

DREAMCAST: VIRTUA FIGHTER 3 i CLIMAX LANDERS

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast GameBoy

PLUS

PLUS

ISSN 1505-8204

INDEX 345342

GRUDZIEŃ 1998 (5/98)

CENA 4.90 Zł

05

TUROK 2

ZABÓJCA GOLDENEYE!

CRASH BANDICOOT 3

POWRÓT KUROKRADA

SEZON W PEŁNI

RECENZJE

FIFA '99

NBA LIVE '99

F-ZERO X

BODY HARVEST

KNOCKOUT KINGS

WCW/NWO REVENGE

HOT

B-MOVIE

LOK: SOUL REAVER

TEST DRIVE 5

SF ALPHA 3

RIDGE RACER 4

STREET BOARDERS

SHADOWMAN

PRO BOARDERS

TEST DRIVE 5

ROGUE TRIP

INDIANA JONES ATIM

PRINCE OF PERSIA 3D

XTRA

GRACZ HARDCORE'OWY

czyli test tylko dla prawdziwych



9 771505 820981

12

WAGA!
1 STYCZANIA '99
KANA NUMERU TELEFONU

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

ul. Saska 8/83
03-968 Warszawa

Czynne codzinnie: 10⁰⁰ - 18⁰⁰

TEL.: (0-22) 672-36-96



- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny!
- czas oczekiwania 3 do 7 dni!
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy
- przesyłka GRATIS!

SONY PLAYSTATION



199zł

TEKKEN 3 - doskonała, rewelacyjna, długo oczekiwana, ultra szybka bijatyka. Hit roku - u nas z polską instrukcją



199zł

CRASH BANDICOOT 3 - najnowsze przygody maskotki SONY, grafika 3D, mnóstwo jablek do zebrania.



199zł

TENCHU - zostań zabójcą!!! Tu liczy się spryt i umiejętność myślenia, a nie tylko wciskanie przycisków.



199zł

DUKE NUKEM - świetna gra, połączenie strzelaniny i przygodówki, możliwość gry dla dwóch. Klasyka gatunku.



209zł

SPYRO + CD BOX - najnowszy, niezaprzeczalny hit wśród platformówek na PSX. Sliczna oprawa graficzna



195zł

GRAND TURISMO To każdy musi mieć!!!



115zł

DOOM Klasyka gatunku. Nareszcie w platynie!



115zł

V-rally - najszybsze obecnie wyścigi na PSX, 10 samochodów, ponad 60 tras. Działa z Dual Shock'em



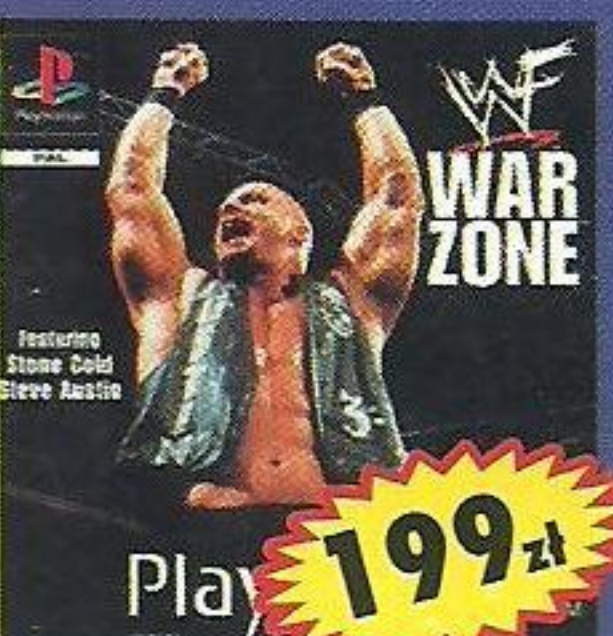
109zł

Crash - pierwsza część przygód maskotki PlayStation, doskonała platformówka, teraz taniej.



115zł

ABE'S ODYSSEY - pierwsza platformówka, w której musisz ruszyć głową.



199zł

WWF WAR ZONE Kilkanaście autentycznych postaci, kilkadziesiąt ciosów.



115zł

COMMAND & CONQUER Strategia czasu rzeczywistego. Klasyka gatunku - teraz w platynie!



115zł

MORTAL KOMBAT TRILOGY Najbardziej popularna gra w salonach gier na całym świecie.



115zł

TOCA TURNING CAR Teraz w platynie, dodatkowo opcja Dual Shock.



129zł

Gex 3D - jeśli chciałbyś wcielić się w postać Bonda, Bugsa albo innego znanego Ci bohatera, zagraj w tę grę.



199zł

COLIN McRAE - największa konkurencja dla Gran Turismo. Wspaniały realizm, świetne samochody, mnóstwo tras.



219zł

RESIDENT EVIL 2 Bez komentarza...



139zł

DUAL SHOCK Joystick analogowy z opcją Rumble Pack.



209zł

CONSTRUKTOR + MEMORY CARD - wybuduj własne osiedle. Poczuj ciężar obowiązków oraz przyjemność z możliwości dokopania konkurencji.



115zł

GTA Tej gry nie trzeba reklamować! Teraz w platynie.



209zł

I.S.S. 98 - rewelacyjna piłka nożna, w środku również Demo METAL GEAR SOLID.



209zł

C&C RETALIATION - dolne misje bardzo dobrej strategii C&C Red Alert.



115zł

RESIDENT EVIL - hit wśród gier przygodowych. Teraz w niższej, platynowej cenie.



209zł

MORTAL KOMBAT 4 Klasyczna już bijatyka, najbardziej krwawe fatality w historii świata.

SUPEROFERTA

SPYRO THE DRAGON + CD BOX

TYLKO 209zł

SONY PLAYSTATION



PANZER GENERAL II
Wszystkie kampanie z okresu II Wojny Światowej.
Platynowa cena!



MDK + soundtrack - niesamowicie szybka i wciągająca zabawa w ratowanie Świata przed obcymi. Kilkanaście rodzajów broni, opcja snajperska.

- Aksesorie do PSX**
- Konsole PlayStation 549 zł
 - Konsole PSX - Dual Shock 599 zł
 - Kabel RF 89 zł
 - Kabel Euro Seat 48 zł
 - Karta pamięci SONY 85 zł
 - Karta pamięci MAX 49 zł
 - Karta pamięci 128 Mbitów 119 zł

Dual Shock	139 zł	Duke Nukem Time To Kill	199 zł	M.K.T. platinum	115 zł	Spawn	195 zł
Dual Shock Bushido	189 zł	Dynasty Warrior	115 zł	Moto Racer	190 zł	Spice World	115 zł
Pad SONY	99 zł	Extreme Snow Brake	179 zł	Moto Racer 2	199 zł	Spyro The Dragon	209 zł
Pad MAX	99 zł	Felony 11-79	195 zł	Motor Mash	190 zł	Street Fighter Collection	199 zł
Myse	99 zł	Fifa 98 World Cup	199 zł	N2O	199 zł	Suikoden	149 zł
Actua Soccer 2	190 zł	Fifth Element	199 zł	Nagano '98	179 zł	Tenchu	209 zł
Ace Combat 2	195 zł	Fighting Force	189 zł	Nascar Racing	209 zł	Tekken 2 platinum	115 zł
Alien Trilogy platinum	109 zł	Final Fantasy VII	219 zł	NBA Live '98	199 zł	Tekken 3	199 zł
Apocalypse	209 zł	Forsaken	129 zł	NBA Pro '98	189 zł	Test Drive 4	199 zł
Assault	189 zł	Formula 1 Edition 97	119 zł	Need for Speed 3	199 zł	Time Crisis + G-Con PSX	315 zł
Azura Dreams	209 zł	Formula 1 Edition 98	209 zł	Newman Haas	199 zł	Toca Turning Car platinum	115 zł
Batman And Robin	199 zł	Future Cop	159 zł	NHL '99	199 zł	Tomb Rider platinum	115 zł
Biofreaks	209 zł	G-Darius	199 zł	Nightmare Creatures	190 zł	Tomb Raider 2	195 zł
Bloody Roar	195 zł	Global Domination	209 zł	Ninja	199 zł	Tomb Raider 3	199 zł
Bomberman World	189 zł	Golden Goal '98	195 zł	Oddworld: Abe's Oddysee	115 zł	Tombi	199 zł
Breath of Fire 3	219 zł	G-Police	195 zł	Oddworld 2: Abe's Exodus	209 zł	Tommy Makinen Rally	149 zł
Bushido Blade	190 zł	Gran Turismo	195 zł	O.D.T.	199 zł	Total Drivin	99 zł
Bust A Move 2 platinum	109 zł	GTA - Platinum	115 zł	One	119 zł	Total NBA '98	115 zł
Bust A Move 3DX	149 zł	Heart of Darkness	205 zł	Pandemonium platinum	109 zł	Transport Tycoon	195 zł
Castlevania	195 zł	Herc's Adventures	195 zł	Pandemonium 2	119 zł	True Pinball platinum	109 zł
Colony Wars	119 zł	Hercules	195 zł	Panzer General 2	199 zł	Theme Hospital	190 zł
Colony Wars 2	199 zł	Hugo	199 zł	Pitfall 3D	199 zł	Vigilante 8	199 zł
Collin McRae Rally	199 zł	Indy Car 500	190 zł	Point Blank	179 zł	Victory Boxing 2	209 zł
Command & Conquer	115 zł	Jet Rider 2	199 zł	Point Blank + G-Con	335 zł	Vild 9	209 zł
C&C 2 Retaliation	209 zł	Klonoa	199 zł	Porsche Challenge plat.	109 zł	V-Rally (Dual Shock) Plat.	115 zł
Constructor	209 zł	Lucky Luke	199 zł	Poy-Poy	169 zł	Warcraft 2	129 zł
Coolboarders 2	195 zł	Maximum Force	195 zł	Premier Manager '98	209 zł	Wargames	199 zł
Crash Bandicoot platinum	109 zł	Man in Black	190 zł	Rayman platinum	109 zł	Warhammer Dark Omen	199 zł
Crash Bandicoot 2	195 zł	MDK + soundtrack	125 zł	Resident Evil 2	219 zł	Wild Arms	199 zł
Crash 3	199 zł	Medevil	209 zł	Resident Evil platinum	119 zł	Wipeout 2097	115 zł
Croc platinum	115 zł	Micro Mach. V3 platinum	109 zł	Riven	249 zł	WWF Warzone	199 zł
Destruction Derby 2 plat.	109 zł	Mortal Kombat Mythologies	199 zł	Road Rush 3D	195 zł		
Deathtrap Dungeon	199 zł	Mortal Kombat 4	209 zł	Road Rush platinum	109 zł		
Death or Alive	195 zł			Skull Monkeys	190 zł		
Diablo	195 zł			Shadow Master	129 zł		
Die Hard Trilogy platinum	115 zł						
Duke Nukem	115 zł						

PRZESYŁKA GRATIS

NINTENDO 64



1080° - najlepsze wyścigi na desce w końcu w wersji PAL.



BANJO-KAZOOIE - rewelacyjna gra przygodowa, wspaniała grafika 3D. Bezapelacyjnie - HIT!



MORTAL KOMBAT 4 - Klasyczna już bijatyka, najbardziej krwawe fatality w historii świata.



TUROK 2 - gra której nie trzeba nikomu reklamować. Dostępna ze specjalnym dopalaczem. Opcja MULTIPLAYER!!!



F1 WORLD - bardzo dobrze wykonane wyścigi F1. Oryginalne trasy i zawodnicy.

Konsole N64	599 zł	Duke Nukem 64	299 zł	Mission Impossible	249 zł	Star Wars: Shadow of the Empire	265 zł
Memory Card 64	79 zł	Extreme G	199 zł	Mortal Kombat Trilogy	289 zł	Sub Zero MK Mythologies	249 zł
Pad oryginalny N64	119 zł	Extreme G 2	269 zł	Mortal Kombat 4	269 zł	Super Star Soccer '98	249 zł
Rumble Pack oryginalny N64	89 zł	F1 World Grand Prix	329 zł	MRC	279 zł	Super Mario 64	199 zł
Rozszerzenia do grafiki	129 zł	Fifa 98 Road to World Cup	285 zł	Mistical Ninja	289 zł	Tetris	249 zł
Aero Fighters Assault	249 zł	Fifa 98 World Cup	299 zł	Nagano	289 zł	Top Gear Rally	249 zł
Airborder 64	289 zł	Fighters Destiny	289 zł	NBA Pro 98	279 zł	Turok	249 zł
Banjo - Kazooie	229 zł	Forsaken	289 zł	NBA Hang Time	269 zł	Turok 2 (premiera 15.11.98)	269 zł
Bio Freaks	289 zł	Get 3D	359 zł	NBA Courtside	229 zł	Virtual Chees 64	279 zł
Blast Corps	229 zł	Golden Eye 007	265 zł	Nascar Racing '99	249 zł	V-Rally	249 zł
Bomberman	229 zł	GT 64	249 zł	Off Road Challenge	289 zł	War Gods	279 zł
Bomberman Hero	229 zł	Holy Magic Century	299 zł	Olimpic Hockey 98	289 zł	Wave Racer	149 zł
Bust-A-Move 2	199 zł	Iggy's Racking Ball	249 zł	Pilot Wings	229 zł	Wetrix	229 zł
Chopper Attack	289 zł	Int. Superstar Soccer 64	275 zł	Quake	269 zł	Wayne Gretzky 3D Hockey	285 zł
City Fighter	279 zł	Lamborghini	289 zł	Rampage World Tour	279 zł	Walalae Country Golf	279 zł
Crusin World	249 zł	Live '98	329 zł	San Francisco RUSH	249 zł	WCW vs the World	289 zł
Diddy Kong Racing	229 zł	Lylat Wars + Rumble Pack	275 zł	SnowBoard 1080°	249 zł	WWF War Zone	269 zł
Doom 64	279 zł	Mace The Dark Age	249 zł	SnowBoard Kids	239 zł	Yoshi Story	219 zł
Dual Heroes	259 zł	Mario Kart	199 zł	Space Station Silicon Valley	249 zł		
		Mischief Makers	229 zł				

SUPEROFERTA DREAMCAST (NTSC) już w listopadzie - info. tel.

* Oferta ograniczona Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

NEO PLUS

nr 05 grudzień 98
(05/98)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nac.
Krzysztof Papliński

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

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia
i proofing
ArtGraph

Zaplecze techniczne
Feliks Cybulski

Druk
PPW UNIPROM SA
Warszawa, ul. Mińska 67/69

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 w 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:
Niech żyje przyjaźń, pokój i Unia Europejska.
I thc. I Red Bull.
Dzięki za wejściówki do Klubu
Labirynt. Chcemy więcej!

BEGIN

Nadchodzą święta, czas więc zaopatrzyć się w gry umiające często nudne zioły rodzinne. TUROK 2 i CRASH BANDICOOT 3 to pozycje, które radzimy włączyć na listę świątecznych zakupów.

A my? W chwili, gdy to czytacie powinniśmy już ścisnąć w dłońach pady od Dreamcasta i przygotowywać test tego urządzenia do następnego numeru NEO PLUS. Jeśli nie wydarzy się jakiś kataklizm, za miesiąc przeczytacie obszerny raport połączony z zapowiedziami nowych gier. I jeszcze jedno. Niestety, z przyczyn od nas niezależnych byliśmy zmuszeni podnieść cenę pisma o 40 groszy. Mamy jednak nadzieję, że zawartość każdego numeru NEO PLUS zrekompensuje wam ten dodatkowy wydatek
Gulash



Crash i Coco powracają, aby po raz kolejny zademonstrować jak powinny wyglądać wszystkie gry na PlayStation - str 52



Jeśli zastanawiałeś się, jaką grę na N64 zażyczyć sobie na gwiazdkę, możesz już przestać. Sprawdź naszą recenzję - str 56



Czas odpowiedzieć sobie na pytanie czy gry to tylko rozrywka, czy też twój sposób na życie? Test dla prawdziwych graczy, definicje hardcore'owca i hardcore'owe historie - str 30

news

NEWS	06
DREAMCAST ZONE	10
NOWE PROJEKTY	12

zapowiedzi

CLIMAX LANDERS	16
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	20
PRINCE OF PERSIA 3D	21
RIDGE RACER TYPE 4	24
SHADOWMAN	28
SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN	18
STREET BOARDERS	25
STREET FIGHTER ALPHA 3	22
VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE ...	26

importy

DRAGON SEEDS	26
MONSTER RANCHER	26

recenzje

B-MOVIE: INVASION FROM BEYOND	67
BODY HARVEST	55
BUGGY	62
COOLBOARDERS 3	50
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	52
DEVIL DICE	66
ELIMINATOR	54
FIFA '99	49
F-ZERO X	65
KNOCKOUT KINGS	58
LIBEROGRADE	48
NBA LIVE '99	48
POCKET FIGHTER	36
RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE ...	37
ROGUE TRIP	61
TEST DRIVE 5	60
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	56
SHADOW GUNNER	59
SPACE STATION SILICON VALLEY	65
STREAK	64
WCW/NWO REVENGE	38
X-GAMES PRO BOARDERS	51

redakcja

ARCHIWALIA	78
FAQ	80
GAMEBOY ZONE	68
GAWĘDY PO FAI	76
HELP: TIPS & TRICKS	72
HELP: MEDIEVIL	70
N(E)O COMMENTS	75
PRENUMERATA	77
SQUAREWARE	78





Witajcie!

Zgodnie z życzeniami czytelników rozwinęliśmy nieco formułę pierwszej, traktującej przede wszystkim o nowościach, części naszego pisma. Na pierwszy ogień jak zwykle idą newsy ze świata, dalej znajdziecie mini-zapowiedzi gier, o których na ogół jeszcze nic nie wiadomo, oprócz tego, że będą (lub też będące w naszym posiadaniu materiały prasowe są bardzo lakoniczne i niewiele mówiące). Na końcu zaś długie i wyczerpujące zapowiedzi najważniejszych naszym zdaniem nowych tytułów z dopełniającymi obrazu screenami. Mamy nadzieję, że bezboleśnie zaakceptujecie te drobne zmiany.

Ze świątecznymi pozdrowieniami: zespół N+

Niektórych być może zdziwi wiadomość, że niedawno firmy Codemasters i Namco podpisały kontrakt, na podstawie którego ostatnia część **MICRO MACHINES** zostanie przeniesiona na automaty. Namco wcześniej wydało **MICRO MACHINES V3** w Japonii - gra cieszyła się tam sporą popularnością.

Na Internecie pojawiła się oficjalna strona filmu **TOMB RAIDER**. Niestety, na dzień dzisiejszy praktycznie nic tam nie ma - warto jednak czasem zajrzeć, może w pierwszej kolejności tam pojawią się oficjalne informacje o aktorce, która zagra Larę. Adres: www.tombraider.com/themovie/index.html

Sega płaci za swoje grzechy

W połowie 1997 roku Sega zerwała kontrakt z firmą 3Dfx, producentem wiodącej na rynku PC serii akceleratorów Voodoo. Wcześniej Sega zleciła ludziom z 3Dfx opracowanie chipsetu graficznego mającego znaleźć się w nowej konsoli - niespodziewanie jednak do gry włączył się NEC i w ten sposób w konsoli Dreamcast zamiast Voodoo siedzi chip PowerVR. Rozżalony 3Dfx skierował sprawę do sądu - Sega miała odpowiadać za niezgodne z prawem zerwanie kontraktu i szpiegostwo przemysłowe. Doszło jednak do ugody - w zamian za wycofanie pozwu i zapomnienie o całej sprawie 3Dfx otrzyma ponad 1.6 miliarda jenów, czyli blisko 13 milionów dolarów. Jak widać zerwanie kontraktu handlowego to bardzo kosztowna sprawa...

Z recenzowany przez nas w trzecim numerze w wersji na PlayStation trójwymiarowy shooter **ASSAULT** jest właśnie konwertowany na Nintendo 64. Konwersję opracowuje ten sam zespół, który przygotował wersję PSX'ową.

Dopiero niedawno Nintendo oficjalnie potwierdziło fakt, iż gry przygotowywane z myślą o nowym, kolorowym GameBoy'u będą także kompatybilne ze starszym sprzętem i odwrotnie. To dobrze - będzie można ewentualnie sprawdzić, czy dana gra jest rzeczywiście aż tak dobra, że warto ją mieć w kolorze.

Wiemy już, że Bizzare Creations - zespół odpowiedzialny między innymi za znakomitą serię **FORMULA 1** na PlayStation - pracuje nad wyścigiem **METROPOLIS** na Dreamcasta. Niedawno jednak wyszło na jaw, że zespół ostro rzeźbi przy drugim tytule na DC zatytułowanym **FURBALS**. Ma to być połączenie shootera i platformówki, oczywiście w trzecim wymiarze.

Rozszerzenie pamięci do Nintendo 64, które tchnie nowe życie w tę konsolkę i uzbroi ją w rozdzielczość 640x480 ma pojawić się w sprzedaży 24 listopada 1998, razem z premierą znakomitego **TUROK 2** i tuż przed premierami **ROGUE SQUADRON** i **XTREME-G 2**.

Równoległe z oryginalnym rozszerzeniem Nintendo, swoją wersję paka wypuści na rynek niezastąpiona firma Interact. Spodziewamy się, że rozszerzenie Interact'a będzie tańsze. Sprzęt nazywać się będzie **TURBO RAM**, a jego cena nie przekroczy 30 dolarów.

Opisywana przez nas miesiąc temu w dziale importów **DESTREGA** - trójwymiarowy fighter wydany w Japonii przez firmę Koei ukaże się także w USA i Europie na początku przyszłego roku.

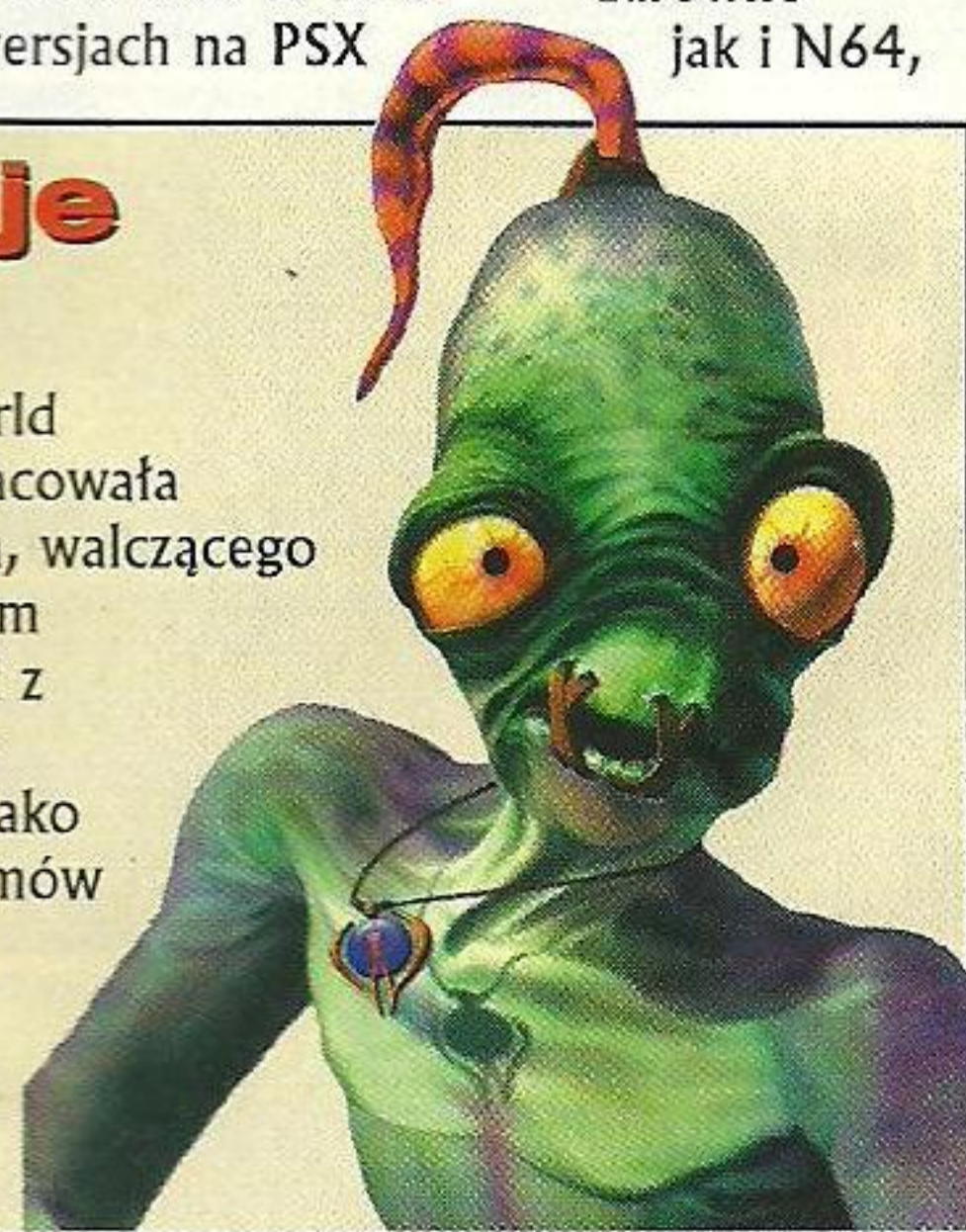
Dobra wiadomość dla wszystkich posiadaczy PlayStation. Choć Capcom zapowiedział, że nowy rozdział w serii **RESIDENT EVIL** - zatytułowany **BIOHAZARD: CODENAME VERONICA** - ukaże się w wersji ekskluzywnej tylko na Dreamcasta, firma nie zamierza pozostawić użytkowników PSX'a na lodzie. Równoległe z Veroniką pisany jest bowiem **RESIDENT EVIL 3** na PlayStation! Niestety, nic o nim nie wiadomo.

Acclaim w tajemnicy pracuje nad wielomówiącym tytułem **TUROK** w wersji na Dreamcasta. Być może będzie to rozszerzona konwersja **TUROK 2: SEEDS OF EVIL**, może też zupełnie nowa gra.

LEGO RACERS, pierwsza gra z przewidzianego na 7 części cyklu mającego promować nieśmiertelne klocki ukaże się także w wersjach na PSX i N64. Oprócz jazdy w 20 przygotowanych przez producentów pojazdach, będzie można także konstruować swoje wehikuły (naturalnie z klocków!), zaś ścigać się przyjdzie na 12 trasach. Czy teraz też jest taka zajawka na te klocki jak 10 lat temu?

Czy Abe zasługuje na Oscara?

Według producentów gry, grupy Oddworld Inhabitants - jak najbardziej. Firma opracowała krótki, renderowany film o przygodach Abe'a, walczącego o wolność swojej rasy w przetwórni SoulStorm (najprawdopodobniej składający się po części z filmów wykorzystanych w grze **ODDORLD: ABE'S EXODDUS**), który następnie zgłosiła jako kandydata do Oscara w kategorii krótkich filmów animowanych. Akademia Filmowa musi teraz zdecydować, czy film otrzyma nominację... Jest to pierwszy przypadek zgłoszenia renderowanego filmu do nagrody Akademii.



Kolejna garść plotek i faktów na temat PlayStation 2. Fakt: wewnętrzny zespół developerski Sony Japan (liczący kilkaset osób) został podzielony na dwie grupy i umieszczony w osobnych budynkach. Plotki sugerują, że podczas gdy pierwszy zespół będzie w dalszym ciągu zajmować się opracowywaniem gier na PlayStation, druga grupa została skierowana do prac nad grami na PSX 2. Popularna plotka mówi też o opracowywanych równoległe dwóch nowych częściach **GRAN TURISMO**. Sequel, czyli **GT2** ma ukazać się w połowie przyszłego roku, zaś **GT3** pod koniec 1999. Kolejna niepotwierdzona informacja donosi, iż narzędzia umożliwiające developerom pisanie gier na PlayStation 2 - zestawy zwane "developer's kit" - zostaną wysłane do autorów w styczniu 1999 roku. To mniej więcej znaczyłoby, że PSX 2 pojawi się nie przed, niż w grudniu 1999. Czekamy na premierę Dreamcasta - Sony MUSI jakoś zareagować i coś powiedzieć...

Firma KONAMI otworzyła oficjalną stronę na Internecie promującą **METAL GEAR SOLID**. Znajdujący się pod adresem www.metalgear.com site posiada szczegółowe informacje o bohaterach, screenshoty i filmiki z gry oraz garść tipsów. Zapowiadane są także konkursy.

Najnowszy rysunkowy film ze stajni Walta Disney'a - opowiadająca o chińskiej księżniczce dość poważna (jak na Walta) epopeja **MULAN** doczeka się swojej adaptacji na GameBoy'a - grę wyda firma THQ. Dajemy głowę, że Disney dłubie też przy wersji na PlayStation, a będzie to naturalnie śliczny i przyjemny platformer 2D.

Po fenomenalnej sprzedaży **WWF WARZONE** zarówno w wersjach na PSX jak i N64,

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO, jedna z najlepszych zręcznościowych gier logicznych na PlayStation, ponownie pojawi się w sklepach - Capcom przygotowuje dodatkowy shipment znakomicie sprzedającej się gry. Chcemy ją zrecenzować, ale jest nie do dostania...

firma Acclaim zdecydowała o produkcji kontynuacji. **WWF ATTITUDE** ma zawierać dwa razy więcej postaci i naturalnie poprawioną grafikę. Wstępny termin ukazania się gry przewidywany jest na lato 1999. To może być naprawdę "coś".

TOP 10 - EUROPA - GRY

1. SPYRO THE DRAGON Sony PSX
2. FORMULA 1 98 Psygnosis PSX
3. TOCA Platyna CodeMasters PSX
4. 1080 SNOWBOARDING Nintendo N64
5. COLIN McRAE RALLY CodeMasters PSX
6. GTA Platyna Take Two PSX
7. F1 WORLD GRAND PRIX Nintendo N64
8. RESIDENT EVIL Platyna Virgin PSX
9. TEKKEN 3 Sony PSX
10. PREMIER MANAGER '98 Gremlin PSX

Spyro debiutuje na pierwszej pozycji, głównie dzięki olbrzymiej kampanii promocyjnej w zachodnich stacjach telewizyjnych. FORMULA 1 98, mimo nie najlepszej prasy od razu ląduje na drugiej pozycji. Nieustannie pnije się do góry znakomite 1080 SNOWBOARDING.

TOP 10 - JAPONIA - GRY

1. MARVELL SUPER HEROES vs STREET FIGHTER Capcom SAT
2. POCKET MONSTER Nintendo GB
3. WARIO LAND 2 Nintendo GB
4. BEAT MANIA Konami PSX
5. SLAYERS WONDERFUL Banpresto PSX
6. SAMPAGUITA Sony PSX
7. DRAGON QUEST Enix GB
8. SIMPLE 1500 MAHJONG CultureB PSX
9. TOGE MAX 2 Atlus PSX
10. TALE OF MARS ASCII PSX

Możemy śmiało zadać sobie pytanie: czy Capcom jest najpopularniejszą firmą w Japonii? Każdy nowy fighter 2D debiutuje od razu na pierwszym miejscu, w dodatku na Saturna... Zwróćcie też uwagę na renesans, który przeżywa GameBoy.

TOP 10 - JAPONIA - AUTOMATY

1. SPIKEOUT Sega Fight
2. TECH ROMANCER Capcom Fight
3. KING OF FIGHTERS 98 SNK Fight
4. TIME CRISIS 2 Namco Shot
5. SF ZERO 3 Capcom Fight
6. RACING JAM 2ND Konami Race
7. RACE ON! Namco Race
8. BEATMANIA 3RD MIX Konami DJ
9. SAMURAI SPIRITS 3D 2 SNK Fight
10. SOUL CALIBUR Namco Logic

Wreszcie debiutuje SPIKEOUT, od razu na pierwszym miejscu. Podobno przed salonami stały kolejki biznesmenów pragnących powymiać w nowe dzieło pana Yu Suzuki. Za to SOUL CALIBUR coś nie radzi sobie najlepiej, a szkoda - gra jest świetna!

Lada dzień Psygnosis wyda na PlayStation grę LEMMINGS, będącą niczym innym jak żywcem przeciętym z Amigi pakietem dwóch najstarszych części przygód sympatycznych zwierzątek, czyli LEMMINGS i OH NO! MORE LEMMINGS. Choć gra nie przyniesie żadnych nowości w stosunku do swoich pierwotnych wersji, będzie sprzedawana za połowę ceny i naturalnie ma być kompatybilna z myszką.

Activision przesunęło premierę trójwymiarowego platformera T'AI FU na styczeń 1999, fightera X-MEN na drugą połowę 1999 roku, zaś symulatora bilardu POOL HUSTLER gdzieś na połowę przyszłego roku. Chodzą plotki, że przesunięcia nie są spowodowane opóźnieniami produkcyjnymi, a tym, że firma koncentruje znaczny kapitał potrzebny na kolejne ruchy. Niedawno Activision zostało wydawcą Lucasarts i ID Software, mają pewnie ochotę na więcej...

Termin wydania DUNGEON KEEPER 2 został przesunięty o prawie pół roku do przodu. Zamiast ukazać się jeszcze w tym roku, gra będzie gotowa dopiero na czerwiec 1999. Także interesująca nas bardzo pozycja, symulator kierowanego radiem helikoptera R/C STUNT COPTER został przesunięty na marzec 1999.

Plotki mówią, że magicy ze Square otrzymali od Segi pięć zestawów Developer's Kit do produkcji gier na Dreamcasta. Square oficjalnie nie przyznaje się do niczego.

FROM Software zapowiedziało wydanie trzeciej części ARMORED CORE (drugą grą z serii była ARMORED CORE: PROJECT PHANTASMA, nie wydana w Europie i będąca raczej mission-packiem niż osobną grą). Zatytułowana ARMORED CORE: MASTER OF ARENA gra oprócz nowych misji ma także zaprezentować nam nowy, lepszy engine graficzny.

Kolejne przesunięcia - VIGILANTE 8 z Activision na Nintendo 64 najwcześniej będzie gotowe w marcu 1999, podczas gdy dwie nowe gry Shiny - MESSIAH (PSX) i EARTH-WORM JIM 3D (PSX, N64) pokażą się najwcześniej w połowie przyszłego roku!

METAL GEAR SOLID w pierwszym tygodniu po swojej amerykańskiej premierze sprzedał się w nakładzie 350 tysięcy kopii.

Kolejną grą na Nintendo 64, która wykorzysta rozszerzenie pamięci 4MB i pofrunie w wysokiej rozdzielczości, będzie TOP GEAR OVERDRIVE - sequel jednego z pierwszych racerów na N64, TOP GEAR RALLY. Oprócz rozdzielczości 640x480 dla posiadaczy MemPak'a, w grze znajdzie się też tryb 640x240 dla graczy, których konsole nie zostaną dopalone.

Square ogłosiło, że renderowany film FINAL FANTASY, o którym więcej pisaliśmy miesiąc temu, pojawi się w amerykańskich kinach latem 2001 roku. Akcja filmu będzie rozgrywać się w roku 2065, zaś scenariusz jest dziełem Ala Reinerta - autora skryptu do filmu APOLLO 17. Co ciekawe, film jest produkowany z myślą o amerykańskim rynku i zadebiutuje właśnie tam!

CodeMasters pracuje obecnie nad trzema nowymi grami. Pierwsza z nich - TOCA 2 - nie wymaga naszego komentarza. Natomiast interesująco zapowiada się boks PRINCE NASEEM BOXING, oraz wyścigi rowerów górskich NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKERS. Książę Naseem jest jednym z najpopularniejszych bokserów w UK, a także wielkim entuzjastą gier video i fanem PlayStation. Często pozował do zdjęć ściskając pała, a jak powiedział w jednym z wywiadów, zawsze chciał "mieć swoją grę". No i będzie miał.

Kolejna nagroda dla GOLDENEYE 007 - podczas niedawnej uroczystości rozdania nagród nadawanych przez BAFTA INTERACTIVE ENTERTAINMENT (cokolwiek to znaczy) w Londynie, dzieło Rare zwyciężyło ODDWORLD i V2000 w kategorii najlepszej gry video. Rareware zostało też nazwane najlepszym angielskim developerem. Za to GRAN TURISMO otrzymało nagrodę przeznaczoną dla najlepszego kodu.

Trzymajcie się mocno krzesel - Nintendo pracuje nad fighterem na N64, w którym znajdą się wszystkie najpopularniejsze postacie z gier "wielkiego N". A więc Mario, Yoshi, Link, Donkey Kong, Bowser i inni. Japoński tytuł gry to NINTENDO ALL STARS SMASH BROTHERS. Jesteśmy ciekawi, jak wyglądać będzie pojedynek Mario z Yoshim - czy zaczną rzucać w siebie grzybami? Cóż, poczekamy... Z drugiej strony to przykre, że pokojowe i pozbawione przemocy Nintendo musi uciekać się do takiego chwytu, aby zwrócić na siebie uwagę japońskich graczy...

Wyczekiwany z niecierpliwością EHRGEIZ - fighter stworzony przez Square, w którym występują postacie z FINAL FANTASY, oprócz właściwego trybu gry otrzyma kilka bonusów. Gracze będą mogli wziąć udział w zabawach plażowych, polegających na bieganiu, skakaniu przez płotki i tym podobnych. Czyżby ktoś zapatrył się na TEKKEN BALL MODE? I jeszcze jedna plotka z obozu Square - podobno Japończycy dębują już przy nowym - kolejnym po ósemce - tytule z serii FINAL FANTASY. I być może będzie on mieć coś wspólnego z PlayStation 2.

Promocja i marketing gry LEGEND OF ZELDA 64: OCARINA OF TIME będzie największym zadaniem, jakie postawiła przed sobą firma Nintendo of America. Koncern planuje sprzedać 2 miliony cartów do końca 1998 roku...

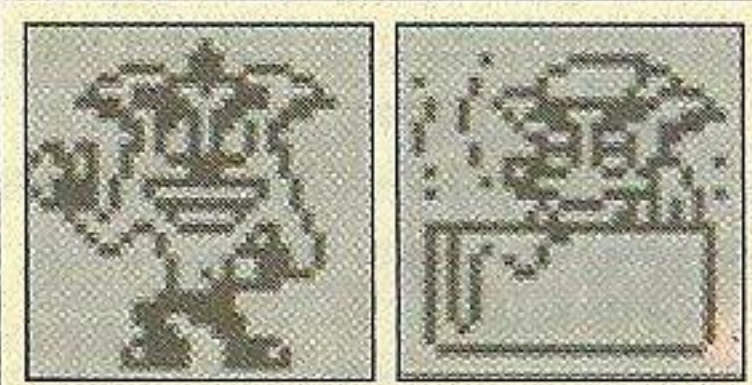
Gwiazdne Wojny - Nintendo pierwsze!

Nirmy Nintendo i Lucasarts podpisały umowę, na mocy której w ciągu pięciu najbliższych lat Lucasarts napisze trzy gry na podstawie nowych części Gwiazdnych Wojen, które ukażą się w wersji na konsole Nintendo 64 i GameBoy. Jest to tak zwany "limited-exclusive", na mocy którego Nintendo 64 będzie przez kilka miesięcy jedyną platformą, na której będzie można zagrać w grę na podstawie pierwszego epizodu - "The Phantom Menace". Dopiero po jakimś czasie gra ukaże się w wersji na PC, a być może i PlayStation (co jest bardzo wątpliwe, zważywszy na komercyjną porażkę MASTERS OF TERAS KASI). Według wstępnych informacji gra pojawi się w wakacje 99 - tuż po premierze Epizodu Pierwszego (maj '99 w USA).

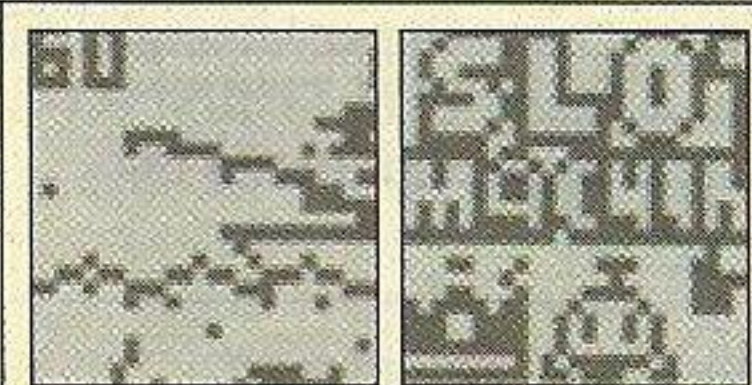


PocketStation: zabawka czy rzecz niezbędna?

Premiera najnowszego gadżetu do PlayStation - stylizowanej na Tamagotchi specjalnej karty pamięci z wyświetlaczem została zapowiedziana na 23 grudnia 1998 roku w Japonii. Urządzenie umożliwi wymianę danych między użytkownikami za pomocą podczerwieni oraz współpracę z kompatybilnymi grami. A zapowiadane jest ich niemało - oto pełna lista gier, które pozwolą na zabawę z postaciami na malutkim, 32-pixelowym wyświetlaczu:



CRASH BANDICOOT 3



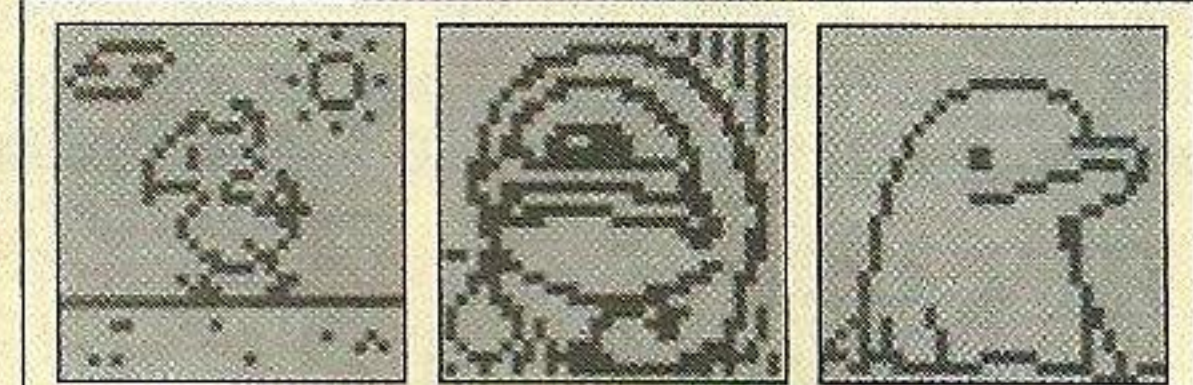
POCKET MUUMUU

MONSTER COMPRIWORLD, GO! PIRATES, LUNATIC DAWN III, CIRCUIT WOLF II, THEME AQUARIUM, KARORINKO, STREET FIGHTER ZERO 3, PURUMUI PURUMUI, BURGER BURGER, MONSTER RACE, SHIVERS 1 2 3, BATTLE INSECT, FINAL FANTASY VIII, I.Q. FINAL, CAPA, ANYWHERE TOGETHER, CRASH BANDICOOT 3, POKE TAN POKE JUKU, POCKET DUNGEON, POCKET MUUMUU, RAGUNAKYULE LEGEND, FISH HUNTER, STORE OWNER, MONSTER FARM 2, KYORO-CHANS PRINT CLUB TACTICS, HELLO KITTY WHITE PRESENT, BUS! BAIDO!, FIRE PRO WRESTLING, SUN STORY, MISTER PROSPECTOR, WORLD NEVERLAND 2, RIDGE RACER TYPE 4. Dość interesująco przedstawia

się ostatnia pozycja - PocketStation umożliwi graczom skonfrontowanie swoich rekordów, a także handelek i wymianę częściami (np. na lekcji w szkole). A hodowanie Chocobosów w FF8 z daleka od konsoli? Niespodzianką jest też trzeci CRASH... Urządzenie na 100% dojdzie do Europy, pytanie tylko KIEDY? Bo nie możemy się już doczekać.



PocketStation początkowo będzie dostępne w dwóch kolorach.



Od lewej: FINAL FANTASY 8, MONSTER FARM 2, THEME AQUARIUM

THRILL KILL, zapowiadane przez nas w trzecim numerze ultrakrwawe mordobicie firmowane przez Virgin, być może w ogóle się nie ukaże. Jak wiadomo większą część produktów Virgin przejęło Electronic Arts, które w oficjalnym raporcie podało, że nie jest zainteresowane wydaniem THRILL KILL, które mogłoby wpłynąć na wizerunek firmy. Wywołało to falę protestów wśród graczy po obu stronach Atlantyku i mnóstwo listów do - na razie nieugiętego - szefostwa EA. Drodzy gracze! Nie ma czego żałować - pogrywając w wersję beta możemy śmiało stwierdzić, że jest to przereklamowana, słaba gra, która nudzi się już po godzinie.

Wiadomo już, że znajdujący się obecnie w fazie preprodukcji film na podstawie najlepszego konsolowego horroru - RESIDENT EVIL - wyreżyseruje niejaki George Romero. Pan Romero - obecnie dziarski, chałturzący staruszek - swego czasu był jednym z czołowych twórców nurtu gore, czyli inaczej mówiąc tanich horrorów z zombiakami. To właśnie jemu zawdzięczamy takie arcydzieła jak "Noc Żywych Trupów", czy "Powrót Żywych Trupów". Romero uchylił rąbka tajemnicy - produkcja jest ustawiana tak, aby film trafił do kin w chwili ukazania się trzeciej części gry (nie wiadomo tylko, czy chodzi o RE 3 czy RE: CODE VERONICA). Zapytany o docelowy wiek widza Romero wije się jak wąż i z jednej strony odpowiada, że film ma być przeznaczony dla dorosłych, z drugiej zaś, że zaraz po zejściu obrazu z kin planowana jest wersja reżyserska na kasetach video, z domontowanymi makabrycznymi scenami. Scenariusz bazuje na pierwszej części gry, a głównym bohaterem będzie Chris Redfield.

Choć Psygnosis nie chce puścić pary na temat WIPEOUT 3, wiadomo, że pracuje nad trzecią częścią swojego PSX-owego bestsellera, w międzyczasie konwertując go na Nintendo 64 (recenzja za miesiąc).

Tymczasem opublikowano już pierwsze screeny z G-POLICE 2, kontynuacji pseudo-symulatora futurystycznego śmigłowca.

Gra ma wyglądać lepiej i ogólnie być lepsza (blah, blah...). Anglicy pracują też nad opartą na trójwymiarowym engine z WIPEOUT grą ROLLCAGE - futurystycznym wyścigiem, ale tym razem na czterech kółkach.



Sony Music Entertainment Japan zapowiedziało wydanie nowej wersji TENCHU. Zatytułowany TENCHU: NINHAISEN produkt będzie w dużej mierze składać się z amerykańskiej/europejskiej wersji TENCHU - poprawione sterowanie, więcej misji itd. Najciekawiej zapowiada się jednak edytor własnych misji! Jeszcze napiszemy o tej grze - edytor wydaje nam się ciekawy...

Oto dość kiepski shot amerykańskiego pudełka, w którym znajdować się będzie rozszerzenie pamięci do N64. Wersja PAL na ogół różni się jedynie czarnym paskiem po prawej stronie... już niedługo!



Activision kontynuuje swoje próby wskrzeszenia klasycznych gier. Po ASTEROIDS, które ma się pojawić jeszcze w tym roku, firma zamierza zabrać się za produkcję odnowionego SPACE INVADERS - shootera, którego klonów nie sposób zliczyć na palcach obu rąk i nóg. Na przykładzie ASTEROIDS przekonamy się, czy to ma jakikolwiek sens.

Może niedługo nastąpi chwila, w której tłumy podstarzałych graczy ponownie - jak za młodości lat - rzucą się do sklepów z zabawkami. Firma McFarlane Toys (której właścicielem tak na marginesie jest Todd McFarlane - autor komiksów ze Spawnem) podpisała umowę z Konami, na mocy której niedługo wprowadzi do sklepów figurki bohaterów METAL GEAR SOLID. A teraz mały shocker - figurki produkowane przez McFarlane Toys można kupić w niektórych sklepach w naszym pięknym kraju, o czym świadczą legiony Spawnow zdobijących nasze biurka. Warto więc rzucić okiem na duże sklepy z zabawkami i zapytać o adres dostawcy, a następnie zarzucić go telefonami...

Mały terminarz wydawniczy firmy Eidos oraz niedawno przez nią wchłoniętej Crystal Dynamics. Oto czego możemy się spodziewać w najbliższym (i nie tylko) czasie na PSX'a:

- ANACHRONOX - lato '99
- OMIKRON: NOMAD SOUL - lato '99
- URBAN CHAOS - lato '99
- SABOTEUR - lato '99
- VERMIN - początek '99
- WARZONE 2100 - początek '99
- TOMB RAIDER 3 - grudzień '98
- AKUJI THE HEARTLESS - grudzień '98
- GEX 3: DEEP COVER GECKO - lato '99
- LEGACY OF KAIN:

SOUL REAVER - luty '99

Najbardziej interesuje nas oczywiście SOUL REAVER, którego pełen preview znajdziecie w numerze. Z kolei ANACHRONOX to solowy projekt jednego z autorów QUAKE'A, który swego czasu rozstał się z firmą Id Software. Zaś TOMB RAIDER 3... Cóż, czy możemy spodziewać się czegoś naprawdę nowego?



ACTIVISION®

APOCALYPSE



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>

Autoryzowany partner Sony Playstation™. Partner handlowy firm: Activision, GT Interactive, UbiSoft, Take 2, Europress, Gremlin, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION™ - HURT, SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

„Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad, a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.”

Logo Activision® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. „Playstation” i logo „Playstation” są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne loga i znaki handlowe są wyłączną własnością używających je firm i stosowanie ich w jakiegokolwiek postaci bez specjalnego zezwolenia zabronione.

CASTLEVANIA to jeden z tych tytułów, które nigdy nie umierają. Pomimo przygotowywanej obecnie wersji 3D na N64, Konami już od dłuższego czasu pracuje nad jej odpowiednikiem na DC. Na prośbę graczy gra pozostanie scrolowanym platformerem 2D, podobnie jak SOTN, jednakże wszystkie tła i komnaty będą w pełni trójwymiarowe. Całość będzie pracować w 60 fps i ma być bardziej "przygodowa" od poprzednich części.

Nieoficjalnie wiadomo już, że Sega pracuje od jakiegoś czasu nad kolejną częścią VIRTUA COP. VC3 ma mieć możliwość gry przez sieć, co nada zupełnie nowy wymiar rozrywce, a co więcej także sporo nowych detali, nie spotykanych obecnie w shoot'em up'ach. Gra najprawdopodobniej zadebiutuje wiosną '99 w salonach gier.

Foote, Cone & Belding to nazwa jednej z najlepszych agencji marketingowych w USA, która oficjalnie będzie odpowiedzialna za kampanię reklamową Dreamcast'a w Stanach. Bernie Stolar i reszta ekipy Sega Of America była tak zachwycona scenariuszem kampanii, że na wstępie zamierzają przeznaczyć na ten cel ponad 100 milionów zielonych papierków.

NAOMI - tak właśnie będzie nazywać się najnowszy arcade board SEGI pokazany podczas Jamma Show w Tokyo. Informacja ta jest o tyle dla nas istotna, że jej konfiguracja praktycznie jest identyczna z hardware ukrytym w DC. Co za tym idzie, konwersje będą idealne i w szybkim czasie. Tym bardziej, że Sega planuje ustanowienie standardu.



No Cliche jest jednym z pierwszych, europejskich developerów, który ogłosił support dla DC. Obecnie panowie pracują nad dwoma tytułami: AGARTHA - utrzymanym w popularnym ostatnio klimacie horror/adventure oraz roboczo brzmiącym GUTHERMAN, dającym możliwość jazdy różnymi pojazdami.

Po sukcesie HOUSE OF THE DEAD, idąc za ciosem Sega pracuje już nad sequelem popularnego celownicza, który zadebiutuje na NAOMI oraz DC, ale także nad kolejną częścią, która powinna być wydana jednocześnie z HoTD2. Zgodnie z zapowiedziami BLOOD BULLET: HOUSE OF THE DEAD SIDESTORY ma być wybuchową mieszanką RE, HoTD oraz SPIKE OUT'A. Autorzy zapowiadają atrakcje w postaci dużej liczby dostępnej broni oraz walki wręcz. Obie pozycje ukażą się najprawdopodobniej wiosną/latem '99.

DC: opóźnienia, niestety.

Wieści z obozu Segi. Firma oficjalnie potwierdziła przesunięcie terminów wydawniczych kilku swoich flagowych produktów. Oto nowy terminarz:
 27 Listopad 1999 - Konsola DC, VIRTUA FIGHTER 3TB, PEN PEN, JULY, GODZILLA GENERATIONS
 23 Grudzień 1998 - SONIC ADVENTURE, INCOMING, 7TH CROSS, EVOLUTION, TETRIS 4D
 14 Styczeń 1999 - BLUE STINGER, SEGA RALLY 2, SENGOKU TURB
 Luty 1998 - GEIST FORCE, MONACO GRAND PRIX RACING SIM. 2
 Szkoda, że SEGA RALLY 2 nie przyjedzie do nas razem z konsolą. Ale co się odwlecze, to nie uciecze...

Sega ogłosiła powstanie dwóch kolejnych wewnętrznych oddziałów developerskich AM- AM 11 i AM 12. Zespół AM11 składa się w dużej mierze z najbardziej uzdolnionych ludzi, jacy kiedykolwiek pracowali w korporacji Sega, czyli AM2 (autorzy choćby VF) pracujących obecnie nad SPIKE OUT). Z kolei AM 12 to team, w którym stawia się na indywidualności - opracowują oni STAR WARS TRILOGY ARCADE. Teraz Sega ma już pięć znakomitych i doświadczonych zespołów developerskich AM.

Wrzawa związana z SONIC ADVENTURE panuje już od dłuższego czasu. Zatem Sega postanowiła umilić fanom czas oczekiwania wypuszczając gadżety w postaci t-shirt'ów, box-setów zawierających informacje oraz mnóstwo obrazków i 30-minutowych kaset video zawierających relacje z konferencji poświęconej SA. Dodatkową atrakcją jest "The Sonic Team compilation CD", który zawiera utwory z NIGHTS, BURNING RANGERS, SONIC CD i innych gier. Niestety - dostępne tylko w Japonii.

Ostatnio okazało się, że panowie z Sega nie bardzo wiedzą bądź też nie chcą oficjalnie powiedzieć jaka jest maksymalna moc DC. Oczywiście na dzień dzisiejszy wszyscy wiemy o 3.5 mln polygonów na sekundę, ale ostatnie testy wykazały, że prezentowane dema wyciągają 4 mln przy 60 fps. Jak więc jest naprawdę?

Dobra wiadomość dla posiadaczy Saturna, którzy swojego czasu zaopatrzyli się w różnorakie peryferia. Sega zapowiedziała wydanie przejściówki, która umożliwi podłączenie starych padów do DC.

Ostatnie wieści mówią, że ID Software również poczuło DeCemanie i zostało wciągnięte na listę developerów. Umowa ponoć przewiduje 3 tytuły, które mają obsługiwać tryb multiplayer. Nieoficjalnie wiadomo, że pierwszym tytułem będzie **QUAKE ARENA**, natomiast pozostałe dwa pozostają w ścisłej tajemnicy, na razie.

Compile, jeden z drugoplanowych, japońskich developerów oficjalnie zapowiedział wydanie swojego flagowego tytułu na DC. Mamy tu oczywiście na myśli **PUYO PUYO**, najlepszą jak dotąd grę w kategorii tetris/puzzle, która od dłuższego czasu pojawia się prawie na wszystkich możliwych platformach. Dodatkową atrakcją ma być obfiednie ulepszony chain system, a także wykorzystanie możliwości sieciowych, co pozwoli na organizowanie globalnych turniejów w **PUYO PUYO**.



GRANDIA 2: najlepszy RPG?

Czy trzeba być znanym żeby robić doskonałe gry? Na szczęście nie, czego przykładem jest Game Arts, jeden z japońskich developer'ów, o którym dotąd nie wiele było słycać w Europie. Po ogromnym sukcesie (naturalnie w Japonii...) wspaniałego 3D RPG GRANDIA na Saturna wiadomo już, że w produkcji jest sequel, który będzie bił na głowę swojego poprzednika rozwiązaniami graficznymi, między innymi dzięki niewiarygodnej liczbie detali oraz maksymalnemu wykorzystaniu formatu truemotion stosowanego do przechowywania animacji. Jeżeli fabuła będzie jeszcze tak dobra jak w części pierwszej, a tak obiecują panowie z GA to GRANDIA 2 będzie bez wątpienia najlepszym RPG na DC. W międzyczasie GA pracują również nad kolejnym tytułem - Sankoshi - zbliżonym nieco do ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS wydanego niegdyś przez KOEI.



Zeszłoroczny action-thriller powraca w dobrym stylu. Mowa tu oczywiście o sequele MDK, które swego czasu wyprodukowało Shiny. Nad drugą częścią nie pracuje (na szczęście - po WILD 9 nie spodziewamy się od nich niczego ciekawego) Shiny, a Bio Ware Corp. MDK2 będzie jeszcze bardziej rozległy, dynamiczny i wyposażony w więcej bajerów. A wszystko dzięki wykorzystaniu nowego engine o tajemniczej nazwie Omen, którego zadaniem będzie również jak najbardziej realistyczne tworzenie elementów gry w czasie rzeczywistym. Akcja ma rozgrywać się w tym samym świecie, jednakże sam sposób grania ma być w pewien sposób zbliżony do METAL GEAR SOLID. Nie wiadomo jednak, czy w grze znajdą się bohaterowie pierwszej części - Max, Dr. Fluke Hawkins i Kurt z laserowym działem na łbie. Gra jest zapowiedziana na koniec '99 i zostanie wydana przez Interplay Productions.

F1 WORLD GRAND PRIX, tak mają się nazywać wyścigi F1 tworzone przez Video Systems, które zapowiadają się doskonale, chociażby dlatego, że VS wykupili oficjalną licencję co pozwala im na użycie autentycznych torów, teamów i bolidów Formuły 1. Data wydania gry niestety nie jest jeszcze znana.

Premiera DC przejdzie do historii nie tylko ze względu na moc jaką będzie prezentować ta konsola, ale także dzięki rozwiązaniom technicznym. Dreamcast jako pierwszy będzie wyposażony w prawdziwego coolera, który będzie chronił procesor przed przegrzaniem, co bardzo często przydarza się dziś pewnej konsoli. Dodatkowo Iri - San wskazał na możliwości małego upgrade'u konsoli, który jest bardzo na miejscu biorąc pod uwagę pojawienie się PSX2. Cały zabieg miałby się odbywać przy wykorzystaniu expansion slots Dreamcast'a i z pewnością, jak mówią 'oficjele' z Sega, zostanie on uwzględniony w przyszłości.

Pamiętacie ekran startowy po włączeniu Saturna? Według zapowiedzi w przypadku Dreamcasta przywita nas znajomy, pomarańczowy świrek przy akompaniamencie, krótkiego lecz doskonałego tematu muzycznego. Za temat odpowiedzialny jest światowej sławy kompozytor Ryuichi Sakamoto - uhonorowany Academy Awards w 1987 za muzykę w "Last Emperor", który współpracował chociażby z The Talking Heads, Frankiem Zappą czy Davidem Bowie.

Jeśli chcecie zobaczyć oficjalny japoński site, z którym łączą się przez internet wszyscy posiadacze DC w Kraju Kwitnącej Wiśni, wystarczy wejść na stronę [www.dricas.com]. Może jakiś dobry człowiek przetłumaczyłby to dla nas?

Podczas TOKYO GAME SHOW, oprócz gier na DC zaprezentowano także ich nośnik oraz opakowania, jakich możemy się spodziewać w najbliższej przyszłości. Jak widać GD CD nie różnią się zbytnio od zwyczajnych CD oprócz tego, że mają być pakowane w nieco grubsze opakowania. No i naturalnie tego, że ich pojemność jest niemal dwukrotnie większa niż zwykłej płyty CD - 1.2 GB!



RED to developer, którego nie trzeba przedstawiać fanom japońskiej animacji. Po ogromnym sukcesie SAKURA TAISEN 1 i 2, które przez wiele tygodni okupowały pierwsze miejsce na liście gier video, zapowiedzieli oni wydanie trzeciej części na '99. ST3 ma wykorzystywać możliwości online, co da graczom możliwość wspólnego odkrywania tajemnic tej niezwyklej gry.



Wtrakcie przygotowań do D-Day okazało się, że Sega nie będzie najprawdopodobniej w stanie wyprodukować, a co za tym idzie sprzedać do końca roku przewidywanego miliona konsol. Problem związany jest z mniejszymi niż się spodziewano możliwościami produkcyjnymi NEC'a, który raczej nie zdąży na czas wytworzyć odpowiedniej liczby procesorów Power VR DC. Niemniej jednak pierwsza fala kupujących powinna zostać obsłużona - tyle tylko, że na import w rozsądnych warunkach nie ma co liczyć. Cena konsoli u niektórych importerów wynosi już 800 dolarów, a gdy do tego doliczy się 2 gry, koszty przesyłki, cło, podatek i tak dalej, wyjdzie blisko 4 tysiące złotych. Hmmm...

Firma Activision ostatnio nabyła prawa do wydania oficjalnej gry opartej na popularnym na całym świecie serialu sci-fi "Star Trek". Tymczasem najnowsza część pełnometrażowego filmu zatytułowanego "Star Trek: Insurrection" ma ukazać się na ekranach kin w grudniu. Wersja na DC zapowiedziana jest na koniec wiosny '99. Pamiętając, że wszystkie poprzednie gry oparte na filmach były co najwyżej przeciętne wszyscy mamy nadzieję, że Activision w pełni wykorzysta możliwości konsoli wydając tym samym ponadprzeciętną grę.

Capcom jest bez wątpienia najbardziej zaangażowanym developerem wchodzącym w skład obozu DC. Firma z dnia na dzień wykazuje coraz więcej zainteresowania konsolą Segi i pracuje obecnie nad co najmniej 8 pozycjami. Wiadomo, że są to między innymi RE: CODENAME VERONICA oraz tajemniczy, monstrualny RPG, którego każda kolejna część ma zostać wydawana co miesiąc. Miłośnicy 2D fighterów najprawdopodobniej zostaną usatysfakcjonowani takim tytułem jak MARVEL vs CAPCOM - co jest bardzo prawdopodobne - STREET FIGHTER 3: GENERATIONS ver. 3.



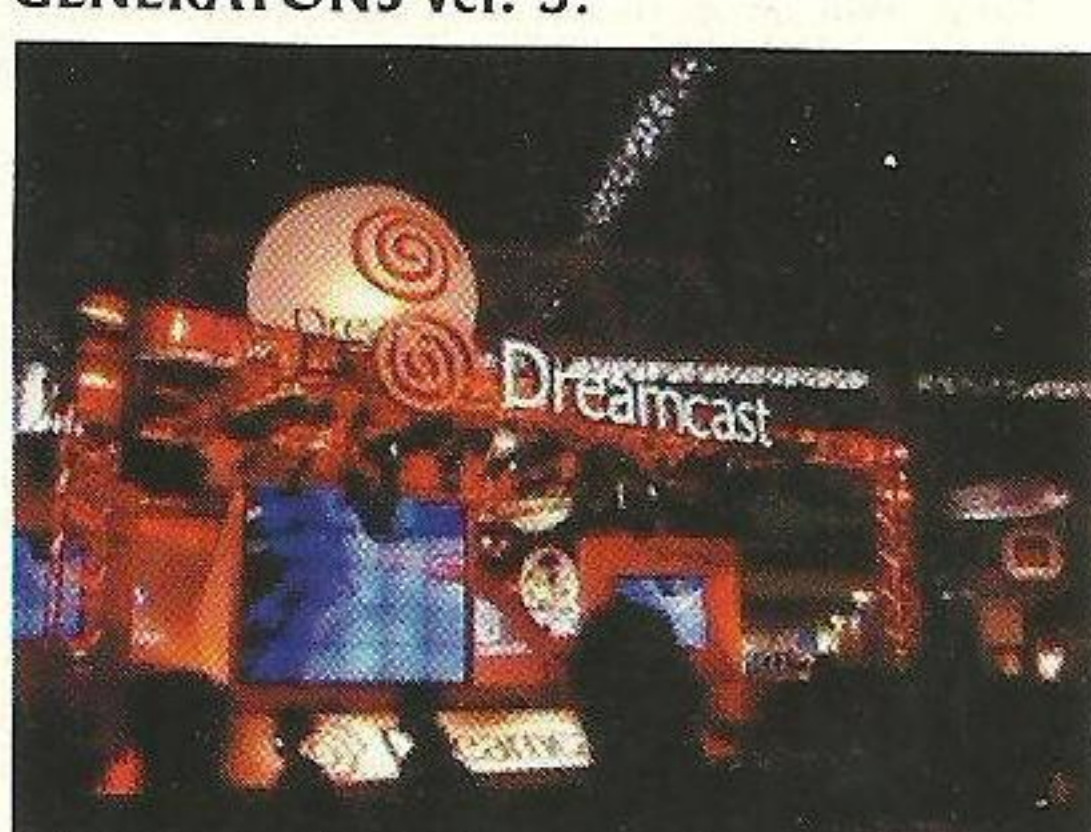
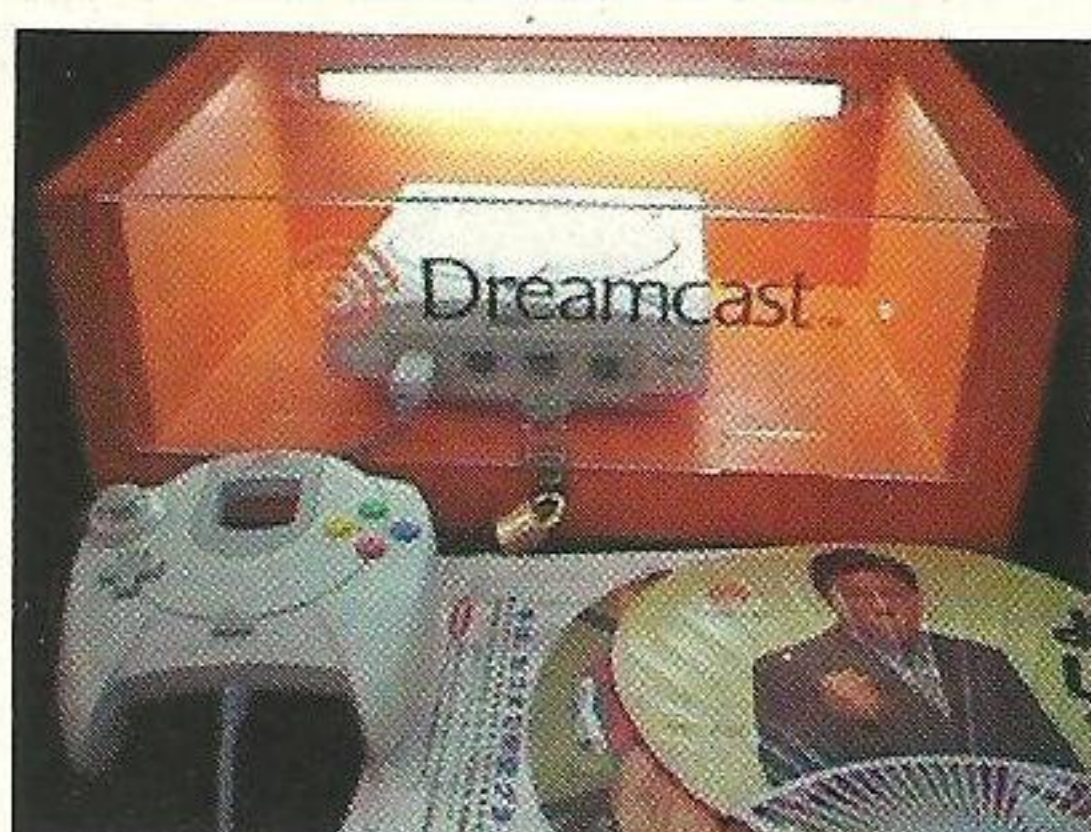
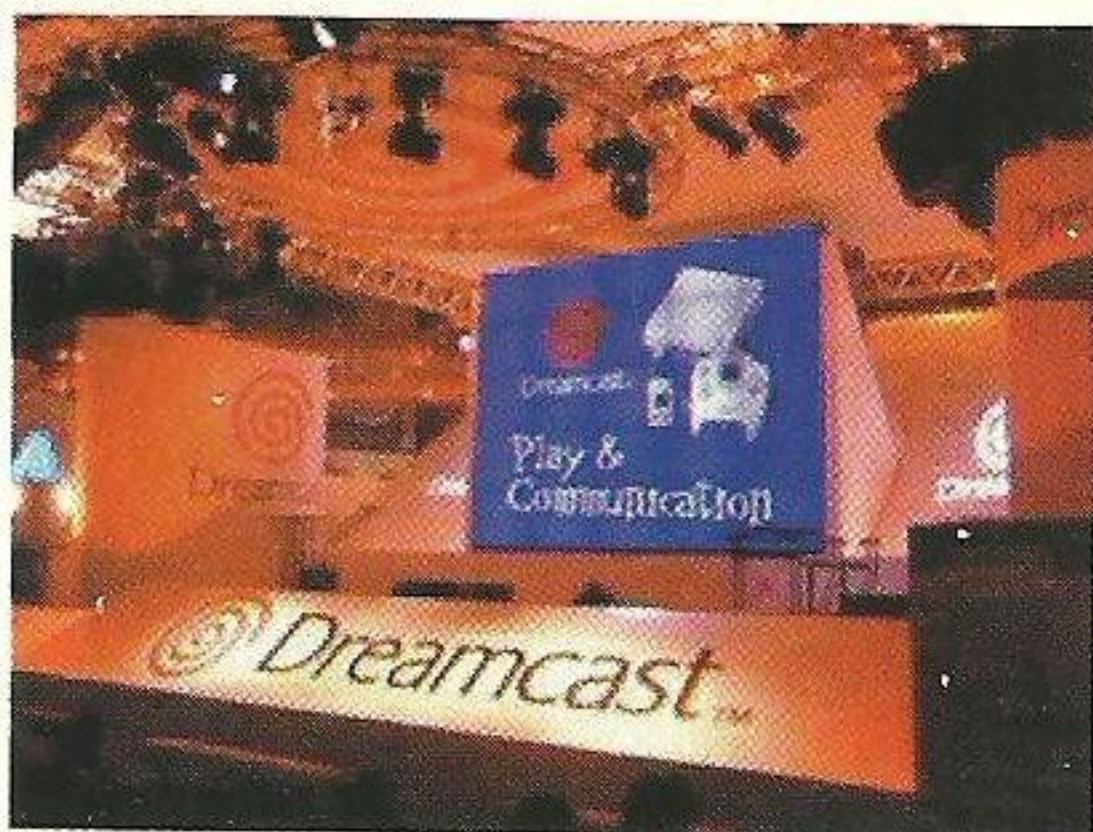
Dreamcast zbyt potężny?

Oto co powiedział udzielający wywiadu dla pisma Sega Saturn Magazine pan Noritaka Funamizu - szef Capcom Development Division:

"W tej chwili największym zadaniem, jakie przed nami stoi, jest przełączenie się na Dreamcasta. Do tej pory nigdy nie mogliśmy do końca zrobić tego, o czym marzyliśmy, zawsze było jakieś ograniczenie sprzętowe - procesor, pamięć, grafika... Zarówno na Saturnie, jak i PlayStation osiągnęliśmy szczyt naszych możliwości. Dreamcast jest zbyt potężny, nigdy nam się nie uda wycisnąć z niego wszystkiego. Nawet jeśli Sony wypuści PlayStation 2, i będzie ono potężniejsze niż konsola Segi, to nie będzie już robić żadnej różnicy. Zwykły gracz tego po prostu nie zauważy... Saturn okazał się niewypałem poza granicami Japonii tylko dlatego, że PlayStation było tak dobrą maszynką. Teraz to wszystko może obrócić się przeciwko Sony..."

GEIST FORCE to shooter, który wyniesie ten gatunek na nowy poziom. SOA zatrudniła w tym celu Netter Digital Entertainment Inc. odpowiedzialnych za efekty specjalne w dobrze u nas znanym serialu Babylon 5. Akcja gry ma się rozgrywać w bliżej nieokreślonej przyszłości na tajemniczej planecie. Kiepską fabułę mają za to wspomagać kilometrowe przestrzenie górskie w wysokiej rozdzielczości, kaniony, erupcje wulkaniczne i inne graficzne cuda, które sprawią, że całość ma wyglądać jak serial science-fiction.

Fani Lary Croft mogą najprawdopodobniej nie ujrzeć żadnego tytułu z tej serii na DC. Co prawda Jeremy Smith - współzałożyciel Core i człowiek "stojący" za TR - wyraził spore zainteresowanie możliwościami Dreamcasta, jednakże z wiadomych względów - czyli z powodu olbrzymiej ilości pieniędzy, które jest w stanie wpompować Sony w Larę - jest to mało prawdopodobne. Na otarcie łez pozostaje HERDY GERDY określona przez niego jako "grywalna kreskówka Disney'a", która jest już podobno w drodze na DC.



NEWS

DEVELOPER: NAMCO PLATFORMA: PLAYSTATION

DRAGON VALOR

Miecze, magia oraz smoki to nowa propozycja NAMCO. Korzeni DRAGON VALOR można dopatrywać się w ośmiobitowej grze DRAGONBUSTER. Gra w DV będzie sprowadzać się do podróżowania pomiędzy królestwami i pokonywania panoszących się tam smoków. W międzyczasie przyjdzie rozwiązać kilka zagadek oraz zawalczyć tu i tam. Przez ekran przewinie się kilka pokoleń bohaterów, których gracz będzie prowadził ku chwale wiecznego rodu pogromców smoków. Od tego z kim postać się ożeni, zależeć będzie charakter nowego zucha, a nawet przyszłe wydarzenia przewidziane przez scenariusz. Ale i tak gwoździem programu pozostają walki na śmierć i życie z gigantycznymi, trójwymiarowymi smokami. Potwory różnić się będą nie tylko kolorami i kształtami, ale również słabymi punktami, od odnalezienia których zależeć będzie powodzenie w pojedynku.



DEVELOPER: NAMCO PLATFORMA: PLAYSTATION

LEGEND OF LEGAIA

W jednym zdaniu LEGEND OF LEGAIA można określić jako odpowiedź Sony na FFVII. Duże, mangowe oczy bohaterów oraz sposób ich przedstawiania aż nadto przywodzą na myśl produkcję Square. Główny zuch legend zwię się Vahn, a towarzyszy mu dziewczyna Noa oraz duży, muskularny facet o imieniu Gala. W grze pojawiają się również znane skądinąd dymki z tekstem, animowane wstawki oraz krótkie scenki z udziałem bohaterów. Niestety o samej fabule niewiele wiadomo. To co najbardziej rzuca się w oczy to rozbudowany system walki. Możliwe jest łączenie fizycznych i magicznych ataków. Walka podzielona jest na tury. Kiedy postać atakuje przy pomocy broni, kamera ustawia się w sposób znany z trójwymiarowych mordobić (choćby TEKKEN), a obrażenia zadane przy każdym ciosie wyświetlane są na bieżąco. Gra wygląda prześlicznie i kto wie, może rośnie nam godny naśladowca FF7?



DEVELOPER: ACTIVISION PLATFORMA: PLAYSTATION, NINTENDO 64

QUAKE II

O tym tytule wiadomo już właściwie wszystko. QUAKE II na PlayStation na 100% nie pojawi się w tym roku, bardziej realnym terminem jest zaś luty 1999 (wersja na Nintendo być może będzie w grudniu, ale to znowu nic pewnego). Developerzy ze wszystkich sił pragną włączyć do obu wersji tryb multiplayer dla 4 osób oraz symulujące sztuczną inteligencję boty. Wersja konsolowa będzie mieć też trochę szersze korytarze w stosunku do oryginału, a to ze względu na poważne ograniczenie zdolności manewrowania joypadem. Oto screeny z PSX-owej wersji QUAKE 2.



DEVELOPER: KONAMI PLATFORMA: PLAYSTATION

SHOGUN ASSASSIN

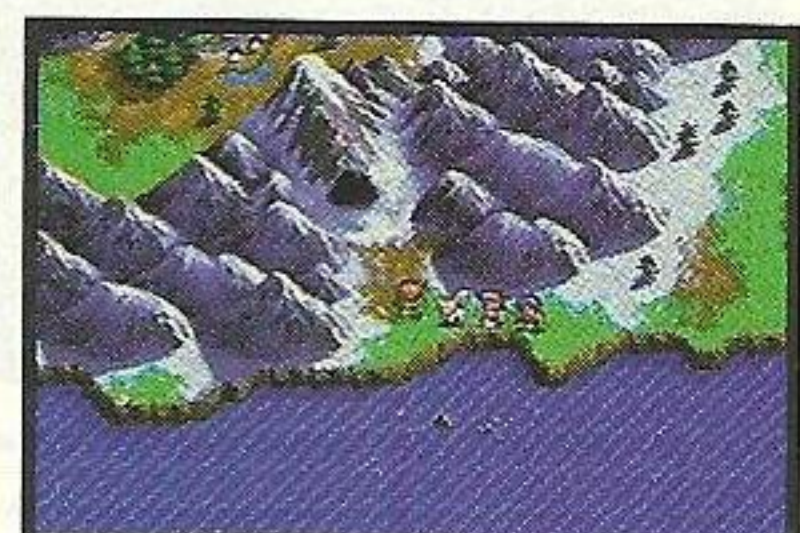
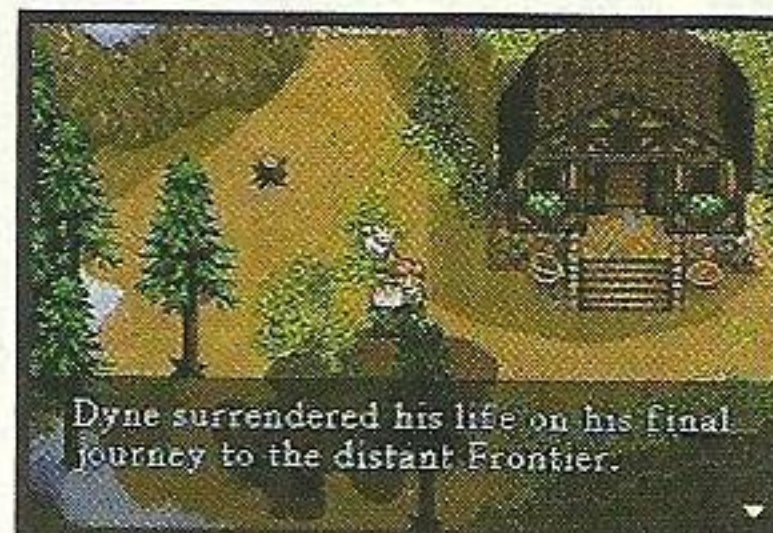
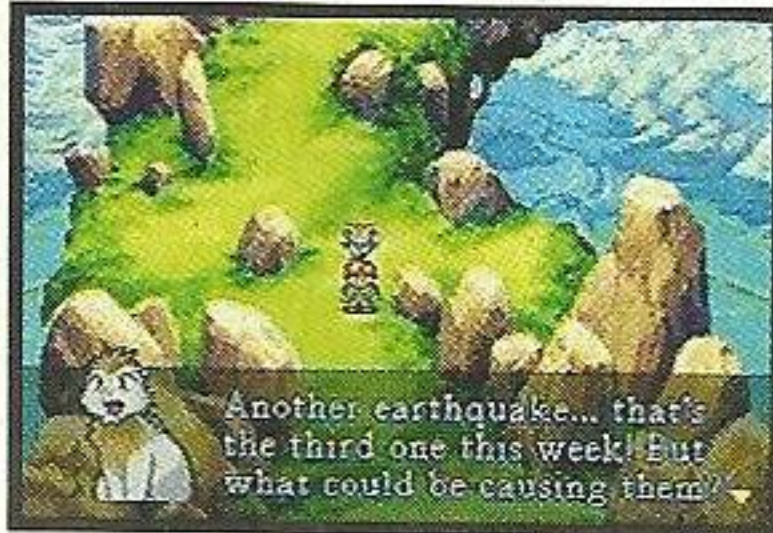
Już w obecnym – wczesnym – stadium produkcji, gra składa kilka obietnic. Jeśli tylko zostanie dopracowana animacja postaci oraz walka to jest szansa na naprawdę dobrą grę przygodową. Fabuła mówi o młodym samuraju (lub samurajce :) wysłanym przez shoguna do wioski nawiedzanej plagą tajemniczych morderstw. Wszystko wskazuje na to, że przeciwnikami zawładnął demon. Czyżby wszystkie ścieżki miały prowadzić właśnie do niego? Screeny sugerują podobieństwo do TENCHU, choć SHOGUN ASSASSIN przyrównywany jest do RESIDENT EVIL ze względu na podobieństwo sterowania główną postacią – samurajem oraz sposobu jej pokazywania. Tłem do zmagania będzie prerenderowana (jak w RE) niepowtarzalna sceneria feudalnej Japonii.



DEVELOPER: WORKING DESIGNS PLATFORMA: PLAYSTATION

LUNAR - SILVER STAR STORY COMPLETE

Z reguły wchodząc w posiadanie gry, człowiek dostaje średniawą książeczkę wsadzoną w miejsce gdzie równie dobrze mogłaby się znajdować druga płytka. I właśnie ten przedmiot (pomijając tłustsze pudełko oraz inny kolor spodniej strony kompaktu) ma przeświadczyć go o fakcie, iż właśnie stał się nabywcą legalnej wersji gry na konsolę. Jest tylko jedna firma, która od dłuższego czasu walczy z monotonią i wybitną wręcz nieatrakcyjnością opakowań. Working Designs. Kupując L:SSSC (pewnie dopiero gdzieś zimą 99, ale co tam) do rąk każdego gracza trafi nie tylko pudełko, ale również cztery płytki (dwie - gra, jedna - muzyka i jedna - film z produkcji oraz wywiad z bonzem z WD), mapkę na jakimś kawałku materiału (można korzystać z niej w trakcie gry, wydymuchiwać nos czy wiązać na bicepsie - trzy w jednym!). Fakt, że taka przyjemność wyniesie pewnie drożej niż pozostałe gry, ale chyba warto. LUNAR:SSSC jest adaptacją gry wydanej przez WD na Segę. Zmieniło się jednak tak wiele, że nie można mówić jedynie o konwersji - fabuła zmieniła się ponoć w 90 procentach, usprawniony został engine i dorzucono 45 minut anime'acji. LUNAR to tradycyjny RPG. Bardzo porządny tradycyjny RPG. Warto zaczekać.



DEVELOPER: TECMO PLATFORMA: PLAYSTATION

KAGERO - DECEPTION 2

Gdy ktoś wchodzi do zamku i zaczyna szukać skarbu, to zwykle jest nim ktoś Gracz. Ale nie w DECEPTION 2. Wcielając się w rolę naczelnego kata twierdzy należy załatwić wszystkich rozpasanych poszukiwaczy skarbu przy użyciu licznych pułapek w rodzaju spadających z sufitu gźazów, gilotyn, miażdżących sufitów, sprężynujących ostrzy, zapadni czy nawet prymitywnych kolców. Cała zabawa polega na umiejętnym ustawianiu pułapek w poszczególnych pomieszczeniach zamku (najlepiej w taki sposób, aby działały na zasadzie comba - gość wchodzi na wyrzutnię w podłodze wylatuje na ścianę, nabija się na ukryte w niej kolce, a następnie spada na niego gźaz). Liczba pułapek jest ograniczona - może ich być do trzech w jednym pokoju, ale za to są one wielokrotnego użytku.

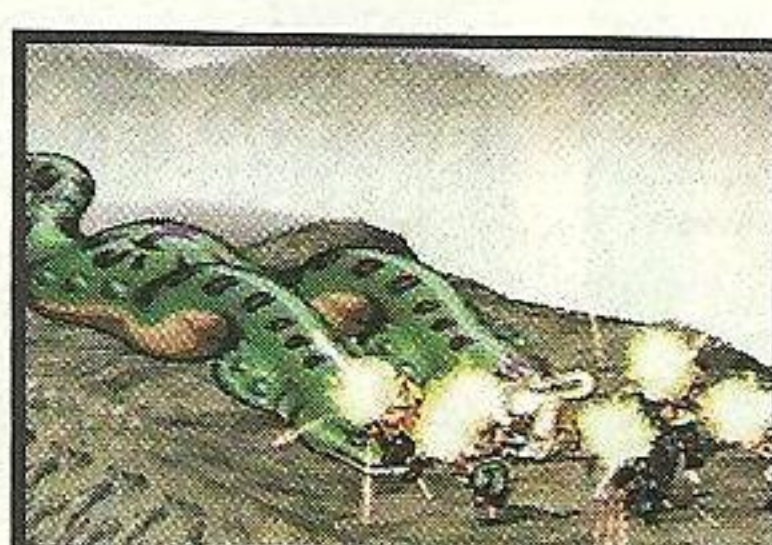
Zaletą gry jest grafika. Postacie są dosyć duże i ładnie oteksturowane (szczerze mówiąc wypadają porównywalnie z tymi z FFVIII), całe środowisko - w pełni trójwymiarowe, a efekty działania pułapek - naprawdę niezłe. Sam pomysł jest całkiem dobry - przyjemnie jest czasem stanąć po drugiej stronie barykady i zobaczyć jak przechlapane ma taki strażnik zamku. Co się biedak musi naharować to jego. Ale też ma coś w zamian. Możliwość ujrzenia zamykanego w uściskach Żelaznej Dziewicy śmiałka między innymi.



DEVELOPER: KONAMI PLATFORMA: PLAYSTATION

SUIKODEN 2

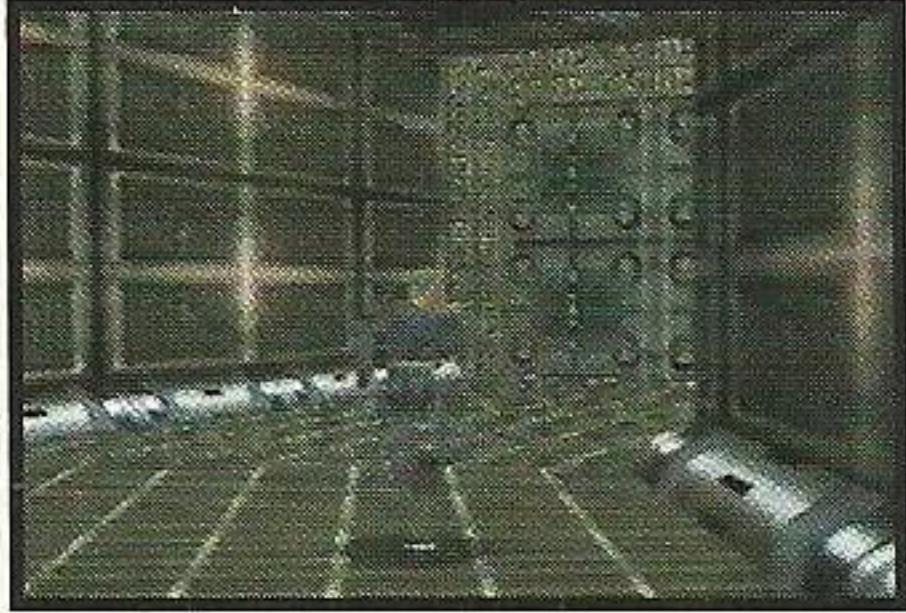
Najgłośniejszy chyba (do czasu FFVII) PSX-owy RPG doczekał się wreszcie swojego własnego sequela. Kontynuacja jednego z największych przebojów Konami (108 grywalnych postaci, dwa systemy walk - pojedynczych oddziałów oraz całych armii no i oczywiście - kwatery w zamku, a nie jakichś nędznych gospodach czy zajazdach) jest pomyślana w oparciu o starą i dobrze sprawdzoną w naszej rodzimej reprezentacji piłki nożnej zasadą. Nie ma co poprawiać dobrego. I w związku z tym, w drugiej części też spotkamy się ze 108 postaciami, dwojakiego rodzaju systemem walki (ze zwiększoną liczbą specjalnych oraz łączonych ataków bohaterów) oraz znacznie zmodyfikowanym zamkiem gwarantujący bardziej godny odpoczynek postaciom, które akurat nie bardzo mają co robić. Akcja gry toczy się w trzy lata po wydarzeniach z pierwszej części. W związku z tym podobno około 1/3 postaci ma być rozpoznawalnych z poprzedniej gry. Jest jednak pewien szkopuł. Tym razem osoba męcząca pada staję po stronie przeciwnej (w stosunku do pierwszej części) co sugeruje sam podtytuł - SCARLET MOON: IMPERIAL SIDE. Ale nie powinno być problemów z odnalezieniem się w tej roli. Prawda?



DEVELOPER: KONAMI PLATFORMA: NINTENDO 64

HYBRID HEAVEN

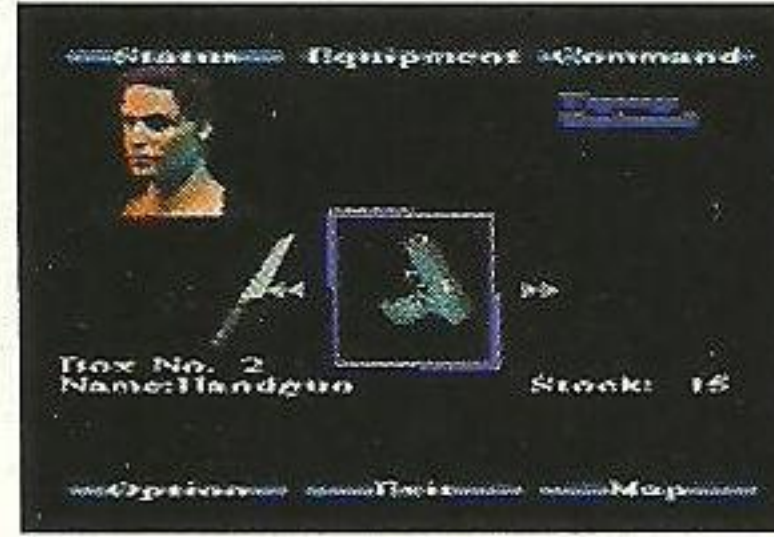
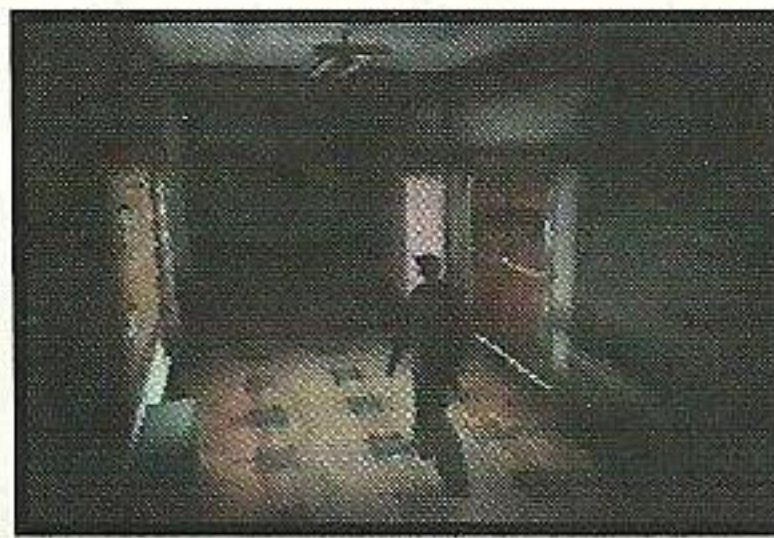
Ciemny całun tajemnicy spowijał do niedawna nową produkcję Konami - HYBRID HEAVEN. Uchyłono jednak jej rąbka. Akcja gry toczyć się będzie w przyszłości, a wygląda ona nieciekawie dla Prezydenta Stanów Zjednoczonych. Powód? Nierozpoznani sprawcy wzięli go jako zakładnika. W kryzysowej sytuacji do akcji wkracza John Slader, członek elitarnego korpusu do zadań specjalnych. Powierzono mu zadanie odbicia głowy państwa. Nie wie on jednak wszystkiego. Przebiegłi panowie z rządu nie powiedzieli mu bowiem o eksperymentach genetycznych prowadzonych na stacji orbitalnej, nawet słowem nie wspomnieli o problemach jakie się w czasie ich prowadzenia pojawiły, a przez myśl im nie przeszło by szepnąć, iż część obiektów badań zbiegła. A nie wszystkie uciekały na dwóch nogach... Co ma być? Bohater, którego zdolności rosną wraz z rozwojem sytuacji, całe zastępy organicznych i cybernetycznych, wrogo nastawionych form życia i grafika, jeśli wierzyć zapowiedziom, jakiej jeszcze na N64 nie było. Z Konami jednak nigdy nic nie wiadomo.



DEVELOPER: KONAMI PLATFORMA: PLAYSTATION

SILENT HILL

Harry Mason siedem lat temu znalazł dziewczynkę, którą zaadoptował. Pewnego wieczora, gdy wracał z nią samochodem zdarzył się wypadek. Kiedy Harry się ocknął, po córce nie było śladu, a on znajdował się w mieście Silent Hill. Gra, jak to w przygodówkach bywa, pełna ma być puzzli i zagadek logicznych. I tak, by zdobyć złoty medalion ściskany w dłoni przez posąg, trzeba najpierw znaleźć butelkę z kwasem, po czym rozpuścić dłoń. Harry nie może jednak rozwiązywać zagadek przez cały czas. Do wykonania jest bowiem jeszcze cała masa brudnej roboty polegającej na inhumacji przechadzających się po mieście potworów. Od tego jest broń oraz amunicja. SILENT HILL ma być przesiąknięty grozą, a atmosfera horroru to wabik na wielbicieli oryginalnego RESIDENT EVIL.



DEVELOPER: DELPHINE SOFTWARE PLATFORMA: PLAYSTATION

DARKSTONE

Znane z FLASHBACK, FADE TO BLACK i MOTO RACER Delphine Software, oraz Take 2 Interactive (IRON & BLOOD, GRAND THEFT AUTO) zamierzają wspólnie wydać RPG akcji pod niewiele mówiącym tytułem DARKSTONE. CiemnyKamień ma zaoferować grubo ponad 30 trójwymiarowych poziomów, w których przyjdzie błądzić w pojedynkę lub w składającym się z dwóch graczy teamie. Oczywiście wszystkie one będą wypełnione po brzegi - a jakże - perfidnymi pułapkami oraz złośliwymi przeciwnikami. DARKSTONE ma także zostać wyposażone w generator losowy questów, tak by każde jej uruchomienie stanowiło nowe wyzwanie. Po screenach widać (nie)znaczne podobieństwo do DIABLO, na którym gra jest chyba wzorowana.



DEVELOPER: NINTENDO PLATFORMA: NINTENDO 64

SUPER MARIO RPG 2

Nie da się zaprzeczyć - SUPER MARIO RPG 2 będzie grą 2D. No prawie. Pamięta jeszcze ktoś co to takiego? Sequel skierowany jest głównie do dzieci oraz początkujących graczy, duży nacisk położono więc na prostotę obsługi. Mario jest w grze płaskim, dwuwymiarowym sprajtem o grubości kartki. Przemierza on pseudo trójwymiarowe poziomy, do ukończenia których wiedzie kilka dróg. Kolorowa grafika stylizowana jest na obrazek z kolorowej książeczki. Mario z SUPER MARIO RPG 2 jest tym samym Mariem z tuzina swoich poprzednich gier. Jego przeciwnicy również nie ulegną zmianie, tak samo jak sposób rozprawiania się z nimi. Co ciekawe, w Internecie znajdują się strony zbierające elektroniczne podpisy pod protestem przeciwko takiemu potraktowaniu Maria i graczy. Dobra czy nie, gra już teraz wzbudza duże kontrowersje i jest kolejnym krokiem Nintendo mającym przekonać do siebie rzesze graczy w Japonii. A co z Europą? Bo my tak średnio... prosimy o "zwykłe" SUPER MARIO 64 2...



wygranych świat życzy

MEDIASOFT

SONY PLAYSTATION * NINTENDO 64 * PC CD * GAMEBOY * AKCESORIA

Nasz Mikołaj trafi do każdego dziecka



ATRAKCJA

w grudniu możesz negocjować ceny gier z naszymi sprzedawcami!

WYGODA

w ciepłej i miłej atmosferze 4 sprzedawców pomoże Ci w dokonaniu zakupów

GWARANCJA

największy wybór w Warszawie

- ponad 100 tytułów na PSX
- 40 tytułów na N64
- 200 tytułów PC CD

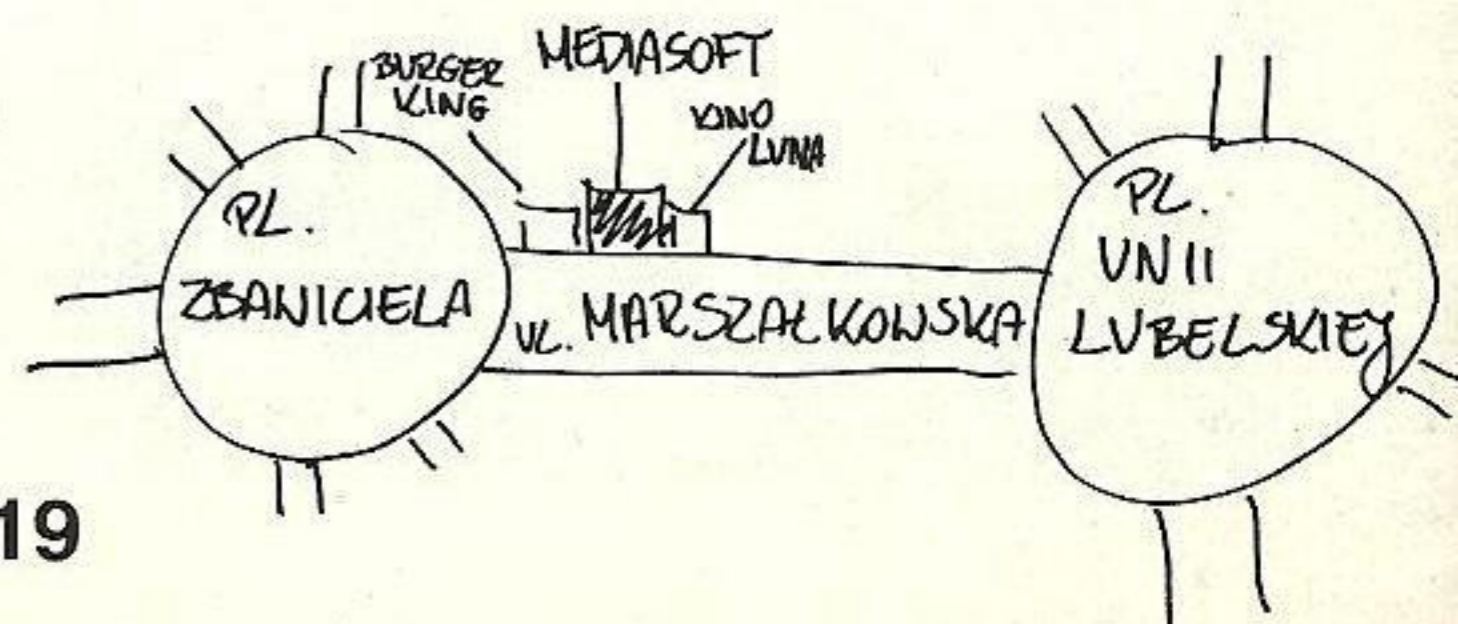
SPOKÓJ

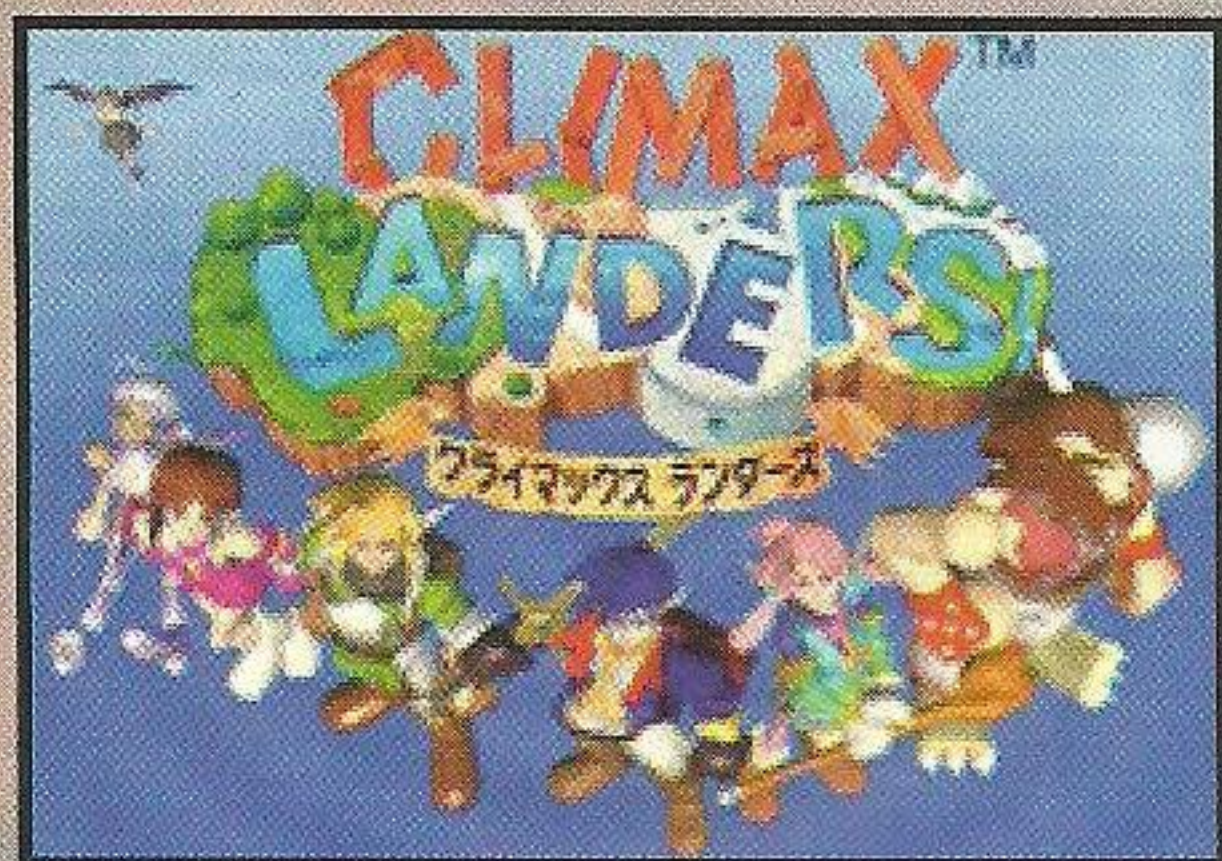
- jesteśmy otwarci 7 dni w tygodniu od 10⁰⁰ do 20⁰⁰ (lub dłużej)
- w Wigilię otwarte do godz. 16⁰⁰

SKLEP

ul. Marszałkowska 28 (obok kina Luna)
00-576 Warszawa
tel. (0-22) 628-52-69

Otwarte codziennie
pon-pt 10-20, sob-niedz 11-19





■ WYDAWCA: CLIMAX ■ PLATFORMA: DREAMCAST ■ TERMIN: LUTY 1999

Climax Landers

Kim był stwórca tego mitycznego świata? Dlaczego został on stworzony? Czy można go bezpiecznie opuścić? Tylko jeden człowiek posiadał wiedzę i zdolności pozwalające na rozwiązanie tych tajemnic. Podróżnik, który wyruszył już dawno i konsekwentnie zmierza na spotkanie swojego przeznaczenia.

C LIMAX LANDERS jest obecnie zdecydowanie jedną z najciekawiej zapowiadających się pozycji, które w najbliższym czasie zostaną wydane na DC. Firmą odpowiedzialną za stworzenie tego niesamowicie pięknego RPG jest oczywiście Climax, który w przeszłości wydał kilka innych tytułów, do których w sposób pośredni nawiązuje ich najnowsze dzieło. Niemniej jednak CLIMAX LANDERS będzie stanowić całkiem odrębną pozycję, z której wyeliminowano niedoskonałości poprzednich gier.

Akcja RPGa ma rozgrywać się w bardzo tajemniczym świecie, podzielonym na odrębne, nie związane ze sobą części, które do złudzenia będą przypominać pewne wycinki z dziejów ludzkości z niewielką nadwyżką historii japońskiej. Gracz powinien znaleźć tam "podświaty" przypominające Europę z czasów średniowiecza, kraje starożytne i oczywiście wspomnianą Japonię z przełomu lat 80 tego wieku i nie tylko. Ostatecznie bardzo możliwe jest, że będziemy musieli stawić czoła zarówno samurajom, jak

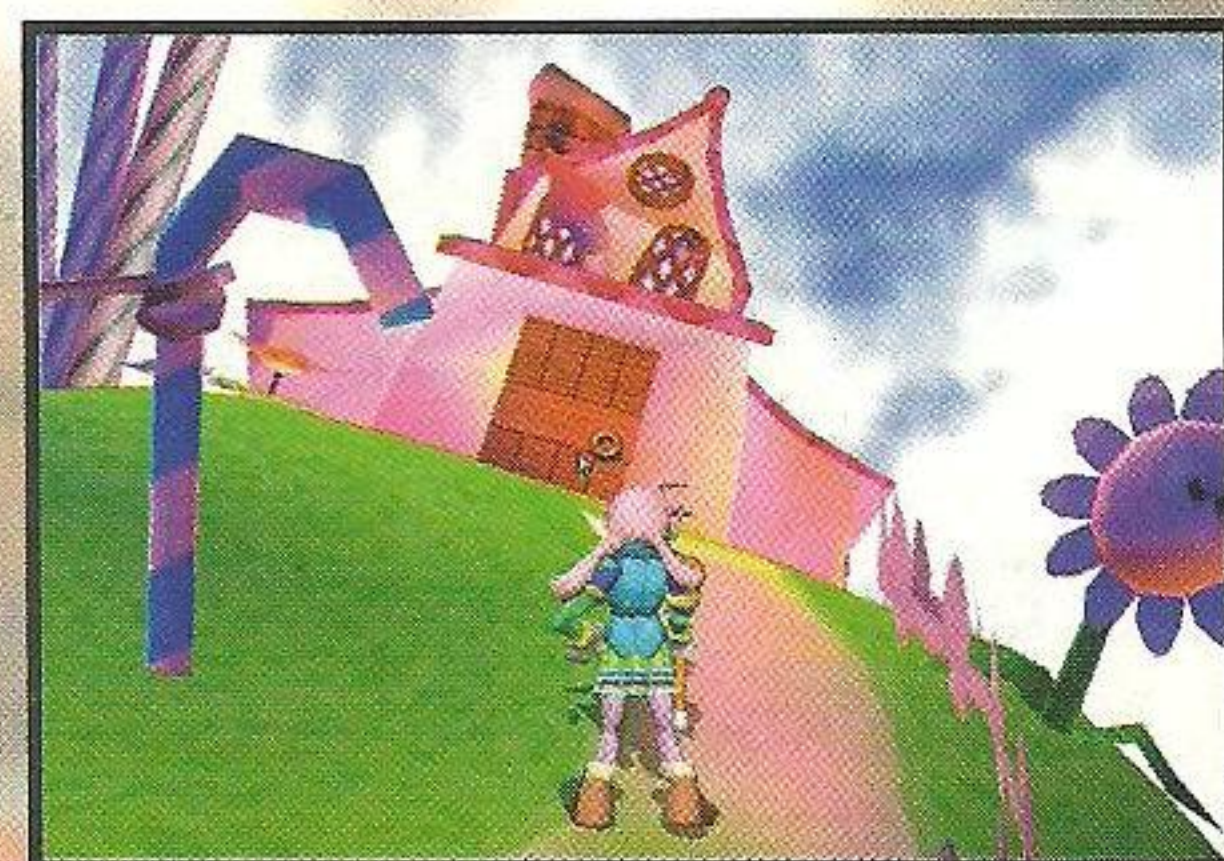


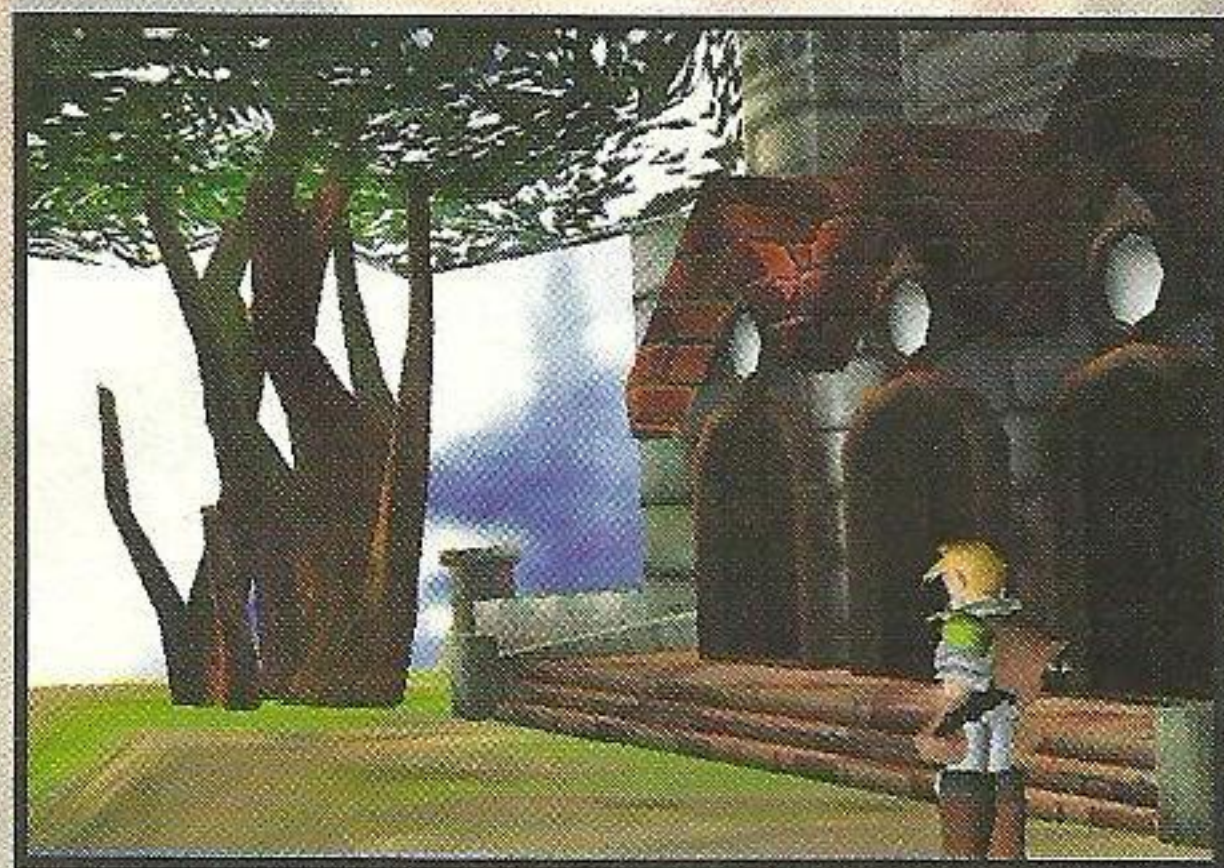
i najprawdziwszym punkom!!! Takie rozwiązanie możliwe jest między innymi dzięki uwzględnieniu aspektu podróży w czasie, który najprawdopodobniej będzie dostępny jako część systemu magii. Czasami jednak poszczególne części tej krainy, będące w rzeczywistości odrębnymi światami mają się łączyć i formować w jeden wymiar będący spójną całością.



Głównym bohaterem CLIMAX LANDERS jest Sword, podróżnik bezgranicznie kochający wolność i wędrowki, które niekoniecznie mają konkretny cel. Jego pochodzenie nie jest do końca znane jakkolwiek wiadomo, że w pewien sposób jest on powiązany z tajemniczą "Family of Darkness".

Podstawową zaletą Sword'a, jak wskazuje jego imię, jest perfekcyjne opanowanie techniki walki tą bronią (czyli mieczem). W trakcie swojej podróży nasz bohater spotka wiele innych postaci oraz przyjaciół, którzy pomogą mu w jego misji. Będą nimi: Elf o imieniu Ryle - najlepszy w swoim fachu złodziej, podróżujący w poszukiwaniu skarbu swojego życia. W CL jest on trzy lata starszy niż w LAND STALKER i ma w sumie 91 lat. Kolejna postać to Rao będący pół człowiekiem, pół lwem. Jest odważnym, a za razem bardzo ostrożnym żołnierzem, którego





zainteresowania sprowadzają się wyłącznie do rzeczy związanych z jego fachem i niczym innym. Naturalnie jego kluczową cechą jest znajomość wielu rodzajów broni. Płec piękna reprezentująca rasę ludzką to Lady, która zadebiutowała w LADY STALKER, by teraz powrócić jako nieodzowny element CL. Jest ona mistrzynią walk wschodu, a cukierkowa uroda jest doskonałą przykrywką dla jej niebezpiecznych umiejętności. Kolejną, zdecydowanie nie męską postacią, pochodzącą z rasy Elfów jest Marlin, która po raz pierwszy pojawia się w SHINNING & DARKNESS na konsoli MegaDrive. Teraz, jako potężna czarodziejka powraca w najlepszej formie aby wykorzystać zdobyte wcześniej umiejętności i doświadczenie. Wreszcie ostatnia, najbardziej tajemnicza spośród

wszystkich postaci - Marion, której twórca podobnie jak jej pochodzenie nie są znane. Jej podstawową zdolnością jest poszukiwanie rzeczy dziwnych i nieznanych, co wydaje się całkiem normalne ponieważ najprawdopodobniej jest ona androidem. Marion interesuje się więc wszystkim, a szczególnie ludźmi. Posiada niszczącą siłę, będąc jednocześnie pozbawioną jakichkolwiek uczuć.



Od strony graficznej CL zapowiada się wprost niesamowicie. Developerzy z Climax'a wykorzystali tu ponoć zmodyfikowany engine z Saturnowego DARK SAVIOR, dzięki czemu wszystkie postacie i lokacje będą renderowane w czasie rzeczywistym. Natomiast sekwencje walki mają już tradycyjnie odbywać się



z podziałem na tury. Ich realność i filmowa prezencja ma zostać osiągnięta poprzez odpowiedni ruch kamer, na który gracz nie będzie miał wpływu - podobnie jak w trakcie etapów nie związanych z walką. Kolejnym, zdecydowanie doskonałym pomysłem jest tworzenie lochów, których w grze ma być naprawdę sporo, oraz lokacji bossów w sposób losowy. Spowoduje to, iż powtarzany etap nigdy nie będzie taki sam jak poprzednim razem, tak samo jak sposób rozmieszczenia przedmiotów, potworów i innych rzeczy, które w lochach można znaleźć. Uniemożliwi to opracowanie mapy tej części gry i jednocześnie przedłuży przyjemność i oczywiście czas grania. Jak dotąd najbardziej ciekawie zapowiada się wykorzystanie VMS. Mianowicie każdy pokonany przez nas potwór



będzie mógł być uwięziony w naszej "pamięci podręcznej" i tam odpowiednio przez nas hodowany i tresowany. Jak będzie można wykorzystywać takie bestie, na razie nie wiadomo.

CLIMAX LANDERS prawdopodobnie ukaże się w Japonii na początku

przyszłego roku i z pewnością będzie wiodącym tytułem spośród wszystkich dostępnych w kategorii RPG. Myślmy także, że będzie to jeden z tytułów towarzyszących europejskiej premierze DC. Doskonała fabuła wspomagana możliwościami najnowszej konsoli Segi to rozwiązanie, które nie może się nie udać. Jednak gdzieś na horyzoncie czasowym widoczna jest już GRANDIA 2, sequel najlepszego erpega wydanego na Saturna, który co najmniej zadziwi wiele osób. Jednak do tego czasu najlepszym wyborem pozostanie CL, a dla większości z nas tylko piękne screeny. [ORIGIN]



Legacy of Kain Soul Reaver

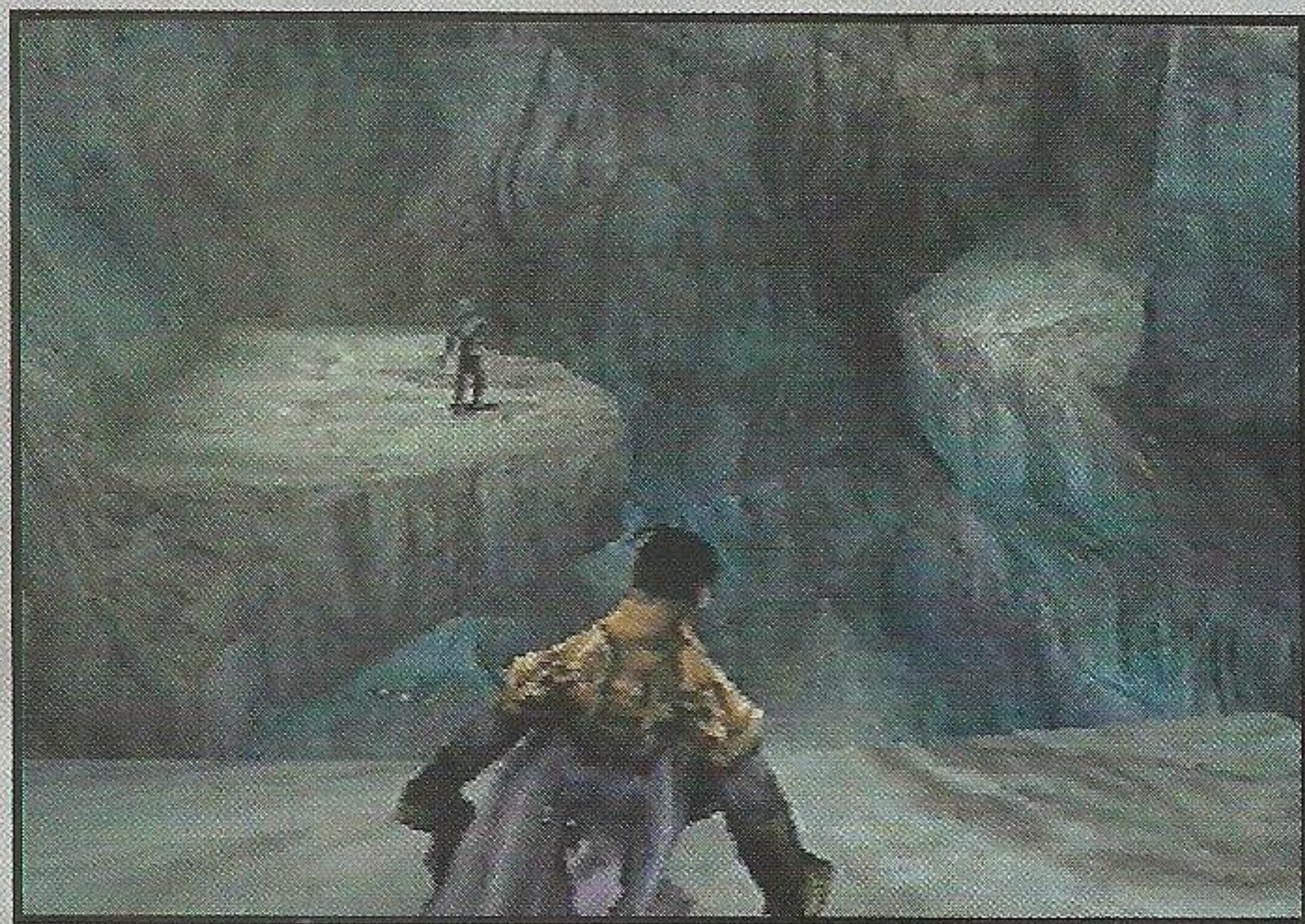
Generalnie, przekazy mówią o tym, że Święty Mikołaj nie za bardzo może zginąć. Nie miałby wtedy kto roznosić dzieciom prezenty i różgi, czytać kilkanaście milionów listów rocznie, smagać biczem renifery i zasiadać w centrach handlowych z dziatkami na kolanach.

W pewnym sensie podobnie ma się sprawa z Raziem. On także nie może zginąć - w przeciwnym wypadku kto nabijałby na włócznie, pozbawiał duszy, rozpruwał, szlachtował i spalał przeciwników, kto przemykałby pomiędzy sferami: materialną i duchową i kto ratowałby świat przed tyranią Kaina?

Po wydarzeniach z LEGACY OF KAIN, tytułowy bohater zmienił się na niekorzyść. Stał się wampirem wyjątkowo okrutnym i bezlitosnym dla całego rodzaju ludzkiego. W najbliższym otoczeniu zebrał grupę sześciu generałów, którzy od tej pory wspierali go w walce z biednymi, mobilnymi dystrybutorami krwi. Ludźmi. Raziem (główny bohater SOUL REAVER) był jednym z takich właśnie generałów. Jednak jego ambicja oraz zapał szybko zostały przez Kaina zauważone. Stary wampir nie potrzebował kogoś, kto mógłby w przyszłości go przerosnąć. I cisnął Raziela w otchłań. Nie bezdenną, co prawda, ale też nie taką znowu płytką. Zadanie Raziela stało się tym samym bardzo proste - musi wyleźć z otworu, odnaleźć Kaina i wyjaśnić mu jak wampir wampirowi, że jego czas już minął.



SOUL REAVER jest grą, jaką dawno temu powinien już być ktoś zrobić. Wspaniałe, ogromne połączenie trójwymiarowego terenu, widok jak w TOMB RAIDER i niezła postać głównego bohatera. A wampira za taką z pewnością można uznać. Jak pewnie zauważyli co bardziej spostrzegawczy gracze, którzy mieli okazję dłużej pograć w LOK, tytuł drugiej części jest taki, jak nazwa jednej z broni występującej w LOK. Nietrudno się więc domyśleć, że i tutaj występuje ów miecz pozwalający na sprawne i szybkie odłączanie duszy od jej niewygodnej powłoki. Jednak niezwykłość miecza polega też na czymś innym - jest on jedynym orężem, jaki Raziel może



zabierać ze sobą do wymiaru duchowego. Zwykle - ginąc, gracz jest zmuszony do rozpoczynania gry od początku, względnie - od miejsca ostatniego save'a. No tak, ale tak dzieje się w przypadku normalnych gier. Inaczej jest w przypadku SR - zamiast śmierci Raziela doznaje czegoś niezbyt przyjemnego. Trafia do wspomnianego już wymiaru duchowego. Tam, aby wrócić do świata materialnego, musi pokonać rzeszę przeciwników, co pozwoli mu nazbierać wystarczająco dużo energii na triumfalny comeback. Początkowo Raziel przenosi się pomiędzy światami tylko w przypadkach niezłego fomotu, ale z czasem nabywa umiejętności intencjonalnego przenikania pomiędzy strefami. Rzecz jest bardzo efektowna - stojąc w jednej z lokacji i przenikając do innego świata



całe otoczenie morfuje się - kształty wydłużają, zmieniają rozciągają i tworzy się z tego wizja innej, alternatywnej rzeczywistości. No i dalej - jeżeli gdzieś w świecie materialnym stał sobie przeciwnik, to wystarczy zmienić świat, przejść w miejsce dogodniejszego ataku i wrócić. Sprawa będzie banalna. O ile przeciwnik też nie zna jakichś sztuczek. Albo - nie odszedł gdzieś na bok. Niezłe prezentuje się walka - bronie (czy gołe pazury) Raziela kreślą ładne smugi w powietrzu, a ostateczne, kończące ciosy są bardzo efektowne. Zaraz po wykończeniu przeciwnika i zaobserwowaniu jak jego ciało pospiesznie opuszcza dusza, trzeba szybko skoncentrować się i pochwytać ją poprzez wprowadzenie Raziela w swoisty trans. Dusze odnawiają bowiem energię wampira.

SOUL REAVER robi bardzo dobre wrażenie. Jest przyciężki jeżeli chodzi o klimat, ale akurat ten motyw sprawdził się w LOK. W trzech wymiarach i z takim wykonaniem, może tylko prześcignąć swego przodka. [banan]





Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

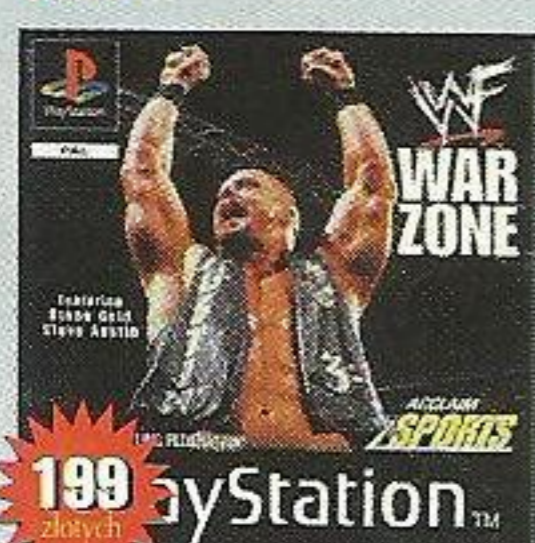
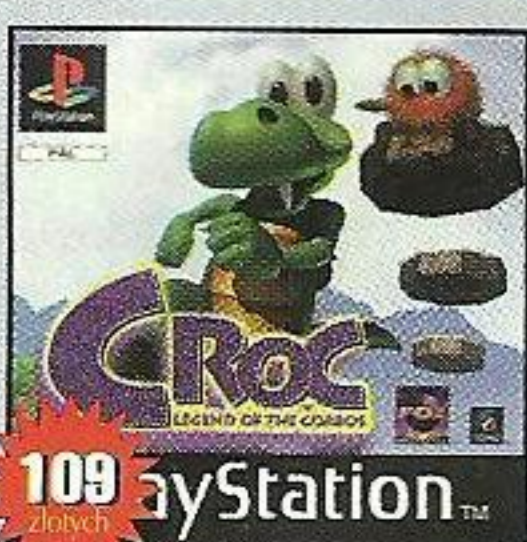
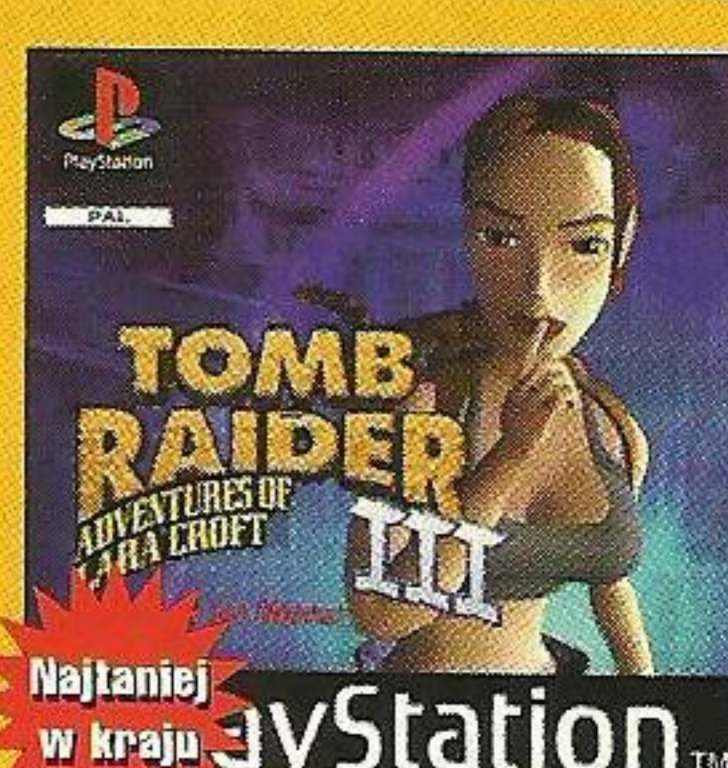
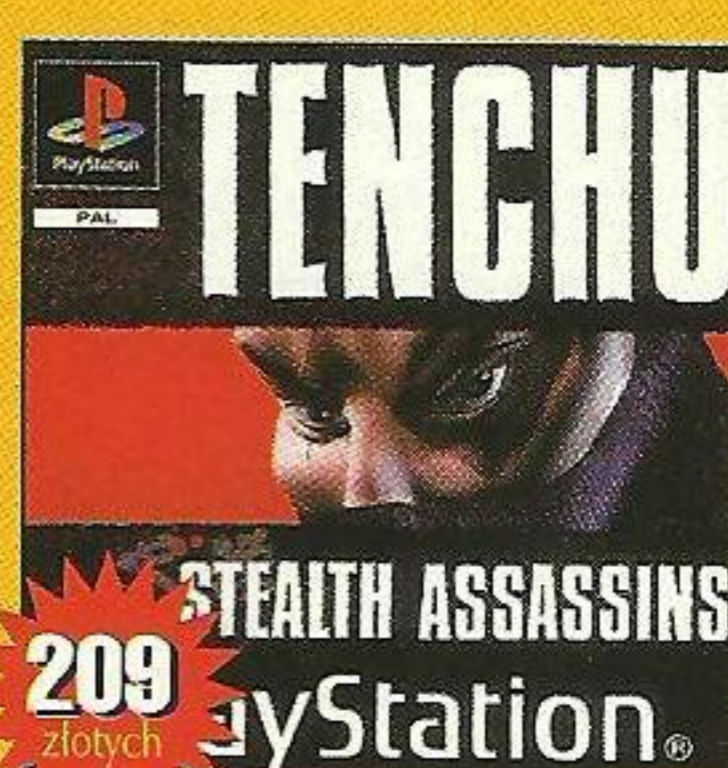
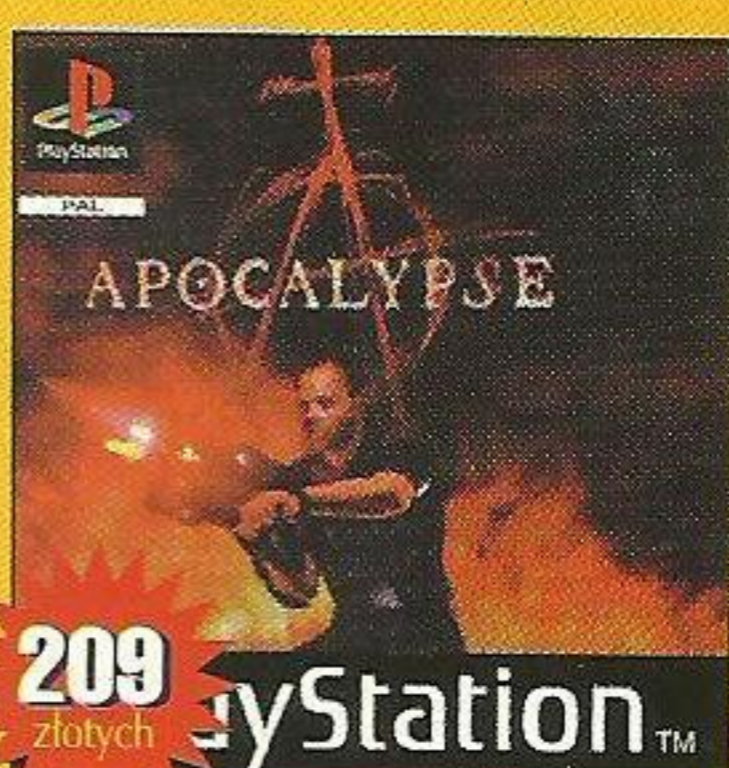
Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

tel./fax (0-22) 673-68-04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18



oryginalna
koszulka z gry
FORMULA 1
Zamów już dziś swoją
koszulkę za jedyne
29 zł



Akcesoria do konsoli SONY PLAYSTATION



mysz competition pro



joypad dual shock



joypad sony



kierownica



karta pamięci sony



UWAGA PROMOCJA!
Konsola + joypad +
+ karta pamięci + gra

PROMOCJA • PROMOCJA • PROMOCJA • PROMOCJA

Tylko w Wirtualnym Świecie przy zakupie dowolnych produktów na sumę powyżej 200 zł otrzymasz gratis grywalne demo gry **TENCHU** lub **VIGILLANTE 8**

W naszej ofercie znajdziesz również:

SUPER CENA

Abbyss Odysey	115 zł
Air Combat	109 zł
Alien Trilogy	109 zł
Bast a Move 2	109 zł
Crash Bandicoot	109 zł
Command&Conquer	119 zł
Destruction Derby 2	109 zł
Die Hard Trilogy	115 zł
ISS Pro	115 zł
Micro Machines v3	109 zł
Mortal Kombat Trilogy	115 zł
NBA Live 98	115 zł
Pandemonium	115 zł
Porsche Challenge	109 zł
Ridge Racer Revolution	109 zł
Resident Evil	115 zł
Soul Blade	115 zł
Tomb Raider	115 zł
Total NBA 98	115 zł

GRY

Abbyss Exodus	115 zł
Adidas Power Soccer 2	209 zł
Agent Armstrong	195 zł
Bio Freaks	199 zł
Bloody Roar	205 zł
Broken Sword 2	195 zł
Bust-A-Move 3	179 zł
Constructor	199 zł
Colony Wars	195 zł
Cool Boarders 2	195 zł
Crash Bandicoot 2	209 zł
Dark Omen: Warhammer	205 zł
Deathtrap Dungeon	199 zł
Death or Alive	209 zł
Diablo	199 zł
Dynasty Warrior	179 zł
Fifa 99	tel.
Fighting Force	199 zł
Final Fantasy VII	209 zł

Tel.	
Formula 1'97	205 zł
Forsaken	199 zł
Future Cop	159 zł
G-Darius	tel.
G.Police	195 zł
Heart of Darkness	239 zł
ISS Pro 98	209 zł
Jersey Devil	195 zł
K1 The Arena	195 zł
Man i Black	195 zł
MK Mythology	205 zł
Mortal Kombat 4	199 zł
Moto Racer 2	209 zł
N ₂ O	205 zł
Newman Haas	199 zł
Need for Speed 3	195 zł
Nightmare Creatures	205 zł
Overboard!	195 zł
One	195 zł
Pandemonium 2	159 zł
Pitfall 3D	195 zł

Point Blank	199 zł
Premier Manager	209 zł
Rapid Racer	195 zł
Rascal	189 zł
Rosco McQueen	195 zł
Shadow Master	195 zł
Spawn	195 zł
Street Fighter EX Plus	195 zł
Test Drive 4	199 zł
Theme Hospital	195 zł
Tomb Raider 2	189 zł
Tombi	199 zł
War Games	199 zł
Wild 9	209 zł
World Cup 98	209 zł

AKCESORIA

Karta pamięci 120 bloków	119 zł
Pistolet Laser Gun	159 zł
Przedłużacz do pada	49 zł

**NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ
W TELEGAZECIE TVP 2
NA STRONIE 451**

Co zyskujesz kupując u nas:

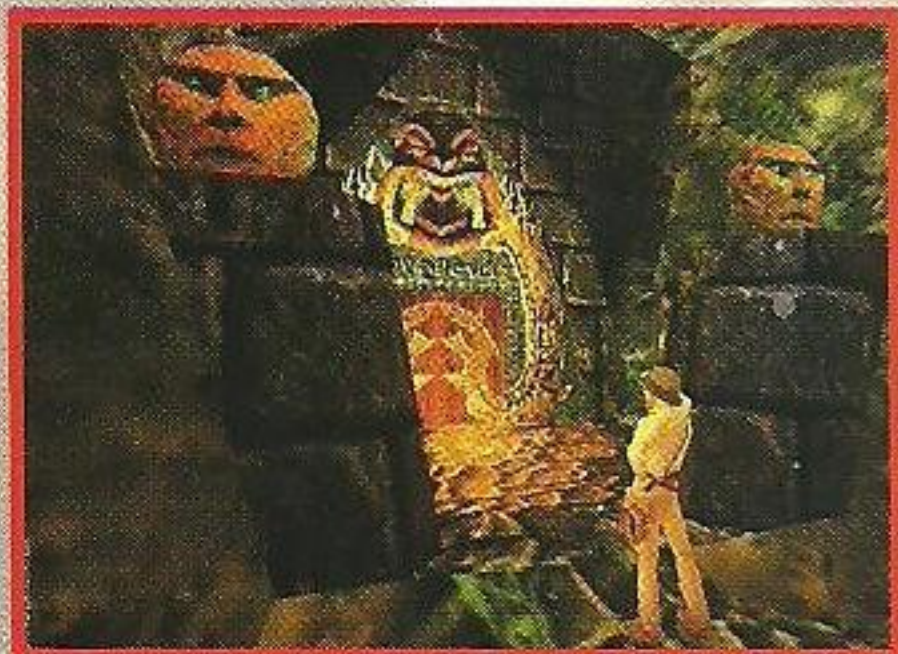
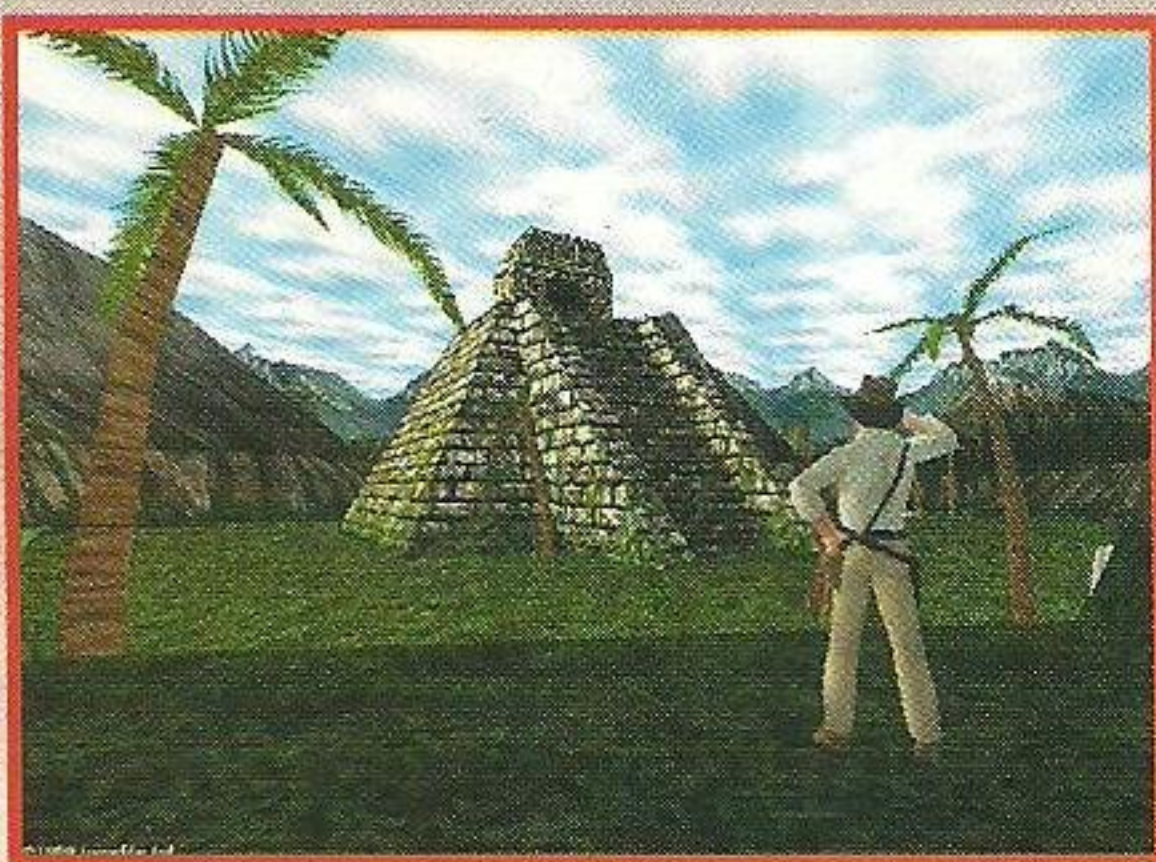
- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki,
- Możliwość dostawy w ciągu 48 godzin.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Gdyby nie usilne starania skandynawskiej grupy Aqua, niektórzy z młodszych graczy nigdy nie dowiedzieliby się o tym, że istniał kiedyś ktoś, kto nazywał się Jones. I był doktorem.

Prawdą jest, że firma Lucasarts dosyć zazdrośnie strzeże swoich skarbów. Nikomu nie pozwala na zajmowanie się jakimkolwiek ze swoich dzieł, na czym nierzadko tracą wszyscy zainteresowani. Jeżeli idzie o serię Gwiazdnych Wojen to graczom wyszło to z pewnością na dobre (poza mizerniutkim MASTERS OF TERAS KASI) - ludzie Lucasa dużo wysiłku wkładają w to, żeby adaptacje grove ich filmów były jak najlepsze.

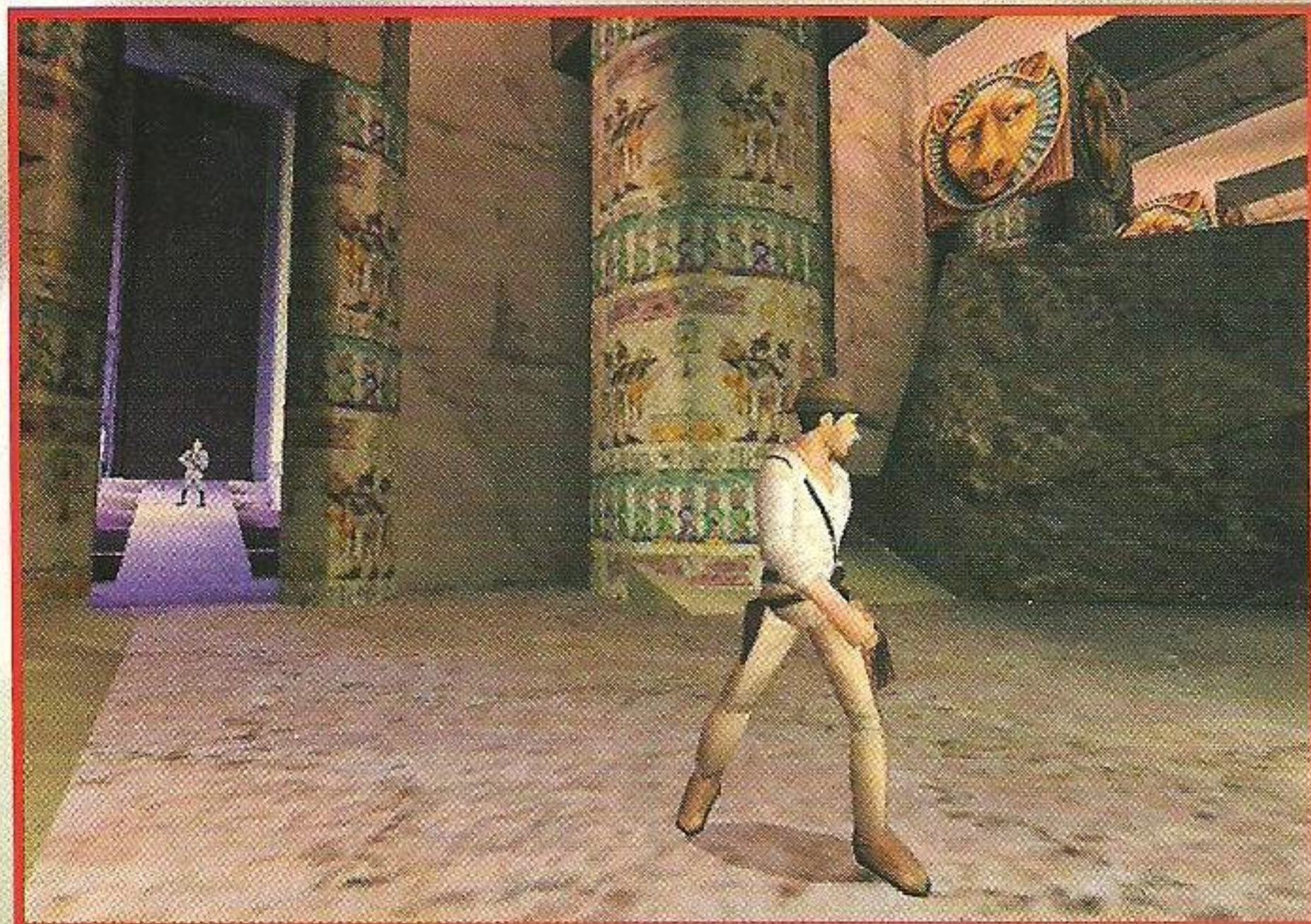
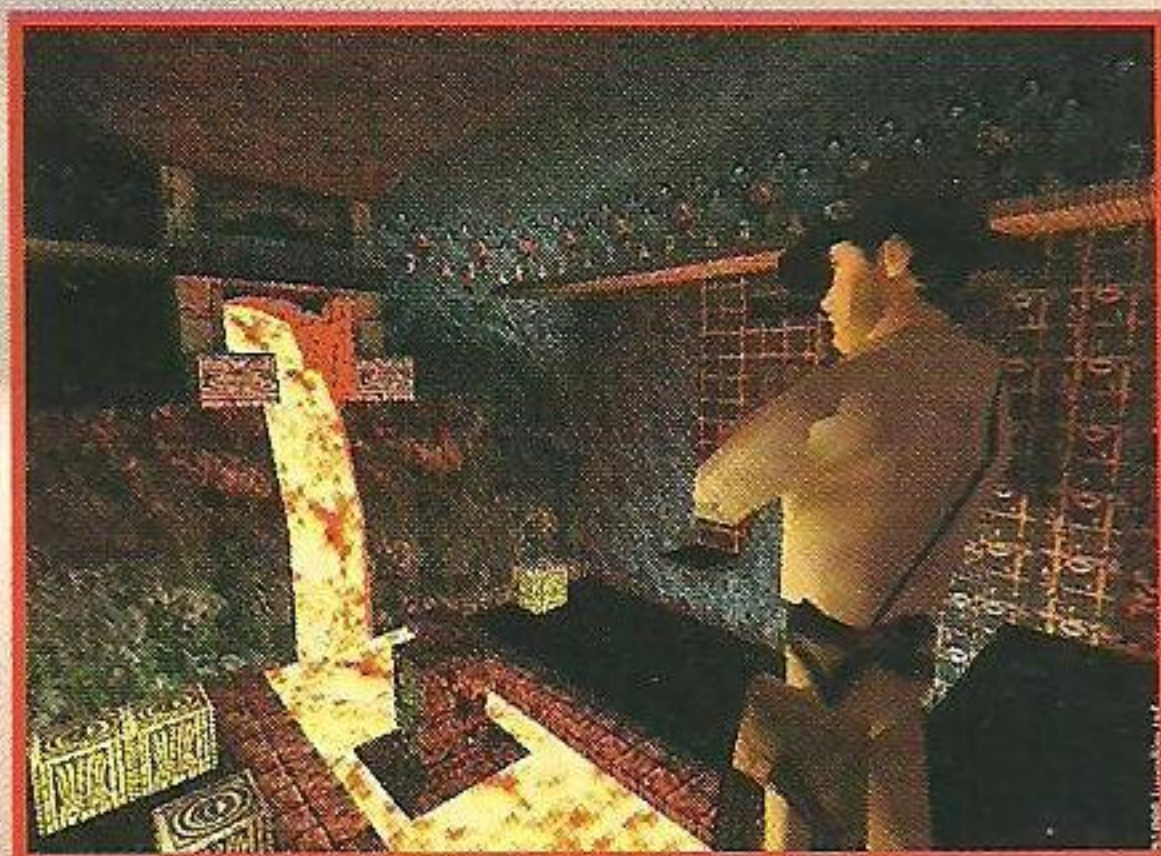
Jeśli jednak chodzi o biednego Indianę Jonesa, to... Niestety. Do niedawna w roli człowieka z batem spróbować swoich sił mogli jedynie gracze PeCetowi. W dodatku wszystkie wydane w serii Indy'ego gry były przygodówkami wskazolikowymi (bardzo zresztą udanymi).



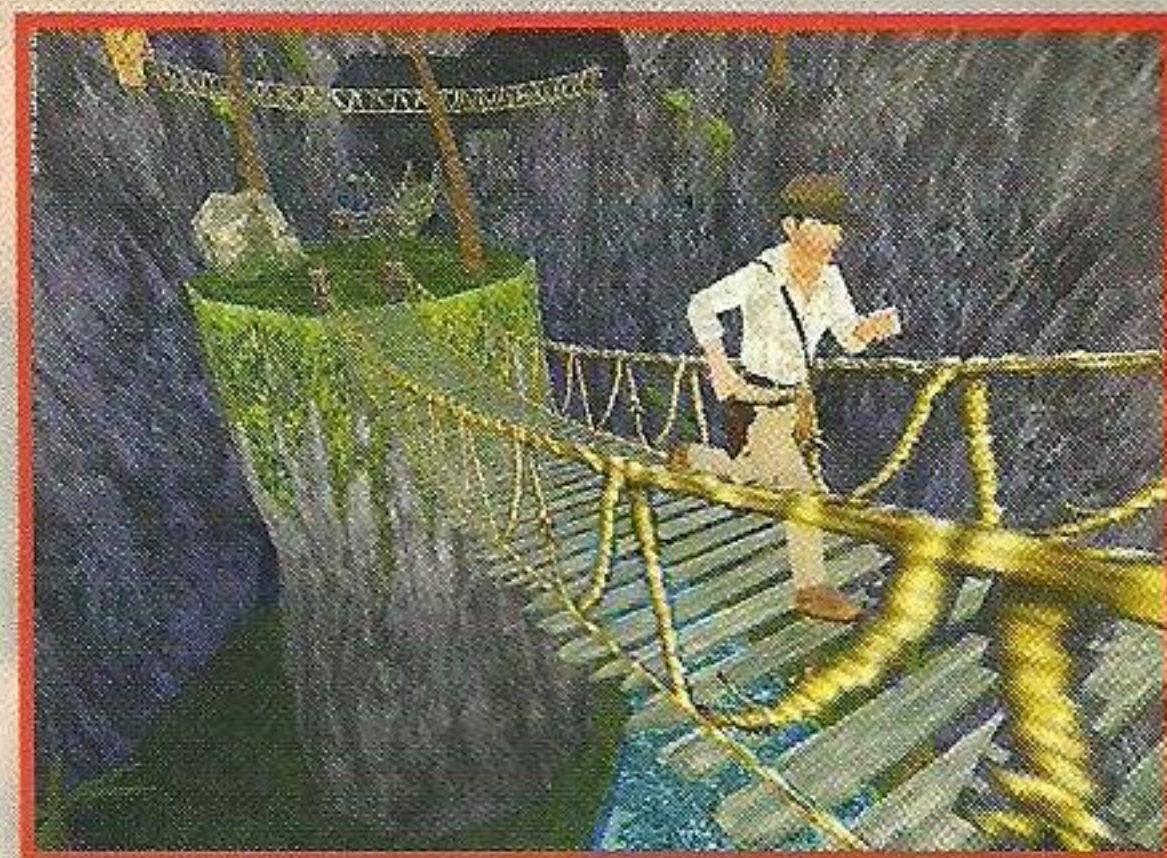
Dlatego jak grom z jasnego nieba spadła wiadomość, że Lucasarts zajmuje się wreszcie przygotowaniem zupełnie nowej (nigdy nie sfilmowanej) części przygód doktora Jonesa.

Chyba po raz pierwszy w historii przygód dzielnego archeologa głównym zagrożeniem nie są Indy musi walczyć z organizacją,

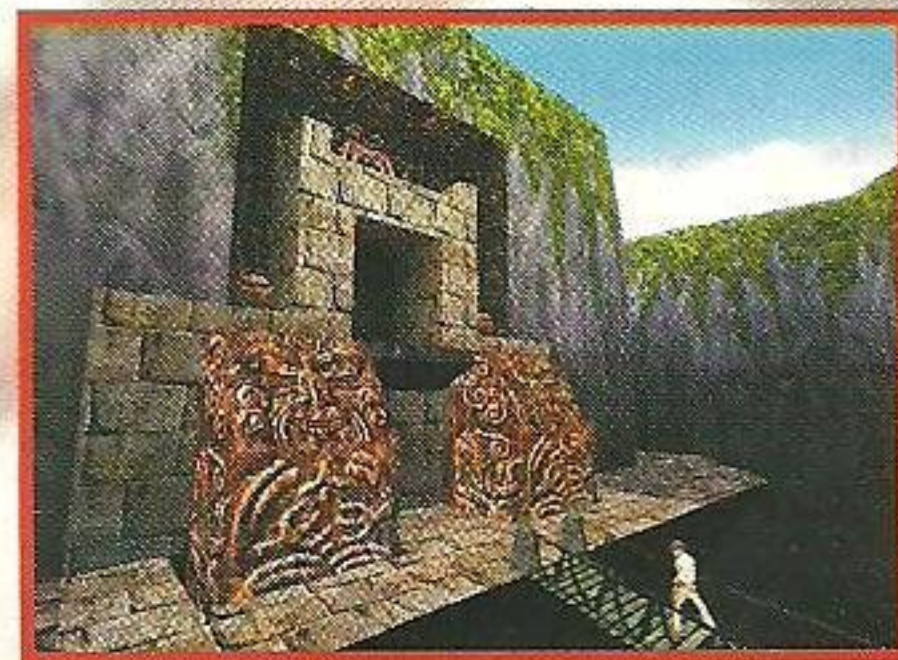
nażiści. Tym razem (jest rok 1947) której ster dźwierz w rękach nie kto inny niż pan Stalin. Koniec II WŚ okazał się jednocześnie początkiem innego konfliktu, który to historycy umyślili nazywać Zimną Wojną. Rosjanie wysyłają ekipę do przeszukania ruin Wieży Babel. Ma się tam znajdować tajemnicze urządzenie, tytułowa maszyna, pozwalająca na podróżowanie pomiędzy wymiarami. Uruchomiona maszyna przesądziłaby o niechybnym zwycięstwie Wschodu.



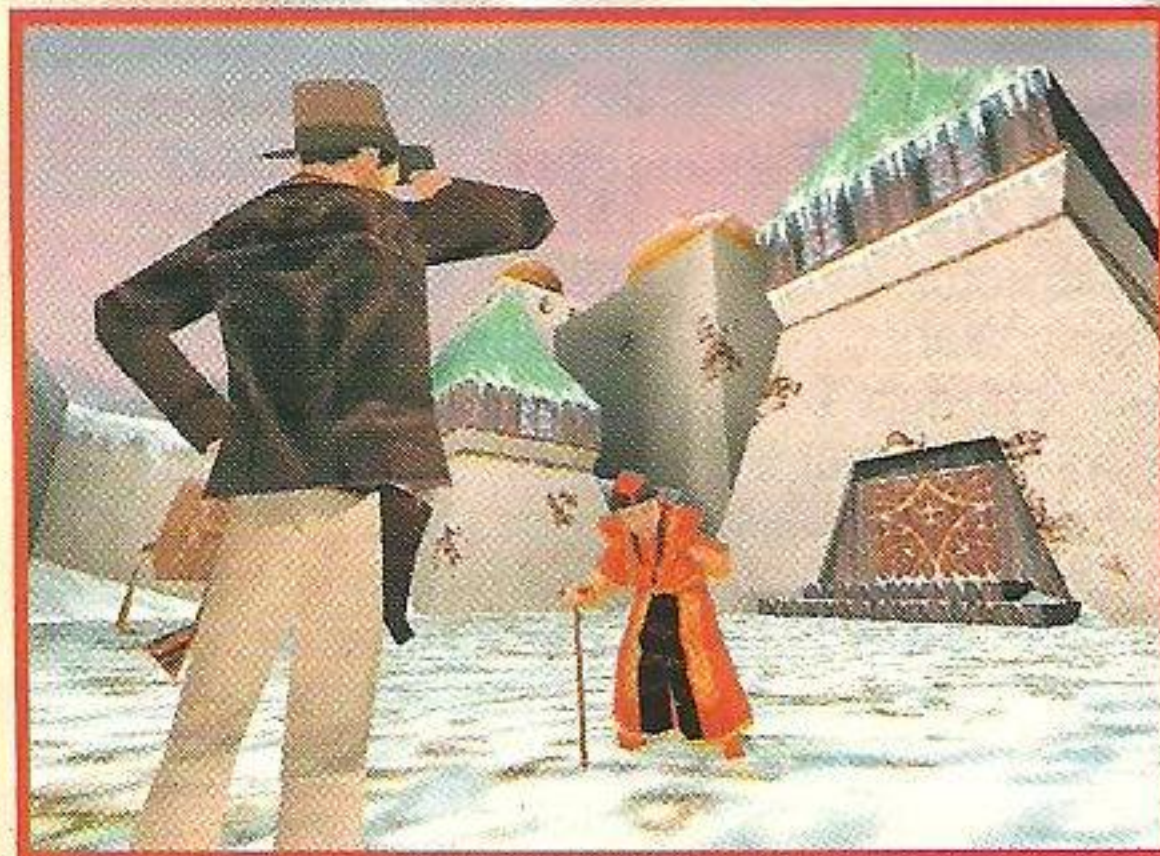
Przygody Indiany Jonesa aż proszą się o przeniesienie na PSX-a. Co więcej - niektórzy dopatrywali się w pierwszym Tombie podobieństw do serii przygód dzielnego doktora. Nie bez racji zresztą. No i teraz Indiana doczeka się właśnie tego. Ujęcia swych przygód w grę. Bardzo podobną do TR.



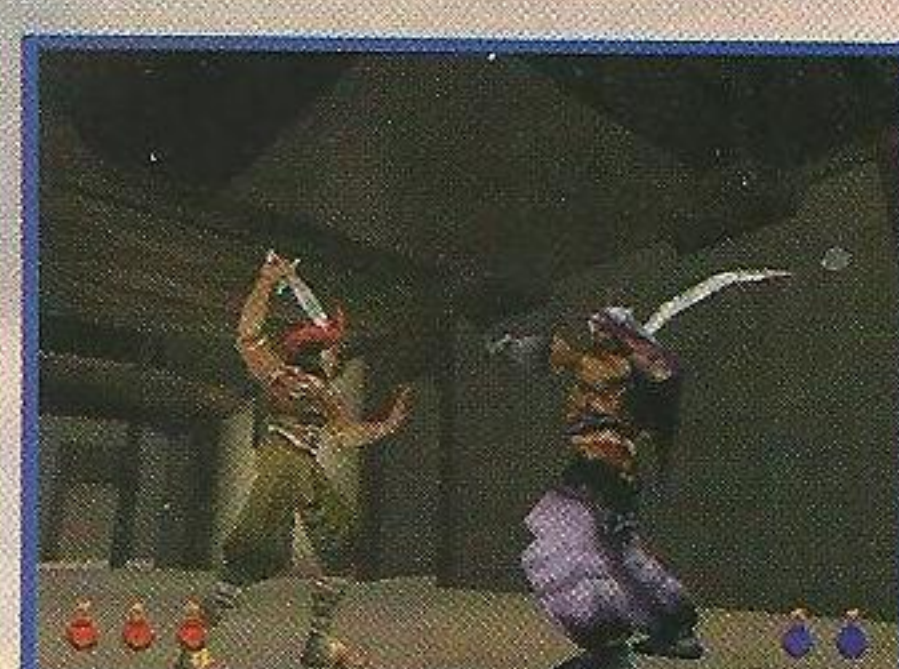
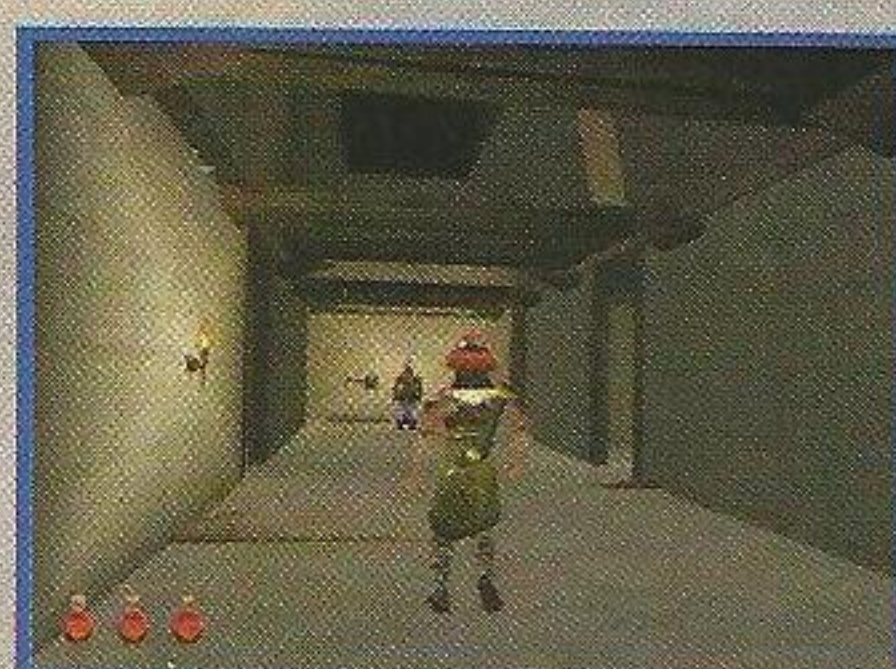
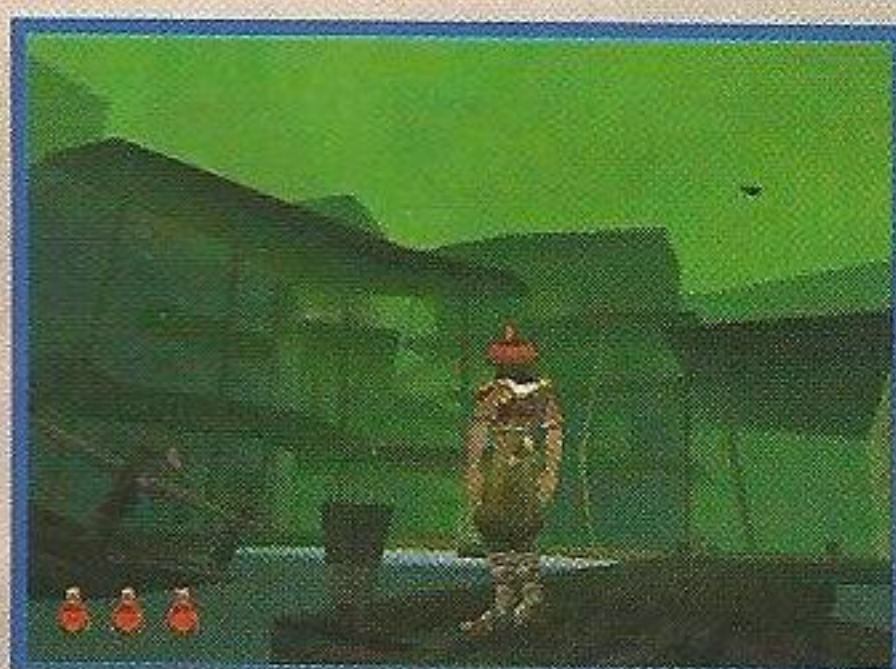
I nieco spóźnioną. Chyba. Gra rozpoczyna się z chwilą, gdy CIA (jej szeregi zasila przyjaciółka Jonesa - Sophia Hapgood) wchodzi w posiadanie informacji, że radzieccy naukowcy kierowani przez profesora Gienadija Wołodnikowa poszukują maszyny pozwalającej na otwarcie wrót do alternatywnego świata - Aetherium. Naturalnie agencja nie bardzo ma ochotę ujrzeć jak ludzie Stalina kładą łapy na urządzeniu i wysyła (przy pomocy perswazji panny Sophii) rzeczzonego archeologa. Problem z maszyną polega na tym, że jej uruchomienie nie jest możliwe bez użycia kilku części, które ktoś profilaktycznie porzucił po całym świecie. I podobnie jak Lara w TR, tak dr Jones musi zwiedzić przeróżne, często bardzo egzotyczne kraje (między innymi ruiny starożytnego Babilonu, góry Tian Shan w Kazachstanie oraz piramidy Azteków w Teotihuacan). Gra ma



obfitować w mnóstwo zagadek w rodzaju popchnij dźwignię, przenieś skrzynkę lub użyj klucza na zamku, możliwość uśmiercenia komunistycznych oraz pozaziemskich istot (przy użyciu bata, pistoletu, karabinu, bazooki, granatów oraz ładunków wybuchowych) i kilka sekwencji zręcznościowych (jazda wagonikiem w kopalni, pościg jeepem czy spływ tratwą). Reszta zaś to bardzo tombraderowa trójwymiarowa wymiatanka. Screeny pochodzą (niestety) z wersji PC. [banan]



Doctor Jones,
Doctor Jones,
Calling Doctor Jones,
Doctor Jones,
Doctor Jones,
Wake Up Now.



■ WYDAWCA: RED ORB ■ PLATFORMA: PLAYSTATION, NINTENDO 64 ■ TERMIN: 1999

Prince of Persia 3D

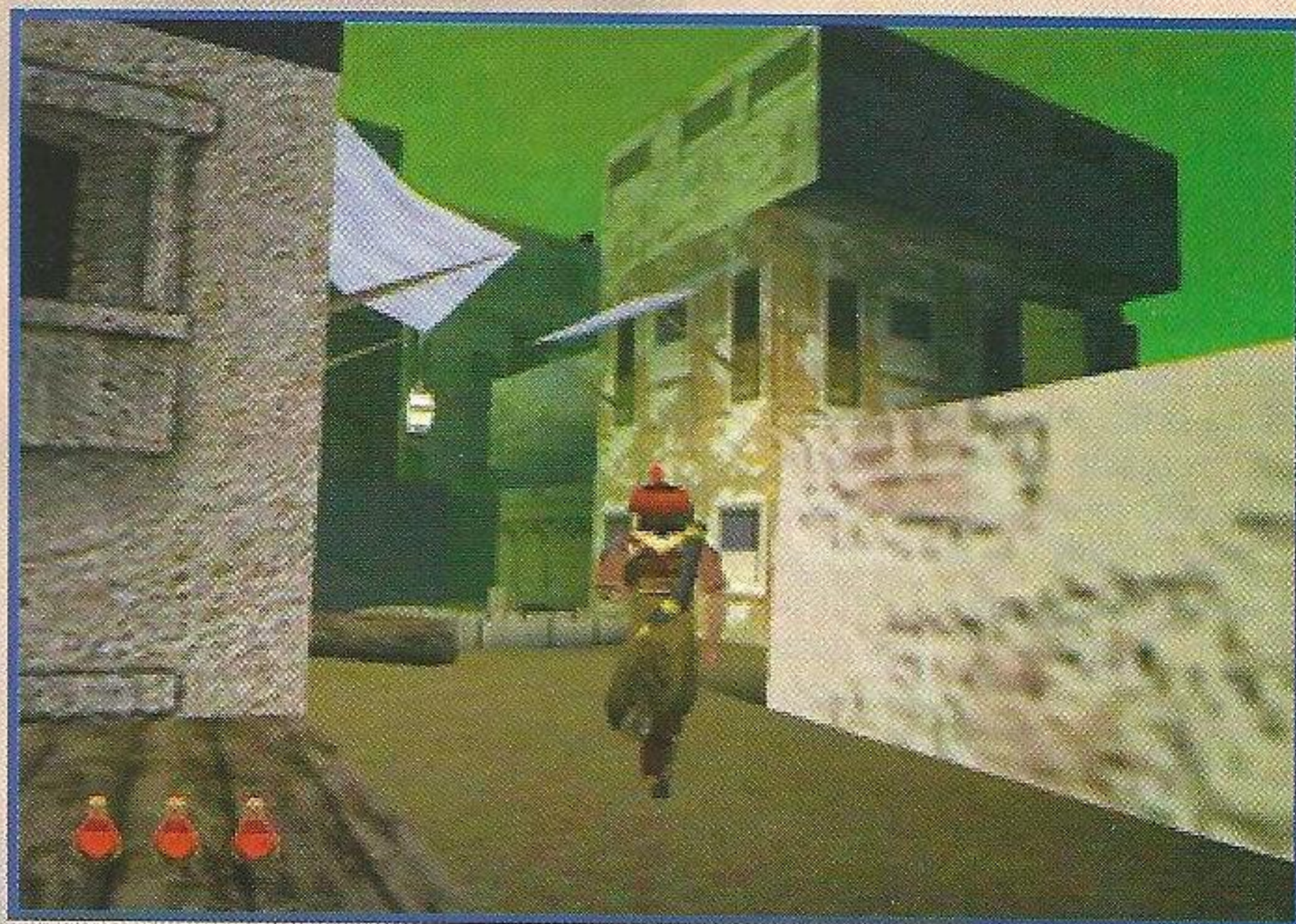
Niewielu bohaterów może poszczycić się wynikiem, jaki w swojej karierze osiągnął pewien Książę. Otóż z moich - bardzo zresztą pobieżnych - kalkulacji wynika, że był on nabijany na kolce, gilotynowany i roznoszony na mieczach mniej więcej kilka miliardów razy.

PRINCE OF PERSIA był tytułem, który sprzedał się w ponadmilionowym nakładzie. Jego ojciec - Jordan Mechner stał się jednocześnie jednym z pierwszych twórców gier z "nazwiskiem". Sequel gry nie odniósł już tak wielkiego sukcesu jak POP ale i tak swego czasu sprzedawał się jak ciepłe bułeczki. A jak to zwykle bywa, gdy już się zrobi dwie gry, to i przychodzi czas na trzecią.

PRINCE OF PERSIA 3D to tytuł, po którym po prostu nie można spodziewać się czegoś poniżej murowanego hitu. I to jest chyba jego największym problemem. Jordan Mechner wspiał się bowiem przez te blisko piętnaście lat w branży (pierwszy tytuł - "Karateka" w 1984 roku) tak wysoko, że upadając może pogruchotać sobie kości. Choć z drugiej strony - może zabrnąć na sam szczyt. Do którego zresztą nie ma wcale tak daleko. Jednak czasy blaszakowego PRINCE OF PERSIA są już dla wielu graczy

prehistorią. Tak więc tytułem wyjaśnienia - gra była dwuwymiarowym platformerem, w którym przemierzało się lokacje rodem z "Baśni 1000 i Jednej Nocy", walczyło (z przeciwnikami), skakało (nad przepaściami) i unikało (kontaktu z pułapkami). Gra była prosta w obsłudze i bardzo, ale to bardzo miódna. Koniec lat dziewięćdziesiątych jest jednak równoznaczny z końcem gier dwuwymiarowych. Dlatego też reaktywujący przygody młodego bohatera o arabskim rodowodzie Mechner, zmuszony został do tchnięcia w jego młode i prężne ciało trzeciego wymiaru.

PRINCE OF PERSIA 3D to wciąż gra opierająca się na prostym jak kindżał pomysłu. Zły i podstępny król Assan (brat sułtana) marzy o wydaniu młodej księżniczki za swego nieudanego synka. Księżniczka snuje jednak inne plany. Które owszem, zakładają wejście w związek małżeński, ale z młodym i uśmiechniętym Księciem. Ponieważ Książę nie ma nic przeciwko, w niedługim czasie dochodzi do

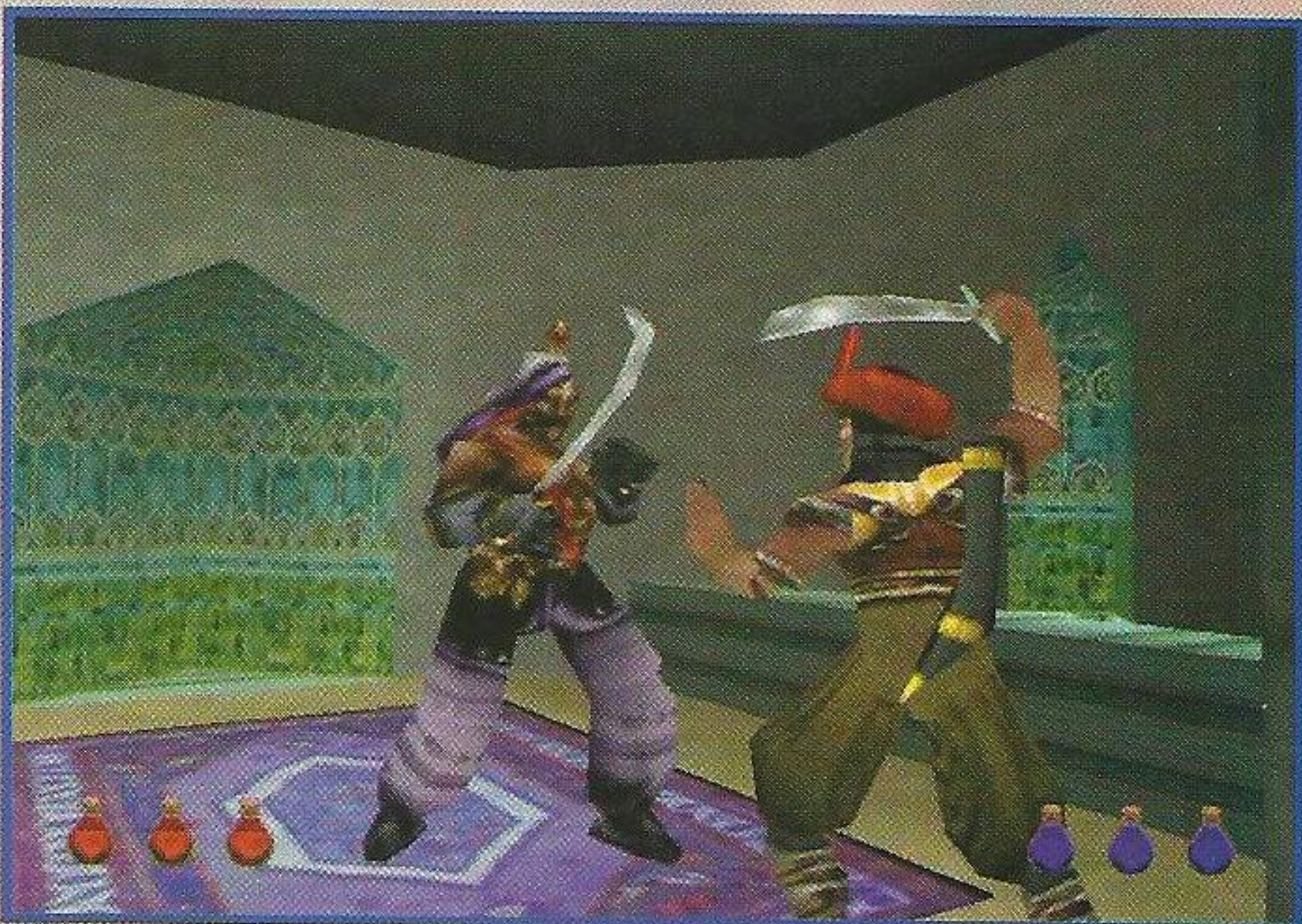


impresy i młodzi z radością wkraczają w nowe, wspólne życie. Niestety, w tym momencie daje o sobie znać Assan. Wściekły z powodu pokrzyżowanych planów wciąga młodych w pułapkę. Księcia tłucze i wrzuca do lochu, a Księżniczkę uprowadza. Rozpoczynając grę jako stłuczony Książę należy pokonać 15 wielkich poziomów najeżonych wszelkiej maści pułapkami i zaludnionych dziesiątkami obwiesi w turbanach. Oraz paroma tuzinami istot, których nazwy nawet Szeherazada obawiałaby się wymienić.

Jedynym na co może liczyć nasz bohater jest jego sokoli wzrok, mięśnie ze stali, ostry miecz oraz latający dywan. W dodatku Książę nie musi opierać się wyłącznie na jednej wygiętej szabelce jak miało to miejsce w

poprzedniej części, ale może też korzystać z różnych innych niebezpiecznych przedmiotów. Na przykład łuku i strzał. Do tego nie zabrakło flakoników z magicznymi napojami, dzięki którym można na chwilę wchodzić w posiadanie magicznych mocy. Oprócz tego w PRINCE OF PERSIA 3D zastosowanie ma jakieś 15 technologii, których nazwy i tak nic nikomu nie powiedzą. Mają zaś na celu jedno - wykazać, że POP3D będzie świetną grą.

Co jest jeszcze do udowodnienia. [banan]



Street Fighter Alpha 3

Ryu i Ken. Dwaj przyjaciele i rywale już przez tyle lat są razem, że można niemal posądzić ich o praktyki homoseksualne. Na szczęście dla nich samych Ken ma dziewczynę - Elzę - którą można zobaczyć choćby kończąc SF2... Ale co ja tu o odchyłkach, ALPHA 3 nadchodzi!

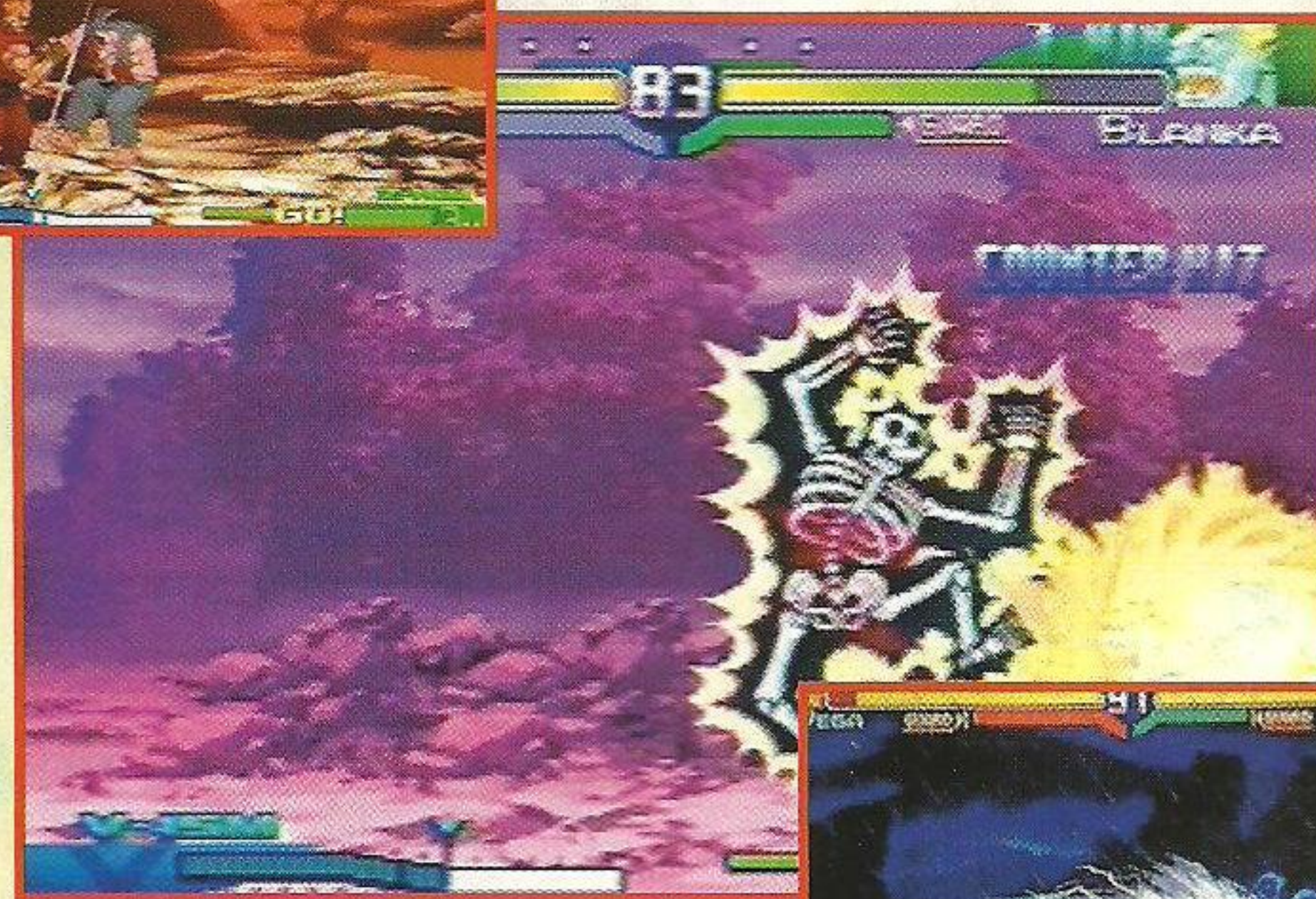
Jest kilka takich serii na konsole, co do których każdy ma jakiś ściśle określony stosunek. Można je kochać, można nienawidzić ale obojętnie traktować się ich po prostu nie godzi. Do takich linii należą TEKKENY, VF-y, MORTALE oraz - SF-y. Co ciekawe zwykle jest tak, że jeżeli ktoś lubi tę pierwszą, to gardzi drugą, a jeżeli ubóstwia trzecią, to nie potrafi spojrzeć na czwartą. Ale to tylko takie małe spostrzeżenie, które niekoniecznie musi być prawdą.

Wydawać by się mogło, że czas gier dwuwymiarowych minął już bezpowrotnie. Że oto wkroczyliśmy w świat opisany wartościami określającymi położenie nie tylko do przodu (tyłu) i w górę (dół) ale też na boki. Ale się myliliśmy. Są ludzie, którzy potrzebują takich gier. I na szczęście są ludzie, którzy takie gry dostarczają.

Blisko 30 wojowników, którzy staną do walki w kolejnej, corocznej edycji turnieju nie rokującego nadziei na zakończenie w najbliższej przewidywalnej przyszłości to podstawa. Jeszcze nie zdarzyło się, aby tak wielu różnych mięśniaków oraz mięśniaczek zostało dopuszczonych przez jurorów z Capcom na jedną płytę. Z brazylijskiej dżungli powrócił Blanka, zaś jedną z ukrytych postaci będzie olbrzymi bokser, znany w Europie pod imieniem Balrog. Naturalnie, zwyczajem Capcomu pojawią się także nowe postacie, dobrze znane z innych gier lub lekko tylko zarysowane. Jak na przykład chłoptaş, o którym nie wiemy właściwie nic - Cody, a także Ibuki - Ninjowa ze STREET FIGHTER 3: GENERATIONS. Ale to jeszcze nie wszystko.

Druga "trójka" pojawia się przy słowie combo. Otóż w SFA3 dopuszczone są trzy różne systemy combosów. Od wyboru dokonanego przed grą zależy, czy wybierzemy sposób z SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (tylko jedno super combo, ale za to bardzo potężne), czy z pierwszej Alpha (różne, ale nie tak potężne super combosy) czy może z SFA2 (customy). Oprócz tego mają być też jakieś opcje przygotowane specjalnie z myślą o SFA3. Nieźle. Gra jest już na ukończeniu i nie da się ukryć, że wygląda po prostu obłędnie - jakimś cudem developerzy z Capcom upchnęli w pamięci PSX'a blisko dwa razy więcej klatek animacji niż zwykle. Naoczni świadkowie premiery gry na Tokyo Game Show twierdzą, że STREET FIGHTER ALPHA 3 to do tej pory najlepsza konwersja Capcom z automatów. Bardzo, ale to bardzo skruszona nadrabia w dwójnasób za tragiczne CHILDREN OF THE ATOM, X-MEN vs STREET FIGHTER EX i kupę innych PSX-owych konwersji. I chociaż momentami jest zawstydzająco (bo do pewnego stopnia odpustowo) kolorowa i świecąca, to zdecydowanie przekracza granice innych Capcomowych produkcji. Postacie są ślicznie cieniowane, mają piękną animację i... nie są w wersji super-deformed, z dużymi główkami i małutkimi ciałkami. Same plusy.

STREET FIGHTER ALPHA 3 będzie też kompatybilny z PocketStation. Będzie można przegrać sobie dane ulubionego zawodnika, a następnie trenować go i uczyć nowych ciosów. Co ciekawe, Capcom zapowiada jakiś tryb multiplayer na dwóch połączonych podczerwieni PocketStationach (choć niespecjalnie wiemy jak to będzie wyglądać w praktyce). Jeśli chodzi o nas, to łykamy ALPHA 3 jak pelikany. [banan&gulash]



**UWAGA! NOWE AKCESORIA
DO PLAYSTATION!**

NOWOŚĆ!

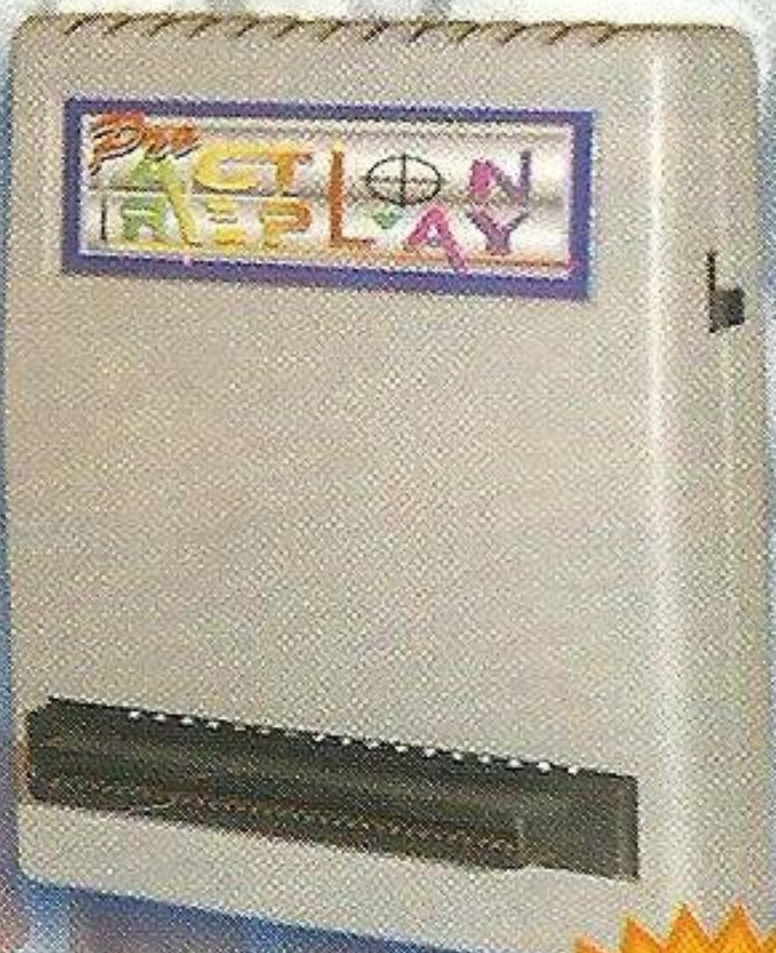
pro ACTION REPLAY

do PlayStation

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**

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

- Łatwy montaż z tyłu konsoli, bez potrzeby rozkręcania PlayStation!
- Zawiera kilkadziesiąt ułatwień do ponad 200 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów i kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Z PRO ACTION REPLAY możliwe jest oglądanie animacji, obrazków i odsłuchiwanie muzyki z gier!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Kompatybilna z kartą PC COMMS LINK, dzięki której możesz sam wyszukiwać kody, ułatwienia i nieśmiertelności w ulubionych grach!
- Możliwość wymiany systemu operacyjnego na nowszy bez konieczności zakupu nowej karty!
- Możliwość łapania obrazków z gier!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszym grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!

video CD MOVIE CARD

do PlayStation

NOWOŚĆ!

GAMARS



MOVIE CARD

Assembly & installation within one second, without changing console & master board jumpers.

**tylko
349 zł**

OR
STATION
ONLY

Specjalna przystawka do PlayStation umożliwiającą odtwarzanie płyt zapisanych w formacie VIDEO CD!

- Kompatybilna z filmami zapisanymi w standardach MPEG1 i MPEG 2!
- Zmieni twoją konsolę w domowy odtwarzacz filmów zapisanych cyfrowo na płytach CD!
- Jakość obrazu lepsza niż na kasetach video!
- Stereofoniczny dźwięk, możliwość podłączenia do wieży - a'la home cinema!
- Łatwa w montażu, nie wymaga modyfikacji konsoli!
- Działa ze wszystkimi modelami konsol w systemach PAL i NTSC!
- Szeroki wybór filmów na CD - w tym anime, koncerty, a nawet erotyka!

Dystrybucja w Polsce

MANTA

02-641 Warszawa, ul. Malawskiego 7/13

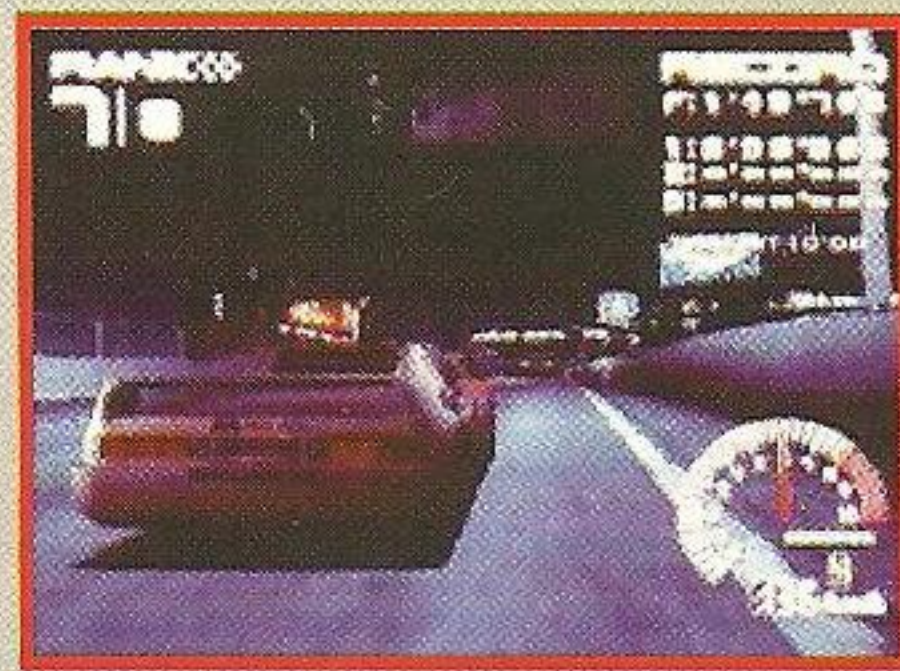
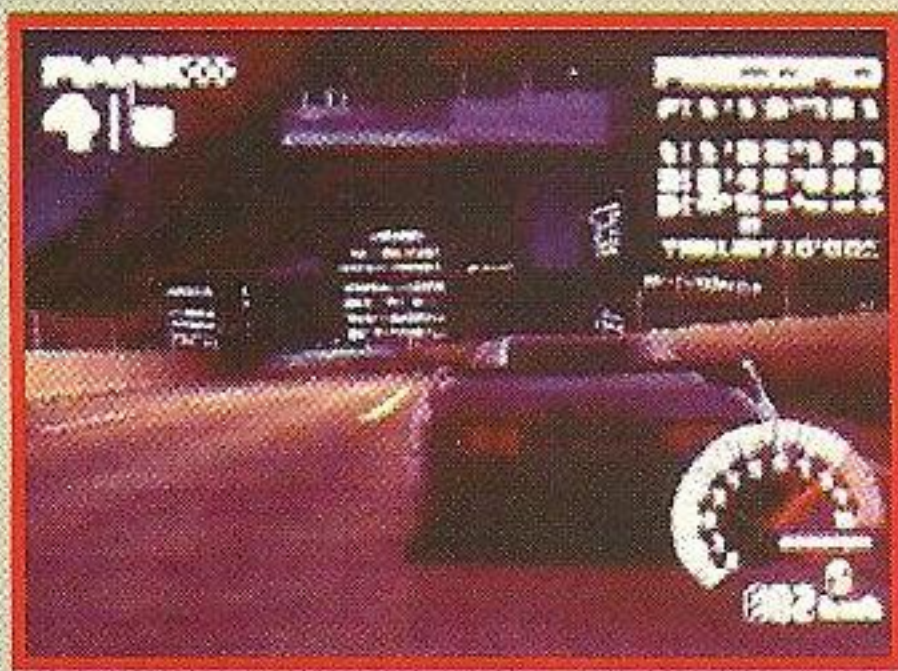
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju. Oferujemy dogodne warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenie w reklamie. Kontakt pod numerami telefonów:

0601 23-23-00 i 0501 12-37-96

fax (022) 728-58-75

e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Sprzedaż detaliczna i wysyłkowa: Ultima, Warszawa ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (022) 624-78-16



■ WYDAWCA: NAMCO ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: NTSC - GRUDZIEŃ 1998, PAL - NIEZNANY

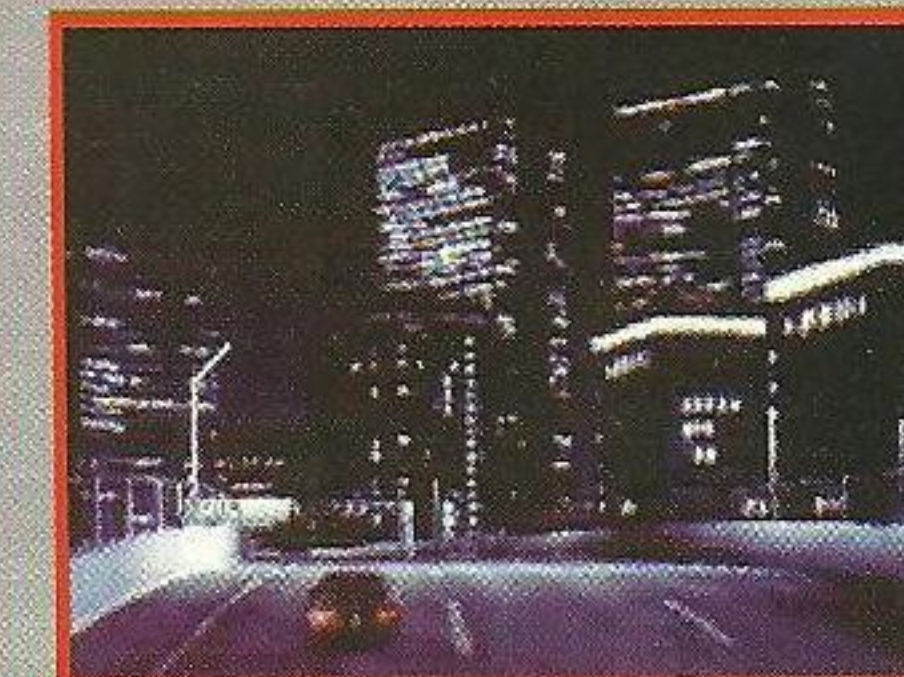
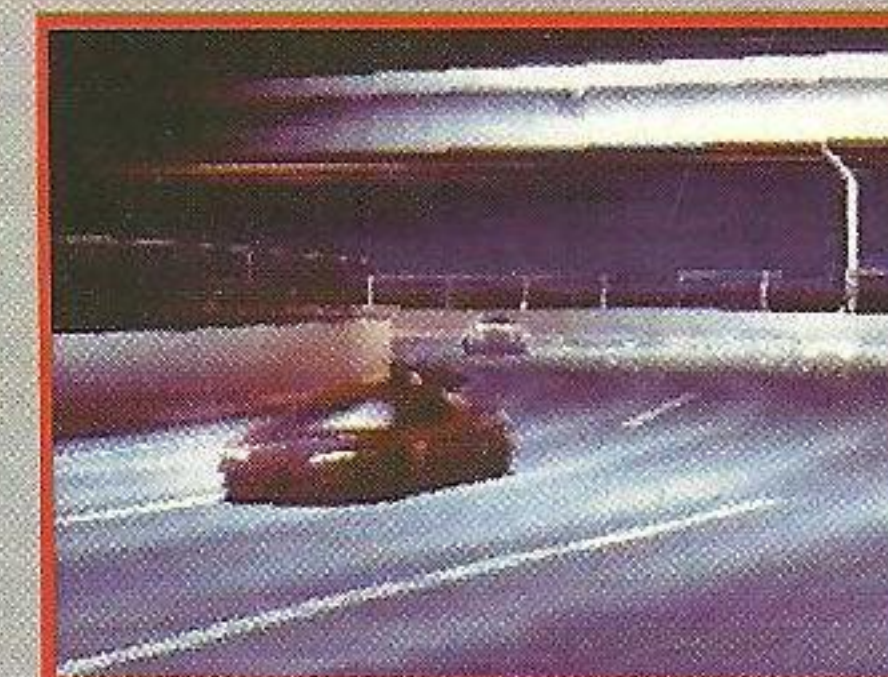
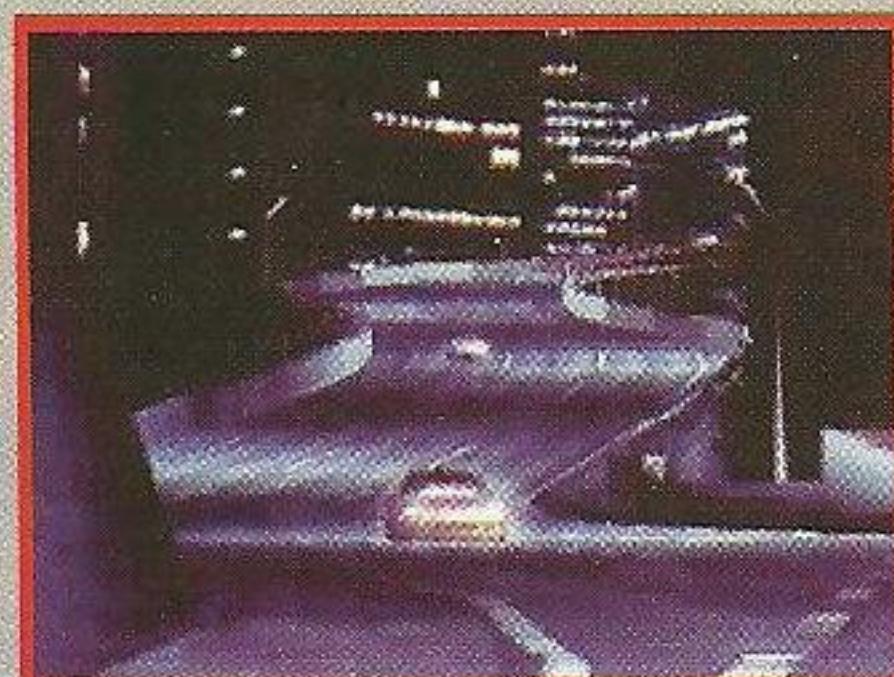
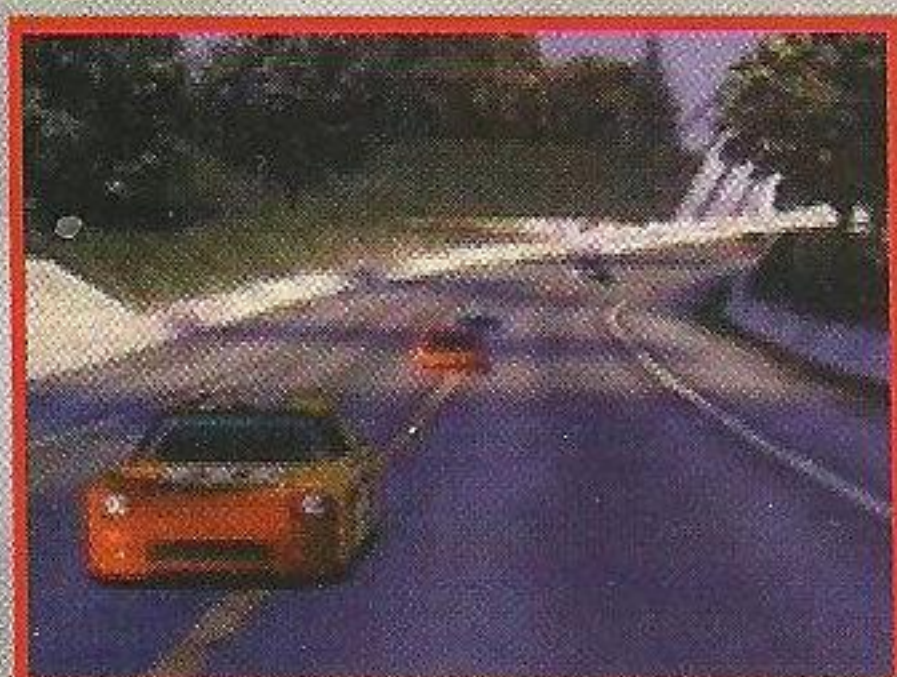
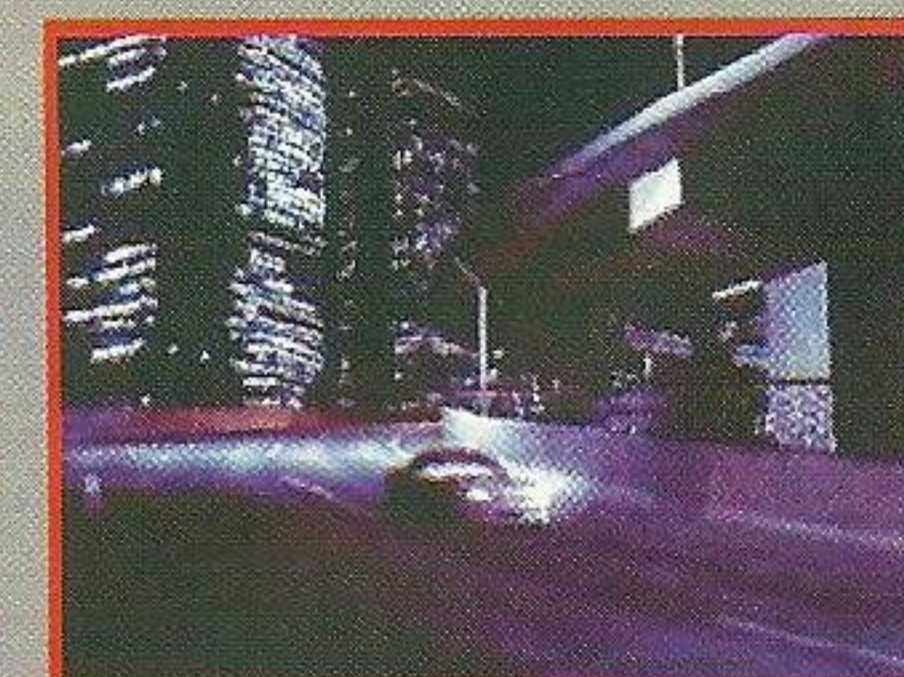
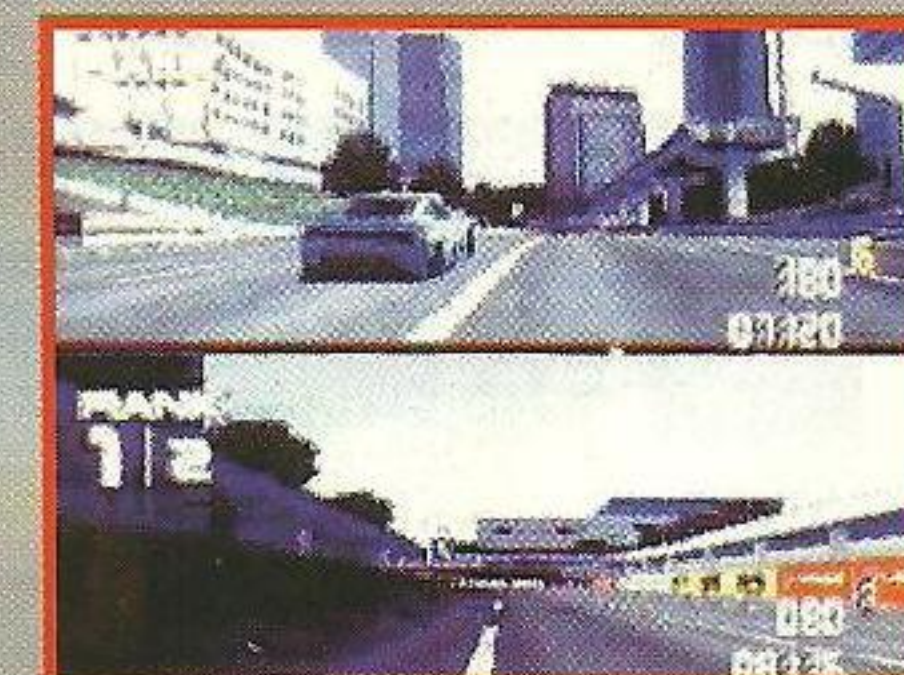
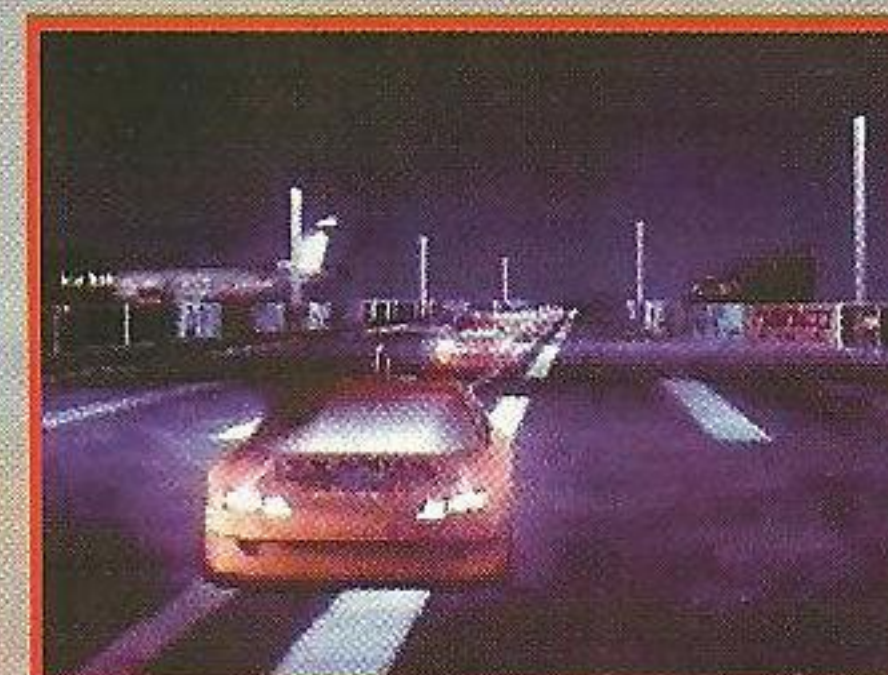
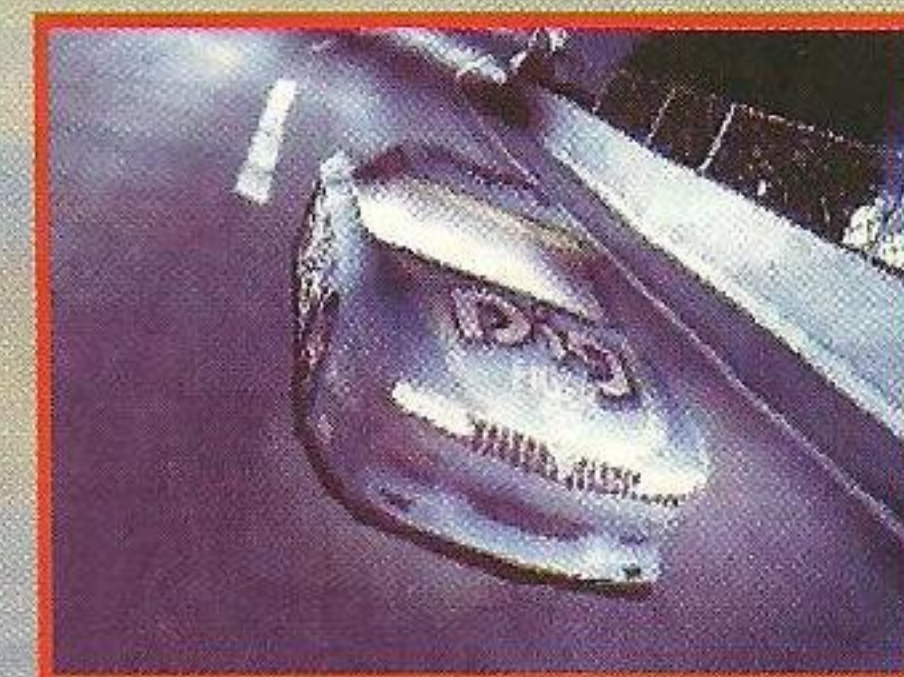
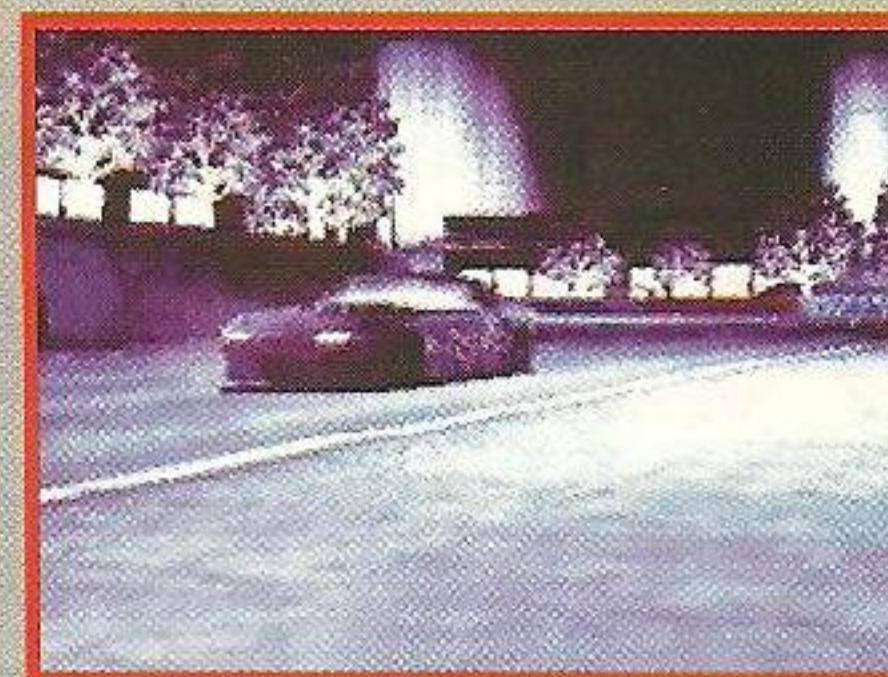
Ridge Racer Type 4

Wyścigi samochodowe są najpopularniejszym gatunkiem gier konsolowych. Coś w tym musi być, skoro nawet Square rozpoczęło prace nad swoim racerem. A Namco właśnie kończy czwartego Ridge'a... Sorry za kiepskie screeny.

Pierwszy RIDGE RACER wielkim wyścigiem był. Jedną z pionierskich konwersji na PSX-a a jednocześnie jednym z pierwszych potężnych hitów na konsolkę. Przez dłuższy czas Namco spokojnie kontrolowało pozycję na rynku PSX-owych samochodówek wydając kolejne części RACERA, aż tu nagle z nieba spadło kilka innych pozycji - kolejne edycje FORMULA 1, TOCA, czy mistrzowskie GRAN TURISMO. Trzeba więc było szybko jakoś na to odpowiedzieć. I tak właśnie narodziła się idea RIDGE RACER TYPE 4. O ile o nowych shooterach, zręcznościówkach czy nawet przygodówkach można powiedzieć coś konkretnego, to w przypadku racerów niestety specjalnie popisać się nie można. Żeby nie wiem co, samochody zawsze będą miały cztery kółka, jeździły przed siebie i miały inne autka. I chociaż różnią się jakimiś tam parametrami, wyglądem, kolorem i mnóstwem detali to jednak z premedytacją uczynią z każdej zapowiedzi zwykłą, nudną wyliczankę trybów rozgrywki, opcji i kto wie jeszcze czego.

Hej, ale mamy święta. Czas radości i miłości. Zaczynamy więc zatem. Tym razem gra ma być bardzo realistyczna (a to ci dopiero frajda). Ma kryć w sobie osiem różnych torów (RR3 miał tylko trzy - co za skok) i ponad trzysta modeli samochodów do wymęczenia (no teraz, to ironizowanie byłoby żałosne). No dobrze - może do wyboru nie będzie 300 różnych modeli samochodów, ale ich odmian (w to wliczane są też samochody różniące się jedynie kolorem karoserii czy upgrade'ami). Ale i tak robi wrażenie. A raczej w założeniach ma robić, bo żaden z pojazdów nie będzie mieć swojego odpowiednika w rzeczywistości. Bez tego mogą nawet wepchnąć i 3 tysiące wozów, bo co to za różnica...

O dziwo, to nie z hurtową ilością samochodów wiązać ma się największa przemiana gry. Ma nią być wiarygodne zachowywanie się maszyn na drodze. Akurat to nie musi koniecznie oznaczać obłądnego realizmu - po prostu programiści z Namco doszli wreszcie do wniosku, że samochód wjeżdżający na pełnej prędkości w inny, nie odbija się od niego jak gumowa piłka. I jak uradzili tak zrobili. Teraz zamiast miękkiej amortyzacji mamy kraksę (chcemy bardzo to zobaczyć). Innym ciekawym elementem gry ma być gorąco zachwalany tryb Real Racing Roots 99. Ma on umożliwić graczom wzięcie udziału w czymś w rodzaju Grand Prix. Do wyboru jest samochód, zespół, a potem już tylko smuga na jezdni i walka o kasę, nowe fury oraz prymat na różnych trasach. Nawiązując do tradycji RR4 nie obędzie się też bez opcji czysto arcade'owych. W nich to samochody mają korzystać z bocznych hamulców oraz możliwości wchodzenia w zakręty przy pomocy power slide'a. I to chyba wszystko, oprócz obowiązkowego trybu split-screen, 60 fps animacji i grafiki w wysokiej rozdzielczości. A także plotki, że gdzieś tam znajdzie się także - zupełnie za darmo - skodowany od nowa pierwszy RIDGE RACER, pracujący także w 60 fps'ach. [banan&gulash]



■ WYDAWCA: MICROCABIN ■ PLATFORMA: PLAYSTATION ■ TERMIN: NTSC - GRUDZIEŃ 1998, PAL - NIEZNANY

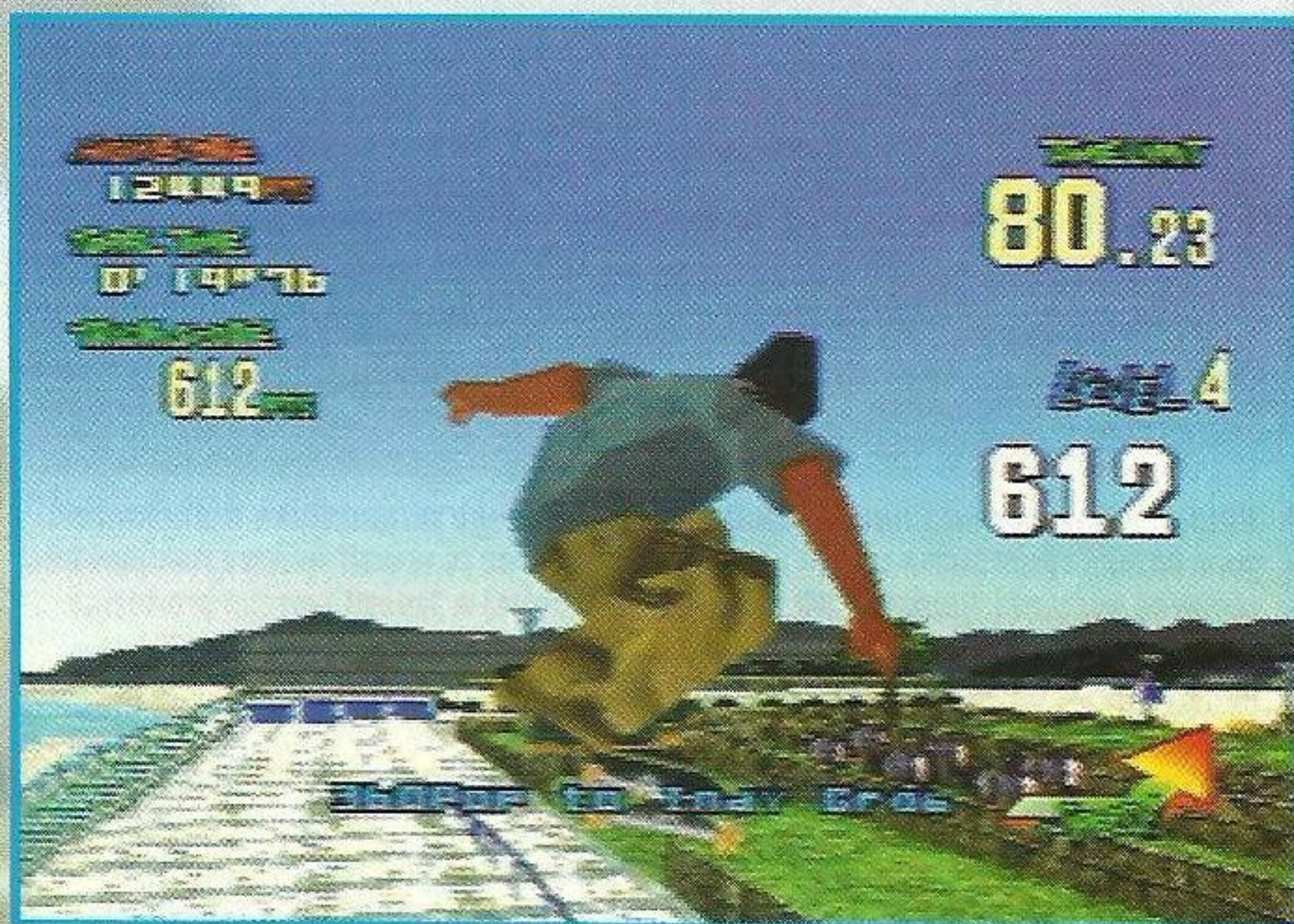
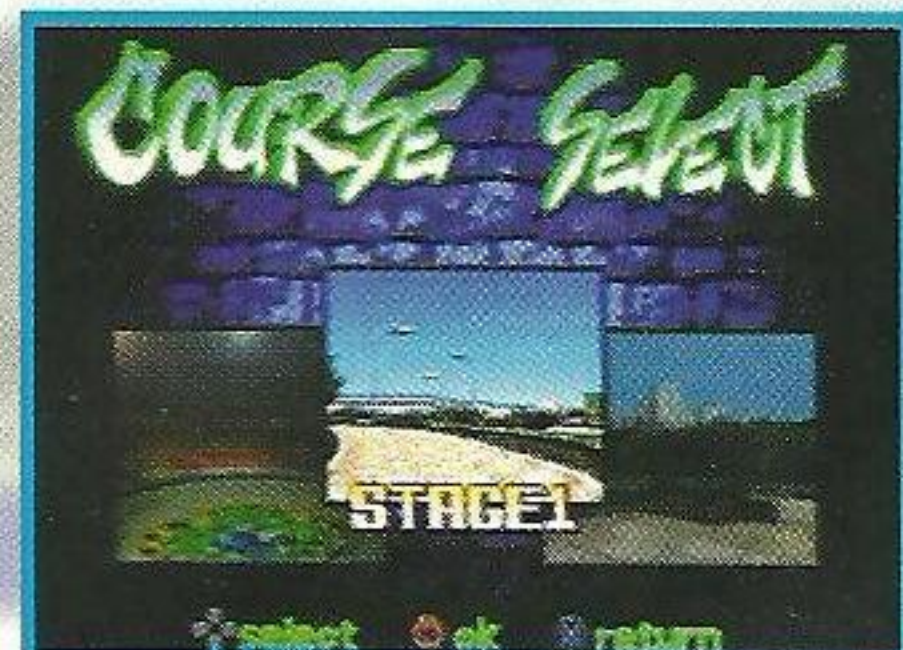
Street Boarders

Jest rzeczą dziwną i niezrozumiałą fakt, iż dopiero teraz ktoś postanowił wydać skate'ową grę na PlayStation. Zaraz, skate'ową grę na którąkolwiek z konsol! Na szczęście Japończycy nie zawiedli.

Na razie mieliśmy możliwość zagrać w wersję demo STREET BOARDERS, dodawaną do jednego z japońskich magazynów o grach video. Już od samego początku widać, że gra wzorowana jest na automacie TOP SKATER, wyprodukowanym naturalnie przez

koncern SEGA. To dobrze - TOP SKATER jest bowiem prawdziwym dziełem sztuki. W wersji demo obecny jest jeden tor i zawodnik - liczba ta naturalnie ma się powiększyć. Skate'ujemy sobie skacząc, łapiąc dechę i trickując na maxa - prawdziwy czad!

Martwimy się trochę o dalsze losy tej gry. Zapowiada się świetny produkt, na razie jednak żadna firma nie zadeklarowała chęci wydania gry w USA lub w Europie. W tej chwili jest to jeden z najciekawszych importów na PSX'a. [gulash]



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ORAZ RATALNA NA CAŁY KR



CD-MEDIA

87-100 Toruń
ul. Prosta 5
tel. 056-66-34-601

87-300 Brodnica
ul. Przykop 11
tel. 0511-74-556

TOMB RAIDER 3
CRASH BANDICOOT 3 ok 11.1
TENCHU
APOCALYPSE
NINJA
ODDWORLD 2 ABE,s EXODU
SPYRO THE DRAGON
NHL 99
PLATYNOWA SERIA



Aby otrzymać cennik prosimy przysłać kopertę A4 z własnym adresem i naklejonym znaczkiem



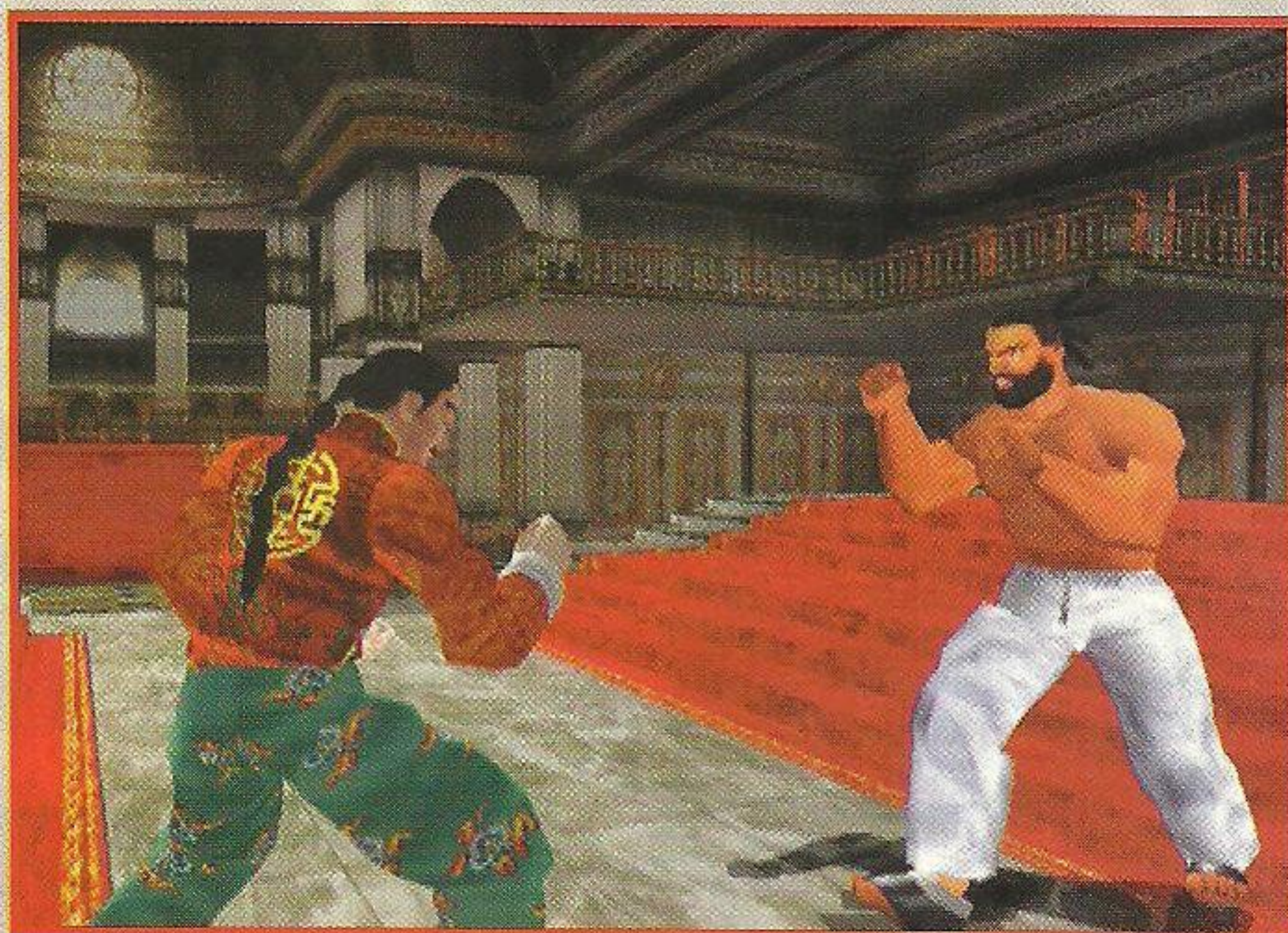
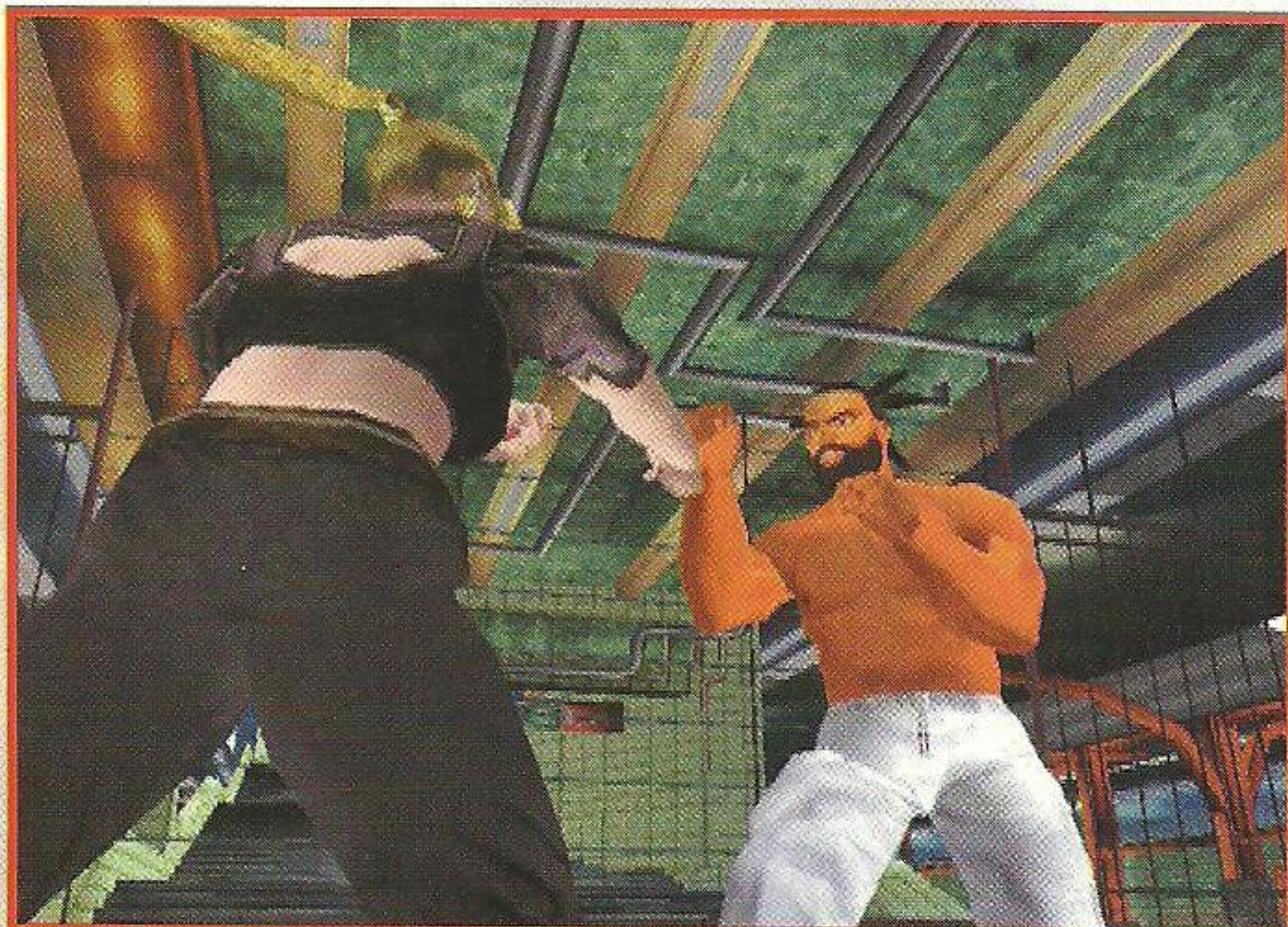
MADE IN JAPAN

MONSTER RANCHER

Tecmo • Czerwiec 1998 • 1 Gracz • 8/10



Możliwość pokierowania rozwojem własnego konsolowego przyjemniaka, wytrenowania go, a później sprawdzenia w boju z innymi jest czymś na co czekali wszyscy znudzeni już zwykłymi Burkami i Filutkami. MR jest grą, wokół której w Japonii powstał prawdziwy kult. Po kolei jednak. MR to coś w rodzaju bardzo zaawansowanego Tamagotchi. Rozpoczyna się ona w momencie przyznania graczowi certyfikatu pozwalającego na sprawdzenie się w roli hodowcy potworów. Do pomocy zostaje przydzielona sympatyczna dziewczyna (służąca od tej pory jako żywy "help" usłudze wyjaśniający wszystkie opcje) i następuje moment wyboru monstra. Można to zrobić na dwa sposoby. Albo wybrać jednego z trzech podstawowych milusińskich - dinozaura, stworzenie zbliżone do tygrysa oraz duże lewitujące oko (popularnie - beholdera). Drugi sposób jest nieporównywalnie ciekawszy - wystarczy udać się do specjalnej świątyni, w której można wygenerować coś zupełnie nowego. Wystarczy dowolna płytka CD. Zapisane na płytach dane są w jakiś sposób kompilowane przez konsolę, a następnie owocują jakimś dziwnym stworzeniem. Czasami można trafić na naprawdę ciekawe kombinacje (w sumie dostępnych potworów jest około 200). Gra polega na odchowiwaniu potwora, podnoszeniu jego wartości bojowych poprzez rozwijanie cech odpowiedzialnych za umiejętność walki w zwarciu, walki na odległość, uników, szybkości, wytrzymałości itd. Walki stworów są łączone w turnieje - za zwycięstwa otrzymuje się kasę pozwalającą na zapisywanie podopiecznych na droższe, a zarazem skuteczniejsze kursy. Walka jest w grze nie mniej ważna od samego treningu. Dysponujący szeregiem różnych ataków stwór nieraz musi się (przy naszej wydatnej pomocy) namęczyć aby powalić na arenę oponenta. Ilość umiejętności rośnie wraz z rosnącym doświadczeniem. Gra jest naprawdę bardzo przyjemna. Ma prosty interfejs, a obserwacje dorastającego na naszych oczach potworka naprawdę budzą sympatię. A ilość kombinacji oraz kłopoty z dotarciem do najciekawszych rodzajów stworków oraz możliwość mierzenia się z tymi wyhodowanymi przez kolegów przedłużają czas gry niemalże w nieskończoność. [ban]



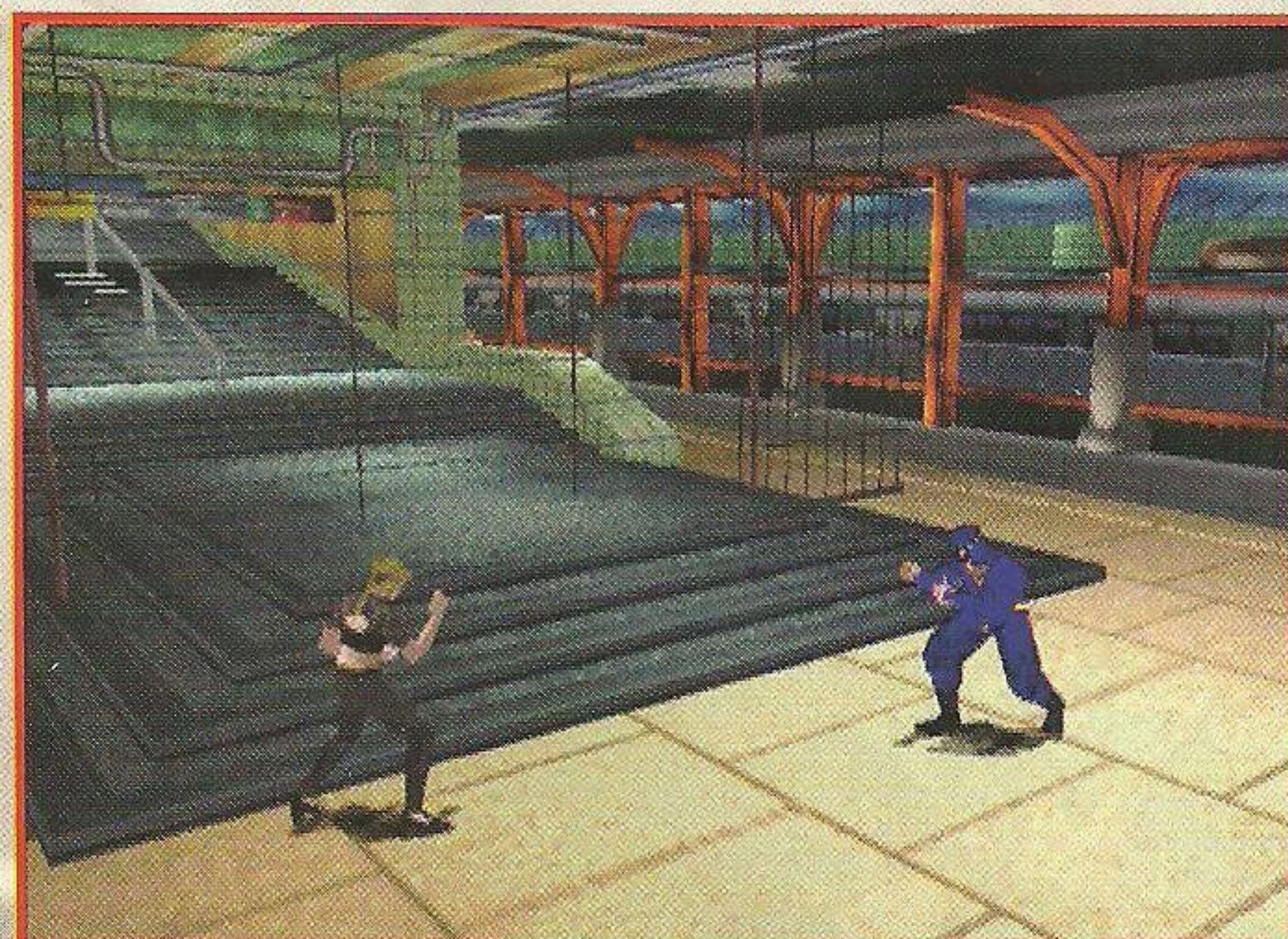
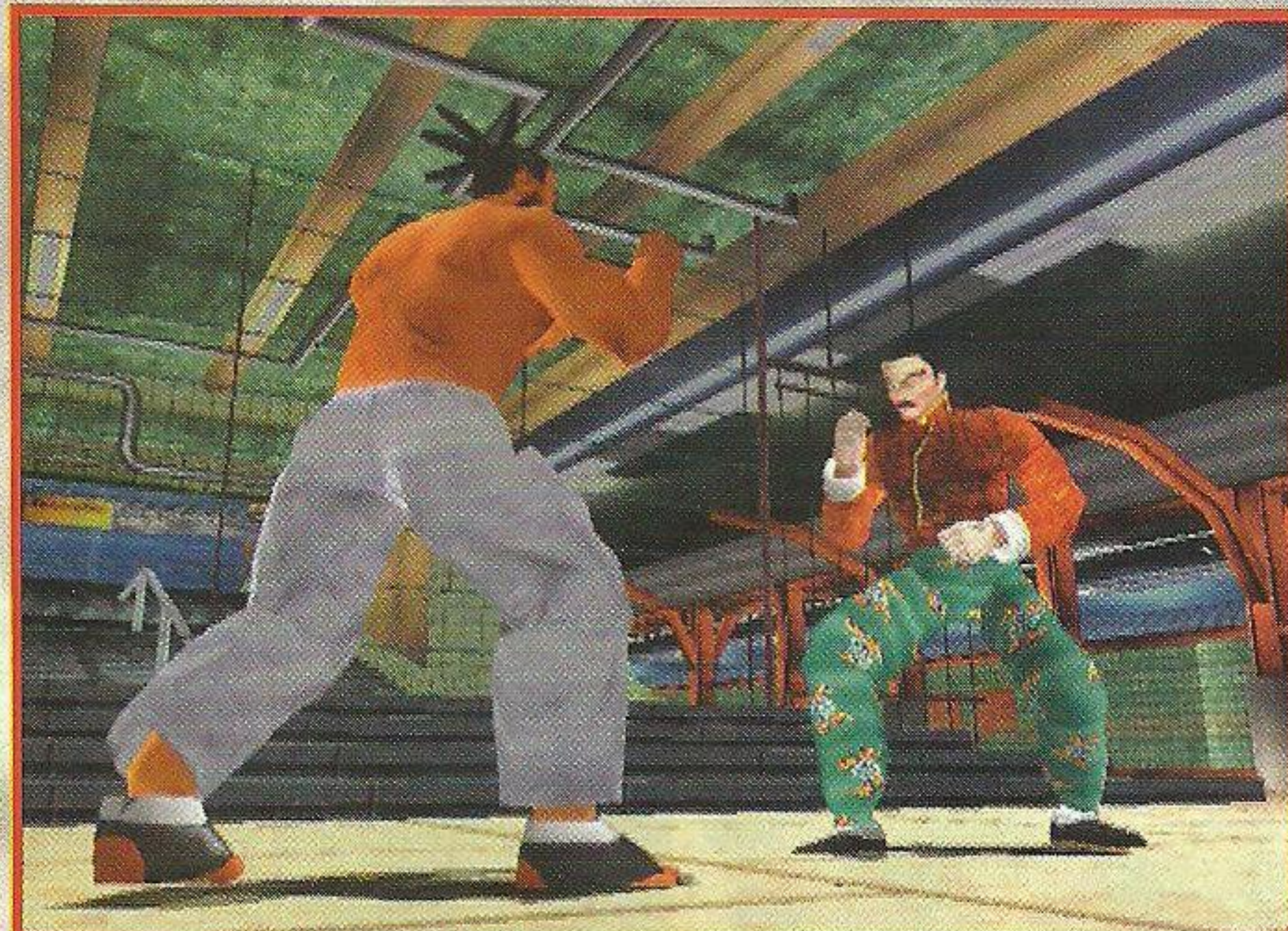
MADE IN JAPAN

DRAGON SEEDS

Jaleco • Listopad 1998 • 1-2 Graczy • 6/10



Wystarczy odpalić MR, pograć pięć minut, wyłączyć go, a następnie ten sam proces powtórzyć używając jednak tym razem płytki z DS. No proszę. Mamy xeroboya. Jak na mój gust gra ta od początku jest troszkę zbyt mało oryginalna. Począwszy od sposobu rozpoczęcia gry, podobnego interfejsu i sposób reagowania postaci, aż po miejsce zarządzania swoją bestią (miasto podzielone na różne lokacje pozwalające na trenowanie potwora, wychowywanie go, dokonywanie zakupów itd.). Pierwszą poważną różnicą w grze są zwierzątka. Tym razem do czynienia jest ze smokami. Nie wybiera się ich jednak na różne sposoby - tutaj jest tylko jeden. Najpierw należy podjąć decyzję jakiego gatunku będzie smok (do wyboru jest ich sześć), a następnie trzeba ułożyć zdanie z kilku podanych wyrazów. Porządek wybranych wyrazów wraz z gatunkiem smoka definiują jego wygląd, charakter oraz parametry. Po uzyskaniu własnego smoka (nawet pomimo, że lwia część owych smoków w najmniejszym nawet stopniu owych dumnych istot nie przypomina) trzeba go jeszcze uzbroić (kupuje się broń białą oraz różnego rodzaju tarcze) i wysłać na arenę. Walka jest o wiele bardziej schematyczna niż ta w MR. Tutaj do dyspozycji jest tylko kilka zagrań, które wybiera się z góry. Są to: atak bronią, atak specjalem, blok, taunt, ruch do przodu oraz ruch do tyłu. Niestety, poprzez to, że ruchy wykonuje się z pewnym wyprzedzeniem, gra traci na dynamice. Dodatkowo fakt wklepywania dwóch akcji w jednej sekwencji uniemożliwia pełną kontrolę zachowań na bieżąco. W porównaniu do MR wydaje się, że gracz ma po prostu związane ręce. Grafika DS jest ładna, ale nie jest niczym niezwykłym. Smoki zachowują się dosyć fajnie, ale niestety - strata punktów życia w walce jest równoznaczna ze śmiercią smoka, co może czasami irytować. Na osłode dodany został tryb walki na dwie osoby, w którym smoki są generowane z save'ów na memory cardach (tak jak z CD-kami w MR). Niby ciekawe, ale w stosunku do MR - wtórne. Jeżeli macie wybór, to zbyt długo bym się na waszym miejscu nie zastanawiał. [ban]

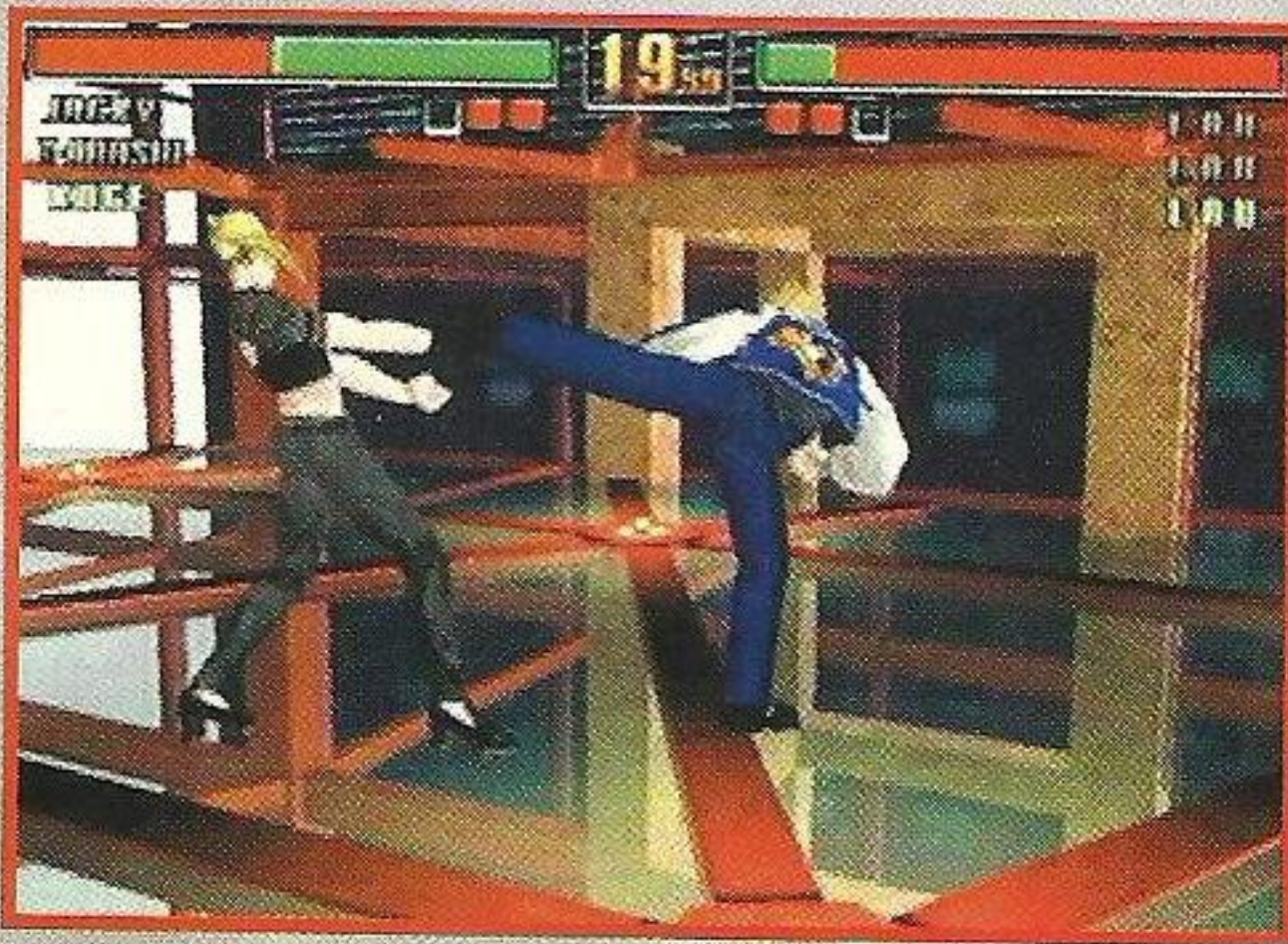


WYDAWCA: SEGA ■ PLATFORMA: DREAMCAST ■ TERMIN: NTSC - 27 LISTOPADA 1998, PAL - NIEZNANY

Virtua Fighter 3tb

27 listopada 1998 to data, która z pewnością na długo zapisze się w pamięci wszystkich fanów SEGI ale także i graczy, którzy kochają serię VIRTUA FIGHTER. Po długich miesiącach niepewności i oczekiwań jest już pewne, że gra zagości w domach tysięcy skośnookich graczy, a tym samym wyznaczy nowy poziom i jakość tego gatunku gier video. Nam niestety pozostaje jedynie trenowanie cierpliwości w oczekiwaniu na premierę europejską.

Pomimo faktu, iż VF3 jest dostępna w salonach gier od blisko 2 lat, pozostaje ona na dzień dzisiejszy zdecydowanie najlepiej prezentującym się fighter'em, przynajmniej od strony graficznej. Co więcej, żadne znaki na niebie i ziemi nie zapowiadają

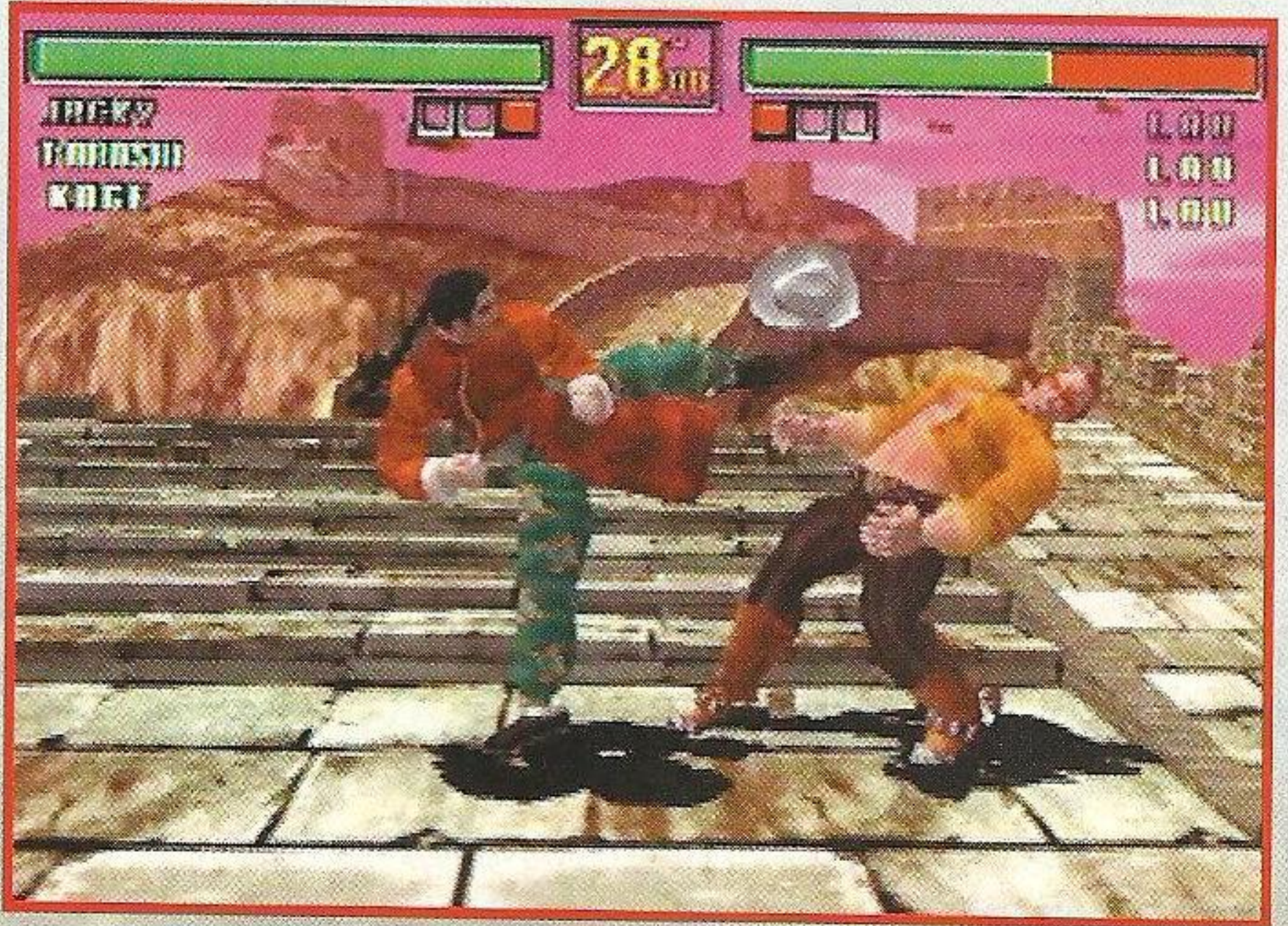
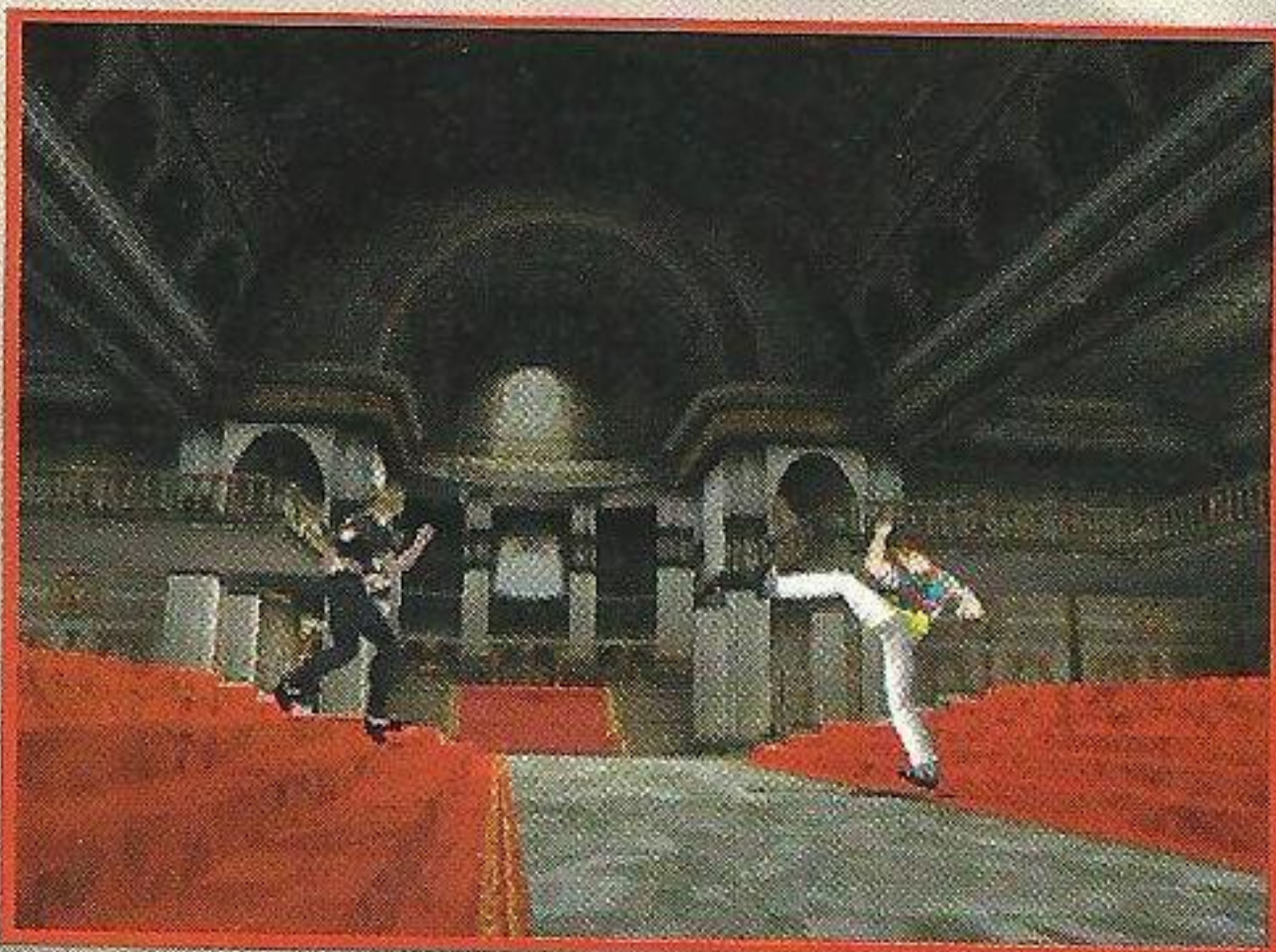


zmiany sytuacji w najbliższym czasie. Jak więc będzie wyglądać gra promująca najnowszą konsolę SEGI? W oparciu o najświeższe informacje z tegorocznego TGS wiemy już, że VF3TB ma być co najmniej doskonałą konwersją arcade wzbogaconą o opcję Team Battle, którą doskonale znamy chociażby z popularnej serii SNK - KING OF FIGHTERS. Niemniej jednak tryb Team Battle sam w sobie nie jest nowością, podobnie jak dobrze przez nas znane: tournament mode, training mode, watch mode i survival battle, które występują obecnie w większości dobrych fighterów. Spowodowało to, iż SEGA zdecydowała się na dodanie kilku innych atrakcji niedostępnych w wersji arcade. Właściwą różnicę mają zatem stanowić jeszcze bardziej realistyczne ekspresje, pojawiające się na twarzach zawodników, a także poprawione i dodane tekstury oraz nieco przemodelowane i powiększone areny. Pewne zmiany nie ominęły również ciosów i ruchów niektórych postaci dzięki czemu będą one bardziej realne i lepiej "wyważone" niż ich



pierwowzory. Pozostałe 'bonusy' związane są z opcjami gry, które gracz będzie mógł dostosować indywidualnie do własnych potrzeb. Ostatecznie VF3TB ma oferować 12 postaci prezentujących najbardziej zróżnicowaną, jak dotąd gamę stylów walki oraz 13

odpowiednio różnych aren, odpowiadających geograficznie i kulturowo danym postaciom. Szczegółowo dopracowane tła wspomagane bardzo realistycznymi efektami "pogodowymi", jak odwzorowanie wody czy śniegu, oraz postacie składające się z ogromnej liczby polygonów dadzą z pewnością niezapomniane wrażenia estetyczne, tym bardziej, że cała gra pomimo swej złożoności i masy detali będzie 'wyciągać' 60 fps'ów. Niestety ta wersja VF3TB najprawdopodobniej nie będzie miała możliwości gry przez sieć, a VMS zostanie wykorzystany jedynie do zachowania indywidualnych wyników. Możliwe jest jednak, że do czasu premiery europejskiej opcja ta zostanie zaimplementowana.

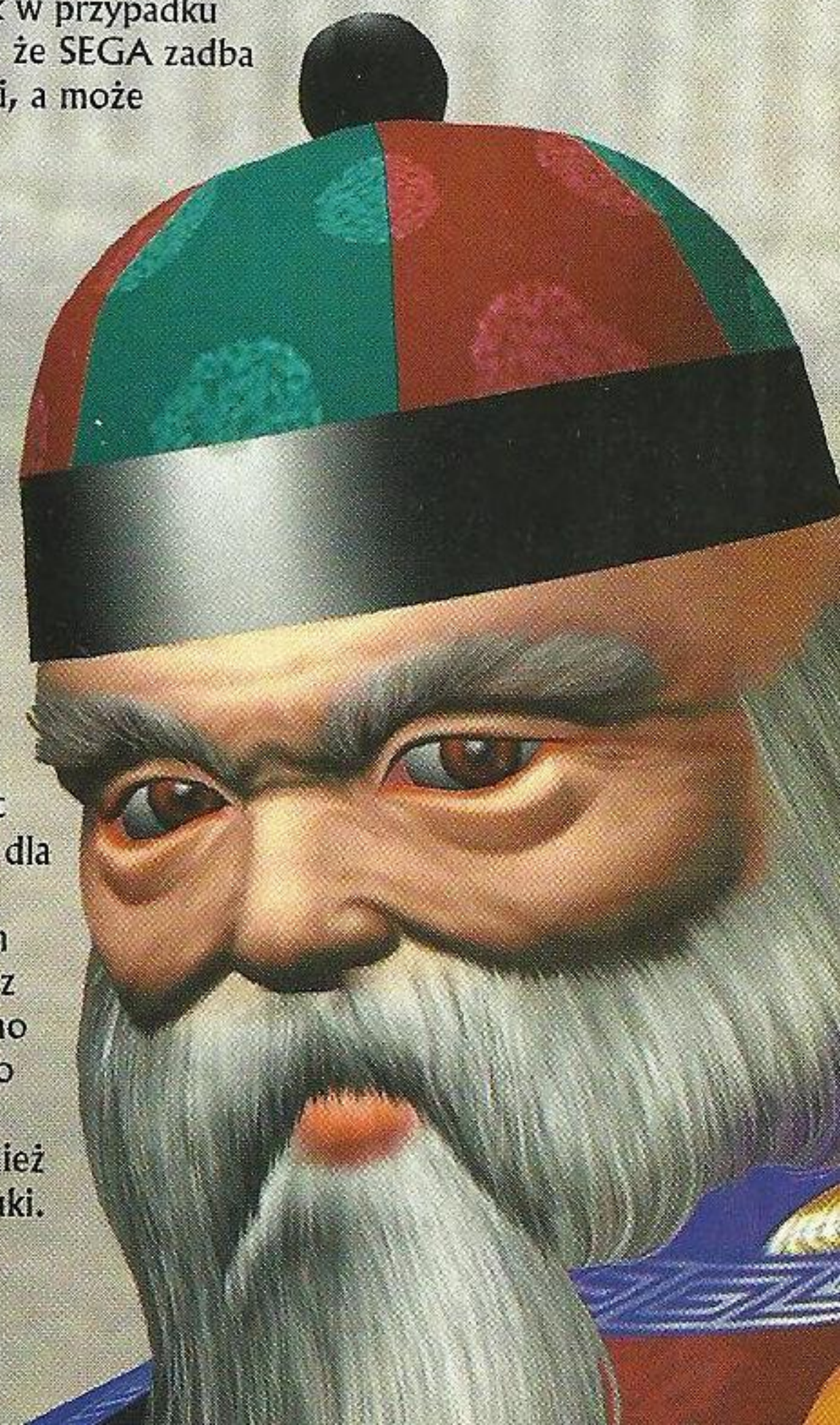


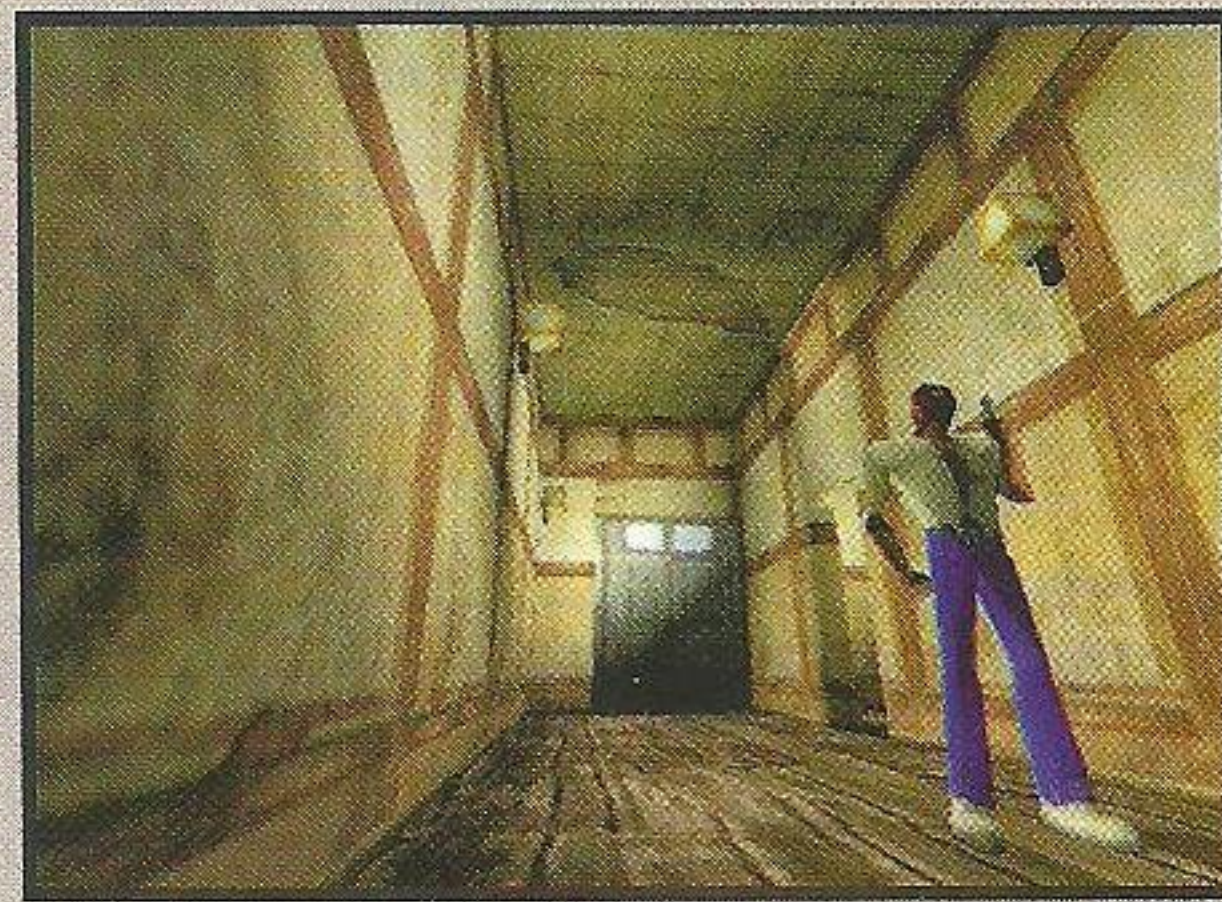
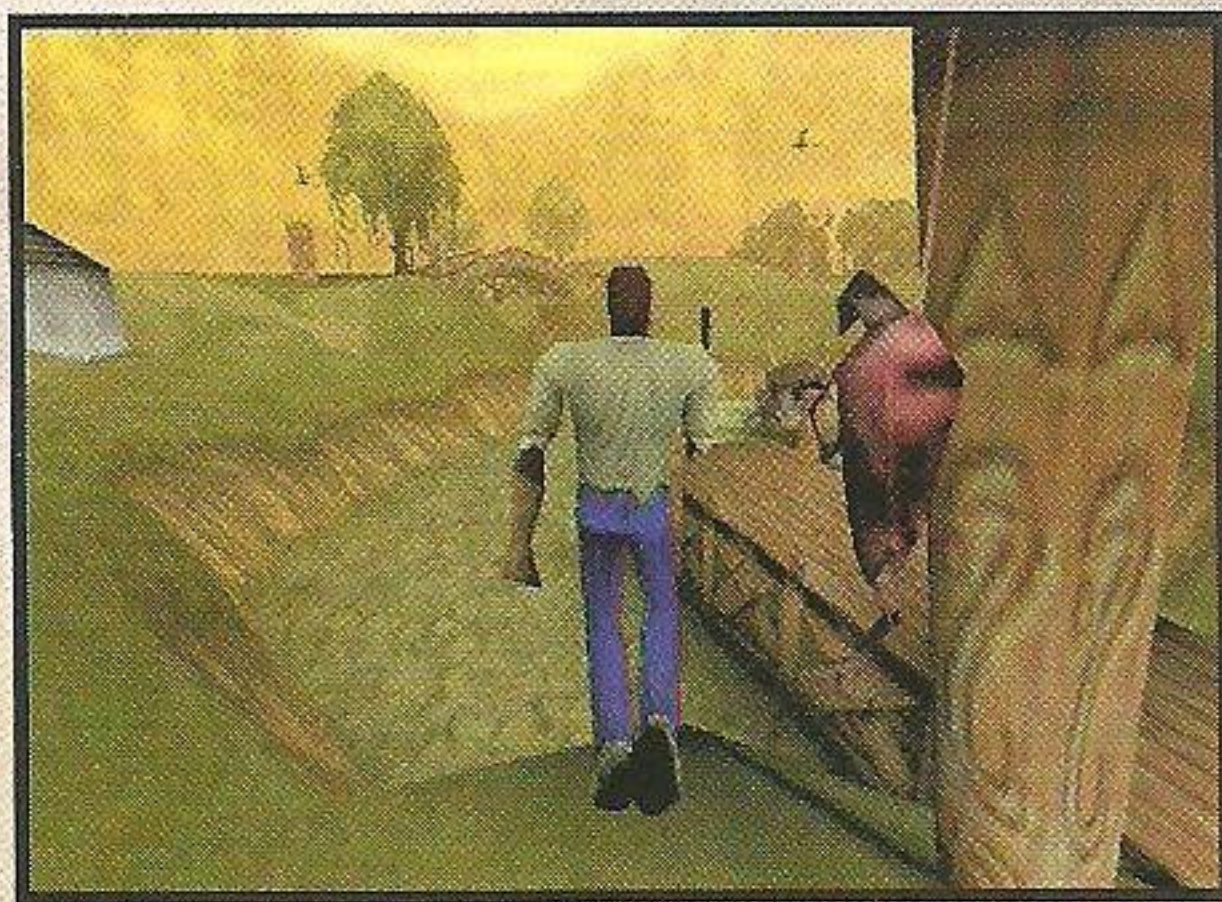
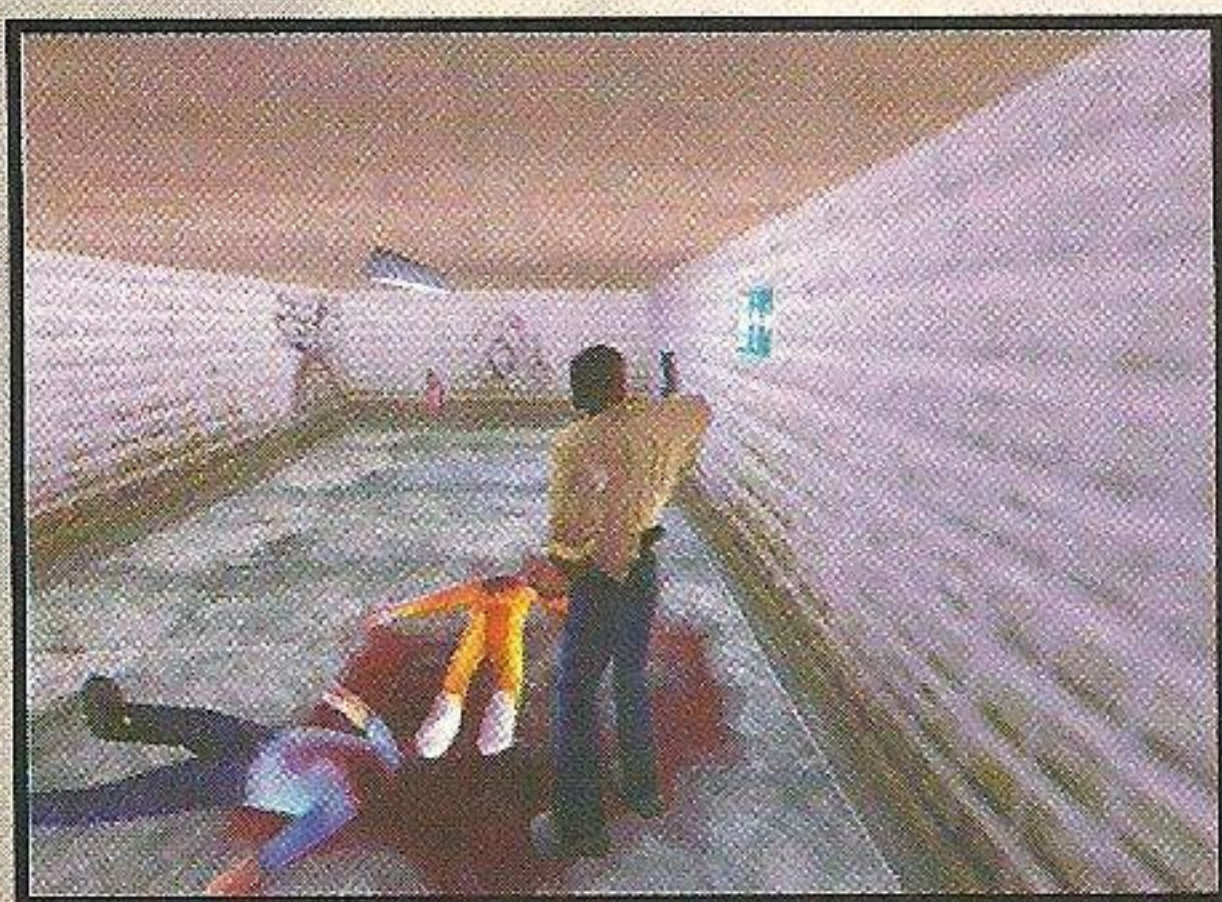
W trzecim z rzędu World Fighting Tournament spotykają się dobrze nam już znani bohaterowie z VF2 oraz dwie nowe postacie, przeznaczone odpowiednio dla ofensywnych i bardziej spokojnych graczy. Są to: Taka Arashi -



potężny zapaśnik sumo, zdecydowanie nadrabiający swoją powolność siłą oraz jego przeciwieństwo - piękna Aoi Umenokoji - japońska tancerka, będąca postacią defensywną, jakkolwiek stanowiącą "śmiertelne zagrożenie" w rękach wytrawnego gracza. Kolejną, największą jak dotąd, zmianą w stosunku do VF2 jest dodanie 4 button'a - opcji "escape" - umożliwiającego graczowi przeniesienie walki na inną część areny, lub przeskok naszej postaci i atak przeciwnika z zupełnie innego kąta. Opcja ta nadaje grze zupełnie nowy wymiar choćby z tego względu, iż poszczególne plansze zawierają sporo interaktywnych elementów związanych na przykład z ukształtowaniem terenu. Dodatkowo, dzięki wspomnianej już opcji TB, gracz ma możliwość wyboru własnej drużyny złożonej z 3 postaci, a następnie walki z 'konsolową' trójką, w wybranej przez niego kolejności. Od strony muzycznej VF3TB ma prezentować się bardzo podobnie do poprzednich części, jednakże tym razem ścieżka dźwiękowa obfituje w nieco krótsze utwory niż na przykład prequel. Niemniej jednak tak jak w przypadku VF czy VF2 możemy być pewni, że SEGA zadba o dodanie zremixowanych wersji, a może nawet paru nowych utworów.

VF3TB zgodnie z oczekiwaniami fanów wciąż pozostaje bardzo złożonym i wymagającym fighterem, oferując tym samym niemalże nieograniczone możliwości w doskonaleniu własnego stylu czy taktyki. Prawdziwi wielbicieli VF2 znajdą tu dokładnie to czego się spodziewali, o ile nie więcej, natomiast osoby nie mające dotąd styczności z jakąkolwiek z poprzednich części odkryją, iż pomimo wymienionych cech jest ona bardzo przystępna zarówno dla początkującego jak i doświadczonego gracza. Na tym jednak nie koniec. W komplecie z VF3TB każdy gracz otrzyma demo VIRTUA FIGHTER RPG znanego ostatnio pod roboczym tytułem "Project Berkley", za które również odpowiedzialny jest sam Yu Suzuki. Ale to już zupełnie inny temat... [ORIGIN]





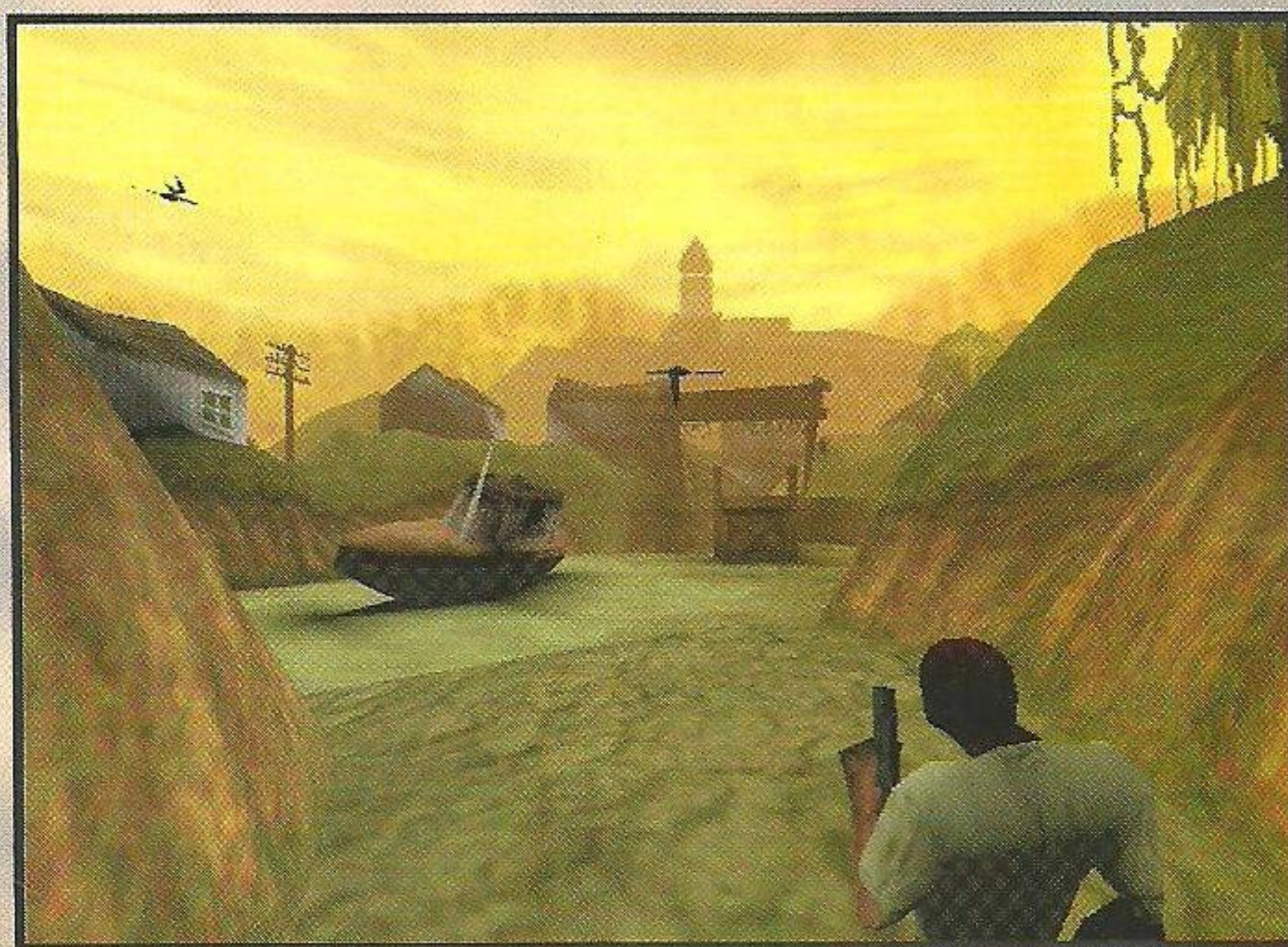
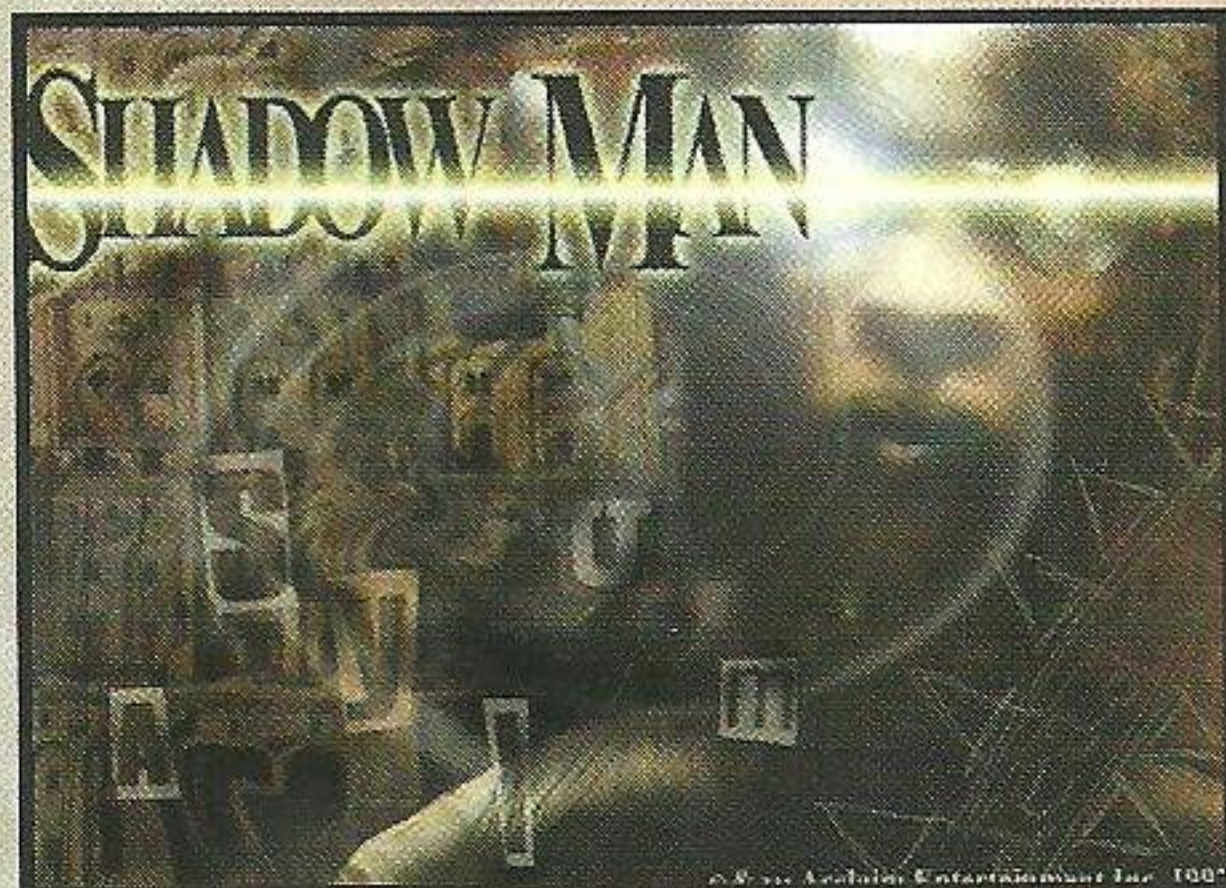
■ WYDAWCA: ACCLAIM ■ PLATFORMA: NINTENDO 64 ■ TERMIN: LUTY-MARZEC 1999

Shadowman

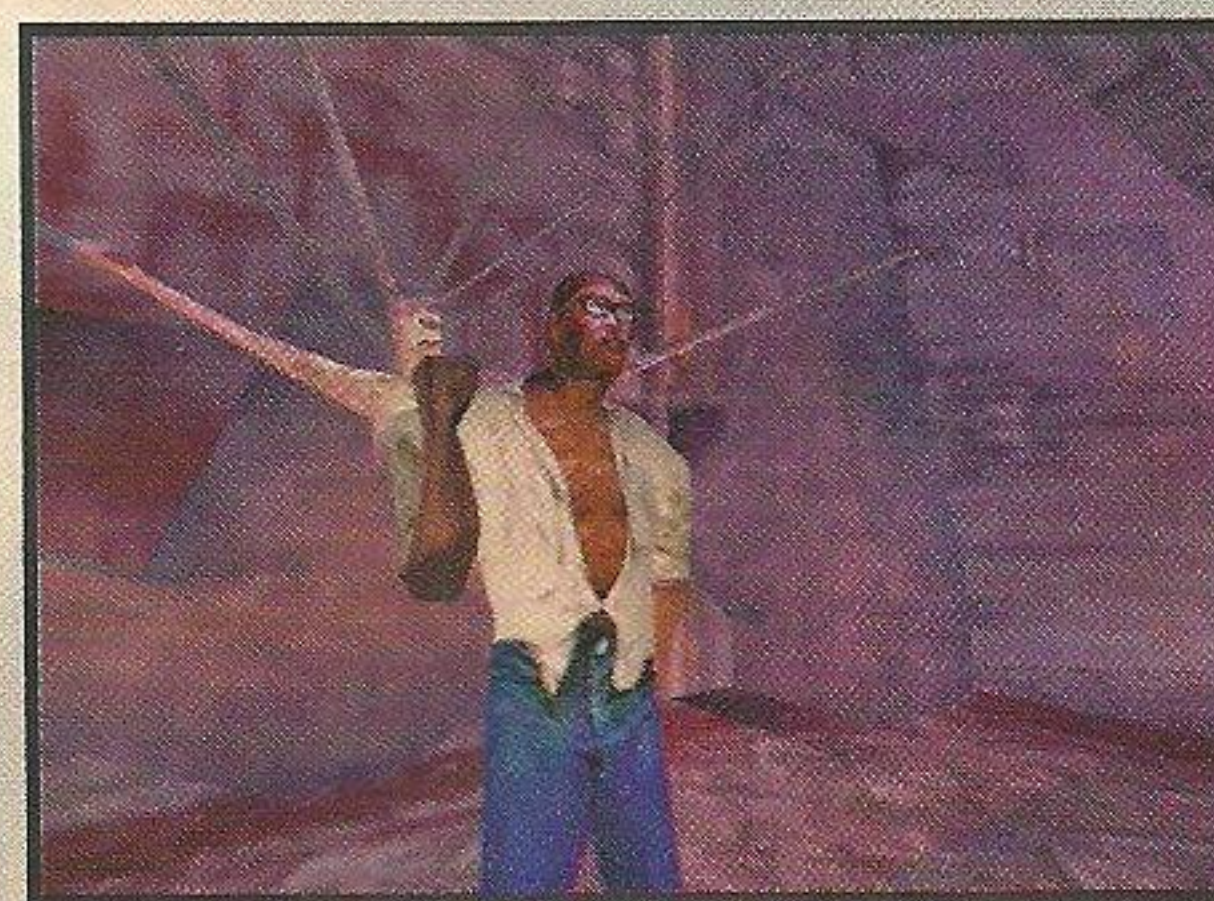
Klimat Nowego Orleanu ma w sobie coś bardzo pociągającego. I trudno powiedzieć czy jest to słodki zapach dymu dobywającego się z ćmionych przez jego mieszkańców fajek, małe, szmaciane laleczki podziurawione ostrymi igielkami trzymane w rękach grubawych czarnoskórych matron, czy może po prostu nastrój panujący w tym bardzo niezwykłym i najbardziej egzotycznym mieście USA.

Każdy, kto oglądał drugiego Candymana od razu wie, o co chodzi. Innym muszą wystarczyć obrazy przedstawione w innych, w mojej opinii ostatnich horrorów. Wyłania się z nich miasto-enklawa, z bardzo nieprzystającą do amerykańsko-ranczerskiej kultury tradycją. Przywieziona wraz z tysiącami francuskich niewolników, którzy w niedługim czasie przekształcili to miasto w stolicę orgiastycznej zabawy i mrocznego voodoo.

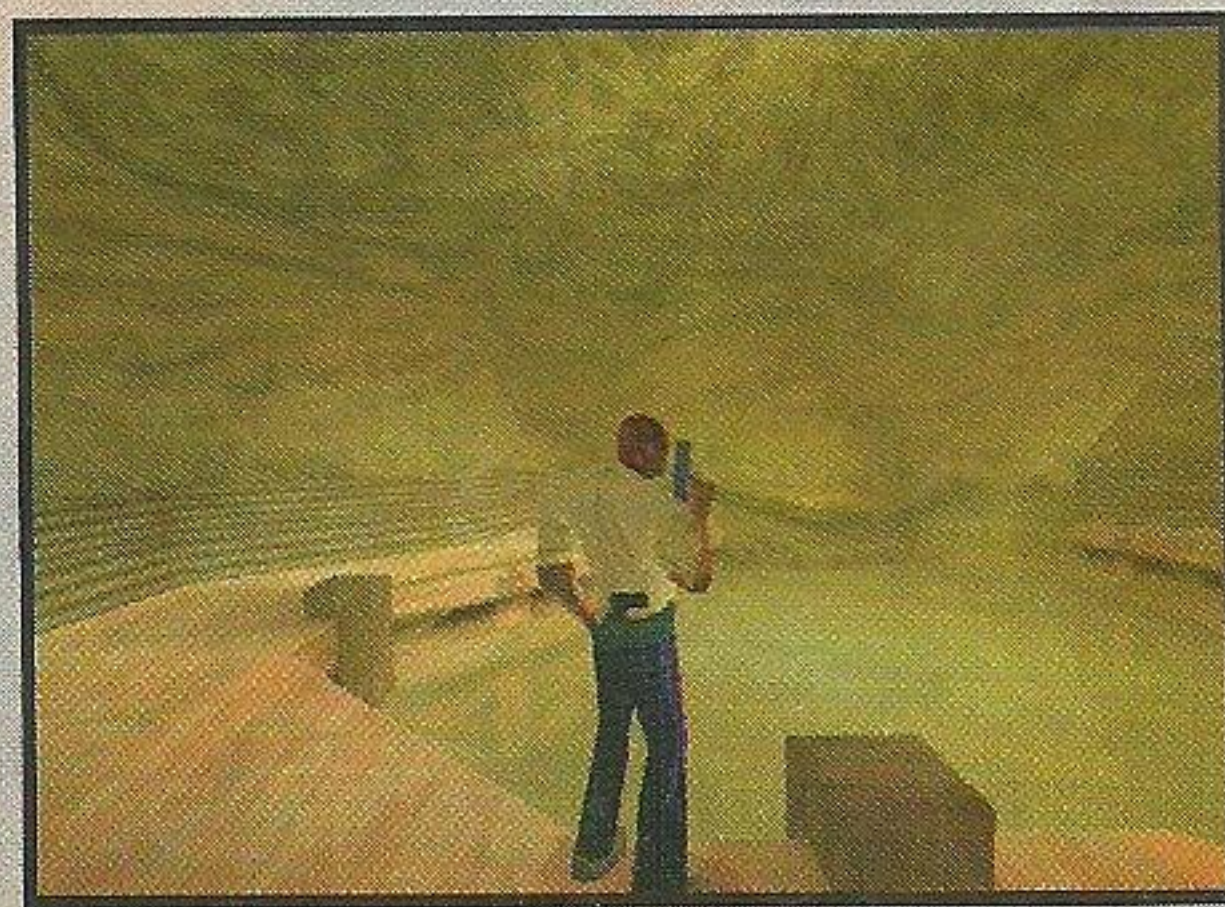
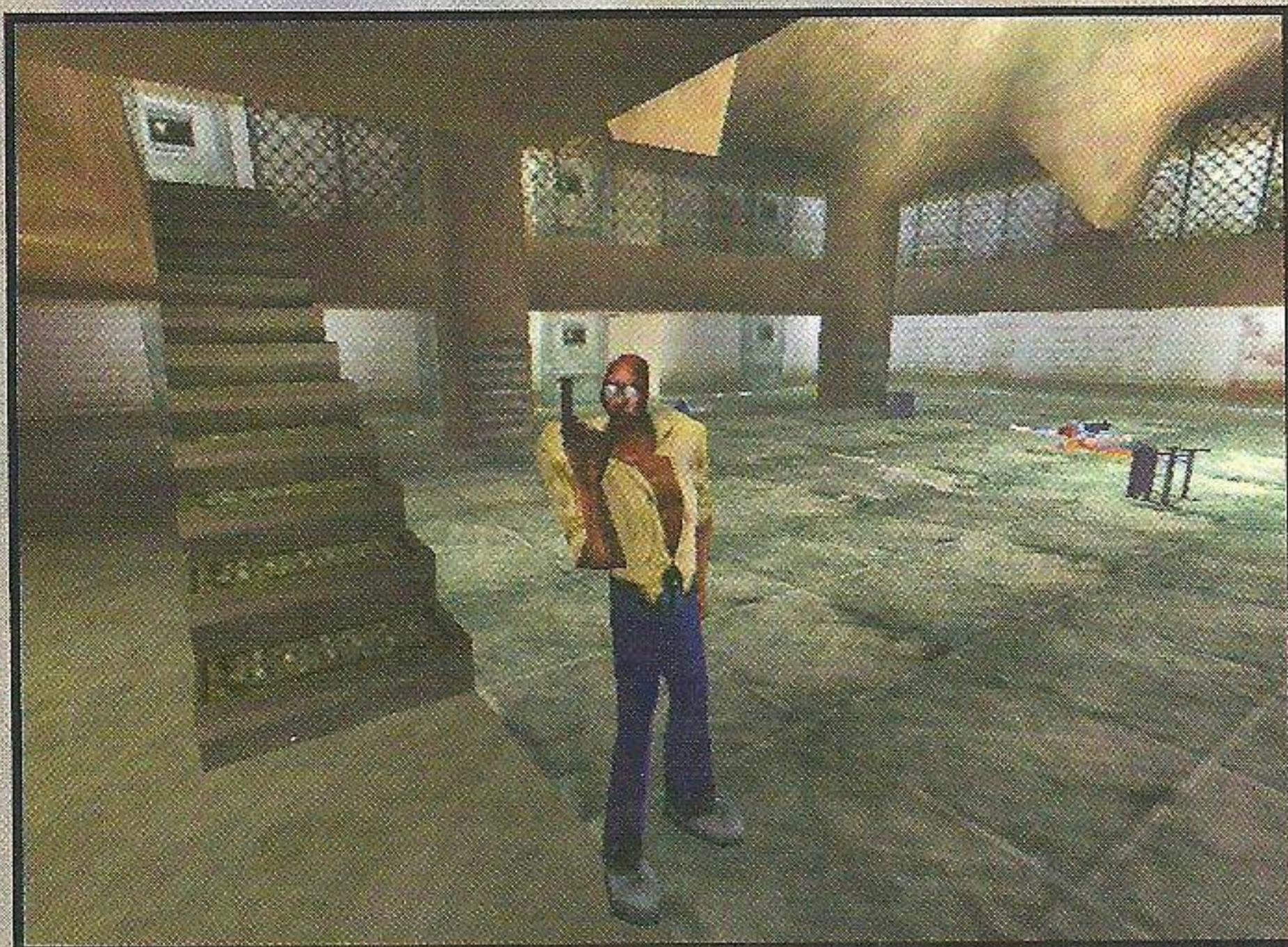
I do tej właśnie barwnej metropolii zaprasza graczy Iguana w swoim pierwszym prawdziwym zamachu na PSX-owego TOMB RAIDERA i RESIDENTA w jednym. SHADOWMAN bowiem nie tylko daje możliwość zmierzenia się z najbardziej demonicznymi istotami zamieszkującymi piekło, ale też pozwala na obserwowanie tego z tpp. Historia SHADOWMANA obraca się wokół postaci Michaela LeRoia - mieszkańca Nowego Orleanu, który całkiem niedawno stracił brata - zamordowanego przez wyznawców jakiegoś tajemniczego kultu. Jak się później okazuje, członkowie kultu próbują doprowadzić do otwarcia bramy pozwalającej na wtargnięcie do naszego świata hord demonicznych monstrów. Te zaś, w ramach rewanżu mają zatopić nasz świat we krwi. Miejsca dla okultystów w tym akurat planie nie widzę, ale widocznie coś przeoczyłem.



Michael LeRoi podejmuje rzuconą mu przez złowrogich fanatyków rękawicę. Przy pomocy arsenału śmiertelnych broni oraz z małą pomocą kilku voodooowych zagrań ma zamiar nie tylko pokonać zło na tym świecie, ale też wypłenić to, które czai się na tamym. Innymi słowy - LeRoi potrafi za pomocą zaklęć przenosić się do Piekła (zwanego tu Asylum) i z powrotem - do Nowego Orleanu.



Miałem możliwość ujżenia SHADOWMANA w akcji na ECTSie (niestety tylko w wersji PC - o tej na N64 możecie sobie poczytać w reportażu z targów) i trzeba oddać mu, że wygląda naprawdę dobrze. Przynajmniej wszystkim doskonale oddaje klimat z Candymana 1 i 2 właśnie - wystarczy, że obejrzycie którąkolwiek z części aby zrozumieć jaką tonację mają filmy zrealizowane na motywach powieści Barkera. Występujące w grze piaskowego koloru lokacje, mroczne i posępne, oświetlane jedynie promieniami zachodzącego słońca są niemalże wiernym odzwierciedleniem wizji Clive'a. I bardzo dobrze. SHADOWMAN to jedna z nielicznych gier na N64, która zdecydowanie nie jest kierowana do dzieci. Przeważają w niej sceny brutalne, na wszelkie strony bryzga krew z odstrzelanych członków, a sama fabuła (rozwijająca się w trakcie gry) do lekkich nie należy. Wreszcie.

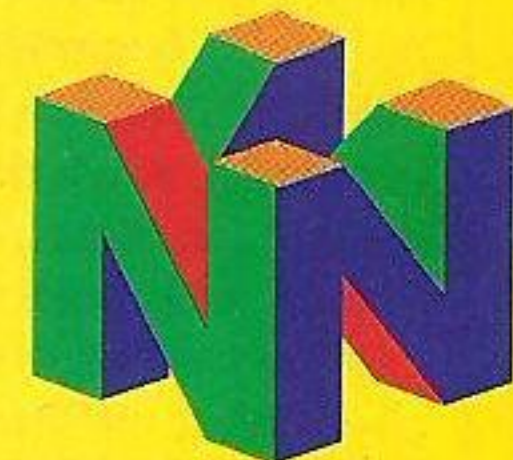


Wracając do Nowego Orleanu. Pewnie 99% mieszkańców tego miasta nigdy w życiu nie miało styczności z voodoo, a o orgiach czytało tylko w książkach. Ale czasem trzeba koloryzować. Inaczej wszędzie byłoby nudno. [banan]



GAME BOY™

NINTENDO⁶



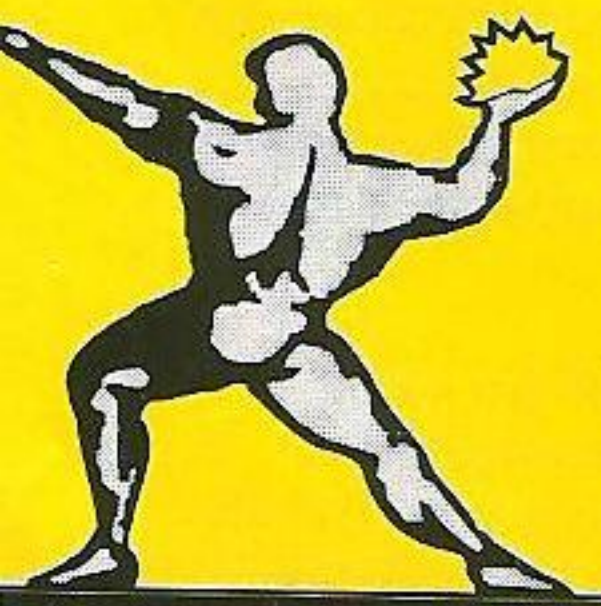
American Computer & Games

Ul. Przasnyska 6a, 01-756 Warszawa

tel. (22) 639 73 11 - 14, fax (22) 639 73 15, E-mail: acg@acg.com.pl

Produkty Nintendo można nabyć w halach Geant, Real, Makro Cash & Carry oraz Ahold & Allkauf a ponadto w miastach:

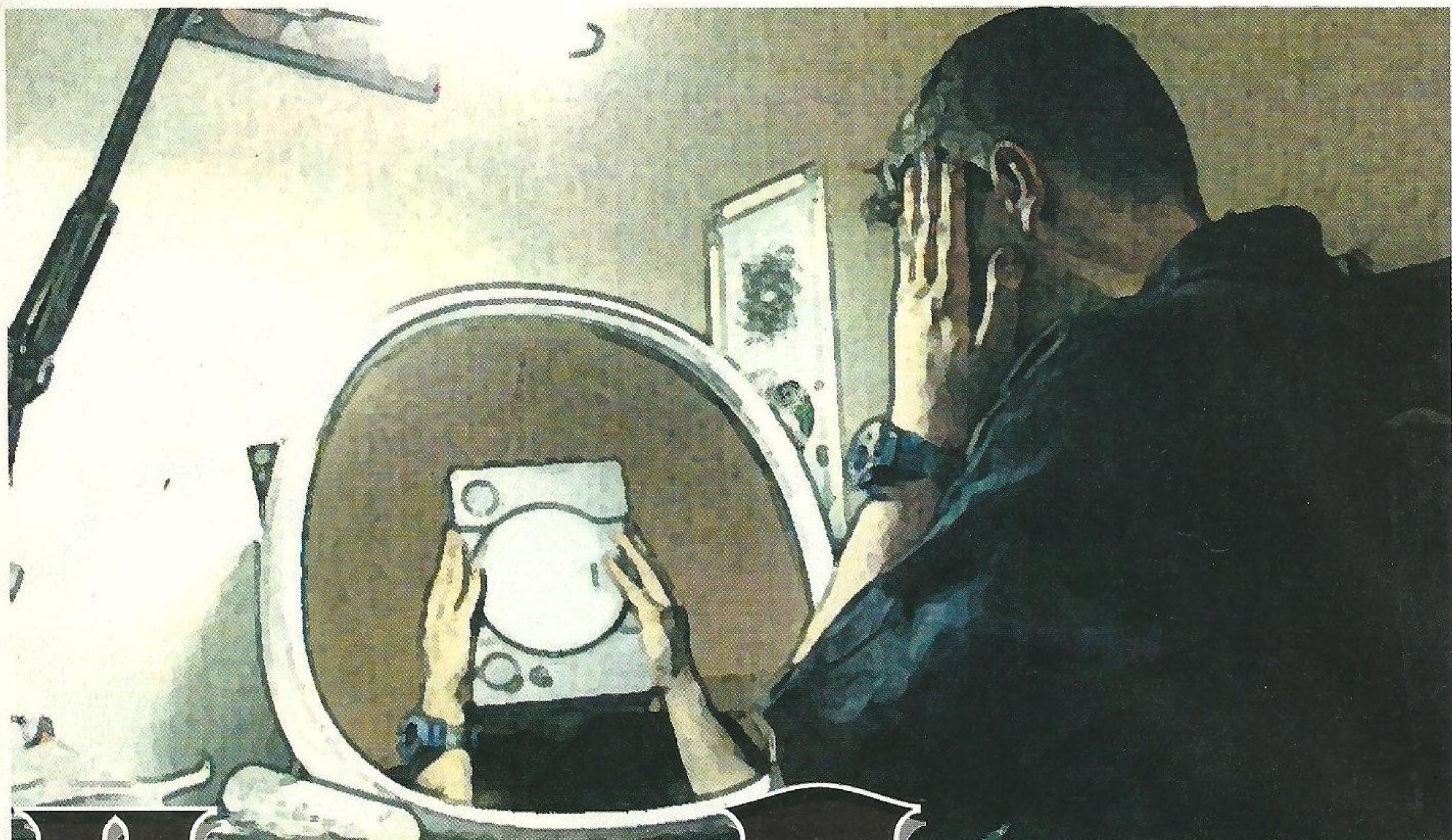
BIELSKO-BIALA: Digitel, ul. Golezowska 2/80; GLIWICE: JANA, Gliwickie Centrum Handlowe, ul. Barlickiego 4; JELENIA GÓRA: PPHU Omega, ul. Powstańców Śląskich 22A; KATOWICE: Catom, DH Skarbek, ul. Mickiewicza 4; Gepard, ul. Skargi 6; ŁÓDŹ: Arete, DH Central, róg Piotrkowskiej i Mickiewicza; Macac, ul. Piotrkowska 42; PŁOCK: Centrum Handlowe Tiger, ul. Sienkiewicza 48; POZNAŃ: Tewimex, ul. Dworkowa 14; TORUŃ: F.H. Aria, ul. Konstytucji 3 Maja 10; WARSZAWA: DT Junior, ul. Marszałkowska 104/122; DT Smyk, ul. Krucza 50; Panorama, ul. Witosa 31; PHP Dikom Sp. z o.o., Pl. Wilsona 4; RSC, Hala Człuchowska I piętro, ul. Człuchowska 25.



AMERICAN COMPUTER
& GAMES LTD.



NOWA SIEDZIB
UWAG



HARDCORE

czyli Gracz przez duże G

Niedawno uświadomiliśmy sobie, że w naszych tekstach często pojawia się słowo **HARDCORE'OWY GRACZ**. Kim zatem jest gracz hardcore'owy, albo gracz prawdziwy? Do końca sami nie jesteśmy tego pewni. Spróbowaliśmy podać swoje definicje, które możecie przeczytać poniżej.

Przygotowaliśmy także dla was trzy serie testów, które pomogą wykazać, jacy naprawdę jesteście. I umówmy się - to nie szkoła, nikt nie będzie sprawdzać tych prac, a oszukiwanie samego siebie naprawdę nie ma sensu. Jedno jest pewne - **HARDCORE'OWCY** są wśród nas.

Dołączyliśmy do tego nasze przygody związane z grami, których nie wahał się określić mianem hardcore'owych. Takie historie zdarzają się każdemu, kto kiedykolwiek miał styczność z jakimś urządzeniem związanym z grami. Przesyłajcie nam więc wasze własne HC historyjki. Najciekawsze zostaną nagrodzone w dwójnasób - zostaną opublikowane, a najlepsza historia miesiąca zostanie nagrodzona niespodzianką. Tylko nie naginajcie za bardzo rzeczywistości...

Historyjki ślijcie pocztą albo przez e-maile na adres banan@gromit.pmc.com.pl

Oto co redaktorzy NEO PLUS odpowiedzieli na pytanie: Kim jest Hardcore'owy gracz?

■ Brat

Generalnie za hardcore'owców uważani są goście, którzy świeżym powietrzem oddychają przy okazji jakiegoś święta, z matką rozmawiają w momencie gdy totalnie nie ma w co grać, a ich jedynym światem jest ich pokój ze stojącą w nim konsolą. Ale to nie musi być tak jak napisałem. Gracz może być przystojny, mieć dużo różnych zainteresowań oraz być z jakąś fajną laską. A wiecie kiedy wyjdzie jego prawdziwa natura? Jak otrzyma telefon od dziewczyny w stylu: "Cześć, kotku, moi rodzice właśnie wychodzą na imprezę może zajrzyć do mnie?". A w tej właśnie chwili gracz ma przed sobą ostatnie levele FINAL FANTASY TACTICS i co on biedaczysko może zrobić? Ma dwa, nie, właściwie to trzy wyjścia. Pierwszym z nich jest odpowiedź pantoflarska "Tak kochanie już jadę" i wyłącza przy tym konsolę nawet bez save'owania" (i wtedy na pewno nie jest hardcore'owcem). Druga, polega także na wyłączeniu

np. PlayStation i powiedzeniu, że już się jedzie. Tylko z tą małą różnicą, że gdy dotrze do swojej ukochanej łapie się na tym, że wcale jej nie słucha tylko wyobraża sobie jakie będą dalsze losy bohaterów FFT. I w takiej sytuacji koleś na pewno jest nałogowcem, granie wygasilo w nim wszystkie samcze instynkty. No i ostatnia z możliwości to oczywiście wymyślenie jakiegoś drobnego kłamstewka: "Wiesz kochanie, nie mogę przyjechać, ponieważ muszę umyć głowę, a poza tym jutro jest dzień sprzątnięcia świata i muszę iść rano do szkoły", po czym gra dalej, wszystkie troski odkładając na potem.

■ Joseph

To określenie u nas dopiero powoli nabiera znaczenia, na zachodzie, a bardziej na dalekim wschodzie jest to pojęcie dość powszechne. Mówi się tam o ludziach uzależnionych od gier, ale według mnie to mylenie pojęć. Hardcore'owiec to taki, który interesuje się czymś na maksa, a wręcz to kulturuje. I nie chodzi tu tylko o to, że zna się wszystkie multiparty w TEKKEN'ie i że potrafi się opowiedzieć historię MK obudzonym w nocy. Hardcore'owiec, to człowiek

który interesuje się wszystkimi platformami, wieloma grami, ale także tym co się dookoła tego wszystkiego dzieje. Hardcore'owiec jest w stanie zaskoczyć niejednego branżowego redaktora i to jest normalne. Hardcore'owcy mają też swoje prawa i zasady, kupują głównie w nietypowych sklepach w tzw. Cult-shopach gdzie kupią nie tylko grę ale i różny stuff dotyczący tematu. Często możemy poczytać jak hardcore'owcy z Japonii stoją całą noc po to, aby rano kupić jako jeden z pierwszych nowy tytuł. Sądząc po ostatnim zainteresowaniu polskich graczy Dreamcastem, wydaje się że wiele z nich jest już w stanie stać pod sklepem.

■ Banan

Gracza HC cechuje jedno. Przedkłada gry ponad wszystko. W zasadzie każdy gracz przeszedł (albo jeszcze ma to przed sobą) taki moment, w którym nic nie liczyło się bardziej niż gry. Może było to kiedy oczarowany siedział i patrzył po dwudziestogodzinnej sesji na zakończenie FFXVII, a łzy ciekły mu powoli po policzkach, może właśnie powoli przeciągał się o szóstej rano po wyczerpującej sesji z czymkolwiek - nieważne. W każdym razie wiecie o co chodzi.

Pierwsza seria pytań to jedynie rozgrzewka, która ma na celu stwierdzenie, czy warto, abyś dalej rozwiązywał ten test. Za każdą odpowiedź twierdzącą dodaj sobie punkt. Jeśli uzbrojesz więcej niż 5 punktów raczej nie zwracaj sobie głowy dalszą częścią tego artykułu. Do dzieła!

1. Uważasz, że wielką pomyłką jest to, że Sony nie uczyniło PSX-a wstecznie kompatybilnym z Pegasusem.
 - a) Pomimo, że nie bardzo wiesz, co to jest kompatybilność wsteczna... (+1 pkt.)
 - b) ... Pegasus (+1 pkt.)
 - c) ... ani PSX (+1 pkt.)
2. Nie raz odpalałeś proste gry na kompaktce swojej wieży podłączonym do telewizora.
 - a) naprawdę (+1 pkt.)
3. Uważasz, że ten wąsaty elektryk jedzący grzyby i skaczący po rurach wcale nie jest taki fajny, jak go malują.
4. Nigdy w życiu nie udało ci się cheatować w żadnej grze.
 - a) bo bałeś się zepsuć konsolę (+ 2 pkt.)
5. W Tekkenie 3 wygrywasz z button-masherami tylko przy pomocy Death Fista.
 - a) A potem mówisz jakieś zdanie, które w dowolnej konfiguracji zawiera słowa : ja, mistrz, kulerski, rządzenie, anblokejbl.
6. Nie masz memory carda.
7. Zdarzyło ci się wyłączyć telewizor na noc przy chodzącej konsoli, żeby nie stracić wyniku. Po czym rano budziłeś się i myśląc : "ale gapa ze mnie" wciskałeś przycisk power.
8. Słyszając o polygonach przed oczami staje ci obraz planszy podzielonej na heksy.
9. Nie wiedziałeś, że istnieje coś takiego jak legalny import z Japonii.
10. Założyłeś komuś kiedyś kajdanki Leiem.
11. Masz w domu CHAMELEON TWIST.
12. Naprawdę uważałeś kiedyś, że Banan to imię jednej z postaci z FFVII.
13. Uważasz, że myszka do PSX-a to bardzo przydatne urządzenie.
14. Żałujesz, że w N+ nie ma kącika o Pegasusie.
15. Ze wstydu ukryłeś kiedyś przed znajomymi to, że grasz na konsoli.
16. Dodzwoniłeś się kiedyś do generalnego przedstawiciela firmy Nintendo w Polsce.
17. Dodzwoniłeś się kiedyś do generalnego przedstawiciela firmy Sega w Polsce.
18. Masz w domu pierwszy numer EASY PC.
19. Pokazałeś konsolę kumpłowi, który pierwszy raz widział coś takiego na oczy. Gdy dorwał w ręce pada, od razu przeszedł level, z którym mordowałeś się przez 3 tygodnie.
20. Nigdy w życiu nie byłeś w salonie gier
 - a) byłeś raz, ale nie zagrałeś na żadnym automacie (+2 pkt.)
21. Nie widzisz zupełnie, ale to zupełnie nic śmiesznego w tym teście.
22. Uważasz, że nie ma w tym zupełnie, ale to zupełnie nic dziwnego.

Zaczynamy pierwszą część właściwego testu, która ma za zadanie stwierdzenie, czy jesteś prawdziwym graczem. I podobnie jak piętro wyżej, za każdą odpowiedź twierdzącą dodaj sobie punkt (dodatkowe punkty można zdobyć zaliczając podpunkty).

1. Objechałeś przynajmniej trzy miasta oddalone od siebie o kilka godzin jazdy w poszukiwaniu niebieskiej konsoli.
2. Przed odpaleniem gry zawsze najpierw wchodzisz do opcji i na pamięć uczysz się wszystkich przycisków.
3. Bezpośrednią przyczyną przynajmniej jednego nie przejścia do następnej klasy było granie.
4. Próbowaleś skonstruować przynajmniej jedno urządzenie do konsoli.
 - a) Działo (+1 pkt.)
 - b) Zniszczyłeś nim konsolę (+3 pkt.)
5. Byłeś kiedyś na dużej imprezie (przynajmniej 20 osób), na której przez całą noc grałeś na konsoli.
 - a) Grałeś sam (+1 pkt.)
 - b) I to u siebie w domu (+2 pkt.)
6. Skończyłeś przynajmniej jedną znajomość z powodu poważnej różnicy poglądów jeżeli chodzi o konsolę. I tak:
 - a) Jeżeli był to PSX, Saturn lub Nintendo (+1 pkt.)
 - b) Jeśli to Pegasus, Gameboy, lub konsola, której nazwy już nie pamiętasz (+ 2 pkt.)
7. Udało ci się wcisnąć kumpłowi jakąś starą i bezwartościową grę w zamian za nową.
8. Kiedy zostałeś wsadzony do więzienia w CHRONO TRIGGER natychmiast zrestartowałeś grę, żeby sprawdzić czy jeśli nie ukradniesz jedzenia gościowi, pomożesz dziewczynce znaleźć psa, podniesiesz najpierw księżniczkę, a potem jej naszyjnik i nie będziesz próbował tego naszyjnika sprzedać - to czy też cię posadzą.
9. Zdarzyło ci się mówić o jakiejś grze, w którą nigdy nie grałeś, tylko po to żeby zrobić wrażenie na kumpłach.
10. Nie znasz ani jednej osoby ze strony płci przeciwnej, która nie traktowałaby cię z góry.
11. Uważasz, że granie na konsoli nie przeszkadza w prowadzeniu pełnowartościowego życia.
12. Kupujesz pisma o grach po to, aby je czytać, a nie oglądać obrazki.
13. Masz już w domu 7 numer NEO PLUS.
14. Nie widziałeś jeszcze ani jednego dobrego filmu zrealizowanego na podstawie gry.
15. Wygrałeś przynajmniej jeden konkurs dotyczący gier konsolowych.
 - a) I to nie audiotele (+1 pkt.)
16. W twoim pokoju wiszą przynajmniej trzy plakaty dotyczące gier.
17. Zepsułeś kiedyś kontroler lub przyciski w jakimś salonie gier.
18. Dodzwoniłeś się kiedyś do generalnego przedstawiciela firmy Sony w Polsce.
19. Zawsze nazywasz swoim imieniem głównego bohatera gry.
20. Skończyłeś więcej niż trzy gry FINAL FANTASY.
21. I nawet nie splunąłeś na FF MYSTERY QUEST.
22. Kilukrotnie śniłeś o tym jak pokonujesz Sephirotha w walce na miecze.
23. Jeszcze żadna z widzianych w grze broni nie wydawała ci się absurdalna albo idiotyczna.
24. Jeszcze żadna z widzianych w grze fryzur nie wydawała ci się absurdalna albo idiotyczna.
 - a) Oprócz misiurki Kena (+1 pkt.)
25. Znasz (choć trochę) japoński.
26. Udało ci się samotnie przekonać audytorium minimum trzech osób o wyższości TEKKENA nad VIRTUA FIGHTEREM.

No i w tym właśnie momencie dochodzi do rozdźwięku. U każdego ten moment kiedyś trwał i potem się skończył. A u HC - trwa do dziś.

■ Grabarz

To będzie proste. Jeśli zaczepisz kogoś na ulicy i zapytasz zniechęca co najbardziej lubi robić na świecie, a on odpowie Ci, że grać na konsoli, albo jeśli zapytasz go co w świecie ostatnio najbardziej go zachwycało, a on odpowie, że np. fabuła METAL GEAR SOLID, to jest to właśnie gracz HC. On myśli o graniu cały czas i niewiele rzeczy na świecie kojarzy mu się z czymkolwiek innym. Są tacy w ogóle?...

■ Origin

HC to dla mnie taka rzecz, której nie kupuje się razem z konsolą, gram. Ludzie ostatnio naciągają ten termin, określając tak diehard gamer'ów czy kidsów, którzy bardzo lubią jeden gatunek gier lub spędzają sporo czasu na graniu, a nie o to tu chodzi. Nie można przecież posiedzieć sobie 10 godzin przed konsolą/na arkadach i powiedzieć, że już jestem HC. HC to dla mnie elita, fenomenalność, to goście, którzy potrafią

przeżyć całą grę jednym "zawodnikiem" bez kontynuacji, nagrać taki wynik, że nie bardzo wiadomo czy jest to rzeczywiście możliwe, etc. Oni nie potrzebują masy pieniędzy, czasu czy poziomu wuss/easy żeby "zrobić" konkretną grę. Ta umiejętność, że pewne rzeczy wychodzą łatwiej np. systemy na przejście bossa, etapu, etc jest po prostu w nich... Ludzie tego nie zauważają, ale bardzo często kopiują takie zagrywki nie bardzo wiedząc, że "HC was here". Czy wynika to z predyspozycji, czy ogrania tego nie wiem. Jedno jest pewne - HaCe to stara technika...

■ Gulash

Według mnie gracz hardcore'owy to taki, któremu gry w mniejszym lub większym stopniu nieodwracalnie wpłynęły na życie, choćby wbijając się do najdalszych zakamarków mózgu i pozostając tam na zawsze. Taki gość może później dorosnąć i normalnie funkcjonować w społeczeństwie, ale zawsze będzie mieć sfałsz do tej rozrywki. Jest to też osoba, która ma olbrzymie rozeznanie w temacie gier, i wszystkiego, co z nimi jest związane. I najważniejsze - to namiętny gracz, pragnący choć przez 5 minut sprawdzić każdą grę, która widzi, a

także wyciskający wszystkie soki ze swoich ulubionych tytułów. Krótko mówiąc - osoba uzależniona.

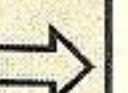
■ Wicik

Hardcore'owy gracz to taki kolo, co siedzi całymi dniami przed telewizorem i młóci ile wlezie marnując sobie życie. Ma niesamowite pojęcie o grach, wie o nich wszystko, w praktycznie każdy tytuł jest doskonały. Ciosy do TEKKEN'a ma wryte na pamięć. Nawet jak idzie na imprezy to nie podrywa lasek i nie spożywa wszelkiej maści używek, tylko podnieca się tym w co gra. Hardcore'owy to także nałogowiec, czyli człowiek uzależniony od grania, który w życiu codziennym odnajduje analogie zaczerpnięte ze świata gier. Czy jest to pozytywne być hardcore'owcem? W pewnym wieku tak, ale nie na całe życie.

Czy miałeś w życiu jakieś przygody związane z grami, które określiłbyś mianem hardcore'owych?

■ Brat

Ohhh, miałem jedną taką sytuację, zaraz po tym



27. Udało ci się samotnie przekonać audytorium minimum trzech osób o wyższości VIRTUA nad TEKKENEM.
28. Napisałeś wiersz związany z konsolą.
a) I to nie na konkurs (+2 pkt.)
29. Masz w domu przynajmniej trzy różne konsole.
30. Jesteś fanatycznym wyznawcą Sony.
31. Jesteś fanatycznym wyznawcą Segi.
32. Jesteś fanatycznym wyznawcą Nintendo.
33. Zdarzyło ci się brać aktywny udział w dyskusji na temat tego, gdzie dokładnie Lara trzyma M16 kiedy biega.
34. Znasz nazwiska przynajmniej trzech japońskich developerów gier.
35. Wróciłeś wcześniej z wakacji lub urlopu aby szybciej zagrać na konsoli, lub zostałeś dłużej na urlopie bo miałeś ją ze sobą.
36. Kilkakrotnie wychodząc z domu brałeś ze sobą konsolę "tak na wszelki wypadek".
37. Przekonałeś kogoś o wyższości grania na konsoli nad jakąkolwiek inną formą rozrywki.
38. Zwaliłeś winę za przegraną z jakimś kolegą na swój wadliwie działający pad.
39. Masz nagrany na kasetę soundtrack z jakiejś gry.

40. Próbowaliśmy wyjaśnić swojemu tacie dlaczego powinien starać się o posadę w firmie związanej z dystrybucją lub sprzedażą gier.
41. Masz przynajmniej jedno urządzenie do konsoli, które nazwałeś jakimś imieniem.
42. Zerwałeś jakąś znajomość tylko i wyłącznie ze względu na różnice w poglądach na granie.
43. Jesteś właścicielem zwierzęcia którego imię jest związane z jakąś grą lub konsolą.
a) Masz psa o imieniu Sony (+2 pkt.)
44. Zauważyłeś, że większość twoich znajomych uważających się za prawdziwych graczy stawia dowolne dwuwymiarowe mordobicie nad dowolnym trójwymiarowym mordobicem.
45. Popłakałeś się podczas sceny wyjaśniającej okoliczności śmierci ojca Reda XIII w FFVII.
46. Miałeś SNES'a lub MegaDrive.
47. Masz w domu przynajmniej trzy legalne importy z Japonii.
48. Napisałeś przewodnik do gry.
a) Wysłałeś go do jakiejś redakcji (+1 pkt.)
b) Został wydrukowany (+2 pkt.)
49. Przepisałeś kiedyś kody z jakiegoś pisma konsolowego i wysłałeś je jako swoje do innego.
50. Śmieją cię ludzie, którzy zapytani o konsolę mówią coś na temat komputerów.

51. Za każdym razem poprawiasz kogoś kto myli komputery z konsolami.
52. Zawsze nosisz ze sobą swojego ulubionego pada "tak na wszelki wypadek".
53. Możesz przypalać sobie prawy kciuk zapalniczką, a i tak nic nie czujesz.
54. Byłeś na jakichś targach związanych z grami.
55. Masz bardzo osobisty stosunek do postaci Adriana Chmielarza. Stosunek bardzo negatywny.
56. Masz bardzo osobisty stosunek do postaci Adriana Chmielarza. Stosunek bardzo pozytywny.
57. Doprowadziłeś do publicznego upokorzenia przynajmniej jednej osoby opowiadając jak rozwalłeś/łaś ją w jakiejś grze.
58. Wygrałeś przynajmniej dwie rundy z pięciu przez Great'a podczas jednej walki w Tekkenie 3.
59. Doprowadziłeś do tego, że twój konsolowy przeciwnik popłakał się ze złości.
60. Uważasz, że jesteś Hardcore'owym graczem i chcesz się o tym jak najszybciej przekonać.

ROZWIĄZANIE

70 I WIĘCEJ PUNKTÓW
SZYBKO PRZEJDŹ DO NASTĘPNEJ CZĘŚCI. NAPRAWDĘ JESTEŚ NIEZŁY!

60 - 70 PUNKTÓW
BARDZO PORZĄDNY WYNIK. WIDAĆ, ŻE SIĘ STARASZ. ALE TO WSZYSTKO BYŁY LEKKIE RZECZY. MOŻE DALEJ KRYJE SIĘ ODPOWIEDŹ NA TO CZY RZECZYWISTIE JESTEŚ HC...

40 - 60 PUNKTÓW
PRĘDZEJ CZY PÓŹNIEJ BĘDZIESZ MUSIAŁ SIĘ ZDECYDOWAĆ. SZKOŁA ALBO KONSOLA. PRZYPOMNIJ SOBIE MOŻE ILE GRAŁEŚ W CIĄGU OSTATNIEGO TYGODNIA. NO WŁAŚNIE. CZY TO NIE ODROBINĘ ZA MAŁO?...

20 - 40 PUNKTÓW
EHHH... A WIĘC DLA CIEBIE TO TYLKO HOBBY?

5 - 15 PUNKTÓW
GŁUPIA SPRAWA. NIE BARDZO WIEM CO POWIEDZIEĆ. ALBO - OK, OD RAZU PRZEJDŹ DO RECENZJI...

0 - 5 PUNKTÓW
BARDZO ZABAWNE. WSZYSCY WIEMY, ŻE TO NIEMOŻLIWE, WIĘC DAJ SPOKÓJ I PRZESTAŃ SIĘ WYGLUPIAĆ.



jak kupiłem PlayStation. Udało mi się pożyczyć pewną grę na zaledwie parę dni. Szczęśliwy przyniosłem kompakt do domu i zasiadłem do grania. Po paru godzinach zaczęła mnie boleć głowa. Z minuty na minutę dolegliwość się wzmagała. A ja ciągle grałem. W pewnym momencie matka powiedziała, że dosyć kiepsko wyglądam i w rzeczywistości tak się czuję. Chętnie bym poszedł spać ale nie mogłem, ponieważ grę musiałem oddać za parę dni, a trzeba ją ukończyć. W pewnym momencie zacząłem widzieć podwójnie, w przedpokoju słyszałem jakieś krzyki, a ja nic, dzielnie trzymam pada. Nagle pyk, została wyłączona mi wizja i fonia, przestałem czuć cokolwiek. Budzę się w szpitalu i czuję się okropnie ale nie zapytałem gdzie jestem, zapytałem gdzie moja konsola. Niezłe się wygłupiłem. W szpitalu spędziłem najbliższy miesiąc cierpiąc na zapalenie opon mózgowych, nawet było chyba zagrożenie życia, ponieważ rodzice spełniali moje najgłupsze prośby. Od tamtej chwili trochę otrzeźwiałem, do tego wszystkiego trzeba nabrać dystansu. Powinienem wcześniej pojechać do lekarza ale ta gra była ważniejsza. Pewnie teraz postąpiłbym tak samo, ale tylko jeśli chodzi o ten tytuł.

■ Joseph

Cafe moje życie to hardcore'owo-growa historia. Choć teraz brak wolnego czasu nie pozwala mi zostać corowcem, ale swego czasu było niezłe. Jak byłem młody oddawałem wszystkie puszki i żelaźniaki w zamian za pożyczanie od kumpla "ataryny", prowadziłem zeszyty, w których zapisywałem kody do gier oraz wklejałem wycinki w zachodnich gazet o grach (polskich wtedy jeszcze nie było). W szkole średniej miałem więcej nieobecności niż odbytych zajęć, a to nie dlatego że piłem z kumplami wino, ale dlatego że siedzieliśmy u mnie i cięliśmy w pierwszego MORTALA i DYNA BLASTER (jeden z pierwszych BOMBER MAN'ów). Wszystkich swoich najlepszych przyjaciół poznałem dzięki grom, a będąc już bardziej dorosłym człowiekiem żyję z gier. Najbardziej hardcore'owy okres w moim życiu to jak w pewne wakacje z Gulkiem i Wicem i jeszcze paroma z ekipy, zamiast wyjechać gdzieś nad morze to zaszyliśmy się u mnie w domu z trzema komputerami (2 PcCety i Amiga) zasłoniliśmy wszystkie okna, wkręciliśmy czerwone żarówki i wychodziliśmy jedynie kupić mrożone pizze i wymienić puste butelki na pełne.

Tak mieszkając przez dwa tygodnie w oparach dziwnego słodkiego dymu graliśmy bez przerwy, a nasze rodziny były przekonane, że leżymy gdzieś nad jeziorem. Stoczyliśmy wtedy tysiące meczy w SENSIBLE'a, setki walk w MORTAL'a i DYNA'ę i spędziliśmy dziesiątki godzin zagubieni w korytarzach DOOM'a. Dwa tygodnie minęły jak z płatka, chłopaki powracali do domów jak po robotach w kamieniołomie, dziewczyny pukwały się na nasz widok w czoło, ale i tak każdy z nas powtórzyłby to bez mrugnienia okiem.

■ Banan

Jeszcze na Spectrumie miałem grę pt. BLACK PLANET. Była to zręcznościówka łącząca w sobie też elementy symulatora kosmicznego. Chodziło w niej o to, aby dostać się na każdą z siedmiu występujących w niej planet, zdobyć siedem kawałków klucza, a następnie przy użyciu owego klucza otworzyć sobie dostęp do ostatniej - tytułowej Czarnej Planety. Pokusą było to, że jak głosił screen podczas ładowania gry jeżeli komuś uda się ją skończyć, to dostanie odznakę Dowódcy Floty Kosmicznej. Każda z planet była w



Oto test dla prawdziwych wmiataczy. Pamiętajcie - samego siebie nie ma co oszukiwać...

1. Zebrałeś wszystkie jabłka Crashem. Dobrze wiesz, że to wcale nie są jabłka. Ale zebrałeś je wszystkie.
2. Uszkodziłeś kiedyś pada lub konsolę w napadzie ślepej furii.
3. Są przynajmniej trzy serie gier (nie mordobicia ani sportowe), które ukończyłeś wszystkie.
4. Ukończyłeś epizod z Tofu w RESIDENT EVIL 2. I uznajesz to za doskonały dodatek do gry.
5. Zabiłeś jakiegokolwiek bossa w RESIDENT EVIL 2 przy pomocy noża.
6. Domyśliłeś się co oznacza skrót FOXDIE w importowanej wersji METAL GEAR SOLID.
7. Przez tydzień próbowałeś zebrać jakąś gwiazdkę w MARIO 64 po czym dowiedziałeś się, że nie da się tego zrobić bez odkrycia umiejętności dostępnych w dalszych poziomach.
8. Zrobiłeś sobie mapę do wszystkich labiryntów w jakimś konsolowym RPG-u.
9. Wiesz jaki wpływ na zakończenie gry ma ilość uratowanych przez siebie Mudokonów.
10. Masz przynajmniej trzy Master Materie.

11. Znasz na pamięć wszystkie kody do jakiejś konsolowej gry.
a) kody Gamesharkowe (+2 pkt.)
12. Wygrałeś jakiś turniej związany z grami.
13. Przeszedłeś ABE'S ODDYSEE uśmiercając przy tym naumyślnie wszystkich Mudokonów.
14. Nigdy nie używasz KNIGHTS OF THE ROUND.
15. Znasz gościa z ksywą Sega i bardzo mu tego zazdrościsz.
16. Masz kumpla, który grając wysuwa język na brodę.
17. Przeszedłeś poważny kryzys słysząc coś o systemie Windows w DC.
18. Miałeś kiedyś zamiar pójść do fryzjera z jakimś artworkiem z gry w piśmie i poprosić go o ostrzyżenie cię "tak jak na tym zdjęciu".
a) Naprawdę tak zrobiłeś (+1 pkt.)
19. Masz tatuaż związany z grami.
20. Uważasz, że prawdziwy gracz powinien jeść pizzę.
21. Bardzo lubisz pizzę.
22. Nie lubisz pizzy, ale zaczniesz ją odtąd jeść.
23. Zawsze grasz we wszystko na najwyższym poziomie trudności.

24. Ukończyłeś jakiegoś scrollowanego shootera więcej niż pięć razy.
25. Grałeś w TIME CRISIS używając pada leżącego na ziemi jako pedała z salonie gier.
26. Skończyłeś jakąś grę na pistolet przy użyciu joypada.
27. Każdemu z grających znajomych udało ci się założyć Perfecta w TEKKENIE 3.
28. Jesteś w stanie w pełni świadomie kontrolować każdą z postaci w TEKKENIE bądź VIRTUA FIGHTER.
29. Udało ci się trafnie przewidzieć, że Siegfried powróci w SOUL CALIBUR.
30. Znasz poprawne nazwy wszystkich ciosów jakiejś postaci w trójwymiarowym mordobiciu.
31. Zorganizowałeś imprezę mając w domu tylko płyty PARAPPA THE RAPPER i BUST A GROOVE. Puszczasz je na wieży.
a) Wszyscy świetnie się bawili (+1 pkt.)
32. Nigdy nie dajesz żadnych forów gościom, z którymi w coś grasz.
33. Przynajmniej raz nosiłeś w sercu jakąś urazę do znajomego i w pełni lepiej poczułeś się dopiero po pokonaniu go w jego ulubionej grze.
34. Wpisałeś się na kilka kolejnych pozycji na liście najlepszych wyników w salonie gier, tworząc jakiś dłuższy napis z trzyliterówek.
35. Masz w domu kilka żetonów z salonu gier, aby móc wejść do niego i od razu zagrać bez potrzeby stania po nie w kolejce.
36. Pracowałeś kiedyś w salonie gier albo sklepie z akcesoriami.
37. Udało ci się znaleźć jakieś znaczące, a jednocześnie bardzo ułatwiające rozgrywkę bugi w grze.
38. Jesteś uznawany przez znajomych ze eksperta w przynajmniej jednej grze.
39. Znasz w 100% pewny sposób na strzelanie bramki w każdej piątce nożnej wydanej na PALU.
40. Nauczyłeś kiedyś któregoś z rodziców grania w cokolwiek, bo nie było żadnego kumpla, z którym mógłbyś się akurat zmierzyć.
41. Przeczytałeś w ciągu ostatnich dwóch lat mniej książek niż instrukcji do gier.
42. Samotnie skończyłeś jakąś grę na dwa gony w salonie korzystając w którymkolwiek momencie z obydwu.
43. Twoja dziewczyna/twój chłopak bardzo lubi konsolę. To właśnie to kryterium zdecydowało, że jesteście razem.

zasadzie odrębnym poziomem - na jednym trzeba było wygrać coś w rodzaju partii SAPERA, na drugiej dobrze wyliczyć moment zeskoku na łódkę, na brzeg i z powrotem na łódkę i na brzeg (razem z tatą z linijką przy telewizorze wyliczaliśmy skąd należy skoczyć), a jeszcze na innej wygrać coś w rodzaju partii szachów. W sumie za każdym razem udawało mi się przejść sześć planet bez trudu, ale na ostatniej wymiękałem. Trzeba tam było przejść kilka kroków do przodu, dorwać fragment klucza i wrócić. Niby nic trudnego, ale dosłownie co każdy krok trzeba było przewidzieć, z której strony wychyli się jakiś potwór (lewa - prawa) i zdjąć go. Niestety nigdy mi się to nie udało. Pewnego razu jak zwykle próbowałem skończyć grę (męczyłem ją jakieś pięć godzin) i jak zwykle mi się nie udało. Zafamany wyszedłem do innego pokoju, a pałeczkę przejął mój brat (który w międzyczasie zjawiał się u mnie w domu). Dość powiedzieć, że po jakichś trzydziestu - czterdziestu minutach usłyszałem jak bredzi coś o Czarnej Planecie. Okazało się, że koordynaty same mu jakoś weszły - nie zaliczył bowiem wszystkich planet. Uznałem, że to wina przegrzania komputera, ale też cholernie się

ucieszyłem. Po dotarciu na planetę pojawił się napis z gratulacjami, jakiś rysunek i ciąg cyferek i literek. Przepisałem go szybko, pogładziłem komputer, który prawie się roztopił z gorąca i poprosiłem rodzinę o skomponowanie listu i wpisanie kodu - L7B45F3 (czy jakoś tak). Raczej trudno było wtedy o wysłanie listu za granicę więc pomogli w tym znajomi, którzy tam mieszkali. Kiedy po kilku miesiącach dotarła do mnie (oraz mojego brata) przesyłka z małą zieloną odznaką byłem wniebowzięty. Zdziwiłem się jednak tym, że w środku była jeszcze przexerowana lista innych gier tej firmy oraz krótka adnotacja - "Hasłem jest słowo MUSTANG". Odznakę mam do dzisiaj.

■ Grabarz

Nie mam żadnej historii hardcore. Nie jestem maniakiem. Prawdę mówiąc staram się bardzo uważać, żeby zbyt długo na raz nie grać. Wolę poświęcać czas czynnościom twórczym (pisanie, czytanie książek), niż odtworzyć do jakich zalicza się dla mnie gra na konsoli. Pewnie znalazłoby się kilka epizodów gry po kilkanaście godzin, ale czymś takim to każdy się może pochwalić. Nie zmienia to jednak faktu, że bardzo

lubię swoją konsolkę i dałem jej nawet ostatnio imię - wzorem gitarzystów bluesowych nazywających swoje gitary. Ma na imię "Josephine".

■ Origin

Ze dawnych czasów miałem sporo dziwnych przygód związanych z grami video. Arkady miały wtedy niepowtarzalny urok, a ja miałem zaogę, z którą namiętnie trwoniłem 20 złotych... W salonie pojawił się wtedy 1943 Capcom'u i razem z kumplem zaczęliśmy rozpracowywać grę. Po paru dniach mieliśmy już ograne parę trików i teoretyczny pomysł na przejście gry bez kontynuacji. Rozpoczęliśmy więc akcję "Yamato" (nazwa ostatniego krążownika) - plan był prosty, przechodzimy do przedostatniej planszy, a potem ją robimy dużego "shell'a", on "turbo", i przy mojej ostonie robimy 100% destruction na Yamato + krowę dla szybszego, a potem odchodzimy w chwałę w stronę zachodzącego słońca. Problem w tym, że kilka plansz przed Yamato ktoś wrzucił gaz fzawiający do salonu - takie akcje zdarzały się czasem, urok tej dzielnicy - mimo to dociągnęliśmy jakoś do ostatniej planszy, potem

- 44. Zawsze nosisz ze sobą memory carda z najważniejszymi save'ami "na wszelki wypadek".
- 45. Masz jeszcze zachowane save'y z pierwszego CRASHA.
- 46. Samotnie skończyłeś RE albo RE2 w nocy kiedy rodzice byli na jakiejś imprezie.
- 47. Do tej pory boisz się samotnie przebywać w mieszkaniu.
- 48. Uważasz, że nikt z filmu STREET FIGHTER z Van Damme'm nie przypomina postaci z gry.
- 49. Do momentu końcowych napisów nie wiedziałeś, że ten chuderlawy Indianin grał T. Hawka.
- 50. Postanowiłeś kupić sobie SNESa po przeczytaniu tekstu FINAL FANTASIES z poprzedniego N+.
a) Postanowiłeś kupić sobie NES-a (+2pkt.)
- 51. W ciągu ostatniego miesiąca kupiłeś jakąś grę na Saturna.
- 52. Sądzisz, że potrafisz powiedzieć "It's me Mario" dokładnie tak samo jak Mario.
- 53. Znasz jakąś melodię z gry i wygwizdujesz ją sobie albo nucisz przy różnych okazjach.
- 54. Używasz czasami jakichś tekstów z gier w życiu codziennym.
- 55. Masz na biurku figurkę jakiejś postaci z gry.
- 56. Masz w domu jakiś przedmiot związany z grami - np. kubek, koszulkę lub długopis z logo gry.
- 57. Uważasz, że Reptile z filmu Mortal Kombat był żałosny.
- 58. Zacząłeś słuchać UTAH SAINTS, FEAR FACTORY albo GRAVITY KILLS po obejrzeniu filmu MORTAL KOMBAT.
- 59. Miałeś wyrzuty sumienia po skończeniu jakiejś gry na Easy.
- 60. Miałeś jakieś kłopoty zdrowotne pośrednio lub bezpośrednio związane z graniem.
- 61. Jesteś epileptykiem, a mimo to grasz minimum trzy godziny dziennie.
- 62. Doznałeś kiedyś naraz przynajmniej dwóch wymienianych w instrukcji objawów związanych ze zbyt długim graniem na konsoli.
a) i nie przerwałeś (+1 pkt.)
- 63. Jak przez mgłę pamiętasz czasy sprzed momentu, kiedy zakupiłeś swoją konsolę.
- 64. Moment zakupu konsoli zbiega się mniej więcej z tym, kiedy ostatni raz byłeś na imprezie.
- 65. Masz w domu grę na Pegasusa pt. MORTAL KOMBAT VS. STREET FIGHTER.

- 66. Potrafisz rozszyfrować skrót PSX.
- 67. Udało ci się skończyć jakąkolwiek grę za pierwszym razem.
- 68. Nigdy nie poprawiasz kogoś kto myli konsole z komputerami. Wyśmiewasz go publicznie.
- 69. Nikt z twoich znajomych nie chce grać z tobą w BOMBERMANA.
- 70. Udawałeś kiedyś w salonie gier lamera tylko po to, aby naciągnąć kogoś na grę z tobą. A potem straszliwie skopałeś mu w niej tyłek.
- 71. Nauczyłeś kogoś jakiegoś ciosu w salonie gier.
- 72. Odkryłeś własne combosy w jakiejś grze.
- 73. Uważasz, że znajomość tematyki gier konsolowych jest w dużym stopniu wyznacznikiem wartości człowieka.
- 74. Masz tak ustawiony telewizor i konsolę, że możesz je włączyć nie wstając rano z łóżka.
- 75. Spóźniłeś się na jakąś bardzo ważną imprezę, uroczystość lub egzamin przez to, że przed samym wyjściem jeszcze grałeś sobie na konsoli.
- 76. Zauważyłeś, że imiona głównych bohaterów z FFVII i FFVIII mają związek z pogodą.
- 77. Zanim jeszcze zacząłeś czytać ten test, wiedziałeś, że Laguna Loire został wywalony z FFVIII.
- 78. Uważasz, że jesteś uderzająco podobny do jakiejś postaci z gry.
- 79. Zrobiłeś sobie prymitywny kostium jakiejś postaci z gry.
a) poszedłeś w nim na bal przebierańców (+1 pkt.)
b) i nie przeszkadzało ci to, że nikt nie wiedział za kogo jesteś przebrany. (+2 pkt.)
- 80. Ktoś z rodziny odbył z tobą przynajmniej jedną rozmowę, która miała nakłonić cię do ograniczenia czasu, jaki poświęcasz graniu na konsoli.
- 81. Uważasz, że ludzie, którzy mówią o "graniu w konsolę" to lamerzy.
- 82. Drażni cię słowo "giera".
- 83. Kilukrotnie wcześniej kończyłeś jakieś spotkanie towarzyskie wymyślając jakąś głupią wymówkę tylko po to, aby pograć w grę, która i tak mogła poczekać do jutra.
- 84. Tak do końca to nie wiesz co oznacza słowo lamer, ale często używasz je w odniesieniu do innych osób.
- 85. Próbowaleś kiedykolwiek narysować logo którejkolwiek z konsol.
- 86. Masz w domu o dwa pady więcej niż możesz w jednej chwili używać.

- 87. Masz link cable w domu.
- 88. Uważasz, że granie na split screenie ssie.
- 89. Rodzice musieli kupić ci telewizor, aby uniknąć częstych kłótni o to, kiedy możesz grać.
- 90. Kupiłeś sobie większy telewizor tylko po to aby przyjemniej się grało.
- 91. W jakiejś kłótni ze swoją dziewczyną (albo chłopakiem) przynajmniej raz padła kwestia - albo konsola albo ja.
a) wybrałeś/łaś konsolę (+3 pkt.)
- 92. Dowolne dwuwymiarowe mordobicie stawiasz nad dowolnym trójwymiarowym mordobicem.
- 93. X w twoim padzie włącza się czasami kiedy tylko przejedziesz po jego powierzchni palcem.
- 94. Uważasz, że pady do Saturna są o wiele lepsze niż te do PSX-a.
- 95. Masz przynajmniej cztery urządzenia peryferyjne do swojej konsoli.
- 96. Śmiejesz się ze wszystkich znajomych posiadających komputery na samą myśl o roku 2000.
- 97. Przyniosłeś do sklepu ze sprzętem audio-video konsolę przed zakupem nowego telewizora aby sprawdzić, czym naprawdę różni się 100 Hz.
- 98. Masz w domu telewizor 100 Hz.
- 99. Masz podłączoną konsolę do wieży.
- 100. Złożyłeś już zamówienie na DreamCasta z Hong Kongu lub z Japonii.

ROZWIĄZANIE

113 PUNKTÓW
PRZEGIEŹ NIEKTÓRE PYTANIA SIĘ WYKLUCZAJĄ. NIE BĄDŹ ŻAŁOBNY.

95 I W GÓRĘ
CHCIELIBYŚMY UPRZEJMIE CIĘ PROSIĆ, ŻEBYŚ ZGODZIŁ SIĘ NA NASZ PRZYJAZD. DASZ NAJWYŻEJ KILKA WYKŁADÓW. JESTEŚ HARDCORE'OWYM GRACZEM. I NIE ZAWIADAMIAJ JESZCZE LEKARZA.

80 - 95 PUNKTÓW
NIE MARNUJEMY ZBYT DUŻO CZASU NA NAUKĘ, CO? ALE CO TAM, TO MOŻE JESZCZE POCZekać. A CIEBIE NAJPRAWDOPODOBNIEJ CZEKA PRACA W BRANŻY. ALBO KONIEC W RYNSZTOKU. ALE Z JAKĄ WIEDZĄ...

60 - 80 PUNKTÓW
NO I TAK TRZYMAJ. ŻYCIE TOWARZYSKIE NIE ZAJĄC...

40 - 60 PUNKTÓW
GRY NIE SĄ DLA CIEBIE CZYMŚ BARDZO WAŻNYM. OCZYWIŚCIE NIE MA W TYM NIC ZŁEGO, ALE MÓGŁBYŚ NP. ZAMIAST DO LEKCI WŁĄCZYĆ CZASEM KONSOLKĘ. NIE PRZYKURZYŁA SIĘ GDZIEŚ TROSKĄ?...

20 - 40 PUNKTÓW
TO TROCHĘ PONIŻEJ POZIOMU KRYTYKI. NIE, ZARAZ. WRÓĆ. TO JUŻ PRAWIE SAMO DNO.

0 - 20 PUNKTÓW
NO I TERAZ JUŻ MASZ PEWNOŚĆ. MAMA NIE KUPIŁA MISIA, TYLKO JAKIEŚ PISMO O KOMPUTEROWYCH GRACH. TAK, WŁAŚNIE. O KOMPUTEROWYCH.

That's all folks.
Podziękowania dla NextGen'a za inspirację.
Banan

jednak tzy wzięły górę, shell'a diabli wzięli, a mnie strącili gdzieś na zejściu. Nie zapomnę jednak mojego kumpla, który z jakąś szmatą czy inną częścią garderoby na twarzy dzielnie walczył do końca. To chyba były najcięższe minuty grania jakie pamiętam i najbardziej czerwone oczy jakie w ogóle widziałem...

■ Gulash

Ładnych kilka lat temu, w czasie jakichś świąt grałem non-stop z Wicikiem przez jakieś 20 godzin, w efekcie czego oczy niemal wypłynęły nam na wierzch i zaczęliśmy mieć halucynacje. Pod koniec zachciało nam się odpalić starego, dobrego SPEEDBALL 2 na Amigę, a żeby była większa motywacja uzgodniliśmy, że przegrany kupuje skrzynkę piwa. Gdy po kilkunastu meczach udało mi się go z trudem pokonać, Wic wykrzykując bluźnierstwa z pianą na ustach roztrzaskał joya o ścianę (joy prysnął na cały pokój - pamiętam to jak dziś!) i z szaleństwem w oczach zaczął zbliżać się do mnie. Uciekłem (graliśmy u niego) i nie odzywaliśmy się do siebie przez jakieś 4 miesiące. Od tamtego wydarzenia nie gram już o fanty - tylko dla sportu...

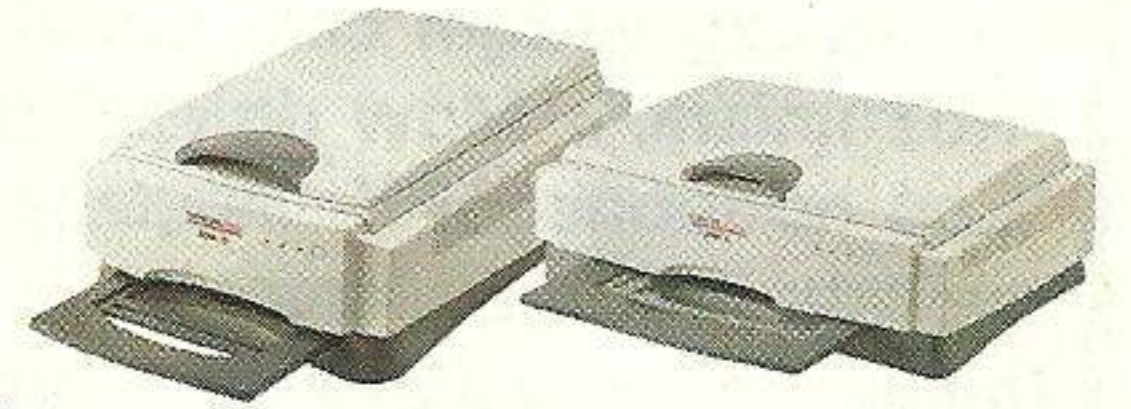
■ Wicik

Kiedyś często tfukliśmy z Gulashem na mojej Amidze. Był to swego czasu najlepszy sprzęt do gier... Giercowaaliśmy w takie hity jak SENSIBLE SOCCER, TV SPORTS BASKETBALL oraz SPEEDBALL 2. Jak widać z rozpiski były to sportowe gry zespołowe. Graliśmy dla zasad i po to aby udowodnić kto jest lepszy. Potem nasze zakłady przybrały formę materialną. Faktem jest, że w SPEEDBALLA 2 wygrał Gulash, w TV SPORTS BASKETBALL go rozwaląłem, a w SENSIBLA było różnie. Jak facet miał dobry dzień, był nie do rozwalenia. Wkurzało mnie to, ale nic nie byłem w stanie zrobić. Stosowałem wtedy plan B polegający na wykorzystaniu mojej najlepszej broni psychologicznej. Zamykałem okna, bo graliśmy u mnie, i zaczynałem puszczać cichcem, ostro cuchnące tajniki. Facet zawsze reagował, wkurzał się (nie dziwię mu się), krzyczał na mnie, wyzywał i co najważniejsze - stawał się niespokojny, rozdrażniony i sfrustrowany, że ja znowu swoje. Wykorzystywałem to wówczas perfidnie, bowiem zaczynałem lepiej grać (bo on grał gorzej) i wygrywać. Taka to była moja szydercza broń, która zawsze skutkowała, no chyba że ja byłem nie w formie.

Opór jest daremny



Wiesz, że chcesz mieć ostre, pozbawione zniekształceń skany, jakie może zapewnić tylko wyjątkowy, podwójny obiektyw DuoScan. Wiesz, że potrzebna Ci jest technologia Agfy – TwinPlate, abyś mógł ładować materiały transparentne właśnie wtedy, gdy skanujesz grafikę na materiale refleksyjnym. Wiesz, że nie możesz się obyć bez sterowania obrazem gwarantowanym przez oprogramowanie Agfy... Po co więc walczysz ze sobą? Kup DuoScan. Wiesz, że tego chcesz.



DuoScan T2500 & DuoScan T2000 XL

DuoScan T2500 (z lewej strony): Technologia Twin Plate™ z dwoma stołami skaningowymi do obróbki materiałów refleksyjnych i transparentnych, optyka Dual Lens™, rozdzielczość 2500 x 2500 dpi, 36 bitów, format obu stołów do A4. DuoScan T2000 XL (z prawej strony) taki sam jak poprzedni, z wyjątkiem rozdzielczości 1000 x 1000 dpi oraz formatu do A3 dla materiałów refleksyjnych i do A4 dla materiałów transparentnych.



Duoscan & Duoscan T1200

Duoscan (z lewej): Technologia Twin Plate, rozdzielczość 1000 x 2000 dpi, format do A4. Duoscan T1200 (z prawej): taki sam jak poprzedni, z wyjątkiem rozdzielczości 600 x 1200 dpi z opcjonalnym podajnikiem na 10 stron dokumentów.

Oprogramowanie:



Wszystkie skanery są oferowane z programem Agfa FotoLook 3.0 do sterowania kolorem i rozdzielczością obrazu, doskonałego skanowania partii materiałów oraz negatywów, z nowoczesnymi narzędziami do usuwania siatki i wyostrzania, a ponadto z programem Agfa ColorTune do zarządzania kolorem; DuoScan T1200 jest również dostarczany z oprogramowaniem OmniPage LE OCR do rozpoznawania tekstu i Corel PhotoPaint 8.0.

Kompatybilne z MAC i PC.

www.agfa.com.pl



DYSTRYBUTORZY: AKON Warszawa 022/844-5096; BETACOM Warszawa 022/633-3336; EPRINT Łódź 042/6570-038; TECHMEX Bielsko-Biała 033/130-100; OFFICE CENTRE Warszawa 022/863-5349
DEALERZY: AGFA Oddz./Wrocław 071/614-501; AKON Warszawa 022/844-5096; APLAND Bielsko-Biała 033/123-642; Katowice 032/256-1905; CORTLAND Katowice 032/253-9756; Poznań 061/861-7837; Warszawa 022/825-9276; CCS Wrocław 071/211-666; DIOS Szczecin 091/439-1127; FOCUS Kraków 012/422-4053; INTER SA Olsztyn 089/539-1307; MAXSOFT Warszawa 022/672-6050; STUDIO PARTNERS Kielce 041/343-0366; PRINT POLAND Bytom 032/282-8118; USE Gdańsk 058/345-3144; ZBROJA Kraków 012/412-0927; SOFT DESIGN Warszawa 022/631-6564; T-MATIC Białystok 085/744-2151
SKLEP INTERNETOWY: sklep.cortland.com.pl

AGFA Sp. z o.o., 01-045 Warszawa, ul. Kolska 3; Tel. 0-22/636-7576, Fax 0-22/838-9203

WHAT DO YOU SEE?

AGFA *Agfa*
The complete picture.

Pocket Fighter



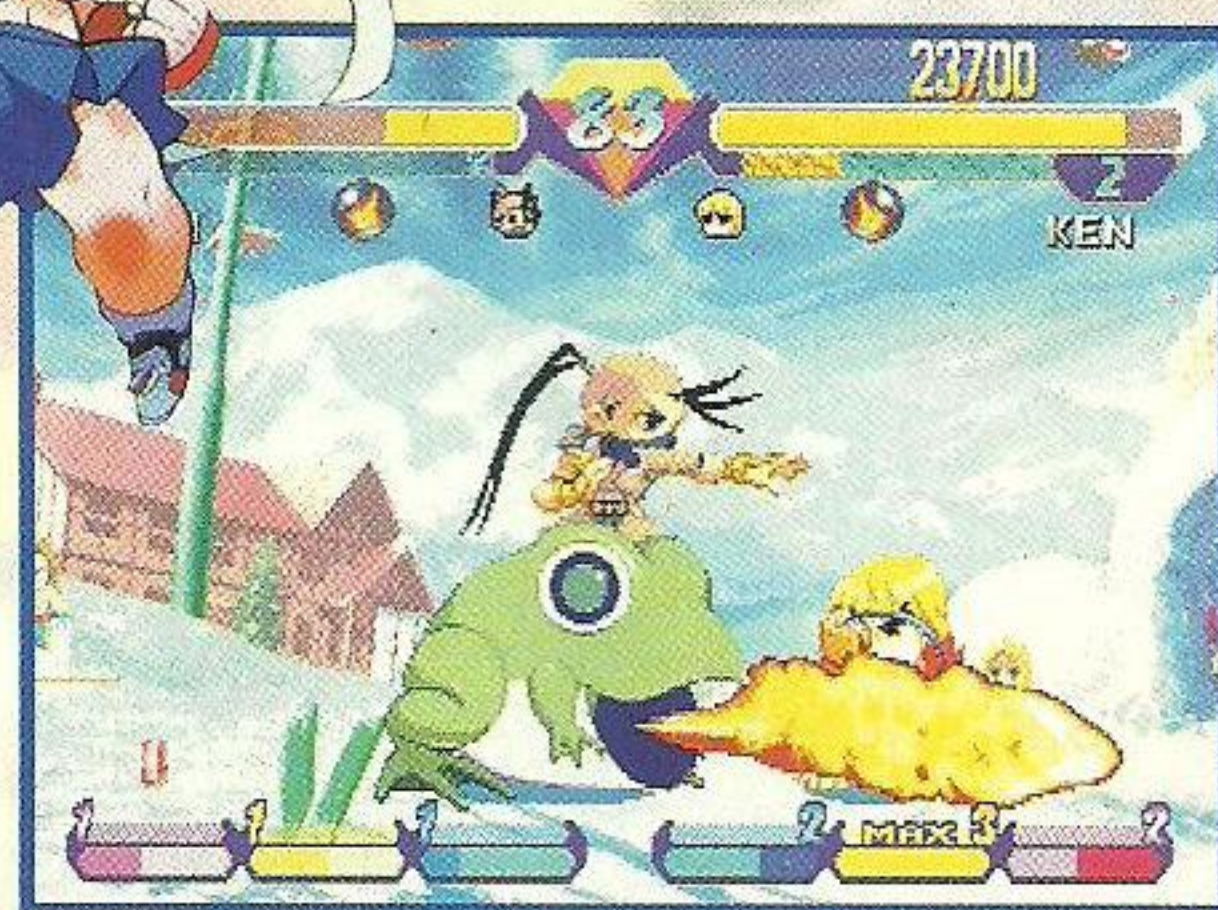
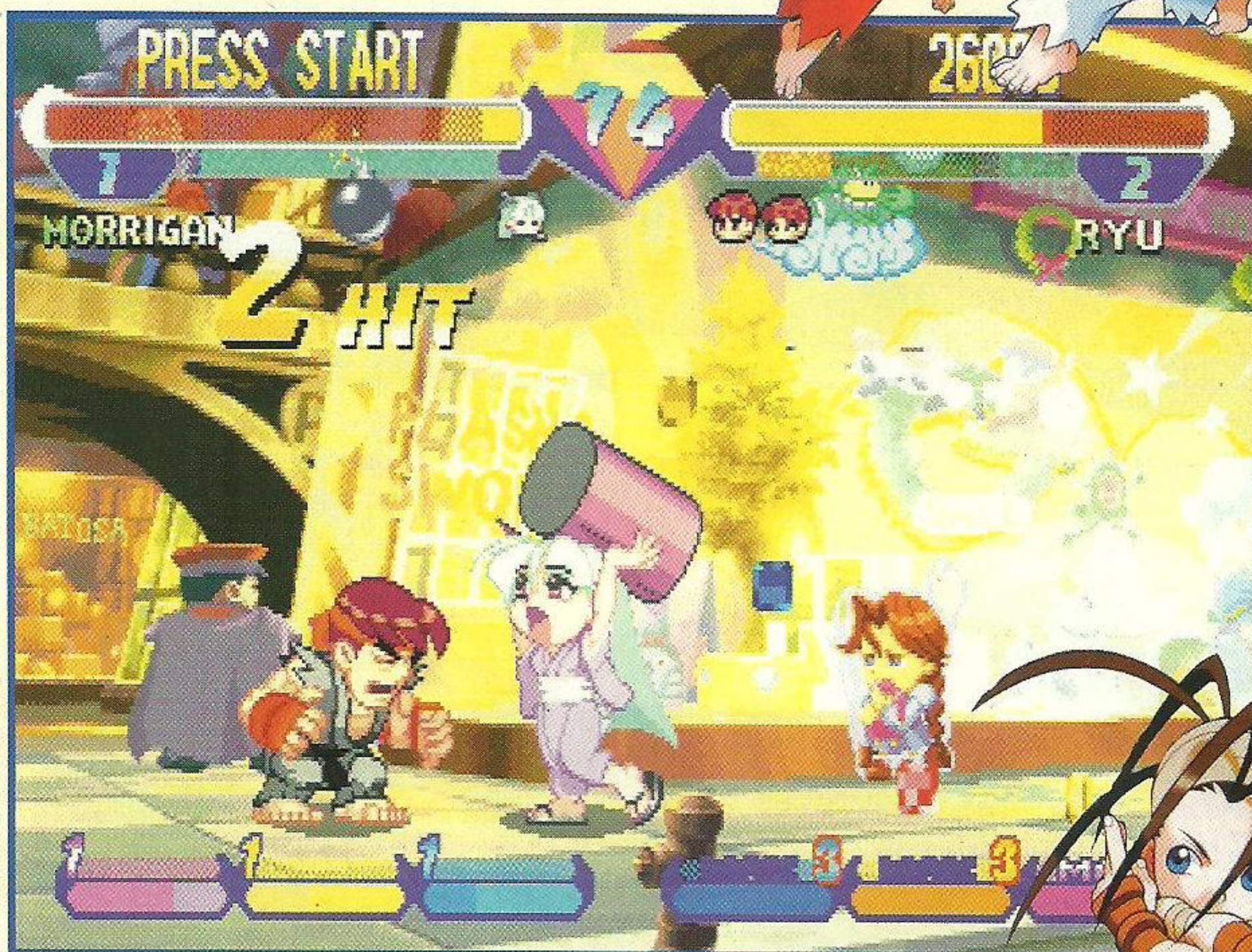
Jakiś czas temu Amerykanie przeprowadzili test, który miał odpowiedzieć na pytanie: jak najlepiej zachęcać rozmówcę do kontynuowania wypowiedzi. Okazało się, że nie należy w tym celu mówić: "Rozumiem.", "Mów dalej.", albo "Coś podobnego?". Najlepszą metodą jest mówienie (mruczenie?) zwykłego "uhm". Jest to kolejny dowód na to, że nie liczy się ilość tylko jakość. Bo można się narobić jak głupek, a wychodzi z tego figa.

Wicie już co chcę powiedzieć? Pewnie - chcę nawiązać do nowej gry Capcom - POCKET FIGHTER. Produkt reprezentuje gatunek mordobit i graficznie, pewnie nie bez kozery, kojarzy się z zabawkami dla małych dziewczynek z serii "Polly Pocket" - małych laleczek, do których sprzedawano rozkładane mieszkanca wielkości połowy pudełka na buty. W PF mamy 20 postaci - niby małych, ale o rysach nijakich (widzieliście komiksy "Kajka i Kokosza"? to taki syndrom "nijakości" właśnie), pałających żądzą starcia na pięści.

Grafika, co pewnie na screenach widać, mangowo-cukierkowa. Dwuwymiarowa. Animacja - teraz już się nie pohamuję - typu capcom-animation (moje własne określenie) - kilkuklatkowa (2,3,4 klatki maksimum). Czym ta gra próbuje nas zaczarować? Poza formą



zawodników, pewnie "superami". Ponieważ poskąpiono (nie powiem: zaoszczędzono) grafiki całej grze, można było doprodukować fajerwerków na superach - większość z nich to absurdalne scenki rodzajowe - postacie wyciągają "z zanadru": kije baseballowe, wózki inwalidzkie, strzykawki, kieszonkowe smoki. Same także mogą się w okamgnieniu przebierać, transformować, przywoływać pomocne potwory, dwoić, a nawet troić. Całość emanuje mangowym poczuciem humoru. Np. jedna z zawodniczek po serii uderzeń pięścią potrafi wyciągnąć pistolet, obdarować przeciwnika ołowianym prezentem, a następnie zrobić to samo za pomocą bazooki. Ot, specjal. Bywają też bardziej efektowne: wyrzynające się spod ziemi monstrialne ostrza goniące przeciwnika, eksplozje na pół ekranu, rozcinanie



przeciwnika na kawałki. Być może uroku grze przysporzyć ma także możliwość podnoszenia swoich możliwości i umiejętności w czasie walki. Otóż celnie kopnięty przeciwnik gubi różnokolorowe kryształki, które dodają mocy naszym uderzeniom, bądź w ogóle umożliwiają ich wykonanie (super comba nie wklepiesz bez odpowiedniego poziomu mocy, a za tym i ilości podniesionych kryształków). Tak więc w trakcie walki nie tylko ganiasz za przeciwnikiem, ale także za walającymi się tu i ówdzie kryształkami.

Po trzecie, urokliwe są tła i sam projekt postaci. Co prawda dwuwymiarowe, ale radosne, barwne i dużo się na nich dzieje - np. na śnieżnym tle Bison z serii Street Fighterów jeździ z górki na saneczkach. A jeśli już mowa o serii SF wypada powiedzieć, że w POCKECIE

znajdziemy do wyboru kilku koleśki znanych ze "Streetów": Ryu, Kena (duch tych dwu zawodników jest wiecznie żywy w grach Capcomu, aż dziw, że Leon z Resident Evil nie woła „hadouken” strzelając do zombiaków. Niedopatrzeń?, Chun Li, czy Zangiefa.

Gra jest śmieszna i wciągająca dopóki nie zobaczy się wszystkich specjal. Potem nie ma już po co w nią grać. Wszystko jest schematyczne i kończyć grę można używając dwóch ciosów. Capcom zrobił grę niby dla dzieci (śmieszne laleczki), ale niby dla dorosłych (krwawe supery) - to nigdy nie był dobry mariaż i gry przeważnie na tym traciły. Pocket Fighter to takie "ni to sio, ni to pstro" i dumy świata konsol nie przysparza. Moja ocena też jest "siopstrowa".

Grabarz

PlayStation

5

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 5

Wydawca: Virgin
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 98

Wykorzystuje: Memory Card,
Dual Shock



Pewnie to dlatego młodzi polscy baseballiści trenują już od lat szczenięcych tworząc fenomen rynkowy na skalę międzynarodową: na kilkaset sprzedanych kijów, przypada jedna piłka. Cieszymy się jednak, bo w Japonii dzieci bić się muszą! I to w szkole! I to na śmierć i życie! Śmiejecie się, a one tam ratują świat. Przewodniczący kilku uczelnianych samorządów studenckich postanowili połączyć siły i zaprowadzić swój porządek. Na początek na uczelniach, a potem na całym świecie! Na szczęście znajduje się kilkunastu studentów i kilku profesorów, którzy zwęszywszy spisek stają z nim do czynnej walki na pięści, nogi i projectile. Oto scenariusz RIVAL SCHOOLS. Gra przypomina bardzo STREET FIGHTER EX, bo zresztą płyta dla RS na arcade to także System 11. A tak w ogóle, to śmiem twierdzić, że CAPCOM wypuścił SFEX, wyspał się i po kilku miesiącach doszedł do wniosku, że "kurde, można coś jeszcze z tego wycisnąć". I tym sokiem jest właśnie RS.

Dwadzieścia cztery postacie (4 ukryte), dla niektórych po kilka wdzianek. Na joypadzie 4 przyciski ataku - dwie nóżki i tyle samo rączek, super skoki, definiowalne L-y i R-y. Kilka standardowych opcji (arcade, vs, itp) + kilka nowych. Tu pewnie trzeba powiedzieć, że bohaterowie gry to dość nietypowi wojownicy: siatkarze, baseballiści, piłkarze, rugbyści, itp. Cały wic polega na tym, że każdy walczy swoim stylem - np. siatkarze podbijają kołosa nad głowę, wyskakują i wykonują typowe ścięcia - tyle, że bez siatki. Do reszty podklejajcie sami.



Na daną rundę wybiera się po dwie postacie. Walka odbywa się praktycznie jedną, ale podczas niektórych specjalni na arenę wkracza druga postać i przez chwilę pomaga kopać przeciwnika. Zmiana w parze możliwa jest tylko między rundami. Aha! Ta druga postać wchodzi czasem i dodaje naszemu bohaterowi otuchy: tańczy, daje buziaka, itp. Wszystko ok, póki nie całują się dziewczyny albo chłopaki. (Niemożliwe?... He he...) Poza całą tą

Rival Schools united by fate

"Im więcej potu na ćwiczeniach, tym mniej krwi na wojnie!" - zwyczaj mawiać generał Świerczewski. Prosty z tego wywodem kombinować można, że im więcej czasu poświęcić na ćwiczenia, tym lepiej. A za tym znów im wcześniej zacząć tym jeszcze lepiej.



rozróżbą jest jeszcze kilka aren, na których każdy z zawodników może podszkolić się w wybranej dyscyplinie sportu (podbijając piłkę, pograć w baseball), a także opcja "story" i treningowa.

I właściwie specjalnie nie mógłbym narzekać gdyby nie kilka znaczących faktów. Kopiowanie ze Street Fighter EX jest zbyt nachalne: ciosy, projectile, okrzyki, design - jakby na stare polygony narzucić nowe tekstury. Scenografia aren mogłaby być choć odrobinę bardziej dopracowana (wygląda tak: 1 plan - postacie, 2...28 - nic, 29 nieśmiała trójwymiarowa bryłka, 30 - tło 2D). Można było też lepiej poanimować postacie - epoka 3 i 4 klatkowych ruchów minęła dawno. Ciekawe jest to, że są w grze ciosy, które aż proszą się o gitową animację. Ale się nie doproszą - kamerzysta elegancko odsuwa się na kilometr od postaci, albo całą scenę przysłania chmurka eksplozji. Nie mam zastrzeżeń co do oryginalności ludków, ale wykonanie i animacja mogłyby być lepsze. No i ta historia do gry... Miejcie litość! Pod względem kierowania - nie jest złe, ale to nic nowego. Ważne, że nie przeszkadza.

Ogólnie gra jest typowym fajerwerkiem, który skryć ma ewidentne lenistwo producentów. Technika poszła już dawno naprzód i gry też doszły już dalej. A CAPCOM stoi sobie spokojnie w miejscu, od czasu do czasu wpadnie na pomysł jak ulepszyć staroć (SF -> SFEX -> RS), nie licząc się wcale z tym, że recenzenci w takim kraju jak nasz brać muszą pod uwagę fakt, iż gry są szalenie drogie i produkty wtórne trzeba paluchami wytykać bez litości.

Grabarz

PlayStation

7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Virgin
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 98

Wykorzystuje: Memory Card
Dual Shock



Być może ktoś patrzy na tę stronę ze wstrętem i obrzydzeniem myśląc "gee, znowu jakiś kijowy wrestling". Ja też tak kiedyś myślałem o każdej grze z tego gatunku, aż wreszcie nie zagrałem i otworzyłem oczy ze zdziwienia. Bo wrestlingu na konsoli są fajne, czy to się komuś podoba, czy nie.



WCW/nWo Revenge



THQ od pierwszego stycznia 1999 traci licencję WCW, którą na kilka kolejnych lat błyskawicznie wykupiło Electronic Arts. Łał. Sam nie wiem czy cieszyć się z tego, czy nie. W najgorszym razie co roku, przez trzy następne lata będziemy oglądać tę samą grę opatrzoną nową cyferką i poddaną kosmetycznym poprawkom. A w najlepszym? Cóż, czas pokaże... W każdym razie chyba dobrze się stało, bo czas zobaczyć coś nowego. A WCW/nWo REVENGE, wnosi niewiele nowego, niestety. Choć przyznaję, że to niemal znakomita pozycja.

WCW/nWo REVENGE to kontynuacja wydanego w zeszłym roku wrestlingu WCW vs NWO. To był bardzo dobry wrestling, chyba nawet najlepszy - aż do czasu, gdy pojawiło się



WWF WARZONE. Od czasu premiery Acclaimowego arcydzieła developerzy z THQ mieli trzy miesiące, aby doszlifować swoje nowe dziecko - jest to jednak zbyt mało czasu, aby napisać całą grę od nowa. Dlatego nie ma tu edytora postaci, a jedynie kilkanaście strojów do wyboru dla każdej z postaci. Walka jest szybka, dynamiczna i efektowna. W rzeczy samej jest bardziej dynamiczna od tej, w której możemy brać udział w WWF WARZONE.

Gra jest dużo prostsza, łatwiejsza do opanowania i sam nie wiem czy nie miódniejsza, niż WWF WARZONE. Naturalnie, jak to we wrestlingu, zawodnicy glanują się na maksa - w przeciwieństwie jednak do tych z WARZONE, dysponują niewielkim zestawem ciosów. To jest właśnie jedna z wad WCW/nWo - zbyt mało chwytów i rzutów przypadających na jednego wrestlera. WCW/nWo przynajmniej w jednym aspekcie przebija WWF WARZONE: są nim zawodnicy. Przyznacie sami, że liga WCW jest bardziej znana niż WWF (przynajmniej w Polsce), a tym samym i facjaty klientów tłukących się tam są nam bardziej znajome. Bo kto nie zna takich ksyw jak Hollywood Hogan, Macho Man Randy Savage, Giant, Sting, Raven, Lex Luger, ... ci goście (a także ponad 50 innych!) są obecni w WCW/nWo, wraz ze swoimi najbardziej znanymi zagraniami. Jest też Goldberg - niesamowity facet, który wygląda jak zwierzę - najpopularniejszy obecnie wrestler w WCW.

Jest kilkanaście trybów rozgrywki, włącznie z niesamowitym trybem multiplayer dla 4 graczy. Atrakcje w stylu "dwóch na jednego", czy masaż ciała przy pomocy kija także nie są już niczym nowym - ale jarają na maksa. Choć engine graficzny, zapożyczony z zeszłorocznego hitu wytrzymał próbę czasu, jest to jego ostatni rok. Za to dźwięk zawodzi - mało muzyki i brak komentarza jest poważnym minusem.

Choć w WCW/nWo momentami gra się lepiej niż w WARZONE, moim zdaniem gra THQ przegrywa z produktem Acclaimu. Po prostu WWF WARZONE za te same pieniądze oferuje dużo więcej i jest zabawką, którą można się dłużej cieszyć. Jednak WCW/nWo w żadnym wypadku nie jest słabym produktem, szkoda tylko, że przynosi tak mało zmian w stosunku do zeszłorocznego WCW vs nWo.

Gulash

Nintendo 64

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: THQ

Producent: Asmik

Liczba Graczy: 1-4

Termin: Grudzień 98

Wykorzystuje: Controller Pak, Rumble Pak

THE WAR

SEEDS OF



FOR

EVIL™



NEO
PLUS

ULTIMO

Świat Elektronicznej Rozrywki

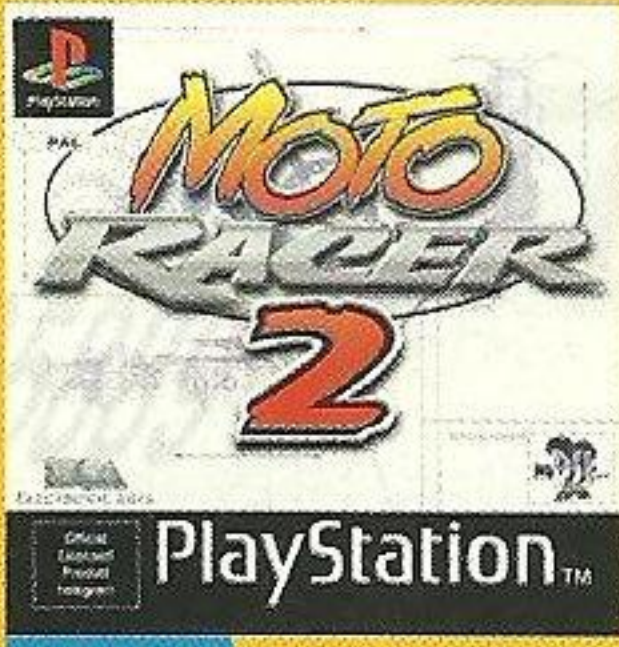
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI

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

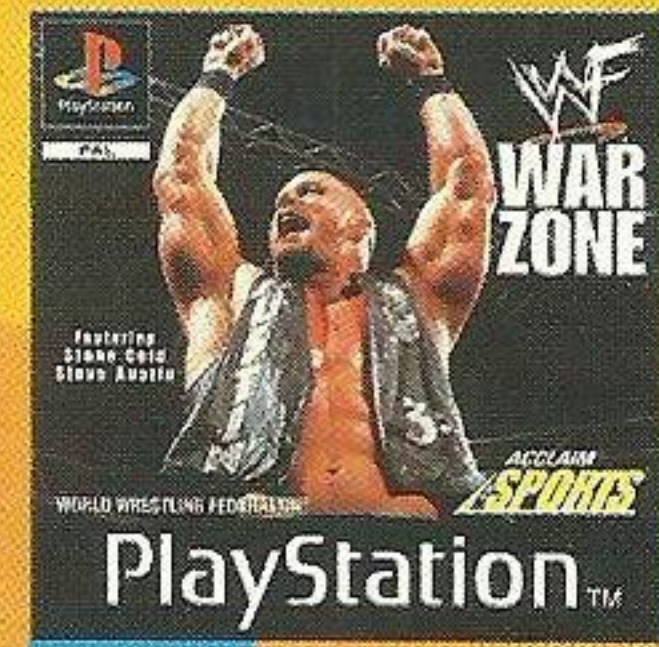
PlayStation™ PlayStation™



209 zł MOTO RACER 2
Druga 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 !!



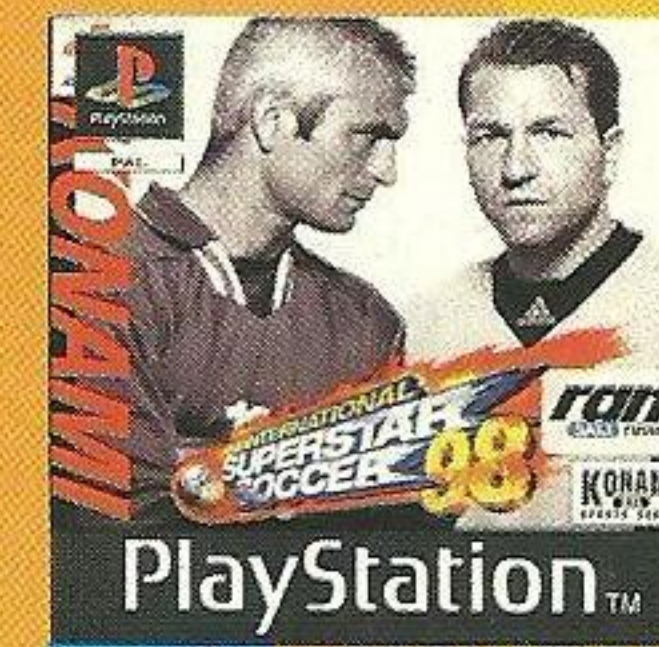
209 zł FIFTH ELEMENT
Przygodowo, zręcznościowa strzelanka na podstawie filmu "Piąty Element"



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.



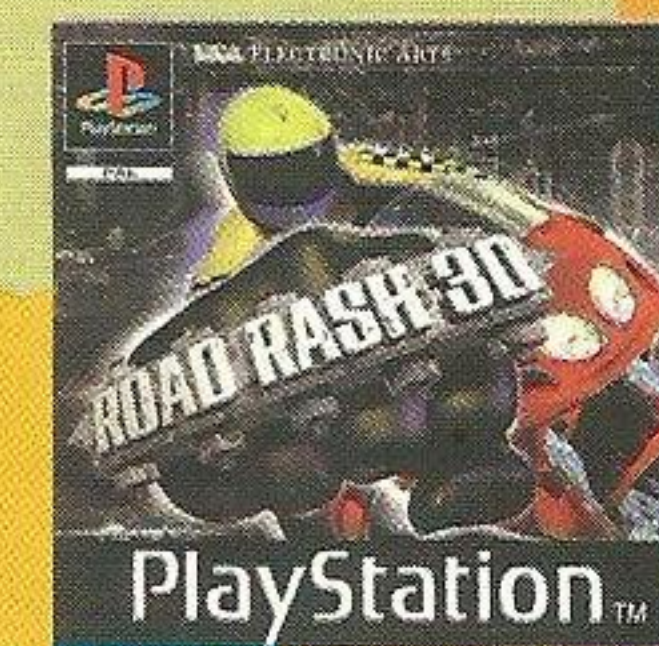
tel. INTERNATIONAL S.STAR SOCCER'98
Najnowsza edycja jednej z najlepszych piłek na konsolę.



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.



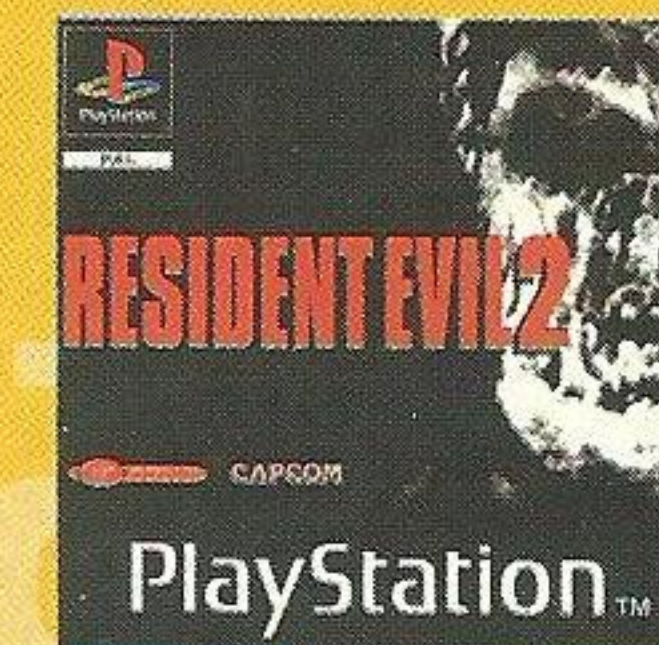
199 zł WARGAMES
Znakomita strzelanina. Do wyboru śmigłowiec lub czołg. Możliwość gry na dwóch graczy. Dobra szybka akcja.



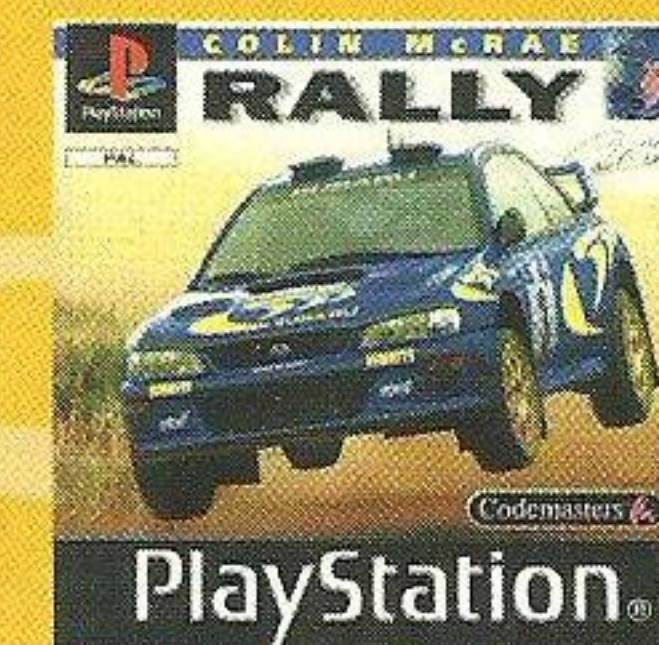
199 zł POINT BLANK
Druga strzelanina na pistolet ze stajni NAMCO. Tym razem mniej poważnie, ale bardzo miodnie



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

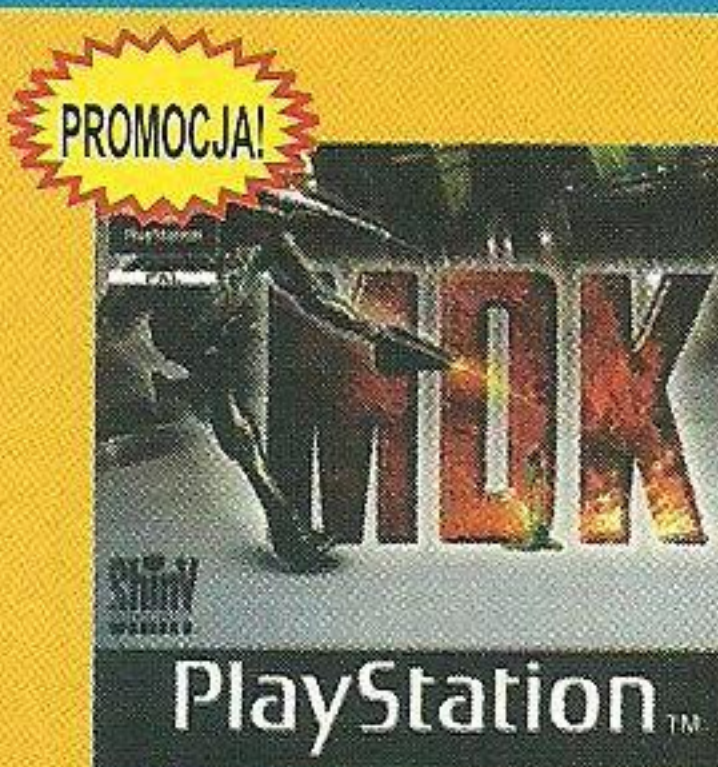
PlayStation™

PlayStation™



99 zł X-MEN

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



149 zł MDK

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



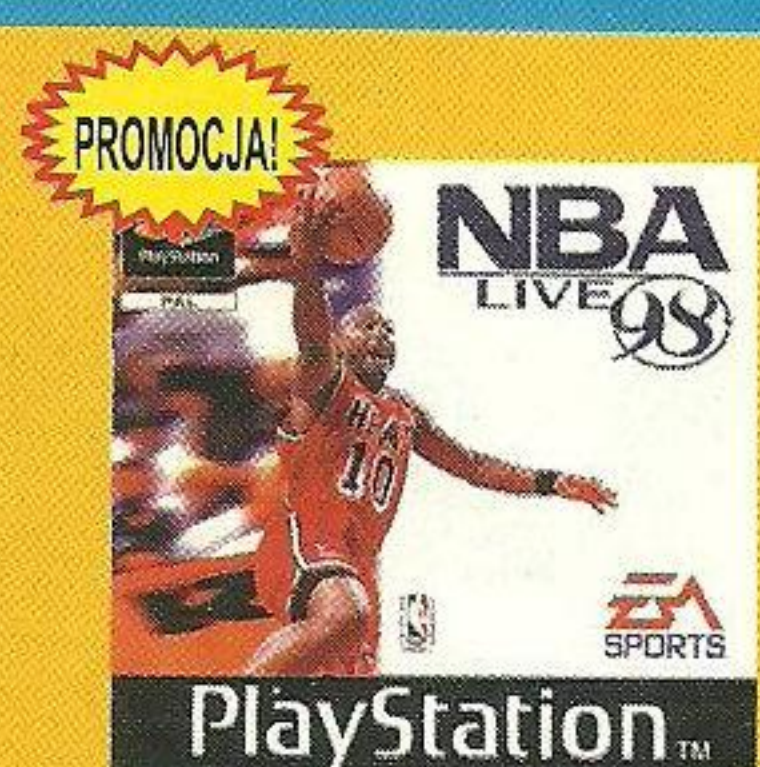
149 zł COLONY WARS

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



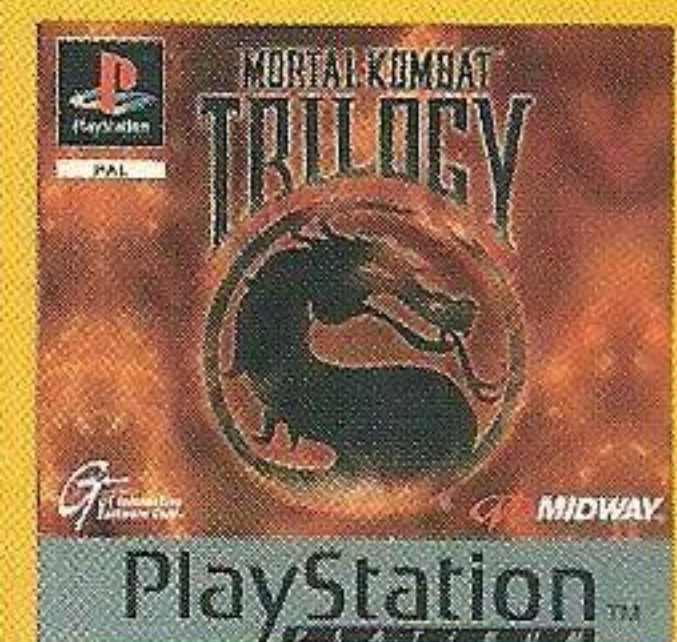
149 zł PANDEMONIUM 2

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



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.



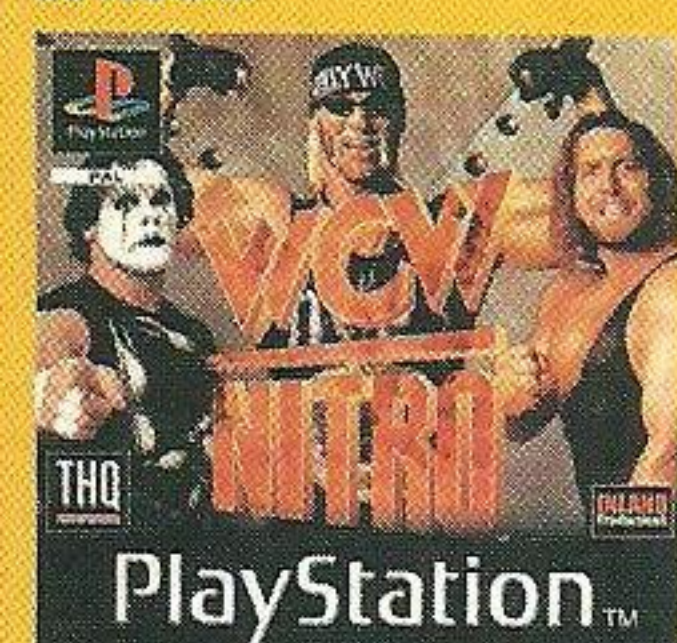
115 zł WORMS

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

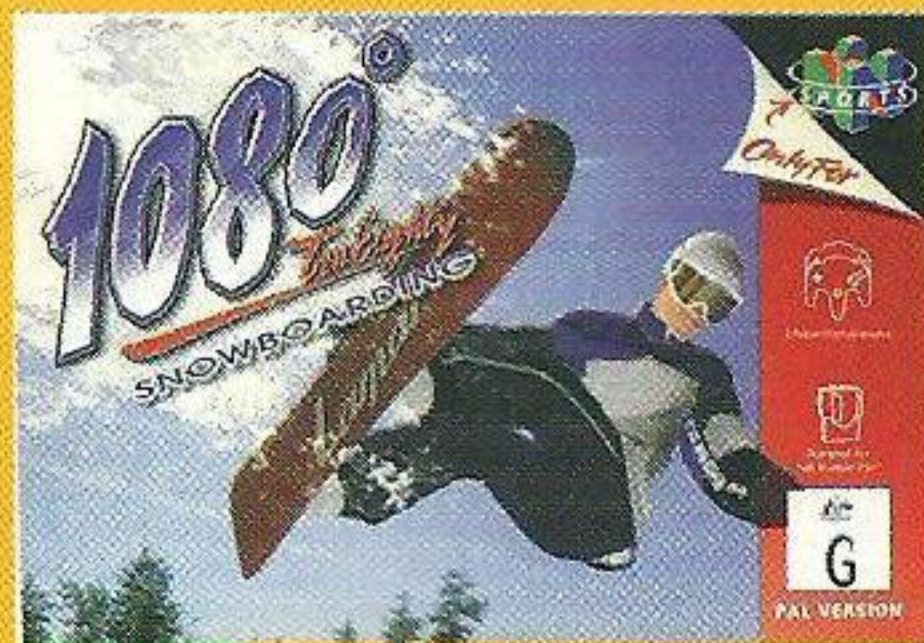
Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie kolorów w grach NTSC.

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.



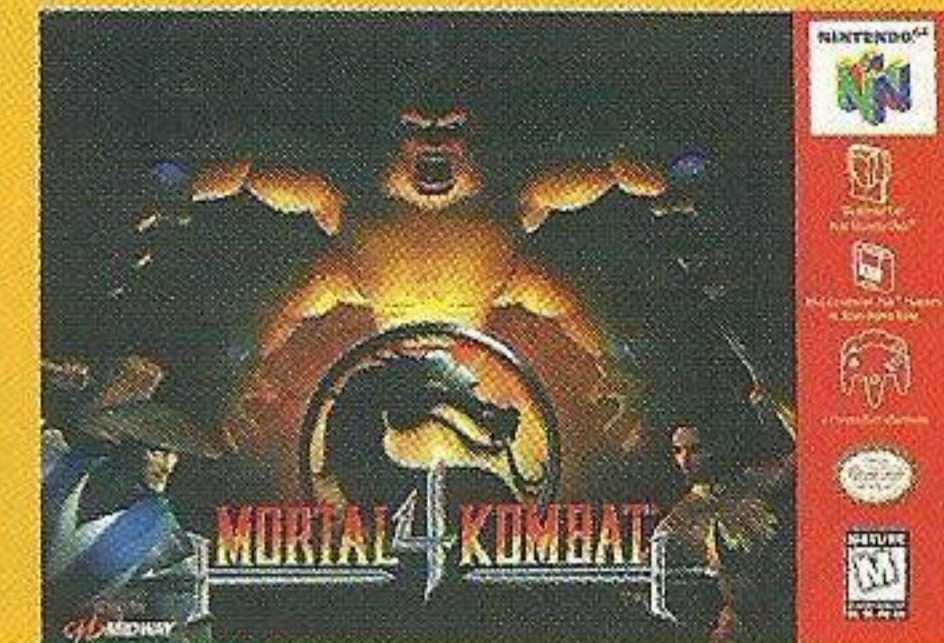
tel. F1 WORLD GRAND PRIX

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



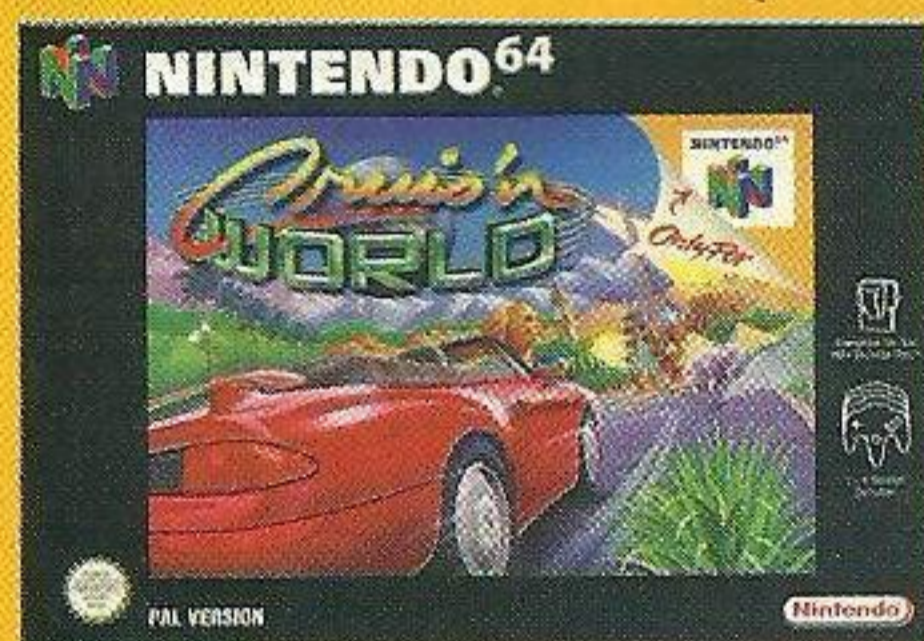
239 zł BANJO - KAZOOIE

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



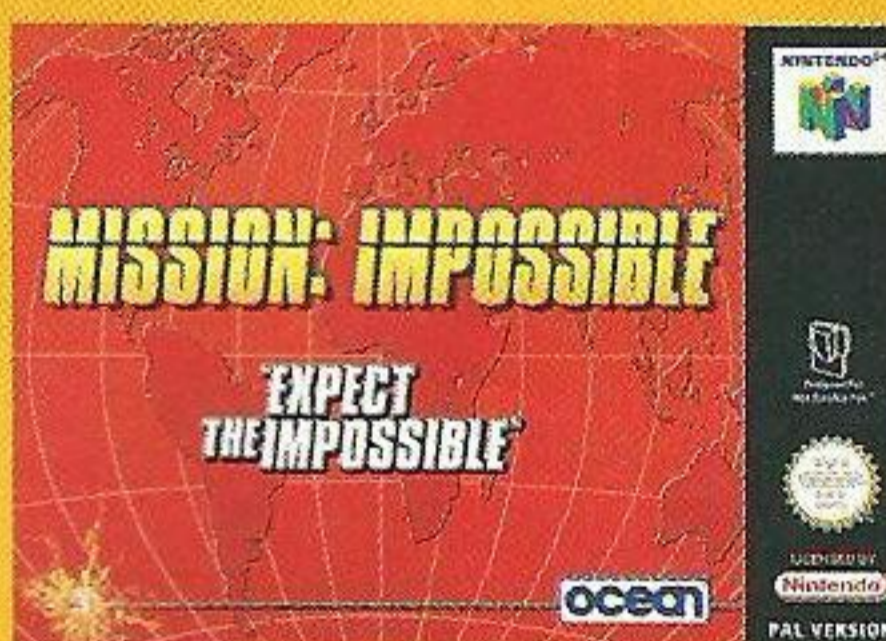
tel. MORTAL KOMBAT 4

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



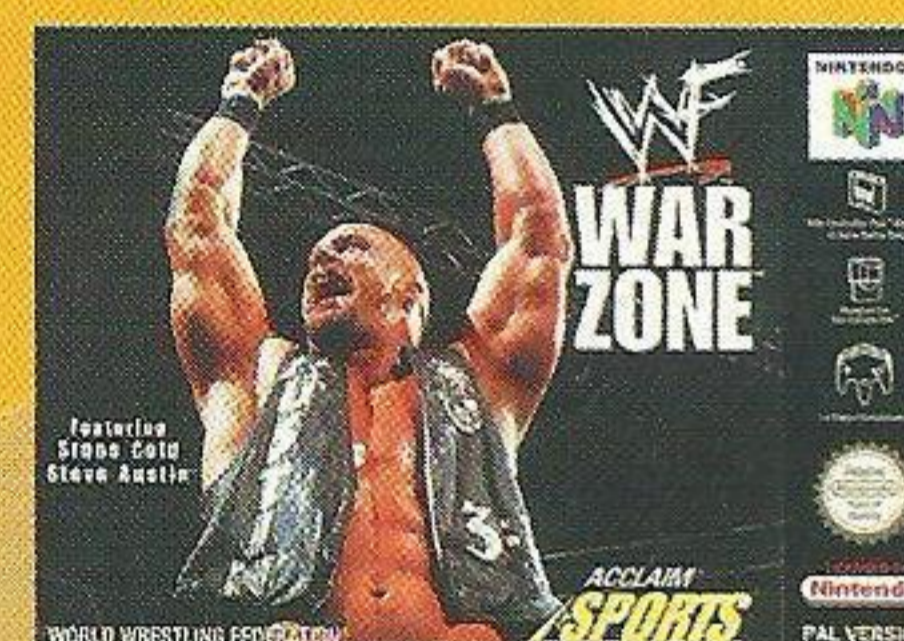
299 zł CRUIS'N WORLD

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.



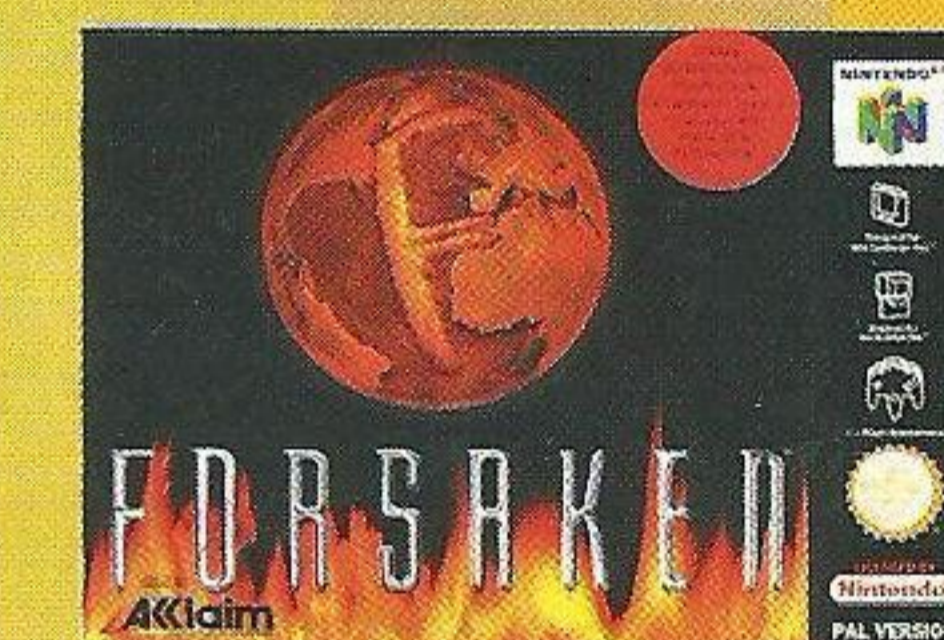
289 zł IGGY'S RECKIN' BALLS

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



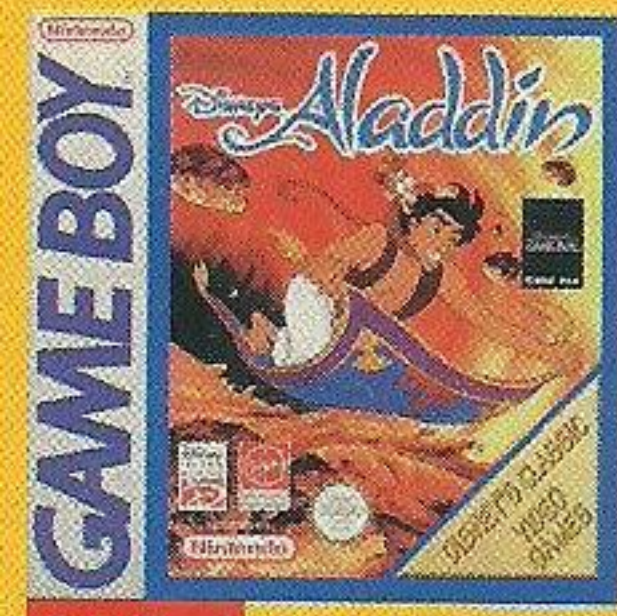
KARTY PAMIĘCI
Już od 59 zł



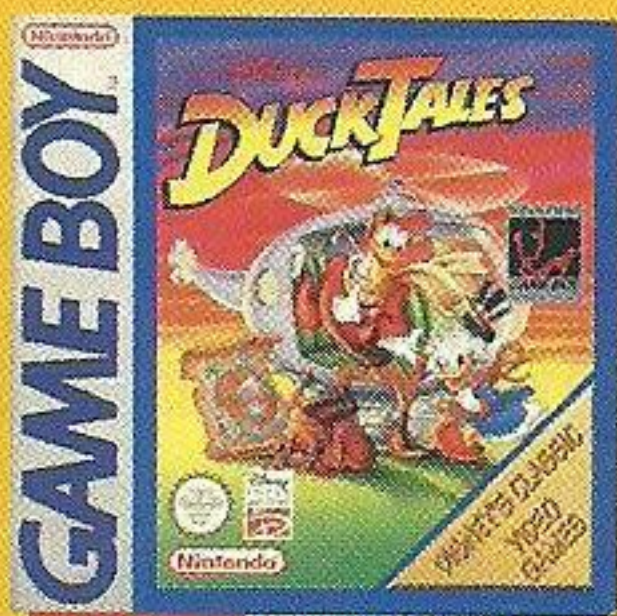
KARTA PAMIĘCI 5MB
Pojemność 20 kart zwykłych
cena promocyjna 139 zł

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

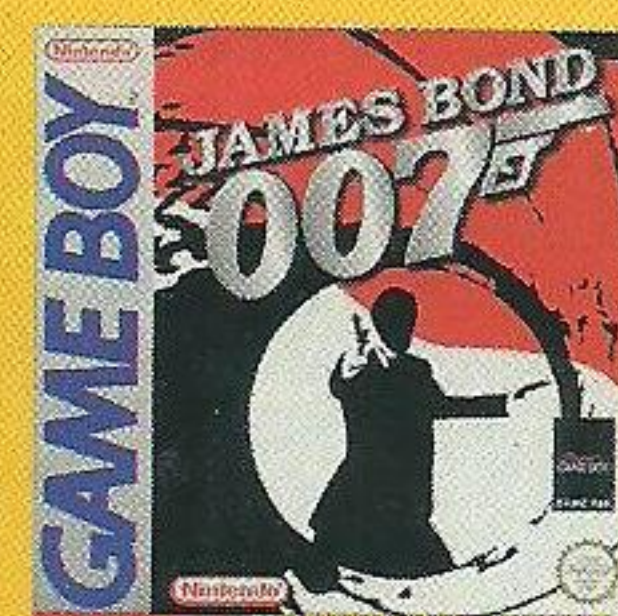
GAME BOY GAME BOY GAME BOY



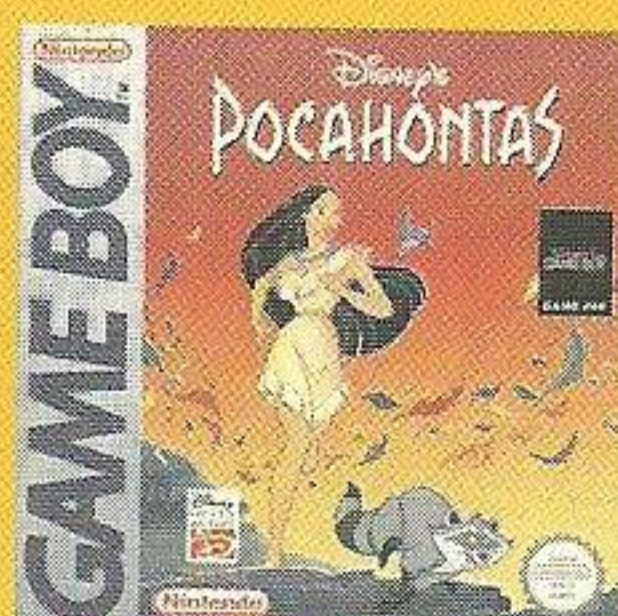
119 zł ALADDIN
Doskonała platformówka na podstawie filmu Disneya.



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 :)



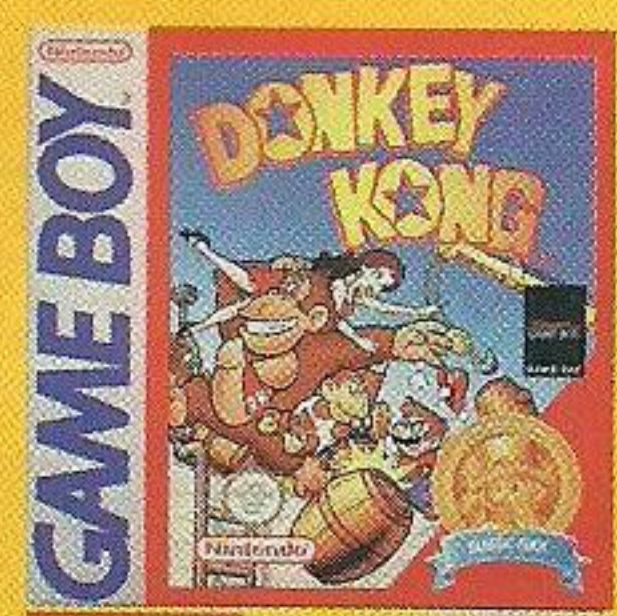
155 zł MORTAL KOMBAT 1 i 2
Dwie pierwsze odsłony śmiertelnego Turnieju, najlepsze mordobicie na GB.



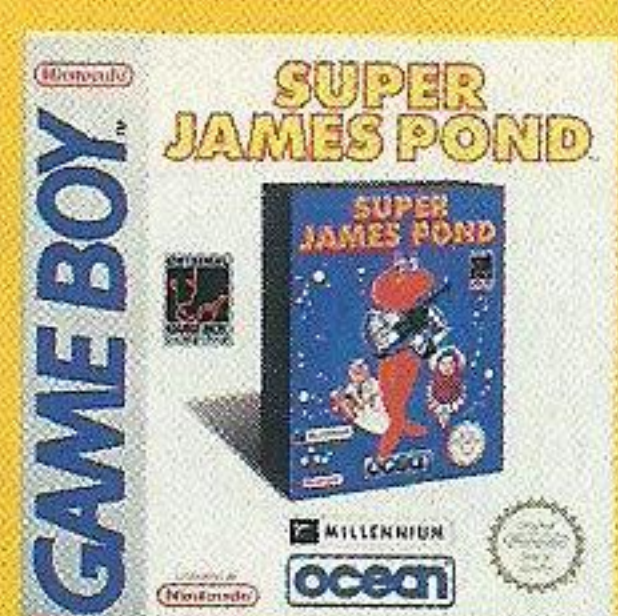
109 zł XENON 2
Klasyka wśród strzelanin, teraz w wersji na tą cudowną konsolkę.



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



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



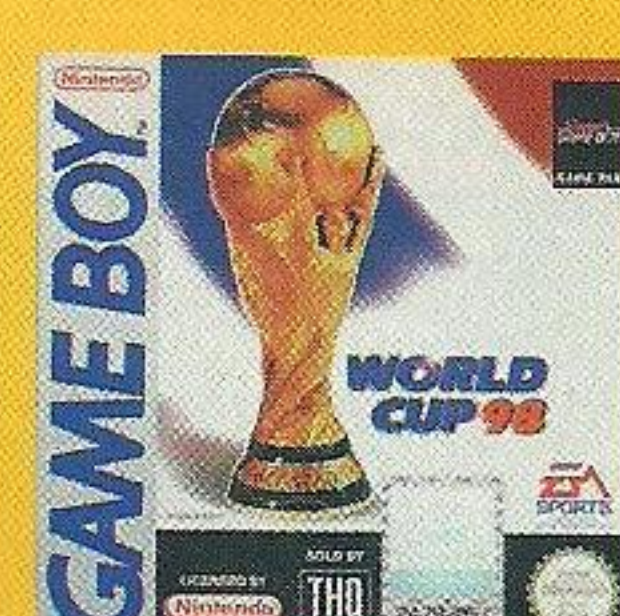
92 zł SUPER JAMES POND
Platformówka parodiująca filmy. W roli agenta lew morski- James Pond.



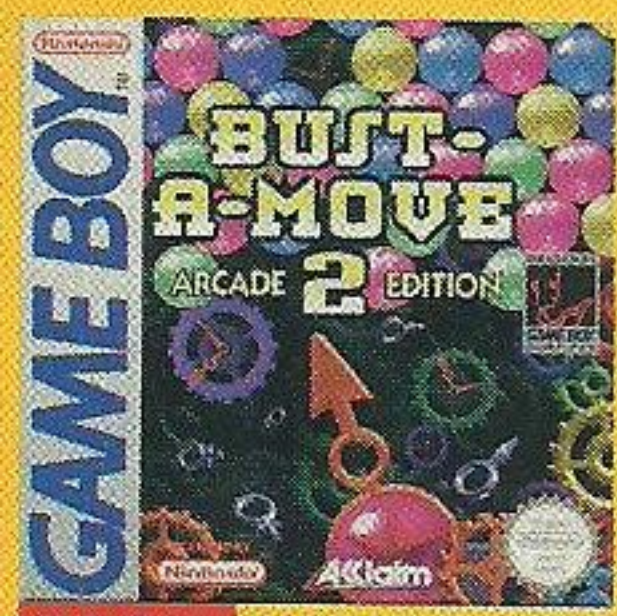
92 zł JURASSIC PARK
Odwiedź najbardziej niesamowity park w okolicy i stań przecieko olbrzymim dinozaurom.



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.



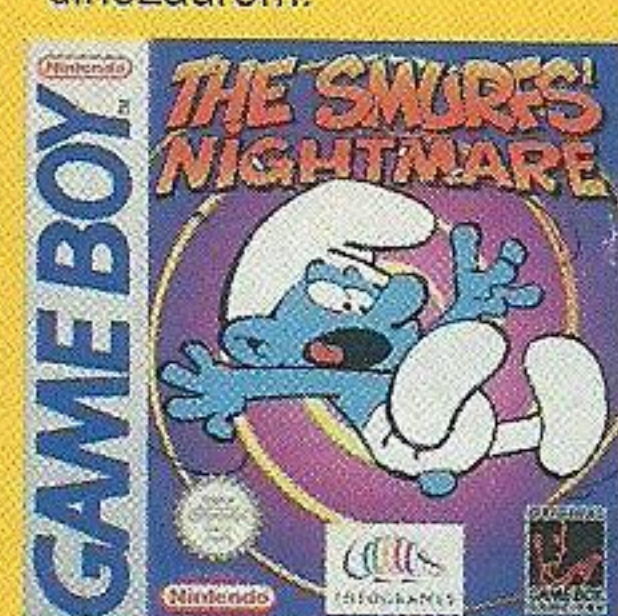
119 zł BUST A-MOVE 2
Najlepsza gra logiczna od czasów Tetrisa. Już możesz zmienić mistrza.



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.



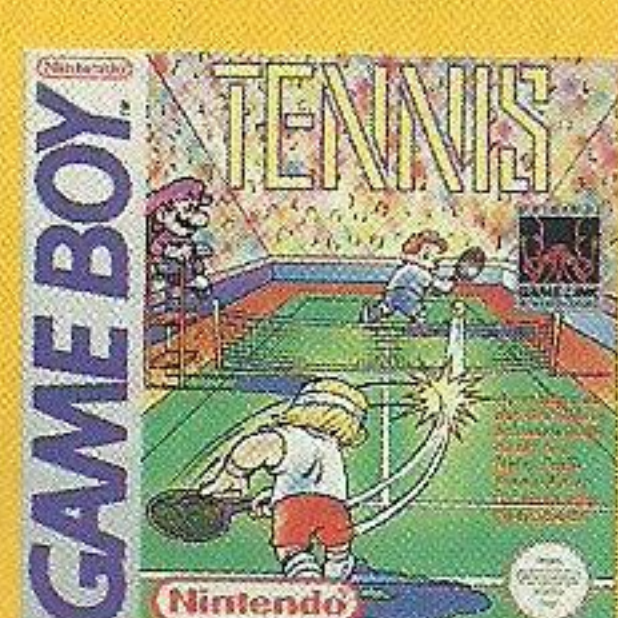
119 zł STREET FIGHTER 2
Jedno z najlepszych mordobicz wrzech czasów.



99 zł KSIĘGA DŻUNGLI
Pora, abys 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.



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



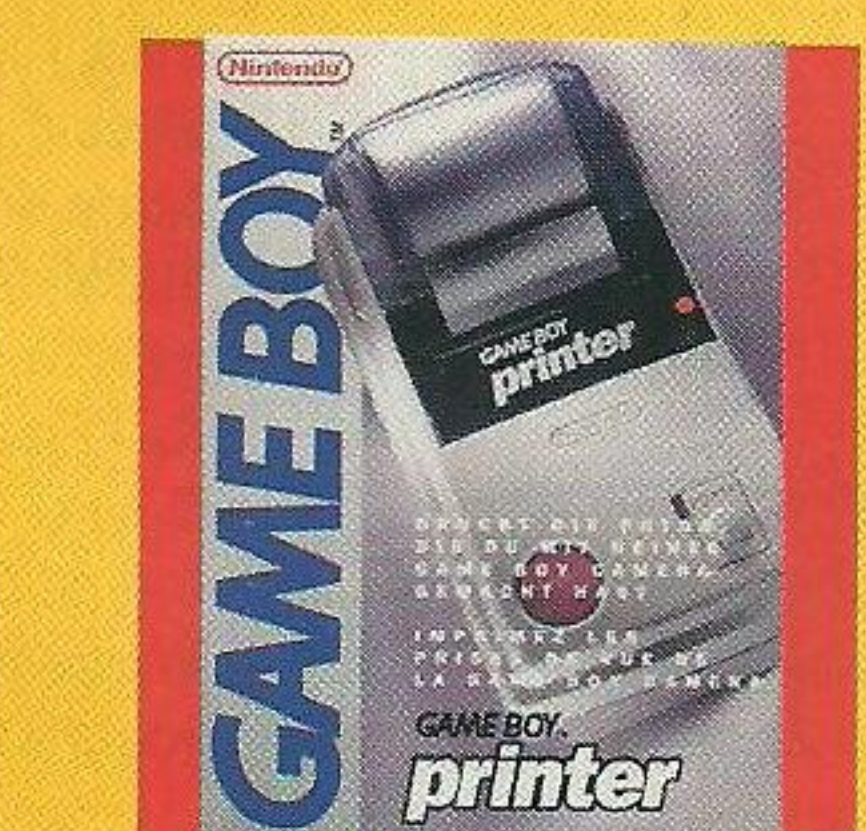
79 zł WAVE RACE
Coś dla miłośników wodnego szaleństwa i sportowej rywalizacji.



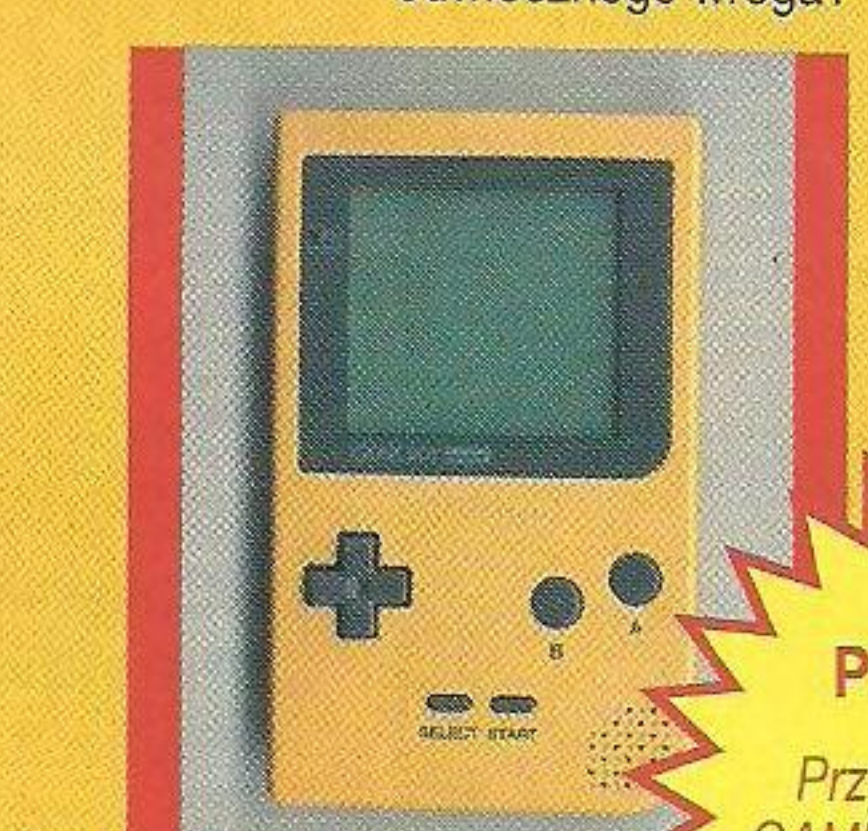
44 zł ZASILACZ
W domu lub gdziekolwiek zamiast drogich baterii.



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

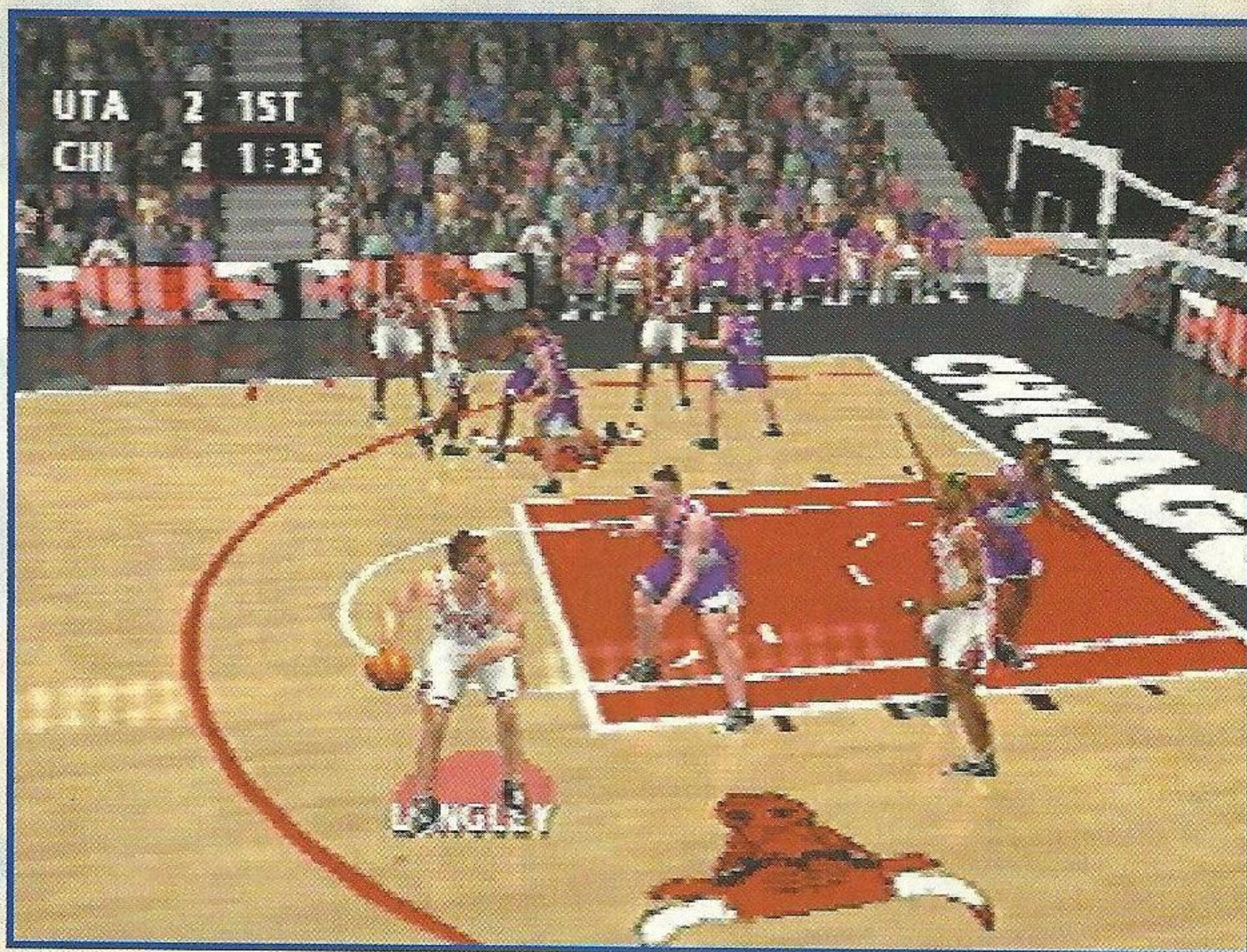
PAMIĘTAJ
Zero kosztów przesyłki
Średni czas dostawy- 2 dni
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą
Ceny zawierają VAT





TENCHU

REPTILES

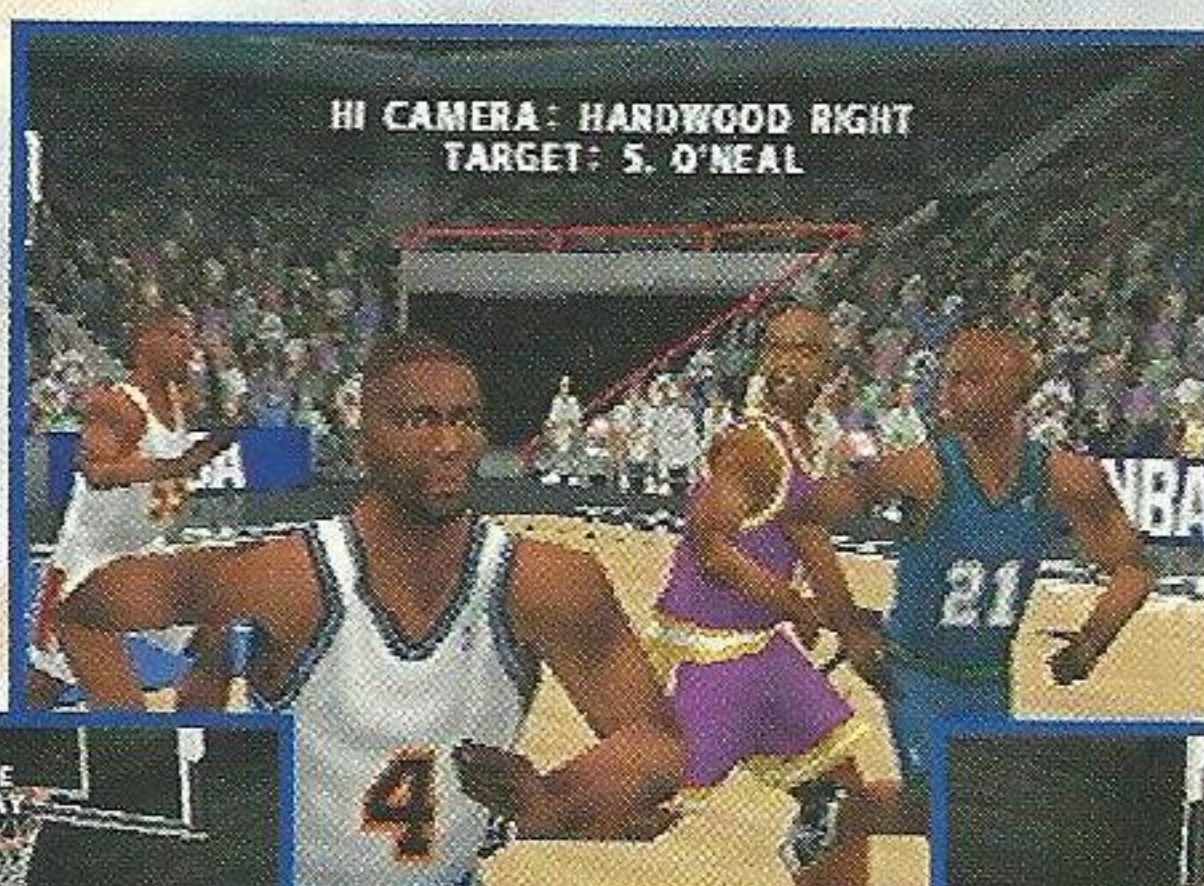


Mijają dni, mijają lata, ale nie mija moda na fiata. O mało nie przydzwońłem w kaszłaka jadąc jedną z ruchliwych ulic, gdy zobaczyłem ten napis na produkcie dobrze nam znanej, włoskiej firmy. Mój szok i śmiech był potężny z dwóch powodów.

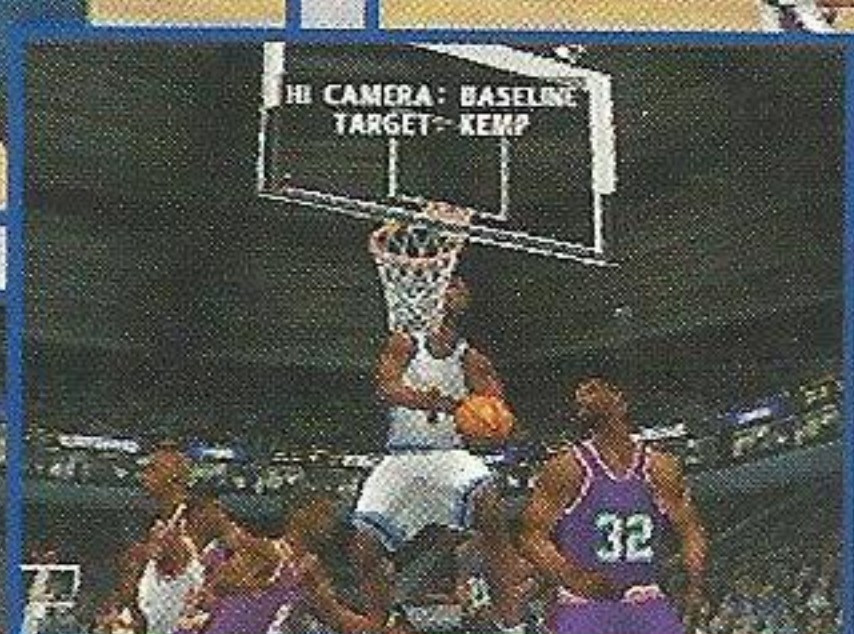
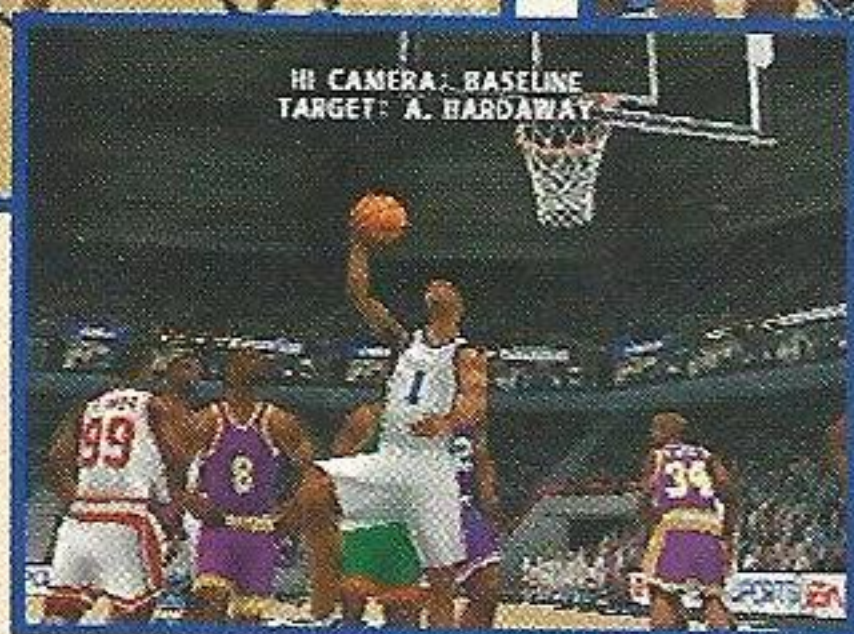
1. Sam miałem kiedyś dwa Sztrucle.
2. To hasło marketingowe ma w sobie ziarenko prawdy.

To samo tyczy się gier wyprodukowanych w pracowniach EA SPORTS, a zwłaszcza serii NBA LIVE, NHL HOCKEY oraz FIFA. Powiem szczerze: poprzednia edycja NBA

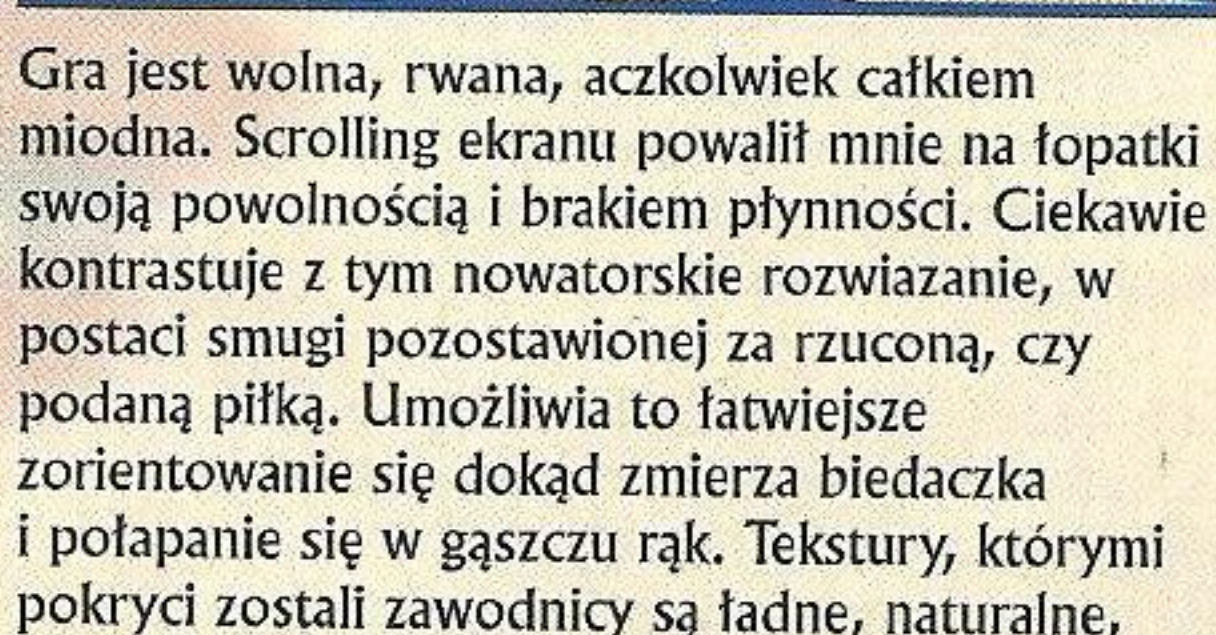
NBA Live 99



LIVE'98 bardzo mi się podobała. Z kumplami tłuśliśmy w nią konkretnie przez ładnych parę miesięcy, do czasu aż, wstyd się przyznać, nie miałem z nimi szans. Tęgo samego spodziewałem się rok później, lecz moje nadzieje okazały się płonne. Otóż wyobraźcie sobie, że jest to ta sama gra, o jednej cyferce zmienionej na 9, oparta na tym samym schemacie z ledwie zauważalnymi, kosmetycznymi zmianami.



Uwagę przykuwa efektowne intro, będące zlepkiem fajnie pomontowanych, czadowych filmików. Menu okazało się zupełnie nowe (to standard). Do wyboru masz całą plejadę drużyn wraz z graczami, ich aktualnymi nazwiskami oraz umiejętnościami, wzrostem, wyglądem i budową ciała. Do dyspozycji dane ci jest kilka trybów zabawy, zero uduziwień i ostra jazda. Jazdeczka rozpoczyna się od magicznych ryków publiki, fleszów i fajowskiej oprawy komentatorskiej. Panowie podniecają się niekulawą angielszczyzną z ostrym, amerykańskim akcentem. Wychodzący na parkiet zawodnicy robią piorunujące wrażenie. Przypominają gwiazdów estrady albo telewizji. Nowością są także tekstury - autentyczne zdjęcia twarzy zawodników, nałożone na twarze polygonalnych dryblasów. Mrowienie po karku przechodzi jak nic! Po gwizdku sędziego czar pryska.



Gra jest wolna, rwana, aczkolwiek całkiem miódna. Scrolling ekranu powalił mnie na fopatki swoją powolnością i brakiem płynności. Ciekawie kontrastuje z tym nowatorskie rozwiązanie, w postaci smugi pozostawionej za rzuconą, czy podaną piłką. Umożliwia to łatwiejsze zorientowanie się dokąd zmierza biedaczka i połapanie się w gąszczu rąk. Tekstury, którymi pokryci zostali zawodnicy są ładne, naturalne, nadają im charakteru, podkreślają lepiej lub gorzej zbudowane kończyny. Impresja jest niezemska, ale bardzo dużym kosztem, wspomnianego scrollingu. Poza tym bez zmian: bardzo fajne paczki, efektowne gleby, zbiórki, faule, alley oop'y. Można też zaobserwować podrasowaną inteligencję obrońców i spowolniony nieco system direct-pass. Patrzącym z boku oko bieje, świat szaleje, a dziewczyna się śmieje.

Gra obfituje w liczne zagrania, podania, zwody, markowanie rzutów i oszukiwanie przeciwnika. Bardzo dobrze zrealizowana jest warstwa taktyczna.

Miłośnikom basketu, tym, którzy kiedyś nałogowo trenowali, powinno się to spodobać. Ale, do diabła, to już było!

Kochani włodarze EA Sports. Dajcie pokój, nie róbcie ludzi w konia, nie odstawiajcie maniany, bo klops wam przestanie wpadać do kirmany i zajawka na wasze pudy kiedyś się skończy. A ty, miły graczu, dwa razy się zastanów przed dokonaniem zakupu nowego produktu EA Sports, jeśli masz zeszłoroczną wersję. Za to na N64 seria LIVE debiutuje całkiem udanie i jest w tej chwili najlepszym basketem na tę konsolę.

Wicik

PSX & N64

GRAFIKA 8

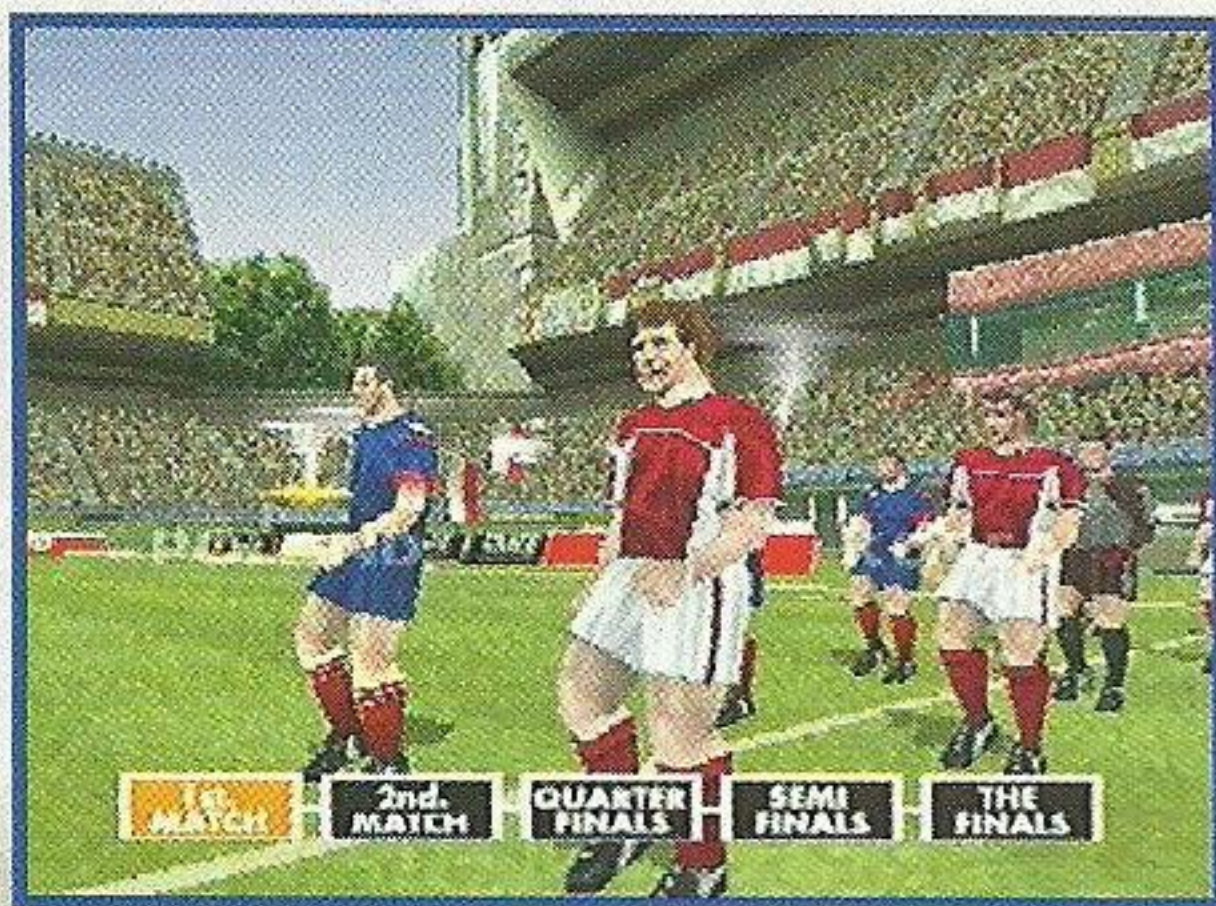
DŹWIĘK 8

MIÓD 7

7

Wydawca: Electronic Arts
 Producent: EA Sports
 Liczba Graczy: 1-8, 1-4
 Termin: Grudzień 98

Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap, Controller Pak, Rumble Pak



Firma Namco to nie byle kto. Od lat dostarcza wybitne gry na automaty, podobne praktyki stosuje na PlayStation bez specjalnego ograniczania się do jednej dziedziny.

Najlepszym tego przykładem jest LIBEROGRANDE - piłka nożna jakiej jeszcze nie było, lub lepiej napisać, nikt nie jest w stanie podrobić. Specjalnie piszę o podrabianiu, ponieważ w wakacje mieliśmy przyjemność przez chwilę poszaleć w GOLDEN GOAL, która była bliźniaczo podobna do mistrza. Zasygnalizowałem wówczas pewien przełom, wiosnę w elektronicznych piłkach nożnych polegającą na przeniesieniu gracza bezpośrednio na boisko, postawienia go w sytuacji jedyne go piłkarza, który jest częścią drużyny, i którego wynik nie zależy w głównej mierze od jego postawy. Do tej pory, grając w piłki nożne, byliśmy panami sytuacji na boisku. Obecnie role się odwróciły. Stajemy się częścią gry, częścią układanki i piłkarskiej maszyny, która wcale nie jest taka prosta i jasna, ale dzięki temu piękna.

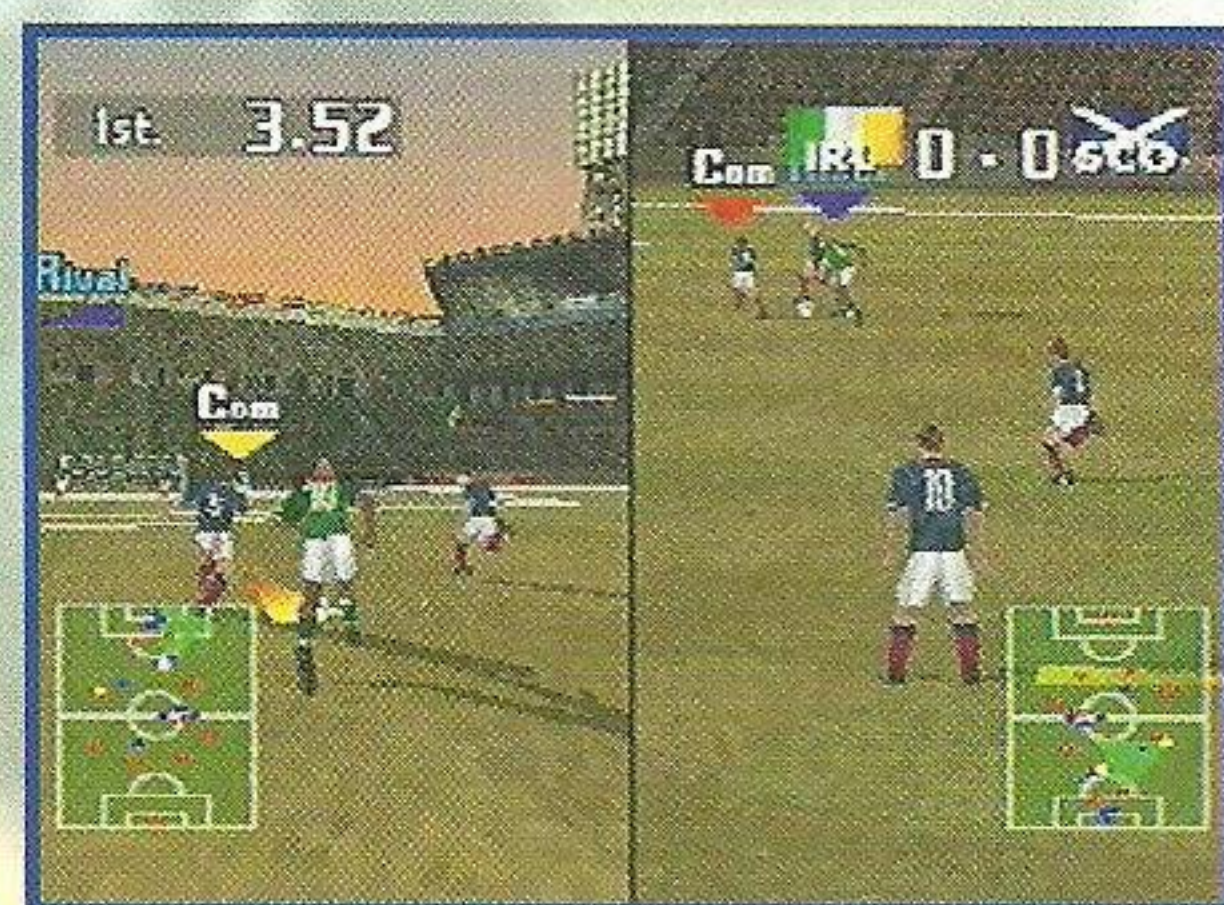
W LIBEROGRANDE mamy do dyspozycji jednego z dwudziestu zawodników o nazwiskach zbliżonych do prawdziwych, lecz facjatach tak każdemu znanych, że nie sposób się nie zorientować who is who. Powód takiego załatwienia sprawy - mniejsze koszty dla producenta, bo odpada mu kwestia licencji



i frajda dla gracza. Wybranego zawodnika możemy zanumerować inaczej niż ma ta miejsce w rzeczywistości. Na przykład taki Del Piero poginający w Juventusie z dychą na plerach na pozycji ofensywnego pomocnika może stać się równie dobrze obrońcą grającym z trójczyną. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby koleś poruszał się po całym boisku, lecz jego pozycją wyjściową w takim przypadku stanie się libero. Ważna uwaga - do dyspozycji jest tylko kilkanaście lepszych drużyn narodowych. Wybierając Angoli i boskiego Alana gramy tylko nim. Reszta ekipy także bierze udział w spektaklu, ale na drugim planie.

Da się grać samemu i z towarzyszem broni. Szkoda, że ekran dzieli się na pół lekko spłaszczając pole widzenia, ale bez tego nic nie

LiberoGrande



byłoby widać. Zdziwiło mnie to, że zrezygnowano z ustawiania taktyk i składów. Jestem w stanie to zrozumieć, bo nie to staje się sednem gry, tylko uczestnictwo bezpośrednio w zabawie.

Gra nie jest tak banalna jak FIFA'99. Dostarcza dużo więcej wrażeń i radości, bo miód leje się z niej strumieniami. Akcje potrafią być płynne, przepiękne, pomysłowe. Mnogość zagrywek, podań i kiwek powoduje samoistne utlenianie się męskich grzywek. Ktoś powie, że to normalne w piłce nożnej. Racja ale nie w takiej, gdy obserwujesz plac gry niemalże z oczu jednego zawodnika, którym cały czas sterujesz. Zagranie z klepy, kiwka, czy przerzut na drugą stronę boiska jest dla mnie pryszczem w ISS PRO'98. Tutaj miałem problemy, ale tylko do momentu,

w którym przypomniałem sobie jak sam kiedyś zaszuwałem za piłką na ligowym boisku. Ta gra jest dla mnie w dużym uproszczeniu encyklopedią piłki nożnej na rok 1999. Mnogość trybów rozgrywki i - jak zwykle u Namco - mnóstwo ukrytych bonusów przedłuża okres cieszenia się produktem.

Grafika jak na takie bogactwo polygonów i tekstur, wyświetlane za jednym zamachem jest wybitna. Dźwięk też jest bomba, bo nikt nie chrzani głupot, publika się śmieje. Strasznie podoba mi się sterowanie grą, które na starcie szokuje, a potem poraża swoją praktycznością. Ponadto dają jej maksa za fantastyczny i nowatorski pomysł! Stawiam ją razem z ISS PRO'98 jako gry równorzędne, aczkolwiek zupełnie inne, natomiast FIFA'99 może się schować. Zapomnijcie o FIFA'99, nie kupujcie jej, bleeee. LIBEROGRANDE rządzi!

Wicik

PlayStation **8**

GRAFIKA **8**
DŹWIĘK **7**
MIÓD **9**

Wydawca: Namco
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

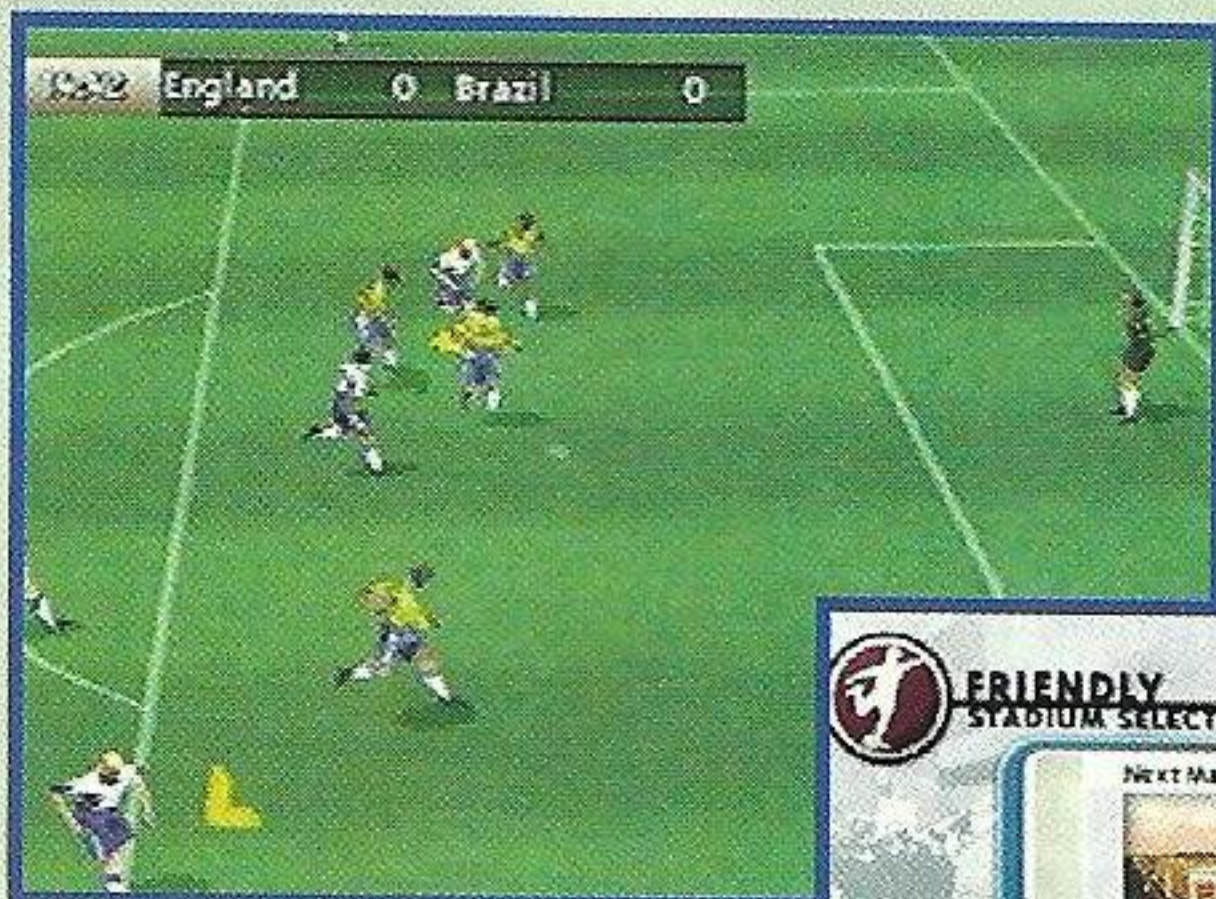


Nie powinniśmy się temu dziwić, bowiem jest to owoc dobrego pomysłu i umiejętnie wykorzystywanego popytu. Tylko szkoda, że ostatnio zbyt często eksploatuje się to "dobrze zasiane pole", ponieważ w ciągu roku jest to już trzeci efekt pracy elektroników. Od biedy można to zrozumieć, ale co ma powiedzieć portfel, który chudnie regularnie o dwie bańki? Wydaje mi się, że nie ma sensu ładować się regularnie w zakup nowej FIFY z dwóch powodów. Sześć miesięcy nie jest wystarczającym okresem na dokonanie istotnych zmian, za wyjątkiem aktualizacji składów. Poza tym na rynku pojawił się wybitny konkurent - ISS PRO '98!

O ISS PRO '98 rozpisywałem się w achach i ochach w 3 numerze nie bez kozery. Ta gra rządzi na maksa, jest ultramiodna, przebojowa i nie nudzi się nawet na sekundę. Nie da się tego niestety powiedzieć o FIFA '99. Jak zawsze gra oferuje dziesiątki trybów rozgrywania meczków. O dziwo, zrezygnowano z hali, za to dodano tryb European Super League, w skład którego wchodzi najlepsze klubowe drużyny Europy. Warto poświęcić uwagę klubom - jest ponad

FIFA 99

Jak co roku, tak i teraz - na Gwiazdkę, mamy możliwość sprawdzić najnowszą odsłonę najlepiej sprzedającej się na świecie piłki nożnej. Można tylko pozazdrościć EA Sports regularności w fabrykowaniu kolejnych edycji tej gry...



250 drużyn ligowych z dwunastu krajów świata. Są też i polskie akcenty, ale tak znikome, że szkoda pisać.

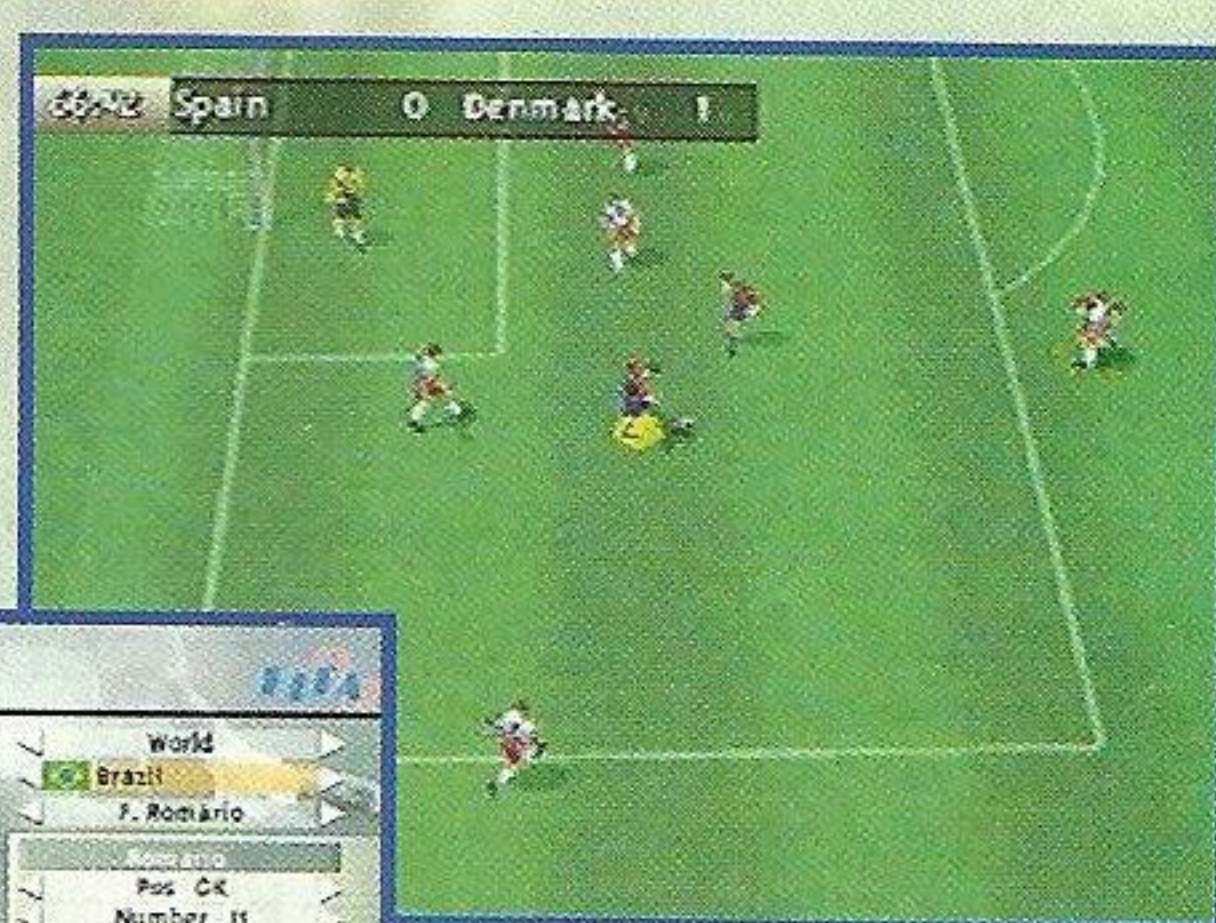
Dokąd nie zagrałem w ISS PRO '89 wydawało mi się, że każda FIFA ma wybitną miodność. Prawda okazała się inna. Owszem, gra się całkiem fajnie, ale zauważalny jest nienaturalny sposób poruszania się zawodników, który ponoć miał być zaletą gry. Ponadto sterowanie zawodnika, prowadzenie piłki, oddawanie strzałów odbywa się trochę "plastikowo",



sztucznie, bez udziału gracza. Niby chcesz coś zrobić, a coś

cię ogranicza. W ogóle nie mogłem się do tego przyzwyczaić, pomimo tego, że gra wygląda bardzo dobrze. Teksturki zawodników są jak należy, ich postury też niczego sobie, fajnie się cieszą, przybijają piątki, bramki padają efektownie. Szkoda tylko, że następuje tu przerost formy nad treścią, bowiem tak jak w przypadku NHL '99, tak w FIFA '99 niewiele nowego i rewolucyjnego daje się zauważyć. Przyznam szczerze, że najlepiej grało mi się w FIFA '96 na PC. To był dopiero hicior!

Niebywałą zaletą gry są oryginalne nazwiska, zbieżne z rzeczywistością umiejętności zawodników i bardzo dobry komentarz - pełen emocji, prawdziwych danych i w miarę poprawnie, jak na Anglików, wymienianych nazwisk. Podoba mi się zawarcie aż dwudziestu nowych stadionów, możliwości zwodów, markowania zagrań i w miarę inteligentna obsługa pułapek offsjadowych. Dobrze, że jest kilka widoków na sytuację rozgrywaną się na



boisku, lecz z doświadczenia wiem, że wykorzystuje się tylko jeden.

Gdy pokazałem grę kilku pacjentom, to aż rozdziawili usta w niedowierzaniu. Podejrzewam, że podobnie zareagują ci, którzy widzą ją po raz pierwszy, dziwiąc się moim cierpkim słowom. Sorry, że się powtarzam, ale nie wszystko złoto co się świeci. Ponadto WORLD CUP '98 w platynie za półdarmo, a stara FIFA '98 oferuje więcej. Wnioski sami wyciągnijcie.

Wicik

PSX & N64

7

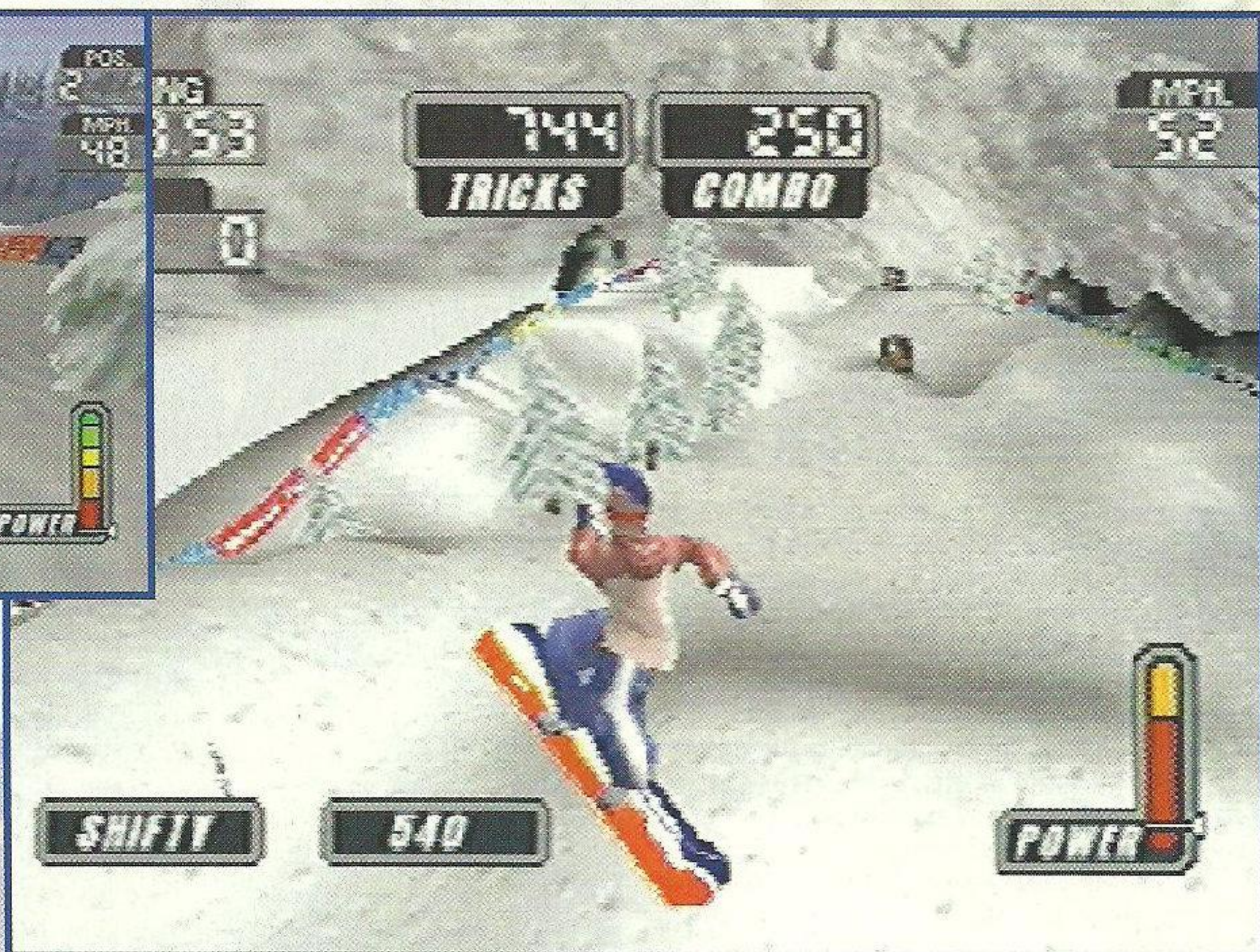
GRAFIKA 8

DŹWIĘK 8

MIÓD 6

Wydawca: Electronic Arts
Producent: E.A. Sports
Liczba Graczy: 1-8, 1-4
Termin: Grudzień 98

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock Controller Pak, Rumble Pak



COOLBOARDERS 2 to było coś. Pierwsza konkretna konsolowa śnieżna decha opętała wielu ludzi do tego stopnia, że za pomocą nędznego edytorka malowali prawdziwe dzieła sztuki na malutkich, składających się z kilkunastu pikseli deskach...

CoolBoarders 3



Przebrałem to zrozumieć, bo sam też malowałem własne wzory i zapisywałem je na karcie pamięci. Fajnie jest poszaleć na pomazanej po swoim desce, gdyby tak można jeszcze było projektować boarderów i ciuchy... W każdym razie trzecia część "Chłodnych Deskarzy" jest dziełem stworzonego przez Sony gigantycznego zespołu 989 Studios, które od teraz wypływać będzie nowe produkty z prędkością karabinu maszynowego. Niestety, szybko nie zawsze znaczy dobrze, bo z COOLBOARDERS 3 jest coś nie tak.

Zacznijmy jednak od plusów. Pierwsze, co rzuca się w oczy po odpaleniu gry to mnogość wszystkiego, co tylko może być mnogie - trybów gry, tras, desek i zawodników. Jest tego naprawdę dużo - można uczestniczyć w zwykłym zjeździe,

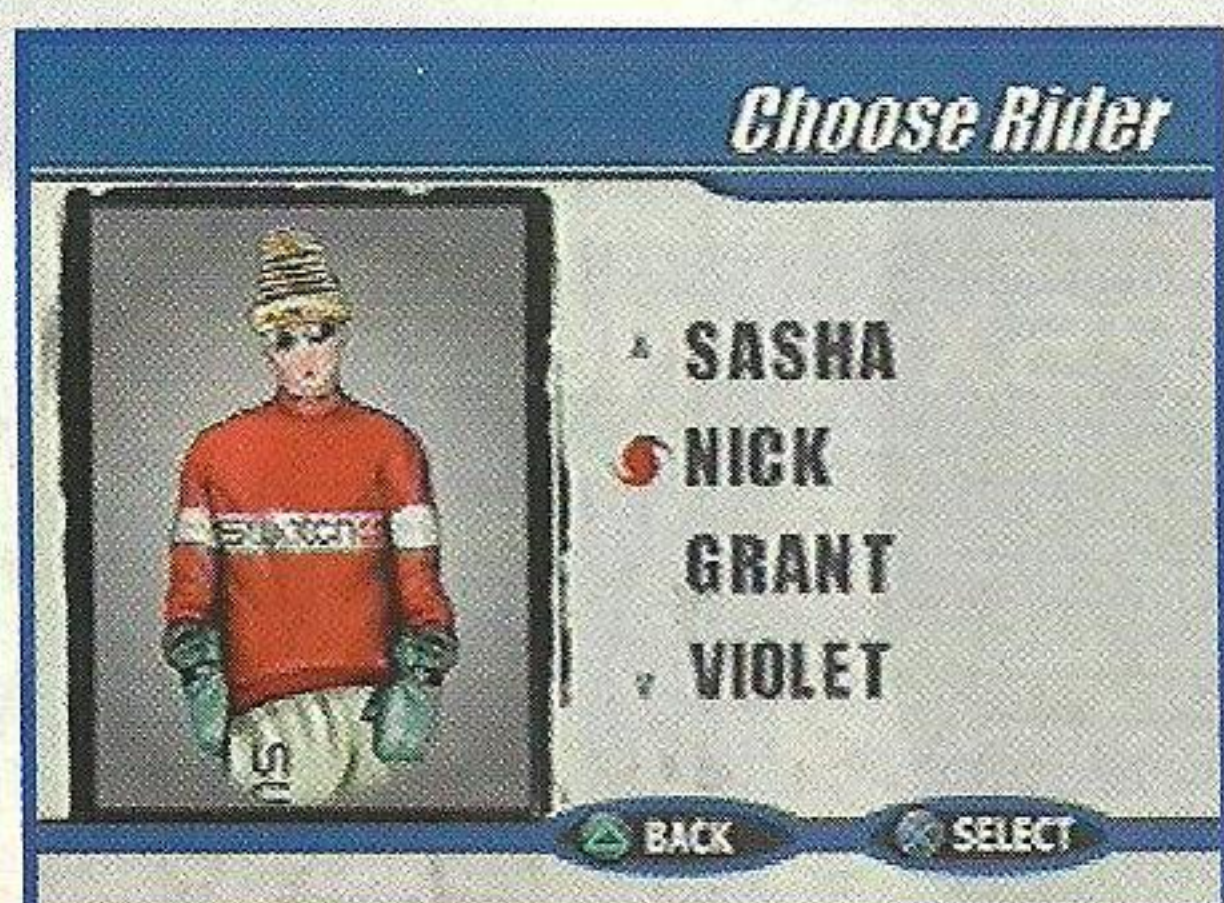
w zjeździe z przeszkodami, slalomie, poskakać na halfpipe i na zwykłej skoczni. Przy tym - jak wspominaliśmy miesiąc temu w zapowiedziach - do dyspozycji gracza pozostaje sześć gór, zaś każda konkurencja odbywa się w innym miejscu góry. Lepiej prezentuje się grafika - podrasowana, lepiej oteksturowana i jakby płynniejsza. Bardziej zbite polygony i wyraźne sylwetki zawodników pomagają w orientacji, ale nawet mimo tego produkt nie wygląda na końcówkę 1998 roku.

Teraz wady - a będzie ich niemało. Po pierwsze boleśnie odczuwalny jest tu brak dynamiki. Gra wlecze się okrutnie, zaś teoretycznie szybka i czadowa jazda na snowboardzie w praktyce jest nudna jak flaki z olejem. Druga rzecz to triki - niestety, w CB3 ktoś na siłę postanowił uprościć system z poprzednich części, dodając przyciski odpowiedzialne za rotacje w obie strony oraz - co najgorsze - bar energii skoku, który przez chwilę rośnie, a potem wyładowuje się. Dlaczego? Przecież właśnie tamte drobiazgi nadawały COOLBOARDERS 2 konkretny, techniczny charakter i były całą esencją gry! W efekcie system trików jest prosty, powiedziałbym nawet ubogi... Muzyka stała się tu żalosną parodią muzyki, a wepchnięte na siłę przepychanie się z innymi zawodnikami na trasie nie zdaje egzaminu. Jest tego więcej - półwidzialny mur z boku trasy, zauważalny brak "big phat air", czyli dużych skoków oraz niedopracowane, toporne sterowanie zawodnikami, nawet z analogiem.

Szkoda, że Sony zabrało serię od jej właściwego twórcy, japońskiego UEP Systems i zleciło opracowanie trzeciej części swojemu wewnętrznemu oddziałowi (obrażone UEP Systems pracuje nad COOLBOARDERS na... Dreamcast). Gra być może zyskała na grafice, ale straciła przez to bardzo wiele innych rzeczy, w tym także i sporą część miłośności. Szczerze mówiąc wolę pograć sobie w "dwójkę", nawet z jej łamiącymi się polygonami i niską rozdzielczością, albo w recenzowanym obok PRO BOARDERS.

Trzecia część serii COOLBOARDERS jednak jest - niestety - przeciętna. Ale mogło być jeszcze gorzej - pół roku temu na targach E3 gra w swojej wczesnej wersji wyglądała fatalnie, a jedną z postaci był... gość w kowbojskim kapeluszu i butach z ostrogami. Myślę, że nie tylko mnie wydało się to żalosne.

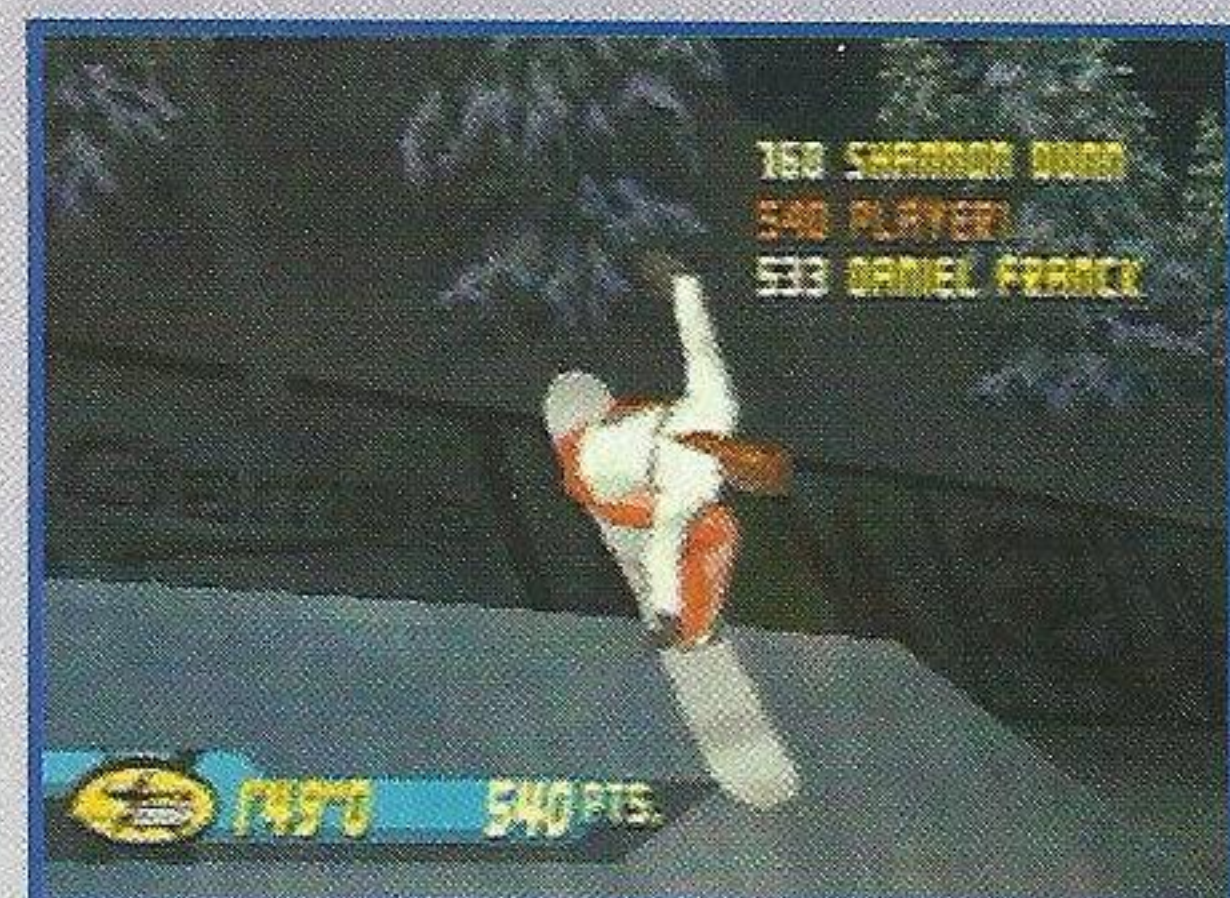
Gulash



PlayStation 5

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 4
MIÓD 5

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



X-GAMES Pro Boarders

Co jest takiego kręćącego w snowbardzie, że młodzi ludzie dobrowolnie narażają się na ciężkie obrażenia wewnętrzne, połamania kończyn i wstrząsy mózgu? Swoista subkultura? Może styl bycia i ubierania się? Albo wspólne wyjazdy na stoki i niekończące się imprezy...



Na pewno tak, ale to nie wszystko. Najważniejsza bowiem jest sama deska, a raczej uczucie towarzyszące sunięciu na niej po śniegu. Przyspieszenie, wiejący w twarz wiatr i uczucie wolności... Bardzo fajnie sobie z tym wszystkim radziło COOLBOARDERS 2 - najlepszy do tej pory snowboard na PlayStation. X-GAMES PRO BOARDERS jest jeszcze lepsze. Gra oferuje kilka podstawowych trybów i tras - zjazd zwyczajny i z przeszkodami, halfpipe, big air oraz parę nowości - jak choćby tryb, w którym należy lecieć z wielkiej góry przeskoczyć przez ulicę (naturalnie trikując przy tym na maxa) jak najwięcej razy w czasie 3 minut. Na początku dostępnych jest pięć trybów, później zaś dochodzą nowe, wraz z kolejnymi trasami. A jest ich niemało.

Animacja jest szybka, wreszcie można mówić też o dynamice i efektywności. Boarderzy zasuwać jak trzeba, przy akompaniamencie ślicznej grafiki w podwyższonej rozdzielczości. Autorzy w niektórych poziomach zastosowali trik znany wcześniej z CHILL - śnieg nie jest tu zlepkiem białych kwadratowych tekstur, a jedynie gładkim, dynamicznie cieniowanym obiektem, przez co prezentuje się dużo, dużo lepiej. Muza także wymiata - na soundtracku grają czołowe grupy amerykańskiej sceny punk/ska/hardcore - Rancid, No FX, Sugar Ray, Pennywise i inne kapelki. Wszystko idealnie się tu uzupełnia i robi odpowiednie wrażenie. Najbardziej, oprócz grafiki i modelowej wręcz dynamiki, w PRO BOARDERS



podoba mi się właśnie to uczucie wolności. Choć szerokość zjazdu jest z oczywistych względów ograniczona, to podczas gry wcale tego nie widać (jak choćby w CB3). Można pojechać praktycznie wszędzie, gdzie tylko decha poniesie - podjazd pod stromą górkę zupełnie z boku i skok daleko do przodu jest tu możliwy. Zwłaszcza, że w przeciwieństwie do innych gier wielkich i stromych gór tu nie brakuje. I tak ma być! Podoba mi się także nieliniowość tras - jest na nich trochę skrótów i odnóg, które pozwalają dłużej cieszyć się grą. Wspaniale sprawuje się tu analog w Dual Shock'u, umożliwiający płynne kierowanie pochylonym na desce zawodnikiem. Naturalnie przy kolizjach joypad sugestywnie wibruje... Paradoksalnie, system odpalania trików w PRO BOARDERS jest bardzo podobny do tego z COOLBOARDERS 2, co w boju sprawdza się wyśmienicie (trzymany

skok, rotacje pod kierunkami + graby pod przyciskami). Gra na swoje i nasze nieszczęście nie uniknęła kilku nieznacznych niedoróbek. Po pierwsze animacja mogłaby być o te 5 klatek płynniejsza, ale to pewnie skutek cieniowania i wyższej rozdzielczości. Po drugie tryb multiplayer jest dziwnie mało zabawny, przez nikłą wtedy widoczność i drobne bugi w ustawieniu kamer. Wreszcie po trzecie, czasami (bardzo rzadko, ale jednak) nie bardzo wiadomo gdzie jest trasa - może tej wolności jest aż za dużo?

Choć niedoróbki nie zabijają ducha gry, skutecznie obniżają ocenę końcową o jeden punkt. Mimo tego nie ulega jednak wątpliwości, że X-GAMES PRO BOARDERS to w tej chwili najlepszy emulator snowboardu na PlayStation.

Gulash

PlayStation 7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: Radical Ent.
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 98
Wykorzystuje: Memory Card
Dual Shock



Przed wami nieprzespane noce, emocje i chwile radości z uroczym kurokradem oraz jego atrakcyjną siostrzyczką. Było oczywiste, że ten dzień prędzej czy później nadejdzie. Miodna, jeszcze bardziej kolorowa, a do tego przytłaczająco wciągająca - trzecia część BANDICOOTA!

Jest to niewątpliwie najbarwniejsza platformówka na PSX'a. Co prawda od czasów ukazania się części pierwszej utworzyła się mała niszka jej wrogów. Tak, na świecie jest jeszcze paru zatwardziałców, którzy ze względu na ograniczenie swobody ruchu przekreślają tę grę. Bez sensu. Za każdym razem nowa część przygód CRASHA niesie ze sobą olbrzymią dawkę humoru i nowych pomysłów. Tym razem nie jest inaczej. Już po raz trzeci stoczycie walkę o pada z siostrą lub bratem, którzy tak samo jak wy kochają czerwonego łobuza. Czyż nie uwielbiacie patrzeć na jego niezdarne ruchy, obłąkany wzrok czy też nie cieszyć się z każdej jego wpadki? Kochamy go, dlatego, że w jego nieudolności jest absolutne maksimum uroku. Wszystkie kobiety, które znam i znam chcą u mnie grać na konsoli w najnowszy produkt Naughty Dog'a. Rozumiem je, ja też czekałem na tę chwilę cały rok.

Już po pierwszych paru minutach gry okazuje się, że żadne rewolucyjne zmiany nie nastąpiły. Oczywiście dodano dużo

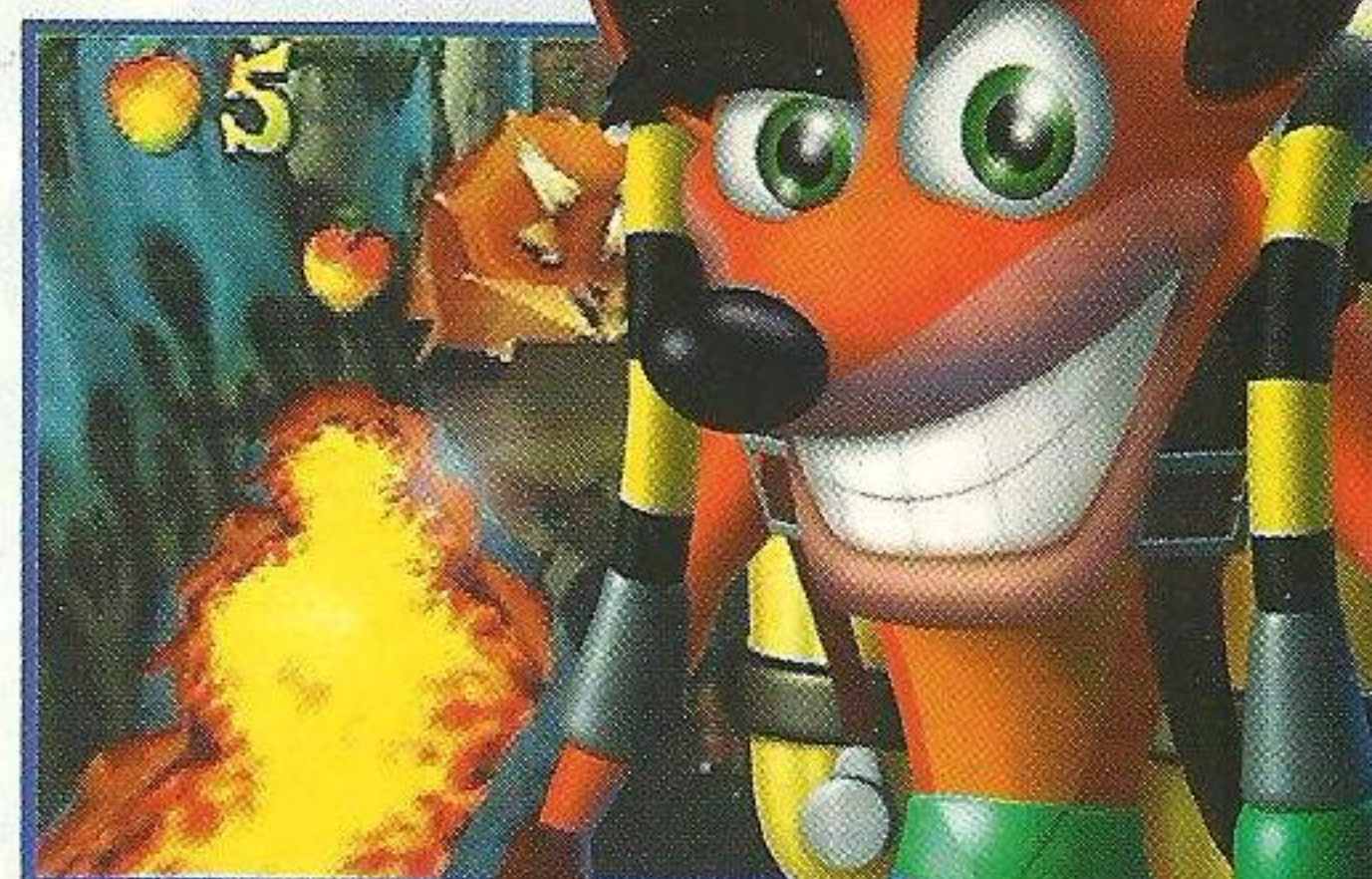
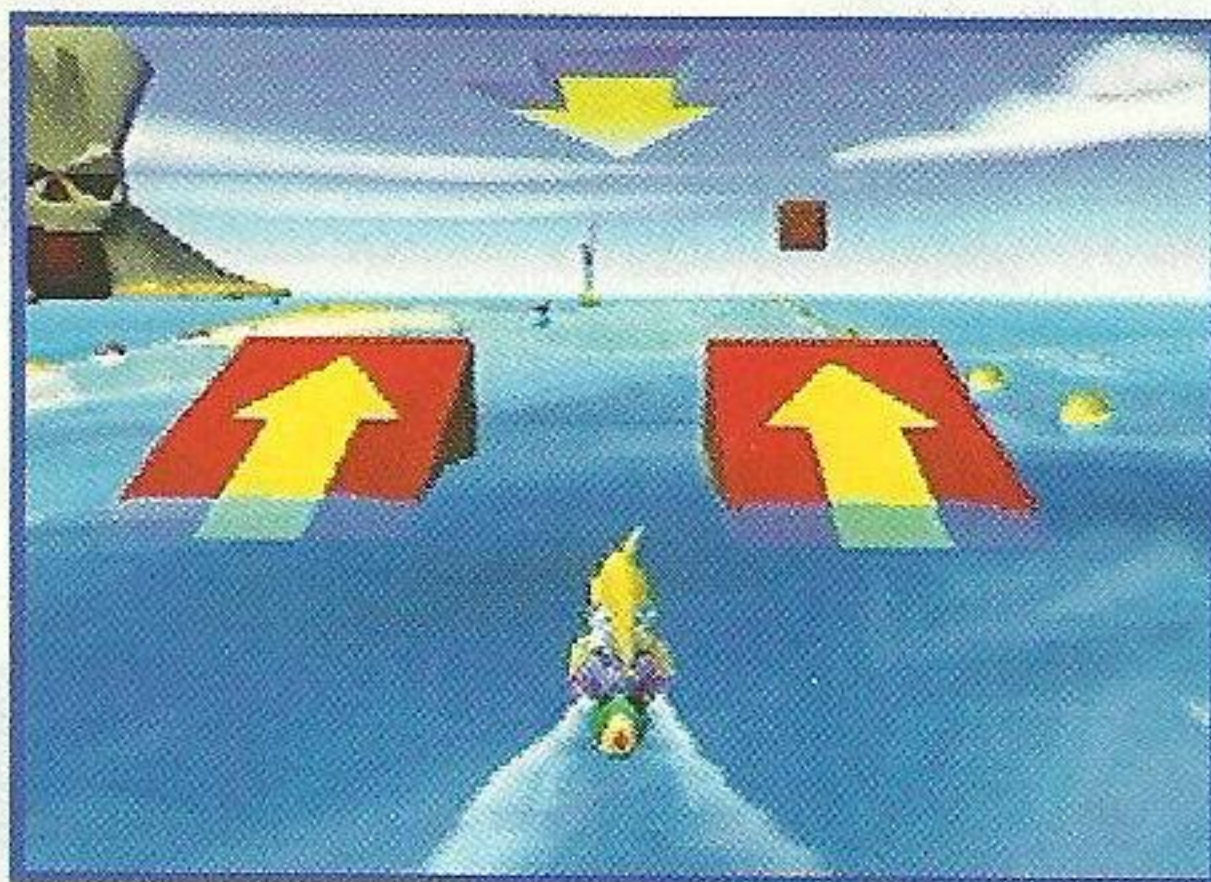


nowych rzeczy, ale generalnie widać sporo podobieństw do poprzednich części. Postanowiono zachować starą konwencję, w której to położenie kamery wyznacza nam z góry ustaloną trasę. Szczur przemierza wiele krań. Pojawiły się nowe scenerie, a prawie wszyscy wrogowie to nowe, zaprojektowane od początku postacie. Podczas wędrówki przemierzać będziemy wiele ciekawych miejsc. Spenetrujemy korytarze kosmicznej bazy, będziemy stąpać po gorących piaskach Egiptu, ujeżdżać tygrysa na chińskim murze. Jest też parę mega niespodzianek. Biedny Crash dwukrotnie znajdzie się pod wodą, będzie się ścigał na starym motorowerze a'la Komar. Mało tego, jego siostra ma też przed sobą kilka ciekawych wycieczek. Co powiecie na dog fight w starym dwupłatowcu, albo ślizganie się po wodzie na zawodowym skuterku? Wszystkie te pomysły są idealnie trafione. Każdy nowy poziom zachwyca, nasi bohaterowie idealnie pasują do tych sytuacji i tylko oni potrafią sobie z nimi poradzić w tak (sorry, wiem to już będzie trzeci raz) uroczy sposób. To jeszcze nie koniec wszelkich usprawnień. Crash otrzymał parę nowych zdolności (dochodzą one po pokonaniu każdego bossa) - potrafi

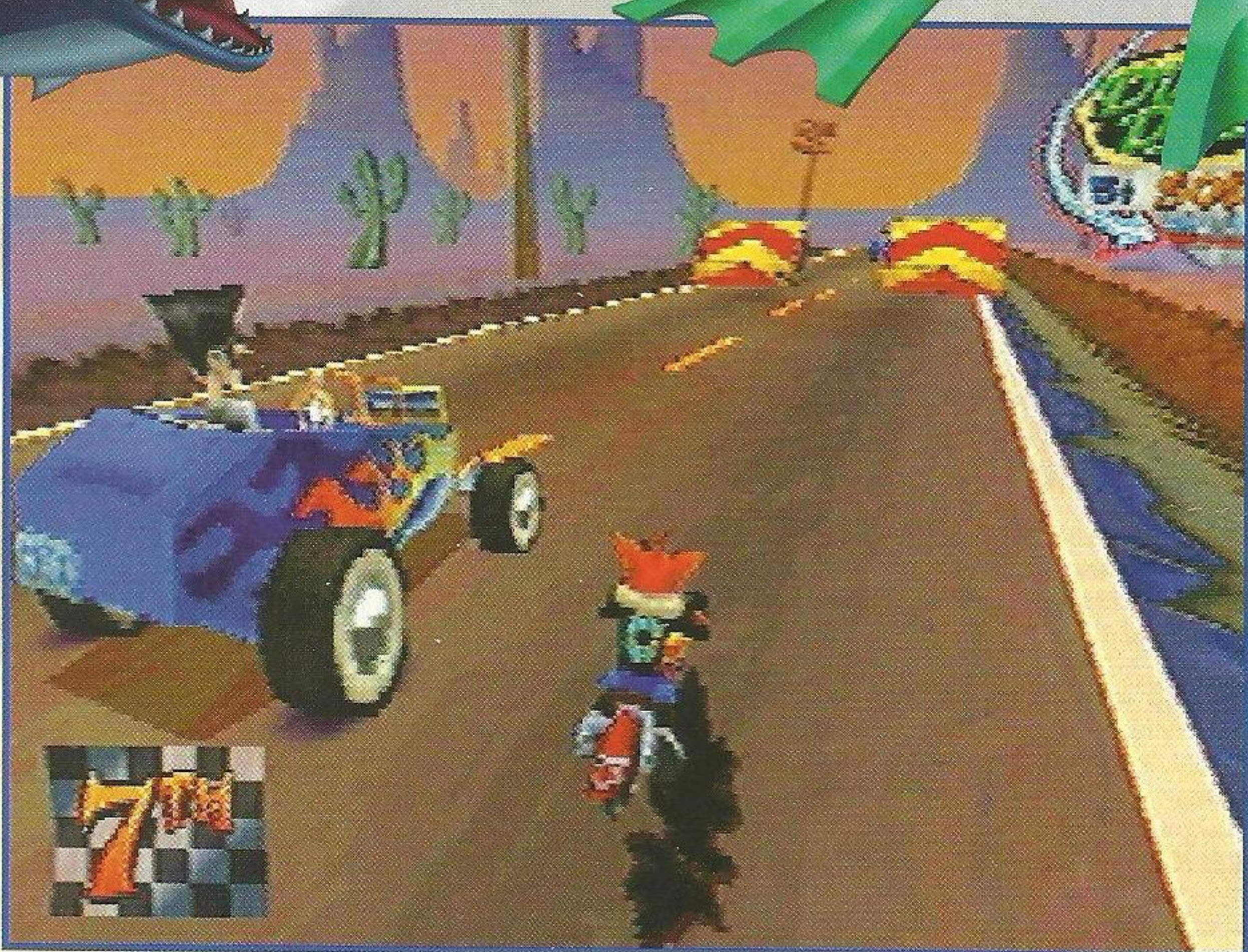
dwukrotnie wyżej skakać, dłużej wirować oraz (!) strzelać z bazooki (!). Ta ostatnia rzecz to po prostu totalnie chłodna sprawa. Wyobraźcie sobie zadziornego kurokrada stojącego z potężną rurą na ramieniu. Laserowym celownikiem namierza kołesia, palce zaciskają się na spuście i strzela z ... jabłka.

Chciałbym was przygotować na mały szok. Po odpaleniu gry, przejście pierwszy level - pewnie was zachwyci, ale gdy będziecie atakowali drugi, przyklejcie mocno skalp, bo to co zobaczycie





Crash Bandicoot 3 Warped



zmiażdży was. Uwiercie mi, to nie są jakieś tam slogany. To co dzieje się na ekranie przechodzi ludzkie pojęcie. Autorzy zaserwowali nam precudny podwodny świat z niesamowitymi źródłami światła, gdzie roślinność faluje poruszana podwodnymi prądami, a wszystko jest niesamowicie dokładne. Nie jestem tego w stanie opisać. Zresztą, każdy kto widzi tę grę w akcji twierdzi, że jest prześliczna - ale to akurat nic nowego, grafika była zawsze jednym z największych atutów tej serii. Jak już wspominałem engine nie uległ większym zmianom - oczywiście został udoskonalony, trzecia część jest doskonale animowana. gra jest jeszcze szybsza i płynniejsza od poprzednich dwóch części.

Z PSX'a wyciśnięto chyba maksimum - nasze oczy mile fechtają cała plejada barw, a obiekty wyświetlane są w wysokiej rozdzielczości konsoli. Odrobinę w cieniu przepysznej grafiki znajduje się muzyka, choć jej klimat także pozostaje ten sam. Wszystkie utwory są ściśle dostosowane do danego poziomu i zawsze idealnie trafiają w nastrój. Muszę także wspomnieć o rewelacyjnych efektach dźwiękowych - tu jak zwykle Naughty Dog wykazał się należytą perfekcją. Wszystko brzmi bardzo naturalnie, a zarazem czasami powoduje wybuchy śmiechu. I oto chodzi.



W całym tym przepychu autorzy nie zapomnieli o miodności. Jej naprawdę starczy na co najmniej kilkukrotne ukończenie gry. Przed wami 25 podstawowych poziomów i pięć ukrytych. Co pięć leveli występują bossowie. Tu muszę przyznać, że tym razem nie są leszczami. Czasami będzie trzeba nieźle się nagimnastykować, żeby pokonać któregoś dziada. Samo ukończenie gry, czyli zebranie 25 podstawowych kryształów zajęło mi dwa dni. Ktoś może powiedzieć, że to niewiele - ale w tym momencie zaczyna się dla mnie najciekawsza część. Mam na myśli szukanie ukrytych przejść, które prowadzą do kolorowych gemów oraz wynajdywanie skrzynek. Tylko w ten sposób można zaliczyć CB 3 w 100%. A takiego wyczynu wytrawny gracz może dokonać w ciągu tygodnia intensywnego grania - więc jak widzicie zabawy jest sporo. Poza tym wprowadzono jeszcze jeden tryb rozgrywki. Nie uwierzcie, ale chodzi o znany z wszelkich racerów time trial. Jeśli przejście dany poziom w czasie niższym niż wyznaczony przez autorów, otrzymacie klucz. Im więcej ich zbieracie tym więcej dodatkowych leveli będzie stało dla was otworem.

CRASH BANDICOOT 3 to prawdziwa przygoda. Ta gra ma w sobie tyle pozytywnych wibracji, że

postawi na nogi nawet zasuszonego narkomana z 20-letnim stażem. Gdy ta gra znajdzie się w waszych domach, zapomnicie o smutkach. Zgrzeszyłem, ponieważ miałem wątpliwości, czy producenci przy tak silnej konkurencji dadzą sobie radę. Ale teraz nie mam już żadnych. CB 3 jest najlepszym platformerem obecnym na rynku PlayStation. Dzięki cudownemu połączeniu pre-renderingu z real-time'm mamy grę, która wygląda nie gorzej niż najlepsze produkcje z N64. Jest już oczywiste, czego macie sobie życzyć pod choinkę. Tylko uważajcie, bo przegapicie Sylwestra. A chyba byłoby głupio...

Brat

PlayStation

9

GRAFIKA 10

DŹWIĘK 8

MIÓD 9

Wydawca: Sony

Producent: Naughty Dog

Liczba graczy: 1

Termin: Grudzień 98

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



To, co dostajemy po przejściu przez wszelkiego rodzaju ekrany wstępne i wybraniu gry na jednego gracza to samotny pojazd, ni to poduszkowiec, ni statek kosmiczny. Mamy nieco do powiedzenia w kwestii jego najważniejszych parametrów, a należą do nich szybkość, wytrzymałość oraz podatność na ruchy dżądkiem sterowniczym. Co kto woli. Można przemykać jak strzała koło przeciwników zostawiając im tylko wspomnienie po sobie, lecz można też toczyć się jak czołg, przyjmować duże ciągi i zostawiać za sobą tylko wypaloną ziemię. Jest też trzecie wyjście, pośrednie.

Eliminator

Zza zakratowanego okna celi prześwituje szare niebo przyszłości. Drzwi celi otwierają się nagle, a niewzruszeni, mechaniczni strażnicy wyprowadzają więźnia. Dostarczy on rozrywki milionom w najpopularniejszym show – eliminatorze.



OK, to mamy swój pojazd: jest mały, raczej szybki i potrafi wykonywać kilka czynności. Lecieć do przodu i na boki, strzelać z czegoś, co z braku lepszej nazwy można nazwać podstawową bronią – pulserem, oraz z rakiet. Osobna sprawa to regulacja wysokości celownika, bo skoro już są te trzy wymiary to można wykorzystywać wszystkie sześć kierunków. Ostatnia czynność to szybki manewr – obrót o 180 stopni. Będąc tak przygotowanym rusza się w labirynt korytarzy, w których dla odmiany nikt się nie czał – no może z wyjątkiem nieporuszonych min. Przeciwnicy bowiem wteleportowują się (tworząc przy okazji nowy czasownik) na planszę. Po rozniesieniu ich na strzępy zostaje po niektórych małe conieco. Są to upgrady naszej ukochanej broni pokładowej, nowe rakietki lub to czego zawsze brak – zdrowko. Na osobną uwagę zasługują specjalne power'upy zwiększającą siłę broni. Kiedy odpowiednio podkaduje się broń można walić przez ściany. Chwilowa nieśmiertelność to też dobra sprawa. Czasami przyjdzie postrzelać do czerwonych tarcz, a robić to trzeba naprawdę szybko.

Motyw czasu podkreślany jest w takich momentach jakimś szczegółem mocno przyciągającym uwagę, jak na przykład zbliżającymi się z dwóch stron ścianami. Przeciwników jest na pęczki. Słabsi zawsze zjawiają się w grupach, silniejsi czasem też. Niektórzy latają, inni wolą chodzić. Na szczęście przeciwnicy władający silną bronią są sami raczej mało odporni na jej działanie. Jest coś jeszcze. Jeśli znajdzie się sposób na takiego gościa to pokonanie go nie sprawia najmniejszego problemu. I tak do większości przeciwników wystarczy podlecieć blisko, co uniemożliwia im strzelanie, a za nas załatwia sprawę. Niektórzy potrzebują wycelować więc jeśli tylko nasz pojazd porusza się wystarczająco szybko, nie są w stanie nic zrobić. Zdarzają się też wredne jednostki, przy spotkaniu których trzeba się mocno napocić.



Walki toczy się w ładnym, trójwymiarowym świecie korytarzy i aren. Tunele zawierają wiele gór i tym samym również kilka dołków. Są one źródłem drobnych trudności. Są one źródłem drobnych trudności. Celem ostudzenia manii prędkości niektórych pilotów, za takim wzniesieniem umieszczane są często pola minowe – drogówka mogłaby się sporo z tej gry nauczyć. Mimo iż ładna, graficznie gra szybko nuży. Latanie korytarzami różniącymi się od siebie tylko kolorem jest mało zabawne. Schematyzm ich powstania aż nadto kłuje w oczy – korytarz, tunel, arena, korytarz, arena...

Powiew świeżości wnoszą kolejne poziomy dodając do monotonii korytarzy nieco nowych pomysłów jak na przykład wspaniałe rzeki lawy. Można grać w dwie osoby, ale tylko przeciw sobie. Ekran jest wtedy przedzielony poziomo na dwie części.

Gra jest przyjemna, ale bardzo trudna. Żeby dojść do wprawy i jako tako opanować nawigację małym stateczkiem potrzeba kilku godzin. Do tego czasu nie zostaje nic innego jak przeklinać perfidne pająki i po raz setny pokonywać pierwszego bossa.

Merlin

PlayStation **5**

GRAFIKA **5**

DŹWIĘK **5**

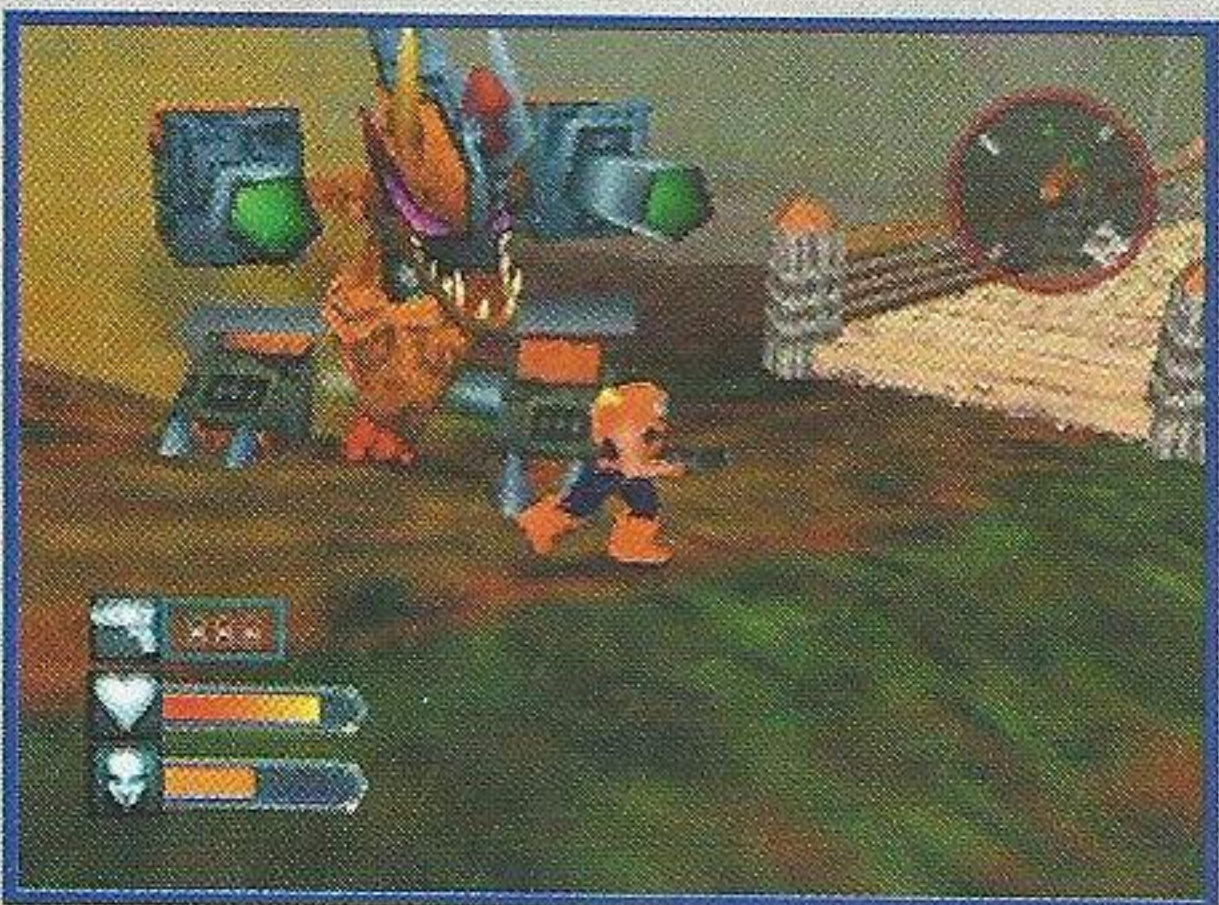
MIÓD **5**

Wydawca: Psygnosis
 Producent: Magenta
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Grudzień 98
 Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



DMA Design to firma stara, z tradycjami. Kilka lat temu rządili na Amidze, zaskakując nowatorskimi rozwiązaniami stosowanymi w swoich produktach. Koniec 1998 roku upłył dla DMA pod znakiem Nintendo 64 - dzięki BODY HARVEST i SPACE STATION SILICON VALLEY.

S samotny komandos walczący z wielkimi robakami nie jest już niczym nowym. Nowy jest za to sposób, w jaki całość została potraktowana. Bowiem najciekawszym, a przy tym i najmocniejszym elementem BODY HARVEST jest mnogość pojazdów, które można wykorzystać do walki z obcymi. Jest ich ponad 60 - zaczynając od samochodów osobowych i ciężarówek, przez czołgi i transportery opancerzone, aż po śmigłowce, samoloty, a nawet lotniskowiec! Trzeba przyznać, że akurat ten aspekt gry opracowany został wręcz modelowo i jest dokładnie tym, czym miał być - trzonem i motorem napędowym właściwej gry. Naturalnie tylko militarne pojazdy posiadają swoje uzbrojenie i jest możliwość korzystania z niego - w innym wypadku (np. farmerskich ciężarówek) trzeba zdać się na arsenał komandosa. Między innymi dlatego gra nie jest nudna, a wręcz przeciwnie - rozwija się wraz z możliwościami coraz to nowych maszyn.



Muszę jeszcze wspomnieć o interesującym elemencie przygodowym - do każdego domu można wejść i porozmawiać z ludźmi, zyskując cenne porady, czy rozwiązania zagadek.



Body Harvest



Zatem biegamy sobie po rozległym terenie, wsiadamy do któregoś z pojazdów i strzelamy do hordy gigantycznych insektów. Tylko tyle? Niezupełnie, boiwn każda z pięciu misji toczy się w innej epoce czasowej, na innym terenie i rozwija się dynamicznie w miarę wydarzeń. Z centrum dowodzenia otrzymujemy dyrektywy, które muszą zostać wykonane. Na przykład pomóc mieszkańcom pobliskiej wioski w walce z robakami (yeah!). Nasz bohater, nawet gdy nie korzysta ze sprzętu militarnego także nie jest bezbronny, do jego dyspozycji pozostaje kilkanaście rodzajów śmiertelnościowego sprzętu - karabin maszynowy, granaty, a nawet broń nuklearna - które pomagają mu rozprawić się z obcym plugastwem. Bo obcych jest całkiem sporo, a ich rozmiary mogą robić wrażenie.

Minusem przemawiającym przeciwko BODY HARVEST jest momentami przeterminowana grafika. Prawda, że na te pięć poziomów składa się olbrzymi kawał terenu, z górami, lasami i rzekami, ale nie są one jakoś specjalnie interesujące, momentami wydają się puste. Także sterowanie komandosem zostało w pewnym momencie lekko skopane, głównie przez duże opóźnienia w reakcjach. Na szczęście te minusy nie psują jednak wizerunku BODY HARVEST, jako produktu przemyślanego i wyważonego.

BODY HARVEST jest produktem ciekawym, dość nowatorskim i po prostu dobrym. Szczytna misja oczyszczenia Ziemi z gigantycznych karaluchów ma szansę się powieść, ale nie ma obawy - one i tak powrócą w którejs z nadchodzących gier...

Gulash

Nintendo 64

7

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Gremlin
Producent: DMA Design
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



...nie stanowi specjalnego kłopotu. Wiertło wystrzeliwane jest bowiem z taką prędkością, że nawet wzmocniona tytanowymi płytkami czaszka Dinozoida nie jest w stanie mu się oprzeć. Jest przy tym bardzo precyzyjne i nie trzeba długo czekać na efekt. Ma w zasadzie tylko jedną wadę. Nie chciałbyś stać blisko gościa trafionego wiertłem z Cerebral Bore. Tę szarą maź tryskającą z czaszki, usunąć można tylko...

Zgodnie z oczekiwaniami, TUROK 2 z chwilą wejścia na rynek zarezerwował sobie miejsce na tronie Nintendowych shooterów i w naszych oczach zdetronizował miłośnicie panującego do tej pory GOLDENEYE 007. Pierwsza część przygód o uzbrojonym w nóż, łuk i działa plazmowe czerwonoskórym okazała się tak dobrą odskocznią, że druga część po prostu nie może nie znaleźć się na półce każdego prawdziwego 64-bitowca.

TUROK 2 mówi do widzenia między innymi: zielonkawej mgłę przysłaniającej najbliższe otoczenie, przypadkowym animacjom śmierci przeciwników, nie real-time'owym cieniem potworów czy bandom bezmyślnie atakujących dinopodobnych stworów. W "dwójce" mgła została zepchnięta dalej, dzięki czemu pole widzenia znacznie się powiększyło (co jest niezbędne przy trybie snajperskim); potwory nie reagują na śmiertelne trafienie przypadkowo wylosowaną animacją - zamiast tego ich reakcja jest uzależniona od miejsca,



w które zostali trafieni (dodatkowo - niektóre monstra mają opancerzone, a zarazem zabezpieczone przed strzałami partię ciała - trzeba wtedy szukać czułego punktu); wszyscy przeciwnicy rzucają teraz prawdziwe cienie, wreszcie - atakujące w grupach Dinozoidy zwykle idą za przywódcą (i to nie żadnym tam bossem, a jedynie wybranym spośród siebie gościem). Zdjęcie takiego przywódcy nierzadko prowadzi do rozproszenia stada. Albo natychmiastowego obrania przez szarżujące stado nowego. W dodatku, pomimo, że przeciwnicy atakują frontalnie, to jednak widać, że nawet najwięksi samobójcy mają chociaż elementarny instynkt samozachowawczy. Sidestepują, chowają się za przeszkody terenowe i wykorzystują każdy moment nieuwagi albo odwrócenia do zatopienia kłw, lub postania serii z wbudowanej w łapę broni. Zwykle w grach pojawiających się na rynku wiele się mówi o sztucznej inteligencji przeciwników - to ostatnio bardzo chwytliwy slogan. Jednak w TUROK 2 rzeczywiście nie można



oprzeć się wrażeniu, że coś w tych wszystkich niehumanicznych czaszkach siedzi. I nie chodzi tylko o wytryskującą po trafieniu z Cerebral Bore (czas wyjaśnić tę frapującą nazwę - to Rdzeniowe Wiertło) szarą materię zmieszaną z krwią. Bardzo często zdarzało mi się być chlastanym przez jakiegoś przerośniętego kuzyna żaby, który w mgnieniu oka wybiegł z ukrycia, gdzie bezpiecznie czekał aż zwrócę się w kierunku jego szarżującego z drugiej strony kumpla. Najzabawniejsze jest jednak to, że kiedy się już zgarnie jakąś konkretną broń (i znów jak pijany do płota - np. Cerebral Bore) i wyjmie ją (to znaczy wybierze do użycia) to niektórzy przeciwnicy po prostu wycofują się (rzadziej) albo chowają. I nie mają specjalnie ochoty atakować. W sumie - nie dziwota, ale miło, że ktoś zauważył, że nikomu nie chciałoby się narażać na natychmiastową transplantację mózgu na ziemię.

Każda lokacja ma własnych bohaterów odważnie mordujących z imieniem Primagena na pyskach, mordach czy jakichkolwiek innych otworach gębowych. Samych dinozaurów jest raczej niewiele - bardzo





szybko zmieniają je przeróżne mutacje, zombiakowaci goście, w pełni zcyborgizowane istoty, wielkie insekty (zamieszkujące najciekawsze moim zdaniem lokacje - podziemne jaskinie przywodzące podświadome skojarzenia z Lovecraftowskimi powieściami; nie będę tego tłumaczył - naprawdę są podświadome) oraz zgraja bio-botów skupionych wokół Primagena bawiącego na swoim statku.

Grafika działająca w podwyższonej rozdzielczości i przy prędkości 30 fps-ów (niestety, nie da się ukryć, że przy większej ilości przeciwników nieco zwalnia) jest po prostu bajeczna. Co prawda nie miałem okazji sprawdzić jeszcze wersji z rozszerzeniem pamięci, ale już teraz gra wygląda bardzo dobrze. I o wiele lepiej od poprzedniej części naturalnie. Zresztą porównać obie wersje można było na ECTSie, gdzie na stoisku Acclaim dla porównania obydwie stały obok siebie. Skok jakościowy był naprawdę znaczny. Jeszcze szybko wcisnę słowo o muzyce - jest filmowo-bezpośrednia, ale dobrze się w grywa w tło.

A reszta? Reszta to bronie...

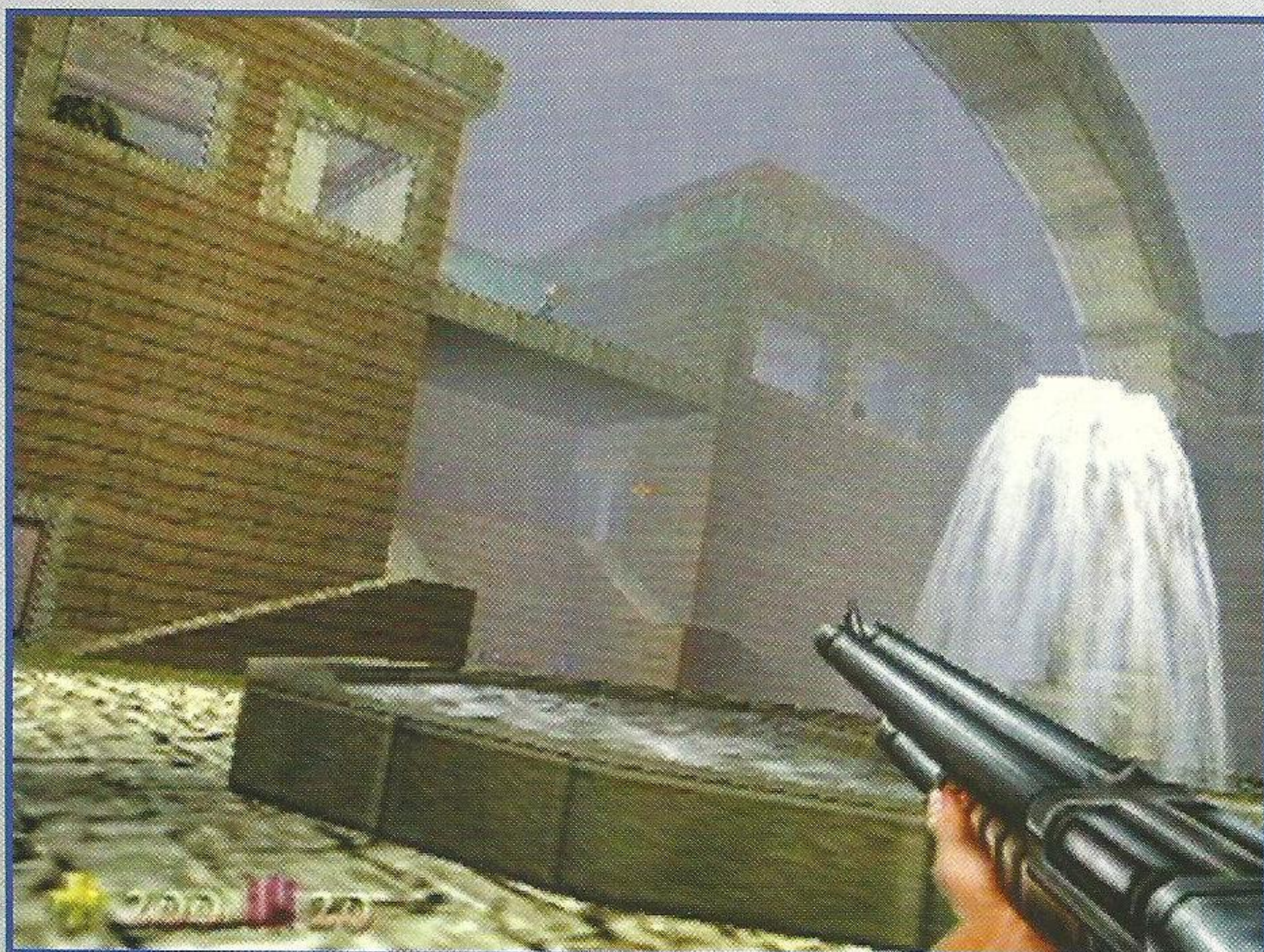


Wróć jednak do nich. Prawie wszystkie gry fpp starają się w jakiś ciekawy sposób wzbogacić swój arsenał. Zwykle znajduje się w nim dziesięć, maksimum piętnaście broni, z których gracz używa mniej więcej czterech - pięciu. Limit 10-15 broni jest jak sądzę spowodowany różnymi względami - mówi się o tym, że pracujący nad tym ludzie chcą maksymalnie dużo pracy włożyć w dopracowanie tych 10 sprzętów, żeby były fajowe, przydatne i takie tam, inne wersje mówią, że powyżej 10 broni stanowczo za



TUROK 2

seeds of evil



bardzo konfuduje gracza (w tym, nie da się ukryć, coś jest) a jeszcze inne wersje - najbardziej wiotkie, twierdzą, że powyżej "dziesiątki" nie da się wymyślić już niczego ciekawego. TUROK 2 zadaje kłam dwóm z tych wersji. Po prostu - każda z 21 broni jest dopracowana w najdrobniejszych szczegółach i wszystkie są bardzo fajowe, przydatne i takie tam (choć parę - CB, miotacz ogni, Razor Wind - opisana w zapowiedzi wracająca do ręki piła przeryniająca się przez ciała potworów, unieruchamiająca broń energetyczna spowijająca ciało trafionego błękitnymi nitkami energii oraz oczywiście wałca Nuke'ami czteroczęściowa giwera - nawet nie spróbuję oddać tego co robi po aktywowaniu). W dodatku wszystkie te występujące bronie są użyteczne w którymś momencie, dzięki czemu gracz nie musi opierać się na swoim Magnumie i Firestormie przez większość czasu. Dowodzi to temu, że argument 10 - OK, więcej - be, jest dosyć słaby. Ale nie da się ukryć, że próbując trafić pod koniec gry na konkretną spluwę, trochę się po arsenałach pojeździ.

Co można dodać na koniec? Chyba naprawdę niewiele trzeba. Może tylko tryb multiplayer dla 4 osób, o którym więcej za miesiąc. Iguana po raz drugi udowodniła, że nie tylko chce, ale również potrafi. TUROK 2 wygląda miążdząco, a po opanowaniu początkowego trudnego systemu sterowania gra się w niego wybornie. Teraz czas na ruch Rareware.

Banan

PS: Za miesiąc powinniśmy mieć już RamPak, z którym TUROK 2 pracuje w wysokiej rozdzielczości - napiszemy też o tym.

Nintendo 64

9

GRAFIKA 10

DŹWIĘK 8

MIÓD 9

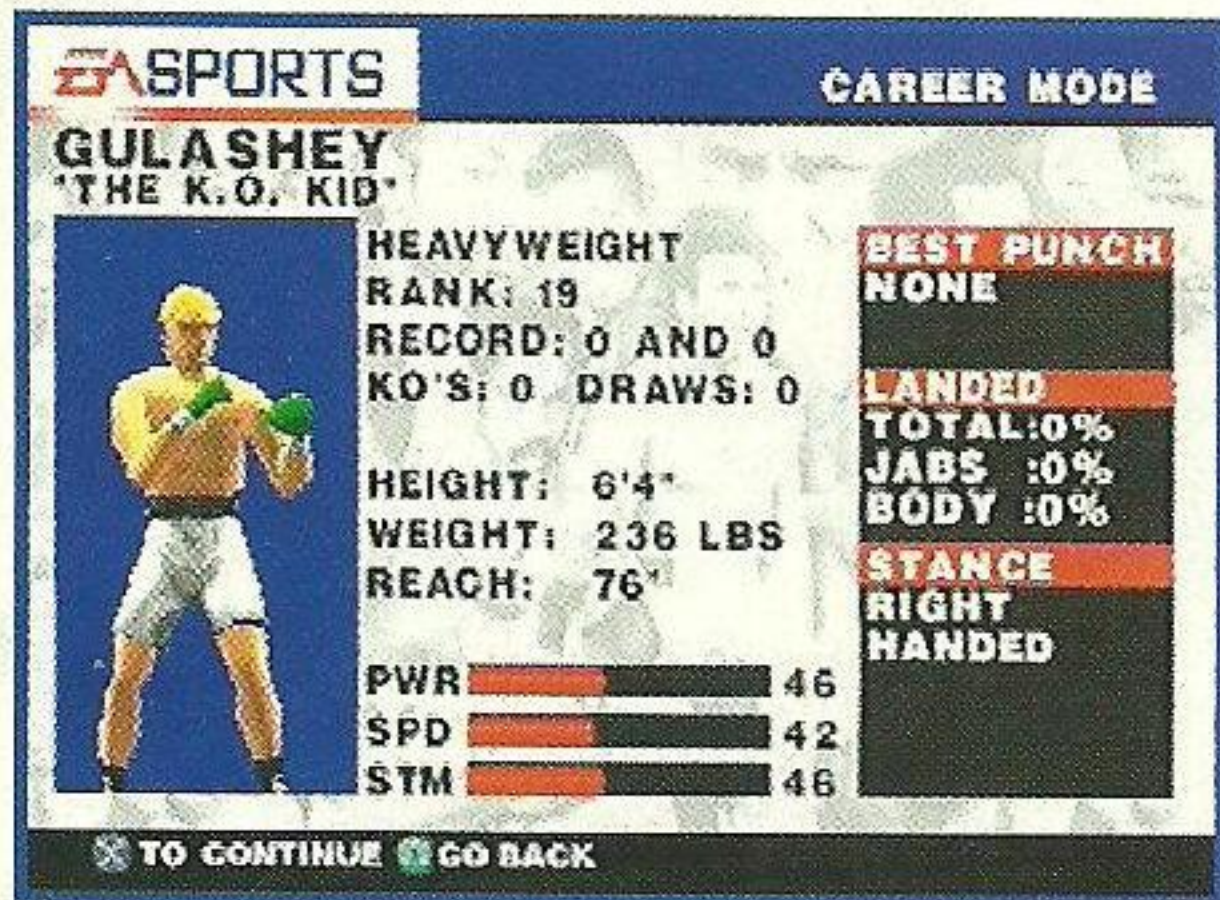
Wydawca: Acclaim

Producent: Iguana

Liczba Graczy: 1-4

Termin: Pazdziernik 98

Wykorzystuje: Rumble Pak, Mem Pak, Controller Pak

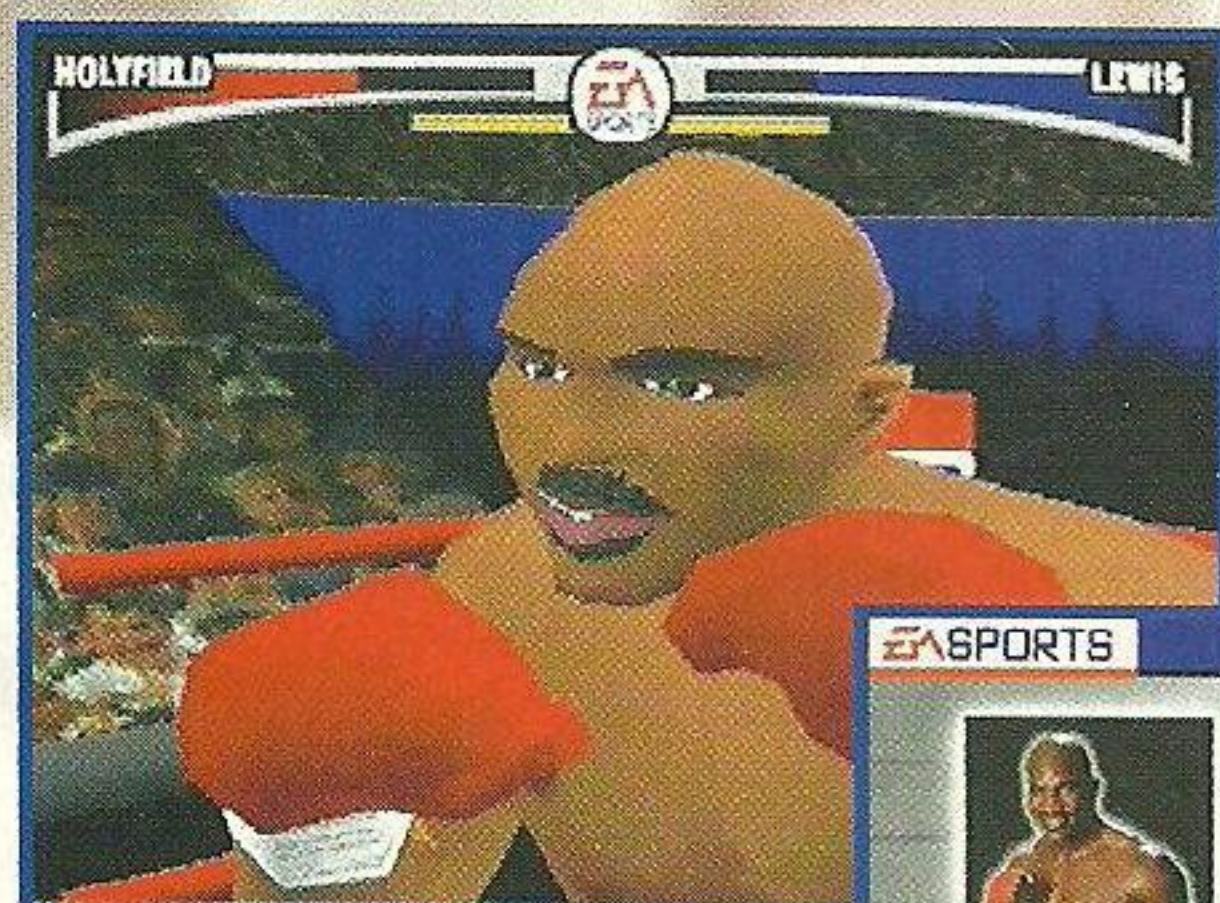


Już sama idea stworzenia profesjonalnej symulacji boksu zasługuje na nasze uznanie, choć wbrew pozorom wcale nie jest taka nowatorska. Wcześniej bowiem było już kilka, całkiem udanych prób. Ale według panów z EA Sports dopiero KNOCKOUT KINGS miało pokazać wszystkim o co w tym chodzi...

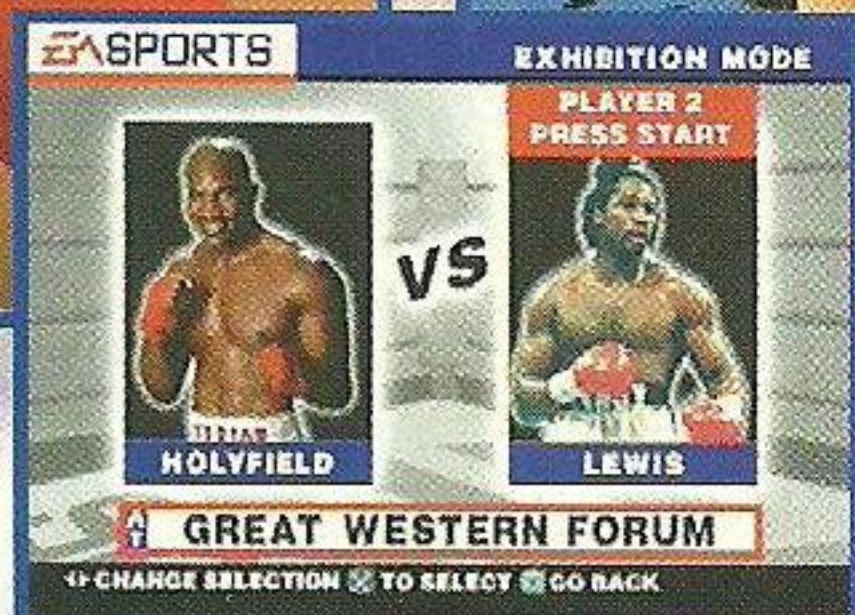
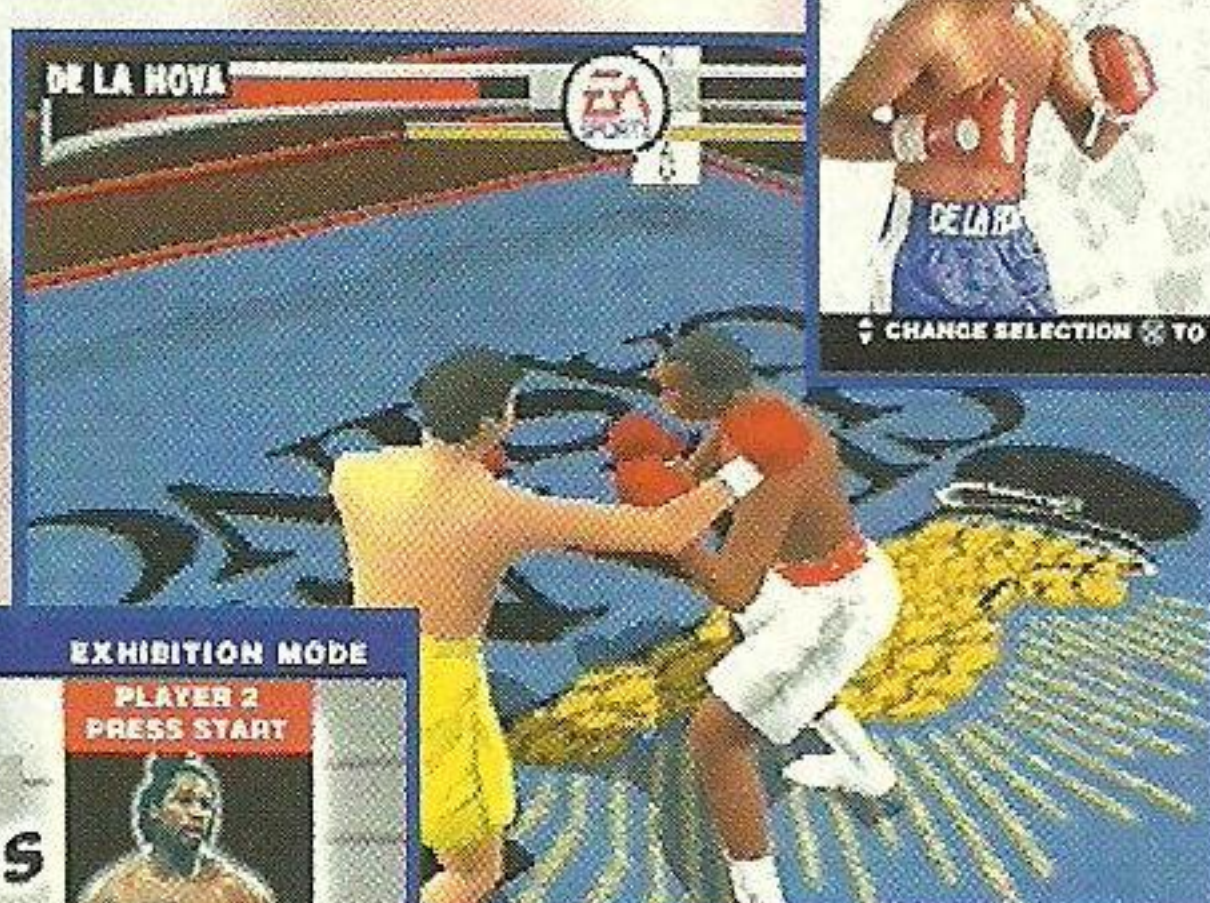


Knockout Kings

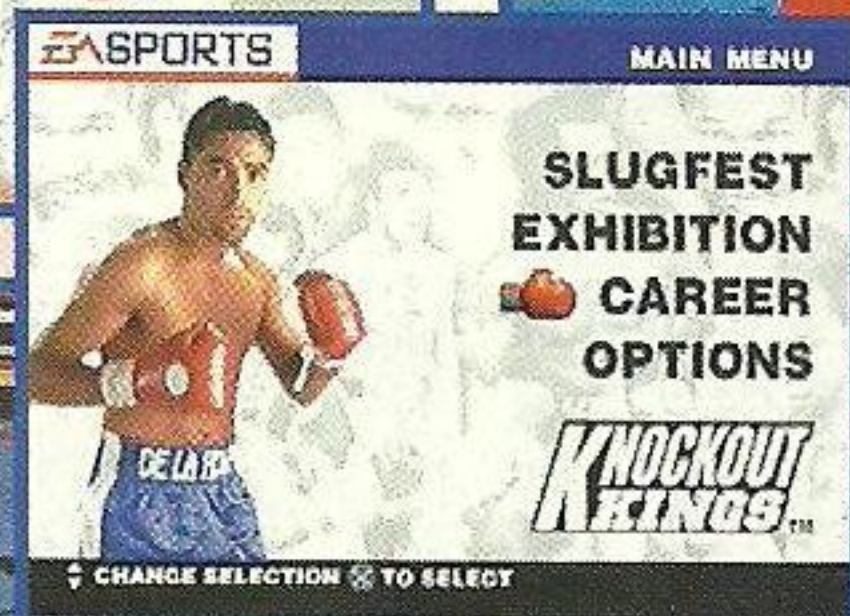
Niedawna wielka gala bokserska, podczas której odbyła się zwycięska walka Andrzeja Gołoty pokazała, jak wielką popularnością cieszy się w naszym kraju ten sport. Naturalnie tylko wtedy, gdy jeden z zawodników jest Polakiem. A niestety, Polaków w KNOCKOUT KINGS brakuje. Są za to inne sławy bokserskie, jak choćby Evander Holyfield, Lennox Lewis, Muhammad Ali, Sugar Ray Leonard czy Oscar De La Hoya. Gra została podzielona na trzy tryby (jatką bez sędziego, mecz bokserski 1 lub 2 graczy i kariera) oraz trzy wagi - lekka, średnia i ciężka. Naturalnie możliwe są pojedynki pomiędzy bokserami z wagi lekkiej a ciężkiej.



Po wejściu na ring przeżyłem spore zaskoczenie i zanim udało mi się wypunktować, a później znokautować jakiegoś rywala, kilkakrotnie mój trener rzucał na dechy ręcznik. Boks bowiem nie polega na podrzucaniu przeciwnika w górę i żonglowaniu nim przy pomocy kolejnych serii ciosów, nie polega też na zakładaniu komukolwiek suplexów i skakaniu po jego genitaliach. Boks polega na zadawaniu ciosów i blokowaniu ciosów przeciwnika. To proste stwierdzenie nabiera nowego znaczenia dopiero na deskach, gdy naprzeciw siebie stanie dwóch potężnych i zdecydowanych na (prawie) wszystko polygonalnych mężczyzn. Panowie z EA Sports zafundowali nam bowiem techniczne podejście do tematu, a próba jak najszybszego wgniatania trzech przycisków skończy się porażką.



Każdy z bokserów ma około 13 identycznych ciosów, które otrzymuje się poprzez kombinacje figur geometrycznych z prawej strony pada z R1 i R2. Gdy przytrzymamy R2, zawodnik zadawać będzie potężne bomby, natomiast przy R1 zobaczymy ciosy niedozwolone (np. poniżej pasa). Z kolei L1 i L2 odpowiadają za bloki i szamotaninę się w ringu (a'la słynny węzowy ruch Axela Rose'a, a ostatnio też i pana Gołoty). Pod wielkim barem energii zawodnika znajduje się drugi, mniejszy - informuje on o parze, jaka może być władowana w kolejny cios. Pasek odnawia się, ale zmniejszają go kolejne ciosy. Należy więc rozsądnie dysponować siłą zawodnika, bo może się zdarzyć, że piękny i trafiony uppercut zadany przy zerowej mocy nie uczyni przeciwnikowi żadnej szkody.



Można także sidestepować i poruszać się troszkę po ringu.

Do tego wszystkiego dostajemy ładną grafikę i płynną animację, a także całkiem przyjemny dźwięk

z komentatorami. Niestety, KNOCKOUT KINGS ma jeden, ale dość konkretny problem. Po prostu po kilku godzinach twarde stanie na dwóch nogach i okładanie równie twardego przeciwnika robi się mało zabawne. Mniej od floating combos z TEKKEN 3, mniej od łamania kręgosłupa z jakiegokolwiek wrestlingu. Gra nie jest w żadnym wypadku zła - chodzi jedynie o to, że tylko amator boksista znajdzie w niej coś dla siebie. Widzę tu dobry początek dla nowej serii i jestem prawie pewien, że KNOCKOUT KINGS 2000 będzie o wiele lepsze.

Gulash

PlayStation 6

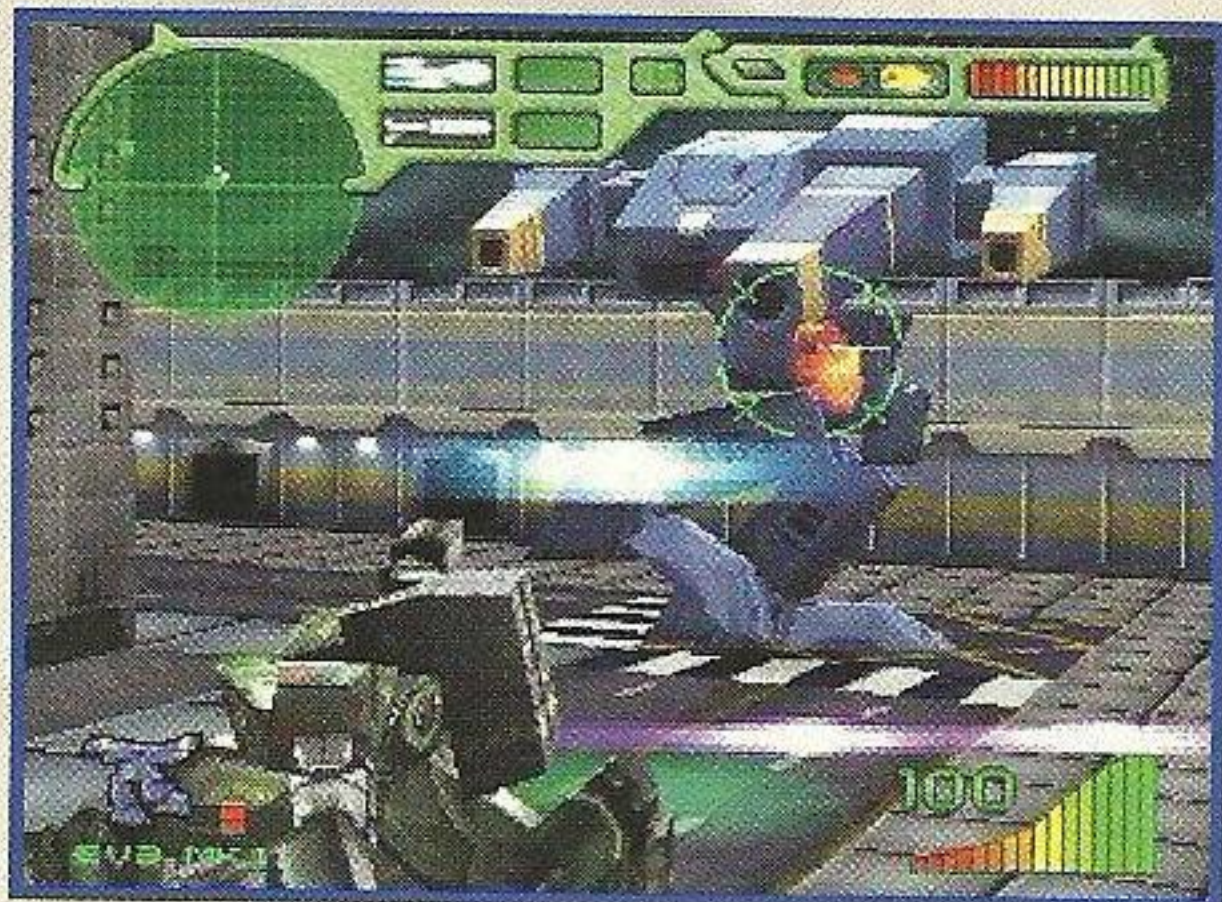
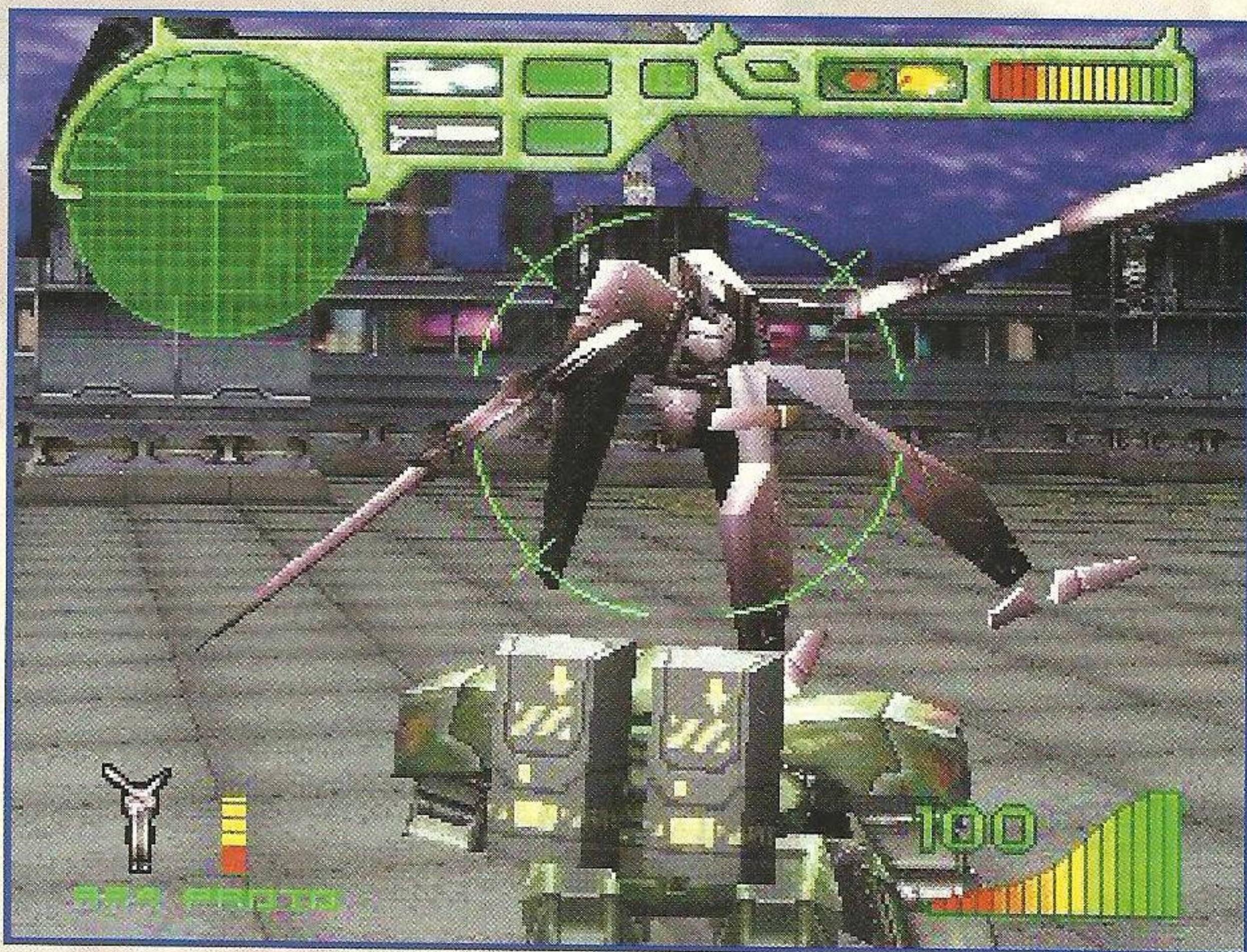
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 98
Wykorzystuje: Memory Card
Dual Shock

Shadow Gunner

Kiedyś człowiek pierwotny zerwał grubą gałąź (w nowym nazewnictwie – bejsbol) i dzielił nią przez łeb swojego towarzysza. Powód nieistotny. Ważne jest, że tak już zostało. Zmieniło się to i owo, ale idea przetrwała – te są nieśmiertelne.

SHADOW GUNNER to shooter 3D, w którym akcję obserwuje się zza pleców zwało biegającej górkę żelastwa uformowanej na podobieństwo humanoidalnego robota. Z pleców pionowo sterczy mu wyrzutnia granatów, która jeśli nie zachowa się ostrożności okazuje się być bronią obusieczną. Siejących spustoszenie narzędzi jest znacznie więcej, ale i nie wszystkie od razu się dostaje. Nielimitowaną liczbę amunicji posiada tylko pistolet wypluwający z siebie coś na wzór spłaszczonych kulek energii. Kiedy z niego korzysta, robot przekręca tułów o dziewięćdziesiąt stopni – fajnie to wygląda, ale zabiera cenny czas podczas walki. Potyczki mają charakter podjazdowy. Rzadko walczy się z



więcej niż jednym przeciwnikiem na raz. Jeśli można atakuje się najbliższego, a chociaż inne roboty stoją o rzut beretem, w ich zakutych mózdkach nie przepłynie nawet jeden impuls elektryczny każący im pomóc atakowanemu. No i dobrze, choć nienajlepiej świadczy to o ich inteligencji. Dobrze jest jednak tylko do czasu. W dalszych misjach ktoś popracował nad obwodami sztucznej inteligencji i chłopaki walą całą grupą. Nie sprawdzają się brawurowe rajdy w kłębowski nieprzyjaciół i wycinanie wszystkich w pień. Każdego trzeba traktować osobno wedle przepisu: postrzelaj do niego, kiedy się odwróci i zacnie do ciebie walić - usuń się na bok (strafe) i dalej wal. Dobrze jest przy tym krzyć swojego robota za jakimś stałym elementem krajobrazu. Kiedy następna seria przeciwnika posybuje w jego kierunku każ zrobić mu unik w drugą stronę. Czynność powtarzaj aż ten drugi eksploduje przy wtórze huku, dymu i ognia. Jeśli przeciwnik posiada gruby pancerz takie podchody potrafią trwać długo - zdecydowanie za długo. Jakby tego było mało wrogi roboty raz powalone na ziemię często podnoszą się na powrót. Można do takiego podejść i dzielić metalową pięścią (tak to się odbywało zanim ktoś wpadł na pomysł, żeby zerwać gałąź) lecz nawet to nie gwarantuje sukcesu.

To nad czym popracowali panowie z Ubi Soft'u to sposób poruszania się robotów. Robią to one



w sposób nader nowatorski podnosząc wysoko metalowe kończyny, a następnie opuszczając je pionowo do podłoża. Daje to efekt dreptania - zupełnie jakby przysysała je jakaś niewidzialna siła. Wszystko to odbywa się - o dziwo - w sposób idealnie płynny. Dobrą stroną gry jest również oprawa dźwiękowa. Muzyka tworzy doskonale tło do wydarzeń na ekranie choć nie udaje jej się stworzyć atmosfery cichych, partyzanckich ataków, które sugeruje intro. Taktyka narzucona jest w sposób sztuczny, przez co gra traci na widowiskowości. To nie obóz zuchów, gdzie celem jest ciche zdobycie flagi starszego zastępu. Tutaj bardziej na miejscu byłoby przejechanie się po przeciwnikach i zaoranie całego terenu. Prawie równe szanse w walce jeden na jeden dodają grze realizmu, ale skoro tak się o to dba, to czemu inne roboty nie

ruszą ołowianych czterech liter i nie pomogą atakowanemu koledze? Teren, niezależnie od tego czy jest to śnieżny kanion, stocznia czy miasto (to już wszystkie lokacje) zawsze ukształtowany jest w system - raz bardziej, raz mniej rzucających się w oczy - korytarzy. Zmienia się więc jedynie wygląd otoczenia, nie taktyka walki. Co za tym idzie gra szybko zaczyna trącić myszką.

Czynność, która wymaga najwięcej zaangażowania intelektualnego polega na niszczeniu generatorów pola siłowego blokującego przejście. SHADOW GUNNER sprawia wrażenie, jakby jego twórcy mieli wielkie plany, które w którejś z faz produkcji zaginęły i nie zostały do końca zrealizowane. A może ktoś coś źle zrozumiał? Jakby nie było grze brak charakteru, a chyba nic gorszego zdarzyć się nie może.

Merlin

PlayStation

3

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 5

MIÓD 3

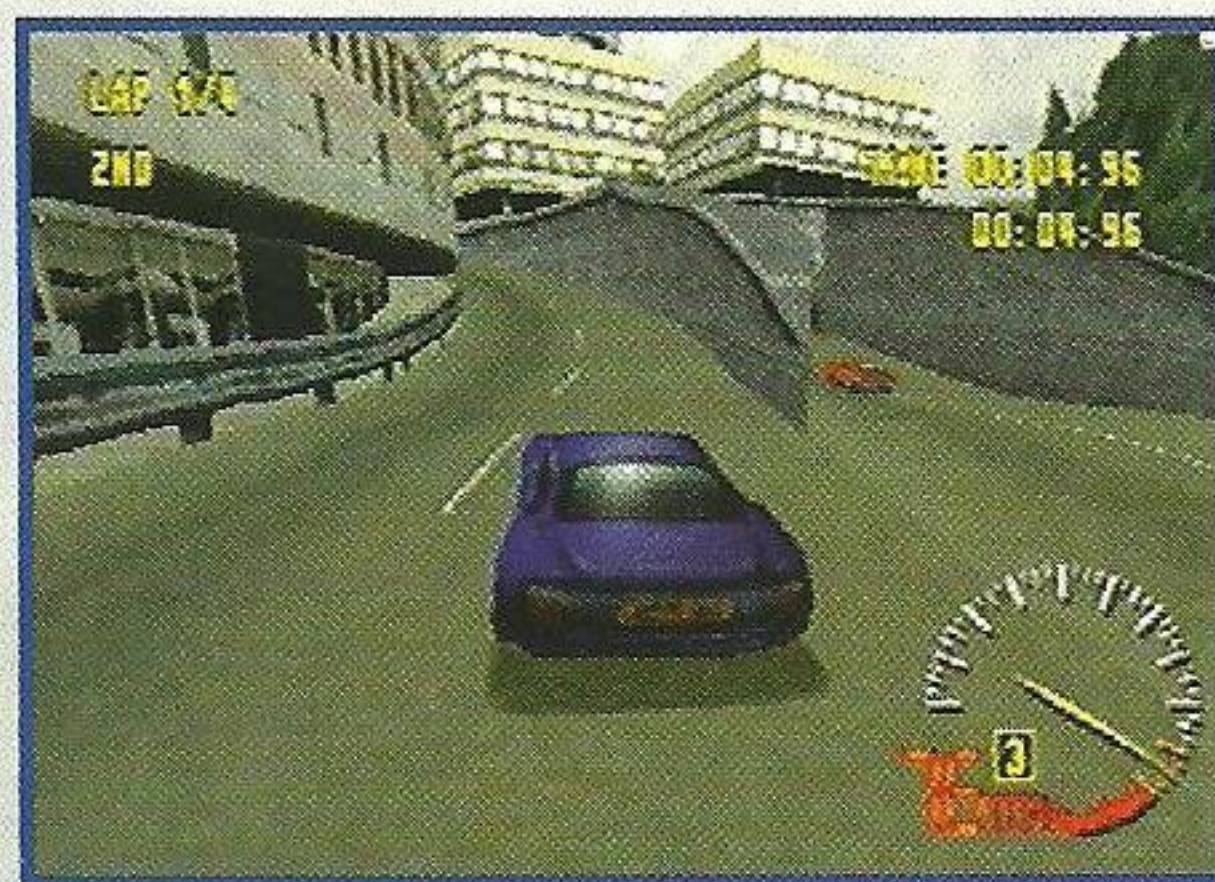
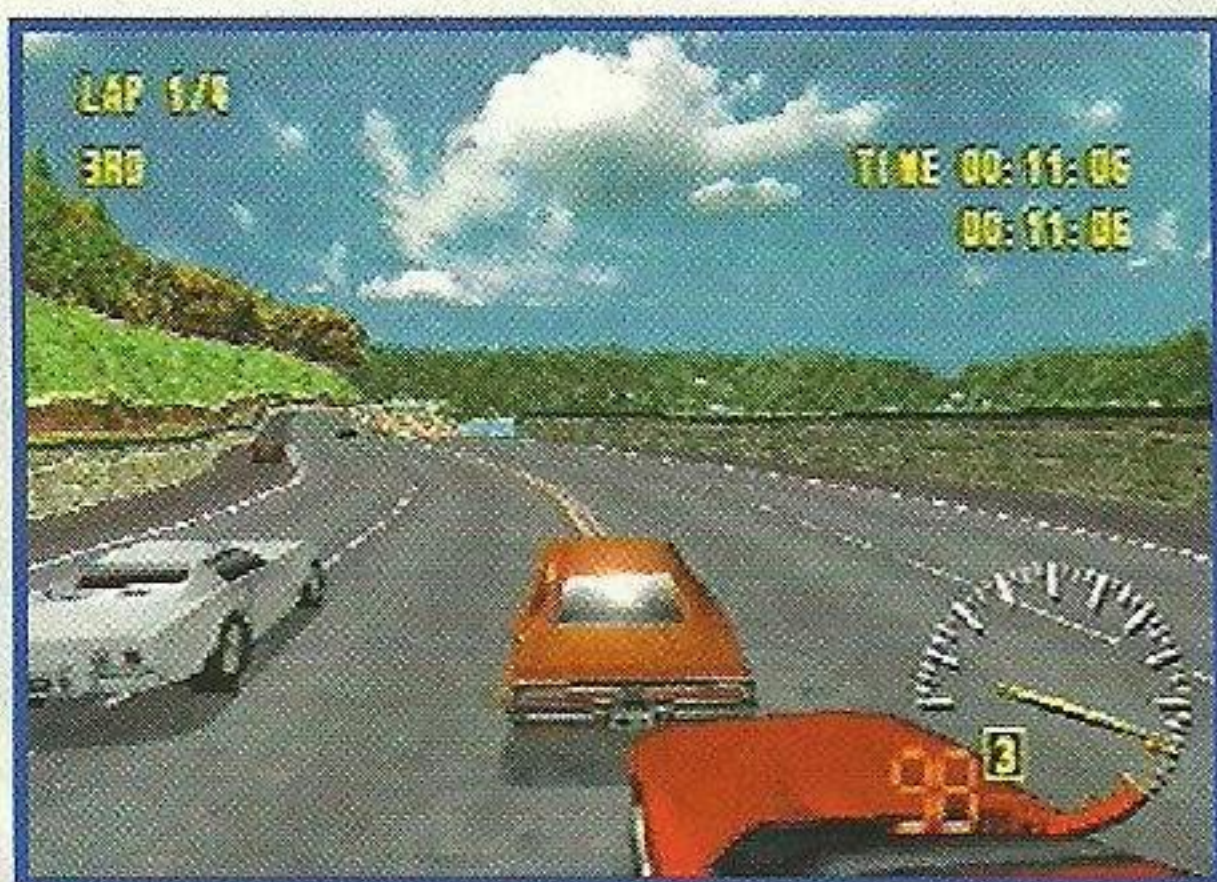
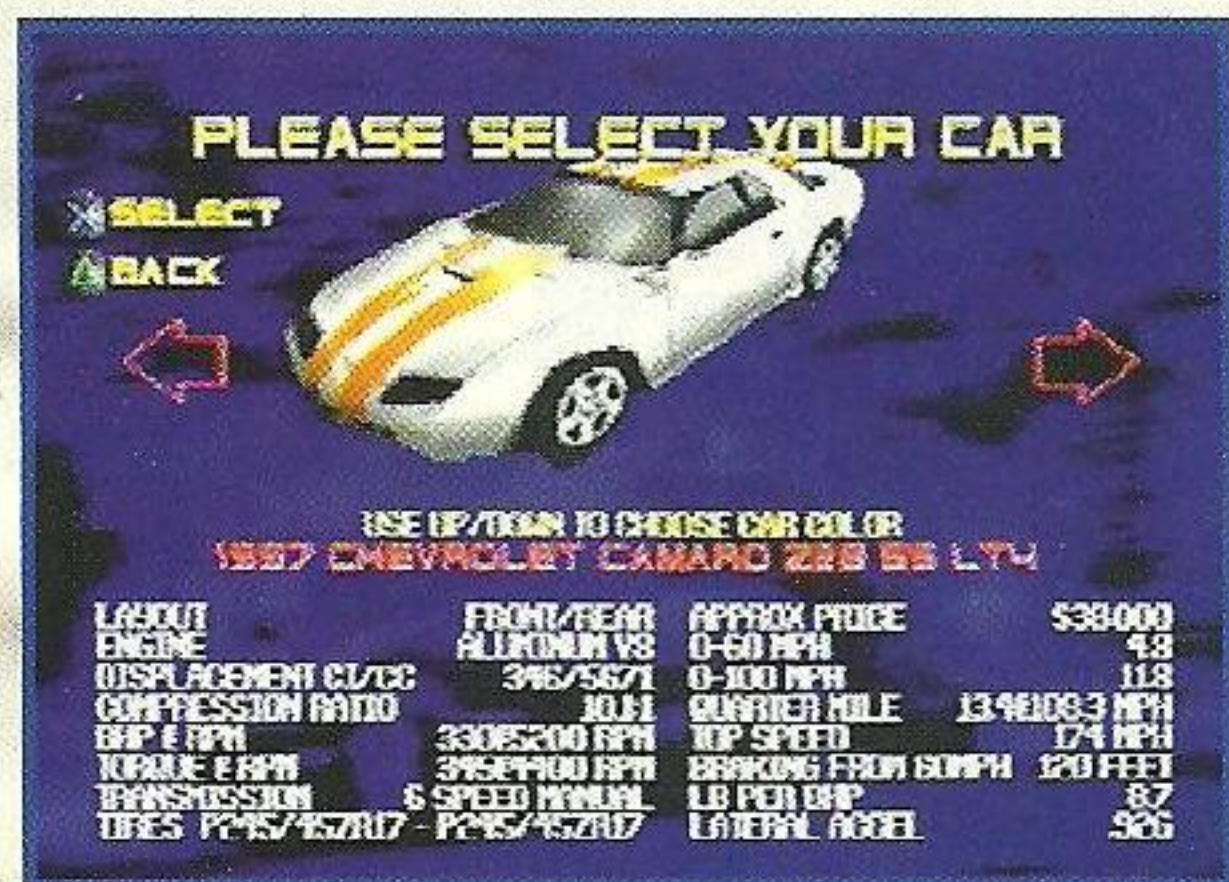
Wydawca: Ubi Soft

Producent: Ubi Soft

Liczba Graczy: 1

Termin: Grudzień 98

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



NAUKA JAZDY? Jeżeli ktoś spróbowałby uczyć się jeździć grając w TEST DRIVE, szybko skończyłby za kratkami, albo co gorsza w glinianym dzbanku na telewizorze. To już po raz piąty możesz zapomnieć o przepisach i małowitrazowych europejskich samochodzikach.

ACCOLADE powraca do tego, co potrafi najlepiej i po sukcesie czwartej części proponuje nam TEST DRIVE 5. Na szczęście chłopaki nie żałują kasy tak jak towarzysze z EA i podają tym razem nie tylko kilka nowych tras i wozów, ale naprawdę porządną dawkę samochodowej wyżywki. Dwadzieścia osiem dostępnych wozów zabija z nawiązką skromną dawkę NFS'A, a 18 długich i ciekawych tras sprawia, że panowie z EA powinni udać się z powrotem do szkółki.

Podobnie jak rok temu, w garażu stoi spora kolekcja "zabytków" z długa tradycją, o potężnych silnikach niekoniecznie ustępujących najnowszym osiągnięciom techniki. Tych drugich nie zobaczymy tu zbyt wiele, ale znalazło się kilka ciekawostek jak choćby najnowszy Mustang, albo Corvette również z 1998, czy nawet Aston Martin Project Vantage. Jest oczywiście nieśmiertelny Viper, w dwóch wersjach, jest Shelby Cobra i wysłużony Camaro, jest nawet pomalowany w płomienie (wreszcie) Chevrolet Chevelle. Na początek dostępnych jest szesnaście pojazdów, reszta



stopniowo odkryje się, kiedy będziesz odnosił sukcesy na trasie. Możesz jeździć w wielu trybach, pojedynczego wyścigu i kilku trybach mistrzostwo-pucharowych, a także w Drag Racach, czyli w wyścigach na pół mili. Do tego można dodać jeszcze tryb multi na dwóch i jeszcze kilka kombinacji.

Oddzielny akapit należy poświęcić na doskonałe trasy. To że położone są one w różnych rejonach na całym świecie, w skrajnych strefach klimatycznych - to już nikogo nie zdziwi. Ale są to najdłuższe i niezamykające się drogi z jakimi się spotkałem. Krajobraz nigdy nie jest nużący, często się zmienia, zawsze jest bogaty i ciekawy. Jest wiele rozjazdów, czyli alternatywnych przejazdów, które często nie spotykają się przez kilkadziesiąt nawet mil. Do tego dodano ruch uliczny z wieloma

samochodami odpowiadającymi otoczeniu. Na przykład w Moskwie, pierwszej trasie, jeżdżą praktycznie same Łady i trochę starych gruchotów - nawet Policja jeździ Ładą. Architektoniczne szczegóły w miastach zachwycają realizmem. Nic tak nie cieszy, jak wiszący w tylnym lusterku radiowóz na sygnale, więc autorzy gry zadbali, aby panowie w niebieskich czapkach nie opuścili cię ani na chwilę. Znalazłem jednak kilka wpadek w tym wszystkim. Nie wiedzieć czemu w Rosji jest lewostronny ruch uliczny, niczym w krajach anglosaskich. Poza tym udało mi się rozbijać starego Chevella do blisko 280 km na godzinę, a ruska Policja wisiła mi na ogonie. Oprócz tego jest sporo drobiazgów, jak pisk opon identyczny na piasku jak i asfalcie, oraz nadal daleki od realizmu model jazdy. Mimo że dużo lepszy niż w NFS, to daleki jeszcze od COLIN'a. Brakuje mi także

ciekawych widoków, a przede wszystkim tego z za kierownicy, albo chociaż znad machy. Ale co tam, jeździ się przednie.

Warto powiedzieć też coś o muzyce. W końcu w TD5 usłyszymy prawdziwe hardcore'owe gwiazdy w postaci FEAR FACTORY i KMFDM. Muzyka z piekła rodem (czyt. niesamowita) w połączeniu z niezłymi renderami, oryginalnymi filmami kręconymi w drodze oraz kapelą wariującą na jakiejś scenie stworzyły najlepsze wyścigowe intro jakie widziałem. Trochę podobne do tego z RR3D, ale jednak lepsze. Jednak po 30 minutach gry uszy puchną nawet najbardziej radykalnym death metalowcom.

Tytuł porządny, na pewno lepszy niż poprzednik, wdeptujący NFS w bruk, ale to mimo wszystko nie to co... wiecie już co :)

Yoseph

PlayStation 7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
 Producent: Accolade
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Listopad 98
 Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



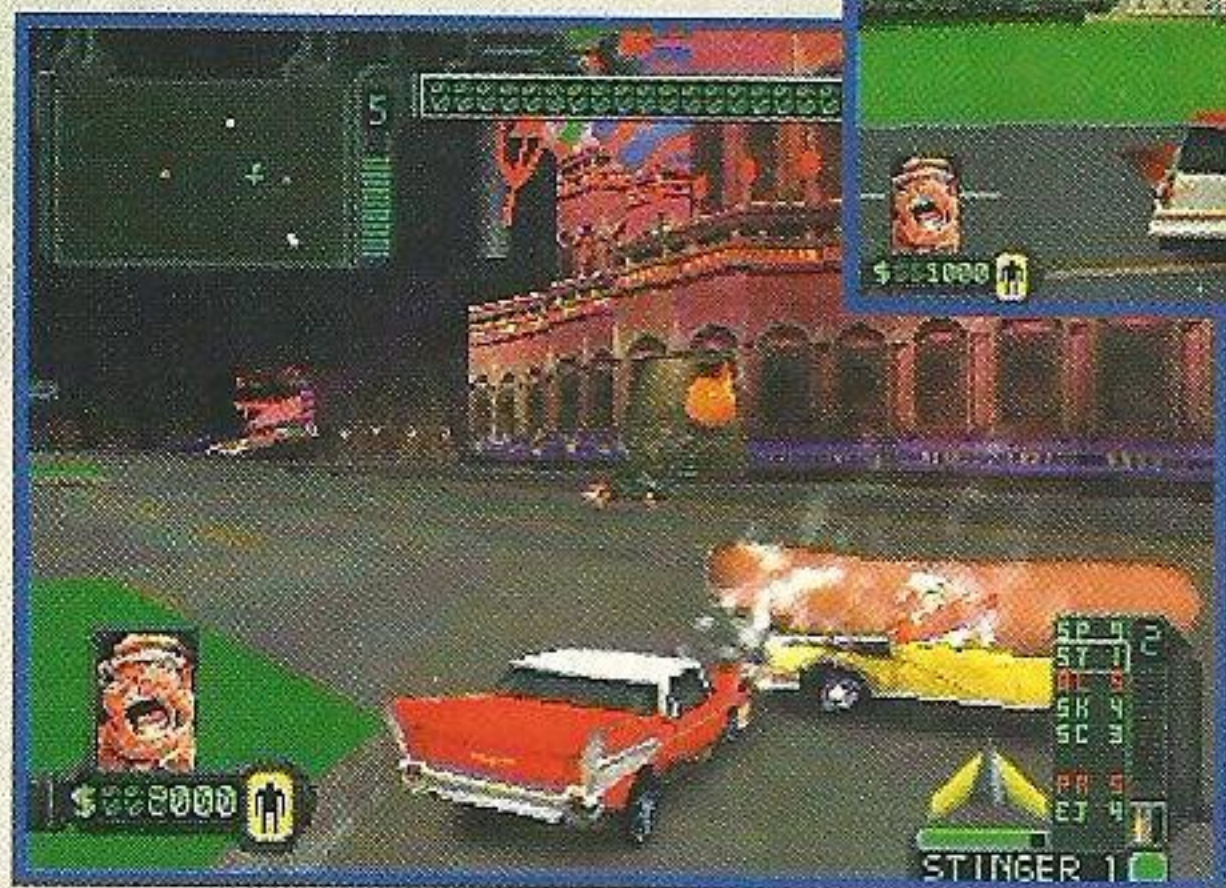
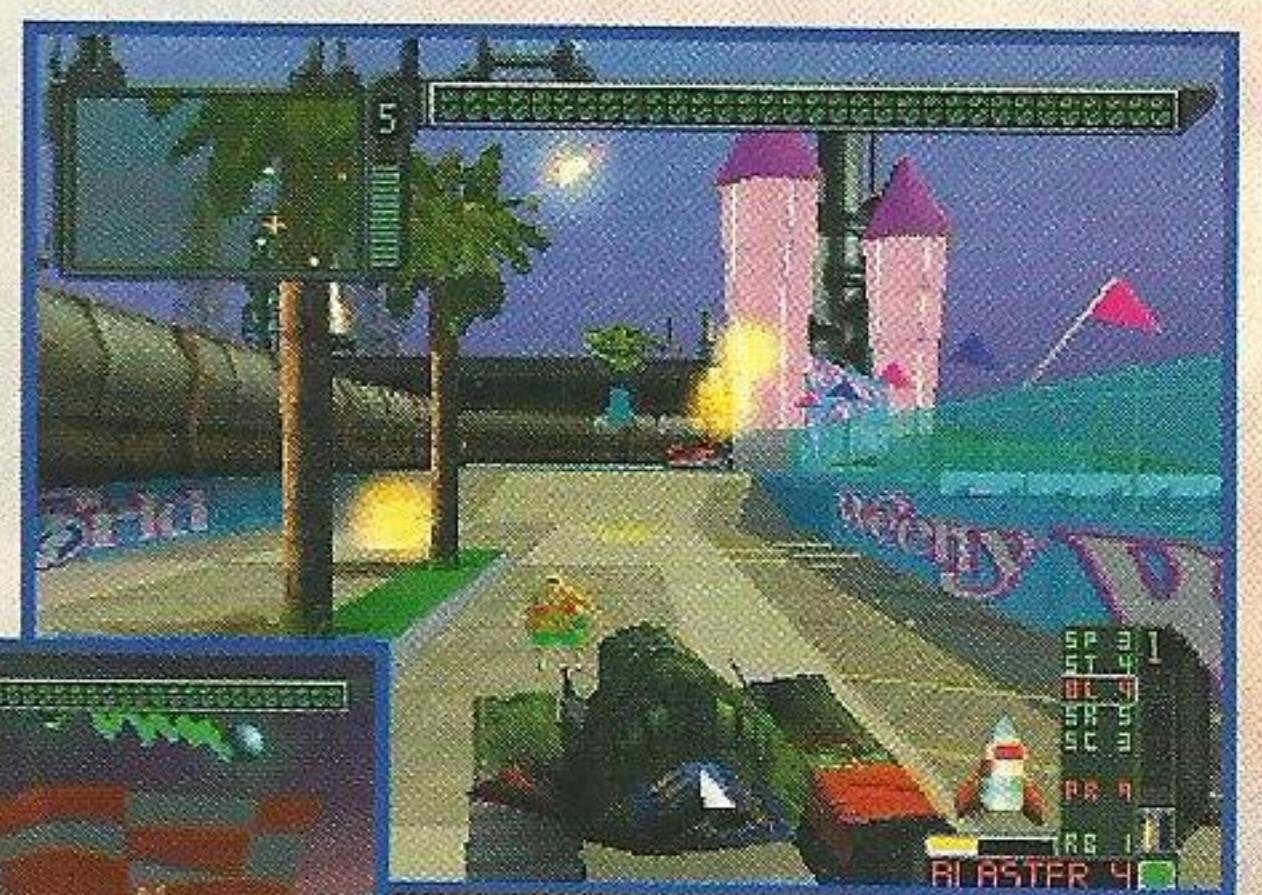
Powiada się popularnie, że "Inteligencja jest pochodną lenistwa". Bo jak komuś nie chce się pracować (bo leniuch jest i wałkoń), to zaczyna się zastanawiać, jak zrobić, żeby się nie narobić, a wtedy przeważnie wymyśla prostszy sposób. I pewnie sprawdza się to w większości przypadków.



Rogue Trip

nie sprawdza się jednak w przypadku firmy Single Trac, która świadoma takich zjawisk w świecie gier konsolowych jak: seria TWISTED METAL, czy VIGILANTE 8, pokazała światu produkt dynamiczny i barwny, ale nie wnoszący nic nowego. Wtórniaczkę ów ma tytuł ROGUE TRIP: VACATION 2012 i jest grą z popularnego ostatnio gatunku samochodowych mordobić. "O! - powiecie - aleś se nazwę wymyślił". Poczekajcie chwilę, a przekonacie się, że choć trochę naciągnąłem nazwę, celem pozyskania waszego zainteresowania - wcale tak bardzo się nie pomyliłem.

Fabułka jest taka: wypaczony, zniszczony świat roku 2012, popularnymi miejscami rozrywki są poligony, na których roi się od różnego rodzaju atrakcji godnych wycieczki turystycznej. Na taki poligon wpuszcza się jednego turystę oraz kilku kierowców w wozach "bojowych" (Ty jesteś właśnie



przejechać się przez nie nie da). Reasumując: plansze jako element gry są jej zdecydowanie kulą w nogi.

takim kierowcą) i zaczyna się jazda. Teraz, celem odniesienia zwycięstwa, należy wykonać następujące czynności (niekoniecznie w kolejności): znaleźć turystę, złapać go do pojazdu, powozić po atrakcjach, wyeliminować przeciwników.

Mamy 12 podstawowych plansz (plus kilka ukrytych) i 15 pojazdów (plus: jak poprzednio) różniących się właściwościami bojowymi. Jeśli chodzi o broń, to 99% pocisków znajdujących na planszy jest identycznych dla wszystkich pojazdów, pozostały 1% to broń podstawowa każdego autka + broń specjalna. Cały arsenał podzieliłbym złośliwie na dwie grupy. Pierwsza: gdzie nie strzelisz i tak znajdzie przeciwnika (samonaprowadzające). Druga: strzelić możesz, ale i tak nie wiesz gdzie polecą. Jedynie podstawowy karabinek wyłamuje się z tej systematyki, ale siłę rażenia ma mniejszą od wyleniającego jeża. Plansze -

co tu dużo gadać - choć dynamiczne, są boleśnie nieciekawe. Nieciekawe do tego stopnia, że po dwu, trzech poziomach nie jesteś już wcale zainteresowany tym co będzie dalej. Tym bardziej, że w niektórych opcjach gry wszystkie poziomy są już odkryte! Poligony, na których się walczy stylizowano co prawda na różne gitowe miejsca (okolice Białego Domu, Hollywood, strefę lądowania UFO, itp), ale tak jak w radzieckich fabrykach - nawet jak książki drukują, to im Kałasznikowy wychodzą - tak tu, bez względu na temat planszy i tak wszystkie są podobne.

Z tym podobieństwem to jeszcze pół biedy, drugie pół leży w fakcie, że plansze są źle zaprojektowane. Wprowadzić na nich taktykę walki można dopiero po tygodniu grania przez całą dobę - jak się już zorientujesz przez jakie ściany przelatują pociski (a są takie - błąd Panów Programistów? -

Chciałbym bardzo móc powiedzieć Wam, że warto tę grę mieć. Firmie Single Trac udało się jednak skonstruować produkt bardzo specyficzny - dobry, gdy oceniać osobno każdy z jego elementów, średniaki - jeśli brać pod uwagę całość. Polecę tę grę można zatwardziałym miłośnikom demolki, wklepywania karabinowych combosów (gra pod tym względem nie ogranicza) i dynamicznej akcji na ekranie. Jeśli zostało Wam trochę kasy w tym miesiącu i wykupiliście już wszystkie obowiązkowe produkty - ROGUE TRIP może spokojnie zająć miejsce w czołówce drugiej ligi konsolowych zakupów. Naciągana lekko siódemka.

Grabarz

PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 6

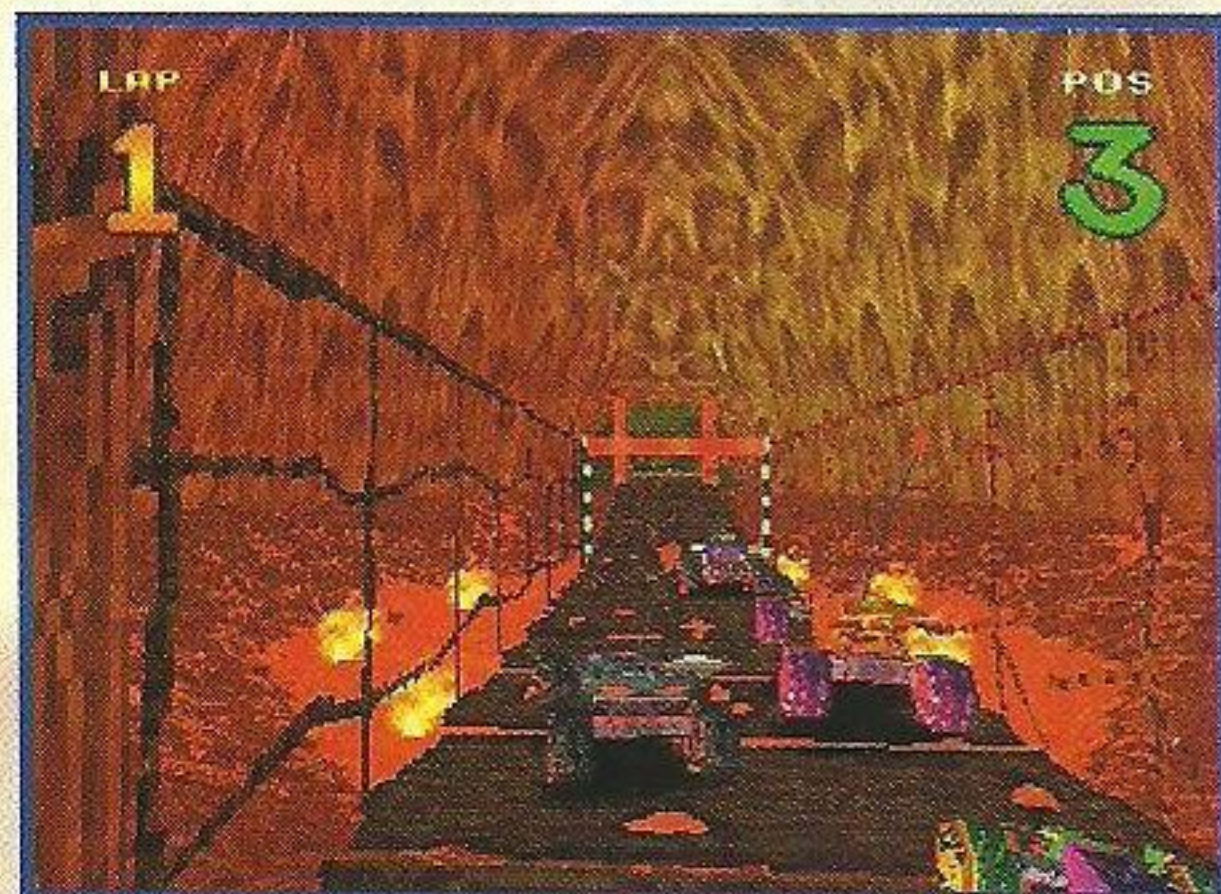
Wydawca: GT Interactive

Producent: SingleTrac

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Grudzien 98

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



W yścigówki możemy podzielić na wiele kategorii. Są symulatory, arcade'owe rajdy, terenowe, a są jeszcze takie, których nie da się jasno sklasyfikować, np. MICRO MACHINES. Gremlin atakuje nas grą bardzo podobną do hitu Code Masters. BUGGY, bo o niej mowa jest produktem, w którym głównymi bohaterami uczyniono samochodziki na baterie. Fani MM będą bardzo usatysfakcjonowani. Niestety, chyba tylko oni. W grze zaimplementowano dwa tryby rozgrywki: challenge i time attack. W tym pierwszym oczywiście trzeba jako pierwszy dojechać do mety, natomiast w drugim liczy się



czas. Zabawę zaczynamy od wyboru samochodu-rajdówki. Na początku jest ich mało jednak z czasem liczba się zwiększa. Po ukończeniu każdego warp-roomu dochodzi parę maszyn do wyboru. Ścigamy się na bardzo wielu trasach, raz grzejemy po plaży, innym razem po ośnieżonych stokach, tereny Chin też zaliczymy. Scenerii jest wiele, i pod tym względem na monotonię nie można narzekać. Małe woziki bardzo śmiesznie się zachowują, jadą z diabelską szybkością, a przy tym ich przyczepność do podłoża pozostawia wiele do życzenia. Następnym takiej jazdy jest oczywiście notoryczne wywracanie się,



Czyż nie byłoby pięknie powrócić do bez trosk lat szczenięcych i w towarzystwie kumpli z piaskownicy pobawić się zdalnie sterowanymi samochodzikami? Chyba nie, a już na pewno nie za sprawą BUGGY..

Buggy

koziółkowanie o dachowaniach już nie będę wspominał. Trasy są bardzo kręte, wręcz zgubne, czasami nawet trzeba się zastanawiać jak tu pojechać. W BUGGY nie ma jednej określonej ścieżki. Teren, na którym toczy się wyścig jest otwarty, dlatego też można nieźle kombinować i albo się wyjdzie na tym dobrze albo będzie trzeba powtarzać wyścig. Podczas gry napotkacie wiele bonusów w postaci bramek, w które należy wjechać. Niektóre dodają szybkości inne jeszcze zatrzymują twój pojazd w miejscu, przez co przeciwnicy bezczelnie cię doganiają. Na trasie jest ciekawie, musisz mieć bardzo skupioną uwagę bo w przeciwnym razie jakaś wielka kula śnieżna może spaść na ciebie, albo nie daj Boże władujesz się na stojąco na środku drogi stęp.

Grafika w BUGGY jest bardzo nierówna. Niektóre levele wyglądają fajnie, a jeszcze inne paskudnie. Czasami widzimy kolorowy świat, a innym razem nieprzyjemną pikselozę. Szkoda bo wszyscy lubimy ładnie wyglądające gry. Animacja także pozostawia troszkę do życzenia. Potrafi nieprzyjemnie zwolnić, co bardzo utrudnia zabawę, duża utrata klatek wpływa negatywnie na dokładność, z jaką można sterować pojazdem.

Muzyka to kilka całkiem fajnie zaaranżowanych kawałków, co prawda są strasznie klezmerskie, ale to też ma swój urok.

Cóż, nie ukrywam, że BUGGY to produkt wtórny i przeciętny, a oprócz patentu z otwartymi trasami nie wnosi do gatunku nic ciekawego. Jest to też gra momentami niedopracowana, przez co autorzy pozbyli się wielu klientów. Gdyby podwyższyć trochę gameplay, i dopracować grafikę byłoby dobrze. A tak, jest po prostu średnio. Dalej musimy prosić Code Masters o czwartą część MM.

Brat

PlayStation		5
GRAFIKA	5	
DŹWIĘK	5	
MIÓD	5	
Wydawca: Gremlin		
Producent: Gremlin		
Liczba Graczy: 1-2		
Termin: Listopad 98		
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock		



Wydany w okresie świetności SNES'a futurystyczny racer F-ZERO pod względem miodności do dziś pozostaje niedoścignionym wzorem. Nie ma co się dziwić, w końcu stworzył go sam Master Shigeru Miyamoto. Nintendo proponuje nam 64-bitowy remake tej kultowej gry...

Zaczynając wyścig błyskawicznie przekonujemy się, że F-ZERO X ma wiele wspólnego z serią WIPEOUT. W zasadzie oprócz nieobecnej tu broni można pomyśleć, Nintendo nie wysiłało się zbytnio i skopiowało z WIPEOUT'a wiele rozwiązań - wiemy jednak, że najpierw było F-ZERO na SNES'a, a

F-Zero X



designerzy WIPEOUT'A xerowali właśnie z niego. F-ZERO X ma jednak w zanadru kilka szczegółów, które nadają jej własny charakter.

Można na przykład na niektórych poziomach wypaść z trasy i rozbić się. Interesujący jest też system energetyczny, który odpowiada zarówno za boostery, jak i energię pojazdu. Im więcej będziesz dopalał grata, tym mniej będzie odporny na wstrząsy i odbicia od bandy i przeciwników. Na szczęście na trasie znajdują się miejsca, które pozwolą naładować energię. Walka na torze odbywa się nie przy pomocy broni, a techniki skrętu. Można (i trzeba) spychać przeciwników na bandę, czy w otchłań. Jest także generator tras, który uaktywni się po wygraniu wszystkich możliwych pucharów i



kilka innych specyficznych drobnostek. Reszta jest bardzo

podobna, jak choćby identyczny system sterowania - gaz, hamulec i silniki boczne, czy znajdujące się na trasach miejsca, w których pojazd przyspiesza nawet do 1000 km/h. Kilkunastu zawodników wraz z ich pojazdami i parę standardowych trybów gry - Cup, Practice, Time Trial, Vs - jest chyba tym, czego można się było spodziewać. W miarę zaliczania kolejnych tras i pucharów pojawiają się nowe, lepsze pojazdy, które są nagrodą za walkę. Naturalnie jest kilka kamer pokazujących trasę, ale ktoś chyba zapomniał umieścić widok z wnętrza pojazdu, co uważam za spore niedopatrzenie.

nie prezentują złożonego wykonania - są za to po prostu fajne - a świadomość tego niespecjalnie przeszkadza w grze. Zwraca za to uwagę

pomysłowy design tras, z loopami, ostrymi zakrętami i skoczniami. Miało być szybko i efektownie - i rzeczywiście jest. Esencją gry jest znakomity tryb multiplayer nawet dla 4 graczy. Identyfikacja jak wcześniej animacja nie rwie, zaś prędkość przez cały czas daje się we znaki, nawet na małym, zajmującym 1/4 ekranu okienku.

Nintendo dostarcza kolejny godny update 16-bitowego klasyka. F-ZERO X jest miodne i wciągające, ale moim zdaniem o pół roku spóźnione. Mimo wszystko warto zwrócić uwagę na ten tytuł.



Gra jest szybka, płynna do bólu i efektowna. W rzeczywistości jest to najszybszy i najpłynniejszy racer, jaki dane mi było ujrzeć na własne oczy. Uczucie pędu towarzyszące odpalaniu boosterów niemal wgniata w fotel, szczególnie, gdy gra się na dużym telewizorze. Animacji mknącej z prędkością 50fps nie można nic zarzucić, nie zauważyłem, żeby chrupała nawet przy kilku pojazdach znajdujących się obok siebie na trasie. Niestety, aby zachować taką płynność, grafika nie mogła być zbytnio skomplikowana. Zarówno trasy, jak i pojazdy

Gulash

Nintendo 64

GRAFIKA 7

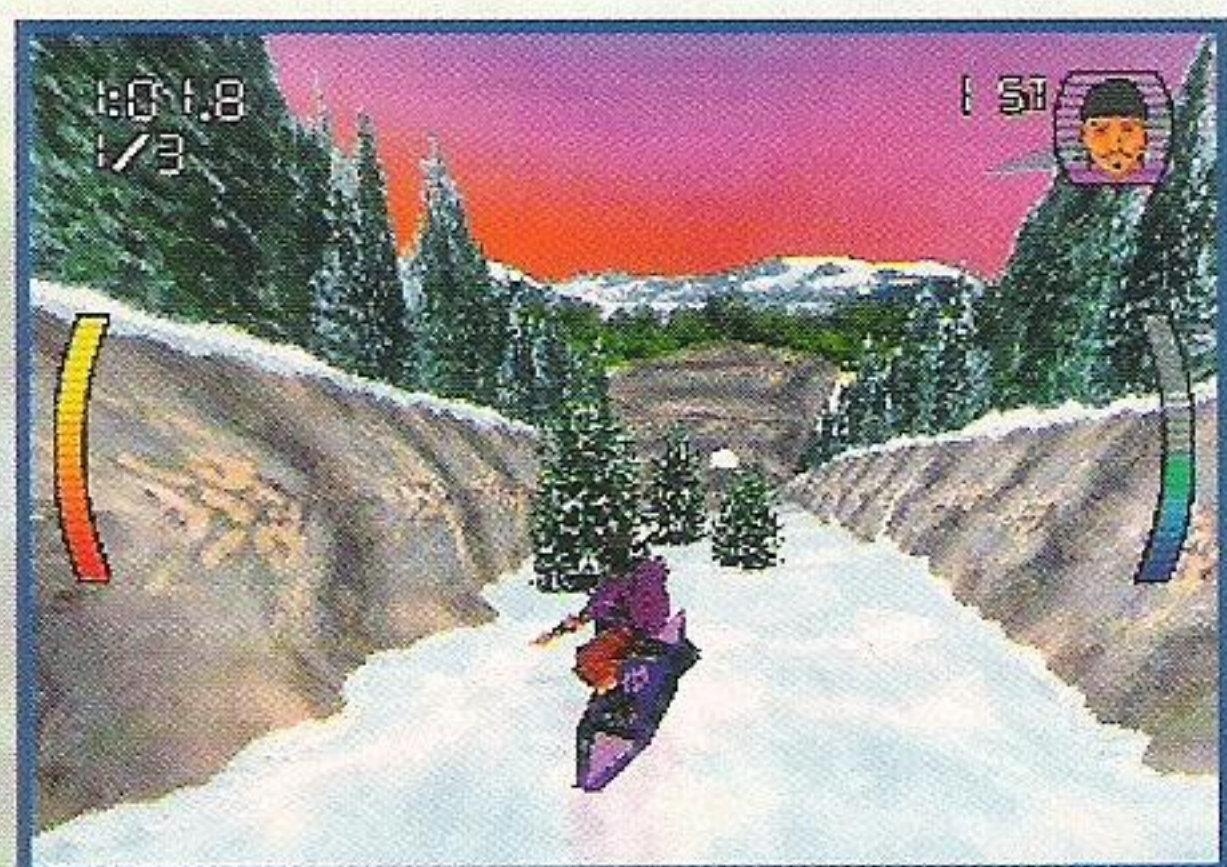
DŹWIĘK 7

MIÓD 8

7

Wydawca: Nintendo
 Producent: Nintendo
 Liczba Graczy: 1-4
 Termin: Listopad 98

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak



Czy zdawaliście sobie sprawę, że słynne wodne skutery wymyślone zostały na potrzeby Hollywood, do jednego z filmów z Jamesem Bondem? Okazały się tak fajną zabawką, że postanowiono produkować je masowo. Analogicznie rzecz ma się z magnetycznymi "deskorolkami". Po raz pierwszy użyto ich w filmie "Powrót do Przyszłości" i były zupełnie autentyczne! Ponieważ jednak nie spełniały norm bezpieczeństwa, nigdy nie doszło do ich produkcji przemysłowej.

Nasionko padło na żyzny grunt: od razu jeły mnożyć się najróżniejsze filmy i gry opiewające wspaniały wynalazek "hoover-deski". Jedną z takich gier jest właśnie STREAK. Jednakowoż powiedzieć sobie trzeba od razu - STREAK nie jest symulatorem. Zaliczyć go trzeba do grupy "wyścigów kamikaze", gdzie znajdziemy już takie tytuły jak RAGE RACER - zakrety bierzemy bez poślizgu, a uderzenia o bandę na pełnej szybkości kończą się cichym: "Auć!" i gramy dalej z minimalną stratą czasu. Novum stanowi to, że wyścigujemy się na deskach. Mając do wyboru 10 zawodników o różnych parametrach i 13 tematycznych plansz (Alpy, Zamek, Cmentarz) można ulec złudzeniu, że to całkiem spora różnorodność. Nic bardziej mylnego. O ile bowiem, zawodnicy - rzeczywiście - różnią się między sobą nie tylko sylwetkami, ale i prowadzeniem deski, to plansze - choć z ponakładanymi różnymi teksturami - korzystają wciąż z tych samych brył jako elementów terenowych i przeszkód. Tyle tylko, że elementy poukładane są w innej kolejności. Do ulubionych przeszkód Panów Producentów zaliczyłbym: schody, wodę,



Streak



beczki i rynny. To prawda, jest kilka zupełnie oryginalnych torów - np. Zamek i Karnawał (z Tunelem Mifości oraz Gabinetem Luster).

Ale tu nie jest też tak prosto. Jest bowiem druga strona medalu: plansze, co mnie osobiście urzekło, gdyż trudno o to w dzisiejszych biegach z przeszkodami na konsoli, są wspaniale zaprojektowane. Przeszkody poustawiano ciekawie, logicznie i z polotem. Ten aspekt gry sprawia, że właściwie powtórki elementów nie przeszkadzają w zabawie. Cały czas coś się dzieje i trudno zastanawiać się na siłę: "Czy tego to już nie było?". A propos zaś dziania wyłazi kolejny plus produktu: dynamika. Gra jest szybka jak ochoczy truteń, co wraz z jej prostotą i ciekawymi poziomami sprawia, że dość szybko się do niej przekonujemy. Muzyka przeciętna z plusem, grafika też - nie będę o tym pisał. Szkoda miejsca. Napiszę jeszcze o ewolucjach. Bo w tym wyścigu są też

ryny do odpalania figur i przeszkody, na których wyskakując można wykręcać wszystko i w każdą stronę. Pomyślicie: "Nieźła jazda!", wyścig, szybki, grafika Ok i jeszcze można się pobawić. Tyle, że tu nagle przyszła ochota Panom Programistom na realizm: kto robi figury, zostaje z tyłu, bądź straszliwie zwalnia. Gdzie tu sens?... Zabawka jest, ale lepiej jej nie używać. To tak jakby kupić dziecku najlepsze klocki i powlec je arsenikiem. Gra jest zabawna i z początku wciąga straszliwie - bo prosta. Będąc mistrzem 3 torów - jesteś mistrzem na wszystkich - powtarzają się elementy. Z drugiej strony postać prowadzi się płynnie, gitowsko gra się na 2 graczy i po linku.

Jest jednak aspekt, który depcze grę w ogólnej ocenie - otóż nie ma w niej nic nowego. Wszystko to już gdzieś kiedyś nas bawiło. Czy jest sens wypruwać sobie portfel na tego rodzaju grę? Pewnie, jeśli ma się jeszcze niedosyt tego typu zabawy.

Grabarz

PlayStation 6

GRAFIKA 6	Wydawca: GT Interactive
DŹWIĘK 7	Producent: Singletrac
MIÓD 7	Liczba Graczy: 1-2
	Termin: Grudzień 98

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



Piesek Roger właśnie wyznawał swoją miłość owieczce Flossy, kiedy zmiotła go rakietą. Cóż - ten zakazany związek i tak nie miałby przyszłości. I to już koniec?

Nie.
Wręcz przeciwnie.

To, jak dochodzi do wpakowania się dwójki bohaterów - szpetnego Dangerous Dana oraz jego cybernetycznego pomocnika - robota Evo, na powierzchnię Kosmicznej Stacji Doliny Krzemowej, (która została stworzone przez ludzi 1000 lat wcześniej, zniknęła i teraz pojawia się na kursie kolizyjnym z Ziemią) nie jest istotne. Nie jest także istotne to, że podczas awaryjnego lądowania na zawsze odszedł nie tylko pies Roger. W drobny mak roztrzaskała się też powłoka robota. Istotne jest tylko to. Biedny chip - jedyna ocalała część Evo szybko musi znajdować sobie nowe ciała do opanowania. Najlepiej po uprzednim ich zdezelowaniu.

Pierwszym zwierzątkiem, w którego wchodzi chip (kiedy porusza się sam wygląda jak mały pajęczek)



Space Station Silicon Valley



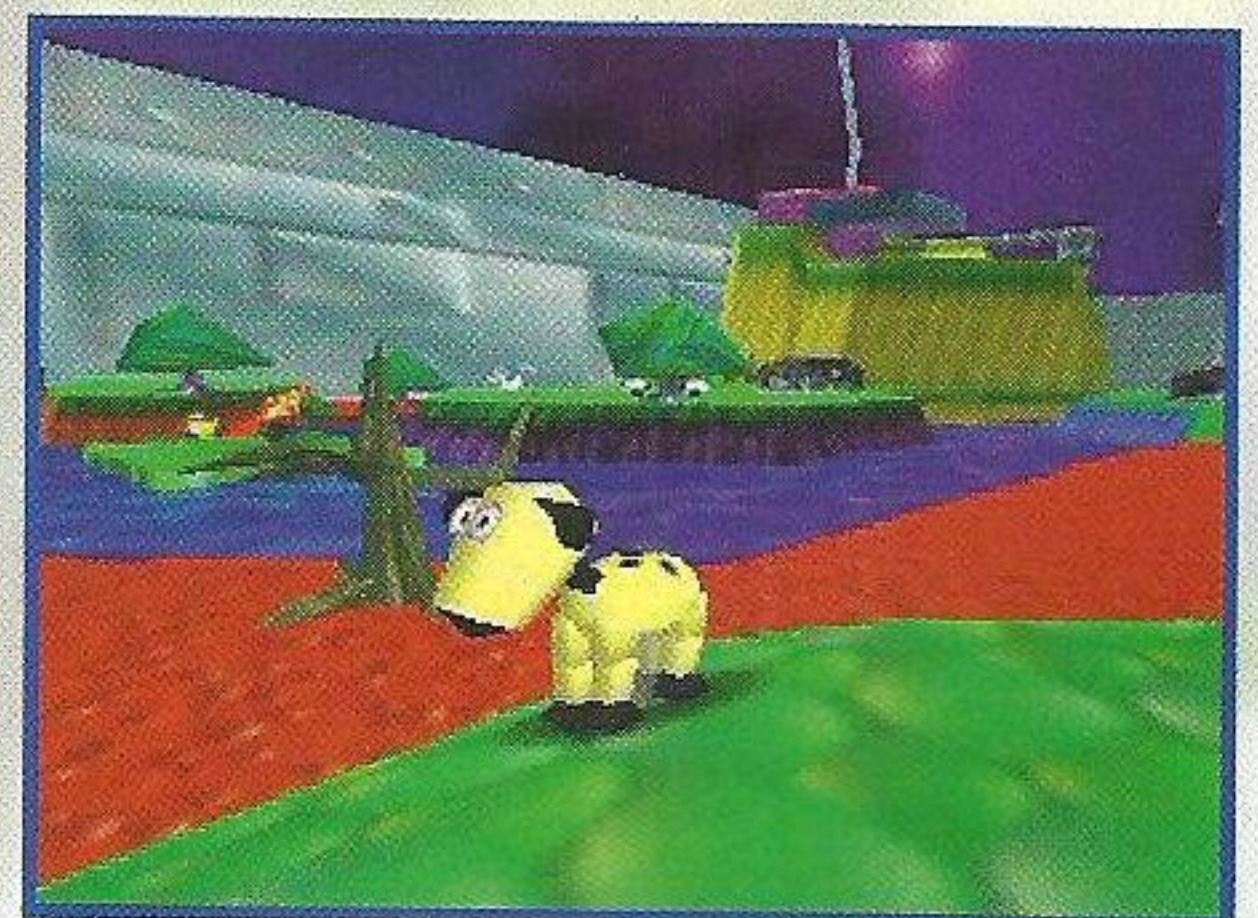
jest oczywiście zgnieciony Roger. Od razu też trafia się pierwsze zadanie - Dana nie ucierpiał bowiem wskutek wypadku i od tej chwili będzie (siedząc spokojnie we wraku rakiety) wydawał polecenia, które od tej pory całkiem słusznie możemy nazywać celami misji. Zadania stawiane przez Dana są bardzo różnorodne i znacznie odbiegają od standardów typu podnieś to i tamto - nieraz trzeba poprzęcać dźwignie, zdobyć jakieś zwierzęta, kogoś gdzieś doprowadzić... Oprócz tego celem samym w sobie jest zbieranie małych, fioletowych pojemników energetycznych.

W momencie, kiedy wydaje się, że żadnego z producentów na N64 nie stać na oryginalne pomysły wystarczy zwrócić uwagę na SSSV. Na pierwszy rzut oka nie wyróżniająca się od standardowej gry 3D w rodzaju MARIO czy BANJO (ten sam sposób przedstawiania akcji ze zmiennymi kamerami) została wzbogacona o taką mnogość zwierząt i tak różnorodne zadania, że trudno tego nie docenić. Wystarczy posłuchać jak skrzypią kółka raketowej myszki czy jaki stukot towarzyszy szybko poruszającym nogami owieczki, czy jak zabawnie dźwięczy sprężyna, na której rozkosznie odbija się inna, żeby zacząć podziwiać jej specyficzną atmosferę. Jest to



przecież pierwsza gra, która nie tylko umożliwia, ale momentami wręcz nakazuje gnanie zwierząt. Co prawda cybernetycznych, ale zawsze... W dodatku jest to pozbawione jakichkolwiek znamion okrucieństwa. Paradoksalne? Oczywiście. Ale wystarczy pograć, żeby zrozumieć. Dość powiedzieć, że z podniszczonych truchełek jedynie strzelają iskry, a po ingerencji chipa nawet najbardziej podniszczone roboty stają na nogi.

SSSV ma doskonałą oprawę dźwiękową - przedziwną, chorą muzykę (odgrywaną na każdym z etapów z porzucanych po nim głośników, które można niszczyć!) a śmieszne dźwięki towarzyszące działaniu każdego ze zwierząt. Ich kształty są niezbyt naturalne, ale czego oczekiwać od takiego np. cybernetycznego lisa na kółkach? Zwierzęta są przedstawiane w momencie, kiedy wchodzi się w nie po raz pierwszy - pojawia się duże zbliżenie, specyfikacja (inaczej się tego określić nie da) określająca jak dobrze radzi sobie dany zwierz w wodzie, na lądzie, jaką ma przyczepność, zwrotność, pancerz, siłę oraz jakie posiada specjalne umiejętności (zwykle po dwie - czasem trzy). Ilość gatunków występujących w grze milusińskich z nawiązką odpłaca za wachlarz umiejętności duetu Banjo + Kazooie. Zwierzęta raz



ogłuszone można porzucić w jakimś miejscu, aby później powrócić, kiedy posiadane przez nie umiejętności (zostawianie toksycznych odchodów, przenoszenie ciężkich przedmiotów, wyrzutnię pocisków, rzucanie śnieżkami, teleportowanie itd.) będą akurat niezbędne.

SSSV jest grą bardzo dobrą. Obawiam się jednak czy nie zbyt odbiegającą od standardów, do których przywykli Nintendowcy. Polecam każdemu, aby przed decyzją o nowym zakupie zagrał w 2-3 (z niełatwych 36), poziomy w sklepie. Najpierw trzeba sprawdzić, czy jej klimat wam odpowiada.

Banan

Nintendo 64

8

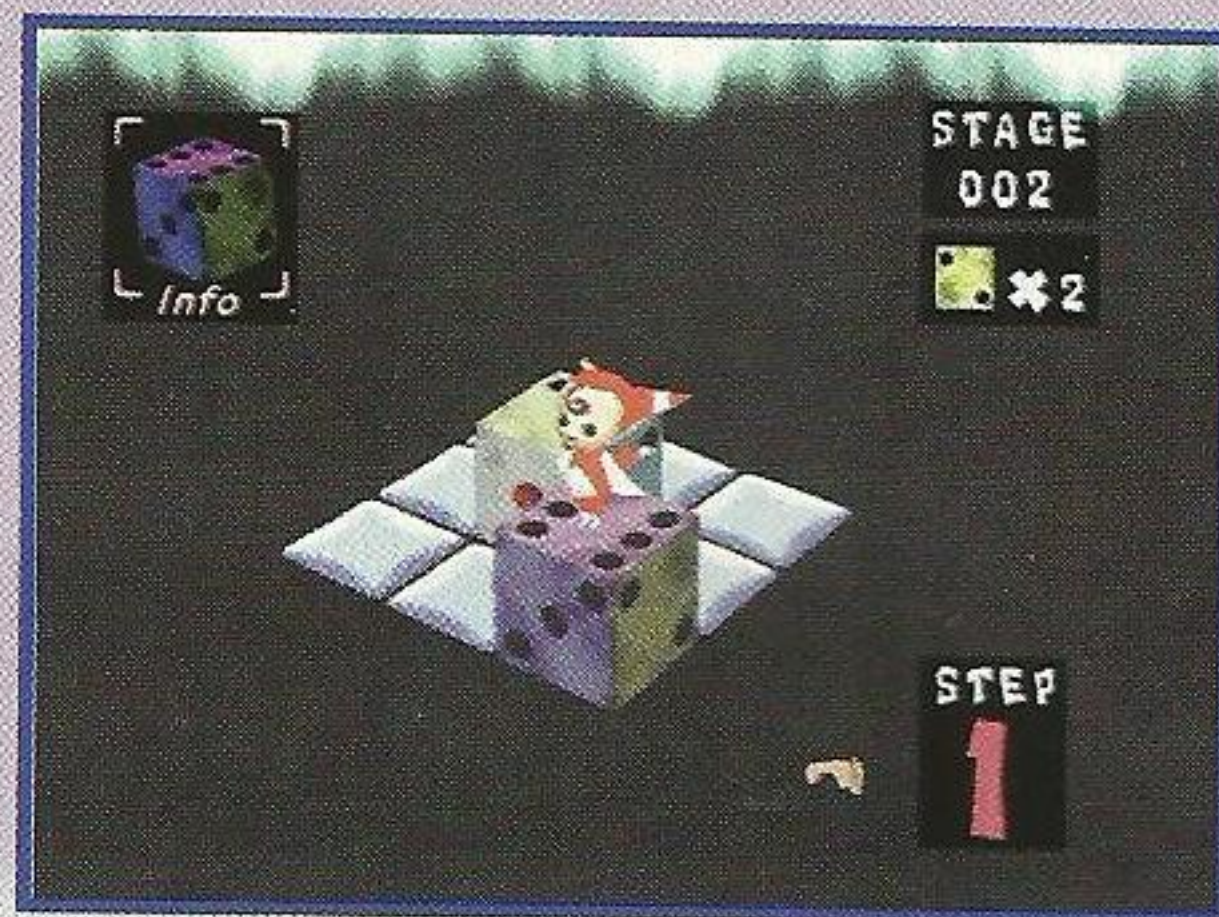
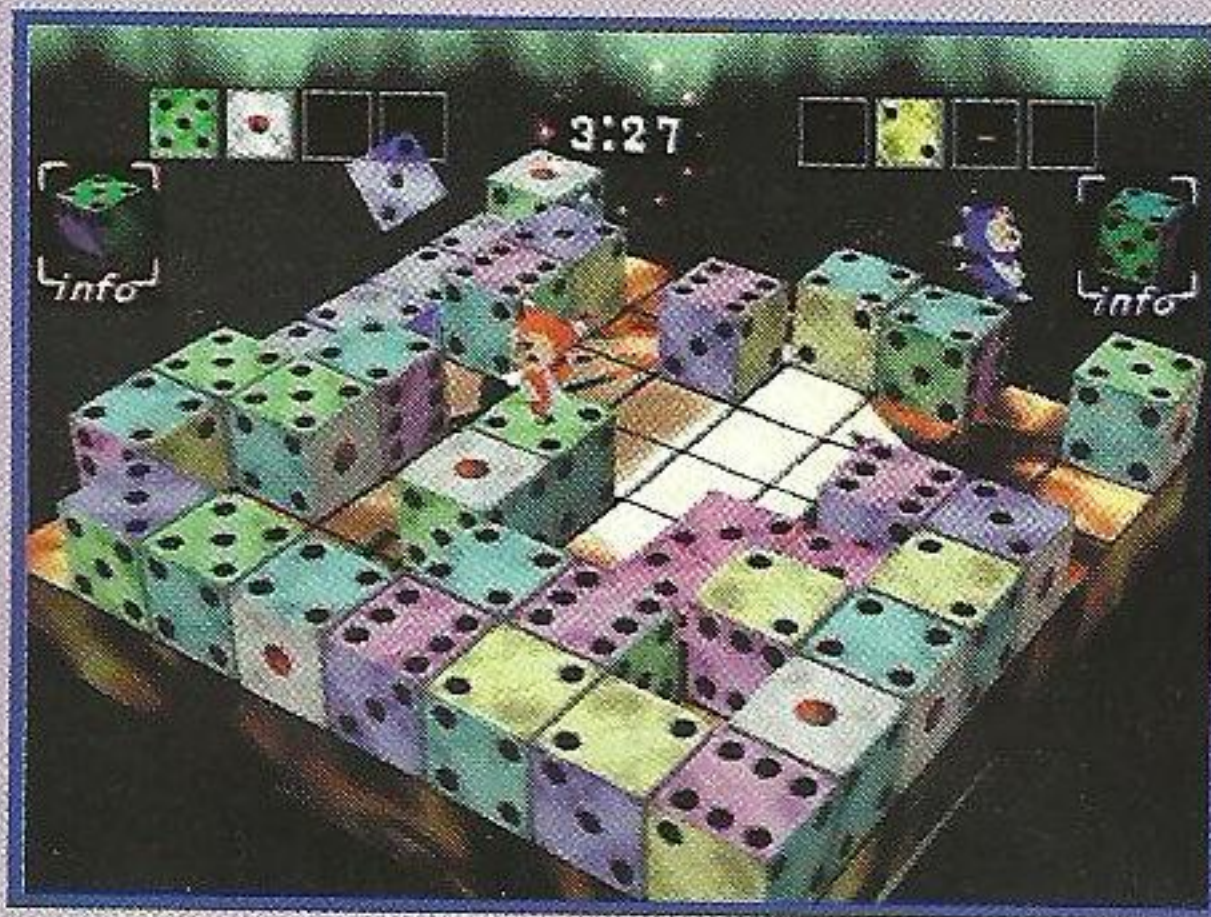
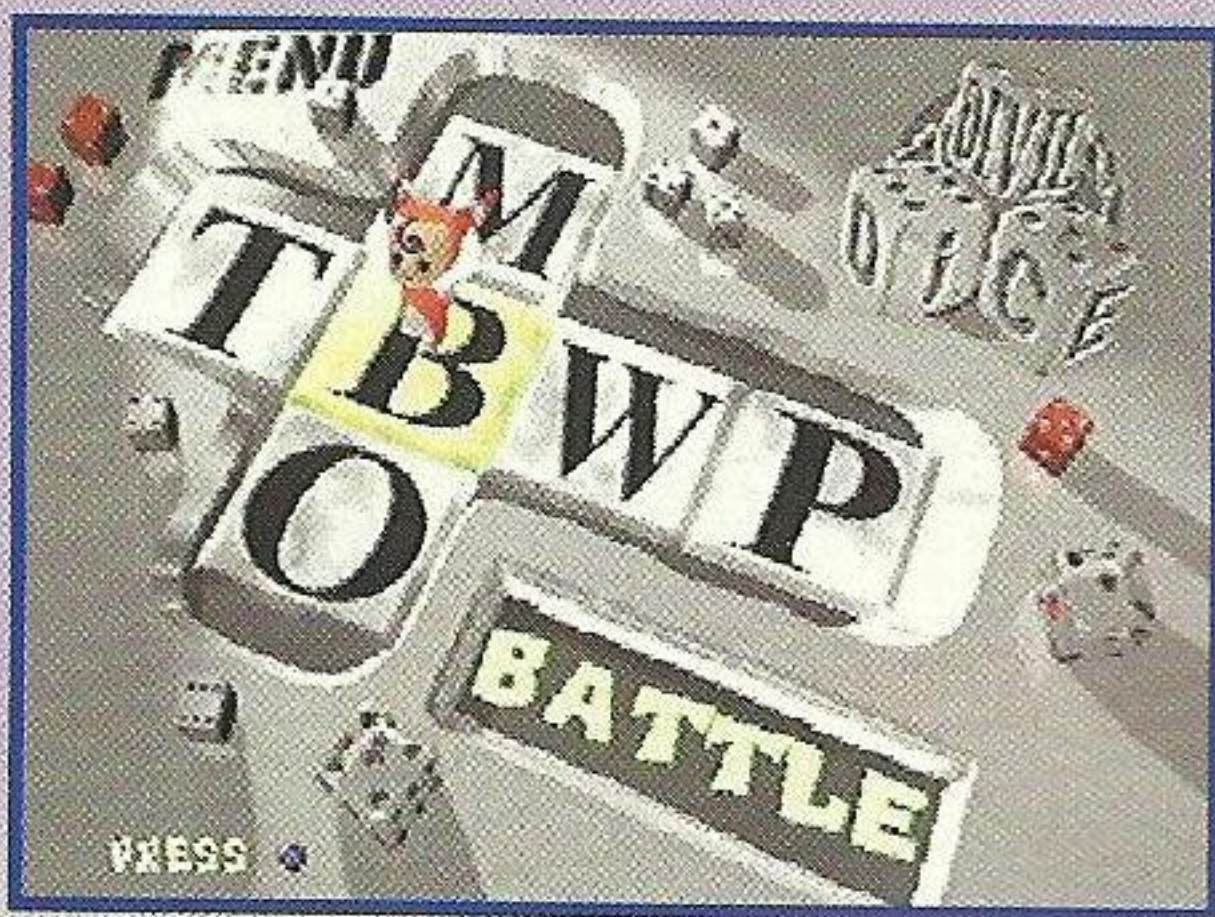
GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 9

Wydawca: Gremlin Int.
Producent: DMA Design
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 98

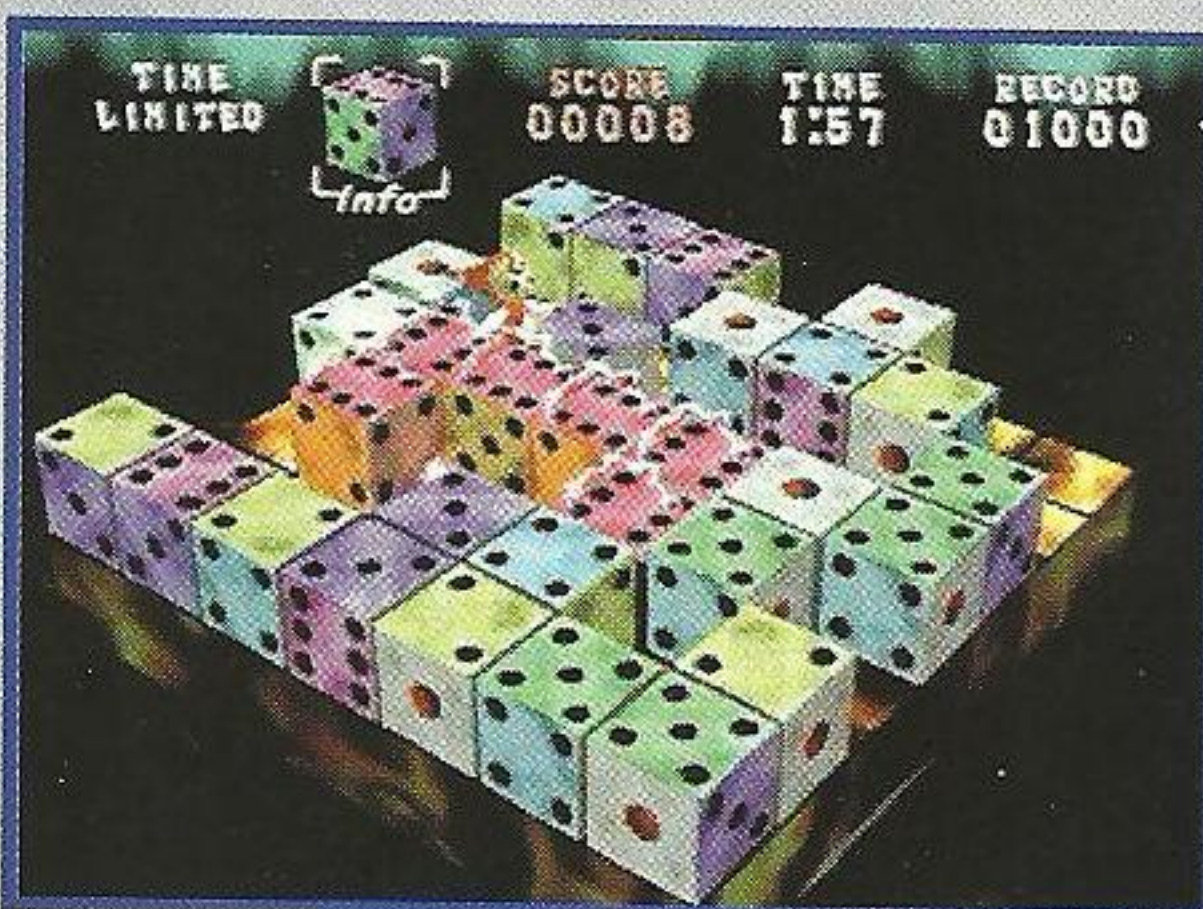
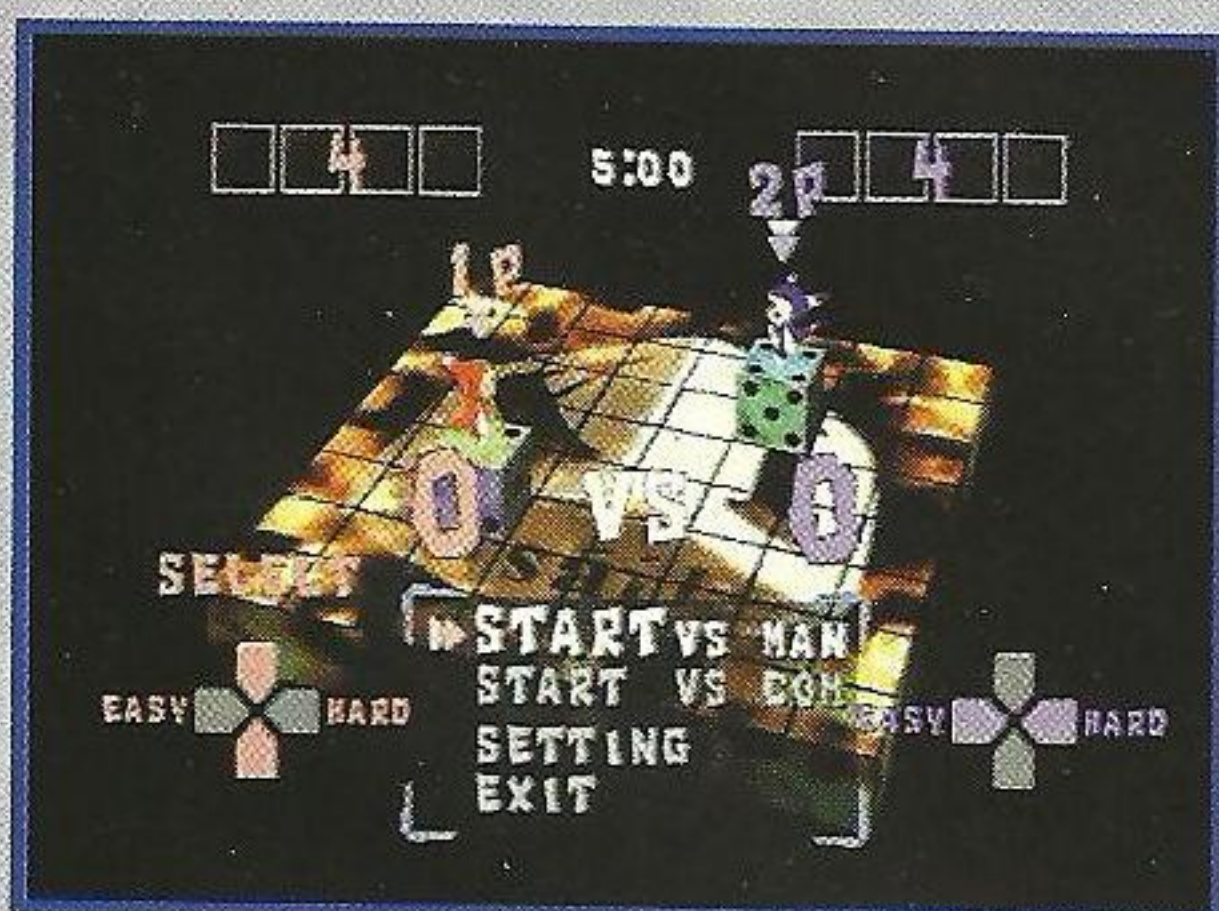
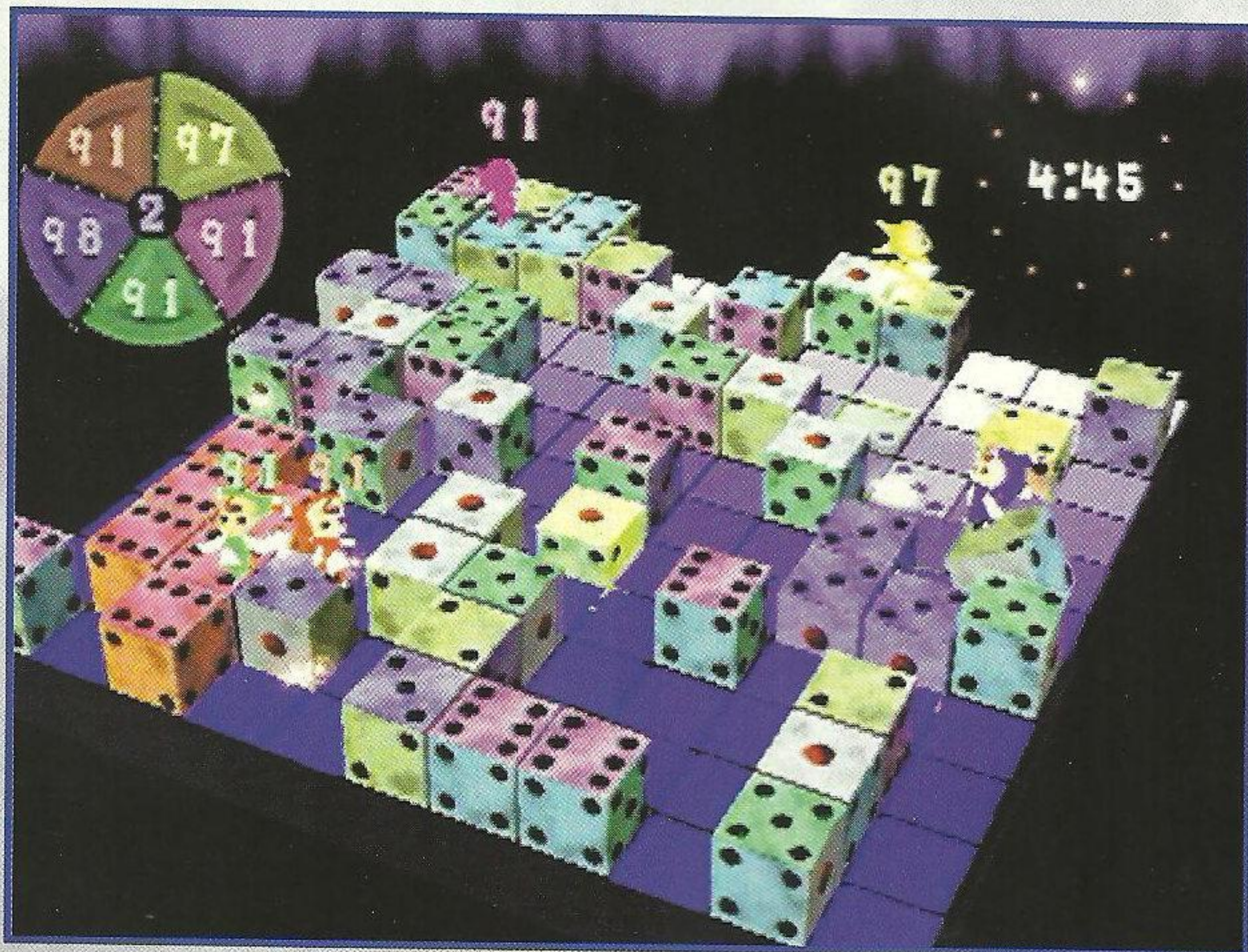
Wykorzystuje: Controller Pak,
Rumble Pak



W obecnych czasach naprawdę trudno jest wymyślić jakąś fajną przygodówkę, a jeszcze bardziej skomplikowaną sprawą jest napisanie gry TPP, która nie będzie klonem TOMB RAIDERA. Wiecie co jest proste do zrobienia? Gra logiczna! Wystarczy dobry pomysł i rzetelne wykonanie. A DEVIL DICE posiada jedno i drugie.

Po średnim KU RUSHI Sony postanowiło się zrewanżować i wydało świetny produkt. To dobrze, bo już chyba wszystkim znudziła się KULA WORLD i BAM 3 - niewielka garstka fanów myślenia czeka na coś nowego. Idea DD jest bardzo prosta. Obszarem naszego działania jest duży kwadrat, na którym umieszczone są kostki sześciienne. Jak się słusznie domyślacie, naszym zadaniem jest ułożenie co najmniej dwóch obok siebie, tak aby ich górne ściany wskazywały tę samą liczbę oczek. Sprawa na pierwszy rzut oka wydaje się prosta, ale w rzeczywistości tak nie jest. Trzeba mieć dobrą wyobraźnię przestrzenną, lub też opracowane schematy ruchu, ponieważ wcale nie jest tak prosto przewidzieć jaka ścianka wypadnie nam na polu, na które ją przeturlamy. Żeby rozgrywka nie była nudna, wprowadzono także kilka urozmaiceń. Jednym z nich jest

Devil Dice



możliwość tworzenia łańcuchów. W chwili, kiedy ułożysz dwa elementy poprawnie zaczynają się one chować - wtedy możesz dołączyć kolejny, a punkty zainkasujesz od początku i tak w nieskończoność - chyba, że zabraknie ci kości. DEVIL DICE został zaopatrzony w wiele trybów rozgrywki. Trial polega na jak najdłuższym utrzymaniu się przy życiu, zabawa kończy się w momencie, gdy całe pole zostanie zapełnione nie zlikwidowanymi elementami. Battle to zabawa z konsolą albo z kumplem. Ale zdecydowanie najbardziej przypadły mi do gustu Puzzle. Jest to seria zadań logicznych - na przykład "trzema ruchami ułóż tak dwie kości aby na górze były dwójki". Na wyższych levelach głowa pęka, ale po takiej kuracji można nie odrabiać zadań z matmy przez tydzień.

Bohater DD to mały śliczny diabełek, który chodząc po kostkach nadaje grze wdzięku. Co prawda nie ma zbyt wielu ciekawych zachowań, czasami wyda z siebie jakiś śmieszny dźwięk i to wszystko. Ale i tak dzięki niemu gra ma swoją duszę, przyjemniej jest patrzeć na małe stworzonko pocące się na ekranie niż żeby jakaś tajemnicza, niewidoczna siła przesuwawała figury. Dodatkową atrakcją dla gracza jest oprawa graficzna. Całość pracuje w wysokiej rozdzielczości, kostki nie mają brzydkich pikselowych załamania, obiekty są wygładzone co bardzo pozytywnie wpływa na grywalność DD. Udźwiękowanie produktu także jest wyborne. Muzyka pojawia się dosyć sporadycznie, ale wszystkie motywy są dobrze zaaranżowane i szybko wpadają

w ucho. Efekty dźwiękowe są doskonałej jakości, i wręcz idealnie pasują do całości.

DEVIL DICE polecam absolutnie każdemu, nie tylko fanom gier logicznych. Nowy produkt Sony nie jest może tak dobry jak nieśmiertelny TETRIS, czy BUST-A-MOVE 3DX, ale na pewno może konkurować z np. KULA WORLD. Odsapnijcie trochę od tych wszystkich fighterów, pograjcie trochę... głową.

Ja codziennie wieczorem włączam sobie Puzzle i męczę się z kolejnymi levelami - to prawie jak z testem na inteligencję. Na pewno każdy z was chciałby się sprawdzić. Jak wyjdziecie z 20 levelu to znaczy, że jest już nieźle, a wierzę że wszyscy potrafilibyście ukończyć DD. Najlepiej udowodnijcie mi...

Brat

PlayStation 7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 7

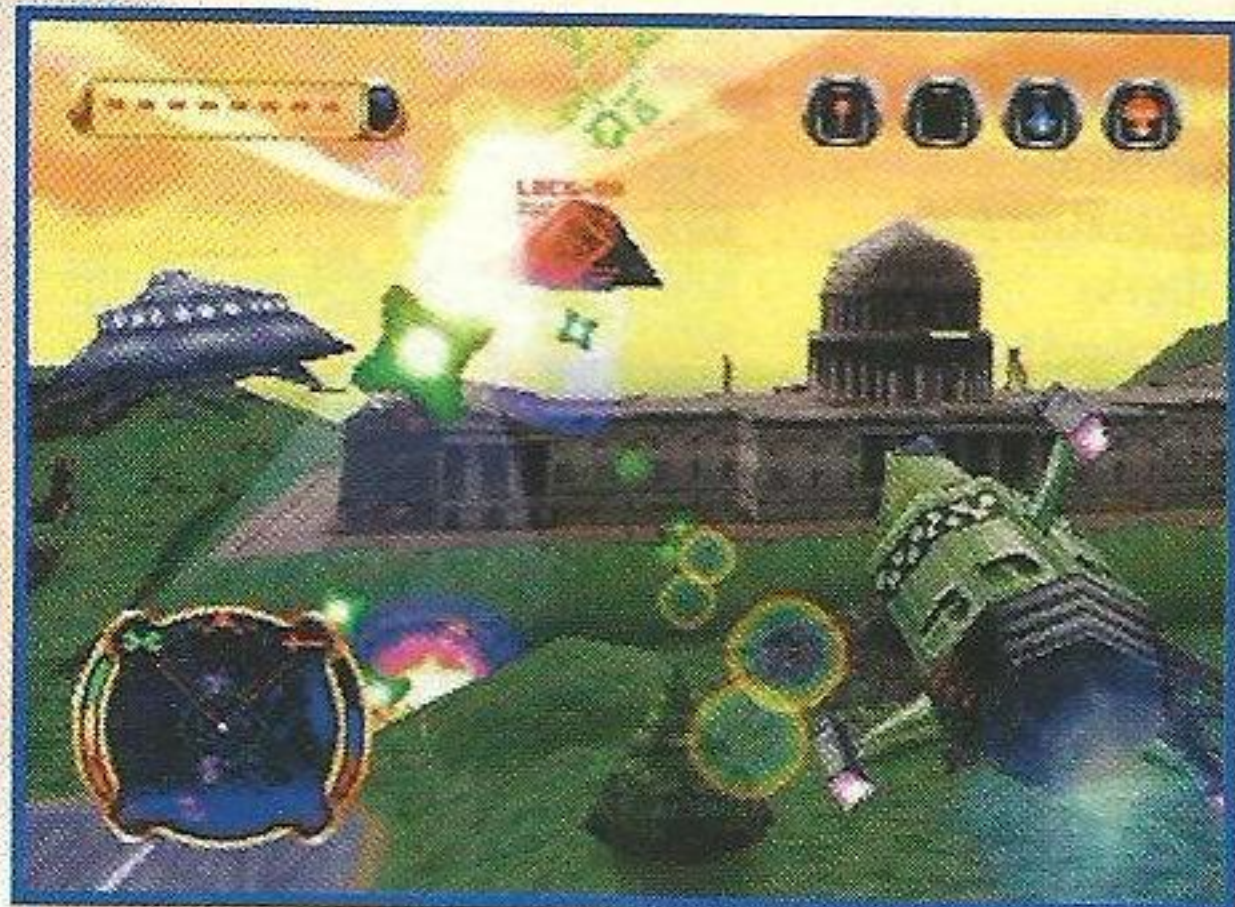
MIÓD 8

Wydawca: Sony
 Producent: Sony
 Liczba Graczy: 1-2
 Termin: Pazdziernik 98
 Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Niekoronowanym królem kiczu i licznych wpadek na planie filmowym był bez wątpienia Ed Wood. Zapalony entuzjasta horrorów i filmów SF tworzący w latach kina czarno-białego zasłynął ze swoich produkcji w których wampiry, upiory i ufoludki zgodnie stały u swego boku, a nitki poruszające niezdarne podlatującymi latającymi spodkami były widoczne bez specjalnego wytężania wzroku (polecam film "Plan 9 z kosmosu" w reżyserii mistrza).

nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że w takim właśnie filmie biorę udział grając w B-MOVIE: INVASION FROM BEYOND. IFB jest trójwymiarowym shooterem z zacięciem. Zacięcie to polega na tym, że oprócz samej walki (która zresztą nierzadko jest spychana na dalszy plan) gracz musi podejmować się różnych zadań w obrębie terenu akcji.

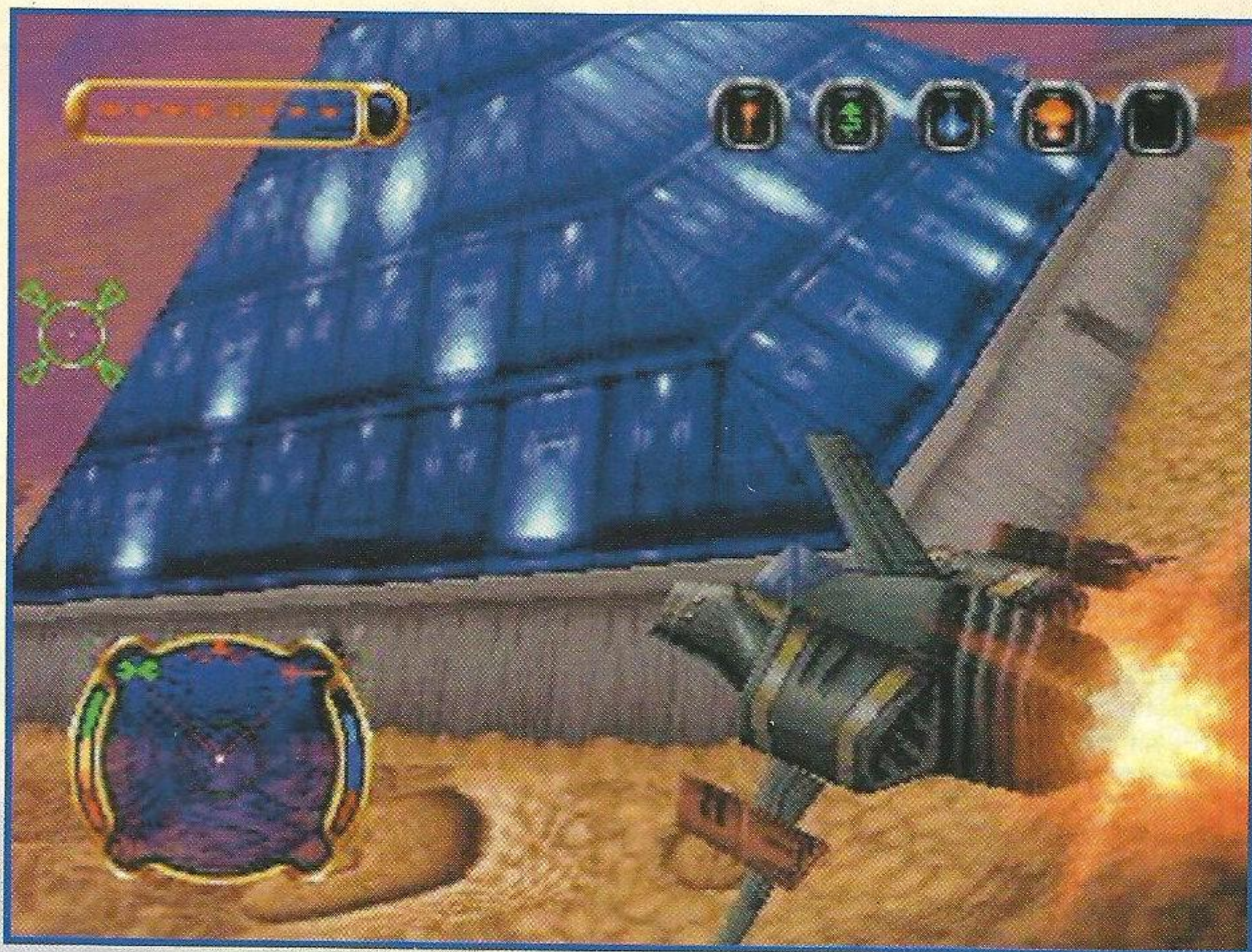
Szukając jakichś PSX-owych analogii trudno jest nie wskazać na serię STRIKE'ów. Sposób



przedstawienia akcji - zza kabiny pilotowanego przez gracza stateczku (jest ich do wyboru kilka, a różnią się szybkością, zwrotnością, montowanymi tarczami oraz pojemnością ładowni) od razu nasuwa skojarzenia z latanymi misjami NUCLEAR STRIKE. Co prawda grafika w IFB jest nieco inna, jakby grubsza (większe są postacie biegnące po ziemi, podobnie ma się sprawa z budowlami) ale jednocześnie animacja jest tutaj o wiele, wiele szybsza. Pojazd zasuwa pomiędzy górami bądź w przestrzeni kosmicznej z prawdziwie oszałamiającą prędkością. Gra opiera się na systemie złożonych misji, których kolejne cele są przekazywane w trakcie jej trwania. Znowu mamy tu podobieństwo to NS - tam także po wystartowaniu gracz był informowany przez dowództwo o kolejnych zadaniach. W wypadku, kiedy nasz zwalczający latające talerze samolotik zostanie strącony nie ma się co martwić - z bazy natychmiast startuje drugi. Dopiero po tym jak zestrzelone zostaną wszystkie, kończy się misja. Tak więc życie pilotów jest tutaj na ostatnim miejscu, tym bardziej, że w kolejnych misjach są cali i zdrowi. Te znowu są bardzo złożone - nierzadko zdarza się, że w celu pomyślnego ukończenia zadania

B-Movie

Invasion from Beyond



trzeba będzie wypełnić do trzydziestu różnych podzadań - a to trzeba eskortować jakąś ciężarówkę, a zgarnąć wszystkich ludzi z ulic miasteczka, które za chwilę najadą ufoludki, a to trzeba strącić kilkadziesiąt talerzy (już w pierwszej misji gracz atakuje kilkadziesiąt spodków - sceny jak z "Marsjanie Atakują"; jatka straszliwa, ale ubaw przy tym niezły).

Ciekawym motywem jest dorzucenie możliwości produkowanie własnych broni oraz pojazdów. Poprzez zbieranie surowców, które wypadają czasem z rozwalanych spodków (szybko znikają, więc trzeba się spieszyć) oraz chwywanie rozbieganych wszędzie naukowców i dostarczanie ich do bazy, gracz wyrabia sobie zaplecze. I kiedy wróci już z misji, może nakazać naukowcom podjęcie prac nad nowym statkiem lub rodzajem broni. Nie powiem - zbieranie surowców jeszcze bardziej utrudnia już i tak niełatwą rozgrywkę.

O dziwo, jak na shooterka dość sprawnie działa sztuczna inteligencja. W jednej z misji, w której należało ustawić obronę przeciwlotniczą posadziłem parę działek na ziemi i zauważyłem,

że tarcze mam na wykończeniu. Przycupnąłem więc za barierą trzech działek i patrzyłem jak obracają się na wszystkie strony i strącają chmary spodków. Po chwili misja się skończyła (obcy już wcześniej zaczęli się wycofywać), a ja miałem sporo satysfakcji.

Grafika nie jest może najlepsza, ale chociaż przejrzysta, muzyka - jak z czarno-białych filmów o ufo... Przyjemna gra. Ale - podobnie jak z SSSV - czy komuś przypadnie do gustu jej klimat?...

Banan

PlayStation

7

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 8

Wydawca: GT Interactive

Producent: GT Interactive

Liczba Graczy: 1

Termin: Grudzień 98

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



GAME BOY

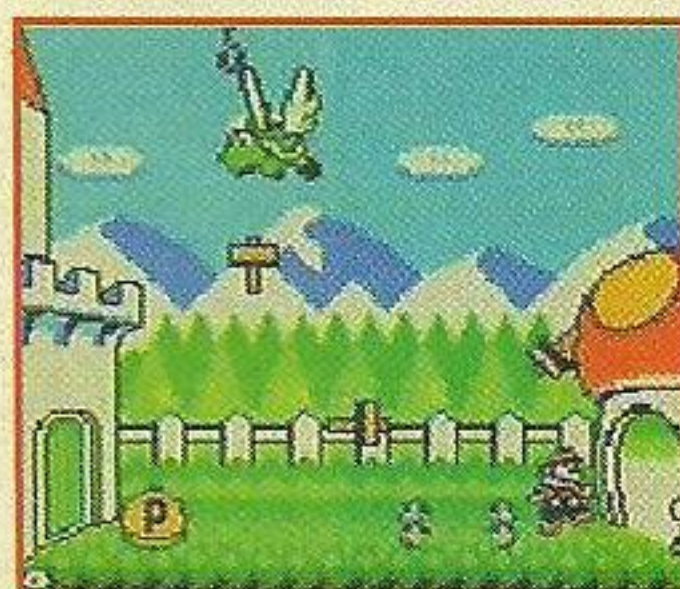
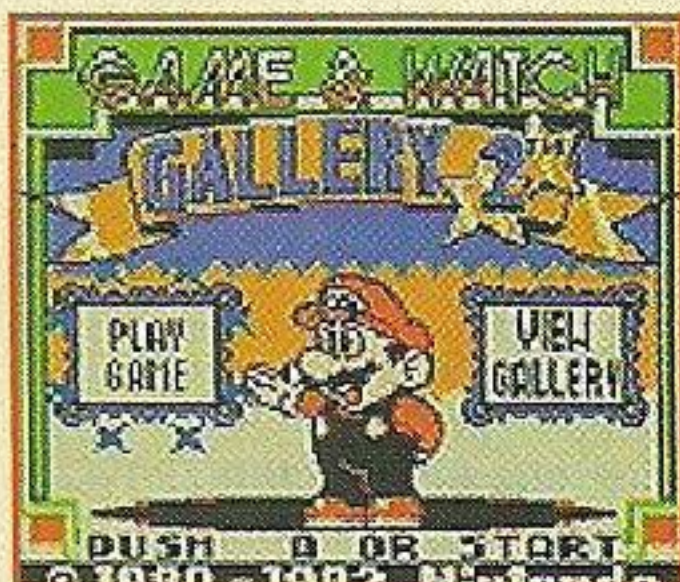
Dzisiaj mam dla was mnóstwo informacji o nowych grach, pisanych na kolorowego GameBoya. Konsola jest już w sprzedaży w Japonii i według zapowiedzi "wielkiego N" ma pojawić się u nas jeszcze przed końcem roku. Chcę tego i wiem, że wy także...

GB-Man

9 POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO KUPIĆ KOLOROWEGO!

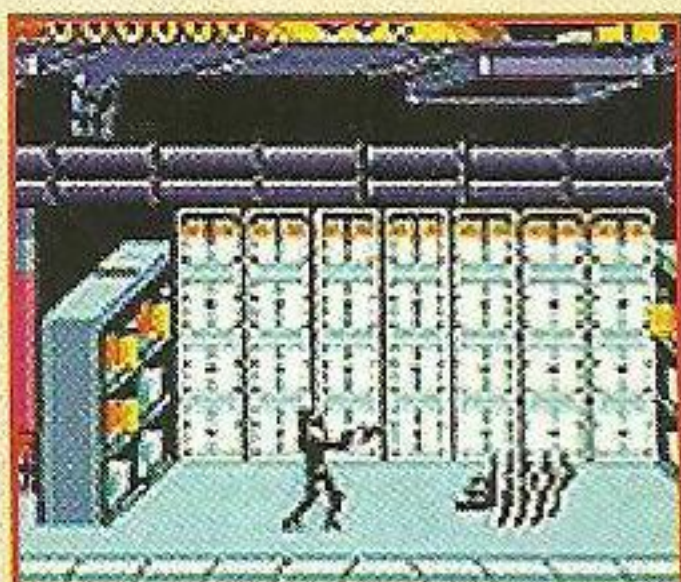
Game & Watch

Czyli "gra i zegarek" - ściśnięte na jeden carcik sześć starych, prostych gierek zręcznościowych w klimacie ruskich "Jajek" z wilkiem i zajacem. Będą spadochroniarze, batuta, a co najważniejsze - oryginalny Donkey Kong - debiut Shigeru Miyamoto!



Men In Black

Jeszcze jeden platformerek, tym razem na podstawie niedawnego kinowego hitu. Wprowadzie GameBoy nie będzie mówić głosem Willa Smitha, ale gra może być całkiem miódna - zwłaszcza z intrygującym, pokaznym arsenałem facetów w czerni.



Smurf's Nightmare

W tym miodnie wyglądającym platformerze znajdzie się sześć poziomów - np. nawiedzana przez duchy biblioteka, czy laboratorium doktora Frankensteina, na których małe, niebieskie pokraki poszukiwać będą przeróżnych śmieciuszków, aby przejść dalej.



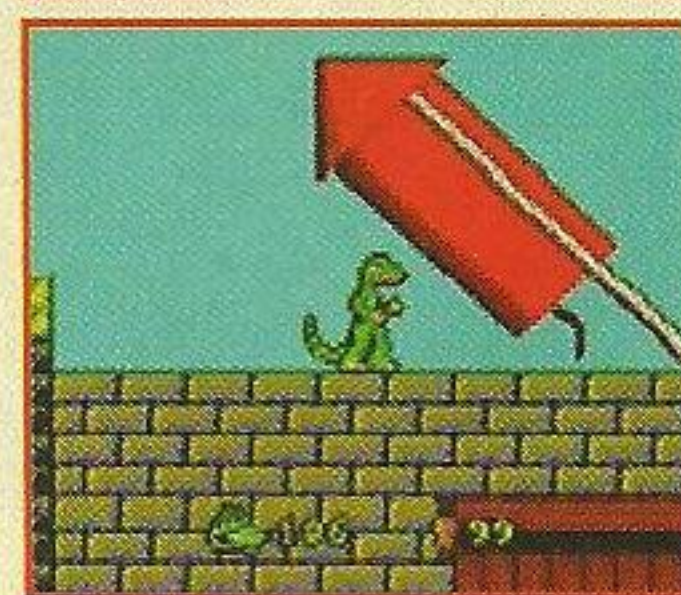
Pitfall - Beyond The Jungle

Choć gra, na podstawie której powstała GameBoy'owa konwersja jest scrollowanym platformerem 3D, to poprzednie edycje PITFALLA były dwuwymiarowe! Zostaje zdjęć nieco detali aby otrzymać śliczniutkiego Harry'ego biegającego po amazońskiej dżungli.



GEX - Enter The Gecko

GEX będzie konwersją - w dość wolnym tego słowa znaczeniu - z niedawnego hitu na PSX'a. Konwersją, bo każdy z poziomów w GameBoy'owym GEX: ETG ma swój odpowiednik w dużej wersji - jak na przykład Smellraiser, czy Kung-Fu Gex.



Zelda: Link's Awakening

ZELDA powraca! W nowej wersji dla pana kolorowego oprócz podmalowanej do 56 kolorów grafiki znajdować się będzie dodatkowy loch i kilka nowych questów. Każdy z nas będzie chodził po mieście z GameBoylem.



Twouble

Jest tylko jeden gość, który tak wymawia słowo "trouble". To naturalnie kocur Sylwester, próbujący jak zwykle bez skutku dopaść wrednego ptaszka Tweety. Być może tym razem stanie się to możliwe? Niedługo się o tym przekonamy za sprawą firmy Infogrames.



Montezuma's Return

Kolejny remake klasycznego platformera w specjalnej wersji na kolorowego GameBoya. Łazimy sobie archeologiem po azteckich piramidach, omijamy pułapki i zbieramy śmieciuszki. Ciekawe, jak wypadnie konfrontacja MONTEZUMY z PITFALLEM?

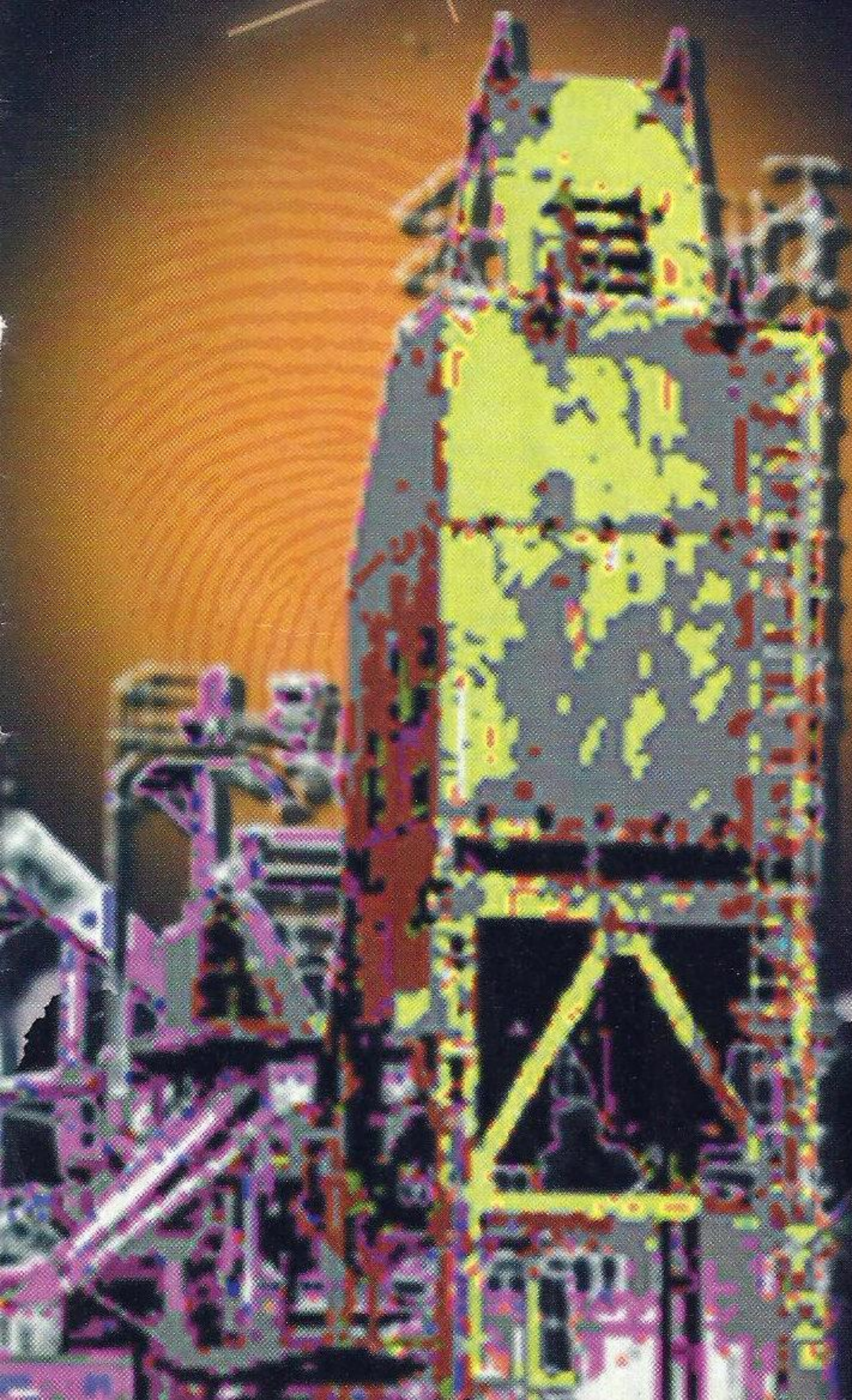


Pocket Bomberman

He's back - guess who's back? Yep, to nasz bombowy koleżka powraca w kolejnym starciu przeciw wszystkiemu, co da się wysadzić. 25 leveli pełnych bomb, wybuchów i wstrętnych pokrak powinny każdemu wydać się nie do pogardzenia. Bomber rządzi!



maczamy pa**l**ce
w tej kwantowej
zu**p**ie



Reset
MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY



www.reset.com.pl

Podstawą w MEDIEVIL jest zbieranie pucharów. Zasada jest dziecinnie prosta. Jeżeli uda się załatwić odpowiednią liczbę przeciwników (lub, w nielicznych wypadkach - uratować od śmierci niewinnych) dzięki czemu wyświetlająca się po zaszlachtowaniu kolejnych gości liczba osiągnie 100%, to puchar można zebrać. Tyle, że trzeba jeszcze wiedzieć, gdzie ów puchar się znajduje. Po ukończeniu każdego poziomu można do niego jeszcze wrócić. Np. Graveyard jest bardzo dobrym miejscem, bo w bliskim sąsiedztwie są tam dwie fontanny, gdzie można podreperować się przed co trudniejszymi poziomami. Kiedy ukończy się poziom, obok jego nazwy może pokazać się zielony płaszek lub puchar. Puchar - znaczy, że w danym miejscu puchar już zdobyłeś, a płaszek - że nie ma tam już nic godnego uwagi. Np. dodatkowego życia lub jakiegoś ważnego dla rozwoju fabuły przedmiotu.

by Banan

ARSENAL SZKIELETORA

- Miecz** - fajnie, bo nie trzeba go zbyt długo używać.
- Noże do rzucania** - śmiech na sali.
- Maczuga** - rozwała kamienie i daje się podpałać. Bywa przydatna.
- Kusza** - bardzo szybka i poręczna. Słaba, ale świetnie niszczy szybko latające bzdety.
- Młot** - dobrze zastępuje maczugę i wręcz świetnie przydaje się w czasie walki z silnym liczebnie przeciwnikiem (idealny w INSIDE THE ASYLUM - tylko biegać z naładowanym i walić w ziemię). Można nim ogłuszać.
- Szeroki Miecz** - lepszy niż podstawowy, ale nie za specjalny. Można go zakląć, ale na krótko i nie za darmo. Ma chociaż lepszy zasięg od podstawowego..
- Łuk** - czasami się przydaje, ale na wolniejszych przeciwników. Trzeba wziąć bo w dalszej kolejności Centaur da też taki sam, ale z płonącymi, a potem magicznymi strzałami.
- Oszczep** - bardzo skuteczny, ale na słabszych i wolniejszych przeciwników. W zasadzie można się obyć bez używania go.
- Łuk z płonącymi strzałami** - nieźle zapala rośliny i tępi te obrzydliwe żabowate stwory biegnące z łapami przed sobą.
- Topór** - nieźły na bossów i niektórych, stojących, przeciwników (trafia dwa razy, bo wraca).
- Magiczna Tarcza** - dobra tarcza, a w dodatku można ją reperować.
- Magiczny Miecz** - mistrz; uniwersalne narzędzie zadawania drugiej śmierci tym wszystkim nieumarłym.
- Łuk z magicznymi strzałami** - ma nieźły specjalny atak, a tak poza tym jest spoko.
- Łyżawka** - więcej z nią szumu niż czegośkolwiek innego. Nieodnawialna. Można bez niej żyć.
- Dobra Łyżawka** - tylko w ostatnim etapie.
- Honorowy dawca życia** - Danny w akcji.
- Smocza Zbroja** - pozwala ignorować ogień oraz daje możliwość pobawienia się w dorosłego Spyro. Fajnie wykańcza Zoraka.
- Udka Kurczaka** - zmienia przeciwnika w pieczonego kurczaka, którego można szybko fyknąć aby odnowić sobie trochę energii. Zbyt mało energii.

MEDIEVIL

DAN'S CRYPT

Sekret: Wróćcie jak już nabierzecie umiejętności rozwalania ścian barkiem. No i rozwalcie ściany barkiem. Tutaj pewnie sobie nie poradzicie.

THE GRAVEYARD

Kielich: Widoczny od samego początku. Wystarczy tylko klepnąć posąg anioła mieczem, aby otworzyć do niego drogę.

Tipsy: Reszta jest bardzo prosta.

CEMETERY HILL

Kielich: Zamknięty za kratą w sali z paleniskiem. Drogę do jaskini blokuje kamień. Należy rozwalić go maczugą (podobnie jak później półkę z książkami). Dalej jeszcze tylko podpalenie maczugi i rozpalenie nią paleniska wewnątrz komnaty z kratami.

Tipsy: Jedyną trudność mogą stanowić kamienie blokujące drogę. Pomoże w tym maczuga znajdująca się w skrzyni znajdującej się za murem, obok kałuży lawy.



i uruchom kosiarkę. Wygoli ci ona drogę do kielicha. Aha, przy okazji nie obędzie się bez rozwalenia kilku strachów na wróble. Pomocny będzie w tym zamknięty w skrzyni smok. A bez smoka? Najpierw musisz takiego stracha podpalić, a potem mu przyładować np. młotem..

Tipsy: Słomiane kopy można rozwalać mieczem, ale rób to dopiero po rozwaleniu wszystkich wyskakujących z nich bab (aby napędnąć kielich).

PUMPKIN GORGE

Kielich: W jaskini z pierwszym runem rozwal ścianę. Na końcu długiego korytarza znajdziesz puchar.

Tipsy: Aby dostać się do drugiego runa musisz chodzić po podłodze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przy skakaniu po grzybach zwróć uwagę na korytarz odchodzący w bok. Runa, który znajduje się na pnącu zdobędziesz po tym jak

wystarczająco dużo razy przywalisz w wyskakujące z ziemi korzenie.

THE PUMPKIN SERPENT

Kielich: Jest pod ziemią. Aby się do niego dostać musisz rozwalić Dyniastego, a potem wskoczyć do drewnianej balii znajdującej się przy wejściu na poziom. Wleczysz do pomieszczenia z paroma przyjemnymi przedmiotami.

Sekret: Przy kotle z warzonym płynem użyj Talizmanu. Potem wróć tu po pokonaniu Wielkiej Dyni a dostaniesz pierwszy Smoczy Kryształ.

Tipsy: Nic trudnego - musisz rozwalić dziewięć pędów, a następnie samą Wielką Dynię. Z kuszy jest to proste jak drut.

THE SLEEPING VILLAGE

Kielich: Po rozwaleniu wszystkich. Niedaleko domu do którego dostajesz się przez komin. Raczej łatwe, ale za to poziom dosyć złożony.

Tipsy: Nie wolno zabijać ludzi. Zamiast tego ogłuszaj ich przy pomocy naładowanego młota. Dzięki temu nie będzie kłopotów ze zgarnięciem kielicha. Początkowo ani w Kościele ani w Kuźni nie ma nic ciekawego. Znajdź więc runy, potwierdź drzwi (tego z fontanny dostaniesz po opuszczeniu dźwigni na nabrzeżu) i zgarnij formę z biblioteki. W pomieszczeniu z kratą i kobietą wpełnij beczkę na platformę aby otworzyć kłapę w podłodze. Zejdź tam, przejdź w bok po czym wejdź na górę, rozwal beczkę stojącą przed klatką i zabierz trzeci run (na razie popiersia nie możesz sięgnąć). Teraz otwórz drzwi na dole i przesun wajchę, dzięki której zabierzesz popiersie. Po wyjściu z domu okaże się, że do wioski wkroczyli wieprzowaci goście. Tych już można rozwalać. Wracaj do Kuźni i połóż na palenisku formę, a następnie dorzuć popiersie. Poskacz trochę na miechu. Z krzyżem idź do Kościoła i otwórz skrytkę, z której zabierz klucz do sejfu. Potem wejdź przez nowootwarte drzwi i dostań się na dach najwyższego domu. Wskocz do komina, z sejfu wyjmij Artefakt Cienia i przesun wajchę. Teraz jeszcze tylko sklep wieprzołnierzy i wróć się po kielich.

THE ASYLUM GROUNDS

Kielich: Za słońcem.

Tipsy: Znajdź Jacka of Greene. Jest potwornie

zabawny więc da ci parę zadań. Pierwsze - znajdź pięć gwiazdek (trzeba trafić je mieczem). Po odnalezieniu wszystkich wracaj po następne zadanie. I tak zawsze. Drugie zadanie to odwrócenie pięciu twarzy na śmiejącą się stronę. Najlepiej jest wszystkie ustawić w pozycji na jedną przed, a później przebiec i wszystkie uderzyć mieczem jak najszybciej. Trzecia zagadka to przestraszenie słońca. Najpierw należy znaleźć run aby otworzyć kratę zamykającą dziurę dla myszy. Mysz trzeba później bezpiecznie (tak aby nie tyknął jej kot) doprowadzić do słońca. Czwarta zagadka jest prościutka. Trzeba przesunąć trzy bloki kamienne we właściwe miejsca. Jeszcze tylko powrót do Jacka, ustawienie figur na szachownicy i droga wolna.

INSIDE THE ASYLUM

Kielich: W pomieszczeniu z burmistrzem.

Tipsy: Nie daj się. Po uratowaniu burmistrza zgarnij drugi Smoczy Kryształ, puchar i wypadaj.

THE ANT CAVES

Sekret: Wejść do ENCHANTED EARTH. Od razu skieruj się do miejsca z kotem i użyj Talizmanu, a dostaniesz dodatkową misję do spełnienia. Siedem kawałków bursztynu do znalezienia i sześć elfów.

Tipsy: Ratowanie elfów nie jest obowiązkowe, ale... Po ich uratowaniu dostaje się wjazd do Hallu Bohaterów. Natomiast czarownica za osiem kawałków bursztynu daje udko kurczaka.

Boss: Królowa Mrówek ma proste ataki, ale jest otoczona swoimi wiernymi wojownikami. Rozwal ich szybko (kuszą) po czym, kiedy Królowa przygotowuje się do zorganizowania małego trzęsienia ziemi, wal z płonącymi strzałami. Ze dwa-trzy powtórzenia i po krzyku.

THE ENCHANTED EARTH

Kielich: Na dole po użyciu Mrocznego Artefaktu.

Tipsy: Teraz już właściwe. Wjedź na górę kolejką i stłucz wszystkie jaja spychając je na krawędź gniazda. Runem otwórz jedyne drzwi, a następnie skorzystaj z Mrocznego Artefaktu. Na dole wciśnij po kolei płyty z ogniem, spiralą, falami i czymś w rodzaju drzewa. Zabierz Talizman Cienia i wracaj na górę. Powalczysz sobie trochę z demonami ciemności, które właśnie wypuścisz. Talizman Cienia wykorzystaj w miejscu strzeżonym przez dwa demoniczne posągi. Dzięki temu będziesz mógł wejść na platformę, która zabierze cię na walkę z bossami.

Boss(owie): Dwie latające skrzydlate maskary nie są najtrudniejsze. Trzeba tylko szybko biegać i atakować je, kiedy same szykują się do ofensywy.



POOLS OF THE ANCIENT DEAD

Kielich: Na jednej wysepce. Dobrze widoczny od początku.

Tipsy: Trzeba odnaleźć osiem złąkanych dusz dla przewoźnika. Wyglądają jak złote hełmy. Trzeba uważać przy strzelaniu z łuku lub kuszy - wybuch skrzyń może zepchnąć Danny'ego w bagno. Metalowych gości nie da się zabić, trzeba ich topić. Aha, po zbieraniu dusz znikają mosty, tak, że, dojdzie gdzieś może być prostsze niż sam powrót.

THE LAKE

Kielich: Po zeskoku do unieruchomionego wiru. Na końcu podwodnego korytarza. Jest w domu wychodzącym na morze.

Tipsy: Poziom nie jest zbyt trudny, ale za to przeciwnicy są raczej wytrzymali. Ważne jest aby nie niszczyć wystających ze ścian oczu - to one wzywają sługusów Zoraka (a trzeba ich wybić prawie wszystkich aby napełnić kielich). Platformę w kształcie litery "L", można obracać uderzając w drąg do niej przymocowany. Wir zatrzymasz wsuwając na swoje miejsca w maszynach trzy runy. Aby ukończyć poziom trzeba przerzucić na końcu jeszcze jedną dźwignię, ukrytą w domku nad wodą.

THE CRYSTAL CAVES

Kielich: Widoczny od samego początku na jednym ze skalnych wzniesień.

Tipsy: W pewnym momencie (po otworzeniu runem pierwszych stalowych krat) zobaczysz wodospad. Przejdź przez niego. W oczu skalnej rzeźby smoka wsadź oba Smocze Kryształy i przygotuj się na walkę z bossem.

Boss: Smok jest łatwy. Jednak krzywdę można mu uczynić tylko poprzez zwalanie mu skał na łeb. Zauważ gdzie lecą kamienie kiedy uderzasz w ziemię młotem (w zależności od tego, na której półce jesteś). Teraz już tylko zaobserwuj według jakiego schematu porusza się przeciwnik. Kropka. Po pięciu trafieniach smok podda się i da ci Smoczą Zbroję. Teraz nie pozostaje już nic innego jak tylko skończyć poziom.

THE GALLOWS GAUNTLET

Kielich: Jest zamknięty za kratą, którą da się otworzyć dopiero po przejściu przez płonące wrota (trzeba wrzucić Smoczą Zbroję) i wciśnięciu dalszego przycisku z prawej strony. Otworzy się kratka kryjąca inny przycisk - ten otwiera dostęp do kielicha.

Niestety w pomieszczeniu z czterema przyciskami (podnoszą kraty) jest też nieprzyjaźnie nastawiony smok, więc trzeba szybko zwiewać i po prostu go przeczekać. Aha - na tym poziomie są dwa wyjścia. Pierwsze jest przeznaczone dla tych, którzy nie mają jeszcze Smoczego Zbroi. Dlatego nie korzystajcie z niego.

THE HAUNTED RUINS

Kielich: Znajduje się na flankach. Wejście na nie znajduje się przed fosą z wrzącą smołą.

Tipsy: Kury trzeba zagonić do ziarna najbliższego zwodzonego mostu. Dodziobią się do opuszczającego go przycisku. Wejść na flanki, zabierz run i zaatakuj demony ciemności zanim zdążą załatwić uwieczonych chłopów. Następnie ugaś ogniska pod każdym z uwieczonych przy pomocy młota i dopiero teraz opuść ich na ziemię (przycisk z boku). Kiedy dostaniesz się już do splądrowanego pałacu zejść na dół przez otwartą kłapę, znajdź koronę i użyj jej przy tronie. Pojawi się król, który teleportuje cię w pewne miejsce, Musisz wałnąć w dźwignię mieczem, a następnie wypchnąć przez wyłomy dwa kamienne golemy. Nie jest to zbyt trudne, ale goni cię czas. Po drodze wyłącz dopływ smoły, zabierz kielich i uruchom katapultę. Najpierw zrobisz dziurę w murach, a następnie wystrzelisz już sam.

THE GHOST SHIP

Kielich: Po rozwaleniu z armaty Kapitana Haka wróć się do miejsca z kręcącymi się łopatkami. Wskocz na jedną z nich i poczekaj aż dowiezie cię do windy. Małe hop do środka i po krótkiej jeździe w górę masz przed sobą kielich.

Boss: Kapitan Hak nie atakuje sam, ale za to jego cztery szkieleciaki co jakiś czas się ożywają. Trzeba najpierw szybko je uziemiać, a następnie podpalać maczugę (tę ze skrzyni) i latać z nią od armaty do armaty. Po kilku trafieniach kapitan opuści pokład i będzie można spokojnie wrócić po kielich.

Tipsy: Trzeba załatwiać bosmanów (to ci w niebieskich surducikach) bo po ich śmierci

kościotrupy już nie ożywają. Mocno zręcznościowy i chyba najbardziej frustrujący etap. Uwaga przy skakaniu po kłapach od armat (jakby to coś mogło ułatwić).

THE ENTRANCE HALL

Kielich: Proste, proste, proste, proste...

Tipsy: Zarok zastawił w swojej siedzibie najbardziej zaskakującą pułapkę ze wszystkich możliwych. Obsadził dom najsłabszymi postaciami w grze, z pochodniami w łapach. Każdy jest na mniej więcej jeden cios magicznym mieczem.

To zabawny poziom.

Zabawnie proste.

Nawet prostacki :)



THE TIME DEVICE

Kielich: Jest zamknięty za magiczną barierą. Najpierw trzeba ową barierę wyłączyć - uderzyć mieczem w nagrobek z czachą, a potem szybko w jedno z emitujących promienie urządzonek. Dzięki temu obwód się otworzy. Teraz wystarczy tylko jeszcze poustawiać emitery tak, aby wszystkie promienie zamykały się tworząc kwadrat, a bariera pęknie.

Tipsy: Aby przejść drzwi, przy których pojawia się zegar należy zwrócić uwagę jaką porę pokazuje, a potem udać się do wielkiego zegara, który znajduje się tuż za bramą, przez którą wszedłeś na ten poziom. Oczywiście należy ustawić wskazówki w odpowiedni sposób. Na tarczy zegara można dostać się odbijając się z mózgomora. Inne ciekawe rzeczy - pociąg uruchamia się po ustawieniu go (poprzez pchanie wajchy z tyłu) przodem w kierunku otwartej bramy. Aby wejść do rury należy stanąć pod nią i podskoczyć. Jak dezaktywować barierę - patrz Kielich.

ZAROK'S LAIR

Kielich: Brak.

Pierwsza rzecz - uzupełnij energię, zapasy strzał oraz stan tarczy. Rozwal skrzynie i wyjmij Good Lightning i zacznaj. Ten poziom to oczywiście ostatnie starcie z Zarokiem. Jednak podstępny Czarodziej nie stanie do walki od razu. Najpierw rzuci do boju swoich ośmiu nieumarłych czempionów. Danny może im przeciwstawić swoich ośmiu wspaniałych. Aby to zrobić udaj się na środek pomieszczenia. Rozpocznie się automatyczna sekwencja, po której twoje siły zwiążą walką przeciwnika. Teraz musisz hasać po całym placu boju z Dobrą Błyskawicą w rękę i doglądać swoje szkielety. Kiedy któryś za bardzo dostaje (robi się coraz bardziej czerwony) musisz przyładować mu błyskawicą - przekażesz mu w ten sposób swoją energię. Walka będzie trochę trwała i zeżre ci sporo życia, ale nic to. Po wygranej walce wszyscy twoi, którzy przeżyli zmienią się w fiołki z energią. W drugiej kolejności zmierzysz się z Karnakiem. Nie jest zbyt trudny. Pruj do niego z łuku. Na końcu wyjdzie Zorak. Najlepiej walczyło mi się z nim w Smoczego Zbroi. Trzeba latać wkoło niego i próbować przypalać go jak na chwilę nie chroni go magiczna bariera.

Jeżeli ukończy się grę ze wszystkimi 20 kielichami, outro zostaje przedłużone o sekwencję, w której Danny, po całkiem udanym popisie małpiej zręczności, zostaje przyjęty do Hallu Bohaterów. Bardzo miła scenka.

Tips & Tricks

Oto kolejna porcja tipsów. Debiutuje GameBoy, postanowiliśmy także rozpocząć drukowanie kodów dla Action Replay'a na PlayStation, ze względu na to, że urządzenia takie znajdują się już w oficjalnej sprzedaży w naszym kraju, a ich możliwości są wspaniałe. [brat]

BODY HARVEST

Gremlin, Nintendo 64

■ Cheat Codes

Aby zdobyć lepsze bronie wpisz swoje imię jako ICHEAT. Od teraz działają następujące kody podczas gry:

SNUFFLE - więcej lepszej broni
SURREAL - niespodzianka

Hasła wstukuj według następującego klucza:
U, N = góra, S, D = dół, E, R = prawo
W, L = lewo, A = A, F = Fire

F-ZEROX

Nintendo, Nintendo 64

■ Wszystkie bolidy, trasy i w ogóle

Na ekranie Mode Select naciśnij lewo, Z, prawo, C-górne, C-dolne, C-lewe, C-prawe, Start.

IGGY'S RECKIN BALLS

Acclaim, Nintendo 64

■ Dodatkowa postać

Aby móc grać sekretną postacią wciśnij: Z, A, L, R na ekranie wyboru bohatera.

■ Cheat Codes

Na ekranie tytułowym wciśnij R i Z aby wejść do ekranu Password. Teraz możesz wpisać hasła

THEUNIVERSE - wszystkie trasy
HAPPYHEADS - wszystkie postacie spodziewają się panienci Iggiego
2TIMES - Rollerball jest dwa razy dłuższy niż zwykle
ICEPRINCESS - lodowe platformy
GOOEYGOOGOO - platformy Goo
GOOEYICEPRINCESS - platformy Goo i lodowe
JUMPAROUND - na ekranie Pauzy możliwość wybierania leveli
SWOPSHOP - dodaje inne "zabawki" twojemu zawodnikowi

WCW/nWo REVENGE

THQ, Nintendo 64

■ Zdobywanie broni

Podczas meczu wyjdź za ring, biegnij wokół niego, naciśnij C-górne.

■ Ukryci zawodnicy

Curt Henning - wygraj wszystkie 9 rund U. S. Heavyweight
Rowdy Roddy Piper - zdobądź World Heavyweight Belt.
Kanyon - zdobądź tytuł TV
Kidman - zdobądź Cruiseright Belt
Meng i Barbarian - zdobądź Tag Team Belts
THQ Man - podświetl AKI Mana i naciśnij C-dolne

FUTURE COP: LAPD

Electronic Arts, PlayStation

■ Jajcarskie bronie

Wpisz te kody jako hasła na ekranie Password:

DYPYFASRHR - wszystkie misje ukończone i wszystkie jajcarskie bronie
SYMRGOBRRL - tylko bronie jajcarskie
DYSIFASRHY - wszystkie misje ukończone i zabezpieczone wszystkie jajcarskie bronie.

■ Kody do leveli

Level	Password
1	TAFRGYBLRR
2	CRGRGYBLRY
3	FUMRGYBLRL
4	SICUGYBLLI
5	TAFUGYBLLR
6	CRGUGYBLLY
7	FUMUGYBLLR
8	SIFYGYBISR

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Activision, PlayStation

Kody są trudne do wstukania i działają jedynie z wersją PAL.

■ Pojemność plecaka 99

Na ekranie wyboru przedmiotów przytrzymaj R2 i stukaj: kwadrat, kwadrat, trójkąt, trójkąt, prawo, prawo, góra, lewo.

■ Ukryte przedmioty

Na ekranie wyboru przedmiotów przytrzymaj R1 i stukaj: kwadrat, kwadrat, trójkąt, trójkąt, prawo, prawo, góra, lewo.

■ Wszystkie podstawowe bronie

Na ekranie wyboru przedmiotów przytrzymaj L2 i stukaj: kwadrat, kwadrat, trójkąt, trójkątprawy, prawo, góra, lewo.

■ Odświeżanie energii

Podczas gry wciśnij Start (pauza) i stukaj: kwadrat, kwadrat, trójkąt, trójkąt, prawo, prawo, góra, lewo.

■ Dostęp do wszystkich poziomów

Na ekranie wyboru misji stukaj przytrzymaj R2 i stukaj: kwadrat, kwadrat, trójkąt, trójkąt, prawo, prawo, góra, prawo.

■ Ekran rozstawienia przeciwników

Na ekranie wyboru misji przytrzymaj L2 i stukaj: kwadrat, kwadrat, trójkąt, trójkąt, prawo, prawo, góra, lewo.

■ Seksowna zbroja Ayame

Rozpocznij grę jako Ayame. Na ekranie wyboru przedmiotów musi znajdować się zbroja. Wstukaj: lewo, lewo, dół, dół, kwadrat, kwadrat, trójkąt, kółko wtedy ikonka zbroi automatycznie zostanie wybrana. Teraz rozpocznij grę.

HOUSE OF THE DEAD

Sega, Saturn

■ Cheat Mode

Aby mieć dostęp do Cheat Menu, na ekranie wyboru trybu gry naciśnij L, R, R, R, R, R, po usłyszeniu dźwięku przytrzymaj L+R i dociśnij Start - ujrzyś nową opcję.

TEST DRIVE 5

Accolade, PlayStation

■ Dodatkowe samochody

Aby uzyskać dodatkowe 3 samochody w trybie Single Race wpisz swoje imię jako NOLIFE na ekranie wyników.

■ Ukryty film

Aby obejrzeć ukryty film wpisz swoje imię jako AUXYRAY po tym jak wygrasz Drag Race.

■ Tryb Super Arcade

Po wybraniu Drag Race wpisz jako SPURT.

TUROK

Acclaim, GameBoy

■ Kody do poziomów

2	GRZNNPCRDB
3	DVZNDPBTNG
4	GVZNDPBTNG
5	PCVYGRBTDK
6	RCVYGRSTDR
7	VSVYTRSQDG
8	RSQPTNSQNW

NIGHTMARE CREATURES

Kallisto, PlayStation

■ Cheat Mode

Jako Password wpisz: lewo, góra, X, kwadrat, dół, trójkąt, kwadrat, dół. Teraz masz nieskończone życia, broń, a także możesz wybrać dowolny level.

■ Małe potworki:

Aby pomniejszyć wszystkich wrogów wejdź do Cheat Mode i wpisz ten kod na ekranie tytułowym: L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select. Powinieneś zobaczyć nową opcję Reduce kiedy wystartujesz grę.

■ Zamazany obraz:

Aby zamazać obraz wejdź do Cheat Mode i wpisz kod: L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, Select.

■ Zmiana muzyki:

Wejdź do Cheat Mode i wciśnij: L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, Select. Podczas gry wciśnij Pauzę i wejdź do opcji. Powinieneś zobaczyć nową opcję Current Track, podświetl ją i wciskaj prawo lub lewo aby zmienić muzykę.

ROZKODOWANE

GameShark, Action Replay, Password Card, Xploder

GRAN TURISMO wersja -PAL-

- Głupi przeciwnicy
D01B3A7E 001B
80093BC8 0000
- Mnóstwo forsy
D009B876 0000
8009B876 7FFF
- Wszystkie licencje
D009E3C4 0000
8009E3C4 0303
D009E3C6 0000
8009E3C6 0303
D009E3C8 0000
8009E3C8 0303
D009E3CA 0000
8009E3CA 0303
D009E3CC 0000
8009E3CC 0303
D009E3CE 0000
8009E3CE 0303
D009E3D0 0000
8009E3D0 0303
D009E3D2 0000
8009E3D2 0303
D009E3D4 0000
8009E3D4 0303
D009E3D6 0000
8009E3D6 0303
D009E3D8 0000
8009E3D8 0303
D009E3DA 0000
8009E3DA 0303
- Hi-Fi Gaming
D009F8DC 0000
8009F8DC 0101
D009F8DE 0000
8009F8DE 0101

RESIDENT EVIL 2 wersja -PAL-

- Nieskończona energia - Claire
800C78E2 00FF
- Nieskończona energia - Leon
800C794A 00FF
- Graj jako Hunk
800CC428 000C
- Graj jako Tofu
800CC428 000D
- Graj jako Ada
800CC428 000E

RAGE RACER wersja -PAL-

- Niekończące się pieniądze
8019C908 C9FF
- Zawsze pierwszy na mecie
8009E834 0001
- Super speed
8009E77C 00FF
8009E7C0 0005
- Nieskończona liczba powtórzeń
801E42F2 0005
- Wyłączony czas
8009AF9C 3AAA

TEKKEN 3 wersja -PAL-

- Niekończąca się energia - gracz 1
800A95E6 0082
- Niekończąca się energia - gracz 2
800AAE72 0082
- Theater Mode
30097EEF 0003
- Wszystkie filmy
80097EC0 FFFF
80097EC2 FFFF
80097EC4 FFFF
- Włącza Tekken Ball
30097EEE 0003
- Wszystkie postacie
80097EB8 FFFF
80097EBA FFFF
80097EBC FFFF

COLIN McRAE RALLY wersja -PAL-

- Wszystkie trasy i wozy
80010098 FFFF
- Przyciskiem [R1] kończysz wyścig na pierwszym miejscu
8007BDF0 0000
8007BDF2 0000
D00CE0E4 0800
800C6C38 02F0

FINAL FANTASY VII wersja -PAL-

- Zawsze naładowani
8009D730 FFFF
- Niekończąca się kasa
8009D12E 000F
- CLOUD
 - Max Limit Battle
8009D732 FFFF
 - Max Time Battle
8009D730 FFFF
 - Poziom 99
8009C604 6300
 - Limit Break 9
8009C612 000
 - Max Next Level
8009C624 3A00
 - Max Limit
8009C612 FF09
 - Dodaje Limity
8009C626 FFFF

PRZEDMIOTY

- Max Hi-Potion
8009CAAE C201
- Max X Potion
8009CAB0 C202
- Max Turbo Ether
8009CAB4 C204
- Max Mega Elixir
8009CAB8 C206
- Max Magic Source
8009CB3E C249

BRONIE

- Force Stealer
8009C620 0007
- Ultimate Weapon
8009C620 000F
- Power Soul
8009C620 001C
- Max Ray
8009C620 002E

WWF WARZONE wersja -PAL-

- Uaktywnia cheaty w piwnicy (wciskaj R1 + L1 podczas jazdy windą)
8007A6D0 00FF 8007A6D2 1000
8007A6D4 00FF 8007A6D6 2000

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Hudson, PlayStation

- Ukończenie gry
Podczas gry przytrzymaj L2 + R2, a potem naciśnij kwadrat, trójkąt, kółko, kółko, Start.

■ Duże i małe głowy

Aby zmienić Duke'owi i wrogom wygląd, zapauzuj grę i wstukaj następujące kody:

Duke z dużą głową - R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, góra.

Duke z małą głową - R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, dół.

Wrogowie z dużymi głowami - R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, lewo.

Wrogowie z małymi głowami - R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, prawo.

■ Cheat Codes

Zapauzuj grę i wpisz następujące kody. Wstukuj je wolno, jeśli zrobisz to za szybko mogą nie zadziałać:

Nieskończona amunicja - lewo, prawo, lewo, prawo, Select, lewo, prawo, lewo, prawo, Select.

Wszystkie bronie - L1, L2, góra, L1, L2, dół, R1, prawo, R2, lewo.

Pełne wyposażenie - R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2.

Wszystkie klucze - góra, prawo, góra, lewo, dół, góra, prawo, lewo, prawo, dół.

Niewidzialność - L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Podwójna siła broni - L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Super bronie - prawo, prawo, lewo, prawo, prawo, lewo, prawo, prawo, lewo, Select.

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Ocean, Nintendo 64

Po ukończeniu gry na poziomie Easy będziesz miał dostęp do odwróconych tras.



Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA
exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprzowicza 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

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

Karta Klubowa No 000

KLUB PlayStation
exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprzowicza 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

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

Karta Klubowa No 000

KLUB Nintendo
exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprzowicza 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

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

SEGA: MEGA DRIVE, CD, 32X, SATURN, MASTER SYSTEM, GAME GEAR I NOMAD
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znaczkami
Prosimy podać typ konsoli
●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE ●●●

Spis gier na PSX wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkami
●●● WYSYŁKOWA WYMIANA GIER DO PSX ●●●
PONAD 300 TYTUŁÓW W STALEJ OFERCIE
ZDOBĘDZIEMY KAZDY WYDANY TYTUŁ

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

Gamars Password Card

Umieszczanie cheatów w grach to już tradycja, a ich opublikowanie jest tylko kwestią czasu. W sprawach oszukiwania ludzie jednak rzadko idą na łatwiznę. Wymyślono więc urządzenie zwane **ACTION REPLAY**, a także jego klony. Jednym z nich jest właśnie **PASSWORD CARD**.

Pzechowywane w układach karty kody do gier wklejane są bezpośrednio do pamięci szarej maszyny powodując różne, fajne dla gracza efekty - taki wyższy poziom cheatowania. Kartę wtyka się do portu równoległego (parallel i/o) z tyłu konsoli. Teraz, zanim jakkolwiek gra się odpali, na ekranie pojawia się menu, z którego można wybrać dowolny cheat. Na tym możliwości się nie kończą. Każdy może dopisać nową grę do cheat menu, uzupełnić kody do niej, wymazywać poszczególne wpisy i kasować informacje o grach. W razie pomyłki przy wpisywaniu, kod można później edytować.

Długachne ciągi cyferek przeplatanych literkami do najnowszych produkcji pojawiają się jak grzyby po deszczu. Wystarczy zajrzeć na internetowe strony [www.gameshark.com], [www.datel.co.uk] i [www.gamars.com.tw], by uzupełnić swoje zaplecze. Okazał się dla kogoś zbyt trudny METAL GEAR SOLID, a może MEDIEVIL? Jeden wpis na karcie i nasz bohater zmienia się w pierdzące ogniem piekło na wrotkach. Co ciekawe i właściwie najważniejsze - dzięki tej karcie można uzyskać cheaty, które nie są zaprogramowane firmowo w grze. Np. 99 poziom Clouda w

FINAL FANTASY 7, albo zaliczenie wszystkich licencji w GRAN TURISMO. Tutaj jednak słowo przestrogi - korzystanie z nieautoryzowanych kodów może skończyć się nawet uszkodzeniem karty (i zwieszeniem gry) - nie jest to ostrzeżenie typu „nie grajcie w pirackie gry”. Wysyłanie karty do producenta celem jej ponownego przeprogramowania to duży kłopot.

Każdy kij ma jednak dwa końce. Jak to się ma do cheatów, wie każdy kto ich próbował. Z jednej strony ułatwiają grę, z drugiej odbierają całą przyjemność z niej czerpaną. Czujcie się więc ostrzeżeni. Trzeba też wspomnieć, że kody do wersji amerykańskich i japońskich nie będą działać z wersjami PAL i odwrotnie. Warto więc wszystko najpierw dokładnie sprawdzić, aby później nie czuć się oszukany. Kolejną niezaprzeczalną zaletą PASSWORD CARD jest jej niska cena. Cóż więcej? Najwyższa pora wrzucić nieśmiertelność i dokopać Sephirothowi i wszystkim innym... Ponieważ wiemy już o co najmniej dwóch takich kartach będących w oficjalnej dystrybucji w Polsce, zaczynamy drukować kody do nich - zajrzyjcie do Tips&Tricks.

Merlin



■ Tak wygląda PASSWORD CARD wsunięty w slot z tyłu konsoli. Z boku urządzenia znajduje się przycisk z pozycjami ON/OFF służący do aktywacji karty.

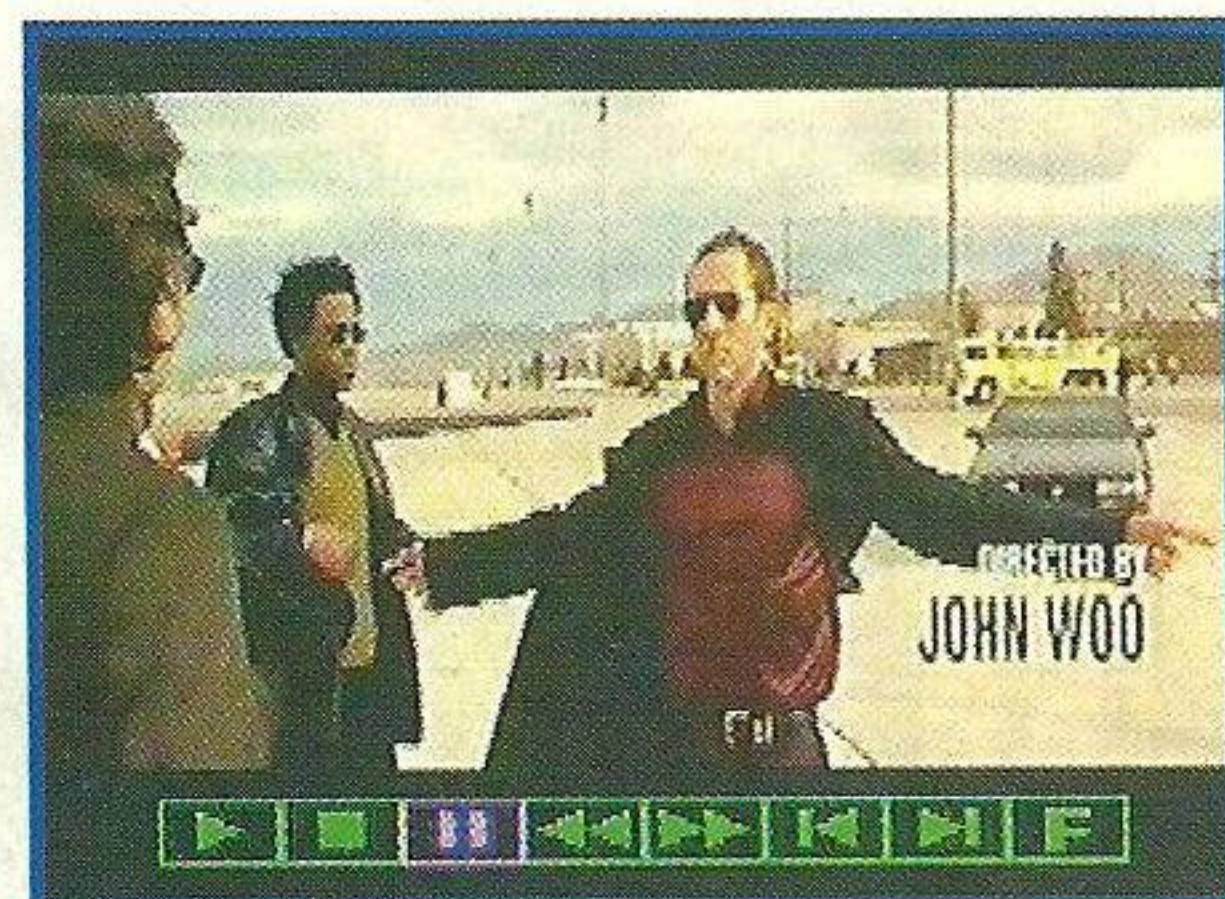


■ Proste i przejrzyste menu w języku angielskim nie powinno nikomu sprawić kłopotów. Można wybrać kod, dopisać nowy lub coś sobie skasować.

Gamars Movie Card



■ Movie Card nie działa ze Scart'em - trzeba więc sprawdzić, czy w TV znajdują się wejścia chinch i ewentualnie dokupić przejściówki.



■ Pilotem staje się wierny joypad, zaś funkcje wyświetlane są na ekranie. Najciekawsza jest dobra i ostra stop-klatka, niedostępna w starych magnetowidach.

W Azji standard VIDEO-CD niemal całkowicie wyparł kasety VHS. Do tego stopnia, że Sony wypuściło tam specjalną - białą - wersję PlayStation z wbudowanym dekompresorem do standardu MPEG, którym spakowane są VIDEO-CD. Standard ten do Europy się nie przebił, choć raz na jakiś czas czynione są takie próby...

Kolejnym gadżetem jest przystawka do odtwarzania filmów z płytek zapisanych w formacie VIDEO-CD. Kotwicy się nią z tyłu konsoli przystając wyjście AV MULTI OUT oraz parallel i/o (tego pod klapką). Z przystawki wystają w zamian trzy chinch'e: dwa do dźwięku stereo, jeden VIDEO plus przesłonięte wcześniej AV MULTI OUT. Z powodu zabezpieczeń konsoli przed pirackimi płytkami aby móc z karty korzystać trzeba najpierw zainstalować specjalną sprężynkę. Dopiero wtedy szarak będzie skłonny odtwarzać płytki VCD. Trzeba też wspomnieć, że karta nie działa z kablem RGB Scart - obraz musi wychodzić przez chinch'e.

Na szczycie przystawki znajduje się przełącznik określający aktualny tryb pracy konsoli - VCD lub GAME. Ustawienie pierwsze powoduje pojawienie się na telewizorze brzydkiego obrazka informującego o konieczności włożenia pod pokrywę płytki z filmem. Kiedy format płytki zostanie potwierdzony, film uruchamiany jest automatycznie. Podczas oglądania dostępne są wszystkie standardowe funkcje znane z odtwarzaczy video, a sterowanie odbywa się za pomocą pada. Jakość odtwarzanych filmów jest lepsza niż z kasy VHS. Mimo to nie trzeba

jednak szykować sobie poduszek, bo na kolana padać się nie będzie. Bez specjalnego wpatrywania się w ekran dają zauważyć się nieładne zniekształcenia szczegółów jak na przykład obwódki wokół aktorów spowodowane kompresją stratną, jest to też zależne w dużej mierze od producenta filmu. Na przykład tajemnicze i niewiadomego pochodzenia płytki na ogół wyglądają fatalnie, podczas gdy oryginalne (i drogie) filmy wydawane czasem przez wytwórnie wyglądają świetnie. Dźwięk za to trzyma poziom - jest stereofonicznie i jakościowo doskonale. Na jednej płycie mieści się mniej więcej godzina filmu, zatem dłuższe rzeczy to z reguły komplety 2-płytkowe.

Dozbrajanie konsoli miałyby sens w przypadku łatwego dostępu do filmów w standardzie VCD na polskim rynku, a tym już różnie bywa. Płytki (jeśli już są) to ceną przewyższają zwykłe kasety VHS. Najłatwiej o japońskie anime, koncerty muzyczne oraz filmy - nazwijmy je - dla widzów dorosłych. Ceny wahają się w granicach 30-150 złotych. W starciu ze wchodzącym standardem DVD, VIDEO-CD ratuje jedynie kilkukrotnie niższa cena, a przyszłość i tak zdecydowanie należy do tego pierwszego.

Merlin

(NE) NO COMMENTS

Na początku spróbuję powiedzieć coś o naszym systemie oceniania gier. Być może zauważyliście, że od pewnego czasu nasi recenzenci traktują gry dość surowo, wystawiając im nierzadko dość kontrowersyjne - dla niektórych - oceny.

Nasze recenzje w zamierzeniach autorów służą jednej rzeczy, a mianowicie mają zasugerować, czy warto w daną grę zainwestować pieniądze. Bo gry są luksusowym towarem (tzn. nie są produktem pierwszej potrzeby jak chleb, czy proszek do prania) - a co za tym idzie, jak każdy luksusowy towar (w tym wypadku produkt służący rozrywce) są drogie. Sto czy nawet dwieście złotych to nie jest mało, a wręcz przeciwnie - to jest dużo.

O grach ocenianych w kategoriach 1-4 nie warto nawet pisać. Gra przeciętna, jakich wiele dostaje u nas ocenę średnią - czyli 5. Z kolei 6 to produkt, który wyróżnia się czymś z tłumu, ale nie zasługuje jeszcze na miano gry dobrej. Ocena 7 zarezerwowana jest dla gry dobrej, w której jednak coś do końca nie styka. Taka gra jest warta zakupu tylko wtedy, jeśli akceptujecie wypunktowane w recenzji niedoróbki. Natomiast wystawiając ocenę 8 i 9 stwierdzamy, że jest to produkt, w który śmiało można ładować swoje pieniądze. To są kolejno gry bardzo dobre i znakomite. "Dychę" otrzyma tylko perfekcyjna gra, a takich jest bardzo, bardzo niewiele...

Wyobraźcie sobie sytuację, w której wystawilibyśmy każdemu nowemu produktowi ocenę 7 - ot, tak sobie, bo tak nam się podoba. Tym samym sugerowalibyśmy, że każda nowa gra warta jest zakupu. Tak jednak nie jest, bo niemal połowa wydawanych gier zwyczajnie nie jest tego warta. Jak się okazuje, miesięcznie nie ukazuje się więcej niż kilka gier, które warto kupić.

Dlatego - błagam - nie piszcie listów "polećcie mi jakieś dobre gry na PSX'a". Od tego są przecież recenzje i oceny wystawiane przez autorów tekstów.

Druga myśl dotyczy jednego z moich ulubionych tematów, które mogą wałkować w nieskończoność - odtwórczości. W pośredni sposób związane jest to także i z naszymi ocenami. Bo jak waszym zdaniem należałoby potraktować produkt, który od kilku lat pozostaje - poza drobnymi kosmetycznymi poprawkami, które znacząco nie wpływają na jego wizerunek - praktycznie nie zmieniony?

Weźmy za przykład recenzowane w bieżącym numerze dwie gry - FIFA 99 i CRASH BANDICOOT 3. Na przykładzie tej pierwszej produkcji wyraźnie widać, o czym mowa. Bowiem odpowiedzialne za (niewątpliwie) wysoką sprzedaż tej pozycji będą nie napisy na pudełku, informujące o "polepszonym engine graficznym, lepszym dźwięku, większej liczbie zagrań, poprawiony scrolling ekranu (ha! żeby...)", ale logo EA Sports i sam tytuł FIFA 99. Nieważne, że zmian w stosunku do zeszłorocznej wersji jest jak na lekarstwo. Nieważne, że na rynku jest sto razy lepszy ISS PRO 98. Trzyletni produkt zapakowany w nowy, kolorowy papierek i okraszony logo FIFA 99 i tak będzie się dobrze sprzedawać, dzięki marketingowi i promocji.

Tak nie jest w przypadku CRASH BANDICOOT 3. Tutaj jest jasne, że autorzy nie drepczą w miejscu i starają się rozwijać. Niemal każdy poziom jest tu inny, dopieszczony, widać też wyraźnie, że wszystko to kosztowało mnóstwo ludzkiego wysiłku. I choćby dlatego CRASH 3 zasługuje na wysoką ocenę.

FIFA 99 grą złą nie jest. Ale w moim odczuciu ocenając ją wyżej niż na 7 uczynilibyśmy krzywdę trzeciemu CRASHOWI. I wszystkim innym grom, które starają się pchać tę ukochaną branżę do przodu. Odtwórczość nie może być przecież stawiana na równi z kreatywnością.

Gulash

TV GAMES

Największy wybór gier!

SEGA MEGADRIVE - 100 tytułów
GAMEBOY (gry od 40 zł) - 100 tytułów
NINTENDO 64 - 40 tytułów

oferta specjalna
PLAYSTATION + GRA + KARTA
PAMIĘCI = 599 zł!

Gry do
PSX, SATURN, GAME GEAR,
LYNX, JAGUAR, 3DO

PROWADZIMY
ZAMIANĘ
GIER!

Warszawa Ursynów, ul. Lachmana 4
(obok Domu Kultury)
info-tel (0602) 668-514

CZĘSTOCHOWA

ŚWIAT GIER TV

- **SONY PLAYSTATION**
(ponad 250 tytułów!)
- **NINTENDO 64**
(wszystkie tytuły!)
- **GAMEBOY**
- **SEGA SATURN**

PROWADZIMY SKUP,
SPRZEDAŻ, WYMIANĘ!

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE!

PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU,
MOŻLIWOŚĆ ZAMIANY KONSOLI

SYSTEM s.c.
al. NMP 28 (w bramie) 42-200
Częstochowa
tel (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82





GAWĘDY PO FAI

Kolega kierownik poprosił, żeby zrobić przerwę w bitwie pomiędzy VIRTUA FIGHTER a TEKKENEM, i poopowiadać trochę o współczesnej technologii. Z przyjemnością, bo jest na ten temat tyle mitów i niedopowiedzeń, że czasem aż serce truchleje. A żem developer i w życiu wypuściłem już 5 gier, to mogę się mądrzyć.

Zacznijmy od poligonów i Dreamcasta. Co jest to drugie wszyscy powinni wiedzieć (nowa konsola Segi, dumbass), ale co tak naprawdę jest to pierwsze?... Nie ma to nic wspólnego z miejscem, gdzie wojskowi naparzają się między sobą, ale jest dość lamerskim spolszczeniem angielskiego słowa: "polygon". Chodzi o wielokąt, a nawet konkretnie o trójkąt. No więc poligon to trójkąt, bo całe współczesne 3D składa się z trójkątów (były próby np. z kwadratami, ale się nie przyjęły). Teraz uruchommy wyobraźnię i zrobmy z trójkątów sześciąt, taką zwykłą chamską kostkę. Bok sześciątu to kwadrat, a więc możemy go zrobić z dwóch trójkątów, nie? A sześciąt ma 6 boków. Czyli $6 \times 2 = 12$ trójkątów, i nie da rady mniej.

Crash Bandicoot jest zbudowany z trójkątów, Heihachi jest zbudowany z trójkątów, nawet Lara Croft jest zbudowana z trójkątów (tylko ona akurat z tych większych, hehehe) - ale z tak wielu (np. około tysiąca), że właściwie tego nie widać. A że konsole pracują z mało dokładnym telewizorem, a nie precyzyjnym monitorem, to obraz się jeszcze dodatkowo lekko rozmywa i w ogóle nie widać, że taka postać 3D to właściwie kupa trójkątów.

I oto w tym wszystkim, panie dzieju, chodzi. Cały ten wyścig między konsolami, kartami 3D do pecetów itd. to wyścig pomiędzy tymi, co chcą machać jak najwięcej poligonów na sekundę. Więcej więcej więcej. Bo im więcej, tym ładniejsze mogą być postacie, tym dokładniejsze tła... A dlaczego akurat na sekundę? Ot, taki przelicznik. Ale skupmy się na nim na chwilę i to na przykładzie TEKKEN 3.

Postacie w T3 mają około 1200 poligonów. Na ekranie naraz widzimy dwie postacie, czyli 2400 poligonów. Jak dodamy różne efekty (tak, tak, rozbłyski też są na poligonach) i udawane tło to otrzymamy, powiedzmy pi razy oko 3000 poligonów. Każda szanująca się gra video chodzi w 60 klatkach na sekundę, bo tylko wtedy mamy tę niezwykłą płynność obrazu i perfekcję animacji. Skoro obraz jest wysyłany 60 razy na sekundę, a za każdym razem wysyłane jest 3000 trójkątów, to daje nam to 180 tysięcy poligonów na sekundę. I to jest mniej więcej tyle, ile REALNIE jest w stanie wyciągnąć PlayStation. Realnie, bo oczywiście oficjalna techniczna specyfikacja mówi coś trochę innego, ale tym nie należy się nigdy przejmować...

Najnowsze doniesienia o Dreamcast mówią, że developerom udaje się machać 16 tysięcy poligonów na klatkę, czyli milion na sekundę. To i tak rewelacja, mimo że Sega twierdzi, że DC obsługuje 3-4 miliony na sekundę. Ale jak już mówiłem, nie należy się przejmować tym, co firmy nam wciskają oficjalnie (bo ich poligony w ich testach to są golutki poligony, a poligony w grach to są poligony ocieniowane, często z nałożoną przezroczystością albo wygładzone, itd, czyli: realne, takie jak naprawdę są używane)...

VooDoo 2 teoretycznie może milion poligonów, ale realnie nie bardzo. Czyli jest gorsze od DC. Sama karta jest nawet miodna, ale przeszkodą w pełnym rozpędzie jest sam PC i jego tragiczna szyna, po której przesyłane są dane. Gdyby nie to wąskie gardło, to kto wie... No ale wchodzi powoli na rynek szyny o prędkości 100 MHz, a to już jazda bez trzymanki.

I jeszcze krótko o kolejnym micie: mocy NURBS-ów. Dlaczego? Bo enigmatyczne wypowiedzi oficjeli Sony pozwalają mi wierzyć, że PSX 2 będzie wyświetlać grafikę właśnie przy pomocy NURBS-ów. Zresztą wszyscy teraz mają coś do powiedzenia na temat NURBS-ów. A co to jest? To jest coś takiego: mówiłem, że można zrobić

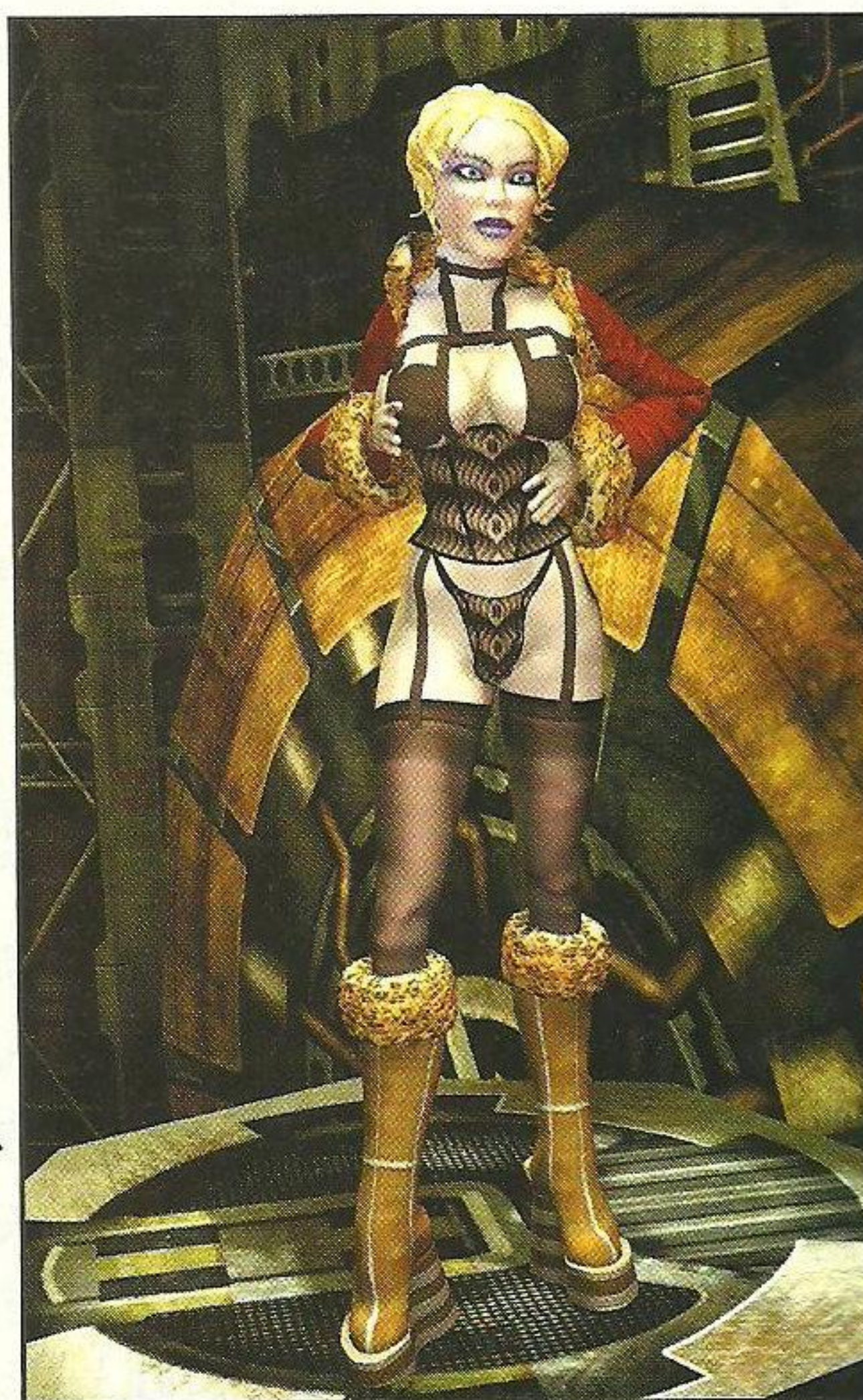
model 3D z poligonów. Na przykład ktoś wam daje do ręki tysiąc trójkącików i każe z nich zrobić ładny samochód. Da radę, ale będzie trochę kanciasty. Ale gdyby wam dano kilkadziesiąt cienkich arkuszy specjalnego tworzywa, które można wyginać jak się chce, to byłoby dużo lepiej. NURBS-y to nie są już prymitywne poligony, ale trójwymiarowe płaszczyzny. Kształty są teraz zapisane wzorem matematycznym! I wszystko jest bez najmniejszych zniekształceń, ale...

...ale NURBS-y nie mogą żyć bez poligonów! Tak, tak... To jest właśnie ta słynna teselacja, czyli zamiana NURBS-ów na poligony. Po co? Cały sprzęt 3D, konsole na przykład, pracuje na poligonach i pod nie były robione, a nie pod NURBS-y (ponoć PSX 2 ma to zmienić...). Więc chociaż model 3D jest w pamięci zapisany jako NURBS, to żeby zostać wyświetlony musi zostać zamieniony na poligony. Po kiego gryba, ktoś może zapytać, taka zabawa? Nie lepiej od razu mieć model zapisany jako poligony i zaoszczędzić na obliczeniach teselacji?!

Pozornie tak, ale teselacja pozwala na jedną cudowną rzecz: to MY decydujemy, na ile poligonów przerobić model NURBS-owy! Załóżmy, że mamy kulę NURBS-ową. Jeśli chcemy ją wyświetlić jako ładną kulę, musimy jej poświęcić z 500 poligonów. Ale po co ma być ładna, jeśli jest np. gdzieś w oddali i ledwo co ją widać, taki prawie że piksel? To dajemy jej tylko 12 poligonów (wyjdzie sześciąt, ale nie będzie tego widać) i zaoszczędzamy 488 poligonów, które można zużyć na cokolwiek innego! I to jest właśnie główna zaleta NURBS-ów, możliwość manipulacji...

Ale nawet z NURBS-ami do grafiki przypominającej film w TV jeszcze długa droga. A teraz, drogie dzieci, miś idzie na piwo...

Adrian Chmielarz



Pierwszą grą, której engine ma być zbudowany na NURBS-ach będzie MESSIAH tworzony przez Shiny Entertainment. Być może już niedługo będziemy mogli oglądać w ruchu takie postacie, jak ta paniątka lekkich obyczajów powyżej. Prace jednak postępują tak wolno, że termin wydania gry przesunięto na czerwiec 1999 roku.

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

NEO PLUS 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.

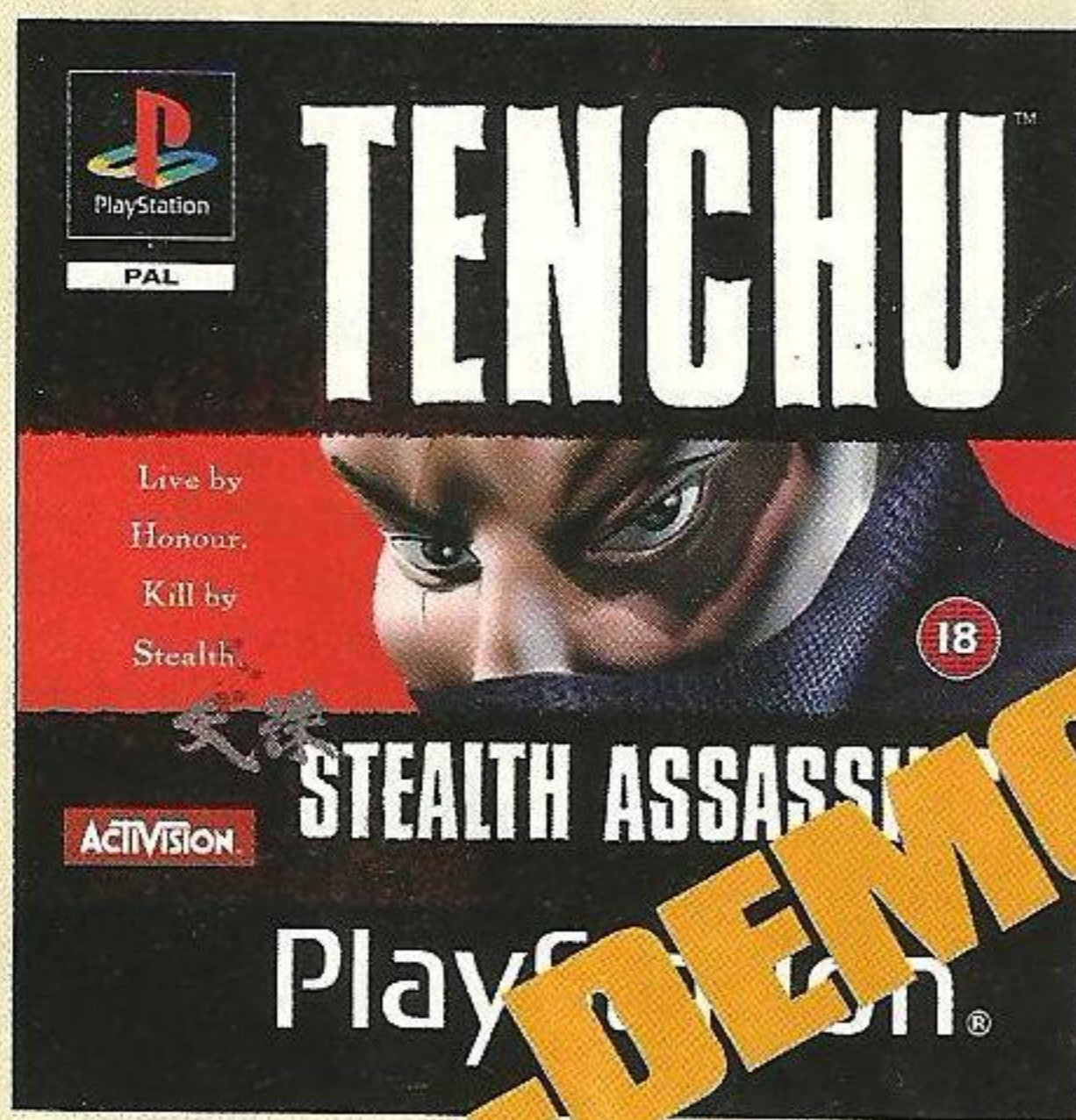
Wydawnictwo realizuje prenumeratę natychmiast po wpłynięciu kuponu, co może trwać do dwóch tygodni. Dlatego tylko szybka decyzja pomoże Ci założyć prenumeratę od najbliższego, szóstego numeru NEO PLUS. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer siódmy. 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

NIE WAHAJ SIĘ DŁUŻEJ!



Miesiąc temu każdy z prenumeratorów otrzymał FIRMOWY DŁUGOPIS Z LOGO NEO PLUS!

Za miesiąc do kopert idzie 50 płyt-demo TENCHU!

Wrzucamy też losowo do kopert xtra stupa - dema gier i pełne wersje!!!

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: 6 numerów - 28,90 zł

12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

zamawiam następujące N+ 1/98

numery archiwalne: N+ 2/98

(każdy w cenie 5,- zł) N+ 3/98

Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP:

Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.



- 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

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: 6 numerów - 28,90 zł

12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

zamawiam następujące N+ 1/98

numery archiwalne: N+ 2/98

(każdy w cenie 5,- zł) N+ 3/98

Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP:

Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: 6 numerów - 28,90 zł

12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

zamawiam następujące N+ 1/98

numery archiwalne: N+ 2/98

(każdy w cenie 5,- zł) N+ 3/98

Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP:

Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

Wszyscy je kochamy. RPG-i. Opowiadające historie tak urzekające i piękne, tak głębokie i niebanalne, że ze świecą szukać by takich po innych gatunkach. Najlepsze, najbardziej satysfakcjonujące i pozwalające na największe spełnienie...

Czy może nie tak do końca? Czy może mają jakieś wspólne cechy, które powodują, że płacą się chce z wściekłości albo targany nudnościami odwracasz się od nich, nie mogąc znieść ich potwornej wtórności i niemal stuprocentowej przewidywalności? Prawda jak zwykle leży gdzieś pośrodku. Ale jeżeli znużili ci się już:

1. Złowrodzy, demoniczni i zachłanni goście pragnący zafundować światem.
2. Kobiety ze zdolnościami magicznymi, które nie pamiętają swojej przeszłości.
3. Cudowne dzieci podzuczone do przypadkowych domów, w których mają zapewnione znacznie lepsze dzieciństwo niż główny bohater. Nawet pomimo, że on dorastał w "normalnej" rodzinie.
4. Postacie, w które się wcielasz, a które to przez 90% czasu okłamują nie tylko wszystkich naokoło, ale również, a może przede wszystkim - samego ciebie.
5. Obłądnie potężni magowie bądź absurdalnie mocarni wojownicy, którzy po piętnastu minutach gry mówią coś w rodzaju: "Nie mogę ci już w niczym więcej pomóc, młody bohaterze" i odchodzą. Zostawiając cię przed wejściem do jakiegoś głębokiego i ciemnego lasu albo dwa kroki przed spotkaniem z jakimś bossem, kiedy ty właśnie awansowałeś na drugi poziom i właśnie nauczyłeś się Heal 1.
6. Obłądnie potężni magowie bądź absurdalnie mocarni wojownicy, którzy przyłączają się do ciebie już na początku gry i którzy jak się okazuje, są o dwa poziomy doświadczenia wyżej od ciebie i znają Ice 2 oraz Fire 2 lub (w wypadku wojownika) mają miecz +2. I do końca gry zostają straszliwymi leszczami, których twój nieopierzony na początku gry woj może nastukać już po godzinie gry.
7. Jakakolwiek postać, która dołącza do ciebie, znacznie zwiększając twoje szanse na powodzenie w danym queście, po czym zostaje podstępnie zabita lub - ucieka i kradnie ci ten w pocie czoła uzbierany ekwipunek.
8. Postacie, które dołączają do twojej kompanii nie dając ci najmniejszych szans na nie zgodzenie się na to.
9. Postacie, które dołączając do twojej kompanii dają ci szansę podjęcia decyzji czy chcesz ich przyjąć, nawet pomimo, że i ty i oni dobrze wiecie, że bez nich nie dasz rady ukończyć gry.
10. Postacie, które zdradzają cię w trakcie gry, po czym dołączają do twojej drużyny, a ty nie masz na to najmniejszego wpływu.
11. Postacie, które walczą przy użyciu broni dwukrotnie dłuższej, szerszej lub dwukrotnie dłuższej i szerszej niż one same.
12. Opętany przez złego ducha człowiek, którego wszyscy w grze nienawidzą i chcą zabić (łącznie ze sterowanym przez ciebie bohaterem), nawet pomimo, że doskonale zdajesz sobie sprawę z tego, że to nie jego wina.
13. Opętujące wyżej wspomnianych ludzi złe duchy.
14. Teoretycznie zabawna postać, która swoimi bzdurnymi i nieprzetłumaczalnymi na angielski japońskimi żartami nie wnosi nic zabawnego do gry, a zamiast tego tylko przedłuża dialogi.

15. Jakikolwiek najemnik lub wojownik, którego jak się szczęśliwie składa, łączy z głównym bohaterem jakaś podejrzana więź, która ma korzenie w czasach, do których nie sięga gra.

16. Dziecko, które daje się w jakiś kretyński sposób porwać - im jest ono ważniejsze (np. syn mędrca, córka króla) tym głupszy i bardziej irytujący jest sposób, w jaki zostaje ono wprowadzone.

17. Zaufany i bardzo bliski królowi doradca, który po pierwszej rozmowie jaką odbywa z nim główny bohater porwuje króla albo robi pałacowy przewrót.

18. Wszyscy, którzy udają królów.

19. Królowie, którzy dają się udawać.

20. Buntownicze księżniczki władające magią i udające na początku gry, że wcale żadnymi księżniczkami nie są.

21. Mieszkańcy miasteczek, którzy wyglądają dokładnie tak samo.

22. Twój bohater, który lawirując pomiędzy stojącymi przez 24 godziny na dobę mieszkańcami wpada na jednego z nich i musi wysłuchiwać ich niezmiennych i zupełnie bezużytecznych kwestii. W tym jeszcze nie ma winy twego bohatera - to prawda (Ale jego odpowiedzi na te bezużyteczne kwestie też musisz przescrollować, hehehe...).

23. Złowrogie rodzeństwo odgrywające jakąś istotną rolę w fabule.

24. Czary, których efektem jest siła lecąca przez pół galaktyki, niszcząca poszczególne planety układu słonecznego i trafiająca cię po blisko minutowej animacji za jakieś 60-70% życia.

25. Postacie, które wiesz, że są głównymi złymi w grze, a z którymi po raz pierwszy potykasz się po godzinie-dwóch grania. I chociaż nie wiesz jakbyś się starał, to i tak nie zrobisz im nic poważnego, bo scenariusz przewiduje jeszcze pięć takich samych walk, w różnych punktach fabuły.

26. Stabiutki i pojedyncze nietoperze atakujące samotnie twoją bardzo już doświadczoną drużynę uzbrojoną w miecze zabijające samym wyciągnięciem z pochwy, potężne, montowane na rękach działa i jakieś nieprawdopodobnie potężne zaklęcia.

27. Wynikająca z powyższego spotkania walka, w rezultacie której przekonujesz się, że szanse na trafienie owego nietoperza przez którąkolwiek z twoich postaci są mniejsze niż 5%, dzięki czemu walka trwa około 10 minut, a w jej rezultacie dostajesz ok. 1/1000 punktów potrzebnych do awansu na następny poziom.

28. Główny bohater, który przez całą grę ani razu nie myje zębów i pod koniec osiemdziesięciogodzinnej czasu rzeczywistego (a w istocie kilkuletniej - czasu gry) przygody, całuje w usta swą wybrankę.

29. Sterowana przez ciebie postać, która zakochuje się w dziewczynie, która zupełnie ci się nie podoba, a która jest bliską przyjaciółką jakiejś naprawdę fajnej sztuki.

30. Goście o imionach Edward.

... to może daj sobie spokój na jakiś czas. Akurat zbliża się Boże Narodzenie. Może powinieneś rozejrzeć się za jakimiś shooterami albo prostymi zręcznościówkami?...

Squaerio w czerwonej czapce z pomponem

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych **TOMsoft**
 ul. Krzywa 4
 05-077 Wesola 4
 k/Warszawy
 tel: (0-60)1282363
 tel: (0-22)7731982
 fax: (0-22)7733614
 Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
 Czynne 7 dni w tygodniu
 OKAZJA! Niskie Ceny!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier : Ceny w zł.

Abe's Exodus	199.00
Apokalypse	199.00
Colin McRae Rally	199.00
Colony Wars 2	199.00
Constructor	199.00
Diablo	169.00
Duke Nukem - Time to Kill	209.00
Fifa '99	199.00
Formuła I '98	199.00
ISS Pro '98	209.00
Medieval	209.00
Mortal Kombat 4	199.00
Moto Racer 2	199.00
Nascar '99	199.00
NBA Live '99	199.00
Need for Speed 3	169.00
NHL '99	199.00
Red Alert: Retaliation	199.00
Spyro the Dragon	199.00
Tekken 3	199.00
Tenchu	199.00
Tomb Raider 3	199.00
World Cup '98	165.00
Vigilante 8	199.00

Platynowa seria:

Command & Conquer	109.00
Crash Bandicoot	109.00
Croc	109.00
Formula 1	109.00
Grand Thief Auto	109.00
Internat. Superstar Soc. Pro	109.00
Mortal Kombat Trilogy	109.00
Oddworld: Abe's Oddysey	109.00
Resident Evil	109.00
Spice World	109.00
Tekken II	109.00
Toca Tour. Car (Dual Shock)	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
Memory Card 8MB - 120 blok.	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 !!!

Nintendo 64

Wybrane tytuły gier :

Airbuarder 64	285.00	Mission Impossible	259.00
Banjo Kazooie	229.00	Mortal Kombat 4	285.00
Bioforge	259.00	NBA Courtside	259.00
Bio Freaks	285.00	NHL '98 Breakaway	285.00
Chopper Attack	285.00	Off Road Challenge	285.00
Duke Nukem 64	285.00	Olympic Hockey '98	285.00
Fifa '98	285.00	Quake	285.00
Fighters Destiny	285.00	Snowboard	259.00
Form. I Grand Prix	249.00	Super Mario 64	225.00
Forsaken	285.00	Turok II	289.00
Golden Eye	285.00	WWF War Zone	269.00
GT 64	285.00	World Cup '98	285.00
ISS Pro '98	285.00	Virtua Chees 64	285.00

Wybrane akcesoria do N64:

Konsola Nintendo 64	689.00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	139.00
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	96.00
Memory Card (13 stron)	65.00
Memory Card Plus (52 strony)	96.00

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.

FAQ

W tym miesiącu FAQ na Waszą wyraźną prośbę urosło do dwóch stron i jeśli będziecie pisać ciekawe listy, tak już pozostanie. Tak jak obiecaliśmy w zeszłym miesiącu, ruszamy z konkursem na list i rysunek miesiąca. Pierwsze nagrody zostały właśnie rozdane. Joypad otrzyma JunFan za całokształt twórczości - facet zarzucił nas kilkudziesięcioma pomysłowymi rysunkami, których nie możemy nie docenić. Z kolei gra za list miesiąca powędruje do... czytelnika, który skończył jedną z najgorszych gier na PSX - FRENZY!

brat@gromit.pmc.com.pl

Zanim przejdziemy do listów, muszę poruszyć kilka spraw:

- To dziwne, ale znalazło się kilku narwańców, którzy domagają się N+ w segregatorze. Zastanówcie się, mamy olać fajną okładkę i przerzucić się na tandetny papier?
- Niedawno byłem u kolegi, któremu przed wakacjami pożyczyłem RESIDENTA 1. Gdy przyszedłem do niego, po pięciu minutach rozmowy wręczył mi ze skruszoną miną kompakt z tą grą. Zapytałem go czy już ją skończył, a on mi odpowiedział, że nie da rady jej skończyć ponieważ za bardzo się boi. Facet ma 21 lat i mieszka sam. Cóż, rozumiem go, po 24 samemu nie idzie grać w ten wymysł szatana. Ale wiecie co to znaczy? Nadal jesteśmy dziećmi! Po co dorastać? Bawmy się przez całe życie!
- Bardzo ważna jest sprawa incydentów z kopertami prenumeratorów. Dotarło do nas mnóstwo sygnałów, że przesyłki docierają do was otwarte, a zawartość jest do połowy rozszabrowana. Niestety, ale taka jest nasza poczta. Listonosz ma prawo zajrzeć do koperty

MISSION: IMPOSSIBLE



oznaczonej jako druk. Z naszej strony podjęliśmy konkretne kroki, aby takie sytuacje nie miały już miejsca.

- Jeśli prenumerata dociera do was wolniej niż numer ukazuje się w kiosku to znaczy, że poczta nawala. Wszystkie egzemplarze dla naszych stałych czytelników wysyłane są na trzy dni przed trafieniem N+ do kolporterów.
- Błagam, wypełniajcie blankiety poprawnie, czysto i drukowanymi literami. Mieliliśmy już parę problemów nie z naszej winy. Naprawdę dbamy o wasze pieniądze i jeśli wszystko wykonacie poprawnie, przesyłki będą przychodzić na czas.
- Jeszcze jedna ważna sprawa. W ostatnim numerze N+ wkraść się chochlik drukarski (cóż...) do pewnego tekstu. Chodzi o BLUE: LEGEND OF WATER. Przypadkowo ta crapowa gra dostała siódmkę. To oczywiście sroga

pomyłka, rzeczywista ocena to 3 i nic więcej.

- Wycofuję się z mojego stwierdzenia, które zawarłem w tekście do gry BATMAN&ROBIN. Napisałem, że lepiej sięgnąć po 5TH ELEMENT. Moja nierozwaga kosztowała mnie straszną naganę z waszych rąk. I macie rację, ale gdy pisałem Crapmana, nie widziałem jeszcze PIĄTEGO ELEMENTU. A z notek prasowych można było wyczytać, że będzie to raczej hit. Sorry, te dwie gry to straszne śmiecie i żadnej z nich nie kupujcie.

OK, a teraz stuff od was.

☒ ☒ ☒

Miałem ten list napisać w zeszłym miesiącu, ale TEKKEN to TEKKEN. Wszyscy w domu zastanawiają się jak ja w ogóle funkcjonuję gdy:

- 10 godzin gram
- 8 godzin jestem w szkole, a do tego jem jeden posiłek na dobę.

I tak już od miesiąca.

OK, będę pisał w punktach, żeby było w miarę składnie i przejrzyście:

1. Moglibyście wyjść z ukrycia i ukazać swoje twarze światu. Co miesiąc strona powinna być poświęcona komuś innemu. Moglibyście napisać coś o sobie, co kto lubi, jak, gdzie i kiedy. Typy muzyczne i filmowe, jaką kto lubi pastę do zębów.
2. Żądam 100 stron.
3. Co miesiąc aż do premiery w Europie chcę co najmniej jedną stronę poświęconą konsoli DREAMCAST.
4. Ciekawe, PC ma WINDOWSY, SATURN DRAGONA, a PSX i N64?

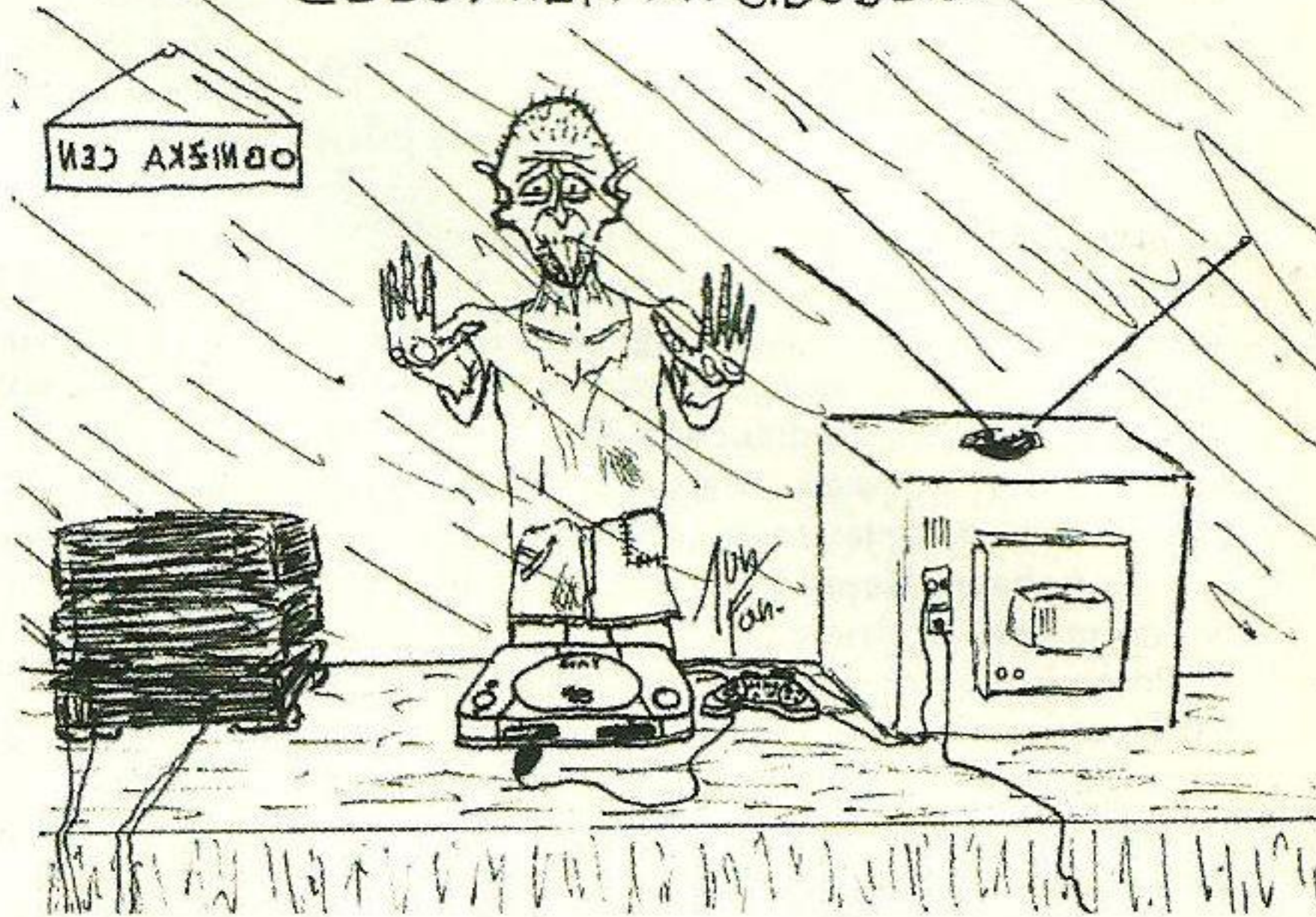
Borg, Zabrze

Bardzo dobrze, graj aż pad ci się rozpadnie.

A potem pójdz do sklepu, kup nowy i baw się dalej. TEKKEN jest tego wart.

1. Cóż, powoli rodzą się takie projekty, ale są one dopiero w fazie przygotowań. A co do naszych preferencji, lubimy zawsze i wszędzie. Mało tego, używamy aktorskiej pasty REMBRANDT, bo chcemy być gwiazdami telewizyjnymi jak pan Krzysztof Ibisz.
2. Spoko, to się da zrobić. Jednak potrzeba nam na to trochę czasu.
3. To oczywiste. Kiedyś pisałem, że chcemy być aktualni. Jeśli chodzi o nowości będziemy bardzo szybcy, tak aby materiałowo nie odstawać od najlepszych na zachodzie. Niedawno dołączył do nas [ORIGiN] - facet, który ma wytatuowane siną barwą na piersiach słowo "SEGA". On zadba o odpowiedni coverage Dreamcasta w Neo Plus...
4. PSX i N64 mają swoje systemy operacyjne wyspecjalizowane dla tych właśnie maszyn. Może nie są zbyt wszechstronne ale za to dokładnie zoptymalizowane, a przez to niezawodne i szybkie.

CZŁOWIEK NA GŁODZIE!



☒ ☒ ☒

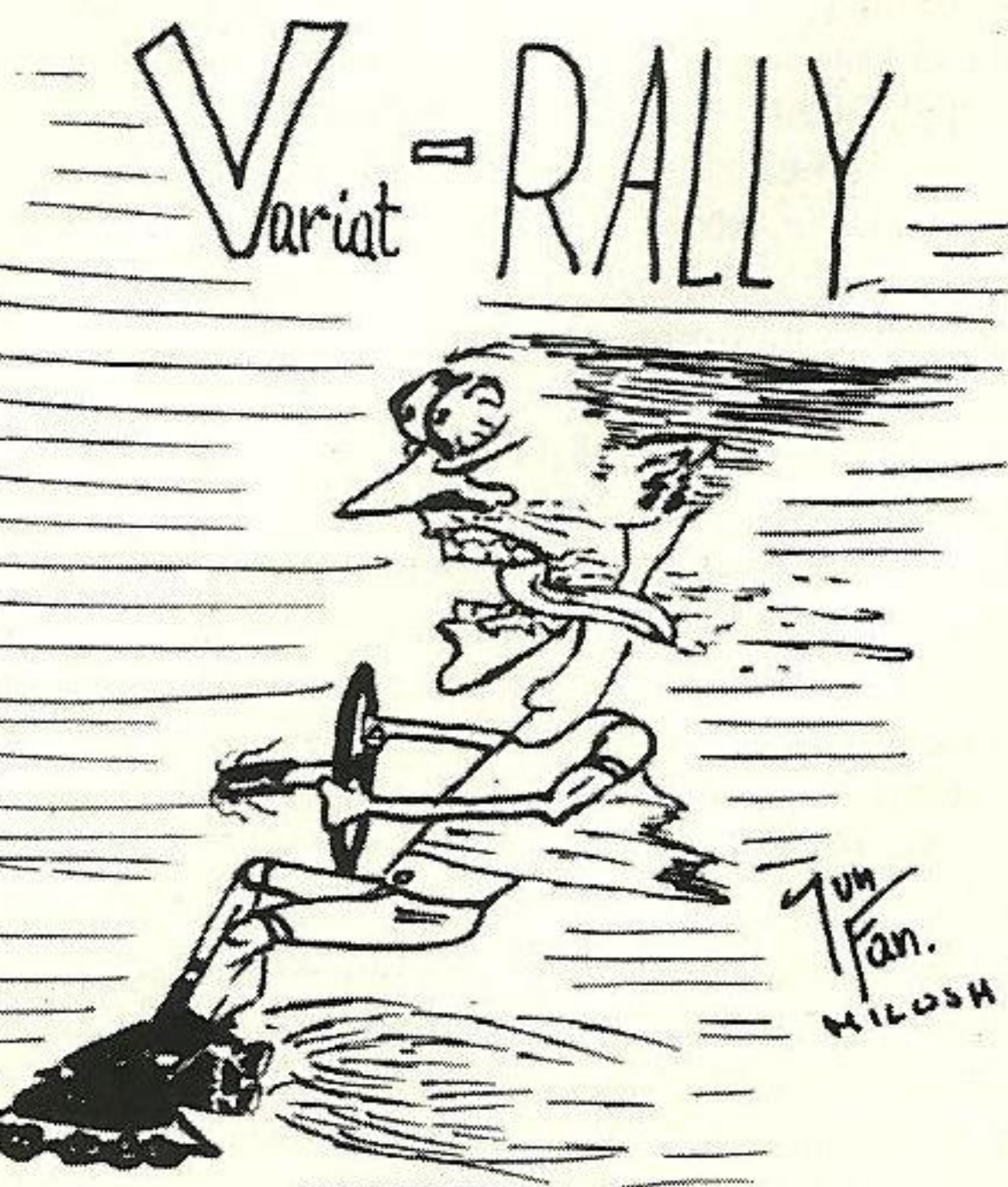
LIST MIESIĄCA

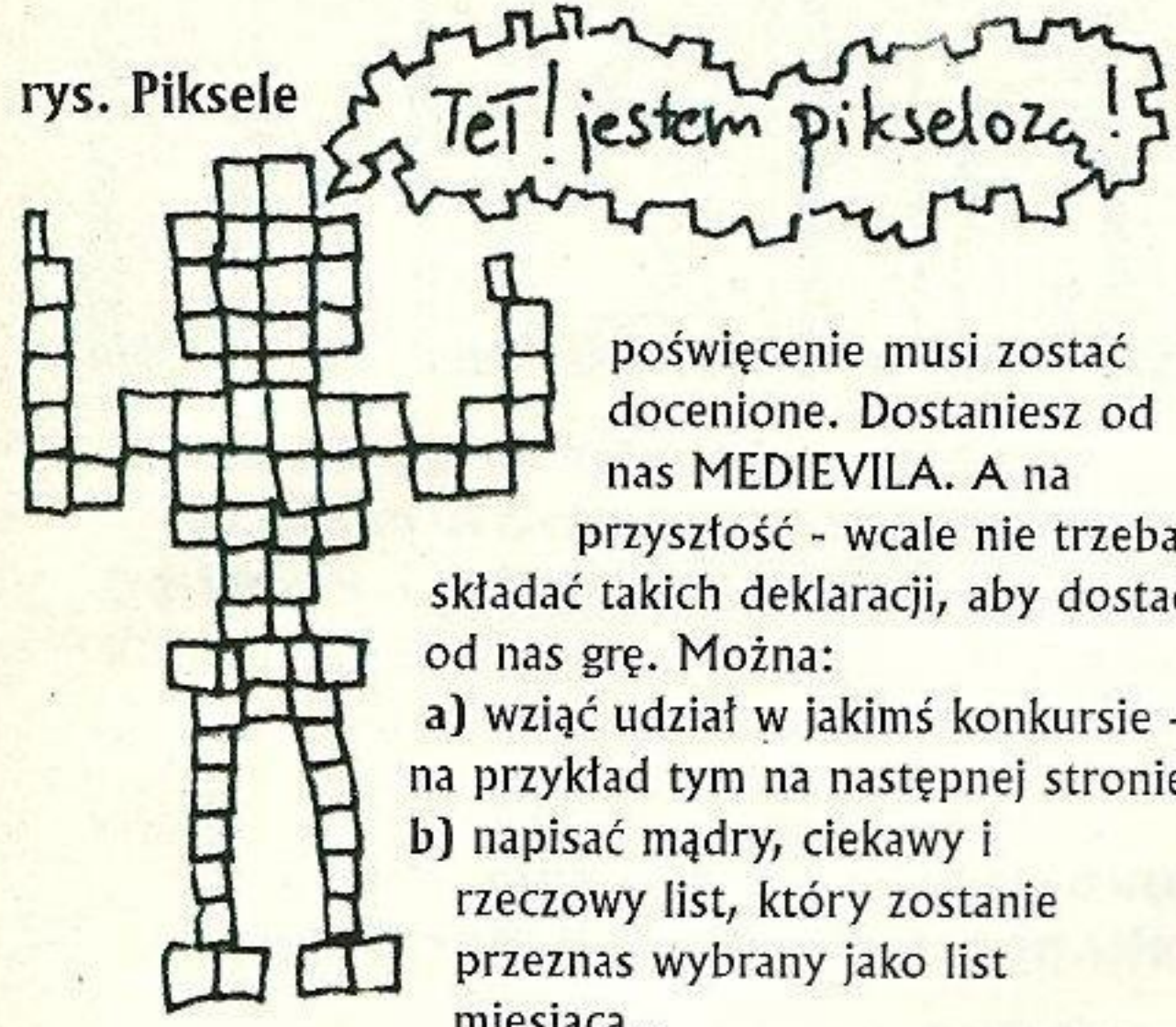
Piszę do was aby podziękować za plakat i recenzję gry moich marzeń. Znam już wszystkie artykuły o niej na pamięć i może gdy wejdzie ona na Płatyne (czyli za jakieś dwa lata) to splądruję jakieś 10 kiosków Ruchu i kupię ją sobie na raty, a te dwa lata zlecą jak z bicza trzasa! Wy wiecie, że mógłbym szorować podłogi w waszej redakcji, myć kible, sprzątać ulice w pomarańczowej kamizelce, prać wasze skarpetki, kraść, zabijać, a wy w zamian za to podarowalibyście mi demo MEDIEVIL.

P.S. W opisie gry FRENZY! Brat napisał, że jeśli ją skończy to wykombinuje jakąś nagrodę - oto kod do ostatniego poziomu "RUNAWAY!".

Marcin, z Dąbrowy T.

Łzy wzruszenia popłynęły po moich policzkach. Daj spokój, przestań, bo włosy mi posiwieją. Nie lubię jak rasowi gracze cierpią. Skończyłeś FRENZY! Mimo moich próśb, aby nawet na to nie patrzeć? Geez, jesteś prawdziwym desperado. Twoje





rys. Piksele

poświęcenie musi zostać docenione. Dostaniesz od nas MEDIEVILA. A na przyszłość - wcale nie trzeba składać takich deklaracji, aby dostać od nas grę. Można:

a) wziąć udział w jakimś konkursie - na przykład tym na następnej stronie

b) napisać mądry, ciekawy i rzeczowy list, który zostanie przemaszany jako list miesiąca..

c) zaprenumerować NEO PLUS i być jednym ze szczęśliwców, którzy zostali wylosowani, aby z koperty z pismem wyciągnąć pełną grę, bądź demo.

☒ ☒ ☒

Wicie co, stajecie się już naprawdę irytujący. A już tym ostatnim artykułem to przesadziliście "Kobiety są... wymagające". Zdają sobie sprawę, że dziewczyny nadal są mniejszością wśród konsolowych graczy ale to nie powód by te nieliczne osobniczki płci pięknej traktować jak wybryk natury! A takie właśnie odnoszę wrażenie. A już ten pomysł z przeprowadzaniem psychoanalizy na podstawie wypowiedzi 6 (słownie sześciu) pań był delikatnie mówiąc pochlastany. Co to, mały eksperyment na grupie króliczków doświadczalnych? Przez to ciągle gadanie o "fenomenie damskiego gracza" zaczynam czuć się jak jakiś mutant! I uwierzcie mi to udziela się innym chłopakom. Jestem studentką i mam 20 lat. Nie boję się przyznać do mojej miłości do konsoli. A kiedy o tym rozmawiam z moimi znajomymi to ku zaskoczeniu dziewczyny okazują zainteresowanie i chęć poznania mojej pasji. Natomiast od męskiej części populacji dostają ironiczne spojrzenia i pobłażliwe uśmiechy. A więc co tu jest grane? Jeżeli przez to ciągle rozwodzenie się nad zjawiskiem dziewczyny-gracza chcieliście pozyskać dla kobiet większą akceptację to otrzymaliście całkiem odwrotny efekt.

Aleksandra, Gdynia

Halo.. zaraz, zaraz. Przede wszystkim nie widzę żadnego związku między tekstem Banana a twoimi zarzutami. Jaki eksperyment? Jakie króliczki doświadczalne? Baliśmy się, że artykuł może nie być ciekawy ale nigdy nie przypuszczaliśmy, że kogoś wkurzy. To bez sensu. To tak, jak chęć dowiedzenia



się jakie gry najbardziej lubią dorośli gracze. Tak samo chcieliśmy zobaczyć ile kobiety wiedzą o grach, na jakie bodźce reagują, czy wystarczy grafika czy wręcz odwrotnie - fajny bohater jest kluczem do sukcesu. Chcemy żeby kobiety grały i to razem z nami, a jeśli jakkolwiek bałwan rzuci ci ironiczne spojrzenie tylko dlatego, że masz konsolę to olej go. To pewnie jakiś wariat. Przestań czuć się jak ktoś "inny". Zamiast siedzenia 24 godziny przed lustrem kręci cię zabawa na PSX'ie. I tak jest OK, a artykuł to żaden eksperyment. Chcemy wiedzieć jak się bawią kobiety i tyle... Lepiej teraz?

☒ ☒ ☒

Please! Pomyślcie o spełnieniu naszych (niewielkich) żądań, a będziecie u nas na Plus! A chcemy:

- Kilka fotek z Shannon Lee (córką Bruce'a). To niezła lala. Czy ktoś z Was z nią rozmawiał? Chcemy wywiadu!
- **TEKKEN 1 i 2!!!** Chcemy dwudziestu tysięcy stron z jedyneką i dwójką - full zdjęć, max opisów, technik i cztery tony plakatów.

Jun Fan i reszta

Co do córeczki mistrza to wcale nie jest taka super. Szczerze mówiąc jest dosyć przeciętna, ale rozumiem was, krew to krew. Szczęściarz Banan rozmawiał z nią przez chwilę, ale jak znam tego starego cynika, to pewnie po cichu się podśmiewał z niej za kompletny brak znajomości TEKKEN'a. (jest miła: ban). Co do drugiej sprawy to zgoda, pod warunkiem, że wy spełnicie moje żądanie. Proponuję abyście wrócili do pierwszej klasy podstawówki, założyli granatowe fartuszki oraz próbowali się jeszcze raz uczyć alfabetu. TEKKEN 1 to legenda. Nie wracajmy do tego, bo może się okazać, że grafika wcale nie jest tak cudowna, jak nam się wydawało. A przykre by było usłyszeć że w 1999 roku T1 to crap, prawda? Kochajcie go takim jakim go zapamiętaliście, a grajcie w trójkę.

☒ ☒ ☒

Z moją konsolą jesteśmy już od roku. W listopadzie minęła nasza pierwsza rocznica. Doczekaliśmy się czterdziestu czterech dzieci. Naszymi ulubieńcami są bliźniaki CRASH i CRASH 2, ich bracia GRAN TURISMO i PANDEMONIUM 1 (przy dwójce poroniła), RESIDENT EVIL 2 oraz trojaczki T1. Jednak oczkiem w głowie są nasze mądre dzieci: KURUSHI i KULA WORLD. Niedawno doszły do nich HOD i TOMBI. Spędzamy ze sobą jakieś 2-3 godziny w tygodniu i około 6 godzin w weekend. Chociaż miałem już różne pokusy pozostałem jej wierny. I chyba tak będzie do końca moich dni. Akim, Pyskowiec

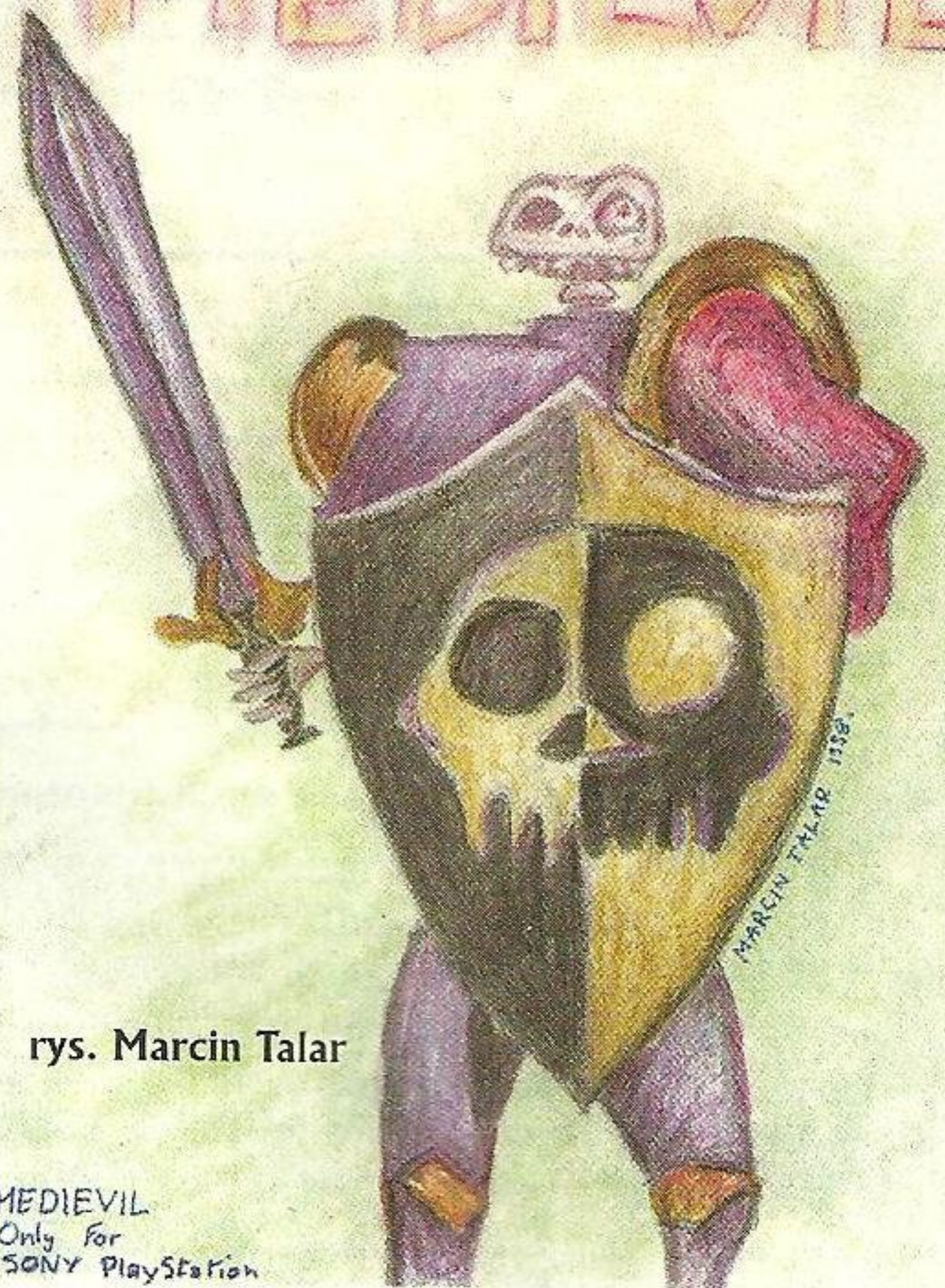
Wszystko byłoby by pięknie ale zaraz, dwie-trzy godziny w tygodniu? To jest szczęśliwy związek? Nie obraż się, ale to wygląda jak limitowane przez sąd odwiedziny dzieci. Aż dziw bierze, skąd zdobyłeś tyle kompaktów w tak krótkim czasie? Masz bardzo pokaźną bibliotekę, a statystycznie rzecz biorąc nad każdą z tych gier siedziałeś zaledwie po pięć-sześć godzin. A jak mi powiesz że wystarczył ci ten czas na ukończenie wszystkich tytułów to jesteś zdolniacha. Napisz coś o tym...

☒ ☒ ☒

Bardzo was proszę o dwa zdania o Mandze. Mariusz, Wyszków

Ok. Oto spełnienie prośby: Załoga N+ lubi Mangę. Jednak uważa, że jest za mało miejsca, żeby ładować się w ten temat - na razie tylko gry.

MEDIEVIL



rys. Marcin Talar

MEDIEVIL
Only for
SONY PlayStation

☒ ☒ ☒

Nie wiecie przypadkiem kto powiedział "Nic co ludzkie nie jest mi obce", bo jak na polskim powiedziałem, że "kanibal" to pani profesor zrobiła się zielona.

Paweł, Skierniewice

No comments.

☒ ☒ ☒

Jak to jest w końcu z tymi polygonami. W drugim numerze N+ w opisie DREAMCASTA napisaliście, że konsola potrafi w rozdzielczości 640X480

wygenerować 3 miliony trójkątów, a wybawca PC-akcelerator 3DFX VOODOO 2 potrafi o 2 miliony mniej. Ostatnio rozmawiałem z kolegą na ten temat i on powiedział, że V2 może ruszyć tyle samo co produkt SEGI. Proszę o wyjaśnienia. Bartek, Jeziora Wielkie

SONIC ADVENTURE:



Jun Fan i reszta

Sprawdź Gawędy Po Fai - Mr. Chmielarz nie pisze dziś o fighterach, ale trochę o nowej technologii. Już niedługo będzie się dziać na froncie "DeCe versus PeCe".



Piszcie, bo warto!

Co miesiąc dajemy joypad za najlepszy rysunek i pełną grę za list miesiąca!

Control Station

MEDIEVIL

PlayStation

NEO PLUS

-a-n-k-i-e-t-a-

1. O SOBIE - OFICJALNIE

Imię:
 Nazwisko:
 Adres:
 Miejscowość i Kod:
 Wiek:
 Konsola:

2. O SOBIE - NIEOFICJALNIE

- Od jak dawna interesujesz się konsolami?
.....
- Ile gier posiadasz w swojej kolekcji?
.....
- Ile pieniędzy miesięcznie jesteś w stanie przeznaczyć na swoje hobby (gry, magazyny, akcesoria)?
.....
- Jaki jest twój ulubiony gatunek gier i ulubiona gra?
.....
- Crash Bandicoot, Sonic, Mario, Lara Croft, Ryu. Która z wymienionych tu postaci jest ci najbliższa?
.....
- Czy czytasz inne magazyny traktujące o grach? Jeśli tak, to jakie i dlaczego?
.....

3. O NEO PLUS

- Od którego numeru czytasz NEO PLUS?
.....
- Które działy w NEO PLUS uważasz za najciekawsze?
.....
- Które działy w NEO PLUS uważasz za najmniej ciekawe? Co chciałbyś w nich zmienić?
.....
- Czy są działy, które twoim zdaniem powinny otrzymać więcej miejsca kosztem zmniejszenia innych?
..... kosztem
- Których autorów w NEO PLUS cenisz najbardziej?
.....
- Jakim tematem powinniśmy się twoim zdaniem zająć w dziale XTRA!?
.....
- Czy chciałbyś, abyśmy drukowali więcej opisów przejścia gier i tipsów, czy skupili się bardziej na nowościach?
.....
- Jakiś komentarz na koniec?
.....

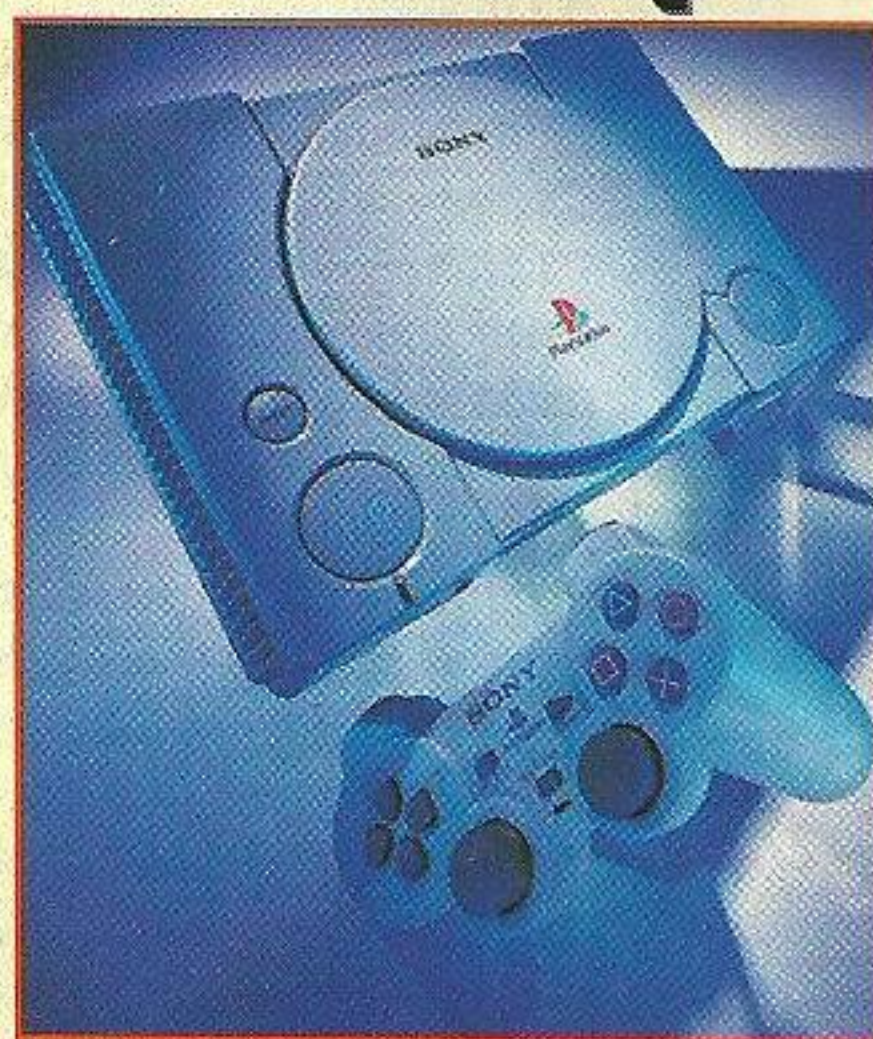
ANKIETA

Zapraszamy do wzięcia udziału w ankiecie. Tabelkę, która znajduje się obok należy wyciąć lub przexerować, wypełnić i wysłać na adres redakcji. **Każdy**, kto weźmie udział w zabawie **ma szansę wylosować jedną z 36 nagród!**

Termin nadsyłania ankiet: 31 stycznia 1999 r.
 Adres: NEO PLUS, skr.poczt. 83, 00-963 Warszawa 81

Oto, co można zdobyć!

SPRZĘT GRAJĄCY!



Konsola **GameCom** i trzy **carty** z grami!



10x Memory Card do **PSX!**

Konsola **Sony PlayStation!**



10x Joypad Control Station do **PSX!**



14 PEŁNYCH GIER!



Sponsorami nagród są:
 redakcja **NEO PLUS** i **ULTIMA**

PRAWDZIWI SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

ULTIMO

Świat Elektronicznej Rozrywki

UWAGA WIELKI KONKURS DO WYGRANIA MASA NAGROD SPRAWDŹ NASZE PROMOCYJNE CENY!



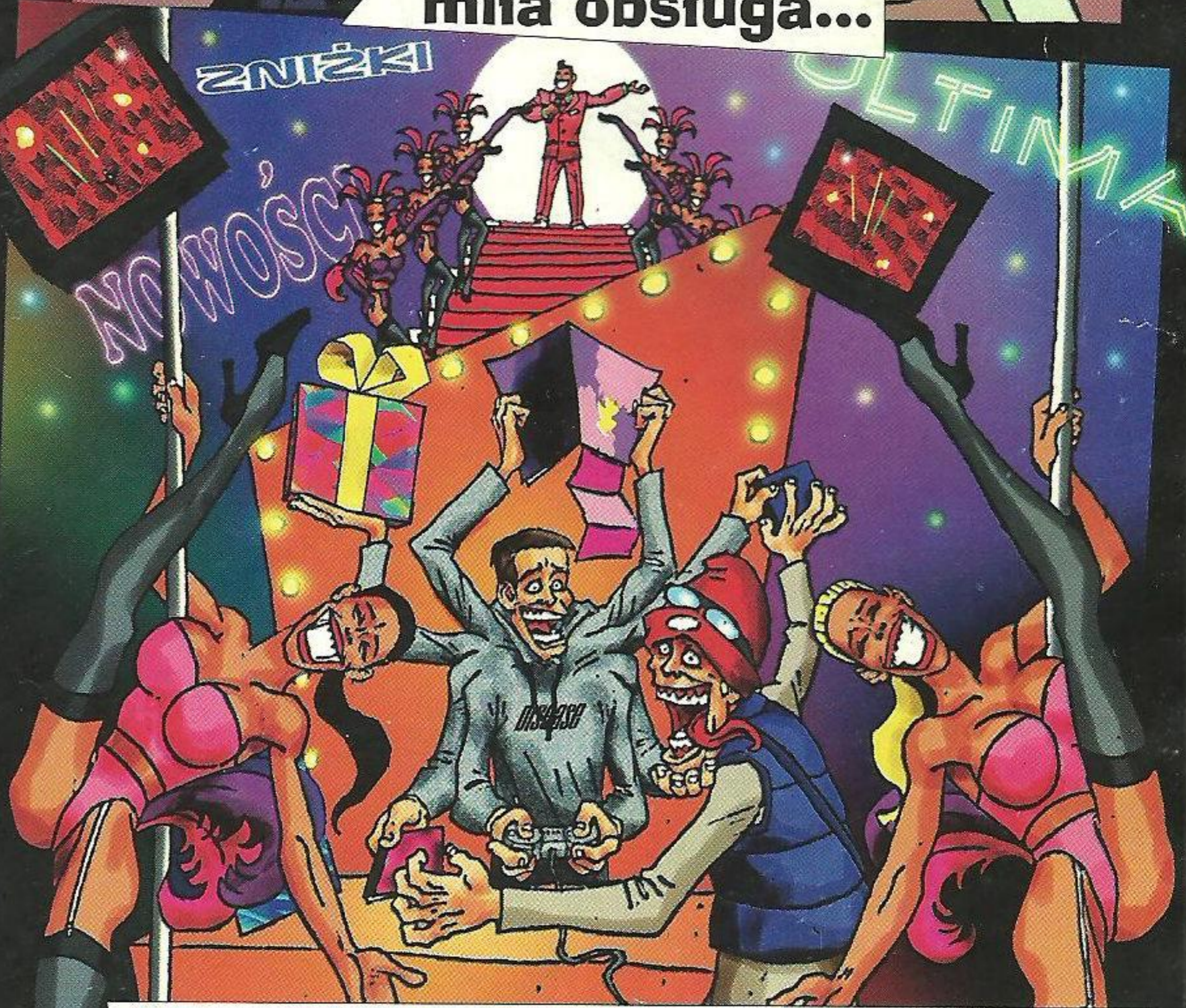
dużo nowości...



miła obsługa...



ciepła atmosfera...



MAMY WIĘCEJ NIŻ POTRZEBUJESZ!

Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16
Czynne: pon-pt 10.00-19.00
sob 10.00-15.00

PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ ORAZ WYSYŁKOWĄ!



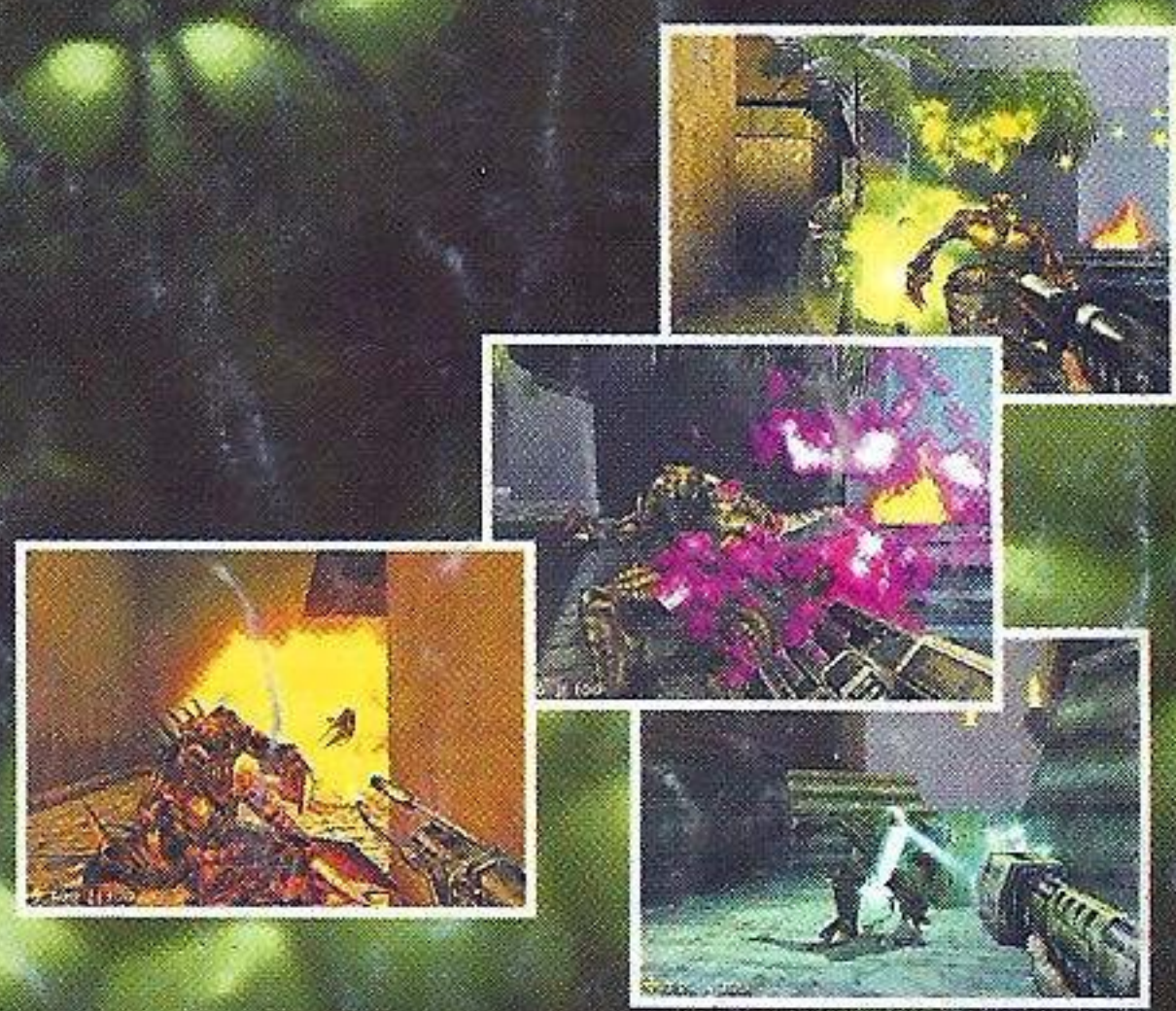
Z TYM KUPONEM
50%
TANIEJ

TUROK

SEEDS OF EVIL™

UWAGA: KONKURS!

- Wśród nabywców wersji z naklejką zostaną rozlosowane atrakcyjne nagrody:
1. wartościowa, ręcznie robiona statuetka Turoka
 2. 10 oryginalnych koszulek z nadrukiem Turoka
- Pytanie i regulamin konkursu znajdziesz w pudełku wraz z grą i instrukcją.



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



Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie. Zapewniamy bezpłatną dostawę towaru na terenie całego kraju – korzystamy z usług Servisco. Oferujemy atrakcyjne warunki współpracy (rabaty, terminy płatności). Informacje o cenach hurtowych dostępne telefonicznie (022 8263311).

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski:

CODA
 Sowade Multimedia Group Polska Sp. z o.o.
 00-389 Warszawa
 ul. Smulikowskiego 4b/4
 tel./fax (0-22) 8263311