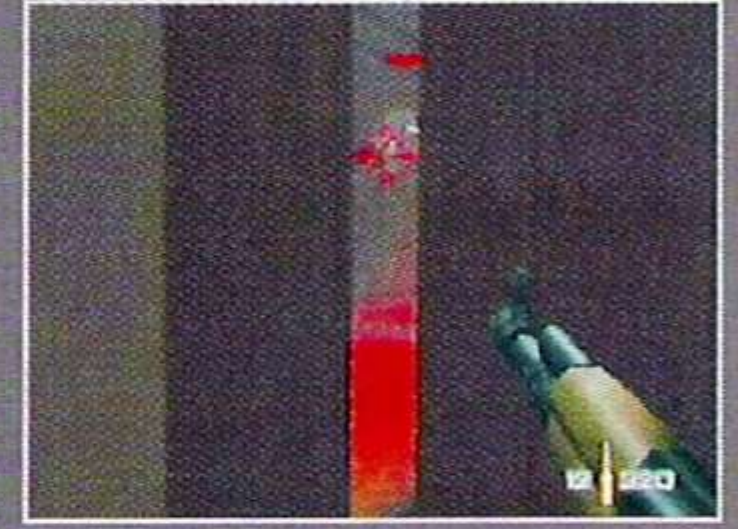
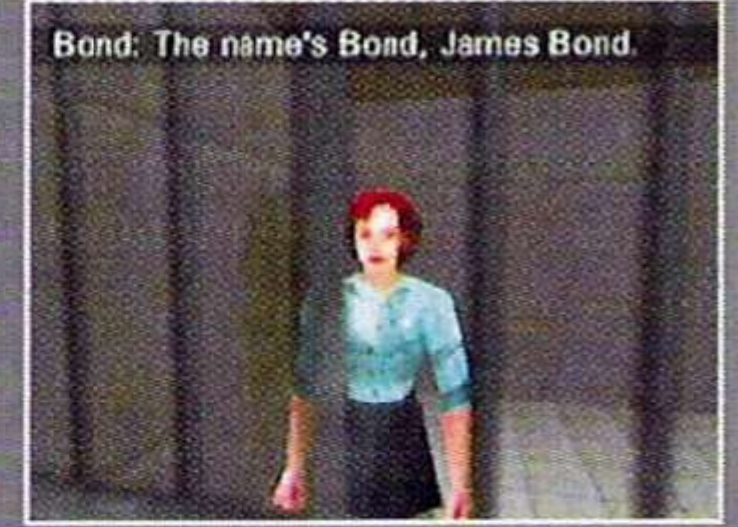
1. Zniszczyć systemy zabezpieczeń
2. Zniszczyć systemy łączności
3. Zniszczyć śmigłowiec oddziałów Spec-Naz
4. Dostać się do bunkra



Na najwyższym poziomie trudności trzeba pozbyć się czterech kamer. Pierwsza znajduje się w domku, blisko wielkiego budynku z anteną - tam też czeka klucz. Druga kamera jest na schodach w wielkim budynku. Trzeba tam też rozwalić komputer (strzelaj aż pojawi się napis Objective Completed). Wyjdź z budynku i biegnij cały czas prosto, a trafisz na helikopter - wysadź go przy pomocy miny. Trzecia kamera znajduje się przy koszarach komandosów (ogrodzone drutem), czwarta także przy koszarach, ale nieco dalej. Wejście do bunkra jest tuż obok wraku helikoptera - tym razem zrób to przez drzwi.

Część 2 - Bunkier

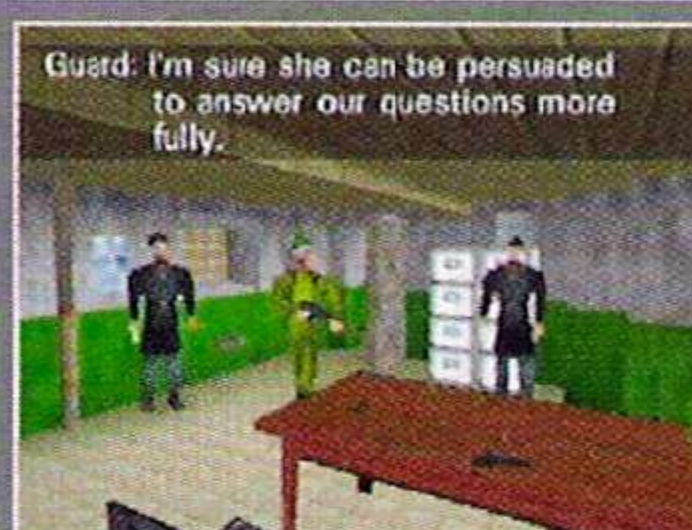
1. Porównać listę ofiar
2. Odzyskać taśmę z danymi
3. Zniszczyć kamery
4. Odzyskać instrukcję GoldenEye
5. Uciec wraz z Natalią



Zaczynasz w więzieniu. Magnes w zegarku pomoże przyciągnąć klucz ze ściany. Zakatuj strażnika i weź jego broń. Strzelaj przez drzwi i okna do wszystkiego co się rusza, bo wezwą posiłki. Po drodze zniszcz pięć kamer (1-przy drzwiach z lewej strony, 2-przy wentylatorze, 3-przy głównym przejściu, 4-w pokoju obok generatora, 5-w niszy przy głównym komputerze) i odzyskaj taśmę z danymi (jest w pokoju przy wentylatorze). Na pierwszym piętrze jest sejf, w którym znajduje się instrukcja GoldenEye. Powinieneś po drodze znaleźć obie listy, jeśli jednak nie, to najwyższy czas ich poszukać. Wróć do więzienia i uwolnij Natalię. Uciekajcie.

Część 2 - Archiwum

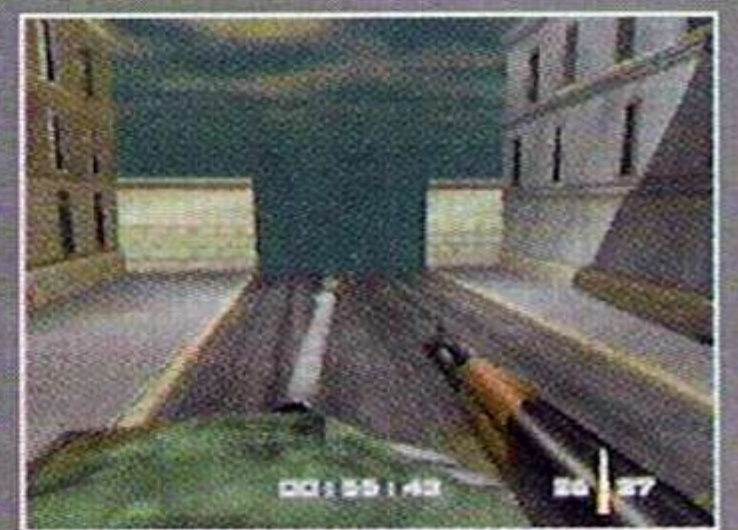
1. Uciec z pokoju przesłuchań
2. Odnaleźć Natalię
3. Odnaleźć czarną skrzynkę
4. Uciec z Natalią



To jeden z najtrudniejszych poziomów w grze. Zabij obu strażników gołymi rękami, w innym przypadku pojawią się miliony sowieckich żołnierzy. Biegnij do przodu, schodami do góry, potem w lewo i do dołu schodami. W jednym z pomieszczeń czeka ubrany na czarno Mischkin - dostaniesz klucz, którym otworzysz sejf (czarna skrzynka). Cofnij się chodami do góry i biegnij w prawo. Natalia jest w pokoju obok. Znajdź pomieszczenie z oknami, wybij je i uciekaj.

Część 3 - Ulice

1. Odnaleźć Valentina
2. Opóźnić pościg
3. Zminimalizować cywilne ofiary

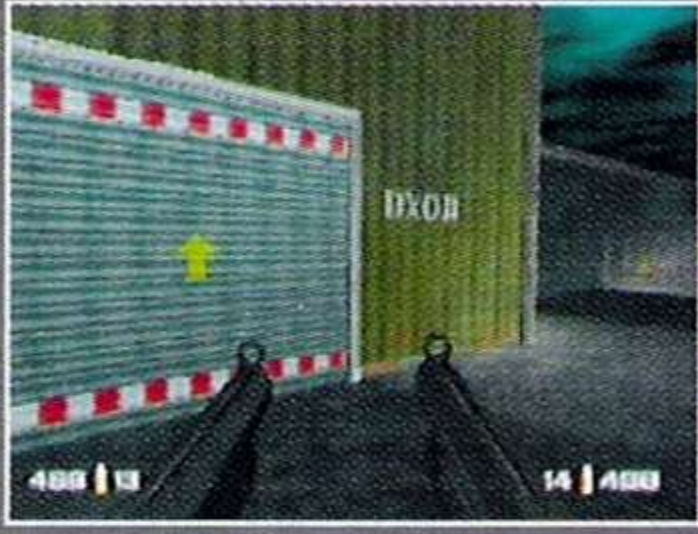


Nie wsiadaj do czołgu - biegnij prosto, a potem w prawo. Po chwili dotrzesz do silnie strzeżonego budynku, w którym jest kamizelka i granatnik. Valentin czeka w budynku za prawym rogiem - on opóźni pościg. Cofnij się do czołgu, wskocz do niego. Oto trasa: w prawo, w lewo, w lewo, w prawo, w prawo, w lewo, w lewo, w lewo. Strzelaj do wszystkiego co się rusza i nie rusza, tylko nie do cywilów.

Część 4 - Magazyny

1. Zniszczyć magazyn broni
2. Zniszczyć sieć komputerową
3. Odszukać dane
4. Odnaleźć pociąg Janusa

Biegnij w lewo przez bramę, a potem w prawo - w drugim magazynie znajduje się masa broni. Wyjdź, biegnij w lewo aż do następnego magazynu (po prawej stronie). Po drodze rzucaj miny. W magazynie pozbadź się karabinów maszynowych (najlepiej raketami), weź klucz z biurka i zdemoluj wszystkie komputery. Wyjdź, biegnij w lewo, znowu w lewo, przez drzwi, po schodach na górę, a potem w dół. Jesteś już w pociągu.



Część 5 - Pociąg

1. Zniszczyć hamulec
2. Uwolnić Natalię
3. Zlokalizować bazę Janusa
4. Złamać kod Borisa
5. Uciec z pociągu

W każdym wagonie przy drzwiach znajduje się skrzynka - hamulec. Strzelaj, aż całkowicie wybuchnie. W ostatnim wagonie Orumov trzyma Natalię na muszce - zabij go, ale uważaj aby nic się jej nie stało. Teraz szybko przepal laserem w zegarku drzwi w podłodze, gdy Natalia złamie kod i odczyta dane z komputera uciekajcie przez wypaloną dziurę i odsuńcie się od pociągu.



Część 1 - Dżungla

1. Zniszczyć karabiny maszynowe
2. Wyeliminować Xenię
3. Wysadzić skład amunicji
4. Eskortować Natalię do bazy

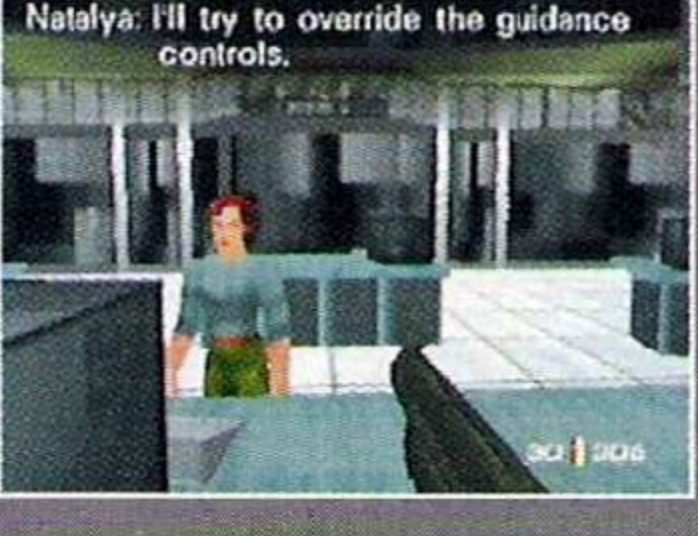
Załatwiając strażników zaopatrzysz się w porządną spluwę, którą łatwo zniszczysz trzy mechaniczne karabiny maszynowe - chowaj się za drzewami. Przy moście pojawi się Xenia; rozrzuć miny i zdetonuj je a potem uciekaj; Natalia się z nią rozprawi. Zabierz broń po Xeni i do przodu. W jaskini czeka kolejny karabin, a za wejściem po drabince do góry jeszcze jeden. Zniszcz skrzynie. Teraz będzie maksymalna demolka w magazynie amunicji; nie podchodź do skrzynek, tylko wal do wszystkiego z daleka. Nie czekaj już dłużej - pociągnij Natalię do wejścia do centrum kontroli.



Część 2 - Centrum Kontroli

1. Chronić Natalię
2. Wyłączyć satelitę
3. Zniszczyć banki danych.

Po wyjściu z windy rozpraw się z wieżyczkami strzelniczymi, załatw wszystkich strażników i wypuść Natalię. Biegnij do centrum komputerowego, gdzie znajdziesz Borisa. Pozwól mu odejść. Odszukaj cztery banki danych (wyglądają jak kolorowe lodówki), postaw na nich miny. Płaty bank jest chroniony przez dwa karabiny maszynowe; musisz przebić się przez długi tunel. Natalię znajdziesz za drzwiami na pierwszym piętrze. Razem przejdziecie do centrum komputerowego; teraz zadanie będzie polegało na chronieniu jej przed hordami przeciwników - najlepiej ustaw się idealnie za jej plecami. Strażnicy będą wybiegać z lewej i prawej strony, a także przez czarne szyby. To jest najtrudniejsza misja. Gdy Natalia wyłączy satelitę, zostawi was wreszcie samych. Za ostatnimi drzwiami na pierwszym poziomie czeka ostatni bank danych (za szybą) - zaminuj i odpal z zegarka rozwalając wszystkie sześć. Wbiegając do wielkiego hangaru spotkasz Janusa - nie przejmuj się i skręć w lewo - tam czeka winda.



Część 3 - Jaskinie

1. Zniszczyć kontrolkę pomp #1
2. Zniszczyć kontrolkę pomp #2
3. Zniszczyć główny komputer
4. Wywołać przez radio Jack'a Wade'a
5. Zminimalizować cywilne ofiary

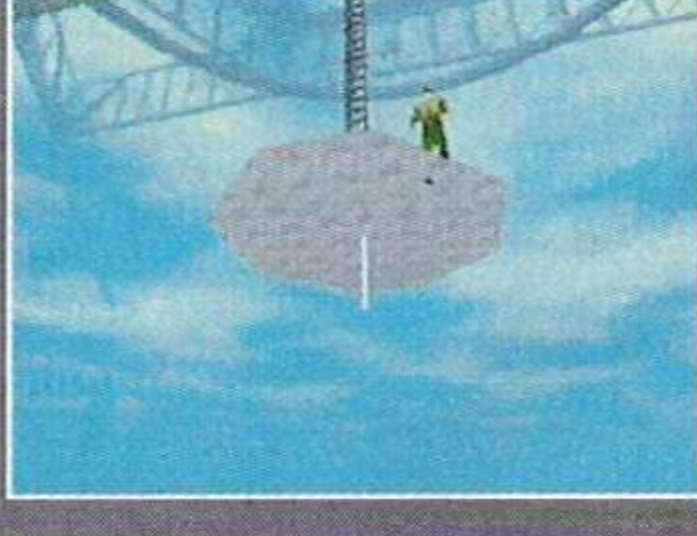
Posuwając się do przodu odnajdziesz pomieszczenia z naukowcami; wystrasż ich, a potem zmasakruj wszystkie komputery. W pomieszczeniu z głównym komputerem eliminując przeciwników strzelaj pojedynczymi strzałami; inaczej wysadziš w powietrze też radio (to jest trudne). Zabij wszystkich oprócz naukowców, obsłuż radio, wysadź komputer. Na końcu poziomu zobaczysz uciekającego Janusa i dwa karabiny maszynowe - usuń je kucając. Koniec już blisko.



Część 4 - Rusztowania

1. Zniszczyć komputer
2. Rozliczyć się z Trevelyanem

Cofnij się i weź pancerz. Teraz biegnij do przodu nie zatrzymując się; gdy tylko lufa pistoletu podniesie się strzelaj ile wlezie. Zejdź na dół - komputer obsługujący bombę znajduje się w jednym z domków. Rozwal go! W drugim budynku jest wieżyczka strzelnicza (rozwal) i pancerz (zabrać). Teraz pobiegaj trochę po rusztowaniach, w końcu pojawi się zniechęcony Janus. Musisz go ścigać i ładować do niego gdy, tylko się zatrzyma. Gdy kilka razy dostanie, będzie uciekał na sam dół konstrukcji. Biegnij za nim, przeładuj broń, i właduj w niego pełen magazynek - zdrajca spada w przepaść. Dobra robota, 007 - człowiek, który zdradził Secret Service leci w dół. Tak będzie z każdym.



To już koniec głównego wątku z GoldenEye 007- jednak dla tych, którzy ukończą grę na najwyższym poziomie trudności (00 Agent Mode) autorzy przygotowali jeszcze dwa dodatkowe poziomy żywcem z „Moonraker” - tu będzie laser, tu też czeka nasz ulubiony stalowozęby koleżka Szczęki. Tu już jesteś zdany całkowicie na siebie.

LAST BRONX

Opracował: Gulash

SZKOŁA PRZETRWANIA

LAST BRONX to mordobicie, które niewątpliwie wzbudzi spore emocje wśród posiadaczy konsoli Saturn. Choć nie detronizuje niepodzielnie panującego mistrza - którym chyba zawsze pozostanie VIRTUA FIGHTER 2 - pokazuje, że zespół autorów AM3 dopiero się rozkręca. Oprócz tego daje całkowicie bezkarną możliwość wzięcia udziału w prawdziwej ulicznej walce, a co za tym idzie przyjemność przetestowania takich urządzeń jak gazurka, nunchaku czy pałki tonfa. Zapomnijcie o Dragon-Punchach i Hadokenach, to jest prawdziwe prawo ulicy. Wszystkie ciosy zostały podane dla zawodnika znajdującego się po lewej stronie ekranu według następującego klucza:

[G] - Guard (Blok), Przycisk **A**

[P] - Punch (Ręka), Przycisk **B**

[K] - Kick (Noga), Przycisk **C**



REDEYE

Rola bossa w LAST BRONX spadła na czerwonoskórego cyber-kolesia o imieniu Red Eye. Nie jest wcale taki dobry, jeśli tylko nie dopuści się go na małą odległość. Trzeba także szybko wstawać po ewentualnym nokaucie - Czerwonooki bardzo lubi dobijając i robi to nadzwyczaj skutecznie.



PRZERWANIE ATAKU

W LAST BRONX można w każdej chwili przerwać zadawanie ciosu, po prostu wciskając [G] zanim wyprowadzany atak osiągnie swój punkt końcowy (równie dobrze może to być punkt na ciele przeciwnika lub powietrze). Przerwanie ataku nie wiąże się z żadnymi konsekwencjami; wręcz przeciwnie - w ten sposób możliwe jest udawanie, a tym samym skuteczne dezorientowanie przeciwnika. Opanowanie tej techniki to jedna trzecia sukcesu w tym mordobicie.



DOBIJANIE

Można efektywnie i mocno dobić leżącego na ziemi przeciwnika, wyskakując najpierw w powietrze [Góra+P], jest to jednak wolne, a przez to ryzykowne zagranie. Można też zrobić to mniej efektywnie, ale szybciej i pewniej, podchodząc blisko i wciskając [Dół-Przód+P].



COMBAT ROLL

Czyli po prostu fikotek do przodu - [G+P+K]. W każdej chwili można przetrulać się do przodu, unikając tym samym ataków na górną część ciała. Jest to szczególnie przydatne przy przeciwnikach dysponujących długą bronią, bądź też lubujących się w długich górnych combosach. Turlająca się postać może zostać powstrzymana dolnym atakiem.



WSTAWANIE

Po nokaucie można odturlać się do tyłu, na bok lub jednocześnie do tyłu i na bok. Wstając można kopnąć przeciwnika - trzymając [Góra+K] leżący zaatakuje kucającego przeciwnika, natomiast [Dół+K] rozprawi się ze stojącym. Te kopniaki nie nokautują, a odpychają nieprzyjaciela.



RZUTY

Każdy podstawowy rzut [P+G] może być uniknięty przez drugiego zawodnika przez tę samą kombinację. Można też rzucać kucających - wystarczy również kucać i wcisnąć dobrze znane [P+G]. Postacie mają też bardziej zaawansowane rzuty, które znajdziecie wśród listy ciosów.

COMBO TRAINING

Dzięki tej dostępnej z menu opcji, można przetrenować wszystkie combosy obecne w grze. Uczynny program najpierw zademonstruje samą nową technikę, a następnie poprosi gracza o powtórzenie. Combosów jest naprawdę dużo i warto poświęcić nieco czasu na solidny trening. Najbardziej przydają się juggle - wyrzucanie przeciwnika w powietrze i bicie jeszcze w locie.



ZAKOŃCZENIA

Grając w SATURN MODE po wygraniu wszystkich walk można obejrzeć bardzo ładne animowane zakończenia dla każdej z postaci, które potem można w kółko odtwarzać z dostępnej z menu galerii. To bardzo pozytywnie, że gracze coś dostają za swój trud.

Tommy Hiroshi



Wiek: 18
Wzrost: 165.5 cm
Waga: 54 Kg
Bron: Battle Stick
Gang: Helter Skelter
Lokacja: Cross Street

Nagi Hojyo



Wiek: 23
Wzrost: 167.5 cm
Waga: 52 kg
Bron: Sai
Gang: Dogma
Lokacja: Tears Bridge

Joe Inagai



Wiek: 23
Wzrost: 179 cm
Waga: 76 kg
Bron: Nunchaku
Gang: Shinjuku Mad
Lokacja: Dark Rooftop

Lisa Kusanami



Wiek: 17
Wzrost: 159 cm
Waga: 45 kg
Bron: Double Stick
Gang: Orchids
Lokacja: Moonlight Garden

CIOSY

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Double Punch & Kick	PPK
Triple Punch	PPP
Middle Shot	[kucyaja] ⇒ P
Turn Punch	↘ P
DoubleTurnPunch	↘ PP
TurnPunch/Kick	↘ PPK
Crouch Punch	↓ P
Uppercut	↖ P
Double Uppercut	↖ PP
Face Crasher Punch	↖ ↖ P
Back Beat	↵ P
Double Back Beat	↵ PP
Triple Back Beat	↵ PPP
Low Sweep	↵ ↖ P
Double Low Sweep	↵ ↖ PP
Shaped Punch	↵ ⇒ P
Crossing Punch	↵ ⇒ PP
Elbow	⇒ P
Tornado Punch	⇒ ↘ ↓ P
Straight Punch	⇒ ⇒ P
Low Punch	↗ P
Low Punch Combo	↗ P P
High Kick	K
Low Kick	↓ K
Middle Kick	↖ K
Spiral Kick	↗ K
Low Spin Kick	↓ ↓ K+G
Spin Stick	P+K
Spin Stick & Low	P+K ↓ P+K
Upper Stick	↵ P+K
Long Range Stick	↵ ⇒ ⇒ P+K
Straight Punch	⇒ P+K

DOBIJANIE

Pounce	↑ P
Ground Attack	↖ P
Ground Attack ↓	↖ P+K

RZUTY

Twist Throw	P+G
Hanging Throw	↓ ↘ ↵ P
Leg Hold	↵ ↘ ↵ ⇒ K+G
Double Arm's	⇒ ↵ ⇒ P+K
Twist Throw	↓ P+G

CIOSY

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Triple Punch	PPP
Triple PunchKick	PPPK
Triple PunchKicks	PPPKK
Twist Shot	↘ P
Crescent Cutter	↘ ⇒ P
Crescent Star	↘ ⇒ PP
Crouch Punch	↓ P
Uppercut	↖ P
Thrust Punch	↖ ↖ P
Thrust Swing	↖ ↖ PP
Cross Cutter	↖ ↖ P
Middle Thrust Punch	↖ ⇒ P
Middle Slash	⇒ P
Double MidSlash	⇒ PP
Middle Slash/Kick	⇒ PPK
Triple MidSlash	⇒ PPP
Snapping Punch	⇒ ⇒ P
Hook Kick	↗ K
Rising Kick	↓ K
Middle Kick	↖ K
Middle Hook Kick	↖ KK
Step Edge	⇒ K
Heel Dropping Kick	⇒ ⇒ K
Flying Back Kick	↗ K
Jump High Kick	K+G
High & Low Kick	K+G ↓ K+G
Screw Fall Kick	↓ K+G
Low Spin Kick	↓ ↓ K+G
Double Spin Kick	↓ ↓ K+GK
Triple Spin Kick	↓ ↓ K+GKK
Combo Spin Kick	↓ ↓ K+GKK ↓ K
Low Sweep	↖ ↖ P+K
Goddess Seer	⇒ P+K

DOBIJANIE

Knock Turn Ground	↖ P
Sexy Nail	↑ P
Flying Hip Press	↑ K

RZUTY

Leg Hugging	P+G
Head Scissors	↖ ↘ ↵ ⇒ P+K
Body Scissors	↖ ⇒ K+G
Hugging Throw	↓ P+G

CIOSY

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Double Punch/Kick	PPK
Triple Punch	PPP
Triple Punch/Kick	PPPK
Four Times Punch	PPPP
Squat Swing	↓ P
Knockdown Punch	↓ ↓ P
Uppercut	↖ P
Hurricane Shot	↖ ↖ P
Double Spiral Punch	↖ ↖ PP
Spiral Punch	↓ ↖ ⇒ P
Winding Stream	↖ P
Winding Double	↖ PP
Winding Triple	↖ PPP
Side Slasher	↖ ⇒ P
Slash Accel	↖ ⇒ PK
Elbow	⇒ P
Elbow Spin Kick	⇒ PK
Palm Shot	⇒ ↓ P
Tornado Punch	⇒ ⇒ P
High Kick	K
Squat Low Kick	↓ K
Middle Kick	↖ K
Long Middle Kick	⇒ ⇒ K
Back Spin Kick	K+G
Shoulder Ramble	P+K
Shoulder High	P+KK
Shoulder Crawl	P+K ↓ K
Up Draft Shot	↖ ↖ P+K
Stealth Swallow	↖ ↖ P+K
Tempest Straight	⇒ P+K

DOBIJANIE

Sunset Swing	↖ P
Lightless Dive	↑ P

RZUTY

Shoulder Throw	P+G
Beast Fang	↖ P+G
Head Crusher	↖ ⇒ P+K
Hell Gallows	↖ ↘ ↵ ⇒ P+K
Shoulder Throw	↓ P+G

CIOSY

Punch	P
Punch & Kick	PK
Double Punch	PP
Triple Punch	PPP
Four Times Punch	PPPP
Five Times Punch	PPPPP
Low Back Beat	↘ P
Double Low Beat	↘ PP
Crouch Punch	↓ P
Uppercut	↖ P
Uppercut & Heel	↖ PK
Spinning Punch	↖ P
Spinning Double	↖ PP
Spinning & Low	↖ P ↓ P
Turn Level Punch	↖ ⇒ P
Thrust Punch	⇒ P
Round Punch	⇒ ⇒ P
Small Typhoon	↖ P
Typhoonic Center	↑ P
High Kick	K
High Toe Kick	↓ K
Middle Kick	↖ K
Spinning Kick	K+G
Spinning Rod	P+K
Double Spinning	P+KP
Lisa One	↘ P+K
Lisa ↘ - ↓	↘ P+KP
Lisa ↘ - ↓ - Shoot	↘ P+KPP
Low Sweep	↓ ↘ ↵ P+K
Middle Screw	↖ ↖ P+K
Sonic Wave	↖ ↖ P+K
Tomtom Rush	↖ ↖ P+K

DOBIJANIE

G Cref Attack	↖ P
Tornado Jump	↑ P
Roop Kick	↑ K

RZUTY

Flipping Throw	P+G
Turn Over Throw	↖ ⇒ K+G
Head Scissors	↖ ↓ K+G
Drop Kick	↘ ⇒ P+K



Yoko Kono



Wiek: 20
Wzrost: 163.5 cm
Waga: 49 kg
Bron: Tonfa
Gang: G-Troops
Lokacja: Lost Subway

Zaimoku Saburo



Wiek: 26
Wzrost: 183 cm
Waga: 102 kg
Bron: Hammer
Gang: Katsushika
Lokacja: Nightmare Island

Yusaku Kudo



Wiek: 19
Wzrost: 171 cm
Waga: 66 kg
Bron: Three Section Staff
Gang: Neo Soul
Lokacja: Naked Airport

Kurosawa Toro



Wiek: 25
Wzrost: 177.5 cm
Waga: 71 kg
Bron: Bouken
Gang: Roppongi Hardcore
Lokacja: Radical Parking Lot

CIOSY

Punch **P**
 Punch & Kick **PK**
 Double Punch **PP**
 Double Punch/Kick **PPK**
 Punch & Double Kick **PPKK**
 Punch & High Kick **PPK ↓ K**
 Triple Punch **PPP**
 Triple Punch/Kick **PPPK**
 Triple Punch/Kicks **PPP ↓ K**
 Triple Punch & Air **PPP ↖ K**
 Twist Shot **↗ P**
 Crouch Punch **↓ P**
 Uppercut **↖ P**
 Uppercut & Kick **↖ PK**
 Back Knuckle **← P**
 Back Knuckle/Kick **← PK**
 Double Knuckle **← PP**
 Vertical Punch **↔ P**
 Vertical Double **↔ PP**
 Smash Elbow **⇒ P**
 Middle Straight **⇒ P**
 High Kick **K**
 Toe Kick **↓ K**
 Middle Kick **↖ K**
 Knee Assault **⇒ K**
 Heel Drop **⇒ ⇒ K**
 Air Raid Kick **↑ ↗ K**
 Step Inside Kick **K+G**
 Double High Kick **K+GK**
 High & Low Spin **K+G ↓ K**
 Low Spin Kick **↓ K+G**
 Double Hammer **P+K**

DOBIJANIE

Circular Swing **↖ P**
 Para Troopers **↑ P**

RZUTY

Holding Arm **P+G**
 Straggle Throw **↔ P+G**
 Reverse Throw **↔ ⇒ P+K**
 Neck Throw **↔ ↗ ↓ ↖ ⇒ P**



CIOSY

Punch **P**
 Punch & Kick **PK**
 Double Punch **PP**
 Triple Punch **PPP**
 Smash Hammer **↗ P**
 Rave Hammer **↗ PP**
 Low Swing Punch **↗ ↓ ↖ P**
 Crouch Punch **↓ P**
 Swing Uppercut **↓ ⇒ P**
 Uppercut **↖ P**
 Lifting Uppercut **↖ ↖ P**
 Double Spinning **↔ ↗ ↓ ↖ ⇒ P**
 Knuckle Punch **← P**
 Side Hammer **↔ ⇒ P**
 Rock Crasher **⇒ P**
 Stick Thrust **⇒ PP**
 Knock Down **⇒ ↖ ↓ P**
 Volcano Attack **⇒ ⇒ P**
 High Kick **K**
 Low Kick **↓ K**
 Middle Kick **↖ K**
 Kenka Kick **⇒ ⇒ K**
 Neel Kick **↔ ↖ K+G**
 Up Punch **P+K**
 Up & Down Punch **P+KP+K**
 Round Hammer **↖ P+K**
 Head Attack **↔ ⇒ P+K**
 Punch Reversal **↔ ⇒ G**
 Punch Reversal **↔ ↖ G**
 Kick Reversal **⇒ ↔ G**
 Kick Reversal **⇒ ↗ G**

DOBIJANIE

Head Crasher **↖ P**
 Hip Press **↑ P**

RZUTY

Strangle Throw **P+G**
 Crane Throw **↓ ↓ P+K**
 Bull Punch **↔ ⇒ ⇒ P+K**
 Da Bomb **⇒ ↖ ↓ ↗ ↔ P+K**



CIOSY

Punch **P**
 Beat Spin **PK**
 Double Punch **PP**
 Double Beat High **PPK**
 Triple Punch **PPP**
 Triple Punch/Spin **PPPK**
 Triple Punch/Kick **PPP ↓ K**
 Combo Over Top **PP ↑ P**
 Open Beat **↗ P**
 Open Beat Accel **↗ PK**
 Sit Beat **↓ P**
 Uppercut **↓ ↖ ⇒ P**
 Upper Swing **↖ P**
 Crop Hammer Punch **↖ ↖ P**
 Soul Swing **← P**
 Double Soul Swing **← PP**
 Burning Soul **← PPP**
 Sonic Elbow **↔ ↖ P**
 Spinning Level **↔ ⇒ P**
 Swing Punch **⇒ P**
 Double Swing **⇒ PP**
 Power Loop **↑ P**
 High Kick **K**
 Sit Low Kick **↓ K**
 Middle Kick **↖ K**
 Fly Wheel Kick **⇒ ⇒ K**
 Head Bash Kick **↑ K**
 Screw Kick **K+G**
 Double Screw **K+GK**
 Low Spin Kick **↓ K+G**
 Dual Knock **↖ P+K**
 Exhaust Storm **↓ ↗ ↔ P+K**
 Low Sweep **↔ ↖ P+K**
 Shoulder Tackle **↔ ⇒ ⇒ P+K**

DOBIJANIE

Two Wheel **↖ P**
 Jump Beat **↑ P**

RZUTY

Brain Buster **P+G**
 Elbow Attack **⇒ ↗ ⇒ P+K**
 2-Stroke V-Type **↗ ⇒ P**
 Crank Throw **⇒ ↖ ↓ P**



CIOSY

Punch **P**
 Punch & Kick **PK**
 Double Punch **PP**
 Triple Punch **PPP**
 Crouch Punch **↓ P**
 Uppercut **↓ ↖ ⇒ P**
 Short Uppercut **↖ P**
 Uppercut & Straight **↖ PP**
 Wind Godfist **↖ ↖ P**
 Disorder Punch **← P**
 Double Disorder **← PP**
 Triple Disorder **← PPP**
 Slant Low Sweep **↔ ↖ P**
 Middle Thrust **↔ ⇒ P**
 Body Blow **⇒ P**
 Smash Punch **⇒ ⇒ P**
 High Kick **K**
 Quick Low Kick **↓ K**
 Middle Kick **↖ K**
 Dashing Kick **⇒ ⇒ K**
 Beat Knuckle **P+K**
 Step In Straight **↖ P+K**
 Straight **↔ P+K**
 Palm Shot **⇒ P+K**
 Triple Palm Shot **⇒ P+KP**
 Head Attack **⇒ ⇒ P+K**

DOBIJANIE

Pounce **↑ P**
 Ground Attack **↖ P**
 Ground Thrust **↖ K**

RZUTY

Strike Body **P+G**
 Trample Down **↓ ↓ K+G**
 Punishment **↓ ↖ ⇒ P+K**
 Anger **⇒ ↖ ↓ ↗ ↔ P+K**
 Neck Cutter **⇒ ↓ ↖ P+G**



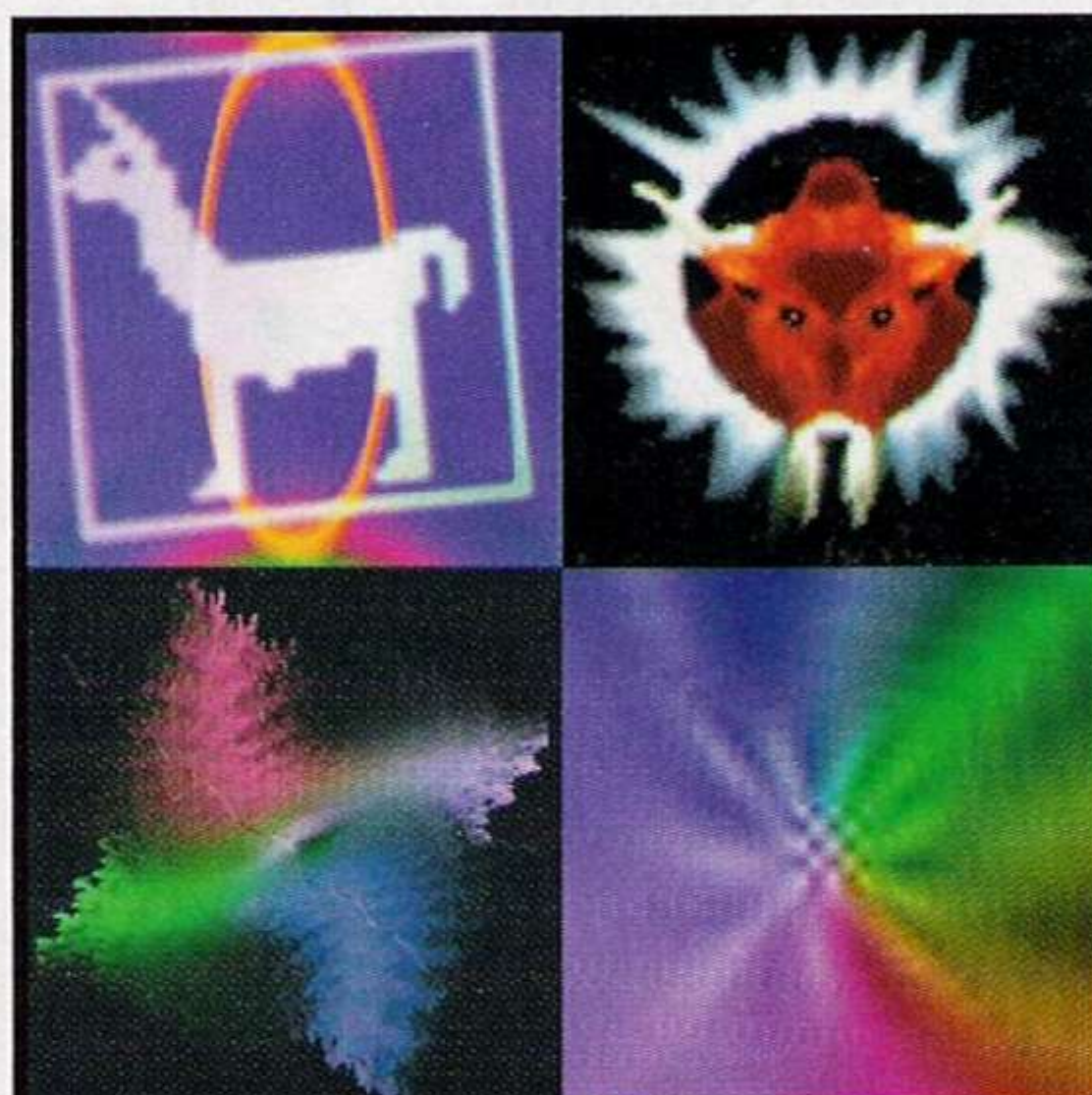
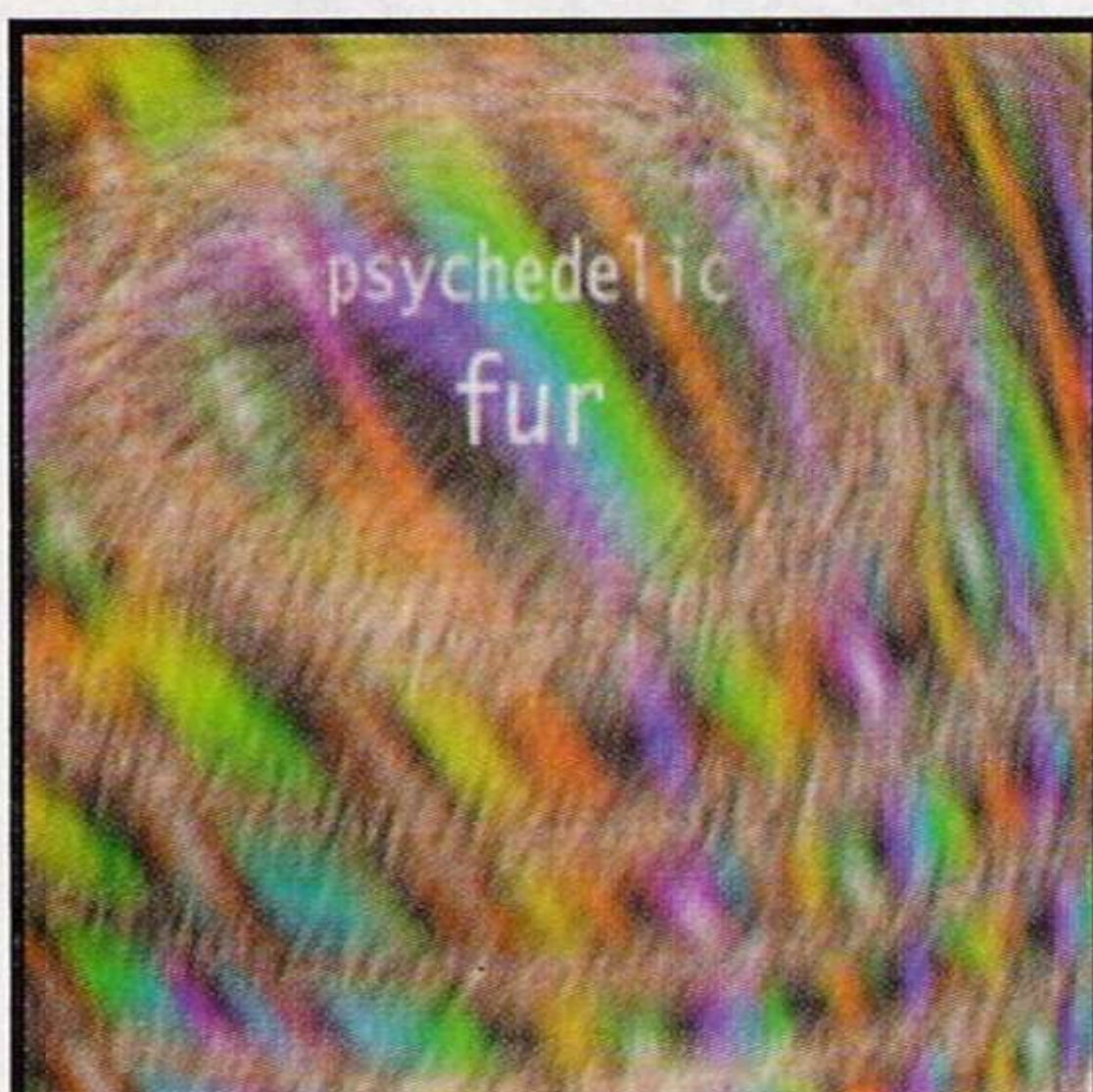
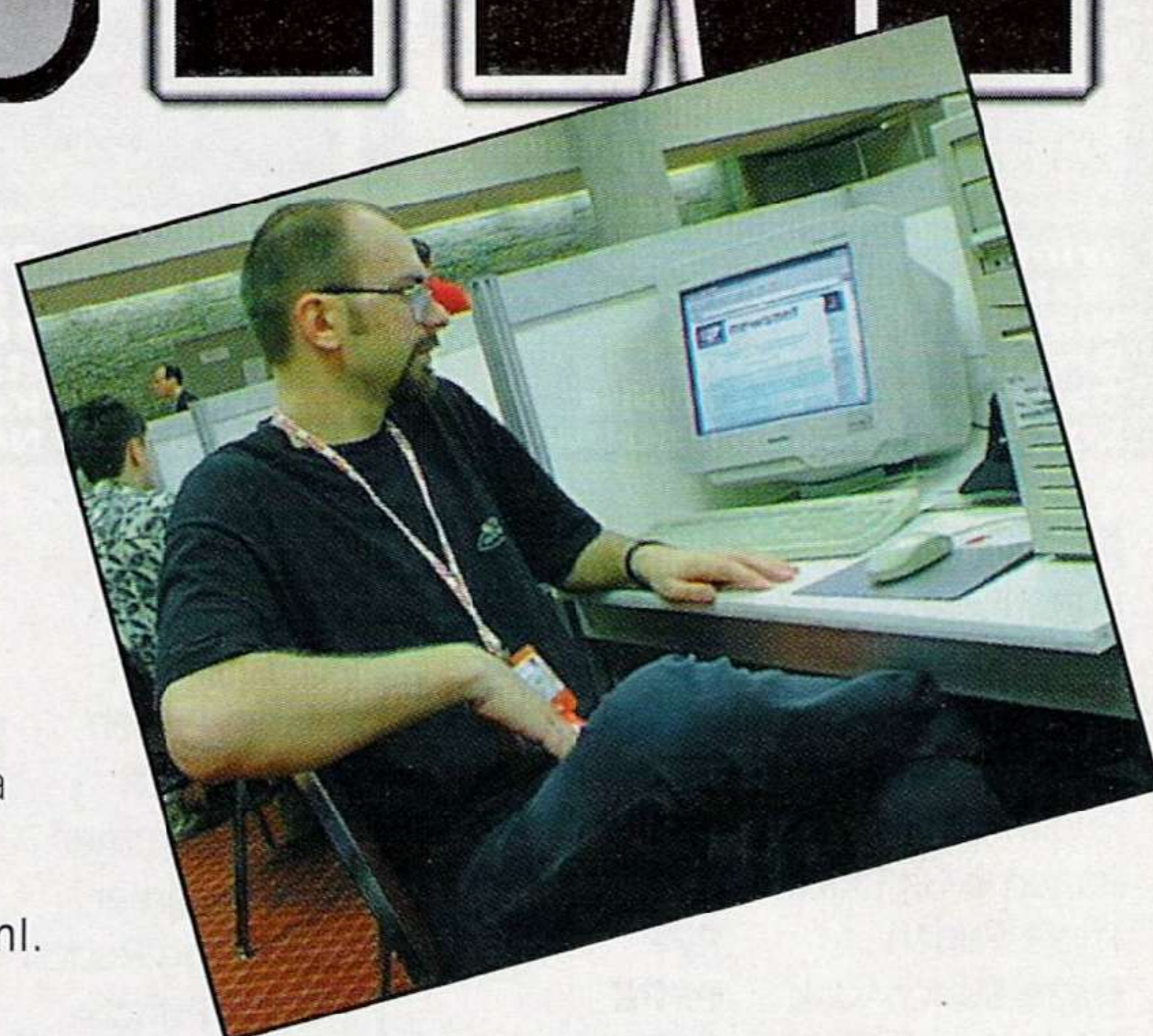
Adriana Chmielarza **GAWĘDY PO FAMI**

Konsole zawsze miały tę przewagę nad PC, że stanowiły zamkniętą całość. Żadnych dodatkowych kart, złączy, czy mnóstwa innych niepotrzebnych rzeczy. Spokój i cisza. Co jednak zrobić, kiedy samych konsol zaczyna być więcej niż PeCetowych dopalaczy 3D?

Trzy firmy: Sony, Nintendo, Sega. Sytuacja wydawała się ustabilizowana, kiedy na scenę wkroczył nowy gracz: Projekt X. Nie mam tu na myśli zarzuconego już pomysłu na reinkarnację 3DO w postaci konsoli M2 (firma Matsushita, grupująca m.in. Technicsa i Pioneera stwierdziła, że technologia była zbyt słaba, by móc konkurować z potęgą obecnych maszyn

Obiecuje, że jak tylko pojawią się jakieś bardziej szczegółowe dane, od razu o tym napiszę. Na razie zapraszam ciekawskich na internetową stronę:

<http://www.magnetic.net/~yak/zoo.html>.



Screenshotty ze strony internetowej Jeffa Minter'a. Choć trudno cokolwiek z nich wywnioskować, widać, że Jeff doskonale bawi się przy nowym sprzęcie.

że najpóźniej na wiosnę 1998, czyli co najmniej na pół roku przed ukazaniem się nowej konsoli Segi, ukaże się 3Dfx 2 (a właściwie Voodoo 2, bo 3Dfx to firma), który będzie ponad 3 razy szybszy od poprzednika. Z prostego rachunku wynika, że już na długo przed ukazaniem się Durala będzie istniała karta do PC, która jest 50% szybsza i lepsza! Innymi słowy, technologia Durala już w momencie wejścia będzie przestarzała!

To jeszcze jednak nie koniec. Maksymalną rozdzielczością

oraz ich potencjalnych następców) czy też wynalazków typu Neo-Geo 64, ale prawdziwego, nowego gracza na scenie. Żeby było śmieszniej, nikt jeszcze nie ma pojęcia, kim on jest.

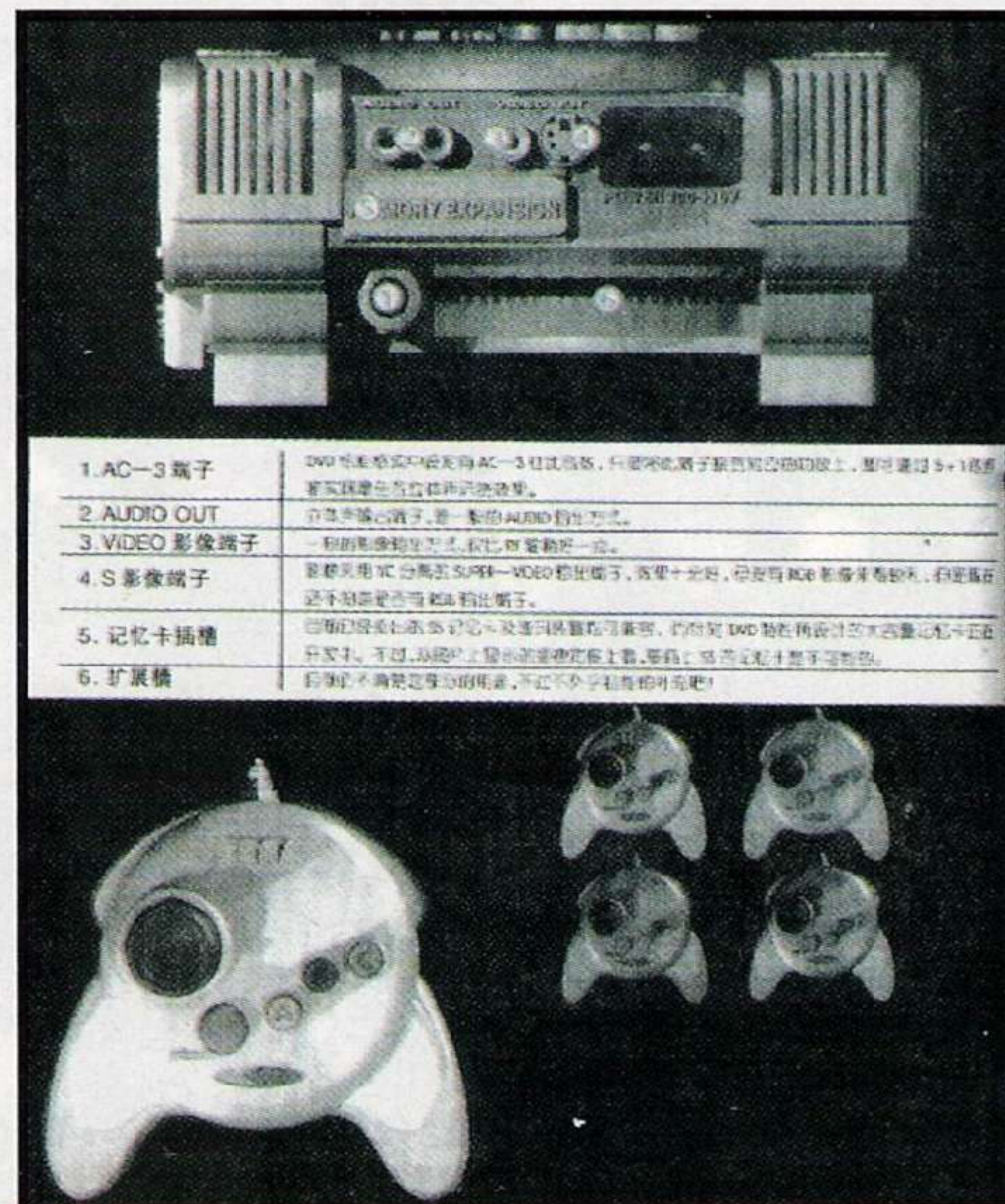
Coś niecoś jednak wiadomo. Firma, która tworzy świeżą super-konsolę nazywa się VM Labs, a jej dwoma głównymi udziałowcami są dobrze znani w branży panowie Richard Miller i Jeff Minter. Ten pierwszy to hardware'owy guru, znany m.in. ze stworzenia głównego chipa do ZX Spectrum (Sir Clive Sinclair odpowiadał za całość) czy Jaguara, zaś drugi to twórca wielu przebojowych gier dla Atari (niektórzy kojarzą go jeszcze z hippisowską, psychodeliczną grą Llamatron). Nawiasem rzecz pisząc, Minter najprawdopodobniej używa różnych niedozwolonych środków również i podczas tworzenia systemu dla Projektu X, ponieważ internetowa strona poświęcona przedsięwzięciu aż roi się od niejasnych zdań i kolorowych wizji. Na koniec zaś, do zespołu Projektu X dołączył jeszcze do niedawna stojący bardzo wysoko w hierarchii Sony szef oddziału R&D (Research & Development - oddział zajmujący się badaniami i rozwojem nowych technologii) Bill Rehbock.

Przyznacie sami, że jeszcze nie ma w powyższej informacji niczego super-ekscytującego. A jednak na pewno coś się święci, bo cała amerykańska prasa jest bardzo ożywiona i plotki na temat Projektu X bez przerwy krążą wśród biznesowych elit. Podobno za całą sprawą stoi jakiś potężny koncern (zapewne znany na rynku AV), który jeszcze dotychczas nie miał do czynienia z grami video.

Przyznam, że rozczarowała mnie pełna specyfikacja nowej konsoli Segi, kryptonim Dural. Mamy już oficjalne dane, pochodzące bezpośrednio od tworzących tajne na razie gry developerów. Oprócz kilku w miarę miłych rzeczy (procesor Hitachi SH-4 200MHz, 64-kanalowy dźwięk, 8 MB RAMu, 8 MB video RAMu, 2 MB audio RAMu, CD-ROM 12) są dwie przykre niespodzianki, które mnie trochę niepokoją. Po pierwsze za grafikę będzie odpowiadała karta NEC PowerVR 2, znana wcześniej pod kryptonimem Highlander. Karta ta jest około 2 razy szybsza od legendarnego 3Dfx'a. Czyli pozornie nieźle. Ale wiadomo już,

Durala ma być 640x240. Przecież to żałosne. Nawet Virtua Fighter 2 na Saturna chodził w rozdzielczości minimum 2 razy wyższej. Przeciętna gra na PC pracuje w 640x480. Jest to dla mnie historia tak szokująca, że zostawię ją bez komentarza, wyrażając tylko nadzieję, że nastąpiła jakaś pomyłka (albo Sega sprytnie ukrywa pewne sekrety). Zresztą, ostatnio pojawiły się plotki, że NEC chce wykupić od Segi prawa do konsoli i samemu skoncentrować się na jej produkcji. Sega zostałaby tylko developerem gier, i dzięki temu pojawiłyby się jej gry na... PlayStation... Ale się porobiło...

Adrian Chmielarza



Ciekawe, czy te znalezione w czeluściach Internetu zdjęcia okażą się fałszywe? Jeśli nie, to możliwe, że właśnie oglądacie pierwsze fotki Dural'a.

FORMULA 1 '97

PSYGNOSIS, PlayStation

Aby wpisać kod, należy się dobrać do opcji EDIT DRIVER i zmienić imię kierowcy- jeśli kod wstukano poprawnie, pojawią się nowe opcje.

- Lata 60
SWINGING SIXTIES
- Żaby zamiast deszczu
CATS DOGS
- Bez tekstur
VIRTUALLY VIRTUAL
- Okno komentatora
BOX CHATTER
- Małe kółka
LITTLE WHEEL
- Muzyka i efekty
SWAP SHOP
- Tryb WIPEOUT
PI MAN
- Trzy nowe trasy
BILLY BONUS
- Dziwna kamera
ZOOM LENSE



CROC

FOX INTERACTIVE, PlayStation

Wpisanie tego kodu w menu Password odkryje wszystkie poziomy i przeniesie Croca do ostatniej planszy, do finałowej konfrontacji ze złym baronem.



LLLLDPPL
LDPDLGP

NUCLEAR STRIKE

ELECTRONIC ARTS, PlayStation

Należy wybrać opcję LOAD/SAVE, potem PASSWORD i tam wstukiwać kody.

- Poziomy
JUNGLEWAR
CUTTHROATS
COUNTDOWN
PLUTONIUM
PUSAN
ARMAGEDDON
RMAGEDDON



- Oszczędność Paliwa
MPG



- 5 Kontynuacji
WARRIOR

- Bonusowy
Level
LIGHTING

V-RALLY

INFOGRAMES, PlayStation

Gdy po włączeniu gry pojawi się białe logo Infogrames, należy szybko wcisnąć sekwencję [GÓRA, DÓŁ, ▲ + ●] - powinien pojawić się napis LOCK OFF (trudne, ale możliwe). Teraz trzeba błyskawicznie przytrzymać następujące przyciski:

- Wyłącza czas w Arcade Mode
LEWO+L1



- 18 trudniejszych tras (zaczynaj normalnie grę)
LEWO+L2

- Jeep zamiast P106MAXI
LEWO+R1

- W Arcade Mode możesz zrobić Restart
LEWO+R2

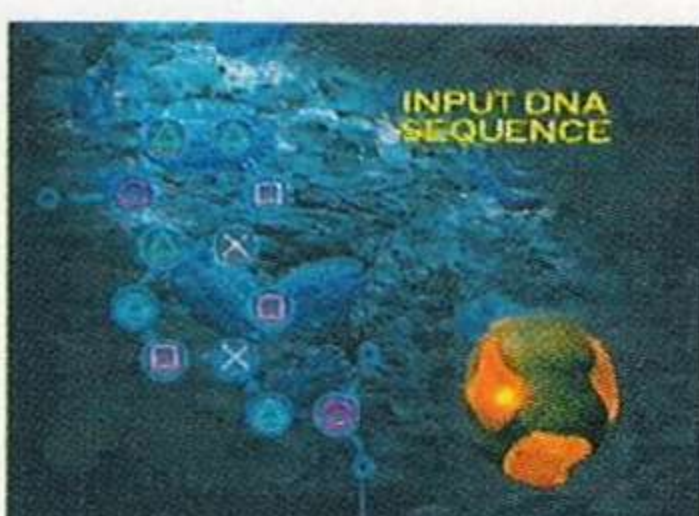


THE LOST WORLD

ELECTRONIC ARTS, PlayStation

Wszystkie kody wstukujemy w ekranie opcji, tworząc tym samym sekwencje DNA. Pierwszy kod pozwoli rozpocząć grę z 59 zyciami.

- Poziomy
Compy
Hunter
Prey
Raptor
T-Rex



- Galerie
Compy
Hunter
Prey
Raptor
T-Rex
Różne



TIPS & TRICKS

MAMY WSZYSTKO!

PONAD 1000 TYTUŁÓW

W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY
WYSYŁKOWEJ I HURTOWEJ

GAMES ATTACK
P.O. BOX 206
02-303 WARSZAWA 79
TEL. 0-25 758 6 759

PLAYSTATION	929	BLAST CORPS 289, CLAYFIGHTER 299, F1 POLE POSITION, FIFA 64 229, GOEMON 3D 269, HEXEN 64, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 289, KILLER INSTINCT GOLD 64, LYTA WARS-STARFOX 64, MARIO KART 64 219, MORTAL KOMBAT TRILOGY 289, MULTI RACING CHAMPIONSHIP, NBA HANGTIME 269, PILOT WINGS 229, SHADOW OF THE EMPIRE 259, SUPERMARIO 64 199, TURK 289, WAVE RACER 229, WAYNE GRETZKY HOCKEY 269.
PC CD:		
6888 HUNTER KILLER	137	
ABRAMS IM1A2	*122	
AGE VENTURA PL	119	
AD COP	* 85	
ARCHIMEDEAN DYNASTY	*134	
AXELERATOR	109	
BEAST & BUMPKINS	136	
BLOOD	137	
BROKEN SWORD 2 PL	145	
BUD TUCKER PL	* 89	
C&C RA AFTERMATH	83	
C&C RA COUNTERSTRIKE	79	
CAPITALISM PLUS	134	
CARMAGEDDON PL	155	
CAVEWARS	109	
CITY OF LOST CHILDRENS	*119	
CIVILIZATION 2 PL	134	
CLASH	137	
COMANCHE 3.0	*122	
CONQUEST EARTH	147	
CONSTRUCTOR	147	
DARK COLONY	134	
DARK EARTH	TEL	
DARK REIGN	149	
DARKLIGHT CONFLICT	*122	
DESTRUCTION DERBY 2	99	
DIE HARD TRILOGY	*122	
DUNGEON KEEPER PL	*129	
EARTH SIEGE 2	*109	
ESTATICA 2 PL	*109	
EXCALIBUR	134	
EXTREME ASSAULT	147	
F-16 FIGHTING FALCON	134	
F/A-18 HORNET 3.0	134	
FIFA 98	TEL	
FIFA SOCCER MANAGER	145	
FIGHTING FORCE	144	
FORMULA 1	179	
G-NOME	*116	
GUNS 'N' GARTERS	134	
HEROES OF M&M2 PL	144	
HEXEN 2	154	
IF-22	146	
IGNITION	134	
IMPERIUM GALACTICA	144	
INCUBATION	TEL	
INSANE SPEEDWAY	69	
INTRALLY CHAMPIONSHIP	134	
INTERSTATE 76	134	
JEDI KNIGHT	TEL	
JET FIGHTER 3	*139	
KNND	*122	
LANDS OF LORE 2	159	
LEGACY OF KAIN	144	
LITTLE BIG ADVENTURE 2	137	
MASTER OF ORION 2	*122	
MDK PL	147	
MONSTER TRUCKS	134	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	TEL	
MOTO RACER	134	
MYTH	144	
NBA LIVE 97	* 99	
NEED FOR SPEED 2	*122	
NHL 98	144	
OUTLAWS	188	
PANDEMONIUM	144	
POD	124	
PRO PINBALL TIMESHOCK	124	
REONECK RAMPAGE	136	
RESIDENT EVIL	TEL	
RIOT	*114	
SCORCHER	*122	
SHADOW WARRIOR	144	
SHADOWS OF THE EMPIRE	TEL	
SIDELINE	* 59	
SMURFY PL	*109	
SPEEDSTER	134	
SUPER EF 2000	*159	
SYNDICATE WARS	49	
THEME HOSPITAL	134	
TIME WARRIORS	*122	
TOMB RIDER	134	
TOMB RIDER 2	TEL	
TOTAL ANIHILATION	144	
TOY STORY	*116	
TURK	TEL	
VIRUS	134	
WARLORDS 3	144	
WATERWORLD STRATEGY	147	
WIPEOUT 2097	182	
X-COM 3 APOCALYPSE	147	
X-WING VS TIE FIGHTER	*154	
NOWOŚCI	TEL	
ORAZ W TELEGAZECIE		
PR. 2 STR. 451		
ZAMÓWIENIA W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ PRZYJMujemy TELEFONICZNIE		
NAJLEPIEJ W GODZ. 16.00-21.00 CAŁY TYDZIEŃ LUB LISTOWNIE.		
HURT W W-WIE SOB. NIEDZ. 9-14. CZAS REALIZACJI 3-5 DNI.		
KATALOG=KOPERTA		
ZWROTNA+ZNAZCEK		
DLA RODZICÓW 3% GWIAZDKOWEJ		
ATLANTIS, COMMAND AND CONQUER, CROC, DUKE NUKEM 3D, ENEMY ZERO, FIGHTERS MEGAMIX, JURASIC PARK, LAST BRONX, MASS DESTRUCTION, NBA98, NHL 98, NIGHTS, PANDEMONIUM, QUAKE, RESIDENT EVIL, SONIC JAM, VIRTUA COP 2, VIRTUA FIGHTER 2		
WARCRAFT 2, WIPEOUT 2097, WORLD WILD SOCCER 98		
I INNE.		
WSZYSTKIE GRY	209	
NINTENDO 64	746	
GOLDEN EYE 007	299	

B.E.A.T.
records

prezentuje

100% HIP HOP 100% HIP HOP 100% HIP HOP

SMIAK B.E.A.T.
records

vo.I.T. / nr 01 nr 1 / mistic molestia / Nger / Zowidie tralat / truzdemak / solfernus / edytorial
włodek / truzina / 1 kila hertz / bonus / remix vo.I.T.

PIERWSZA POLSKA
SKŁADANKA
100%
HIP HOP

DOSTĘPNA W DOBRYCH
SKLEPACH MUZYCZNYCH

Tomaton
KOMPANIA MUZYCZNA

EMI



TWÓJ MAGAZYN MUZYCZNY

XL

de
ns

CZYTAJ! SŁUCHAJ! OGLĄDAJ!

TIPS & TRICKS

WARCRAFT 2

BLIZZARD, PlayStation

Spauzuj grę i wejdź w opcję ENTER PASSWORD. Gdy kod jest wstukany poprawnie, na dole ekranu powinna pojawić się informacja.

Pełny upgrade
DCKMT



Wszystkie czary i max mana
VRYLTTLA

Pokazuje całą mapę
NSCRN

10000 złota,
5000 oleju
GLTTRNG



Niewidzialne oddziały
TSGDDYTD

Szybkie budowanie
MKTS

Wyłącza magiczne pułapki
NGLS



Laser show
NTPRF

PANDEMONIUM 2

BMG INTERACTIVE, PlayStation

Podobno, aby obejrzeć krótką, lecz treściwą scenę, w której Nikki się rozbiera do naga (a Fargus jej w tym życzliwie pomaga) trzeba wystać list do producenta z prośbą o specjalny kod :)

Jednak aby uzyskać 31 żyć zamiast tych kilku standardowych, wystarczy przy opcji Password wpisać:
IMMORTAL



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

GT INTERACTIVE, PlayStation

Wybór Poziomu

Na ekranie tytułowym należy podświetlić OPTIONS

i trzymając wciśnięty R1 stukać

następującą kombinację:

Dół, Prawo, Lewo, Prawo, ■, ●, ■, ▲,

●, ■, Prawo, Lewo.

Pojawi się menu, z którego będzie można wybrać poziom.



Wszystkie filmiki

Trzeba wejść w OPTIONS

i trzymając wciśnięty R1

wstukać kombinację:

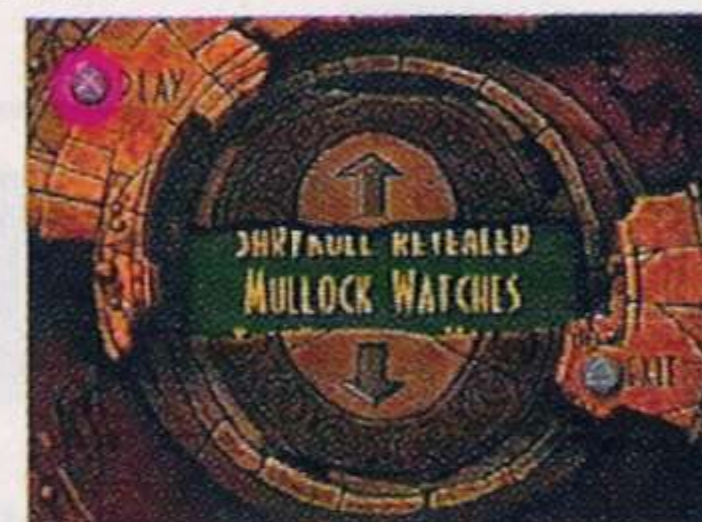
Góra, Lewo,

Prawo, ■, ●,

▲, ■, Prawo, Lewo, Góra, Prawo.

Pojawi się menu, w którym można

obejrzeć wszystkie filmiki z gry.



MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

GT INTERACTIVE, PlayStation

Ciąg znaków należy wstukać je w menu OPTIONS/PASSWORD.

Kody do kolejnych poziomów.

2. THWMSB

3. CNSZDG

4. ZVRKDM

5. JYPPHD

6. QFTLWN

7. XJKNTZ



Nieskończone urny
NXCVSZ

1,000 żyć
GTTBHR

Z życia twórców
CRVDT5

Ultimate Cheat
(L1 - Quan

Chi, L2 -

Shinnok)

ZCHRRY



WAR GODS

GT INTERACTIVE, PlayStation

Kody trzeba wstukać w opcji CHEAT CODES. Po wstukaniu kodu na łatwe fatality, wykonuje się je przez wciśnięcie jednocześnie [HP+LK].

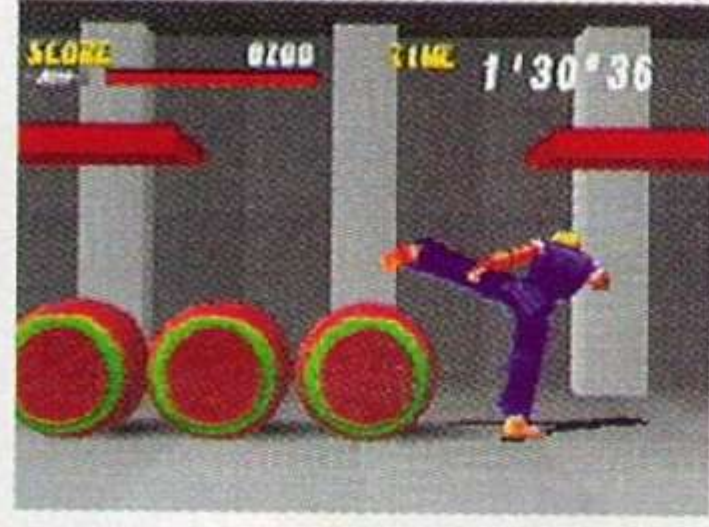
	Włączenie	Wyłączenie
Free Play	0705	5070
Gracz 1 niewidzialny	2358	8532
Gracz 2 niewidzialny	1224	4221
Gracz 1 silniejszy	7879	9789
Gracz 2 silniejszy	3961	1693
Łatwe Fatality	0322	2230



STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
VIRGIN, PlayStation

Bonusowa Gra
Aby dostać się do ukrytego trybu rozbijania beczek, należy w menu wjechać kursorem na Practice i wstukać: **Select Góra Góra Prawo Góra Prawo Góra Select**. Teraz trzeba wejść w Practice - pojawi się Bonus Game.

Ukryte Postacie
Aby zagrać jako Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Gamma lub Cycloid Beta, postaw kursor na napisie Practice i wstukaj kod: **Select Góra Prawo Dół Prawo Select**. Teraz dodatkowe postacie staną się dostępne na ekranie wyboru.



RAPID RACER
SONY, PlayStation

Kody trzeba wpisać jako imię dla pierwszego gracza. Zapis " " oznacza spację. Aby odpalić cheat z wannami trzeba mieć na karcie pamięci savegame z PORSCHE CHALLENGE i z RAPID RACER.

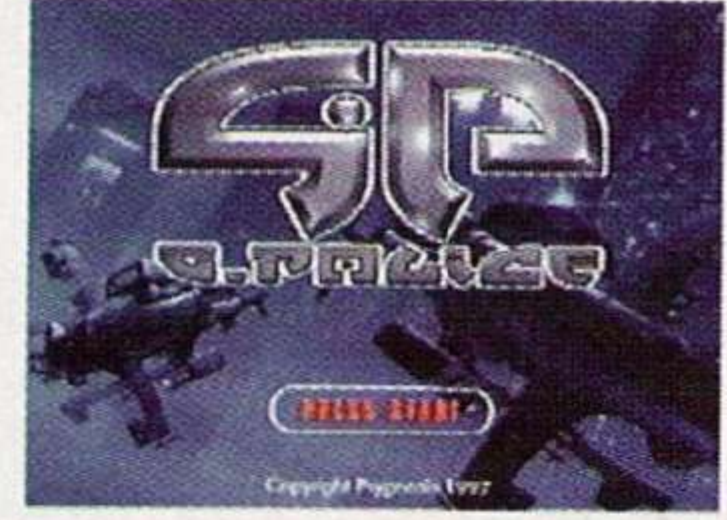
- Dostęp do wszystkich todzi: Zawsze wygrasz wyścig:
 - _BOA
 - WINR
- Kaczki zamiast todzi: Wanny zamiast todzi:
 - _QAK
 - BXTR
- Superszybka Łódź Hurricane:
 - HURR
- Dostęp do wszystkich tras:
 - FRAC



G-POLICE
PSYGNOSIS, PlayStation

Oto kody do wszystkich poziomów.

- 01 MADGAV
- 02 DOLMAN
- 03 SONAGAV
- 04 ACEDUF
- 05 JOJOGUN
- 06 WENSKI
- 07 SAEGGY
- 08 MAZMAN
- 09 DAZMAN
- 10 DELUCS
- 11 ANDOOOO
- 12 KIMBCHS
- 13 ANDYMAC
- 14 YERMAN
- 15 OLLIEB
- 16 THEYOLK
- 17 TONYMASH
- 18 ANDYCROW
- 19 BIONIC
- 20 TSLATER
- 21 IAINTHOD
- 22 JONRITZ
- 23 CLAIREC
- 24 STEVEBOT
- 25 ANGUSF
- 26 EUANLEC
- 27 EDFIRE
- 28 STUBOMB
- 29 THONBOY
- 30 JIMMAC
- 31 PUGGER
- 32 ROSSCO
- 33 CAKEBOY
- 34 NIKNAK
- 35 SAGLORD



TIPS & TRICKS

INTERMEDIA PL

02 - 903 W-wa ul. Powsinska 40/17

e-mail: intermedia@pmc.com.pl

TELEFON: 0 601 202 118



Dzwoń 24 h na dobę, 7 dni w tygodniu, zamówienia realizujemy w ciągu 5 dni, odpowiemy na każde, Twoje pytanie.

wszystko do PlayStation



UFO GAMES

**SPRZEDAŻ WYSYTKOWA
GIER I KONSOL**

ul. Stanisławowska 1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-25) 758-25-58
(8⁰⁰-12⁰⁰ 21⁰⁰-23⁰⁰)
tel. (0-25) 758-53-46 (14⁰⁰-20⁰⁰)
tel. kom. 0-602 323-691

749 SONY PLAYSTATION

Ace Combat 2	199,-
C & C: Red Alert	199,-
Crash Bandicoot 2	199,-
F1 '97	199,-
Fighting Force	199,-
Final Fantasy VII	199,-
G-Police	199,-
Hercules	199,-
ISS Pro	199,-
Pandemonium 2	199,-
Soul Blade	199,-
Tekken 2	199,-
Toshiden 3	199,-
V-Rally	199,-
Warcraft II	199,-
i inne	

749 SEGA SATURN

Bomber Man	209,-
Die Hard Arcade	209,-
Dragon Force	209,-
Duke Nukem 3D	209,-
Last Bronx	209,-
Fighters Megamix	199,-
Manx TT	209,-
Pandemonium	209,-
Resident Evil	209,-
Sega Rally	159,-
Shining Hole Arc	209,-
Sonic 3D	209,-
Tomb Rider	199,-
Warcraft 2	209,-
SWWS '98	209,-
i inne	

749 NINTENDO 64

Blast Corps	229,-
Clay Fighter	299,-
Dark Rift	299,-
Doom 64	289,-
Extreme G	299,-
F1 Pole Position	299,-
Golden Eye	299,-
ISS '64	299,-
Killer Instynkt	289,-
Laylat Wars	299,-
Mario 64	199,-
Mario Kart 64	229,-
MK Trilogy	299,-
MRC	299,-
Pilot Wings	219,-
Star Wars	279,-
Turok	299,-
War Gods	289,-
Wave Racer	199,-
Wayn Gretzky	289,-
gry NTSC - informacja tel.	

KONSOLA + GRA = RABAT 5%

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.
W sprzedaży wysyłkowej posiadamy pełen asortyment akcesoriów do konsol.

KONKURS

Choć ogłoszony w poprzednim numerze konkurs cieszy się w dalszym ciągu olbrzymim powodzeniem, mamy już dla was coś nowego. Dzięki uprzejmości firmy SONY POLAND czeka pięć oryginalnych koszulek FINAL FANTASY 7, z nadrukowanym logo. Takich t-shirtów nie można kupić w żadnym sklepie i będą stanowić doskonałą pamiątkę dla każdego fana gier video. Aby wziąć udział w konkursie wystarczy wymienić imiona pięciu postaci, które przewijają się w FINAL FANTASY 7. Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia 1998 roku. Wszystkim Uczestnikom życzymy powodzenia - koszulki czekają na swoich przyszłych nosicieli.

FINAL FANTASY VII



Odpowiedzi przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych pod adresem:

NEO - KONKURS FINAL FANTASY
00-800 Warszawa
skrytka pocztowa 21

SQUARESOFT

CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY

PlayStation™

SONY



MAMY WSZYSTKIE NOWOŚCI,
DORADZIMY ZAKUP
I ZAPREZENTUJEMY
KAŻDĄ GRĘ.
80 TYTUŁÓW W OFERCIE
SKLEP WYPOSAŻONY JEST
PRZEZ FIRME SONY
W PIĘĆ 29" TELEWIZORÓW
SPECJALNIE PRZYSTOSOWANYCH
DO PRZEWYKNIĘCIA GIER
NA PLAYSTATION

GIER NA PSX
NIE WYPOŻYCZAMY

NINTENDO 64

PC-CD ROM

NAJWIĘKSZY
WYBÓR GIER,
JOYSTICKI,
MYSZY,
PREZENTACJE NA
DWÓCH 20"
MONITORACH

**WYPOŻYCZALNIA GIER
NINTENDO, GAMEBOY, SEGA**

AUTORYZOWANY SPRZEDAWCA NINTENDO 64
OFERUJEMY WSZYSTKIE TYTUŁY
W SYSTEMIE PAL, ORAZ
NOWOŚCI W SYSTEMIE
NTSC PLUS ENCODERY
PAL - NTSC
AKCESORIA N-64

GAME BOY

CMR DIGITAL
WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. 827-87-73
CZYNNE:
PON. - SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17





SONY

Gdy słońce zachodzi,
budzą się złe moce...

FINAL FANTASY VII

Stoisz na progu świata, w którym panuje zło.
Zostałeś wybrany, aby się z nim zmierzyć.
Przygotuj się dobrze.
Pojedynki z patrolami cyborgów i ich wytresowanymi
potworami to nie przelewki.
W tym świecie nie ma przebaczenia.
Pamiętaj, wyjście będziesz musiał sobie
wywalczyć mieczem i podstępem.