

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION! ▶

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast GameBoy

MELO

PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 LUTY 1999 (2/99) CENA 4.90 ZL

07

Hot stuff

Star Wars: Rogue Squadron

Shao Lin

Shenmue

NBA Jam 99

Bloody Roar 2

Uprising-X

Gauntlet Legends

Jet Force Gemini

R-Type Delta

V-Rally 99

Top Gear Overdrive

Xena - Warrior Princess

Ridge Racer Type 4

Duke Nukem Zero Hour

N64 Expansion Pak

XTRA!

SONIC ADVENTURE

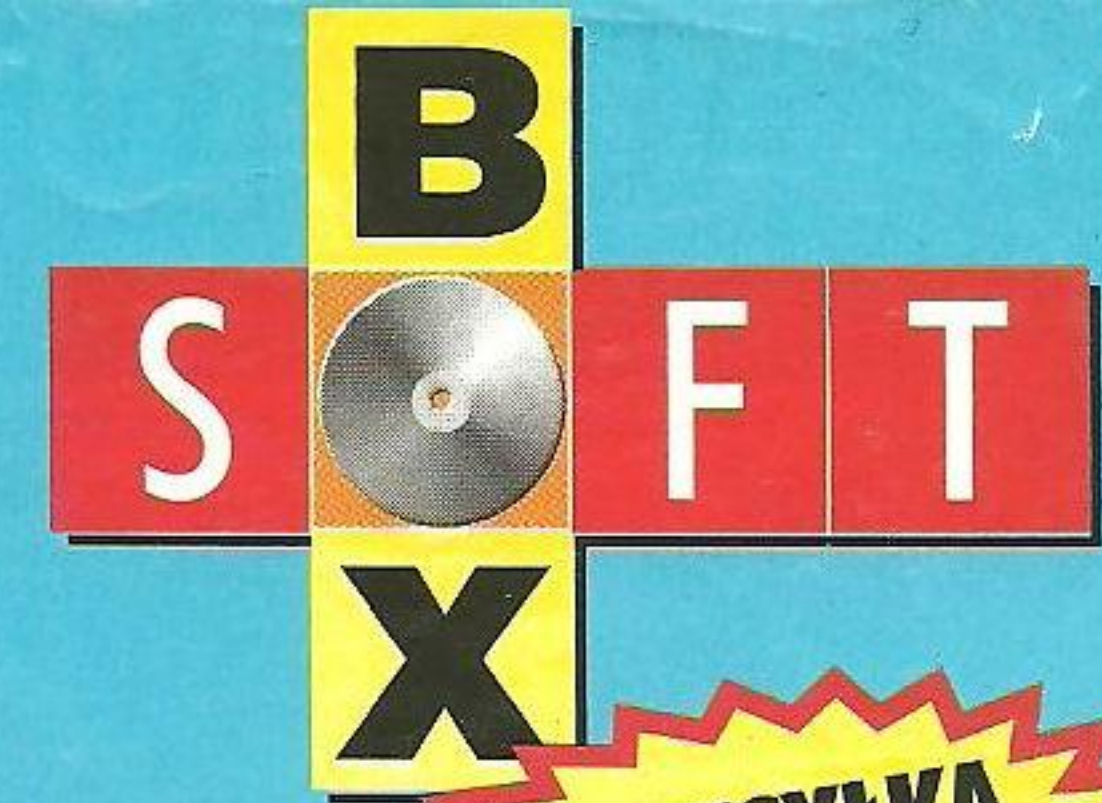
Pokaz mocy Dreamcasta?

INDEPENDENT PRESS 02
9 771505 820998

UWAGA! od 1 stycznia 1999 zmiana numeru telefonu

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA SOFTBOX

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (0-22) 636-90-24
tel. kom. 0-601 915-199



Czynne codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy

SONY PLAYSTATION

PRZESYŁKA GRATIS

 Pla 199zł	 Pla 209zł	 Pla 199zł	 Pla 199zł	 Pla 219zł	 Pla 199zł
 Pla 199zł	 Pla 199zł	 Pla 115zł	 Pla 115zł	 Pla 199zł	 Pla 199zł
 Pla 199zł	 Pla 115zł	 Pla 195zł	 Pla 199zł	 Pla 209zł	 Pla 139zł
 Pla 209zł	 Pla 115zł	 Pla 209zł	 Pla 209zł	 Pla 115zł	 Pla 199zł
 Pla 189zł	 Pla 199zł	 Pla 199zł	 Pla 115zł	 Pla 199zł	 Pla 109zł
 Pla 115zł	 Pla 115zł	 Pla 109zł	 Pla 115zł	 Pla 199zł	 Pla 115zł
 Pla 149zł	 Pla 129zł	 Pla 149zł	 Pla 129zł	 Pla 129zł	 Pla 115zł

SUPEROFERTA

ACTION REPLAY 99 zł

EQUALIZER 129 zł

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

SONY PLAYSTATION

Aksesoria do PSX							
Konsola PlayStation	549 zł	Constructor	209 zł	Lemmings	149 zł	Road Rush 3D	195 zł
Konsola PSX + Dual Shock	599 zł	Coolboarders 3	195 zł	Lucky Luke	199 zł	Road Rush platinum	109 zł
Kabel RF	69 zł	Crash Bandicoot platinum	109 zł	Man in Black	190 zł	Skull Monkeys	190 zł
Kabel Euro Scart	45 zł	Crash Bandicoot 2	195 zł	MDK + soundtrack	125 zł	Spawn	195 zł
Karta pamięci SONY	85 zł	Crash Bandicoot 3 - Warped	199 zł	MediEvil	209 zł	Spice World	115 zł
Karta pamięci MAX	49 zł	Croc platinum	115 zł	Mickey Mouse platinum	115 zł	Spyro the Dragon	209 zł
Karta pamięci 120 bloków	119 zł	Croc platinum	115 zł	Micro Machines V3 plat.	109 zł	Street Fighter Collection	199 zł
Dual Shock	139 zł	Destruction Derby 2 plat.	109 zł	Mortal Combat Mythologies	199 zł	Suikoden	149 zł
Dual Shock Bushido	109 zł	Deathtrap Dungeon	199 zł	Mortal Combat 4	209 zł	Tenchu	199 zł
Pad Sony	99 zł	Death or Alive	195 zł	M.K.T. platinum	115 zł	Tekken 2 platinum	115 zł
Pad MAX	59 zł	Diablo	195 zł	Moto Racer	190 zł	Tekken 3	199 zł
Mysz	99 zł	Die Hard Trilogy platinum	115 zł	Moto Racer 2	199 zł	Test Drive 5	199 zł
Action Replay	99 zł	Duke Nukem	115 zł	N2O	199 zł	Time Crisis platinum	115 zł
Equalizer	129 zł	Duke Nukem Time to Kill	199 zł	Nascar Racing '99	209 zł	Toca Touring Car platinum	115 zł
		Dynasty Warrior	115 zł	NBA '99	199 zł	Toca Touring Car 2	209 zł
		Fifa 98 World Cup	199 zł	NBA Live '98	199 zł	Tomb Raider 2 platinum	115 zł
		Fifa 99	199 zł	NBA Pro '98	189 zł	Tomb Raider 3	219 zł
		Fifth Element	199 zł	Need for Speed 3	169 zł	Tombi	199 zł
		Fighting Force	189 zł	NHL '99	199 zł	Tommy Makinen Rally	149 zł
		Final Fantasy VII	219 zł	Nightmare Creatures	190 zł	Total Drivin	99 zł
		Forsaken	129 zł	Ninja	199 zł	Total NBA '98	115 zł
		Formula 1 Edition 97	119 zł	Oddworld: Abe's Oddysee	115 zł	Transport Tycoon	195 zł
		Formula 1 Edition 98	209 zł	Oddworld 2: Abe's Exoddus	209 zł	True Pinball platinum	109 zł
		Future Cop	159 zł	O.D.T.	199 zł	Theme Hospital	190 zł
		G-Darius	199 zł	One	119 zł	Vigilante 8	199 zł
		Gex 3D	129 zł	Pandemonium platinum	109 zł	Victory Boxing 2	209 zł
		Global Domination	209 zł	Pandemonium 2	119 zł	V-Rally (Dual Shock) plat.	115 zł
		Gran Turismo	195 zł	Panzer General 2	129 zł	Warcraft 2	129 zł
		GTA platinum	115 zł	Pitfall 3D	129 zł	Wargames	199 zł
		Heart of Darkness	205 zł	Point Blank	179 zł	Warhammer Dark Omen	199 zł
		Herc's Adventures	195 zł	Porsche Challenge platinum	109 zł	Wild 9	209 zł
		Hercules platinum	115 zł	Poy-Poy	169 zł	Wipeout 2097	115 zł
		Hugo	199 zł	Premier Manager '98	209 zł	WWF Warzone	199 zł
		I.S.S. '98	209 zł	Rayman platinum	109 zł		
		Jet Raider 2	199 zł	Riven	249 zł		
		Klonoa	199 zł				

inne informacja telefoniczna

NINTENDO 64

PRZESYŁKA GRATIS



269 zł



199 zł



219 zł



269 zł



269 zł



229 zł



249 zł



249 zł



219 zł



229 zł

Konsola N64	599 zł	Extreme G	199 zł	Mischief Makers	229 zł	Sub Zero MK Mythologies	249 zł
Memory Card 64	79 zł	Extreme G 2	269 zł	Mission Impossible	249 zł	Super Star Soccer '98	249 zł
Pad oryginalny N64	119 zł	F1 World Grand Prix	229 zł	Mortal Kombat Trilogy	289 zł	Super Mario 64	199 zł
Rumble Pak oryginalny N64	89 zł	Fifa 98 Road to World Cup	285 zł	Mortal Kombat 4	269 zł	Tetris	249 zł
Rozszerzenie do grafiki	119 zł	Fifa 98 World Cup	299 zł	Mystical Ninja	289 zł	Top Gear Rally	249 zł
		Fighters Destiny	289 zł	Nagano	289 zł	Turok	249 zł
		Forsaken	289 zł	Nascar Racing '99	249 zł	Turok 2	269 zł
Aero Fighters Assault	249 zł	F-Zero X	219 zł	NBA Pro 98	279 zł	Virtual Chess 64	279 zł
Airboarder 64	289 zł	Gex 3D	289 zł	NBA Hang Time	269 zł	V-Rally	249 zł
Banjo - Kazooie	229 zł	Glover	199 zł	NBA Courtside	229 zł	War Gods	279 zł
Biofreaks	289 zł	Golden Eye 007	265 zł	NHL '99	269 zł	Wave Racer	149 zł
Body Harvest	269 zł	GT 64	249 zł	Off Road Challenge	289 zł	Wetrix	229 zł
BomberMan Hero	229 zł	Holy Magic Century	299 zł	Pilot Wings	229 zł	Waialae Country Golf	279 zł
Bust a Move 2	199 zł	Iggy's Recking Ball	249 zł	Quake	269 zł	WCW Revenge	289 zł
Chopper Attack	289 zł	Int. Superstar Soccer 64	275 zł	Rampage World Tour	279 zł	WCW vs the World	289 zł
Cly Fighter	279 zł	Lamborghini	289 zł	San Francisco RUSH	249 zł	WWF Warzone	259 zł
Cruisin World	249 zł	Live '99	249 zł	SnowBoard 1080°	249 zł	Yoshi Story	219 zł
Diddy Kong Racing	229 zł	Lylat Wars + Rumble Pak	275 zł	SnowBoard Kids	239 zł	Zelda 64	249 zł
Doom 64	279 zł	Mace The Dark Age	249 zł	Space Station Silicon Valley	249 zł		
Dual Heroes	259 zł	Mario Kart	199 zł	Star Wars: Shadow of the Empire	265 zł		
Duke Nukem 64	299 zł						

inne informacja telefoniczna

UWAGA

Do końca stycznia co trzeci klient otrzyma od nas nagrodę - niespodziankę

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

NEO PLUS

nr 07 luty 99
(02/99)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

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

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

**Naświetlenia
i proofing**
ArtGraph

Zaplecze techniczne
Feliks Cybulski

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

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

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

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

Wydawca
Independent Press

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

Greetings and fucks:

No, tysy, teraz to już przegiąłeś.

BEGIN

Nie, to nie jest konkurs pod tytułem "która gra ma większe logo", ale trzy najważniejsze tematy w tym miesiącu w NEO PLUS. Tak się fajnie składa, że po jednym na każdą konsolę. Po świątecznym wysypie hitów czeka nas teraz sporo nijakich produktów, co już widać w dziale recenzji. Na szczęście w zapowiedziach widnieją całe mnóstwo potencjalnych hitów, a w każdym razie interesująco zapowiadających się nowych gier i w nich cała nadzieja.

Przekopując się przez ankietę zauważyliśmy, że w plebiscyście na najpopularniejszego bohatera zdecydowanie prowadzi Lara Croft. Z pewnością ucleszycie was zatem jeszcze jeden plakat Neil McAndrew - obecnym wcieleniem Lary. Ale na razie już chyba wystarczy, prawda? O czym tu pisać? Jak jest, każdy widzi. Zapraszam do lektury.

Choulash

ERRATA: Miesiąc temu w recenzji gry A BUG'S LIFE pomyliliśmy ze sobą dwa filmy, o czym nie omieszkaliśmy nam przypomnieć. Przepraszamy za to. ANTZI I A BUG'S LIFE to dwa osobne produkty, choć oba filmy są renderowane i w obu głównym bohaterem uczyniono mrówkę.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

GWIEZDNE WOJNY WIECZNIE ŻYWE! Już w maju na ekrany amerykańskich kin trafi pierwsza część nowej trylogii Lucasa, tymczasem posiadacze Nintendo 64 mogą rozkoszować się najnowszym shooterem sygnowanym przez tę firmę. W wysokiej rozdzielczości!

recenzja - str 36

SONIC ADVENTURE

Tuż po Świątach do japońskich sklepów trafiła bajka SONIC ADVENTURE - pierwszy prawdziwy pokaz możliwości Dreamcasta. Sonik jest też i u nas - przyglądamy się grze zacierając ręce na premierę europejską...
pierwsze wrażenia - str 34

RIDGE RACER TYPE 4

Nie oszukujmy się, każdy z nas zabrałby chętnie tę panią na efektowną przejażdżkę szybkim samochodem. Najlepiej czadowym bolidem z RIDGE RACER TYPE 4 - najnowszej produkcji Namco na PlayStation. W zapowiedziach przyglądamy się japońskiej wersji tej zręcznościowej jazdeczki.



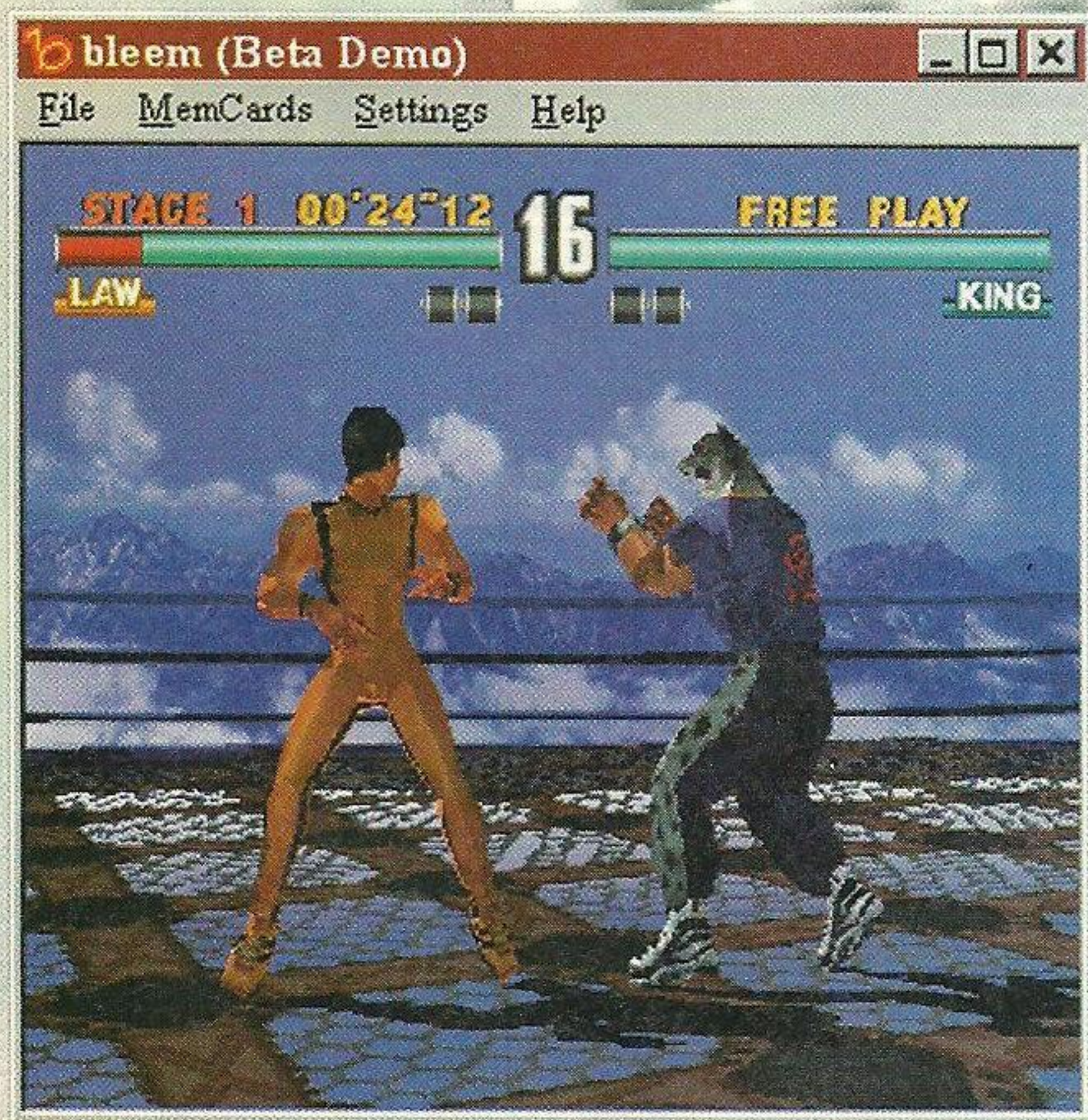
str 21

NEWS

ZAGROŻENIE DLA SPOŁECZEŃSTWA

Emulatory 32-bitowych konsol atakują!

To nie jest
fotomontaż,
tylko **prawdziwy**
TEKKEN 3
na PeCecie...



Gdy 32-bitowe konsole po raz pierwszy ujrzały światło dzienne, żadna inna maszyna nie mogła się z nimi równać pod względem mocy przerobowej.

Specjalizowane do gier maszynki zachwycały grafiką, szybkością działania i bogactwem gier. Konsola pozostaje jednak konsolą - jej architektura jest zamknięta. Ma to swoje zalety, ale także i wady - po trzech latach użytkowania możliwości sprzętu pozostają takie same jak na początku, podczas gdy komputery co kilka miesięcy są upgrade'owane i ich moc przerobowa zwiększa się. Dziś komputery mogą więcej niż 32-bitowe konsole. Co więcej, mogą je też emulować. Na dzień dzisiejszy niemal perfekcyjnie.

Podczas niedawnego show Macworld znana użytkownikom komputerów z jabłuszkiem firma Connectix wprowadziła do sprzedaży emulator PlayStation przeznaczony dla komputerów Macintosh. Nazwany **VIRTUAL GAMESTATION** i sprzedawany za 50\$ program zmienia komputer w PlayStation. Naturalnie musi to być Mac nowej generacji, jak choćby G3 - ale zawsze. Gry z PSX'a działają bez zarzutu.

Na PC istnieje kilka emulatorów PlayStation, przy których hobbystycznie pracują młodzi zapaleńcy. Autorem jednego z nich jest nasz rodak ukrywający się pod pseudonimem Duddie. Ostatnio jednak pojawiło się coś, co po raz kolejny redefiniuje pojęcie emulacji - testowa wersja najnowszego emulatora PlayStation pod nazwą **BLEEM**, z którego screenshot możecie oglądać obok. Ta wersja nie jest powszechnie dostępna - program znajduje się obecnie w fazie testów i dopieszczania. Po ukończeniu prac autorzy zamierzają komercyjnie rozprowadzać emulator - innymi słowy sprzedawać go za kilka dolarów. W przeciwieństwie do innych PeCetowych emulatorów- nad którymi nieraz trzeba się nieźle napocić -

BLEEM jest produktem typu Plug&Play. Wystarczy uruchomić program, wsunąć do czytnika płytke z PSX'ową grą i to wszystko - można grać. Testowaliśmy emulator z kilkunastoma grami - działa wszystko! Na wyszukanym Pentium 200 MMX starsze gry działały prawie tak, jak na PlayStation. Skomplikowane graficznie produkty najnowszej generacji, takie jak **TEKKEN 3** czy **RIDGE RACER TYPE 4** naturalnie zwalniały, ale także działały! Autorzy emulatora obiecują, że pełna wersja zostanie zoptymalizowana pod kątem właśnie P200. Czyli posiadacze Pentium 2 będą mogli spokojnie odpalać wszystkie gry na PSX'a. Co więcej, ma zostać dorzucona obsługa VooDoo, dzięki której gry będą działać w wysokiej rozdzielczości i z efektami graficznymi takimi jak rozmywanie tekstur czy antialiasing. Wszystkich zainteresowanych odsyłamy na nieoficjalną stronę poświęconą emulatorowi, ze screenami i mnóstwem informacji:
<http://surf.to/bleem>

Co na to wszystko Sony? Firma wyraźnie nie jest zadowolona i naturalnie nie zamierza wypuścić z ręki swojej żyły złota. Do prokuratora wpłynął podpisany przez bossów koncernu pozew przeciwko firmie Connectix o naruszenie dóbr intelektualnych, z wnioskiem o wydanie zakazu sprzedaży emulatora. Zapewne podobna batalia rozpęta się gdy pojawi się finalna wersja **BLEEM**'a. Jesteśmy ciekawi jak zareaguje słynny amerykański wymiar sprawiedliwości, będziemy śledzić sprawę.

Pytanie: po co użytkownikom PC emulator konsoli?
Odpowiedź: bo na PC jest bardzo niewiele dobrych gier.

Niemniej jednak obecność tych emulatorów to pierwszy wyraźny sygnał mówiący o nieuchronnie nadchodzącym zmierzchu ery 32-bitowych konsol. Na szczęście niedługo nadejdzie nowa generacja i znów przez 3 lata będzie wiadomo, kto tak naprawdę rządzi.

To już w tym miesiącu japońscy gracze położą swe spocone dłonie na FINAL FANTASY VIII - najnowszej i największej superprodukcji Square. Gra będzie znajdować się na 4 płytach upchanych po brzegi grafiką, muzyką i animacjami. Będzie także kompatybilna z PocketStation! Niemal w ostatniej chwili Square zatrudniło prawdziwą gwiazdę popu z Hong Kongu - niejakiego Faye Wonga - który wykona tytułową piosenkę "Eyes On Me", otwierając soundtrack do FINAL FANTASY VIII. Nie wiadomo ile dokładnie kasy zebrał Wong, ale nieoficjalnie mówi się o sumie rzędu miliona dolarów. Oprócz popowej wersji tego utworu, na soundtracku pojawi się też wersja symfoniczna.

Nie, nie będziemy się wygłupiać i nie recenzujemy japońskiej wersji tej gry. Zdamy wam za to relację o tym, jak się prezentuje...

PLAYSTATION 1.5 ZAMIAST PSX 2?

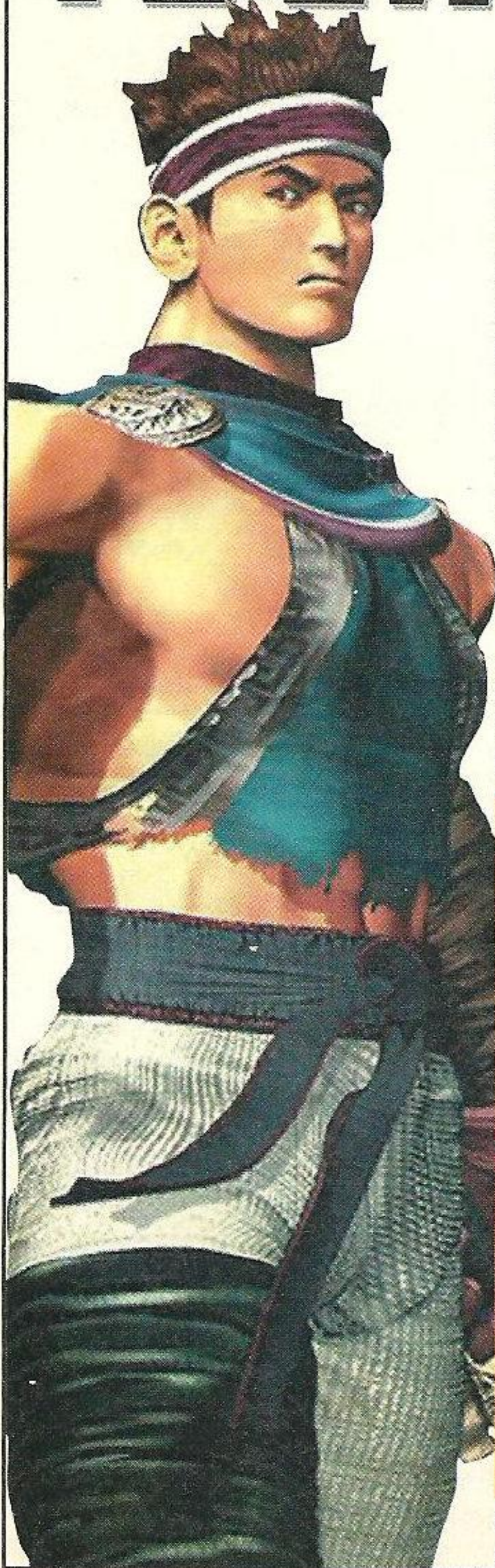
Na temat PlayStation 2 nie wiadomo jeszcze dokładnie nic - wszystkie dane techniczne, fingowane zdjęcia czy zdawkowe wypowiedzi bossów Sony to jedna wielka spekulacja. Jedno jest pewne - japońska premiera PSX2 nie nastąpi wcześniej, niż w grudniu, a o amerykańskiej i europejskiej lepiej nie wspominać. Sega wraz z Dreamcastem szturmują Japonię, spychając PSX'a nieco na drugi plan. Sony jednak nie śpi i pracuje nad czymś, co może ponownie zwrócić uwagę graczy na logo PlayStation. Nowa wersja starej konsoli, roboczo nazwana PlayStation 1.5 jest raczej rozszerzeniem możliwości istniejącego systemu, niż zupełnie nową konsolą. Oto, co kryje PSX 1.5:

- Nowy procesor graficzny, który pozwala na uruchamianie gier w zwykłym trybie, jak i rozszerzonym. Wszystko skalowane jest wtedy do wysokiej rozdzielczości, dołożone jest rozmywanie tekstur i inne efekty sprzętowe.
- Szybszy napęd CD-ROM, pracujący z prędkością 8X czyli cztery razy szybciej niż standardowe 2X w PSX.
- Więcej pamięci RAM, zamiast dwóch megabajtów w pudełku siedzą cztery.
- Standardowo wbudowany multi-tap, czyli cztery porty joypadów.

Sony obecnie zastanawia się, czy należy tę konsolę wprowadzać do sprzedaży. Może ona skończyć na półce któregoś z bossów, podobnie jak słynne "przenośne" PlayStation, opracowane przez inżynierów w Sony, a które nigdy nie ujrzy światła dziennego. Może też okazać się, że PSX 1.5 zostanie zminiaturyzowany i - podobnie jak Nuon - pakowany do playerów DVD czy innego sprzętu powszechnego użytku. Temat jest ciągle otwarty - ze swej strony mamy poważne obawy co do tego, że PSX 1.5 skończy jako zabawka jednego z synów prezesa Sony.



ZDRADA NAMCO?!



Jeden z najlepiej poinformowanych serwisów Internetowych podał niedawno szokującą informację: Namco nie będzie czekać na PlayStation 2 z konwersjami swoich nadzwyczaj udanych automatów SOUL CALIBUR i TIME CRISIS 2, lecz jeszcze w tym roku wyda je na Dreamcast! Choć informacja jest niepotwierdzona, pokrywa się z wcześniejszymi przeciekami mówiącymi o opracowywanych przez Namco kilku grach, w tym o shooterze i fighterze. W przypadku TIME CRISIS 2 Namco może mieć łatwiejsze zadanie - 18 marca w Japonii ma ukazać się lightgun do DC wraz z HOUSE OF THE DEAD 2. Będziemy czujnie pilnować tego tematu!



SOUL CALIBUR I TIME CRISIS 2 NA DREAMCASTA?!

RESIDENT EVIL 64 oficjalnie!



Wnajnowszym numerze japońskiego magazynu o grach video DENGKI OH znalazł się wywiad z autorem serii RESIDENT EVIL - Mr. Yoshiaki Okamoto. Pod koniec rozmowy developer stwierdził, że właśnie zakończył prace nad scenariuszem do nowej gry RESIDENT EVIL na Nintendo 64! Tym samym uczynił oficjalnym to, o czym pisaliśmy kilka miesięcy temu w dziale plotek. Termin wydania gry jest jeszcze nieznanym...

THE WORLD IS NOT ENOUGH Bond wraca na N64?

Do terminu rozpoczęcia zdjęć do najnowszego filmu z Jamesem Bondem, który będzie nosił tytuł THE WORLD IS NOT ENOUGH. W naszej branży także trwają przepychanki odnośnie tego, kto zainwestuje w licencję na podstawie której zostanie wyprodukowana gra. Przedstawiciel filmowców z firmy MGM niedawno powiedział, że Nintendo jest bardzo zainteresowane licencją i oferuje bardzo potężną sumę pieniędzy. Jeśli nikt nie włączy się do bitwy, nowy Bond na N64 będzie pewny!

PLOTKI

DZIKIE RAMIONA 2

Uznany japoński developer w postaci firmy Contrail rozpoczął prace nad kontynuacją bardzo popularnego w Japonii (i chyba tylko tam, bo Sony Europe od roku przekłada ciągle termin jego premiery serwując w międzyczasie kupę szmelcu) RPG'a pod tytułem **WILD ARMS**. Ale to nie wszystko: **WILD ARMS 2** ma być jednym z pierwszych tytułów na PlayStation 2!

VIGILANTE 12

Mocna plotka - sequel **VIGILANTE 8** zatytułowany **VIGILANTE 12** jest pisany równocześnie na PSX i na N64. Activision być może nie wyda w ogóle V8 na N64.

BUST-A-GROOVE 2

Bardzo japoński developer Enix, znany jeszcze z czasów 8-bitowych konsol na które produkował niezliczone ilości gier RPG pracuje nad drugą częścią muzycznej gry **BUST-A-GROOVE**. Premiera w Japonii już w czerwcu 1999. Oczywiście na PlayStation.

SPEED BUSTERS

Ubi Soft jeszcze nie zakończył konwertować na Dreamcasta **MONACO GRAND PRIX**, a już pracuje nad kolejnym wyścigiem. Nowa pozycja ma nazywać się **SPEED BUSTERS** (coż za mało oryginalny tytuł) i jest przygotowywana jednocześnie dla Dreamcasta, jak i Nintendo 64.

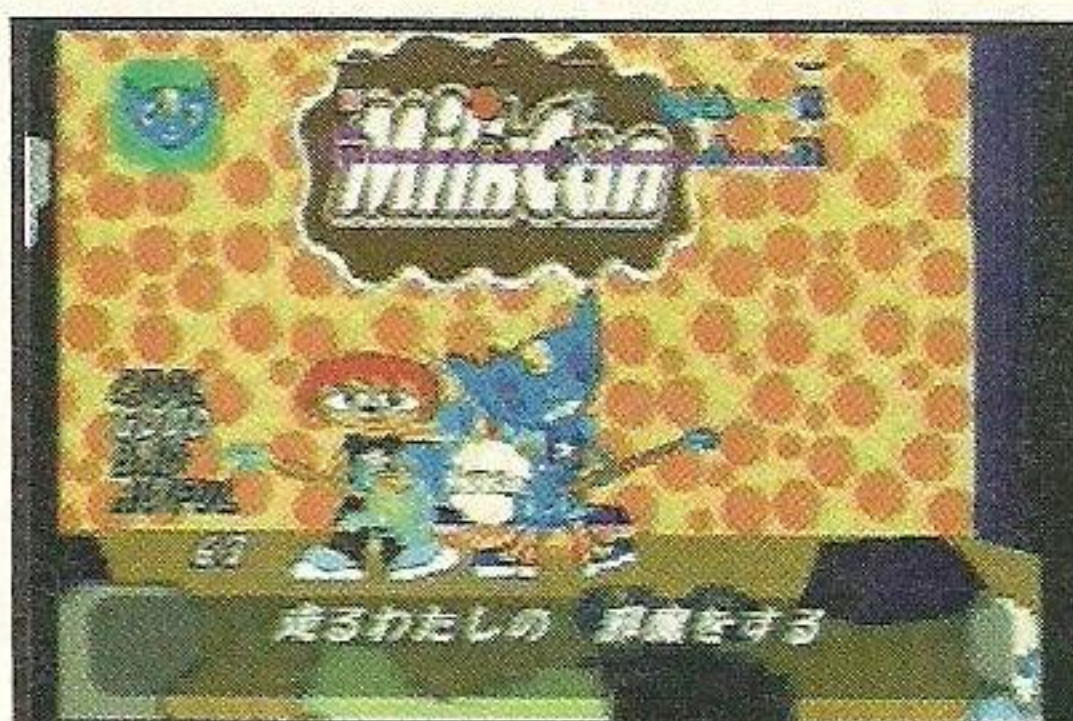
HADOUKEN?

Capcom ma coś, czego chcą wszyscy: serię **STREET FIGHTER**. Niedawno ukazała się japońska wersja **SF ZERO 3** na PlayStation - tymczasem do wyścigu włączyła się Sega z Dreamcastem, na którego także ma się ukazać **ZERO 3**. Mnóstwo pamięci w DC wróży świetną konwersję... Tymczasem chodzą plotki, że amerykańska i europejska wersja gry na PSX nie będzie kompatybilna z PocketStation. Kurczę, a tak nam było dobrze...

DEVELOPER: SONY ■ PLATFORMA: PLAYSTATION

UNJAMMY RAMY

Poznajecie specyficzną grafikę widoczną na akompaniujących temu tekstowi screenach? Tak jest - team odpowiedzialny za kultowego **PARAPPA THE RAPPER** (swoją drogą jest to zespół składający się z Amerykanina i Japończyka) kończy właśnie prace nad sequelem tej świetnej bajki. Zatytuowana **UNJAMMY RAMY** gra tym razem wkręci nas w świat rocka, ponieważ główną postacią będzie widoczna na screenach Ramy wymiatająca na elektronicznym wiośle. I to wszystko, co wiadomo o tej grze. Może jeszcze to, że Japonii UR ukaże się już w marcu tego roku. Zaraz, czy ja skądś nie znam tego niebieskiego kota?



DEVELOPER: REFLECTIONS ■ PLATFORMA: PLAYSTATION

DRIVER

Zespół Reflections - autorzy doskonałej, dwuczęściowej serii **DESTRUCTION DERBY** na PlayStation przez długi okres nie dawali o sobie znać - w końcu uchyliłi rąbka tajemnicy. Ich najnowszą produkcją będzie **DRIVER** - umiejscowiony w latach 70 i w klimacie San Francisco symulator jazdy inny niż wszystkie. Gracz wcieli się w nim w pracującego dla mafii kierowcę, a jego zadaniem będzie - coż - przewożenie nielegalnych ładunków. Reflections dysponują jednym z najlepszych w sensie fizyki engine'ów, możemy więc spodziewać się efektownych kraks i rozjeżdżanych w drobny mak samochodów. Te z kolei będą należeć do klasyki amerykańskiej motoryzacji. Dodajcie do tego góry i doły San Francisco, a otrzymacie... to się jeszcze okaże co otrzymacie. W każdym razie na papierze brzmi to świetnie. Reflections zostało niedawno wykupione od Psygnosis przez GT Interactive.



ATARI WIECZNIE ŻYWE

Dopiero raczkująca na rynku multimediiów i konsol firma Hasbro Interactive (swoją drogą jeden z największych światowych producentów gier planszowych - między innymi świetnego **SCRABBLE** - i puzzli) kupiła prawa do większości starych gier firmy Atari, a raczej licencje na ich odnowienie i wydanie update'owanych wersji, podobno za całkiem konkretne pieniądze. W niedługim czasie możemy się spodziewać zalewu gier, które oprócz tytułów i ogólnych zasad nie będą mieć wiele wspólnego ze swoimi odpowiednikami - lub też może prostych gier zręcznościowych w nowoczesnej oprawie. Hasbro bardzo stara się zaistnieć na rynku i na pewno dołoży wszelkich starań, aby pieniądze nie przepadły. Na razie pokazali nudnego i przeciętnego **FROGGER**'a...

NEWSFLASH!

■ Szef Nintendo Hiroshi Yamauchi ostro skrytykował osoby, które "nie rozumieją" o co chodzi w branży. "Jeżeli wyprodukuje nowy sprzęt z odpowiednio mocnym procesorem, to jakich gier się na niego spodziewacie? Sądźcie, że sama specyfikacja zagwarantuje sukces? A współpraca z nowymi zespołami developerskimi? Ludzie, którzy ciągle mówią o kolejnych generacjach konsol zupełnie nie rozumieją tego rynku i tego przemysłu". Ciekawe, kogo też mógł mieć na myśli szacowny pan Yamauchi, który w 2000 roku ustąpi ze swojej funkcji.

■ Firma NewKidCo podpisała umowę z Children's Television Workshop, która powinna usatysfakcjonować młodsze rzesze graczy. Na jej mocy N64, PSX oraz Gameboy Color mają wszystkie dostać swoje grove wersje Ulicy Sezamkowej. A raczej - Sesame Street, bo naszej Ulicy Sezamkowej z Dziadkiem jakimśtam i dużym zielonym czymś z piórami nikt na razie nie zaadaptuje jako gry.

■ Prędzej czy później, posiadacze Nintendo będą mogli spełnić swoje marzenia i pokierować zakrzywioną lagą wąsatego hydraulika w **MARIO GOLF 64**.

Będzie 108 dołków, sześć tras i dziesięć postaci. Ha, ciekawe czy będzie można trafić na Linka. Albo chociaż powalczyć z jakimś wielkim strażnikiem dołka rzucając w niego grzybem?!

■ Prezydent Nintendo of America - pan Minoru Arakawa potwierdził, że firma rozpoczęła prace nad nową konsolą, ale powiedział aby nie wyczekiwać jej przed 2000 lub 2001 rokiem. Co bardzo ważne, Arakawa podkreślił, że "w żaden sposób nie można jeszcze powiedzieć czy nośnikiem informacji będzie cart czy płyta CD. W chwili obecnej pracujemy nad każdym

rodzajem mediów, w tym DVD, aby zdecydować jaki format jest najbardziej stosowny."

■ Data premiery Dreamcasta w Stanach została już wybrana - będzie nią 09.09.1999 - trzecia rocznica ukazania się tam PSX-a. Chodzą plotki, że do tego szeregu dziewiątek dołączą dwie kolejne, bo DC będzie kosztować jedynie 99 dolarów. w istocie, czas pokaże.

■ Firma Hudson zapowiedziała nowe oprogramowanie do PocketStation o nazwie **PI & MAIL**. Ma ono służyć do wysyłania wiadomości

oraz poczty pomiędzy Pocketami, a ma się to odbywać za pomocą sygnałów podczerwieni. Znajdowało się tu będzie 180 zaprogramowanych wiadomości oraz możliwość komponowania własnych. Będzie to najprawdopodobniej działać na podobnych zasadach, co dziecięce elektroniczne notesy produkowane od jakiegoś czasu przez Casio. **PI & MAIL** do PlayStation i PocketStation pojawi się w Japonii w lutym. Ciekawi mnie tylko ile Japończycy dali Polskiej Telewizji za rozdzielenie nierozzerwalnego na pozór duetu. Co zrobi biedna Sigma? Wróci na Matplanetę?

DEVELOPER: TAMSOFT ■ PLATFORMA: PLAYSTATION

GUARDIANS CRUSADE

Choć nazwa TamSoft, pod którą ukrywa się developer **GUARDIAN'S CRUSADE** może niewiele mówić, firma ta jest obecna na PlayStation od zawsze. To oni stworzyli wszystkie trzy części **TOSHINDENA** - pierwszego trójwymiarowego fightera na PlayStation. Ich ostatnią produkcją, która jakiś czas temu już ukazała się w chłonnej Japonii zainteresowała się firma Activision - gra zostanie wydana w USA i w Europie.

W GUARDIAN'S CRUSADE - rasowym RPG z turowymi bitwami - gracz wcieli się w postać młodego rycerza, który przypadkiem wchodzi w posiadanie pewnego różowego stwora. Młodzieniec odnajduje swoje przeznaczenie, którym jest doprowadzenie dziwnego zwierza na drugi koniec świata. Naturalnie nieźle napracuje się po drodze - będzie walczył, nauczy się nowych czarów i sztuczek. Najciekawiej jednak prezentuje się wciśnięty tu element Tamagotchi - w zależności od tego, jak traktuje się różowego koleżkę, zmienia się też jego zachowanie. I tak - jeśli monster traktowany jest dobrze, pomaga w bitwach i ogólnie jest chłodno. Natomiast jeśli w grę wchodzi kij zamiast marchewki, można obudzić się ktoregoś ranka z przegrzyzionym gardłem... Gra ma pojawić się już w marcu 1999.



IMPREZA SONY W SKLEPIE CMR DIGITAL

Polski dystrybutor PlayStation, którym jest naturalnie firma Sony urządził w warszawskim sklepie CMR Digital ciekawą promocję konsoli i nowych gier w postaci turnieju GRAN TURISMO.

Od 6 do 10 stycznia 1999 - przez 5 dni - na pierwszym piętrze sklepu CMR Digital na 16 stanowiskach zbudowanych z telewizora i konsoli PlayStation odbywały się eliminacje w konkursie, polegające na jak najszybszym przejechaniu danej trasy. 9 stycznia nastąpił wielki finał, który zakończyło wręczenie nagród. W trakcie imprezy odbyło się także wiele konkursów-niespodzianek

(m.in KULA WORLD), można też było obejrzeć dostępne na rynku nowości.

Zastanawia nas jedynie ograniczenie wiekowe narzucone przez sponsorów konkursu; otóż w sportowej walce udział wziąć mogli tylko gracze, którzy nie przekroczyli jeszcze 16 roku życia. Czyżby dyskryminacja na tle wiekowym? Tego jeszcze nie było...

Mimo wszystko gratulujemy dość udanego przedsięwzięcia i życzymy wszystkim - także sobie - więcej takich imprez. W końcu promują świat konsol, a to jest nam wszystkim bardzo potrzebne.



JAK?

ZAGRAĆ NA OKARYNIE CZASU
"GLINIARZA Z BEVERLY HILLS"...
LEGEND OF ZELDA 64

KIM?

TAK NAPRAWDĘ JEST PREZYDENT
STANÓW ZJEDNOCZONYCH...
METAL GEAR SOLID

KTO?

CZUJE POCIĄG DO MŁODYCH,
APETYCZNYCH SAMURAJÓW...
BRAVE FENCER MUSASHI

GO?

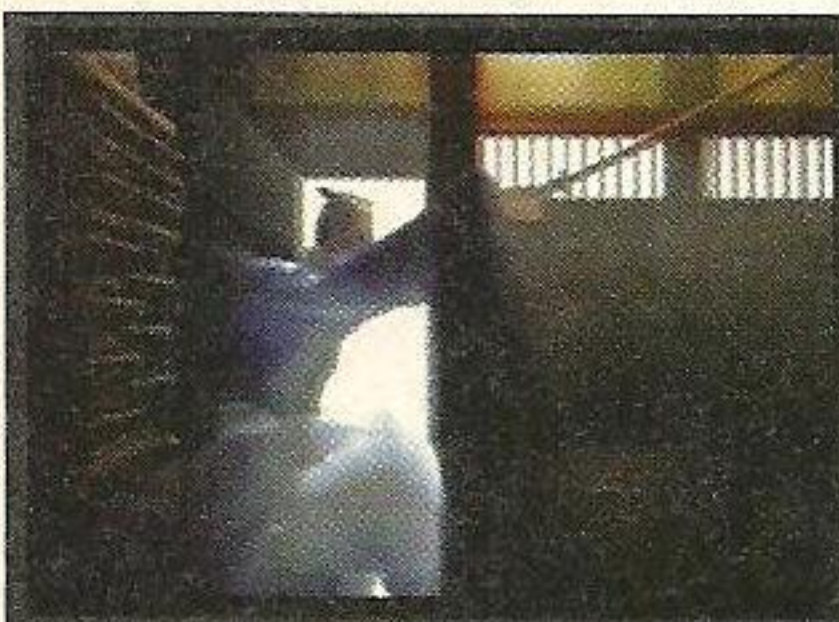
POWINIEN NOSIĆ W PLECAKU
KAŻDY SZANUJĄCY SIĘ MIŚ...
BANJO-KAZOOIE

KIEDY?

PANNA CROFT ZACHOWUJE SIĘ
NAPRAWDĘ NIEGRZECZNIE...
TOMB RAIDER III

DEVELOPER: KONAMI PLATFORMA: PSX

SAMURAI LEGENDS



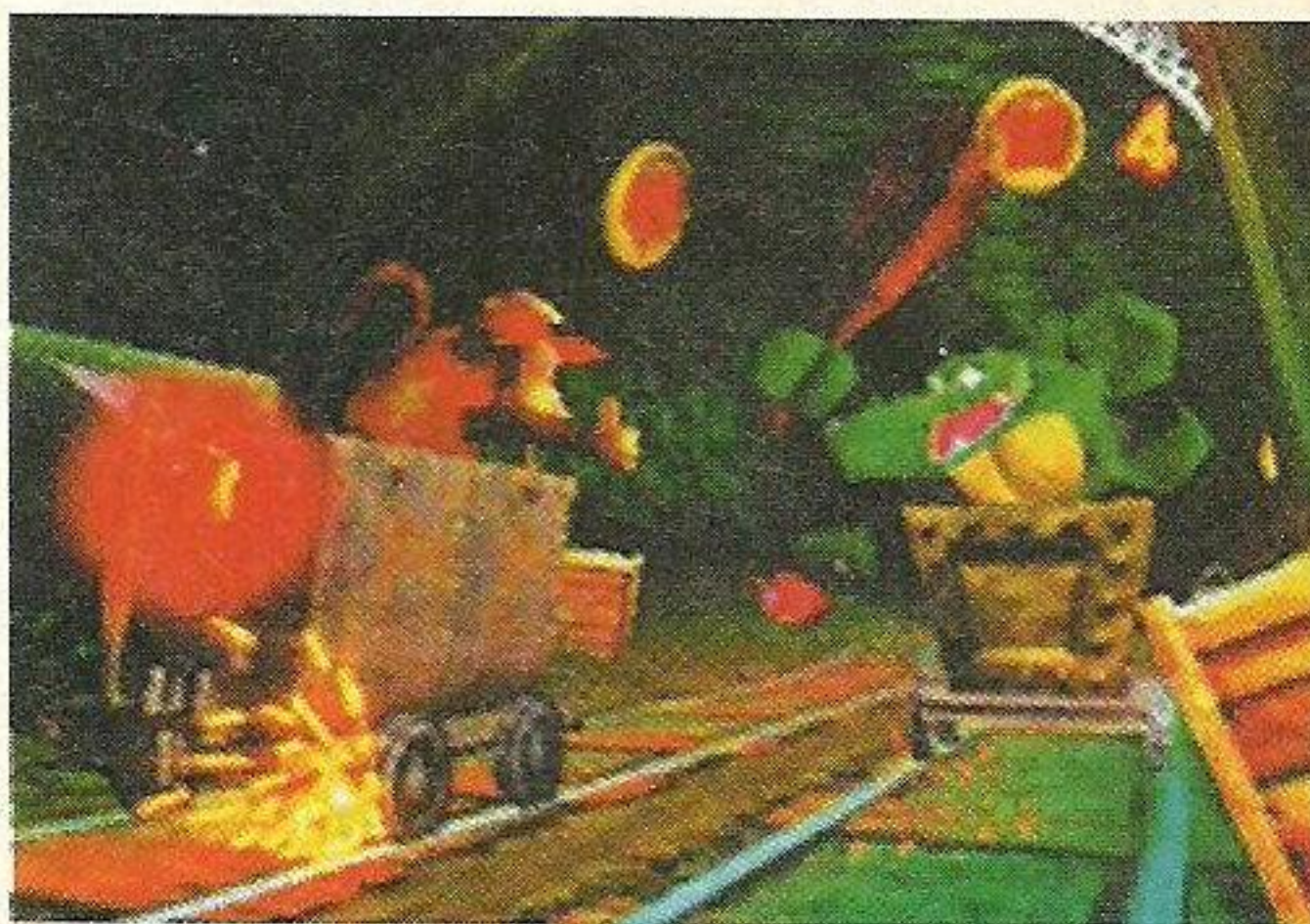
Zapowiadana przez nas gra JAPAN zmieniła tytuł na SAMURAI LEGENDS. Wstępne raporty beta-testerów informują, że SL tylko sterowaniem i oprawą przypomina MGS'a lub RE - sama w sobie zaś jest bardziej stosunkowo prostym scrollowanym mordobiciem-siekanką, niż przygodówką. Mimo to w grze znajduje się mnóstwo (jak w MGS) przerywników pchających do przodu scenariusz. Zobaczmy co z tego wyjdzie - tymczasem rzucie okiem na nowe screeny.

DONKEY KONG 64

RARE PRZYZNAŁO SIĘ DO NOWEGO KONG'A!

Na oficjalnej Internetowej stronie Nintendo pojawiło się oficjalne potwierdzenie istnienia gry, która już od dawna wzbudzała mnóstwo spekulacji. Równocześnie z PERFECT DARK, JET FORCE GEMINI i TWELVE TALES: CONKER 64 w laboratoriach Rare powstaje bowiem DONKEY KONG COUNTRY 64! Krótka notatka sucho i rzeczowo stwierdza, że w grze pojawią się zarówno Donkey jak i Diddy, zaś ich zadaniem będzie jak zwykle walka z Kremlinami. Wnioskując z pierwszego screenu przypuszczamy, że gra będzie trójwymiarową platformówką zblizną wyglądem do BANJO-KAZOOIE.

Seria DONKEY KONG COUNTRY została rozpoczęta przez Rare jeszcze na Super Nintendo i doczekała się trzech części, wszystkie też skonwertowano na GameBoya. DKC była pierwszą grą, w której na 16-bitowej konsoli wykorzystano trójwymiarową, prerenderowaną grafikę.



TEN JEDEN SCREEN O MARNEJ JAKOŚCI TO WSZYSTKO, CO W TEJ CHWILI WIADOMO NA TEMAT DONKEY KONG COUNTRY 64... MY TAM WIDZIMY MAŁPE, ŻABĘ I JAKIEŚ PUNKTY...

RZECZ KULTOWA



CO TO JEST?
Pluszowi Banjo-Kazooie. Oficjalna zabawka z kolekcji Nintendo

CO W TYM FAJNEGO?
Można ich przytulić, gdy jest smutno. Albo porwać na strzępy w napadzie wściekłości. A poza tym fajnie wyglądają zarówno na półce, jak i obok poduszki. No i nos Banjo.

CO JEST KIEPSKIE?
Wstrętne metka, którą trzeba odciąć. Ptaka nie można wyjąć z plecaka. Plecaka też nie można zdjąć. No i trzeba się nagimnastykować, żeby Banjo stanął.

SKĄD TO WZIĄĆ?
Nasz pochodzi z warszawskiego sklepu MediaSoft.

DOOM THE MOVIE



Terry Fitzgerald, twórca filmu "Spawn" i wspólnik Todd'a Macfarlane'a prawie na pewno rozpocznie prace nad ekranizacją DOOMA pod szyldem Columbia Pictures. Mówi Terry: "Chociaż za wcześnie jest jeszcze na to, aby cokolwiek potwierdzić, jesteśmy bardzo blisko podpisania umowy z Columbia Pictures. Wraz z Toddem McFarlane mielibyśmy być kierownikami artystycznymi, konsultantami historii no i opracować postacie do filmu." No to na pewno nie byłoby złe, tak długo jak Malebogia nie miałyby wstępu na plan, prawda Todd? Oprócz tego chłopaki zaczynają film SPAWN 2 - ma być horrorem dla dorosłych.

NEWSFLASH!

- Silicon Knights - firma odpowiedzialna za stworzenie BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN od czasu zakończenia prac nad grą o przygodach wampirza ma ręce po fokcie unurzane w kolejnej produkcji. TOO HUMAN, bo taki nosi ona tytuł ma być najbardziej absorbującą rzeczą jaka do tej pory powstała na PSXa. Najbardziej absorbującą rzeczą z gatunku action adventure i o zminimalizowanych czasach doładowywania, które tak bolały w BO:LOK naturalnie.
- W Japonii oficjalnie rozpoczęła się przedsprzedaż FFVIII. Co większe sklepy przyjmują już zamówienia

klientów, a Digicube - oficjalny sprzedawca rzeczy firmy spodziewa się przyjąć 1,5 mln zamówień. Jakoś jeszcze nie słyszałem, żeby ktoś w Polsce ją przedsprzedawał. No, ale zawsze mogę się mylić...

- Firma GTI zakupiła niedawno angielską firmę developerską Reflections. W zamian za otrzymanie 2.28 milionów akcji GTI, firma dołącza do rosnącego zastępu developerów GTI, do których zaliczają się między innymi Bootprint, Cavedog, Humongous, SingleTrac i Oddworld Inhabitants. Pierwsza gra Reflections - DRIVER (PSX i PC), ma zostać wydana już na wiosnę 1999 roku.

- Połączone siły Sony i Disneya pracują właśnie nad nową grą na PSXa, której bohaterem będzie zaginione ogniwo pomiędzy człowiekiem a małpą. Gra TARZAN ma się pojawić wraz z premierą filmu latem tego roku. Może będzie lepsza niż A BUG'S LIFE...

- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (wersja amerykańska) sprzedała się w liczbie miliona kopii w pierwszych dwóch tygodniach sprzedaży, stając się tym samym najlepiej sprzedającym się tytułem w historii N64. A skoro już przy ciekawostkach związanych z ZELDA jesteśmy, to czy wiecie, że Okaryna jest także po angielsku nazywana

"Słodkim Ziemniakiem"?

- Prezydent Square, w swoim ostatnim wystąpieniu w Japonii ogłosił, że już rozpoczęły się prace nad nowymi grami na nową konsolę Sony, że konsola ta będzie 128-bitowa i że może pojawić się na rynku już zimą 1999 roku. Wow.

- Konami pracuje nad kolejnym arcade'm nazwanym GUITAR FREAK. Gra ma opierać się na podobnym do BEATMANII schemacie - muzyka, dziwny kontroler i dużo miodu. Jeszcze kontroler w kształcie adaptera udało się na konsolę zorganizować, ale gitara będzie prawdziwym wyzwaniem. No i głupio

będzie wyskakiwać do sklepu muzycznego po nowe struny do pada...

- W stajni Hudson dojeżdżana jest właśnie trzecia część przygód Bombermana na Nintendo 64. Z nowości należy wymienić różne bomby i poziomy! To diametralnie różne podejście może zyskać sympatycznemu Bomberowi rzesze nowych fanów. Tym razem nie będzie on już występował sam - jego partnerem ma być niejaki (bądź niejaka) Pomyu. Gra w Japonii ma się ukazać już w kwietniu, a w Stanach około jesieni br. Bum-bum-bum...let me hear you say weee-hooo (weee-hooo).

NAJLEPSZE GRY W 1998 ROKU

ROZPRACOWANE PRZEZ REDAKTORÓW NEO PLUS!

**DODATKOWO: TUROK 2
- NA ŻYCZENIE CZYTELNIKÓW!**



**PONAD
250 stron!
TEKSTU**

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

NIE PRZEGAP!

ZAMÓW!!!

**NA CO
CZEKASZ?**

KUPON - str. 77

KOMPLETNE OPISY, ROZWIĄZANIA I PORADNIKI DO:

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

A TAKŻE:

**NAJWIĘSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW!
METAL GEAR SOLID - PEŁEN SCENARIUSZ PO POLSKU!
WYDANIE SPECJALNE FAQ ■ RYSUNKI CZYTELNIKÓW
WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS
... i inne niespodzianki!**

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

PLOTKI

NAMCO+SEGA=???

Pojawienie się Namco w obozie DC wywołało nasze spore zainteresowanie. Niemniej jednak pomni sytuacji z Saturnem woleliśmy zachować spokój i poczekać na więcej informacji. I dobrze. Dopiero ostatnio okazało się, że firma najprawdopodobniej pracuje nad czterema tytułami na DC. Mają to być kolejno: koszykówka, racer, fighter i ostatnia gra typu action. Tytuły jak i oficjalna zapowiedź nie zostały jeszcze podane publicznie.

LANGRISSER...

Fani kochający symulacyjno-strategiczne RPGi mogą odetchnąć z ulgą. Po wydaniu w Japonii 5 częściowej sagi LANGRISSER i długiej przerwie "Langrissier Team" powraca do interesu. Developer pracuje obecnie nad pozycją na DC, która nie będzie zbyt odległa od serii, a może nawet będzie stanowić 6 część sagi.

SQUARE NIE CHCE DC

W ostatniej wypowiedzi szef Square stwierdził, iż podoba im się możliwość wykorzystania modemu w DC, ale obecnie nie są zainteresowani pisaniem gier na tę konsolę. Cóż, dla fanów Square będzie to z pewnością przykra wiadomość ale mając na pokładzie Game Arts i innych, świeżych twórców RPG, a w drodze takie tytuły jak CLIMAX LANDERS, EVOLUTION I GRANDIA 2 naprawdę nie ma powodu do zmartwień.

NIGHTS ZWEI

Po niewątpliwym sukcesie SONIC ADVENTURES, grupa szturmowa pod wodzą Yui'ego Naki zwana z dawien dawna Sonic Team zbiera siły do drugiego uderzenia. Tym razem również zapowiada się totalny sukces, bo szykuje się sequel NIGHTS - niewątpliwie jednej z najlepszych pozycji na Saturna. Co ciekawe, gra nie będzie nazywać się NIGHTS 2 - z powodów bliżej nam nie znanych.

CAPCOM i DECE

CZYLI WSZYSTKO NA DOBREJ DRODZE...



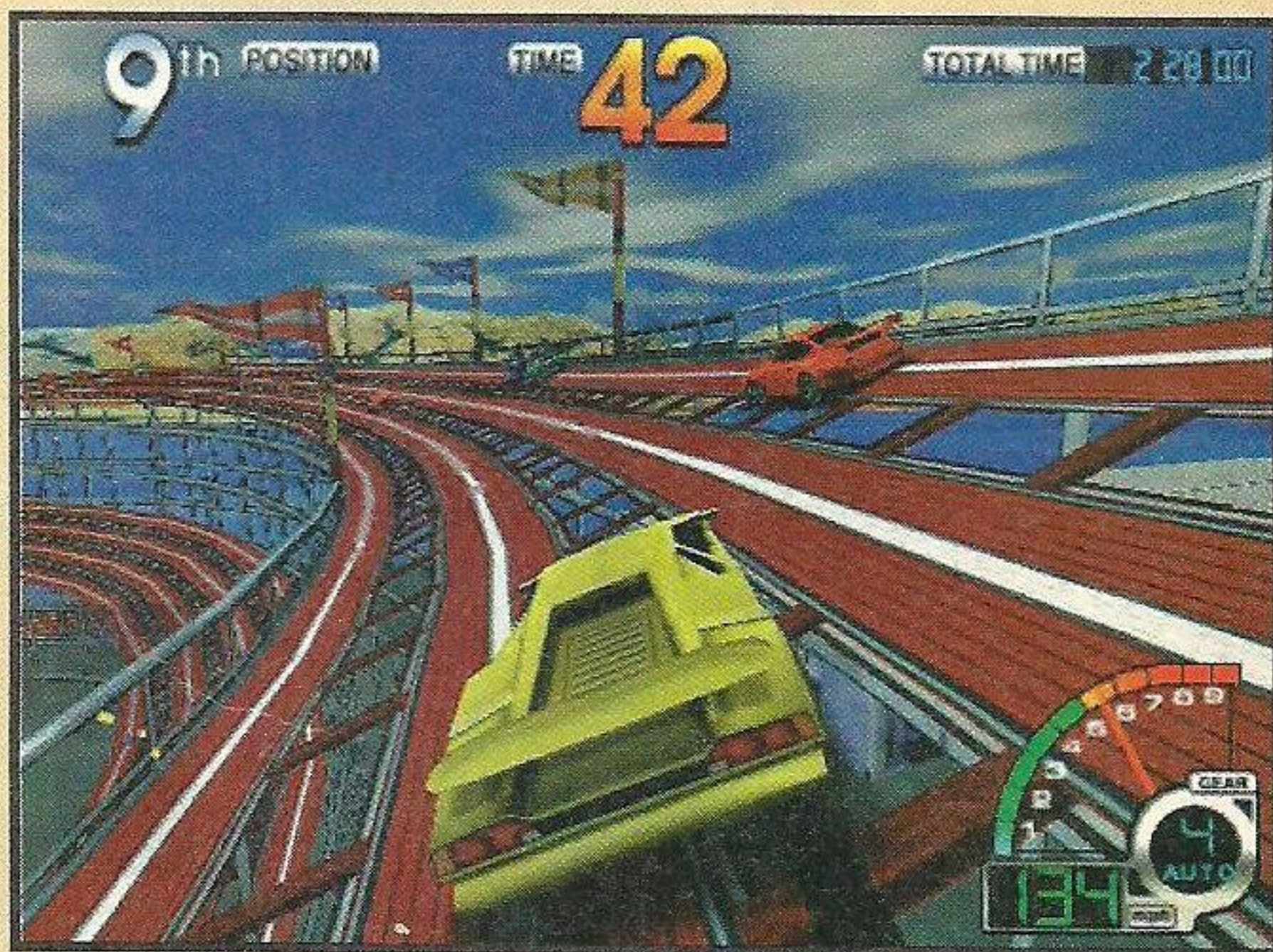
Z ostatnich doniesień wiemy o kilku istotnych zmianach w RESIDENT EVIL: CODENAME VERONICA. Mianowicie prerenderowane tła zostaną ostatecznie usunięte, a sama gra będzie w pełni 3D. Co za tym idzie, gracz będzie miał możliwość dowolnego manewrowania kamerą, a nawet będzie mógł przełączyć ją na

widok z oczu postaci. Czekają nas więc sporo niespodzianek, jednak najciekawiej zapowiada się możliwość gry online wyłącznie z trybem deathmatch. Drugim tytułem sygnowanym przez Capcom jest POWER STONE - gra z gatunku action/fighting. Akcja umiejscowiona jest w XIX stuleciu, każda postać będzie dysponować potężną liczbą ciosów, włącznie ze specjalami. Dodatkową gratką będzie możliwość wspinania się oraz spora liczba dostępnych akcesoriów o charakterze wybitnie antypokojujowym. Jakby tego było mało gracz będzie mógł wykorzystać większość przedmiotów z otoczenia również jako broń. Capcom zapowiedział także wydanie swojego ostatniego szlagieru 2D - MARVEL vs CAPCOM. Screensy z POWER STONE.

DEVELOPER: MIDWAY PLATFORMA: NINTENDO 64, PLAYSTATION

CALIFORNIA SPEED

Co uzyskamy łącząc ze sobą CRUISIN' WORLD i SAN FRANCISCO RUSH? Tytułowy CALIFORNIA SPEED, będący typowym zręcznościowym racerem, na którego z pewnością czekają posiadacze Nintendo 64 (a może czekają na prawdziwy symulator? Hej, na co czekacie?). W grze znajdzie się 15 torów rozmieszczonych w różnych częściach świata - Los Angeles, San Francisco, Santa Cruz - wszystkie ozdobione unikalną grafiką, z mnóstwem skrótów i efektownych odcinków. Będzie też 14 pojazdów - od bolidów używanych w wyścigach Formuły 1 aż po stojące gdzieś w garażach stare garbusy. Naturalnie część będzie dostępna jedynie jako bonusy. Developerzy zarzekają się, że całość dostanie w prezencie mnóstwo usprawnień w stosunku do wersji automatowej. Nad grą pracują połączone sztaby Midway i Atari Games, celując z terminem wydawniczym na wiosnę '99. Screenshotty pochodzą z automatu, my zaś mamy nadzieję, że uutilizując Expansion Pak zbliżony efekt uzyskamy na małym Nintendo 64.



DC ALERT!

Konami pracuje nad dwiema grami na DC: POP'N'MUSIC to kolejna gra spod znaku BEATMANIA i PARAPPA THE RAPPER. Z kolei FLIGHT SHOOTING to symulator, dający wybór około 30 różnych samolotów, broni, a także wielu misji rozrzuconych na całym świecie. Inny japoński developer - Ascii - szykuje kolejną grę o miło brzmiącym tytule BERSERK, stanowiącą krzyżówkę fighting/action/rpg.



FLIGHT SHOOTING

VIRTUA STRIKER to następna gra firmowana przez Segę, natomiast obco brzmiące SD HIRYUNOKEN GAIDEN i HIRYUNOKEN LEGENDS to tradycyjne japońskie fightersy tworzone przez Culture Brain z datą wydania na wiosnę tego roku. Ponadto ostatnio chęć pisania gier na DC oficjalnie wyraziły Banpresto oraz Panasonic.

Midway jest kolejnym szczęśliwym developerem, który zapowiedział wstępny line up na DC. Najprawdopodobniej wraz z premierą konsoli w USA i Europie firma zaprezentuje następujące pozycje: HYDRO THUNDER - wyścigi łodzi motorowych, MORTAL KOMBAT (ma stanowić sekretną mieszankę

poprzednich tytułów z tej serii plus nowe postacie) oraz NFL BLITZ 2000 - US/futbol.

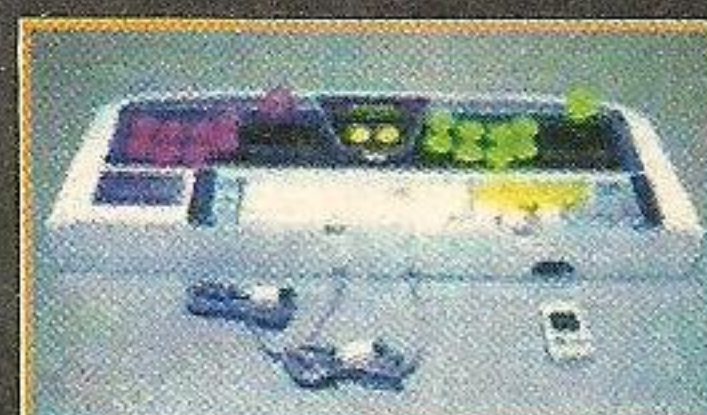
Ciekawe wieści doszły nas ostatnio z "kraju wolności". Mianowicie po klęsce Saturna wielu sprzedawców zraziło się nieco do tamtejszego oddziału Segi. Niemniej jednak Bernie Stolar rozpoczął już przygotowania do swojej krucjaty, rozpoczynając cykl konferencji, których celem jest pozyskanie sieci sklepów sprzedaży detalicznej zwanych popularnie "chain stores". Efektem jest już pewna współpraca z Babbages, Sears, Kay-Bee i Toys 'R' Us, a także trwające rozmowy z pozostałymi. Najciekawszą wiadomością wg naszego źródła jest fakt, iż gracze w Stanach

zaczęli się już dopytywać o DC, a sklepy w odpowiedzi na zachowanie klientów rozpoczęły zapisy na preorder. Tych ostatnich oficjalnie nie można jeszcze przyjmować. W wywiadzie dla Advertising Age, kierownik jednego z krajowych chain store zapytany o sytuację stwierdził: "Sporo ludzi pyta o to, nie możemy pozwolić sobie na odprawienie ich z kwitkiem." Biorąc pod uwagę, że kampania zacznie się dopiero za 9 miesięcy, jest to dosyć interesująca sytuacja.

PSYCHIC FORCE 2012, za którym stoi Taito, okazał się jednym z najlepszych fighterów minionego roku w Japonii. Jesteśmy zatem ciekawi jak sama gra będzie się prezentować na DC tym bar-

dziej, że developer przebąkuje coś o rozszerzonej wersji gry z dodanym Team Battle Mode.

Wraz z premierą DC i pierwszymi grami, do sprzedaży trafił arcade stick przeznaczony właściwie tylko do VF3TB. Sega zapowiedziała wydanie kolejnej wersji tego urządzenia przeznaczonej dla dwóch graczy, które ma mieć w sumie 16 buttonów, 2 joysticki i obsługiwać VMS. Data wydania ma zostać podana wkrótce, a całość wygląda naprawdę niecodziennie.



DC DUAL ARCADE STICK

MEDIASOFT SKLEP

OD LUTEGO NOWY ADRES !

Sony PlayStation

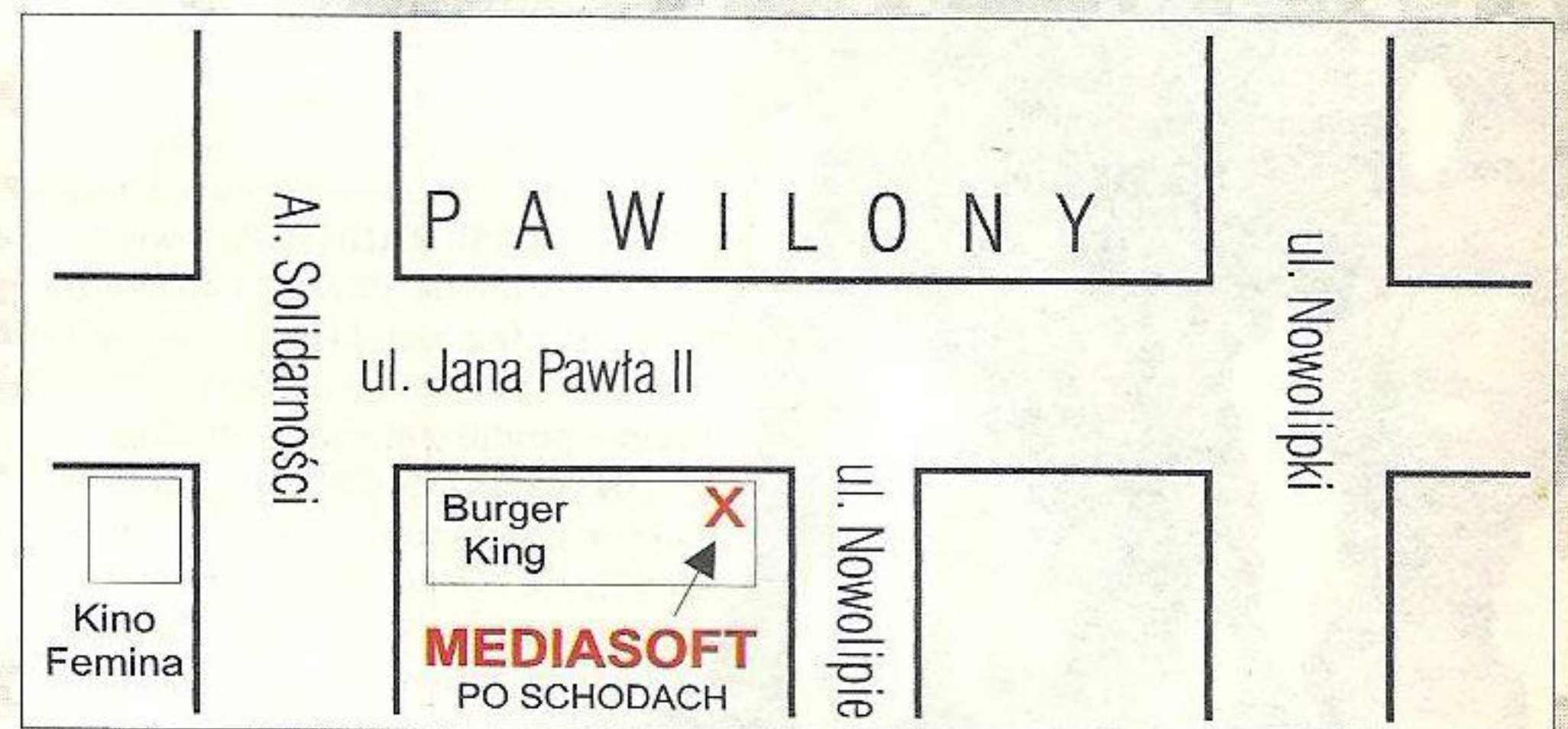
Uwaga rządzący!
Największy wybór gier
i akcesoriów w Polsce!

NINTENDO 64

Nareszcie sypnęło tytułów.
Inni nie mają? Hej! Przyjdź
i zobacz co znaczy wybór.

DREAMCAST

Po cichutku, powolutku
ale wreszcie JEST!



Ul. Jana Pawła II 46/48 paw. 1B
(róg ul. Nowolipie)

Narozny pawilon, po schodkach na górę.
Nie pękaj wejść, to tylko kilka stopni,
a na górze... ŚWIĄTYNIA GRACZA !

CZYNNE CODZIENNIE

PON-PT 10 - 20, SOB-ND 11 - 19

TEL. 0 501 184 890

0 90 202 712

*Sorry za komórkę
za miesiąc numer
stacjonarny*

MEDIASOFT HURTOWNIA

UWAGA ! Zapraszamy do współpracy wszystkie
hurtownie i sklepy z terenu całej Polski.

NINTENDO 64 Sony PlayStation

Gry i akcesoria:

duży wybór, korzystne rabaty, materiały reklamowe

Jesteśmy autoryzowanym partnerem handlowym firmy



LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

Warszawa ul. Jana Pawła II 46/48 paw. 1B. Kontakt telefoniczny: 0 602 620 048, 0 90 202 712

NOWE GRY SQUARESOFTU

IS - INTERNAL SECTION i CYBERORG



Square wypuściło trochę informacji na temat swoich dwóch nowych produkcji. Pierwsza z nich - zatytułowana **CYBERORG** - będzie grą akcji z elementami przygodowymi, inaczej mówiąc shooterem tpp utrzymanym w klimacie **ODT** i **TOMB RAIDER**. Po lewej stronie widzicie głównych bohaterów gry - każdy z nich będzie dysponował inną bronią i umiejętnościami. Drugim produktem będzie shooter **IS - INTERNAL SECTION**, z którego na razie pokazano tylko kilka niewielkich mówiących screenów oraz podano informację, że **IS** będzie wymagać od gracza dobrego słuchu - nie wygląda to jednak na standardowego, scrolowanego shootera.

Inne newsy ze Square to oficjalne potwierdzenie kontynuacji **BRAVE FENCER MUSASHI** - jeden z bossów Square na niedawnej konferencji prasowej potwierdził, że firma jest ogromnie zadowolona sukcesem pierwszej części i planuje rozciągnąć przygodę młodego samuraja na cykl.



CYBERORG - CZYBY SCROLLOWANE MORDOBICIE?



IS INTERNAL SECTION - CIĘŻKO COŚ WYWNIOSKOWAĆ

NUON

Nobody Understands Our New (Technology)

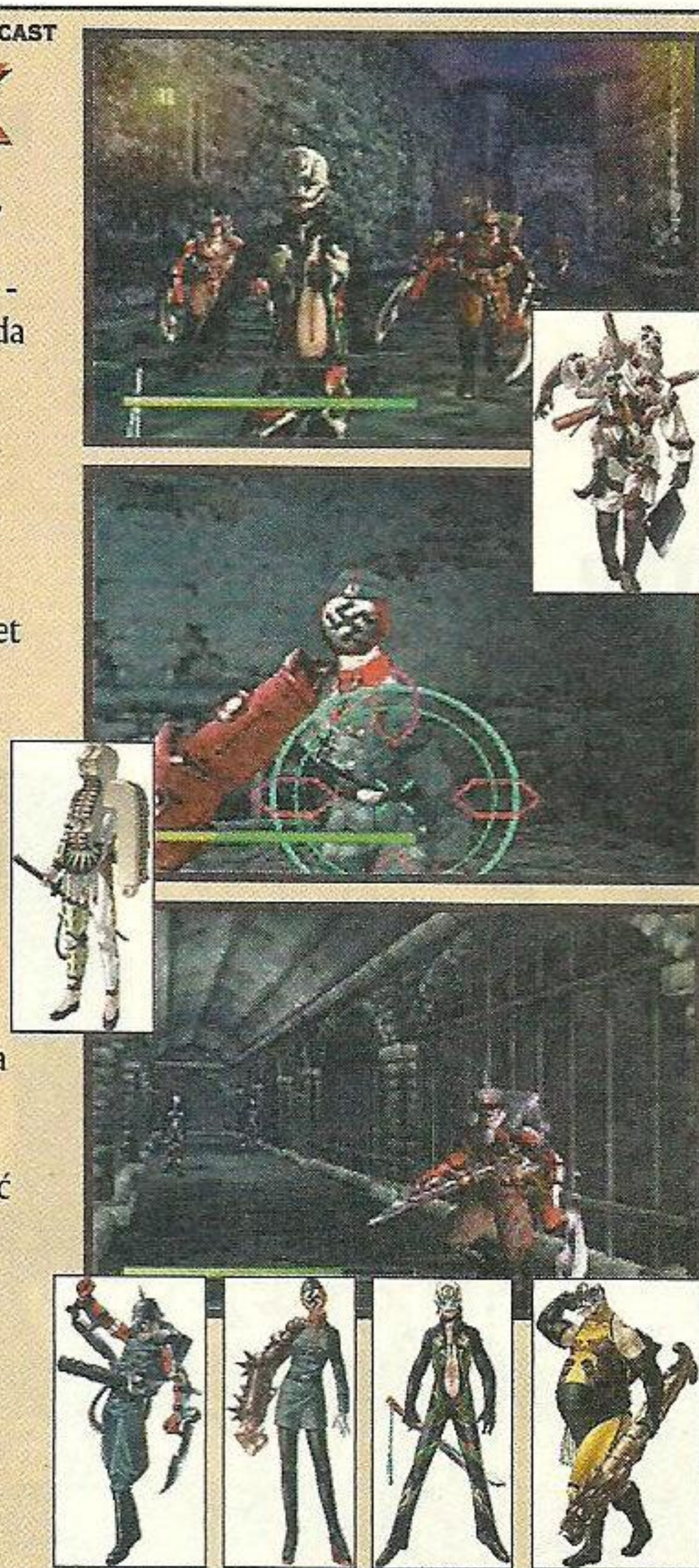
Firma Adrenaline Interactive oznajmiła, że podpisała kontrakt z VM Labs. Ma on pozwolić AI na pisanie gier w oparciu o technologię NUON. Adrenaline podjęło się także stworzenia prototypów nowych gier, które pojawić się mają w 1999 roku. Oprócz tego do sprzedaży ma trafić cała gama NUON-owych akcesoriów począwszy od różnych kontrolerów przez przeglądarki Internetowe z obsługą poczty elektronicznej. Sześć Adrenaline - Jay Smith z radością oznajmił:

"NUON otwiera nowe drzwi w dziedzinie multimedii - łączy liczne urządzenia elektroniczne, które już teraz torują sobie drogę do milionów gospodarstw na całym świecie, z fenomenem gier i rozrywki interaktywnej. Bardzo satysfakcjonuje nas rola tak bliskich współpracowników VM Labs, oraz oczywiście rola pionierskich developerów oprogramowania w tej obiecującej nowej technologii. Stanowi to bardzo znaczące poszerzenie horyzontów rynku gier".

DEVELOPER: ATLUS PLATFORMA: DREAMCAST

MAKEN-X

Pewnie większość z was myśli, że to **HOTD** lub jego sequel jest straszny. Błąd, już niedługo Atlus - jeden z japońskich developerów - wyda na DC shooter o niewinnym tytule **MAKEN-X**. Fabuła gry jest dosyć skomplikowana lecz równocześnie interesująca, a ogólnie prezentuje się mniej więcej tak: Chiny stają się najpotężniejszym mocarstwem militarnym zdolnym konkurować nawet z USA i jak nie trudno się domyśleć dochodzi do kilku nieporozumień. W efekcie oba kraje urządzają tajną konferencję pokojową, na której zamierzają dojść do porozumienia. Consensus nie zostaje jednak osiągnięty i w tym momencie rozpoczyna się piekło. Samo słowo "maken" oznacza magiczny miecz, jednak w tym przypadku magia polega na tym, iż ów miecz w momencie kontaktu z ludzką czaszką potrafi wysysać duszę z ciała ofiary, rozdzielić na część dobrą i złą oraz "przekazać" ją posiadaczowi miecza. Gra ma zawierać 20 etapów, fantastyczną grafikę i z niewiadomych nam jeszcze powodów sporo faszystowskich symboli, a także inne pikantne szczegóły, które prezentujemy na wczesnych screenshotach.



TUROK 2

PROBLEMY Z WADLIWYMI CARTAMI?



Wkrótce po amerykańskiej premierze **TUROK 2** w biurach Acclaim rozdzwoniły się telefony od zdesperowanych graczy - gra wieszkała się, animacja w żaden sposób nie była płynna i generalnie nie dało się grać. Okazało się, że podczas produkcji w fabrykach Nintendo część cartów uległa dziwnemu uszkodzeniu, które powodowało przytoczone wyżej objawy. Acclaim obiecał wymienić wszystkie wadliwe karty na nowe, jednocześnie sugerując zdjęcie klapki osłaniającej Expansion Pak w celu lepszego chłodzenia urządzenia. Ponieważ wersja europejska pojawiła się w kilka tygodni później mamy nadzieję, że podobne przejścia nie czekają graczy na Starym Kontynencie. W razie czego dajcie znać!

NEWSFLASH!

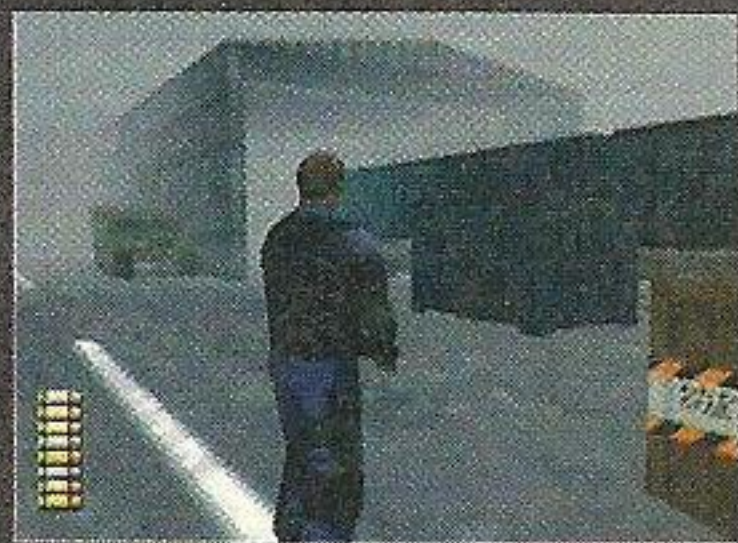
■ Zespół Promethean Designs (twórcy **POWERBOAT RACING** na PeCety) przeskoczył do obozu Nintendo. Jak na razie nie zapowiada się żaden zaskakujący, nowy tytuł (oprócz, naturalnie, konwersji) ale zmiana frontu to już dobry znak.

■ Firma Appaloosa Interactive odkryła niedawno swoje karty - okazuje się, że chłopcy w pocie czoła pracują nad shooterem fpp na PSX-a. Chłopcy narzucili sobie niezłe tempo - niedawno skończyli prace nad **TINY TANK**, a już piją następnego tytułu. Szkoda tylko, że nie bardzo rzucają szczegółami. Może gra będzie lepsza niż ostatnia **CONTRA**?

■ Japonia była ostatnio świadkiem ogłoszenia przez Nintendo nowego urządzonego pozwalającego na korzystanie z uciech Internetu - grania po sieci i surfowania. Urządzenie zawiera wewnętrzny modem i ma zawierać podobne opcje do tych z Dreamcasta. Ciekawostką jest to, że możliwości sieciowe były pomyślane jako element specyfikacji 64DD, ale o modemie (w japońskiej wersji) nie było mowy. Czekamy teraz na komentarz samego wielkiego Nintendo of America, bo w Europie tego nie ujrzymy..

■ Ciekawie zapowiada się, oparta na schemacie zbliżonym do MGS-a gra **WINBACK** (N64). Niestety, jej twórca - firma Koei trochę odsunęła datę

ukazania tytułu. Podobno negocjowane są detale związane z wielkością cartu, a poza tym developerzy chcą jeszcze dopieścić kąty ustawienia kamer i dodać parę bajerów. Planowany termin wydania gry - lato 99.



■ Nowo zdobyta przez Sony grupa developerska - Modified ogłosiła zapowiedź swego pierwszego PSX-owego tytułu. **CHILLER KILLERS** zapowiadany jest jako "futuristic action 3D",

który łączyć będzie szybką akcję fpp z realtime-owymi wstawkami video. 24 kanałowa muzyka o jakości płyty CD ma uzupełniać obraz. Całkiem ambitnie jak na żółtodzioba.

■ Parę dojujących faktów związanych z **SAGA FRONTIER 2**. Gra ma rozciągać się na parę pokoleń, a bohaterowie mają zachowywać się i wyglądać zgodnie ze swoim wiekiem. Poza tym podobno główny bohater ma zginąć w wieku... no dobra nie zdradzaj kiedy, ale w każdym razie później jego rolę mają ciągnąć jego dzieci czy naśladowcy. I jeszcze jedno. Jeżeli szczęście dopisze to bohaterowie mogą dociągnąć do końca jako gromada powolnych

i śliniących się zgorzkniałych starszaków. To by ci dopiero była wesola gromadka!

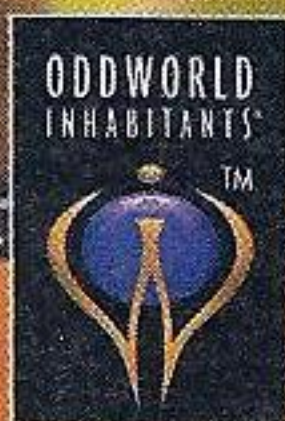
■ Sony Computer Entertainment Japan ogłosiło dane o sprzedaży Playstation wraz z doniesieniem o osiągniętej ilości sprzedaży 50 milionów konsol na całym świecie. Co ciekawe, więcej PSX-ów sprzedanych zostało poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni, nawet pomimo, że premiera konsoli miała tam miejsce niemal o rok wcześniej niż to miało miejsce w Stanach. Oto ilości sprzedanych w 1998 roku konsol:

- * Stany - 19,350,000
- * Europa - 16,400,000
- * Japonia - 14,250,000

PC
CD
ROM



ODDWORLD ABE'S EXODDUS™

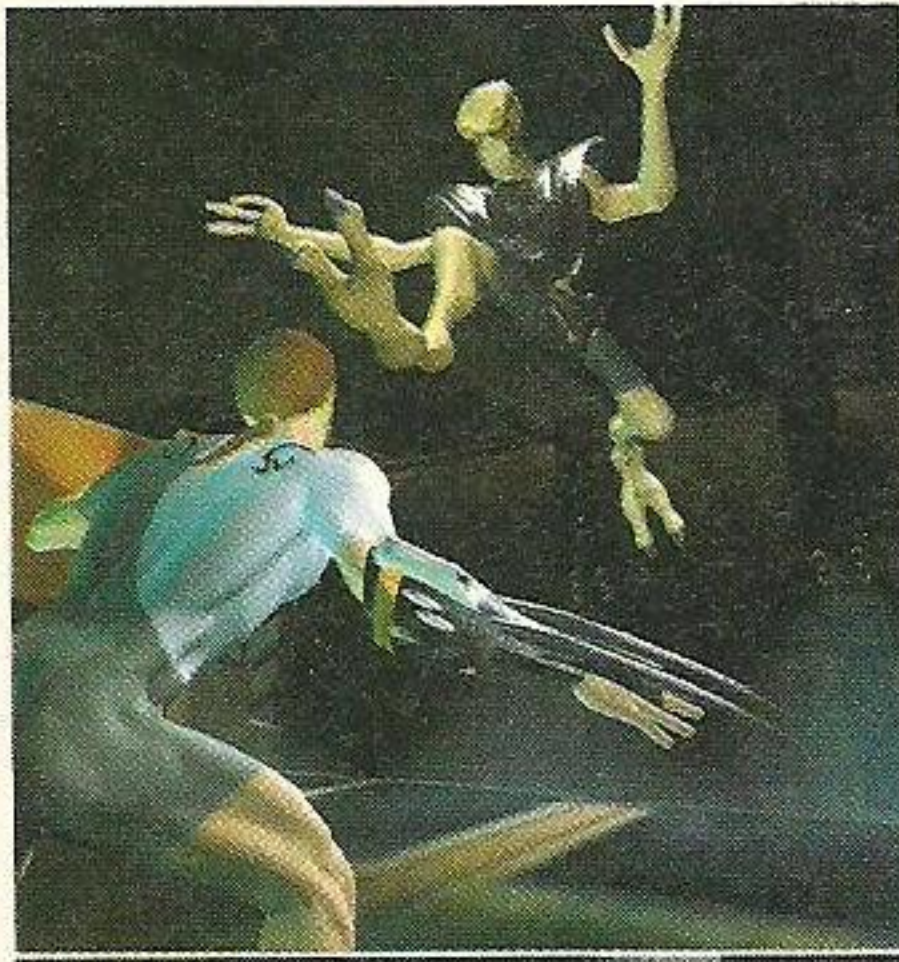


Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
<http://www.lem.com.pl>

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

SURVIVOR DAY ONE

OFICJALNIE ZARZNIĘTY PRZEZ KONAMI



SURVIVOR DAY ONE

Olbrzymi statek przewożący na nieznaną planetę świeżo schwytanych więźniów, na skutek awarii przymusowo ląduje na niegościnniej planecie, zanurzając się w odmętach oceanu. Jeden z więźniów próbuje wykorzystać sytuację i ucieka z celi mając nadzieję na dotarcie na brzeg. Czy ścigany przez krwiożęrczych i gotowych na wszystko obcych przeżyje?

Już wiemy, że nie przeżyje. Tytuł, który pojawiał się w naszych relacjach z show E3 i ECTS został oficjalnie wycofany przez Konami - firma nie była zadowolona z efektu, który uzyskali pracujący nad grą developerzy i ucięła dopływ gotówki, tym samym skazując SURVIVORA na śmierć.



CZY NINTENDO 64 DOCZEKA SIĘ KIEDYŚ PORZĄDNEGO HORRORU? NA PEWNO NIE ZA SPRAWĄ SURVIVOR DAY ONE...

Przypadki wycofania produktu już po rozpoczęciu jego promocji są niezwykle rzadkie w naszej branży - czyżby niektóre firmy zaczęły dbać o swój wizerunek i postanowiły nie wypuszczać kiepskich gier?

DEVELOPER: BANDAI PLATFORMA: N64

NEON GENESIS EVANGELION



Jedna z najlepszych serii anime doczekała się konsolowej adaptacji, po raz pierwszy także nie na PlayStation, a na Nintendo 64. Wcielając się w rolę Shinji'ego - młodego pilota wielkiego mecha EVA UNIT 01 zadaniem gracza będzie powstrzymanie kolejnych obcych bez przerwy nękających ostatnią nadzieję ludzkości - miasto TOKYO 3. W grze znajdzie się mnóstwo scenek z filmu, głosy zaś będą podkładać oryginalni aktorzy odtwarzający postacie w filmie. NEON GENESIS EVANGELION nie będzie zwykłym mech-fighterem - gra nie będzie pozwalać na pełną swobodę ruchów podczas walki, a jedynie na wcześniej przeprogramowane możliwości. Czyżbyśmy więc patrzyli na kolejne wcielenie nieśmiertelnych DRAGON'S LAIR i SPACE ACE?

DEVELOPER: PSYGNOSIS PLATFORMA: PLAYSTATION

RETRO FORCE

Psygnosis powraca do tego, w czym kilka lat temu bezspornie rządzą na Amigach. Czyli do szybkich, efektownych strzelanin z wykorzystaniem najnowszysch technik graficznych. Gra będzie bazować na popularnym w latach 70-tych filmie animowanym BATTLE OF THE PLANETS. Gracz będzie mógł wcielić się w jednego z czterech pilotów, z których każdy dysponuje innym statkiem (a ten z kolei inną bronią i power-upami). Nie zabraknie bossów, jednym z nich na pewno będzie olbrzymi RoboPająk. Developerzy zapowiadają kilka różnych trybów multiplayer dla 2-4 osób jednocześnie. Gra ma pojawić się już w marcu. Fajnie, ale my i tak chcemy remake gier WALKER i KILLING GAME SHOW z Amigi na Peesiksa!



DC ALERT!

■ **CARRIER**, o którym wspomnieliśmy w poprzednim numerze, nazywa się już **CARRIER: THE ARK OF HELL**. Kolejną nowością jest limit czasowy na wykonanie poszczególnych misji. Ponadto w momencie wyboru konkretnej postaci, konsola przejmie sterowanie nad pozostałymi, co znacznie

uproszczy lub utrudni nam wykonywaną misję. Jaleco zapowiedziało wydanie gry na lato '99, co przy wciąż nie znanej dacie **RE: CODENAME VERONICA** z pewnością zapewni grze powodzenie wśród fanów gatunku.

■ Prace nad **STAR WARS TRILOGY** arcade Sega zakończyła jakiś czas temu. Automat jest już dostępny i

cieszy się sporym powodzeniem zarówno wśród fanów serii jak i pozostałych graczy. Sama gra dzieli się na 3 główne levele, przy czym każdy z nich odpowiada kolejnej części trylogii. Po ich przejściu na gracza oczekują Boba Fet, a następnie Darth Vader. Na deser z kolei pojawia się misja, której celem jest zniszczenie samej ogromnej Gwiazdy Śmieci!

■ Zgodnie z zapowiedzią, 14 stycznia w Japonii ukaże się **SEGA RALLY 2**, kolejny killer-app DC. Sequel w wersji konsolowej będzie oferował 13 samochodów - między innymi: Toyota Corolla WRC, Celica Gt-4, Ford Escort, Delta Hf Integrale, Stratos, Lancia Stratos Gr4, Impreza Wrc '97, Peugeot 306 Maxi oraz exclusive'y: Peugeot 205 Turbo 16, Alpine

A 110, Fiat 131 Abarth Rally i Mitsubishi Lancer Evolution 4. Będzie też 10 dodatkowych tras, których nie znajdziecie w wersji arcade, a także sporo nowych opcji włączając multiplayer i możliwość gry online - przez modem i/lub Internet. Tego samego dnia do sprzedaży trafi także specjalna kierownica do Dece znacznie podnosząca komfort jazdy.



■ CARRIER: THE ARK OF HELL



■ STAR WARS TRILOGY ARCADE



■ STAR WARS TRILOGY ARCADE



■ SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

TENCHU

SHINOBI GEISEN



Nowa wersja TENCHU, o której pisaliśmy kilka miesięcy temu, zmieniła nazwę z TENCHU: NINHA-SEN na TENCHU: SHINOBI GEISEN - według nas równie ciekawą i intrygującą. Oprócz poprawienia wszystkich błędów i niedoróbek autorzy obiecują edytor misji - będzie można rozplanować nawet umiejscowienie przeciwników, a całość nagrać na kartę pamięci, aby następnie dumnie wręczyć ją kumpłowi. Na razie tylko w Japonii.

W CO GRA MARIUSZ BACIK?

Coraz więcej osób publicznych otwarcie wyznaje swoją miłość do konsol. Niedawno surfując po Necie zajrzeliśmy przypadkiem na Internetową stronę koszykarskiego zespołu ERICSSON BOBRY BYTOM, aby dowiedzieć się czegoś o tym zespole. Zatrzymaliśmy się na ich skrzydłowym - Mariuszu Baciku - a to z powodu dość nietypowego hobby, jakie ma wpisane w rubryce.

Panie Mariuszu - serdecznie pozdrawiamy od siebie i wszystkich czytelników!

Mariusz Bacik

Dane personalne:

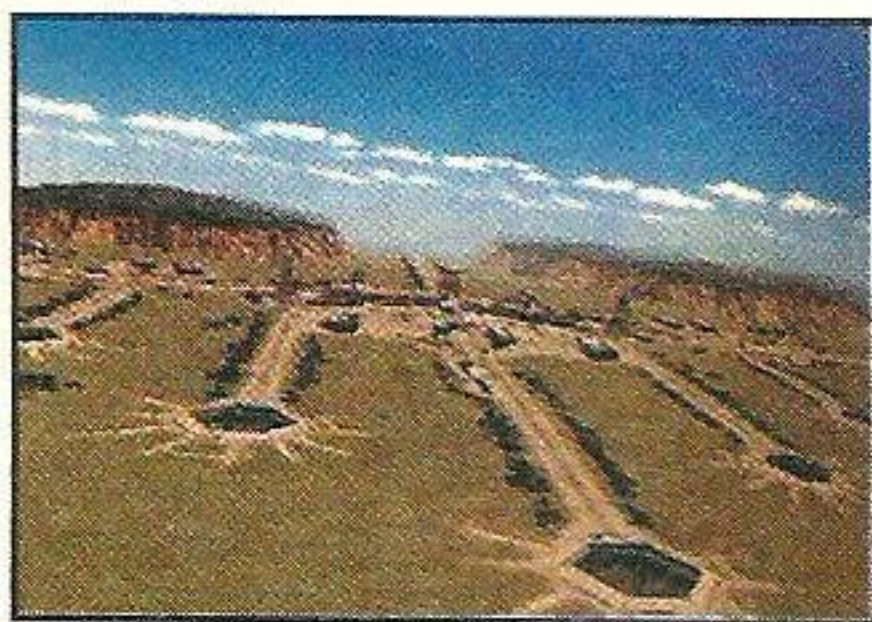
Numer	11
Pseudonim	Marian
Wzrost	206
Waga	105
Data urodzenia	04.01.1972
Pozycja	skrzydłowy
Hobby	Sony Play-Station
Ulubiona potrawa	kurczak z frytkami z piwem
Plany na przyszłość	mistrzostwo Polski, szczęśliwa rodzina
Samochód	Ford Mondeo
Kariera koszykarska	Bobry Bytom

Z notatnika naszego grafika:

DEVELOPER: NAMCO PLATFORMA: PSX

ACE COMBAT 3

Trzy nowe shoty z wyglądającej na prawdziwego killera najnowszej produkcji Namco. Gra ma być gotowa już na wiosnę, a więc dosłownie na dniach!



GROTEKA CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2 tel. 827-87-73, 826-50-60
CZYNNE: PN-SOB 10-19, NIEDZ 10-17

IBM PC

Dreamcast™

NINTENDO 64

- Chcesz zagrać w grę PlayStation, a brak Ci konsoli - odwiedź naszą grotekę! Wypożyczymy Ci grę (na 1 godzinę), udeostępnimy stanowisko z konsolą.
- Chcesz zagrać w grę PlayStation, a nie stać Cię na kupno gry - przyjdź do nas! Wypżyczysz grę i przestudujesz na miejscu lub w domu.
- Nie posiadasz komputera najnowszej generacji - specjalnie dla Ciebie udostępniamy 6 stanowisk, na których zapoznasz się z nowościami na rynku PC
- Brak Ci możliwości gry w sieci - u nas może połączyć się 5 stanowisk.
- Jako jedyni w kraju damy Ci możliwość zapoznania się z nową konsolą Dreamcast.
- Dla zwolenników N64 przeznaczamy 3 stanowiska + wypożyczanie gier

PlayStation™

Korzystanie z wypożyczalni PSX, N64, DREAMCAST - odpłatne.
Korzystanie ze stanowisk z konsolami - bezpłatne (dla wypożyczających).
Korzystanie ze sprzętu komputerowego - odpłatne.
Testowanie gier bezpłatne.



PLOTKI

7x EXPANSION PAK

Expansion Pak do Nintendo 64, o którym szerzej piszemy na stronie 76, zostanie wykorzystany w przyszłych grach Acclaim i Midway. A będzie tego trochę - podczas gdy sam zespół Iguana (**TUROK 2**) oprócz ukończenia **SOUTH PARK** i intensywnych prac nad **SHADOWMAN** dłużej przy kolejnych dwóch tytułach, Midway i wchodząca w skład koncernu grupa Eurocom (**MK4**) ostro działa nad pięcioma nowymi projektami. Na 99% Expansion Pak wykorzystają: **DUKE NUKEM: ZERO HOUR**, **CALIFORNIA SPEED** i **GAUNTLET LEGENDS**, pozostałe dwa zgadujemy - **HYDRO THUNDER** (podróża **WIPEOUT** - konwersja z automatów) i druga część **RAMPAGE WORLD TOUR**.

STREET XEROBOY?

Electronic Arts pracuje nad PSX-ową wariacją na temat wyczynowych sportów, w którym być może zastosowanie znajdzie graficzny engine przygotowany przez autorów **STREET BOARDERS**.

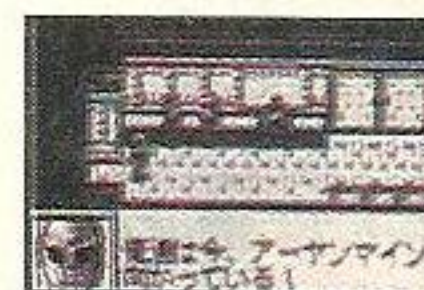
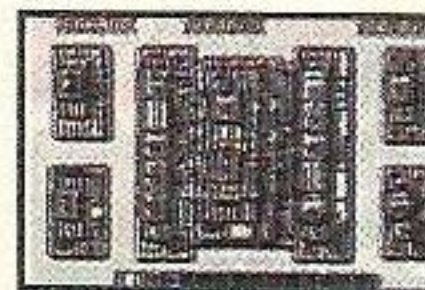
RAREWARE

Od jakiegoś czasu wiadomo, że Rare oprócz zapowiadanego już przez nas shootera 3D fpp **PERFECT DARK**, platform-shootera **JET FORCE GEMINI** i klasycznej trójwymiarowej platformówki **TWELVE TALES: CONKER 64** (do niedawna jeszcze **CONKER'S QUEST**) pracują nad dwiema innymi grami. Będą to fighter **KILLER INSTINCT 3** i mega-platformer **DONKEY KONG COUNTRY 64** - kontynuacja trzech superhitów ze SNES'a. O **KI3** jeszcze nic nie wiadomo, zaś o **DKC 64** chodzą plotki, że będzie to największa gra, jaka kiedykolwiek powstała na Nintendo 64. Chodzi tu o ilość danych zapisanych na karcie - w tej chwili palma pierwszeństwa należy do gier **ZELDA 64** i **TUROK 2** w postaci 256-megabitowych cartów (po 32 megabajty). **DKC 64** ma być jeszcze większe...

BANDAI WONDERSWAN

Alternatywa dla GameBoy'a po raz pierwszy

GameBoy jest bez wątpienia najpopularniejszą konsolą do gier video na świecie, co dowodzą olbrzymie ilości sprzedawanych co miesiąc egzemplarzy. Nie należy się więc dziwić, że wietrząc dobry interes kilka firm próbuje wbić się na opanowany przez zabawkę Nintendo rynek. Jedną z nich jest koncern Bandai - znany choćby z wynalazku zwanego Tamagotchi. Po niedawnej wizji bankructwa Bandai ma się nadzwyczaj dobrze - w marcu '99 na japoński rynek trafi ich ręczna konsolka na wymienne karty pod nazwą **WONDERSWAN**. Jak się okazuje, konsolę opracował zespół inżynierów pod kierownictwem Gumpei Yokoi - pana, który w swoim czasie stworzył GameBoya dla Nintendo (niestety, Gumpei w zeszłym roku zginął w wypadku samochodowym). Urządzenie waży 110 gramów, zaś czarno-biały wyświetlacz o przekątnej 2,5 cala pracuje w rozdzielczości 244x144 punktów. Ciekawostką są dwa



kontrolery z boku - oznacza to, że konsolę będzie można trzymać zarówno poziomo, jak i pionowo. System będzie kosztował równowartość 40 dolarów, gry cenić się będą na 25-35\$. Niektóre

tytuły mogą zaszokować - zapowiadane są bowiem m.in. **PUZZLE BOBBLE**, **POY POY**, **KLONOA**, **TEKKEN (!)**, **POCKET FIGHTER**, **CHOCOBO MYSTERIOUS DUNGEON**. Zobaczmy.

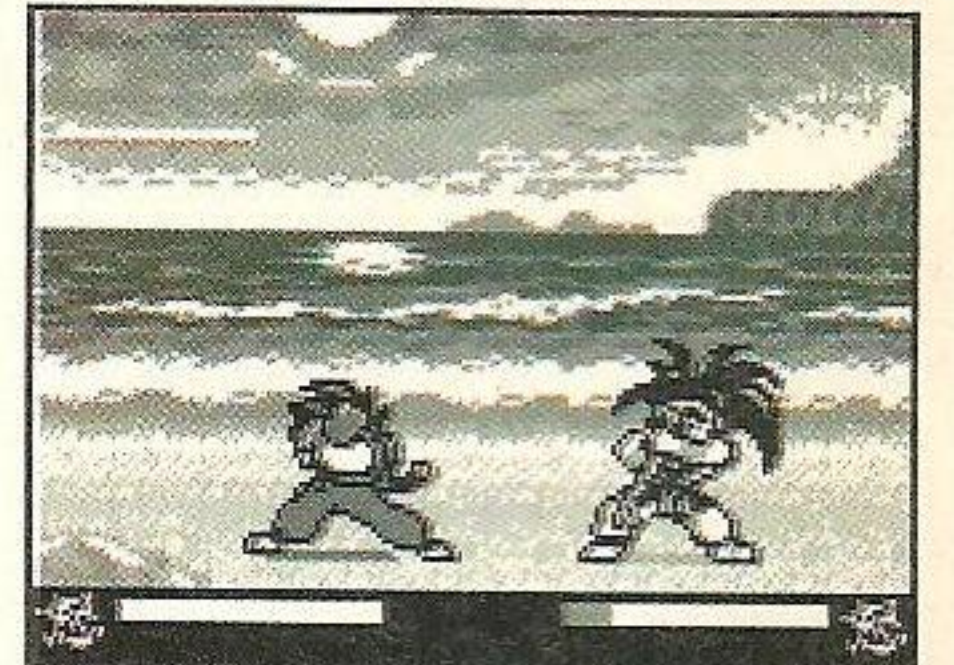
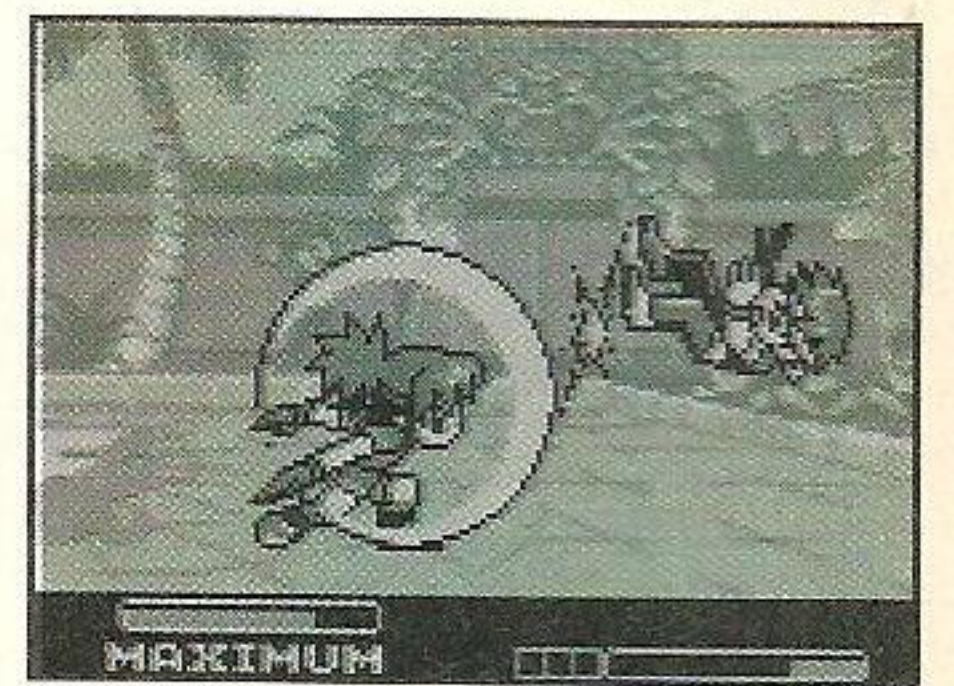
NEO-GEO POCKET

Alternatywa dla GameBoy'a po raz drugi + DeCe na deser



Już po premierze NGP w Japonii - konsolka cieszy się umiarkowaną popularnością ze względu na małą liczbę dostępnych gier. SNK ma nadzieję podboostować sprzedaż publikując to zdjęcie, na którym widać NGP połączony z Dreamcastem oraz samego NGP z założoną na górze przystawką umożliwiającą komunikację na podczerwień między dwiema konsolami (a więc i gry multiplayerowe).

Zwróćcie też uwagę na analogowy kontroler z lewej strony pudełka! Firma SNK zamierza spróbować szczęścia ze swoją konsolką w USA już w kwietniu 1999, miejmy więc nadzieję, że jakimś cudem nie ominie Europy. Na screenach prezentujemy gry **KING OF FIGHTERS R2** oraz **SAMURAI SPIRITS**.



DC ALERT!

Wydawać by się mogło, że przypadek Berniego Stolara (jednego z ludzi odpowiedzialnych za sukces PSX w USA, a obecnie szefa Sega of America) jest ewenementem, a tymczasem okazuje się, że Europa nie jest gorsza. Geoff Glendenning, jeden z autorów sukcesu PSX na starym kontynencie i jego obecny image zasilili właśnie dział marketingu Sega of Europe. Człowiek od reklamy stwierdził między innymi: "to bardzo ekscytujące (...) Chcę uniknąć błędów jakie popełniliśmy z Playstation. Zamierzam zaprezentować DC między innymi scenie underground'owej (nocnym klubom!) Oraz tym wszystkim,

którzy są dobrze znani i mają wpływ na brytyjską młodzież."

Tradycyjnie już pewne tytuły zostały przesunięte na późniejszy termin. Wina developerów? Bardzo możliwe, jednakże równie prawdopodobne jest, iż najlepsze gry zostają celowo rozproszone - dzięki czemu Sega wydaje średnio jedną obowiązkową pozycję miesięcznie. Zobaczcie sami: listopad - **VIRTUA FIGHTER 3TB**, grudzień - **SONIC ADVENTURE**, styczeń - **SEGA RALLY 2** oraz **EVOLUTION**, luty - **CLIMAX LANDERS** i marzec - **BLUE STINGER**. Lista pozycji wiosennych zostanie podana niebawem.

Po zakończeniu prac nad konwersją **INCOMING** dla DC, Rage Software zapowiedziało kolejną pozycję o nieco dziwnym tytule **EXPENDABLE**. Fabuła gry prezentuje się dosyć przeciętnie i właściwie bazuje na dobrze nam już znanym pomysle ratowania ludzkości przed obcymi. Do dyspozycji gracza zostanie oddana cała masa różnorodnej broni stanowiącej nieodłączny składnik przesłania - zabij lub daj się zabić. Natomiast kolejny 3D świat będzie pełny naprawdę zróżnicowanych lokacji, poczynając od tradycyjnych ruin poprzez katakumby i opuszczone tereny industrialne, a na wylęgarni obcych kończąc. Gra ma prezentować gatunek third

person perspective i zawierać między innymi tryby: 2 player mode - cooperative i oczywiście deatchmatch przy wykorzystaniu możliwości sieciowych DC.

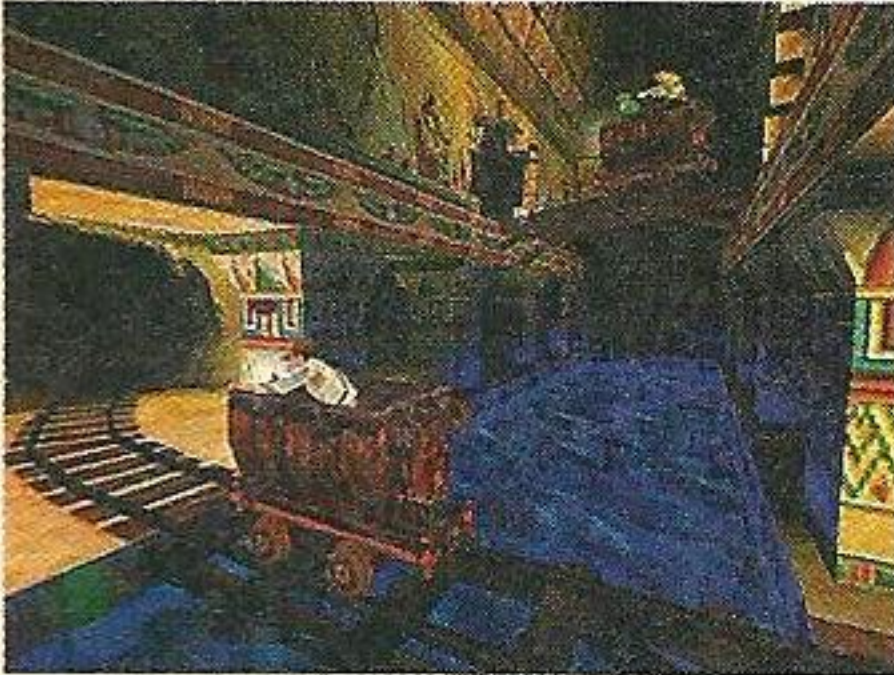
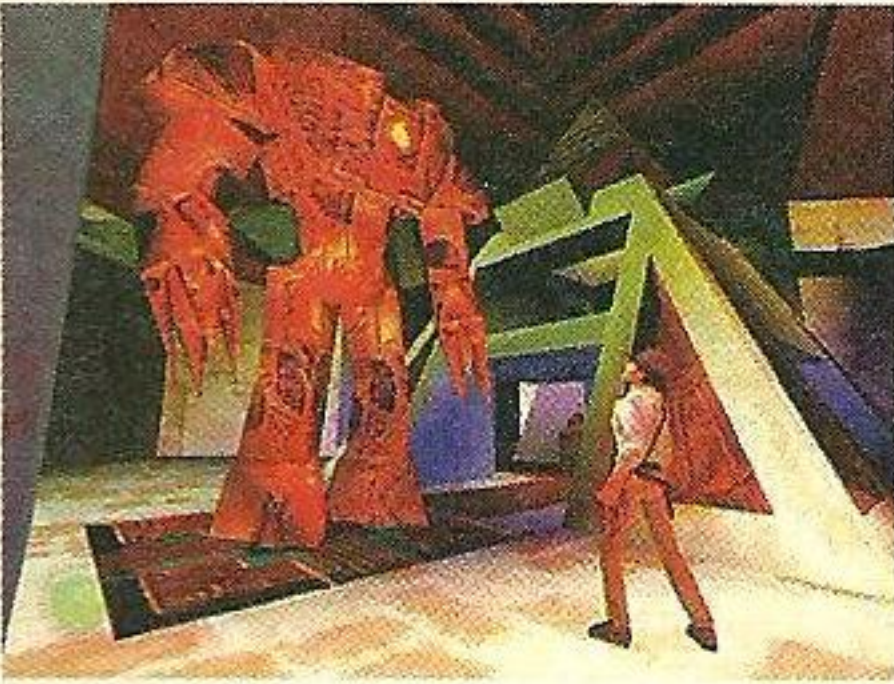
Trochę oficjalnych danych statystycznych z premiery DC w Japonii. W przeciągu trzech dni sprzedano 140.830 konsol. Pozostałe 9.000 zostało wykorzystane do celów promocyjno reklamowych. Po podsumowaniu okazało się, że najlepiej sprzedającym się tytułem była bez wątpienia **VF3TB** - sprzedano 131,888 egzemplarzy, następne miejsce, o dziwo pomimo ogólnego narzekania i "złej prasy" zajęła **GODZILLA GENERATIONS** - 22,079

egz., **PEN PEN** - 17,079 egz. i **JULY** - 14,013 egz. Shoichiro Irimajiri - szef Sega of Japan wyraził żal z powodu niewystarczającej podaży w dniu premiery i jednocześnie obiecał, iż do końca roku '98 koncern dostarczy do sklepów kolejne 350.000 DeCe osiągając tym samym planowany cel sprzedaży - 500.000 konsol do końca 1998 roku.

Powodem opóźnienia **BLUE STINGER** są losowe scenariusze, które zostaną dodane, a także fakt, iż firma Climax zamierza uczynić **BS** kompatybilny z **Puru Puru Pack**. Będzie trzęsło, tym bardziej, że **BS** zapowiada się naprawdę na niezłą pozycję.

INDY

nowe screeny



O to dwa nowe screeny z nadchodzącej na PlayStation gry INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE. Indy i mech (!!!) oraz Indy w wagoniku (to już było). Będzie niezłe!

STRASZLIWY SEKRET SKRYWANY PRZEZ VIRTUA FIGHTER 3 !?

Surfując w Sieci odnaleźliśmy bardzo interesujące screeny pokazujące - być może - tajną wiadomość, którą kryje w sobie VIRTUA FIGHTER 3... Nieee, to naturalnie nasze wygłupy - przygotowujemy się powoli do pierwszego kwietnia. Na pewno sami jednak zauważycie, że screeny te są - jakby tu powiedzieć - dość niezwykłe...



LARA CROFT

po japońsku



Dopełnieniem naszego artykułu o Larach z poprzedniego numeru niech będzie to skośnookie wcielenie pani Croft, wynajęte przez japońskiego dystrybutora gry - firmę Enix - i radośnie paradujące po TOKYO GAME SHOW.. Mhhmmm...

DEVELOPER: ACCLAIM PLATFORMA: N64

RE-VOLT



Ma to być wyścig sterowanych radiem pojazdów, czyli kolejny krok w stronę do tej pory niepokonywanych MICRO MACHINES v3 na PlayStation. Autorzy z Acclaim obiecują przede wszystkim niespotykaną w tego typu produkcjach grafikę w wysokiej rozdzielczości i tryb multiplayer dla 4 osób. Gra jest dopiero we wstępnej fazie produkcji i pojawi się najwcześniej jesienią '99. Wszystko to bardzo pięknie, ale czy na pewno takiej gry potrzebujemy? Czy przypadkiem ktoś tam nie zająłby się produkcją dobrego fightera na Nintendo 64? Słyszycie?

TECHROMANCER

Czyli kolejny zwyczajny fighter z Capcom

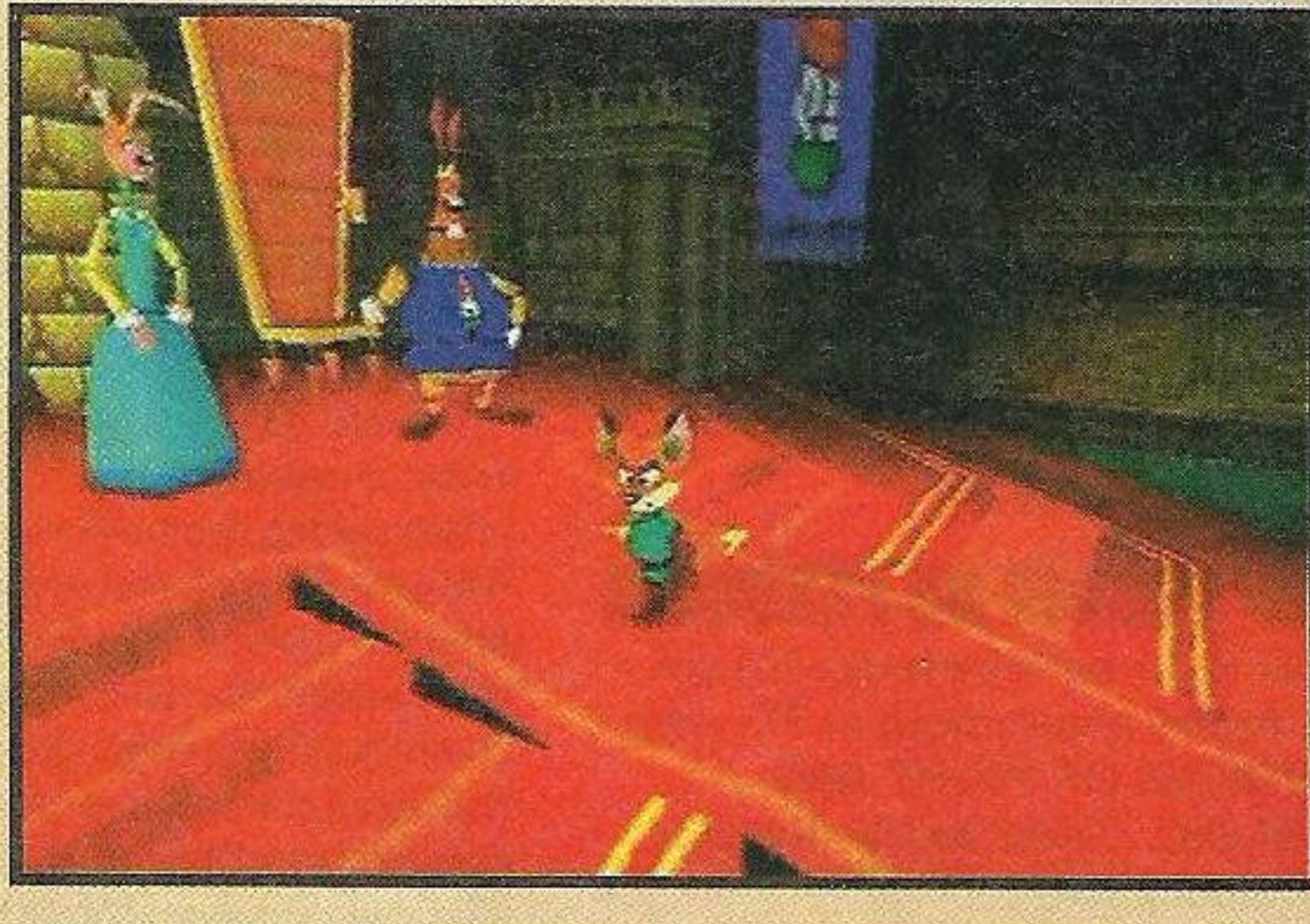


Najnowszy, obok omawianego na następnej stronie FINAL FIGHT REVENGE automat Capcom to (naturalnie) fighter zatytułowany TECHROMANCER. Działające w oparciu o mocno już przestarzały board System 12 (SF EX, RIVAL SCHOOLS - konwersja na PSX murowana, bo System 12 to przecież PSX z większą ilością pamięci) trójwymiarowe mordobicie czynione jest z udziałem gigantycznych robotów. Gra znajduje się obecnie w fazie końcowych beta-testów i - w przeciwieństwie do FINAL FIGHT REVENGE - zapowiada się całkiem interesująco. Choćby dlatego, że jakoś nie przypominamy sobie o żadnym mech-fighterze wydanym w Europie.

DEVELOPER: PSYGNOSIS PLATFORMA: PLAYSTATION

KINGSLEY

Kingsley jest młodym gierkiem, który pragnie zostać pasowany na rycerza. Niestety w Królestwie Owoców panoszy się rozbójnik Custard, zakłócając sen królewskiej pary. Aby dopiąć swego celu - i okazać się godnym miana prawdziwego rycerza, młody lis wyrusza do boju. Przez pięć zamków, cztery lochy i trzy wyspy, przy akompaniamencie zmieniających się warunków atmosferycznych, a także mnóstwa interakcji z napotkanymi postaciami. Czy to rozmawiając z nimi, wysłuchując dennych rad i wskazówek, czy też ostro siekając na kawałki bandę adwersarzy. Będzie miecz, kusza, sztylet i inne dające kupę zabawy przedmioty. Psygnosis zapowiada też elementy RPG (czyli przynieś/podaj/pozamiataj). Komercyjny sukces SPYRO THE DRAGON pokazał, że użytkownicy PlayStation w dalszym ciągu lubią ładne, bajkowe platformówki i Psygnosis stara się atakować właśnie w tym kierunku. Ale starało się też i z RASCAL'em - efekt zaś nie był zby ciekawy. Czy tym razem uda się do doskonałego engine'u graficznego dołożyć trochę miodu, przekonamy się już wiosną.



PLOTKI

RESIDENT EVIL 3

Przebiegi z Capcom sugerują, że autorzy RE i RE2 pracują nad nową, utrzymaną w klimacie horroru grą na PlayStation, która jednak nie będzie mieć nic wspólnego z serią **RESIDENT EVIL**. Informacja jest dość interesująca, bowiem na którejś z konferencji prasowych jeden z bossów Capcom raczył wspomnieć, że trzeci **RESIDENT EVIL** na PlayStation będzie mieć niewiele wspólnego ze swoimi poprzednikami, zaś prawdziwym sukcesorem serii będzie **BIOHAZARD: CODENAME VERONICA** na Dreamcasta.

STRATEGICZNE N64

Kupiony niedawno przez Electronic Arts zespół Westwood, znany najlepiej z serii gier zręcznościowo-strategicznych **COMMAND & CONQUER** nadzoruje prace nad grą **COMMAND & CONQUER 3D** na Nintendo 64, którą z kolei opracowuje nieznaną do tej pory grupę Intermetix. Najprawdopodobniej dystrybutorem tego tytułu będzie samo Nintendo (podobnie jak w przypadku **ROGUE SQUADRON**) - na razie jednak panuje cisza.

989 SUCKERS...

Wewnętrzny oddział Sony ukrywający się pod nazwą 989 Studios pracuje nad drugą częścią gry **WARHAWK** - jednej z pierwszych gier wydanych na PlayStation. Odpowiedzialna za oryginalny pomysł grupa SingleTrac nie będzie mieć z tym tytułem nic wspólnego. Podobna sytuacja miała miejsce w przypadku serii **TWISTED METAL** (pierwsze dwie części - SingleTrac, trzecia - 989 Studios) i patrząc po **TM3** obawiamy się nieco końcowego efektu. Kolejną grą prosto z 989 Studios (które to z powodu niskiej jakości produktów w branży zaczęło się już określać mianem "989 Suckers") będzie **TOTAL NBA 99**, które do tej pory nie pojawiło się z prostej przyczyny - strajku zawodników ligi NBA i wstrzymania rozgrywek. Z kolei produkt zatytułowany **LEGION** ma być trójwymiarowym shooterem utrzymanym w klimacie gier **CONTRA** i **ASSAULT**.

THRILL KILL(ED)

W dalszym ciągu nieznaną są losy ultrabrutalnego fightera **THRILL KILL**, którego nowy właściciel - koncern Electronic Arts - skreślił z listy wydawniczej, pozostawiając tym samym niemal ukończoną grę. Za to EA zamierza wypruć z **THRILL KILL** sam szkielet gry w postaci engine'u graficznego i przerobić całość na wrestling. Jak wiadomo od początku roku licencja WCW przeszła z THQ właśnie do Electronic Arts.

HEROSI NA PEESIKSA

Na PSX'a opracowywana jest gra z bardzo popularnego na PC cyklu **HEROES OF MIGHT AND MAGIC**. Całość będzie firmować Studio 3DO.

FINAL FIGHT REVENGE

Capcom wskrzesza swój dawny hit!

Znajdująca się obecnie w fazie beta-testów gra nie będzie jednak stuprocentowym spadkobiercą najbardziej klasycznego scrollowanego mordobicia, lecz kolejnym trójwymiarowym fighterem opartym na sprawdzonym engine z **SF EX** i **RIVAL SHOOLS**. Pierwsze raporty testerów nie wróżą zbyt dobrze temu produktowi - grafika jest zaskakująco słaba, tła bitmapowe, postacie kanciaste i niedopracowane. W grze obecne są niemal wszystkie postacie z **FINAL FIGHT** - m.in. Guy, Cody, Haggar, Sodom. Naturalnie, nie wysilając się Capcom skopiował system sterowania z serii **STREET FIGHTER** - gracz czeka więc kręcenie okręgów joyem. Jedyną nowością jest możliwość podnoszenia broni i używania jej podczas walki. Szkoda, że firma z takimi tradycjami czasem rzuca na rynek słabe produkty...



DEVELOPER: SQUARE PLATFORMA: PLAYSTATION

RACING LAGOON

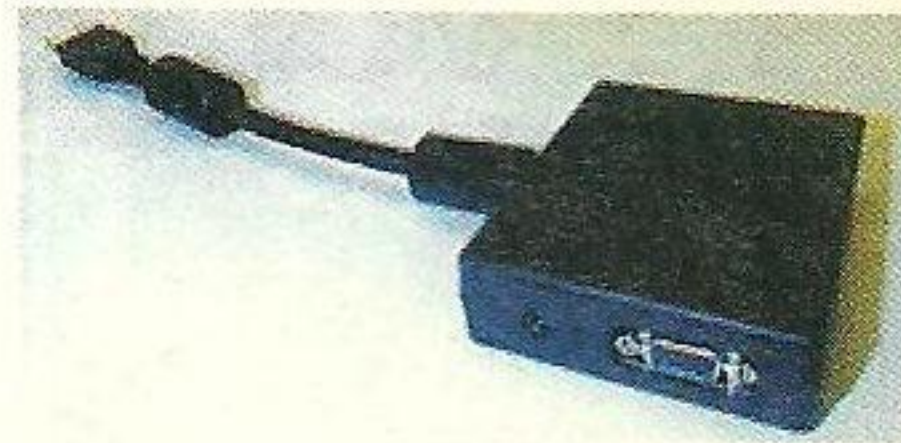
to pierwsze - dość kiepskie, ale zawsze - screeny z wyścigu, nad którym pracuje Squaresoft. Już po tych kilku obrazkach widać, że **RACING LAGOON** nie będzie tradycyjnym wyścigiem samochodowym - spodziewamy się unikalnego story-mode i dialogów pomiędzy zawodnikami. O grze na razie nie wiadomo praktycznie nic, lecz znając Square czekamy na coś zaskakującego. W końcu **EINHANDER** też był ich



pierwszym shooterem, a od razu stał się najlepszą tego typu grą na PlayStation...



VGA BOX do Dreamcasta

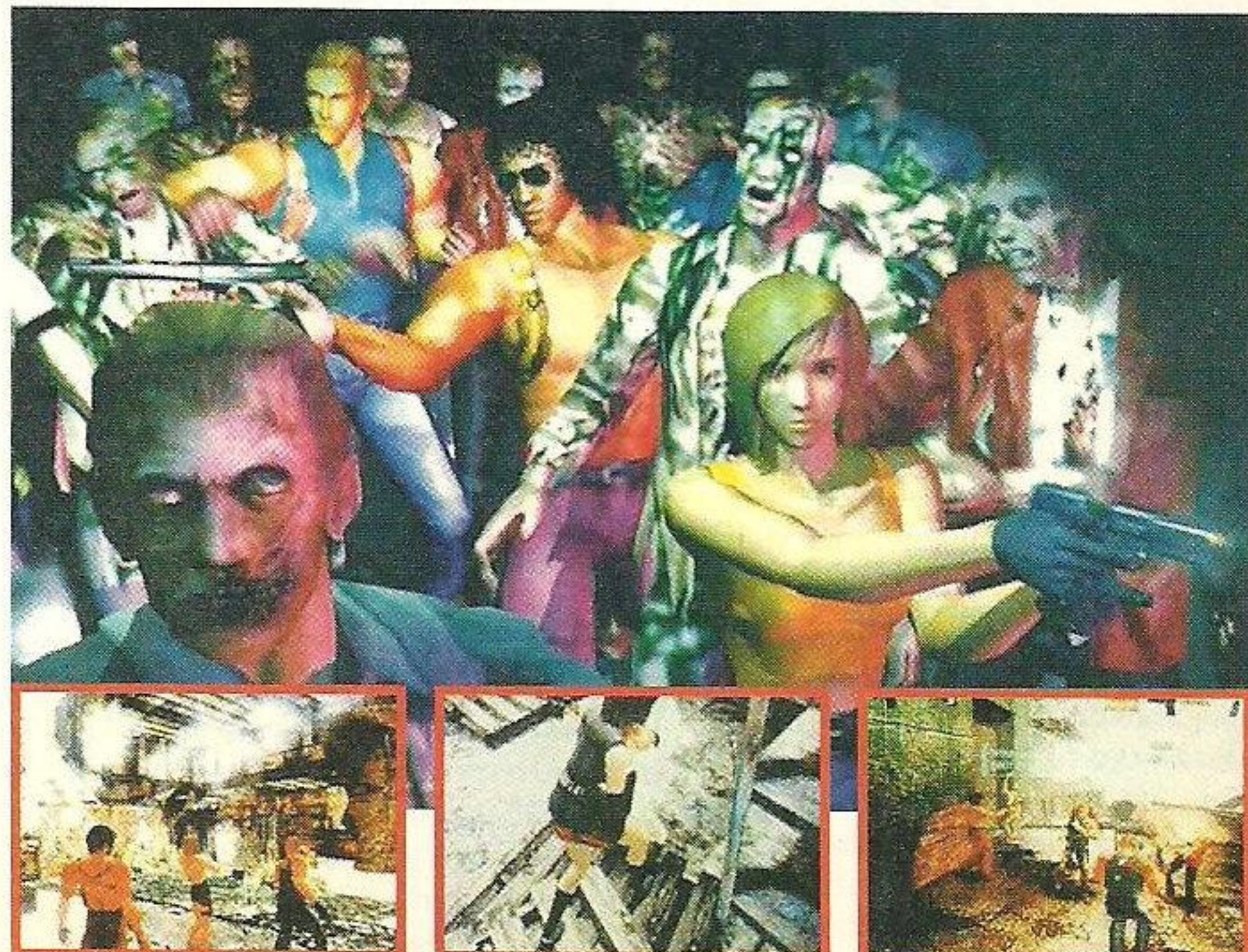


Tak wyglądać będzie pudełko, za pomocą którego możliwe będzie podłączenie Dreamcasta do pecetowego monitora VGA. Jak wiadomo monitory oferują dokładniejszy obraz, lepszą częstotliwość odświeżania ekranu i tak dalej, często też są jedynym ekranem znajdującym się np. w pokoju młodego człowieka. Mimo to jakoś ciężko nam sobie wyobrazić fana gier video, który z własnej woli przełącza się z 28-calowego 100Hz telewizora na 15, lub nawet 17-calowy monitor...

ZOMBIAKI W ZOMBIE ZONE

THE HOUSE OF THE DEAD SIDESTORY

Jeden z pierwszych tytułów opracowywanych przez Segę na najnowszy arcade'owy board Naomi dostał nowy tytuł. Zamiast **BLOOD BULLET** gra będzie nazywać się **ZOMBIE ZONE**, co można potraktować jedynie jako ukłon w stronę szerszej publiczności (**ZOMBIE** w tytule dużo mówi...). Będzie to trójwymiarowe, scrollowane mordobicie z elementami shootera, określane już dziś jako zręcznościowa wersja **RESIDENT EVIL**. Wcielając się w jednego z dwojga członków policyjnego oddziału do zadań specjalnych, gracz przemierzy miasto pełne zombiaków, mutantów, lickerów i innych wytworów chorego umysłu. Ciekawostką będzie możliwość odstrzelenia niemal każdego członka zombiaka (ręce, nogi, głowa). Ponieważ gra powstaje na Naomi, jej konwersja na Dreamcasta jest już właściwie sprawą przesądzoną.

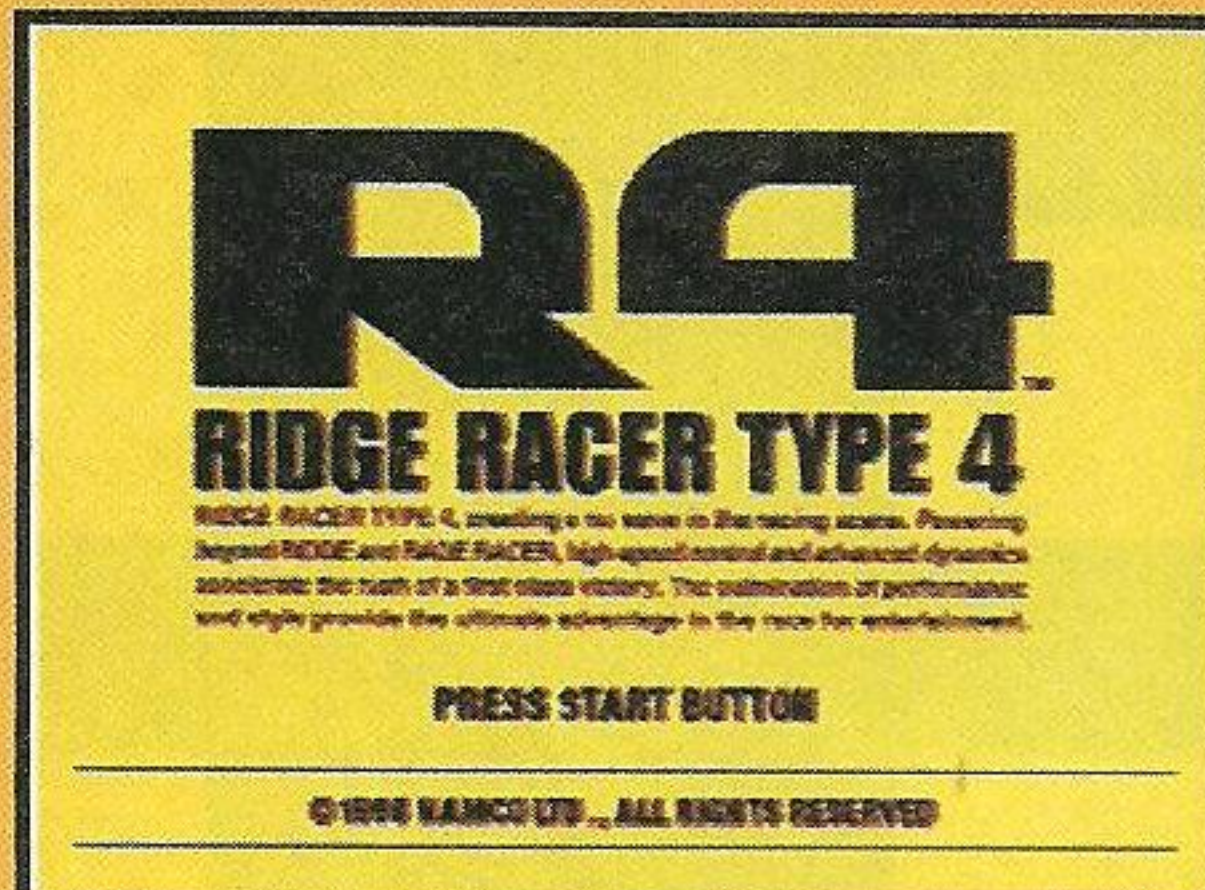


RRA4™

RIDGE RACER TYPE 4

Najnowsza produkcja Namco jest ostatnim bastionem broniącym honoru zręcznościowych racerów. Czy RIDGE RACER TYPE 4 ma szansę w starciu z symulatorami? Przyjrzyjmy się japońskiej wersji gry...

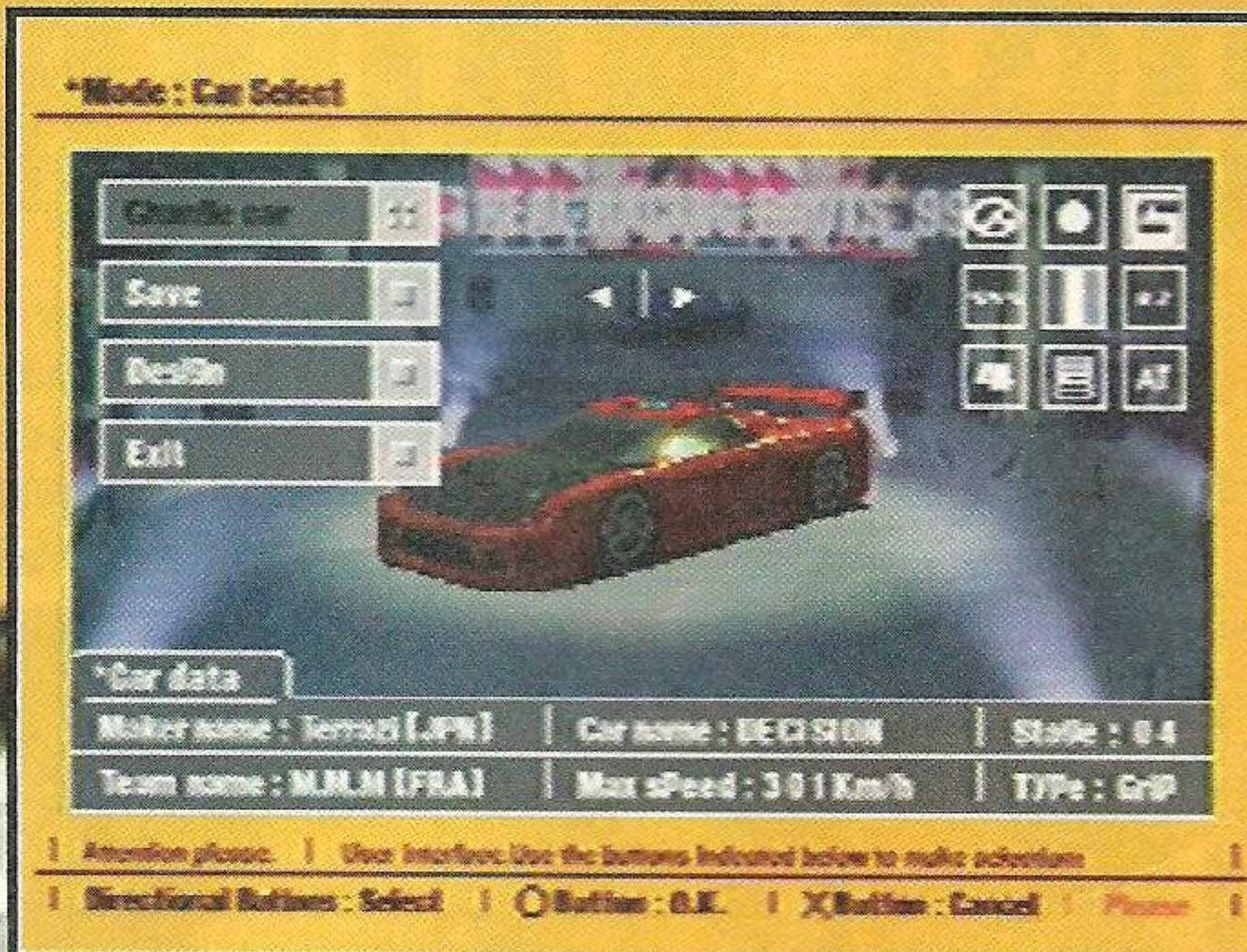




■ Tryb GRAND PRIX składa się nie tylko z serii wyścigów, lecz także z konwersacji pomiędzy graczem a szefem wybranego zespołu. Nie zabrakło także możliwości malowania własnych znaczków na samochodzie, choć można też skorzystać z gotowych wzorów.



Pamiętam jak dziś własny szok i niedowierzanie, gdy ponad cztery lata temu po raz pierwszy patrzyłem na RIDGE RACER na londyńskim show ECTS. Fenomenalna jak na tamte czasy grafika, arcade'owy klimat i uczucie pędu towarzyszące zmaganiom na torze przestawiło którąś z kłapek w moim mózgu, bez trudu wpuszczając do środka fenomen konsol. Od tamtej pory upłynął kawałek czasu, gry stały się jeszcze bardziej złożone i dziś nikogo RIDGE RACER nie zadziwi, ale tak to już jest. Namco kontynuowało serię wydając na PlayStation sequel w postaci RIDGE RACER REVOLUTION oraz RAGE RACER, który można określić jako próbę zaistnienia na rynku bardziej złożonych wyścigów. Choć obie gry odniosły sukces, rynek zaczął walewać racery wzbogacone o elementy symulacji - TOCA, GRAN TURISMO, COLIN McRAE RALLY, FORMULA 1. Jaby ignorując to wszystko, odpowiedzią Namco jest RIDGE RACER TYPE 4. Seria RR od samego początku twardo trzymała swój wizerunek zręcznościowych wyścigów, praktycznie pozbawionych elementów symulacji. Obrazek ten funkcjonuje także w najnowszej, będącej prawdziwym pokazem możliwości PSX'a produkcji Namco. Choć gra jest stosunkowo rozbudowana, posiada mnóstwo opcji, tras i samochodów, w dalszym ciągu jest tylko (lub aż!) zręcznościowym racerem. I nie mogę powiedzieć, że mi się to nie podoba. Wręcz przeciwnie - jestem zachwycony.

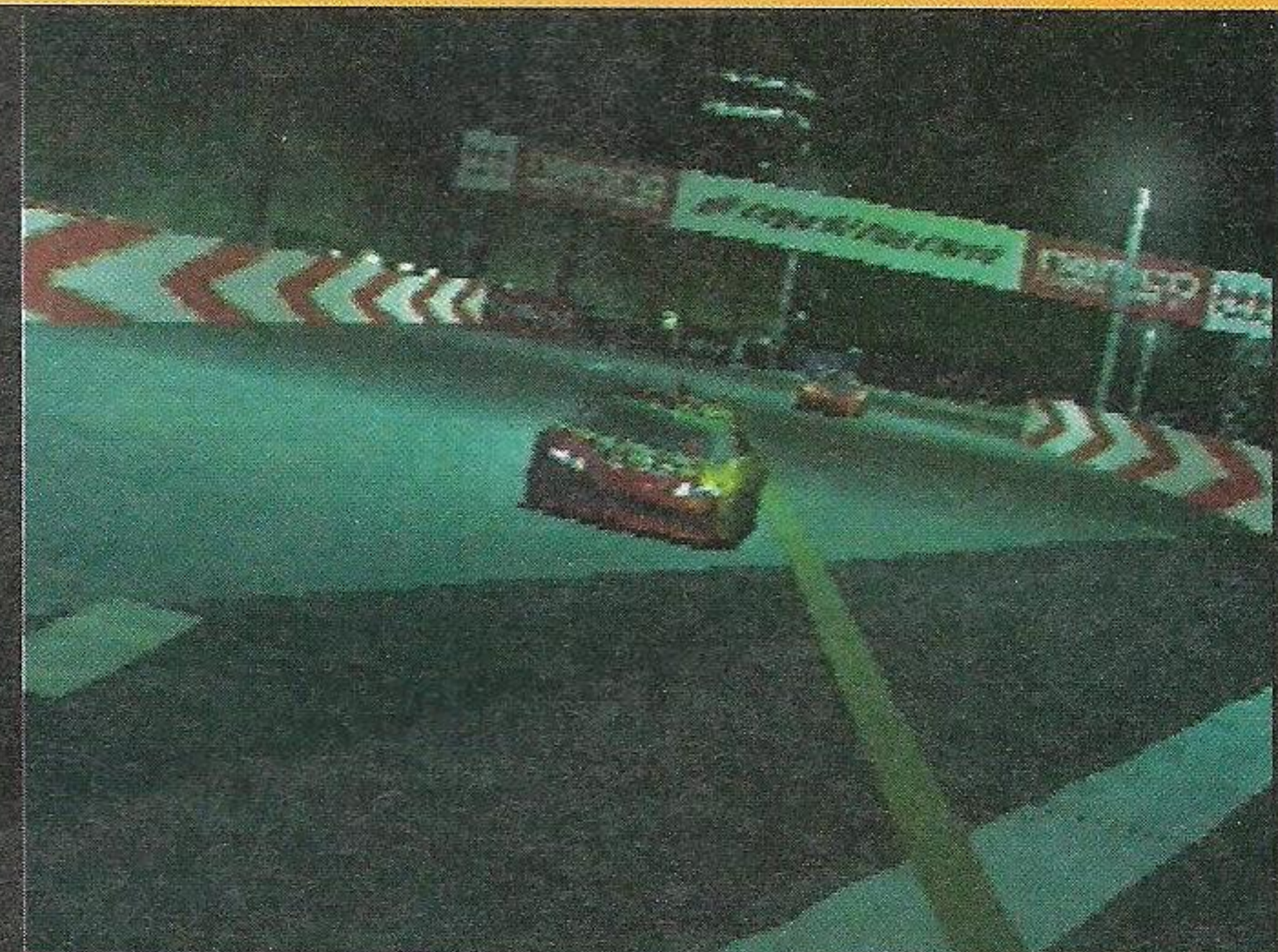


■ Samochody w RRT4 są fajne, ale mają jedną zasadniczą wadę: nie są prawdziwe! W związku z tym może ich być nawet i pięć tysięcy - i tak nie zrobi to przecież większej różnicy.

REAL RACING ROOTS 99

Choć R4 to arcade'owy racer, nie znaczy to, że nie może być rozbudowany. Gra oferuje coś na kształt "Story Mode" - gracz wybiera jeden spośród czterech zespołów aby poprowadzić go do zwycięstwa w składającym się z 8 wyścigów trybie Grand Prix. W miarę zaliczania kolejnych wyścigów zdobywa się nowe pojazdy, które pozwalają na prowadzenie równorzędnej walki z coraz lepszymi rywalami. Przed i po wyścigu gracz konsultuje się z szefem zespołu, który udziela rad bądź gani za porażki, a także nagradza (w przypadku serii zwycięstw) nowym pojazdem w garażu. Namco twierdzi, że R4 oddaje do dyspozycji gracza 320 samochodów. Szokująca liczba, nieprawdaż? Niestety nie do końca prawdziwa. W każdym z czterech zespołów można zdobyć 20 samochodów na jednym z czterech stopni trudności - wygrywając wyścigi, specjalne triale i tak dalej. Zwiększając poziom trudności zdobywa się kolejne wozy - będące tuningowanymi, szybszymi wersjami tych już zdobytych. Dość sprytny ruch ze strony Namco - bo jakby nie patrzeć $20 \times 4 \times 4 = 320$. Naturalnie (żeby nie było zbyt prosto) każdy nowy samochód trzeba zdobyć wygrywając kolejne wyścigi. I chyba warto, bo oprócz standardowych maszyn są też trójkołowce (raketowoz?) i inne cuda techniki. Najlepszy pojazd pojedzie z prędkością 400 km/h - trzy razy szybciej niż najsłabszy, którym walczy się na początku. Przykra wiadomość - samochody nie mają odpowiedników w rzeczywistości. Szkoda - zapewne

■ Myślisz, że GRAN TURISMO miało efektowne replay'e? Poczekaj, aż zobaczysz te z RRT4! Efektowne najazdy kamery, odbłaski światła na karoserii samochodu i powalająca dynamika nie pozwalają oderwać od nich wzroku!





■ Scenerie, w których przyjdzie się ścigać zostały odwzorowane z niespotykaną dotąd dokładnością. RIDGE RACER TYPE 4 to najprawdopodobniej najładniejszy wyścig, jaki kiedykolwiek powstał na PlayStation. Bogactwo detali przebija nawet GRAN TURISMO!

Namco wolało zaoszczędzić pieniądze nie wydając ich na drogie licencje. Dwa zespoły posiadają na wyposażeniu samochody trzymające się drogi (grip), zaś kolejne dwa postanowiły skupić się bardziej na kontrolowanych poślizgach (slide). Różnica w ich prowadzeniu jest znaczna i któryś na pewno przypadnie graczowi do gustu - jednak aby zdobyć wszystkie ukryte wozy trzeba będzie opanować obie techniki jazdy. Słówko o opcjach - oprócz omówionego Grand Prix, gra oferuje jeszcze wysmienity tryb multiplayer dla 2 osób na split-screenie, standardowy Time Trial, możliwość oglądania swoich wozów w garażu i malowania wzorków, opcje i obsługę PocketStation, o której jeszcze nic nie wiemy.

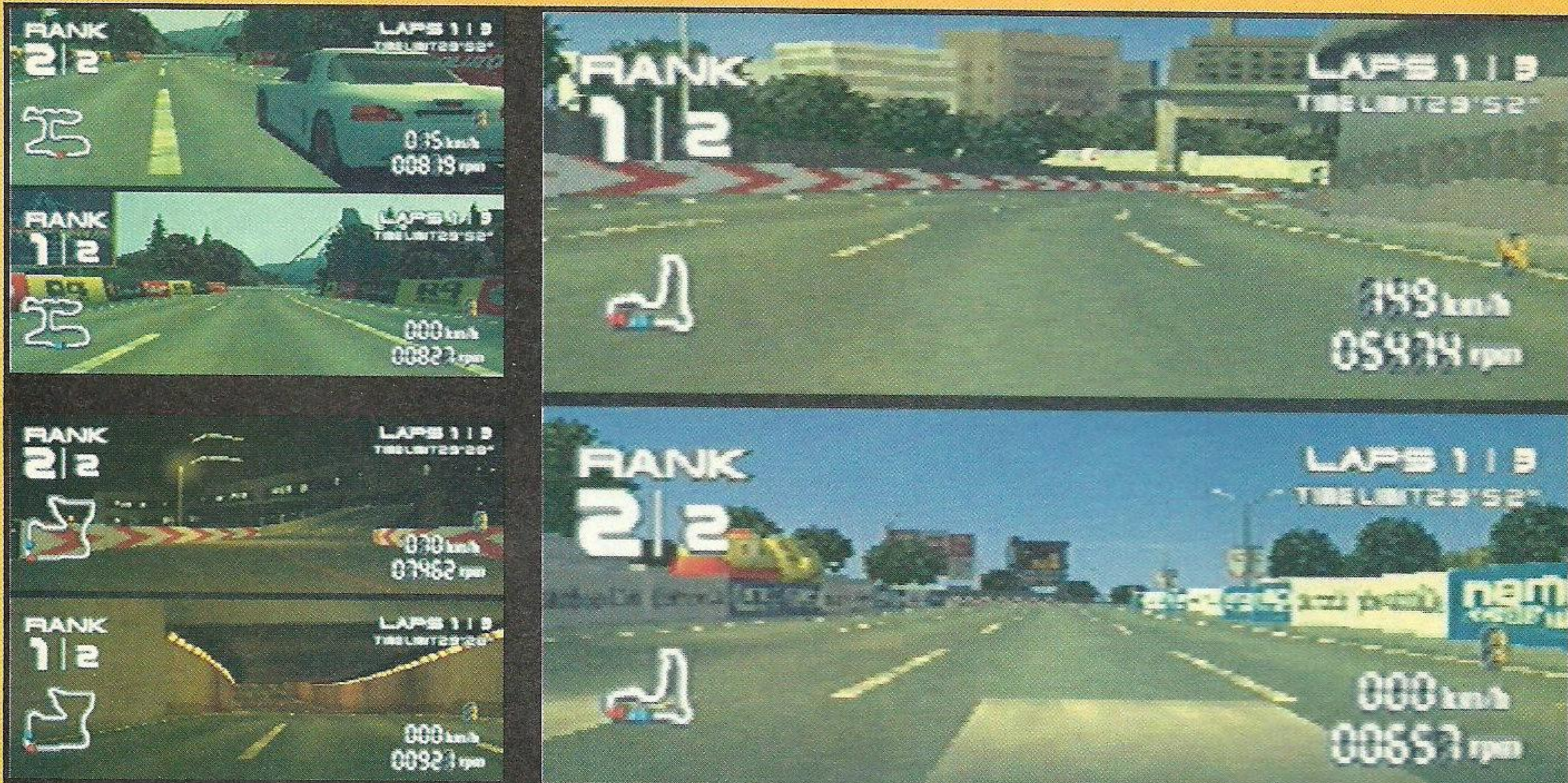
Czego trzeba więcej? Dobrej oprawy i ładunku miodu...

Grafika w RIDGE RACER TYPE 4 jest najlepsza spośród wszystkich wyścigów na PlayStation. Choć gra nie pracuje w wysokiej rozdzielczości oprawa wizualna jest fantastycznie szczegółowa, dopieszczona i dopracowana niemal w najdrobniejszych szczegółach. Zaskakuje różnorodność tras - miasto, nadmorska droga, autostrada prowadząca na lotnisko czy wreszcie fantastyczna szosa gdzieś pomiędzy dwoma miasteczkami za każdym razem atakują wzrok czymś innym, kusząc jakimś drobnym szczegółikiem. Za każdym razem patrzy się na to z przyjemnością - szczególnie, że animacja jest szybka i ani przez chwilę nie zwalnia, nie chrupie, nie zacina - 100%

czystej adrenaliny. Niemal zawsze wszystkie obiekty znajdujące się przy trasie są widoczne na ekranie - nie ma ściemnionego dorysowywania się trasy tuż przed nosem gracza - także jakimś cudem w trybie multiplayer na split-screenie. Wygląda też na to, że developerzy z Namco poradzili sobie ze sprzętowym błędem PlayStation każącym w jakiś niezrozumiały dla nas sposób łamać polygony (często możemy to zobaczyć w PSX'owych grach - białe kreski migające na ekranie w miejscach łączenia obiektów), bowiem R4 jest w 95% pozbawiony tego przekleństwa. Kolejne ciepłe słowa należą się replayom. Do tej pory myślałem, że powtórkom z GRAN TURISMO do perfekcji nie brakuje niczego, lecz gdy zobaczyłem te z R4 uświadomiłem sobie, że tym w GT brakowało dynamiki! Oglądając replaye z R4 można się ekscytować po raz drugi - część kamer jest ruchoma, przekrzywiona na bok i bardzo, bardzo dynamiczna. Naturalnie Namco zadbało o kilka ślicznych efektów - częściowe rozmywanie znajdujących się w ruchu obiektów, niesamowite smugi światła i lepsze od GT (choć także fałszywe) odbicia otoczenia na karoseriach pojazdów. Co tu dużo mówić, grafika R4 jest prawdziwym majstersztykiem - także i design wszystkich menuów utrzymany w ciepłej, żółtej tonacji. No i na koniec fenomenalne intro - czy ktoś w tej branży renderuje lepsze filmy niż Namco (sorry Square - może FINAL ÓSMY mnie przekona...)?

■ Wyścigi odbywają się o różnych porach - w dzień, w nocy, podczas zachodu słońca, a nawet o świcie. Autorom pozwoliło to na zabawę z kolorami, które w każdym wyścigu razem wydają się być inne. Takimi właśnie drobnostkami gra buduje swój wizerunek...





■ Po raz pierwszy w serii pojawił się tryb multiplayer dla dwóch osób na split-screenie. Animacja nie zwalnia nawet przez chwilę, zaś nawet jeśli następują jakieś cięcia w detalach tras, to po prostu ich nie widać!

O ile co grafiki nie można mieć wątpliwości, w przypadku ścieżki dźwiękowej mogą się takowe pojawić. To po prostu nie jest muzyka, która spodoba się każdemu. Choć osobiście uważam, że soundtracki, które do swoich gier produkuje Namco są bezkonkurencyjne (może oprócz muzyki Square) i z przyjemnością obserwuję/odsluchuję ich ewolucję, to obawiam się, że ścieżka dźwiękowa R4 nie ma szans na akceptację wśród części graczy. Muzyka w RIDGE RACER TYPE 4 to nie techno, ani nie heavy-metal. To najprawdziwszy drum'n'bass, house, trip-hop - najpopularniejsze gatunki muzyczne w Japonii. Znakomicie zaaranżowane i zmiksowane pasują do arcade'owego klimatu R4 jak nic innego. Fajne, lekkie i przyjemne beats, pokrzykujące od czasu do czasu "oooh-yeah" (czy jakoś tak) Murzynki czy nawet jazzujący house (ostatnie wariactwo Japończyków) dorównują klimatem muzyce z TEKKEN'3. Dla mnie bomba - każdy, kto jest już znany wszechobecny w wyścigach odgłosami młota pneumatycznego, efektem distortion czy żenującymi solówkami rodem z lat 80, przyjmie soundtrack z R4 z otwartymi ramionami. Osobna sprawa to efekty dźwiękowe - są miłe, delikatne i nie narzucają się. Pisk opon jest jak trzeba, powraca też pokrzykujące od czasu do czasu koleżka. Jednak w przeciwieństwie do innych wyścigów facio nie drażni, nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie - informuje o poczynaniach przeciwników, czy też o postępach gracza.

Rozmawiając o miodności na pewno spotkamy się z kontrowersyjnymi opiniami graczy, w końcu część osób preferuje symulatory nad zręcznościowe racery. Model jazdy w R4 w porównaniu z poprzednimi grami z serii zbliżył się nieco do realizmu, w dalszym ciągu jednak samochody odbijają się od siebie i od bandy jak kartonowe pudła. Ale jest szybki, najszybszy i najbardziej dynamiczny ze wszystkich, które widziałem do tej pory na PlayStation. A przy tym przyjemny, wciągający i niesamowicie intuicyjny - od razu i bez zbędnych ceregieli "wpada" się w grę, tykając wszystko co przygotowało Namco. Bardzo fajnie na tym tle wypadają trasy. Zostały tak pomysłowo skonstruowane, aby praktycznie przez cały czas dawać adrenalinowego kopa, choć naturalnie z szybszymi samochodami nie uniknie się wciskania hamulca i gazu na wyjściu z zakrętu. Martwi nas trochę, że gra w wersji japońskiej wydaje się trochę zbyt prosta - obeznany z serią gracz jest w stanie ukończyć 10 wyścigów w dwie, trzy godziny. Jednak jak w niemal każdej japońskiej grze w R4 znajdują się tony dodatków, sekretów i innych patentów przedłużających zabawę, a także cztery pozomy trudności (przy czym hard jest naprawdę hard).

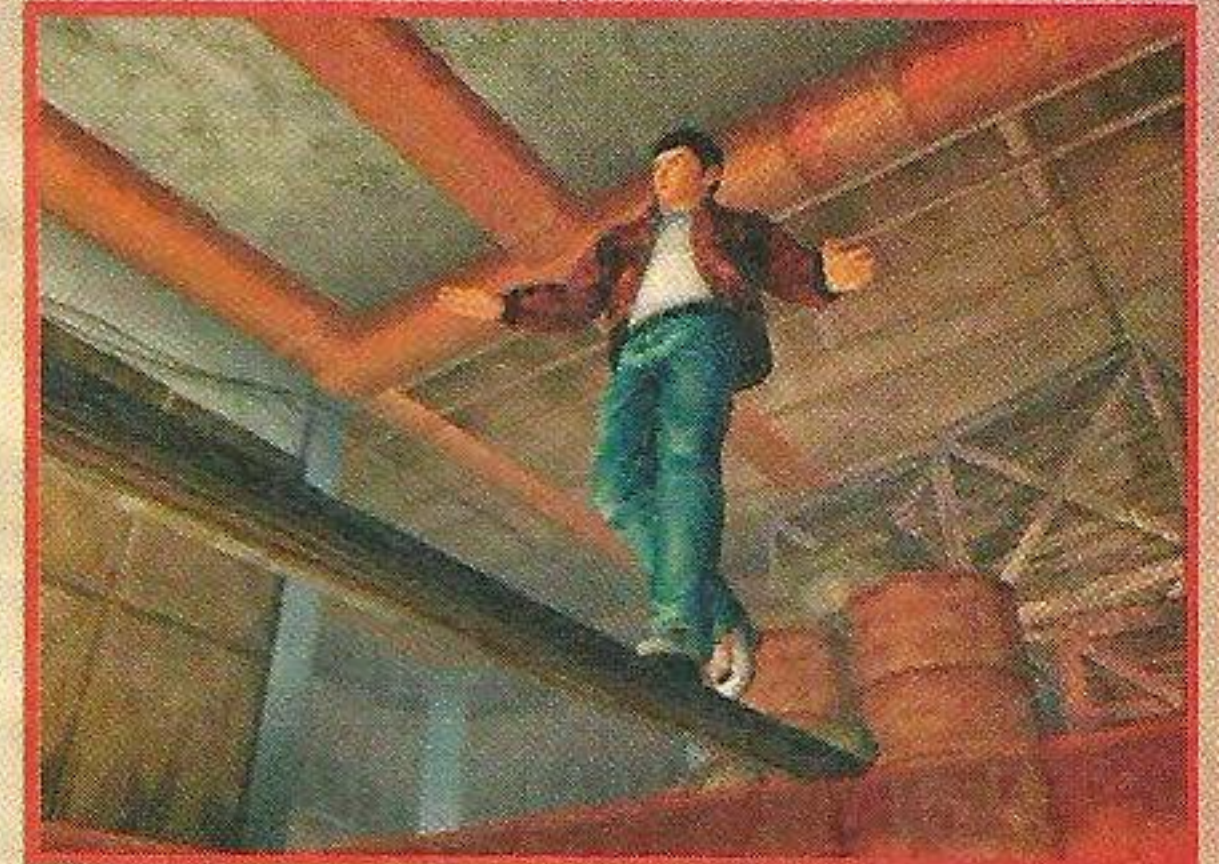
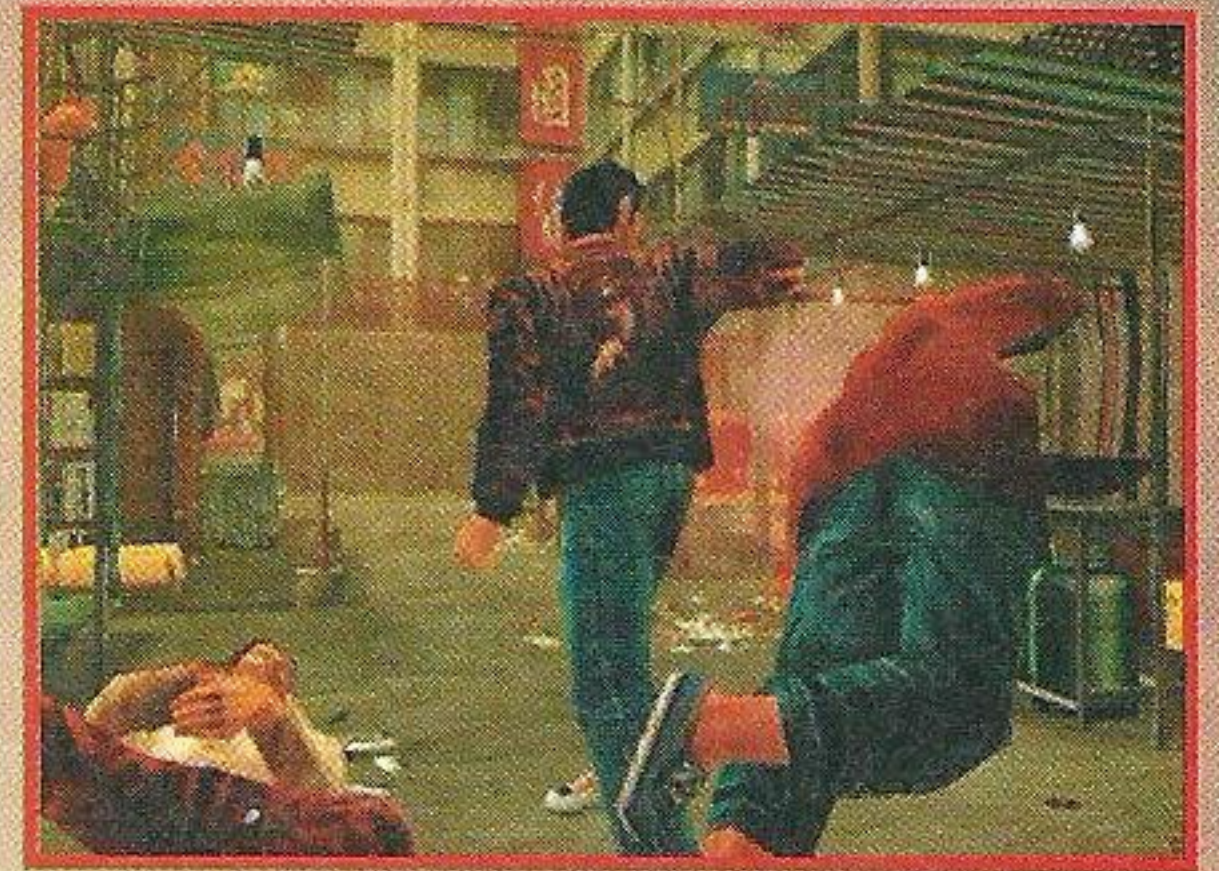
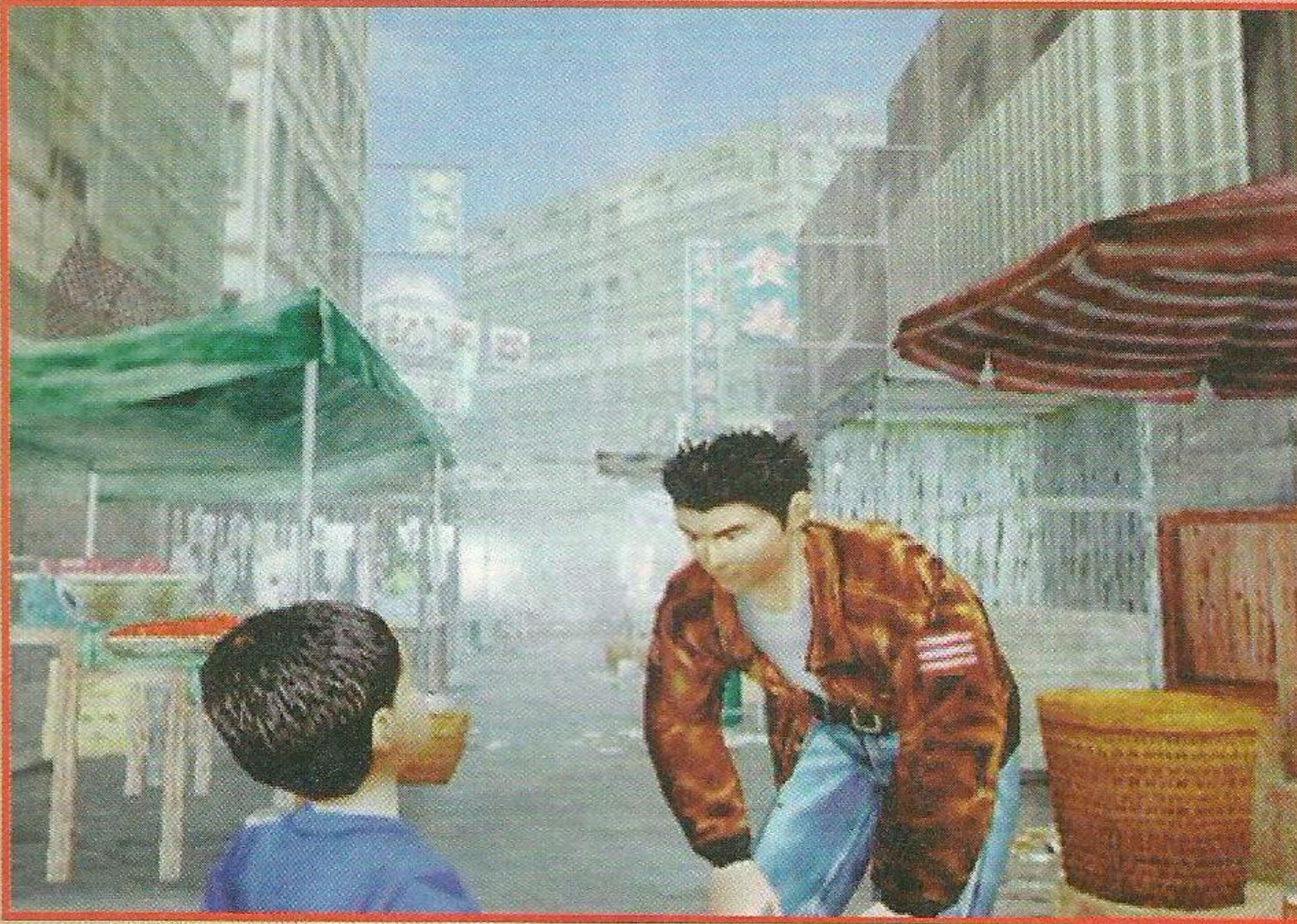


■ Na drugiej płycie znajdują się dwie okrojone - jednopoziomowe - wersje pierwszego RIDGE RACER'A, a także demo starszych gier i zapowiedzi nowych produktów Namco.

I tak wygląda R4. Miejmy nadzieję, że do czasu premiery europejskiej właściwe dla japońskiego rynku elementy zostaną podciągnięte do europejskich standardów, w efekcie czego otrzymamy grę marzeń. [G-Ash]



■ JogCon czyli nowy kontroler Namco. Na razie współpracuje jedynie z RIDGE RACER TYPE 4, ale może inne firmy zechcą w przyszłości wykorzystać możliwości tego wykreconego joypada - czyli długo oczekiwany force-feedback. Będzie też w Europie!



■ WYDAWCA: SEGA ■ PLATFORMA: DREAMCAST ■ TERMIN: NTSC - JESIEŃ '99

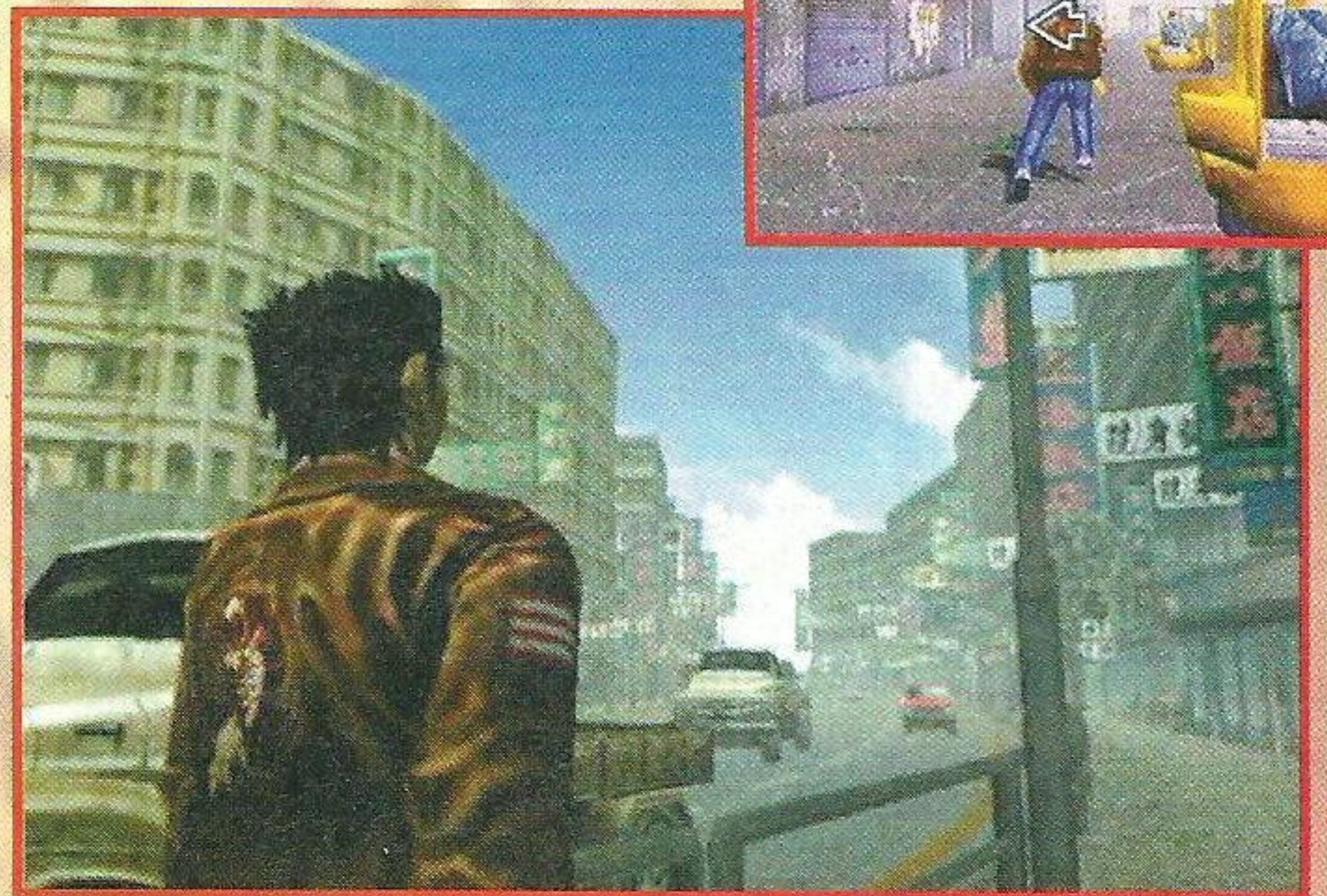
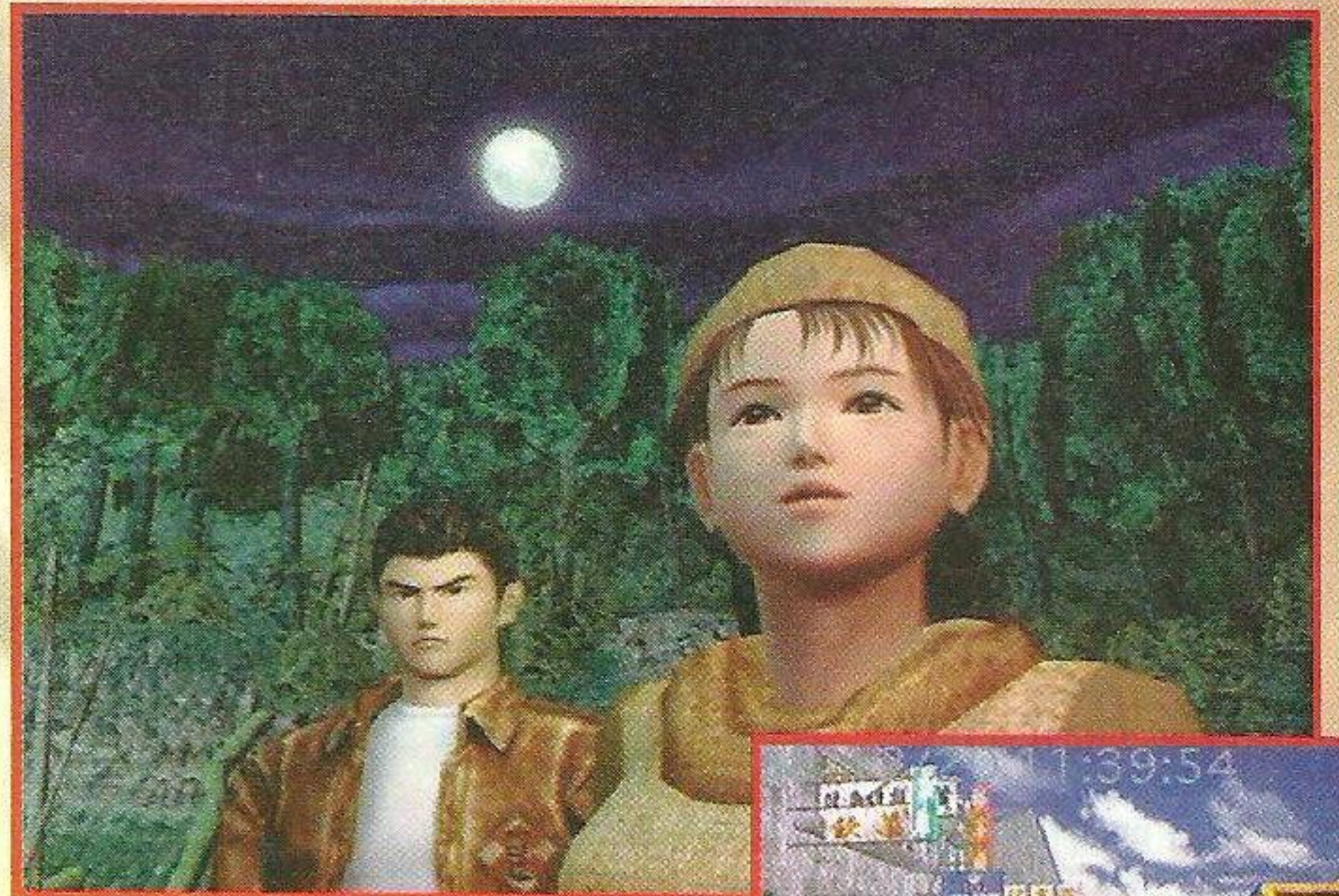
Shenmue

Trend dążenia gier video do jak najbardziej rzeczywistego odwzorowania świata nie jest zjawiskiem nowym, jednakże nabiera on realnych kształtów dopiero w momencie pojawienia się sprzętu zdolnego "udźwignąć" taki pomysł.

Pomysł gry powstał w głowie mistrza mniej więcej pięć lat temu, pod wpływem wrażeń z podróży do Chin. Jednak dopiero narodziny DC spowodowały iż, Suzuki-San wraz z pomocą AM2 mógł skoncentrować się na urzeczywistnieniu swej wizji. Co ciekawe od samego początku był on przeciwny klasyfikowaniu SHENMUE według istniejących kryteriów pomimo, iż gra czerpie zarówno z gatunku rpg jak i adventure. Ostatecznie określił ją jako "FREE" (Free Reactive Eyes Entertainment) zaznaczając, iż zamierza tym samym osiągnąć poziom rozrywki niespotykany dotąd w grach video. Świat przedstawiony w SHENMUE ma bazować na rzeczywistych lokacjach znajdujących się we wspomnianych Chinach, a także HongKongu i Japonii. W samej grze pojawi się grubo ponad 500 różnych postaci, z którymi będzie można nawiązać interakcję oraz pozostała, nieokreślona jeszcze liczba nieco mniej rozmownych NPC, stanowiących głównie tło. Do wyboru gracz otrzyma dziewięć różnych bohaterów charakteryzujących się odmiennymi cechami, historią czy też ogólnym umiejscowieniem w grze. O samej fabule nie wiadomo na razie zbyt wiele, oprócz tego, iż będzie obejmować głównie Chiny oraz Japonię.

Zapytany o dwie najważniejsze cechy, Yu Suzuki bez wahania wskazał na jakość oraz wynikającą z definicji swobodę - przy czym jakość odnosi się tu głównie do tradycyjnych różnic pomiędzy właściwą grą, a sekwencjami video jakie ją urozmaicają. W przypadku SHENMUE całość ma prezentować wyjątkowo wysoki i jednolity poziom, ponieważ sama gra będzie pozbawiona komputerowych animacji. Zastąpią je natomiast równie dobre, o ile nie lepsze sekwencje tworzone w czasie rzeczywistym. Kolejnym, nowatorskim rozwiązaniem będzie brak jakichkolwiek ograniczeń, a co za tym idzie możliwość podążania w dowolnych kierunkach. Na przykład, pozwoli to na eksplorację dowolnej lokacji, a tym samym odłożenie celu danego quest'a na dalszy plan. Przedstawiony świat ma różnić się diametralnie od tego do czego przyzwyczaili nas obecne gry. Ulice zachowają swój tętniący życiem charakter, będą pełne ludzi zachowujących się w rzeczywisty sposób, rozmawiających ze sobą. Zwiedzane pomieszczenia, których ogółem jest ponad 1200, mają wyglądać bardzo naturalnie - czasami nawet tak jakby przed momentem ktoś je opuścił. Aby nadać grze jeszcze większy wymiar realizmu postanowiono wykorzystać efekt zmiany pogody. W trakcie swej podróży do Chin, Suzuki-San miał okazję obserwować tamtejszy klimat oraz jego wpływ na krajobraz. W efekcie całość ma odwzorowywać naturalne środowisko obfitujące w śnieg, deszcz, wiatr, słońce oraz następujące pory dnia: wczesny i późny ranek, popołudnie, wieczór i noc.

Od strony wizualnej gra prezentuje się więc niesamowicie. Dodatkowo ruchy wszystkich postaci zostały opracowane przy pomocy techniki 'motion-capture', co pozwoliło na osiągnięcie fantastycznych wręcz wyników. Szczególnie atrakcyjnie będą prezentować się sceny walki, charakteryzujące się sporą dynamiką oraz zróżnicowaniem stylów -



poczynając chociażby od Kung Fu poprzez Karate i Aikido, a na tradycyjnym street-fighting'u kończąc. Równie ciekawie zapowiada się także system kierowania postacią. Podstawę mają stanowić wspomniane już quest'y, w trakcie których gracz będzie badał wybrane lokacje, kompletował informacje, zdobywał potrzebne pieniądze etc. Wraz z rozwojem sytuacji quest'y będą przerywane sekwencjami walki czy też innymi, nadzwyczajnymi wydarzeniami, które sprowadzą gracza do natychmiastowego wyboru jednej z kilku możliwych opcji. Całość zostanie oczywiście okraszona odpowiednią muzyką oraz tonami dźwięków, stanowiących tło gry oraz dialogi.

Biorąc pod uwagę osobę Yu Suzuki i sławę zespołu AM2 właściwie można być pewnym, że ostatecznie będziemy mieli do czynienia z kolejnym tytułem, dla którego warto kupić DC. Niemniej jednak do premiery wciąż pozostaje parę miesięcy i niewykluczone, że mistrz wprowadzi jeszcze pewne zmiany do tego niezwykle ciekawego projektu [ORIGiN].

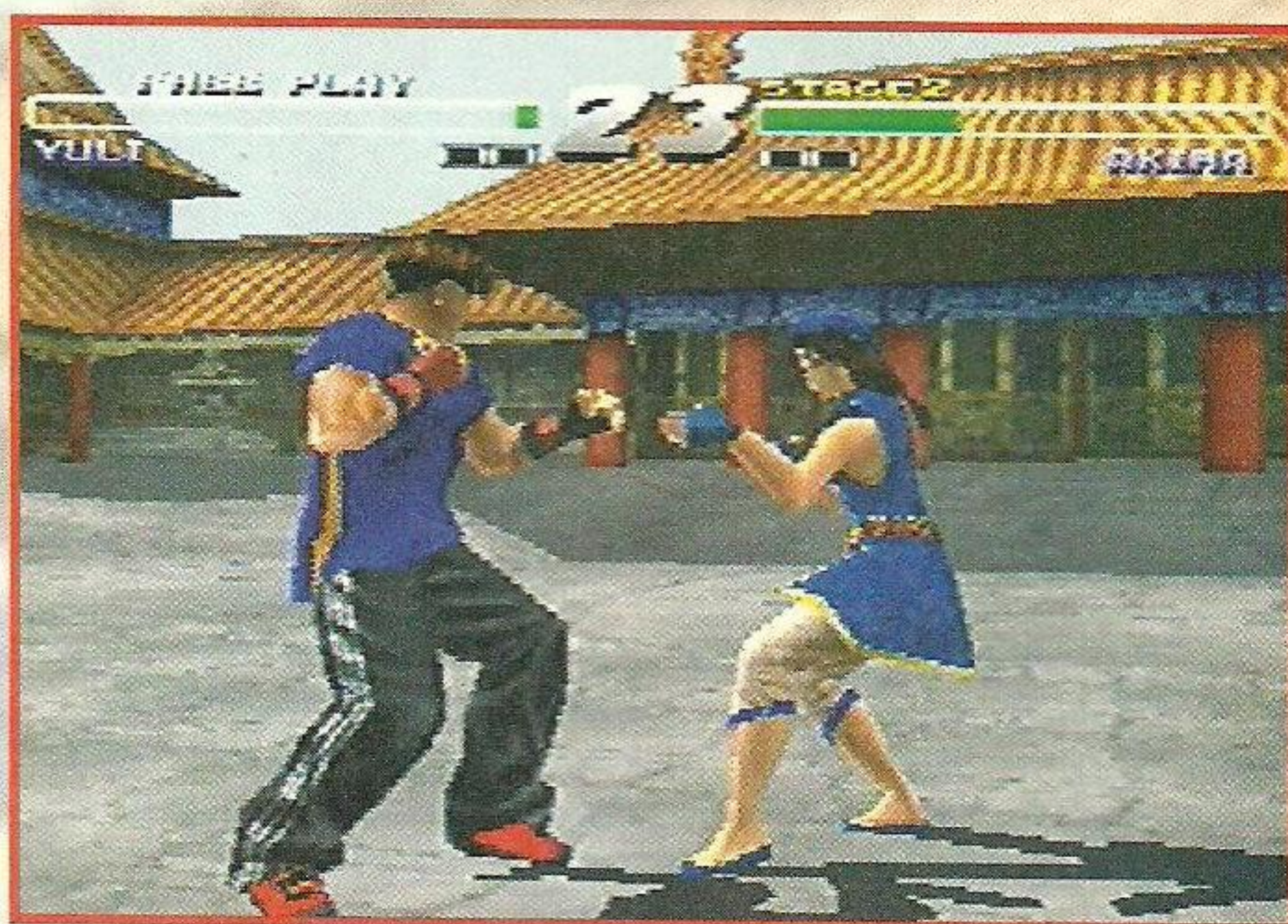


■ WYDAWCA: KONAMI ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: MARZEC-KWIECIEŃ

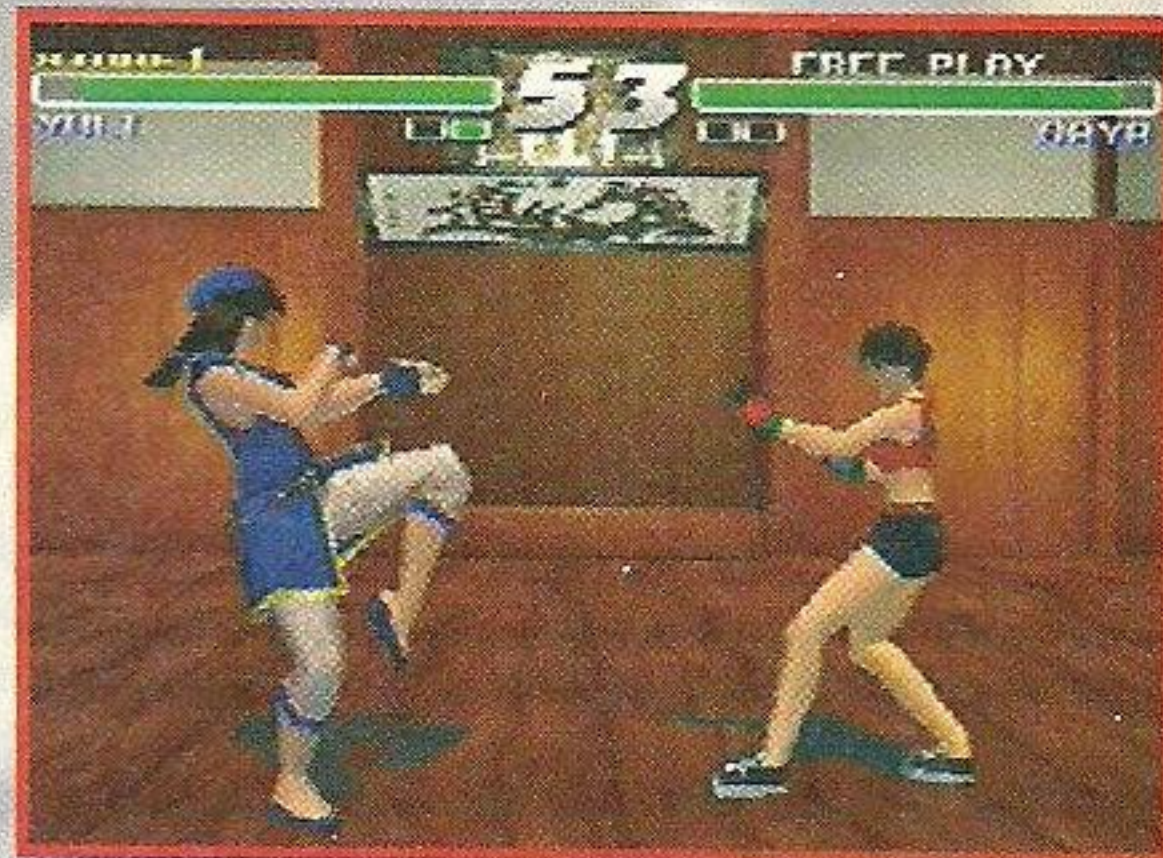
Kensei - The Sacred Fist

Konami wyraźnie chce zaistnieć na rynku fighterów i trzeba powiedzieć, że z KENSEI ta sztuka może im się udać. Naturalnie jest to fighter klasy "B", będący zrzywką ze wszystkiego co tylko możliwe...

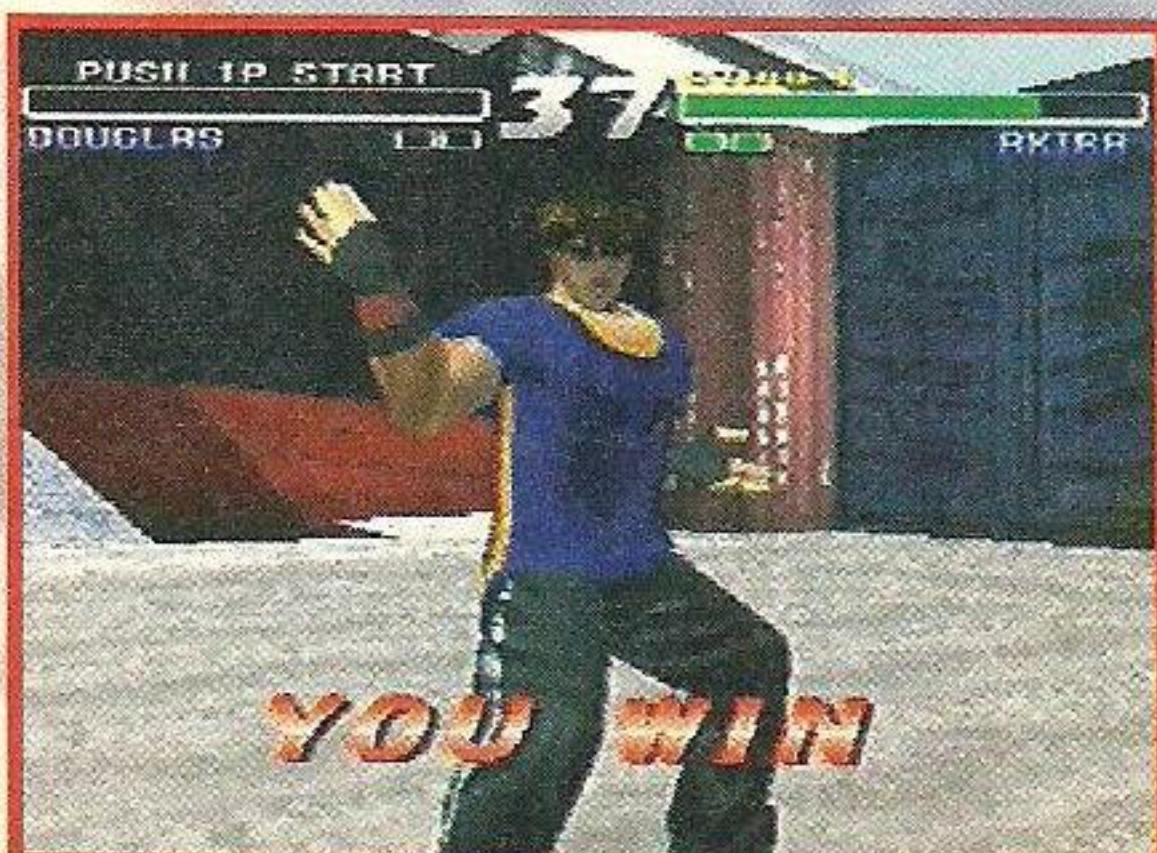
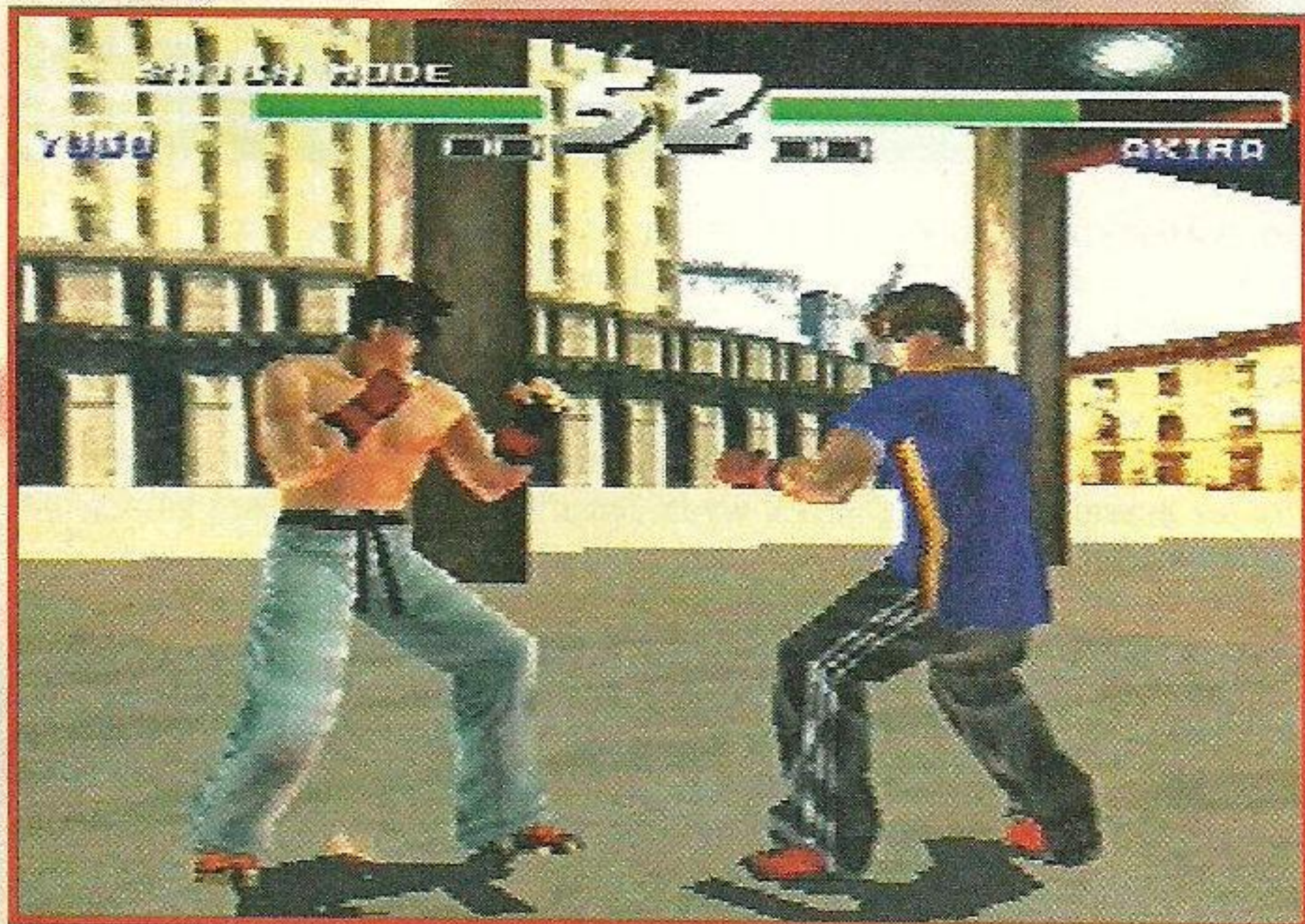
Przede wszystkim z serii TEKKEN - od samego początku nie może być co do tego wątpliwości. Jednak kopiowanie najlepszych wcale nie musi być czymś złym - dużo gorzej byłoby, gdyby kopiowano najgorszych. Więc KENSEI może i jest xeroboyem, ale za to udany. Na początku można wybierać spośród 9 zawodników - każdy ma swojego sub-bossa i po przejściu gry ta postać zostaje odkryta. Dodając do tego jeszcze 4 innych poukrywanych fighterów da to łączną liczbę 22 postaci. Część z nich jest naprawdę interesująca - np. gość, który jest konsolowym wcieleniem Stevena Segala. Posiadający identyczne rysy twarzy, ubrany w skórzaną marynarkę, z indyjskim wisiorkiem na piersiach i wykonujący niesamowite ruchy dłońmi facio nie może być wzięty za kogo innego. Naturalnie jest i rzucacz (a'la King), dwie szybkie panienki, łamaczka (a'la Nina) paru odpowiednio mocnych chłoptasi (ręce, nogi, wszystko itd.). Postacie są dość dobrze wyważone i przyzwoicie animowane, choć naturalnie brakuje im charyzmy.



Bardzo fajnie przy tym rozwiązany został system blokowania ciosów przeciwnika - w innych grach zawodnik po prostu stoi z podniesioną gardą, tutaj zaś zbija wszystkie górne ciosy i podskakuje nad dolnymi. Wygląda to trochę jak chiński film kung-fu, w każdym razie efektownie. Interesujące są także rzuty (tego nigdy dość), a także dobijanie leżącego na ziemi przeciwnika - szczególnie celuje w tym niejaki David, który potrafi miotać innymi zawodnikami nie gorzej niż King. Albo przewrócić kogoś, wziąć go za nogi, rozszerzyć je i skoczyć na genitalia... Gra pod tym względem jest przyjazna użytkownikowi i po włączeniu odpowiedniej opcji wyświetla czasem pomocne informacje w dolnym rogu ekranu.



Sterowanie zawodnikiem odbywa się przy użyciu czterech przycisków - punch, kick, blok i rzut. Większość combosów jest bardzo prosta i wchodzi niczym w masło - standardowe PPPK, czy też PKPK lub P+B, K, P można stukać właściwie nie patrząc nawet na listę ciosów, klepiąc po przyciskach ot tak sobie, co niekoniecznie musi być zarzutem.



Grafika budzi mieszane uczucia. Nienajgorsze tła i ładni, cieniowani (jak w DEAD OR ALIVE) zawodnicy na pierwszym planie mogą się podobać. Z drugiej zaś strony niektóre postacie są lepiej animowane od innych. Całość pracuje w 60 fps'ach i jest bardzo płynna. Muzycznie przeważają metalowe riffy, połączone z dobrymi odgłosami wydawanymi przez fighterów i także jest OK. Ssiej za to fakt, że w trybie single-player KENSEI zdecydowanie urąga inteligencji gracza. Na standardowym poziomie trudności grę można przejść używając dwóch ciosów na przemian (dla większości zawodników wystarczy przód/góra+kick poprawione przód-przód+punch), nawet na bossów, co w oczywisty sposób działa przeciwko grze. W trybie multi za to jest to całkiem udany fighterek, który powinien skraść trochę czasu wszystkim miłośnikom mordobic. [Gulash]

WYDAWCA: GT INTERACTIVE PLATFORMA: NINTENDO 64 TERMIN: MARZEC-KWIECIEŃ

Duke Nukem: Zero Hour

No proszę. Duke Nukem jest chyba najbardziej kosztownym ze wszystkich growych hobby na świecie. Powód? Każdy kto chciałby zagrać we wszystkie gry, w których występuje musiałby zakupić PC-ta, PSX-a oraz Nintendo 64.

Co też nowego może zaproponować nam kolejna część przygód gościa, który jest równie nieskomplikowany jak kwestie, którymi co jakiś czas dodaje sobie otuchy? W sumie niewiele.

No dobra, tak naprawdę to trochę tego jest, bo zamiast brzydkich sprite'ów zagoszczą tu polygony. Czyli - żadna świnią nie będzie już wyglądała tak samo z każdej strony. Akcja DN: ZERO HOUR toczy się zaraz po wyłączeniu PSX-a wieńczącego wyczerpującą sesję z DUKE NUKEM: TIME



Dziki Zachód, wiktoriańska Anglia, postapokaliptyczny Nowy Jork - to tylko niektóre z lokacji kryjące

przodków dzielnego eksterminatora obcych. W każdym z tych miejsc rola Duke'a nie ograniczy się jedynie



TO KILL. Okazało się bowiem, że obcy eksperymentowali z przenoszeniem się w czasie nie tylko dlatego, żeby dostarczyć posiadaczom szaraka tak potrzebnego mięsa armatniego.

Ich plany były nie tylko o wiele bardziej długofalowe, ale też można rzec - wieloplatformowe. Okazało się bowiem, że w dłuższej perspektywie, to samo będą robili w wersji na N64. Poprzednie doświadczenia nabyte w drodze częstych podróży w czasie mają teraz posłużyć obcym do wyrwania chwastów - przodków niesamowitego Duke'a. Zamysł jest stary jak pierwsza część "Powrotu do Przyszłości". I w końcu okaże się równie bezskuteczny. Ale nasz ulubiony mięśniak będzie miał przynajmniej co robić do czasu ukazania się DUKE NUKEM FOREVER.

DN: ZH przygotowywana jest wyłącznie z myślą na N64 - tym razem nie ma to być żadna ściemniona konwersja, tylko od początku pomyślana na Nintendo gra. Sposób przedstawienia akcji ma nawiązywać do niedawnej PSX-owej odsłony - obok fpp do wyboru ma być również tryb tpp. Dzięki temu, również posiadacze N64 nie ominie przyjemność ujrzenia turlającego się, czołgającego i skaczącego Nukema w całej jego trójwymiarowej krasie.

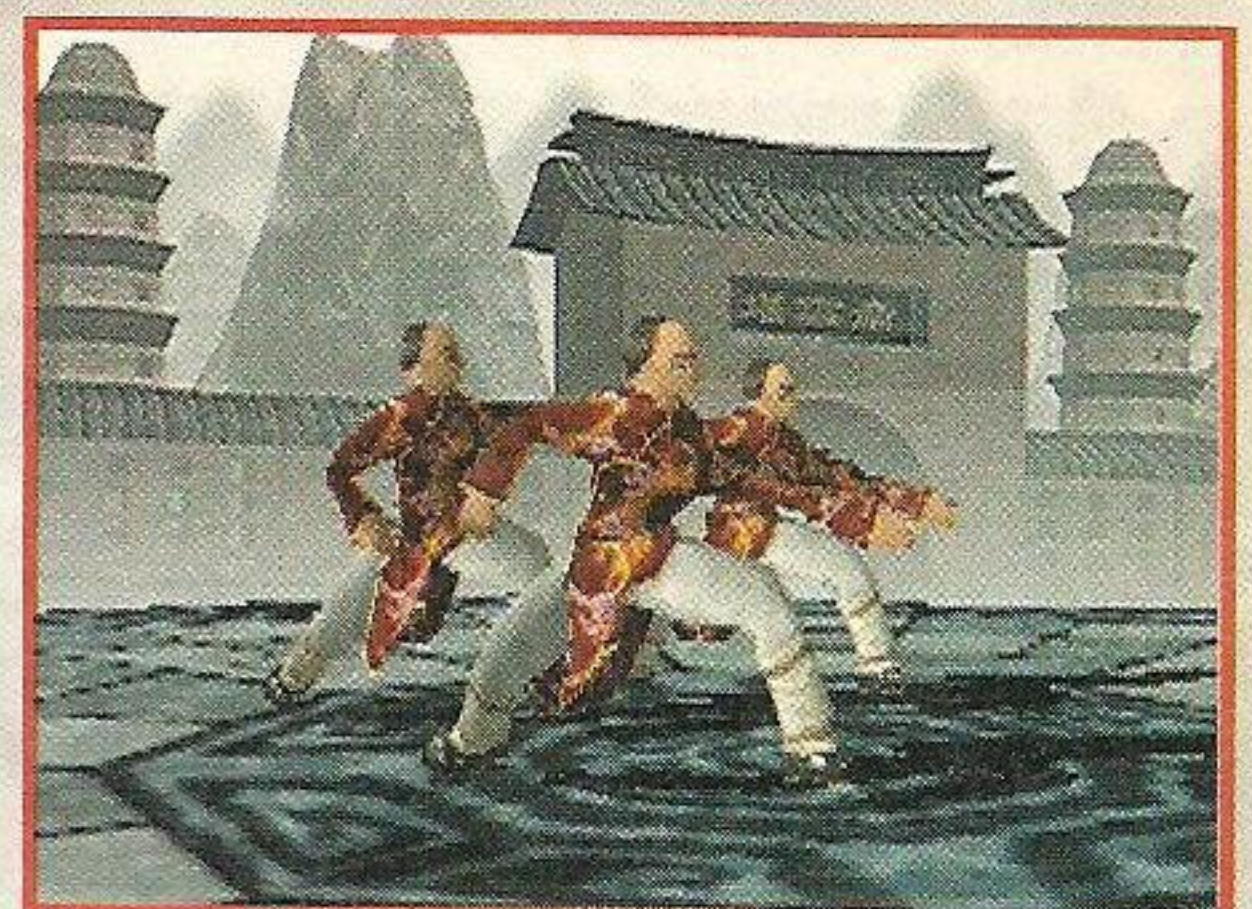


do zmasakrowania mas nieustępliwych świnioglin czy lewitujących mózgow. Jak każdy przykładowy syn musi przede wszystkim zadbać o zdrowie swoich bliskich (dzięki czemu nie pozbawi się szansy własnego zaistnienia w przyszłości).

Firma, która przygotowuje grę - Eurocom - starała się nieco odświeżyć wizerunek samej gry. Postanowiono więc, że Duke nie będzie jedynie pętał się po okolicy, dobierając karty o odpowiednich kolorach do drzwi - teraz czasem trzeba będzie odnaleźć jakiś łom czy nożyce do cięcia drutu. Gra ma nabrać przez to bardziej przygodowych kolorów, ale nie stracić przy tym nic ze swojej charakterystycznej Diukowej jatki.

Ta z kolei ma się odbywać przy użyciu shotguna, karabinów maszynowych, dynamitu, bomb, zamrażacza, działka pulsacyjnego, wyrzutni rakiet, Gatlinga, Volt guna oraz obecnego tylko i wyłącznie w wersji multiplayer - Time Vortex ("rozbiera" z przedmiotów tych, którzy wystawieni są na jego działanie). W grze mają zostać zaimplementowane różne wersje zabawy wieloosobowej - i to zarówno kooperacyjnej jak i deathmatchowej (do czterech osób naturalnie). Efekt prac poznamy już na wiosnę. [banan]





■ WYDAWCA: THQ ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: MARZEC

Shao Lin

Nie zawsze mamy okazję ustosunkować się do zapowiadanej gry. I właściwie bardzo dobrze, bo zapowiedzi powinny być maksymalnie obiektywne. Często piszemy je po ujrzeniu screenów z gry i przeczytaniu materiałów prasowych, ewentualnie - obejrzeniu trailera, dema bądź jakiejś bety.

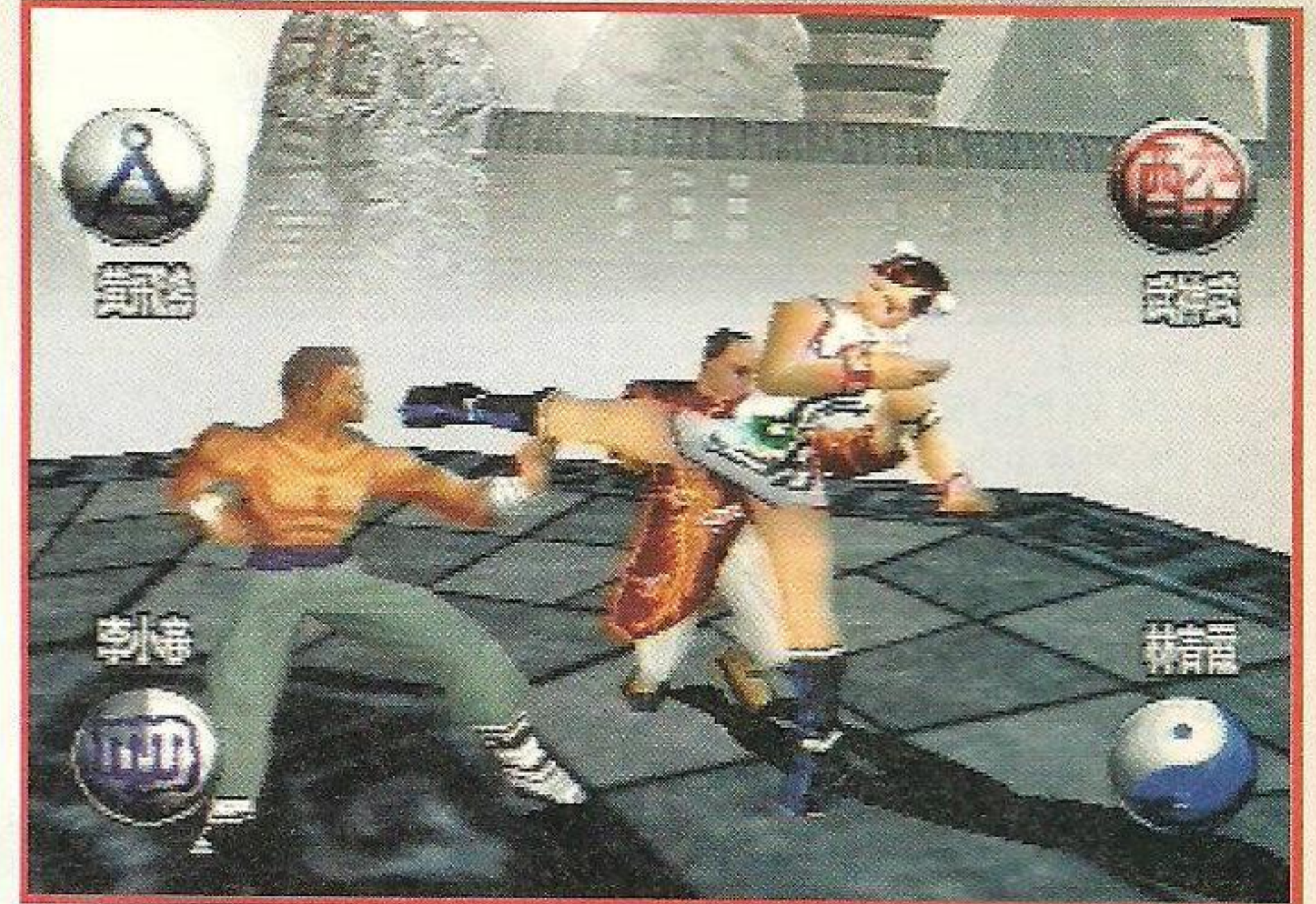
Na nieszczęście SHAO LIN miałem okazję pobawić się grą na ECTS-ie. I z przyjemnością przeprowadzę pewien mały eksperyment.

"Fani bijatyk wreszcie mają to o czym marzyli od lat. Realistyczne i szybkie mordobicie 3D pozwalające na walkę do czterech osób naraz na jednym ekranie."

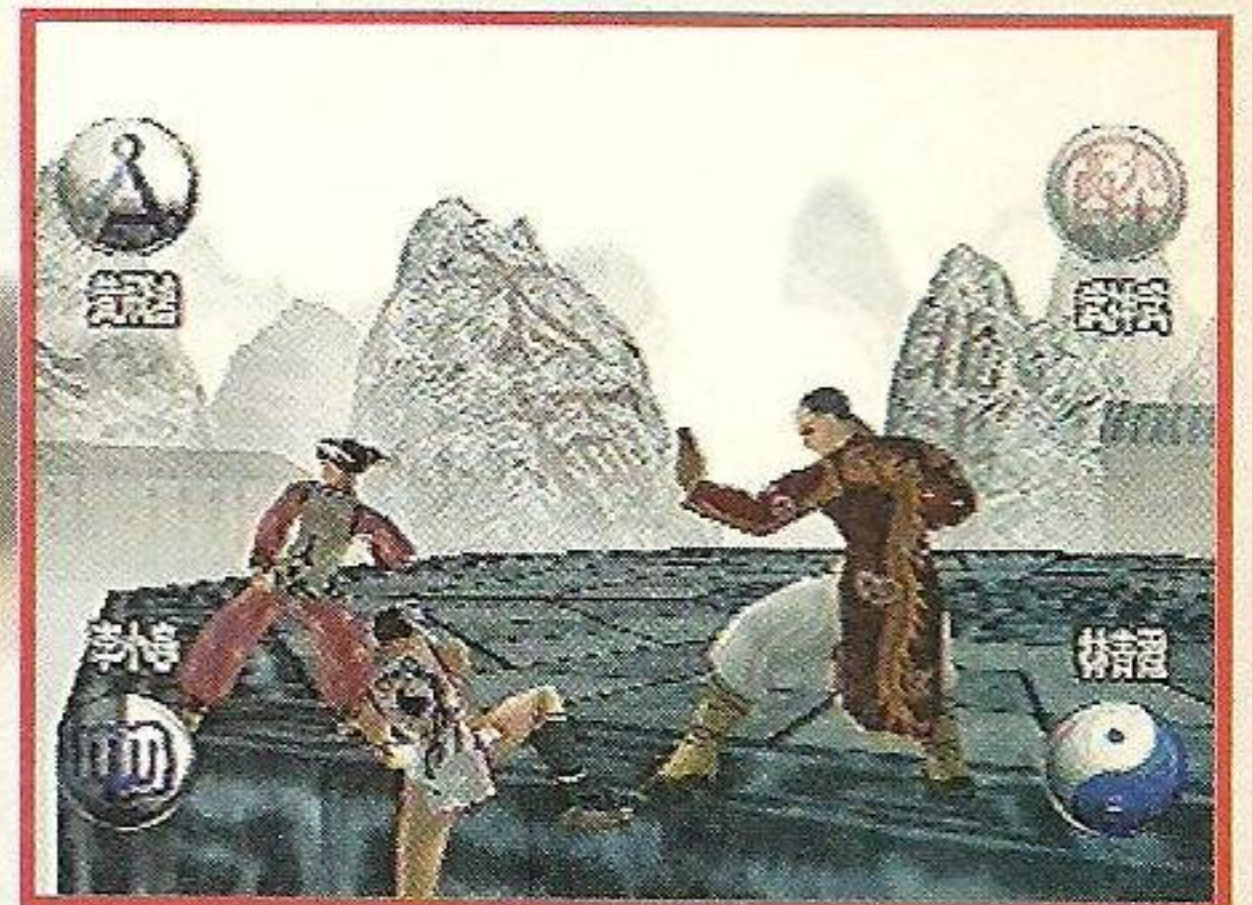
He. Pewnie, że fani bijatyk od dawna czekali na realistyczne i szybkie mordobicie 3D pozwalające na walkę do czterech osób naraz na jednym ekranie. Co więcej - fani bijatyk mogli nawet marzyć o czymś takim przez lata. Ale co z tego, skoro SHAO LIN nie spełnia tych obietnic? Niewiele. Gra jest może dosyć płynna, ale o ultrarealizmie nie ma co mówić. Co prawda postacie walczą stylami dosyć wiernie naśladującymi to co dzieje się każdego ranka we wszystkich parkach Chin, ale niestety style te są bardzo ubogie. To znaczy style wprowadzone do gry zostały bardzo poważnie okrojone i właściwie nie ma specjalnie wielu ciosów (co wynagradzać ma

fakt iż owych stylów jest do wyboru sześć).

"Budowle starożytnych Chin stanowią tło dla starców, które entuzjaści bijatyk mogą stoczyć wybierając jeden z sześciu dostępnych stylów będący odwzorowaniem prawdziwych sztuk walki".



W kwestii stylów, ich różnorodności oraz złożeniu wypowiedziałem się powyżej. Co do krajobrazów zaś - nie są niczym specjalnym. Cała arena, na której stoczyłem przyjacielską walkę z jakimiś trzema nieznanymi gośćmi była spowita mgłą - niewątpliwie bardzo realistyczną, ale też ponadczasową. Więc nie umiem powiedzieć czy rzeczywiście miała posmak starożytnych Chin.



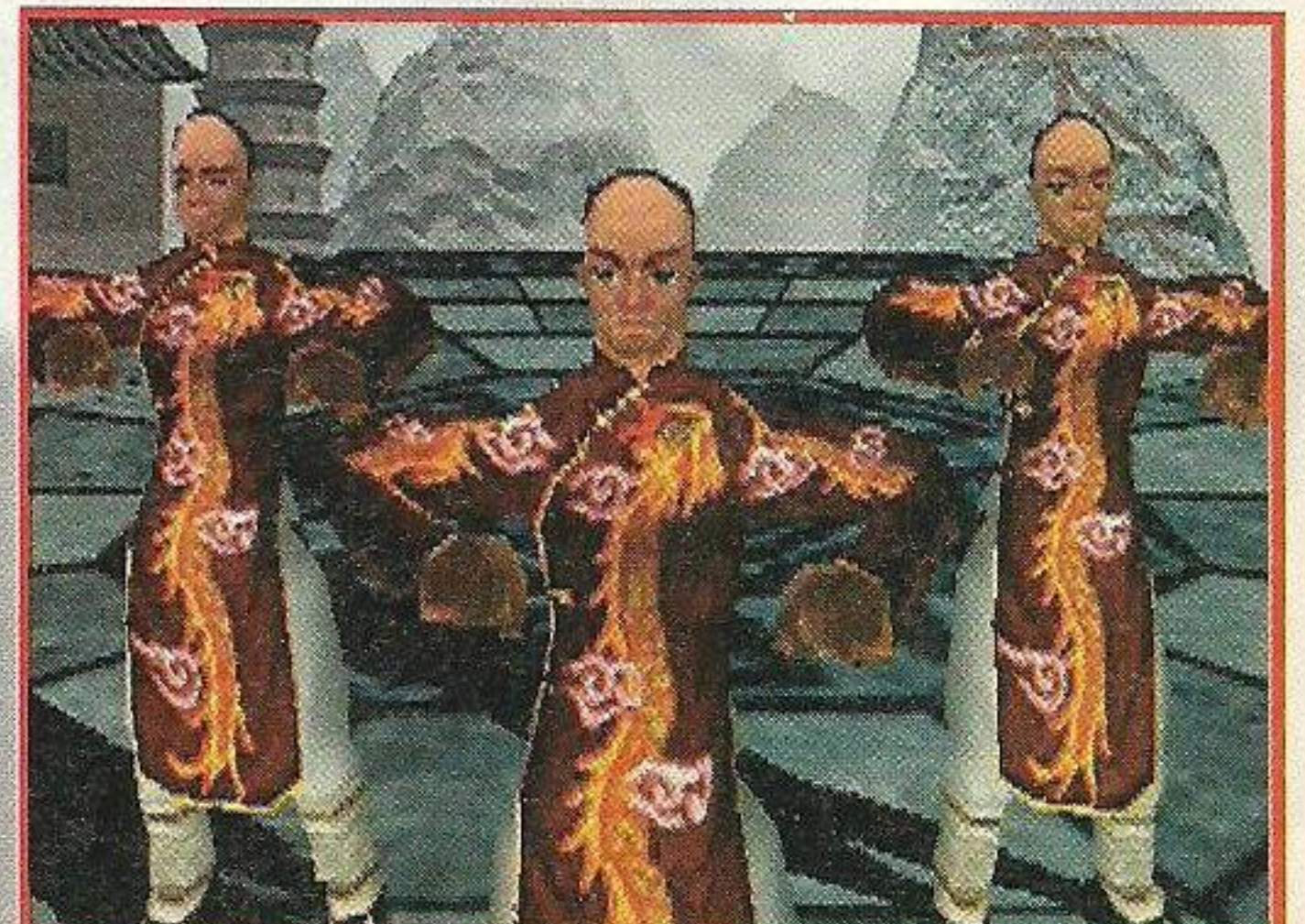
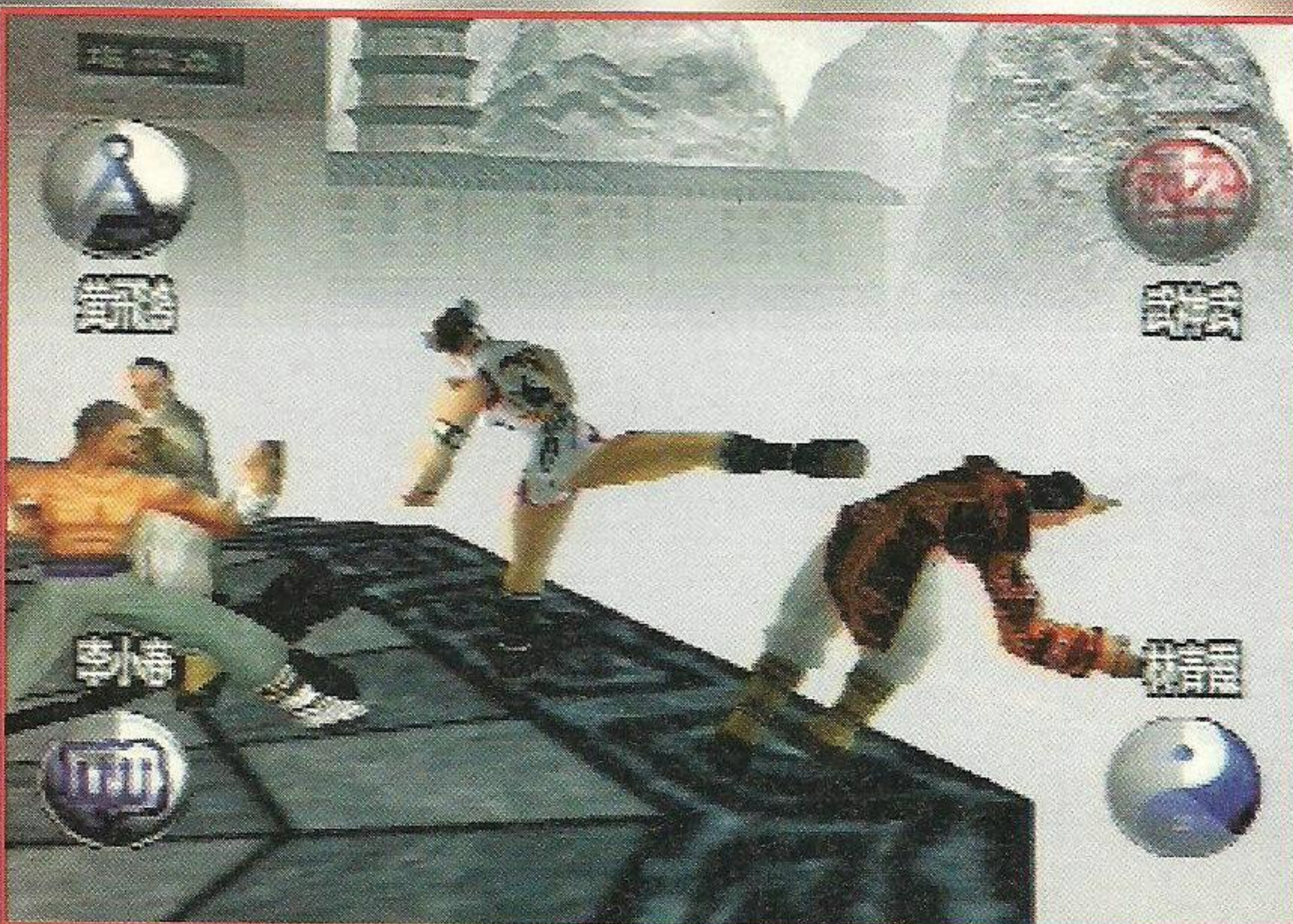
"Tryb Quest pozwoli graczom na pełne zaangażowanie, kiedy w pocie czoła zdobywać będą nowe umiejętności i doświadczenia starając się zdobyć Butukuo - duchy sztuk walki. Czasami będzie miał przeciwko sobie aż ośmiu sterowanych przez konsolę przeciwników".

Miałem możliwość sprawdzenia tylko wersji multiplayer...

"Wykorzystując multi-tapa oraz naturalnie wszystkie cztery pady - SHAO LIN jest prawdziwą uczcią dla amatorów bijatyk. Uczcią przywodzącą na myśl stare filmy sztuk walki".

Obsługuje multi-tapa, ale gra jest za mało emocjonująca. A przynajmniej była na ECTS-ie. I co prawda nie wiem czy z relatywnie niezbyt urodziwego kaczątka zrobił się piękny fabadek, ale śmiem wątpić.

I nie traktujcie tego jak recenzji. W sumie to tylko eksperyment. Próba przybliżenia wam informacji z którymi zwykle mamy do czynienia. Pojawia się w nich tyle razy słowo "NAJ", że można dostać kręcka. [Banan]



WYDAWCA: GT INTERACTIVE ■ PLATFORMA: NINTENDO 64, PLAYSTATION ■ TERMIN: MAJ

Gauntlet Legends

Kwestia tzw. coverów to dosyć kontrowersyjny temat. W zasadzie, skoro twórcy jakichś piosenek sprzed dwóch dekad chcą ożywić swoje produkcje i zgadzają się, aby nowopowstający boyband (nie, nie boysband) o jakiejś Shanky'owej nazwie zmiksował ich utwór i wzbogacił go o jakiś żafosny falset to spoko. Ale czy na pewno chcemy wznowień starych arcade'ów?

Każdy, kto wyczuwa w moim pytaniu (w żadnym wypadku NIE retorycznym) jakieś złośliwe nutki niech się nie wkurza. Akurat to pytanie nie ma na celu wywołania pogardliwych uśmiezków, tylko sprowokować lokalną burzę mózgu. Bo, tak jak wszyscy sumienni, korzystający z podręczników do historii, wiesz przecież gracz, że GAUNTLET był swego czasu jednym z wielkich tytułów królujących w salonach gier, na Spectrumach, Commodore'ach i innych dosyć archaicznym urządzeniach. Pamiętaj, pokazywane z góry labirynty rojące się od jednokolorowych przeciwników, których pozbywałeś się jako przedstawiciel jednej z czterech profesji - wojownik, walkiria, mag oraz łucznik. Oczywiście, jeżeli zbyt szybko lub po prostu pobieżnie przerzucałeś strony książki mogłeś dojść do wniosku, że GAUNTLET był bratem bliźniakiem pewnej głośnej gry firmowanej przez Blizzard, ale wniosek ten byłby błędny. Co wbrew pozorom, nie przesądza wcale, która z gier była lepsza (jak na swoje czasy).

Konsole, na których ma być rewowany GAUNTLET pod zmodyfikowanym kosmetycznie tytułem to PSX oraz N64. I prawdopodobnie wersje te różnić się będą od starusieńkiego tytułu mniej więcej tym samym czyli - jakimiś kosmetycznymi szczegółikami. Bo podobnie jak w dziadku, tak i w GAUNTLET LEGENDS do dyspozycji pozostają cztery klasy, podobnie wszystkie mają oprócz swych zwyczajowych ataków te specjalne (aktywowane po napełnieniu specjalnego paska). Pierwszym poważnym suplementem do gry ma być możliwość zdobywania doświadczenia i w miarę tego "usprawniania" swego bohatera, obsypywania go nowymi broniąmi zakupywanymi w sklepach za znalezione w czasie wędrówki złoto itd. Do odwiedzenia mają być cztery światy (każdy podzielony na 5-6 etapów) - góra, las,



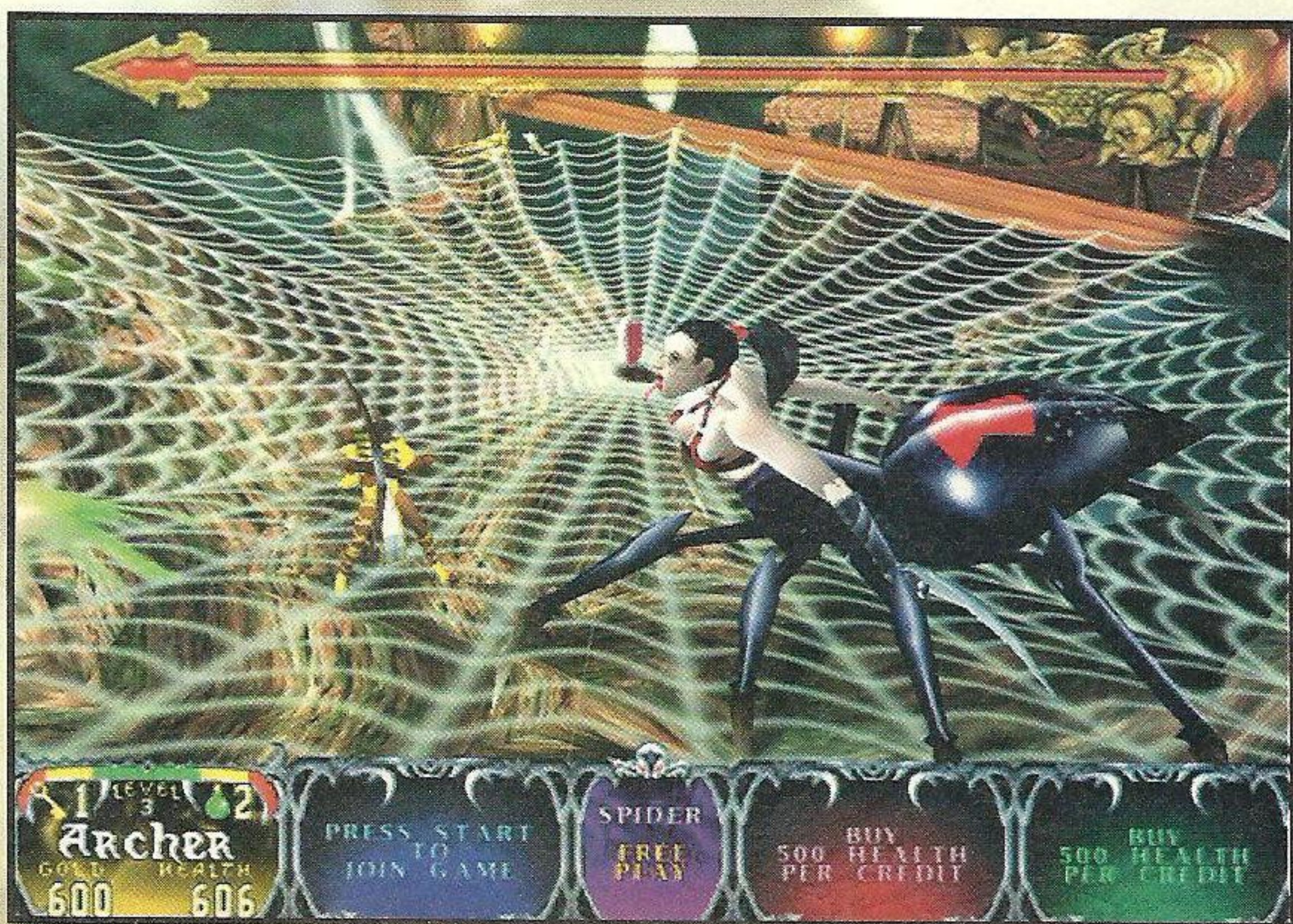
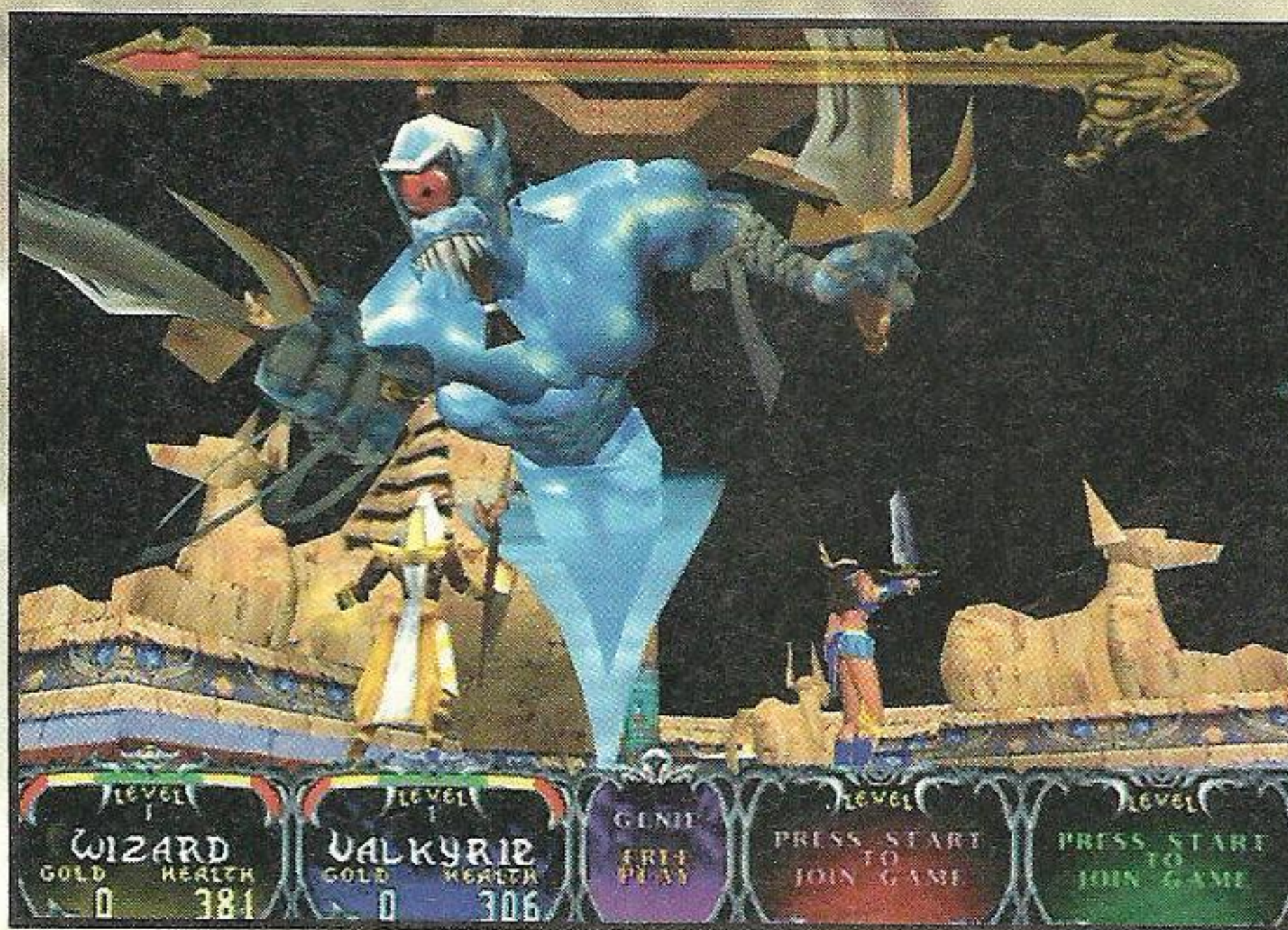
piramida oraz zamek. Aha, do tego dochodzą jeszcze dwa światy bossowe, ale dostęp do pierwszego nich otwiera się dopiero po ubiciu szefów z tematycznych światów (wielka pajęczycza, džinn, chimera i smok), a do drugiego po znalezieniu 13 ukrytych runów. Kilku bossów możecie podziwiać na screenach - chyba nie macie wątpliwości, że graficy z Atari Games są bardzo odcytani i tykają powieści fantasty na kilogramy. Z nowych, ułatwiających jatkę power-upów można wymienić nieśmiertelność, zatrzymanie czasu czy patrzenie przez ściany.

Nie mogło obyć się bez kilku różnic w wersjach. Otóż posiadacze Nintendo 64 zatęsknią zapewne za wprowadzającymi w fabułę, wygenerowanymi przez komputer animacjami, za to PSX-owcy będą mogli rzewnie pogadzić swoje dwa pady na próżno wyczekując trybu czteroosobowego (chyba, że użyją multitap'a) czy podwyższonej rozdzielczości (a tu już się nic nie poradzi). Nie ma sprawiedliwości na tym świecie. Po prostu nie ma.

No tak, jeszcze nawiązanie do pytania na wstępie. Swoją własną odpowiedź zna każdy. A dla tych, którzy za bardzo własnego zdania nie mają proponuję taką: Oczywiście. O ile są dobre.

[Banan]

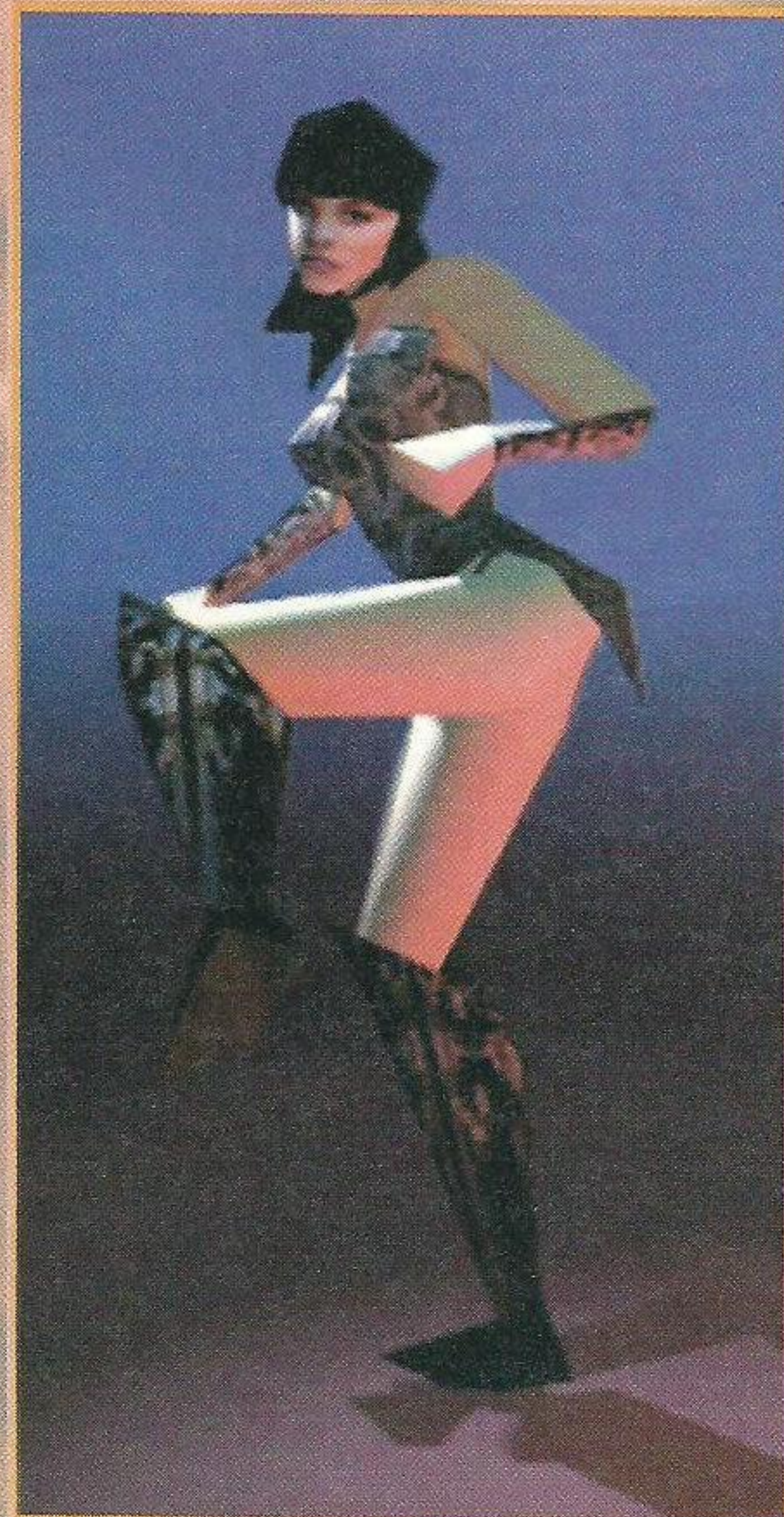
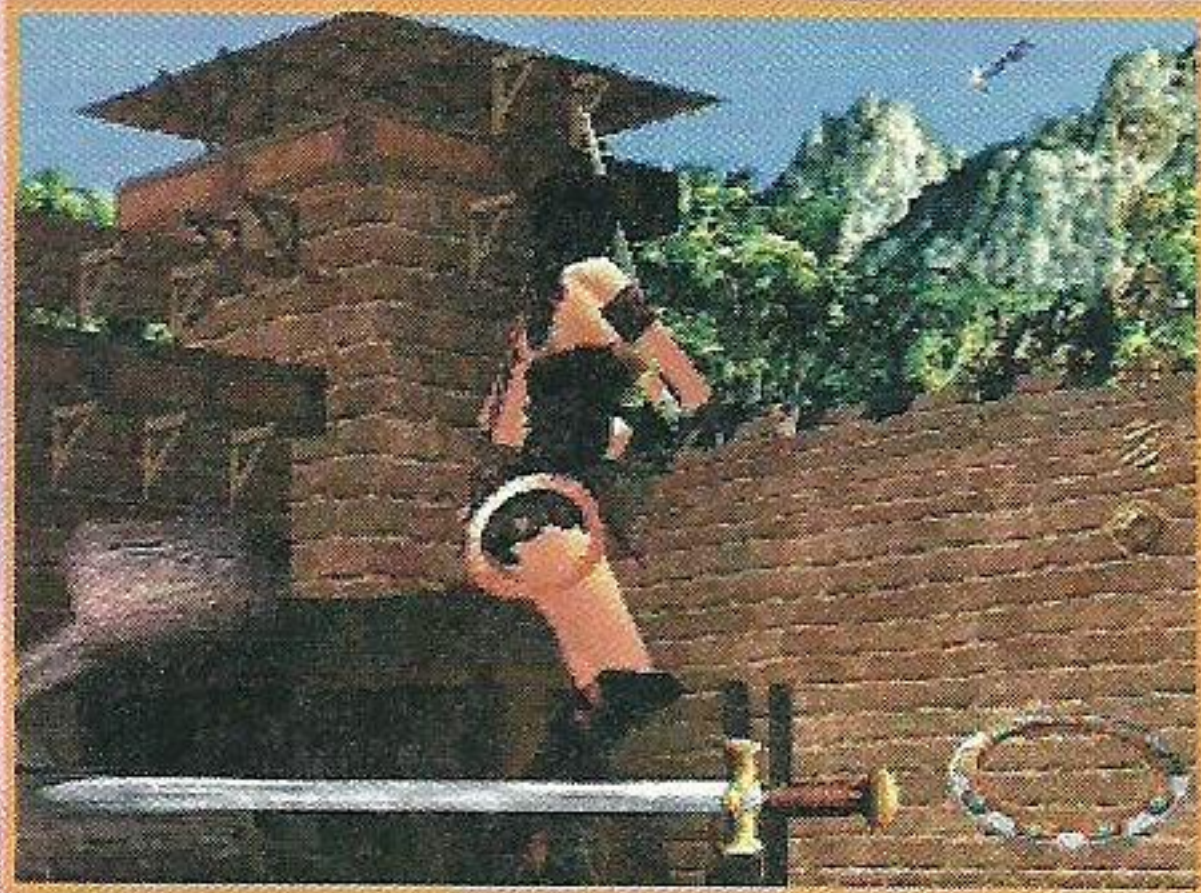
Screeny pochodzą z automatu.



Xena - The Warrior Princess

Oto kobieta marzeń, Xena - wojownicza księżniczka. Mocne nogi, jędrne piersi i zdolności, którymi zadziwiłaby niejednego chuderlawego gracza. Herkules przy niej to lamus i kaleczniak.

Od jakiegoś czasu na różnych kanałach telewizji (zarówno komercyjnej jak i publicznej) zaciekawieni widzowie mają okazję zapoznania się z niezwykle ciekawymi adaptacjami przygód postaci legendarnych, autentycznych oraz mieszanek obydwu powyższych gatunków. Z przykrością połączoną z kronikarskim obowiązkiem donoszę, że historie te są profanacją tego co zdarzało mi się (a czasem nawet jeszcze się zdarza) czytać kilka lat temu. Herkules nie morduje w nich swej żony, Robin Hood walczy z mitologicznymi potworami, Sindbad to goguś, który nawet porządnie nie potrafi szablą ciosu udać, Conan przyjmuje postawę inteligentnego dowcipnisia i jedynie ogłusza 99%



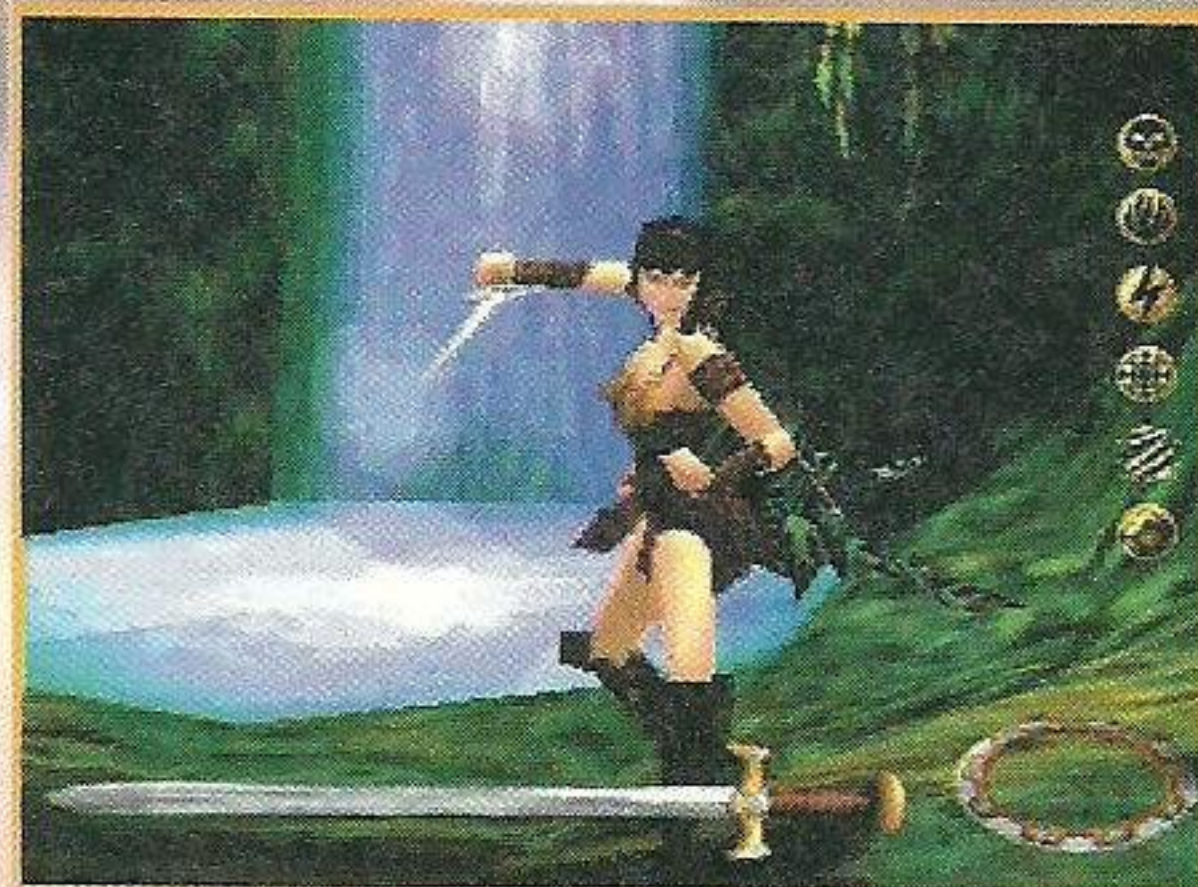
swoich przeciwników, a Xena... No właśnie, Xena. O tej specjalnie dużo nie czytałem.

Już niedługo na ekrany PSX-owych posiadaczy trafi niejedna nadzieja feministek. W ich panteonie nie może zabraknąć miejsca dla wspaniale obdarowanej przez naturę Xeny (swoja droga całkiem ładna z niej czarnulka). W grze (podobnie jak w serialu) kobieta o zwodniczo wymawianym imieniu jest prześladowana przez Kalista oraz greckiego boga wojny - Aresa. Para owa wyhodowała wielką trzygłową bestię o



zatrważająco dziwnym imieniu Horrungus. Teoretycznie Xena ma do pomocy swoją nieodłączną drużnę Gabrielle, która jednak dostała się w szpony Aresa i ma posłużyć do zabicia dzielnej księżniczki. Tyle fabuła.

Gra ma być typową przedstawicielką

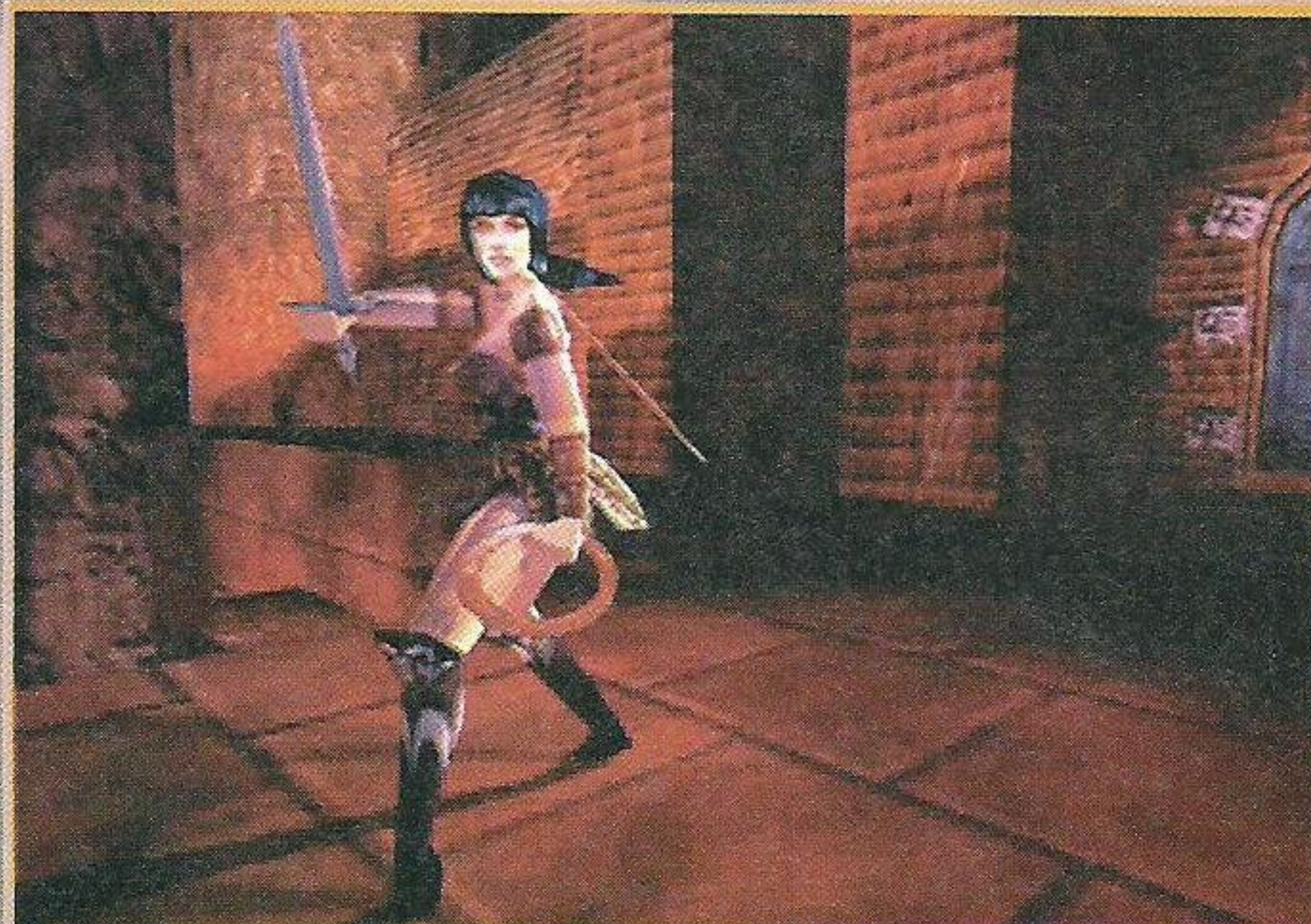


gatunku trójwymiarowych mordobitek uzupełnionych o jakieś elementy przygodowe i coś, co w obecnych czasach trzeba implementować do gier 3D. Elementy skradanki. Bo wiecie, czasami Xena nie będzie musiała jedynie wyróżnić w pień pięćdziesięciu łuczników, tylko najpierw będzie musiała zejść ich od tyłu i dopiero wysiekać przy

pomocy swego świszczącego Chakrama (latający talerz). Pomimo, że teoretycznie sprawa wydawała się przesądzona, twórcy gry nie poszli na motion capture. Zamiast tego postacie Xeny, Gabrielli oraz ogrów, smoków, demonów i wszystkich tych z góry skazanych na śmierć biedaków zostały zanimowane ręcznie (choć tekstury twarzy mają być zgodne z rysami aktorek). Ponadto w grze wykorzystano głosy pań Lucy Lawless oraz Rene O'Conner. Tzw. inteligentna kamera ma śledzić naszą dzielną bohaterkę w taki sposób aby Xena zawsze znajdowała się w centrum uwagi.

W sumie wojownicza ma być wyposażona w arsenal różnorodnych ciosów i kopnięć (mówi się o 100 różnych animacjach zachowań), które pomogą w przebyciu 20 poziomów, z których każdy wyposażony jest we własnego bossa.

Rozwiązanie konkursu: "kiedy na rynku pojawi się XENA: WARRIOR PRINCESS" w pierwszym kwartale bieżącego roku. [Banan]





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

Jet Force Gemini

Kolejny Rare'ytas na N64? Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że tak. To, albo musimy zwolnić redakcyjnego szamana. Najlepszego w redakcji...

Niewiele firm developerskich zajmujących się tylko i wyłącznie rynkiem Nintendo może poszczycić się takimi efektami jak twórca BANJO-KAZOOIE. Jest to o tyle szczęśliwe, że osoby zajmujące się donoszeniem o tytułach znajdujących się u nich na "warsztacie" mogą bez większych obaw używać w swych zapowiedziach superlatywów. No, może oprócz samej fabuły - ta nie należy do specjalnie zagmatwanych (główny galaktyczny zły - Mizar chce podbić wszechświat, a tytułowa jednostka Jet Force Gemini zostaje zmobilizowana i skierowana do rzućania mu kłód pod nogi). No ale potem już wszystko jest Rare'owo.

Nazwa Jet Force Gemini, a dokładnie jej ostatni człon symbolizuje parę głównych bohaterów - bliźnięta Juno i Velę. Bohaterowie mają też do pomocy psa Lupusa i na tym zamyka się panteon postaci. Oczywiście każda z postaci ma swoje własne umiejętności, które pomagają w posuwaniu akcji naprzód. Oczywiście w każdym punkcie fabuły to gracz decyduje o tym, w którą postać należy się wcielić aby pokonać bieżące przeszkody. Jak to się już na Nintendo utarło, grafika jest w pełni trójwymiarowa. Aby lepiej przemówić do wyobraźni - to taki jakby BANJO tyle, że z mnóstwem strzelania, eksplozji i obco wyglądających przeciwników.

Eeee, to nie będzie można zmieniać się w pajęczka, strzelać jajkami z odwłoka, podskakiwać machając skrzydełkami i atakować turlaniem? No cóż, przykro mi.

Na N64 zaczynają się wreszcie pojawiać gry, na które czekaliśmy. Do szeregu dosyć infantylnych wizualnie (ale w żadnym wypadku nie

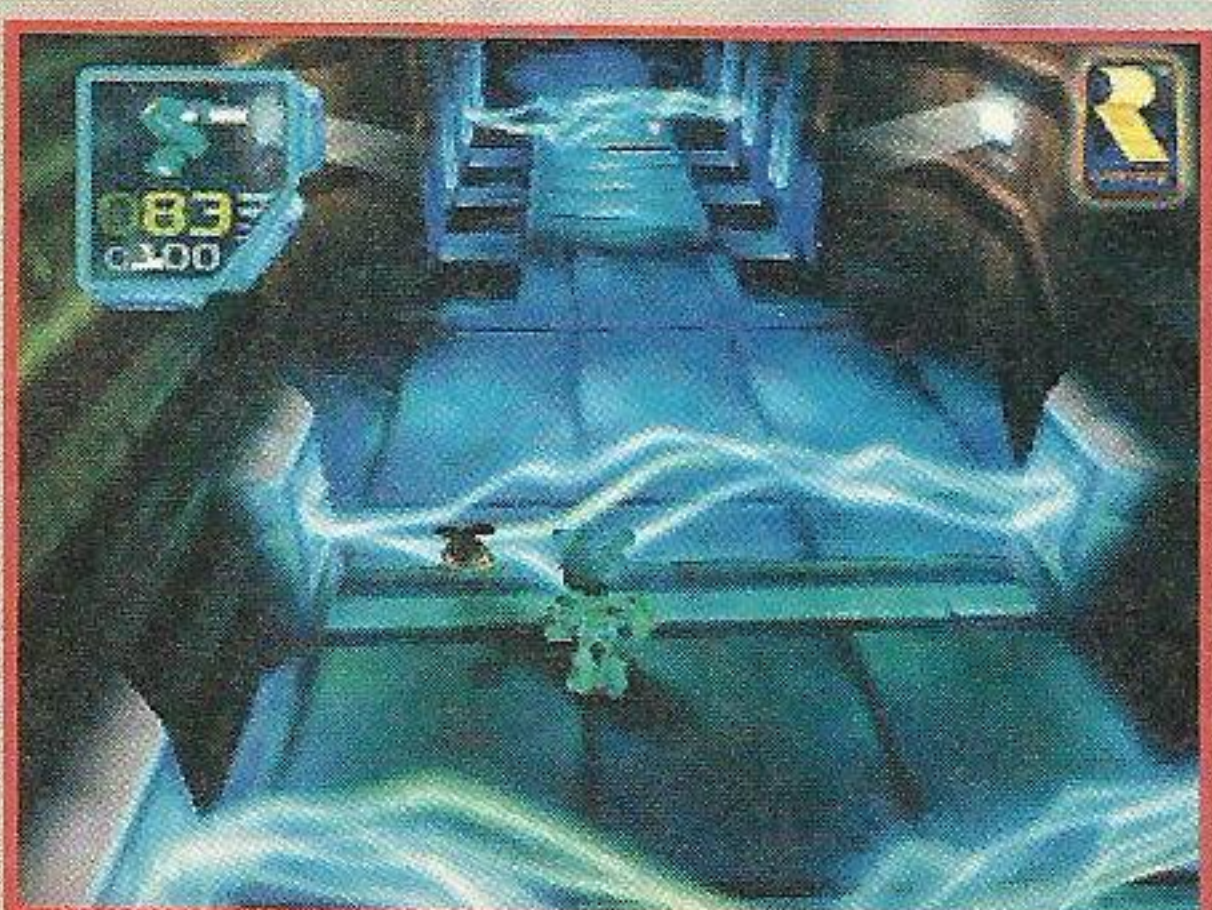
dziecinnie łatwych) zaczynają wreszcie dołączać gry bardziej dojrzałe. W które małe dzieci i tak nie będą w stanie grać, ale które oprócz tego będą wyglądały mniej cukierkowo. To co widzieliśmy w JET FORCE GEMINI zdaje się potwierdzać te słowa - to te same piękne krainy nie ograniczone żadnymi sztucznymi mgłami czy ścianami krajobrazowymi, ale wzbogacone o wygląd futurystycznych metropolii. No i upstrzone mnóstwem efektownych eksplozji, strzałów i innych fajerwerków. Oczywiście przeciwnicy także pasują do lokacji - są to głównie pomutowane na różne sposoby istoty i jakieś obrzydliwe wytwory pozaziemskich cywilizacji.



Zwykle w tym momencie powinno się wspomnieć coś o trybie rozgrywki na kilku graczy. A więc ma być. Niepotwierdzone plotki mówią o deathmatchu na czterech graczy oraz trybie kooperacyjnym na dwóch (albo, posuwając się w dywagacjach dalej - trybie dwóch na dwóch).

Z pewnym zainteresowaniem można śledzić to co dzieje się obecnie na rynku konsol. Nie wchodząc w zbytnie szczegóły daje się zauważyć, że PSX nie ma na najbliższy czas specjalnie wielu asów w rękawie. W zasadzie nie ma już chyba gier, na które czekają praktycznie wszyscy gracze

posiadający grajstację (mam na myśli najbliższy czas, więc FFVIII się nie liczy). Premiera Dreamcasta okazała się dosyć dziwna, bo z gier tak naprawdę grać się da w VF3tb i ewentualnie, w krótkich sesjach PEN-PENA. Natomiast N64 zdaje się przeżywać swój mały comeback. Fakt, że dosyć późno (w ogóle już ogłoszone zostały pierwsze informacje na temat nowego systemu Nintendo), ale zawsze to coś. Link na pewno maczał w tym palce, ale cos mi się wydaje, że na jego ingerencji się nie skończy... [Banan]





WYDAWCA: HUDSON ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: NTSC-STYCZEŃ, PAL - MARZEC/KWIECIEŃ

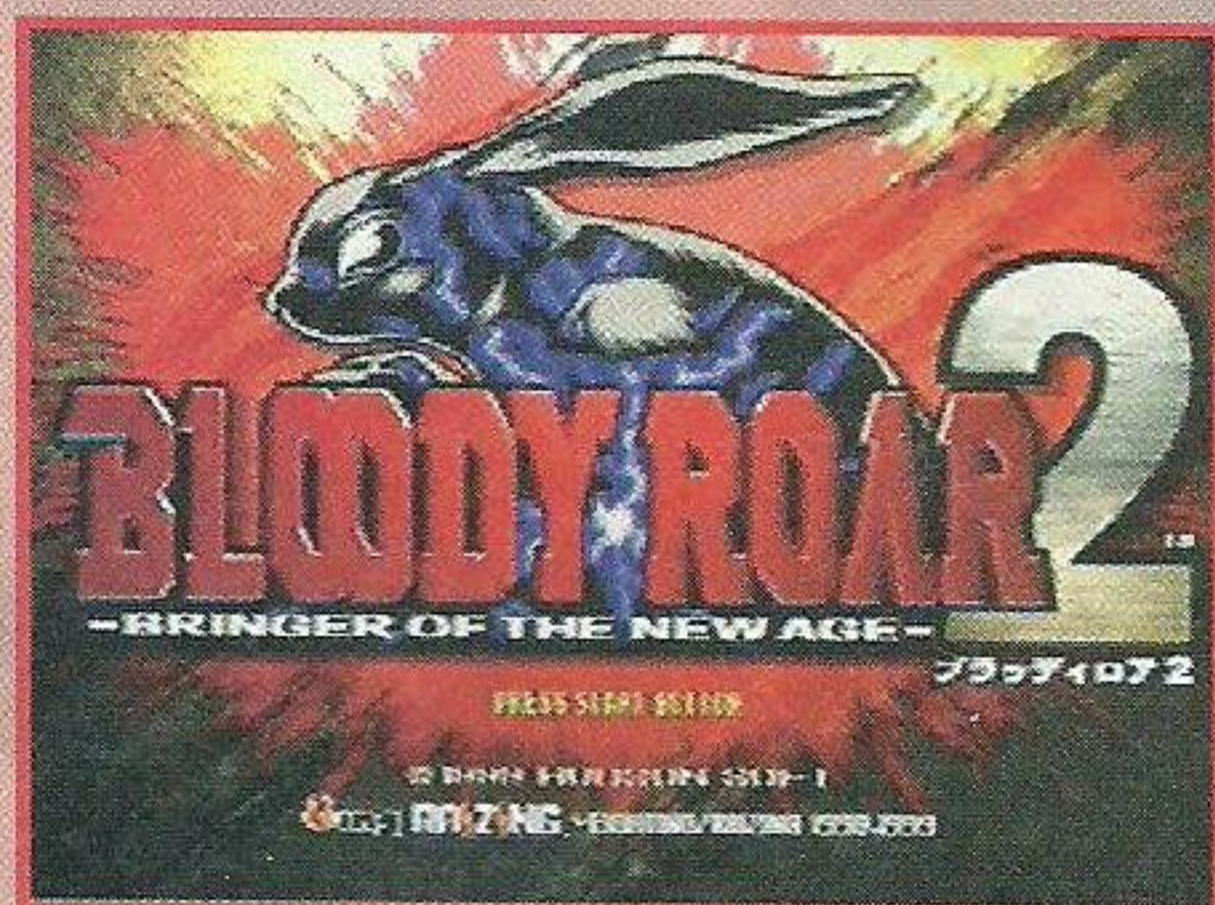
Bloody Roar 2

Bringer Of The New Age

BR2 jest dosyć wierną kopią swego poprzednika. W zasadzie wygląda to tak, jakby firma Hudson stworzyła kontynuację, która w żaden sposób nie zraziłaby grze jej starych zwolenników, a być może - tak zupełnie przypadkiem - przysporzyła kilku nowych.

Osią mordobicia wciąż są walki zmiennokształtnych postaci - ludzi potrafiących w mgnieniu oka stawać się wilkami, lwami, kretami, nietoperzami czy insektami. Walczy się przy pomocy systemu trzech przycisków - noga, ręka i zmiana. Pierwsze dwa są dosyć oczywiste, więc słówko o trzecim. Zmiana powoduje transformację naszej postaci w bestię. Możliwe jest to jednak tylko wtedy, kiedy pasek postaci znajdujący się na dole ekranu, migocze różnymi kolorami. Jeżeli pasek ten nie jest napełniony - zmiana nie uda się i ciało zawodnik tylko łapczywie

wypręży się w oczekiwaniu na strumień energii morfującej go w zwierza, po czym nic się nie stanie. Po udanej zmianie (oprócz koloru, symbolizuje to również ikonka znajdująca się obok paska) pasek ten staje się jednocześnie miernikiem energii "bestii". Zmniejsza się on w miarę otrzymywania razów od przeciwnika (i to niezależnie od głównego health bara) i gdy zejdzie do zera -



postać wraca do swej bardziej ludzkiej formy. Transformacja ma swoje zalety - wyprowadzane ciosy są mocniejsze, a energia postaci powoli, ale samoczynnie się regeneruje. Oprócz tego, podczas jej trwania aktywny staje się trzeci przycisk ataku - ten, który do tej pory był odpowiedzialny za zmianę właśnie. Te wszystkie przyjemności można jednak było poznać już w "jedynce". W BLOODY ROAR 2 zniknął tryb przyspieszenia, a zamiast tego pojawiły się specjalne - każdy zabiera sporą dawkę energii, ale zużywa się na niego cały pasek energii transformującej. Ataki te są bardzo widowiskowe - na ich czas cały ring przybiera wygląd czarnej klatki, kamera robi odjazd albo najazd i zaczyna się jazda. Np. Busuzima (kameleon) podrzuca klienta wysoko do góry po czym sieka w niego swym długim jęzorem i, już przyklejonym, grzmoci nim kilka razy o podłogę, Long (tygrys), który wywala



przeciwnika pod przeciwną ścianę po czym zalewa go strumieniami ognia wywalającymi mu z łap czy wreszcie Bakuryu (kret) rzucający przeciwnika na środek areny i okrążający go pierścieniami płomieni.

Oprócz tego gra oferuje możliwość sprawdzenia standardowych trybów vs, arcade i survival, jak również zapoznanie się z lekko fabularyzowanymi (to w zasadzie komiks z dużą ilością tekstu i małą - obrazków) gdzie co jakiś czas pojawia się walka. Postaci w grze jest dziesięć w tym jedna ukryta - Godo. Połowa jest znana z poprzedniej części - Long (tygrys), Yugo (wilk), Bakuryu, Gado (lew) jako boss, Alice (królik), Uriko (pół-potwór), Stun (insekt), Marvel (leopard), Jenny (nietoperz) i Busuzima. Long jest prawie dokładnie taki sam jak poprzednio jeżeli chodzi o arsenał ciosów (nawet tych półkółkowych) tylko stracił okularki, Yugo - trochę się zmienił, ale też jest podobny, Bakuryu z brzydkiego starucha zmienił się w młodzienszka o niemal identycznych ciosach, a Gado i Alice - są podobni (tylko Gado o dwie głowy od wszystkich wyższy). Reszta to - Uriko (boss z jedynki) jest zabawna, bo walczy jak jakiś poplątaniec i co jakiś czas się przewraca, Stun, cały siny i w bandażach jest niezły choć dosyć powolny, Marvel to średnia, babska kopia Gado, Jenny jest jak Fox z BR, tylko po zmianie w nietoperza prezentuje się inaczej, a Busuzima... Przygarbiony jak naógowy gracz koleś z chwostem zielonych włosów na czaszce, kłapkach na nogach i hawajskiej koszuli po prostu rozwała.

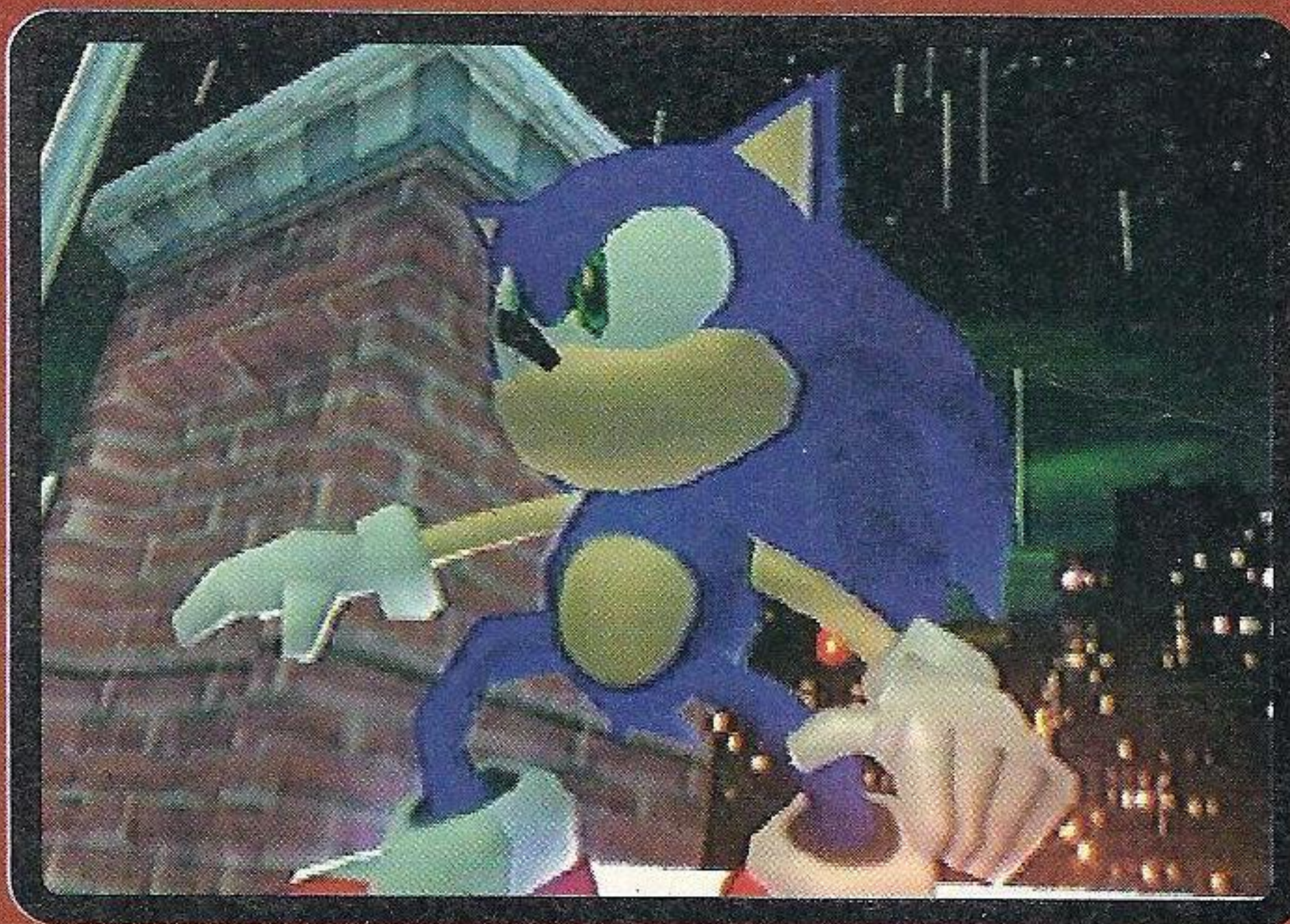
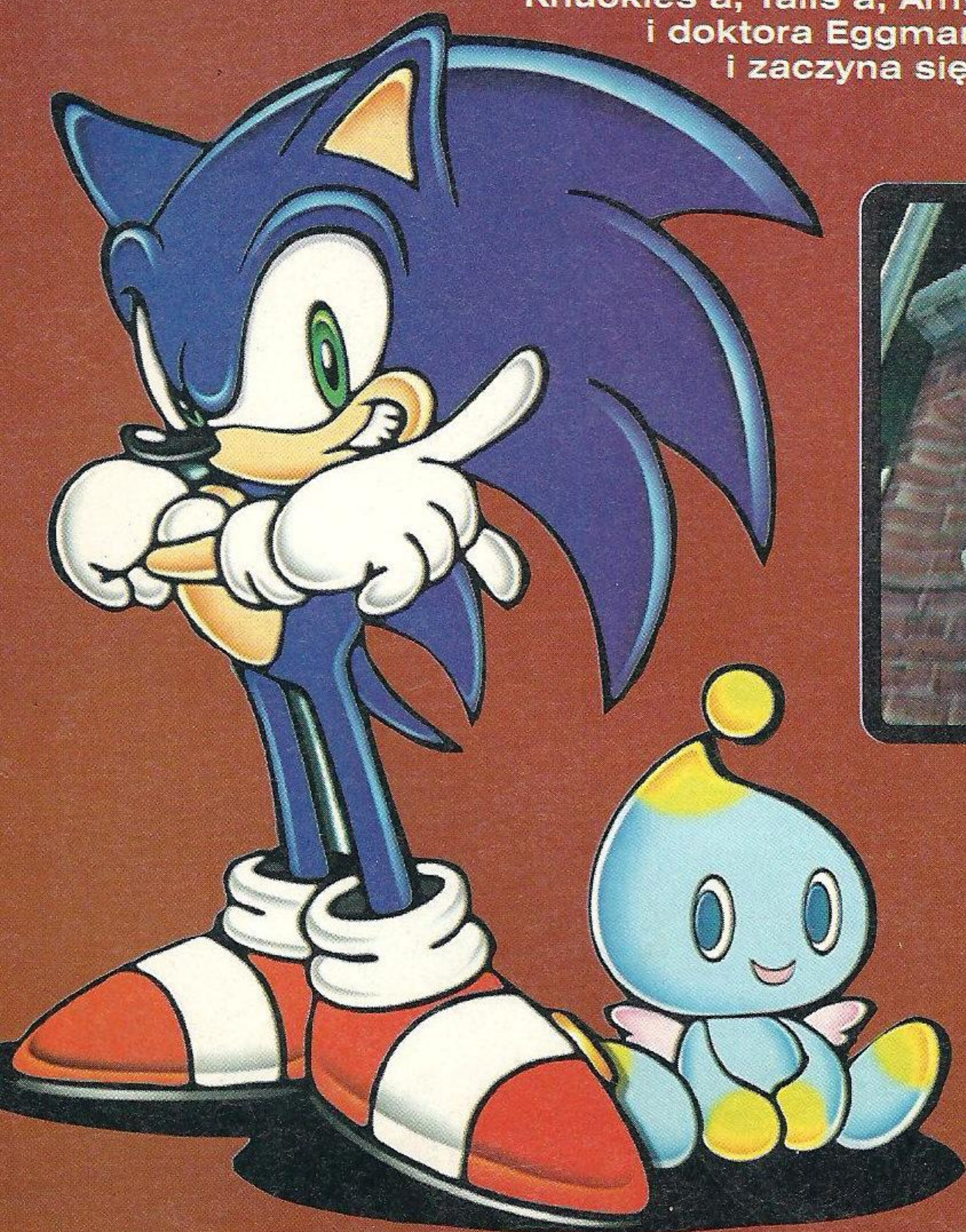


No dobra, na koniec sekret. Gra jest w podwyższonej rozdzielczości. Ale nie mówcie nikomu. [Banan]

SONIC ADVENTURE

Najpierw japoński głosik cichutko wypowiada słowa SONIC TEAM, którego logo powolutku faluje na jasnoniebieskiej tafli wody z mnóstwem pozałamywanych promieni słońca. Zaraz po tym przejście do samego intra. W pełni, bajecznie renderowane pokazuje najpierw ruchliwa metropolię zalewaną zewsząd strumieniami wody (trochę jak w PARASITE EVE, tylko, że ze studzienek zamiast morza tkanki wypływa woda). Zaraz po tym, przy akompaniamencie czysto brzmiących gitarowych riffów i rytmicznej perkusji wchodzi wokół i widzimy jak z niesamowitą prędkością przemykają obrazy lasu. Po chwili można dojrzeć niewyraźny zarys obutych w czerwone trampki stóp - to nasz jeź. Potem jest jeszcze przedstawienie głównych postaci dramatu - Knuckles'a, Tails'a, Amy, Kota Big'a, robota E-102 Gamma i doktora Eggmana, gdzieś tam pojawia się logo gry i zaczyna się jazda.

txt: Banan





Pierwszy prawdziwy launch title w pełni godny swego miana wreszcie utworował sobie drogę do naszego Dreamcasta. Jeszcze przed swoim wydaniem gra otrzymała olbrzymi coverage od wszystkich liczących się wydawnictw. Oto jak prezentuje się w akcji.

Wybór postaci, dokonywany po graczowo-intuicyjnym przejściu przez kilka krzaczkowatych szlabanów, powinien usatysfakcjonować wszystkich fanów jeża. Na estetycznej tarczy widnieje sobie sześć imion, których questy można wybrać. Na początku dostępny jest tylko Sonic, ale ten stan rzeczy nie trwa długo. Dla sumiennych graczy - po ukończeniu questów wszystkich sześciu postaci do wyboru będzie żółty Super Sonic ze swoim zadaniem, a nawet srebrny Sonic - ale to inna para kaloszy.

Gra skonstruowana jest w dosyć zmyślny sposób. Otóż - pomimo, że części składowych jest sześć (w zasadzie osiem), to ich elementy w dużej mierze się dublują. A przedstawia się to tak. Głównym zadaniem Sonica jest nie dopuszczenie do zniszczenia świata przez złego Eggmana (lepiej znanego niejapońskim graczom jako dr. Robotnik). W tym celu jeż próbuje pozbiierać przed doktorkiem siedem kamieni chaosu i uratować Amy. Tails musi przegonić Sonica na każdej z dostępnych tras. Knuckles na każdym ze swoich poziomów szuka trzech części roztraskanego Wielkiego Kryształu. Amy przed większość czasu ucieka robotowi Eggmana. Kot Big cały czas wyławia swego kumpla - żabę, a E-102 Gamma jest złym robotem, który nawrócił się pod dobroczynnym wpływem Amy i podejmuje się różnych misji. I teraz cała sztuczka. Większość tych zadań rozgrywa się w obrębie tych samych leveli. Faktycznie poziomy te są zaprojektowane w bardzo ładny sposób, ale po jakimś czasie ich przemierzanie może się troszkę sprzykrzyć. Dodatkowo każdy z nich można przebyć na trzy sposoby - najpierw wykonując questa, potem kończąc ten poziom z 50 pierścieniami,



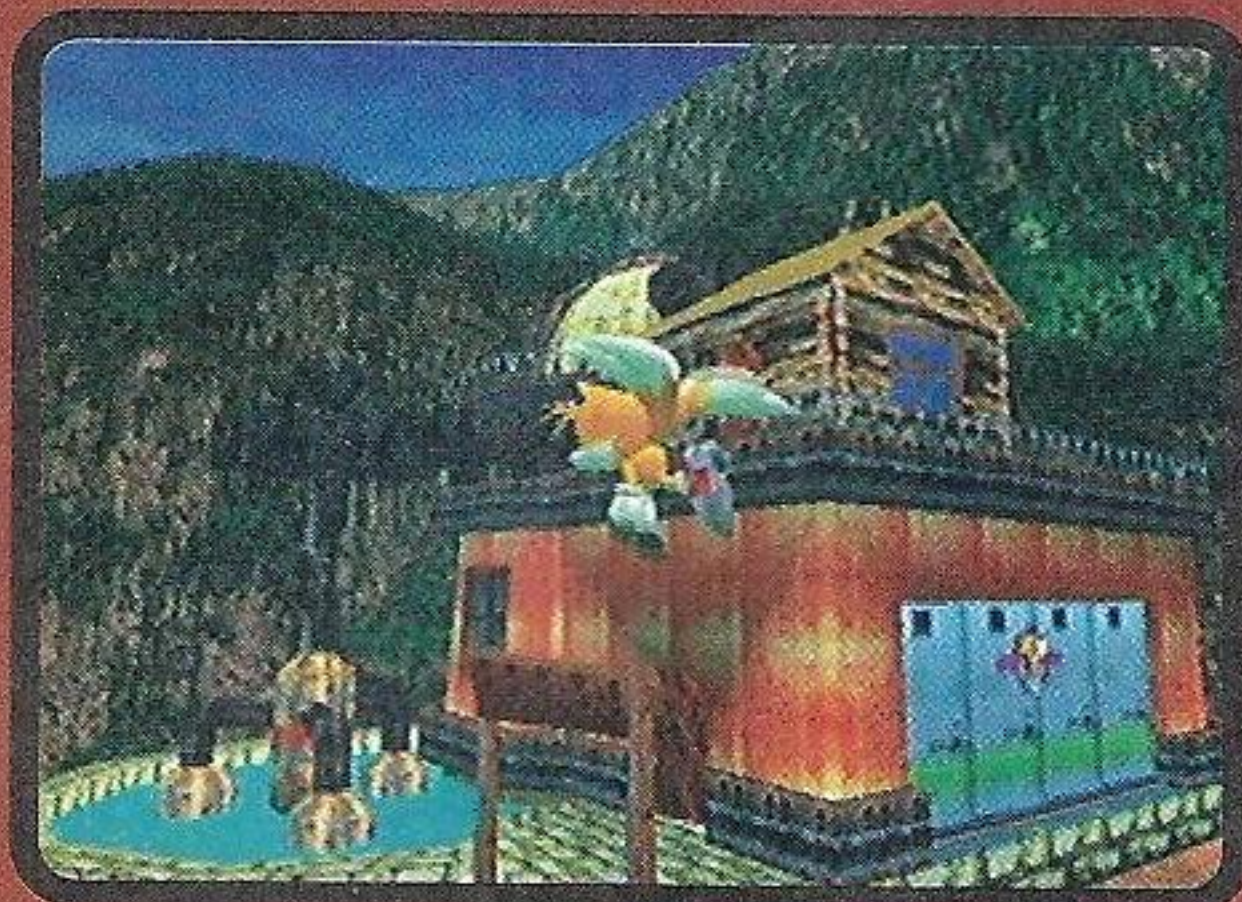
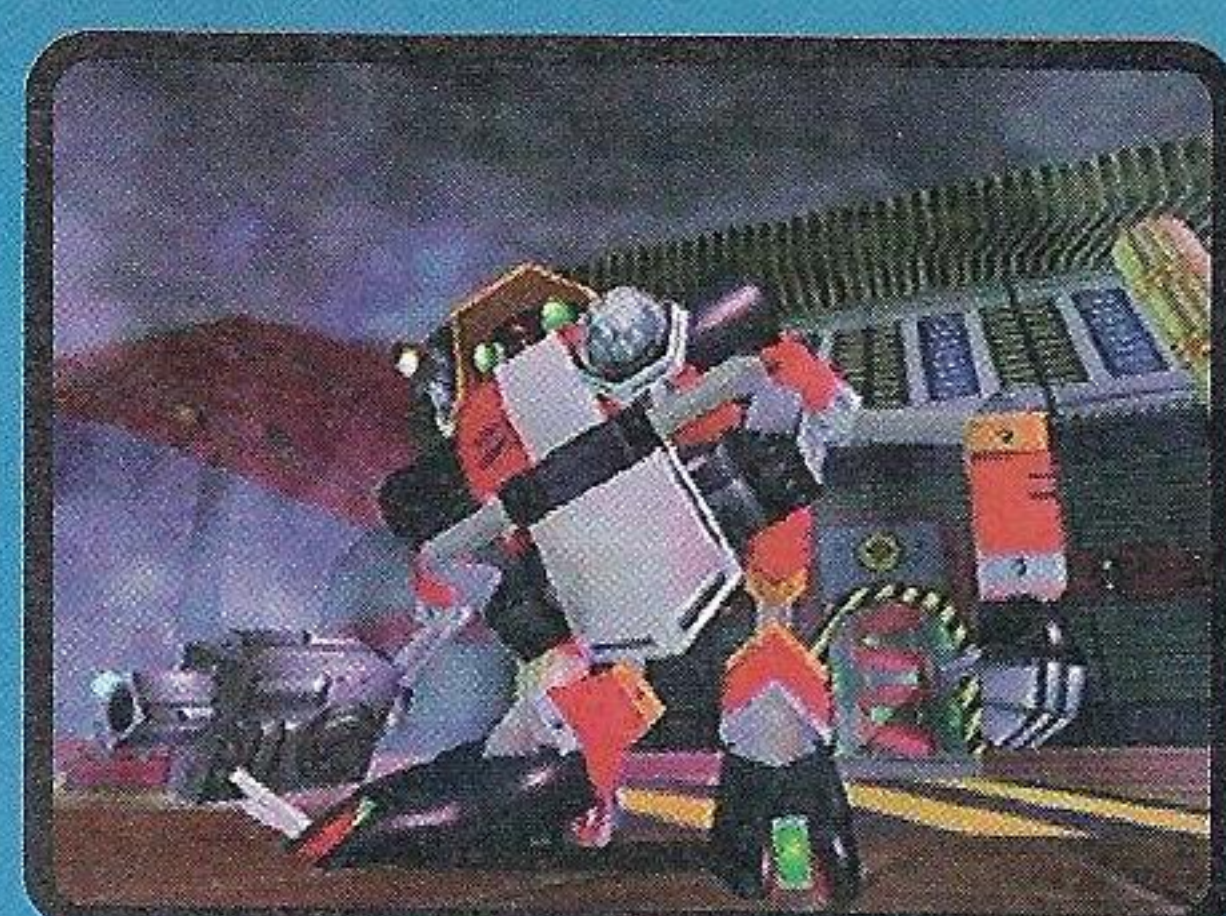
a na końcu jeszcze mieszcząc się w określonym przedziale czasu. Czyli standardowe japońskie przedłużanie rozgrywki na wszelkie możliwe sposoby.

SONIC ADVENTURE składa się z trzech rodzajów poziomów. Pierwszy z nich to typowo przygodowe wędrowanie po miastach, ruinach i innych lokacjach. W tym czasie można oczywiście zbierać pierścienie, ale są to raczej momenty przejściowe - fragmenty te są gęsto poprzątkowane real-time'owymi animacjami, dialogami i innymi tego typu rzeczami. Oczywiście przez cały czas wszystko jest w pełnym 3D i z równie śliczną grafiką (choć denerwują występujące tu niewidzialne ściany), ale to tylko tło. Natomiast tym prawdziwym kąskiem są poziomy zręcznościowe. To w nich trzeba wykonywać właściwe questowe zadania.



Wysoka rozdzielczość (640x480), 60 fps-ów - to tylko słowa. Ale na dużym ekranie wygląda to po prostu przepięknie. Ci z was, którzy martwili się, czy uda się przenieść całą esencję wirującego jeża w trzeci wymiar, mogą odetchnąć spokojnie. Gra pełna jest nieprawdopodobnych ewolucji - Sonic najpierw normalnie sobie biegnie, żeby zaraz za zakrętem wpaść na przyspieszające





odcinek i śmignąć przez spiralny tunel, wybić się z jakiejś platformy i przelecieć kilka chwil w powietrzu po czym wpaść na trampoliny, które w ułamku sekundy sześć razy odbiją go wysyłając na jakąś wysepkę. Prędkość w tej grze jest po prostu nieprawdopodobna. Oczywiście w momentach, kiedy Sonic odbija się od jakichś tam skoczni trudno jest mówić o pełnej kontroli, ale wrażenie robi to naprawdę ogromne. Mnóstwo jest kawałków rodem z kolejki górskiej, kiedy jeż powolutku, dosyć ociężale zbliża się do najwyższego punktu drogi, po czym nagle przekracza go i jak piorun śmiga w dół. Normalnie zrywa szalik. Poza tym - np. pierwszy etap Knucklesa jest niezwykły, kiedy ulicami gna się pod prąd sznuru samochodów. Oczywiście prędkość pozostaje.

Trzeci etap to walki z bossami (trochę za proste, niestety) oraz różne dodatki - np. niesamowita jazda na desce Sonica (momenty kiedy prawie przykrywa go lawina - po prostu mistrzostwo), latanie samolocikiem Tails (w porządku, ale bez superlatyw)... Aha - można też bawić się w hodowanie małych stworków - Chaosów. Ale pozostawię to bez komentarza, bo pomimo, że udało mi się przenieść jednego na ekranik VMS-a i odpalić wyścigi tych małych pokrak, to jednak nic więcej nie potrafię.

Gra jest zrobiona bardzo fajnie, ale nie znaczy to, że nie ustrzegła się kilku błędów. Niemal wyczuwalny jest fakt, iż ukazała się o parę miesięcy za wcześnie. Nie do końca dopracowane kamery (zakleszczające się czasem w sposób nie pokazujący niczego na trasie), zwalnająca (niestety! rzadko, ale zawsze...) animacja - to wszystko wskazuje, że Sega spieszyła się z produkcją, aby zdążyć z wydaniem gry przed nowym rokiem. Widać, że firma potrzebowała dobrego tytułu ciągnącego DeCe po VIRTUA FIGHTER 3tb. Za jakieś dwa miesiące - po małym dopracowaniu byłby bez zarzutu. I taką też - dopracowaną, dopieszczoną i przetłumaczoną na angielski wersję najprawdopodobniej otrzymamy wraz z europejskim Dreamcastem.

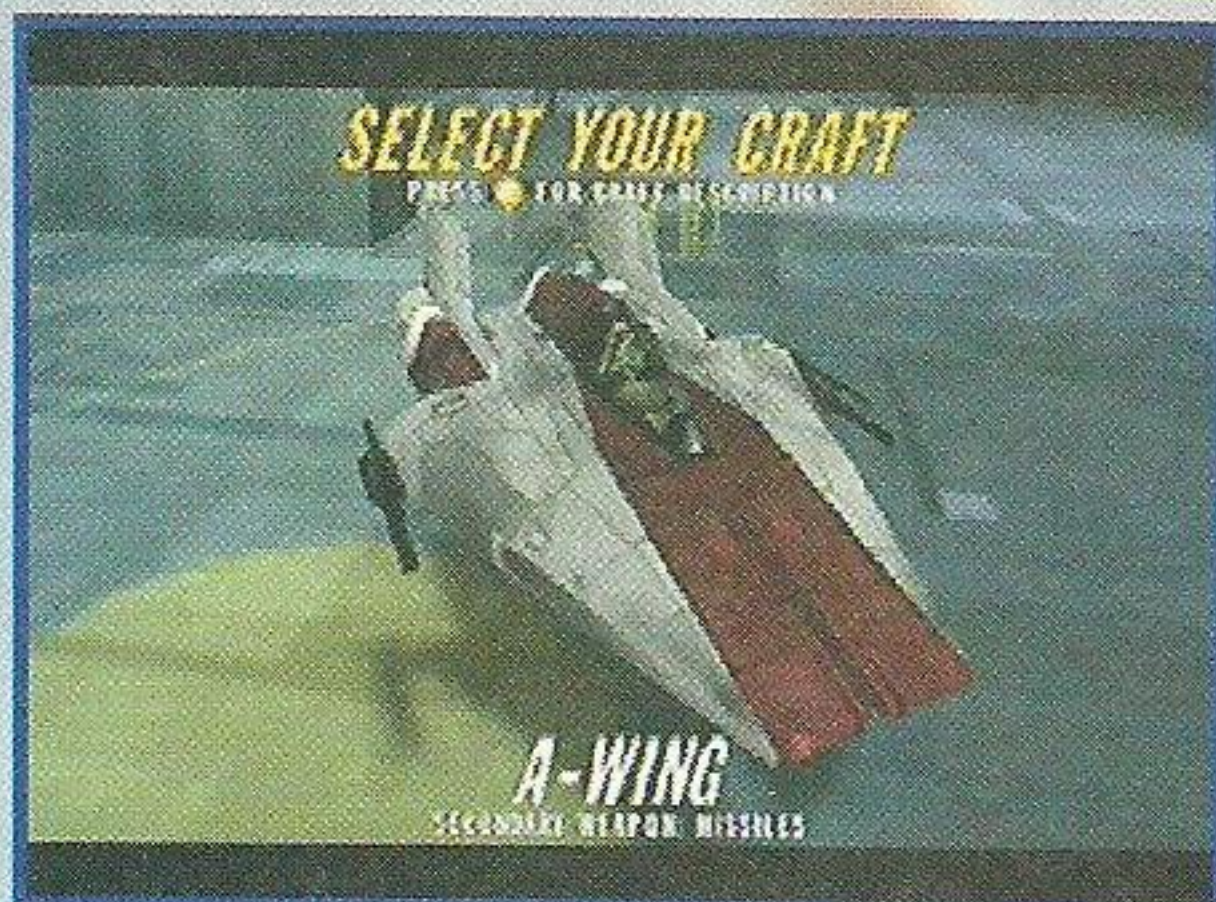
S.A. to nadspodziewanie dobrze udźwiękowiona gra. Wydawało mi się, że nie ma już zbyt wiele miejsca na hardrockowe wstawki z szarpaniem strun i waleniem w perkusję, ale tu pasują znakomicie i są po prostu OK. Muzyka jest bardzo dobrze podobierana - w Starożytnych Ruinach motyw jakby wyjęty z jakiegoś filmu o Ace Venturze, w mieście -



zabawny hardrockowy loop (trochę za często się ucina przy przejściach z lokacji do lokacji), a w kasynie - kawałki z Vegas... Urozmaicają to jeszcze bardzo wyraziste (jak zwykle) i ładne głosiki japońskich lektorów. Wypowiadających np. "Great" w ten charakterystyczny sposób z zupełnie nieprawdopodobnym akcentem. Ale w tym cały urok. Mam tylko nadzieję, że Sega of America podoła niełatwemu zadaniu dobrania odpowiednich lektorów. I proszę, zostawcie nasz ukończony Japan-English (na przykład Sonic wypowiadający z ekspresją "Chaos Emeralds" jest po prostu wstrząsający).

Wielu fanów Segi czekało (i jeszcze poczeka ponad pół roku) na ten tytuł z zapartym tchem. Miał być pierwszą grą (bo GODZILLA GENERATIONS i JULY niestety nimi nie są) na Dreamcasta (bo VF był konwersją z arcade'a), w którą ktokolwiek będzie chciał grać (bo w PEN PEN TRI-ICE-LON biały człowiek po prostu nie będzie). I spokojnie można powiedzieć, że rzeczywiście nią jest. Go go Soniku!





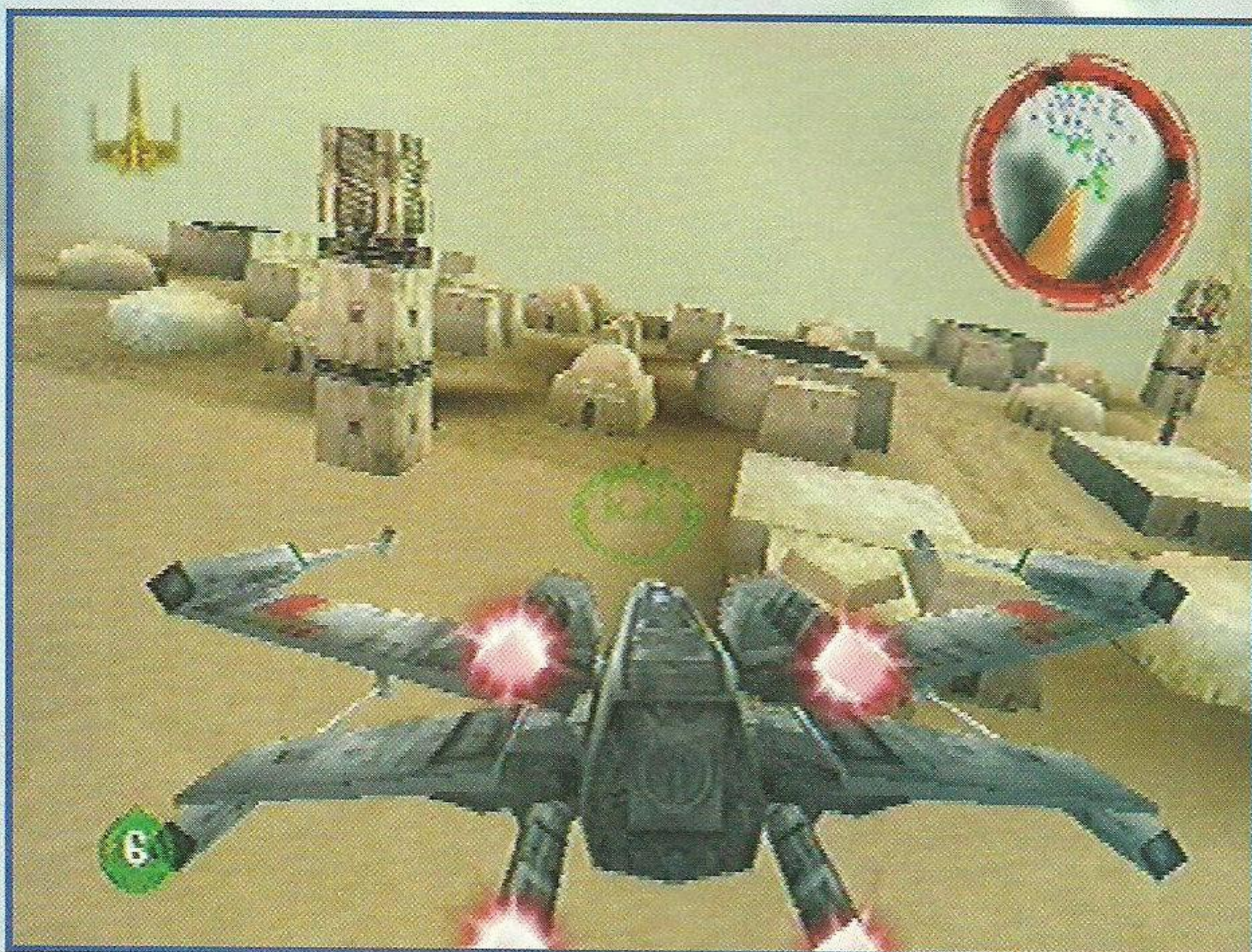
Rogue Squadron

STAR WARS

Gdy dziś przypominam sobie jedną z pierwszych gier na Nintendo 64 - SHADOWS OF THE EMPIRE - zawsze myślę o pierwszym poziomie, czyli bitwie na Hoth. Nie bez powodu jednym z najbardziej ekscytujących fragmentów Trylogii jest początek "Imperium Kontratakuje", gdy rebelianci pod wpływem napierających sił imperium zmuszeni są do odwrotu z Lodowej Planety, a Luke - wraz z grupą pilotów Rebelii - broni bazy przed atakiem imperialnych AT-AT. Scena, w której małe ślizgacze oplątuje linką nogi wielkiej maszyny kroczącej przeszedł do historii kina.

Najwyraźniej nie tylko ja tak myślę. Jeden z internetowych serwisów przeprowadził wśród graczy sondaż pytając, który z poziomów SOTE podobał im się najbardziej. Ponad 75% z blisko 2000 uczestników odpowiedziało, że pierwszy - właśnie bitwa na Hoth. Naturalnym następstwem takiego stanu rzeczy jest ROGUE SQUADRON - strzelanina utrzymana w konwencji symulatora w świecie Star Wars. Takiego tematu po prostu nie można było zepsuć.

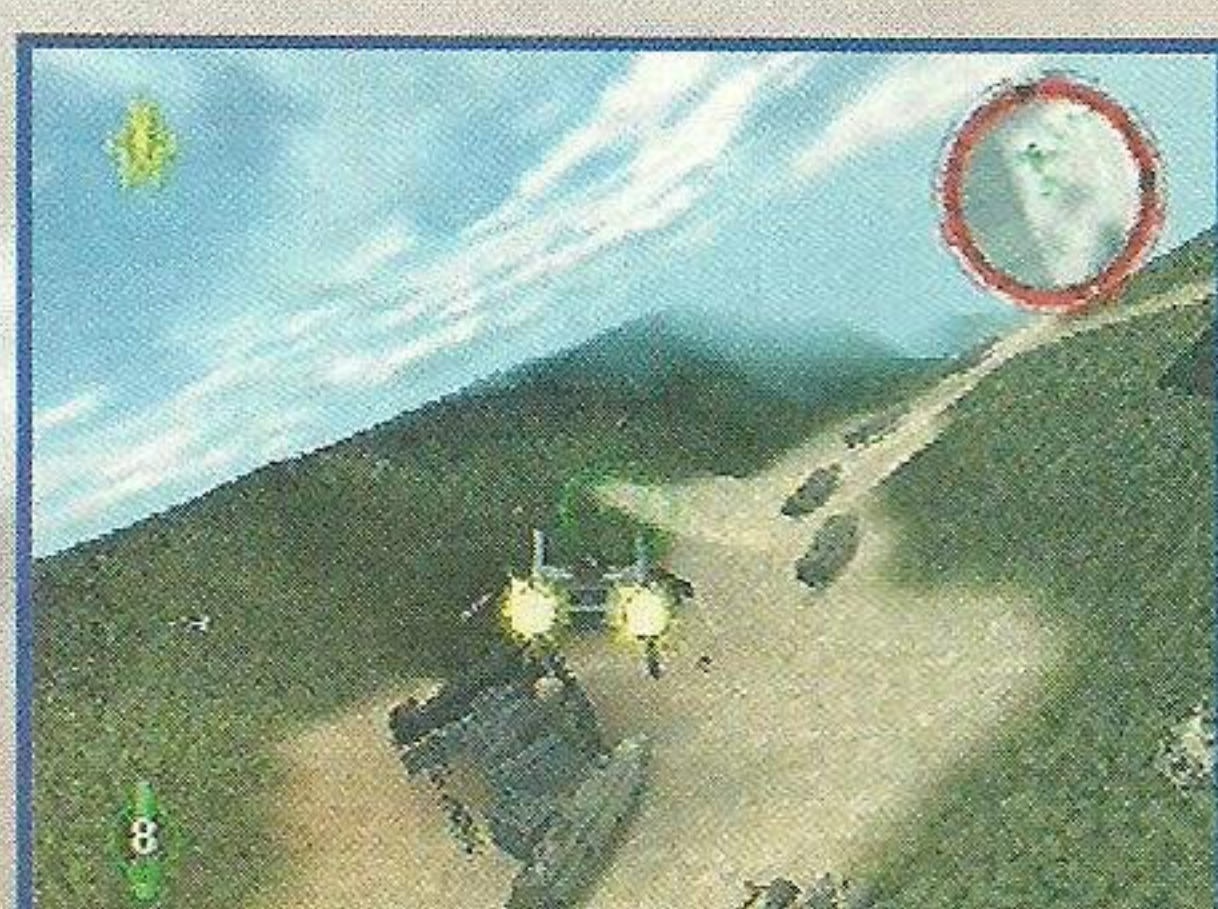
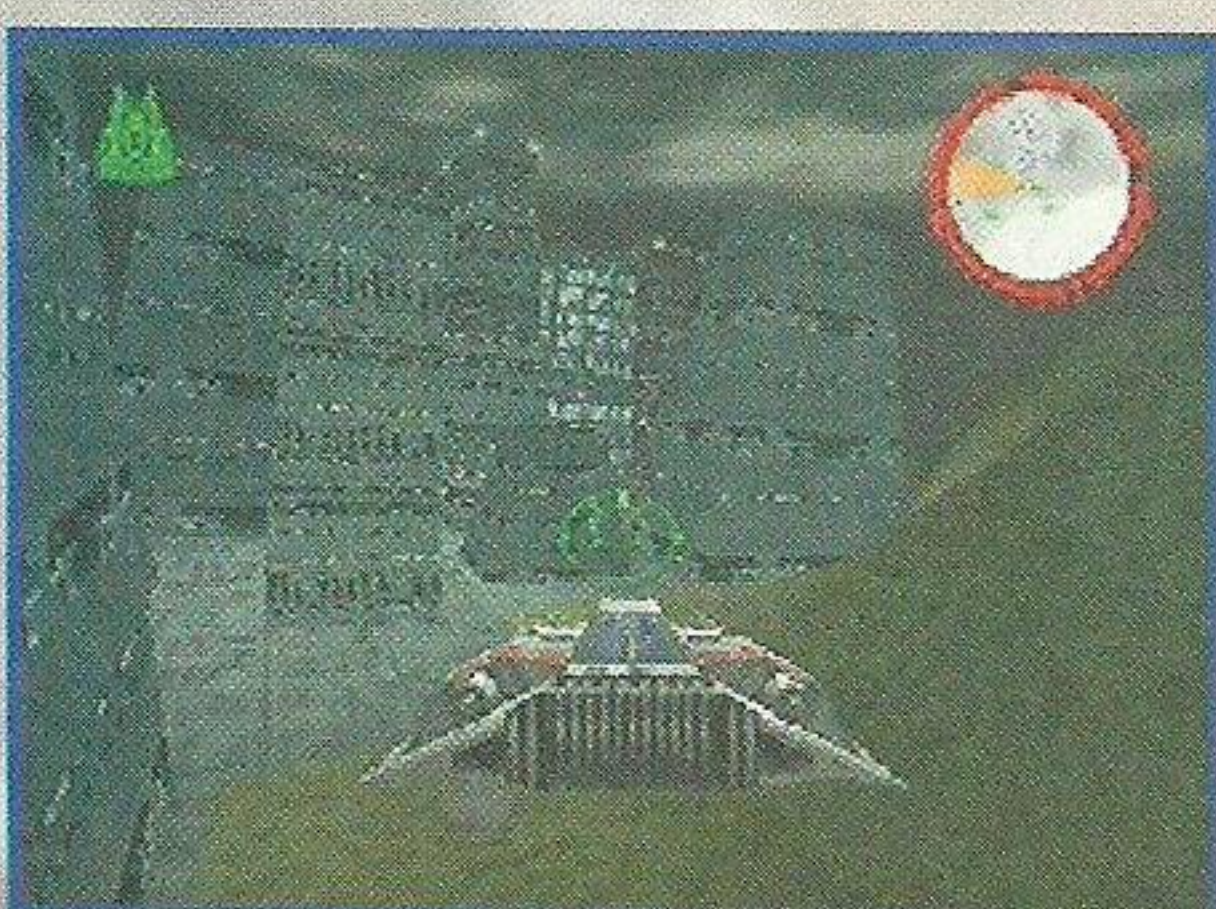
Zapomnijmy na chwilę o "Imperium Kontratakuje" i o "Powrocie Jedi" i wróćmy do starych, dobrych "Gwiezdných Wojen". Niszcząc Gwiazdę Śmierci młody Luke Skywalker zdecydowanie dowiódł swoich umiejętności pilotażu i naturalnie awansował. Kolejnym zadaniem, jakie wziął na swoje barki było zbudowanie elitarniej jednostki Rogue Squadron, składającej się z najlepszych pilotów walczących w barwach Rebelii. I tu właśnie - między "Gwiezdnymi Wojnami" a "Imperium



"Kontratakuje" umiejscowiono akcję gry. Dowodzona przez Luke'a eskadra jest gotowa na wszystko i podejmie się nawet najbardziej

szalonych misji. Bo to elita - najlepsi z najlepszych. A Luke - czyli gracz - jest ich dowódcą.

Zatem ROGUE SQUADRON to shooter, klasyczny trójwymiarowy shooter utrzymany w konwencji symulatora. Mamy tu 16 podstawowych misji ułożonych chronologicznie i połączonych ze sobą tak, że cała gra stanowi opowieść (klimat ten podtrzymują pokazujące się co kilka misji słynne "odjeżdżające" napisy). Misje umiejscowiono na znanych naocznie (np. Tatooine) bądź z opowieści (np. Kessel) światach Star Wars - ale wszystkie rozgrywają się nad powierzchniami planet. Na każdym poziomie trzeba wypełnić kilka rozkazów płynących z dowództwa. Dyrektywy często





zmieniają się dynamicznie, w miarę rozwoju akcji. Najczęściej chodzi o zniszczenie statków przeciwnika, eksortowanie poruszających się oddziałów Rebelianckich, odbicie więźnia - są jednak ciekawe i na tyle różnorodne, że gra się z przyjemnością i w żadnym wypadku nie wieje nudą. Przyczynia się do tego także różnorodność pojazdów - oprócz podstawowych w rebelianckiej flocie myśliwców klasy X, Y i V dochodzi jeszcze ślizgacz (najlepiej znany z niezapomnianej Bitwy na Hoth) oraz dwa ukryte, dostępne później (choć nie jestem do końca pewien, czy nie kryje się tam jeszcze jeden z imperialnych myśliwców). Pojazdy różnią się wyglądem z zewnątrz i z kokpitu, a także odpowiednimi reakcjami na sterowanie, podobnie jak częścią parametrów. Wiadomo, że myśliwiec X-Wing jest statkiem szturmowo-bojowym przeznaczonym do szybkich nalołów, ale nie posiada broni zdolnej wywalić w powietrze połowy miasta i odwrotnie - Y-Wing to potężny, ale wolny i stateczny bomber.

Shooter to shooter i tutaj RS specjalnie nie różni się od innych przedstawicieli tego gatunku. A więc także i tu lata się i strzela do przeciwników, bombarduje wrogie zabudowania i chroni kumpli. Ale za to z jakim czadem! Autorom gry poprzez zastosowanie kilku stosunkowo prostych, ale skutecznych sztuczek udało się osiągnąć zamierzony efekt - gracz jest przekonany, że uczestniczy w dziele zespołowym, jest członkiem drużyny. Na początku każdej misji oglądamy oddział lecący w formacji i słuchamy wprowadzających dialogów. Za chwilę, gdy sterujemy już maszyną, widzimy jak nieustępliwie prą do przodu, a Luke wydaje im kolejne dyrektywy i tak dalej... Dodatkowo przez cały czas

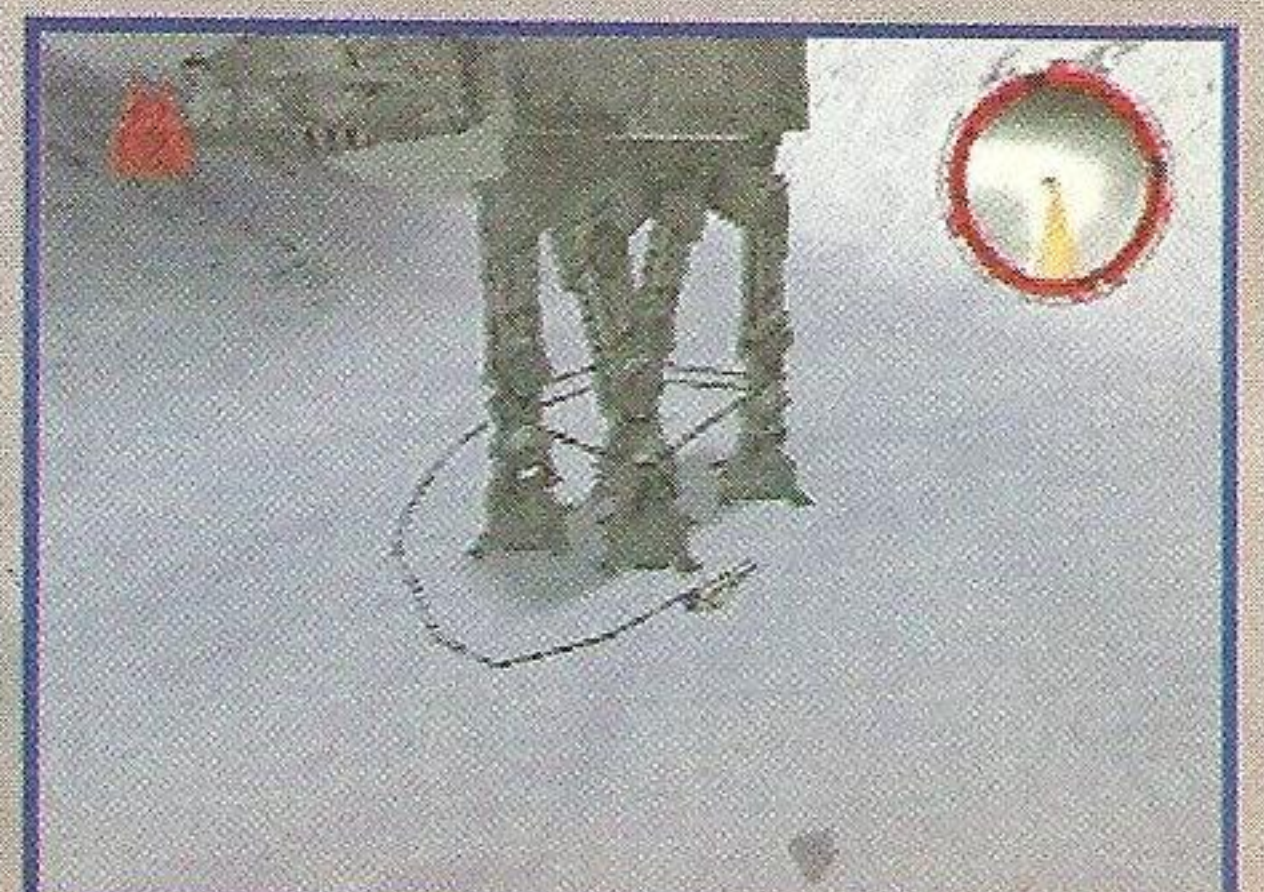
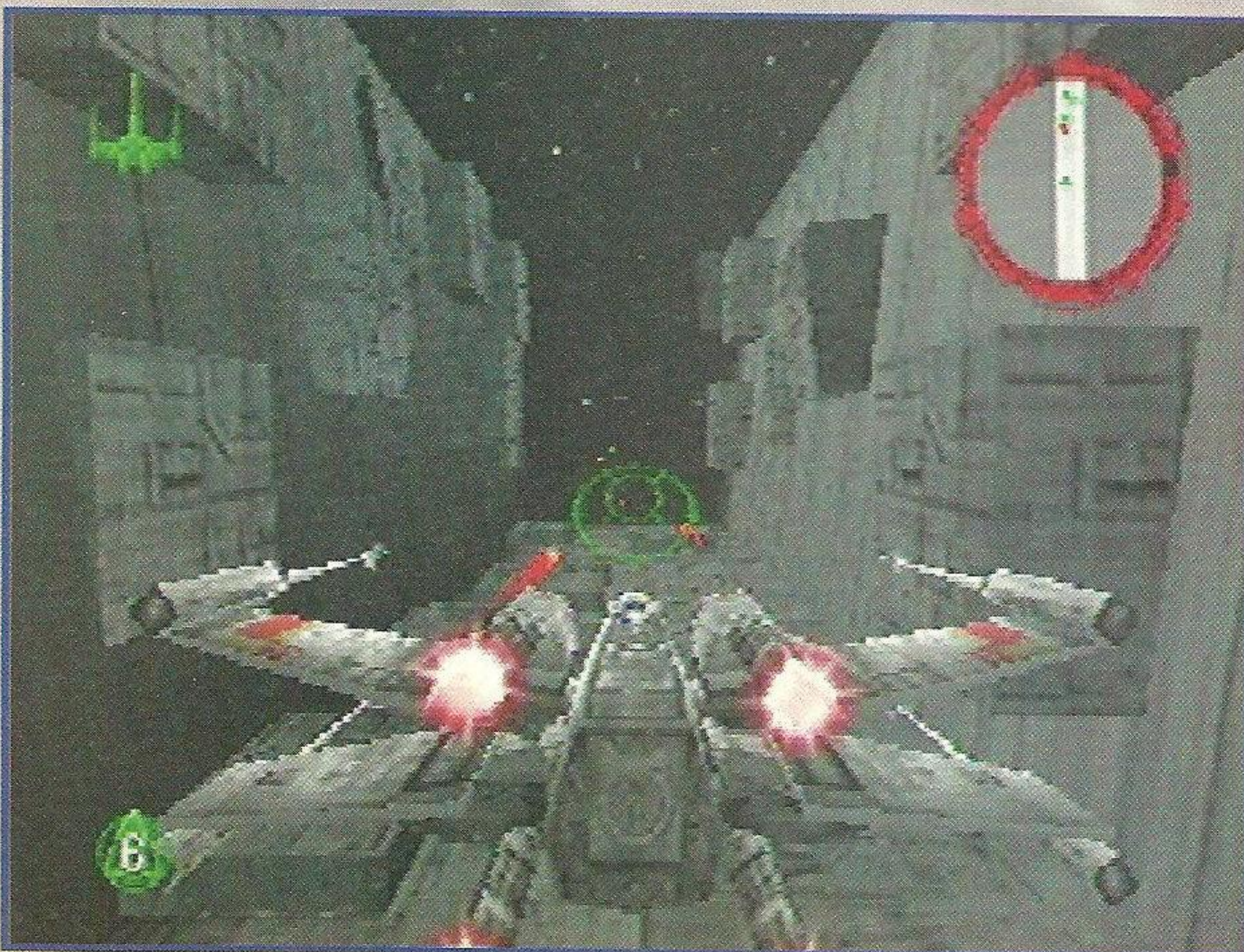


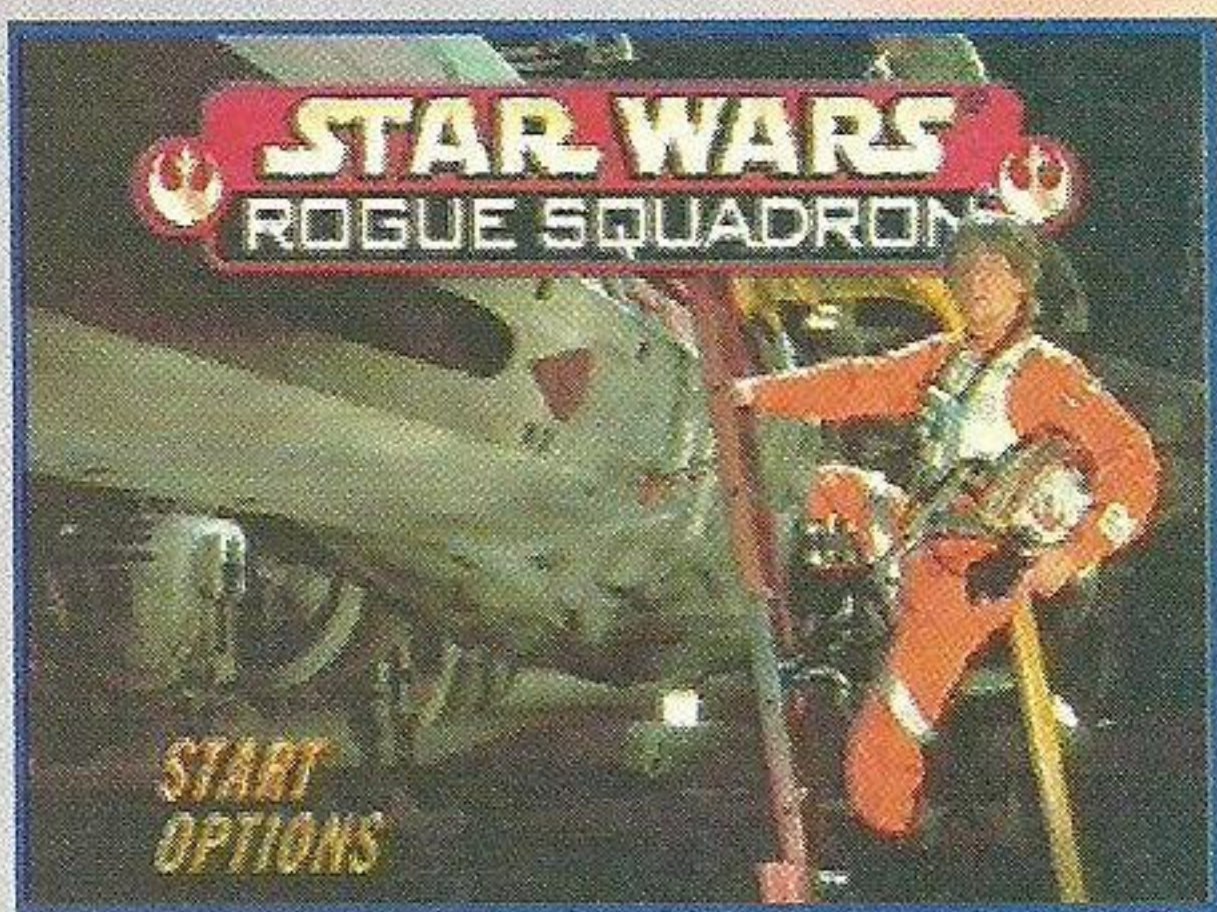
w powietrzu i na lądzie toczy się regularna wojna, w której wszyscy biorą udział! I choć wiadomo, że to od Luke'a zależy powodzenie każdej z misji, miło jest popatrzeć, jak któryś z chłopaków zsyła na ziemię Tie Fightera czy widzieć jak zrzućeni przed chwilą komandosi biorą szturmem budynki przeciwnika. Takie drobiazgi, jak wzięte prosto z filmu komunikaty radiowe "I can't shake him!" czy "Red 5 standing by" pomagają budować niepowtarzalny klimat. I w ogóle nie

przeszkadza to, że tylko niewielka część tej pseudo-interakcji nie została przeprogramowana przez autorów gry. To się po prostu czuje. Całość troszeczkę przypomina mi świetne, ale stare LYLAT WARS (czyli STARFOX 64). Bardzo ciekawym, a przy tym atrakcyjnym dodatkiem jest system punktowania poczynąń gracza w danej misji. W zależności od efektów i czasu gra przyznaje trzy medale - złoty, srebrny lub brązowy. I teraz aby zdobyć wszystkie bonusy trzeba będzie ukończyć każdą z misji na złotym poziomie. A jest o co walczyć - doskonałe dodatkowe poziomy (np. Bitwa na Hoth i naloł na Gwiazdę Śmierci) i statki (Millenium Falcon czy V-Wing) stanowią odpowiednią motywację. No i tak to wygląda.

ROGUE SQUADRON jest jedną z pierwszych gier wykorzystujących rozszerzenie pamięci do Nintendo 64 i muszę powiedzieć, że z dopałką na pokładzie konsoli gra wygląda precudownie. Choć podczas walki, gdy na ekranie znajduje się często kilkanaście dość skomplikowanych obiektów zdarzają się drobne spowolnienia, wysoka rozdzielczość,

CZYTAJ DALEJ >>>





powyglądane kanty, no i przede wszystkim dużo większa widoczność w pełni rekompensują te drobne niedociągnięcia. Gdy raz już odpali się RS w wysokiej rozdzielczości, raczej nie ma się ochoty na powrót do starego trybu. Bez Expansion Pak'a także nie jest źle, ale to już nie to samo. W RS wszystko jest kolorowe, bogato oteksturowane, niepowtarzalne. Doskonale przy tym prezentują się wszystkie levele - wykonane efektownie, ze znawstwem tematu i zawierające mnóstwo smaczków dla fanów Star Wars (na Tatooine będą to pałac Jabby, pojazd Jawów i tak dalej...). A ścieżka dźwiękowa w ROGUE SQUADRON to już prawdziwy majstersztyk. Po pierwsze - muzyka. Czegoś takiego na N64 jeszcze nie słyszałem, bo choć numery ze Star Wars nie są samplowane, brzmią po prostu cudownie. Muzyka dostosowuje się do akcji, dynamicznie zmieniając aranżację, tony i podkłady. Efekty dźwiękowe pobrano żywcem z filmu, nie ma więc potrzeby się rozpisywać. Za to gadki... RS jest jedną z tych gier na N64, w których słyszymy mowę. I to nie tylko podczas walki - słyszymy ją wszędzie! Każda odprawa przed misją, opis statku, biografia pilotów - wszystko jest czytane przez lektora. Developerzy opracowali specjalny system kompresji M.O.R.T., który pozwolił na upchnięcie blisko 40 minut mowy na stosunkowo mały, 28 megabitowy cart. Efekt naprawdę słychać...

Kilka zdań należy się developerom - zespołowi ukrywającemu się pod nazwą Factor 5. Wbrew pozorom to starzy wyjadacze, siedzący w branży już od ładnych paru lat. Radzili sobie świetnie już w czasach, gdy królowała Amiga - to oni opracowali mnóstwo konwersji z japońskich automatów na ten mity komputer



(m.in. R-TYPE!) i stworzyli coś, co chyba nigdy nie zostanie im zapomniane - shooter TURRICAN i jego sequele. TURRICAN był wielki, miał rewelacyjną muzykę i na pewno przyczynił się do lepszej sprzedaży Amigi. Factor 5 składa się w większej części z Niemców. Jak widać Europa też potrafi - zwłaszcza, że produkt nad którym pracują teraz wspomniani panowie to trójwymiarowy remake TURRICAN'A, ukrywający się pod nazwą THORNADO. Będzie na co czekać!



Lucasarts informuje, że ROGUE SQUADRON jest ostatnią grą wyprodukowaną w oparciu o starą Trylogię. Mówi się, że ludzie George'a pracują już nad trzema nowymi grami na podstawie Epizodu Pierwszego (maj 99 w USA). Ponieważ żadne informacje na ich temat jeszcze nie wyciekły, wnioskuję, że pojawią się najwcześniej jesienią, a realnie na Gwiazdkę '99. Jest więc jeszcze dużo czasu - i tutaj Lucasarts atakuje z wręcz perfekcyjnym wyczuciem. Kolejno w listopadzie, grudniu i styczniu na N64 pojawiły się trzy znakomite, jeśli nie wybitne produkty - TUROK 2, ZELDA i ROGUE SQUADRON. Dla "wielkiego N" były to wspaniałe święta, które za sprawą ROGUE SQUADRON potrwają o miesiąc dłużej. Bo nie skłamię twierdząc, że RS to zdecydowanie jedna z najlepszych gier na Nintendo 64, a już na pewno najlepszy shooter na tę konsolę. W dodatku w świecie Star Wars!

Z rozszerzeniem pamięci ROGUE SQUADRON daje prawdziwy pokaz możliwości N64, a przy tym jest fantastycznie miodną i wciągającą grą. Jest tylko jeden szkopuł - ROGUE SQUADRON nie ma żadnego trybu multiplayer. A szkoda, bo przydałby się jak diabli.

Gulash



Nintendo 64

9

GRAFIKA 9

DŹWIĘK 9

MIÓD 8

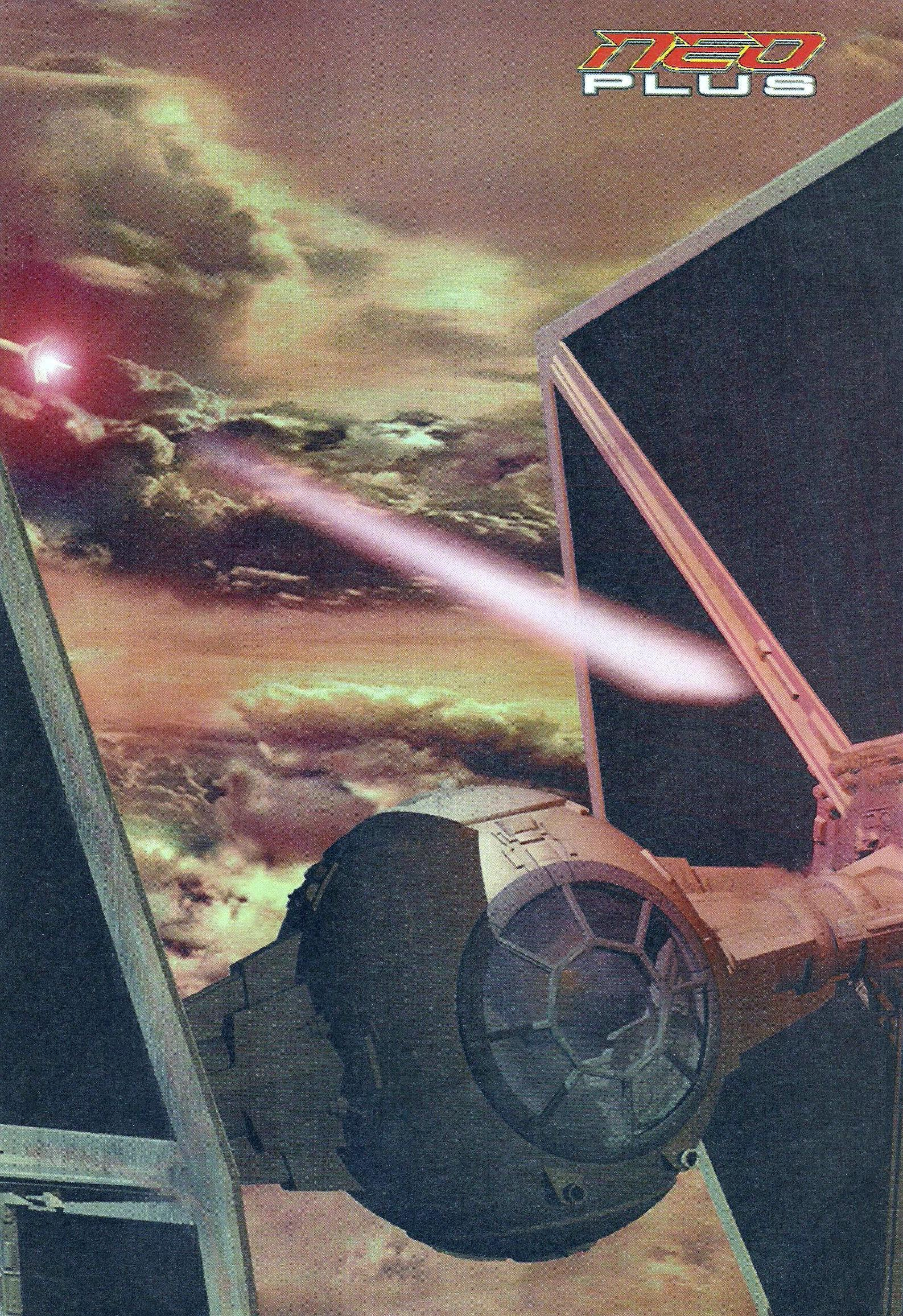
Wydawca: Activision
Producent: Lucasarts/Factor5
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczeń 98

Wykorzystuje: Expansion Pak,
Rumble Pak, Controller Pak



STAR WARSTM
ROGUE SQUADRONTM

NEO
PLUS



ULTIMO®

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI

TEL. (022) 624-78-16

Pon.-piąt. 10.00-19.00, sob. 10.00-15.00
Odwiedź nasz sklep: Warszawa, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

Wrzesień przebiegał pod znakiem **TEKKEN 3**. Zainteresowanie tym tytułem przerosło nasze oczekiwania. Na szczęście obsłużyliśmy wszystkich zainteresowanych. W październiku możesz już dzwonić po takie tytuły jak **MOTO RACER 2, RED ALERT RETALIATION, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, NINJA, FUTURE COP, MEDIEVIL, SPYRO THE DRAGON, ISS PRO'98, FIFTH ELEMENT** oraz **TENCHU**..A my jak zwykle...Życzymy miłej zabawy

PlayStation™ PlayStation™



209 zł MOTO RACER 2

Drua część świetnego wyścigu motocykli. Do wyboru 16 maszyn crossowych i ścigaczy, 32 tory i edytor tras.



209 zł MORTAL KOMBAT 4

Czwarta część śmiertelnego Turnieju. Od września w sprzedaży.



209 zł WWF WARZONE

Nowy wrestling, który błyskawicznie zdeklasował całą konkurencję. Oryginalne postacie znane z ringu, doskonała grafika i możliwość tworzenia własnych zawodników.



209 zł MEDIEVIL

Doskonałe mordobicie, wspaniała grafika, dźwięk, grywalność, etc. Tylko u nas angielska wersja z w pełni polską instrukcją.



209 zł TEKKEN 3

Doskonałe mordobicie, wspaniała grafika, dźwięk, grywalność, etc. Angielska wersja z w pełni polską instrukcją !!



209 zł FIFTH ELEMENT

Przygodowo, zręcznościowa strzelanka na podstawie filmu "Piąty Element"



189 zł KULA WORLD

Wspaniała gra logiczno-zręcznościowa. Jeżeli lubisz tracić orientację w przestrzeni i trochę główkować, to coś dla Ciebie.



209 zł HEART OF DARKNESS

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



tel. INTERNATIONAL S.STAR SOCCER'98

Najnowsza edycja jednej z najlepszych piłek na konsolę.



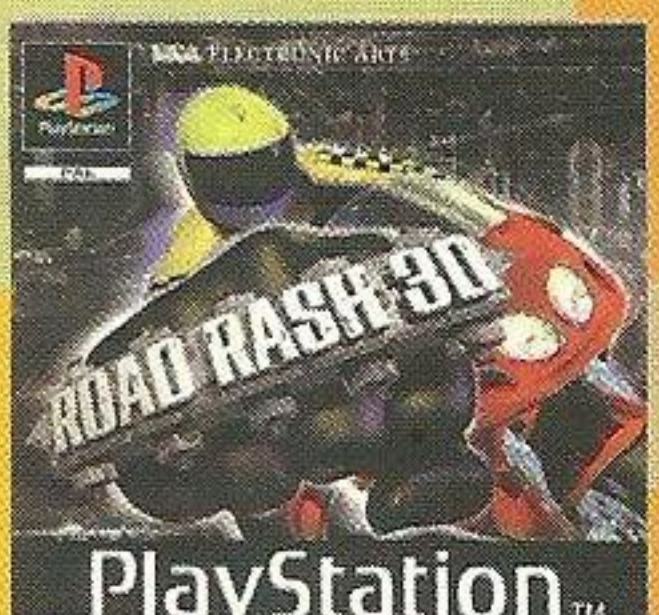
209 zł TOMBI

Niezwykła przygodówka zręcznościowa z elementami RPG. W roli tytułowej mangowy jaskiniowiec TOMBI..



199 zł DEAD OR ALIVE

Wysmienite mordobicie z ultra płynną grafiką. Odpowiednik VIRTUA FIGHTER na PlayStation.



199 zł ROAD RASH 3D

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



199 zł VIGILANTE 8

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



199 zł WARGAMES

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



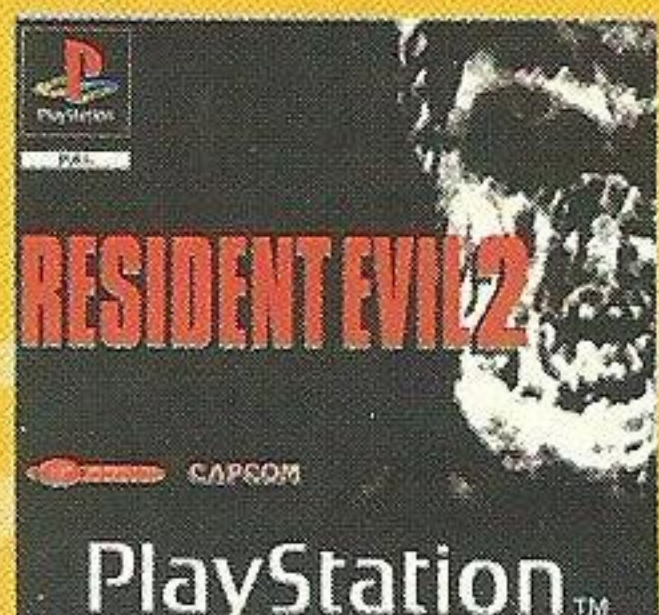
199 zł POINT BLANK

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



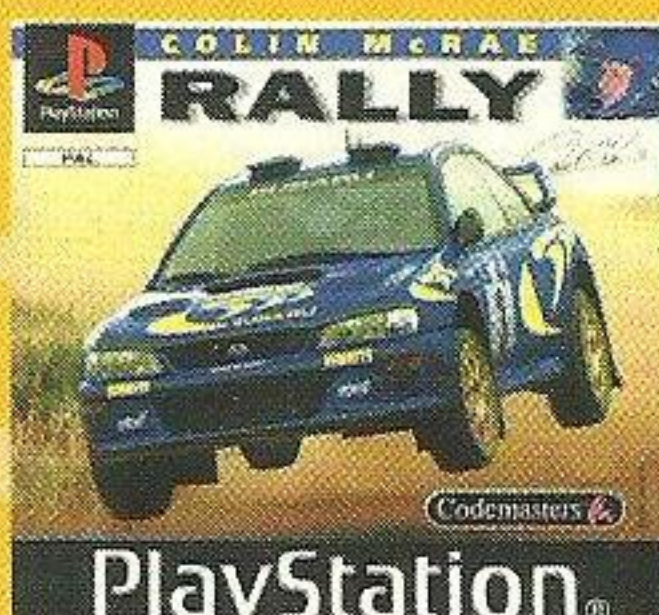
199 zł GRAN TURISMO

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



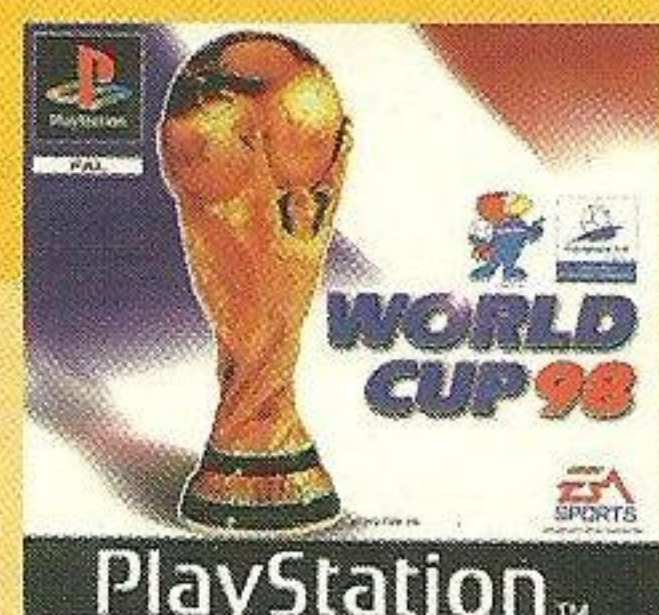
229 zł RESIDENT EVIL 2

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



199 zł COLIN MCRAE RALLY

Najnowszy rajd, ale już przez fachowców uznawany za najlepszy symulator jazdy. Pod względem modelu jazdy dopracowaną piłą.



219 zł WORLD CUP '98

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

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

PROMOCJA!



99 zł X-MEN

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

PROMOCJA!



149 zł MDK

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

PROMOCJA!



149 zł COLONY WARS

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


PROMOCJA!



149 zł PANDEMONIUM 2


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

PROMOCJA!



119 zł NBA LIVE '98

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



119 zł MORTAL KOMBAT TRILOGY

Trylogia Śmiertelnego Turnieju. Wszystkie postacie z poprzednich trzech części. Gra, która przeszła do historii.



115 zł MICRO MACHINES 3

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



115 zł TEKKEN 2

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



115 zł WORMS

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



115 zł DESTRUCTION DERBY 2

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



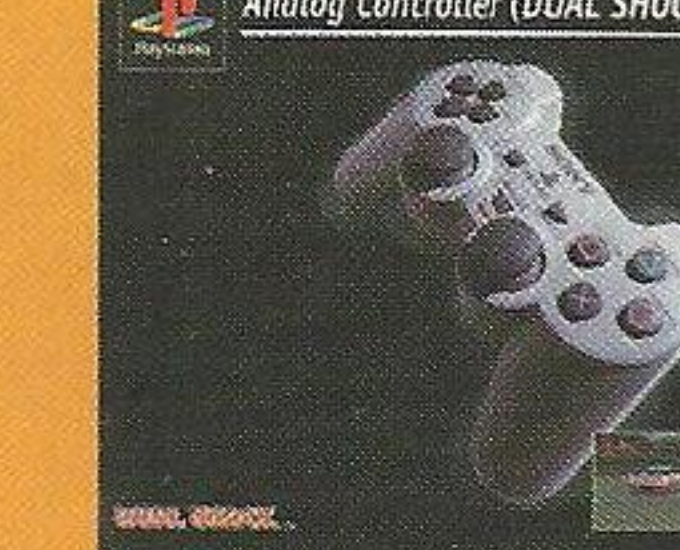
199 zł WCW NITRO

Wrestling zdobywa w naszym kraju coraz większą popularność. Do czasu pojawienia się WARZONE najlepsza propozycja z tego gatunku.



209 zł STREET FIGHTER COLLECTION

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



149 zł JOYPAD DUAL SHOCK

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



99 zł KARTA PAMIĘCI

Oryginalna karta pamięci Sony. Pojemność 15 bloków.



139 zł MYSZKA

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



69 zł LINK KABEL

Kabelek do podłączenia dwóch konsol.



119 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

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



160 zł LASER GUN

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



319 zł KIEROWNICA V3

Kierownica z pedałami. Posiada regulowaną wysokość i kąt nachylenia kolumny. Zapewnia doskonałą zabawę ze wszystkimi wyścigami.



43 zł RGB SCART KABEL

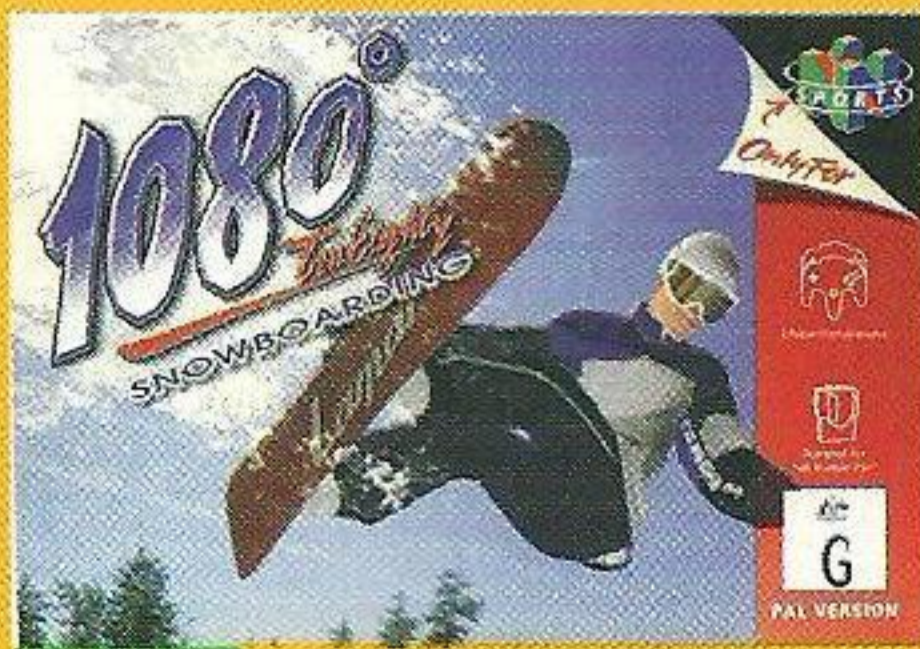
Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie kolorów w grach NTSC.

Ponadto w naszej ofercie znajdziesz również:

Actua Soccer 2	199 zł	Dead Ball Zone	199 zł	NBA Pro 98	199 zł	TOCA	Tel.
Adidas Power Soccer 2	199 zł	Diablo	199 zł	Ninja	tel.	Tomb Raider (platyna)	115 zł
Ace Combat 2	189 zł	Die Hard Trilogy (platyna)	199 zł	One	199 zł	Tomb Raider 2	199 zł
Alien Trilogy (platyna)	109 zł	Duke Nukem: Time to kill!	tel.	Pang Collection	199 zł	V-Rally	199 zł
Alundra	239 zł	Fighting Force	199 zł	Panzer General 2	189 zł	Warhammer: Dark Omen	199 zł
Bloody Roar	199 zł	Final Fantasy VII (3CD)	209 zł	Pitfall 3D	199 zł	Wipeout 2097	119 zł
Broken Sword 2	199 zł	Future Cop: LAPD	tel.	Player Manager 98	199 zł	AKCESORIA:	
Bust'a Move 2 (platyna)	109 zł	Hercules	199 zł	Porsche Challenge (plat.)	109 zł	Karty Pamięci	już od 65 zł
Red Alert: Retaliation	tel.	ISS PRO (platyna)	115 zł	Rascal	169 zł	Mega Memory Card	179 zł
Coolboarders 2	209 zł	Jet Rider 2	199 zł	Raystorm	189 zł	Pady	już od 64 zł
Crash Bandicoot (platyna)	199 zł	Klonoa	199 zł	Spyro the Dragon	tel.	RF Adapter	69 zł
Crash Bandicoot 2	109 zł	MK Trilogy (plat.)	119 zł	Suikoden	159 zł	Sony Analog Joypad	139 zł
	199 zł	Moto Racer	199 zł	Tenchu: Stealth Assassins	tel.	Sony Pad	109 zł

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

NINTENDO 64 NINTENDO 64



299 zł 1080° SNOWBOARDING

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



tel. F1 WORLD GRAND PRIX

Pierwsze zawody Formuły 1 na N64 i pierwsza symulacja samochodowa z prawdziwego zdarzenia. Oj wyspało nowościami na tą konsolę.



239 zł BANJO - KAZOOIE

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



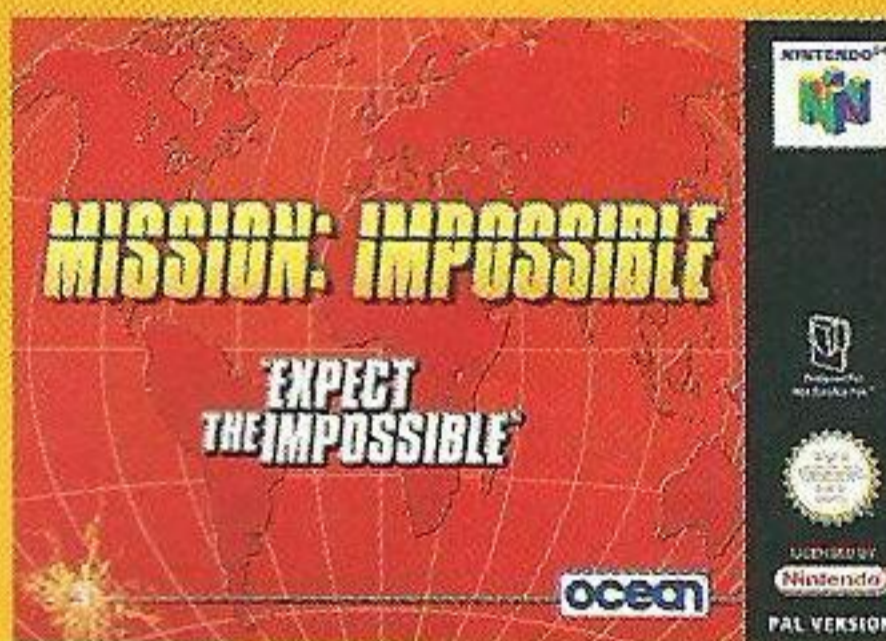
tel. MORTAL KOMBAT 4

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



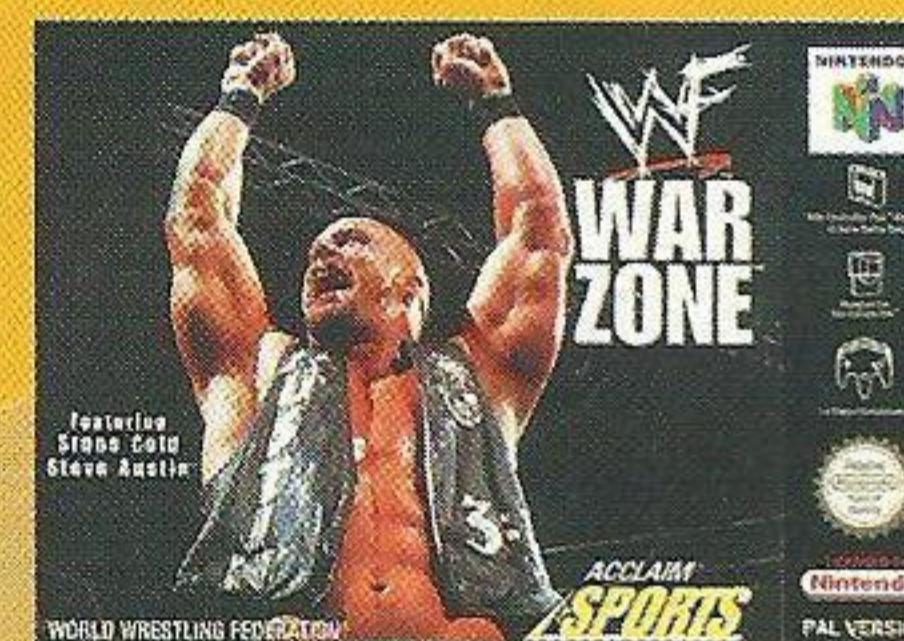
299 zł CRUIS'N WORLD

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



249 zł MISSION: IMPOSSIBLE

Pamiętasz film Misja Niemożliwa? Wciel się w agenta Ethana Hunta, stań przeciwko obcym wywiadom i dokonaj rzeczy niemożliwych w tej wspaniałej grze akcji.



269 zł WWF WARZONE

"Raw is War" tak mówi napis na ringu w najlepszej adaptacji Wrestlingu. WARZONE bije wszystko co do tej pory pojawiło się z tego gatunku.



269 zł INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Długo oczekiwana najnowsza edycja piłki nożnej uznawanej przez fachowców za najbardziej realistyczną i miódną.



299 zł WORLD CUP '98

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



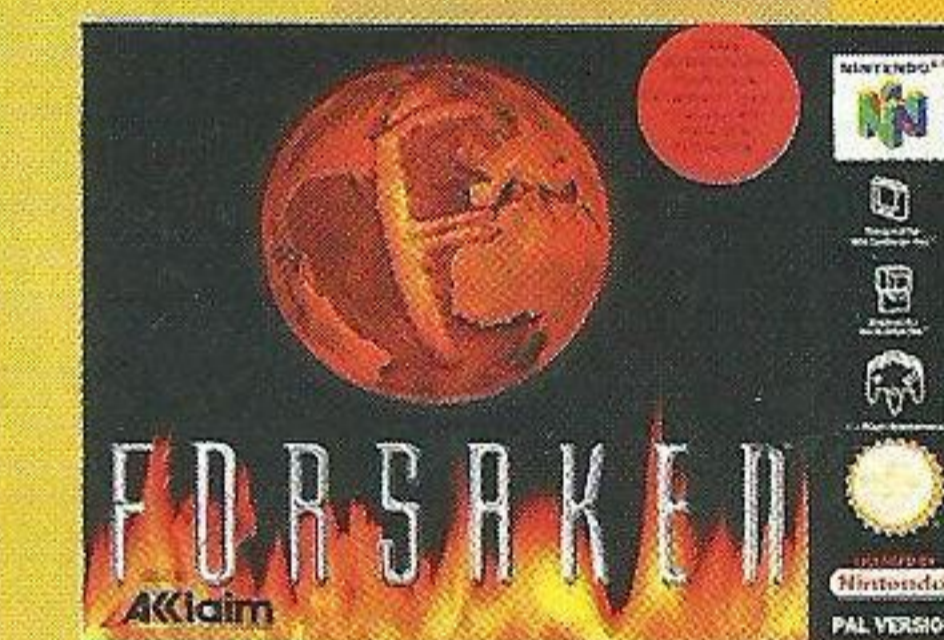
289 zł IGGY'S RECKIN' BALLS

Doskonała zręcznościówka w zakręconym świecie serpentyn i kulki IGGY. Wspaniała zabawa dla nawet 4 graczy. Działa z Tremor Pak.



269 zł GT 64

Samochody klasy turystrycznej, spojery, potężna moc silników, TOYOTA, HONDA, NISSAN oto co oferuje soba GT 64. Wysoki stopień trudności i rywalizacja.



299 zł FORSAKEN

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



299 zł WETRIX

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



299 zł MYSTICAL NINJA

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



129 zł JOYPAD

Oryginalny joypad Nintendo. Dostępny w 5 kolorach.

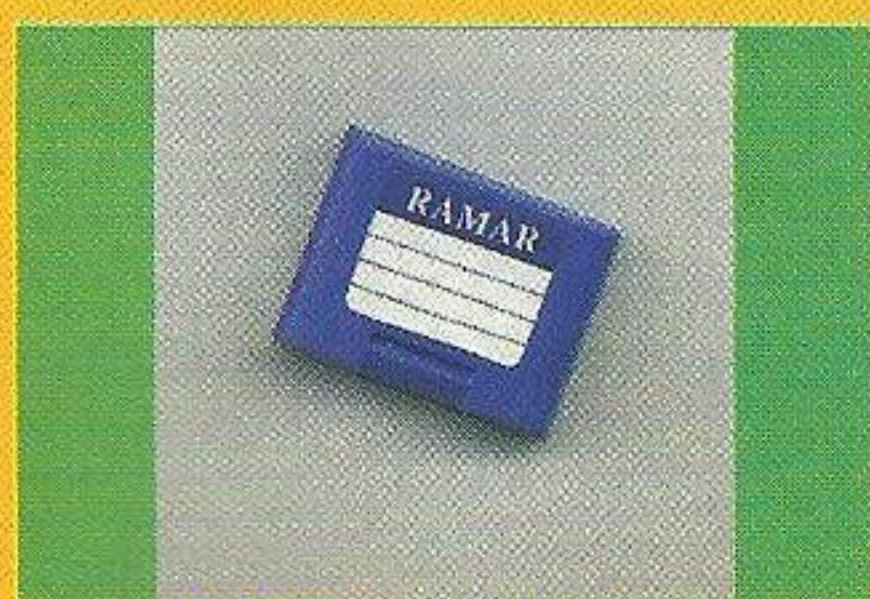
A ponadto w ofercie również:

GRY:

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

AKCESORIA:

- Kierownica V3 - 299 zł
- Kierownica Mega Racing - 399 zł
- Pady już od 94 zł
- 3D Shark Pad Pro - 139 zł
- RF Adapter - 59 zł
- Tremor Pak (wibrator)- 44 zł
- UltraRacer 64 - 164 zł
- Vortex N64 - 264 zł



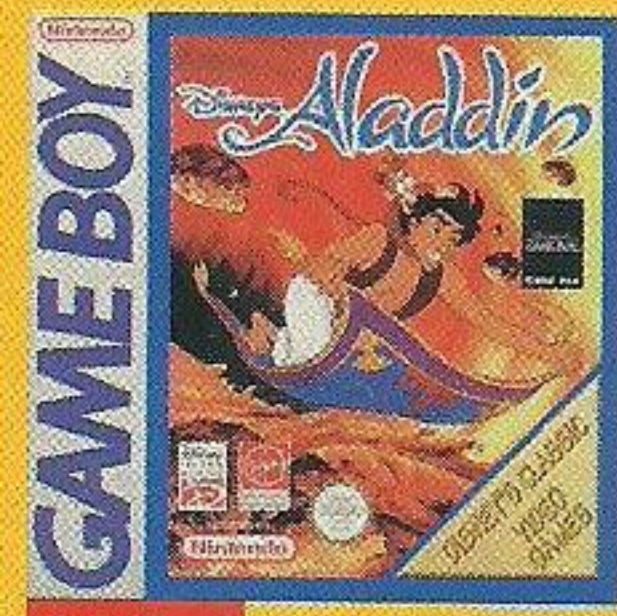
KARTY PAMIĘCI
Już od 59 zł



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

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

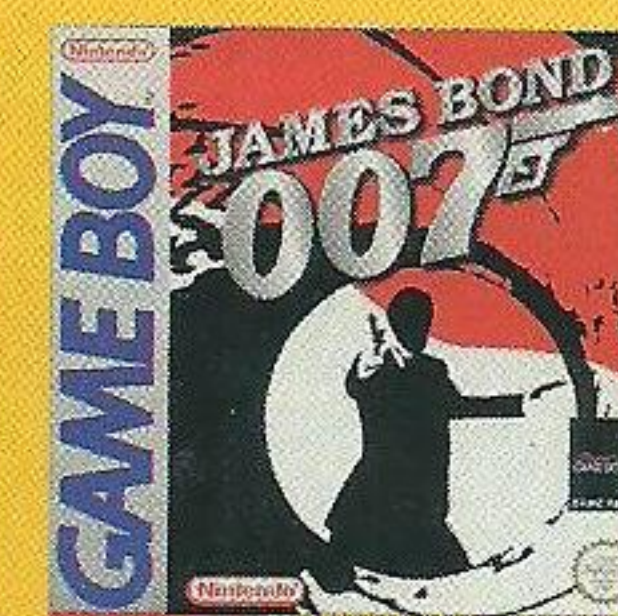
GAME BOY GAME BOY GAME BOY



119 zł ALADDIN
Doskonała platformówka na podstawie filmu Disneya.



110 zł DUCK TALES
Kaczki Opowieści, czyli kolejna doskonała przygodówka w/g Disneya.



130 zł JAMES BOND 007
Wciel się w rolę nieuchwytnego agenta 007.



155 zł POCAHONTAS
Gra na podstawie romantycznej historii wyświetlanej nie tak dawno w kinach, naturalnie w/g Disneya :)



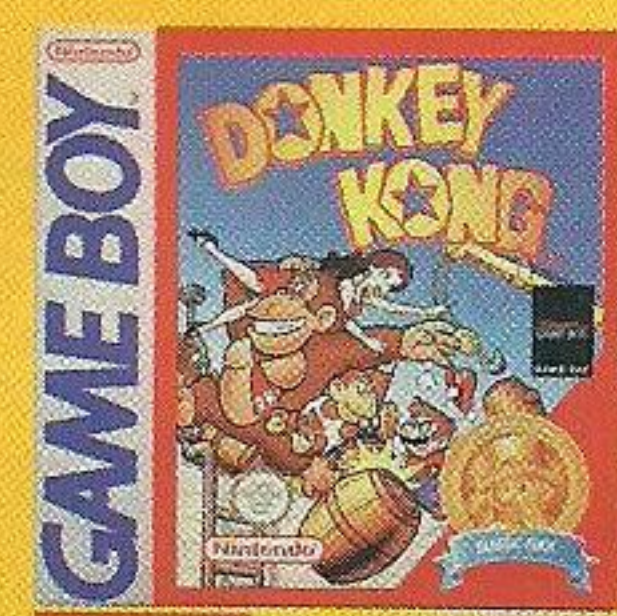
155 zł MORTAL KOMBAT 1 i 2
Dwie pierwsze odsłony śmiertelnego Turnieju, najlepsze mordobicie na GB.



109 zł XENON 2
Klasyka wśród strzelanin, teraz w wersji na tą cudowną konsolkę.



119 zł EARTHWORM JIM
Przygody najpopularniejszej dżdżownicy świata. Jim rulez!



112 zł DONKEY KONG
Klasyka wśród platformówek, wiecznie młoda gra.



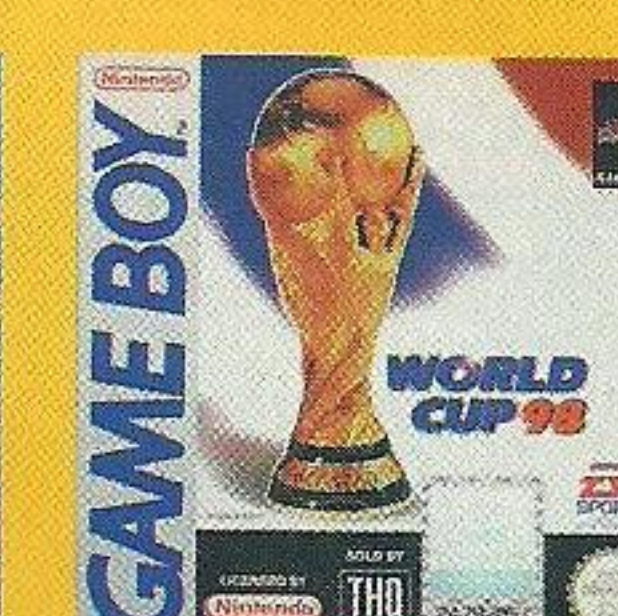
92 zł SUPER JAMES POND
Platformówka parodiująca filmy. W roli agenta lew morski- James Pond.



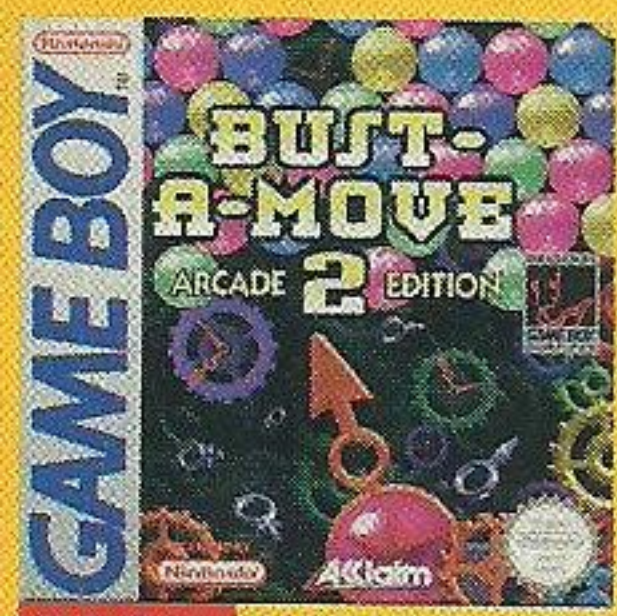
92 zł JURASSIC PARK
Odwiedź najbardziej niesamowity park w okolicy i stań przecieko olbrzymim dinozaurem.



155 zł PINOKIO
Pomóż Pinokio odnaleźć Giuseppe w pięknej grze przygodowej.



155 zł WORLD CUP '98
Twoje własne Mistrzostwa w Piłce Nożnej, kiedy tylko zechcesz.



119 zł BUST A-MOVE 2
Najlepsza gra logiczna od czasów Tetrisa. Już możesz zmienić mistrza.



92 zł MICRO MACHINES
Wścigi miniaturowych pojazdów w dużym świecie, wysmienita akcja.



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



130 zł SMURFY-NIGHTMARE
Trzecia część trylogii o niebieskich bohaterach.



155 zł INT. S. STAR SOCCER
Nowość! Wreszcie ta doskonała piłka na GameBoy'a.



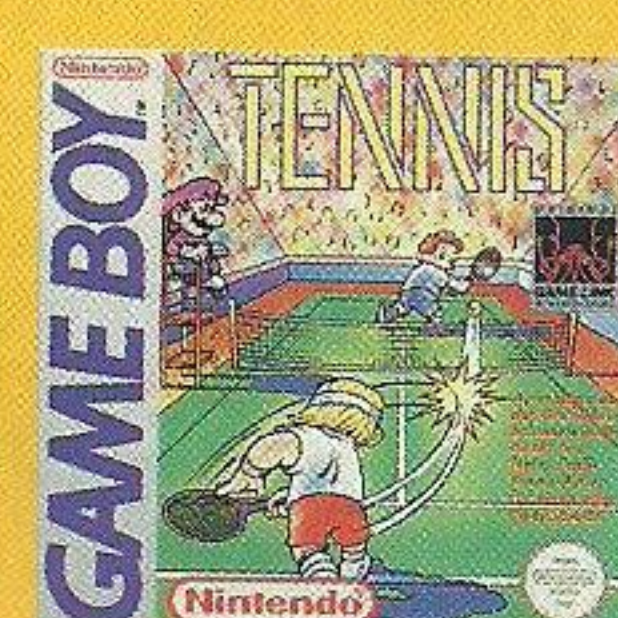
119 zł STREET FIGHTER 2
Jedno z najlepszych mordobicz wrzech czasów.



99 zł KSIĘGA DŻUNGLI
Pora, abyś i ty poznał tą wspaniałą historię.



112 zł SUPER MARIO LAND 2
Druga odsłona najpopularniejszej serii na Gameboy'a.



79 zł TENNIS
Nieśmiertelny tenis na małą konsolkę. Doskonała animacja i zabawa.



112 zł WARIO LAND-SUPER MARIO LAND 3
Czy tym razem Mario powstrzyma swojego odwiecznego wroga?



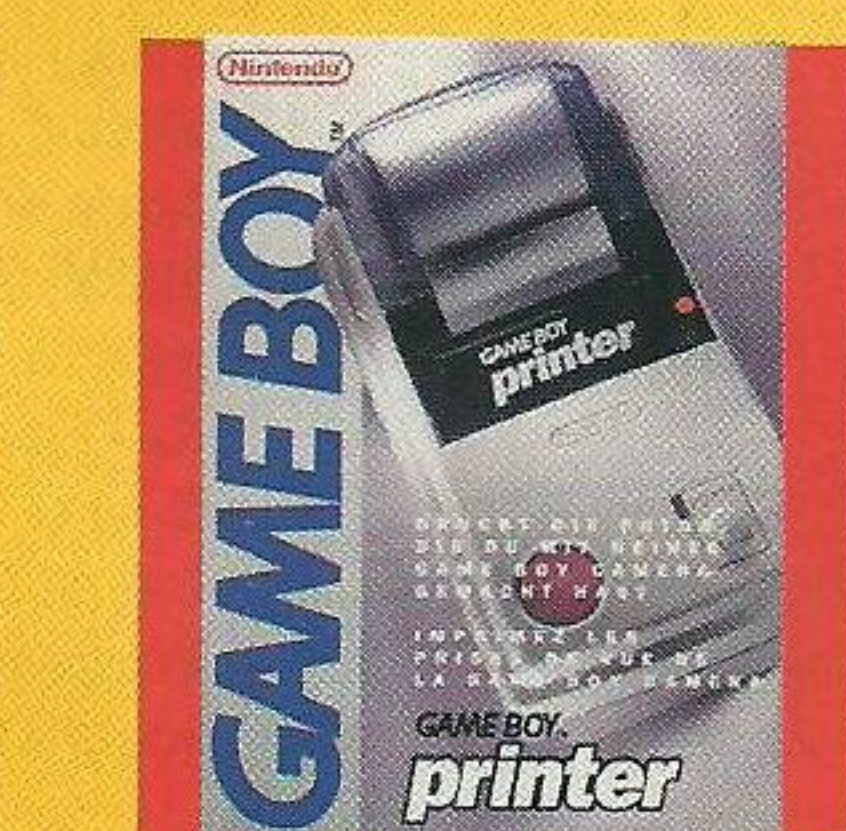
79 zł WAVE RACE
Coś dla miłośników wodnego szaleństwa i sportowej rywalizacji.



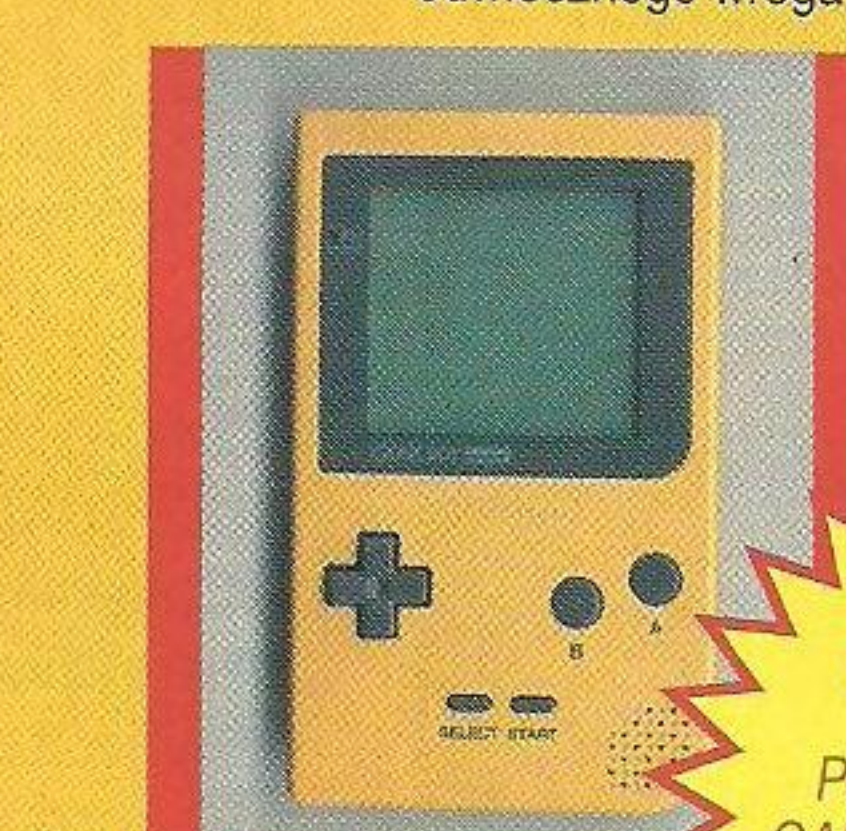
44 zł ZASILACZ
W domu lub gdziekolwiek zamiast drogich baterii.



236 zł APARAT-KAMERA
Zrób zdjęcia sobie i swoim znajomym oraz przerwój je na specjalnym programie



349 zł DRUKARKA
... A następnie wydrukuj na tej wspaniałej drukarce. Papier w komplecie.



240 zł GAMEBOY POCKET
Nowa, lepsza konsolka dostępna w czterech kolorach.

UWAGA PROMOCJA !!!
Przy zakupie konsolki GAMEBOY z dowolną grą otrzymujesz pudełko na gry za FRIKO!

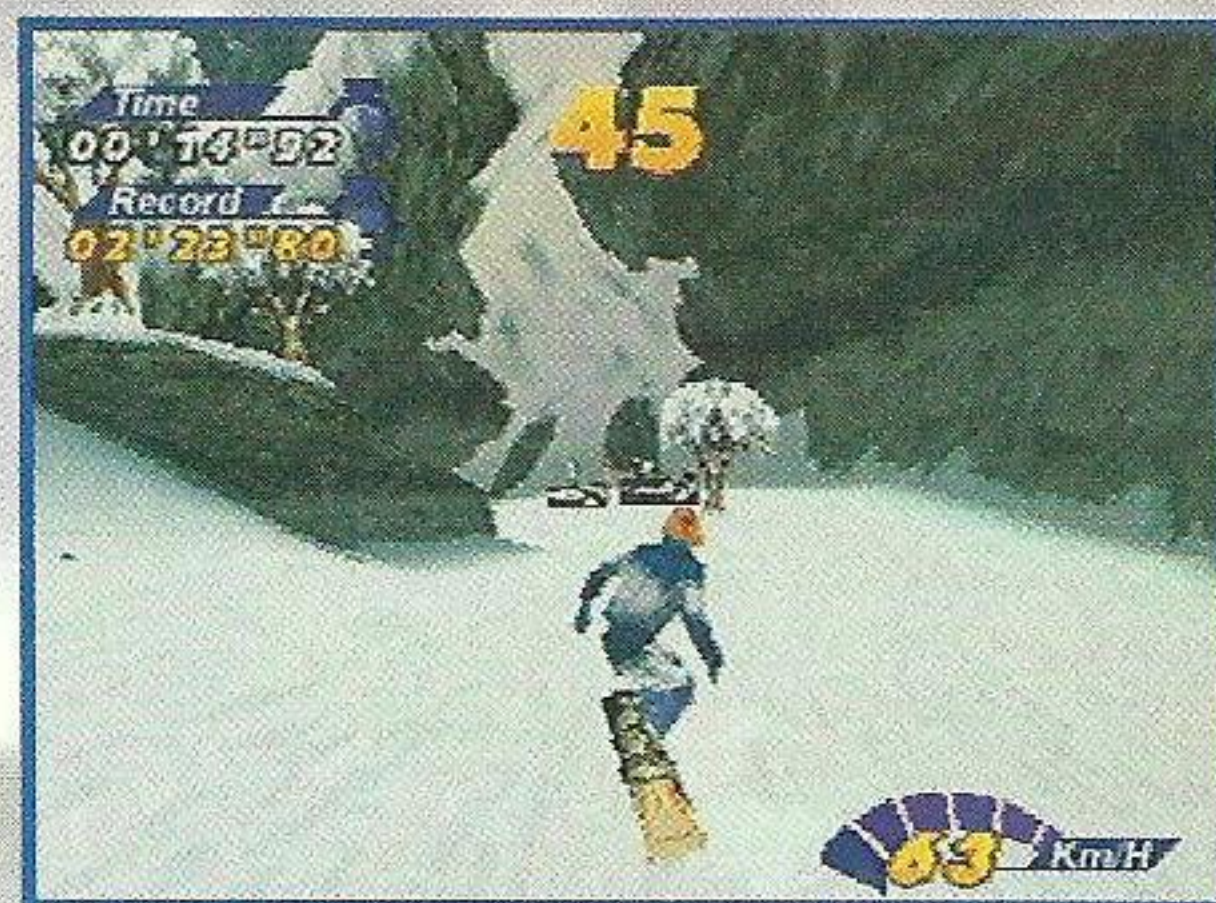
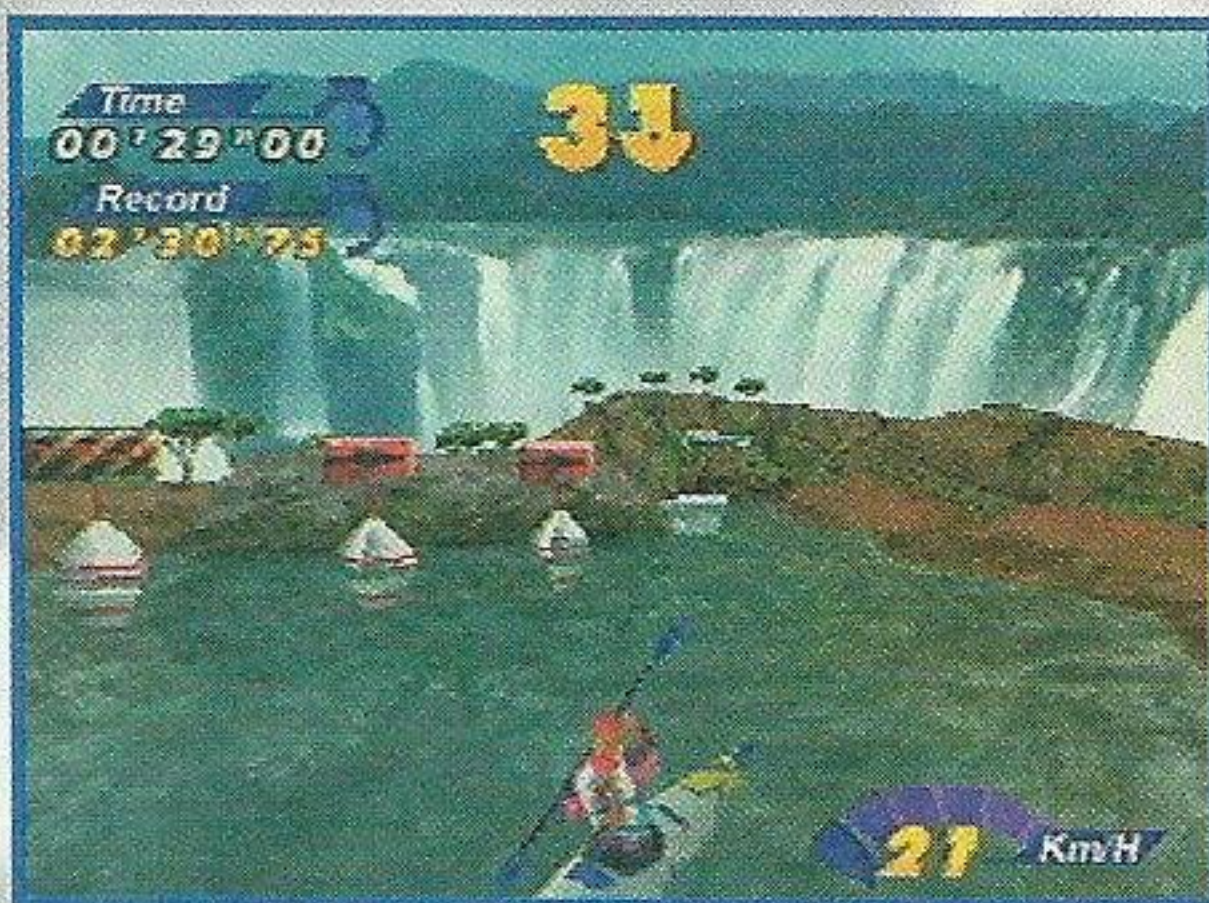
- A ponadto w ofercie również:**
- Kabelek Pocket-Pocket- 34 zł
 - Kabelek Pocket-GB- 34 zł
 - Lupa na ekran z podświetleniem- 31 zł
 - Pokrowiec skórzany do GB Pocket- 34 zł
 - Power Kit- zasilacz +akumulator zastępujący baterie do GB- 81 zł
 - Pudełko na 10 gier- 27 zł
 - Zestaw Handy Boy do GB- 134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

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



NEO
PLUS





ESPN to amerykańska stacja telewizyjna nadająca programy i relacje z imprez sportowych. Gdy PlayStation zaczynała dopiero raczkować, wykorzystano jej renomę do wydania gry ESPN EXTREME GAMES. Produkt okazał się ciekawy i nieźle się sprzedawał. Teraz nadszedł więc czas na RUSHDOWN wydany przez CANAL+ Multimedia.

O bie gry są do siebie podobne, ponieważ sięgają do tematyki sportów wyczynowych, bardzo zresztą popularnych u małałotów z dużych miast. W RUSHDOWN sięgnięto po Snowboard, BMXa oraz kajak.

Dobór tematyki jest tak rozbieżny, że wydaje się aż lekkim nieporozumieniem, zwłaszcza, że szaleństwem wyczynowym na kajaku jara się stosunkowo mała grupa ludzi.

Zabawa toczy się w trzech trybach: pojedynczy wyścig z czasem, mistrzostwa oraz multiplayer. Najbardziej treściwe są naturalnie mistrzostwa, ponieważ oferują wszystkie trasy i wyścigi. Z matematycznego punktu widzenia mamy do dyspozycji 5 tras na różnych kontynentach i trzy urządzenia pościgowo-wyczynowe. Daje to w sumie możliwość sprawdzenia się na piętnastu



odcinkach specjalnych, w skrajnych okolicznościach przyrody i warunkach pogodowych. Autorzy postarali się, aby gracz miał do dyspozycji kilka postaci oraz rodzajów sprzętu. Naturalnie nie każdy koleś ma predyspozycje do ostrej czy technicznej jazdy. O tym, który twoim zdaniem jest najlepszy, musisz sam zdecydować. To samo tyczy się wyboru roweru czy kajaka, ponieważ cechują je przeróżne parametry takie jak przyspieszenie, przyczepność do podłoża czy sterowność.

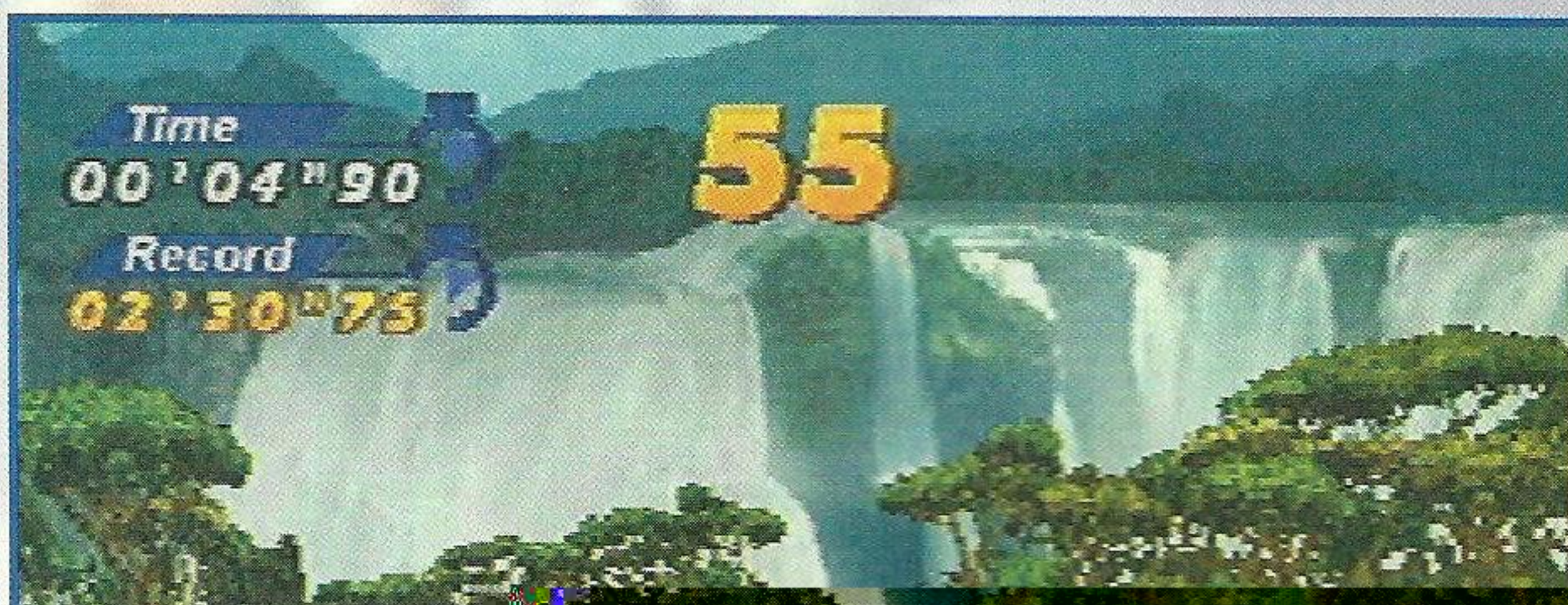
Celem gry jest dojechanie przed konkurentem lub pokonanie trasy w jak najkrótszym czasie. Z początku wydaje się to być bardzo fajne i zajmujące, ponieważ jest dużo przeszkód. Z czasem robi się jednak nudne i monotonne. Zwłaszcza, gdy pokonasz wszystko co oferuje



gra. Niestety, bicie rekordów w pewnym momencie musi się znudzić nawet największemu nigusowi.

Na osłode należy dodać, że gra posiada bardzo dobrą szatę graficzną i jest bardzo dynamiczna, dzięki ultrapłynnej animacji wyświetlanej w sześćdziesięciu klatkach na sekundę. Efekt jest naprawdę piorunujący! Podobają mi się zwłaszcza cuda demonstrowane podczas spływów kajakiem. Przepuszczająca woda płynąca w rwących, górskich potokach prezentuje się wyśmienicie - widać spieniony nurt, dno, skalne występy. Jest tak czysta, że momentami ma się ochotę wskoczyć w ekran telewizora i chlapnąć jej sobie. Szkoda tylko, że spływ kajakiem nie ma w sobie takiej mocy, jak te oglądane czasami w telewizji.

Rushdown



Najlepiej posuwa się na desce i rowerze. Wiadomo - osiągają największe prędkości, można nimi przeskoczyć ponad przeszkodą czy przelecieć jakiś kawałek niczym ptak. Całkiem fajnym i uniwersalnym patentem okazał się ostry skręt ukryty pod L1 i R2, jednak po pewnym czasie tak wchodzi to w krew, że przestaje się podobać. Efekty dźwiękowe odbierane przez ucho stoją na wysokim poziomie. Non stop przygrywa nam ostra i nowoczesna muzyka, łańcuch terkocze, a decha ostro przecina puszysty lub zmarznięty śnieg.

RUSHDOWN od początku wydawał mi się grą dziwną. Ciężko jednoznacznie wskazać mi odbiorcę tego produktu, zwłaszcza, gdy na rynku jest tak dużo gier. W zasadzie najbardziej skorzysta na wydaniu RUSHDOWN sam CANAL+, bo nie dość, że zarobi parę złotych to jeszcze przy okazji będzie miał darmową reklamę.

Wicik

PlayStation

6

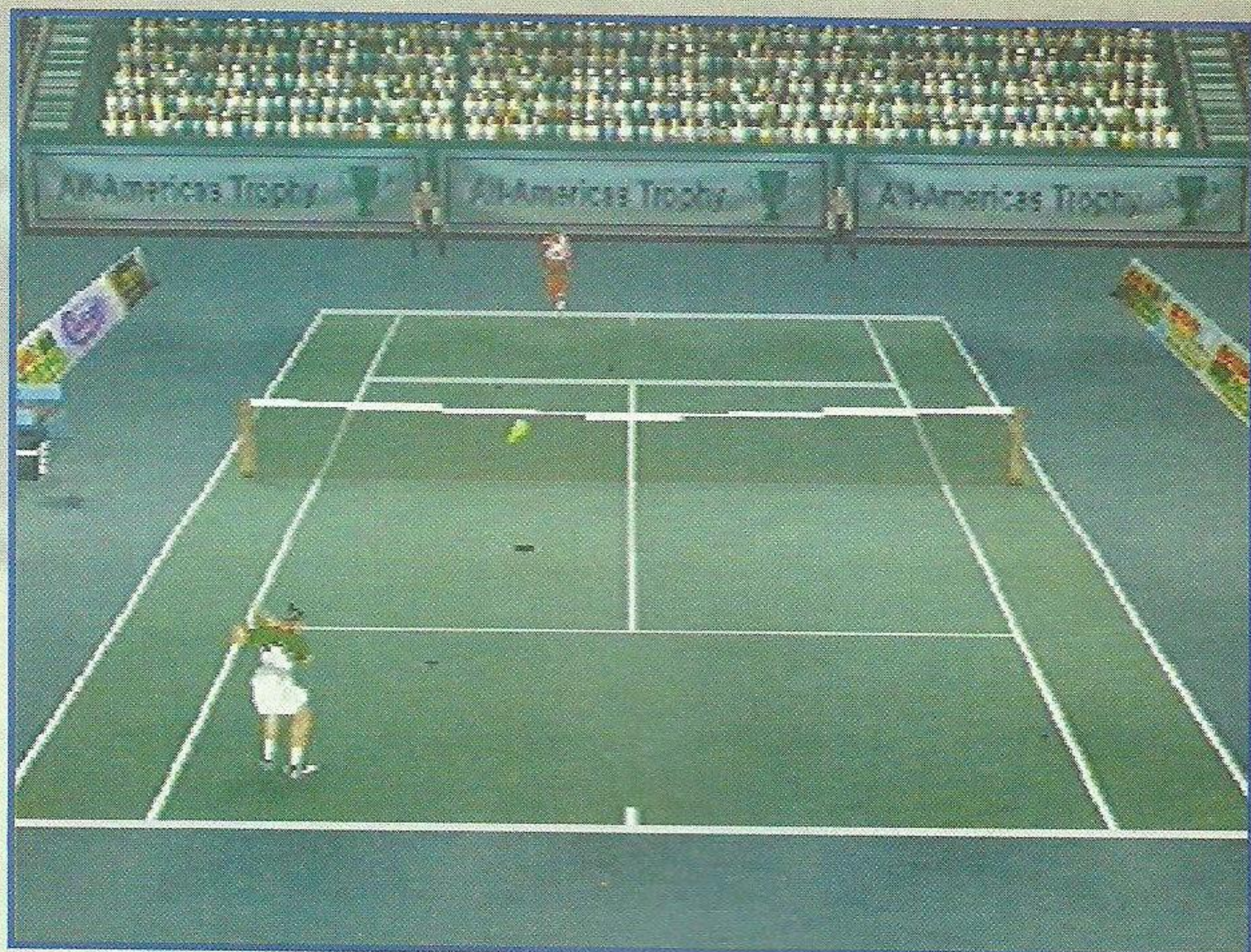
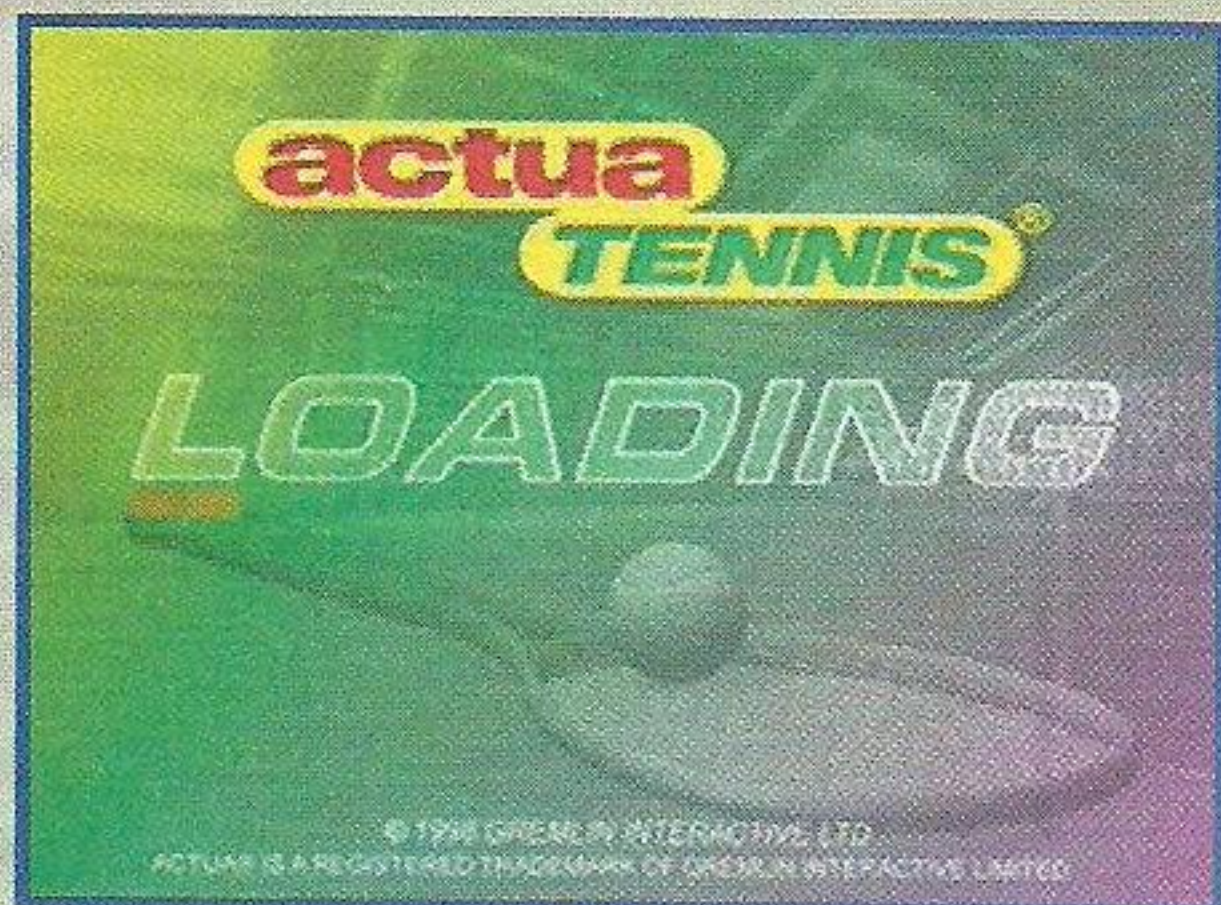
GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 4

Wydawca: C+ Multimedia
Producent: C+ Multimedia
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczeń 98

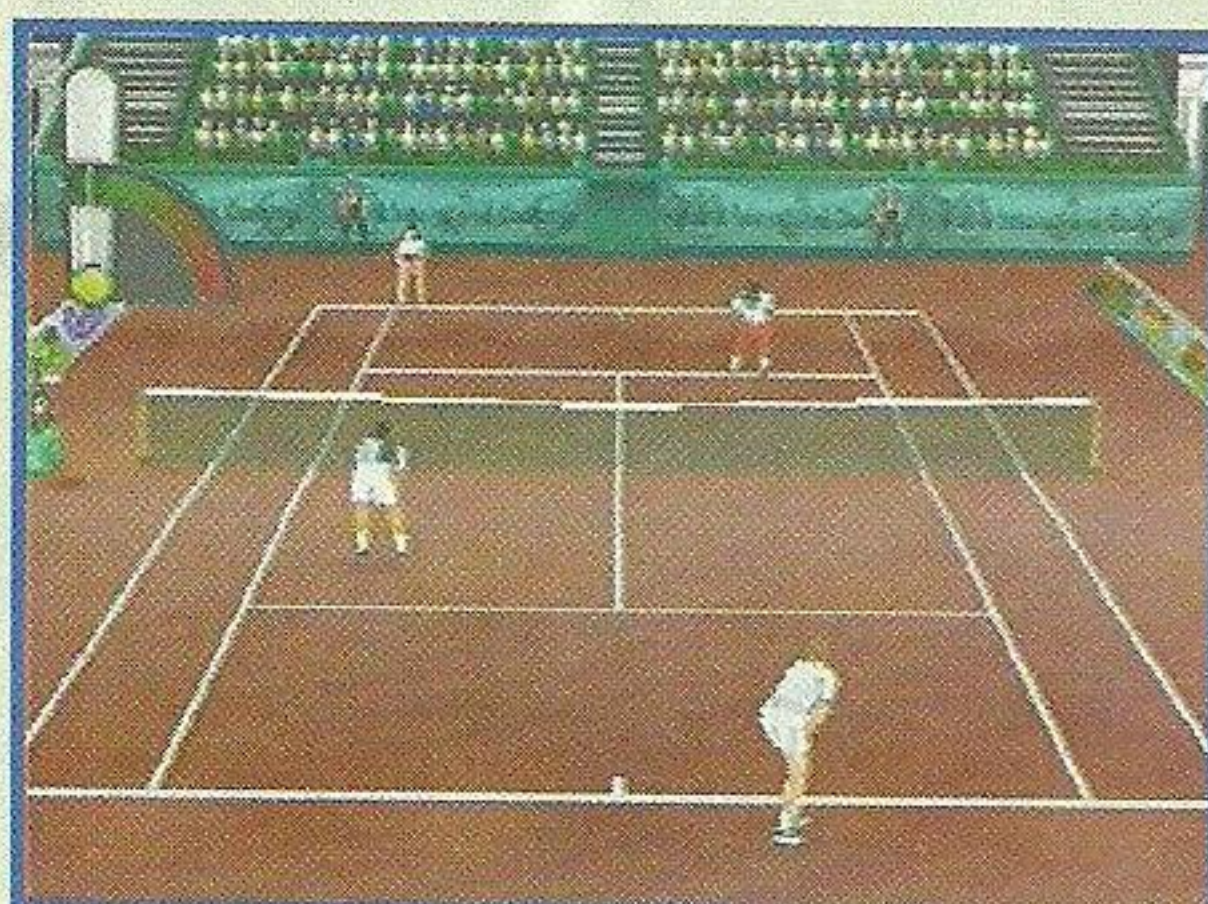
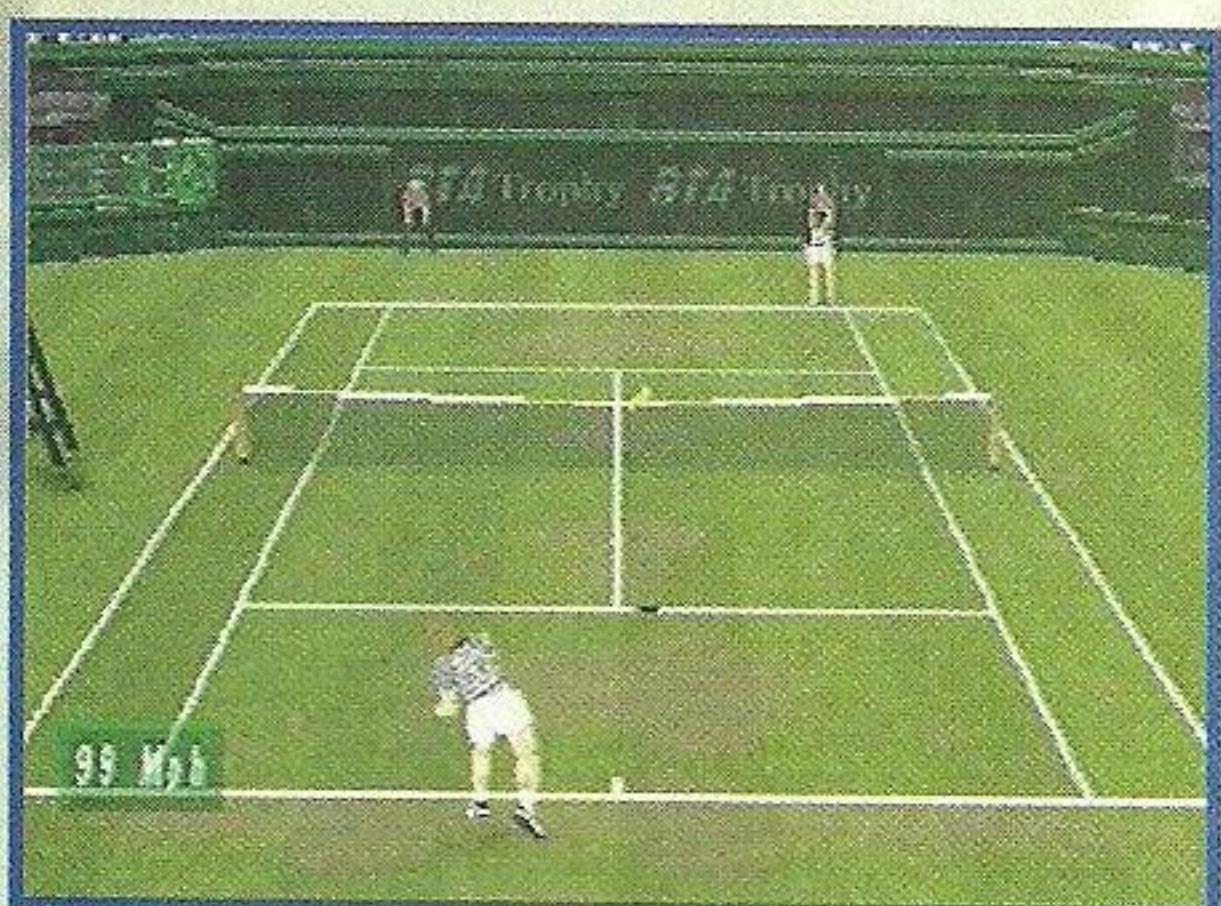
Wykorzystuje: Memory Card,
Dual Shock



Rodzina gier sportowych ACTUA powiększa się z dnia na dzień, lecz nie odnosi spektakularnych sukcesów, czego najlepszym przykładem jest kilka odsłon ACTUA SOCCER i ACTUA GOLF. Nie zanoszą się także na to, by sytuację tę w jakiś sposób zmienić ACTUA TENNIS. Może ACTUA TENNIS 2 za rok?

Rozbijając ACTUA TENNIS jak pannę da się zauważyć, że grać możesz sam lub z partnerką/rem przy pomocy najznamienitszych fachmenów specjalizujących się w tenisie ziemnym. Panie i panowie zawarci w grze rzeczywiście wyglądają

Actua Tennis



jak prawdziwi i starają się demonstrować umiejętności zbliżone do rzeczywistych. Dla lubujących się w dłubaniu jest nawet możliwość wyedytowania własnego zawodnika na bazie już istniejących. Szczerze powiedziawszy nie widzę w tym nic podniecającego, ale po to są bajery, aby za nie płacić. Trzymając się tematu bajerów trzeba wspomnieć, że kortów jest w grze pod dostatkiem - każdy inny, umiejscowiony w innej części świata. Autorzy zrobili to po to, aby piłeczka odbijała się w różny sposób i żeby nikt nie mówił, że się nie postarali. Oprócz zróżnicowanej sprężystości podłoża da się jeszcze zauważyć ciekawie dobraną kolorystykę. Szkoda, że konsola nie jest w stanie wyemitować zapachu kurzu i temperatury powietrza, to by dopiero był tak wszędzie opiewany realizm, a i producenci miałby co umieszczać z tyłu pudełek.

Tryby gry są standardowym standardem opartym o pojedyncze meczyki i wielkoszlemowe turnieje. Grając pełen sezon poczułem się jak prawdziwy zawodnik, który rozgrywa w krótkim okresie kilkadziesiąt pojedynków odbijając w każdym meczu kilkaset piłek. Okazało się, że nie mógłbym nigdy zostać zawodowym tenisistą, bo dostałbym korby z nudów lub zapętlił się jak pewien mały zwierz, który wskutek utraty błędnie biega przez cały czas w kółko.



Mnóstwo bajerów przedmeczowych, jak liczne ustawienia kamer czy wielkości piłki mogą się podobać. Czar pryska, gdy zaczniemy grać. Już po kilku minutach okazuje się, że gra jest prosta, a nawet prymitywna. Po następnych kilku minutach mamy już obcykane wszystkie zagrywki, nawet te ukryte, które zawsze przedłużają żywotność każdej gry. Potem razicie zaczynają magiczne odbicia piłki bez ruchu rakiety. Jest to oczywiście błąd grafików, których praca w niezrozumiały sposób nie zgrała się z kodem programu. Jeśli ktoś wie jak działa telewizja, to ma pojęcie, że to co widzimy w telewizorze jest emitowane z sekundowym poślizgiem. Właśnie tego typu smaczki mamy w ACTUA TENNIS. Ponadto środowisko 3D nic specjalnego sobą nie reprezentuje, jest

stosunkowo szare i przeciętne - nieznacznie ratują je zmienne kamery i powtórki, ale tylko przez chwilę. Potem już zaczyna się uczucie nudy. Za to całkiem nieźle wypadają komentarze wypowiedane przez dwóch anglojęzycznych fachmenów.

ACTUA TENNIS jest grą, którą można porównać do poprawnego rzemiosła. Ale nie za cenę, którą widziałem w sklepach. To nie jest produkt, bez którego nie da się przeżyć. Swoją drogą przykra to sytuacja, gdy jedyna firma dostarczająca masowo gry sportowe to E.A.Sports. Przykra o tyle, że nawet jeśli E.A.Sports cieniuje, robi ludzi w konia i pod piękną przykrywką sprzedaje chałę, to oprócz nielicznych wyjątków nikt jakoś nie ma pomysłu na przełamanie tego monopolu.

Wicik

PlayStation **5**

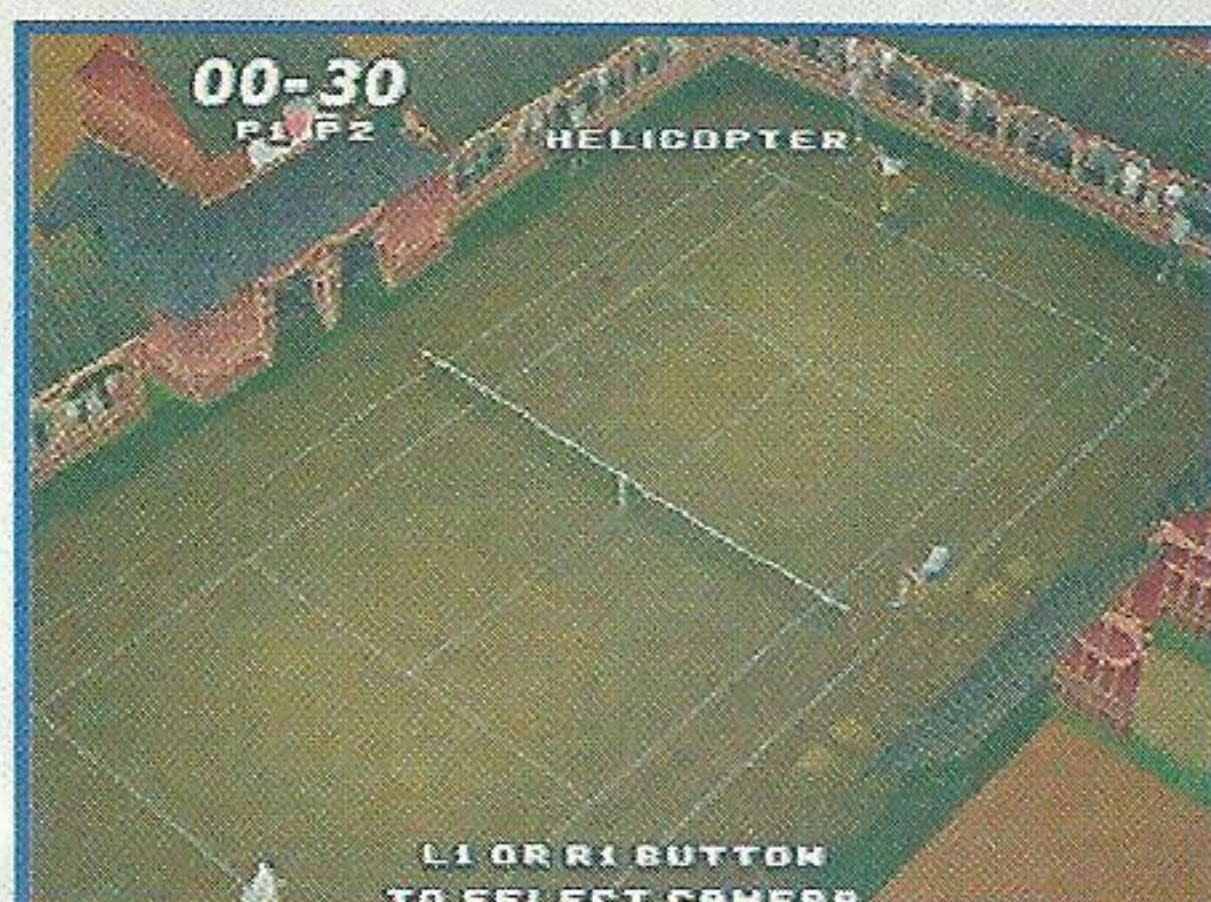
GRAFIKA **5**

DŹWIĘK **6**

MIÓD **5**

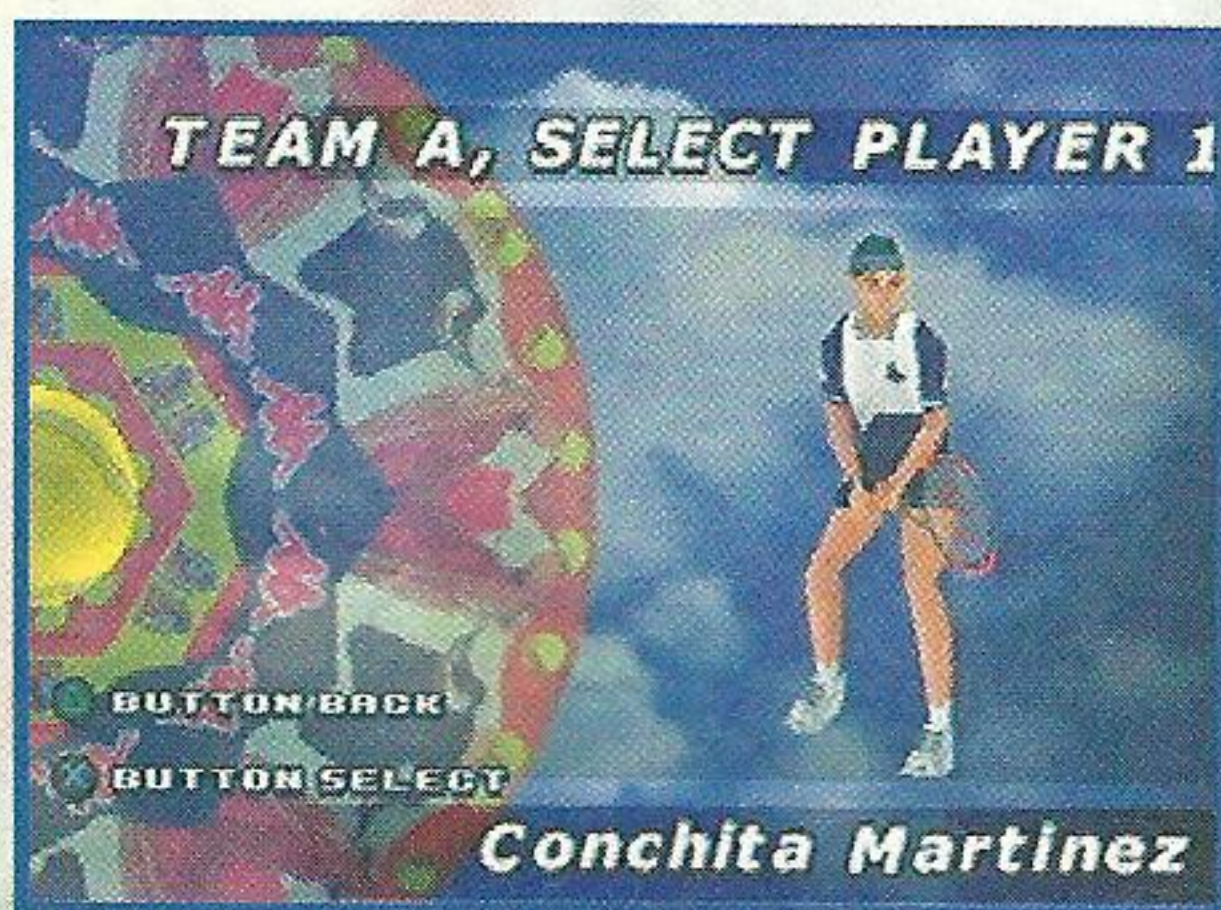
Wydawca: Gremlin
 Producent: Gremlin
 Liczba Graczy: 1-4
 Termin: Styczeń 99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap



All-Star Tennis '99

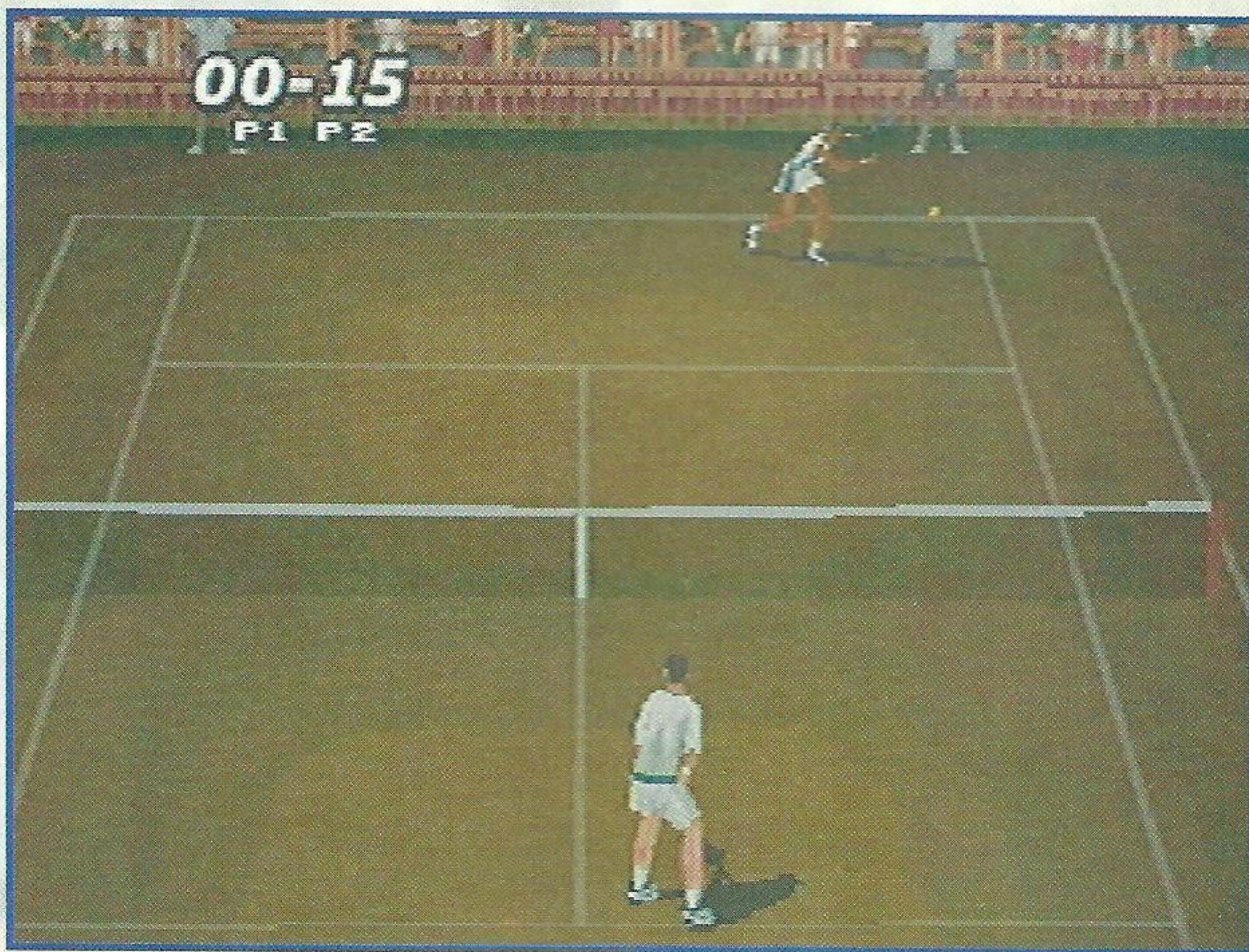
W ALL STAR TENNIS'99 przyjdzie ci zmierzyć się z najlepszymi tenisowymi wybrańcami w sile jednego tuzina, podzielonego wedle płci na dwie szóstki. Laski ubrane w ultrakrótkie miniówki i kolesie popylający w krótkich spodenkach grają tenis bardzo zróżnicowany. Nie należy się temu dziwić, jeśli weźmie się pod uwagę wzrost, masę, umiejętności i specjalne zagrania przyporządkowane każdemu z osobna. Podoba mi się ten patent, zwłaszcza, że specjale prezentują się doskonale. Mordercze pojedynki mogą się odbywać na jednej z ośmiu aren umiejscowionych w różnych częściach świata. Korty charakteryzują się specyficznymi walorami kolorystyczno-nawierzchniowymi, wpływającymi bezpośrednio na sposób prowadzonej gry i sprężystość nawierzchni. Ten miły dla oka akcent należy specjalnie wyróżnić.



Pojedynkować się można samotnie lub w maksimum cztery osoby. Z logicznego punktu widzenia daje się zauważyć, że dostępne są single, debelki a nawet miksty! Stękania pańienek odbijających piłki słucha się z zapartym tchem, uchem lewym, prawem a nawet środkowym. W grze znajdują się standardowe tryby zabawy - po prostu sięgnięto po opcję turnieju i pojedynczego meczu, ale nie po to o tym wspominać. Chciałem zwrócić uwagę na patent nazywający się BOMB TENNIS. Polega on na tym, że po każdym kontakcie piłki z kortem w miejscu styku pojawia się bomba, która po pewnym czasie wybucha. Jest to niezły oszałamiacz i patent tak awangardowy, że musiałem o nim napisać.

Prztykanie na ekranie prowadzi się w szybkim tempie. Zawodnicy prawidłowo reagują na wydawane komendy, czasem nawet się przewrócą, innym razem w pogoni za piłką rzuca. Doskonałym rozwiązaniem jest możliwość podkręcania piłki, zwłaszcza przy serwisach. Częstotliwość wykonywania asów

Tenis ziemny ma to do siebie, że jest grą ekskluzywną, a oprócz tego przyjemną. Umiejętności i dyspozycja zawodnika bezpośrednio wpływają tu na wynik. Popularność tej dyscypliny sportu na konsolach nie jest tak wielka, jak ma to miejsce w przypadku gier zespołowych, ale warto coś o nich napisać.



serwisowych jest na szczęście niezbyt wielka, więc gicío jest! Animacja zawodników powinna usatysfakcjonować każdego, przede wszystkim pasjonatów kobiecych wdzięków. Natomiast cała reszta prezentuje raczej poziom dobry, ale bez żadnych odstępstw od standardu. Za to dźwięk wypadł producentowi bardzo znacznie, zwłaszcza gdy spartoleniu ulegnie super akcyjka. Publika zaczyna się wówczas szyderczo brechtować, złośliwie rzucają nawet jakieś paskudne

komentarze. Jedyne ratunkiem okazuje się szybka reakcja sędziego i jego kojące "Quiet please!"

Ciężko mi jednoznacznie tę grę sklasyfikować, bo z jednej strony jest to solidna pozycja, w którą przyjemnie się przycina, z drugiej zaś nie posiada żadnych fajerwerków. Na pewno miłośnik tenisa powinien być zadowolony z zakupu, ale pod jednym warunkiem: gra musi być tania. W przeciwnym wypadku można pożałować zakupu.

Wicik

PlayStation

6

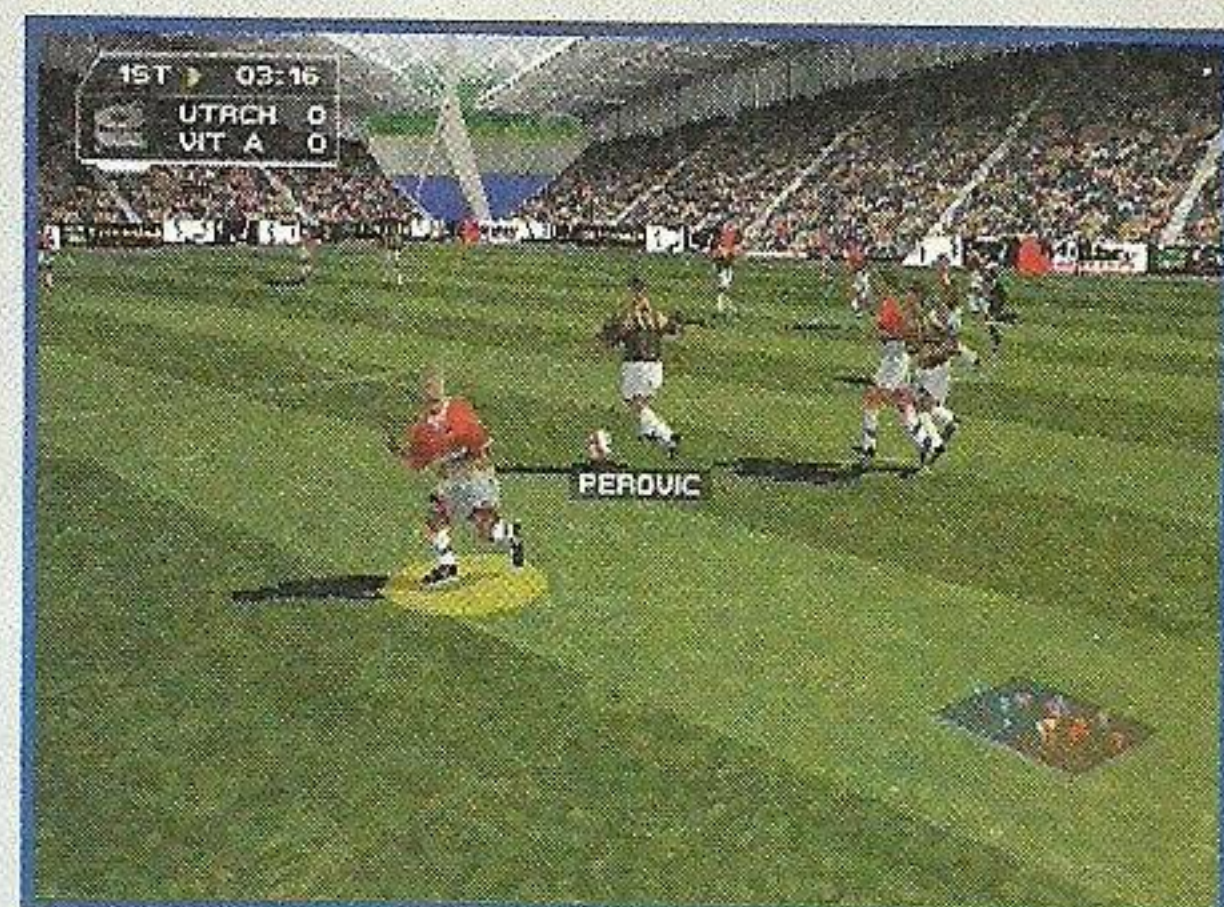
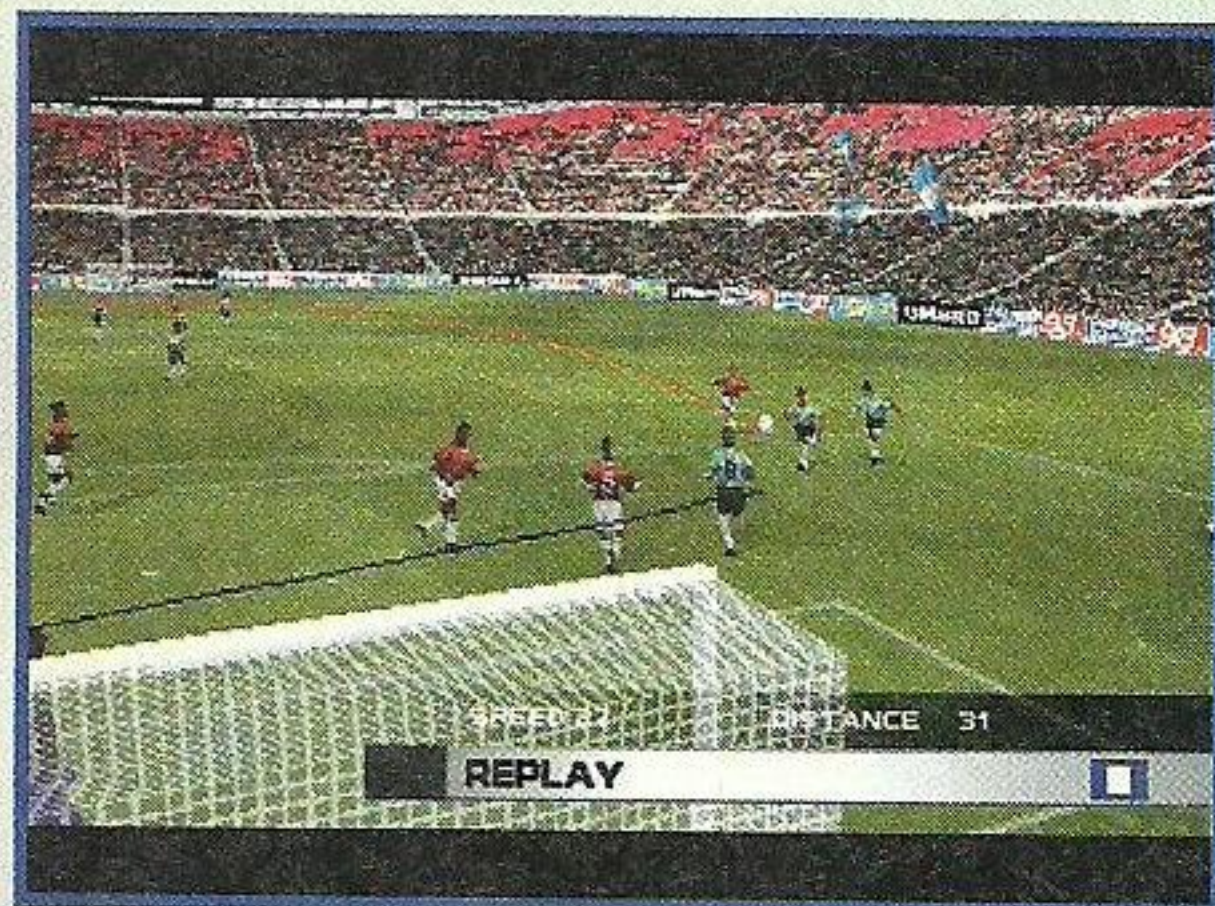
GRAFIKA 5

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 98

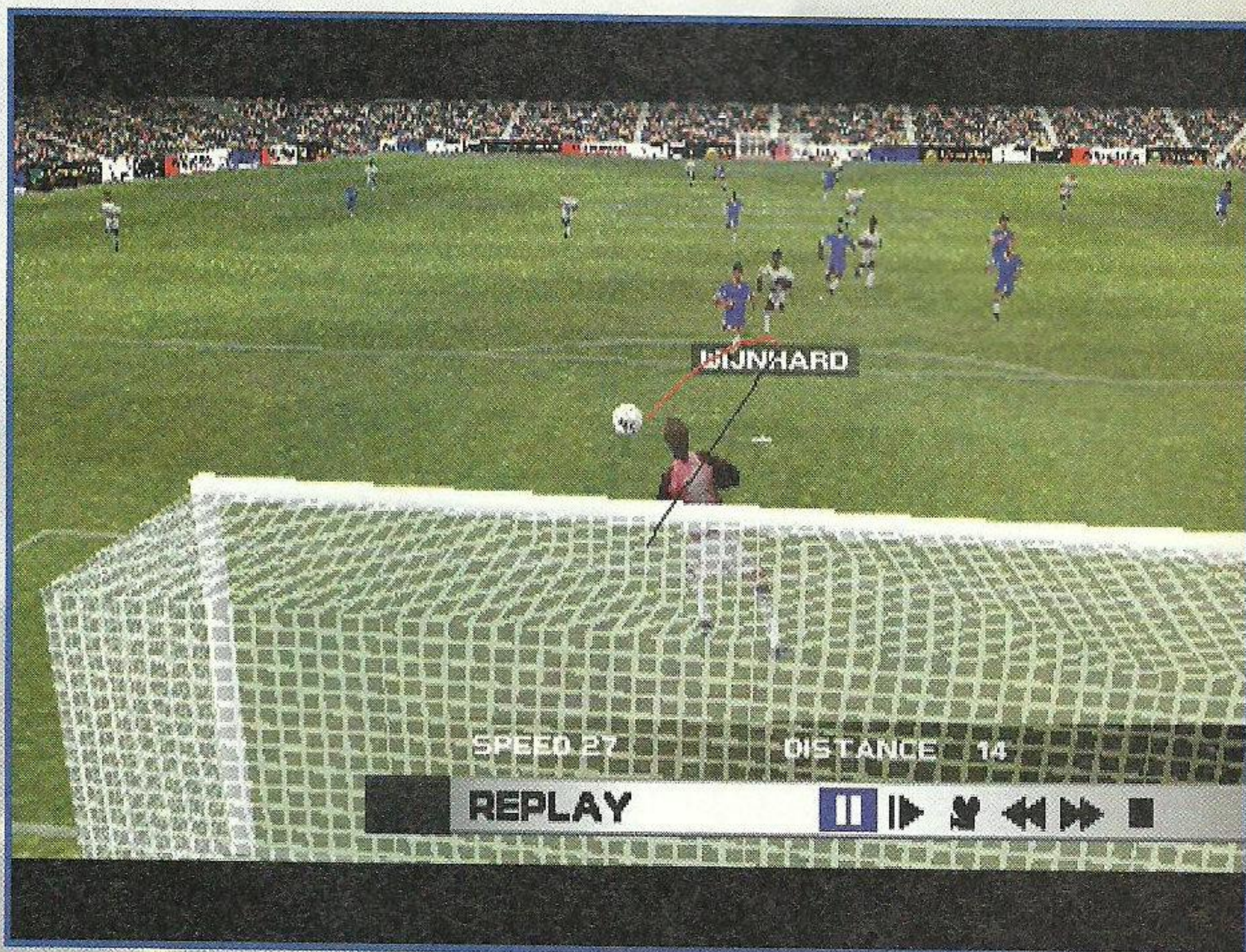
Wykorzystuje: Memory Card
Dual Shock, Multi Tap



Actua Soccer 3

Z pierwszą częścią ACTUA SOCCER zetknąłem się jeszcze na PC przy okazji recenzowania FIFA'96. W owym czasie były to dwie rewelacyjne, przełomowe piłki nożne. Z technicznego punktu widzenia ACTUA była sporo do przodu nad europejską żyłą złota z E.A.SPORTS. Dzisiaj role się odmienny.

Oglądając intro popadłem w głęboką zadumę, którą potęgowało jeszcze narastające wzruszenie. Myślę, że każdy miłośnik futbolu przeżyje to samo, ponieważ sprytnie zmontowane filmiki z najlepszych meczów, prezentujące gwiazdy światowych boisk, wypadają doskonale przy akompaniamencie umiejętnie dobranego fragmentu muzyki poważnej. Potem do głosu dochodzi nie kto inny jak obdarzony dźwiękiem jeżorem Robbie Williams w kawałku "Let Me Entertain You". Do tematyki gry pasuje jak ulał.



Liczby w grze prezentują się okazale. Zawartych zostało w niej ponad 450 drużyn, 10000 zawodników z oryginalnymi (i aktualnymi) nazwiskami, zaś mecze toczą się na bardzo fajnie zaprojektowanych, 30 stadionach. To samo należy napisać o oferowanych trybach zabawy, popartych opcją wyboru składu i ustalenia taktyki. Jednak już gdy zniecierpliwiony rozpoczniesz grę, przeżyjesz pierwsze rozczarowanie. Oczom twym ukaże się jedenastu powyginanych, kanciastych - jakby ulepionych z bryłek lodu - zawodników. Kiedyś nie robiło to wrażenia, ponieważ dopiero zaczynała raczkować technologia 3D, natomiast dziś woła to o pomstę do nieba. Ten kto widział FIFA'99 czy mistrzowską ISS PRO'98 z pewnością mnie zrozumie. Boisko też jest liche, jakby nie starczyło designerom pomysłów na zastosowanie

lepszyc tekstur. Kolejnym bólem w krzyżu okazuje się miodność gierki zepsuta przez kilka elementarnych czynników. Po pierwsze, dzisiaj piłka nożna musi być płynna i dostarczać graczowi radości (jak ma to miejsce w ISS PRO'98), a nie ograniczać go pod żadnym pozorem. Niestety w AS 3 szwankuje animacja, a piłka zupełnie nie jest posłuszna twoim rozkazom. Podania często nie trafiają pod wskazany adres, piłka w najmniej oczekiwanych momentach przykleja się do murawy. Momentami czułem się jak ślimak w zbyt ciężkiej skorupie, zwłaszcza przy próbie wyprowadzenia kontry, gdy uzyskiwałem liczebną przewagę. Nawet wieloprzyciskowe sterowanie sprawia wrażenie nieco archaicznego. Poprę to patentem z turbo. Gdy jesteś bez piłki, wciskasz kółko i uruchamiasz motorek w tyłku, natomiast będąc w posiadaniu futbolówki, po

wciśnięciu kółeczka wypuszczasz ją do przodu i aby ją dogonić musisz kilkakrotnie wciskać kółeczko. Byłoby to fajne, gdyby nie absorbowano cię do tego stopnia, że tracisz kontakt z wydarzeniami na boisku. Ostatnią skuchą jest cielesny kontakt dwóch zawodników drużyny przeciwnej. Rozsądek podpowiada mi, że po wejściu w bark, przeciwnik powinien leżeć na glebie. W AS3 tajemniczym sposobem włącza się tryb "Ghost Mode", ponieważ zawodnicy po prostu przenikają się!!!

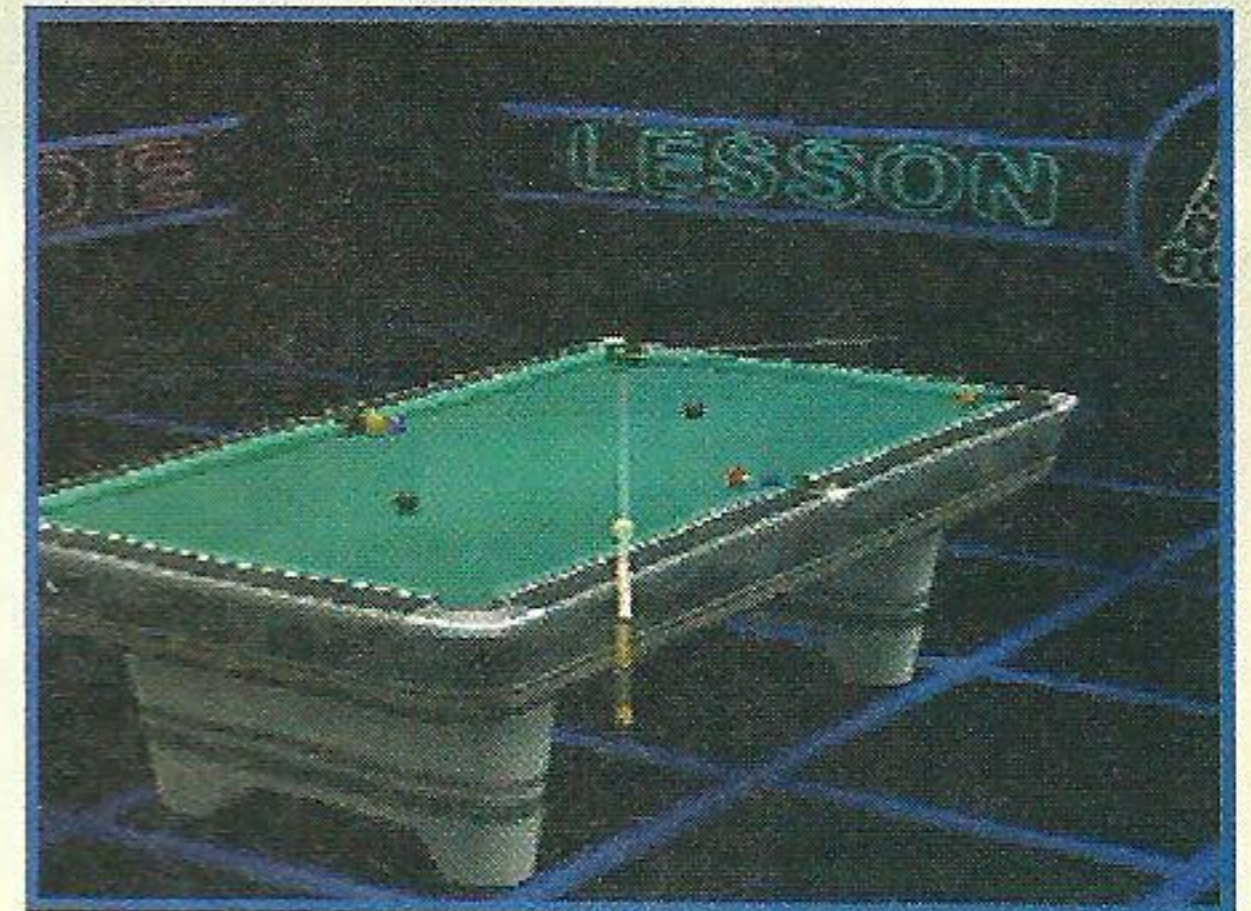
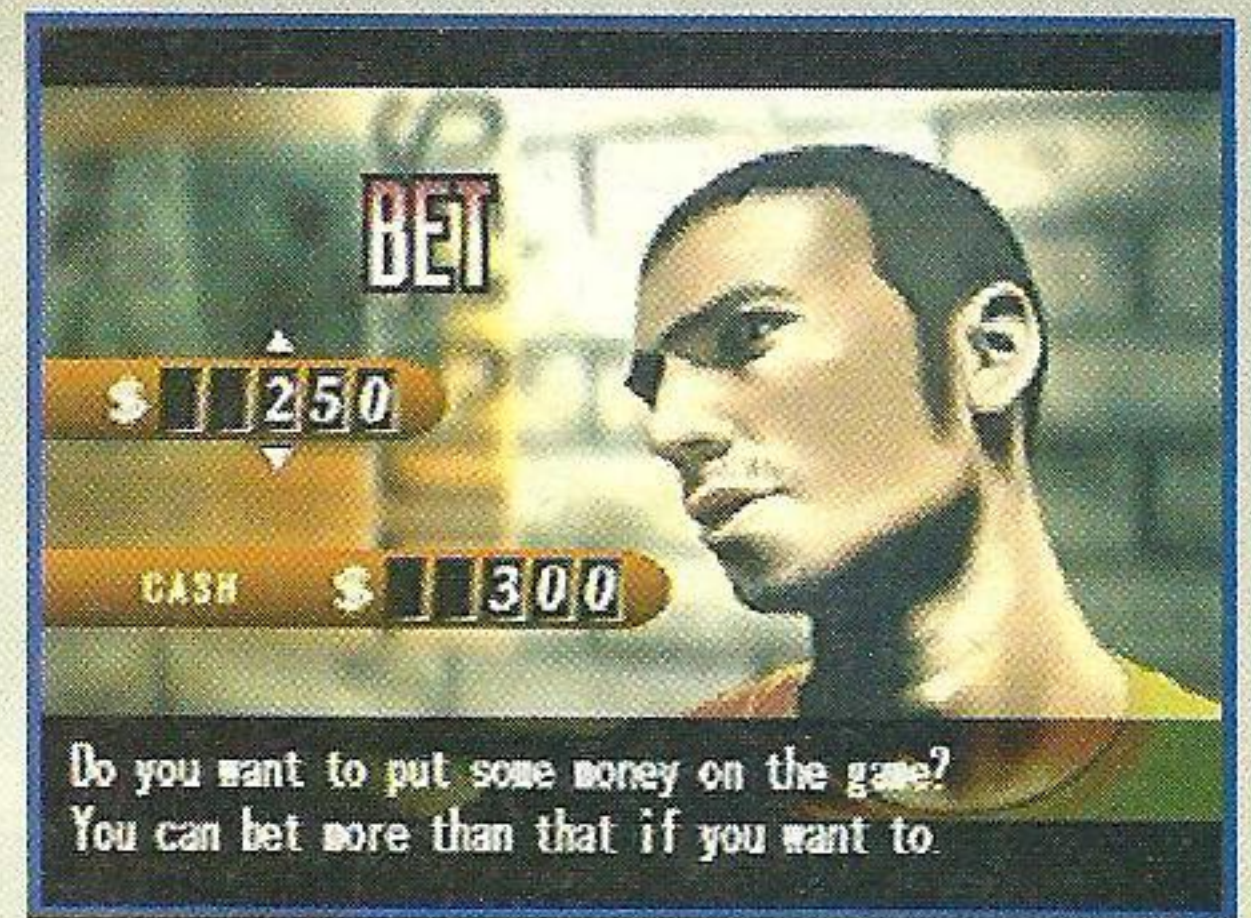
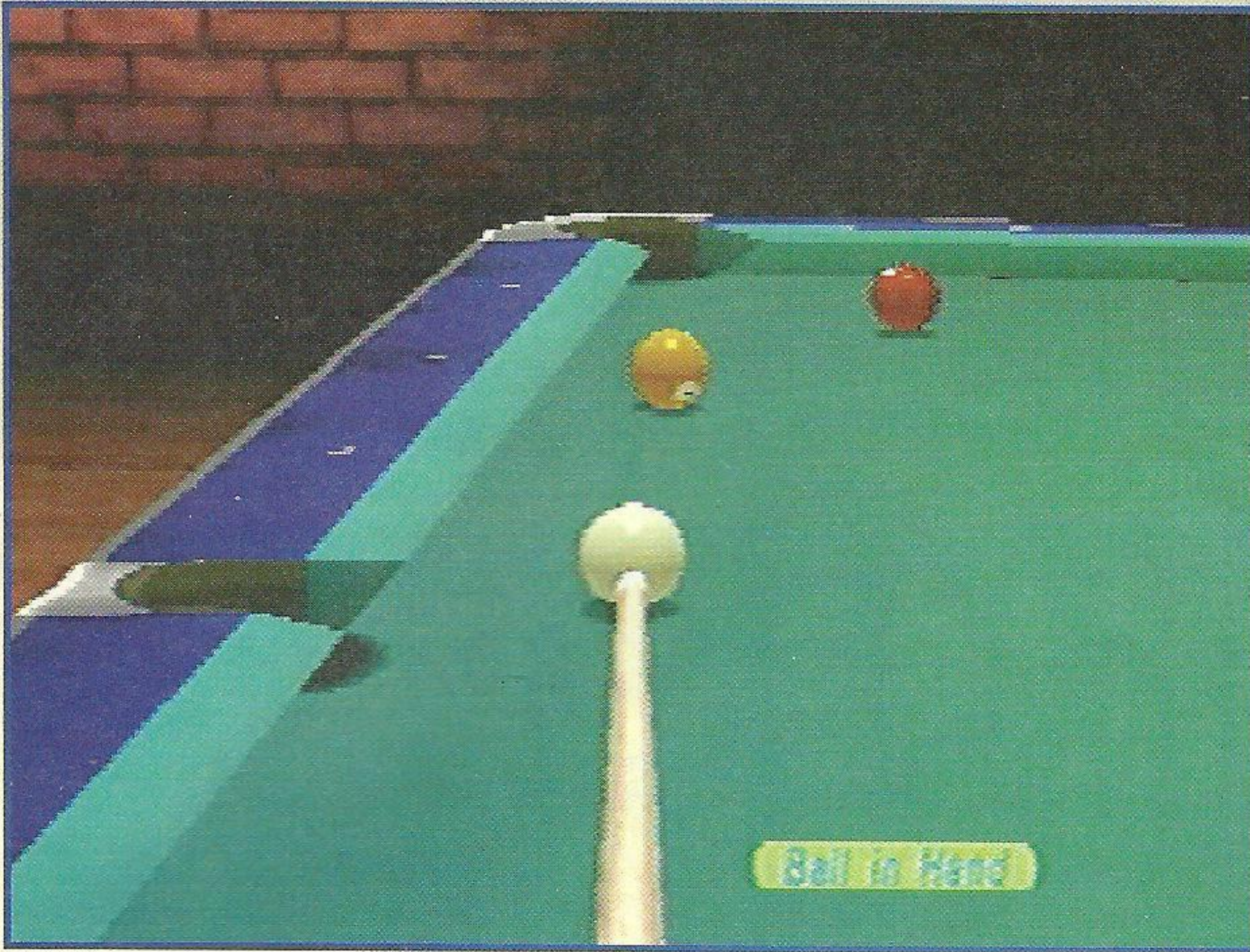
Na uwagę zasługują bardzo dobrze zrealizowane powtórki, ale chcąc być skrupulatnym należy stwierdzić - Panowie, to już było! Zastanawia mnie jaki tym razem był udział Alana Shearera w produkcji. Wydaje mi się, że za wyjątkiem autografu na okładce i udostępnienia uśmiechniętego ryjka, boski Alan nic więcej nie zrobił. Bo gdyby było inaczej, to gra z pewnością byłaby w stanie konkurować z E.A.Sports i Konami.

Wicik

PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 4

Wydawca: Gremlin
Producent: Gremlin
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Styczeń 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap



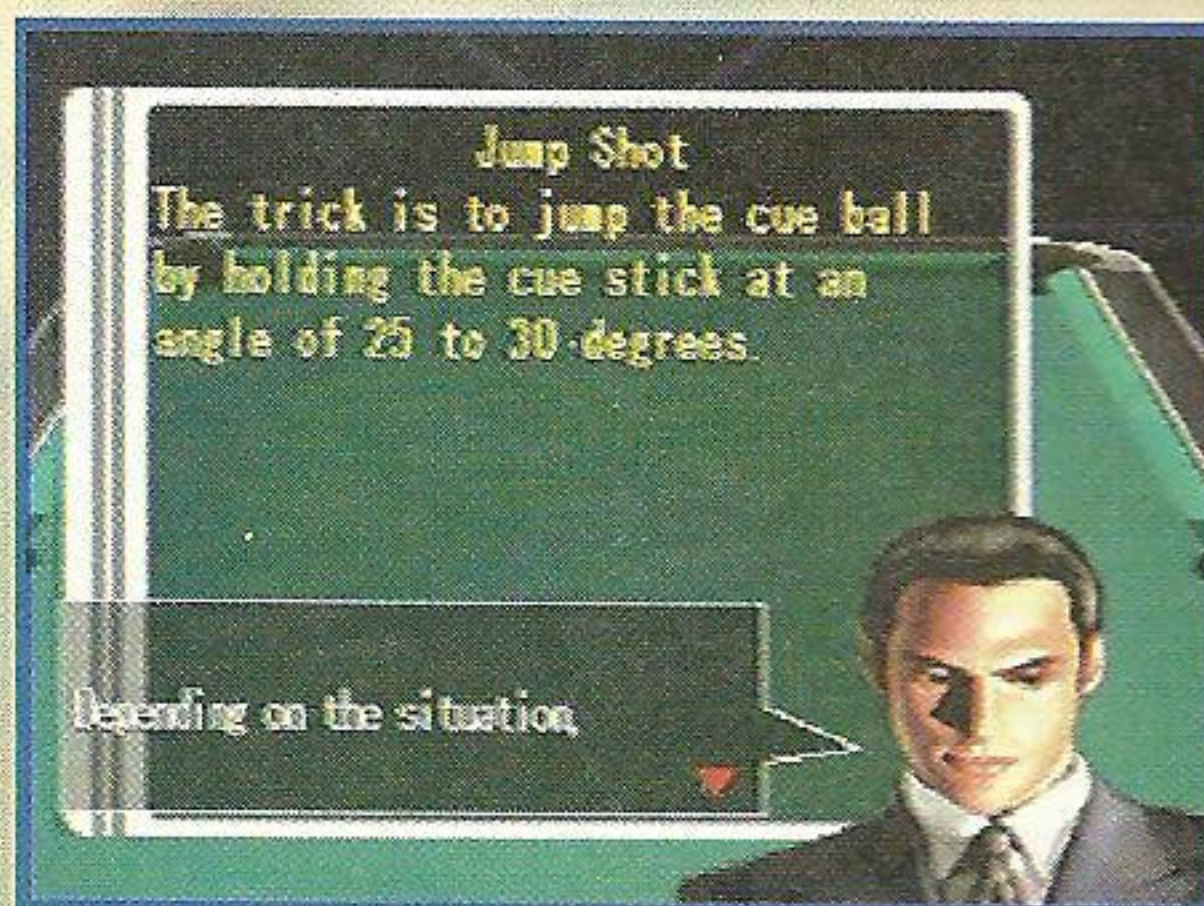
Po raz kolejny, lecz nie ostatni udowodniono, że prawdziwa sztuka nie leży w komplikacji, a prostocie - vide najnowszy bilard firmy Activision: POOL HUSTLER. PH jest bilardem z grupy "prawdziwych bilardów", czyli takich, gdzie bile wbijamy kijkami do kieszeni w rogach i z boku stołu. Ten prosty zestaw urządzeń (kijki, kulki i stół) oferuje nieskończoną wręcz ilość możliwości zabawy PH, "wybrała" pięć z nich. W ramach tych pięciu dyscyplin gra oferuje opcje treningowe, gdzie gramy sobie na stole sami, bądź trener szkoli nas w wybranych przez nas umiejętnościach. Po wtóre można zagrać partyjkę z komputerkiem, albo całą Story Mode, gdzie podróżujesz po mieście, zwiedzając kluby rozrywki i pokonujesz kolejnych, coraz znamienitszych przeciwników (w sumie 12), zarabiając przy tym kasę. Mówiąc dokładniej każdy mecz toczy się o negocjowaną stawkę, a ponadto w jego trakcie możesz zakładać się o kasę, że trafisz do dołka, albo, że teraz właśnie twój przeciwnik nie trafi. Tour zaczynamy w piwnicznym pubie, a kończymy na mistrzostwach.

Można też oczywiście grać w kilka osób. PH oferuje możliwość grania nawet sześciu osobom na raz - nic w tym trudnego, bo wiadomo, że gracze kolejno podchodzą do stołu, więc grać można tym samym padem, bez żadnych linków, multi tapów i innego dziwnego sprzętu. Dzięki prostocie zasad (nawet jak nie znacie zasad jakiejś gry, komputer sam pokazuje wam, która bila ma zostać wbita jako następna) i dużej liczbie graczy mogącej wziąć udział w zabawie, POOL HUSTLER dołącza do plutonu specjalnego tzw. "party-games", czyli gier na imprezy, przy których można się pobawić w kilka osób.

Obsługa jest prosta. Można regulować siłę uderzenia, kąt, punkt na białej bili, w który chcemy trafić, itp. Tu jednak nieśmiało wyłazi siano. Otóż każdy, kto choć raz w życiu grał w bilarda + każdy kto się nad tym co zaraz powiem zastanawiał, dojdzie do wniosku, że nie zawsze możliwe jest uderzenie bili w to miejsce, które akuratnie się wybrało. Np. jeśli bila utkwii tuż koło bandy stołu, bądź drugiej bili, nie sposób uderzyć jej od strony bandy/bili, bo kij nie przejdzie przez przeszkodę, prawda? W grze

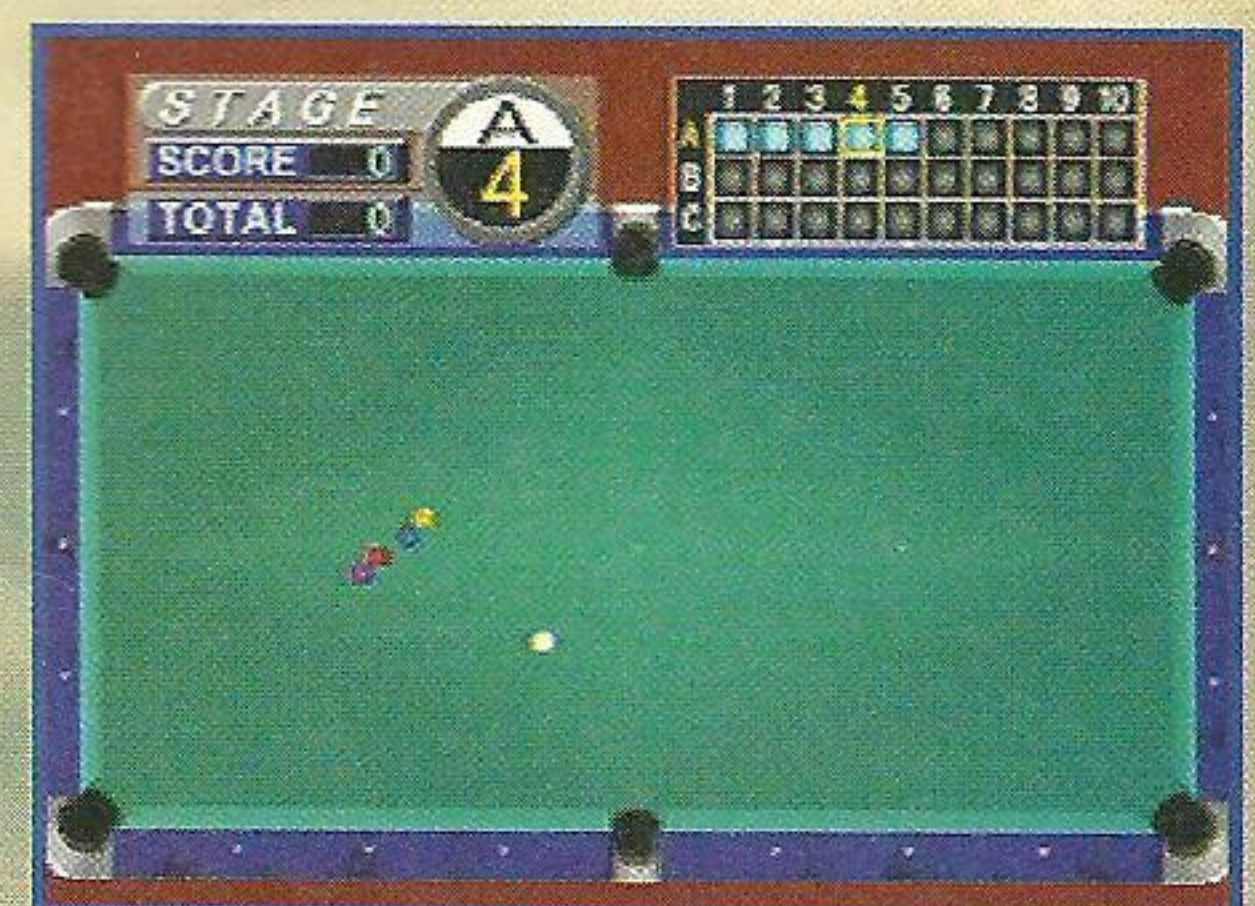
Pool Hustler

Jeden ze średniowiecznych malarzy, którego nazwiska nie pomnę, poproszony został na dwór królewski, gdzie monarcha rzekł mu: "Masz tu płótno, pędzel oraz farby i udowodnij mi swój geniusz, o którym tak głośno w całym państwie". Malarz wziął pędzel, umoczył go w farbie i namyślał się długo. Co tu namalować, żeby udowodnić swój kunszt? W końcu wymyślił: zbliżył się do płótna i jednym ruchem, od ręki namalował idealny okrąg. Król był zachwycony.



PH przejdzie. Już ta "wspaniała" właściwość dyskwalifikuje to PH definitywnie jako symulator, pozostawiając ją na grzędce poletka "gierek zabawkowych". Poza tym nie da się ukryć, że bile wpadają do kieszeni zbyt łatwo.

Pod względem graficznym gra jest śliczna i nastrojowa. Bile proste, lecz doskonałe - cieniowanie i ruch nie pozostawiają żadnych szans dla marudów (jak ja, na przykład). Analogicznie ciekawe stylistycznie są różne stoły. Krótko mówiąc graficznie gra urzeka wyważoną prostotą i pięknem. Zupełnie odwrotnie rzecz ma się z muzyką. Niby to jakiś jazzik, ale tak chłamowaty i irytujący, że Louis Armstrong przewraca się w grobie. Wszakże taka rozgrywka trwa nawet do godziny - muzyka powinna być spokojna, stonowana, miła... Nic z tego. Koszmar i żenada.



Ogólnie rzecz biorąc, mimo, że PH jest chyba aktualnie najlepszym bilardem na PSXa, zadowolony tylko tych, którzy mają lekko zbyt wiele kasy i lubią spokojne prywatki przy winku i świecach. O tak, do tego POOL HUSTLER się nadaje. Z wyłączoną muzyką, oczywiście. Druga liga, sam koniec.

Grabarz

PlayStation

6

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 3

MIÓD 6

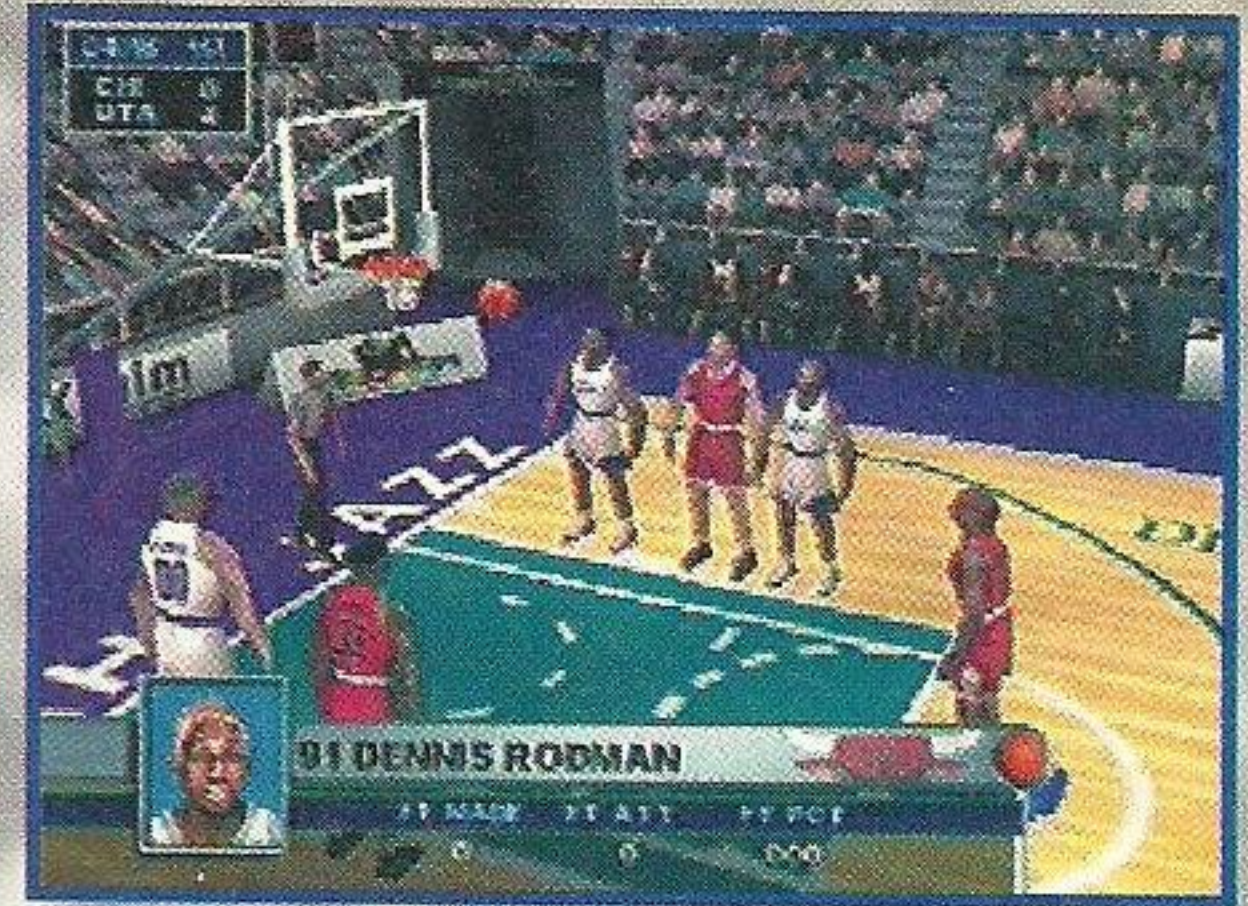
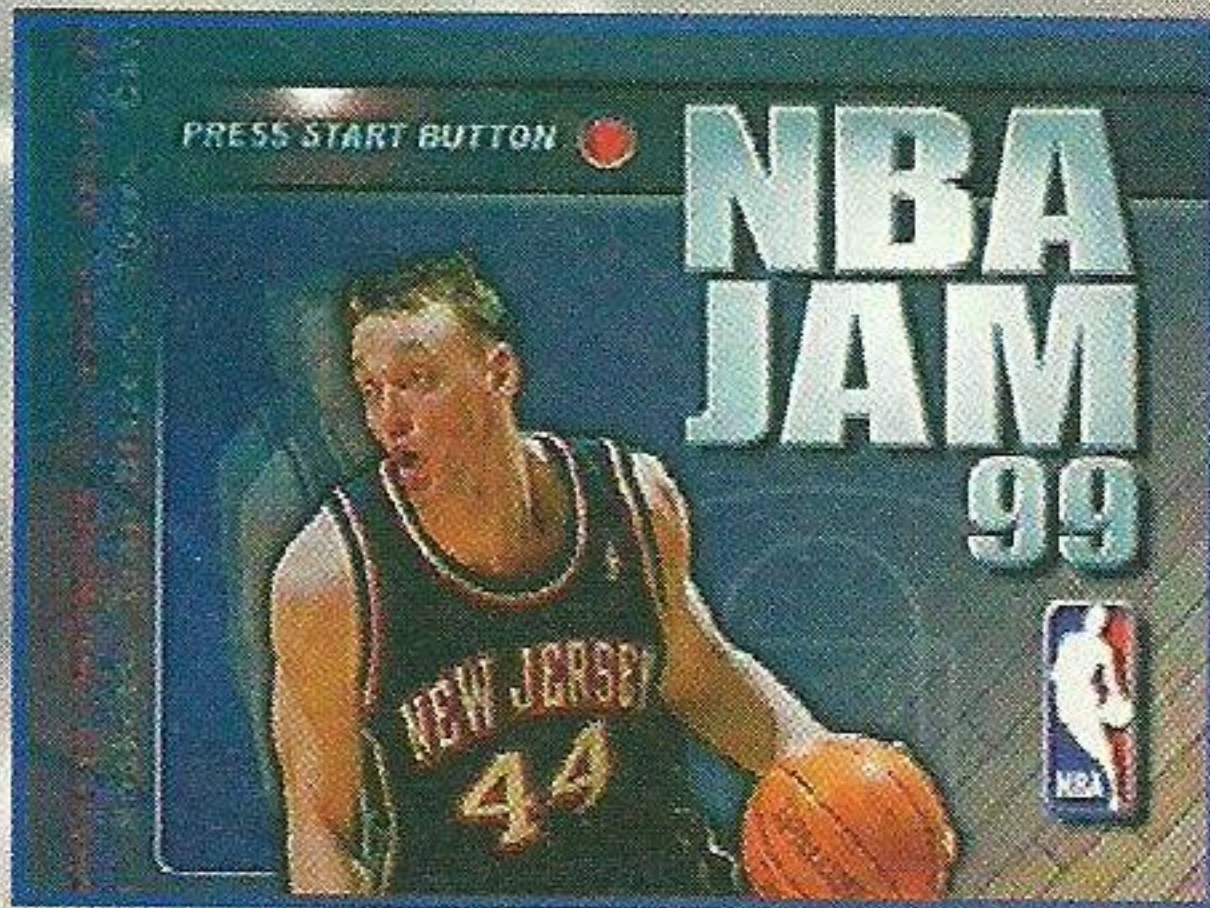
Wydawca: Activision

Producent: Activision

Liczba Graczy: 1-6

Termin: Luty 98

Wykorzystuje: Memory Card
Dual Shock

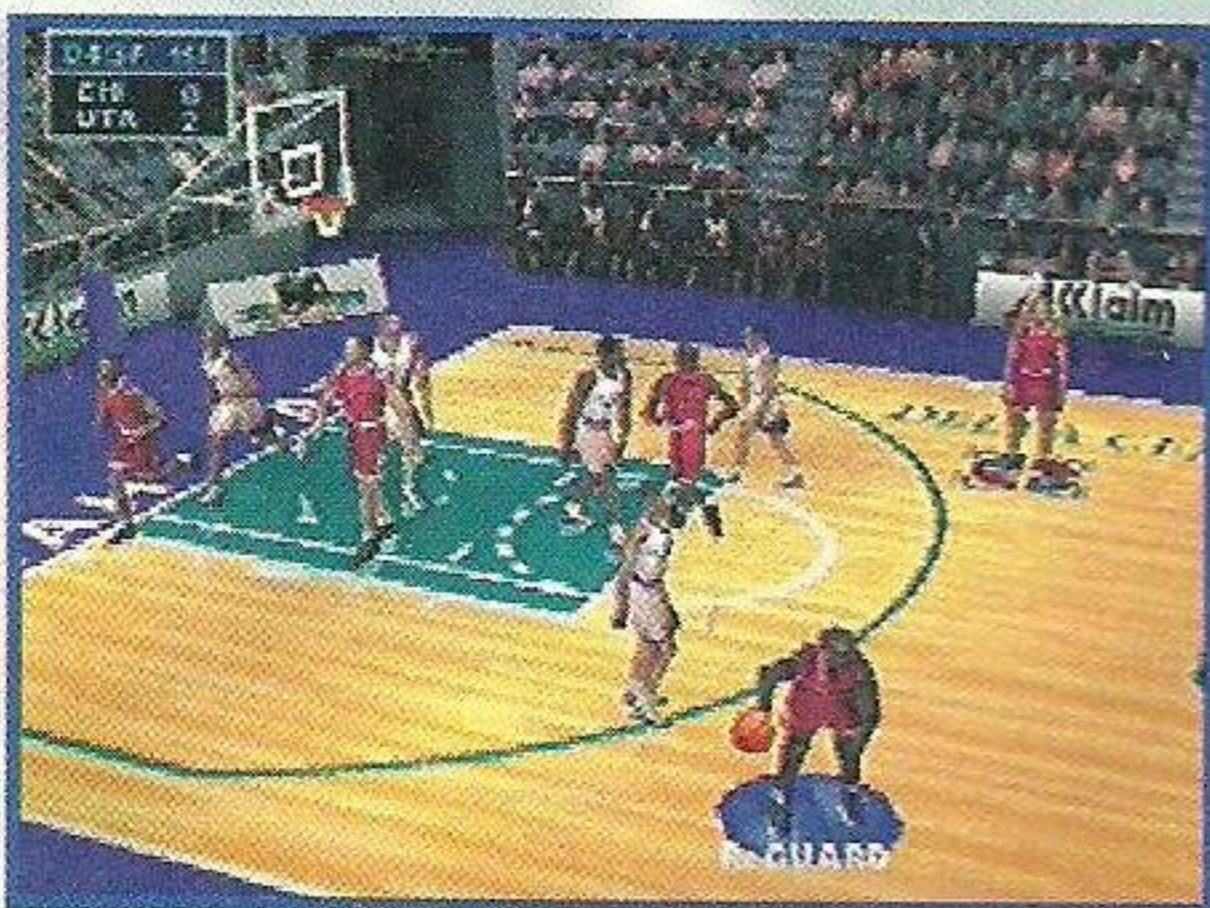
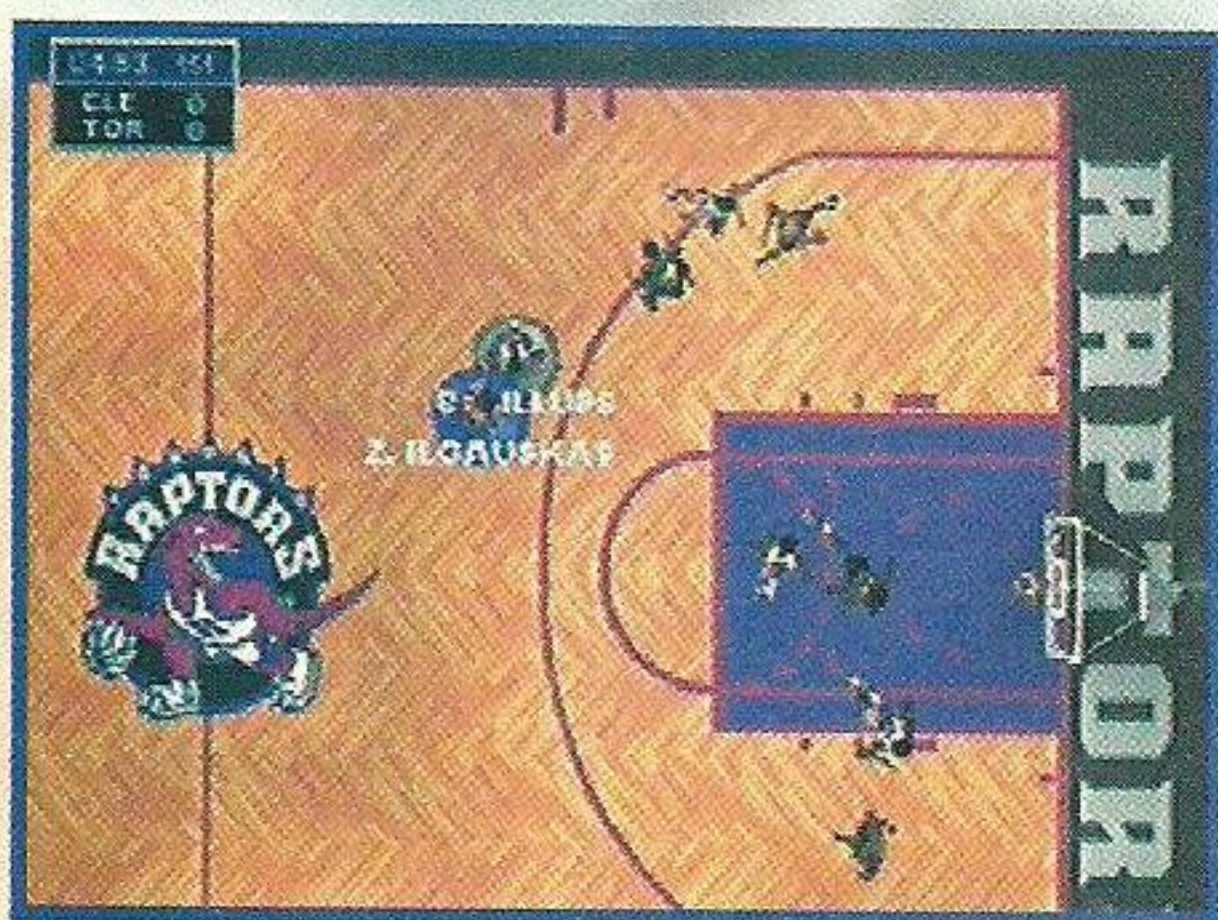
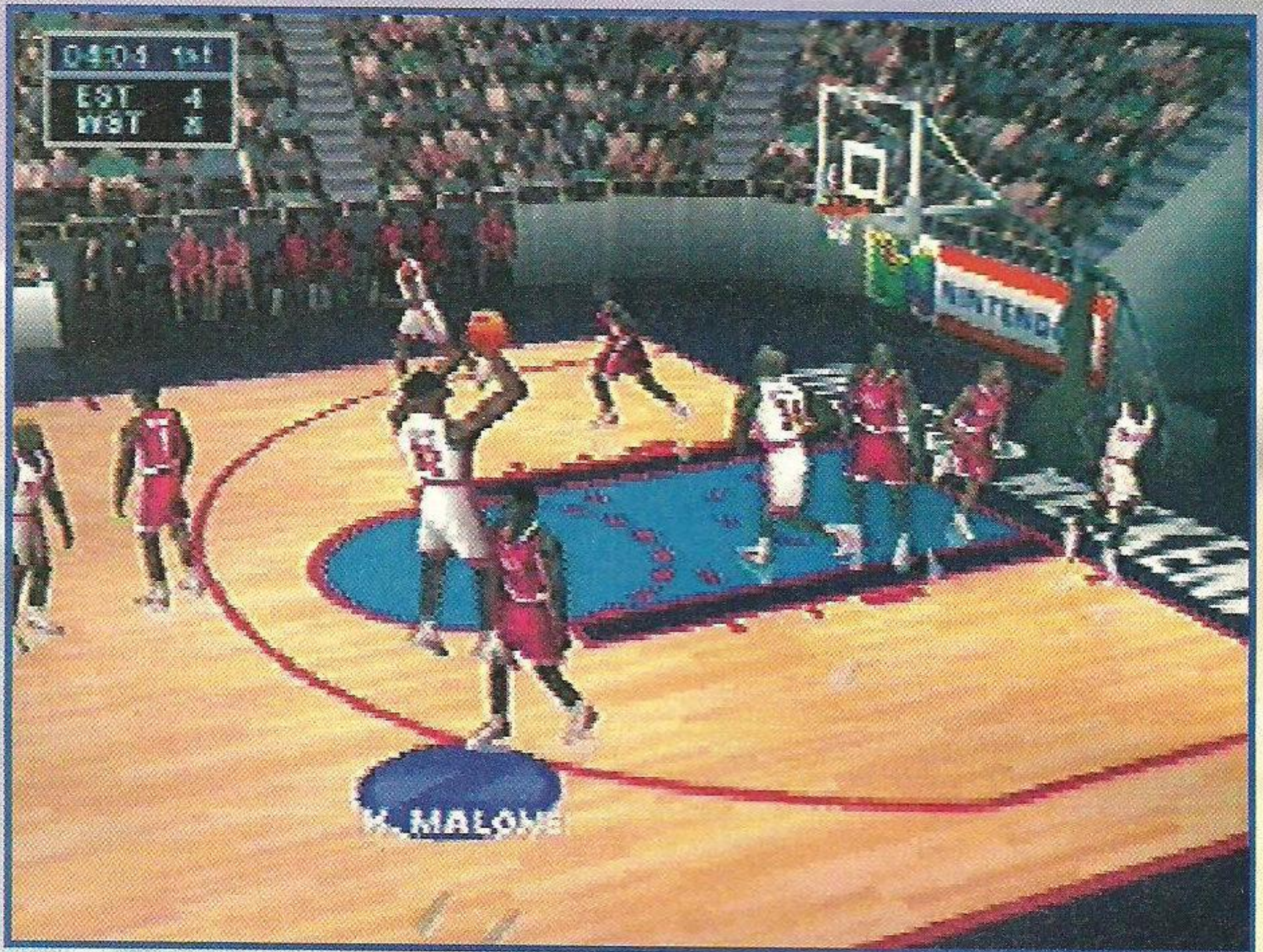


Jak mi tylko podłączyli kablówkę, to ostro latałem po kanałach. Zupełnie przypadkowo natknąłem się na kanał SAT1, gdzie zobaczyłem cudo - fruwających koleśki pakujących piłkę do kosza, płomienie ciągnące się za zawodnikami i wiele innych bajerów. Okazało się, że to był jakiś program, w którym dzieciaki grały na SEGA MegaDrive w NBA JAM. Tydzień później konsola z tą grą stała u mnie w domu.

NBA Jam '99

No latach nadszedł czas na NBA JAM '99 w wersji na Nintendo 64.

Pierwszą różnicą, jaka od razu rzuca się w oczy, jest rezygnacja z czadowego 2D na korzyść wszechwładnego środowiska 3D. Już samo to odmieniło grę o 180 stopni - w ten sposób otrzymaliśmy basket, w którym do pieca dają dwie piątki, a nie jak kiedyś dwóch czarnych na czarnego i białego. Klasycznie skorzystano z usług 29 oryginalnych drużyn NBA z aktualnymi składami, oferując w sumie ponad 300 zawodników z prawdziwymi twarzami i kolorem skóry. Użyte tekstury upodabniają



polygonalnych panopków do realnych graczy. Na uwagę zasługuje wysoka rozdzielczość zastosowana w grze, do czego powoli zaczyna nas w swoich produktach przyzwyczajając Acclaim. Biorąc pod uwagę zastosowanie ponad 500 ruchów odzwierciedlonych techniką motion capture, efekt wizualny jest piorunujący - jest to jedna z najładniejszych gier sportowych na N64.

Zabawę można prowadzić w aż 5 trybach: pojedynczy mecz, sezon, playoffy oraz rzuty osobiste lub trójki. Nie ma w tym nic dziwnego gdyby nie patent, że oprócz klasycznego pojedynku, da się wybrać JAM Mode. Zaraz, zaraz, klasycznego pojedynku? Otóż to. Jest to zupełnie nie JAMOWY, nowatorski w tej serii patent, w którym

możesz bez bólu zasmakować prawdziwej symulacji kosza na 100%. Szczerze powiedziawszy otrzymujemy w ten sposób najlepiej odzwierciedloną i najlepszą symulację basketu, jaka kiedykolwiek powstała na N64. Za to JAM MODE oferuje to, co kiedyś, tylko na mniejszej przestrzeni i w zupełnie nowych okolicznościach przyrody. Jest ciasno jak diabli, ale i tak daje się zapakować helikopterkiem czy megakozłem. Jeśli spodziewałeś się, że dasz tak do pieca jak kiedyś, to muszę cię wyprowadzić z błędu, bo to zupełnie inna, nowa gra. Ten totalny czad umknął gdzieś w niebyt, a na jego miejsce powstało coś równie czadowego, lecz eksplodującego siłą w inny sposób. O grywalności NBA JAM mogę napisać jedno - wspaniała, wyciskająca syfy, kopia po pyskach, łamiąca nosy. Ciężko się nie zająrać.

Dopełnieniem bogatej treści stanie się edytor postaci i całych drużyn oraz opcja menadżerska umożliwiająca niemalże wszystko: handel zawodnikami, pozyskiwanie nowych z draftu, opylanie itd. Grę pod względem komentatorskim udźwiękowiono rewelacyjnie. Gorzej z efektami dźwiękowymi, który tylko czasami są fajne. W końcu od zawsze głównymi podgrzewaczami byli komentatorzy. Tak jest i tym razem.

Jeśli lubisz basket na konsolach i szukasz fikuśnego połączenia prawdziwej symulacji z totalną awangardą, łykaj NBA JAM '99. Upieczesz dwie pieczenie przy jednym ogniu bo za dwa baniaki z groszem staniesz się posiadaczem pakietu dwóch świetnych gier w jednej.

Wicik

Nintendo 64

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Acclaim

Producent: Iguana

Liczba Graczy: 1-4

Termin: Luty '99

Wykorzystuje: Rumble Pak
Controller Pak

Sceptycyzm. Tak, to dobre słowo. Do GLOVERA podchodziłem z całkiem dużą dawką sceptycyzmu. OK, zdaję sobie sprawę z tego, że N64 to konsola ze specyficznym podejściem do graczy. Ale rękawiczka?! Jako bohater? Choć w zasadzie wygląda trochę jak fachowo odpiłowana przy nadgarstku dłoń Mickey'a...

Ma szczęście po krótkim zapoznaniu z pierwszym, treningowym poziomem, okazuje się, że nie taki znowu diabeł straszny. Po pierwsze - gra nie stara się być poważna. Już intro, demonstrujące przygotowania czynione przez jakiegoś czarnoksiężnika jest stosownie i dosyć śmiesznie etykietowane (na ekranie pojawia się czarnoksiężnik - zaraz wyskakuje napis - "Czarnoksiężnik"; czarnoksiężnik ulega wypadkowi - pojawia się napis "Wypadek" itd.). W wyniku wypadku biedak zmienia się w fontannę (to podejrzana sprawa i nie będę się zagłębiał), a obie rękawiczki noszone przez niego na dłoniach spadają - jedna na zewnątrz wieży (to nasz Glover; oczywiście zaraz pojawia się napis), a druga - Cross-Stitch, do kotła z jakąś miksturą i zmienia się w złą rękawiczkę. Ha, Schiller nigdy by się takiego obrotu sprawy nie spodziewał!

Od tej pory zaczyna się typowa Nintendo zabawa 3D... okraszona elementami



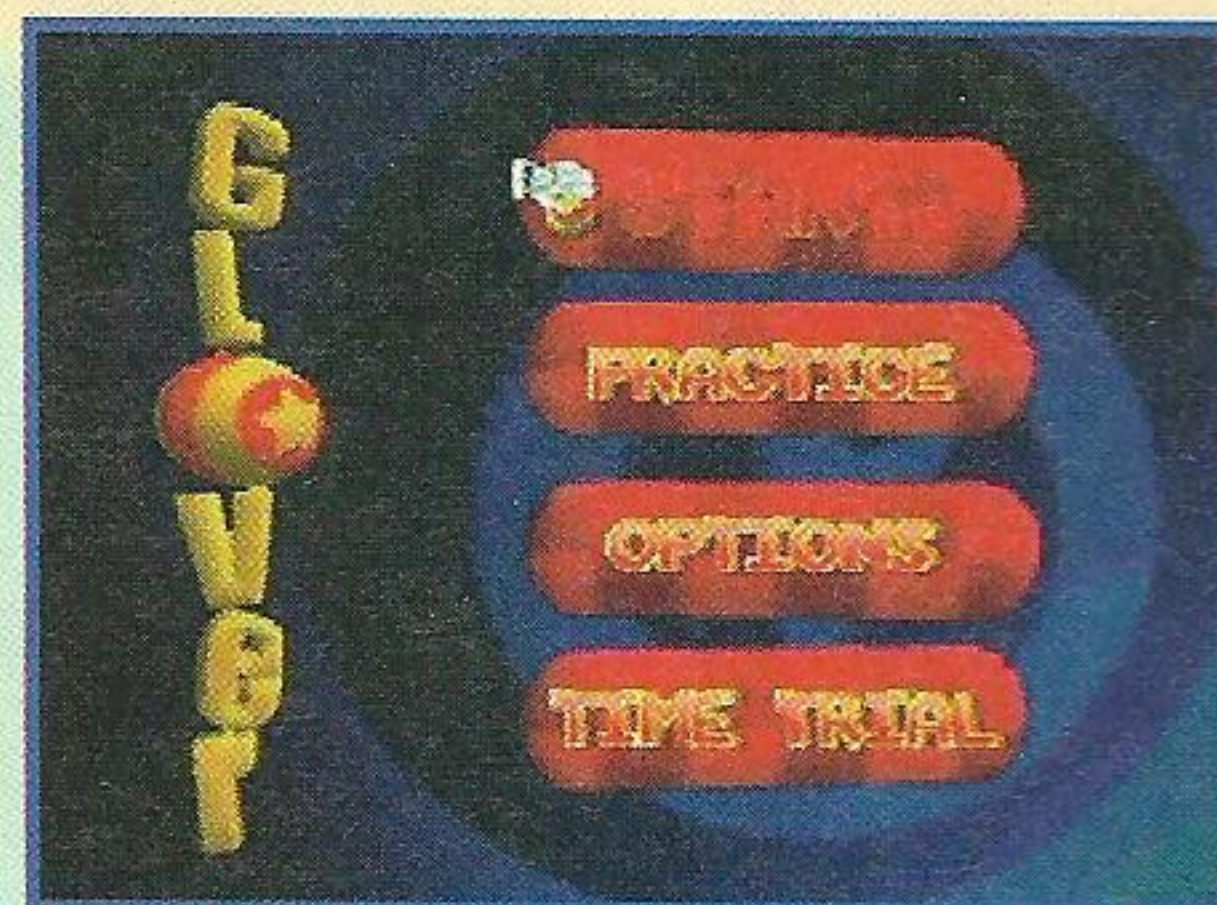
Glover



przypisywanymi zwykle grom logicznym. Tak, pewnie - a gdzie tu piłki? Wiadomo przecież, że jak coś ma być na konsoli logiczne to musi mieć piłki, kulki lub sfery. No tak, nic się przed wami nie ukryje. Glover jest rękawicą, która toczy kule.

Podczas feralnego wypadku wszystkie należące do czarnoksiężnika kryształy mocy rozproszyły się po okolicy. Zanim jednak zupełnie się pogubili, przytomny Glover zamienił je w piłki. I teraz musi je wszystkie odnaleźć i doturlać do zamku.

Oprócz standardowego arsenału zagrań typu podskok, podwójny podskok, czołganie się (wygląda to jakby ktoś położył dłoń na stole i przesuwiał ją siłą palców - sorry za koszarne skojarzenia, ale pamiętacie EVIL DEAD 2 i to co stało się z samodzielną dłońią <tu miejsce na złowrogi uśmiech?>) Pan Rękawicznik potrafi też turlać kule. Natrafiając jakąś jego palce troskliwie ją obejmują piłkę i zaczynają turlać. Samo turlanie to oczywiście dopiero początek - piłki można podrzucać, uderzać od tyłu, kozłować, można na nich jeździć (akcja rodem z cyrku)... Wszystkie te umiejętności okazują się niezbędne do przebycia złośliwie zaprojektowanych poziomów. Trzeba przerzucać prowadzoną piłkę nad przepaściami, uderzać nią w przyciski, turlać



po dnie wody, toczyć po śniegu... Aby urozmaicić zabawę Glover został obdarzony magicznymi umiejętnościami - potrafi zmieniać piłkę w plażową (lekka - unosi się na wodzie i daleko leci), kulę do kręgli (spada na dno, ale nadaje się do rozwalania przeciwników i ścian), metalową (malutka, nie unosi się na wodzie, ale można nią rzucać, a ponadto przyciągają ją magnesy) oraz kryształową (też lekka, nie można kozłować bo się rozwala, ale za to podnosi wartość zbieranych bonusów). Dochodzą do tego jeszcze różne bonusowe, ale cała istota gry opiera się na tych powyższych umiejętnościach.

Gra nie jest łatwa, co czasami jest spowodowane dosyć trudnymi poziomami,

ale początkowo kłopoty są z opanowaniem sterowania. Jest to tym gorsze, że każdy błąd kosztuje dosyć drogo - wystarczy tylko pomylić kozłowanie z uderzeniem piłki (kwestia szybkiego wciśnięcia albo przytrzymania przycisku) a piłka wędruje w czeluście jakiejś otchłani. A wraz z nią życie gracza. Na szczęście po przyzwyczajeniu się wszystko okazuje się bardzo w porządku. Gra ma przyzwoite zagadki, fajne sekwencje walk z bossami i wygląda poprawnie. Nie ma się co oszukiwać - to kuzyn bliższy MARIO niż BANJO jeżeli chodzi o wykonanie, ale nie jest to wada. Grafika jest czytelna, wyraźna i chociaż czasami zwalnia lub spowija cośtam mgła, to nie przeszkadza to za bardzo w ogólnym przeżywaniu rękawicznych przygód. Muzyka to typowe wypełnienie - nie wpada w ucho, ale i nie odrzuca.

Banan

Nintendo 64

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

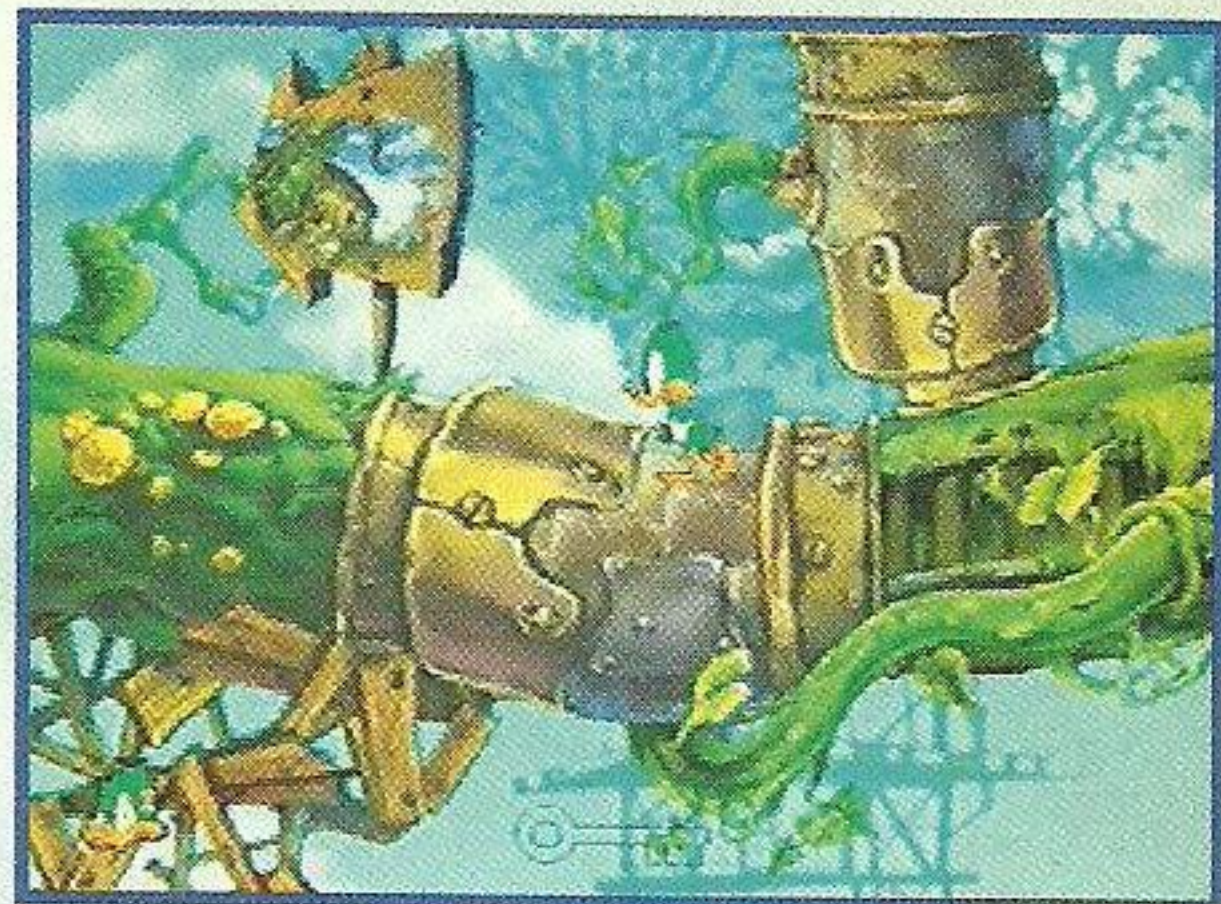
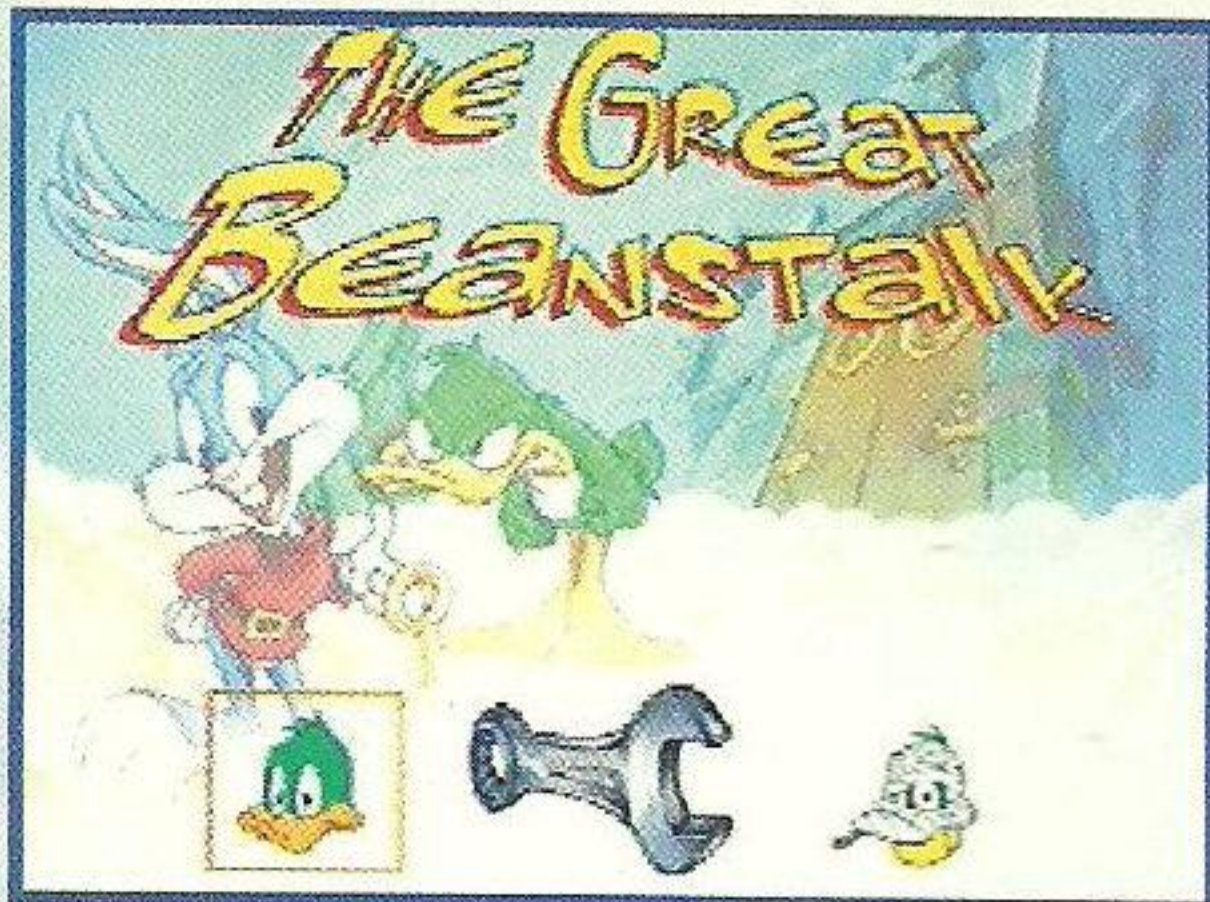
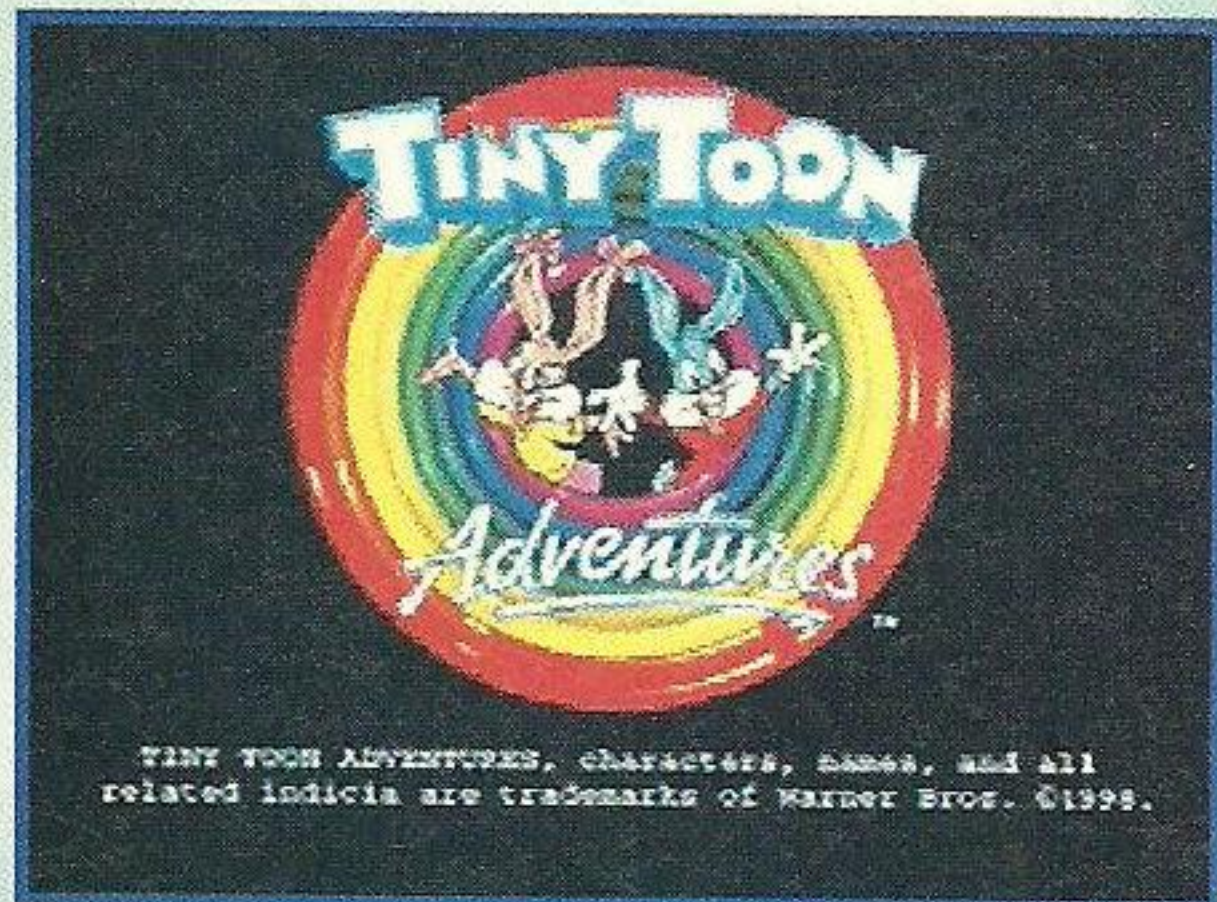
Wydawca: Hasbro Int.

Producent: Hasbro

Liczba Graczy: 1

Termin: Styczeń 99

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

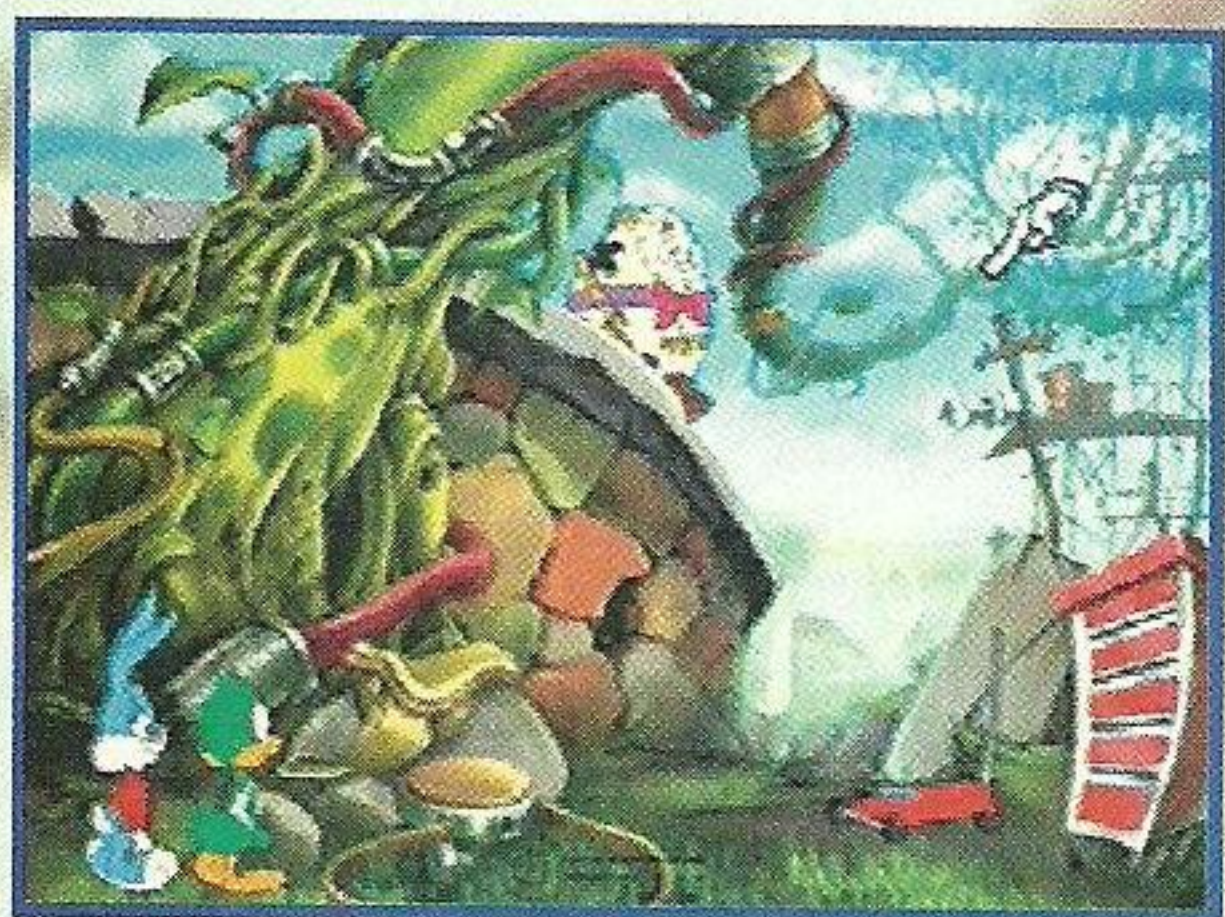


Tiny Toons Adventures

Nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę z tego, że przywilej chęci do zabawy w dorosłym wieku mają tylko ssaki o bardzo wysokim stopniu inteligencji. Przez całe życie bawią się np. delfiny, koty i oczywiście ludzie. Krótko mówiąc prawdziwego inteligenta poznać po tym, że przez całe życie ma ochotę do zabawy.

No, ale jakim inteligentkiem by się nie było, w dzieciństwie bawi się każdy. I to zupełnie inaczej, niż potem. Przykładem takiej zabawy, dla całkiem małych inteligentów jest gra TINY TOON ADVENTURES.

Przechodząc do właściwej części recenzji powiem trochę jak przebiegał mój tok myślenia podczas oceny tego produktu, co uświadomi wam być może, przed jak trudnym zadaniem stanąłem i pozwoli dokonać własnej, trafniejszej dla waszych warunków, oceny.



Po pierwsze gra jest zabawą zręcznościowo-przygodową dla dzieci. Pociąga to za sobą cukierkową grafikę, skoczne melodyjki i ogólnie radosną atmosferę całej gry. Wszystko to jest i to na całkiem wysokim poziomie. Należy jednakże wziąć poprawkę na fakt, że gra toczy się w świecie kreskówek Warnera, a więc świecie dynamitów w ustach, kowadła spadających na głowę i plucia zębami. Taka raczej specyficzna "sielskość". Mało to wychowawcze, ale maluchy lubią. Mamy plus i minus - założmy, że się wyrównuje. Po drugie, co zdecydowanie u nas na minus: gra jest produktem niemal wyłącznie dla Amerykanów. Rzecz dzieje się na gigantycznym pędzie fasoli (słynna amerykańska przypowieść), gdzie mały Bugs i mały Duffy odnaleźć muszą szereg przedmiotów. Gra przebiega tak: lata się po pędach fasoli, unikając przeszkadzajek (część zręcznościowa), a

potem na końcu każdego pędu jest plansza, gdzie można (ale wcale nie trzeba) znaleźć przedmioty, których zlecono nam szukać. Klika się więc na wszystkim i patrzy na animowane scenki. Jak przeklika się wszystko, a przedmiotu nie ma - idzie się dalej. Wszystko zrobione całkiem śmiesznie. No, ale właśnie... większość dowcipów zrobiona jest pod dzieciarnię amerykańską. Np. taka plansza obok domku Czerwonego Kapturka: klikasz na okno i slychać głos: "Babciu dlaczego masz takie wielkie oczy?", na co wilk odpowiada: "Więc ja chucham i dmucham... eee... to nie ten scenariusz" - czyli z bajki o trzech świnkach. Niewielu maluchów u nas zna "Trzy Świnki", jeszcze mniej zna "Trzy Świnki" i angielski, a już zupełnie niewiele spełnia oba kryteria i złapie dowcip. I tu przechodzimy do punktu trzeciego. Wydaje mi się, że mamy znów do czynienia

z "grą dla nikogo". Fabuła typowa dla umysłu pięcio-, sześciolatka. Zagadki również. A z drugiej strony dowcipy, których w żaden sposób nie pojmie... no chyba, że będzie się cieszyć, że na ekranie coś się rusza kolorowego. Poza tym sterowanie. Tak się złożyło, że w TTA trzeba dość sporo skakać... rany, a jakie to jest koszmarnie w wykonaniu. Animacja nie nadąża za klawiszami i wychodzi tylko ze 6 skoków na 10. Mnie wychodzi tyle.

W ten sposób dojrzałem do podsumowania. Doprawdy nie wiem jak to oceniać: gra jest w gruncie rzeczy dobra, choć zupełnie nie na nasz rynek. Może i ciekawa, i pomysłowa... ale dla małych Amerykanów. Kto się tą grą zainteresuje u nas? Nic mi do głowy nie przychodzi. Może jakiś homo ludens, maniak. Homo ludens, to po łacinie człowiek bawiący się.

Grabarz

PlayStation

5

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 5

Wydawca: Infogrames

Producent: Warner

Liczba Graczy: 1

Termin: Luty '99

Wykorzystuje: Memory Card

Starshot Space Circus Fever

Co za niefajna i przekombinowana gra...

Starannie budowany wizerunek N64 nie jest nieskalany. I chociaż do CHAMELEON TWIST jeszcze STARSHOTOWI daleko, to jednak jest to zdecydowanie najmniej ciekawa gra na tę konsolę wydana ostatnimi czasy. Gra opowiada o losach młodego żonglera, który jest pracownikiem galaktycznego cyrku. Cyrk ten jest właśnie w stanie wojny z innym - wirtualnym. A miejsca w nieskończenie wielkiej galaktyce jest tylko dla jednego z nich. Rozpoczyna się więc przygoda. STARSHOT zgubił się w ilości. Gra ma pozwalać na podróżowanie po trzystu światach, korzystanie z

pomocy niezliczonej ilości towarzyszy i rozwiązywania całego mnóstwa zagadek. Niestety - gra rozplywa się w tych ilościach i zupełnie rozwala się o wiele wcześniej. Pierwsza sprawa - grafika. Teoretycznie nie jest źle - można w pełni kontrolować ustawienie kamery (jej punkt, zooming itd.), postacie są wyraźne, ale... Wszystko jest jakby rozmydlone i niedobrze pokolorowane. Po drugie - postać głównego bohatera nie jest ładna. I to, niestety, jest już na całą grę. Poza tym w STARSHOT występuje coś co ma być straszliwym plusem, ale jakoś nie jest. Swoboda. Przez cały czas gracz ma dostęp do tych światów, do których ma ochotę, a cele do wykonania na każdym z nich są jedynie z grubsza zarysowane. I niestety bardzo to boli bo zgubić się tu jest całkiem łatwo.

Główny bohater musi sobie przy całej tej swobodzie chodzić po światach, zbierać różne gwiazdki (chyba z trzech kolorów, do strzelania, do czegośtam i jeszcze czegoś) i robić jakieś zupełnie nienatchnione i wydumane rzeczy. Irytują przy tym bardzo beznadziejnie zrobione gadki w



stylu BANJO. Tyle, że 10x bardziej drażniące i w ogóle nie zabawne. A do tego muzyka jest najprymitywniejsza ze wszystkich gier na N64. Momentami rytm jest wybijany jedynie na jakichś dennych cymbałach! STARSHOT miał ambicje, przyznaję. Ale zbyt głębokie jak na moje możliwości poznawcze, więc pasuje. I na koniec przyznaję - nawet nie zbliżyłem się do końca tego tytułu i nic mnie do tego nie zmusi. Ta gra jest przekombinowana i niefajna.

Banan



Nintendo 64 **4**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 3
MIÓD 3

Wydawca: Infogrames
Producent: Ocean
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 99
Wykorzystuje: Controller Pak

Knife Edge: Nose Gunner

Shootery na pistolet stanowią miłą odmianę między wyścigami, mordobiciami i RPG'ami. Warto jednak zastanowić się, czy jest sens wydawać taki shooter na konsolę, do której nie ma pistoletu...

Ludzkie kolonie na Marsie zostają zaatakowane przez strrrrasnych alienów. Jak zwykle trzeba będzie wyrznąć sobie drogę przez linie obrony wroga, aby dotrzeć w końcu do stojącego za tym wszystkim wielkiego mózgu. Jeszcze tylko kilka komunikatów między bazą a naszym statkiem i jazda. W przeciwieństwie jednak do standardowych shooterów, w których gracz ma szansę obserwować swój pojazd z góry/tyłu/boku,



w KNIFE EGDE władca joypada jest jedynie zamkniętym w jednej z wieżyczek strzelniczych członkiem załogi. Na ekranie widzi jedynie swój celownik, którym porusza za pomocą joypada, starając się w absurdalnym tempie zdążyć cokolwiek ustrzelić, podczas gdy statkiem kieruje autopilot, nie dając graczowi możliwości manewrowania. KNIFE EGDE jest próbą wielkiego przekreślenia ze strony firmy Kemco; jest to bowiem produkt próbujący udowodnić, że popularne w latach 80-tych na małych komputerkach "celowniczk" mają szansę dotrzeć do graczy i dziś. Niestety nic z tego nie wyszło. Co z tego, że jest nawet możliwość cięcia nawet w 4 osoby, skoro przyjemność z rozwalania powtarzających się w kółko przeciwników równa jest zeru. Co z tego, że w grze znajduje się sześć długich poziomów, skoro na każdym z nich grafika jest tak samo uboga, zblurrowana i po prostu nudna. Wreszcie co z tego, że na końcu każdego levela czeka wielki, mutujący



się boss, skoro ta gra po prostu nie jest zabawna! Może gdyby do N64 był jakiś pistolet, KE byłoby miłe widzianą odmianą. Ale tak... Totalny bezsens, który za pieniądze nie daje praktycznie nic. Każdy po 30 minutach pseudo-zabawy odrzuci go na bok, ze wstrętem.

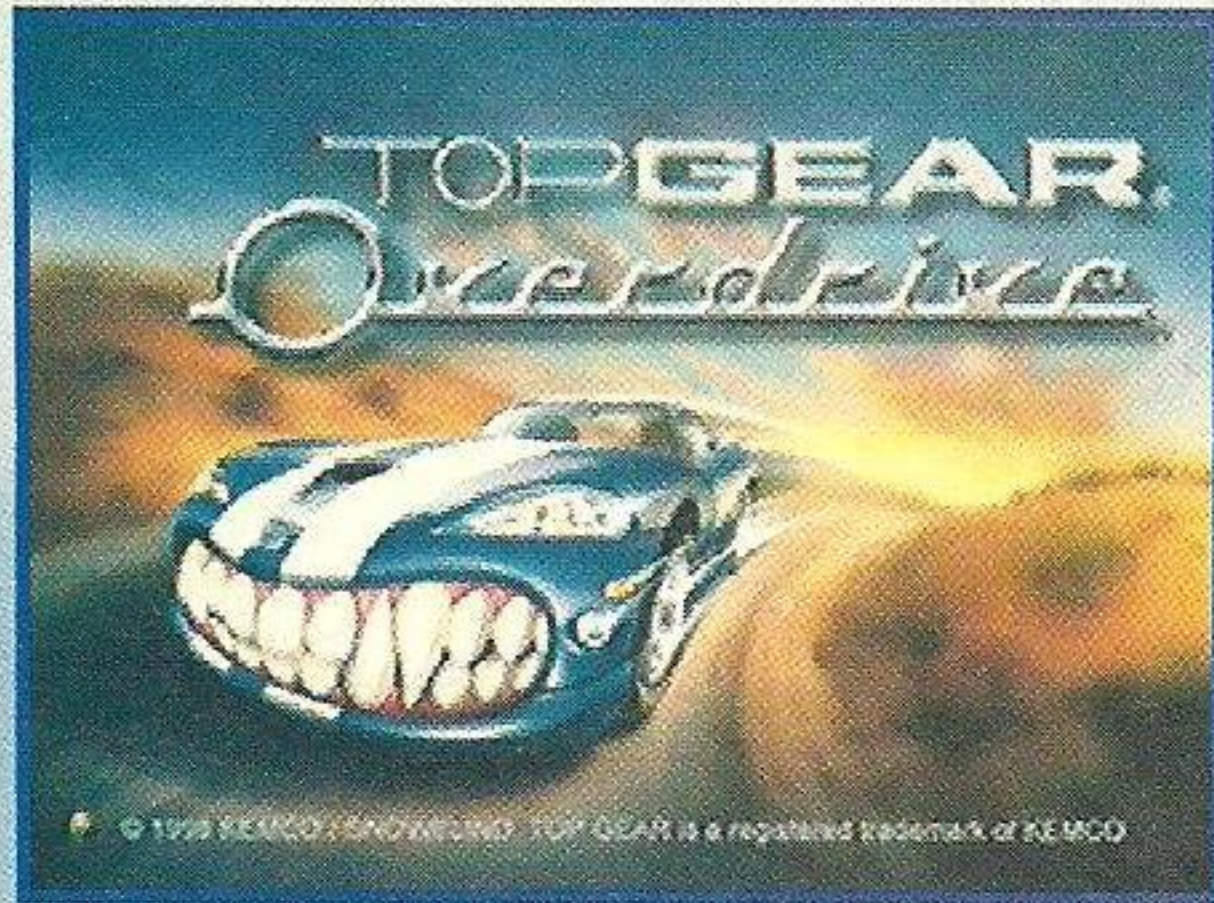
Gulash



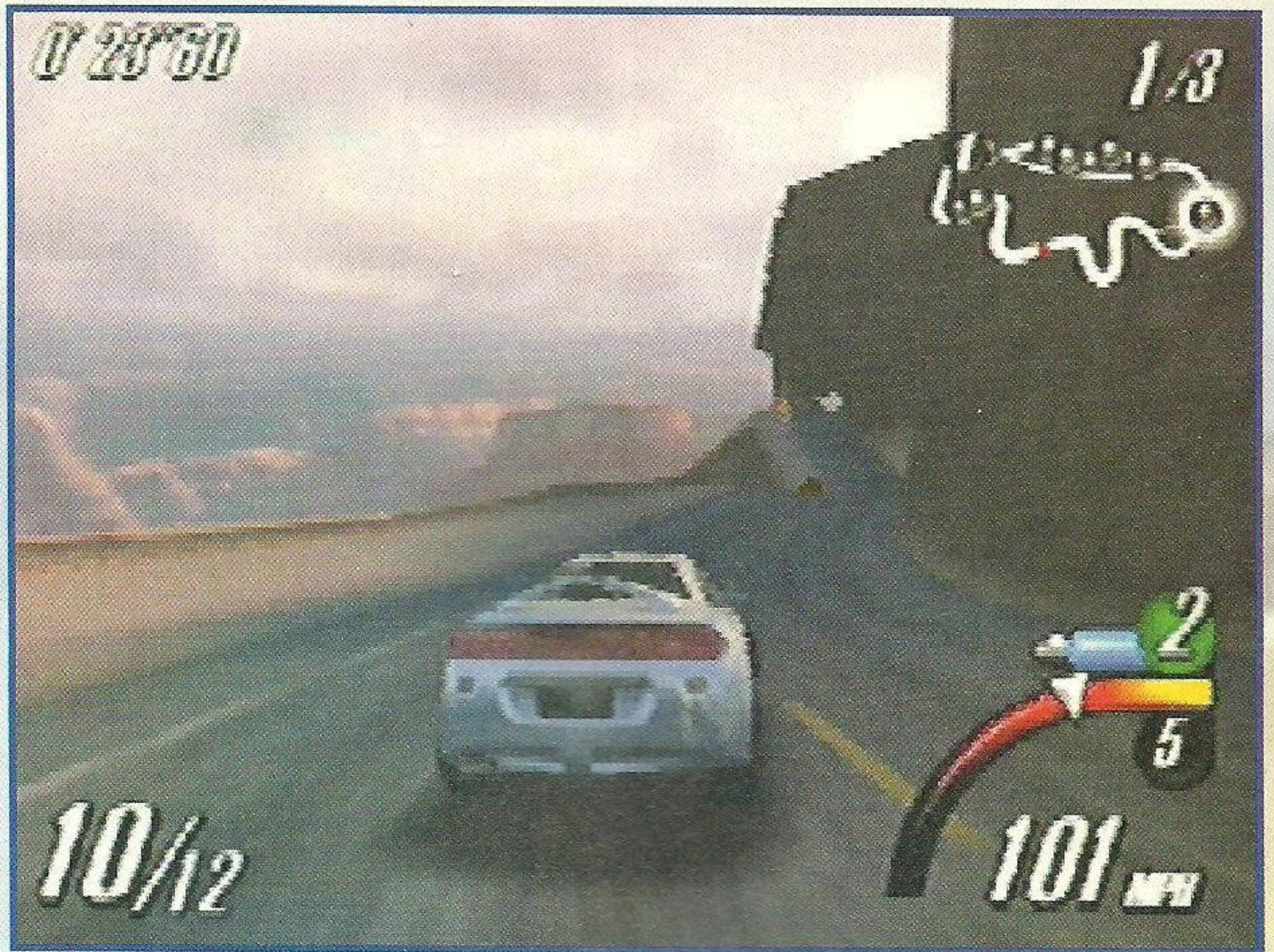
Nintendo 64 **3**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
MIÓD 3

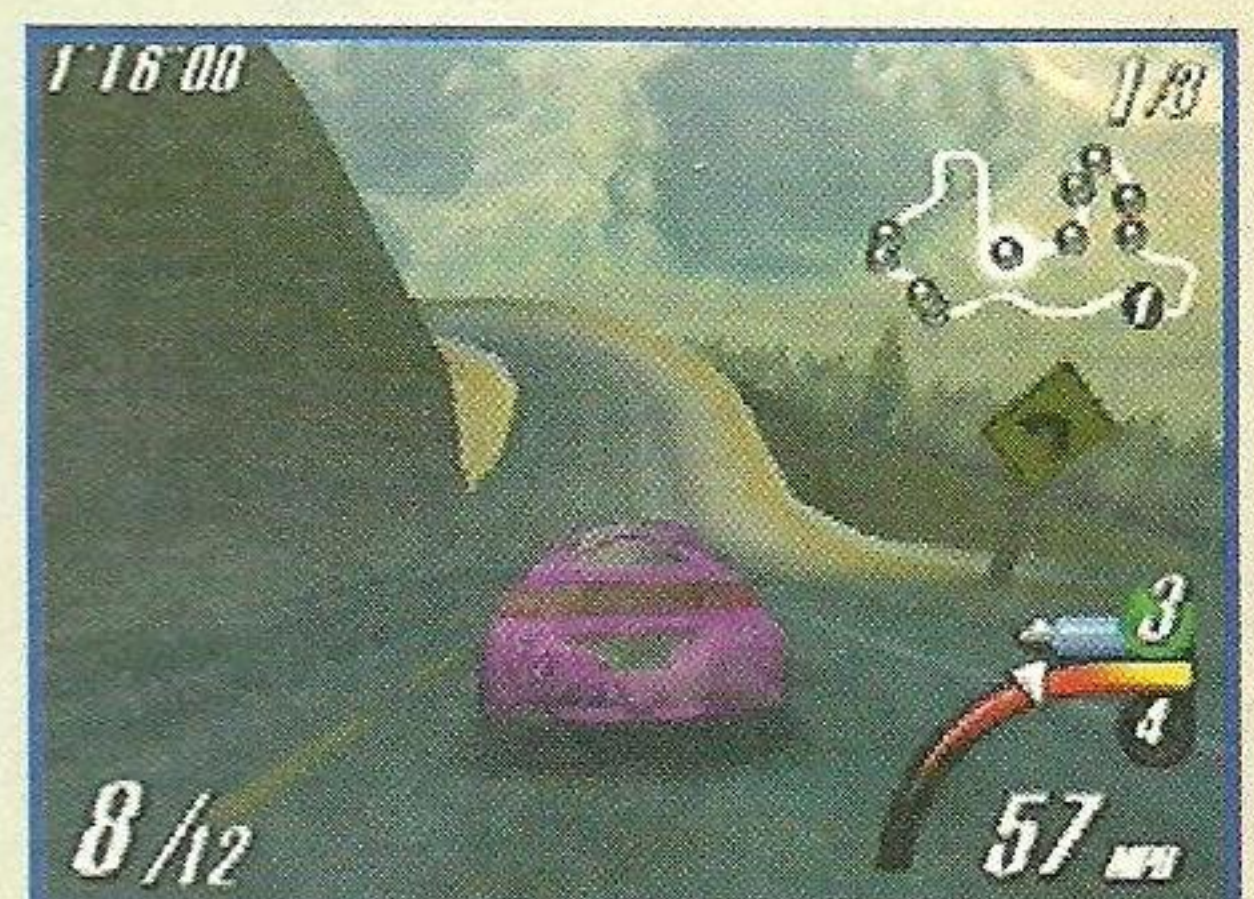
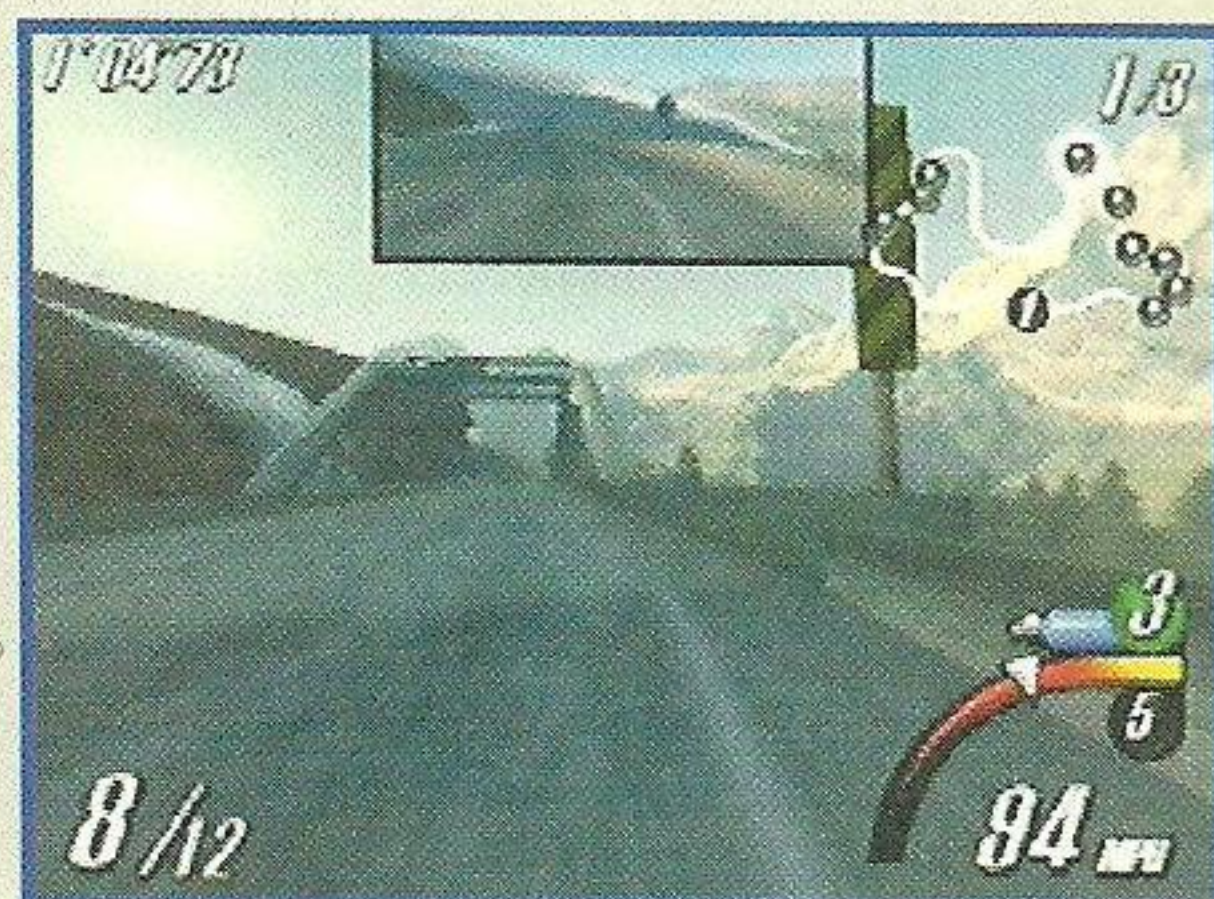
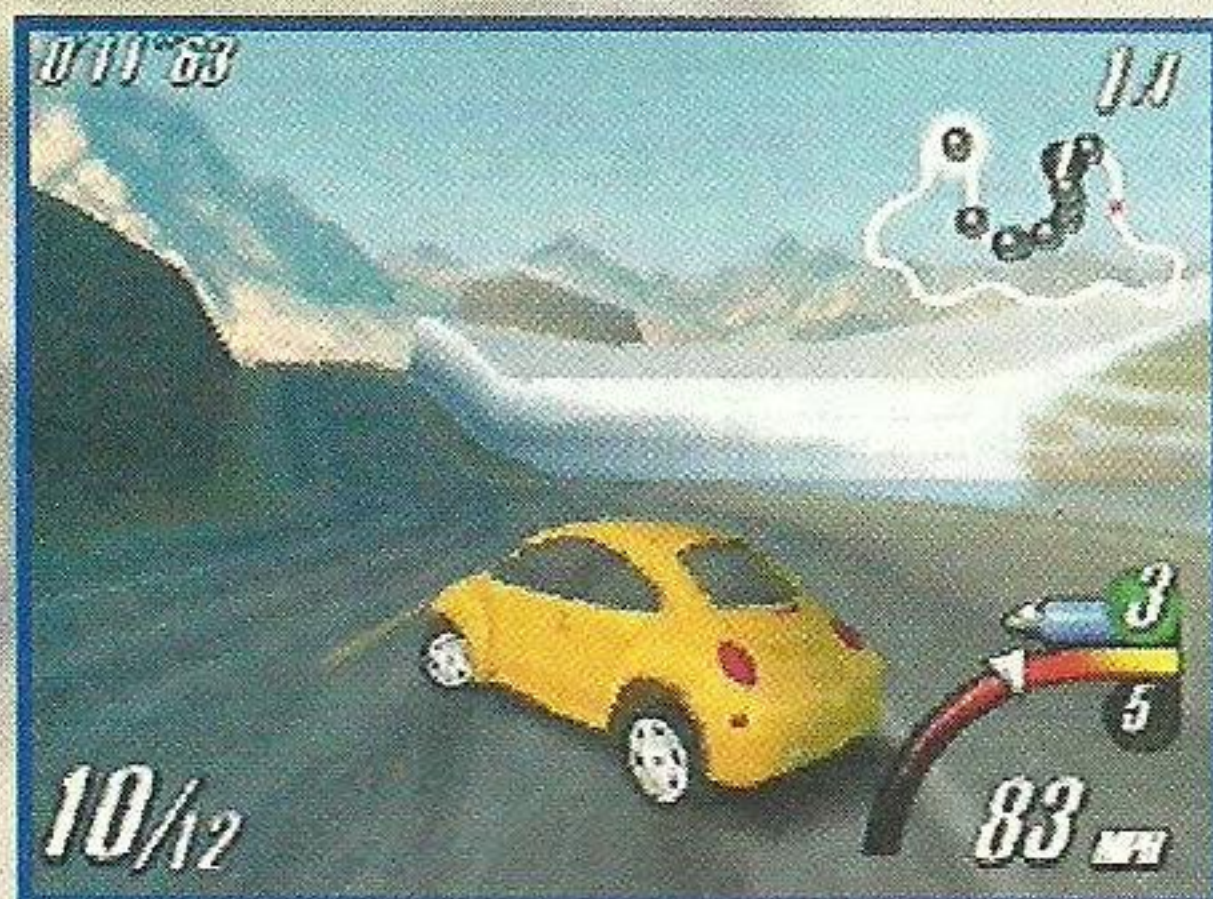
Wydawca: Kemco
Producent: Kemco
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 99
Wykorzystuje: Rumble Pak



...Bo najlepszy sposób na kobietę zrobić sobie z włosów bransoletę... albo jeszcze lepiej podjechać po nią jakąś konkretną furą. Zaręczam, że jest to złoty środek nawet na te, które takie samochody uważają za szpanerstwo. Wydaje się im - nawet najbardziej konserwatywna laska zmięknie, jak podjedziemy np. najnowszym Mitsubishi Eclipse...



Top Gear Overdrive



No tak, tylko że stać na to tylko szczęśliwych wybrańców. Reszcie pozostają bardziej przystępne produkcje lub ucieczka w marzenia np. dzięki konsoli. Posiadacze PSX do zajawki mają GRAN TURISMO czy choćby NEED FOR SPEED, a Nintendowcy? No właśnie, od teraz mają TOP GEAR OVERDRIVE. Jest to kontynuacja rajdu TOP GEAR RALLY, jednak poza wydawcą - i wskazującym na kontynuację tytułem - nie mająca nic wspólnego ze starociem. Dostępne wozy to przede wszystkim bajeranckie nowiuśkie cacka znane głównie z kolorowych katalogów, ot choćby wspomniany wcześniej Eclipse, czy Dodge Viper albo Porsche 911, a nawet McLaren F1. Pośród sześciu dostępnych jeszcze maszyn znalazł się również nowy "garbus", czyli Volkswagen New Beetle. Niestety konkretnej marki trzeba się

domyślać po starannie odwzorowanych kształtach, ponieważ z powodu drogiej licencji nazwy zostały pominięte. Miłą sprawą jest fakt, że jako jedna z pierwszych TGO obsługuje rozszerzenie pamięci, czyli Expansion Pak, dzięki czemu można pograć w podwyższonej rozdzielczości.

TGO to zdecydowanie racer zręcznościowy, mający niewiele wspólnego z realizmem. Wykonanie tras, choć niezbyt szczodre, jest ładne i dokładne, a częste skróty obfitują w wiele elementów graficznych - na przykład w postaci wystających ze skał szkieletów dinozaurów, które ciekawie wzbogacają ubogie otoczenie. Oprócz dużej ilości samochodów i niezłej grafiki TGO pozwala zmierzyć się nawet 4 graczom na jednej konsoli, zarówno w trybie mistrzowskim jak i w standardowym versusie. Zasady są jak zwykle w wyścigach banalnie proste, po prostu musisz być jak najszybszy. Dodano jednak kilka bajerów jak np. zbieranie i zarabianie kasy, którą następnie należy wydawać na nowe wozy oraz upgrade'y. Oprócz tego na drodze można znaleźć strefy dopalające oraz nitrosy zbierane na zapas i odpalane w dowolnym momencie przez graczy, czyli coś znanego z popularnych future-racerów. I nic tu nowego nikt nie wymyśli.

A co jest nie tak? Zaczniemy od ilości tras, których jest niestety tylko sześć, co nawet po opcji odwrócenia toru nie daje dużej liczby. Dźwięk jest tradycyjnie słaby jak w większości

wyścigów na sześćdziesiątkę czwórke, ale tutaj - co jest już przegięciem - występuje muzyka w postaci grunge'u, który został zsampłowany z jakością przyprawiającą o ból głowy, czyli telefoniczną. Koszmar i żenada. Tempo wprawdzie jest szybkie, ale samochody trochę niesterowne, jakby za ciężkie. Jest trochę kontrolowanych poślizgów - ale to nie to. Słabe kraksy bez widocznych uszkodzeń prawie zawsze kończą się ognistym grzybem nad dachem wozu. Poważną wadą jest również dość mierny poziom trudności, przez co już po weekendzie gra pozostanie czekając jedynie na niezły multiplayer.

TOP GEAR OVERDRIVE to pozycja ciekawa, jednak nie na długo. Jeżeli chcesz sobie poszaleć samemu, to lepiej (co ja mówię - koniecznie!) kup ZELDĘ i pobrykaj sobie w tę i nazad na wiernym koniu.

Joseph

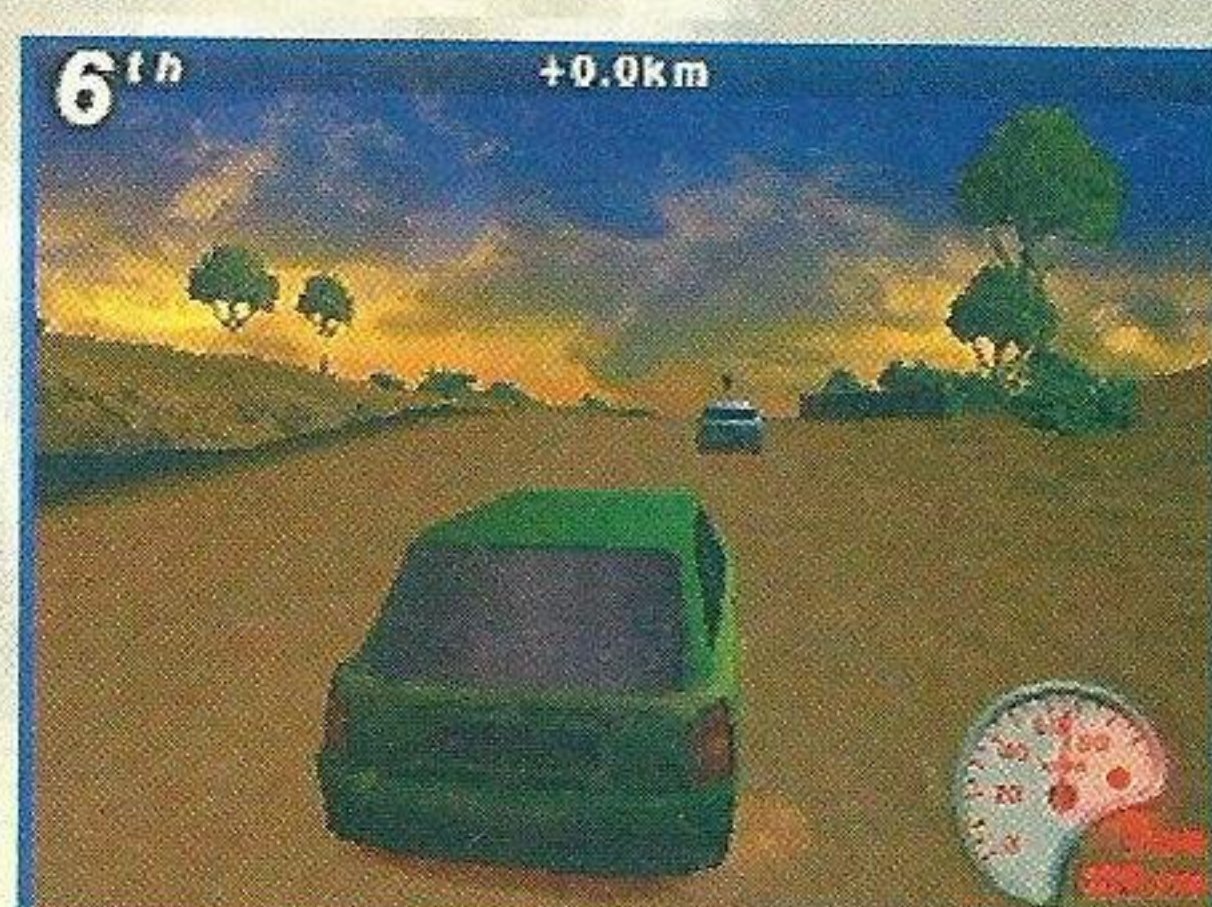
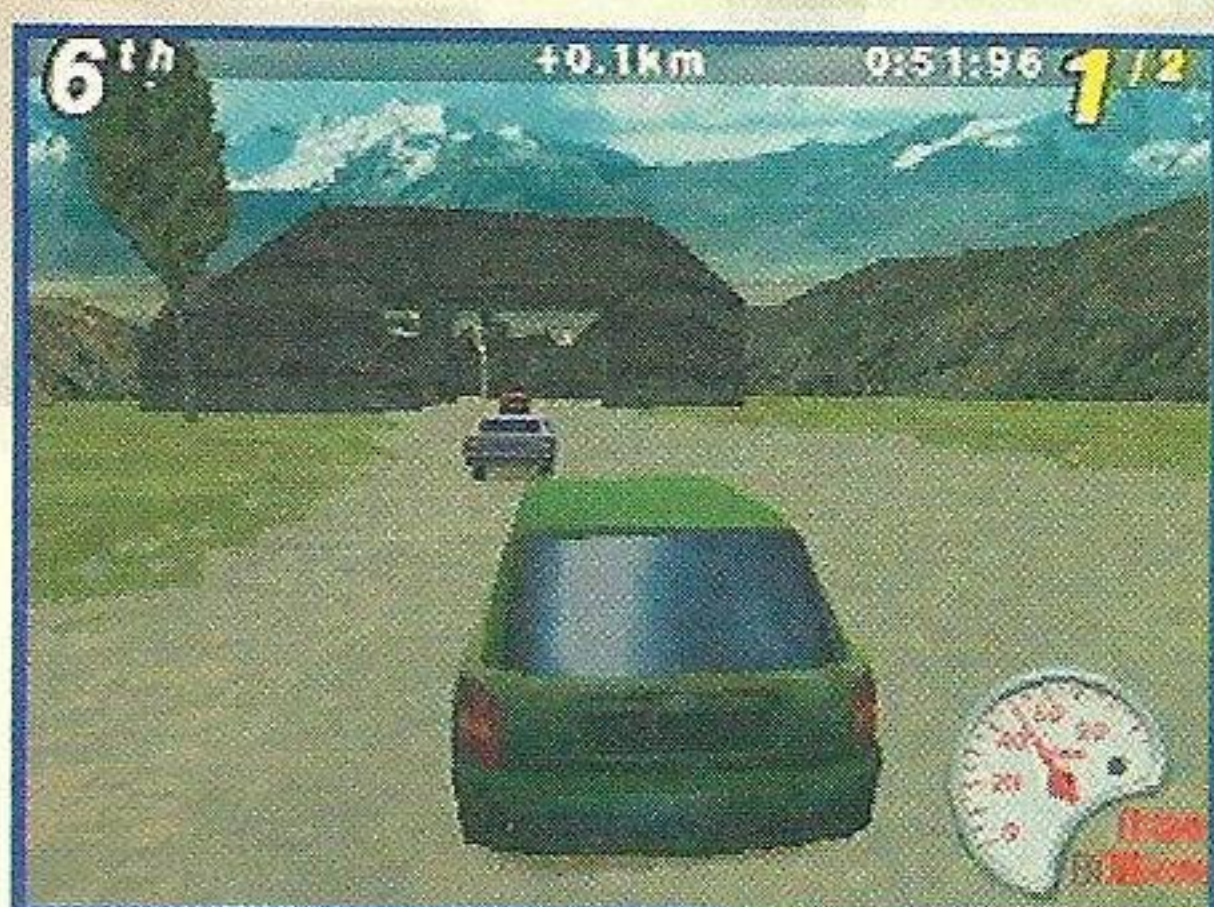
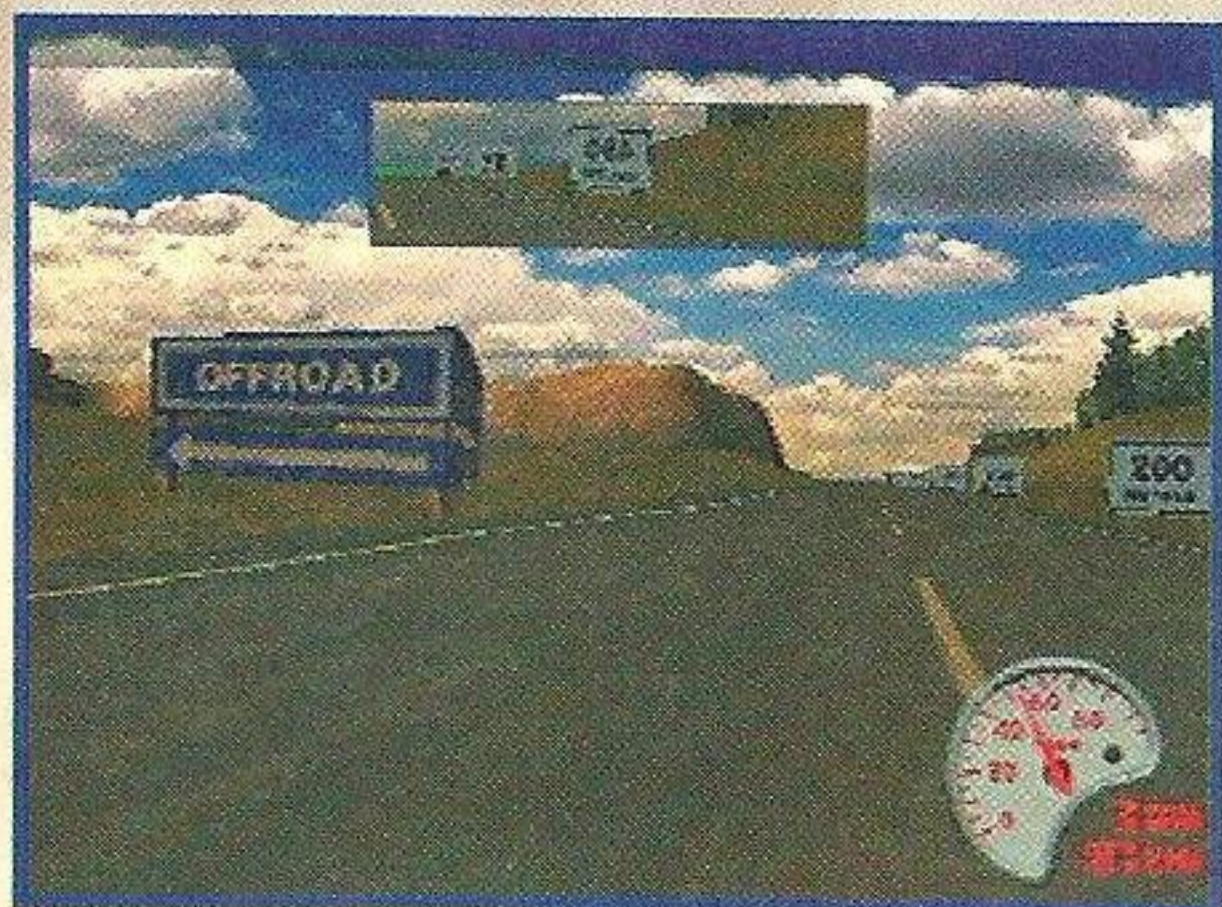


Nintendo 64 **6**

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

Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak, Memory Card

GRAFIKA 7
 DŹWIĘK 4
 MIÓD 6



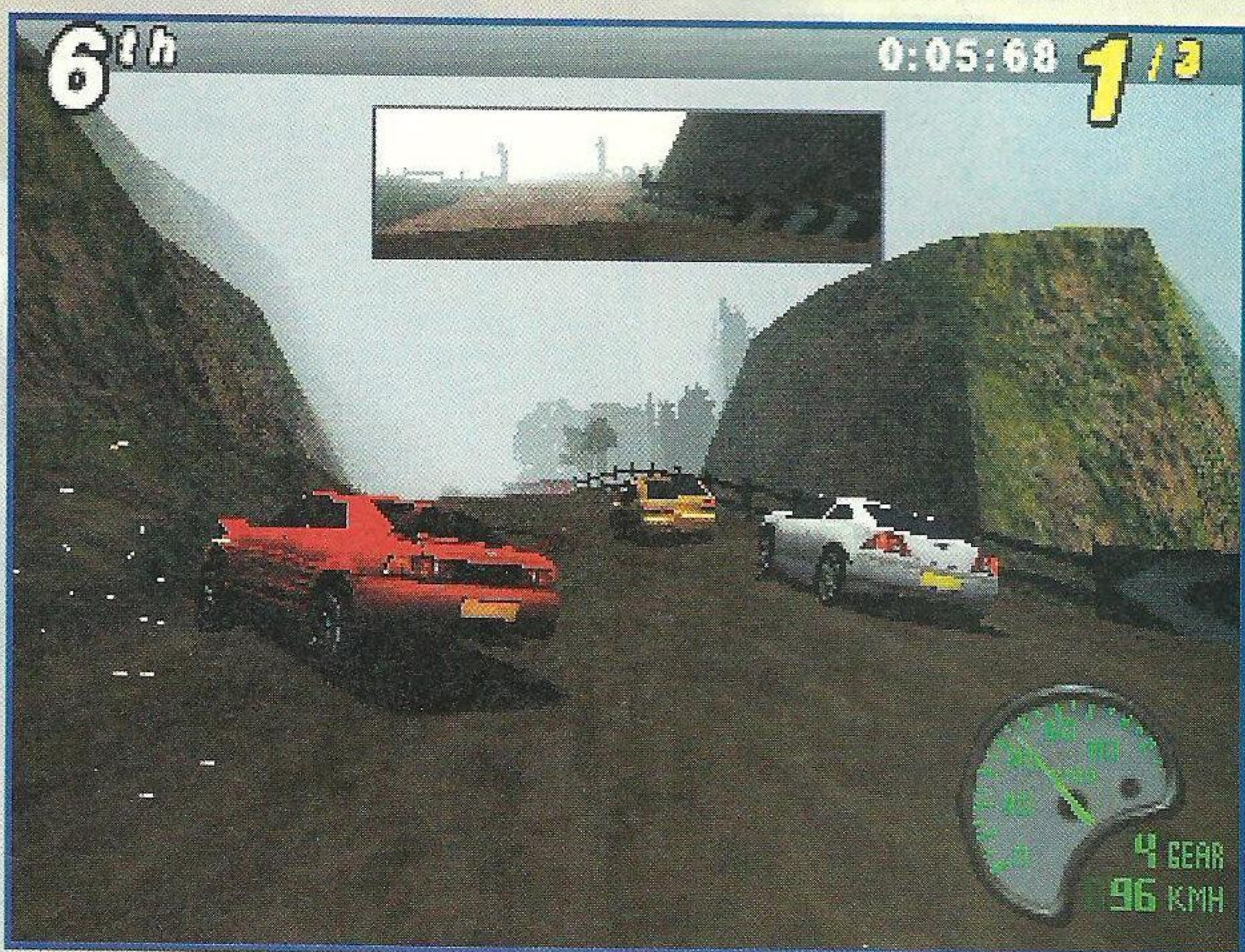
C3 Racing

Kolejny miesiąc i następna, nieodłączna dawka konsolowych racerów. Producenci nie dają nam odpocząć. Ale to dobrze, bo mimo że gry są drogie, macie przecież nas, aby wybrać te najlepsze. Na tacy podajemy kolejny tytuł z arcade'owego gatunku.

Przywalony kolejną porcją nowych wyścigów w wolnej chwili obgrywałem wciąż ulubione przez siebie symulatory spod szyldu Codemasters. Przed nami jednak CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP, czyli jak sugerują nam autorzy, mistrzostwa samochodowych konstruktorów. Autorzy - grupa Eutechnyx - to mało znana firemka, która bardziej pamiętliwym może kojarzyć się jedynie ze starym, ale lubianym przeze mnie TOTAL DRIVIN'. O ile tam nie było prawdziwych wozów, o tyle tu na dzień dobry dostajemy do wyboru Nissana Micrę i "Renówkę" Clio II. Małe i mało? Spokojnie! Kilkadziesiąt minut gry z dobrym wynikiem i już pojawi się coś z wyższej klasy - najpierw Skoda Octavia, a później już wymiatacze z klas GTI jak Mitsubishi i Toyota. W sumie będzie coś około 20 samochodów najpopularniejszych producentów w Europie.

Nie ma więc maszyn typu Kit Car lub typowo rajdowych WRC - wszystkie pojazdy pozbawione są sponsorskich nalepek i występują po prostu w swoich tradycyjnych, znanych z ulic wersjach. Nic więc dziwnego, że dość częste są przypadki, gdy któraś z prowadzonych maszyn wyląduje na boku czy dachu po podbiciu na niewielkim pagórku. Może to często porządnie zająć kierowcę, ale do tego należy się tu przyzwyczaić. Wtedy też pojawiają się zazwyczaj niewielkie uszkodzenia zewnętrzne w postaci zbitych szyb i świateł. To wszystko - o pogniecionej blasze i pourywanym zderzakach możecie zapomnieć.

C3 nie można zaliczyć ani do rajdów terenowych, ani do wyścigów miejskich, bowiem kolejne etapy bywają skrajnie różne. Choć pierwsze dwa znajdują się w terenie z licznymi pagórkami, przepaściami, mostami i tym podobnych, dalej pojawiają się odcinki miejskie, jak choćby nocny wyścig ulicami Rzymu. Tam trzeba zdać się jedynie na wąski sноп swoich przednich reflektorów, a zakręty - jak to w mieście - bywają często pod kątem 90 stopni. Coś, do czego nie mogłem nabrać przekonania (więcej - z moich ust sypały się soczyste wiąchy) to sytuacja, w której mój samochód stawał dęba uderzywszy w przydrożny krzak. Kontrolowane poślizgi to także nie jest najmocniejsza strona tego tytułu, w zakręt najlepiej wchodzić miarkując



odpowiednio gazem - bez używania ręcznego. Jeszcze jedno - jeżeli komuś będzie się chciało, to może wyregulować sobie parametry przełożeń, agresywności skretu, hamulców itp. Opcja ta wydaje się całkowicie zbędna, bo C3 jest raczej racerem zręcznościowym niż symulatorem.

Gra niestety nie zaskakuje niczym nowatorskim poza staranną grafiką w podwyższonej rozdzielczości. Jej realizm

bliższy jest raczej V-RALLY niż CMcR i nawet ciekawe etapy nocne lub we mgle nie pozwalają jej się przebić ponad silną konkurencję. Niezbyt oryginalnym pomysłem odpowiada towarzyszące jazdeczce techno, które (mimo że nienajgorsze) lepiej po jakimś czasie przyciszyć. Pomyślano też o replayach a'la GRAN TURISMO, jednak wątpię, aby ktoś chciał je sobie nagrywać na kartę pamięci. Gdyby C3 RACING pojawił się rok temu mógłby pokazać klasę, teraz pozostaje jednak na pozycji dobrego średniaka.

Joseph

PlayStation

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

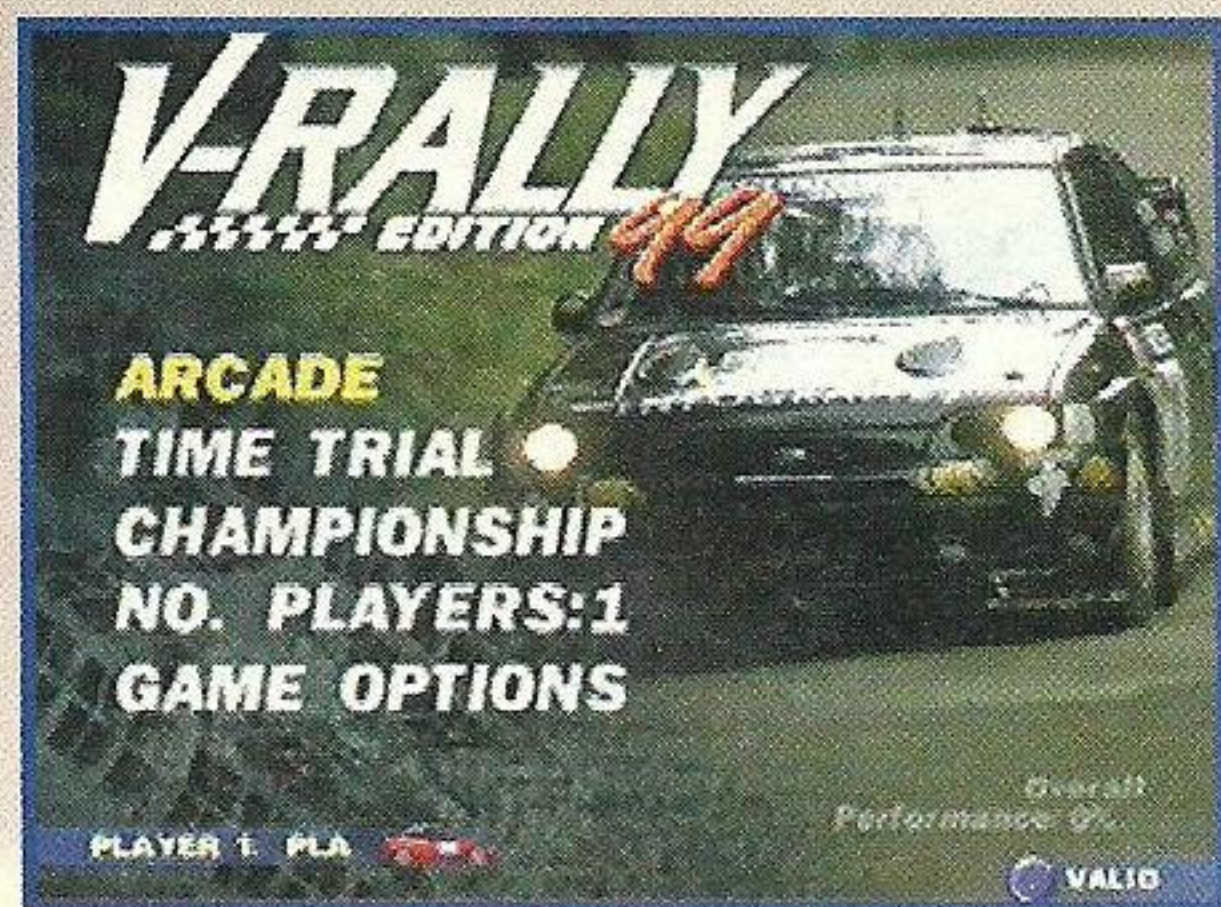
Wydawca: Infogrames

Producent: Eutechnyx

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Luty 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



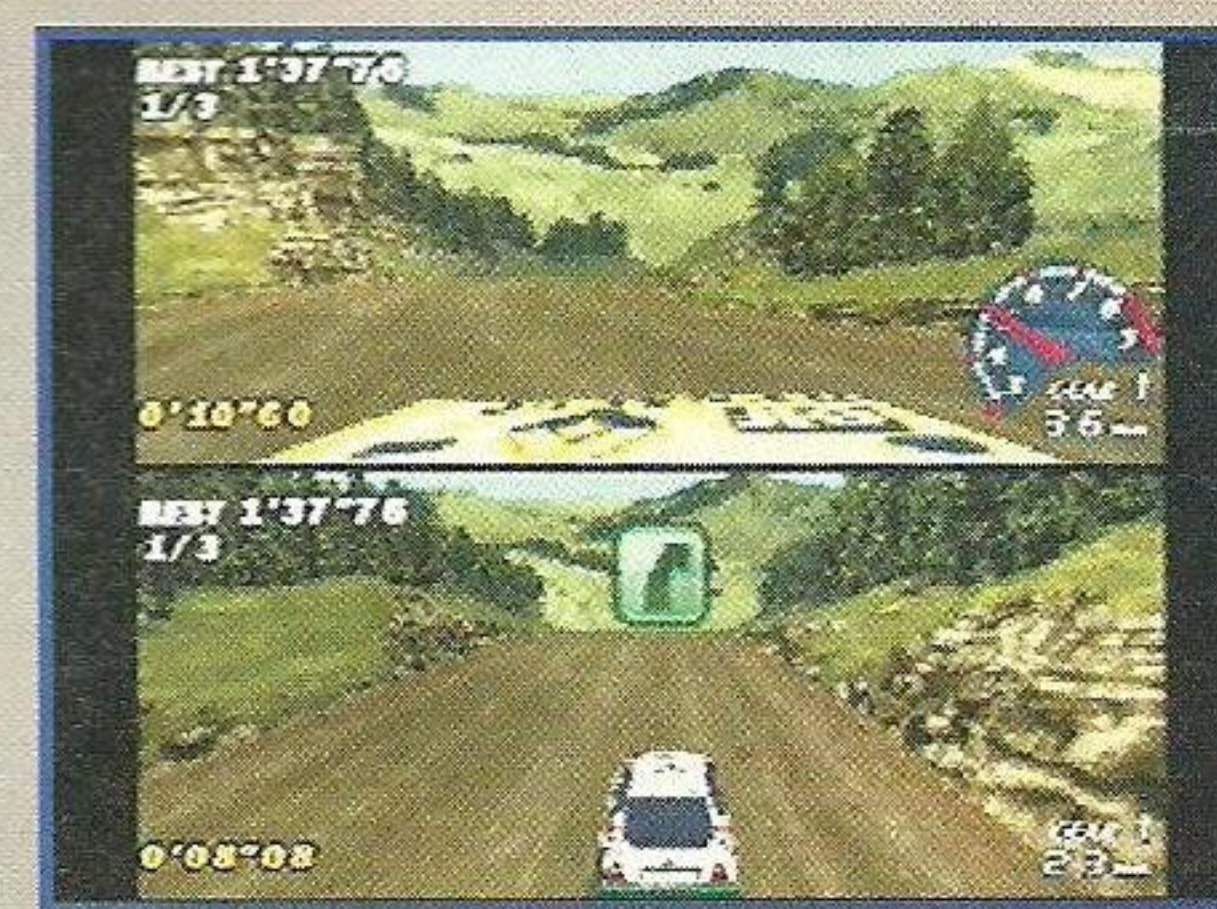
Podczas gdy na Playstation V-RALLY dostępne jest w platynowej serii za pół ceny, a COLIN nie ma sobie równych w rajdach konsolowych, firma Infogrames ponownie raczy nas odświeżonym racerem - tym razem na Nintendo 64.

V-Rally '99

Dla mnie - człowieka, który przejechał już niejedną milę na ekranie telewizora rozkoszując się wspaniałymi pozycjami na PSX - V-RALLY 99 jest odgrzewaną kluchą. Nawet dużą i apetyczną, ale zawsze - odgrzewaną. Ludzie, dla których jedyną konsolą jest N64, a gry takie jak LEGEND OF ZELDA - zbyt wolne i nudne (choć wątpię żeby chociaż jeden taki śmiałek się znalazł) męczą przestarzałego TOP GEAR RALLY do granic wytrzymałości. Krótko mówiąc - na N64 jest to w tej chwili najlepszy wyścig terenowy, a może nawet najlepsza gra samochodowa. Koniec tych smętów i do rzeczy.



Pierwsze wrażenie robi grafika, która niezmiernie przypomina wersję PSX'ową (co jest z pewnością zaletą, bo szczerze mówiąc znudziła mnie silikonowatość nintendowych racerów). Ładne kolorowe krajobrazy, szczegółowo wykonane otoczenia takich rejonów jak francuskie Alpy, błotniste angielskie wzgórza, hiszpańskie piaszczyste bezdroża, czy lasy tropikalne w



Indonezji to widoki do jakich nasze oczy przed sześćdziesiątką czwórką nie przywykły. Do tego jeszcze zmieniające się pory dnia, warunki pogodowe oraz dobre tempo i niezła rywalizacja. Warunki pogodowe to oczywiście mgła, śnieg, deszcz i chlupoczące pod kołami w ciemną jak smoła noc błotko. Wszystko to powoduje, że nie zwraca się uwagi na takie "szczegóły" jak słaby realizm, czy brak uszkodzeń wozów. Po prostu pomykasz sobie niezłym wózkiem, sam lub z kumplem zaliczając kolejne bramki checkpoint'ów. Na szczęście, do wybrania zaproponowano całkiem nowiutkie autka w wersjach na sezon 98/99 podzielonych na dwie grupy: Kit Cars, oraz World Rally Class. W tym Toyota Corolla WRC, Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer WRC, Subaru Impreza WRC, oraz Nissan Almera, Peugeot 306 Maxi, Renault Megane Maxi, Seat Ibiza i Skoda.

Tylko w tej wersji uwzględniono dodatkowo Citroena Xsara, Hyundai Coupe i Volkswagena. Ten dość spory wachlarz oryginalnych i dobrze odwzorowanych maszyn powinien zadowolić każdego. Niestety nie można powiedzieć tego o dostępnych trybach zabawy, które są tylko oklepanymi standardami: arcade, czasówka, mistrzostwa, no i może jedna ciekawostka - Rally Mode, czyli wyścig jeden na jeden kontra czas. Jak w każdym szanującym się tytule spod znaku czterech kółek znajdziemy również opcje do pogrania w duecie. Jak to zwykle bywa w takich przypadkach, ekranik dzieli się wtedy na pół, a rodzaj przedziałki (pionowy lub poziomy) możemy sobie już wybrać wedle upodobań. O oprawie dźwiękowej wystarczy powiedzieć, że jest nienajlepsza i lepiej się w detale nie zagłębiać, a wyłączyć muzykę i zapuścić jakiś czadzik na wieży.

V-RALLY zawsze uznawałem za wyścig bardzo dobry, który jednak z biegiem czasu trochę się zestarzał. Ubrany jednak w nowe piórka, tworzy w tej chwili na N64 najlepszą pozycję w swojej klasie.

Joseph

Nintendo 64



- GRAFIKA 8
- DŹWIĘK 5
- MIÓD 7

Wydawca: Infogrames
 Producent: Infogrames
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Styczeń 99

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Robisz właśnie party w swoim mieszkaniu, a chcesz się popisać przed znajomymi? Nic prostszego. Załatw sobie MUSIC, posiedź parę dni nad kompozycją, zmontuj do tego teledysk i masz swój własny home-hit. Kto wie, może tak dobrze ci wyjdzie, że zostaniesz gwiazdą?

Cłopotaki z CodeMasters po wielu przemyśleniach postanowili napisać i wydać pierwszego soundtrackera na konsole. To ciekawe, czyżby czekał nas zalew prostych programów użytkowych? Osobiście nie mam nic przeciwko. MUSIC jest stosunkowo prostym narzędziem do komponowania muzyki. Ideę czerpie z wcześniejszych wzorów Amigowych i PeCetowych, do obsługi programu wystarczy pad. Na początku użytkownik może wpaść w popłoch widząc różne okienka i funkcje, ale zapewniam - godzina wystarczy na przełamanie pierwszych lodów. A dalej jedynym ograniczeniem są już tylko wasze umiejętności kompozytorskie.

Niestety, nie można traktować MUSIC'a jako profesjonalne narzędzie muzyczne. Co prawda oferuje bardzo wiele możliwości, ale jest to za mało aby móc nagrać prawdziwy podkład. Dla amatorów-hobbystów w sam raz. Czas przejść do konkretów - MUSIC pozwala na tworzenie muzyki w 16 kanałach. Najlepsze efekty uzyskuje się poprzez zamieszczanie kilku



MUSIC

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION



instrumentów na jednej ścieżce, ponieważ oszczędność miejsca jest ogromna. Szesnaście śladów daje dosyć duży komfort. Jeśli na przykład chcecie zrobić jakiś popowy numer, to jest miejsce na ułożenie instrumentów. Powiedzmy dobrze zrobiona perkusja na 5-6 śladach, linia basu, trzy gitary, a i tak zostaje jeszcze miejsce na różne przeszkadzajki i klawisze. Sampli jest dużo i można je odpowiednio modelować. Wydłużać brzmienie, nakładać prymitywne efekty (delay, reverb, chorus) oraz kontrolować dynamikę. Tu nie mam zastrzeżeń. Przy tym wszystkim najbardziej zawiodłem się na samych próbkach, szczególnie perkusyjnych - zraziły mnie brzmienia talerzy

(crashy i splash'y). Oj, wieje tandetą! Choć w zasadzie wszystko zależy od muzyki, jaką chcecie tworzyć. Moim zdaniem najwięcej jest brzmień ambientowych i break-beatowych. MUSIC świetnie się sprawdza w kawałkach techno, ale jeśli chcecie zrobić numer popowy to nie da rady. Brzmienia są po prostu zbyt sztuczne.

Twórcy zadbałi o jeszcze jeden element. Jeśli już w pocie czoła stworzyłeś muzykę, to później możesz uwiecznić dzieło dokręcając do niego teledysk. W programie zaimplementowany jest player z dziesięcioma różnymi podkładami wizualnymi. Efekty są przy tym czasem nader

ciekawe. No tak, ale ciekawi was pewnie co dzieje się z utworami własnego autorstwa. Można zapisywać je na karcie pamięci. MUSIC pozwala na stworzenie ok. 30-minutowego utworu (ten czas może ulec skróceniu jeśli zastosujecie sample próbkowane z częstotliwością 44,1 kHz).

Cały program (bo raczej grą to MUSIC CREATION nie jest) wykonany jest bardzo estetycznie. Wszystkie okienka i ikonki są przejrzyste i wyraźne. Czasami może oprawa wizualna trochę za bardzo przypomina programy edukacyjne dla dzieci - zwróćcie uwagę na ikony instrumentów, a zrozumiecie o co mi chodzi.

Nie da się ukryć, że ukazanie się MUSIC'a jest wydarzeniem. Narzędzia tego typu jeszcze nie było na rynku konsolowym. Oczywiście wiele rzeczy chciałbym poprawić ale jak na debiut jest całkiem niezłe. Jeśli znacie się trochę na tworzeniu muzyki, to zainwestujcie w kompakt, bo warto. Może napiszecie jakiś hit? Na naszym skostniałym rynku muzycznym przydałaby się jakaś młoda i nowa twarz. Panowie i panie! Na chwilę odkładamy gry i stajemy się poważnymi gwiazdami. Może ja się wyrobię i założę BROTHER RECORDS. Fajnie by było, a ile szmalu bym zarobił....

Brother Lui

PlayStation 7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: CodeMasters
 Producent: Jesper Int.
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Styczeń 99
 Wykorzystuje: Memory Card



Pierwsze pytanie, które samo się nasuwa brzmi: czy rzeczywiście jest aż tak źle? Odpowiedź brzmi: tak. Ktoś może rzec, że to śmiałe postawienie sprawy. Żeby więc uniknąć gołostowności poprę je garścią spostrzeżeń dotyczących gry.

Na pierwszy ogień idą kolory. One aż wołają o pomstę! Gdyby chociaż takie ich potraktowanie zostało w jakiś sposób usprawiedliwione - można by udać, że się nic nie zauważyło. Ale nie. Przyjrzyjcie się screenom na stronie - to nie defekt drukarni - ta gra rzeczywiście TAK wygląda. Albo obcy to daltoniści albo powinni wyłączyć swojego dekoratora wewnątrz. Zewnątrz zresztą też. Fatalnie wpływa to na pierwsze wrażenie. A ponieważ dalej nic go nie zaciera - tak już pozostaje. Gdyby na kolorach się skończyło... niestety, jak sugeruje to zdanie - na nich się nie kończy. Pojazdy przeciwników poruszają się trochę sztywno, a zmiany kursu przeprowadzają skokowo. Zupełnie jakby poskąpiono im klatek animacji. To jednak drobiazg. Pojazd, w którym ratujemy ludzkość (tak wiem, nie wspominałem o tym, ale z drugiej strony zastanówcie się - o co innego mogłoby chodzić?), jak wieść niesie - eksperymentalny myśliwiec to maszyna, co się zowie. Nie straszne mu nawet bezpośrednie

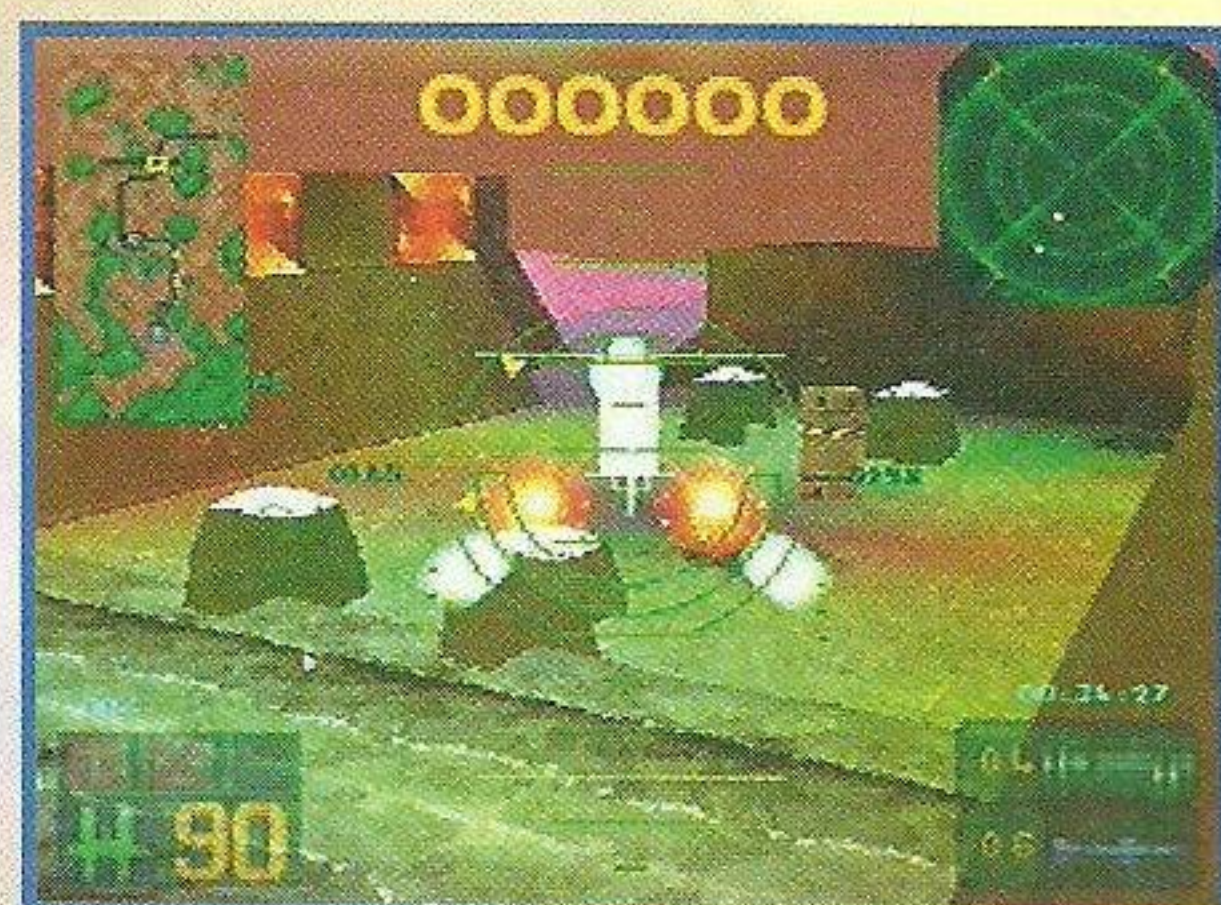


Invasion

Nudno? Nic ci się nie chce? Czujesz jak czas przelewa ci się przez palce i nie wiesz co ze sobą zrobić? Myślisz, że już gorzej być nie może? Nic bardziej mylnego! Z błędu szybko wyprowadzi cię INVASION, gra przy której wszystko o czym wspominałem wcześniej to mała betka.



spotkania z głębą przy pełnej prędkości, czołowe zderzenia czy wpadanie na wszelakie cele misji. Nawet rysa na kadłubie się nie pojawi. I kto by pomyślał, że nawet wśród takich superlatyw można dopatrzeć się słabości gry. Ano, umiejscowienie centrum akcji za sterami latającej maszyny sprawia wrażenie zupełnej przypadkowości. Równie dobrze mogłoby to być latający dywan - wycięłoby się tylko widok z zewnętrznej kamery i nikt by nie zauważył. Ale na serio:



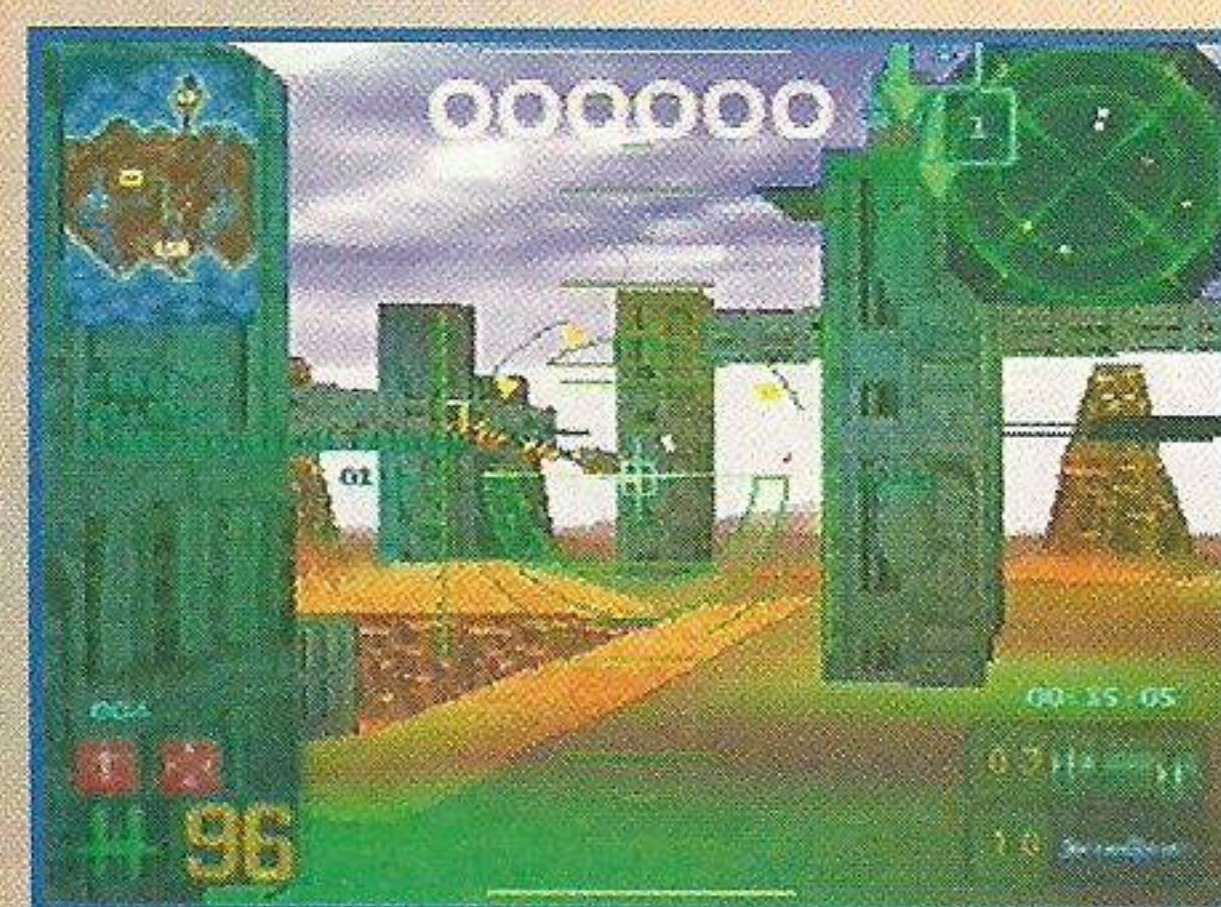
nie są zachowane żadne elementy symulacji. Owszem, stateczek prowadzi się płynnie i daje manewrować pomiędzy instalacjami przeciwnika, jednak wzięcie zakrętu nie w tę stronę kończy się co najwyżej drganiem dual shocka informującymi o odbiciu od pionowej ściany. Brak zachowania nawet tej cechy realizmu, zamiast dodawać jedynie odbiera miodności. Odpada w ten sposób element staranności sterowania - łupnie w ziemię? To co? I tak nic się nie stanie.



kiczowate ale wszystko jest. Jasne, to tylko shooter. Czego więcej od niego wymagać? Może tego, by trzymał poziom konkurencyjnych produkcji?

Jest coś jeszcze. INVASION jest grą nudną. Trzeba być naprawdę zdesperowanym (albo nie mieć wyjścia) by zmusić się do jej zapuszczenia. Nie czerpie się z niej przyjemności, a o to w tym wszystkim przecież chodzi, nie?

Merlin



Każdą z dwunastu misji poprzedza odprawa. Szef wypływa z siebie (po francusku lub angielsku) liczbę - minimalny procent zniszczeń zadanych przeciwnikowi, po których będzie można powrócić do bazy, klepie formułkę zniszcz to, przechwyc tamto, a na odchodnym życzy "goodluck" wspominając, że Kseits (wiadomo - koleś, którym należy przetrzepać tyłki) nie znają litości. Reszta to już latanina w te i wewte połączona z praniem tyłków. Wszystko jest na miejscu - wieżyczki strzelnicze, wymyślne pojazdy obcych, wyrafinowana broń, nieco

PlayStation

4

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 4

MIÓD 3

Wydawca: Microïds

Producent: Microïds

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Styczeń 99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



Dodgeem Arena

Istnieje jedna drobna, choć istotna rozbieżność między producentami gier komputerowych a lekarzami. Jedni chcą robić szybsze gry, drudzy spowolnić starzenie organizmu. Nie dość, że będziemy grać szybciej, to jeszcze dłużej? Fajnie!

Otóż okazało się ostatnio, że naukowcy przedłużyli czas życia komórek ludzkich trzysta razy! Dotąd, owszem, było to możliwe, jednakże komórki zaczynały rozmnażać się bez opamiętania - typowy objaw raka. Dziś mamy już hodowlane, trzysta razy starsze komórki, bez żadnych zmian chorobowych. Z drugiej strony zaobserwowałem, że w recenzjach moich kolegów nie tylko z N+, i moich, że jako jedną ze sztandarowych pozytywnych cech gier podaje się ich szybkość. W takim razie ja mam dziś dla was sztandar sztandarów, grę DODGEM ARENA.

Schemat prosty, lecz ciekawy. Mamy do czynienia z przyszłościową dziedziną sportu. Po wielkim, udziwnionym skoczniami i rynnami torze, gładkim niczym lustro (nawiasem mówiąc przypominającym wielką wannę), zasuwać magnetyczne bolidy. Na środku areny znajduje się wyrzutnia krążków, po obwodzie zaś jeździ w kółko ich odbiornik. Zadaniem kierowcy bolidu jest przechwycenie krążka w chwytaki swojego statku i dostarczenie go do odbiornika, który ciągle zmienia swoje położenie. Im więcej krążków dostarczonych, tym więcej punktów. Poza tym wszędzie walają się bonusy (rakietki, baterie elektromagnesu), które można zbierać, celem ich wykorzystania przeciw innym zawodnikom. Użyteczna to sprawa, gdyż wyrzutnia nie produkuje krążków bez przerwy, a w związku z tym od czasu do czasu trzeba brzydko wyrwać obiekt pożądanego jakimś szczęśliwemu zawodnikowi prującym właśnie do odbiornika. Ot zasady całej gry.

Unieśmy sztandary. Gra jest o b ł ę d n i e szybka. Nie sposób wręcz jeździć stateczkiem powoli. Albo tkwi się w miejscu (co nie ma sensu, bo zabierają Ci zaraz krążek), albo pruje przed siebie. Ostatecznie można podprykiwać silniczkami do przodu, dzięki czemu poruszamy się tzw. żabką i łatwiej wcelować w odbiornik, czy krążek. Zarówno styl bolidów, jak struktura aren zaprojektowane są w taki sposób, by potęgować wrażenie szybkości. Pełno tu obłych kształtów, spokojnych zakrętów (cała arena jest owalna), długich ramp do wyskakiwania w powietrze. Aż łapie strach, żeby telewizor nie spadł od tego wszystkiego z półki.



Kontynuując motyw grafiki - generalnie nie ma zbyt wielu elementów scenografii. Tory są ciekawe, choć gdy przyjrzeć im się z dystansu, dość proste. Nie można nie pochwalić tego rozwiązania - więcej szczegółów nie trzeba. I tak nie byłoby ich widać, a teraz jest wystarczająco dobrze.

Muzyka jest najmocniejszą stroną DA. No bo jaka może tu być muzyka: sport, wyścigi, plastik przyszłości... Pewnie, że trance. Ale jaki! Moi znajomi po grze w DODGEM z miejsca zapragnęli jakiejś imprezy. Zauważyłem, że szybkie gierki mają szczęście do muzyki... By sięgnąć tylko do N2O. Czy są jakieś minusy? Są. Gra nie ma poziomów trudności, a jest przecież trudna. Wymaga precyzji i refleksu zarazem.

Można się przez to do niej zniechęcić. Po wtóre ma co prawda kupę opcji gry we dwie osoby, a nawet cztery. Mało tego - można grać drużynowo. Nie ma jednak opcji, gdy na planszy znajdują się dwa pojazdy graczy i nikt więcej. Po trzecie fajnie byłoby, gdyby można było regulować czas rozgrywki. Czasem wydaje się, że jest go zbyt mało, by zdążyć się wybawić. Ot kilka uwag.

DODGEM ARENA nie jest jakimś megahitem. Najwyraźniej jednak nie miała nim jednak być. Jest bardzo dobrą grą na jednego gracza, świetną na dwóch i wspaniałą na czterech. Multiplayer w najlepszym tego słowa znaczeniu. Prawie osiem, ale za brak możliwości zmiany jakichkolwiek opcji (poza wibracją duala i głośnością FXów, oraz muzyki) tylko - a może aż - siedem.

Grabarz

PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

Wydawca: Sunsoft
Producent: Saucerman Inc.
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 99

Wykorzystuje: Memory Card,
Dual Shock, Multi Tap



Historyjka przedstawiona w UPRISING-X jest dość tradycyjna, ale całkiem interesująca. Gracz staje się dowódcą oddziału rebeliantów buntujących się przeciwko (no tak) galaktycznemu imperium, walcząc naturalnie w jedynej słusznej sprawie. Najpotężniejszą i najbardziej wszechstronną bronią, jaką dysponują buntownicy, jest technologia służąca do produkcji potężnego czołgu-amfibii ukrywającego się pod nazwą Wraith Tank. Pojazd to zaiste niezwykły - oprócz poruszania się po lądzie potrafi także w tajemniczy sposób przepłynąć nad lawą i ciekami wodnymi - ale tak to już jest z nowymi technologiami. Na człowieka nie bojącego się splamić swych rąk ciężką pracą czeka ponad 12 misji, podczas których... blah...blah.

Element zręcznościowy naturalnie polega na kierowaniu czołgiem Wraith. Prawica spoczywająca na przyciskach kieruje ruchami pojazdu, lewa dłoń rusza lufą, zaś palce wskazujące strzelają, przełączają broń i wydają rozkazy. Na górze mapka, na mapce droga i kilka punkcików, do których należy dotrzeć (i gdzie będzie można sobie postrzelać) - jasne jak słońce i nie wymaga większego opisu.



Element strategiczny, a raczej taktyczny - jak wspominałem na wstępie - został poważnie zredukowany, ciągle jednak zostało go całkiem sporo. Gracz ma bowiem możliwość pełnej kontroli nad zasobami, którymi dysponują rebelianci w danej bitwie. Przełączając się z czołgu do punktu dowodzenia (i oglądając sobie pole walki z góry) można konstruować kolejne fabryki oddziałów, stawiać wieżyczki strzelnicze czy wreszcie strzelać z laserowego działka do napierających nieprzyjaciół, jednocześnie sprawując pieczę nad ruchami wojsk.

Składniki połączono całkiem rozsądnie, choć zamiast solidnie zmieszać i przyprawić wisienką całość lekko tylko wstrząsnęto. Nie ustrzeżono się bowiem kilku niedoróbek klujących weterana w oczy niemal od samego początku. A to, że żołnierzom poskąpiono klatek animacji, w efekcie czego wyglądają bardziej na oddziały paralityków niż na kolonialnych marines. Albo to, że grafika nie dorasta do dzisiejszych standardów, które reprezentują produkty trzeciej generacji i wygląda już na sporo

Uprising-X

UPRISING-X to rozbudowana konwersja wydanego na PC ponad pół roku temu UPRISING. Rozbudowana - to może nie jest dobre słowo, ponieważ w stosunku do wersji PC wycięto większość elementów strategicznych, rekompensując to pod pompowaniem części zręcznościowej gry.



przeterminowaną. Lub wreszcie to, że góra górze nierówna i - mimo, że obie wyglądają tak samo - tylko pod jedną z nich da się podjechać, co w oczywisty sposób denerwuje. Za to wielce chwali się opcja treningowa, dzięki której gracz ma szansę odbyć krótki kurs sterowania/budowania oraz kilka trybów multiplayer-owych, z deathmatch'em na czele i kapitalnym Infantry Crush, polegającym na rozjeżdżaniu na czas setek piechurów. Ktoś tu ma specyficzne poczucie humoru (i oglądał Armię Ciemności...).

Mimo tego wszystkiego UPRISING-X jest niezłe! Warto jednak zauważyć, że to gra właściwie tylko i wyłącznie dla fanów tego typu zabawy - czołg i klimat hard science-fiction pełnią tu pierwszoplanową rolę. Choć na początku nowe dzieło Studio 3DO odrzuciło mnie na kilometr i grałem tylko i wyłącznie z obowiązku, potem wpadłem na dobre. Pierwsze kilka poziomów nie porywa i nie ekscytuje, co stanowi poważne wykroczenie i powinno być karane miesięcznym pobytom programistów w klatce bez piwa, pizzy i Internetu.

Gulash

PlayStation

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

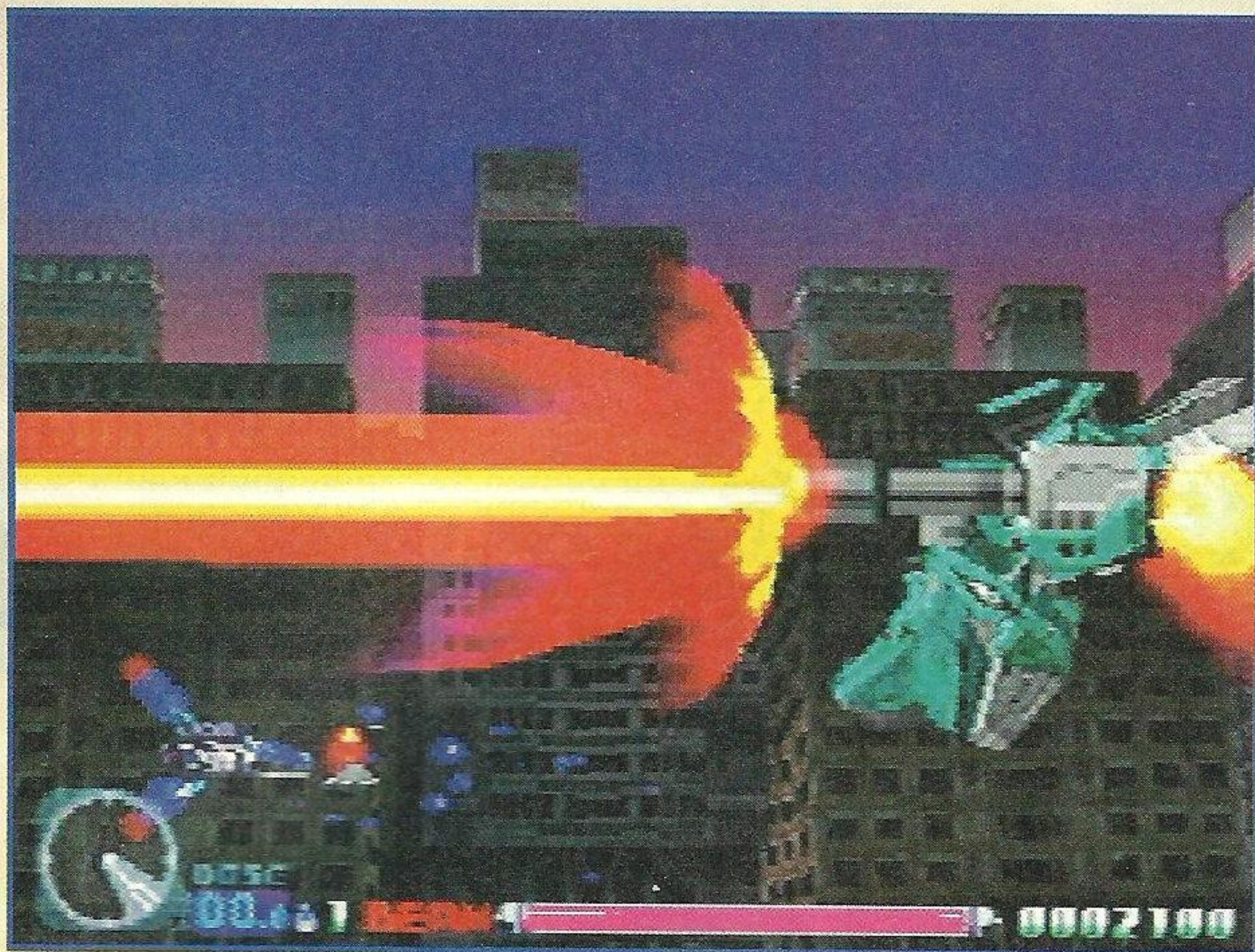
Wydawca: Studio 3DO

Producent: Studio 3DO

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Styczeń 99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



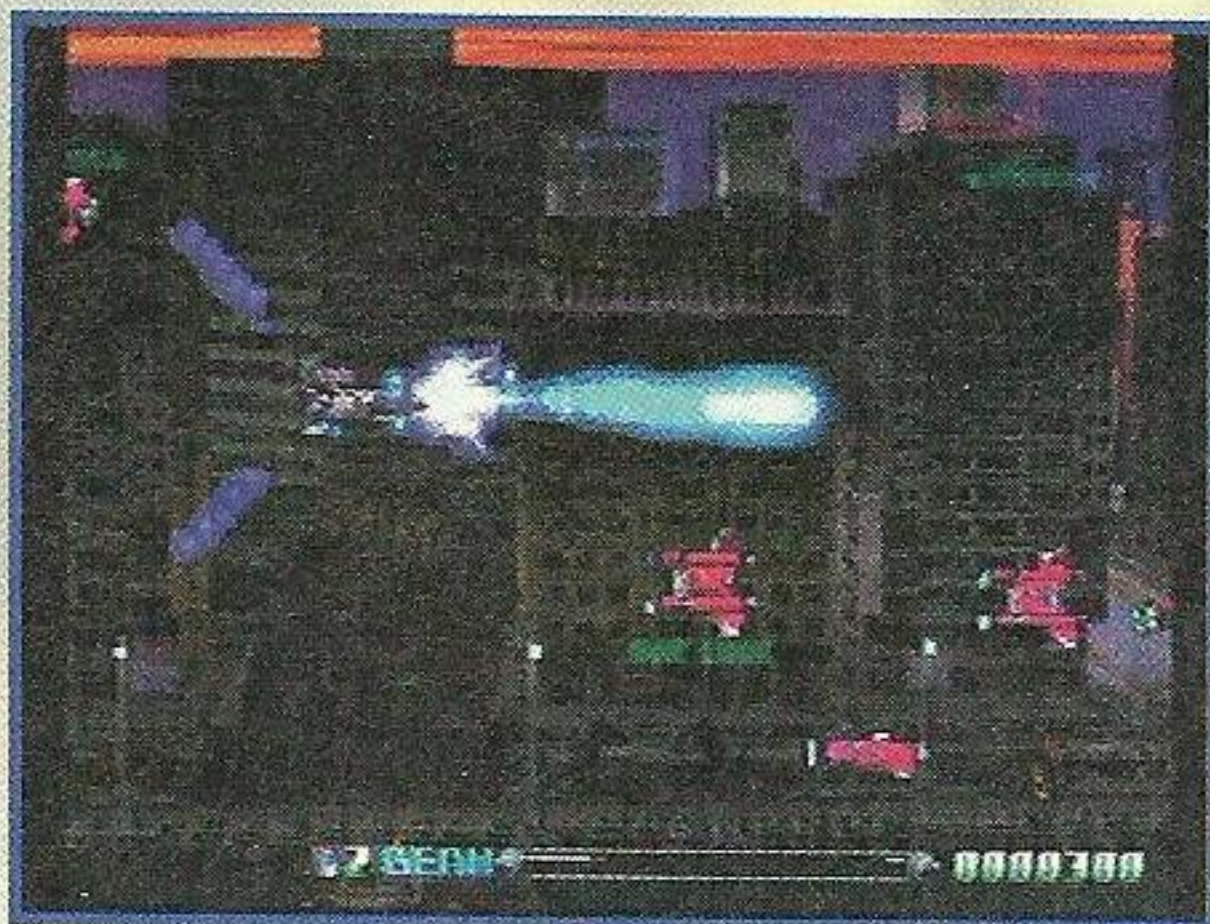
Całkiem już dawno naukowcy odkryli, że kiedy czytamy sobie w myślach, lekko napinają się nasze struny głosowe. Mało tego - niektórzy śpiewacy operowi twierdzą, że kiedy przez długi czas uczą się czytać nuty, nie śpiewając ich, a wyłącznie czytając w myślach, boli ich potem gardło.

Cały wic z tą ciekawostką polega na tym, że mimo, iż jest znana od dawna niespecjalnie wiadomo co z nią zrobić. Wiedza jest, ale jak dotąd okazała się zupełnie zbędna. Z podobnego założenia wyszli autorzy gry R-TYPE DELTA, nie dając do niej żadnego praktycznego scenariusza. Generalnie rzecz biorąc włączasz się do gry nie wiedząc z kim walczysz i o co. Jednakowoż wywnioskować można za to, że twoi przeciwnicy są źli, bo mają groźne ryje i niszczą Ziemię. A to dla przeciętnego konsolowego mściciela aż nadto.

Chyba wszyscy znają serię R-TYPE, pro forma więc tylko powiem, że jest to najklasyczeńszy w świecie shooter. Latasz samolikiem widzianym z boku i prujesz do wszystkiego co stwarza potencjalne zagrożenie, nie licząc się z ilością pocisków - masz ich nieograniczoną ilość. Poza tym napotkasz na drodze bonusy, które dodają mocy twoim strzałom, zmieniając je w promienie lasera, wiązki energii magnetycznej i całą kupę "nie wiadomo czego, wyglądającego za to bosko".

No i teraz: jak się robi takiego shooterka, to problem leży w tym, że idea gry jest zbyt prosta, by można było wnieść tu coś nowego. Mądrzy programiści uderzają więc w grafikę: scenografię i fantazyjność przeciwników. Tu, nim się uniosę, zaznaczę szybko, że ostatnie R-TYPE'y nigdy nie zachwycały grafiką. Były to raczej zwykłe dwuwymiarowe latanko-strzelanki. Stąd też, mimo mojej wielkiej miłości do klasycznych shooterów na arcade'y podszedłem do tej gry "z pewną taką nieśmiałością" (pamiętacie kto rozstawił ten tekst?) (jasne, Anna Patrycy - Ash). Tymczasem DELTA jest grą świetną. Programiści wreszcie uderzyli w poligony i trzeci wymiar grafiki. Cała scenografia nabrała przewspaniałej głębi, a stateczek płynie

R-Type Delta



zmienia kurs o 90 stopni w prawo i lewo. Co tu się oszczędzać: cała wizualna strona tej gry jest piękna. Wspaniale zaprojektowane levele, pomysłów, zachwycający przeciwnicy - od małych, dziwnych istot pozaziemskich, po wielkie, nie mieszczące się w ekranie mechy. I wreszcie sam pojazd, którym sterujemy. Skoro już jesteśmy przy stateczkach, to do wyboru są trzy. Każdy ma inny rodzaj jednostki strzelającej, a przez to cechuje się innymi właściwościami. Jeden ze stateczków ma na przykład jednostkę wypuszczaną na długiej magnetycznej nici, która wiję się po całej planszy. Cokolwiek dostanie się między statek a jednostkę i spróbuje przerwać nić, natychmiast wybuch. Fajnie, nie? Taką jednostkę można po wypuszczeniu przyczepić sobie zarówno od strony przedniej, jak i od zakrystii, strzelając wtedy w zadnią stronę.

Muzyka. Muzyka ustępuje nieco jakością reszcie elementów gry, ale przyznać trzeba, że kompozycje są miłe dla ucha i wspaniale układają się w całość z tematyką poziomą. Właściwie nie ma co się specjalnie nad problemem rozwodzić. Gra dostaje mocno zakorzenioną ósemkę. Jest pięknie wykonana, miła w obsłudze i dość trudna. Wystarczy na długie godziny grania. Ma też kilka cech, które każdy miłośnik shooterów kocha: sekrećki oraz metody na kończenie plansz, czyli gdzie i kiedy najlepiej się ustawić, żeby poczynić największe zniszczenia, samemu będąc nietykającym. Dzięki wspomnianym elementom, będąc zaawansowanym graczem w R-TYPE'ie, można przechodzić go z zamkniętymi oczami. Przyznacie sami, że radochy z tego kupa, choć z drugiej strony dziewczyny na to specjalnie nie lecą.

Grabarz

PlayStation

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Sony

Producent: Trem

Liczba Graczy: 1-2

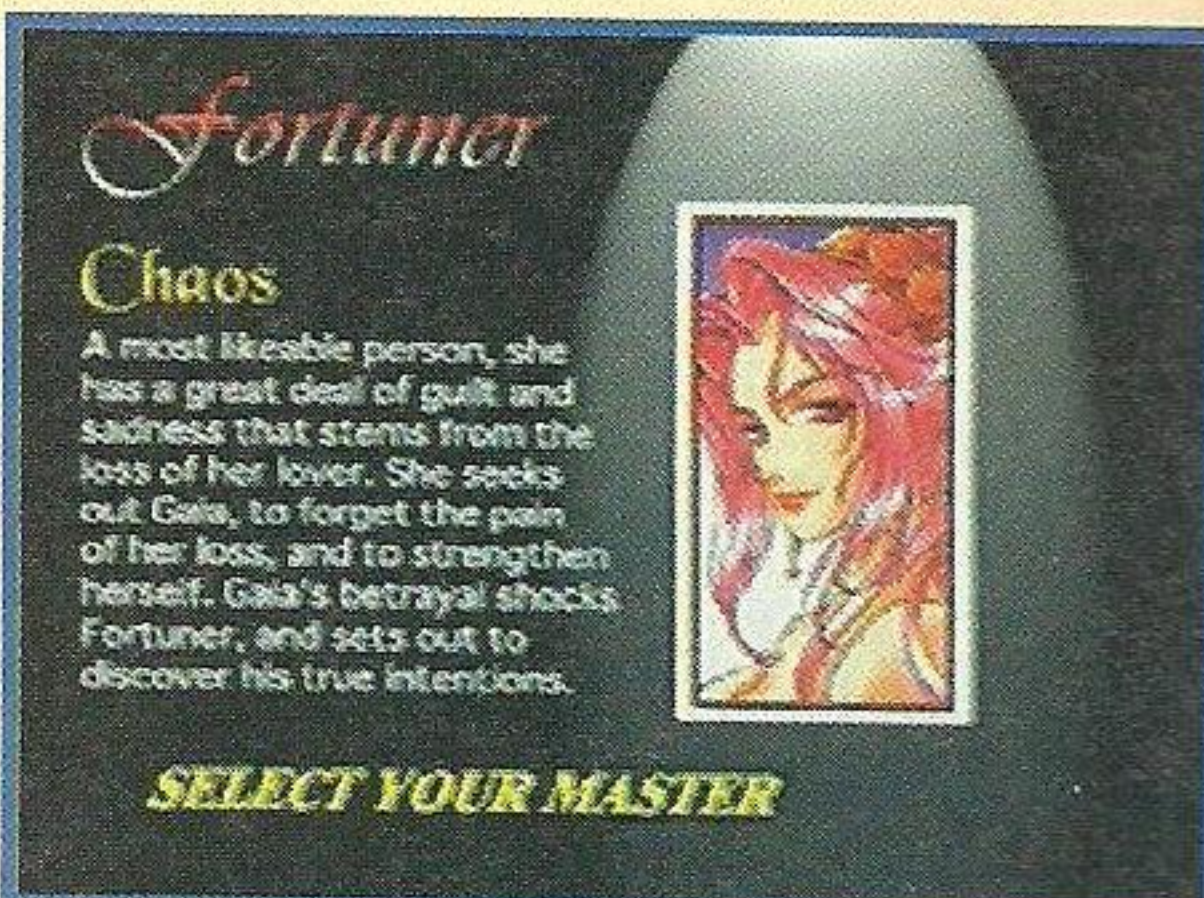
Termin: Luty '99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Master of Monsters

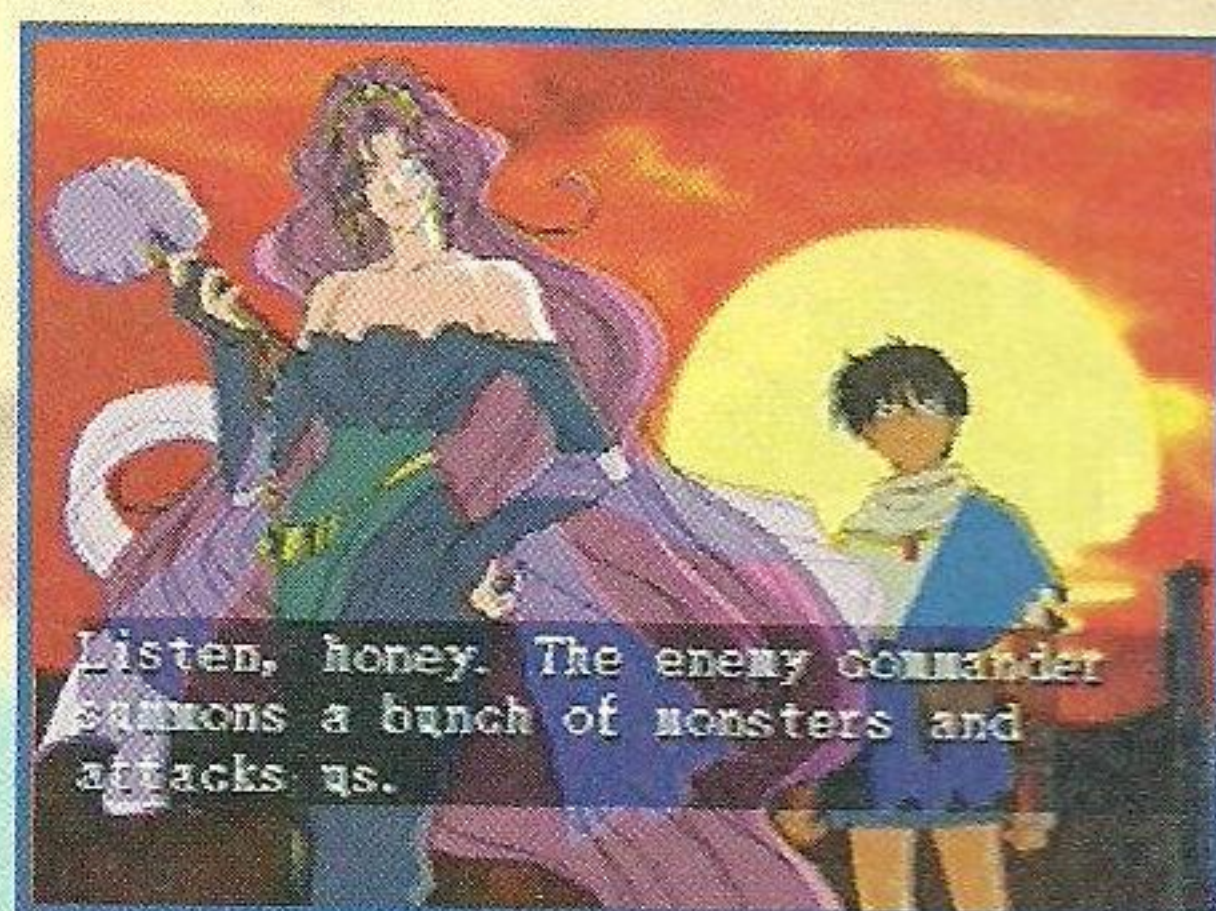
Niewiele tych PSX-owych strategii, niewiele. I dla przyzwoitości mogłyby już, skoro są, być zrealizowane na jakimś porządnym poziomie. A nie są. WARHAMMER wciąż na polu fantasy rządzi.

MOM to gra strategiczna umiejscowiona w jakimś fantastycznym świecie, który może być, a może dopiero będzie. Pomysł jest dosyć prosty - na dużej, pokazanej w izometrycznym rzucie mapie porozrzucone są wieże. Cała mapa jest przy tym podzielona na heksy. Oczywiście oprócz dosyć statycznych wież na mapce szybko zaczyna się roić od różnych istot - goblinów, trolli, jednorożców, rycerzy, barbarzyńców, smoków - akurat tego wszystkiego czego można spodziewać się po fantastycznych zakątkach. Oprócz tego są jeszcze dwaj szefowie - ten, którym steruje gracz oraz ten, którego udaje konsolka. To wszystko. Mając te dane do dyspozycji, nawet bardzo się starając nie dałbym rady się wykręcić. Po prostu szefując swym gościem trzeba kierować wojska do zajmowania jak największej ilości wież, a w końcu do załatwienia szefa wroga. A potem siup na następną mapę i tak do zdefekowanej śmierci.



Tym co trzyma w ryzach populację potworków oddawanych w nasze ręce, są wieże. Są one kluczem do mocy magicznej, moc zaś określa jak wiele potworów można sobie z zaświatów przywołać (górną limit to 30). Dodatkowo - potwory może przyzywać tylko szef i tylko wtedy, kiedy tkwi na zawieszonym heksie. Powoduje to potrzebę dosyć sensownego dystrybuowania własnych sił i rozstawiania ich na straży własnych obiektów (choć konsola nie jest niestety zbyt sprytna i nie zaskakuje nagłymi wypadami; w zasadzie skoro już o tym piszę to konsola zazwyczaj zaskakuje w MOM różnymi głupimi zagraniami).

Gra jest opisana wieloma czynnikami - wpływ na poruszanie ma rodzaj terenu, siła jednostek zależy od poziomu doświadczenia, pory dnia (dobre istoty - silne w dzień, słabe w nocy, złe - wręcz przeciwnie, a neutralne raczej się nie przejmują) i terenu, rodzaju wykorzystanej broni, artefaktów itd. Dosyć nietypowo rozwiązany został sposób walki. Kiedy na dwóch sąsiadujących heksach znajdują się przeciwne jednostki rozpoczyna się bój. Jednak gracz ma na niego wpływ jedynie jeżeli to on atakował. A więc w momencie ataku pojawia się ekran z wizerunkami postaci oraz nazwami ataków w trzech kategoriach: atak z bliska, z daleka i specjalny. Od rodzaju jednostki zależy jakimi atakami dysponuje (np. łuczniczka może atakować z daleka i bliska ale nie ma specjalnego, barbarzyńca potrafi tylko z bliska przyatakować mieczem, a przyzywacz potrafi i z bliska i



specjałem). Atakuje się poprzez wybór ataku - należy jednak po pierwsze uwzględnić szanse trafienia (wyrażone procentowo), przewidywane obrażenia oraz to czy przeciwnik ma w arsenale atak tej samej kategorii. Jeżeli bowiem ma, to po naszym ataku zrewanżuje się tym samym (ale możemy się zapoznać z szansami na trafienie i przewidywanymi obrażeniami z jego strony). Najlepiej jest więc atakować tak, aby nie pozostawiać szansy na rewanż.

Gra ma słabą grafikę (ożywiają ją trochę mangowe obrazki w Story Mode) i beznadziejną animację. Podczas podejmowania decyzji na ekranie głównym wszystkie figurki poruszają się mniej więcej tak jak ikonki save'ów w Memory Card Managerze w PSX-ie. A te liczą sobie DO trzech klatek animacji. Słabo rozgrywane są też walki -

co prawda przybliżony zostaje fragment pola, ale postacie są bardzo sztywne, efekty nieładne, a reakcje na śmierć - żadne. Figurki po prostu znikają. Na koniec jeszcze o dźwięku i muzyce - ten pierwszy nawet tak bardzo nie przeszkadza, ale to co robi muzyka przyprawia o dreszcze. Przy każdej zmianie tury urywa się w pół taktu, potem wskakuje inna i tak bez przerwy. Żadnego ściszenia, przejścia, tylko te przekłete ucinane fragmenty. Motywy nawet uchodzą, ale te cięcia... Fatalne wrażenie.

MOM: DOG raczej nie jest grą bardzo dobrą. Skopano wykonanie, a sama rozgrywka jest trochę zbyt żmudna jak na przeciętnego gracza. Nie, nie trudna, ale po prostu żmudna. Pomimo, że wszystko jest przedstawione dosyć czytelnie, a instruktaż zawarty w samej grze jest dość dobry, to jednak nie da się powiedzieć, że rozgrywka porywa. Ona raczej przez cały czas tarmosi.

Banan

PlayStation

5

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 4

MIÓD 6

Wydawca: Ascii
Producent: Ascii
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Styczeń 99

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

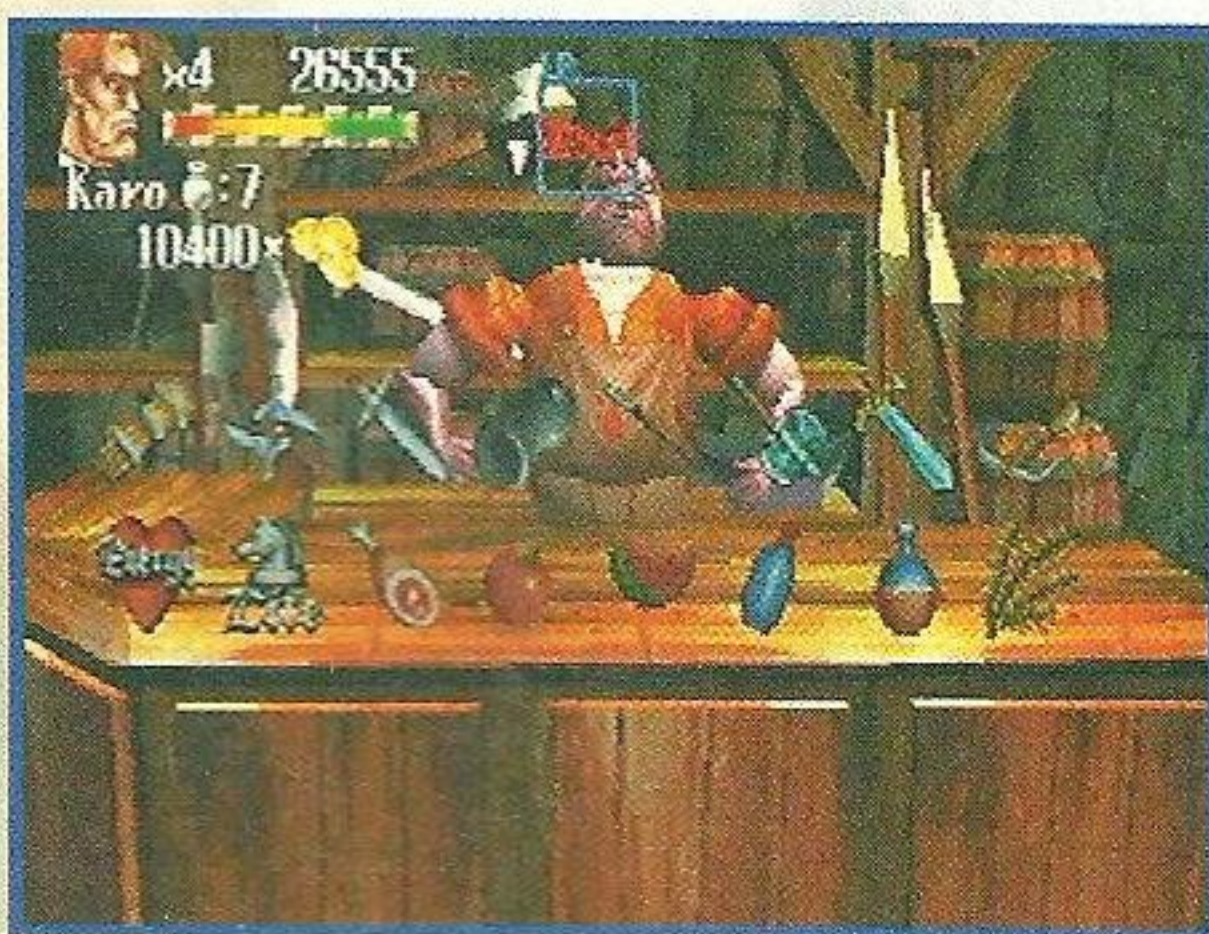


W literaturze fantastyczno-naukowej takim tytułem jest chyba "Inwazja". Łapią się go jedynie autorzy, którym nie wystarczyło wyobraźni na twórcze nazwanie swojego utworu. Chwyta w swoje kiczowate szpony wszystko - jest chwytliwy, tani, wymowny, nadeksploatowany... Że niby coś implikuję? Ależ skąd taki pomysł...

Legend

Trójka bohaterów w osobach wielkiego i potężnego Karo, szybkiej i zwinnej Tary oraz w miarę wypośredkowanego Axela staje do walki z hordami wypełzających zewsząd złych mocy. Na swej prowadzącej tylko i wyłącznie w prawo drodze natrafia na całe stosy goblinów, orków, rycerzy, psów, wielkoludów, maszkar i innych pomiotów szatana czekających jedynie na wyrznięcie w pień.

Większość oferowanych przez grę "atrakcji" z trudem aspiruje do powagi owego słowa. Przede wszystkim postacie nie są fadne. No to się jeszcze da znieść - w sumie nie sami esteci w chodzone fightery grają, ale niezbyt miło gra się odpychającymi gośćmi. Na dobrą sprawę o wiele ładniej wygląda kilka potworków. Dzięki temu ogólne wrażenie wizualne jakoś się tak wypośredkowie, tym bardziej, że włączenie opcji "Blood" nieco okrasza suchą rozgrywkę. Co parę



ciosów przeciwnicy zalewają się wiadrami krwi, odpadają im ręce i głowy i ogólnie robi się jakoś cieplej na sercu. Niestety, LEGEND pada już na drugim płotku. Wygląd postaci - to można potraktować jako małe potknięcie. Ale sterowanie podczas walki - na tym właśnie ta gra się opiera. A raczej - winna opierać.

Sterowanie podczas walki odbywa się w prosty sposób. Trójkąt odpowiedzialny jest za kopnięcia, a kwadrat - ciosy ręką (jeżeli postać nie dzierży żadnej broni) lub cios trzymany w prawicy żelastwem. No, można jeszcze kombinować z jednym z R-ów, ale efekty nie są warte wysiłku. Oprócz tego można blokować razy przeciwników wciskając R1 (jednak sprawa jest utrudniona, bo nie wystarczy trzymać R-a, a trzeba wyczuć moment ataku i tuż przed nim sparować atak).

Nie wspominałem o anemicznym skoku - jeśli ktoś z was uważa, że w VIRTUA FIGHTER jest lama jump, to powinniście zobaczyć co dzieje się w LEGEND. Niestety w ferworze walki bardzo trudno jest zorientować się czy ciosy wchodzi w klienta czy też w jego blok. W tej pierwszej sytuacji wszystko jest ok, ale w wypadku drugim po chwili wchodzi kontra i nasza postać zalewa się krwią na ziemi. Dodatkowo, powalenie przez przeciwnika równa się utracie broni, której trzeba zaraz gorączkowo wypatrywać. Fakt, że jest tych wszystkich rzeczy dosyć dużo - miecze zwykłe, miecze ciężkie, topory, kusze, włócznie, halabardy, działa nawet... W sumie każda z broni to inne ataki (dodatkowo każda z postaci inaczej posługuje się różnym sprzętem), ale nie są one aż tak różne. Za dużo jest w tym wszystkim chaosu. Oprócz klepania się z przeciwnikami, trzeba też

zbierać opuszczane złoto aby później pobawić się w zakupy w sklepie na końcu poziomu. Fajne są rzuty podnoszonymi gośćmi, ewentualnie przytrzymywanie gościa, kiedy kumpel pierze go po buzi. Ale niestety nie da się ukryć, że zabawa (nawet we dwóch przy konsoli) nie jest szczytem marzeń. Komplet uzupełnia oprawa dźwiękowa - muzyka jest nijaka, a głos zapowiadacza raczej śmieszny.

Niestety, prościutki pomysł na grę spotkał się z równie prościutkim wykonaniem. Niezbyt ładna grafika ze sztywno poruszającymi się i wręcz tragicznie podskakującymi postaciami, małe możliwości kombinowania ciosów i nieczytelna momentami grafika torpedują jakąkolwiek nadzieję na godziwą rozrywkę. LEGEND jest gra zrobiona przez mało ambitnych ludzi dla jeszcze mniej wymagających graczy. A takich wśród nas nie ma, prawda?

Banan

PlayStation

5

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 5

Wydawca: ???

Producent: ???

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Styczeń 99

Wykorzystuje: Memory Card



GAME BOY

Hej! Po świętach nastąpił mały wysyp nowych tytułów na kolorowego GameBoya. wywalczyłem więc dwie strony w tym numerze. Jeśli miałbym coś polecać, to wszystkim noszącym swojego przyjaciela w kieszeni radzę zwrócić uwagę na ZELDĘ, MONTEZUMĘ i TWOUBLE. See ya!

GB-Man

THE LEGEND OF ZELDA DX

Oto jest ZELDA - królowa wszystkich gier RPG na Nintendo. Także i GameBoy w odpowiednim czasie otrzymał swoją wersję przygód odzianego na zielono Elfa. Dlatego LEGEND OF ZELDA DX nie jest zupełnie nową grą, a jedynie unowocześnieniem właśnie tamtego produktu. Oprócz kolorów widocznych na nowym GameBoy'u, w porównaniu do pierwowzoru ZELDA DX otrzymała kilka mało znaczących, lecz przyjemnych bonusów w postaci dodatkowych lochów i questów, które należy w nich wypełnić.

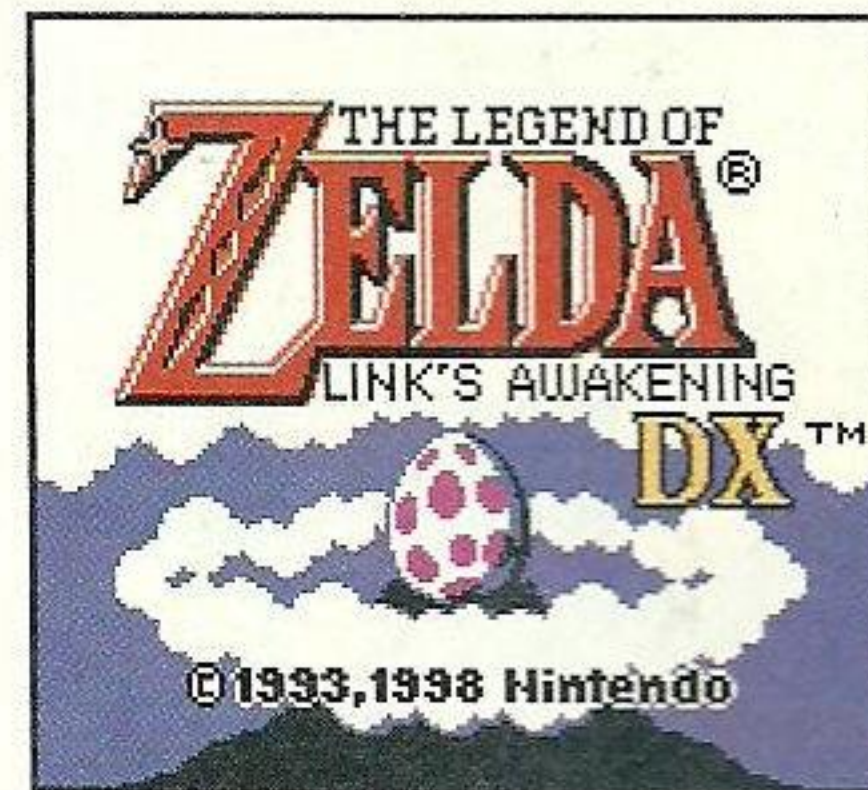
Czarne niebo rozświetla błyskawica, która trafia w kiwający się na wzburzonym morzu stateczek. Przylepiony do masztu Link zostaje zmieciony przez olbrzymie fale i... urywa mu się film. Gdy budzi się w

małym domku w nadmorskiej osadzie, nic nie pamięta. Wkrótce odnajduje swój miecz i tarczę i wyrusza na spotkanie przygody...

LEGEND OF ZELDA DX to typowy action-RPG, czyli przygodówka z elementami zręcznościowymi. Małemu Linkowi często przyjdzie walczyć z wszelkiej maści potworami, które zaczęły szaleć dopiero, gdy młodzian wylądował na tajemniczej wyspie.

Być może ZELDA DX nie wygląda już tak dobrze, jak kiedyś, ale w dalszym ciągu jest najlepszym RPG-iem na GameBoya, do którego wystarczy jedynie podstawowa znajomość języka angielskiego. 20 godzin przygód i możliwość zapisania na cencie stanu gry tylko potwierdzają moje słowa...

OCENA: 9/10



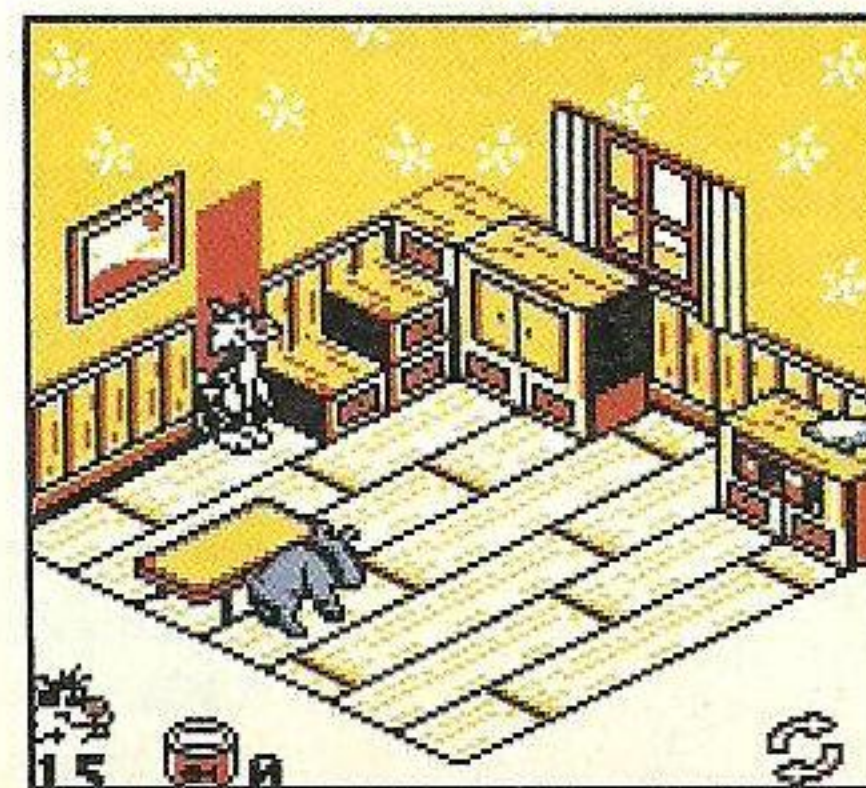
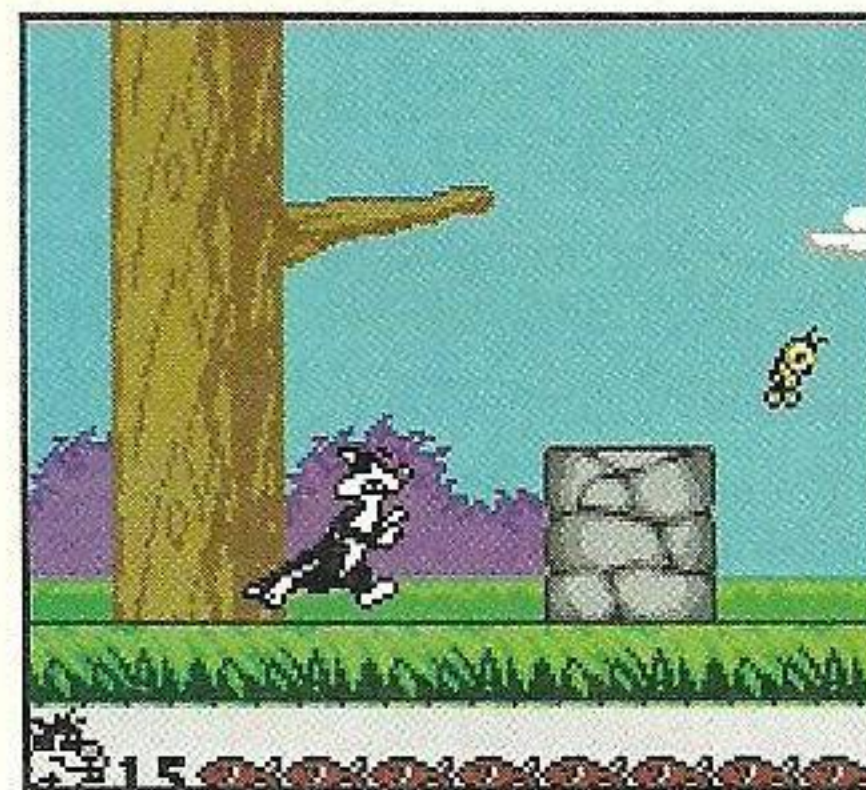
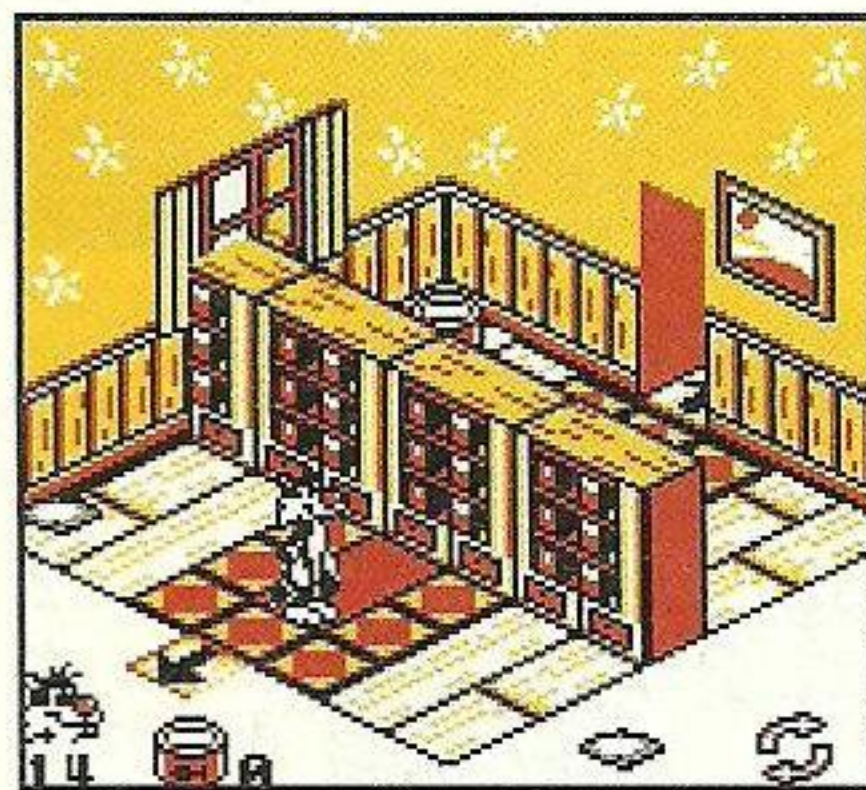
TWOUBLE

Przyznam szczerze, że gdy wkładałem ten cart do małego slotu w moim kolorowym GameBoy'u spodziewałem się wszystkiego - głupawej platformówki, bezsensownej zręcznościówki czy logicznego niewypału - ale napewno nie czegoś tak niespotykanego jak przygodówka w rzucie izometrycznym!

Najnowsza odsłona przygód kocura Sylwestra ścigającego wrednego kanarka Tweety'ego dzieli się na dwa etapy - zręcznościowy i przygodowy. W tym pierwszym - przypominającym platformera gracz kierując Sylwestrem stara się pochwytać uciekającego ptaka (co oczywiście się nie udaje). Z kolei etap przygodowy jest świetny i polega na tym samym, co większość przygodówek - na łażeniu po komnatach i poszukiwaniu przedmiotów potrzebnych, aby przejść dalej. Tutaj właśnie TWOUBLE jest po prostu świetnie wykonane.

Patrząc na TWOUBLE mam wrażenie, jakbym cofnął się w czasie do momentu, w którym królowało KNIGHT LORE. Świetna gra na długie wieczory, ale raczej nie dla fanów akcji.

OCENA: 8/10

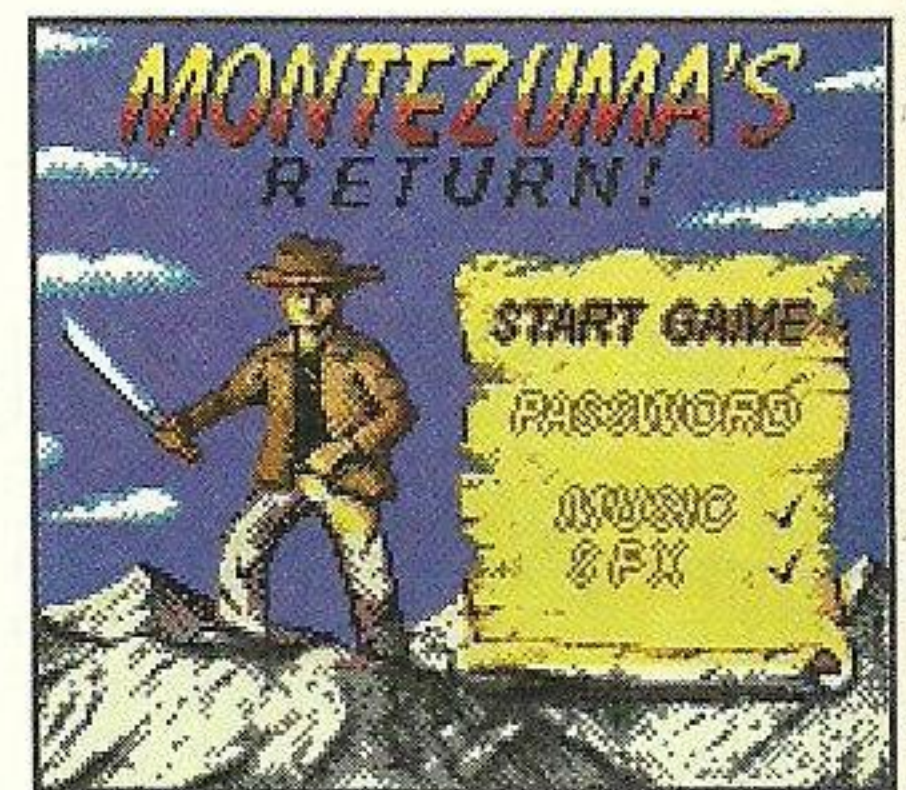


MONTEZUMA'S RETURN

Trzecią grą, która w tym miesiącu podbiła moje serce jest MONTEZUMA'S RETURN - słicznie odnowiona konwersja starego hitu z 8-bitowych komputerów Atari i Commodore. Już po kilku minutach gry odżyły wspomnienia i okazało się, że przygody archeologa-wyczynowca we wnętrzu azteckiej piramidy są dziś tak samo emocjonujące, jak kiedyś. Szczególnie, że są tu też elementy przygodowe - szukanie kluczy, otwieranie drzwi itp.

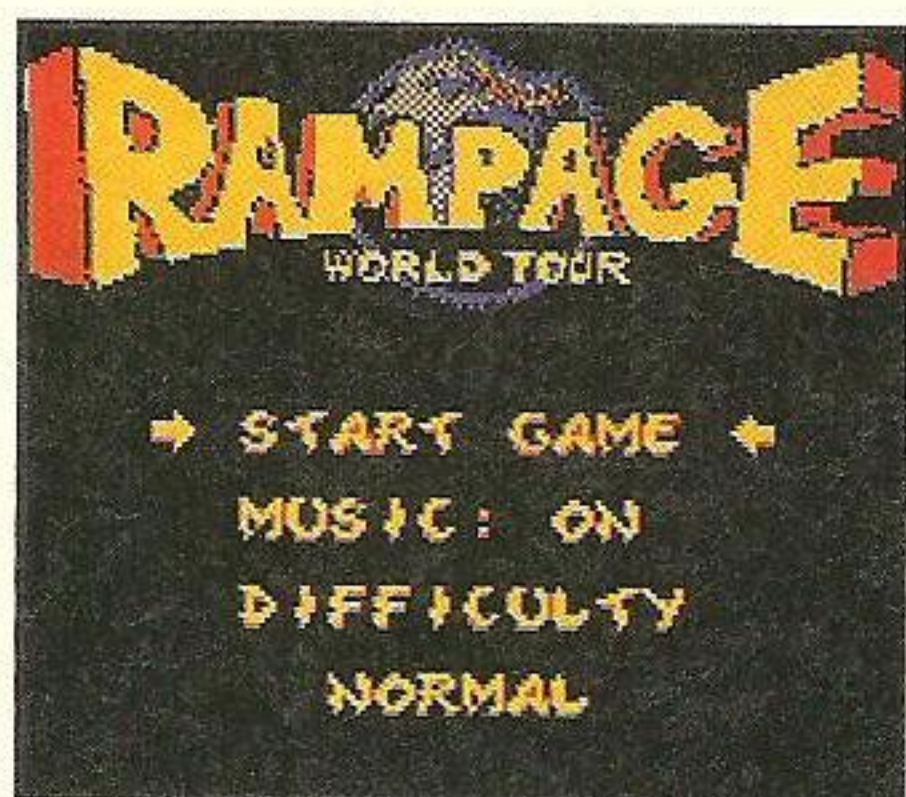
Animacja jest prześliczna - scrolling ekranu we wszystkie strony płynny, a ruchy naszego podróżnika i wszystkich przeszkadzajek opracowano z niespotykaną precyzją. Także kolory nie robią tu wrażenia dorzuconych na siłę - wyglądają naturalnie i bardzo, bardzo dobrze. Do kolejnych poziomów można się dostać za pomocą systemu haseł. To zdecydowanie najlepsza platformówka na GameBoya w jaką grałem od dłuższego czasu - szczerze polecam wszystkim fanom tej maszyny.

OCENA: 8/10

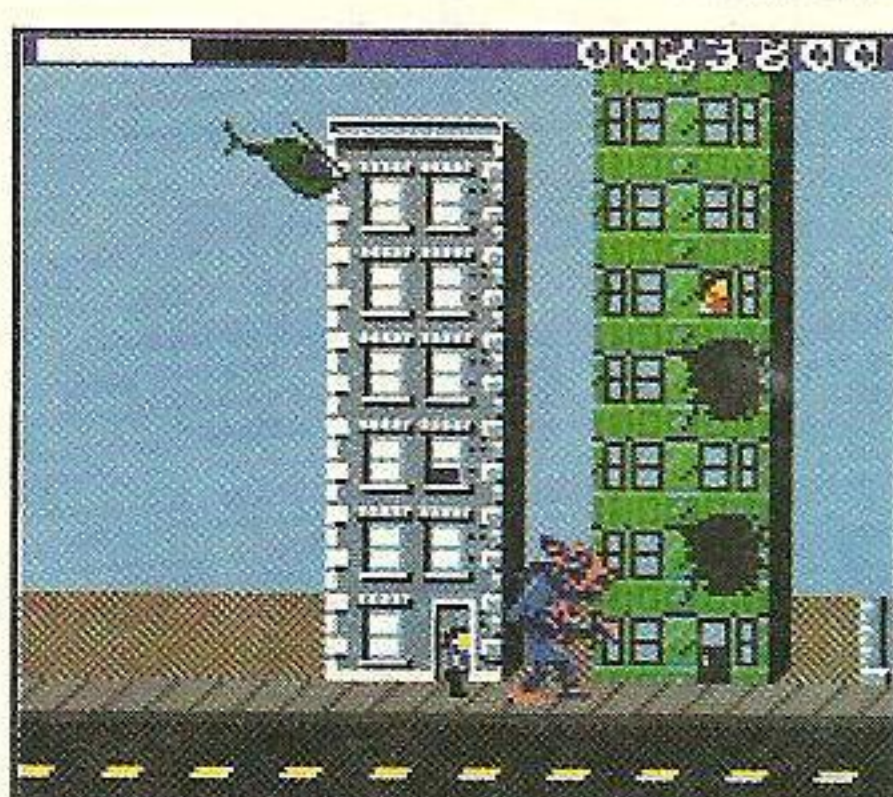


RAMPAGE WORLD TOUR

Konwersje na GameBoy'a z gier wydawanych na "duże" konsolki stały się w pewnym momencie prawdziwą plagą tej maszyny. Najłatwiej przecież napisać badziwną platformówkę, zapakować ją w piękne pudełko ze znanym przez graczy tytułem i posłać na sklepowe półki. Jednak niektóre tytuły z "dużych" konsolek sprawiają wrażenie, jakby ktoś pomylił platformy i aż proszą się o konwersje na GameBoy'a. Jedną z takich gier w moim odczuciu jest właśnie RAMPAGE WORLD TOUR, wydane blisko pół roku temu na PlayStation i Nintendo 64.



Gracz kieruje poczynaniami jednego z trzech zmutowanych laboratoryjnie stworów na ich drodze ku totalnej demolce wszystkich wielkich metropolii na Ziemi. Stwory są fajne i ładnie animowane - Ralph, George i



Lizy bardzo przykładają się do swojej zemsty niszcząc wielkie bloki, strącając atakujące je helikoptery, deptając czołgi czy wreszcie zjadając biegających w panice przechodniów (naturalnie w celu odnowienia



umykającej energii). Monstra odwiedzą nawet Księżyc, aby ostatecznie zniszczyć ludzką zarzę. Gra jest lepsza niż ostatnie produkcje Midway na Gameboya i po prostu zabawna. OCENA: 7/10

MORTAL KOMBAT 4

Koncern Midway wypuścił czwartą część MORTAL KOMBAT na GameBoya, dodatkowo nawet od razu w kolorowej wersji. Konwersja jest w naturalny sposób zubożona - jest tylko 8 postaci, w tym ulubienicy wszystkich graczy w postaci Liu Kanga i Scorpiona (który nazywa się tu Scorpio - ciekawe dlaczego) Drodzy gracze, nie ma czym się tu zachwycać. Po pierwsze gra jest bardzo wolna, momentami wręcz paskudnie zwalnia i nie da się zbyt kontrolować postaci. To prawda, że działa część ciosów obecnych we wszystkich wersjach, ale co z tego - skoro strasznie trudno jest je wykonać, bo nie bardzo wiadomo co się dzieje. Grafika wygląda nieciekawie, a kolory tak, jakby ktoś dorzucił je na siłę dosłownie w ostatniej chwili. Na GameBoya jest dużo ciekawych pozycji, a MORTAL KOMBAT 4 nie jest jedną z nich.



Szkoda waszego czasu, a już na pewno szkoda pieniędzy. OCENA: 3/10

A BUG'S LIFE

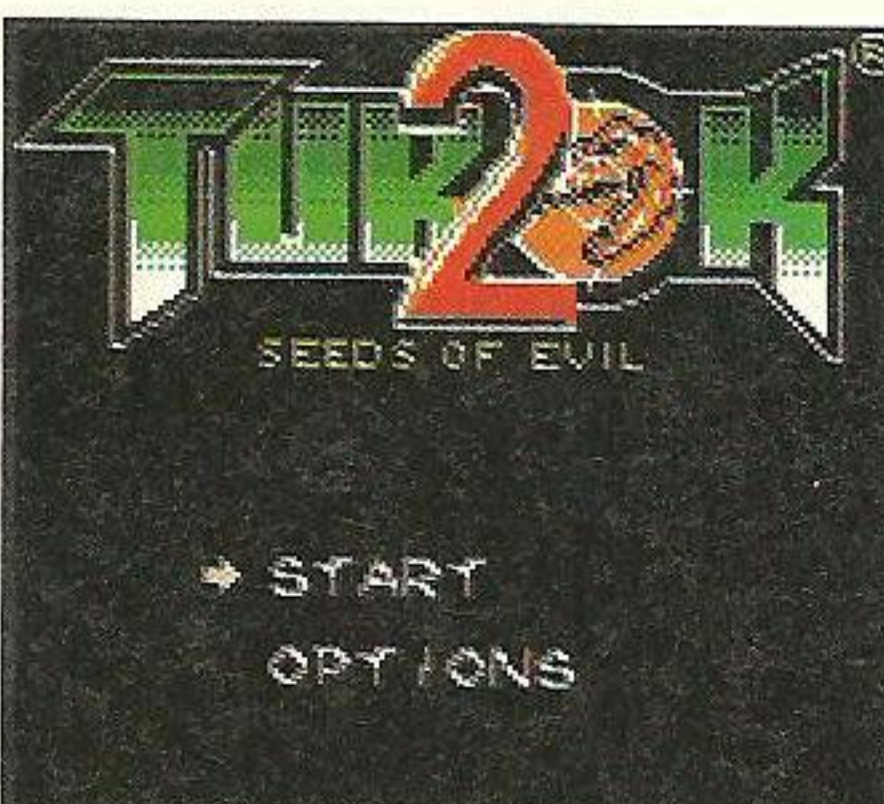
DAWNO TEMU W TRAWIE - chyba taki będzie tytuł najnowszego filmu Disneya, który - podobnie jak MRÓWKA Z - jest w całości wyrenderowany na komputerach i opowiada o przygodach sprytnego mróweczki (faraona?). Tradycyjnie, Disney wydał konsolowe adaptacje swojego produktu w postaci gier na PlayStation i na GameBoya. O ile w PSX'owego trójwymiarowego platformera od biedy da się pograć, GameBoyowa adaptacja podróży Flika w świecie trawy popełnia niemal każdy grzech właściwy grom pisany na motywach scenariusza filmowego. Po pierwsze i najważniejsze - A BUG'S LIFE to gra szalenie odtwórcza, praktycznie nie wnosząca żadnego nowego elementu do rozgrywki i nie potrafiąca na dłużej przyciągnąć uwagi gracza. To standardowa platformówka, w której specjalnie nie widać kolorów.



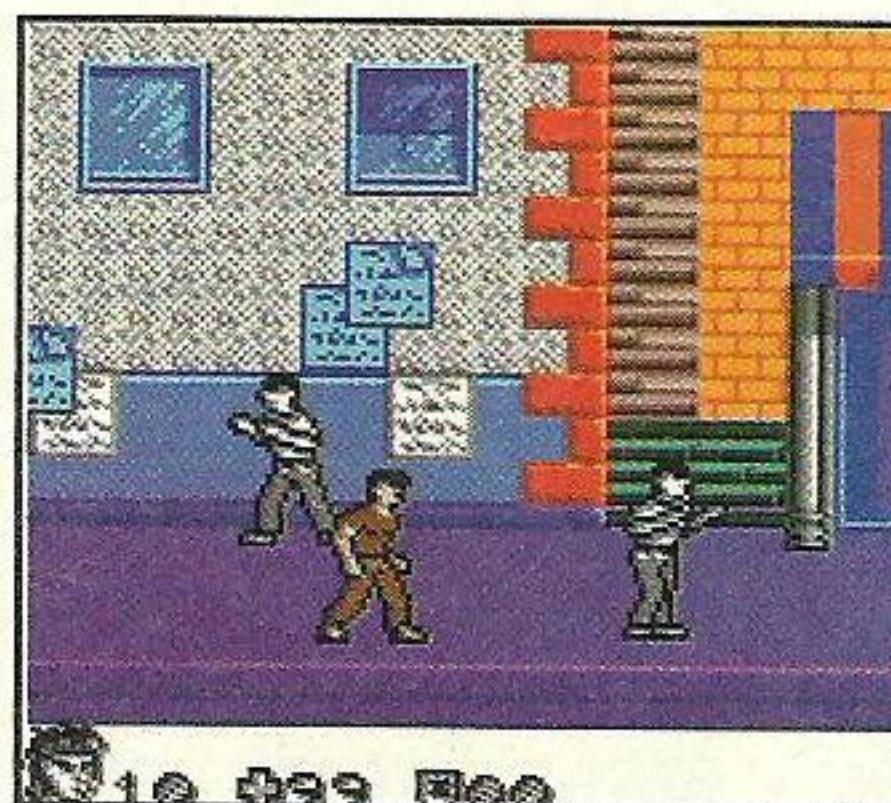
Specjalnie też nie chce się w nią grać, bo nudzi się bardzo szybko. OCENA: 4/10

TUROK 2 - SEEDS OF EVIL

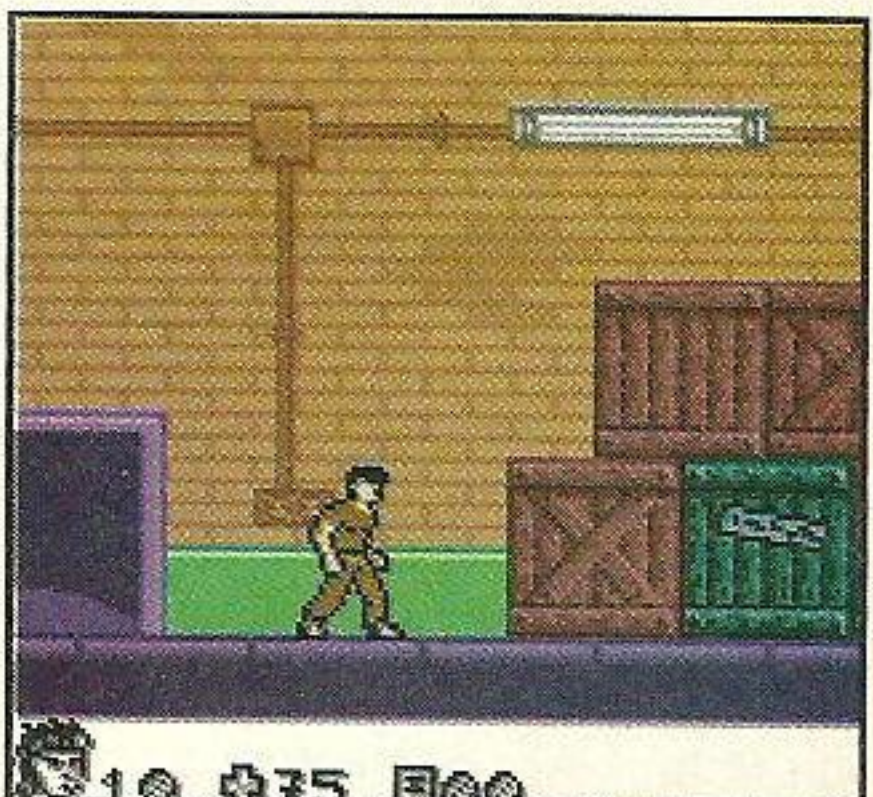
TUROK najwyraźniej znaczy tłumok, jak pisał kiedyś Wicik. TUROK 2 na Nintendo 64 to bez wątpienia najlepszy shooter first-person-perspective na "duże" konsolki, a także dobry tytuł dla firmy Acclaim, która próbuje sprzedać GameBoyowy odpowiednik drugiego tłumoka w postaci przeciętnej platformóweczki. Zaczyna się to tak - biegamy jakimś kołosem w dżinsach omijając wyglądających na zombiaków gości. Trzeba ich omijać, bowiem gdy zostaniemy zauważeni - rzucają się na naszego koleżkę i zabierają mu cenną energię. W pewnym



momencie dochodzimy do tajemniczego magazynu, gdzie znajduje się... "coś"! Biorąc to "coś" zmieniamy się nagle w Indianina z zakrzywionym nożem w ręku! Okazuje się też,



że zombiakowaci goście biegający bez celu w tę i nazad to nikt inny, jak zakamuflowane dinozoidy! Ale teraz Turok może pochłastać ich kosałką po żeberkach powodując ich zniknięcie!

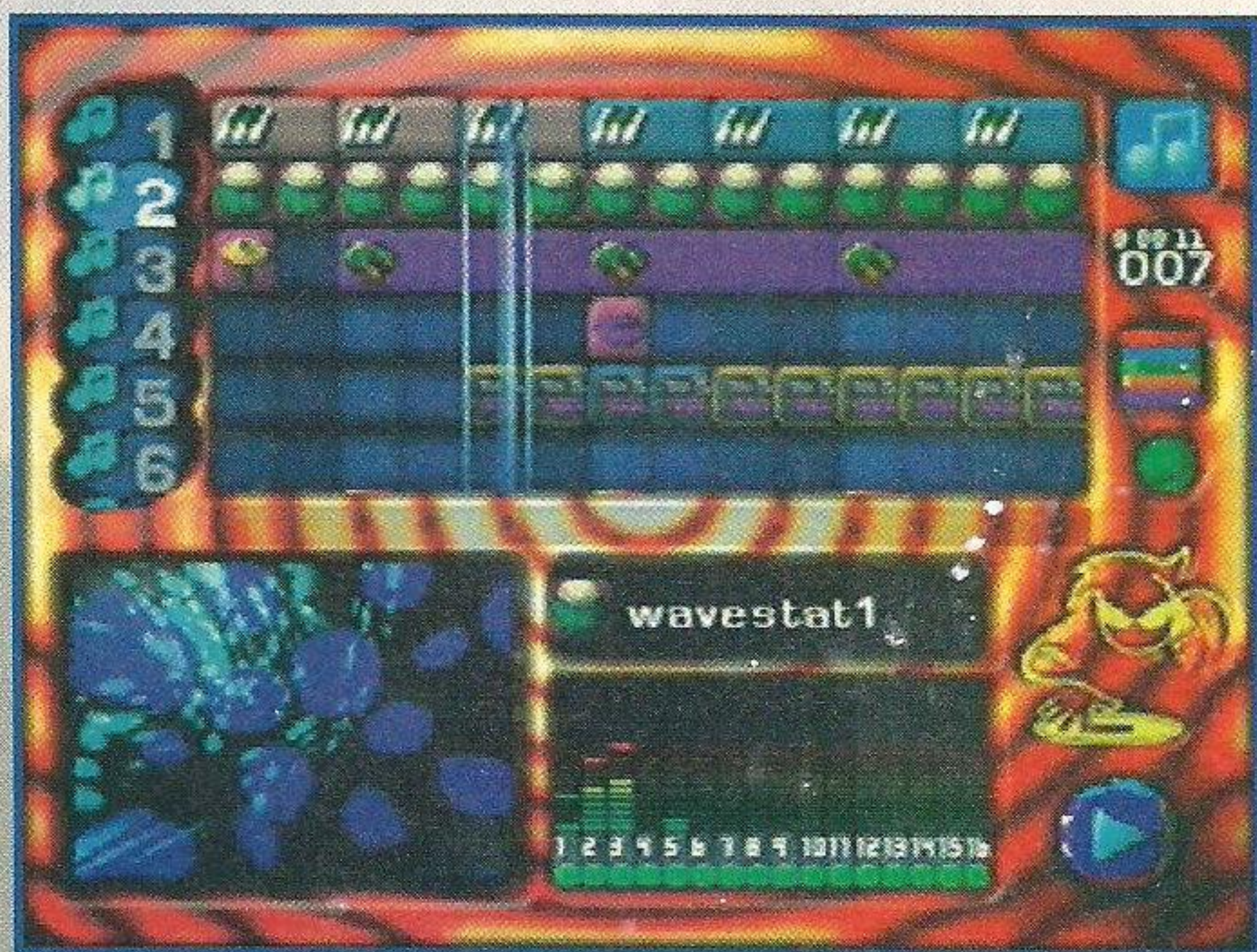


Dalej jest jeszcze bardziej głupio. Animacja w porządku, kolorki niezłe, ale... to nie to, co MONTEZUMA. Tylko dla zagorzałych fanów tłumoka. OCENA: 5/10

music

music creation for the playstation

Kupiłeś MUSIC i nie wiesz jak się do niego zabrać? Pomożemy! Poniższy tekst nie jest dokładną instrukcją, ponieważ tę otrzymacie razem z zakupioną grą. Tekst jest podzielony na dwie części. Pierwsza z nich przybliży wam podstawowe opcje MUSICA, natomiast w drugiej poprowadzę was za rączkę i razem zrobimy krótki kawałek i video. A więc do dzieła. Brother Lui



1. PATERNY

Gdy rozpoczniecie pracę, ukaże się kilka okien. Największe z nich zawiera paternity, na których zapiszemy nasze dźwięki. Patern możemy inaczej nazwać kanałem. Na każdym z nich możemy umieścić wybrany instrument. Rozmieszczając równoległe sample tworzymy utwór. Na samym dole okna zamiast ścieżki znajduje się pasek do zmiany tempa. MUSIC pozwala na jednoczesne korzystanie z 16 kanałów. Jest to przyzwoita liczba, która pozwala na stworzenie całkiem udanej piosenki. Aby móc pracować i wypełniać paternity należy mieć wybrany instrument lub loop bądź to perkusyjny bądź też z innego

instrumentu. Na szczęście autorzy przygotowali mnóstwo gotowych, krótkich ścieżek aby początkujący mogli szybciej przyswoić działanie programu. Gdy będziesz miał aktywny loop wystarczy nacisnąć icks aby umieścić go w paternie. Natomiast w przypadku instrumentu sprawa jest troszkę trudniejsza. Trzeba powiększyć pole klawiszem R1. Ale to temat na osobny rozdział. Kwadratem usuwa się zawartość pola, a trójkątem cofa się swoją nieudaną decyzję. L1 uruchamia bibliotekę loopów, R1 bibliotekę sampli, a L2 przechodzi do trybu tworzenia teledysku.

2. SAMPLE

Wchodzimy do niej przez R1. Prawdopodobnie w nowo otwartym oknie u dołu zobaczycie napis INSTRUMENT NOT LOADED. Oznacza to, że nie ma obecnie żadnego aktywnego instrumentu. Aby załadować instrument naciśnij L1. Teraz ukaże ci się lista sampli, które są ew. w pamięci. Wybierz wolne miejsce i naciśnij jeszcze raz L1. Teraz musisz wybrać interesujący cię sample i załadować go. Wgrywać możesz na trzy sposoby - icks ładuje instrument z częstotliwością 22kHz (czyli średnia jakość), kwadrat z najwyższą czyli 44kHz (jakość kompaktowa) i kółko 11kHz (masakra, szumy i trzaski). Oczywiście im wyższa częstotliwość tym więcej miejsca zajmuje instrument. Wgrany instrument można edytować.

Przytrzymaj R2, a kursor przeniesie się do prawego dolnego okna. Tam masz parę ikonek. Służą one do ustalania dynamiki poszczególnych dźwięków, długości wybrzmiewania, częstotliwości itp. To są zaawansowane opcje i każdy z was może ustalić własne preferencje np. eksperymentując. Górne największe okno, zawiera ścieżki ponumerowane od 1 do 6. To są oktawy. Możemy się między nimi poruszać używając kursora. Szerokość tego okna możemy umownie nazwać frazą (krótką bo krótką ale zawsze frazą). Naciskając icks wypełniamy określone pola, tak aby stworzyć własną melodię lub rytm. Gdy wszystko będzie gotowe kończymy naciskając R1. Okno ulegnie pomniejszeniu, a na paternie powinna pojawić się ikonka symbolizująca instrument, który właśnie nagraliście. Jak



chcecie, naciskając START możecie odsłuchać stworzoną przez siebie frazę. Jak widzicie tworzenie od początku do końca swojej melodii wcale nie jest takie proste, a do

tego bardzo czasochłonne. Co innego, gdy korzysta się z gotowych loopów.

3. LOOPY

Do menu gotowych ścieżek możemy wejść naciskając L1. Naszym oczom ukaże się lista loopów. Loop to ułożony fragment podkładu, który bez problemu daje się zapętlić (np. rapowa perkusja) Znajduje się tu ich cała masa, jest w czym wybierać. Ścieżkę możemy odsłuchać naciskając icks. Jeśli stwierdzimy, że się nam podoba, naciskamy L1 i mamy aktywny instrument. Teraz wystarczy wypełnić odpowiedni patern naciskając icks.

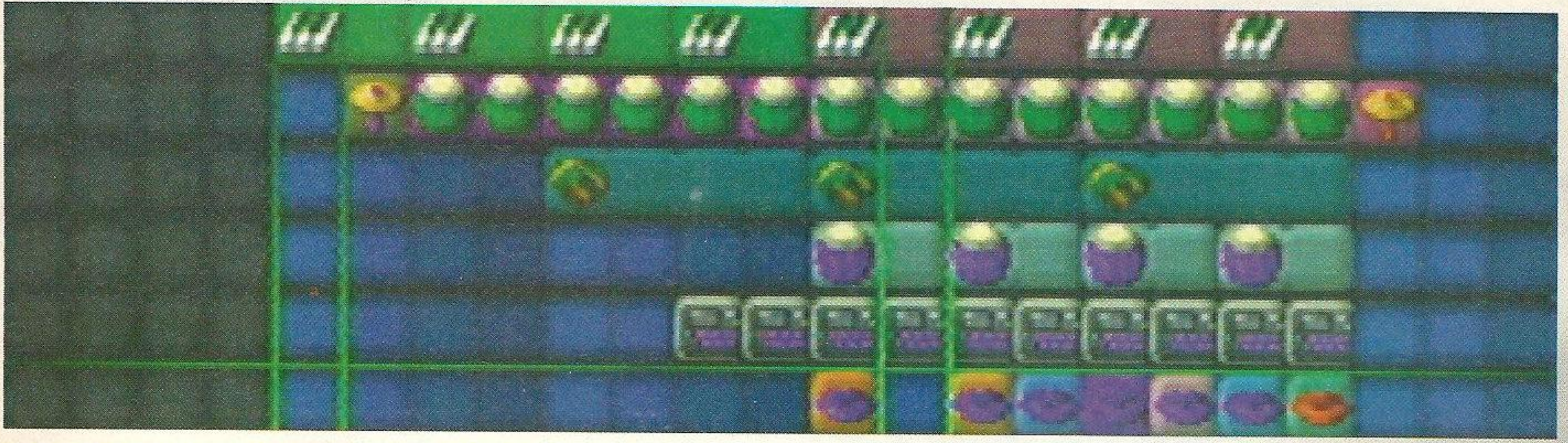
4. WYBÓR EFEKTU

Żeby zacząć robić teledyski musisz wejść w tryb video L2. Paterny zmieniają kolor na czerwony. Najedź na wolne miejsce i naciśnij R1. Pojawiają się różne rodzaje efektów do wyboru, m. in. tło, obiekty, kamery, oświetlenia, teksturowanie itp. Nie przejmuj się, już widzę twoje wielkie oczy. Jak zrobisz ze mną przykładowy utwór wszystko się rozjaśni w główce. Przykładowo, jeśli wybierzesz obiekt (pierwszy z lewej) i naciśniesz icks, wskoczysz do zaawansowanego menu. Powinieneś zobaczyć obiekt,

który będzie bohaterem teledysku. Możesz wybrać jego kształt przesuując pierwszy banner w prawo lub lewo (ten z nazwą obiektu). Poniżej znajdują się opcje do modelowania: ustawienie kształtu, ilości, odległości oraz szyku obiektu. To nic trudnego. Gdy wybierzesz tło, to będziesz musiał zdecydować jakie ono ma być, jak gęsty wzór ma w nim występować. Wybierając kamerę, ustalasz jej ruchy, szybkość z jaką ma się przesuwać. Musisz ustalić oświetlenie oraz kolor i poboczne animacje na ekranie. To wszystko

nie jest skomplikowane. Gdy zrobisz pierwszy numer razem ze mną wszystko się wyjaśni. Gdy zdecydujesz się na określony efekt - naciśnij R1 i wypełnij odpowiednie pole naciskając icks.

Jest jeszcze uroszczony wybór efektu, bez czasochłonnej edycji. Naciskasz L1 i wybierasz podkład. Naciskasz ponownie L1 i naciskasz icks aby wpisać efekt do paternu. Teraz ponownie naciskasz L1 i wybierasz co innego. I tak w kółko aż zwizualizujesz całą ścieżkę dźwiękową.



ROBIMY KAWAŁEK

1. Wejdź do loop L1 i wybierz BREATHBASS1. Naciśnij L1 aby wrócić do głównego okna. W paternie nr 1 wpisz instrument czterokrotnie (każdy loop zajmuje dwa pola) czyli cztery razy naciśnij iks.
2. Znajdź teraz BREATHBASS2 i wybierz go. Do paternu nr. 1 wpisz go także cztery razy (każdy loop zajmuje dwa pola). Ścieżka pierwsza skończona.
3. Teraz odnajdź instrument BACKWARDS1 znajduje się w części techno. Wpisz go do paternu nr 2 w drugim od lewej polu. Czyli pierwszy kwadracik pozostawiasz pusty.
4. Kolejny instrument to WAVESTAT1 w części ambient. Wpisz go pięć razy to paternu nr 2 rozpoczynając od pola zaraz za talerzem.
5. Znajdź WAVESTAT3 i wpisz go do paternu nr 2 zaraz za WAVESTAT1.
6. Ponownie uaktywnij WAVESTAT1 i wpisz go za WAVESTAT3 osiem razy. Patern 1 i 2 powinny mieć teraz taką samą długość.
7. Uaktywnij loop CLEVER BOY (znajduje się w sekcji ambient). W paternie nr 3 pozostaw pierwsze cztery pola wolna, a za nimi wpisz ten instrument trzy razy (każdy loop zajmuje cztery pola). Patern 1, 2, 3 powinny mieć tę samą długość.
8. Znajdź loop BOUNCER w sekcji techno i wpisz go do paternu nr. 4 z tym, że pierwsze osiem pól zostaw wolne, a instrument wpisz 4 razy (loop zajmuje dwa pola). Patern 1, 2, 3, 4 powinny mieć tę samą długość.

9. Instrument WARPING 2 znajdziesz w sekcji techno. W paternie nr 5 zostaw pierwszych sześć pól wolnych, a potem wpisz instrument dziesięć razy, tak aby patern zrównał się długością z innymi.
10. Czas na wokale. Znajdź TEMPTATION 1 w sekcji techno i wpisz go do paternu nr 6. Ale pamiętaj, żeby pierwsze osiem pól zostawić wolnych.
11. W paternie nr 6 zostaw jedno pole wolne po TEMPTATION 1.
12. TEMPTATION 2 wstaw do paternu nr 6. Wokale powinny dzielić jedno pole wolne.
13. Znajdź w sekcji techno OOOH YEAH 1 i wstaw je za TEMPTATION 2.
14. Teraz ponownie wstaw TEMPTATION 1 za OOOH YEAH 1.
15. Znajdź OOOH YEAH 2 i wstaw je za TEMPTATION 1.
16. Za OOOH YEAH 2 wstaw TEMPATION 2.
17. A teraz znajdź BABY 1 w sekcji trip hop i wstaw je jako ostatni loop w paternie nr 6. Wszystkie ścieżki powinny mieć tę samą długość.
18. Najedź teraz na patern nr 2 i wjedź na 17pole - pierwsze wolne za loopami w tej ścieżce. Naciśnij R1 aby wejść do edycji sampli. Naciśnij L1 i najedź na pierwsze wolne pole z napisem NOT LOADED (powinno być 19-ste). Naciśnij L1 i odszukaj instrument CLASS CRASH w sekcji PERCUSSION menu CYMBAL. Naciśnij iks, a potem jeszcze dwukrotnie iks, aby wpisać do paternu. Naciśnij R1 aby wyjść do głównego menu.



ROBIMY VIDEO

Muzykę już masz. Teraz zrobimy krótki teledysk. Będziemy korzystać z uproszczonego menu pod klawiszem L1 chyba, że w jakimś punkcie napiszę inaczej.

1. Naciśnij L2 aby przejść do trybu VIDEO.
2. W paternie nr 1 umieść tło AIRING z sekcji BACKGROUND. Aby to zrobić naciśnij L1 i znajdź żądane tło. Ponownie naciśnij L1 aby wyjść do głównego okna. AIRING wstaw dwa razy.
3. W tym samym paternie umieść za AIRING tło SUBTLE cztery razy.
4. Za SUBTLE wstaw czterokrotnie tło CLOUDY.
5. Za CLOUDY wstaw sześciokrotnie tło CHARGING. Pierwszy patern powinien mieć długość 16 pól.
6. W drugim paternie pierwsze dwa pola pozostaw puste. Natomiast w trzecim z menu CAMERA wstaw dwukrotnie kamerę DENSE.
7. Za DENSE wstaw dwukrotnie FRESH.
8. Za FRESH zrób dwa wolne pola, a potem wstaw kamerę KICKING.
9. Za KICKING wstaw sześć razy CARELESS. Paterny powinny mieć tę samą długość.
10. Teraz z menu PARTICLES znajdź efekt CRAZY. W paternie nr 3 zostaw jedno wolne miejsce, a następnie wstaw CRAZY pięć razy.
11. Za CRAZY wstaw efekt DREAMY cztery razy.
12. Za DREAMY wstaw efekt DENSE (pamiętaj z menu PARTICLES) sześć

razy tak aby zrównać ścieżki.

13. W paternie nr 4 zrób osiem wolnych pól. Natomiast od dziewiątego wstaw dwa razy oświetlenie HULKING z menu LIGHT.
14. Za HULKING wstaw oświetlenie BLUE RED dwa razy, a potem oświetlenie BOLD także dwukrotnie.
15. Za BOLD dostaw oświetlenie BRIGHT dwa razy, paterny powinny się zgadzać.
16. W ścieżce nr 5 zostaw jedno pole wolne, a na drugim naciśnij R1. Wybierz ikonkę z literą A i naciśnij iks. Następnie na padzie kierunkowym naciśnij w lewo i wpisz swoje słowa. Teraz naciśnij OK, a potem R1. Wpisz piętnaście razy do tego paternu ten efekt. Koniec powinien być równy z większością paternów.
17. W paternie nr 6 zostaw pierwszych 7 pól wolnych. W ósmym z menu WIREFRAME wybierz ROLLING i wstaw trzy razy. Teraz z menu MOVIE wybierz BOILING i wypełnij do końca patern.
18. W paternie nr 7 zostaw pierwszych dziesięć miejsc wolnych, a następnie z menu PALETTE wybierz paletę CYAN i umieść ją dwa razy.
19. Za CYAN wstaw paletę DEMONIC dwa razy i na koniec wstaw dwukrotnie paletę FRESH.

Właśnie zrobisz swoje video. Naciśnij R2 i START aby obejrzeć swoje dzieło.

TUROK

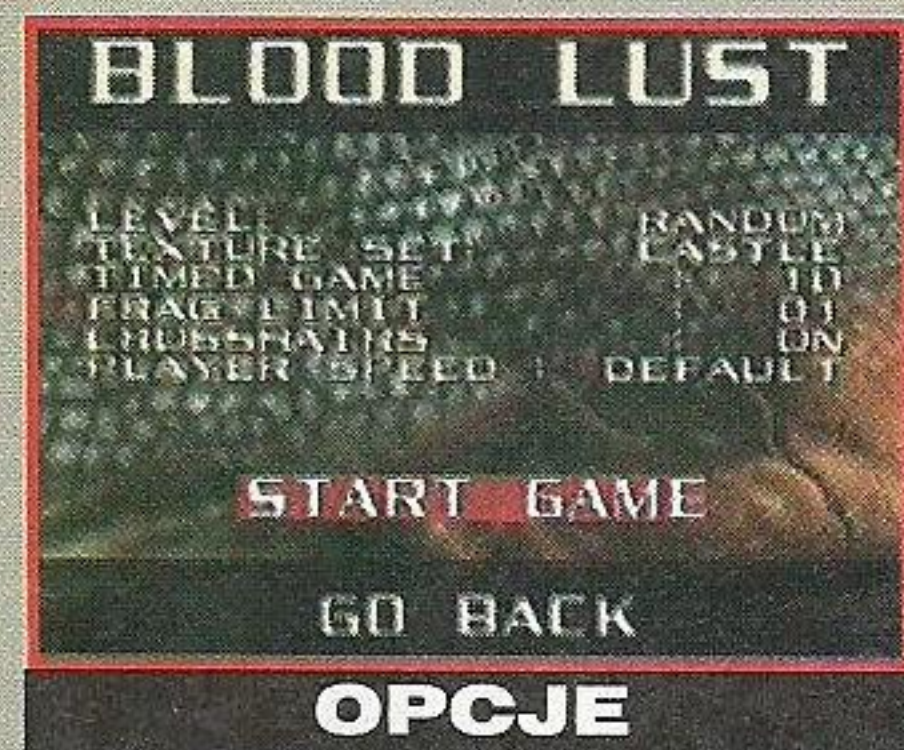
SEEDS OF EVIL™

MULTIPLAYER MAYHEM I PRZEGLĄD UZBROJENIA



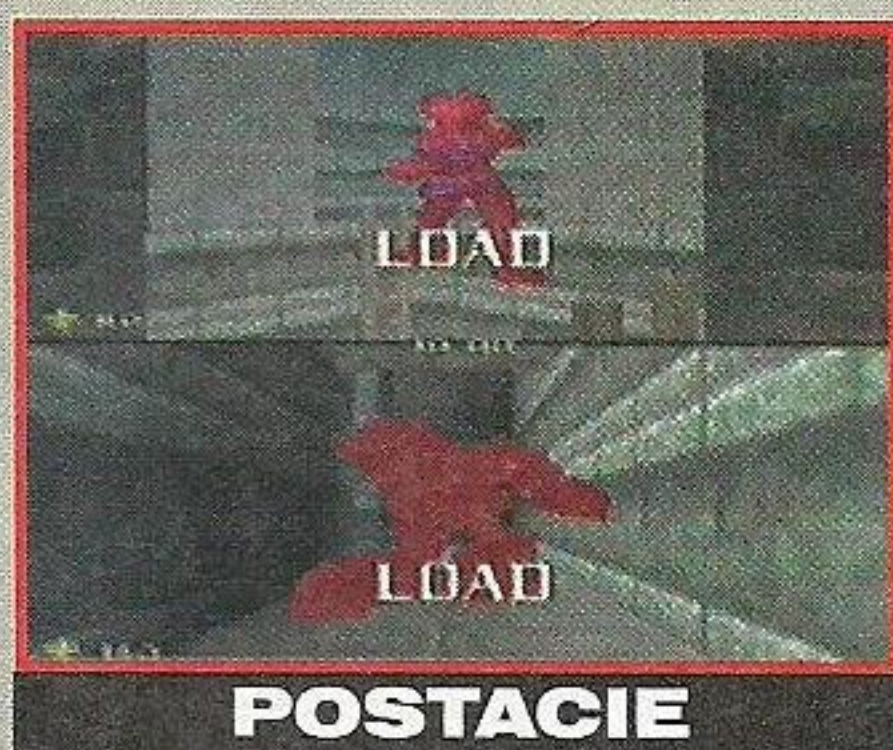
TUROK 2 jest grą niezwykle ważną dla wszystkich konsol. Nie tylko jest to doskonały shooter pokazujący możliwości Nintendo 64, ale także istotny dowód na to, że na konsole można zrobić dobrą strzelanię first-person perspective. W najbliższym czasie zarówno na PlayStation, jak i na Nintendo 64 pojawi się **QUAKE 2**, które ostatecznie udowodni wartość konsol. Po recenzji **TUROK 2** dostaliśmy mnóstwo listów z prośbami o przedstawienie bliżej broni występujących w grze, a sami także obiecaliśmy, że przy okazji testowania Expansion Pak'a napiszemy więcej o trybie multiplayer. Pora więc na spełnienie obietnicy - oto małe uzupełnienie naszej recenzji - swoista galeria screenów.

Pełny opis przejścia trybu dla jednego gracza dla tej długiej i niełatwej gry znajdziecie w **KONSOLOWYM KOMPENDIUM**, do którego odsyłamy wszystkich zainteresowanych tematem...



OPCJE

Po wybraniu rodzaju rozgrywki pojawi się kilka standardowych opcji - wybór mapy, rodzaju tekstur (a to jest fajne), szybkości poruszających się po arenie graczy, czasu lub liczby fragów i celownika - czy ma pozostać na ekranie, czy zniknąć.



POSTACIE

Ruszając joystickiem w lewo lub w prawo można wybrać sobie postać, którą będzie się kierować. Różnią się wyglądem, energią - a w niektórych przypadkach także i bronią. Na przykład dinozoid walczy tylko wręcz, podczas gdy reszta strzela..



BLOOD LUST

Czyli standardowy deathmatch - wszyscy na wszystkich. Tu nie obowiązują żadne reguły, oprócz tych ustalonych na początku w opcjach. Najlepiej jest przyczepić się do najstarszego gracza i męczyć go aż osiągnie się upragnioną liczbę fragów.



FRAG TAG

Jeden z graczy losowo zmienia się w małpę, która uciekając przed resztą musi dotrzeć do teleportu - aby znów zmienić się w wojaka, a tym samym zabić innego. Reszta może lutować się między sobą, ale punkty dostaje się tylko za "bicie małpy".



TEAM BLOOD

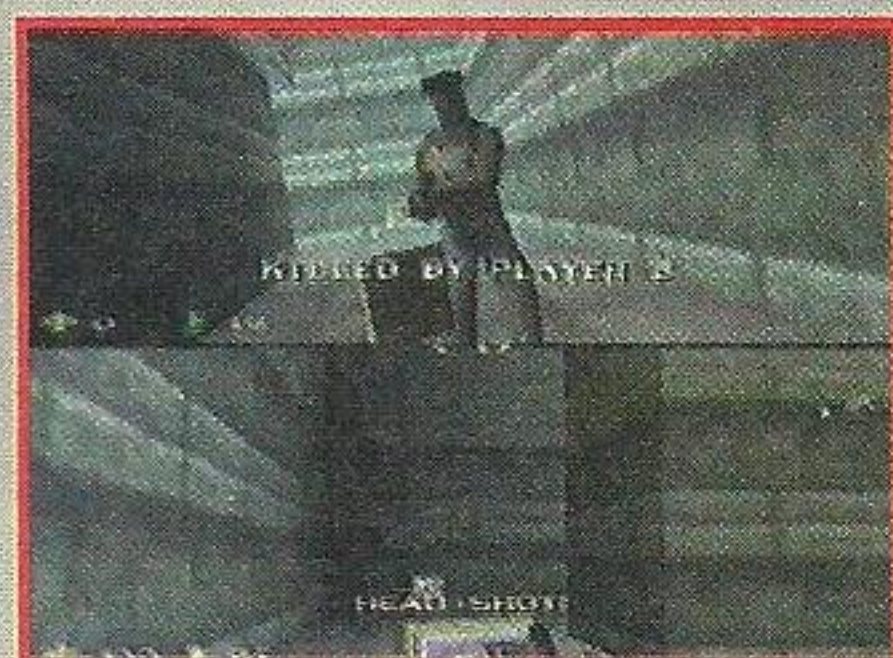
Gra w teamach - dwóch na dwóch lub trzech na jednego. Np kumple-lamerzy vs właściciel konsoli. Po pewnym czasie okazuje się, że jest to najciekawsza opcja multiplayerowa w T2. Członkowie drużyny nie ranią się nawzajem swoimi pociskami - cool!

CZTERY PODSTAWY MULTIPLAYER'OWANIA



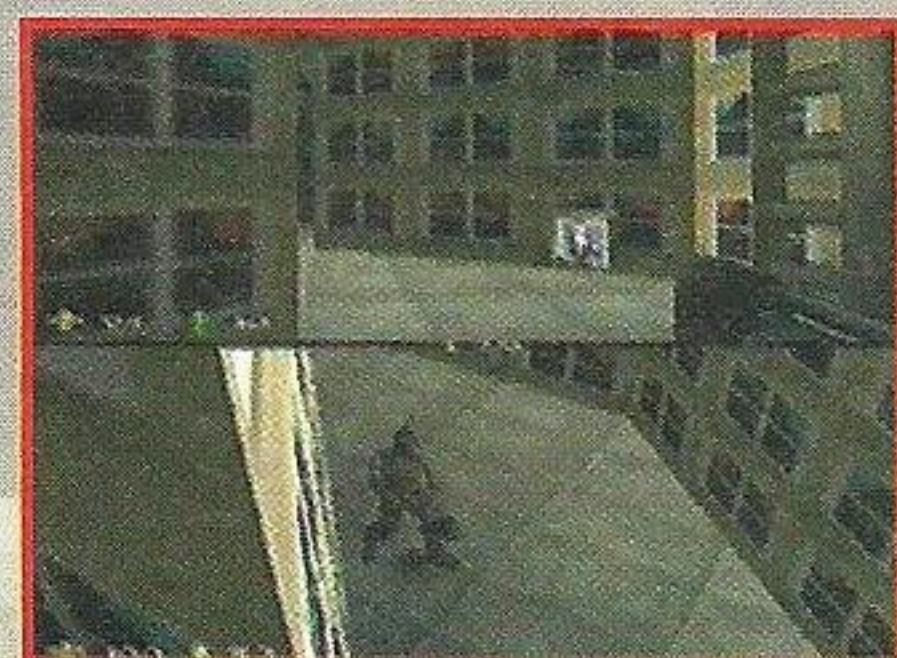
EXPERT MODE!

Natychmiast porzuć to lamerskie sterowanie w trybie Arcade i przełącz się na Expert - gdzie biega się żółtymi przyciskami, a lufą rusza za pomocą analoga. Tylko w ten sposób będziesz mógł efektywnie strafe'ować, no i wycelować przeciwnikowi w głowę. Nie przejmuj się, że na początku jest trudno - efekty są tego warte!



HEAD SHOT

Jest to chyba najważniejszy element rozgrywki w TUROK 2 - jeden strzał w głowę i po krzyku. Warto więc dobrze przycelować nawet z kuszą, do tego jednak niezbędne będzie sterowanie przełączone na tryb expert. Jak uniknąć strzału w łeb? Po prostu cały czas się ruszać na boki - strafe'ować - żółtymi przyciskami lewo-prawo.



CAMPUJEMY

Niezby lubiane przez część graczy (czyli przez ofiary) ale śmieszne (gdy się wkurzają) i efektywne. Zaczajasz się gdzieś na górze, lub przy miejscu, w którym ma pojawić się potężna broń (do tego trzeba znać mapę) z wycelowaną bronią i gdy tylko pojawi się przeciwnik, strzelasz. I tak przez cały czas trwania walki.



CEREBRAL BORE

Zdobądź to wiertło, a praktycznie nikt nie przyfika. Zaczaj się gdzieś w rogu, przyceluj, wypuść, a gdy przeciwnikiem zaczniesz trząść - podejdź i popraw z najmocniejszej broni. Wiertło ma to do siebie, że samoczynnie śledzi namierzonego i w 99% trafia. I to jest właśnie piękne w tej broni (oprócz mazi wylewającej się z czachy...).



TALON/WARBLADE

Podstawowe pazurki. Trzeba nieźle się namachać, aby ubić przeciwnika. Najlepiej będzie, jak szybko znajdziesz coś mocniejszego.



CROSSBOW

Kusza dostępna tylko w trybie multiplayer - strzela szybciej niż łuk i zostawia strzały w ciele przeciwnika. Fajnie się ruszają na bieżącym koleśku.



WOOD BOW

Z tym łukiem zaczynasz swoje podboje. Działa, ale przez naciąganie ciężki staje się niezbyt wygodny. Dobry na beczki i skrzynie z bonusami.



TEK BOW

Łuk, który umożliwia przełączenie się na tryb snajperski. Bardzo przydatny, szczególnie, gdy ma się specjalny pakiet strzał. Nauka celowania bardzo wskazana.



PISTOL

Ten wynalazek ma świetny zasięg i całkiem nieźle się z niego pruje - z lepszymi przeciwnikami nie ma się jednak szans. Jedyne wyjście to strzał w głowę.



MAG 60

To prototyp karabinka maszynowego - wali serią składającą się z trzech pocisków. Ogólnie jest to doskonałe urządzenie - szkoda, że szybko kończy się amunicja.



SHOTGUN

Jego drugie imię to "rozsiewacz". Jeśli w pomieszczeniu znajduje się kilku przeciwników - lutuj w zbitą kupę, a na pewno oberwie każdy z nich. Oszczędzaj amunicję!



TRANQUILIZER

Karabinek "zamrażający" przeciwników. Można ich zamrozić i popastwić się na przykład pazurkami. Pytanie tylko po co?



PLASMA RIFLE

Druga i najlepsza broń snajperska. Używana zwyczajnie nie jest wcale potężniejsza od shotguna, a nawet od MAG 60. Mimo wszystko będzie bardzo przydatna.



GRENADE LAUNCHER

Ultrapotężny wypluwacz granatów (to nie jest rakieta!). Pociski odbijają się i po chwili wybuchają. Rzecz wspaniała na duże skupiska przeciwników.



CHARGE DART

Ta broń razi przeciwników elektrycznością kręcąc ich przez chwilę na wszystkie strony. I to wszystko - trzeba po chwili poprawić czymś mocniejszym.



SHREDDER

Wspaniała broń, której pociski odbijają się od ścian. Świetnie nadaje się do używania w ciasnych korytarzach, można też pruć zza rogu. Całkiem potężna.



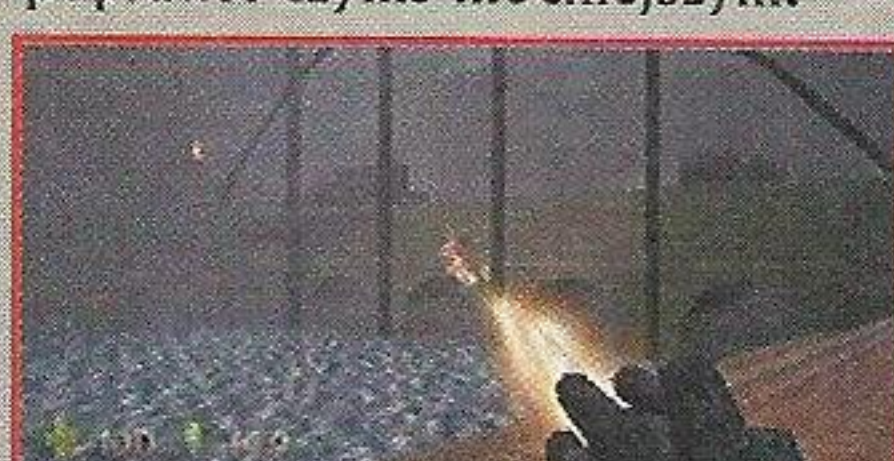
CEREBRAL BORE

Słynne wiertło mózgowe, które najpierw musi zalokować się na przeciwniku. Potem - choćby uciekał całą noc - i tak go dopadnie wierząc dziurę we łbie.



FLAMETHROWER

Miotacz ognia ma olbrzymią zaletę, którą jest możliwość opalania nawet pionowych ścian. I jedną wadę - szybko kończy się benzyna.



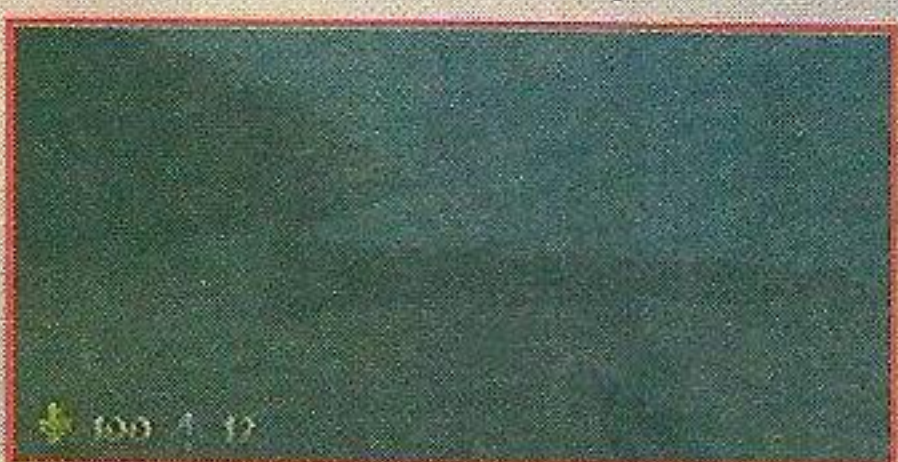
FIRESTORM

Jedna z najpotężniejszych spluw w grze - pruje długimi, ciągłymi seriami jak Jessie Ventura w "Predatorze". Trzymaj spust i nie puszczaj!



PFM

Przenośna wyrzutnia min. Raczej bezużyteczna - chyba, że chcesz zabezpieczyć sobie plecki. Mimo wszystko ktoś mógłby bardziej się postarać.



SPEAR GUN

Harpun - do wykorzystania jedynie pod wodą i - co ciekawe - można spróbować zabrać wystrzelony kawał stali z ciała zabitego nieprzyjaciela.



TORPEDO

Działa nie tylko jako wyrzutnia torped, ale także jako solidna dopałka prędkości. Naturalnie rzecz jest mocniejsza niż lamerski harpunik.



SCORPION

Najpotężniejsza (oprócz Nuke'a) broń w grze - rakieta. Bezpośrednie trafienie czymś takim jest niemalże zabójcze - przynajmniej dla gracza.



RAZORWIND

Fajna sprawa - kręcąca się krążąca, która nie tylko przelatuje przez całe pomieszczenie, ale jeszcze wraca do ręki właściciela. Czyli Turoka. Czyli gracza.



FLARE

Flara nadaje się jedynie do rozświetlania ciemności. Nie da się zrobić nią krzywdy dinozoidowi, ale za to ślicznie prezentuje się graficznie.



SUNFIRE POD

Święty granat ręczny, czyli bardzo potężna broń miotana. Im dłużej przytrzymasz Fire, tym dalej Indianin wyrzuci od siebie ten materiał wybuchowy.



ASSAULT RIFLE

Dostępna jedynie w trybie multiplayer Turok'owa wersja amerykańskiego M16. Strzela krótkimi, celnymi seriami i nie rzuca. Idealna do headshot'ów.



NUKE

Mając tę broń nie straszny będzie nawet wielki boss. Miniaturowy ładunek nuklearny ładuje się dobre 30 sekund, ale rozpiarducha, którą czyni jest tego warta.

Tips & Tricks

It's trick

Turok 2 - Seeds Of Evil



Mnóstwo kodów do tej znakomitej gry. Mogą zostać wpisane w dowolnym momencie, a następnie uaktywnione przez wejście do Cheat Menu.

STOMPEN	- Big Hands And Feet Mode (wiekie kończyny)
UBERNOODLE	- Big Head Mode (wielkie głowy przeciwników)
LIGHTSOUT	- Blackout Mode (zaciemnienie)
WHATSATEXTUREMAP	- Gouraud Mode (wyłącza tekstury)
HEERESJUAN	- Juan's Cheat (zmienia twarz na ikonke)
IGOTABFA	- Pen And Ink Mode (wektory bez tekstur)
HOLASTICKBOY	- Stick Men Mode (przeciwnicy - patyczki)
PIPSQUEAK	- Tiny Enemy Code (małi przeciwnicy)
AAHGOO	- Zach Attack (zmienia ikonkę twarzy)

■ Jeśli w pierwszym poziomie zestrzelisz wszystkie latające nad głową mewy, jedno z przejść znajdujących się przy mieście na szczycie drabinki otworzy się.

Apocalypse



■ **Wybór poziomu**
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Trójkąt, Góra, X, Dół. Powinieneś usłyszeć strzał - wyjdź do głównego menu.

■ **Nieskończone życia**
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Trójkąt, Kółko, X, Kwadrat. Usłyszysz strzał.

■ **Wszystkie bronie**
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wstukaj: Kwadrat, Kółko, X, Góra, Dół. Usłyszysz strzał.

A Bug's Life



■ **Nieskończone życia**
W głównym menu przytrzymaj R1 i wstukaj: X, Kółko, L2. Jeśli cheat został wstukany poprawnie, usłyszysz dźwięk.

Unholy War



■ **Wszystkie postacie**
Wejdź do Mayhem Mode. Zostaw kursor na opcji Set Teams i wstukaj kombinację: Kółko+Kwadrat, Select x 4, Start x 3, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko + Kwadrat.

Test Drive 4x4



Gra występuje też pod tytułem TEST DRIVE OFF-ROAD 2.

■ **Wszystkie pojazdy i trasy**
W głównym menu przytrzymaj Select i wciskaj: L1, Lewo, L2, Prawo, L2, Lewo, L1, L1.

■ **Szkolny autobus**
Wybierz "Single Race" lub "World Tour". Teraz przy wyborze skrzyni biegów trzymaj Select i stukaj L1, Góra, L2, Dół, Dół, L2, L2, R2.

■ **Samochód - lodziarnia**
Wybierz "Single Race" lub "World Tour". Teraz przy wyborze skrzyni biegów trzymaj Select i stukaj: R2, L2, L2, Dół, Dół, L2, L2, R1.

■ **Karawan**
Wybierz "Single Race" lub "World Tour". Teraz przy wyborze skrzyni biegów trzymaj Select i stukaj: R1, L2, L2, Dół, Dół, Góra, L2, L1.

K1 Arena Fighters



■ **Zmiana strojów**
Aby zmienić zawodnikom stroje, na ekranie tytułowym trzeba trzymać R1 + R2 + L1 + L2 aż konsola ałapie i potwierdzi to dźwiękiem. Teraz można zacząć normalną grę.

Rally Cross 2



Hasła wpisuje się podając nazwę dla nowego sezonu:

■ Dodatkowe trasy

SISAO - Oasis track z RC1
ELGNUJ - Jungle track z RC1
FOSTER - Little Woods track
NIVEK - Frozen Trail track
MIT - Dusty Road track
KCIN - Rock Creek track
CIRE - Dry Humps track
BSIRHC - Hillside track

■ Dodatkowe bajery

AIRFILLED
Samochody latają w powietrzu.

INCORPOREAL
Samochód przechodzi przez przeciwników bez kolizji.

PREVET
Owiera fajny stuff dla amatora.

PREPRO
Owiera fajny stuff dla weterana.

PREALL
Otwiera dwie ostatnie trasy i pojazdy - wystarczy wygrać jeden wyścig.

LEADSHOT
Fizyka samochodów zapożyczona z pierwszego RC.

Turok 2 - Seeds of Evil

[GameBoy]

■ **Wszystkie bronie**
DLVTRKBWPS
■ **Bird Mode**
DLVTRKBBD
■ **Nieskończona energia**
DLVTRKBNRG

■ **Nieskończone życia**
DLVTRKBLVS
■ **Przejście do następnego poziomu**
DLVTRKBLVL

Advan Racing (import)



Cheaty należy wstukiwać na ekranie tytułowym gry.

■ **SD Cars**
Trzymaj L1, stukaj: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Góra.

■ **Czarno-biały screen**
Trzymaj L2, stukaj: Góra, Góra, Góra, Góra, Dół, Dół, Dół, Dół, Lewo, Góra, Dół, Lewo, Góra, Dół, Prawo.

■ **Lepszy tuning**
Trzymaj R1, stukaj: Lewo, Lewo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, Lewo, Dół, Lewo, Góra, Prawo, Góra, Prawo, Dół.

■ **Przezroczysty wóz**
Trzymaj R2, stukaj: Dół, Dół, Góra, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Dół, Gra, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo.

■ **Big Track Mode**
Trzymaj L1 + L2, stukaj: Góra, Lewo, Prawo, Dół, Góra, Lewo, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Dół, Prawo, Lewo, Góra, Dół.

■ **Grawitacja** - Trzymaj R1 + R2, stukaj: Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Prawo.

Glover



■ **Pięcizka na zawołanie**
Zapauzuj grę i wstukaj: C-Góra, C-Lewo, C-Lewo, C-Góra, C-Prawo, C-Lewo, C-Dół, C-Góra.

■ **Rybie Oko**
Zapauzuj grę i wstukaj: C-Lewo, C-Prawo, C-Lewo, C-Prawo, C-Lewo, C-Prawo, C-Lewo, C-Prawo.

■ **Nieskończone życia**
Zapauzuj grę i wstukaj: C-Góra, C-Góra, C-Góra, C-Góra, C-Góra, C-Prawo, C-Dół, C-Prawo.

■ **Nieskończona moc**
Zapauzuj grę i wstukaj: C-Prawo, C-Prawo, C-Dół, C-Prawo, C-Prawo, C-Prawo, C-Góra, C-Lewo.

■ **Graj jako żaba**
Zapauzuj grę i wstukaj: C-Góra, C-Prawo, C-Dół, C-Prawo, C-Góra, C-Lewo, C-Lewo, C-Góra.

■ **Powerball**
Zapauzuj grę i wstukaj: C-Góra, C-Dół, C-Góra, C-Dół, C-Góra, C-Dół, C-Lewo, C-Góra.

TOCA 2 Touring Cars



Kody wpisujemy podając imię gracza

PADDED - odbijanie się od barierek, R4 mode
MINICARS - samochody zmieniają się w samochodziki
TECHLOCK - nowa, dodatkowa trasa
BANGBANG - nowe opcje w trybie Challenge
DUBBED - blacha pryska przy najmniejszych kolizjach
LUNAR - grawitacja jak z DESTRUCTION DERBY
LONGLONG - wyścig liczy sobie 40 okrążeń
FASTBOY - ultra-turbo-speed-powerup!

CKS

tricky tricky tricky!

ROZKODOWANE

GameShark, Action Replay, Password Card, Xploder

BOMBERMAN WORLD - PAL

Nietykalny Bomber
D00CCAE2 0000
800CCAE2 2000

Nieskończone życia
800CCB50 0009

Zatrzymanie czasu
80077B82 003B

Wszystkie kryształki
D0077BD2 0004
80077BD0 0004
D0077BD2 0006
80077BD0 0006
D0077BD2 0005
80077BD0 0005

Maximum Bombs
800CC804 000A

Maximum Fire
800CCB52 000A

CASTLEVANIA - PAL

Nieskończone HP
80097BB0 270F
80097BB4 270F

Nieskończone MP
80097BC0 270F
80097BC4 270F

Nieskończone Serce
80097BB8 270F
80097BBC 270F

Top Status
80097BC8 03E7
80097BCC 03E7
80097BD0 03E7
80097BD4 03E7

Miecz Alucarda
30097A15 0001

Tarcza Alucarda
300979AA 0001

Płaszcz Półmroku
30097A7B 0001

Gods Armour
30097A5B 0001

Ciemna Tarcza
300979A4 0001

Covenant Stone
30097A99 0002

Duplicator
30097A97 0010

CRASH BANDI- COOT PIERWSZY - PAL

Dostęp do wszystkich
poziomów
80061628 001F

CRASH BANDI- COOT DRUGI - PAL

100 Życ
8006CE68 6400

Wszystkie Kryształki
8006D03C FFFF
8006D03E FFFF
8006D040 FFFF

Wszystkie Gemy
8006CEC0 FFFF
8006CEC2 FFFF
8006CEC4 FFFF
8006CEC6 FFFF

Otwiera wszystkie
poziomy
8006CE74 43C8

GRAND THEFT AUTO - PAL

Nieskończone
wszystko
80025F90 00FF

Otwiera miasta
80025F2C 0001
80025F30 0001
80025F34 0001
80025F38 0001
80025F3C 0001

Max Zbroi
800A92F0 7FFF

Policja śpi
8002B488 0000

Nieskończone życia
8002B5F2 0063

Broń lekka
8002B5FC FF00

Broń ciężka
8002B5FE FFFF

Miotacz ognia
8002B600 00FF

Wyjście z paki
8002B606 1000

Autochodzenie
8002B5F4 0300

Punkty x 20
8002B5EE 0014

9 milionów punktów
8002B49E 0090

HEART OF DARK- NESS - PAL

R1 broni przed
przeciwnikami
D00767F0 0800
8008858A C000

L1 wyłącza obronę
D00767F0 0400
8008858A 0000

Poziom 2
80088650 0001

Poziom 3
80088650 0002

Poziom 4
80088650 0003

Poziom 5
80088650 0004

Poziom 6
80088650 0005

Poziom 7
80088650 0006

Poziom 8
80088650 0007

KLONOA - PAL

Master Code
90000000 0000

Wszystkie poziomy
800CAA9E 0001

Nieskończone
zdrowie
D010E440 0004
8010E440 0006

Infinite Lives
D010E43A 0003
8010E43A 0063

High Jump
D00BEA88 1000
801065CC 2DC9

Klucz [R1]
D00BEA88 0800
300BE178 0001

**TOMMI MAKINEN
RALLY - PAL**

Zatrzymanie czasu
D009F43C 0032
8009F43C 0063
D00AD9DA 0002
800AD9DA 0000

Zawsze pierwszy
D00D3BF8 0404
800D3BF8 0101

Jedno okrążenie
D00D3BAC 0101
800D3BAC 0303

Max czasu reperacji
D01280D8 04B0
801280D8 FFFF

ABE'S EXODDUS - NTSC & PAL

300 uratowanych
8007E43A 012C

Transformacja
D007E4B0 0005
8007E3F8 FFFF

Zero straconych
8007E438 0000

Nietykalność
801F3618 00B3

Niewidzialność
801F3604 00A0

Więcej uciekinierów
800B2D38 0005

Bez ofiar
800B4784 0000

EINHANDER - NTSC

Nieskończone życia
800813C4 0003

Nietykalność
80085718 00A5

Special Weapon
80084832 000F
80084834 000F

Więcej punktów
40 80081326 0028

Włącza całą galerię
801FEC9C FFFF
801FEC9E FFFF

KNOCKOUT KINGS - NTSC

P1 Max NRG
801DA5DE 002D
801DA606 002D

Sprzedż Wysyłkowa TOMsoft Gier Komputerowych

ul. Krzywa 4
05-077 Wesola 4
k/Warszawy
tel: (0-60)1282363
tel: (0-22)7731982
fax: (0-22)7733614

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
Czynne 7 dni w tygodniu
OKAZJA ! Niskie Ceny !

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier : Geny w zł.

Abe's Exodus	209.00
Actua Soccer 3	199.00
Apokalypse	199.00
Brave Sencer Musashi	209.00
Breath of Fire	199.00
Colin McRae Rally	199.00
Colony Wars 2	199.00
Constructor	199.00
Cool Boarders 3	199.00
Crash Bandicoot 3	209.00
Duke Nukem - Time to Kill	209.00
Fifa '99 - wer. ang.	199.00
Formuła 1 '98	199.00
ISS Pro '98	209.00
Knockought Kings '99	199.00
Libero Grande	209.00
Medieval	209.00
Moto Racer 2	199.00
NBA Live '99 - wer. ang.	199.00
NHL '99 - wer. ang.	199.00
Rally Cross 2	199.00
Resident Evil 2 - wer. ang.	209.00
Rogue Trip	199.00
Tekken 3	199.00
Tenchu	199.00
Toca Touring Car Champ. 2	199.00
Tomb Raider 3 - wer. ang.	219.00
Tribal: Blood Lines	199.00
Twisted Metal 3	199.00
Vigilante 8	199.00
Victory Boxing 2	199.00
X-Man vs Street Fighter	199.00

Platynowa seria:

Command & Conquer	109.00
Crash Bandicoot	109.00
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
DOOM	109.00
Gex 3D	119.00
Fighting Force	109.00
Formuła 1	109.00
Formuła 1 '97	119.00
Grand Thief Auto	109.00
Hercules	109.00
ISS. Pro	109.00
MDK	119.00
Mickey's World Adventure	109.00
Oddworld: Abe's Oddysey	109.00
Pandemonium	109.00
Pitfall 3D	119.00
Resident Evil	109.00
Ridge Racer Revolution	109.00
Street Fighter Plus Alpha	109.00
Tekken 2	109.00
Time Crisis	109.00
Toca (Dual Shock)	109.00
Tomb Raider 2	109.00
Total NBA '98	109.00
V-Rally (Dual Shock)	109.00

Wybrane akcesoria do PlayStation:

Konsola Playstation(+Dual Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Game Pad	57.00
Memory Card 8MB - 120 bloków	109.00
Kontroler DUAL SHOCK	129.00
Memory Card (oryginalna)	79.00
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	39.00
Barracuda - joypad analog.	89.00

Uwaga!!!

Jeżeli Twoje PlayStation:

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

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

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrótniej ze znacznikiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

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

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



VS



LINK vs SONIC. Prawdopodobnie do spotkania tych dwóch nie dojdzie nigdy. I nikt nie będzie w stanie porównać obydwu bohaterów, sprawdzając jak przedstawiają się ich umiejętności w bezpośredniej konfrontacji. Można to jednak zrobić porównując obie postacie w konkurencjach, które sprawdzą ich rzeczywistą wartość. Oraz to czy rzeczywiście przydałoby się komuś w gospodarstwie.

1. Machanie mieczem, naskakiwanie na przeciwników... Phi. A jak się to ma do rzeczywistej przydatności? Weźmy chociaż **ZACHOWANIE NA OBEJŚCIU...**

Niewątpliwie pole do popisu dla Linka. Nie dość, że nosi się jak skaut, to jeszcze potrafi ścinać roślinki i, co najważniejsze, sadyż ziarenka. Sądzę, że takiego Linka nie powstydziliby się żadne kółko rolnicze. Ba - potrafi nawet wydoić krowę. 1 Plus.

Sonic wypada na tym tle słabo. To wytwór cywilizacji industrialnej. No dobrze, trochę przesadza. Z prędkością. Ćwierć plusa.

2. ...albo same **UWARUNKOWANIA FIZYCZNE.**

Jako młodziak Link nie bardzo zarządza. Nie daje sobie rady z wrywaniem bombowych chwastów i nawet nie jest w stanie korzystać z własnej tarczy (to naprawdę żalosne), ale na starość robi się całkiem krzepki. Nosi kamienie, przesuwając kamienne bloki i potrafi iść arturiańsko wyciągać miecze z kamienia. Ma też płuć jak miechy, bo może przez kilkadziesiąt godzin non-stop grać na okarynie. A to już jest coś. Trochę kiepsko przedstawia się sprawa skoku naprzód z miejsca, ale to jeszcze drobnostka. Na nieskazitelny wizerunek prawdziwego twardziela mały cień rzuca pewien występ z przeszłości. Otóż jako młodziak Link korzysta z... dopingu. To mocne słowo, ale inaczej uzyskanej od Darunii Bransolety nie da się nazwać. Zaczyna się od bransoletek, potem je łuski na nurkowanie, a dalej już tylko odwyk. Zaledwie pół plusa za naganną postawę.

Kondycja Sonica nie pozostawia zbyt wiele do życzenia. Zasuwa jak mały samochodzik, nie stosuje żadnych niedozwolonych środków (czasem trampolinki albo batuty, ale to dozwolone), nie poci się, nie dyszy. Trochę słabo zarysowane mięśnie klatki piersiowej (szczerze mówiąc - brak jakichkolwiek), ale sylwetka raczej poprawna. Jedyna poważna wada - czasami się zawiesza. 3/4 plusa bo to betka.

3. W sumie wypadłoby chyba, żeby obaj potrafili **PEYWAĆ**. Jak tam?

Link potrafi. Żabką boczną, całkiem poprawnie. Potrafi też nurkować, ale znowu motyw dopingu. Po wzięciu jakiegoś specyfiku (piszą, że to łuski, ale kto ich tam wie) potrafi nurkować nawet do dwunastu metrów. Ale my takich zabaw nie popieramy. Ponownie pół plusa.

Sonic z miejsca idzie na dno jak kamień. Nie ma plusa.

4. **A JAK SOBIE** nasi konkretni goście **RADZĄ Z** napotykanymi w czasie przygód **PRZECIWNIKAMI?**

Na pierwszy rzut oka sprawa jest prosta. Link napotyka na swej drodze mnóstwo krwiożerczych istot - w tym całe multum bossów. Nie ugina się ani pod ciężarem kamiennego smoka, ani elektrycznej ameby, ani wielkiego pająka, ani ślimakopodobnych cyklopów. Wszystkich spokojnie rozwała przy pomocy niemałego arsenału dostępnych i jak najbardziej dozwolonych środków. Niestety. Znowu jest jednak małe niestety. Link zupełnie nie radzi sobie z kurami. Jest w stanie powalić monstrualną górę ożywionych kamieni, szatańskie wcielenie złego Ganondorfa, i potężnego pająka, ale... pada pod

ciosami dziobów bezlitosnych białoپیórch zabójców. Drób zjada Linka na śniadanie. A bohaterowi gry coś takiego po prostu nie uchodzi. Pół plusa z niesmakiem.

Sonic także bardzo dobrze radzi sobie z przeciwnikami. Nic w tym jednak dziwnego, skoro cały czas potyka się albo z kolejnymi wcieleniami rozrastającego się Chaosa (za mało innowacji) albo biednym i głupim doktorem Eggmanem. Widać bardzo słabą skuteczność Sonica, który nie jest w stanie ostatecznie dokopać Chaosowi (na końcu zostawia tę robotę Super Sonicowi co jest dosyć nieeleganckie jak na głównego bohatera gry). Pół plusa.

5. Przeciwnicy to, przeciwnicy tamto. **A JAK SOBIE** obaj **RADZĄ ZE SZTUKAMI?**

Link ma ogromne pole do manewru. Śmignąć w przyszłość, zobaczyć jak się maż dziewczynka wykształci, a potem (w zależności od rezultatów wizji lokalnej), wracać i bajerować młodym, urabiając ją na przyszłość. Z niewiadomych przyczyn zupełnie ignoruje tę możliwość. Sprawdza się jednak na innym polu. Wplątuje się bowiem w czworokąt! Fakt, że jedna ze sztuk ma pletwy, ale w niczym nie umniejsza to tego, iż nasz Link już jako małe dziecko sprawiał się nie gorzej niż Casanova. W sumie niby nic dziwnego - nosił swoje panie na rękach, zbierał dla nich kamienie, ratował je z rąk oprawców, potrafił zająć się koniem... Idealny. Cały plus, nawet pomimo niewykorzystania motywu skoku w przyszłość (i tak żadnej nie przepuścił).

Sonic ma fajną sztukę, ale cały czas. Więc od razu werdykt - monogamista. Rzuca się jej na pomoc niemal non-stop, ale też cały czas ją traci i w zasadzie Amy większość roboty związanej ze swoim uwolnieniem odwała sama. Czyli - raczej słabo. I w dodatku jest stały w uczuciach. Kobiety to lubią, ale trochę flirtowania by nie zaszkodziło. Połowka.

6. Ujarzmianie kobiet to prawdziwie syzyfowa praca. Może lepiej jest ze **ŚRODKAMI LOKOMOCJI?**

Link ma konika. Konik fajnie pachnie (o ile stoi się na zawietrznej), jest ekologiczny (dostarcza glebie jej tak potrzebnego pokarmu), ma kilka biegów i jest na marchewki. Same plusy. Tylko, że musi walczyć ze snowboardem, samochodzikiem z wesołego miasteczka, samolotem, kolejką górską... No więc słabo to balansuje. Połowka za fajne skoki nad przeszkodami oraz za to, że na jego grzbiecie Link może dać sobie radę z kurami.

Sonic ma... już wiecie co. No więc plus za różnorodność. I jeszcze jeden dodatkowy za snowboard. I jeszcze jeden. I jeszcze jeden. No nie, nie da rady, można przyznać tylko jednego. Dobra, jeden.

7. Skoro takie z nich kozaki, to jak sobie radzą z... jak sobie radzą ze... **ZE STRZELANIEM Z BAZOOKI NA JABŁKA, HAHA !!!**

Uh. Link ma procę i sieka z niej żółędziami. To by było na tyle. Chyba raczej mała szansa jest na to, żeby z takiego żółędzia wyrosła kiedyś jabłko. Zero.

Mmmm. Sonic to jeż, a jeżom jabłka spadają na kolce... Czasami. No tak, nie dość, że nie strzela, to jeszcze czasami nimi dostaje. Szkoda. Też zero.

8. No, po takim małym prysznicu przydałoby się coś na poprawienie atmosfery. **JAKICHŚ** zagorzałych fanów albo **NAŚLADOWCÓW KTÓRYŚ MA?**

W zasadzie w historii trafiło się kilku gości w zielonych strojach, prujących do tego z łuku. Na pierwszy plan wysuwa się Robin. Fakt, że nie miał dziwnych uszu, ale też był człowiekiem lasu. Można by co prawda polemizować, czy zaiste można mówić o naśladownictwie skoro Link pojawił się gdzieś w ubiegłej dekadzie, a Robin około ośmiu wieków temu, ale kto by się tam sprzeczał o szczegóły. 3/4 plusa.

Kiedyś był taki serial na Sky One. Nosił tytuł Flash. Jego bohaterem był naukowiec, który na skutek jakiegoś eksperymentu potrafił się bardzo szybko poruszać. Gostek fruwał zostawiając wszędzie smugi, bił się z przestępcami i raczej budził żal. Sorry, ale za takiego gościa, nawet pomimo, że fajnie się rozmywał to najwyżej połowka (bo nosił czerwony i obcisły trykot).

9. Czerwony trykot? Tehehehe. A skoro już o tym to **JAKIE WZDIANKA MAJĄ...?**

Link za młodu - jeden stroik. Zgrabny i schludny, ale trochę za bardzo w stylu lat 80. Szczególnie ta trawista zielen. Na starość sprawa odrobinę się zmienia - z czasem człowiek zaczyna troszczyć się o różne rzeczy - w tym różne wyjściowe ubrania. Niestety inwencji wystarczyło krawcowi Linka na różne kolory, bo poza tym żaden z trzech strojów niczym innym się nie różni. Natomiast trzeba przyznać, że całkiem na czasie są ciężkie buciory - niby jedna metalowa wstawka, a od razu wygląda jakby trafił je gdzieś we Włoszech. Tylko trochę, delikatnie mówiąc, nie ma miejsca te białe rajstopy. No, ale od sztuk się nie mógł opędić, więc to może ja się myślę. W sumie połowka.

Sonic. Ciekawie, ciekawie. Strój tylko jeden, ale dosyć ekstrawagancki. Jeż śmiało odśladania brzuszka. Nie ma raczej na co patrzeć. Ale za to uwagę zwracają jego buty. Szczególnie te specjalne. Nowoczesne, bardzo stylowe... po prostu świetne. One same podbijają do 3/4.

10. **A KTO POTRAFI LEPIEJ ZMIENIAĆ SIĘ W WIRUJĄCĄ NIEBIESKĄ KULĘ?**

Mmm. Link?
Nie. Zero.

He. Sonic? Jeden plus.

Dziesiąte pytanie było tendencyjne, ale tak też miało być. Ostatnie pytanie, losowane z dwóch, miało określić, który z kandydatów ma więcej szczęścia. Rzut chińskim fenem zdecydował, że Sonic.

Podsumowanie:

Niezwykły, choć bardzo fartowny dla Sonica remis. Obaj po pięć plusów z małymi ćwiartkami. Sorry Link, ale to był prawdziwy pech.

Naszyc bohaterów możecie obejrzyć ostatnio w **ZELDA:OCARINA OF TIME** na N64 oraz **SONIC ADVENTURE** na Dreamcasta.

Banan

NO COMMENTS

Lubię czytać przychodzące do naszej redakcji listy. Ostatnio zauważyłem często powtarzające się, pisane drżąca ręką pytania dotyczące Dreamcasta. Idą mniej więcej tak: Czy niedawna japońska premiera Dreamcasta i zapowiadana na wrzesień premiera w USA i w Europie oznacza, że PlayStation i Nintendo 64 pójdą w odstawkę? Czy pojawienie się Dreamcasta znaczy, że na PSX'a i N64 nie będzie już dobrych gier uznanych firm?

W tej chwili odpowiedź brzmi: NIE. Na pewno nie - przynajmniej przez najbliższy rok 1999. Można więc spać spokojnie. Trzeba jednak pamiętać, że zarówno "S" jak i "N" także ostro pracują przy nowych konsolach.

Spodziewamy się ich w 2000 lub 2001 roku. Samym Dreamcastem teoretycznie nikt nie powinien się przejmować do czasu europejskiej premiery, czyli według wstępnych zapowiedzi do września 1999. Nasz magazyn przyjął charakter informacyjny - chcemy być na bieżąco ze wszystkim, co nowe (w końcu po to jesteśmy), a naszym celem jest, by te informacje dotarły i do was. Będziemy pisać o konsoli Dreamcast, ale czy to automatycznie znaczy, że DC rządzi?

NIE - bo w "starych" konsolach ciągle jest potencjał i góra pieniędzy. Gdyby ktoś jeszcze nie wiedział po co wydaje się na świecie gry, to śpieszę z odpowiedzią - dla pieniędzy. Która firma przy zdrowych zmysłach porzuciłaby żyłę złota w postaci kilkudziesięciu milionów PlayStation i Nintendo 64 w domach na całym świecie na rzecz niepewnego interesu w postaci nowej konsoli? Zwłaszcza, że po kilku latach niektóre z nich poznały możliwości sprzętu na wylot i są w tej chwili prawdziwymi fabrykami hitów.

Właśnie dlatego wypuszczając na rynek nową konsolę do gier video każdy koncern musi liczyć przede wszystkim na siebie i "kupionych" wcześniej developerów. W przypadku PlayStation ciężar produkowania ekskluzywnych hitów spadł niewątpliwie na pracujące z Sony od samego początku Namco i w odpowiednim czasie na "podkupione" od Nintendo Square. To firmy doświadczone, topowe, obecne na rynku gier video od zawsze. Wydaje się oczywistym, że przy premierze PSX2 koncern Sony ponownie skorzysta z ich usług. Jak wiecie Sony jest w tej branży stosunkowo świeżą firmą, a jej wewnętrzne zespoły developerskie na razie ćwiczą i nabierają wprawy (vide 989 Studios i ich ostatnie - mówiąc grzecznie przeciętne - produkcje).

Z kolei Nintendo to firma z tradycjami, najbardziej pożądanym designerem gier na świecie w postaci Shigeru Miyamoto i z kilkunastoma gramami i pozycjami znanymi na całej kuli ziemskiej. Tytuły te można odświeżać w nieskończoność - MARIO, STARFOX, YOSHI'S STORY, F-ZERO X, ZELDA. Każda z tych gier to

nowoczesna wersja starego przeboju firmy. Wypuszczając je na rynek Nintendo właściwie nie ryzykowało - gracze pamiętali stary, dobry stuff ze SNES'a. Nie wątpię, że jeszcze kiedyś ujrzemy Mario w akcji. Ale Nintendo też nie poradziłoby sobie bez pomocy Rare i kilku innych developerów (np. Iguana/Aclaim). Właśnie im "wielkie N" okazało swoją pomoc w postaci udostępnienia własnych technologii i doświadczeń. I pewnie dlatego TUROK 2 wygląda tak, jak wygląda. Czyli fantastycznie.

Exclusive'y były i będą zawsze. Najważniejsze jest jednak to, że cała reszta developerów będzie czekać i patrzeć, czy gracze zaakceptowali nową platformę (czyli: czy kupili wystarczającą liczbę konsol). Saturn zdechł, bo nikomu nie chciało się pisać na niego gier. Politykę "ilości nad jakością" pokazała niedawno firma Capcom, która zwyczajnie (a nawet bezczelnie) zapowiedziała, że przesuwa termin wydania na Dreamcasta sukcesora RESIDENT EVIL w postaci BIOHAZARD: CODENAME VERONICA na koniec roku 1999 - do momentu, aż w japońskich domach znajdzie się 3 miliony Dreamcastów.

Do czego zmierzam? Otóż choćby nie wiem jak wspaniała przyszłość rysowała się przed każdą z nadchodzących konsol nowej generacji, oceniać je będziemy jedynie na podstawie faktów - czyli obecnych na danej platformie gier. Za nic w świecie nie chcemy stracić wiarygodności w oczach czytelników. Dlatego my też - podobnie jak nadmienieni wcześniej developerzy - musimy czekać i obserwować sytuację na rynku.

Naturalnie każdy posiadacz konsoli musi się liczyć z tym, że kiedyś jego maszynka zestarzeje się i nadejdzie czas, gdy trzeba będzie się zastanowić nad kupnem nowego sprzętu. Nie należy jednak tracić głowy! Przez cały czas grono posiadaczy PlayStation i Nintendo 64 w Polsce rośnie w siłę, a to oznacza także, że w siłę rośnie cała nasza branża gier video. Do momentu, w którym w Europie pojawią się nowe konsole, na pewno znajdzie się kilka gier, dla których warto będzie zaprzedać duszę. Dzisiejsze spotkanie doktor Gulash pragnie zakończyć zalecając daleko idący spokój. Wszyscy razem zagrajmy w ulubioną grę developerów na całym świecie. Nazywa się "wait and see...".

Gulash

TV GAMES

GRY TV * CARTRIDGE * AKCESORIA

GAME GEAR

JAGUAR

NOMAD

GAME BOY



SEGA

NINTENDO 64

LYNX

SONY PLAYSTATION

PROWADZIMY ZAMIANĘ GIER

WARSAWA - URSYNÓW, ul. LACHMANA 4
obok Domu Kultury
INFO - TEL. 0602 - 668 - 514

CZĘSTOCHOWA

SWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
(Ponad 250 tytułów)

NINTENDO 64
(wszystkie tytuły)

GAMEBOY

SEGA SATURN

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

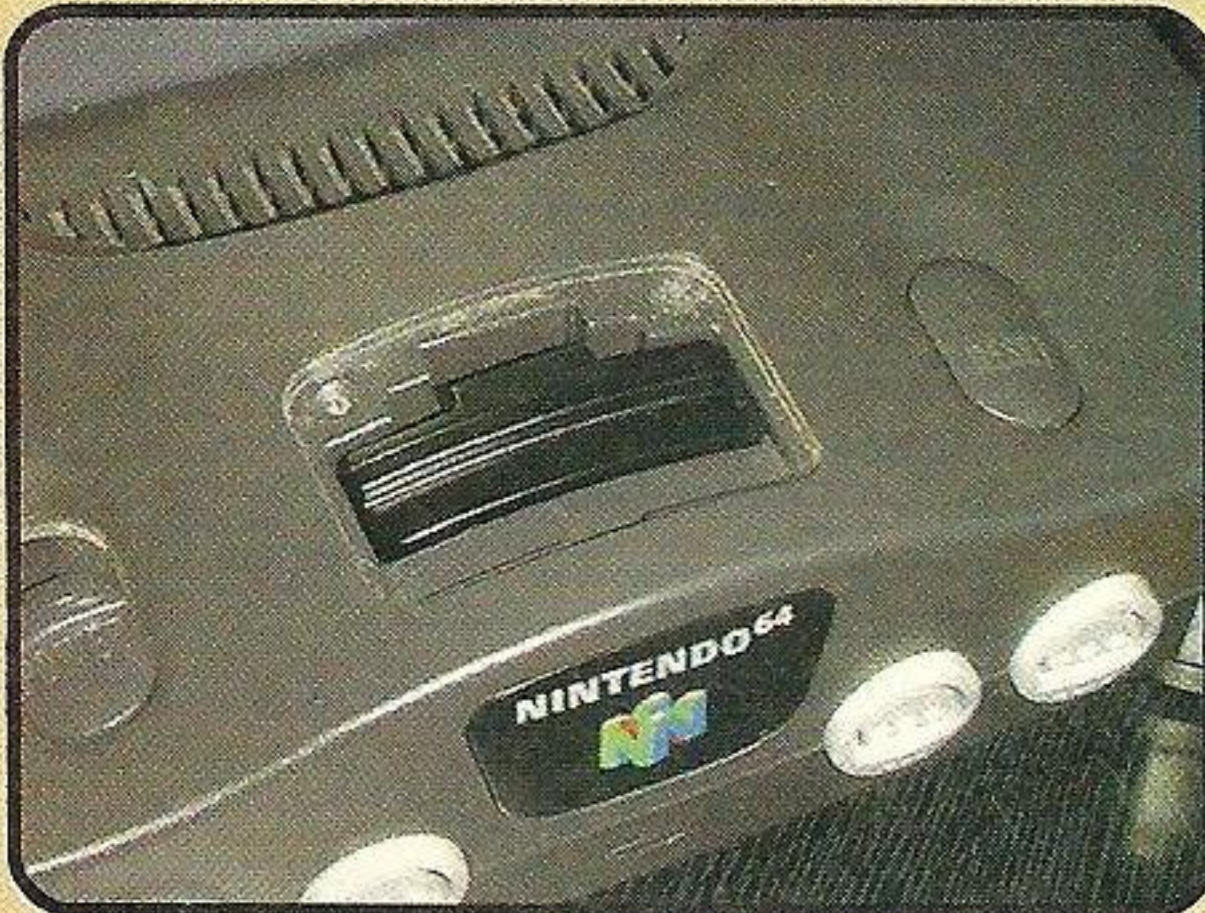
Przyjmujemy gry w rozliczeniu!
Możliwość zamiany konsoli!

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

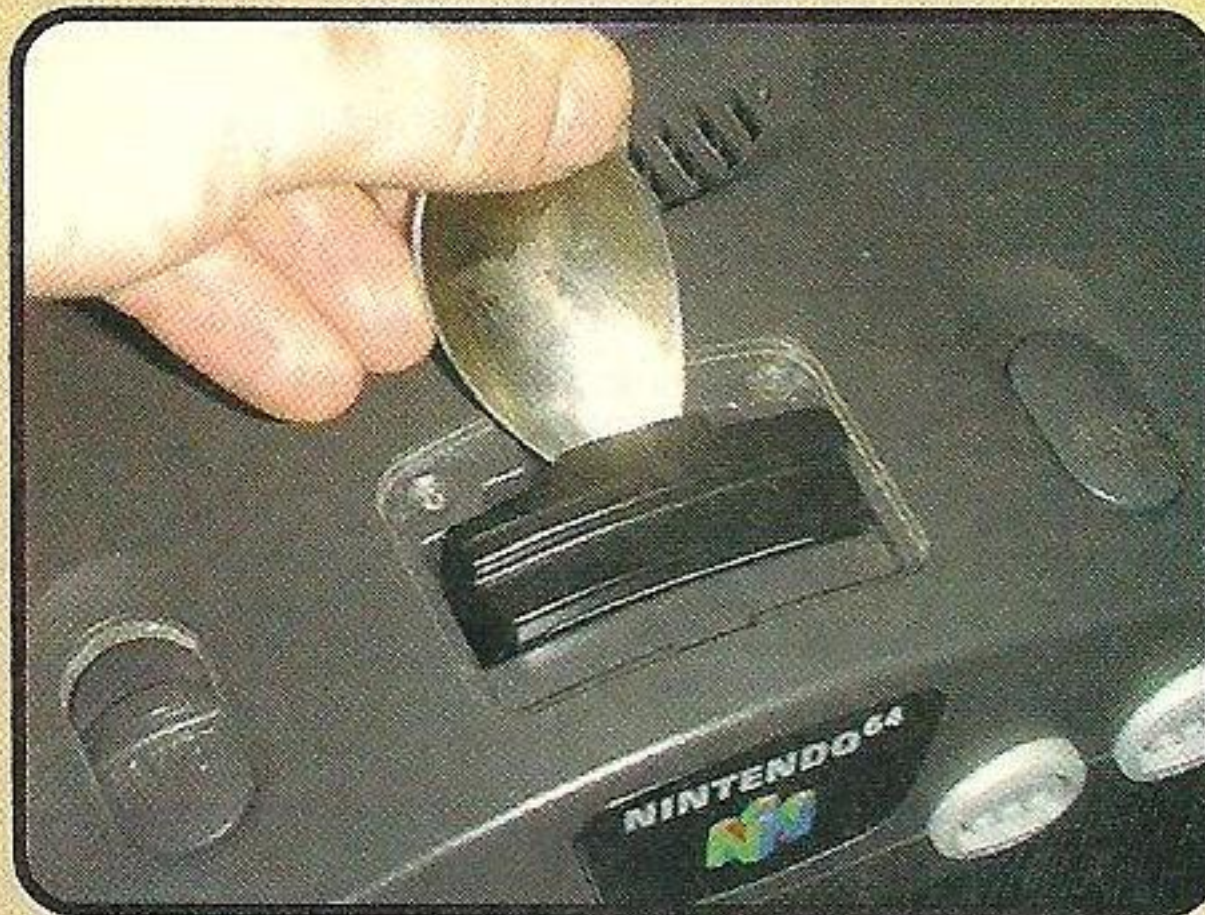
N64 EXPANSION PAK

■ PRODUCENT: NINTENDO ■ CENA: 120-160 zł

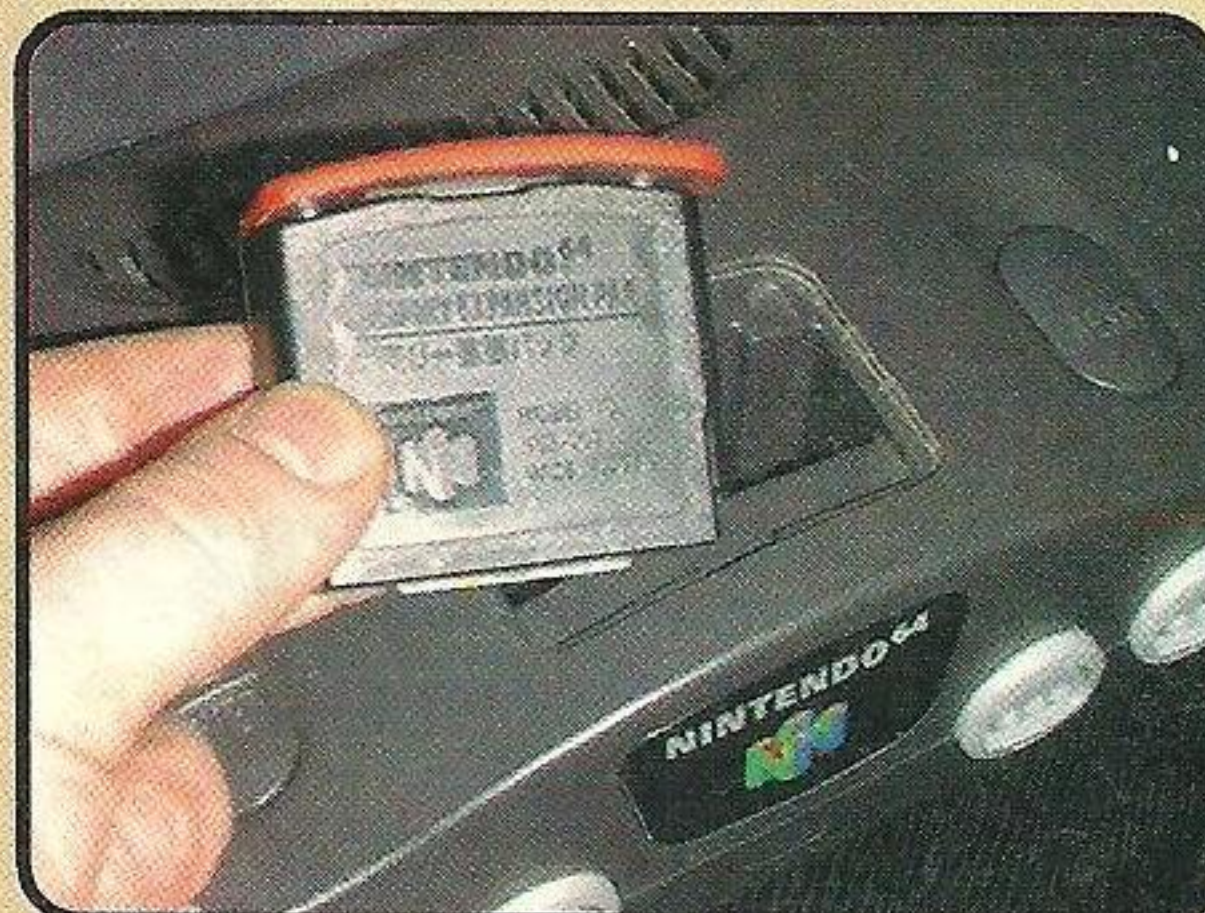
MONTUJEMY EXPANSION PAK



1. Pierwszą czynnością jest zdjęcie klapki z przodu konsoli. Znajduje się tam naklejka przestrzegająca przed jej zrywaniem. Naturalnie ją zerwij!



2. Trzeba podważyć i wyjąć znajdującą się tam czarną zaślepkę. Należy użyć czegoś twardego - my zrobiliśmy to zwykłą łyżką.



3. Operacji część trzecia - wkładamy Expansion Pak na właściwe miejsce. Nie można się pomylić - plastik pasuje tylko w jeden sposób.



4. Rozszerzenie należy solidnie docisnąć, można też zostawić otwartą klapkę - aby nie przegrzało się podczas wielogodzinnych sesji.

Oto długo oczekiwane rozszerzenie pamięci do Nintendo 64. Początkowo Expansion Pak miał wchodzić w skład napędu dysków magnetoptycznych N64 DD - jednak wiemy już, że praktycznie nie ma szans na amerykańską i europejską premierę tego urządzenia. Tym samym Nintendo zdecydowało się na jedyny słuszny krok, którym jest samodzielne wydanie PAK'a. Niewielkie rozszerzenie ma szansę wycisnąć nowe możliwości z pozornie skostniałego Nintendo 64...

Expansion Pak sprzedawany jest w pudełku, które wielkością nie różni się od pudełek z cartami. Urządzenie rozszerza pamięć Nintendo 64 o 4 MB, na łączną sumę 8 MB (4 razy więcej niż w PSX, 2 razy mniej niż DC). Dzięki powiększonej ilości pamięci zwiększają się także możliwości konsoli, lecz to w jaki sposób zostaną one wykorzystane zależy już tylko i wyłącznie od developerów. W przeznaczony dla prasy notatce Nintendo sugeruje, co autorzy gier mogą osiągnąć na Nintendo 64 wykorzystując urządzenie:

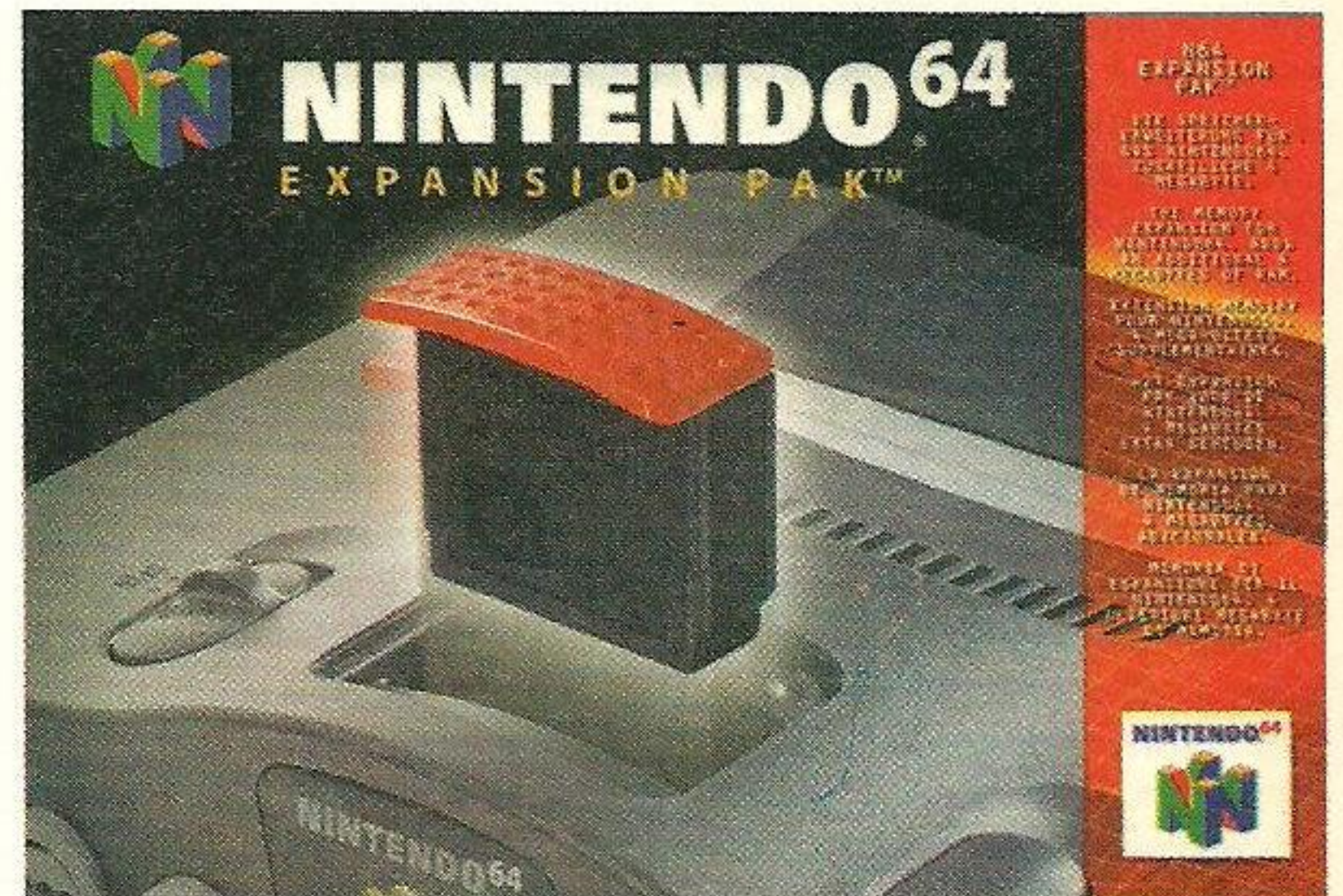
■ **Więcej pamięci=lepsza gra**
Więcej pamięci pozwala na jednoczesne załadowanie z cartą zwiększonej ilości danych, to oczywiste. Dzięki temu można będzie uzyskać lepsze tekstury, większe poziomy, lepiej animowane postacie, lepszą inteligencję przeciwników - słowem wszystko to, na co zwykle nie wystarczało pamięci.

■ **Wysoka rozdzielczość**
Wraz ze zwiększeniem ilości pamięci zwiększa się także bufor graficzny konsoli, w wyniku czego jest ona w stanie wyświetlić grafikę w rozdzielczości 640x480 - dwa razy wyższą, niż najczęściej używane w grach 320x240.

■ **Więcej kolorów**
Większość gier pracuje w 16-bitowym kolorze, wyświetlając 32 lub 65 tysięcy kolorów. Z Expansion Pak można to łatwo podciągnąć do 16 milionów.

■ **Lepsza animacja**
Przeskakując z podwójnego na potrójny framebuffer możliwe będzie uzyskanie płynniejszej animacji w nowych grach.

Tak to wygląda w teorii, w praktyce zaś jeszcze lepiej - bo Pak działa i to całkiem niezle. Na screenie poniżej pokazujemy, jak zgłaszają się gry odnajdujące rozszerzenie. Niestety możliwości urządzeń, którymi łapiemy screeny z konsol raczej nie pozwalają na bezpośrednie porównanie gier w niskiej i wysokiej rozdzielczości, musicie

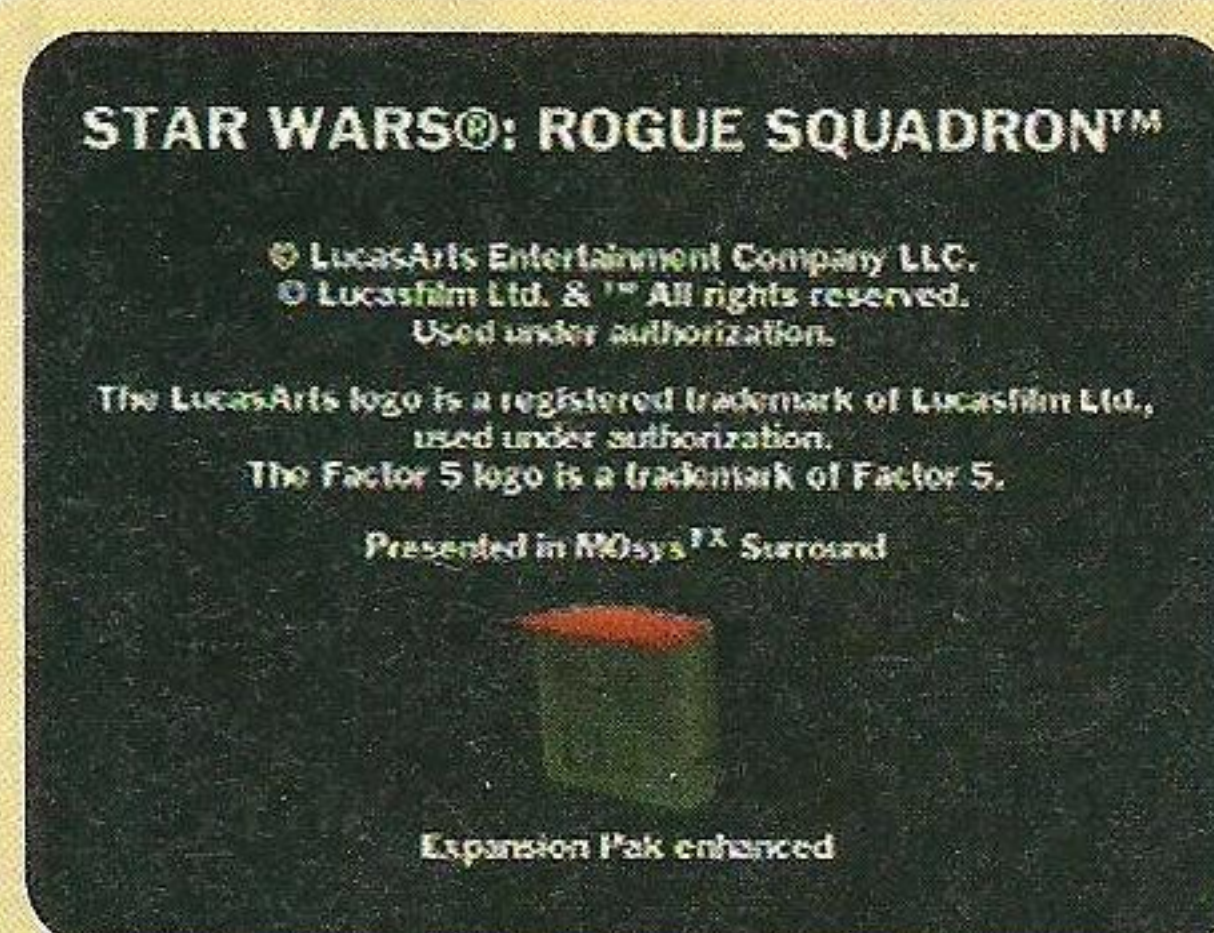


Pudełko, w którym sprzedawany jest EXPANSION PAK.

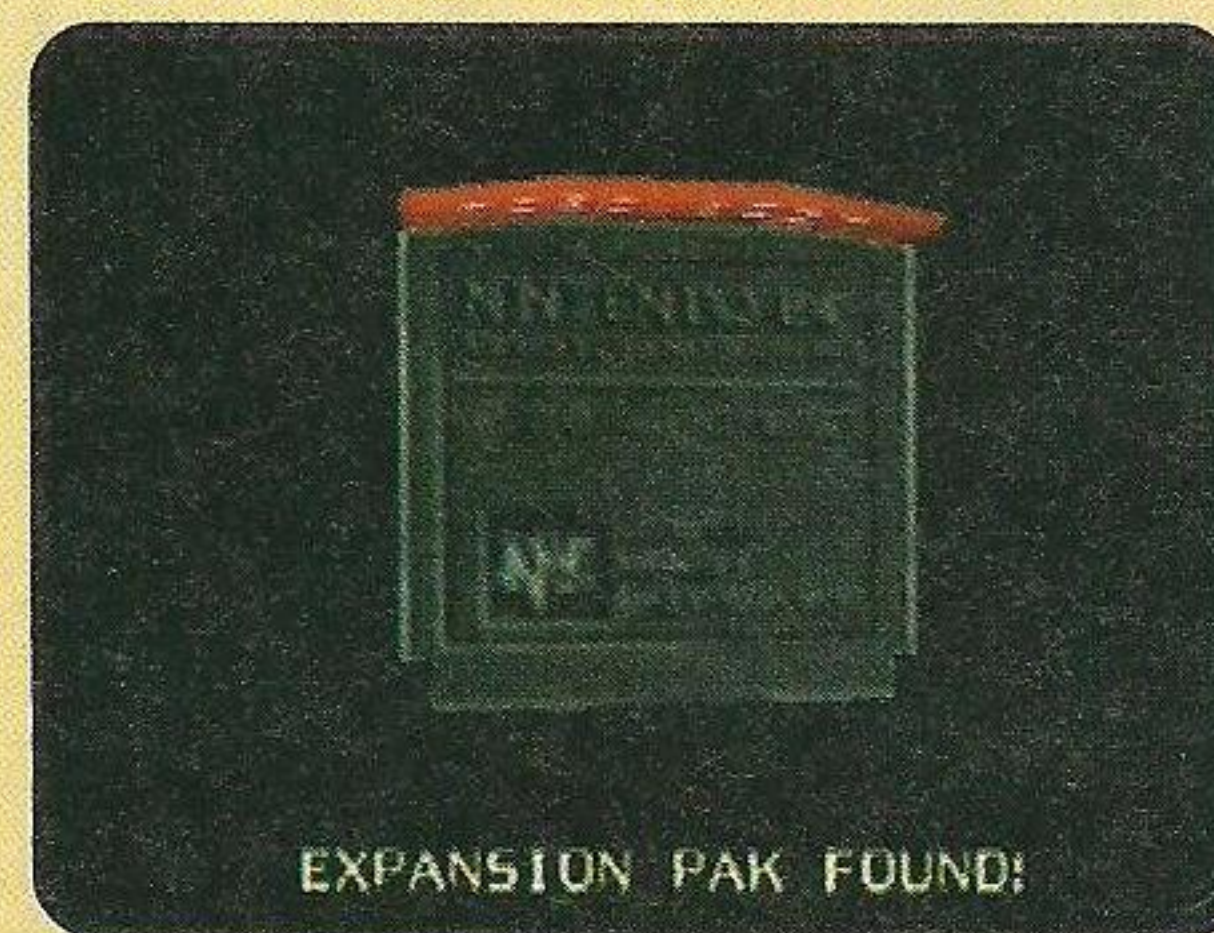
więc zdać się na nasze słowa. Pierwsze trzy gry, które wykorzystują Expansion Pak to TUROK 2, ROGUE SQUADRON i TOP GEAR OVERDRIVE. O ile wysoka rozdzielczość w TGO jest praktycznie nie do zauważenia, TUROK 2 i ROGUE SQUADRON robią olbrzymie wrażenie i raczej nie ma się ochoty na powrót do niskiej rozdzielczości. Wygładzone krawędzie obiektów, lepsze tekstury i naprawdę widoczna wysoka rozdzielczość zwyczajnie pozwalają na nowo uwierzyć w potężne możliwości tej konsoli. Niestety każdy kij ma dwa końce, tak też jest i w przypadku Expansion Pak'a. Mimo, że gry

rzeczywiście wyglądają dużo lepiej niż poprzednio, to na oko wcale nie przyspieszają, a nawet wręcz przeciwnie - jakby momentami lekko zwalniały. Daje się to zauważyć w przypadku TOP GEAR OVERDRIVE i ROGUE SQUADRON. Tutaj ograniczeniem jest już samo N64 i żadne rozszerzenie tego nie przewalczy. Ale w moim odczuciu warto dać te 2-3 klatki animacji za hi-res.

W przyszłości spodziewamy się większej liczby gier wykorzystujących rozszerzenie - na przykład wszystkie nowe gry Acclaim będą kompatybilne z Expansion Pak. Werdykt? Jeśli poważnie myślisz o granii na N64, atakuj ten mały gadżet - jest wart swojej ceny.



ROGUE SQUADRON znalazł rozszerzenie...



... podobnie jak TUROK 2: SEEDS OF EVIL!

PRENUMERATA

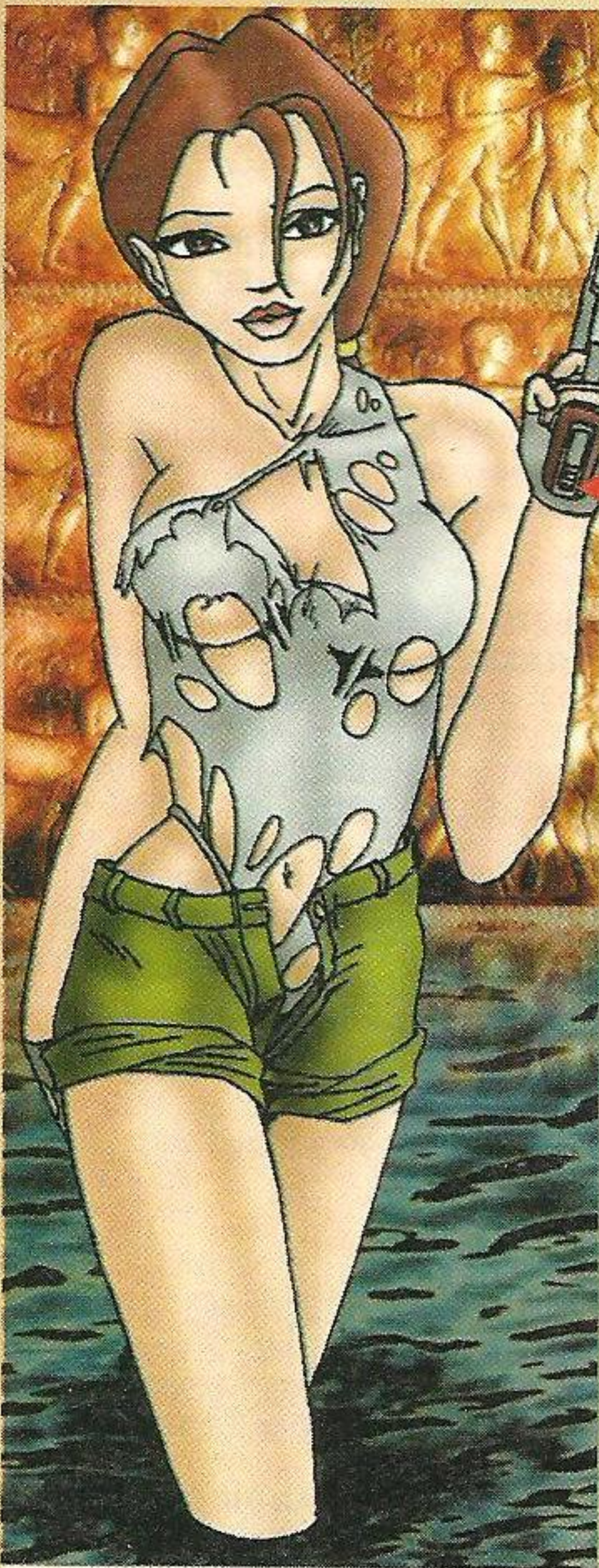
Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

PRENUMERATORZY WYGRYWAJĄ:

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

JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

Wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu - 6 lub 12 numerów - wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. To wszystko - teraz trzeba czekać na pierwszą przesyłkę. Wydawnictwo realizuje prenumeratę natychmiast po wpłynięciu kuponu, co może trwać do dwóch tygodni. Dlatego tylko szybka decyzja pomoże Ci założyć prenumeratę od najbliższego, ósmego numeru NEO PLUS. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer dziewiąty. Ale nie martw się - NEO PLUS jest już dostępne w archiwaliach. Zawsze będziesz mógł uzupełnić swoje zbiory.



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

OTO
PLAKAT I
KALENDARZ,
KTÓRY
POŚLALIŚMY
W TYM
MIESIĄCU

nowość!!
**KOM-
PEN-
DIUM!**

Przyjmujemy zamówienia na Księgę Gier Video - **KOMPENDIUM KONSOLOWE!** Aby zamówić zaznacz na zamieszczonym obok kuponie odpowiednią rubrykę i opłać na poczcie 19,90 złotych.

KOMPENDIUM ukaze się pod koniec stycznia '99

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: 6 numerów - 28,90 zł

12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

- N+ 1/98
 N+ 2/98
 N+ 3/98
 N+ 4/98
 N+ 5/98

zamawiam następujące

numery archiwalne:

(każdy w cenie 5,- zł)

KOMPENDIUM konsolowe

Tak, zamawiam książkę KK szt. 1

Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)



- taniej

- bezstresowo

- z gwarancją regularnego

otrzymywania

- już od pierwszego numeru

atrakcyjne upominki

UWAGA! - To Twoja szansa!

Co miesiąc

wśród prenumeratorów losujemy płyty

z wersjami demo gier na PSX'a

oraz pełne wersje gier na PSX'a!

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: 6 numerów - 28,90 zł

12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

- N+ 1/98
 N+ 2/98
 N+ 3/98
 N+ 4/98
 N+ 5/98

zamawiam następujące

numery archiwalne:

(każdy w cenie 5,- zł)

KOMPENDIUM konsolowe

Tak, zamawiam książkę KK szt. 1

Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: 6 numerów - 28,90 zł

12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

- N+ 1/98
 N+ 2/98
 N+ 3/98
 N+ 4/98
 N+ 5/98

zamawiam następujące

numery archiwalne:

(każdy w cenie 5,- zł)

KOMPENDIUM konsolowe

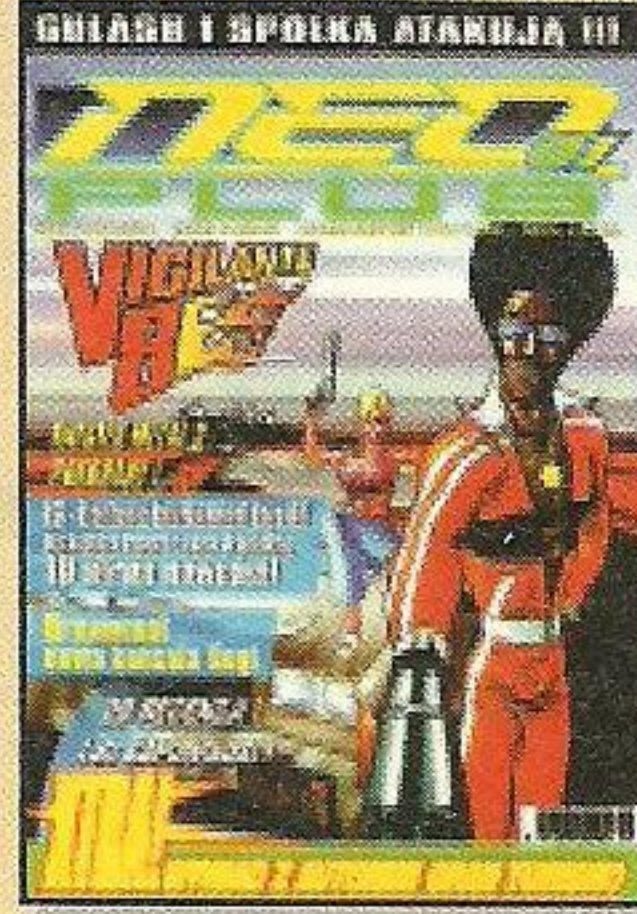
Tak, zamawiam książkę KK szt. 1

Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

ARCHIWALIA

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

NEO PLUS nr 1 - Lipiec/Sierpień 1998



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

NEO PLUS nr 2 - Wrzesień 1998



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

NEO PLUS nr 3 - Październik 1998



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

NEO PLUS nr 4 - Listopad 1998



ZAPOWIEDZI: METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2
RECENZJE: WILD NINE, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR, NHL 99
HELP: Tips & Tricks
XTRA!: FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.

NEO PLUS nr 5 - Grudzień 1998



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

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

SQUAREWARE

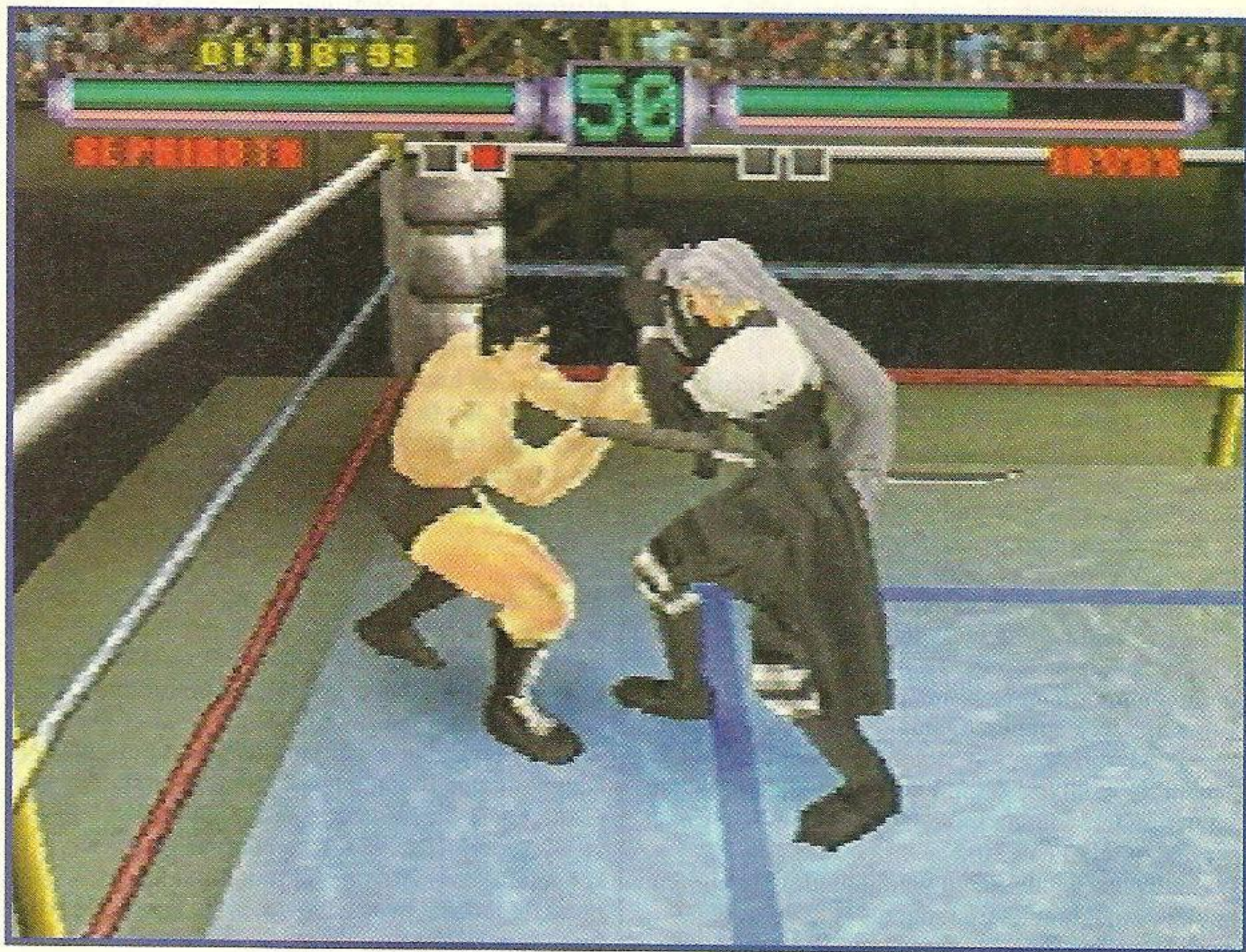
BE THERE OR BE SQUARE

Po pierwszym kontakcie z japońską wersją EHRGEIZ - nowym mordobiciem Square - mam dwie wiadomości. Zwyczajowo, dobrą i złą. Zacznę naturalnie od dobrej.

Pierwsza to fakt, iż do końcowej wersji EHRGEIZ trafiło całkiem sporo postaci - Cloud, Tifa, Sephiroth, Red XIII (pod postacią zmieniającej się w niego sztuki o imieniu Jo), Yuffie, Vincent oraz Zax. Postacie są przy tym odwzorowane bardzo ładnie - może z wyjątkiem Reda, ale z nim jest trochę więcej problemów. Tak więc - oto ta dobra nowina (przynajmniej dla fanów FFVII). Zła sprawa to za to miodność gry - EHRGEIZ jest kolejnym dowodem na to, że mordobicia i pełne 3D nie mieszają się. Niestety gra po prostu nie sprawdza się. Po pierwsze - walka sprowadza się do latania w kółko po planszy aż do wystrzelania wszystkich specjalii, a potem zaczyna się już żmudne wklepywanie trzyciosówek. To taka wiele ładniejsza w wykonaniu, ale mniej natchniona DESTREGA. Poza tym postacie z FINALA są dorzucone na siłę - ani jednej z nich nie ma w pięknie wyrenderowanej czołówce prezentującej wszystkich pozostałych bohaterów, a własne filmowe zakończenie ma bodaj tylko Sephiroth. A i tak jest ono zrobione z posklejanych animacji z FFVII. Słowem - dla amatorów FINALA, specjalna gratką EHRGEIZ nie będzie.

Oczywiście przyjemnie jest popatrzeć, jakie to specjale mają poszczególne postacie - METEORAIN w wykonaniu Clouda inaczej wygląda "na żywo", ale tak poza tym to gra jest bezduszna. Niewątpliwie jednak wszystkie postacie wyglądają bardzo ładnie - Yuffie ma swoją gwiazdę na plecach i te ciekawe rzemyki na nodze, Vincent ma dziwne stopy i rozwiany płaszcz, z którego wyciąga guna,

jest dosyć krótki (a poza tym, po trafieniu, dzielny czworonóg wraca do postaci ludzkiej). Gra obsługiwana jest w całkiem łatwy sposób - ręka, noga, specjal i blok. Ciosy wykonuje się w zależności od pozycji względem przeciwnika, a przez to, że biegać można po całych, kilkupoziomowych arenach - wcale nie jest to takie łatwe. Gra jest przy tym bardzo



Sephiroth świetnie macha swoim Murasame (posługuje się nim niczym szpadą) ale miecz jest zdecydowanie zbyt krótki, Cloud (i Zax, który jest w zasadzie jego czarnowłosym klonem) ma tę swoją charakterystyczną postawę na przykucniętych nogach i z trzymany ukośnie mieczem. Tifa też naturalnie nie odstaje od reszty. Kłopot jest tylko z Jo - jest to dobrze walcząca nogami dziewczyna z trzema śmiesznymi blond warkoczami na głowie, która dopiero po użyciu swojego specjalu zmienia się w Reda. Redem nie walczy się najlepiej a oprócz tego czas jego transformacji

szybka i nie daje zbyt wiele czasu na reakcję, co w przypadku produktu zręcznościowego nie powinno nikogo dziwić..

Moja prywatna opinia na temat EHRGEIZ - jest to niezbyt udany produkt. Nie ma w nim miejsca na wyrafinowanie - za bardzo chce się mashować i nieco zbyt kuszący jest ten przycisk do walenia bonusowymi atakami poszczególnych postaci.

Z innych Square'owych newsów - wskrzeszona ma zostać szósta część FINAL FANTASY i to w wersji na PSX-a. Niesie to ze sobą dwie

dobre nowiny - po pierwsze gra ma wreszcie zawierać całe tłumaczenie i całą intrygę, jaką dotychczas napawać mogli się tylko japońscy gracze. Okazało się bowiem, że przetłumaczenie całego scenariusza i zapisanie wszystkich dialogów na cartie okazało się fizycznie niemożliwe co wynika ze związku katakany i kanji (FFVI pisany był w obydwu). Przez to, że translacja wszystkich dialogów nie byłaby możliwa w wersji amerykańskiej - zostały one w sporej dosyć części po prostu wycięte (tłumacz gry - Ted Woolsey mówił o ok. 30% wywalonego tekstu). Dzięki temu gracze PSX-owi nie tylko będą mieli okazję zagrania w jedną z lepszych części serii, ale jeszcze będą mogli zrobić to na skalę, na jaką jeszcze nie było to dane angielskojęzycznym graczom. Druga sprawa to animacje - oprócz dodania renderowanych filmów na początku i końcu gry, graficy postanowili urozmaicić nimi także resztę gry.

Nic tylko się cieszyć i zacierać ręce z myślą o starszkołnej rozrywce. Aha - no i zapraszam do wzięcia udziału w dalszej części Square'owego konkursu.

Squaerio patrząc dumnie w przyszłość

FAQ

Jak tam idą egzaminy i zaliczanie semestru? Chyba nieźle, ponieważ znaleźliście dużo czasu na pisanie listów. W tym miesiącu padł rekord - takiej ilości kopert jeszcze nie widziałem. Ankiety - i dlatego mam do was małą prośbę. Piszcie na kopercie do jakiego działu jest list, np. "FAQ", "Konkurs", "Squareware". Dzięki temu zadamy o wasze sprawy dużo szybciej. Przyszło też sporo rysunków, szkoda że większość czarno-biała lub na kartkach w kratkę, mimo to udało nam się sporządzić małą galerię, i jeszcze jedno do wszystkich, którym włosy stają dęba po przeczytaniu FAQ: listy, które tu drukujemy naprawdę do nas przychodzą. W tym miesiącu nie dajemy nagrody za najlepszy list - przechodzi do puli.

Brat@gromit.pmc.com.pl

Przed lekturą waszych jeszcze jedna prośba. Szkoda waszego czasu, nie przysyłajcie do nas błagalnych listów o podarowanie np. gry. Miejcie honor. Od tego są konkursy - staramy się organizować ich jak najwięcej. OK, teraz już lecimy ze stuffem, który jak zwykle jest arcyciekawy.

☒☒☒

Mam parę pytań dotyczących Dreamcasta:

1. Czy nie uważacie, że kiedy wyjdzie PSX 2 z technologią NURBS, DC będzie przestarzała technicznie konsolą? A przecież nowe SONY wyjdzie krótko po premierze DC w Europie. Czy zatem warto kupić nową Segę?
2. Jak wygląda wysoka rozdzielczość DC na telewizorze? Czy obraz miga?
3. Czy TEKKEN 3 naprawdę wyjdzie na DC?
4. Czy jest szansa aby jakaś polska firma developerska zrobiła grę na konsolę?

Pegaz, Inowrocław

1. To dosyć trudne pytanie. Teoretycznie każda konsola powinna wystarczyć na 4 lata. Czemu się martwisz o możliwości DC, przecież dopiero się narodził. Natomiast na pewno nie warto kupować konsoli Segi już teraz, ponieważ jest za droga. Po premierze w Europie będziesz musiał sam dokonać wyboru. Tym bardziej, że po roku na DC będzie tyle gier, że będziesz wiedział co robić. A naszym zdaniem na pojawienie się PSX2 nie ma co liczyć przez najbliższe 18 miesięcy...
2. Trzeba przyznać, że hi-res na wielkim telewizorze to fantastyczna sprawa. Obraz nie miga, a do tego jest wyraźny. A gdy dojdzie jeszcze bardzo eleganckie rozmycie tekstur to naprawdę całość jest oszałamiająca. Szkoda tylko, że na razie warte uwagi są tylko SONIC i VF3tb.
3. Gdybyśmy wiedzieli, to wywalilibyśmy to na okładkę jako newsa miesiąca. Na razie to niepotwierdzona plotka, podobnie jak z SOUL CALIBUR i TIME CRISIS 2.
4. Szansa jest zawsze. Miejmy nadzieję, że w końcu, któraś firma zdecyduje się na to. Póki co PSX'owy zestaw developer's kit posiada tylko Union Systems i podobno nawet coś tam dębują, tyle że trwa to już ze 2 lata.

☒☒☒

PSX dawał mi kiedyś wiele radości, piszę "dawał" gdyż ostatnimi czasy konsola ta ma mi coraz mniej do zaoferowania. Najlepszym tego przykładem jest CRASH 3. Ostatnio pożyczyłem tę właśnie grę od znajomego i grałem w nią aż 20 minut po czym znudzony wyłączyłem konsolę. I tak jest ostatnio ze wszystkimi tytułami. Podoba mi się TOMB 3 i TOCA 2. Ale mimo, że te gry są na poziomie nie dają mi już tyle satysfakcji co ich pierwowzory. Co prawda w dalszym ciągu lubię sobie pograć w COLINA czy VIGILANTE'A, ale to już nie jest to samo co kiedyś. Nawet zacząłem się zastanawiać czy ja z grania nie wyrosłem. W oczekiwaniu na METAL GEAR SOLID postaram się sprawić PC i zakosztować QUAKE'a i HALF-LIFE bo słyszałem, że te gry są bardzo dobre.

Marcin, Katowice

Hmmm.... No tak. CRASH 3 ci się nie podoba? Cóż... PC tu nic nie pomoże, ponieważ jesteś w takim stanie, że gry ci kompletnie obrzydą. Przynajmniej ja tak miałem jakieś dwa lata temu.

Też miałem kryzys i kupiłem PC z akceleratorem. Fajnie było przez miesiąc, a potem zaczęła się masakra. Na blaszaka jest tyle nieprzyjemnie plastikowych gier, że aż wymiotować się chce. Owszem jest parę pozycji wartych uwagi ale można policzyć je na palcach jednej ręki. Wiem o co chodzi - brakuje ci wysokiej rozdzielczości i wygładzonych tekstur. Cóż, na PlayStation tego się nie doczekasz, musisz poszukać piękna w czym innym. Włącz sobie parę RPG-ów, czy innych platformówek. Spróbuj starszych pozycji np. SUIKODENA albo ALUNDRE. Będzie dobrze, zobaczysz... Zastanów się dobrze czy chcesz kupić PC. No i czy masz odpowiednią ilość gotówki na upgrade blaszaka co trzy miesiące?

☒☒☒

Mam problem z kartą pamięci. Wszystkie dotychczasowe save'y zostały wykasowane: miałem już wszystkie licencje w GT, 80 godzin gry w FF7, wszystkie postacie w FF7 - wszystko poszło na marne. Gdy kupiłem kartę zaraz pojawiło się polecenie aby ją sformatować. W porządku. Potem wszystko działało. Od kolegi dowiedziałem się, że "formatować" to wykasowywać wszystkie dane, ale dlaczego pojawiło mi się to kilka razy?

Marcin, Poznań

Formatować to nie znaczy kasować dane. Chociaż prawdą jest, że usunięcie danych jest skutkiem formatowania. FORMAT służy do przygotowania karty do współpracy z konsolą. Teoretycznie kartę powinno się formatować tylko raz na początku (i to w przypadku produktu nielicencjonowanego). Podejrzewam, że masz nieoryginalną kartę. Z nimi niestety jest problem. Nie zawsze, ale zdarza się, że występuje 100% brak kompatybilności karty z konsolą. Wtedy dane mogą ulec zniszczeniu. W zasadzie radziłbym ci kupować tylko wieloblokowe karty (powyżej 15).

☒☒☒

Mam kilka pytań do was:

1. Gdzie i za jaką cenę można kupić konsolkę GB Color?
2. Czy w najbliższym czasie możemy się spodziewać Konsolowego Kompendium?
3. Byłbym bardzo wdzięczny za powiększenie działu o GB.

Tomasz, Kraków

1. Pewnie w każdym dobrym sklepie z grami konsolowymi. Nie wiem jak w Krakowie, ale w Warszawie na pewno dostaniesz w Ultimie, możesz też zamówić wysyłkowo. Cena to ok. 350PLN. Warto zainwestować - GB Color to super maszyna.
2. Tak, jak najbardziej. W połowie lutego powinna trafić do wszystkich, którzy je zamówili.
3. Sporadycznie - np. w tym miesiącu. To zależy głównie od ilości nowych gier. Poza tym z trudem upychamy wszystkie nowości, a na niektóre recenzje nie mamy miejsca.

☒☒☒

Mój problem zaczął się około sześciu miesięcy temu, kiedy kupiłem dzieciom konsolkę PSX. Pierwsze dni przebiegły spokojnie pod znakiem CRASH'A a potem TOMB RAIDERA. Problem zaczął się od RESIDENTA 2. Grałem nocą kiedy

moje dzieci już spały, aby nie wywołać nocnych moczeń u moich maleństw. Ale nie to okazało się największym problemem. Kłopot jest z moją żoną. Jak mam ją przekonać, że marnowanie czasu na "wypełnianie obowiązku małżeńskiego" to grzech niewybaczalny. W tym czasie mógłbym przejść ze dwa levele w DIABLO. Liczę na waszą pomoc...

Andrzej, Busko-Zdrój

Sprawa jest banalnie prosta. Musisz swój obowiązek wypełnić tak dobrze, aby druga połowa zmęczona poszła spać i przez najbliższe dwa dni nic o tym nie wspominała. Prawda, że potrafisz? A poza tym nie narzekaj, jeszcze kiedyś zatęsknisz za swoimi obowiązkami, a co wtedy będzie jak żona odejdzie? SEX i konsola to temat na kolejny, duży artykuł przekrojowy... I przypadkiem nie zastanawiaj się nad swoim wiekiem - znamy pewnego 60-letniego hardcore'owca, który ma PSX'a. Powaga.

☒☒☒

Mam 13 lat i nazywam się Kamil. Moja mama rozwiodła się z tatą, podobno gdy miałem 7 lat. Wiedziałem o nim tylko tyle, że mieszka w USA. Ostatnio przeżyłem straszny szok, ponieważ dowiedziałem się, że ojciec przyjedzie na kilka dni aby mnie zobaczyć. Okazał się z niego bardzo równy gość. Następnego dnia powiedziałem mu o moim największym zainteresowaniu czyli o PSX. Zaproponował mi abyśmy poszli do sklepu i kupili jakąś grę. Czemu nie? Gdy weszliśmy do sklepu ojcu włosy dęba stanęły, oczy wyszły z orbit, a skóra zaczęła po kolei zmieniać kolory gdy zobaczył ceny. Powiedział, że w za oceanem można kupić gry o wiele taniej i gdy tylko przyjedzie do domu kupi mi gry jakie tylko będę chciał. Zrobiłem mu więc listę ośmiu gier, na której znalazły się m. in.: SPYRO i NHL'99. Dwa dni po jego wyjeździe dostałem telefon, że za jakiś tydzień przyjdzie paczka z 8 grami i innymi rzeczami na adres babci. Minął tydzień, drugi i nic. Pewnego dnia poszedłem do mojego brata cioteczno aby pograć na PSX'ie. Gdy wszedłem do jego pokoju, zobaczyłem, że jego biblioteczka gier powiększyła się o dokładnie osiem gier. Od razu zapytałem skąd je ma? Odpowiedział, że od babci. Mną w tej chwili, aż rzuciło. Gdy wbiegłem do jej mieszkania ona obierała ziemniaczki. Zapytałem dlaczego oddała moje gry? Ona odpowiedziała spokojnie, że nie przychodziłem po nie. Po III Wojnie Światowej, którą rozpętałem, odzyskałem tylko SPYRO. Kamil, Białyostok

Powinieneś pilnować swoich spraw. Wiedziałeś, że ma przyść paczka, a babcia cię nie lubi. Liczyłeś na to, że ona zadzwoni? Trzeba było ją codziennie nękać. Natomiast tej staruszce niech spróchnieje sztuczna szczęka. Mogła pani chociaż podzielić paczkę na dwie równe części, jeśli zamierzała pani obdarować jeszcze kogoś innego.

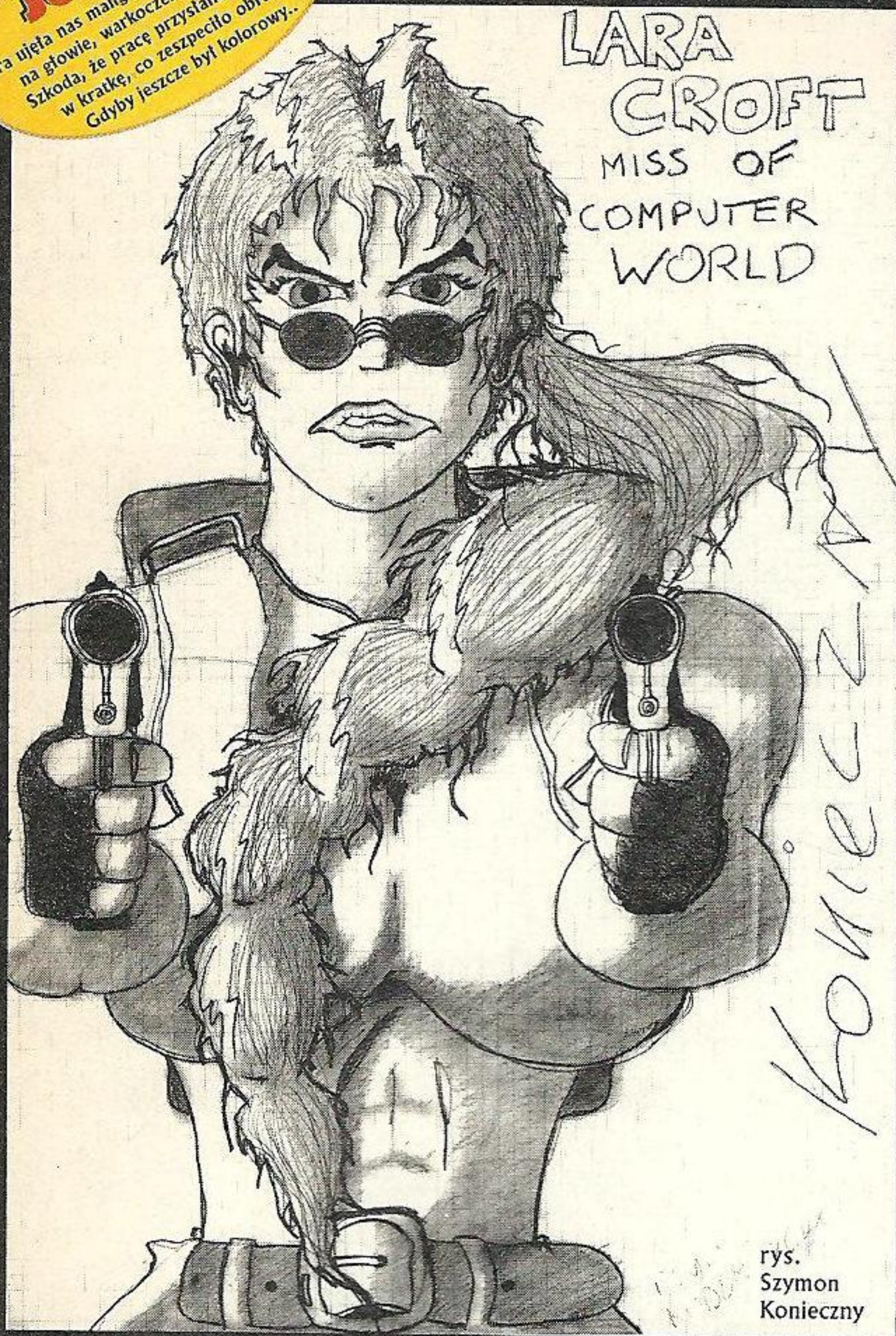
☒☒☒

Chciałbym dla was pracować. Co mam robić?

Jacek, Łódź

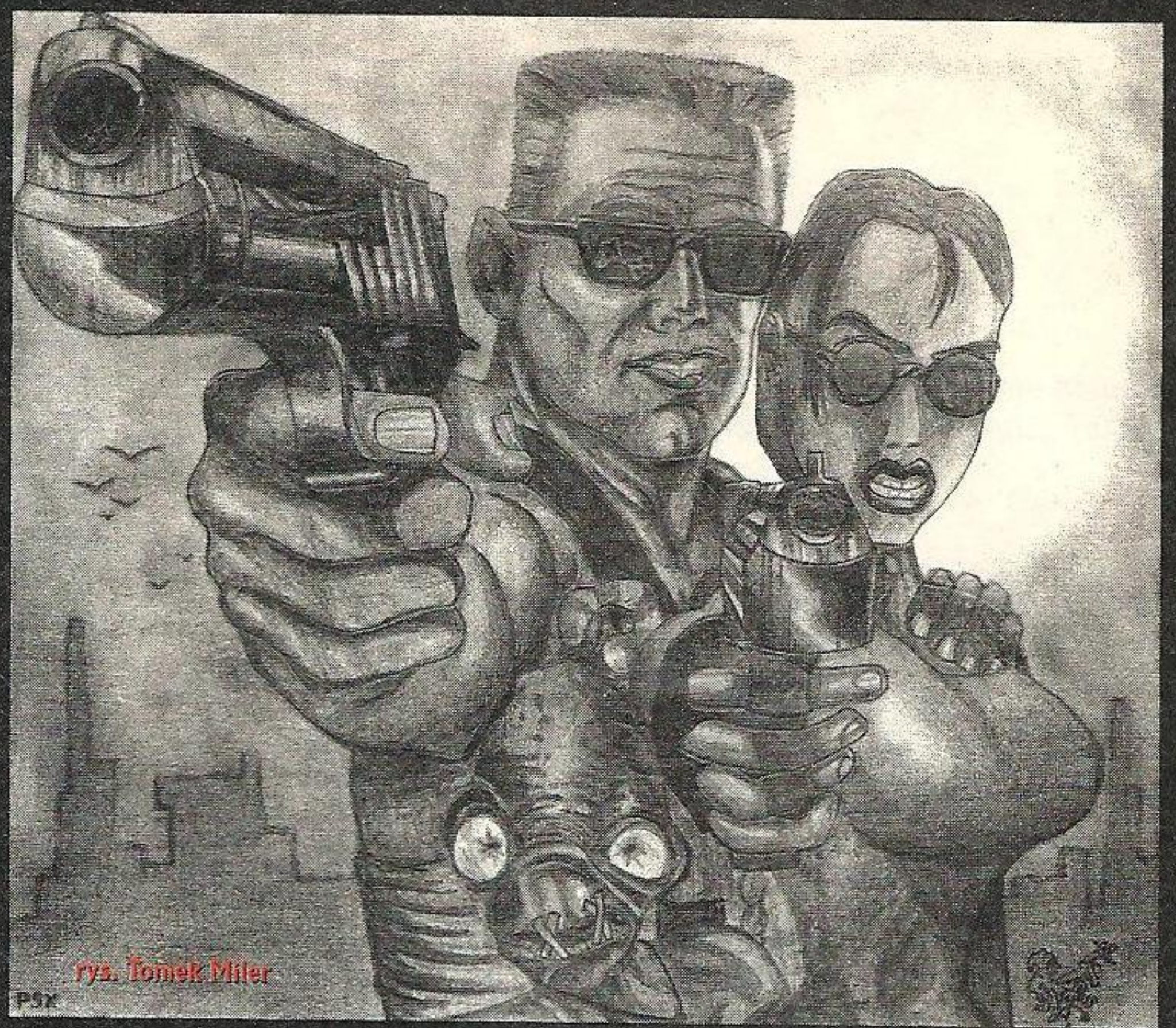
Musisz udowodnić swoją przydatność - napisać dobre teksty, sygnąć pomysłami, mieć kompa i e-mail, a także trafić na moment, w którym będziemy szukać nowego talentu do pracy.

Joypad!
 Lara ujęła nas mangowym pyszczkiem, trwała na głowie, warkoczem i obrzymimi... Szkoła, że prace przysłano na papierze w kratkę, co zeszpeciło obrazek. Gdyby jeszcze był kolorowy...



LARA CROFT
 MISS OF
 COMPUTER
 WORLD

rys.
 Szymon
 Konieczny



rys. Tomek Miller



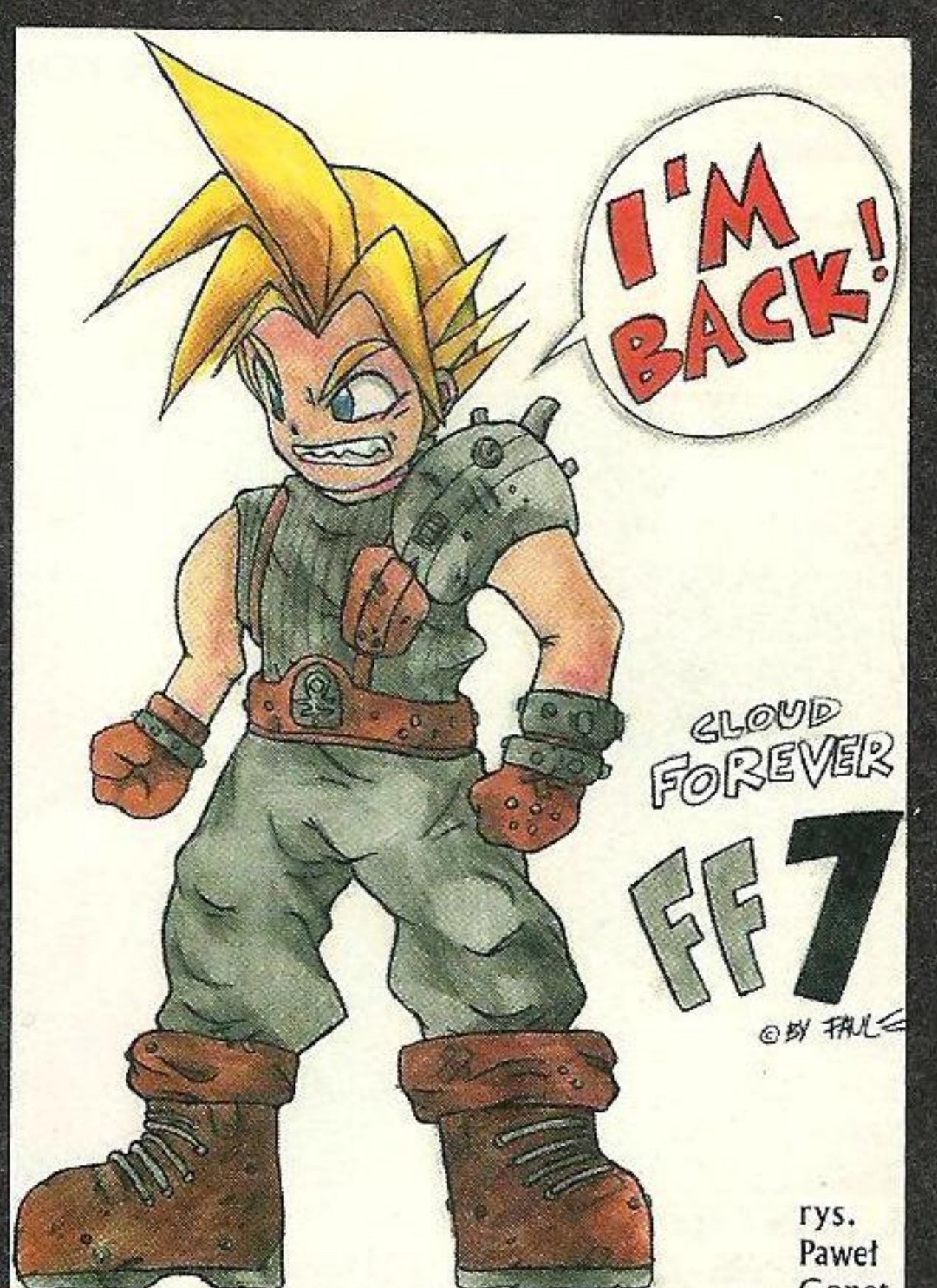
rys. Kamil Pawłowski



rys. Rafał Czyżykowski



rys. Marcin Danielewski



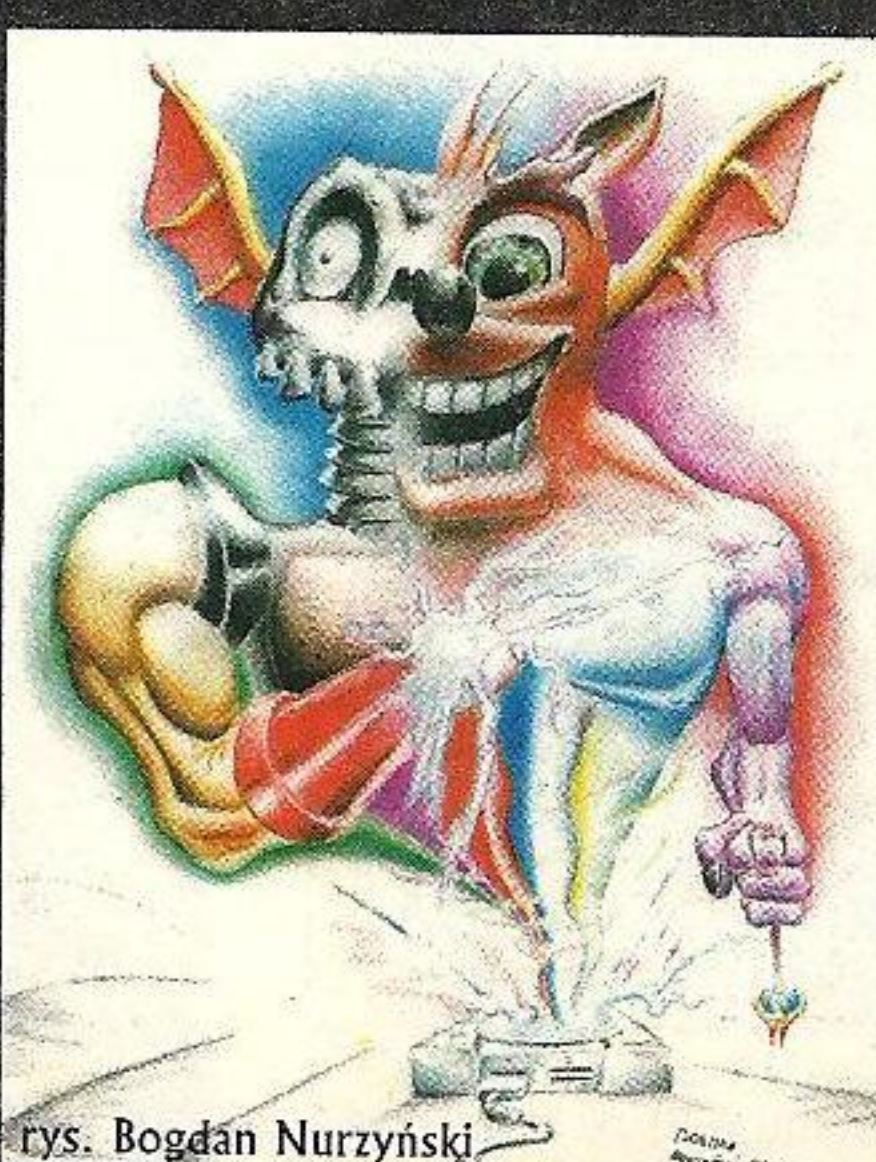
rys.
 Paweł
 Gonet



rys. Paweł Jagielnicki



rys. Tomek Konieczny



rys. Bogdan Nurzyński



rys. Paweł Jagielnicki

Piszcie, bo warto!
 Co miesiąc dajemy joypad za najlepszy rysunek i pełną grę za list miesiąca!

Control Station PlayStation

Konkurs SquareWare

EDYCJA 2

Kontynuujemy rozpoczęty miesiąc temu konkurs. W drugiej edycji można wygrać amerykański oryginał gry:

BRAVE FENCER MUSASHI

Aby wziąć udział w konkursie, w tej edycji trzeba narysować dowolną techniką jednego z bohaterów gier Square. Pod uwagę bierzemy wszystkich - od Crono z CHRONO TRIGGER, przez Clouda z FF7 aż po Fei'a, Musashiego, a nawet Squalla z FINAL FANTASY 8. Prosimy nie przerysowywać!

Tymczasem przedłużyliśmy termin (poczta na święta po prostu stanęła) nadsyłania opowiadań - rozwiązanie za miesiąc. Ślijcie rysunki pod adresem:

NEO PLUS,
Skrytka Poczтовая 83
00-963 Warszawa 81

Z dopiskiem
"Konkurs
SquareWare"



Zwycięzca edycji lutowej otrzyma grę BRAVE FENCER MUSASHI

Konkurs Remiego

Cześć Gieromaniacy!

Dzięki uprzejmości chłopaków z NEO PLUS mam możliwość zwrócenia się do całej Braci Czytelniczej z prośbą o wypełnienie poniższej ankiety. Sam jestem zapalonym graczem, niestety nie mogę wystarczająco często wracać do mojej ukochanej Konsolki dopóki nie obronię pracy dyplomowej (poświęconej grom!), a do tego niezbędne są pewne informacje, które mogę otrzymać tylko od Was! Proszę więc o jak najbardziej zgodne z prawdą odpowiedzi. Ankiety wykorzystam jedynie do opracowania statystycznego. Wypełnione ankiety przysyłajcie pod adresem Redakcji.

Remi Szczechowicz

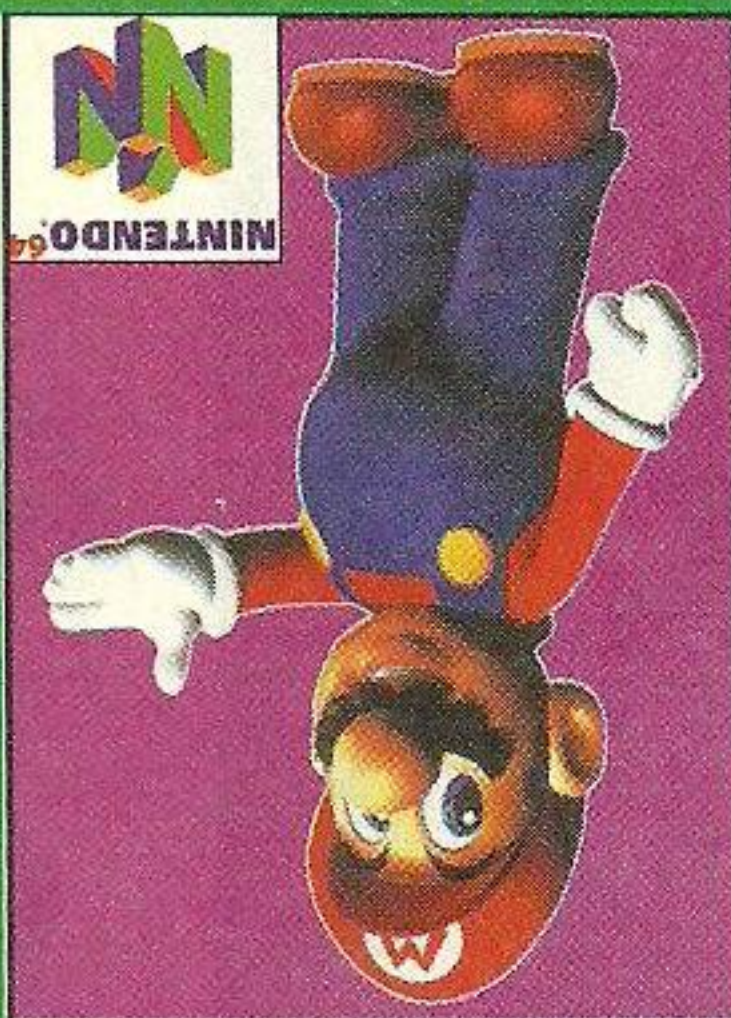
1. Płeć:
2. Rok urodzenia:
3. Miejsce zamieszkania: (Wieś/ Miasto poniżej lub powyżej 30 tysięcy mieszkańców)
4. Wykształcenie: (Podstawowe/Zawodowe/Średnie /Wyższe)
5. Ulubiony rodzaj gier (ocena na skali 0-3) (RPG, strategiczne, przygodowe, zręcznościowe, shootery, logiczne, symulacyjne, inne)
6. Wymień tytuły 3 ulubionych gier.
7. Gram najczęściej na następującym sprzęcie: (PSX, N64, PC, inne)
8. Mam dostęp do sprzętu: (Posiadam własny sprzęt/ u znajomego/w pracy/inne)
8. Jak często gram? (Codziennie/kilka razy w tygodniu/raz w tygodniu/rzadziej)
9. Zwykle przed ekranem spędzam (podaj ilość godzin) , a najwięcej czasu poświęciłem (granie bez przerwy) grze (podaj tytuł i czas)
10. Czy zdarzyło Ci się zachowywać bardziej agresywnie w trakcie grania w jakąś grę lub już po skończeniu? (nigdy/zdarzyło mi się to gdy grałem w (podaj tytuł gry))

OD REDAKCJI: I co wy na to? Pomożecie? Wypełnijcie tę ankietę na kartkach pocztowych, a my prześlemy je Remiemu. Dla lepszej motywacji dorzucimy coś od siebie; wśród nadesłanych ankiet wylosujemy 5 kart pamięci do PSX i oryginałkę gry APOCALYPSE na PlayStation.

WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE

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

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku) w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00



Firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991
TEL 0 602 261 229
róg Kasprówicza PAWILON 17
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
TOMEL - TV GAMES
exclusive

KLUB Nintendo

Karta Klubowa No 000

DLA WSTĘPUJĄCYCH DO KLUBU SEGI PRZY ZAKUPIE DWÓCH GIER TRZECIA GRATIS!!!



Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA

exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprówicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229

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

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

WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY® Playstation

KONIEC
KŁOPOTÓW

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

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

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

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

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

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: www.xoom.com/serwpsx/index.htm

CUDOWNY ŚWIAT KONSOL: www.xoom.com/cudowny/psx.htm

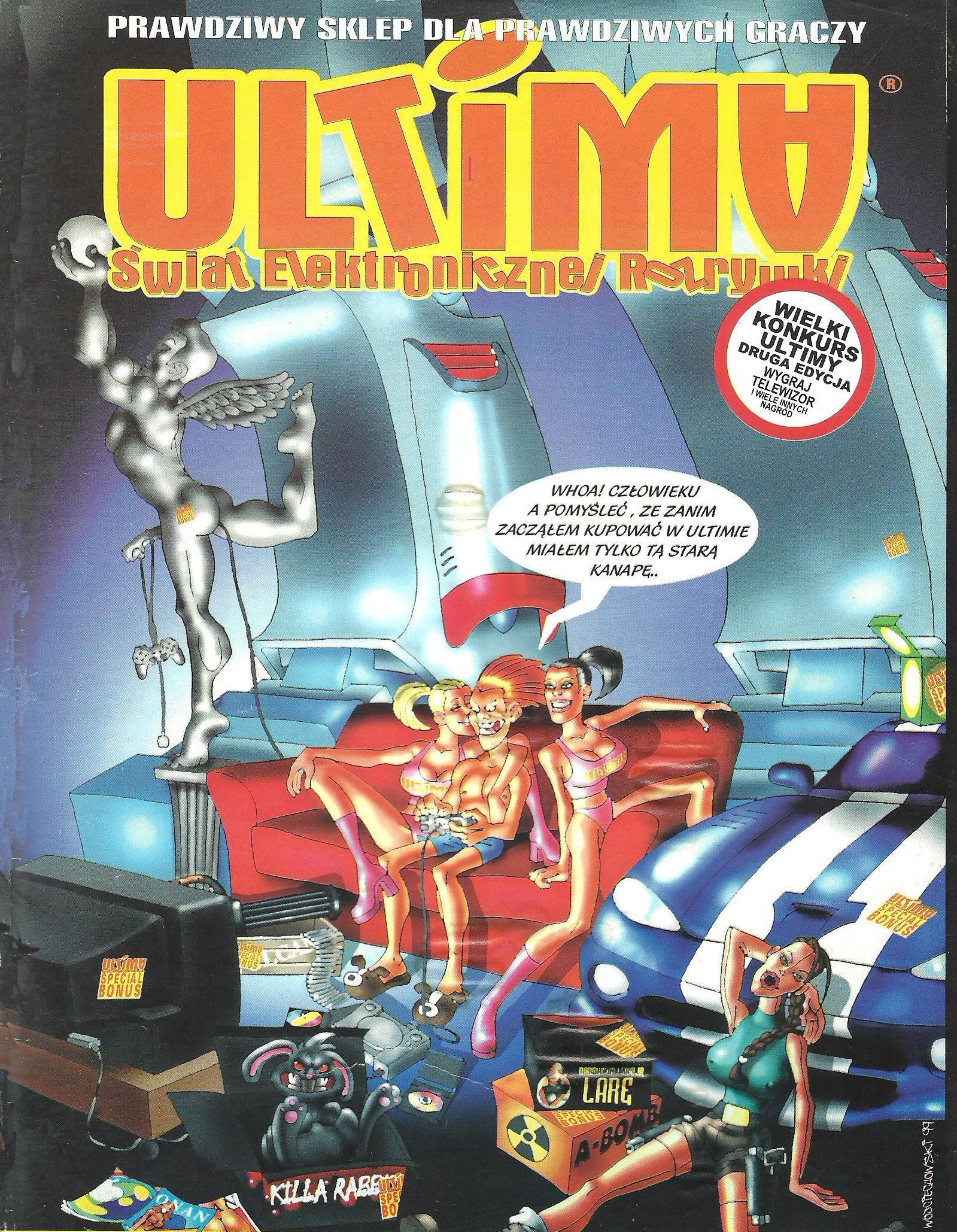
PRAWDZIWI SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

ULTIMU

Świat Elektronicznej Rozrywki

WIELKI KONKURS ULTIMY DRUGA EDYCJA
WYGRAJ TELEWIZOR I WIELE INNYCH NAGRÓD

WHOA! CZŁOWIEKU
A POMYSLEĆ, ZE ZANIM
ZACZAŁEM KUPOWAĆ W ULTIMIE
MIAŁEM TYLKO TĄ STARĄ
KANAPĘ..



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

AUTORYZOWANY SKLEP ULTIMY:
"JARBIT"
Ostrowiec Świętokrzyski
ul. Sandomierska 17
tel. kom. 0603 75-21-70
Czynne: pon-pt 09.00-18.00
sob 10.00-16.00



WODOTECZONSKI 99

**UWAGA! NOWE AKCESORIA DO PLAYSTATION I N64!
Już w sprzedaży na terenie całego kraju!**

pro ACTION REPLAY

NOWOŚĆ!

do PlayStation

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

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

NEW

PRO ACTION REPLAY

High-tec option series
120 blocks of memory on card!
Designed exclusively
for PlayStation console!!
On-screen menu in English
The device is fully
compatible with all types
of PlayStation console
(NTSC and PAL systems)



for PlayStation **tylko 99 zł**

ACTION REPLAY

do Nintendo 64

NOWOŚĆ!

Koniec problemów z przechodzeniem gier! Dzięki N64 ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę - wpisz kod i stań się nieśmiertelny!

- Łatwy montaż - tak jak kartridż z grą, bez potrzeby rozkręcania N64!
- Zawiera kilkaset ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów i kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszemu grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!

N64 ACTION REPLAY

NEW

Infinite health!
Endless ammo!
Extra characters,
vehicles and weapons!



tylko 189 zł

On-screen menu in English!
Using this device is simple even for a beginner!
A lot of codes for players from all over the world!
Codes available in games' magazines and over the Internet!
Possibility of inputting new cheat codes!

Dystrybucja w Polsce

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

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

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

a także w specjalistycznych hurtowniach na terenie całego kraju
oraz w internecie: www.multimedia.pl

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

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju. Oferujemy dogodne warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenie w reklamie.
Kontakt pod numerami telefonów: tel./fax (022) 658-09-50, 0601 23-23-00 i 0501 12-37-96, fax (022) 728-58-75, e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

WYKONANO W POLSCE