

PLAYSTATION SATURN NINTENDO 64

GAMEBOY

NFO

ISSN 1429 - 3838

INDEX 341355

PAŹDZIERNIK

(10/98)

CENA 3.90

09

■ GRY VIDEO I KONSOLE

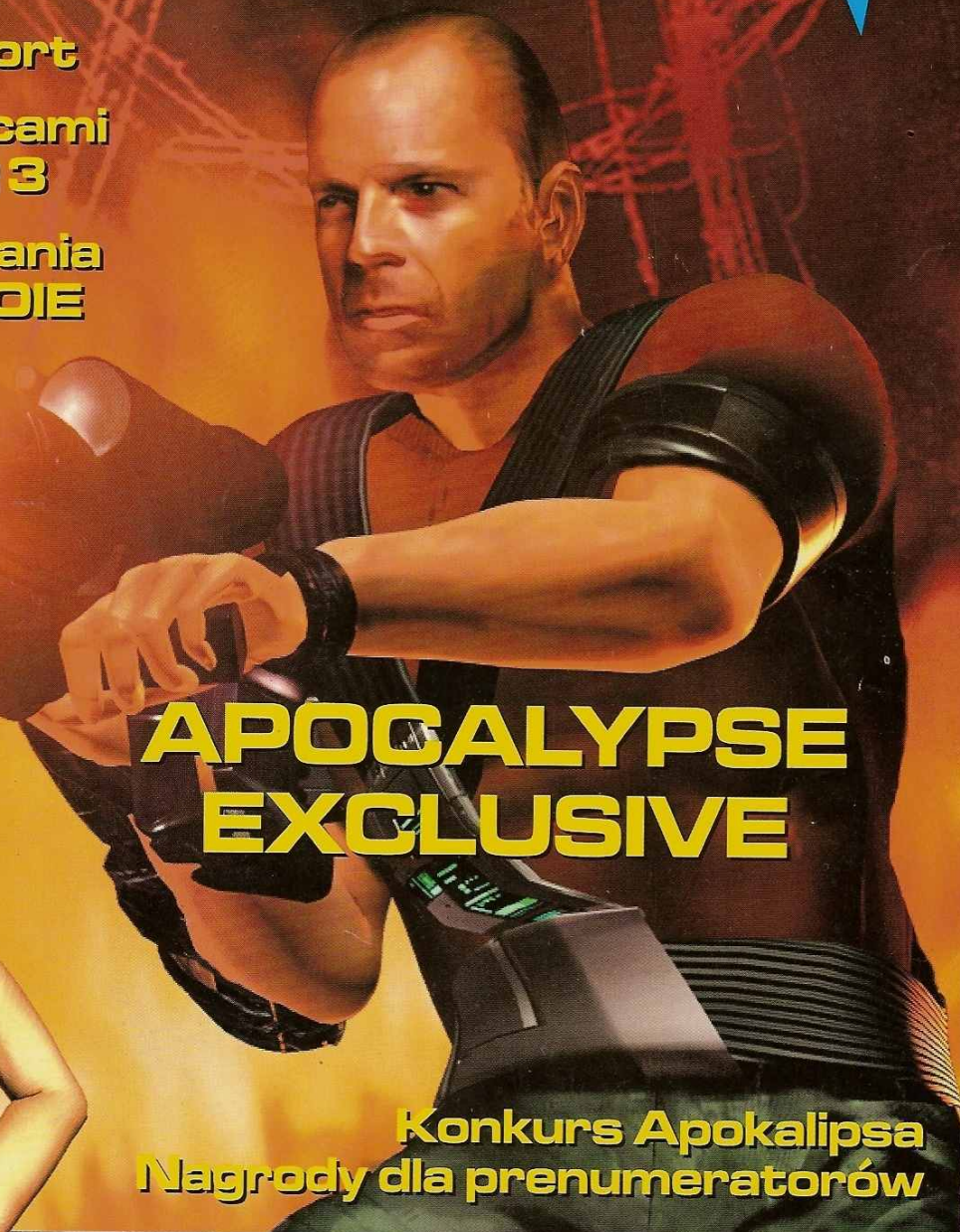
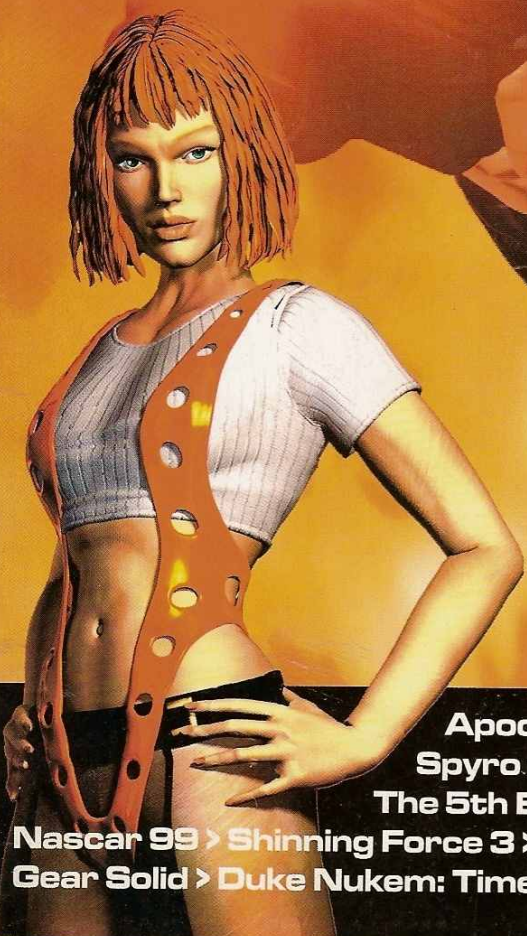
ECTS 98 - Raport

**Wywiad z twórcami
TOMB RAIDER 3**

**Szkoła Przetrwania
BANJO-KAZOOIE**

APOCALYPSE EXCLUSIVE

**Konkurs Apokalipsa
Nagrody dla prenumeratorów**



Apocalypse > Ghost in the Shell >
Spyro the Dragon > Tenchu > Fluid >
The 5th Element > Moto Racer 2 >
Nascar 99 > Shinning Force 3 > Iggy's Reckin Balls > Metal
Gear Solid > Duke Nukem: Time to Kill > Dreamcast >

Okładka: Apocalypse (Pegaz Ass)



Intro

(...) I inny znak się ukazał na niebie: Oto wielki Smok barwy ognia, mający siedem głów i dziesięć rogów – a na głowach jego siedem diademów. I ogon jego zmiata trzecią część gwiazd nieba: i rzucił je na ziemię. I stanął Smok przed mającą rodzić Niewiastą, ażeby skoro porodzi, pożreć jej dziecię. (...)

Apokalipsa św. Jana, 12, 3n

Poznaliście tego twarziela na okładce? Tak, to sam Bruce Willis, który tym razem zagrał... w grze APOCALYPSE! I cytat otwierający wstępniaka, i plakat Apocalypse, i konkurs „Apokalipsa” – to wszystko może znaczyć tylko jedno: gra APOCALYPSE jest tematem numeru. Premiera gry została wyznaczona na 13 listopada 1998 (spróbujcie zgadnąć dlaczego), czasu zostało więc niewiele (sic!). Jednak wszyscy niecierpliwie oczekujący głosu tręb wieszczących ostateczną zagładę, już

teraz mogą przeczytać w NEO recenzję gry – a to dzięki temu, że Activision dało nam „exclusive”, czyli mówiąc po naszymu – wyłączność na zrecenzowanie APOCALYPSE w październiku. Merlin tak długo testował grę, że po jej zakończeniu poruszał się już i krzywił jak Bruce Willis. I tak mu zostało...

Apokalipsa Apokalipsą, ale tuż za nią czają się inne gry, które naprawdę warto zobaczyć. Doskonały TENCHU, czyli „symulator” wojownika ninja; THE FIFTH ELEMENT, czyli poszukiwania piątego elementu wg filmu (nota bene w filmie występuje Bruce Willis, ale w grze już nie); SPYRO THE DRAGON, czyli jedna z najlepszych platformówek tego roku; DUKE NUKEM TIME TO KILL, którego chyba nikomu przedstawiać nie trzeba, i jeszcze wiele innych recenzji.

W dziale zapowiedzi polecam Waszej uwadze METAL GEAR SOLID i dwustrońnicowe omówienie gier na Dreamcasta. Jest też relacja z nienajciekawszych londyńskich targów growych ECTS 98 i wywiad z twórcami TOMB RAIDER 3. W Szkole Przetwarzania natomiast Konsolite uczy ciosów kolejnych i ostatnich już wojowników z TEKKEN 3 oraz pomaga wszystkim tym nintendoowcom, którzy mają problemy z BANJO-KAZOOIE.

Wśród materiałów różnych warto

SKALA OCEN

Po krótkiej analizie doszliśmy do wniosku, że: gry dzielą się głównie na dobre i złe, a co za tym idzie, wszystko sprowadza się do miłośności, miłośności i jeszcze raz miłośności, a zresztą na co komu nawet najpiękniej wyglądająca gra, jak nie da się w nią pograć z kopem. Tak więc mamy skalę pięciostopniową, a „6” jest zarezerwowane tylko dla megahiciorów!

- 1 - s... k... i mogiła
- 2 - kiepska
- 3 - dobra
- 4 - bardzo dobra
- 5 - bardzo, bardzo dobra
- 6 - rządząca!

przeczytać relację z Łódzkiego Festiwalu Techno i recenzję komiksu „Resident Evil 2”. W dziale prenumeraty niespodzianka – nagrody dla najwierniejszych. A na koniec dla wszystkich konkurs „Apokalipsa”.

Hunter



neo numeru

TEMAT NUMERU

- 32 Apocalypse - exclusive review!
- 66 Apokalipsa - konkurs!
- 10 ECTS'98 - raport z targów

TESTY

- 09 GameBoy Camera & Printer

GAMEBOY

- 08 Castlevania 2
- 08 Hercules

NEWSY

- 12 Dreamcast - gry
- 10 ECTS'98 - raport
- 19 Libero Grande
- 14 Metal Gear Solid
- 16 StarCon
- 17 Ta'i Fu
- 16 Test Drive 5
- 20 Tomb Raider 3 - wywiad
- 18 Wild 9

RECENZJE

- 30 Adidas Power Soccer 98
- 32 Apocalypse
- 40 Assault
- 28 Azure Dreams
- 47 Duke Nukem: Time to Kill
- 46 Fluid
- 25 Future Cop L.A.P.D.
- 29 Ghost in the Shell
- 38 Iggy's Reckin Balls
- 27 Moto Racer 2
- 26 Nascar 99
- 30 Premier Manager 98
- 31 S.C.A.R.S.
- 24 Shining Force 3
- 42 Small Soldiers
- 43 Spyro the Dragon
- 22 Tenchu
- 48 The Fifth Element
- 44 Vandal Hearts
- 45 Warzone
- 39 Xenocracy

SZKOŁA PRZETRWANIA

- 50 Banjo-Kazooie
- 54 Tekken 3

VARIA

- 60 Festiwal Techno
- 66 Konkurs Apokalipsa
- 58 Prenumerata (nagrody!)
- 64 Przecieki
- 61 Resident Evil - komiks
- 62 Tips & Tricks

Wydawca:
ProScript Sp. z o.o.

Redaktor Naczelny
Rafał Galecki

Zespół Redakcyjny
Andrzej Cwalina
Michał Gołębowski
Tim Harris
Paweł Jankowski
Marcin Kawa
Dominik Kruk
Marek Lenarcik
Tomek Nowak
Darek Pasturczak
Dominik Wojnarowski

Korekta
Zdzisław Pisiński

Design
Studio ProScript
1998 Pegaz Ass

DTP
Studio KWADRAT
Arkadiusz Świdorski

Druk
WZ GRAF
Warszawa, ul. Grzybowska 77

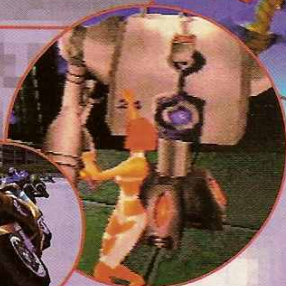
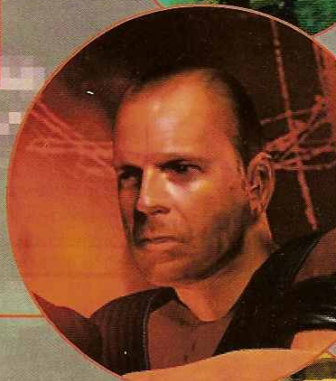
Adres Redakcji NEO
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0 22) 624-91-47
pn-pt. 9.00-16.00

e-mail: neo@ssonline.com.pl

Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych
nie zwraca.

W przypadku publikacji,
zastrzega sobie prawo
do skrótów.
Wszystkie użyte znaki firmowe
i towarowe są zastrzeżone
przez ich właścicieli i zostały użyte
wyłącznie w celach
informacyjnych.

Wszystkie prawa zastrzeżone.
Materiały znajdujące się w czasopiśmie
nie mogą być w żaden sposób powielane
ani używane do innych celów
bez pisemnej zgody wydawcy.



GAME BOY



Ocena
1
75

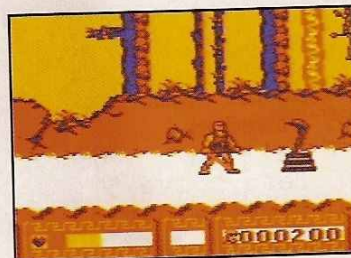
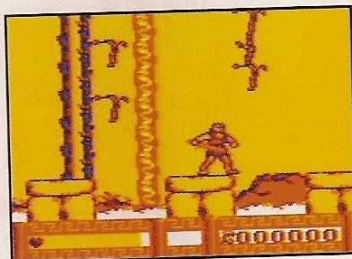
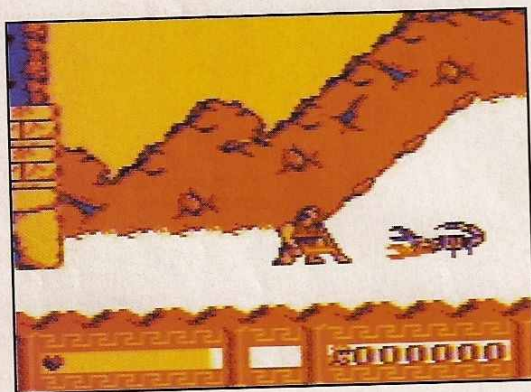
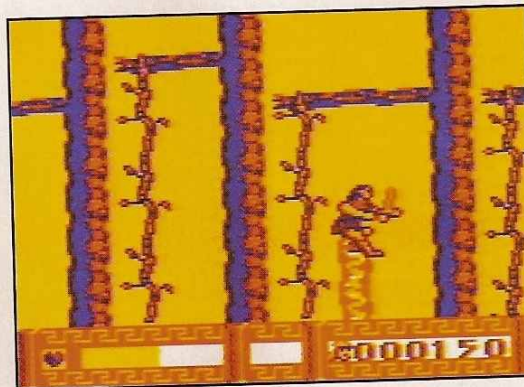
KONSOLITE

Mityczny syn Zeusa i śmiertelnej kobiety wystąpił już w filmie animowanym i kilku kinowych, serialu telewizyjnym, grze na PC i PSX, a teraz ma zamiar zademonstrować swą siłę w nowej platformówce prosto ze studia Disney Interactive na GameBoya. Czy tego właśnie pragniemy? Odpowiedź brzmi: nie, ponieważ HERCULES to idealny przykład na to, jak nie powinna wyglądać gra na GameBoya.

Grafika jest bardzo słaba, tytułowa postać mała i słabo animowana, etapy nudne, a muzyka irytująca. Gierka nie ma w sobie niczego, co by po-

Hercules

zwalato przyznać jej nawet ocenę 2. Ten produkt nie ma w sobie ani kropli miodu. Gra jest po prostu kiepska i koniecz. Po Disney Interactive spodziewałem się gry dobrej, a nie gniota bazującego tylko na znanym tytule.



GAME BOY



Ocena
3
75

Castlevania 2 Belmont's Revenge

KONSOLITE

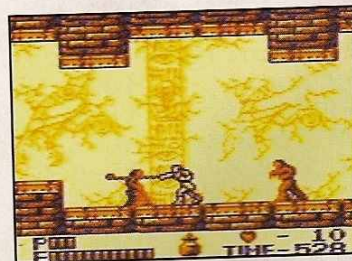
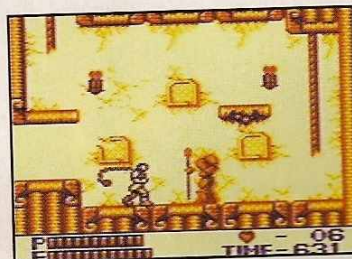
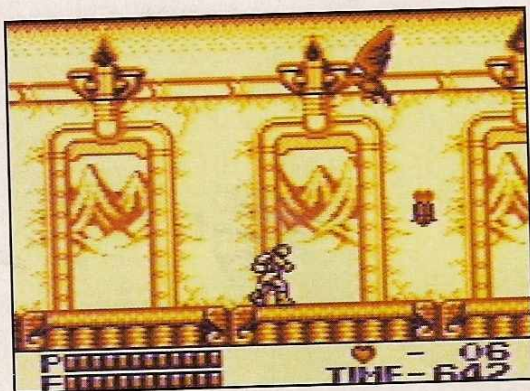
Sławny pogromca wampirów po raz kolejny musi stoczyć walkę z siłami ciemności. Tym razem ma do spenetrowania i oczyszczenia w wszelkich pas-kudztw tereny czterech zamków, z których każdy różni się wyglądem

i putapkami. Także muzyka jest inna w każdym z zamków, jedynie sługusy sił ciemności są, niestety, od początku do końca tacy sami.

Grafika utrzymana jest na średnim poziomie, podobnie jest z animacją, muzyka natomiast to fajne i przyjemne dla ucha kawałki. Po spenetrowaniu zamku dostajemy kod, dzięki któremu możemy kontynuować zabawę później, bez konieczności przechodzenia kolejnych etapów po raz drugi.

CASTLEVANIA II jest całkiem fajną platformówką, może nie rewelacyj-

na, ale dającą trochę zabawy. Za wadę można uznać wysoki od początku do końca poziom trudności.



KONSOLITE

GameBoy jest małą konsolą, której sercem jest znany weteranom komputerów procesor Z-80. Chip ten został wyeksploatowany do granic wytrzymałości w latach osiemdziesiątych w tak popularnych wtedy maszynach do gier, jak ZX-Spectrum i Amstrad. Po latach, gdy po tamtych czasach zostało ledwo wspomnienie i magazyny pełne krzemowych kości ze sławetnym emblematem Z-80, szczęśliwi posiadacze tego wątpliwego dobrodziejstwa poszli po rozum do głowy i przywrócili starą świetność spektrumowego procesora. W ten sposób dziesięć lat temu stworzona została – przez firmę Nintendo – konsola GameBoy, której popularność na świecie przewyższa takie specyfiki końca XX wieku, jak konsola N64, PC z akceleratorem i laurki grające walca. Pomysł z pozoru niedorzeczny, jeżeli weźmiemy pod uwagę parametry konsoli. Czarno biały monitor posiadający cztery odcienie szarości, archaiczny procesor i brzęczyk występujący w charakterze karty dźwiękowej, to cechy odpowiednie raczej dla zegarków elektronicznych niż maszyny do gier. Jednakże siłą tej małej konsoli jest jej funkcjonalność i grywalność. Mała, mogąca zmieścić się nawet w kieszeni i zasilana bateriami może być używana wszędzie. Gry do niej zapisywane są na specjalnych kartridżach, których pojemność mierzy się w Mega Bitach. Najciekawsze jest to, że tytuły wydawane na GameBoya nie są to jakieś tam smętne produkty w stylu rosyjskich „Jajek”, ale najświeższe tytuły z półki sklepowych. Na GameBoya wyszły takie gwiazdy jak: TUROK, IN-

TERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, a wkrótce ma się ukazać MORTAL KOMBAT 4 (sic!).

Nieprawdąż, że brzmi to dumnie? A jak jeszcze powiem, że do konsoli tej można podłączyć specjalną kamerę do robienia cyfrowych zdjęć i drukarkę, na której w ten sposób otrzymane obrazy można wydrukować, to mnie pewnie wyśmiejecie. I niesłusznie, bo właśnie takie cudo, nazwane GAMEBOY CAMERA dotarło do Polski. W Japonii pakiet ten, pozwalający przeobrazić prostą maszynkę do gier w twórcze narzędzie rozwijające dziecięcą wyobraźnię, sprzedad się w premierowym miesiącu lutym w nakładzie ponad 500, 000 egzemplarzy.

Zanim jednak puścimy się biegiem do sklepów z kieszeniami wypchanymi gorącą mamoną, zaproponuję małą przejażdżkę po urokach GAMEBOY CAMERA.

Kamera jest w kształcie standardowego kartridża do gry z zamontowanym na górze specjalnym obiektywem w kształcie oka, za pomocą którego obrazy z otoczenia będziemy mogli przetransmitować na ekran i do pamięci konsoli. Obracające się w poziomie oko pozwoli nam robić cyfrowe zdjęcia zarówno sobie podczas gry, jak i innym obserwowującym nasze zmagania. Ustawisz kamerę na interesujący nas obiekt, sprawdzamy na ekranie (na którym w czasie rzeczywistym pokazywany jest odbierany obraz), czy kadr i ustawienie nam odpowiada i naciskamy przycisk.

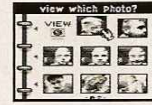
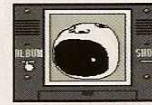
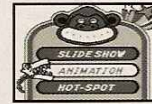
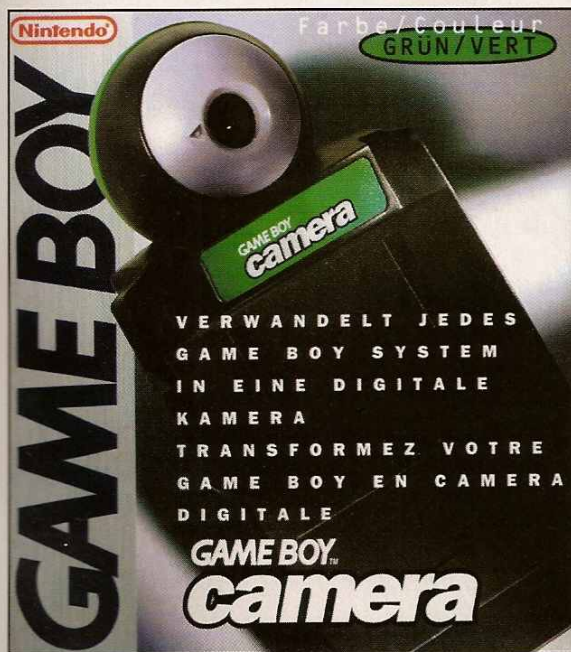
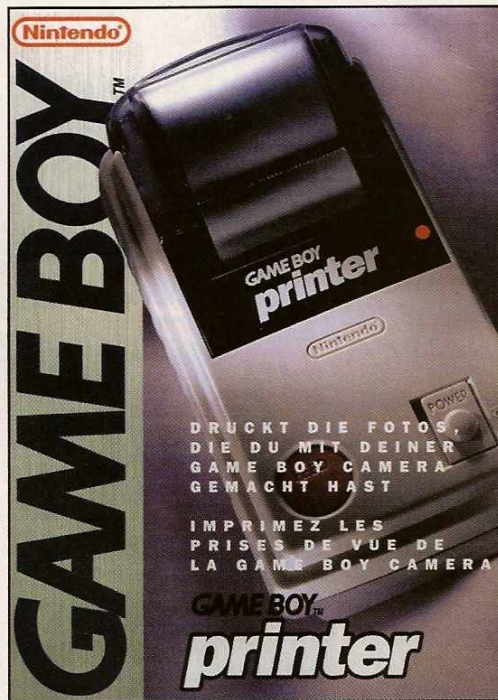
Co możemy z tak uchwyconym zdjęciem zro-

bić? Poza możliwością wydrukowania go na specjalnym, termoczulym papierze wspomnianą już drukarką GAMEBOY PRINTER (dodatkowy koszt) – podłączaną do konsoli za pomocą kabelka do linkowania – możemy wybrane zdjęcie zacząć obrabiać. W pamięci pomieści się trzydzieści ujęć, z których dobre zatrzymamy, a nieudane wyrzucimy. Z tak przygotowanego pakietu możemy stworzyć film (zapętloną sekwencję animacyjną), odgrywany pod jedną z dostępnych melodyjek. Mało tego, program pozwoli nam za pomocą specjalnego studia muzycznego stworzyć własne dzieła. Zdjęcia możemy sklejać, wycinać, nakładać na siebie, retuszować, ozdabiać i wykorzystywać w grze. Tak w grze, gdyż w tym małym kartridżu oprócz zabaw edytorem audio-video można będzie wybrane zdjęcia fizjonomii własnej bądź znajomych umieścić w strzelance SPACE FEVER lub w wesołej zabawie w żonglowanie piłeczkami.

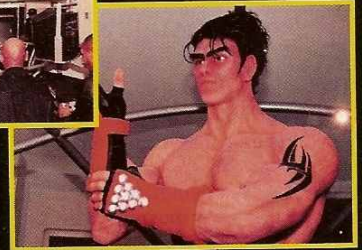
Myślę, że teraz już wiecie, jakie funkcje zawarte są w tym twórczym pakiecie GAMEBOY CAMERA. Tak, ale to są tylko funkcje, gdyż możliwości, jakie drzemią w tym zestawie, ograniczone są tak naprawdę tylko wyobraźnią użytkownika.

Cena:
 GAMEBOY CAMERA - 236 zł
 GAMEBOY PRINTER - 349 zł
 Dodatkowa rolka papieru do drukarki - 34 zł (3 rolki)

Sprzętu do testów użył sklep ULTIMA.



Projektant stoiska Sony się nie popisał! Za to gość, który wpadł na pomysł, gdzie powiesić logo Nintendo powinien dostać Jaguara (oczywiście, tego na kółkach)



W dniach od 6 do 8 września w hali Olimpij w Londynie prawie setka firm nie tylko ze Starego Kontynentu prezentowała ponad 1000 nowych gier. Jednak te-

goroczne jesienne ECTS było bardzo wtórne w stosunku do E3 w Atlancie. Producenci i wydawcy prezentowali w zasadzie ten sam materiał co na E3. Krótko mówiąc – było cienko. Stąd poświęcamy relacji tylko 2 strony, żeby nie zajmować niepotrzebnie miejsca na opisy gier.

Lara, Lara, Lara i jeszcze raz Lara. Jaki z tego wniosek? Silicon rzadzi światem!

Firmy prześcigały się w promocjach, prezentacjach i pokazach swoich produktów, zachwalając je pod niebiosa. Nas jednak najbardziej z tego całego zamieszania interesowało to, co się dzieje w świecie konsol. A działo się sporo. Na prawie każdym ze stoisk można było zauważyć pojedynkę pomiędzy Dawidem i Goliatem, czyli Sony i Nintendo. Segi, niestety, nie było.

O przewadze Sony nad Nintendo świadczy prawie 13 milionów sztuk konsol PlayStation sprzedanych w Europie, czyli mniej więcej 3-4 razy tyle co N64. Zarówno jedna, jak i druga strona zaprezentowała, oprócz setki tytułów na nadchodzący sezon gwiazdkowy, tak zwane specjalne. SONY uderzyła wielkością stoiska, ilością tytułów (ponad 150 do końca roku) i oczywiście TEKKEN 3. NINTENDO pojawiło się na

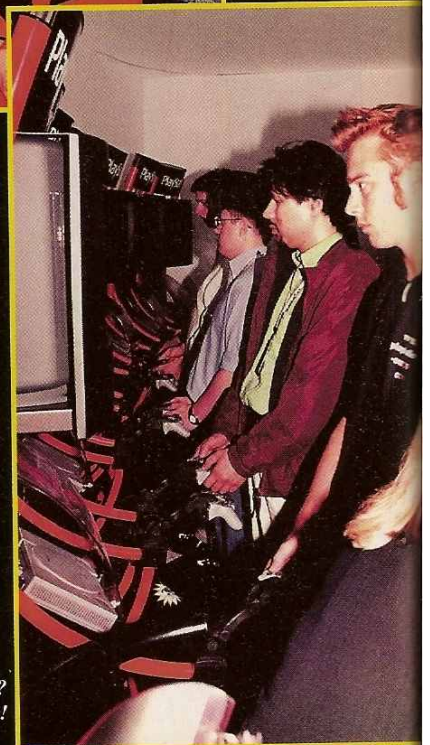
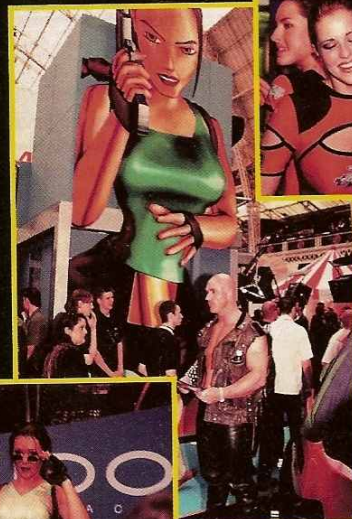
targach z pełną obsadą najwyższych bossów koncernu, którzy poza hitami takimi jak BANJO-KAZOOIE, LEGEND OF ZELDA i F-ZERO na N64, zaprezentowali swój nowy produkt, czyli GameBoy Color.

SPECJAŁY NA PSX

Konsola PlayStation to niekwestionowany lider w branży, co potwierdzono po raz kolejny, przyznając jej nagrodę ECTS w kategorii konsola roku. Aktualnie w krajach europejskich sprzedaż się prawie 13 milionów sztuk PSX-ów i jak twierdzą specjaliści od marketingu, w sezonie gwiazdko-

tyentu. „Rynek się rozwija, mamy silnego konkurenta. Rywalizacja o klienta zawsze dobrze wpływa na sprzedaż, o czym świadczy podniesiona sprzedaż konsol PSX, w momencie gdy N64 weszła na rynek” – powiedział Chris Deering, prezes Sony Computer Entertainment Europe. On też zdecydował o spadku ceny starej konsoli w Europie ze 129 do 99 funtów.

Poza samymi konsolami na rynku pojawiła się cała masa różnego rodzaju gadżetów przygotowanych dla graczy i kolekcjonerów. Dual Shock, G-Con45, SoundScope (equalizer przenoszący barwy dźwięku



wym powinna ta liczba zostać przekroczona, a może nawet sięgnąć poziomu 15 milionów. W stosunku do konkurenta, konsoli N64, PSX sprzedaje się w proporcjach trzy do jednego w krajach Starego Kon-

No to co? Lejemy panowie!

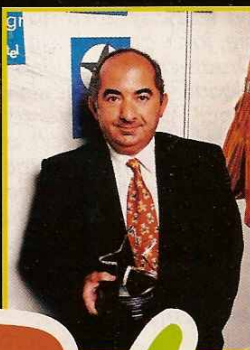
relacja

na cyfrowy obraz) oraz Namco Arcade Stick (pad specjalnie przystosowany do TEKKENA 3) to zaledwie niektóre z urządzeń prezentowanych na stoiskach targowych.

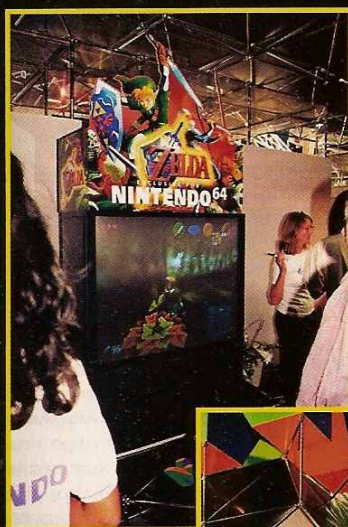
Sprzęt, owszem, jest ważny, ale bez oprogramowania byłby tylko kupą krzemu, plastiku i innego złomu. Dlatego tak ważne są gry. Kluczowymi tytułami firmy Sony na ECTS były: TEKKEN 3, CRASH BANDICOOT 3,

F-ZERO X, TUROK 2, WIPEOUT 64 i długo oczekiwany QUAKE 2. Firma Nintendo, zdeklasowana na starcie (konkurencja pojawiła się dwa lata wcześniej) i z falstartem związanym z wydawaniem gier, w końcu zaczyna rzucać na kolana tłoczonymi się dużymi produkcjami. Widoczne to było także podczas wręczenia nagród ECTS, z których dwie zostały przyznane grom na N64. GOLDEN EYE 007

gwiazdkową obniżkę cen na akcesoria. Dobrym ruchem jest produkcja GameBoya Color, wyświetlającego 56 kolorów. Na początek pojawi się na niego sześć tytułów (m.in. Quest for Camelot, Harvest Moon, Pocket Bomberman i... MK4!). To przedsięwzięcie, skoordynowane



ECTS 98



SPYRO THE DRAGON, TOMB RAIDER 3 (Sony wykupiło licencję od Eidosu), MEDIEVIL, THE FIFTH ELEMENT, COOL BOARDERS 3, BOMBERMAN WORLD, BUST-A-GROOVE, a także ZERO DIVIDE 2 czy SYMPHON FILTER.



otrzymało statuetkę za najlepszą grę roku na konsolę. Drugą grą, pośrednio nagrodzoną, została BANJO-KAZOOIE, a w zasadzie jej

Stoisko Nintendo:
10% dla graczy,
90% dla baru
z zapleczem



Tyle było hałasu o kolorowego GameBoya, no i co? No i nic – kolorową to on ma obudowę, bo na wyświetlaczu to kolory są co najwyżej umowne, no chyba, że się nie znam

CZAS NA NINTENDO!

Dzisiaj można śmiało powiedzieć, że firma Nintendo powoli i trochę ociężale, ale zaczyna odzyskiwać pozycję. Nie robi tego urozmaicanym nowym oprzyrządowaniem, które aktualnie jest na najwyższym poziomie wśród konsol, ale masą dobrych gier. Na N64 prezentowano m.in.: BANJO-KAZOOIE, LEGEND OF ZELDA,



producenci z firmy RARE, którzy otrzymali statuetkę w kategorii najlepszego developera roku 1998.

Shigeru Ota, prezydent firmy Nintendo Europe, zapowiedział na ECTS

z kampanią akcesoriów GameBoy Camera i GameBoy Printer, ma przynieść szacunkowy dochód kilkunastu milionów dolarów rocznie.

Te wszystkie trendy było widać na targach bardzo wyraźnie, gdyż jesienny ECTS, jak co roku, jest spisem treści tego, co się będzie działo na Gwiazdkę.

Ma-Jones

Wszyscy zastanawiamy się, jakie gry pojawią się na Dreamcast? Jak będą wyglądać? Jak będzie się w nie grać? Poniżej prezentujemy tylko część spośród zapowiadanych na Dreamcasta gier – dokładnie tyle, ile zmieściło się na dwóch stronach. Ale to jeszcze nie koniec, w następnym numerze NEO znajdziecie kolejną porcję.

AKOLYTE

Wydawca: Ionos
Producent: Revenant
Rodzaj: TPP

Akolyte jest typową, w pełni trójwymiarową grą third person perspective (czyli widok zza pleców bohatera), której akcja dzieje się w świecie fantazy. Twórcy obiecują inteligentną kamerę, obierającą automatycznie najlepszą pozycję, a także interesującą fabułę z licznymi wątkami zapożyczonymi wprost z mitologii nordyckiej. Zapowiadane jest także wiele czarów, przedmiotów magicznych oraz nabywanie nowych umiejętności w miarę postępu w grze. Ciekawe, co z tego wyjdzie... (Screeny pochodzą z wersji PC, lecz autorzy zapowiadają, iż na DC zobaczymy to samo, tylko o wiele ładniejsze).

AMEN: THE AWAKENING

Wydawca: Nieznany
Producent: Cavedog
Rodzaj: FPP

Gra będąca częścią ostrą strzelaniną, po części przygodówką ma wyznaczyć nowy standard w produkcjach jej podobnych (tak jak każda inna gra...). Levele są przeogromne, mówi się nawet o tym, że lokacje mają być 10 razy większe niż w innych FPP. Znajdziemy się między innymi na lotniskach, stacjach metra i w obiektach wojskowych. Autorzy twierdzą, że ich nowe dziecko zerwie ze schematami nam już znanymi i zaprowadzi nas w całkiem nowy wymiar rozrywki. Na screenach gra wygląda pięknie, jak będzie w rzeczywistości, zobaczymy!



GET BASS

Wydawca: Sega
Producent: AM1
Rodzaj: ciężko określić, gra rybacka?

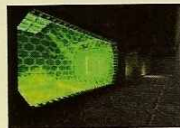
Jeśli lubisz chodzić na ryby, podobnie jak chłopaki z AM1, to jest to gra dla ciebie! Wszystko to, czego może zapragnąć prawdziwy wędkarz-kosolowiec, oferuje nam Get Bass, nowy produkt zapowiadany przez Segę. Gra zdobywa coraz większą popularność na automatach i pewnie znajdzie też uznanie w naszych domach. Ciekawa pozycja.



BLOOD 2: THE CHOSEN

Wydawca: Monolith
Producent: Unknown
Rodzaj: FPP

Gra zapowiadana od jakiegoś już czasu na PC, ma podobno być wydana także na DC. Jeśli tak się stanie, będzie to groźny konkurent dla Unreala i Duke Nukem Forever. Graficznie prezentuje się bowiem bardzo dobrze, a znając część pierwszą można także poważnie myśleć o wysokiej grywalności. Z niecierpliwością oczekujemy dalszych informacji....



D2

Wydawca: Nieznany
Producent: Warp
Rodzaj: Przygodówka 3D
Data wyd.: Zima 98 (Japonia)

D2 jest pierwszą oficjalnie zapowiedzianą grą na DC. Akcja toczy się w Kanadzie, zimą 1999 roku. Uderzony przez meteoryt samolot głównej bohaterki uderza w ziemię, a ona sama, ocalała z katastrofy, budzi się w centrum kanadyjskich gór. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, iż cała lokalna populacja zamieniła się w potwory... Naszym zadaniem jest



wyjaśnienie tego niecodziennego zdarzenia, a przy okazji przeżycie (chyba na odwrót, ale co tam).

Głównym atutem D2 ma być niespotykana dotąd grafika. Same twarze składają się z około 2500 polygonów (dla porównania dodam, że w Unrealu całe otoczenie to mniej więcej 5000 trójkątów), zaś w powietrzu może wirować naraz nawet do 3000 płatków śniegu. Jak nie trudno się domyślić, głównym założeniem twórców jest zrobienie gry niesamowicie realistycznej i wydaje mi się, że zmierzają w dobrym kierunku. (Uwaga! Screeny pochodzą z gry, a nie ze wstawek FMV!)

DAYTONA USA 2: BATTLE ON THE EDGE

Wydawca: Sega
Producent: AM2
Rodzaj: Wyścigi

Co tu dużo mówić? Gra niesamowicie szybka, niesamowicie miódna i niesamowicie uzależniająca! Konwersja na DC wierna w 100% oryginałowi!



DUKE NUKEM FOREVER

Wydawca: GT Interactive
Producent: 3D Realms
Rodzaj: FPP

Jedna z najbardziej znanych gier first person perspective w całkowicie odmłodzonej, opartej na engine Unrealu formie. Spodziewam się godzin doskonałej zabawy i ton czarnego humoru Księcia!



DRAKAN

Wydawca: Psygnosis
Producent: Surreal Software
Rodzaj: TPP

W tej grze wcielisz się w postać powabnej Rynn (czyżby konkurentka dla Larry Croft?), której zadanie zo-



stało sprecyzowane jasno: obrotić świat przed zagładą (coż za oryginalna fabuła). Jednak wojownicza nie zostanie sama w swej trudnej misji! Akompaniować będzie jej smok o dźwięcznym imieniu Arokh.

Jako jeden z nielicznych, tytuł ten pokazywany był na targach E3 i trzeba przyznać, że wygląda cudnie! Jest to też jedna z oficjalnie zapowiedzianych gier na DC.

DRONES

Wydawca: Nigma
Producent: Nieznany
Rodzaj: Gra akcji 3D (?)

Czy pamiętacie jeszcze grę pt. Discs of Tron? Drones doskonale wam ją przypomni. Rozgrywka polega na załatwieniu przeciwnika przy pomocy miotanego dysku. Wróg może go oczywiście unikać i odpowiedzieć nam pięknym za nadobne. Oczywiście, aby nie było za łatwo, autorzy dodali kilka gadżetów znacznie utrudniających nam eksterminację wroga. Po pierwsze, znajdujemy się na małych platformach w zamkniętych pomieszczeniach, a po drugie, przeszkadzają nam różne zmyślnie urządzenia, jak np. piła. Zapowiada się ciekawa gra, szczególnie w trybie multiplayer, bowiem produkt ten ma używać modemu.



FIGHTING VIPERS 2

Wydawca: Sega
Producent: AM2
Rodzaj: Mordobicie 3D

Czy zastanawialiście się, czy jest coś lepszego niż mordobicie prosto od chłopaków z AM2? Hmm, przy sprzyjających okolicznościach tym czymś może być racer tego samego teamu... (Ten „skrót myślowy” NOL-a oznacza, że gra posiada wszystko, czym może szcycić się produkt tego typu – no comment: Hunter)



dreamcast

GODZILLA

Wydawca: Sega Enterprises
Producent: Sega Enterprises
Rodzaj: Destrucyjna
Data wyd.: Listopad (Japonia)

Godzilla zawitała w kinach, zawita też w domach posiadaczy DC. Z tego, co wiadomo, gra posiada maksymalnie odjechaną grafikę, a także pojawiają się w niej „postacie” ze wszystkich filmów o Godzilli. Tym razem nasz sympatyczny zwierzak jedzie na tournée po Japonii. Co z tego wyniknie, dowiemy się niebawem!



GOthic

Wydawca: Nieznany
Producent: Piranha Bytes
Rodzaj: 3D RPG

Hmm. Gra jest czymś w rodzaju Action-RPG i nie przypomina raczej żadnej ze znanych mi produkcji. Twórcy chwalą się, że gra jest niesamowita, posiada wiele subquestów, ciekawych czarów oraz wspaniały scenariusz osadzony w świecie fantasy. Albo będziemy mieli hit, albo kompletnego gniota...



HARLEY DAVIDSON: LA RIDERS

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Rodzaj: Wyścigi motocyklowe

Automatowa wersja tej gry opisywana była w 5 numerze NEO. Oczywiście dostaniemy 100% konwersję na DC...



LOST WORLD

Wydawca: Sega
Producent: AM3
Rodzaj: Strzelanina

Miażdżąca grafika, w pełni trójwymiarowy dźwięk i trzęsące się fotole to główne zalety automatu. Ciężko stwierdzić, czy gra zostanie przeniesiona na DC. Jeśli jednak to się wydarzy, będziemy mieli godnego następcę Virtua Cop z tą różnicą, że przyjdzie nam pacyfikować nie bandziorów, a dinozaury. Ciekawe, jak potoczą się losy tej gry...



SEGA RALLY 2

Wydawca: Sega
Producent: AM Annex
Rodzaj: Wyścigi

Wszystko to, czym zachwycaliśmy się grając w Sega Rally, tyle że faster, better and more! 100% konwersja z automatu.



STREET FIGHTER 3: SECOND IMPACT

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Rodzaj: Mordobicie 2D

Ten najbardziej chyba oczekiwany wśród fanów dwuwymiarowych mordobiców tytuł pojawi się razem z konsolą. Dzięki dużej ilości pamięci RAM, konwersja z automatu będzie idealna. Oczekujemy z niecierpliwością.



STREET FIGHTER ALPHA 3

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Rodzaj: Mordobicie 2D

Street Fighter Alpha 3 jest najnowszą z ostatnio popularnych pre-

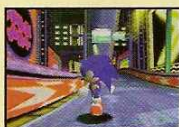


quelii Serii Street Fighter. W grze pojawią się nowi bohaterowie i z pewnością jeszcze do niej wrócimy. Twórcy coś wspominają o nowym systemie walki, a także ślicznie animowanej grafice. Ten tytuł nie może okazać się gniotem!

SONIC ADVENTURES

Wydawca: Sega
Producent: Sonic Team
Rodzaj: Zręcznościówka 3D
Data wyd.: Zima '98 (Japonia)

Sonic to chyba jeden z najbardziej znanych zwierzątek-masokotek, jakie gościły na ekranach telewizorów. Już niedługo zagości na nich z powrotem, a to za sprawą mistrzów z Sonic Team! Zapowiada się jedna z najpiękniejszych gier. O grafice nie wspominać, bo jest ona arcydziełem i szkoda miejsca się nad nią rozdrabniać! Powiem tylko, że mamy do wyboru sześciu „zawodników” (Sonic, Tails, Knuckles, Amy Rose i całkowicie nowych... E-102 oraz Big the cat), a każdy z nich będzie musiał zaliczyć 6 przewielgachnych światów. Gra posiada 4 zakończenia i już się w niej zakochałem!



SPIKEOUT

Wydawca: Sega
Producent: AM2
Rodzaj: Chodzone mordobicie 3D

Spikeout to typowe chodzone mordobicie, tyle że zrobione całkowicie nietypowo. Grafika zrzuca z fotela, a znając możliwości chłopaków z AM2, miodności tej produkcji nie brakuje. Dodatkowo można grać w czwórkę naraz. Czujecie bluesa? Bo ja tak!



SUPER GT

Wydawca: Sega
Producent: AM2
Rodzaj: Wyścig 3D

Zdecydowanie najlepsze wyścigi jakie są zapowiadane na DC. Chłopcy z AM2 przechodzą samych siebie! Gdy zobaczyłem Super GT na automatach, myślałem, że wyjdę z Sega World bez grosza przy duszy. Na szczęście mam dobrych kolegów, którzy siłą odciągnęli mnie od maszyny. Całą drogę powrotną do Polski marzyłem o tej gierce. Przede wszystkim rzuca się w oczy niesamowita paleta barw, a także dopracowana do najdrobniejszych szczegółów grafika.



UNREAL

Wydawca: GT Interactive
Producent: Epic Megagames
Rodzaj: FPP

Mimo że ciągle oficjalnie nie zapowiedziano tej gry, wszyscy wiedzą, iż się ukaze na 100%. Engine jest już bowiem dostosowany do procesora Power VR2, a co za tym idzie, udoskonalony. Obok Virtua Fighter 3 i Super GT jest to najbardziej oczekiwany przeze mnie tytuł. Nie może zawieść!



VIRTUA FIGHTER 3

Wydawca: Sega
Producent: AM2
Rodzaj: Mordobicie 3D

Na koniec została nam najbardziej chyba wycekwana na Dreamcasta. O jej konwersję z automatów nie ma się co martwić. W pełni trójwymiarowe, piękne tła, nowi zawodnicy, a także nowy tryb gry (Team Battle) uczynią Virtua Fighter 3 najlepszym mordobicem na domowe platformy.



Stało się! Motorola pokazała specyfikację nowej konsoli znanej jako Project X! Główną rolę w systemie odgrywają dwa procesory: Motorola Power PC oraz VM Labs' Project X Media Processor. Dodatkowo konsolka ma posiadać między 8 a 32 MB pamięci DRAM i 2-16 MB programowalnej pamięci RAM. Firma twierdzi też, że jej „sprzęt” dostępny będzie w kilku konfiguracjach, aby zaspokoić gusta każdego klienta. Oczywiście dostaniemy w łapki DVD, a także modem. Obsługa urządzenia ma być prosta, jak zabawa magnetowidem. Heh, to oznacza, że trudniejsza niż obsługa PSX, czy tak?

Grafika 2D/3D:

- 16 Millionów kolorów
- Anti-Aliased
- Alpha Blending (256 poziomów przezroczystości)
- 2-D Drawing Functions (Line, Rectangle, Ellipse, Arc, Polygon, Bitblit)
- Cieniowanie Gourauda i Phonga
- Texture Mapping with Bi-Linear and Tri-Linear Texture Filtering
- MIP-Mapping, Z Buffering
- Zaawansowane techniki renderingu.

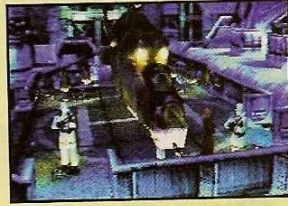
Dźwięk:

- 32 głosowy wavetable
- Invision Cybersound™ full MIDI sample set
- Reverb, Chorus, 3D spatialization
- Zgodność z systemem Dolby ProLogic

DVD

- DVD book, VideoCD, CD-DA, DVD Audio
- MPEG-1, MPEG-2
- AC-3, MPEG-1, MPEG-2, Linear PCM, DVD Audio (DTS planned)
- 3D Spatialization

Pan Berinie Stolar stwierdził podczas wywiadu dla EGM, że cena Dreamcasta będzie bardzo, bardzo niska. Przypuszcza się, iż oscylować ma w granicach 150 USD. Gdy system wystartuje, zapowiada się na niego około 8-12 tytułów „na rozgrzewkę”, a później zobaczymy, co będzie. Pan Stolar, na pytanie czy nie boi się konkurencji ze strony Sony, stwierdził, iż nadchodzi rok 2000 i Sega jest w pełni gotowa, aby w niego wkroczyć...



Jedenaście lat temu Hideo Kojima zadebiutował pierwszą produkcją z serii METAL GEAR. Teraz, u schyłku millennium nadchodzi piąta jej część, gra maksymalnie wykorzystująca możliwości PlayStation. Gra, która stała się legendą, zanim ujrzała świat. Nadchodzi METAL GEAR SOLID.

Metal Gear to uniwersalne, wielozadaniowe czołgi, właściwie mechy, odpalające głowice nuklearne docierające do najdalszych zakątków świata. Skonstruowane na początku XXI wieku, miały być tajną broń do przeprowadzania zakulisowych operacji rządowych. Ukryte i dobrze strzeżone w magazynach wojskowych na wyspie Shadow Moses u wybrzeży Alaski, były tam całkowicie bezpieczne, do czasu aż bazę opanowali zbuntowani członkowie Foxhound. Co to jest Foxhound? To powołane w latach 90. tajne, elitarne komando do zadań specjalnych, jak likwidacja rebelii,

terrorystów. Na początku XXI w. członkowie grupy przeszli terapię genetyczną, której celem miało być stworzenie żołnierzy doskonałych. Eksperyment powiódł się, ale prawdopodobnie jego skutkiem ubocznym były zmiany w psychice. Tak przynajmniej można sądzić po tym, co zrobili. Co ciekawe, buntownicy nie postawili żadnych żądań, ich cele są niejasne, za to groźba jest aż nadto wyraźna – możliwość rozpętania nuklearnej wojny. Pierwszym celem ma być Waszyngton.

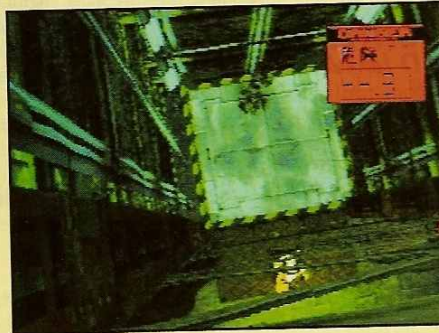
Bohaterem gry jest Solid Snake, były członek Foxhound, który jako jedyny powstrzymał swych dawnych towarzyszy przed realizacją groźby. Tylko on zna ich reakcje i możliwości, by niezauważenie przeniknąć na teren silnie strzeżonej bazy i poradzić sobie z zadaniem. Tym bardziej, że genetycznie udoskonaleni członkowie Foxhound są prawie niezniszczalni dla zwykłego żołnierza. Na wykonanie zadania ma tylko 24 godziny.

Gra MGS jest piątą częścią serii METAL GEAR. Nad tym tytułem Konami pracowało już trzy lata, ze spółem 30 twórców dowoził Hideo Kojima, autor

całej serii. Taktyka gry, tak od różniająca MG od masy podobnych gier akcji, pozostała niezmieniona – zamiast strzelać do wszystkiego co się rusza, trzeba skradać się i ukrywać przed wrogiem (podobnie jak w recenzowanym w tym numerze TENCHU). Tym razem nie będzie to łatwe, gdyż złożona SI przeciwnika uwzględnia jego pole widzenia, zasięg słuchu i korzysta z bogatego zestawu skomplikowanych zachowań i odruchów.

Na podstawie beta wersji gry, stwierdzamy, że szykuje się produkt, który przejdzie do historii elektronicznej rozrywki. I to nie tylko ze względu na wspaniałą grafikę czy muzykę. MGS posiada bowiem niesamowicie filmowy klimat. Obraz i dźwięk, jakim karmi nas reżyser, tworzą niesamowicie plastyczny obraz. Efekty motion-blur zwalają z nóg. Kamera śledzi akcję jak w najwyższej klasy filmie sensacyjnym.

Zdecydowanie nie jest to gra dla młodszych odbiorców – i to nie ze względu na brutalność. Po prostu znajdują się osoby, które nie dojrzą epickiego charakteru gry, nie zagłębią się do końca w jej specyficznym klimacie i nie będą mogli podziwiać dzieła Kojimy (facet miał być reżyserem – dobrze, że robi gry). Weźmy na przykład rozmowy radiowe między Snakiem a dr Naomi. Czuć w nich wyraźny flirt, ale tylko przez chwilę, gdyż zaraz głos zabiera twój dowódca i czar mifej doktor pryska. Albo scena rozmowy z Andersonem. Kamera

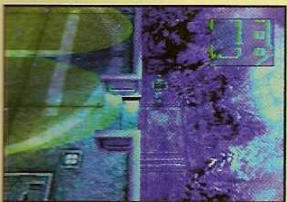


1 Gear Solid



powoli przemieszcza się po pokoju, w pewnym momencie widzimy przekrój przez ścianę oraz siedzącą w celi obok Meryl Silverburgh, podsłuchującą rozmowę, którą zaraz przerywa krzyk strażnika. Najazd kamery ukazuje więzienne drzwi i stojącego obok wizjera Solid Snake'a. Cisza, spokój. Nagle Dual Shock zaczyna powoli wibrować, wyraźnie słychać bicie serca. Coraz szybciej i szybciej. Anderson wije się w konwulsjach, pad drży jak oszalały. Facet umiera na zał. Jednak przed śmiercią zdążył wszystko powiedzieć. Snake znów jest w akcji.

Rozgrywka polega na całkowicie niewidzialnym przemykaniu między strażnikami i równie cichym unicestwianiu ich. Zaczynamy bez broni, a znaleźony na początku pistolet (Socom z celownikiem laserowym) jest praktycznie bezużyteczny w walce z kilkoma strażnikami naraz. To ma nas nauczyć, że zabijanie jest ostatecznością. Także podsłuchiwanie tego, co mówią strażnicy, jest bardzo ważne, gdyż często z ich dialogów dowiadujemy się co, dalej robić. W grze znajdziemy oprócz pistoletów, karabinów i ładunków wybuchowych C4, także takie arcydziwne gadzety, jak kierowana rakietą czy broń snajperska (yeah! to jest to!). Oprócz tego będziemy mieli okazję podziwiać działanie kamery termicznej i elektronicznej lornetki. W trakcie gry Snake znajdzie ponad 30 rodzajów broni i 20 różnych przedmiotów.



Oto tylko kilka z 19 postaci występujących w grze:

Solid Snake



Po zakończonej sukcesem operacji w Zanzibarze i Outer Heaven, wycofał się z czynnej służby w Foxhound. Teraz jednak nie ma wyboru – musi wykorzystać swe wyszkolone umiejętności i uporać się z dawnymi towarzyszami broni, okupującymi bazę nuklearną na wyspie Shadow Moses.

Meryl Silverburgh



Nazywana przez kumpli „Dzieckiem armii”, Meryl zawsze pragnęła zostać żołnierzem. Po raz pierwszy będzie miała okazję wykazać się na wyspie Shadow Moses. Jest jednym z nielicznych lojalnych żołnierzy pozostałych w bazie. Zgodziła się pomóc Snake'owi ująć terrorystów.

Ninja



Tajemniczy cyborg ninja. Nie wiadomo, czy jest sprzymierzeńcem czy wrogiem. Czy wcześniej był człowiekiem? A jeśli tak, to ile człowieczeństwa kryje się pod jego sztuczną skórą?

Dr Naomi



Ordynator medyczny w centrum szkolenia Foxhound. Dr Naomi pomaga Snake'owi poprzez satelitę. Jej możliwość dokonywania biologicznych i chemicznych ekspertyz może okazać się nieoceniona.



Liquid Snake



Jest przywódcą terrorystów z Foxhound. Choć pozornie stanowi przeciwieństwo Solid Snake'a, dorównuje mu pod każdym względem, niczym brat bliźniak. Ich spotkanie może okazać się katastrofalne.

Psycho Mantis



Mantis jest końcowym rezultatem sowieckich eksperymentów genetycznych. Jego pełne możliwości są nieznane, choć mówi się, że między innymi dysponuje telekinezą. Śmiertelnie niebezpieczny przeciwnik.

Sniper Wolf



Ta kobieta jest jednym z najlepszych snajperów na świecie, była szkolona w brytyjskim elitarnym korpusie Gurkhów. Jej zdolność do pozostawania w bezruchu, ukrywania się w najmniej oczekiwanych miejscach i niemal stuprocentowa celność gwarantują śmierć ofiary.

Revolver Ocelot



Były członek sowieckiego Spiecnas, po rozpadzie Związku Radzieckiego pracował w batalionie interwencyjnym moskiewskiej policji. Wstąpił do Foxhound zaraz po tym, jak stał się prawą ręką Liquid Snake'a.

Vulcan Raven



W Foxhound specjalista od broni ciężkiej. Potomek Indian z Alaski i Eskimosów, może wytrzymać ekstremalny mróz, który zabiłby zwykłego człowieka. Wytrzymałość i wielka siła czynią z niego twardego przeciwnika.

Na corocznym JAMMA (Japan Amusement Machine Association) Sega pokazała naprawdę wiele, lecz najważniejsze dla nas, graczy, są chyba konkretne zapowiedzi zbliżających się na DC tytułów. Kilkanaście z nich omówiliśmy na stronach poświęconych właśnie grom na Dreamcasta.

Na temat Dreamcasta chodzi ostatnio wiele plotek. Podobno europejska konsola DC ma być czarna. Podobno można będzie, dzięki zainstalowaniu odpowiedniego programu będzie można na niej odtwarzać gry z... PlayStation! Trudno w to uwierzyć, ale sądząc po złożoności systemu Dreamcasta i jego możliwościach, wydaje się to całkiem prawdopodobne. Oczywiście byłoby to całkowicie nielegalne. Taka sytuacja na pewno wyszła by tylko na korzyść Dreamcastowi i mogłaby przypieczętować upadek PSX (wprost niewiarygodne!). Ciekawe, co powiedziałyby na to Sony, bo Sega chyba specjalnie by nie protestowała?

Na londyńskich targach ECTS Nintendo ogłosiło, że zamierza wypuścić rozszerzenie pamięci operacyjnej do swojej konsoli (4 MB). Dzięki temu upgrade'owi Turok 2, Rogue Squadron oraz wiele nowych gier ma zasuwać w wysokiej rozdzielczości. Zwiększenie ilości RAM ma mieć też niebagatelny wpływ na prędkość generowanej grafiki. O ile pierwsza wiadomość wydaje się całkowicie logiczną, o tyle w drugą jakoś nie bardzo wierzymy. Data wydania zapowiadana jest na listopad, a cena ma wahać się w okolicy 29 USD. Warto tu zauważyć, iż nowy „dodatek” może mieć wpływ na zwiększenie ilości posiadaczy systemu, choćby ze względu na takiego Turoka, który zapewne będzie wyglądał precudnie. Wreszcie pokazywane screeny z tej gry wydają się być prawdziwe i generowane w całości przez N64, a nie stacje robocze. W każdym razie druga edycja boju o klienta rozpoczęła się na dobre. Ciekawe co wymyśli Sony?

Gameboy Color zostanie wydany w Japoni 21 Października, a w Ameryce miesiąc później. Zapowiada się na tę najpopularniejszą na świecie

konsolkę wydanie między innymi kolorowych wersji starych przebojów, a także całkowitych nowości, takich jak Wario Land II czy Tetris Deluxe.

Magazyn Game Station wspomina coś o planach Namco dotyczących Tekkena 4. Podobno czwarty „Król Żelaznej Pięści” będzie pisany na nową arcade'ową maszynę Sony o kryptonimie T-Rex. Ma ona być kompatybilna z PSX2, podobnie jak sprawa miała się z System 11 i PSX. Namco znów podaje firmie Sony pomocną dłoń w walce z konkurencją, a my będziemy mogli cieszyć się nową mega odlotową bijatyką!

Nintendo wydało serię zielonych padów i konsol Gameboy pocket. Już za 129 USD można nabyć system wraz z zielonym padem lub sam kontroler za 29 USD. Z kolei Gameboy Pocket w wiadomym kolorze kosztuje 29 dolarów. Intrygujące, nieprawdaz?

W Paragwaju znaleziono i zniszczono prawie 5000 fałszywych konsol Nintendo 64. Naprawdę pod ślicznie wyglądającym pudełkiem kryły się stare NES-y. Nie od dziś bowiem wiadomo, że Paragwaj jest największym latynoamerykańskim państwem, w którym kwitnie piractwo i takie „wypadki” już się tam zdarzały. W każdym razie Nintendo zapowiedziało otwartą wojnę z podróbnami. Ciekawe, czy fałszywki dotarły też do Polski?

Opisywana w tym numerze kamera na GameBoya będzie miała swój odpowiednik na Nintendo 64. Na Gwiazdkę ma się ukazać specjalny kartridż, który pozwoli chwycić obraz z kamery lub telewizora, a specjalne oprogramowanie edytorskie pozwoli szczęśliwemu posiadaczowi N64 na dowolną obróbkę zapisanego obrazu. Zapewne pojawi się też drukarka, na której będzie można swoje „zdjęcia” drukować.

Gainax, wytwórnia znana fanom anime z niesamowitej serii „Neon Genesis Evangelion” zamierza wydać przygodówkę na PlayStation pod tytułem Silent Mobius – Case Titanic. Jako miejsce akcji ustalono przepiękne Tokyo na samym początku roku 2000, a gracz wcieli się

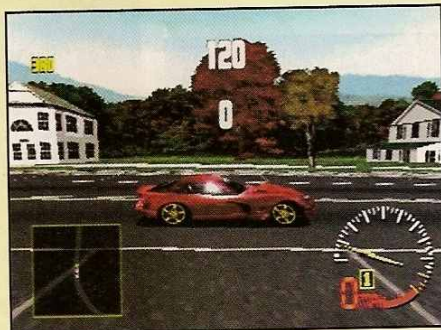
Test Drive 5

Pamiętam, jak kilka lat temu na pocziwym blaszaku zagrywałem się w którąś z pierwszych części TEST DRIVE'A. Kiedy to było? Nie wiem. Wtedy nie liczyła się dobra grafika czy muzyka. Wtedy chodziło przede wszystkim o miódność. W TD grali chyba wszyscy wyścigowi wyjadacze. Tytuł kultowy. Nie tak dawno ukazał się TD 4, który już, niestety, nie zrobił tak wielkiej furory jak poprzednie części.

Gdy grałem we wczesną wersję „piątki”, w oczy rzuciło mi się kilka faktów. Po pierwsze, gra już chyba straciła całego swego ducha, którego miała pocziwa pierwsza czy nawet dru-

ga część. Gra stała się bardzo podobna do równie osławionego, aczkolwiek młodszego NEED FOR SPEED. Grafika znacznie się poprawiła w stosunku do 4 części, nie mówiąc już o skoku jakościowym od czasu NFS 3. Dźwięk dobry jak w niemal każdej produkcji spod znaku Electronic Arts. Na pierwszy rzut oka grze brakuje świeżych

pomysłów i zarazem miódności. Z końcowym werdyktem wstrzymamy się jednak do czasu pojawienia się ostatecznej wersji gry...



Produkcja: Electronic Arts
Termin wydania: Listopad 1998

StarCon

Jakiś rok temu ukazała się gra COLONY WARS. Ta kosmiczna strzelanina zyskała sobie bardzo wielu zwolenników. Już niebawem na rynku powinien ukazać się sequel tego tytułu. Tymczasem EA uderza ze swoją kosmiczną strzelaniną zatytułowaną STARCON. Tym razem w konflikcie biorą udział dwie rasy. Każda z nich będzie mieć zarówno wady, jak i zalety, o czym przekonamy się już podczas samej rozgrywki. Jako ciekawostkę należy powiedzieć, że

będzie opcja multiplayer, pozwalająca zmierzyć się z kumplem na podzielonym ekranie bądź też wspólnymi siłami wziąć udział w kampanii. Nielinearne misje, sporo sekretów oraz mnóstwo broni to podstawa każdej dobrej kosmicznej strzelaniny. Grafika jest dobra, choć nie szokuje niczym poza efektami specjalnym, które są niesamowite. We wczesnej wersji, którą dostaliśmy, były dwie misje. W pierwszej z nich należało powstrzymać Cruxów przed zbombardowaniem naszej planety. W drugiej należało załatwić przywódcę wroga. Obydwie misje były ciekawe. Jeśli ekipa z EA utrzyma poziom, to szykuje się niezła strzelaninka na jesień.



T'ai Fu

TAI FU – „GNIEW TYGRYSA” to tytuł nowej, będącej jeszcze w ostatnich fazach produkcji, świetnie zapowiadającej się gry platformowej. Tytułowy bohater – tygrys T'ai jest ostatnim ze swego klanu, niepokonanych wojowników Kung-Fu. Żeby odzyskać swoje starożytne dziedzictwo, wydaje wojnę wszystkim klanom Kung-Fu, która musi zakończyć się ostateczną walką ze złowieszczym Panem Smoków. By dotrzeć do celu, musi pokonać dwadzieścia bajecznie kolorowych poziomów pełnych groźnych przeciwników, pułapek, zawrotnych wysokości i wszelkiego rodzaju innych niebezpieczeństw. Nie bez znaczenia jest fakt, że są one zorientowane w pełnych trzech wymiarach, co pozwala wojownikowi na swobodne poruszanie się, ale jest też on swobodnie atakowany ze wszystkich stron.

Na postać T'ai składa się biały brzuszek, pomarańczowy grzbiet w czarne pręgi, niebieskie dzinsowe spodnie, wielka kłata. Porusza się w pozycji wyprostowanej z rozczapierzonymi łapami, którymi wywija z wielką wprawą. Wachlarz jego ciosów, jak przystało na mistrza Kung-Fu, obejmuje wiele technik. Poza zwykłymi uderzeniami pięścią czy blokowaniem, umie całkiem niezłe kopać. Zna nawet kilka kopnięć z wysokości, wykonaniem których mógłby zawstydić niejednego karatekę. Poza tym, że wie, co to Kung-Fu, jest też tygrysem, co pozwala mu używać swoich ostrych jak brzytwa pazurków i niemniej groźnego uzębienia. Mimo iż chodzi na dwóch łapach, doskonale wykonuje skoki „na tygrysa” i fajnie się turla. Przy każdym uderzeniu wtóruje sobie warknięciem. Jeśli zostawi go na chwilę bez opieki, zaczyna się nerwowo odwracać, sapać i wywijać ogonem. Za przeciwników ma inne zwierzęta – od wielkich żmij poczwarszy, przez dziki, leopardy,

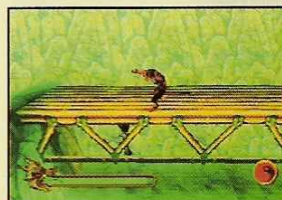
małpy, krwiożercze (?) rośliny, na przerosniętych bazyliskach skończywszy. Niektórzy z wrogów wdadają broń. I tak na przykład świątynne kobry wywijają halabardami. Na szczęście zawsze znajdzie się coś w repertuarze ciosów naszego bohatera, co pomoże wybrnąć mu z opresji.

T'ai chodząc po planszy zbiera zielonkawe kryształki, o których trudno cokolwiek orzec na tym etapie produkcji. Faktem jest, że są, a jak są, to wypada je zbierać. Przeznaczenie innych znalezionych przedmiotów jest łatwiejsze do odgadnięcia. Manuskrypty zwiększają umiejętności tygrysa, a zebranie czerwonego symbolu przywraca utraconą energię.

Technologię Morph-X, użytą przy produkcji TAI FU, wykorzystano wcześniej w innej grze opracowywanej przez DreamWorks: THE LAST WORLD: JURASSIC PARK. Dzięki niej, jak zapewniają twórcy gry, zyskują efekty świetlne i płynność animacji postaci. Trzeba przyznać, że w praktyce prezentuje to całkiem niezłe. Ponadto oko cieszą drobne szczegóły – mech widoczny na skałach, różnokolorowe liście drzew, blizny pęknięć znaczące kamienie. Można nawet policzyć pręgi na plecach tygrysa. Przebijającemu się przez puszcze tygrysiowi towarzyszy odległe dudnienie bębnowe, warknięcia i miauknięcia leopardów. Muzyka doskonale komponuje się ze sce-



nerię. Granie sprowadza się do przedzierania się do przodu i szatkowaniu napotkanych przeciwników. Wszystko w zwierzęcym wykonaniu, a zagrać w TAI FU będzie można już niedługo.



w postaci Katsumi Liqueur – młodej policjantki o ponadnaturalnych zdolnościach. Znając dotychczasowe produkcje Gainaxu, muszę stwierdzić, iż zapowiada się ciekawy tytuł. Jeszcze do niego zapewne wrócimy.

Francuski zespół developerski Titus, znany posiadaczom Amigi choćby ze sławnej niegdyś gierki Titus the Fox, zamierza wydać dwa tytuły oparte na licencji filmu „Xena: Warrior Princess”. Pierwszy z nich będzie typowym TPP, zaś drugi w zamierzeniach autorów ma stać się podobnym do Soul Blade mordobiciem 3D. Ciekawe, co sympatyczna „banda żabojadów” tym razem wymyśli?

Czy wiecie, że znany nam z serii Tekken Yoshimitsu zagości również w drugiej odsłonie Soul Blade, pt. Soul Calibur? Postać ta ma być jednak dostępną jedynie jako przeciwnik, co zapewne nie ucieszy fanów Tekkenowego Rycerza Jedi...

Sieć sklepów Electronics Boutique oferuje specjalne niepodzianki dla tych, którzy zamówią Metal Gear Solid, nim gra ukaże się na rynku. Jest to znany i często stosowany przez zachodnie firmy zabieg. Ciekawe, kiedy nasi kochani dystrybutorzy wpadną na podobny pomysł?

Oto pierwsza dziesiątka najlepszych gier według Japońskiego pisma Famitsu Magazine:

1. Star Ocean 2 (PSX)
2. Pokemon Stadium (N64)
3. Rival Schools (PSX)
4. Powerful Pro Baseball '98 (PSX)
5. Brave Fencer Musashiden (PSX)
6. Monster Capsule Breed & Battle (PSX)
7. 3D Fighter Maker (PSX)
8. Kagero (PSX)
9. Ojosama Tokkyu (PSX)
10. XI [sai] (PSX)

Jak widać, znaczną część tej listy stanowią tytuły nam nieznane. Tak to już jest z Japończykami, mają to, czego nie mamy my.

Oto lista zapowiadanych na miesiąc październik gier. Jest na niej tyle pięknych tytułów, że aż zaczynam się śmiać sam do siebie. Ja jednak myślę tylko o jednym: MGS, MGS, MGS....

Wild 9

Duke Nukem Time To Kill	GT Software
Rival Schools	Capcom
Star Con	Accolade
Thrill Kill	Westwood Studios
NBA Shootout '99	SCEA
NCAA Gamebreaker '99	SCEA
NHL Faceoff '99	SCEA
Coolboarders 3	SCEA
Test Drive 5	Accolade
Master of Monsters	ASCII
Battleship	Hasbro Interactive
Jeopardy	Hasbro Interactive
Wheel Of Fortune	Hasbro Interactive
Backstreet Billiards	ASCII
Metal Gear Solid	Konami
NHL '99	Electronic Arts
Test Drive Offroad 2	Accolade
Xenogears	Square/EA
Game of Life	Hasbro Interactive
Tiny Toon: Revenge	Beanstalk New Kid Co.
Big Air Snowboarding	Accolade
Bushido Blade 2	Square/EA
NBA Live '99	Electronic Arts
O.D.T.	Psygnosis

Konami America wypuściło właśnie nową hardcore'ową strzelaninę pod tytułem C-The Contra Adventure. Oprócz w pełni trójwymiarowej grafiki, założenia gry nie różni się znacznie od jej poprzedniczki. Nasze zadanie jest sprecyzowane jasno: rozwał wszystko, co się rusza!

Czwarta odsłona słynnego Ridge Racera ma zmiażdżyć konkurencję niesamowitą grafiką oraz prędkością gry. Autorzy obiecują także powtórki, które pobiją te znane nam z Gran Turismo, a także tryb symulacyjny! Podobno gra nie będzie już przypominać jazdy tramwajem, a prawdziwe hardcore'owe wyścigi.

Nieubłaganie nadchodzi Legacy of Kain 2: Soulreaver. Z zeznań naocznych świadków zdaliśmy wywnioskować, że gra posiada prześliczną grafikę, a także totalnie zakręconą fabułę. Niestety, nic więcej nam nie wiadomo, lecz do tematu zapewne wrócimy...

Shiny Entertainment to firma dobrze znana graczom konsolowym. Któż bowiem nie słyszał o EARTHWORM JIM, czy HEART OF DARKNESS? Tak dobrych gier nie sposób przeczyć. Jeśli jednak, jakimś cudem, nie miałeś okazji zagrać w te pozycje, szybko nadrob zaległości. Już wkrótce nie będzie na to czasu, bo oto na horyzoncie pojawił się nowy tytuł Shiny, który ma duże szanse na detronizację „kuzynów”.

Jest XXI wiek. Nazywasz się Wek Major i jesteś zwykłym nastoletnim chłopakiem marzącym o wielkiej przygodzie. Pewnego dnia pędząc do szkoły swoim intergalaktycznym statkiem, dziwnym zbiegiem okoliczności gubisz drogę (znów śniłeś na jawie?) i zamiast na szkolnym parkingu lądujesz na nieznaną planetę. Wkrótce okazuje się, że nie był to czysty przypadek. Zostałeś tutaj wzwany przez Międzygwiazdne Zrzeszenie Nastolatków, aby pomóc w uwolnieniu członków

na (czyżby sfiksowany dyrektor szkoły?). Spoko, można się umówić i pogadać, aby zwolnić chłopaków z „dodatkowych lekcji”, ale problem w tym, że sam Karn ma inny pogląd na tę sprawę. Dowodem na to, że nie chce z tobą rozmawiać, są setki poddanych mu stworzeń, stojących na drodze do jego „gabinetu”. Tak czy siak, trzeba tam dotrzeć, a właściwie to TY musisz tam dotrzeć!

WILD 9 to rasowy platformer, w którym poskaczemy i postrzelamy sobie w aż 13 dużych levelach (planetach). Każdy z tych poziomów będzie wyglądał inaczej i co za tym idzie, trzymał inny klimat (zrujnowane miasta, fabryki, bagna itd.). Oczywiście także zastępy wroga będą zróżnicowane – na każdej planecie spotkamy przedstawicieli rasy, która ją zamieszkuje. To właśnie walka z nimi ma być elementem gwarantującym sukces grze. Autorzy obiecują wielkie emocje, wrażenia, jakich próżno szukać w produktach innych firm. Otóż nasz bohater nie tyle będzie likwidował przeciwników, co po prostu w obrzydliwy sposób znęcał się nad nimi! Do tego celu posłuży mu urządzenie zwane PNT (Perfekcyjne Narzędzie Tortur), wysyłające promienie – „chwytacze”. Jego działanie opiera się na tym, iż potrafi unieść każdy przedmiot (wroga, skrzynki, baterie) znajdujący się w jego zasięgu, a to, co gracz z nim potem zrobi, zależy tylko od jego pomysowości. Wystarczy, że przytoczę kilka sytuacji z gry (po złapaniu koleśka promieniem): miotamy nim o ziemię (dopóki się nie rozleci, czyli około 4 razy); zrzucamy go z wyso-



kości (ładnie się płaszczy); wrzucamy do stawu (bul, bul, bul); wkręcamy go w wirujący pod sufitem wiatrak (tak wygląda kurak bez głowy...); wyciskamy soki, wrzucając go do maszyny mielącej odpadki (i po co krzyczyć?); przypalamy w pobliskim ognisku (ognia?). MOCNE! Ale to nie koniec. Oprócz wiązki promieni, w naszym asortymencie znajdują się bardziej tradycyjne bronie, takie jak rakietki, granaty, miny – pozwalające na jeszcze większą rozwałkę!

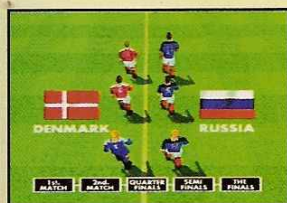
Najważniejsze, że ten cały „miód” zostanie podany na prawdziwie „złotej tacy”. Oprawa graficzna i dźwiękowa będą przewyższały to, co widzieliśmy i słyszeliśmy we wcześniejszych grach Shiny! CZADOWO!!!

Libero Grande

Sezon piłkarski ruszył pełną parą – rozpoczęły się eliminacje do Mistrzostw Europy, powoli rozwija się maraton pod tytułem Liga Mistrzów. Niedługo ukażą się kolejne odsłony mrowianych konsolowych hitów piłkarskich, w postaci FIFA 99 i długo przez wszystkich maniaków oczekiwane ISS PRO 98. Zwłaszcza co do ostatniego wyżej wymienionego tytułu nikt nie ma wątpliwości, iż po raz kolejny PSX powinien pokazać swój lwi pazur wszelkim „blaszakowym” gałom. Zwody, parady, doskonała animacja – tego wymaga się od dobrej piłki. Je-



dnakże żyjemy w czasach, w których wszelkie nowinki są godne polecenia i nerwowo oczekiwane od programistów. Z pomocą twórców ze stajni Namco być może jeszcze w tym roku kalendarzowym stanie na półkach sklepowych i waszych Libero Grande.



Cóż takiego niezwykle ma w sobie zawierać Libero Grande? Odpowiedź jest nadzwyczaj prosta – w przeciwieństwie do wszystkich dotychczas ukazujących się na rynku piłek kopanych, nie kieruje się ca-



wość zabawy w 2 osoby przeciw sobie, a także przeciw bezdusznej maszynie. Nie zapomniano o fanatykach rozgrywek turniejowych. Jak na razie nie podano oficjalnej daty premiery Libero Grande – należy jednak trzymać kciuki, by nastąpiło to jak najszybciej.



Wielkimi krokami zbliża się także premiera Quake'a 2 w wersji na PlayStation. Plotki mówią, że premiera odbędzie się już w listopadzie, a Activision zbytnio ich nie dementuje, więc coś w tym jest. Czekamy z niecierpliwością!

Activision zapowiada wydanie gry pod znajomym tytułem Space Invaders. Zmianie ulegnie oczywiście grafika, a pomysł pozostanie ten sam. Autorzy zapowiadają grywalność jak za dawnych lat, tyle, że faster, better, more. Zobaczymy co z tego wyniknie.

Nintendo ogłosiło datę wydania Zeldy 64 (Japonia) na 14 Listopada. Podobno cartridge są już w produkcji, a figurki przedstawiające główne postacie czekają na „rzucenie” gry do sklepów...

Na koniec jeszcze report z sieci VidTrac. Jak widać, pałeczkę pierwszeństwa przejęło WWF Warzone. Goldeneye 007 trzyma się kurczowo pozycji trzeciej, zaś Banjo-Kazooie nieoczekiwanie spadło na miejsce czwarte. Na ostatniej lokacie Mission Impossible. Tabela przedstawia w kolejności Miejsce/tytuł/platforma/zyski; dane z dnia 13 września 1998.

1. WWF Warzone (N64) \$300.22
2. WWF Warzone (PSX) \$200.11
3. Goldeneye 007 (N64) \$193.29
4. Banjo-Kazooie (N64) \$173.80
5. Mission Impossible (N64) \$167.62

Wiadomość z ostatniej chwili: ASSAULT będzie sprzedawany w Polsce w zestawach z kartą pamięci lub Dual Shockiem. Sama gra będzie kosztować poniżej 200 zł.

Wielu polskich dystrybutorów zamierza stopniowo obniżać ceny gier, podobnie jak Sony obniża cenę swojej konsoli PSX.

Newsy zebrał i opracował NOL – korzystając ze sprzętu Klubu Internetowego PASJONET w Krakowie

20-21 neo

wywiad

Tomb Raider to gra, której nikomu nie trzeba przedstawiać. Wkrótce doczekamy się trzeciej już części i z tej okazji zamieszczamy wywiad z jej twórcami oraz... „prawdziwą” Larą Croft, czyli modelką Nell McAndrew, która zagra jej rolę w filmie.

Pytanie: Wielu graczy obawia się, że nowe przygody Lary będą próbą zarobienia pieniędzy na starym, wyeksploatowanym już po-myśle. Czy możecie rozwiązać te wątpliwości?

Odpowiedź: To może zabrzmieć jak zwykła przechwałka, ale problem wtórności absolutnie nas nie dotyczy. Ponad połowę naszej mocy twórczej poświęciliśmy na poszukiwanie nowych rozwiązań zmieniających oblicze gry.

P: Czyli...?

O: Oj, to bardzo złożone pytanie. Główną zaletą TR 3 będzie zerwanie z liniowością rozgrywki. Tym razem do punktu X wieść będzie pięć, sześć ścieżek, a nie jak to miało miejsce uprzednio, jedna.

P: Skoro mowa o podróżach, to czy możecie odsłonić rąbką tajemnicy i zdradzić naszym czytelnikom, gdzie tym razem zawita Lara?

O: To żadna tajemnica.

Przygoda rozpoczyna się w Indiach, następnie Lara odwiedzi Londyn, Obszar 51, Południowy Pacyfik, aż w końcu trafi na Antar-

ktę. Co ciekawe, kolejność poziomów nie będzie z góry ustalona, a zadecyduje o niej gracz.

P: Czy podczas podróży napotkamy nowych wrogów?

O: Oczywiście. Ich liczba nie jest jeszcze określona, ale na pewno będzie ich więcej niż w obu poprzednich częściach razem wziętych. Jednak to nie ilość, a jakość będzie stanowiła o ich potędze. Nowe algorytmy odpowiedzialne za Sztuczną Inteligencję są wręcz doskonałe.

P: Wygląda na to, że Lara będzie w poważnych opałach.

O: Szanse obu stron zostały odpowiednio wyważone. Wrogowie są sprytniejsi, lecz za to Larze przybędą nowe bronie, a także... pojazdy! Skutery, jeepy, łodzie...

P: Tomb Raider, to walka, lecz równocześnie i rozwiązywanie zagadek. No właśnie, co z zagadkami?

O: Puzzle, to kolejny element, który nabierze nowego wymiaru. Zagadki będą nie tyle trudniejsze, co bardziej złożone. Wyszliśmy tutaj z założenia, że ciekawiej jest urucho-

mić jeden skomplikowany mechanizm niż kilka prostych.

P: Czy zmiany dotkną także oprawy graficznej gry?

O: Tak, TR 3 będzie oparty na zupełnie nowym engine graficznym. Większa rozdzielczość, ładniejsze tekstury, bogatsza kolorystyka, ciekawsze efekty specjalne, jak np. padający śnieg, to podstawowe zalety „trójki”. Ważną sprawą jest fakt, że gra nie straci przy tym swojej płynności.

P: A co pani sądzi na temat TR 3? (To pytanie skierowaliśmy do Nell McAndrew).

O: Myślę, że chłopcy z EIDOS jak zwykle spisz się na medal.

P: Również mamy taką nadzieję. Ale zostawmy temat gry i porozmawiajmy chwilę o pani. Jak dostała pani rolę Lary?

O: Wybory odbyły się w ramach konkurencji wielu modelek – ja wygrałam...

P: Dlaczego chciała pani dostać tę rolę? Co jest takiego ekscytującego w byciu Larą?

O: Podobnie jak ona mam ducha walki, lubię wyzwania. A wcielenie się w postać tak twardej i zdecydowanej kobiety to nie lada wyzwanie.

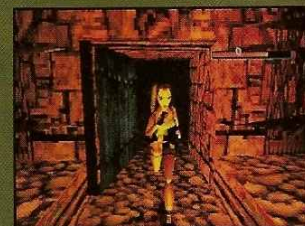
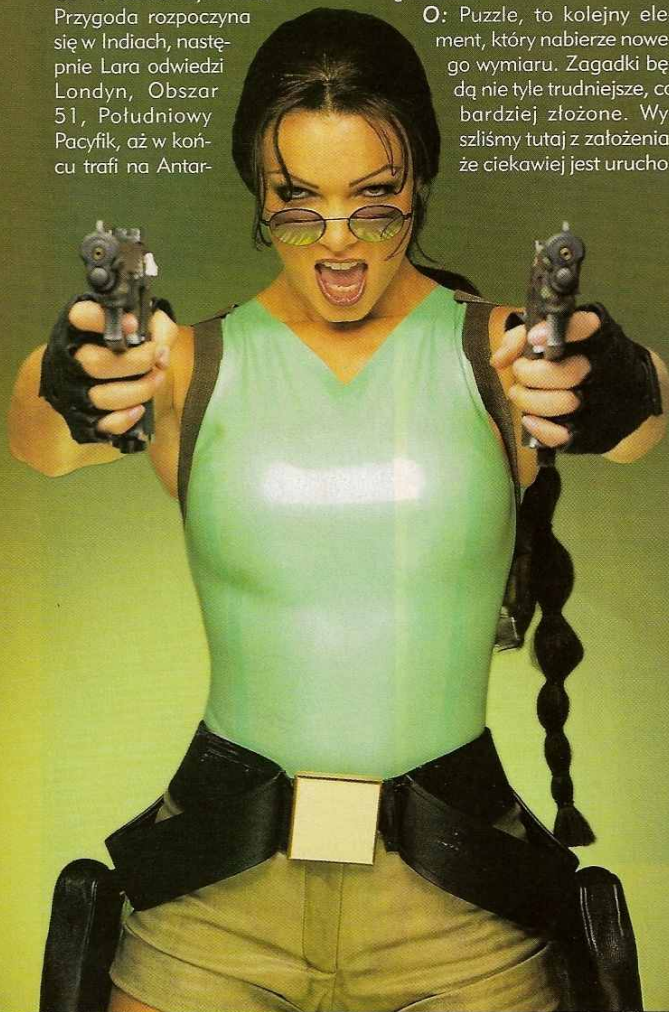
P: Czy ma pani jakieś specjalne predyspozycje do grania tej roli?

O: Mam naturę podróżnika, podczas swoich wojaży odwiedziłam już z połowę świata. Nie bez znaczenia są także moje warunki fizyczne, a w szczególności duże... khmmm... płuca.

P: Kiedy więc będziemy mogli podziwiać panią na dużym ekranie?

O: Tego jeszcze nie wiadomo, ale z pewnością już niedługo.

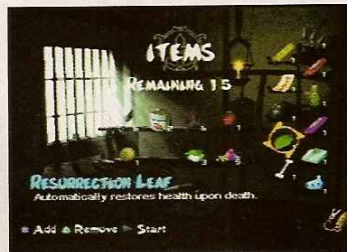
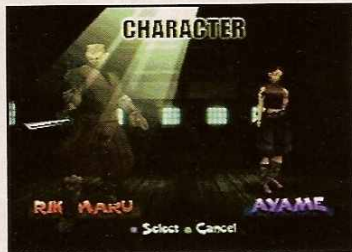
Dziękujemy za rozmowę i życzymy powodzenia!



PlayStation.

Wydawca: **ACTIVISION**
 Produkcja: **SONY JAPAN**
 Termin wydania: **Pazdziernik 1998**
 Liczba graczy: **1**

Wykorzystuje: **Memory Card, Dual Shock**
 Ocena: **5/7.5**



MERLIN

Są śmiertelnie skuteczni, wojownicy cienia, przemycają wśród drzew, po dachach pagód czy wąskimi uliczkami japońskich wiosek. Dzięki linie ze specjalnym uchwytem – kaginawa, ninja może dostać się niemal wszędzie. Porusza się bez wzbudzania najmniejszego szmeru, kiedy przemycą wśród cieni, nikt nie jest w stanie go dostrzec, a jego kroków nie słyszy nawet czujny pies. Opada bezgłośnie na swoją ofiarę, robiąc to, czego został nauczony. Zadaje śmierć. Jego ruchy są pewne, a miecz szybki. Przebija na wylot ciało ofiary lub podrzywa gardło. Wystarczy jeden krótki błysk na krawędzi ostrza, aby przeciwnik z charczeniem zwałił się na ziemię. Z dachu uważnie obserwuje kroki samuraja przechodzącego po-

Po japońskiej wersji **TENCHU** przyszedła kolej na europejską edycję, gdzie japońskie krzaczki i ideogramy zastąpiły rodzinne litery arabskie. **TENCHU**, jak głosi podtytuł, to gra o cichych zabójcach - ninja.

nżej, by w odpowiednim momencie zeskoczyć, wykonać jedno cięcie i pozwolić mu się cicho wykrwawić.

TENCHU jest grą bardzo nietypową. Nie jest to zwykła rąbanka czy zręcznościówka. Zadaniem ninji nie jest wyrżnięcie wszystkich co do nogi, a ciche skradanie się i eliminacja tych, którzy mogliby przeskodzić mu w wykonaniu jego misji. Ninja, którego krokami kieruje gracz, służy dobru. Zabija tylko tych, którzy na to zasługują, nie morduje niewinnych. Wysyłany jest dopiero wtedy, gdy zwykle środki zawodą. Jego praca musi odznaczać się perfekcjonizmem, a o jego pobycie w wiosce mieszkańcy dowiedzą się dopiero wtedy, kiedy już go tam nie będzie.

Ninja, mimo iż jest wyszkolonym wojownikiem, nie może nie doceniać przeciwników. Każdy samuraj jest niezwykle groźny w otwartej walce, dlatego siła ninji polega na zaskoczeniu. Jeśli uda mu się zająć przeciwnika od tyłu, wystarczy jeden cios. Kiedy jednak samuraj orientuje się, że coś jest nie tak i wyciągnie broń, będzie to oznaczało długą i nieprzyjemną walkę, której hałas może zaalarmować innych strażników. Wtedy ninja, chcąc nie chcąc, musi salwować się ucieczką, by powrócić jako cichy cień w bardziej sprzyjającej chwili. Najczęściej ninja porusza się po dachach, ale w niektórych miejscach tłoczniej jest tam niż na ziemi. Nie można też czuć się w pełni bezpiecznym kilka metrów nad powierzchnią gruntu. Część przeciwników opanowała bowiem sztukę



wskakiwania na dachy. Można takiego w czasie walki zrzucić, lecz i tak po chwili wdrapie się na górę. Wygodniejsze i bardziej skuteczne jest wrzucanie przeciwników do wody.

Wyposażenie ninji jest również zabójcze jak on sam. Wojownik cienia nosi ze sobą cały arsenał gadżetów pomagających mu w bezgłośnie poruszaniu się wśród nieprzyjaciół i zadawaniu śmierci. Jego sakwy zawierają metalowe gwiazdki – syuriken, buteleczki ze środkiem nasennym, trefne sakiewki – gos-hikimai, służące do odwracania uwagi nieprzyjaciół, ciastka do zatykania buzi krzykaczom, bomby – kansyakudama, także dymne, miny – jirai, apteczki – jin-meitan i stalowe pająki – makibishi, rzucane przeciwnikom pod nogi w czasie ucieczki. Są to przedmioty zwyczajne, łatwo dostępne. Inne, specjalne, swoim działaniem sięgają już w wymiar magiczny. Po odczytaniu manuskryptu ciała ninji staje się niezniszczalne, dopóki otacza je żółta poświata, różnokolorowe zwoje umożliwiają teleportację, podpalenie przeciwnika czy stworzenie kukły odwracającej uwagę. Mały zielony listek ujawnia swoje działanie w przypadku wy-



NINJA

Stealth Assassins

czepiania się energii życiowej wojownika – ożywia go, przywracając połowę połowę żywotności. Rzucona kość sprowadza psa, który walczy u boku ninji. Szata pozwala upodobnić się na krótką chwilę do przeciwników. Kiedy ninja zostanie zauważony, może ratować się, dmuchając w piszczalkę, która wydając odgłosy kaczki, kota lub słonia przekona samuraja, że oczy jednak go mylą. Ninja może też nosić lekką zbroję, która osłania go przed ciosami nieprzyjaciół, nie krępując mu przy tym ruchów.

O zbliżeniu się do przeciwnika informuje mały, niebieski znak zapytania w lewym, dolnym rogu ekranu. Rośnie on w miarę podchodzenia bliżej. Kiedy wróg spojrzy w stronę ninji, pojawia się wykrzyknik na żółtym tle, dając ostatnią szansę na zejście z pola widzenia. Kiedy pojawią się dwa wykrzykniki będą na czerwonym tle, oznacza to, że jest już za późno i przeciwnik ruszył do szarży. Można się na powrót schować, co spowoduje pojawienie się znaczka z wykrzyknikiem i znakiem zapytania, który wkrótce zmieni się znów w pytańnik. Samuraj zacznie się zastanawiać, gdzie podział się ten ninja. Po chwili jednak da spokój i schowa miecz.

Na usługach prawego lorda Matsunoshin Gohda znajduje się dwójka ninji. Mężczyzna – Rikimaru jest bardzo poważny i zdyscyplinowany. Ciężko pracował na swoje umiejętności. Kiedy jego mistrz Shiunsaï zrezygnował z pozycji głowy szkoły ninja Azumashinobu, Rikimaru zajął jego miejsce. Ścisłe przestrzega prawa ninja, a emocje okazuje bardzo rzadko. Ayame jest kobietą ninja. Patrząc na nią, nikt by tego nie pomyślał. Ubiera się kolorowo i śmiało (patrz również cheaty!). Nie znała swojej ro-

dziny i być może dlatego opiekuje się córką lorda Gohdy – księżniczką Kiku, z którą czuje się blisko związana. Okrutna, zabija szybko z zimną krwią. Jest bardzo pewna siebie i jest to pewność w pełni uzasadniona.

Nastrój zbudowany w grze jest niesamowity. Otoczenie zaprojektowane jest tak, by wierne oddawać obraz dawnych japońskich wiosek. Przedmioty codziennego użytku leżą pozostawione przez – najczęściej – śpiących wieśniaków. Dalsze budynki spowijają mrok, a bliższy teren często jest zamglony. Lasy, jaskinie, korytarze, tunele, pagody, ogrody, stawy, malutkie wodospady i niewielkie, półokrągłe japońskie mostki składają się na niepowtarzalny klimat gry. Klimat pełen napięcia i niepokoju. Klimat, który towarzyszy filmom Kurosawy, doskonale akcentowany orientálną, niespokojną muzyką.

Twórcy gry nie ustrzegli się jednak kilku błędów. Największym jest niedopracowany ruch kamery, która sama nie ustawia się jak należy. Trzeba ją do tego przekonywać, korzystając z dodatkowego przycisku i strzałek kierunkowych, choć i tak nie zawsze się to udaje. Drugim jest sterowanie. Kiedy dojdzie do ot-

wartej walki na miecze, największy problem stanowi ustawienie ninja przodem do przeciwnika. Jeśli jednak komuś nie straszą takie problemy, niech śmiało sięga po tę grę, bo naprawdę warto. ■



Shining

Force 3

MIGUEL

SEGA SATURN

Wydawca: SEGA

Produkcja: DSP

Termin wydania: Sierpień 1998

Liczba graczy: 1

Wykorzystuje: Memory Card

Ocena: **4/5**

Dawno temu, a może całkiem niedawno, w dalekich krainach, a może całkiem bliskich, żyły obok siebie dwa plemiona – Destończycy i Aspiriczcy. Jak to zwykle w historii bywa, sąsiedzi walczyli między sobą o ziemię. Gdy po kolejnym sporze władcy obu państw mieli rozpocząć rozmowy pokojowe, na scenę akcji wkroczył tajemniczy zakon mnichów. Żli braciszkanie porwali jednego z władców i nad światem znów zawisło widmo wojny. W tym momencie rozpoczyna się twoja przygoda. Jako przywódca grupy najemników rozpoczynasz misję zapobieżenia wojnie – jak to kiedyś śpiewał Dezerter: „Wszyscy walczą o pokój, aż się leje krew.”

Zanim przystąpisz do wykonania dziejowej misji, musisz skompletować dzielną drużynę. W jej skład może wchodzić ponad 10 postaci należących do różnych spotykanych w fantasy ras, jak ludzie, elfy, wilkołaki, centaury i wiele innych. Każdy z bohaterów ma swoją własną profesję, są to np. mag, mnich, wojownik. Podczas kolejnych turowo rozgrywanych potyczek z potworami, takimi jak szkielety, smoki i innymi, jakie oferuje każda gra RPG, możesz korzystać z różnego rodzaju magicznych zaklęć – są wśród nich uzdrawiające, usypiające, ogniste i inne. Po kilku stoczonych bitwach istnieje możliwość modyfikowania

Można chyba zaryzykować stwierdzenie, że SHINING FORCE 3 stanowi saturnowy odpowiednik FINAL FANTASY TACTICS - PSX-owego taktycznego rolpleja, na którego europejską premierę wciąż czekają posiadacze szaraków.



cech postaci – tej dodać to, drugiej tamto. Normalnie, jak to w grach RPG bywa. Podczas dodawania punktów postaciom należy zwrócić baczną uwagę na indywidualne cechy postaci – mag najlepiej radzi sobie z zaklęciami, czego nie można powiedzieć o zakutej pale, czyli silnym rycerzu. W toku „ewolucji” postaci mogą po pewnym czasie zmienić swoją klasę, na przykład mag w czarodzieja, dzięki czemu stanie się osobnikiem jeszcze groźniejszym dla wszelkiego rodzaju pokrak, z którymi przyjdzie mu walczyć.

Walka w Shining Force 3 odbywa się w turach. Nie ma co liczyć na brawurowe ataki (no, może tylko na początku), w większości wypadków bitwę będzie trzeba starannie zaplanować. Osoby grające wcześniej w SHINING THE HOLY ARK czy PSX-owe VANDAL HEARTS będą się czuły jak w swoim żywiole.

Od strony graficznej SHINING FORCE 3 nie stanowi jakiejś rewelacji, choć do złych się także nie zalicza – świat odwzorowany jest w trzech wymiarach, tła

są stonowane, ładne, postacie wyraźne, kolorowe i dość dobrze animowane. Bardzo ładnie przedstawione są ataki – kamera najjeżdża na walczących i w zbliżeniu widzimy każdy cios.

Jedyny mankament, mocno odczuwalny podczas



rozgrywki, to całkowiata niemożność „przeskoczenia” wielominutowych rozmów między bohaterami... Czary też można było lepiej dopracować. Ale po około godzinie zabawy można się do tych drobnych wad przyzwyczaić. A po kolejnych nie sposób będzie oderwać się od konsoli, by iść do szkoły.

Wszyscy wielbiciele saturnowego hitu sprzed roku – SHINING THE HOLY ARK – będą zachwyceni. Szkoda, że gry takie jak SHINING FORCE 3 czy AZEL: PANZER DRAGON SAGA nie pojawiły się przed rokiem. Naprawdę szkoda...



recenzje

FUTURE COP

dr BATON

Grę rozpoczyna świetnie wyrenderowane intro, pokrótce przedstawiające obecną sytuację na ulicach Los Angeles w 2100 roku. Dzieje się bardzo źle, przestępczość sięga właśnie zenitu. W tym momencie do akcji wkracza policyjny mech – X-1-Alpha.

Gra oferuje nam 15 różnicowanych i niezwykle rozbudowanych poziomów przeznaczonych do totalnej demolki. No, może prawie totalnej, gdyż przed każ-

WŁADZA

Tym razem przyjdzie nam pokierować losami nieustraszonego gliniarza, przemierzającego ulice Los Angeles w swoim super opancerzonym i uzbrojonym robocie. Tak więc do boju, stróżu prawa!



dym zadaniem czeka cię krótka odprawa przedstawiająca rozkazy, które otrzymałeś od dowództwa. Będziesz ratować zakładników, niszczyć fabryki narkotyków, a nawet likwidować przywódców gangów! Z reguły jednak i tak wszystko sprowadzi się do wyżej wspomnianej demolki, bowiem przez cały czas poruszasz się w swoim robocie. A jeśli chodzi o niszczenie, to jest w czym wybierać – przed każdą misją będziesz mógł dowolnie skonfigurować uzbrojenie swojej maszyny. Robot ma trzy sloty, w które możesz wkładać takie narzędzia zagłady, jak: Mini-Gun, Gatling Laser, Flamethrower, Electric Gun, Hellfire Missile, Concussion Beam, Mortar Launcher i inne. Imponujący arsenał nieprawdaż?

Bawić możemy się w dwóch trybach: Crime War – szereg połączonych filmkami misji oraz bardzo ciekawym i oryginalnym Precinct Assault. W drugim trybie twoim zadaniem jest eskorta czołgu, który musi dotrzeć do bazy przeciwnika, zanim konkurent zrobi to samo. Możesz wezwać wsparcie lotnicze, przejmować neutralne wieże strzelnicze oraz dowolnie dezelować sprzęt przeciwnika. W obu trybach można szaleć we dwóch graczy na podzielonym ekranie. Akcją gry możesz obserwować z kilku dostępnych widoków zza robota, wszystko oczywiście w izometrycznym rzucie.

Grafika w grze jest bardzo fajna. Zarówno ty, przeciw-

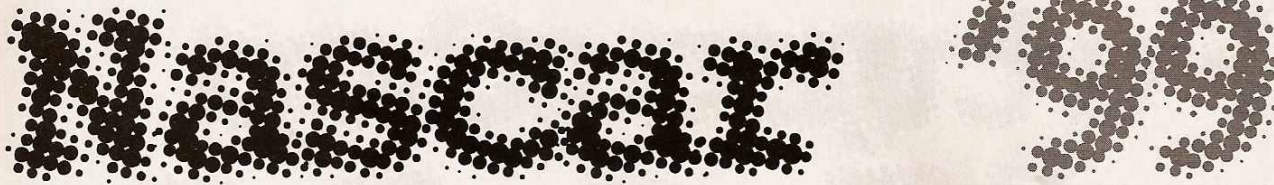


nicy i „areny”, na których toczy się walka o przetrwanie, dopracowane są do najmniejszych szczegółów. Najbardziej jednak podobają mi się wszelkiego rodzaju eksplozje. Są kolorowe, duże i piękne. Po prostu wspaniałe. Naszym towarzyszem doskonałym, dynamiczną muzyką, która idealnie oddaje klimat rzeźni odbywającej się na ulicach Miasta Aniołów. Ponadto odgłosy wybuchających przeciwników, działka siekającego pancerni konkurentów oraz to, co najlepsze, czyli radiowe rozmowy policjantów! Przez cały czas jesteśmy nawigowani miłym głosem porucznik Mendozy. Pani Mendoza cały czas informuje nas o sytuacji w danym sektorze, o naszym następnym celu i innych szczegółach, które nieraz mogą uratować ci życie.

FUTURE COP to bardzo dobra pozycja dla osób czujących klimat mrocznej przyszłości, lubujących się w przełączaniu wszelkiego rodzaju guzików oraz oczywiście niszczeniu wszystkiego, co stanie im na drodze. A wszystko tylko w jednym celu: służyć, chronić i... przetrwać. ■




PlayStation.
Wydawca:
ELECTRONIC ARTS
Produkcja
ELECTRONIC ARTS
Termin wydania:
Październik 1998
Liczba graczy:
1-2
Wykorzystuje:
Memory Card, Dual Shock
Ocena
4
15



PlayStation.

Wydawca: EA SPORTS
 Produkcja: EA SPORTS
 Termin wydania: Październik 1998
 Liczba graczy: 1-2
 Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
 Ocena: **4/5**

FIFA '99, NFL '99, NHL '99, NBA '99 i... ELECTRONIC ARTS co roku uderza ze swoimi wyznaczając drogę, jaką powinni iść inni twórcy. NASCAR '99 to ich kolejna propozycja na nadchodzący rok 1999. Co prawda trochę wcześniej niż zwykle, ale Liczy się tylko to, że jest w co pograć!

tak! NASCAR '99! sportowymi seriami, twórcy. NASCAR '99 roku 1999. komu to przeszkadza?

dr BATON

Nascar to bardzo popularny gatunek wyścigów u naszych dalekich zachodnich sąsiadów. Na torze znajdują się 24 pięknie podrasowane maszyny, zaś jedynym celem siedzących za kółkiem kierowców jest zwycięstwo. Graficznie gra nie różni się bardzo od gry z serii NASCAR wydanej rok temu, choć zauważalne są delikatne poprawki. Jedyne, na co można ponarzekać, to fakt, że trasy są raczej mało urozmaicone. Jednak nie uznałbym tego za wadę, ponieważ tor, na których będziemy się ścigać, wiernie odzwierciedla tę oryginalną z prawdziwych wyścigów Nascar. Zmagania na torze możesz obserwować z kilku kamer zewnętrznych oraz dwóch wewnętrznych (z widokiem zza szyby i „z rękami na kierownicy”). Moim zdaniem najfajniej jeździ się właśnie z rękami na kierownicy, gdyż to właśnie ten widok dodaje grze realizmu

i dynamizmu, choć trochę ogranicza widok. Bardzo podoba mi się również wygląd samochodów. Wszystko jest niesamowicie naturalne, prawdziwe. Wprawne oko rozpozna marki tych stalowych maszyn. Samochody pomalowane są dokładnie tak samo jak w rzeczywistości (czytaj: mają dokładnie tych samych sponsorów, co w rzeczywistości, czyli mają odpowiednie reklamy na karoserii). Podczas licznych przepychanek między samochodami nieraz zdarzy ci się, że stracisz jakieś elementy karoserii, np. maskę. Zarówno kraksy jak i fizyka zachowania się wozu na torze są imponujące. Przed wyścigiem możesz dowolnie zmieniać parametry techniczne wozu, takie jak np. ciśnienie powietrza w oponach, wysokość zawieszenia, ilość paliwa czy nawet kąt nachylenia tylnego spoileru. Te z pozoru błahe rzeczy mogą mieć bar-

dzo istotny wpływ na wynik wyścigu. Dla laików przewidziano również możliwość ustawienia wszystkich opcji tak, aby gra była jak najbardziej arcade'owa. Szkoda tylko, że gra traci wtedy cały swój klimat.

Ścigać się możemy w standardowym trybie Single Race lub Championship. W mistrzostwach przystępujesz do serii wyścigów na wszystkich dostępnych trasach. Najpierw regulacja parametrów wozu, potem czas na chwilę treningu, klasyfikacja i możemy się ścigać. Trzeba powiedzieć, że NASCAR to gra bardzo trudna, ale przy tym szalenie wciągająca. Zanim rozpracujesz, jak ustawić wszystkie parametry wozu, aby zacząć triumfować na trasie, minie naprawdę dużo czasu. Nie zamierzam podawać na to gotowej recepty, gdyż to zależy już tylko od indywidualnego stylu jazdy. Oczywiście nie tylko od tego będzie zależał końcowe zwycięstwo. Musisz również nauczyć się dobrze jeździć, odpowiednio wchodzić w zakręty, wyprzedzać przeciwników po zewnętrznej. To wbrew pozorom bardzo trudna sztuka.

Z tego pośpiechu zapomniałem powiedzieć o dźwięku. Ryk silnika brzmi niezwykle realnie. Ponadto każdy nasz manewr na torze jest dokładnie komentowany, co sprawia, że człowiek czuje się, jakby autentycznie siedział w maszynie! NASCAR '99 to doskonała symulacja, przeznaczona raczej dla prawdziwych wyjadaczy. Szczerze polecam. ■



recenzje

MOTO RACER 2

Kolejny raz mamy okazję poczuć moc superścigaczy i latających jak ptaki maszyn crossowych. Będziemy niemal czuli te cacka pod sobą, bowiem nadszedł MOTO RACER 2 - król prędkości i adrenalinowego kopa!

NOL

Yeah! To jest to! Odjazdowe intro, ostra jazda na motorze i punkowe rify wprawiają mnie w dobry nastrój.

Gra oferuje nam trzy warianty rozgrywki: trening, pojedynczy wyścig i mistrzostwa. Practice to nieskrępowana jazda po odkrytych w trybie Championship trasach, także w trybie Time Attack. Single Race jest dokładnie tym, o czym myślicie, dużo ciekawiej przedstawia się natomiast tryb Championship, w którym możemy wybrać jedno spośród pięciu rodzajów zawodów (Super Bike Championship, MotoX Championship, Duel Moto Championship, Custom Championship, Ultimate Championship). Super Bike Championship to seria wyścigów na trasach dla superszybkich ścigaczy. MotoX zapewni nam rozrywkę w isticie crossowym stylu, a Duel Moto to połączenie dwóch wcześniejszych trybów. Aby móc uczestniczyć w Ultimate Challenge (odpowiednio trudniejszym), trzeba skończyć wszystkie trzy rodzaje zawodów na pierwszym miejscu.

Ciekawą innowacją w stosunku do części pierwszej jest edytor tras. Ma on spore możliwości, przy banalnie prostej obsłudze. Możemy tworzyć podjazdy, kilka rodzajów muld, ustawiać chekpointy, a także zrobić własne zawody w Custom Championship. Jednak nas najbardziej interesuje hardcore'owa jazda. Geez! Gdy zobaczyłem tę gierkę, myślałem, że odhrunę. W oczy rzuca się bardzo ładna (mimo niskiej rozdzielczości) grafika. Nasz „motorniczy”

wygląda bardzo realistycznie i podczas zakrętów balansuje ciałem. Muszę dodać, iż autorzy gry nie wykupili żadnych licencji od producentów motocykli i stworzyli kilka maszynek różniących się przyspieszeniem, maksymalną prędkością, przyczepnością oraz jakością hamulców. Motory wykonane są starannie, trasy także zrobiono bardzo porządnie i z dbałością o szczegóły. Wyścigi odbywają się w różnych scenariach, a warunki pogodowe ulegają zmianie. Można jechać zarówno podczas dnia, jak i nocą – wtedy na trasie zapalają się lampy i wszystko wygląda inaczej. Tekstury użyte do pokrycia terenu po obu stronach toru są różnorodne i ładne.

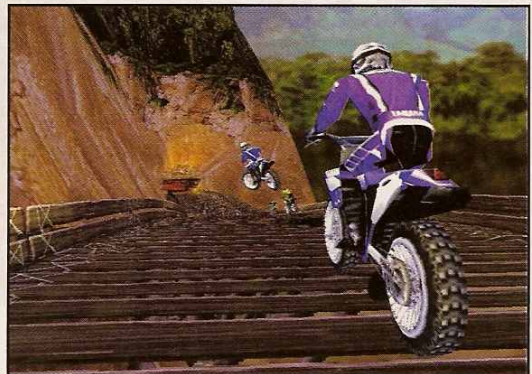
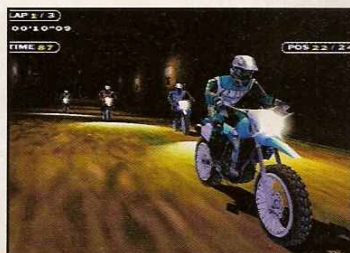
Gdy jedziemy 320 km/h, to czujemy prędkość jak cholera! Każdy ruch musi być precyzyjny, w przeciwnym razie zostaniemy na szarym końcu. Albo wysokie skoki na motocrossowych maszynkach – to trzeba zobaczyć! Analogowy pad jest obowiązkowy, gdyż granie na cyfrówce to morderca. MR2 obsługuje także Dual Shocka i jest jedną z lepiej robiących produkcji. Klimatyczny soundtrack daje czadu. Ludzie! Ta muzyka rządzi! Idealnie oddaje klimat hardcore'owych wyścigów. Wreszcie punkowe rify! Najlepszy jest kawałek z wokalem, który włącza się na niektórych trasach albo na odtwarzaczu CD – wtedy dopiero czuć bluesa!

Najśmieszniejsze jest to, że największa wada MR2 może być jego zaletą. Mowa tu o realizmie, którego właściwie brak. Można sunąć 300 km/h i nagle przywalić w bandę, czego jedynym efek-



tem będzie zmiana prędkości. Czasem jednak gra mnie zaskakuje i takie „bliskie spotkania” kończą się gębą. Można to było lepiej dopracować. Troszkę drażni też niewidzialna barierka po obu stronach jezdni. Na szczęście autorzy umieścili ją kawałek od drogi.

MR2 to zdecydowanie najlepszy zręcznościowy wyścig na PSX, zjadający MOTORHEAD i jego słabiutką muzykę na śniadanko. ■

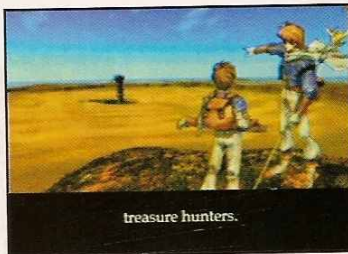


Wydawca:
ELECTRONIC ARTS
Produkcja
DELPHINE
Termin wydania:
Październik 1998
Liczba graczy:
1-2
Wykorzystuje:
Memory Card, Dual Shock
Ocena

5
7.5

VANDAL

Fabula tego uproszczonego RPG osadzona jest w niezbyt wyraźnie zarysowanych czasach, w małej miejscinie położonej pośród spalonych piasków pustyni Mosabiya. Tam to, pośród bezkresnego morza piasku znajduje się Wieża Potworów. Od lat wyruszają do niej nieustraszeni łowcy, aby stawić czoło niebezpieczeństwom i wydrzeć choć trochę bogactw z jego nieprzebranej skarbnicy. Nie chodzi jednak o złoto, lecz o dziwne stworzenia zamieszkujące Wieżę. Potwory bowiem, a w szczególności ich jaja, są bardzo cenione wśród okolicznej ludności. Ty, drogi gracz, urodziłeś się w rodzinie najlepszego z łowców, a twoje spokojne dzieciństwo zostało zakłócone przez śmierć ojca, który pewnego razu nie wrócił z wieży.



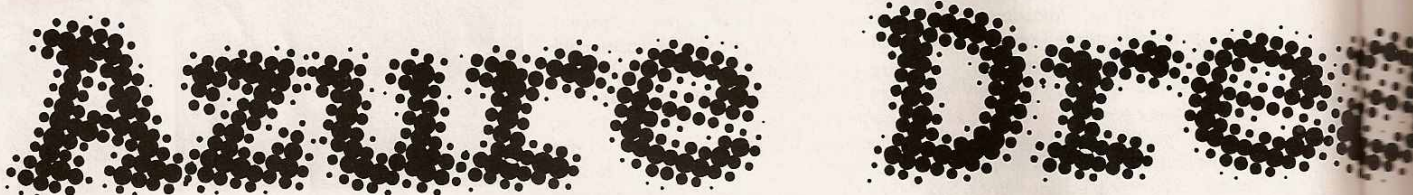
treasure hunters.



He longed with all his heart to hunt for eggs.



Grandp
She must be worried sick about those strange occurrences the day before yesterday.



Japońskie gry RPG na całym świecie zdobywają coraz większe rzesze fanów. Dzieje się tak głównie dzięki olbrzymiej ilości, jaką posiadają prawie wszystkie tytuły tego gatunku. Po prostu RPG wciąga.

PlayStation

Wydawca: KONAMI
Produkcja: KONAMI
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card
Ocena: 2/75

Prawdziwa gra zaczyna się w dniu twoich piętnastych urodzin, kiedy postanawiasz udać się do Wieży, aby tak jak twój ojciec zostać łowcą, a być może dowiedzieć się czegoś o jego tajemniczym zniknięciu. Po rozpoczęciu gry można udać się do wioski, gdzie znajdziesz kowala, u którego można kupić broń, sklep z potworami (tu można opchnąć znalezione jaja), tawernę, świątynię, basen miejski (sauna?) i wiele innych osób i miejsc, które przydadzą się potem w różnych momentach gry. W Wieży twoim głównym zadaniem będzie walka z potworami, które można tępic na tysiąc wymyślnych sposobów – bądźz piąchą, bądźz szabelką, można

też odpalić jakieś czary. Punkty doświadczenia zdobywa się za walkę oraz za unikanie pułapek, których efekty działania są co najmniej nieprzyjemne. Istotą rozgrywki jest jednak poszukiwanie drogocennych jaj, które można sprzedać lub poczekać, aż wykluje się stwór i wtedy oswoić go i wykorzystać do różnych celów. Potwory, pułapki, magia, tajemnice – wszystkie te elementy zgrane razem tworzą pewien dziwny klimat, trudy do określenia, ale wspaniały zarazem. Klimat, który fascynuje gracza, każe mu iść do przodu, aby odkryć w końcu wszystkie tajemnice Wieży. Przyjemne wrażenie sprawiają również rozbudowany system czarów oraz losowo generowane poziomy.

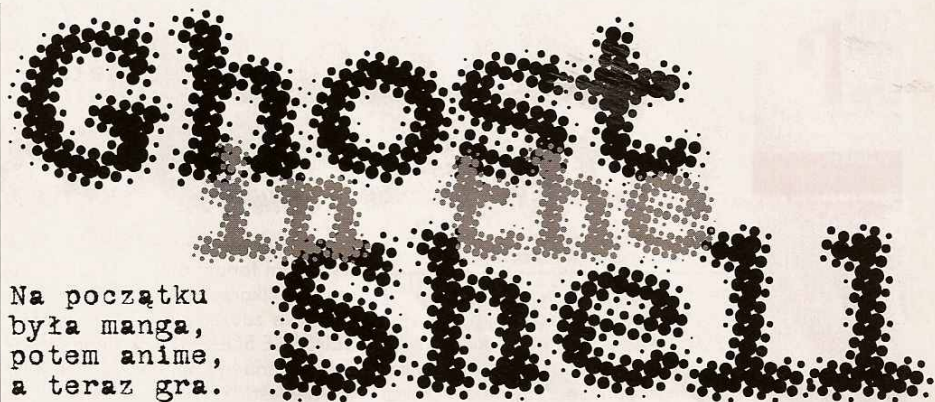
Tyle faktów – czas na wady. Za podstawowy i największy mankament uważam nieudany system zachowywania stanu gry. Dokonać tego można tylko przy przejściu na kolejne piętro Wieży (już samo to jest pomysłem takim sobie), najlepsze jest jednak to, że jeśli podczas eksploracji piętra HP gracza osiągnie zero, to poprzedni save, który pozwalał mu na wejście do Wieży, traci ważność, w wyniku czego po ponownym załadowaniu gry budzimy się w naszym domu w wiosce z pustym plecakiem, zerowym doświadczeniem, i choćbyśmy wcześniej osiągnęli 25 piętro Wieży, to i tak zaczynaemy przygodę od początku... Wątpię, czy ktokolwiek



recenzje

osiągnąwszy 40 poziom chciałby zacząć grę jeszcze raz. Ten jeden mankament odbiera prawie całą przyjemność z gry i niepotrzebnie naraża graczy na zawód i zdenerwowanie. Do wad zaliczyłbym także prawie kompletny brak interakcji z otoczeniem oraz niedorobiony system walki – są np. trudności z prawidłowym unikaniem bądź zablokowaniem ciosu przeciwnika.

Grafika i dźwięk – hmm... tu programiści z Konami nie popisali się, bowiem stylizując grafikę na starszokolną modłę, wyszło im to aż za bardzo, przez co grafika prezentuje się ubogo i po prostu nieciekawie. Spójrzmy na to tak: rok 1998 powoli ma się ku końcowi, wszędzie miliony polygonów, wspaniałe tekstury i trójwymiarowe środowisko, a tu? A tu mamy postacie zrobione ze sprite'ów 2D i kiepskiej



Na początku była manga, potem anime, a teraz gra.

KONSOLITE

„Ghost in the Shell” – manga autorstwa Masamune Shirow jest jedną z najbardziej popularnych mang, nie inaczej jest i w przypadku filmu, który zdobył sobie olbrzymią popularność także w Polsce. A jak wiadomo, to co popularne przynosi zyski, więc nic dziwnego, że ukazała się gra również pod tym samym tytułem.

GHOST IN THE SHELL to trójwymiarowa strzelaninka z perspektywy trzeciej osoby (choć jest możliwość włączenia widoku z kabiny). Gracz ma za zadanie wcielić się w pilota małego, czerwonego robocika o nazwie Fuchikoma. Do ukończenia jest dwanaście misji różniących się charakterem zleconego zadania, raz trzeba będzie zniszczyć wszystkie bomby przed upływem czasu, innym razem wytropić i zniszczyć cyborga w kamuflażu termooptycznym, albo stoczyć walkę na morzu. Nie ma więc czasu na nudę.

Teraz może słowo o naszym małym robociku. Z wyglądu przypomina pajęka, potrafi skakać, unikać pocisków wroga, odskakiwać na boki, chodzić po suficie i ścianach. Jego uzbrojenie stanowi karabin, rakietę samonaprowadzającą i granaty.



Nadszedł czas, by napisać coś o animacjach w grze. Począwszy od in-tr, wszystkie animacje są wykonane znakomicie, postacie są narysowane w stylu mangi i zachowują jej humor, zwłaszcza te z opcji Training. Filmiki w grze z pewnością ucieszą fanów japońskiej animacji, gdyż przewidziano możliwość odtwarzania ich do woli w opcji Movie Replay. Od razu ostrzegam przed wersją niemiecką, gdyż tam wszystkie postacie mają beznadziejnie podłożony głos.

A co z grafiką i dźwiękiem? Grafika jest na wysokim poziomie, wszelkie obiekty z Fuchikomą na czele są wykonane bardzo dobrze, muzyka natomiast to niezłe techno oddające klimat przyszłości. Odgłosy także nie odstają od reszty, chodzenie naszego robocika czy też eksplozje i odgłosy strzałów zostały zrobione profesjonalnie.

Podsumowując, GHOST IN THE SHELL to bardzo dobra pozycja na rynku strzelanin, nowe możliwości walki i szybka akcja sprawiają, że gra się naprawdę znakomicie. Niestety, te dwanaście misji da się ukończyć jednego dnia i to jest chyba jedyny minus tej gry. ■

PlayStation.
 Wydawca: SONY
 Produkcja: THQ
 Termin wydania: Sierpień 1998
 Liczba graczy: 1
 Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
 Ocena: 3,75



jakości tekstury naciągnięte na brzydkie, wykonane z małej ilości polygonów budynki... Plus należy się jednak autorom za dobrą, orientalną muzykę, która wspaniale komponuje się z atmosferą gry.

Biorąc pod uwagę wszystkie za i przeciw, muszę przyznać, że AZURE DREAMS jest grą raczej przeciętną, zrobioną „po staremu”. Sytuację poprawia trochę dobry klimat i fajna muzyka, lecz są one niczym w porównaniu do atmosfery takich dzieł jak FFVII. Może gdyby nie nieudolny system save'owania który kładzie wszystko na łopatkę, może... A tak – jeden punkt za klimat, drugi za muzykę. Amen. ■



PlayStation.

Wydawca: PSYGNOSIS
 Produkcja: PSYGNOSIS
 Termin wydania: Czerwiec 1998
 Liczba graczy: 1-4
 Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap
 Ocena: **3/75**

Adidas Power Soccer '98

Szaleństwo o imieniu Mistrzostwa Świata we Francji przeminęło - gospodarze wygrali.

MIGUEL

Tuż przed czerwcową imprezą, jak grzyby po deszczu, na rynku pojawiały się kolejne produkty spod znaku pęcherza kopanego. Jednym z nich jest ADIDAS POWER SOCCER '98 - druga gra w historii PSX z „trzema paskami” w tytule.

Jak na produkt końca lat 90., APS'98 oferuje wiele opcji zabawy: mecz treningowy, zmagania ligowe, turniej, a także sparing z kolegą czy

koleżanką. Jeśli dodać do tego znane wszystkim fanom gąły prawdziwe nazwiska piłkarzy (co w ostatnich czasach nie zdarza się często - patrz: SENSIBLE SOCCER '98), dobra zabawa powinna być murowana. Niestety, tak nie jest.

Cóż z tego, iż gra oferuje bogaty asortyment zagrań, kiwek, fauli. Co z tego, iż sylwetki zawodników ładnie się prezentują na murawie. Co z tego, że komentarz, jak i oprawa dźwiękowa może się podobać. W APS'98 wszystko rozbija się o słabą, by nie rzec -

kiepską dynamikę gry. Zawodnicy poruszają się po boisku jak nasze pierwszoligowe orły. Jeśli dodać do tego nienajlepszą animację współczesnych gladiatorów (swoboda poruszania zawodnikami po boisku pozostawia wiele do życzenia), niewygodne ustawienie kamer z zapowiadanego na wielki hit tytułu, wyłania się zwykły przeciętniak, jakich wiele na rynku.

Sama nazwa wielkiej firmy nie wystarcza... Być może za rok ujrzemy godnego konkurenta dla FIFA '98 i ISS PRO. Kto wie, może to będzie APS '99? ■



PlayStation.

Wydawca: GREMLIN
 Produkcja: GREMLIN
 Termin wydania: Sierpień 1998
 Liczba graczy: 1
 Wykorzystuje: Memory Card, mouse
 Ocena: **4/75**

Premier Manager '98

Menadżery to gatunek słabo rozwinięty na rynku konsolowym. Są to bowiem gry trudne, a co za tym idzie, skierowane do ograniczonego grona odbiorców. Niemniej pojawiają się i chwają za to ich twórcom.

TEG

Firma Gremlin już od paru ładnych lat zajmuje się produkcją menadżerów piłkarskich na PeCeta. Owoce ich pracy są trzy znakomite części PREMIER MANAGER, które zająłowały światowe listy przebojów. Zdobycie wówczas doświadczenie

zaprocentowało i oto możemy cieszyć się nowym, lepszym PM 98.

Podobnie jak we wcześniejszych częściach serii, gracz może wcielić się w menadżera jednej z angielskich drużyn. W zależności od ambicji, może wybrać zespół z samego dna (IV liga) lub od razu próbować sięgać po najwyższe laury, obierając pieczę nad np. Manchesterem Untd. Jednak w obu przypadkach nie jest łatwo sprostać wymaganiom właścicieli tych drużyn. Dla nich liczą się tylko spodziewane do-

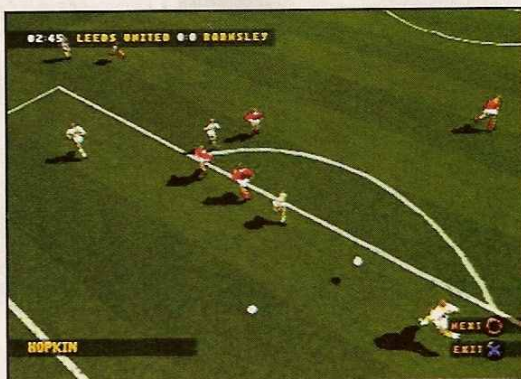
chody, a jak wiadomo: nie ma wyników - nie ma kibiców, nie ma pieniędzy, nie ma pieniędzy - nie ma trenera... Na szczęście nie wtrącają się do prowadzenia drużyny. Wszystko pozostaje w rękach graczy: organizacja

treningów, ustalenie taktyki, decyzje personalno-kadrowe, sfera finansowa (komu ile zapłacić, ustalić ceny biletów itp.). Jeśli więc coś idzie nie tak, to sami są sobie winni!

Rzeczą zasługującą na uznanie, jest sposób przedstawienia spotkań. Zazwyczaj oprawa graficzna była bolączką w grach tego typu, a autorzy PM 98 uraczyli nas doskonałym enginem z ACTUA SOCCER 2. ■

Player Only	Squad & Formation	Min 1 Jul 1997
1 David Wilson	Def *** 73%	Team Rating ***
2 Mickey Salhan	Def *** 73%	
3 Adrian Mosses	Def *** 76%	
4 Darren Sheridan	Mid *** 78%	
5 Alan Mc Zeeam	Def *** 74%	
6 Peter Marksholt	Def *** 74%	
7 Mark Redcross	Mid *** 76%	
8 Martin Doherty	Mid *** 80%	
9 Eric Tinker	Mid *** 74%	
10 Jan-Aage Fjortoft	Att *** 74%	
11 Ashley Ward	Att *** 76%	

Adrian Mosses Left sided Defender





Życie zwierząt to nieustająca walka pomiędzy gatunkami. Gra S.C.A.R.S. jest tego dobitnym przykładem...



TEG

Wśród gier wyścigowych wyróżniamy dwie grupy: symulacje i zręcznościówki. Pierwsze starają się jak najwierniej oddać realizm prawdziwej jazdy samochodem (motocyklem), drugie to zabawa nie skrępowana żadnymi regułami czy prawidłami rzeczywistości. S.C.A.R.S. jest grą należącą właśnie do tej ostatniej grupy.

Zasady gry można streścić w trzech słowach – WIPEOUT na kółkach. To powinno wam powiedzieć wszystko (wyścigi ze strzelaniem!). W grze kierujemy maszynami, które tylko symbolicznie

można nazwać samochodami (ze względu na cztery koła). Generalnie są to uzbrojone po zęby wozy bojowe, sylwetką przypominające przeróżne zwierzaki. Mamy więc: lwa, słonia, nosorożca, rekina, modliszkę oraz ukryte: skorpionca, kobrę i dwa inne, których wyglądu nie zdradzę. Wszystkie maszyny zostały opatrzone specjalnymi charakterystykami, określającymi ich przydatność w grze. Jedne mają lepsze przyspieszenie, inne maksymalną prędkość, a jeszcze inne przyczepność czy siłę ognia. Gracz może więc bez problemu dobrać samochód do swojego stylu jazdy.

Podobnie jak samochodów, tras mamy 9. Oczywiście na początku mamy dostęp jedynie do części z nich (czyt. dwóch), jednak w miarę kolejnych zwycięstw uaktywnią się pozostałe. Każda trasa wiedzie po innym terenie (las, pustynia, góry, kanion, miasto, a nawet pod wodą!), a co za tym idzie, nasz samochód za każdym razem zachowuje się inaczej. Co innego jest pruć przez pustynię, a co innego jechać po ośnieżonych, oblodzonych górach. Dodatkową atrakcję stanowi możliwość zmiany warunków atmosferycznych panujących na torze (zmrok, deszcz itp.). Po takich modyfikacjach nawet te trasy, które – wydawałoby się – znamy jak własną kieszeń, stają się zupełnie nam obce.

Do wyboru mamy cztery tryby rozgrywki: Grand Prix, Time Attack, Vs Mode i Challenge Mode. O ile trzy pierwsze są w mniejszym lub większym stopniu standardowe (np. Vs pozwala na grę do 4 graczy!), o tyle ta czwarta jest pewnym nowum. Zabawa polega tutaj na bezpośredniej rywalizacji (1 na

1) z komputerowym przeciwnikiem, kierującym jedną z ukrytych maszyn. Dopiero zwycięstwo w tych zawodach daje dostęp do nowej technologii. A wygrać nie jest łatwo. Oprócz standardowo wysokiego poziomu trudności, należy mieć na uwadze, iż każda z ukrytych maszyn jest znacznie lepsza



niż te dostępne graczowi. Nie ma co się jednak załamywać, przecież o to chodzi, aby gra starczała na kilka tygodni grania!

Na deser kilka słów o oprawie graficznej. Gdy odpaliłem grę po raz pierwszy, doznałem wstrząsu o mocy 100 Dual Shocków razem wziętych. S.C.A.R.S. miażdży swoją bogatą kolorystyką, wspaniałymi teksturami i rewelacyjnymi efektami świetlnymi (generowanymi w czasie rzeczywistym). Jeżeli programiści nie wykorzystali w 100% możliwości układów graficznych PSX'a, to z całą pewnością niebezpiecznie zbliżyli się do tej granicy. Chwała im za to. S.C.A.R.S. to pozycja obowiązkowa dla każdego maniaka wyścigów i nie chcę słyszeć słowa sprzeciwu!!!

PlayStation.

Wydawca: UBI SOFT
 Produkcja: UBI SOFT
 Termin wydania: Wrzesień 1998
 Liczba graczy: 1-4
 Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap
 Ocena: **4/5**



PlayStation.

Wydawca: ACTIVISION

Produkcja: NEVERSOFT

Termin wydania: Listopad 1998

Liczba graczy: 1

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Ocena



Znani aktorzy występujący w grach ściągają uwagę. I tym razem nie jest inaczej. APOCALYPSE odwiedził bowiem Willis. Tak, TEN Bruce Willis. Jest na co popatrzeć...

MERLIN

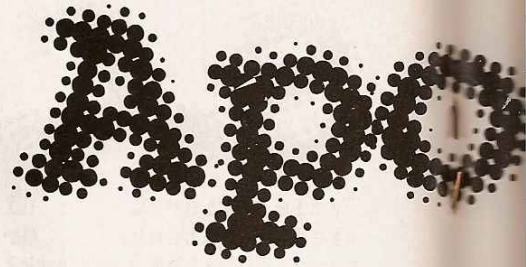
W mrocznej – a jakże – przyszłości religia i nauka stały się dominującymi siłami w cywilizacji. Szare eminencje, zwane Czciogodnymi, przewodzą tym dwóm, sprzecznym siłom. Zapragnęli oni zniszczyć świat (co za filozofia!). W pierwszym akcie swego dzieła uwolnili biblijnych Czterech Jeźdźców Apokalipsy: Śmierć, Wojnę, Zarazę i Bestię. Ktoś musiał ratować świat przed niechybną zgubą. A że tym roku dyżurnym obrońcą świata jest nie kto inny tylko sam Bruce Willis (tak właściwie to gra on tylko Treya Kincaida, ale kto by się przejmował), więc nie ma się czego bać. Panowie, panie, pady w dłoń!



Pierwszym nasuwającym się pytaniem, zaraz po odpaleniu gry jest: dlaczego ten Bruce jest taki mały? Przeciwnicy przerastają gwiazdę filmową o głowę i jeszcze trochę. Lecz nie przeszkadza to w niczym – Bruce wymiata. Przeciwnicy padają jak rażeni piorunami, co traktować można prawie dosłownie. Poza zwykłym pistoletem nasz bohater używa kilku rodzajów laserów, różniących się od siebie kolorem promieni i siłą rażenia, miotacza ognia (bardzo skuteczny – przeciwnicy rzeczywiście się palą, a nie giną jak od kuli) czy wyrzutni rakiet samonaprowadzających (skuteczne, a jakże!). Gra ma aż cztery przyciski fire – po jednym dla każdego z kierunków, dzięki czemu kierunek strzelania jest niezależny od kierunku poruszania się. Dzięki temu Bruce może biec do przodu i ostrzeliwać teren za swoimi plecami. Trzymając naraz dwa przyciski, zmusza się Bruce'a do strzelania pod kątem. Nasz bohater sam z siebie koryguje lekko ustawienie spławy (w tym też góra dół), tak by pociski sięgały celu. System sprawdza się bezbłędnie, zwłaszcza jeśli dysponuje się padem analogowym (kręcąc galką, wymiatamy wszystko wokół Bruce'a). W sytuacjach podbramkowych niezastąpione są bomby niszczące wszystko (poza Jeźdźcami) na ekranie. O stanie naładowania broni specjalnych informuje prawy wskaźnik na górze ekranu. Lewy to zdrówko Bruce'a.

Apokalipsa spełnia się na naszych oczach i – trzeba to przyznać – ma wyjątkowo dobre efekty specjalne. Przejdźcie Bruce'a znaczy szeroki pas zgliszczy, wraków, trupów i kraterów, często wypełnionych wrzącą lawą. Totalna demolka, ale czego nie robi się dla dobra ludzkości...

Helikoptery desantują piechotę, a niekiedy także czołgi, większe nawet od samego helikoptera. Wielkie pancerne bestie walą rakietami i ogniem z miotaczy płomieni. Dłuższa seria unieruchamia je, mniejsze czołgi eksplodują. Na cmentarzu atakują nieumarli-lunatycy, z wiecznie wyciągniętymi przed siebie rękoma. Bardziej groźni są ich lekko nadgnili kuzyni grasujący w kanałach i rzucający granatami, bardzo celnie zresztą. Nie brakuje też żołnierzy zakutych w wielkie zbroje bojowe, robotów, małych i większych samochodów pancernych, dział i całej masy innych, niszczycielskich machin. Nie można pominąć Czterech Jeźdźców Apokalipsy, grających w tym przedsta-



wieniu główne role. Śmierć to niebieskawo, przezroczysty kosiarz o trupiej główce. Bez problemu przechodzi przez ściany, choć jego uderzenia są aż nadto materialne. Podczas walki wzywa zastępy nieumarłych i razi wyładowaniami energii. Plaga jest zielonym stworem granym przez gwiazdę rockową – POE, którego klipy słychać i widać na niektórych poziomach. Walczy się z nim w dyskotecce, wśród różnokolorowych świateł reflektorów, wielkich głośników i głośniejszej muzyki (a jakże – jego własnej). Plaga sprawnie manewruje pod sufitem wskakując na głośniki, skąd cisza zabójcze gwiazdki. Trzecim jeźdźcą, z którym przyjdzie zmierzyć się Bruce'owi, jest Wojna. Gościu wygląda jak terminator z masą cybernetycznych przystawek. Przed jego niebieskim promieniem nie ma ucieczki. Widać, że facet zna się na rzeczy. Ostatnia do rozwałki jest Bestia, wielka i z piekła rodem. Swoim wyglądem budzi skojarzenia z demonem – czerwono-żółta,



recenzje

Apocalypse

skokiem przesadza cały ekran. Walka z nią przebiega etapami. Po skończeniu jednego Bestia niszczy część poziomu, odstawiając wrzącą poniżej lawę. Jeśli Bruce nie chce tam skończyć, musi się spieszyć.

Bardzo mocną stroną APOCALYPSE jest krążąca wokół naszego bohatera kamera. Trzeba przyznać, że zawsze jest na miejscu i to najlepszym z możliwych. Raz podąża za plecami Bruce'a, by w momencie, gdy zbliży się on do miejsca, w którym trzeba trochę poskakać, podjechać do góry i pokazywać akcję lotu ptaka. Niejednokrotnie wskazuje drogę, jaką należy się udać, co nie zawsze jest jednoznaczne. Często wy-



korzystywana jest metoda filmowa – kamera pokazuje jakiś odległy pejzaż, a po chwili wycofuje się i po serii zwrotów robi najazd na głównego aktora tego apokaliptycznego przedstawienia. Wrażenia niesamowite. A trzeba przyznać, że kamera ma co pokazywać. Wielkie, wielopoziomowe levele pełne są półprzezroczystych przestrzeni, gry światła, błysków, blasków i różnokolorowych poświat. Światło, jego natężenie i kolor zabarwia wdżianko Bruce'a, dopełniając obrazu. Ładnie się to wszystko rozwała, czemu towarzyszą imponujące eksplozje, kolejne orgie światła i szcęk rozpryskujących się materiałów – szkła i metalowych konstrukcji. Dokładność grafiki jest niesamowita. Widać każdy szczegół, a jeśli kamera podjedzie bliżej, można bez trudu rozpoznać w biegającej postaci znaną gwiazdę z Hollywood.

Twórcy gry jakby od niechcenia wspominają, że ruchy głównego bohatera zostały ze ściągnięte przy pomocy technologii motion-capture z oryginalnego Bruce'a. Jeśli się dobrze przyjrzeć, można znaleźć podobieństwa – postać wydaje się bardziej krepą niż w większości gier tego typu, po prostu wygląda jak Bruce, rusza się jak Bruce, a nawet mówi jak Bruce. Przemawia nie tylko jego głosem, lecz tym samym ciężym językiem, sypiąc dobrze znane powiedzonka. Dzieląc amunicję wszystkim po równo, nasz bohater pokrzykuje: „You want some?“, „Oh, you want some too!“, „See you in hell!“. Miło się tego słucha. Serie z karabinu rozbrzmiewają echem, kiedy Bruce brnie przez korytarze. Na ot-



wartej przestrzeni lub w większym pomieszczeniu dźwięk jest inny.

W strategicznych miejscach umieszczono check-pointy. Jeśli Bruce polegnie, w kolejnym wcieleniu będzie kontynuował rozpoczętą walkę od tego momentu. Należy oddać twórcom gry sprawiedliwość i przyznać, że dobrane one zostały w odpowiednich miejscach.

APOCALYPSE sprawia wrażenie gry bardzo dobrze przemyślanej i starannie wykonanej. Trudno znaleźć choćby jeden słaby punkt tej produkcji. Dla osób lubiących się w szybkim klepaniu przycisku fire jest to pozycja obowiązkowa. ■





NINTENDO 64

Wydawca: ACCLAIM

Produkcja: IGUANA

Termin wydania: Wrzesień 1998

Liczba graczy: 1-4

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Ocena

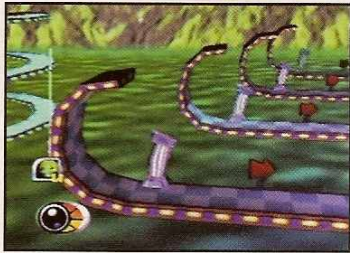
3
75

Iguana's Reckin' Balls

Co może robić mała, kolorowa piłka z roześmianą gębą? Oczywiście ścigać się po torze przeszkód z innymi piłkami!

dr BATON

Panowie z Iguany dają nam możliwość wcielenia się w małą, kolorową piłeczkę z szeroko rozdziawioną gębą, której jedynym zadaniem jest pokonywanie toru przeszkód. Tylko jak im to wyszło? No cóż... Tu sprawa nie wygląda już tak różowo. Graficznie gra wygląda dosyć dobrze, chociaż w porównaniu do innych tytułów na N64, prezentuje się raczej dosyć przeciętnie. Należy docenić fakt, że pole gry widziane jest z perspektywy trzeciej osoby, a kamera cały czas pracuje, dzięki cze-



mu niemal zawsze i z wyprzedzeniem będziemy widzieć miejsce, do którego planujemy się dostać! Plaszki zbudowane są ciekawie i bardzo kolorowo. Dźwięk na N64 prawie nigdy nie należał do elity. Nie inaczej jest i tym razem. O ile efekty dźwiękowe są całkiem przyzwoite, to muzyka woła

o pomstę do nieba! Coś w klimatach dance/techno i do tego jest to kilkusekundowy kawałek stale się zapętający. Wprawdzie utworów jest sporo, ale są one nużące i po prostu brzydkie.

Przyjrzyjmy się mechanice gry. Od samego początku do wyboru mamy 8 postaci. Pozostałych 9 jest ukrytych i trzeba się trochę napocić, aby uzyskać do nich dostęp. Te „postacie” to wężej wspomniane piłeczki z twarzami. Po wybraniu któregoś z bohaterów przychodzi czas na wybór jednego z czterech modułów gry. W trybie Arcade będziesz się ścigał z trzema przeciwnikami sterowanymi przez CPU, bądź też przez innych graczy, na pięciu dostępnych planszach, aby uzyskać dostęp do kolejnych 5 ukrytych. Jest 10 różnych poziomów trudności, nazwanych tutaj „wieżami”. Gdy przejdiesz jedną, uzyskujesz dostęp do następnej itd.

Celem wyścigów jest osiągnięcie najwyższego punktu wieży na pierwszym miejscu. Poruszasz się po zamkniętym torze i musisz dotrzeć do



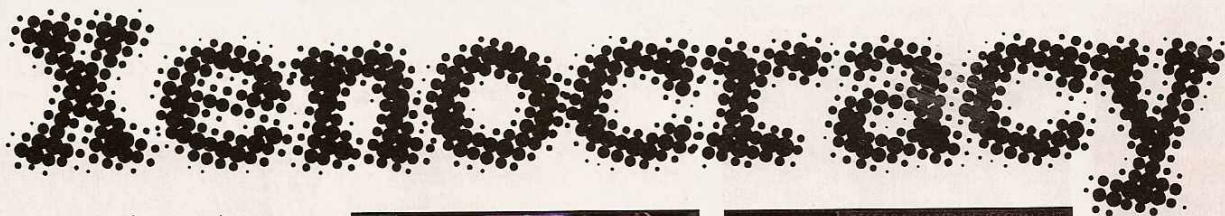
miejsca, w którym kierowana przez nas „piłeczka” za pomocą swojego języka będzie mogła dostać się na następny poziom. Używając języka różnie wykorzystując różne przeszkadzajki na torze, będziesz mógł na krótki czas eliminować swoich konkurentów.

Ciekawym trybem jest Mix-up, gdzie można zaprojektować własne mistrzostwa, co okazuje się później szczególnie zabawne w trybie multiplayer. W grze wieloosobowej na podzielonym ekranie może ścigać się jednocześnie do 4 graczy. Oprócz dwóch opisanych przeze mnie powyżej trybów jest jeszcze kilka, na które niestety zabrakło miejsca.

Podsumowując powiem, że IGGY'S RECKIN' BALLS to pozycja dosyć ciekawa, pozwalająca posiadaczom N64 poznać nowy wymiar pełnej humoru rywalizacji, dzięki zgrabnemu połączeniu wyścigów z platformówką. Poza tym jest to kolejny przykład na to, że można się dobrze bawić bez uciekania się do wirtualnej przemocy. ■



recenzje

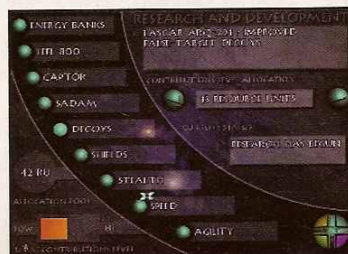


W czarnej pustce kosmosu wszystko jest czarne, czarno też widzę przyszłość tej gry.

MERLIN

XENOCRACY to kosmiczna strzelanka, nie siląca się nawet na odrobinę symulacji. Nie znajdzie tu nikt wymyślnych wskaźników, ustawień czy żonglowania zasobami energii statku. Sprawa jest prosta – namierz nieprzyjaciela (albo nawet i to nie) i wal do niego od razu ze wszystkim, co masz na pokładzie. Ale do rzeczy.

Dźwięki wydawane przez tę grę są przeraźliwe – gra buczy jak zdarta syrena alarmowa. W większym statku ustawienie silników na wysokie obroty wywołuje tak przeraźliwy dźwięk, że ratować się trzeba wyciszeniem głosu



w TV. Dźwięk szwankuje w całej grze; głoś ze zbyt dużym opóźnieniem informuje o odpaleniu rakiet, a by usłyszeć informację o inicjowaniu otwarcia bramy, trzeba mieć duże szczęście.

Eksploduje, i owszem, występują, lecz trudno nazwać je widowiskowymi. Umykają uwadze, bo i nie ma na co patrzeć. Kształty kadłubów statków dowodzą, niestety z marnym skutkiem, jak to kilka kanciastych brył złożonych razem może udawać statek kosmiczny. Sytuację ratuje nieco kilka tekstur na nie nałożonych. Przestrzeń walki mieni się kolorami i szkoda tylko, że nie wiadomo, co chociaż jeden z nich oznacza – czy to mgławice, refleksje w atmosferze, czy kolory planet.

Aktorzy przejęci swoją rolę z dużym zacięciem recytują swoje kwestie, z których i tak niewiele wynika. Tekst odprawy i tak zaczyna się zawsze od tych samych słów, że znowu zgodziłem się działać w imieniu... (tu wstawić odpowiednią stronę konfliktu)... a moim zadaniem jest ochrona / atak na konwój (niepotrzebne skreślić). Trochę ironizują, ale widząc trzeci raz z rzędu ten sam tekst można się zastanowić, skąd ta oszczędność na fabule.

Co druga misja polega na ochronie konwoju i sprawa-

dza się do wystrzelenia pojazdów oznaczonych jednym kolorem. Wcześniej trzeba tylko domyślić się, który kolor oznacza tych złych. Jeśli wystrzela się wszystkich i misji nie ukończy w powtórcie, wystarczy strzelać do tych drugich. Sukces murawany.

Konwoje mają własną ochronę, ale jest ona raczej anemiczna i nie ma co na nią liczyć. Statki wrogów, nawet te większe, rozpadają się już po kilku trafieniach. To zdumiewające, że jeden stateczek (trudno go nawet opisać – dwie bryły połączone trzecią) wpada na pole bitwy i niszczy całe eskadry nieprzyjaciół. Po wykonaniu zadania znika jeszcze szybciej, otworzywszy bramę podprzestrzenną. Może naoglądałem się „Star Treka”, ale nie wiedziałem, że jest to możliwe tuż nad powierzchnią planety. Nota bene szkoda, że w walce nad powierzchnią planet nie wiadomo gdzie jest góra, a gdzie dół. Stwarza to nieco problemów, z których najpoważniejszy polega na nagłym i niezapowiedzianym spotkaniu z gruntem.

Nie ma co ukrywać – na XENOCRACY szkoda czasu. Gra jest nudna. Misje kończy się w przeciągu kilku minut (jak tylko ustali się, do kogo strzelać), a takiego braku różnorodności próżno szukać nawet na konsolach 8-bitowych. To urąga wszelkiej przyzwoitości. ■



PlayStation™

Wydawca:
GROUPE INTERACTIVE

Produkcja
GROUPE INTERACTIVE

Termin wydania:
Wrzesień 1998

Liczba graczy:

Wykorzystuje:
analog, Memory Card

Ocena

1/5

40-41 neo

PlayStation.

Wydawca: TELSTAR
Produkcja: TELSTAR
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
Ocena: **4/5**



MERLIN

Nieustraszonymi bohaterami w AS-SAULT okrzyknięci zostali sierżant Reno Washington i pani major Relly Doyle. Złapali giwery w dłoń i ruszyli na spotkanie swojego przeznaczenia. Nic dodać, nic ująć – zapowiada się kolejna młócka. Swojej zabójczej skuteczności dowodzą oni, przemierzając dwa rodzaje poziomów. Pierwszy to wszystkim dobrze znany scrolling ekranu, tu rozszerzony o wirtualne 3D, które komplikuje nieco poruszanie się i wymusza omijanie przeszkód, skakanie na ukos i ostrzeliwanie się ze wszystkich stron. Niestety, głęboka plansza nie przedstawia się rewelacyjnie, przez co czasami trudno zorientować się, czy dana półka znajduje się blisko czy daleko, wyżej czy niżej. I tu pojawia się drugi typ poziomów – zręczno-



Szybka, barwna, pełna różnokolorowych wybuchów, bombardująca uszy kakofonią dźwięków strzelanka.

ściowy. Po odprężającym pacyfikowaniu wroga trzeba się niezłe napocić, by postać przeskoczyła z jednego słupa na drugi... a wiadomo, czym grozi upadek. Jest to najbardziej irytująca część gry, gdzie traci się najwięcej ciężko wywalczonych, dodatkowych żywotów. Szkoda jest tym większa, że strata życia oznacza też degradację używanej w danym momencie broni. Na szczęście pomocą przy wykonywaniu trudnych skoków jest cień postaci. Wystarczy obserwować, kiedy pojawi się pod stopami bohatera, by wiedzieć, że znajdując się on w odpowiednim miejscu.

Te dwa rodzaje poziomów przeplatają się różnymi misjami. I tak przyjdzie naszym dzielnym bohaterom pędzić z zawrotną szybkością na skuterach powietrznych (rodem z Gwiezdnymi Wojen) przez las i hangary, strzelając do stojących na drodze pni drzew i kontenerów. Jakiś latający boss też się wtedy znajdzie. Po ataku satelitarnym na bazę Obcych wojownicy uciekać będą przed falą uderzeniową spopielającą teren tuż za ich plecami. Jedno potknięcie, skok w niewłaściwe miejsce oznaczać będzie koniec podróży. Różnorodność misji zdumiewa. Bohaterowie bardzo szybko przemieszczają się z jednej części galaktyki w drugą. Walczą na planecie Obcych, w ich bazie, w dżungli, na statku międzygalaktycznym, a nawet w otwartej przestrzeni kosmicznej, na satelicie. I to wcale nie są wszystkie lokacje.

Każda z postaci obsługuje po cztery specyficzne dla siebie typy broni. Broń ma cztery poziomy naładowania (zwiększane specjalnymi power-up'ami). Na każdym kolejnym poziomie broń zwiększa swoją siłę rażenia i tak na przykład zamiast jednego zygzaka błyskawicy uderzają trzy. Amunicja limitowana jest przez pasek energii u dołu ekranu. W zależności od poziomu naładowania



broni oraz jej rodzaju energii ubywa raz szybciej, raz wolniej. Odnowia się automatycznie, a jeśli jako przedmiot w okienku obok znajduje się bateria (symbol pioruna), ładowanie przebiega dwa razy szybciej. Często trzeba robić przystanki na podładowanie giwery.

Broń sierżanta Reno jest zdecydowanie potężniejsza – już w intro jego giwera okazuje się dwa razy większa od broni pani major. Zaczyna on z bronią pulsacyjną, następną jest szokowa (Shock), której strzał przypomina wyładowania elektryczne. Trzecia to tak zwana broń S-type. Pod tą enigmatyczną nazwą kryje się splota emitująca potężne ładunki energii, których blask przywodzi na myśl rozbłysk supernowej. Jeśli przytrzyma się przycisk strzału chwilę dłużej, uformuje się większy ładunek, który można postać w dowolnym kierunku. Czwartą bronią, najpotężniejszą jest Cutter wysyłający małe, niebieskie ładunki zamknięte w obręczy. Ich największą



recenzje

Assault

zaletą jest to, iż są samonaprowadzające. Wystarczy je tylko odpalić, a one same zatroszczą się o to, by dotrzeć do celu. Odbijają się również od ścian, a trafiwszy we wroga nie znikają, lecz krążą dalej. Broni tej nie oplatą się ładować na wysoki poziom, bo to zwiększa tylko liczbę jednorazowo wystanych ładunków i bardzo szybko zużywa całą energię amunicji. Pierwszą bronią Relly jest Bolt, który bardzo przypomina karabin pulsacyjny Reno. Pod nazwą Beam kryje się broń wyrzucająca z siebie fioletowe promienie spopielające wroga. Trzecia, Homing – to wyrzutnia samonaprowadzających rakiet. Jej powolność rekompensuje siła rażenia. Podładowana na czwarty poziom wysyła na raz trzy rakiety, które są w stanie zniszczyć nawet całą watahę Obcych. Ostatnią jej bronią jest Starfire, która strzela czerwonymi ładunkami energii. Są potężne, ale trzeba dobrze celować. Broń ta daje się ładować, ale nagromadzony ładunek odpala się od razu – trzeba więc wcześniej wycelować. Obcy tuzinami pchają się pod lufę, by następnie rozpaść się w widowiskowy sposób – „nie ma głowy, nie ma rąk, a dalej się pcha”. Na końcu każdego poziomu czai się boss. Zazwyczaj nie stanowi on większego problemu. Wskaźnik jego energii pojawia się z lewej strony ekranu.

W walce z Obcymi przydają się opcje kryjących się pod klawiszami L1 i L2. Jeden powoduje zablokowanie kierunku strzału, drugi unieruchamia postać w miejscu, dzięki czemu można obracać się o 360 stopni siejąc zniszczenie. Jako że przeciwnicy pełzają, biegają i latają, regulować trzeba również wysokość ustawienia lufy (R1 i R2). Poza power-up'ami ładującymi broń, zbiera się dodatkowe życia, odnaleźć można fioletową osłonę zamykającą postać w kuli niszczącej wszystko, czego dotknie, dodatkowe bronie, baterie, apteczki i coś, co ja nazwałem „słoneczkami”. W działaniu przypomina znane z DIABLO – tu fioletowe – pioruny, rozsiewane znad



głowy postaci. Działają tylko chwilę, ale są niezastąpione.

Tryb multiplayer został zorganizowany w dość nietypowy sposób. Gracze współpracują ze sobą. Można popasożytować na graczu, któremu się lepiej wiesz. Po wyczerpaniu własnego limitu zapasowych wcieleń można bowiem skorzystać z życia zaoszczędzonych przez drugiego gracza. Problem pojawia się wtedy, kiedy zostało mu już tylko jedno. By się dołączyć, trzeba wtedy czekać, aż zdobędzie zapasowe lub kiedy straci to ostatnie. Gra zapisuje się automatycznie po ukończeniu poziomu, jeśli wcześniej odwiedziło się opcje karty pamięci. Przeciwników w trybie multiplayer jest dwa razy więcej, ale i gra nabiera nowego wymiaru. Można nawzajem kryć swoje plecy, osłaniać kolegę ładującego właśnie broń czy ramię z ramięm przeć do przodu. Dużo problemu sprawia za to przeprowadzanie się w dwie osoby po słupach nad przepaścią. Dwie postacie nie mogą naraz stanąć na jednym, bo grozi to jego zawaleniem. Trzeba skakać jeden za drugim, uważając by ten, który został z tyłu, nie zablokował scrollingu ekranu.



Pad wyposażony w Dual Shocka drga nie w rytm trafień, lecz strzałów oddanych ze ściskanej w dłoni giwery. Im jest ona większa, tym mocniej pad kopie, symulując odrzut broni. Kuleje za to strona graficzna. Postacie są małe i niewyraźne, teren, który przyjdzie im zrównać z ziemią, też nie zachwyca. To, co przemawia na korzyść grafiki, to niesamowite wybuchy, dopracowane w każdym calu. Muzyka przygrywająca w tle swoją dynamiką świetnie podkreśla akcję, eksplozje, odgłosy strzałów wszystko to razem tworzy złudzenie prawdziwej bitwy.

ASSAULT jest doskonałą strzelanką i irytującą zręcznościówką. Mimo nie rewelacyjnych parametrów, gra się w nią długo i dobrze, co czyni z niej pozycję ze wszech miar godną polecenia. ■



Mali żołnierze z dużymi spluwami pojawili się w strzelance, jakich (niestety) wiele.

Small

Soldiers

SPYRO

PlayStation

Wydawca: ELECTRONIC ARTS
 Produkcja: ELECTRONIC ARTS
 Termin wydania: Październik 1998
 Liczba graczy: 1-2
 Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
 Ocena: **2,75**

MERLIN

W skrócie: dostajemy zwierzęco wyglądającego żołnierza, guna i na hura biegniemy trzebić nieprzyjaciół. Jasne, że o coś w tym wszystkim chodzi, ale w tego typu grach to raczej mało istotne. Gra bywa zabawna. Nie zmienia to jednak faktu, że jest nudna i mało urozmaicona. Sympatycznie wygląda dwoje uszu dwunożnego stwora przypominającego barwę skóry i postawą byczego hipopotama, poruszającego się krok w krok za bohaterem gry. Hipopotam przywołany jest właśnie przez niego i jemu służy zapewniając wsparcie – taki naziemny skrzydłowy. Aż miło popatrzyć, jak radzi sobie z przeciwnikami – podskakuje, tworząc falę uderzeniową na ziemi, wyrzuca z paszczy kule ognia, a później dobija. Drugim pomocnikiem jest skrzyżowanie żółtawej roślinki z psem. Biega toto szybko i gryzie kogo popadnie, warcząc przy tym niezwykle groźnie.

Twórcy SMALL SOLDIERS chcieli chyba ukarać rzesze graczy, oddając im grę, w której sterowanie lepiej zorganizowałby dziesięciolatek. Postacią trudno się manewruje, kłopot sprawia nawet trafienie w obracający się w jednym miejscu power-up. O przeciwnikach nie ma nawet co wspominać. Co prawda bohater sam z siebie lekko koryguje ustawienie

guna, ale niewiele to daje. Ludzie lubiący utrudniać sobie życie mogą ustawić kamerę przed postacią, która biegnąc wychodzi z kadru. Sukces militarny gwarantowany. Czasami jednak i ta możliwość się przydaje. W trybie multiplayer ekran przedzielony jest poziomą kreską i to w taki sposób, że raczej ogranicza widoczność obu graczom. Gra może polegać na zdobyciu flagi przeciwnika lub na wzajemnym wykańczaniu się. Nie przewidziano możliwości zawarcia rozejmu i walki ramię w ramię przeciw wspólnemu wrogowi, bo w sumie i po co? Jeszcze gra byłaby lepsza i co wtedy?

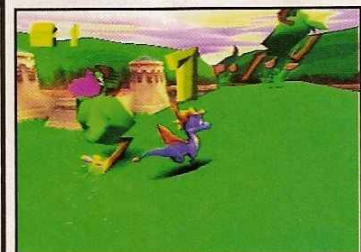
Z obowiązku należy wspomnieć, że zarówno w trybie multiplayer, jak i w grze jednoosobowej można używać przeróżnych pojazdów i urządzeń. I tak do zajęcia czeka stanowisko operatora dwunożnego robota wyposażonego w rakietę, jak i wielkie działo, wyposażone... każdy wie w co. Ciekawostką jest, że w trybie dla dwóch graczy jedno działo mogą obsługiwać naraz dwie osoby. Jak wtedy wykończyć tego drugiego, pozostaje tajemnicą.

Gra jest pusta, wielka i mało przyjazna. Lokacje są olbrzymie, postać jakby za mała. Ogląda się wielgaśne korytarze, gdzie zmieściłby się czołg z całym plutonem żołnierzy i jeszcze mieliby pole do manewru. W pewnym sensie takie przestrzenie wymusza oplatane sterowanie, dzięki któremu bohater ma problemy z wyrabianiem się na zakrętach, gdzie lotnikowiec by nie zwolnił. Ocena mówi sama za siebie. Jest to gra dla zdesperowanych ludzi, którym wszystko jedno. ■

TEG

SPYRO THE DRAGON to przepiękna trójwymiarowa platformówka, napisana przy współpracy ludzi odpowiedzialnych za stworzenie CRASHA. Ich ogromne doświadczenie w połączeniu ze świeżymi pomysłami programistów z Insomniac dało wspaniałe wyniki.

Tytułowy bohater, Spyro, to młodziutki purpurowy smok, którego zadaniem jest uwolnienie swoich kuzynów (aż 120) spod działania czaru, który zmienił ich w kryształy. Aby tego doko-



Trójwymiarowe platformówki z reguły aż ociekają słodyczą, co poważnie uprzedza do nich starszych graczy. Czy jednak słodycz jest tożsama ze słabością gry?

SPYRO THE DRAGON

nać, będzie musiał przemierzyć OGROMNĄ krainę smoków, dla lepszej orientacji podzieloną na przeszło 30 dużych poziomów. Kraina, jak przystało na siedzibę smoków, utrzymana jest w klimacie średniowiecza, aczkolwiek każdy z etapów posiada nieco inne oblicze (dziedzieniec zamkowy, ogrody, góry, pustynie itd.). Różnią się także wrogowie naszego bohatera (płochliwe chłopki, magowie, głupkowaci silacze, wredne insekty itp.). Im dalej brnie do przodu, tym są oni potężniejsi. Objawia się to nie tylko w sile ich ciosów, ale także w ich posturze – niektóre typki są wielkie jak skały! Co ciekawe, każdy z nich żyje własnym życiem. Zdarzają się sytuacje, kiedy potencjalni przeciwnicy są tak zaafekowani walką pomiędzy sobą, że w ogóle nie zwracają uwagi na skrzydlatego przybysza. Niestety, przeważnie trafia się na koleśki o anty-smoczym nastawieniu.

Spyro, mimo niewielkiego wzrostu, nie daje sobie w kaszę dmuchać. Jest to przykład typowego, kreskówkowego, małego bohatera, nikogo i niczego się nie lękającego. Zresztą czego tu się bać, dysponując rogami samego dia-

bla i oddechem o temperaturze pieca hutniczego? Nadziani na rogi lub spaleni żywcem – tak właśnie kończą wrogowie Spyro. Kłopot w tym, że niektóre kreatury są odporne na jedną z tych metod. Trzeba się więc nauczyć, kogo czym częstować, aby nie skończyć jako danie główne na ich stołach. Poza sposobami ataku, Spyro dysponuje jeszcze kilkoma innymi ruchami, niezwykle przydatnymi podczas swojej podróży: potrafi latać (a właściwie szybować), biegać, skakać, turlać się. Dopiero gdy gracz nauczy się odpowiednio korzystać ze wszystkich umiejętności smoka, będzie mógł myśleć o pomyślnym ukończeniu gry.

Oprawa wizualna SPYRO THE DRAGON zapiera dech w piersiach. Prześliczna grafika, przygotowana z dbałością o szczegóły, emanująca tysiącami soczystych kolorów, wykorzystująca wiele efektów specjalnych, jak przezroczystość czy odbicia soczewkowe, nie znajduje sobie równych wśród gier na PSX. Nie jest przesadą stwierdzenie, że pod tym względem dorównuje (aż boję się powiedzieć – przewyższa) MARIO 64!

Ostateczna ocena przysporzyła mi jednak pewnych problemów. Mimo że gra prezentuje się niezwykle okazale, jest to wciąż pozycja przygotowana z myślą o młodszych graczach. Dlatego też moją oceną jest „4”. Młodszy natomiast powinni dołożyć do tego jeszcze jedno oczko, bowiem jest to moim zdaniem najlepsza trójwymiarowa platformówka na konsolę PSX! ■



Wydawca: SONY
Produkcja: INSOMNIAC
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
Ocena:

4
/5

Vandal Hearts



PlayStation.

Wydawca: KONAMI

Produkcja: KONAMI

Termin wydania: 1997

Liczba graczy: 1

Wykorzystuje: Memory Card

Ocena:

4

15

Już od dawna mówi się o FINAL FANTASY TACTICS, taktycznym RPG ze stajni Square, jednak europejska premiera ciągle się odwleka. Przypomnijmy więc stary hit, na podstawie którego FFT powstało.

dr BATON

Sostegaria, rządzona od 10 000 lat przez świętą dynastię Ashah – wysłanników mesjasza Toroaha. Niestety, nie były to rządy sprawiedliwe. Kraj pogrążył się w korupcji i zdradzie. Wzmagało się niezadowolone ludności pod twardymi rządami króla. Wybuchła rewolucja, na czele której stanął Arris the Sage. Królewska Armia próbowała krwawo stłumić Rebelię, ale nadaremnie. Rebelianci powołali Radę, która utworzyła demokratyczne państwo – Republikę Ishtarii. 15 lat po Wielkiej Rewolucji państwu Ishtarii znowu zagrożą wojna...



W grze wcielasz się młodego wojownika Asha Lamberta, pracującego dla imperialnej armii. Pewnego dnia dostajesz super tajne zadanie, którym jest odnalezienie niejakiego Magnusa. Nie zwlekając ani chwili dłużej, razem ze swoją ekipą wyruszasz na poszukiwania. W pewnym momencie gry Ash zupełnie zmienia swój punkt widzenia i staje na czele rebelii, której celem jest obalenie rządów imperatora i tym samym zapobieżenie kolejnej wojnie.

VANDAL HEARTS jest bardziej strategią niż RPG. W zasadzie esencją VH jest walka prowadzona na poziomie taktycznym drużyny. Po każdej dłuższej walce następuje spora dawka dialogów między postaciami drużyny gracza i/lub NPC-ami. Potem możesz zrobić zakupy i znów udać się na kolejne starcie.

Izometryczne przedstawienie pola walki oraz podział na tury to podstawowa cecha, którą da się zauważyć. Walkę zawsze rozpoczynasz pierwszy. Aby wystać do piekła przeciwnika, możesz go zaatakować wręcz, ustrzelić z łuku lub kuszy, potraktować toporkiem lub zniszczyć go magią (ta ostatnia potrafi być bardzo potężna, jeśli twoi magowie mają co najmniej 25 poziom doświadczenia – płomienna Salamandra rządzi!). Walczyć nam przyjdzie zarówno z potworami, jak i ludźmi – o ile takie kanale jak Kane można nazwać ludźmi. Każda walka ma określony cel. W niektórych trzeba wytłuc wszystkich, w innych zniszczyć jakiś obiekt lub obiekty, a czasem trzeba coś chronić. Czasami, aby zwyciężyć, wystarczy zabić przywódcę wrogiej grupy. Twoja drużyna stopniowo będzie się pakerzyła, a gdy jakaś postać osiągnie 10 lub 20 poziom doświadczenia, będzie mogła awansować na wyższą profesję. Niestety, nie można awansować po 30 levelu, a profesji jest trochę zbyt mało.



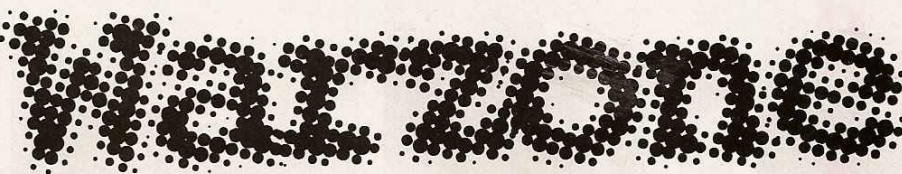
Od strony graficznej VH prezentuje się raczej ubogo. Zarówno postacie, jak i teren są strasznie rozpixselowane i czasami ciężko coś dojrzeć na polu bitwy. Co innego efekty czarów – te są wykonane perfekcyjnie i cieszą oko, choć gdy po raz pięćdziesiąty rzuci się Salamandrę, robi to się już nudne. Super wyglądają fontanny krwi tryskającej na cały ekran po rozwaleniu przeciwnika! Są też renderowane filmiki pojawiające się po każdej zakończonej części, przedstawiające kolejny fragment rozbudowanej historii. O dźwięku powiem tyle, że jest świetny. Wszelkie odgłosy są jak najbardziej na miejscu, a muzyka idealnie zgrywa się z akcją. Posłuchajcie genialnych fanfar w Dojo po awansie.

VANDAL HEARTS to znakomita gra, ale przeznaczona tylko dla koneserów. VH perfekcyjnie łączy strategię z ideą role-playing, dlatego liniowa fabuła nie przeszkadza tak bardzo. Ta gra stoi u mnie na półce dumnie, tuż obok genialnego FINAL FANTASY VII. ■

dr BATON

Gdyby tak przyrzeć się konsolowemu rynkowi, można śmiało zauważyć, że wszyscy fani prawdziwego, twardego wrestlingu nie byli i nie są zbyt rozpieszczani przez twórców nowymi produkcjami z tego gatunku. Było tak do czasu, gdy pojawił się WARZONE – najnowszy Wrestling z Acclaim Sports. Postaram się przybliżyć wam nieco tę pozycję, abyście mogli podjąć decyzję, czy właśnie ta gra warta jest waszych pieniędzy.

Zarówno wersja na PlayStation, jak i na Nintendo 64 mogą poszczy-



Dzieeeeń dobry wieczór, panie i panowie!!! Przed nami ostatnia walka tego wieczoru. W finale zmierzą się wielki i mroczny The Undertaker oraz ulubieniec wszystkich pań na tej sali: Shaaawn Michaels!



cić się wspaniałą grafiką. Testując obie wersje doszedłem do wniosku, że grafika w wersji na N64 jest nieznacznie lepsza od wersji na PSX, gdyż jest wyraźniejsza. Postacie zawodników są ładne i bogate w detale, dzięki czemu wyglądają niemal jak prawdziwi, których oglądaliśmy w telewizji. Natomiast o ile ring wykonany jest poprawnie, to wygląd widowni szwankuje. W obydwu wersjach trybuny wyglądają po prostu żałośnie. Dobrze przynajmniej, że nie ma żadnych przestojów w animacji. Mówiąc o dźwięku, należy powiedzieć, że wersja na PSX jest znacznie

lepiej udźwiękowiona niż wersja na 64-bitową konsolę. Komentator cały czas nawija, odgłosy ciosów, aplauz widowni czy wreszcie komentarze naszych fighterów znacznie lepsze są na Soniaku. Ponadto odniosłem wrażenie, że w wersji na PSX dźwięków jest jakby trochę więcej. Muzyka doskonale uzupełnia show, jakim są walki wrestlerów. Coś z pogranicza rocka, metalu i hardcore'u.

Grając w WARZONE,

można dostrzec, iż jest to gra dosyć wiernie oddająca dzisiejsze realia wrestlingu. Steve Austin, Shawn Michaels, The Undertaker, Kane, Ken Shamrock, Rocky Malvia i inni. Założę się, że fanom tego sportu nie trzeba przedstawiać tych panów. Ponadto istnieje możliwość stworzenia własnego zawodnika, którym następnie będziemy wygrywać (lub nie) kolejne pojedynki. W tej opcji ustawić możemy dosłownie wszystko. Począwszy od imienia, poprzez wagę, na kolorze włosów kończąc. Bardzo miły i ciekawy dodatek. Obie wersje gry posiadają kilka wariantów gry, takich jak Challenge, Tag Team, Training, Cage (walka w klatce), Weapon (walka bronią) i inne, przy czym wersja na N64 posiada ich dwa więcej niż wersja na PSX.

WARZONE to pozycja bardzo ciekawa i stanowiąca doskonałą zabawę dla wszystkich prawdziwych miłośników tego sportu. Jeśli natłogowo oglądasz wrestling w telewizji, to lepszej jego symulacji nie znajdziesz. Jeśli jednak szukasz dobrego mordobicia, to możesz zainwestować kasę w tę grę tylko wtedy, gdy skończyły ci się już wszystkie dobre tytuły dostępne na naszym rynku. Dla laików ocena 2, dla fanów 4, czyli średnia: 3.



NINTENDO 64

PlayStation.

Wydawca: **ACCLAIM**
 Produkcja: **IGUANA/ACCLAIM**
 Termin wydania: **Wrzesień 1998**
 Liczba graczy: **1-2/1-4**
 Wykorzystuje: **Memory Card, Rumble Pak**
 Ocena: **3/75**

PlayStation.

Wydawca: **SONY**

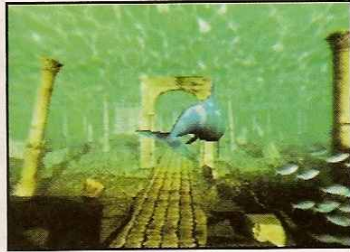
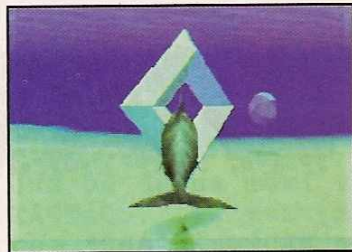
Produkcja: **SONY JAPAN**

Termin wydania: **Wrzesień 1998**

Liczba graczy: **1**

Wykorzystuje: **Memory Card**

Ocena: **4/5**



FLUID

Ostatnio wiele gier bazuje na sprawdzonych schematach i tylko czasami pojawiają się w nich jakiegokolwiek innowacje. Jednak opisany tu produkt pokazuje, że można jeszcze wymyślić coś nowego.

KONSOLITE

FLUID to bardzo nietypowa gra, nie można jej zakwalifikować do jakiegokolwiek gatunku, jedyne co można o niej napisać na wstępie, to że jeszcze czegoś takiego nie było i że jest to połączenie podwodnej przygodówki ze studiem muzycznym.

W tej „grze” wcielamy się w delfina, który będzie przemierzać podmorskie głębiny w poszukiwaniu próbek muzycznych, aby później móc zająć się ich obróbką w specjalnym studiu. Możliwości są nieograniczone; z muzyką może-

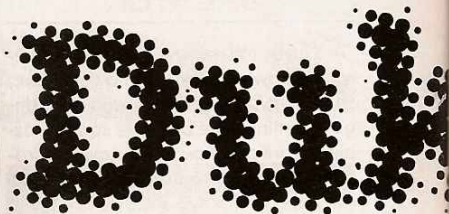


my zrobić praktycznie wszystko, co tylko zechcemy – i taka jest właśnie idea tej gry. Bo tak naprawdę, to nie ma tu żadnego konkretnego celu, żadnej fabuły czy przeszkód do pokonania. Wszystko, co robimy, robimy tylko dla siebie, dla własnej satysfakcji. Nie musimy tworzyć czy remiksować danego utworu, by zbierać punkty czy ukończyć etap, bo nie ma tu czegoś takiego jak etapy. Cała idea gry polega tylko i wyłącznie na tym, aby stworzyć własne dzieło muzyczne i później móc się nim cieszyć w samotności, ze słuchawkami na uszach, czy chwalić przed znajomymi. Oczywiście, jeżeli uda się stworzyć coś, co nas wreszcie usatysfakcjonuje, możemy zachować to na naszej pamięci.

Od strony graficznej FLUID prezentuje się znakomicie. Główny bohater jest zbudowany ze sporej ilości polygonów, porusza się bardzo naturalnie, dzięki czemu wygląda jak żywy. Podwodne światy, w których przyjdzie szukać nam próbek muzycznych, są dokładnie wyrenderowane i różnią się od siebie na tyle, by zawsze móc znaleźć nowe natchnienie. Czasem wydaje się, że ekran telewizora jest tylko szybą olbrzymiego akwarium.

FLUID zdecydowanie nie jest dla osób, które dla odprężenia muszą wyciąć w pień setkę potworów. FLUID to gra twórcza, której celem jest zachęcić (i robi to dobrze) do stworzenia czegoś własnego. Tu nie można powiedzieć, że muzyka jest do niczego, bo jeżeli nam się nie podoba, możemy ją zmienić i na tym polega cały urok tej gry.

Jeżeli pragniesz odmiany, masz wyobraźnię i choć zarodek talentu muzycznego, możesz śmiało sięgnąć po ten produkt. Natomiast jeżeli interesuje cię tylko krew i przemoc, zapomnij o tym tytule. ■



Po DOOMIE na PC DUKE NUKEM 3D stał się obowiązkową pozycją dla wszystkich wielbicieli strzelanin i dopiero QUAKE go zdetronizował. Posiadacze szaraka mieli już okazję poznać Księcia, teraz mogą go podziwiać w pełnych trzech wymiarach i przeżyć z nim nowe, fascynujące przygody.

KONSOLITE

Po swoich ostatnich przygodach, książę postanowił udać się na zasłużony odpoczynek. Jednak nie dane mu to było, ponieważ programiści z GT Interactive już wystali go na kolejną, pełną niebezpieczeństw misję. Obcy po ostatnich przejściach z księciem doszli do wniosku, że aby mieć z nim wreszcie święty spokój, muszą zacząć rozrabiać tam, gdzie go nie ma, czyli w przeszłości. Jednak była to ich tylko krótkotrwała radość, gdyż nasz dzielny blondasek odnalazł ich maszynę służącą do podróży w czasie i postanowił ruszyć za nimi w pościg.



Atomowy Książę

Time to Kill

Nasz niezmordowany bohater będzie miał do przemierzenia kilkanaście etapów, począwszy od znanego nam wszystkim Los Angeles, poprzez średniowieczną Anglię, aż po starożytny Rzym i kilka jeszcze bardziej zakręconych etapów.

Jedną z najbardziej zauważalnych przemian ewolucyjnych Duke'a jest jego postać, która otrzymała wreszcie trzeci wymiar, podobnie jak całe środowisko gry. Ponadto strój Duke'a zmienia się szybciej niż Lara w TR2. I tak w Rzymie będzie chadzał w białej todzie i sandałach, natomiast w Anglii – uwaga! – założy na siebie dla niepoznaki szkocką spódniczkę. Poza tym, w zależności od epoki, będzie zmieniał się także jego arsenał, dzięki czemu w każdym nowym świecie otrzymamy do dyspozycji broń pochodzącą z danego okresu historycznego – np. na Dzikim Zachodzie dostaniemy oczywiście rewolwer, a w średniowiecznej Anglii kuszę. Jest też miotacz ognia!

Jak zauważyliście zapewne na



screenach, programiści z GT Interactive poszli za ostatnio panującym trendem i stworzyli coś, co można by z powodzeniem nazwać „Duke Raider”. Chodzi oczywiście o zmianę widoku z pierwszoosobowego, klasycznego dla „starego” Duke'a, na third person perspective, czyli zza pleców bohatera.



W ogóle zamiana środowiska wyszła bez zarzutu, Duke potrafi wszystko to, co potrafił wcześniej, oraz to, czym mogła pochwalić się dotychczas tylko Lara.

Grafika może nie zachwyca, ale też nie można jej niczego zarzucić, tekstury są ładne, polygony nie załamują się, a projekty scenerii etapów cechują się pomysłowością i dobrym wykonaniem. Podobnie jest z oprawą dźwiękową, Duke nadal ma to samo poczucie czarnego humoru, jednak zmienił mu się nieco głos. Za to świnię porykują i wydają te same okrzyki co w DN3D. Muzyka w atomowym stylu, świetnie akompaniuje grze.

Natomiast jak jest u nowego Duke'a z miodnością? Ano pozostała ta sama, co w poprzednich częściach – wszystko co najlepsze zostało zachowane, dodano kilka nowych, nie mniej miodnych elementów, jak chociażby zmiana stroju czy opcja deathmatch w trybie multiplayer. Gra się właściwie tak samo jak niegdyś, przeciwnicy pozostali ci sami, tyle że w pełni trójwymiarowi, strategia walki jest podobna. Krótko mówiąc, wszystko po staremu, tylko że w nowej oprawie graficznej.

Kupić nie kupić? Oto jest pytanie. Fanów Atomowego Księcia nie muszą namawiać, bo już pewnie stoją w kolejce do sklepu. Jeżeli natomiast nie jesteś wielbicielem przygód Duke'a to bardzo możliwe, że dzięki temu tytułowi polubisz tego blond herosa. ■



Wydawca:
GT INTERACTIVE
Produkcja:
GT INTERACTIVE
Termin wydania:
Październik 1998
Liczba graczy:
1-2

Wykorzystuje:
Memory Card, Dual Shock
Ocena

4
15

PlayStation.

Wydawca: **SONY**

Produkcja: **KALISTO**

Termin wydania: **Pazdziernik 1998**

Liczba graczy: **1**

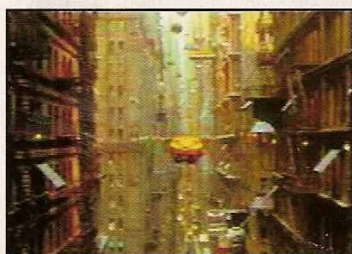
Wykorzystuje: **Memory Card, analog**

Ocena: **4/5**

THE FIFTH ELEMENT

TEG

THE FIFTH ELEMENT jest grą TPP opartą na motywach głośnego w ubiegłym roku filmu pod tym samym tytułem. Akcja przenosi gracza w XXIII wiek, kiedy nad Ziemią stoi widmo zagłady. Nastąpi bowiem dzień, gdy Esencja Zła, po pięciu tysiącach lat wyczekiwania, przybrowszy postać sfery zbudowanej z an-



THE FIFTH ELEMENT

Robienie gier na podstawie filmów (czy na odwrót) jest często spotykaną metodą na pozyskanie odbiorców. Pytanie, czy gracze interesują się tymi tytułami tylko ze względu na ich tematykę?

ty-materii, wyrusza w kierunku Błękitnej Planety upomnieć się o życia jej mieszkańców. Jest tylko jedna rzecz, mogąca zapobiec nieuniknionemu – Piąty Element. Broń niezwykle potężna, ale... niekompletna. Do jej działania niezbędne są cztery specjalne kamienie, będące w posiadaniu pewnej śpiewaczki operowej. Trzeba je więc zdobyć i uratować świat. Problem w tym, że te kamienie znalazły się także na liście życzeń okrutnego Zorga oraz obrzydlivych Mangloresów. Kto zdobędzie je pierwszy?

Do przejścia przygotowano 15 trudnych, lecz równocześnie bardzo interesujących poziomów. Ich tematyka z grubsza odpowiada temu, co można było zobaczyć na dużym ekranie. Podobnie jak w filmie, podczas gry dane nam będzie odwiedzić Nowy Jork, Kosmiczną Operę, a nawet Egipt. Zabawa rozpoczyna się w momencie, gdy Kor-

ben (były żołnierz, w filmie grany przez Bruce'a Willisa) i Leel'oo (niezwykle zręczna i ponętna kobieta, tytułowy Piąty Element) próbują uciec przed ścigającą ich policją. Gracz na przemian wciela się w obie te postacie. Każdą z nich kieruje się inaczej: Korben jest potężny, uzbrojony po zęby (wiele różnych typów broni: pistolety, miotacze ognia, zamrażacze, wyrzutnie rakiet, paralizatory), natomiast Leel'oo smukła, delikatna, lecz niezwykle wysportowana, jej stylu walki nie powstydziliby się sam Bruce Lee (dodatkowo używa znalezionych granatów i tym podobnych wybuchowych zabawek).

Rozgrywka to niesamowite połączenie elementów zręcznościowych, eksploracji i zagadek. Na gracza czeka wielki teren do przemierzenia, ukryte klucze, przełączniki, mechanizmy, tajemne przejścia i bonusowe komnaty. Ogrom przeszkód (np.: bariery laserowe, znikające podłogi) zmusza do perfekcyjnej znajomości systemu kierowania postaciami. Bieganie, kucanie, skoki, strefowanie znajdują swoje wykorzystanie w grze. Wielokrotnie dojdzie także do sytuacji, w której przyjdzie stanąć oko w oko z nieprzyjacielem. Walka to jeden z kluczowych elementów zabawy. Wiele rodzajów przeciwników, szeroki wybór uzbrojenia, specjalne

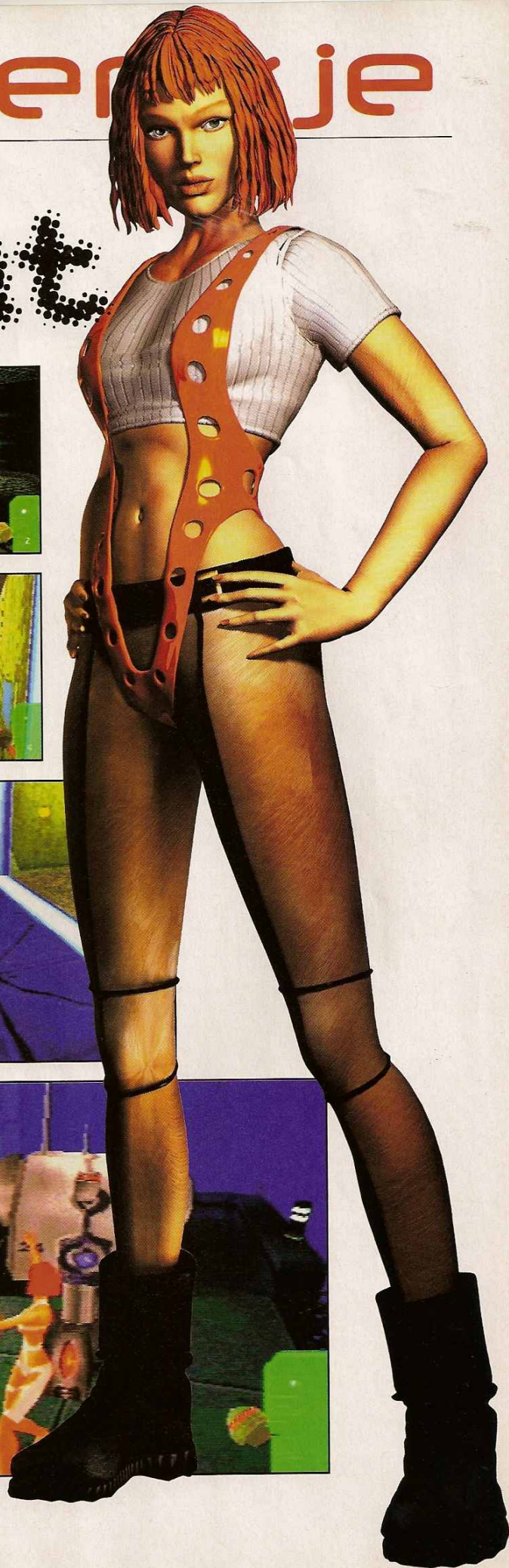
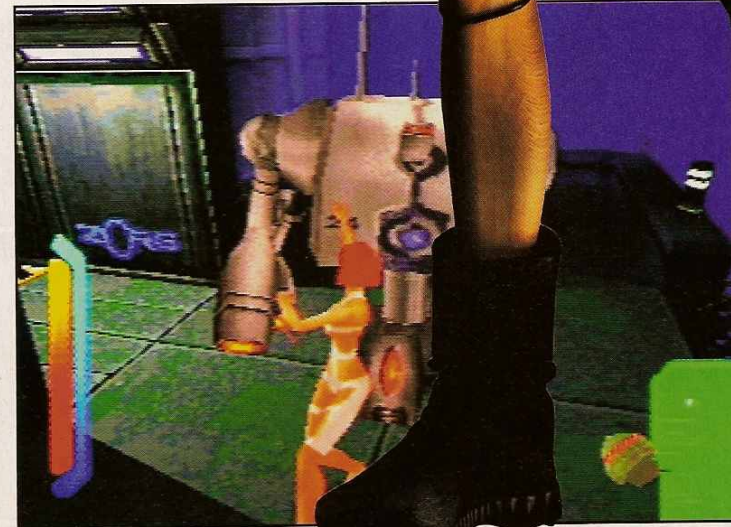


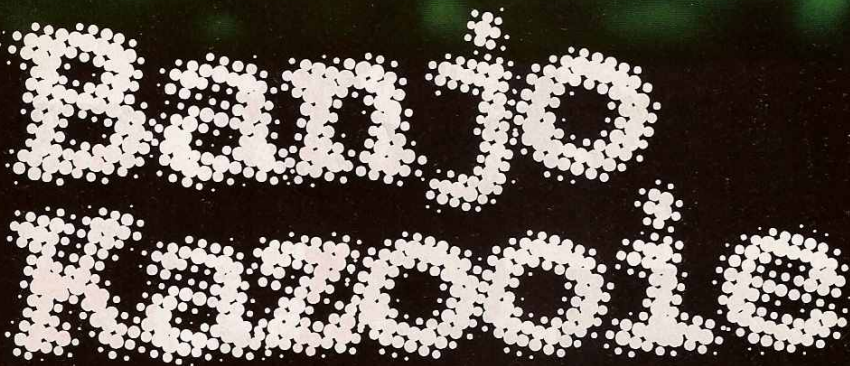
recenzje

Wong

kombosy – a wszystko po to, aby gra trzymała w napięciu.

Oprawa graficzna, jak i muzyczna nie przynoszą wstydu grze. W obu przypadkach Kalisto ściśle współpracowało z ludźmi pracującymi nad filmem. Efektem jest precyzyjne odwzorowanie filmowych lokacji i bohaterów oraz 12 kawałków muzycznych trzymających tamtejszy klimat (że o dłuugich, doskonałych przerwaniach między poziomami nie wspomnę...). Gdyby nie toporna kamera, czasami nie nadążająca za szybkim tempem akcji, byłoby super, a tak jest „tylko” bardzo dobrze. ■





Opracował Konsolite

Wielu z was zapewne po kilku godzinach grania w **BANJO-KAZOOIE** zaczęło się zastanawiać, gdzie mogą kryć się niektóre elementy układanki. Tu z pomocą przyjdzie wam mój skromny poradnik, gdyż wyszczególniłem w nim wszystkie puzzle oraz napisałem, gdzie są magiczne książki ułatwiające walkę ze slugusami wiédzmy. Zapraszam do grania i radzę sięgać po ten poradnik tylko wtedy, gdy się już kompletnie zatniecie.

Nutki

To one umożliwiają dostęp do kolejnych etapów gry. Na każdym drzwiach widnieje cyfra pokazująca ile trzeba mieć zebranych nutek, aby można było bawić się dalej. Więć pamiętajcie, zbierajcie ich jak najwięcej. Maksymalną liczbą jest 100 i po uzbieraniu setki nutek dostajemy dodatkowe życie.

Magik Mumbo Jumbo

Pomoże ci w niektórych etapach, zamieniając cię w inną postać, dzięki której będziesz mógł zdobyć niektóre puzzle. Jednak nie za darmo. Za odprawienie swych czarów żąda on określonej liczby czaszek, które możesz znaleźć na wszystkich etapach.

Kociolki

Może się zdarzyć, że znajdziesz podczas gry kipiące kociolki, pozwalające na szybkie przemieszczanie się po terenie gry. Każdy z nich ma brata w tym samym kolorze. Jeżeli znajdziesz dwa tego samego koloru, to stworzą one skrót, dzięki któremu zaoszczędzisz trochę czasu.

Magiczne książki

Dają ci możliwość zwiększenia twoich zasobów jajek i piór. Książka podaje ci kod, który masz wpisać po spuszczeniu wody w piaskowym zamku.

1. Etap BUBBLE GLOOP SWAMP

Zamień się w aligatora i wyjdź z etapu, obejdź wejście, a zobaczysz tunel. Przejdź przez tunel, znajdziesz tam układankę do etapu FREEZEZY PEAK i po lewej stronie kolejny mały tunel. Przejdź nim na drugą stronę, a zobaczysz pierwszą magiczną książkę, która da ci pierwszy kod.

2. Etap MAD MONSTER MANSION

Zamień się w dynię i wyjdź z etapu. Idź prosto, aż wejdiesz do jaskini z ławą, następnie idź po cienkim, kamiennym moście po lewej, aż dojdiesz do małego tunelu, na końcu którego znajduje się druga magiczna książka z kolejnym kodem.

3. Etap RUSTY BUCKET BAY

Przy wejściu do etapu, po prawej stronie jest wgłębienie. Aby do niego się dostać, musisz cofnąć się do poprzedniej komnaty i znaleźć przycisk podnoszący poziom wody. Naciśnij go i wskocz do wody, płyń jak najszybciej do wgłębienia. Jeżeli zdążysz zanim woda powróci do poprzedniego poziomu, znajdziesz trzecią magiczną książkę.

Bonus game

Po opuszczeniu wody w piaskowym zamku w etapie TREASURE TROVE COVE możesz wrócić do domu Banjo i popatrzeć na obraz kreta. Zostaniesz wtedy przeniesiony do bonusowej gry, polegającej na układaniu układanki. Za każdym razem, gdy uda ci się ją ułożyć, dostaniesz specjalne hasło do wpisania w piaskowym zamku.

Poniżej lista hasel, ale pamiętaj, że nie będą one działać, dopóki nie ułożysz danej układanki.

BOTTLESBONUSONE
BOTTLESBONUSTWO
BOTTLESBONUSTHREE
BOTTLESBONUSFOUR
BOTTLESBONUSFIVE
BIGBOTTLESBONUS
WISHYWASHYBANJO

Jeżeli chcesz unieważnić któryś z kodów, wpisz NOBONUS.

GRUNTILDA'S LAIR

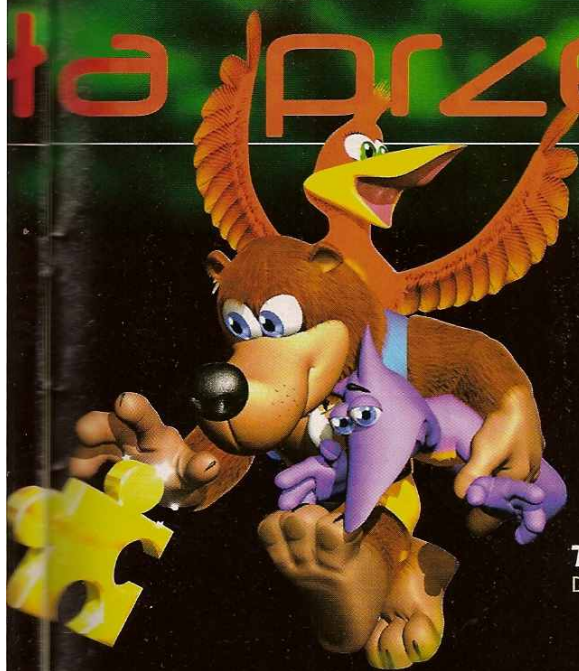
Jest to etap główny, zrobiony na kształt zamku z Mario64, jakiegokolwiek elementy układanki znajdziesz dopiero po wciśnięciu tzw. przycisku wiédzmy. Na każdym z następujących etapów jest do uaktywnienia jeden taki przycisk.

Cyfra z lewej oznacza gwiazdkę.

1. Zaraz przy wejściu po lewej stronie.
2. Na samej górze wejścia do Mumbo's Mountain zamień się w termita i opuść etap, a następnie wejdź na samą górę.
3. Niedaleko wejścia do Treasure Trove Cove.
4. Wbij oczy wiédzmy.
5. Znajdź Shock Jump przy urnie i używając go, wskocz do niej.
6. Bardzo wysoko przy wejściu do Freezezy Peak, uaktywnij flight switch i użyj szybkich butów, aby zdążyć przed czasem, następnie przeleć przez tunel.
7. Ponownie użyj Shock Jump przy urnie, aby doskoczyć do sarkofagu.
8. Powtórz manewr użyty przy nr 6, z tą różnicą, że zaraz po wleczeniu musisz zniszczyć prawe oko wiédzmy.
9. Obok układanki RUSTY BUCKET BAY jest rura, popłyń nią aż do końca.
10. Na samej górze drzewa przy wejściu do Click Clock Woods zamień się w pszczołę, aby się tam dostać.



ta przetrwania



MUMBO'S MOUNTAIN

Dodatkowe plastry miodu:

1. Zniszcz 3 głowy totemu, następnie z ostatniej wykonaj podwójny skok.
2. Jako termit wejdź po zielonym zboczu zaraz przy wodzie.

Przycisk wiedzy:
na lewo, obok małej małpki

Puzzle:

1. Na zielonym zboczu obok miejsca skąd zacząłeś.
2. Nakarm jajkiem każdą z głów totemu.
3. Zniszcz wszystkie chatki przed czaszką Mumbo.
4. Znajdź goryla rzucającego pomarańczami, spraw, by zniszczył wszystkie kłocki oznaczone pomarańczą.
5. Nakarm małą małpkę pomarańczą z drzewa goryla.
6. Następnie skorzystaj z nowo powstałej platformy i wystrzel jajka w kierunku goryla (muszą go trafić 3).
7. Jako termit dostań się na samą górę domu termitów.
8. Przy kamiennej budowli.
9. W lewym oku czaszki Mumbo.
10. Znajdź wszystkie jinjo.

Jinjo:

1. Na dole zbocza przy miejscu startu.
2. Na kamieniu przy jeziorze.
3. Na samym końcu kamiennej budowli.
4. W jednej z chatek przy czaszce Mumbo.
5. Niedaleko drzewa z gorylem.



TREASURE TROVE COVE

Dodatkowe plastry miodu:

1. Na dryfującej skrzynce niedaleko wyspy.
2. W wodzie za krabem Nipperem

Przycisk wiedzy:
za latarnia morską.

Puzzle:

1. Znajdź przeciekające wiaderko i napełnij je dwoma jajkami, następnie zejdź do zamku piaskowego i wpisz BanjoKa-zoie, skacząc na litery w podłodze.
2. Pokonaj Nipperera przez trzykrotne trafienie go w twarz i wejdź do jego muszli.
3. Użyj Shock Jumpów.
4. Skorzystaj ze zdolności latania i polec naokoło kamiennego zamku, aż znajdziesz puzzla.
5. Na dnie basenu, po wejściu po schodach.
6. Odzyskaj złoto dla kapitana, jest w zatopionej części okrętu.
7. Przy bocianim gnieździe (na samej górze statku) znajdziesz przycisk umożliwiający ci latanie, skorzystaj z niego i polec w lewo do skrzyni z zębami – w niej znajdziesz kolejnego puzzla.
8. Znajdź pierwszy wielki X (uderz w niego dobitką z powietrza) i następnie podążaj za strzałkami, kiedy zamiast „X” pojawi się „?”, znajdź małą wysepkę i uderz w X.
9. Na samej górze latarni morskiej.
10. Znajdź wszystkie jinjo.

Jinjo:

1. Pod podestem, z którego zaczynasz.
2. Na jednym z Shock Jumpów.
3. Na maszcie statku.
4. Niedaleko czwartego puzzla.
5. Na jednym z drzew przy latarni morskiej.



CLANKER'S CAVERN

Dodatkowe plastry miodu:

1. Na prawo od Clankera w murze.
2. Po znalezieniu 5 jinjo pobiegnij kawałek i zniszcz kratę.

Przycisk wiedzy:
wewnątrz Clankera (nie da się nie zauważyć).

Puzzle:

1. Na prawo od Clankera jest kratka, za którą jest jeden puzzle. Popłynij rura w lewo, aby go zdobyć.
2. Pokonaj zmutowane kraby (przepluwając przez zieloną rurę za ogonem Clankera).
3. Popłynij na sam dół i uderz 3 razy w klucz, aby uwolnić Clankera.
4. Wejdź na ogon Clankera i wystrzel 3 jajka w kierunku kraty.
5. Stań na śrubie i poczekaj aż Clinker wypuści powietrze.
6. Poczekaj, aż śruba będzie w powietrzu, wtedy wskocz do środka i dobiegnij do końca tunelu.
7. Użyj złotych piór, aby ostrza nic ci nie zrobiły.
8. Przeplynie i przeskocz przez wszystkie zielone obręcze, zanim skończy się czas.
9. Wybij złote zęby Clinkera, strzelając w nie jajkami, a następnie wejdź mu do paszczy.
10. Znajdź wszystkie jinjo.

Jinjo:

1. Wejdź po drabinie niedaleko miejsca startu i przejdź po rurach.
2. Przy kluczu do łańcucha.
3. Na końcu zielonego tunelu, na lewo od Clankera.
4. Wewnątrz Clankera, w jednym z otworów.
5. Z lewej płetwy wskocz na platformę, użyj Shock Jumpa i zniszcz pierwszą kratę.





BUBBLELOOP SWAMP

Dodatkowe plastry miodu:

1. Na prawo od żółwia.
2. W czaszce Mumbo.

Przycisk wiedzy:

po zniszczeniu trzeciej chatki

Puzzle:

1. Uderz w przycisk z puzzlem i pobiegnij do miejsca, gdzie się pojawi.
2. Rozbij jajo, uderzając w X.
3. Pokonaj wszystkie złote żaby.
4. Niedaleko złotych żab są Shock Jumpy – użyj ich i zniszcz wszystkie chatki.
5. Uderz we wszystkie stopy żółwia.
6. Wewnątrz żółwia powtórz melodię chóru.
7. Uderz w przycisk z puzzlem obok czaszki Mumbo i zdobądź puzzle, zanim skończy się czas.
8. Daj jajko każdemu złotemu krokodylowi.
9. Jako krokodyl wejdź przez nos do dużego krokodyla i wygraj wszystkie trzy zawody z Mr. Vile.
Uwaga! Trzecią konkurencję wygrasz dopiero wtedy, gdy będziesz mógł używać szybkich butów.
10. Znajdź wszystkie jinjo.

Jinjo:

1. Na słupie, zaraz przy pierwszym moście.
2. Po drodze po pierwszego puzzla.
3. Za dużym krokodylem.
4. W wodzie, niedaleko żółwia.
5. Jako krokodyl przeszukaj teren pod słupami.



FREEZEEZY PEAK

Dodatkowe plastry miodu:

1. Pod jednym ze złych bałwanów.
2. W jaskini morsa o imieniu Wozza.

Przycisk wiedzy:

pod jednym ze złych bałwanów.

Puzzle:

1. Pomóż dostać się lampkom na choinkę (musi się ich tam dostać co najmniej 10), następnie traf trzema jajkami w gwiazdkę z napisem ON. Kiedy to zrobisz, użyj podstawki do latania i przeleć trzy razy przez gwiazdę na choince. Teraz wejdź do środka choinki i zdobądź puzzle.
2. Zjedź na sankach z wielkiego bałwana.
3. W środku fajki dużego bałwana.
4. Uderz we wszystkie guziki na brzuchu dużego bałwana.
5. Daj prezenty dzieciom (pierwszy jest ukryty w choince, drugi na nosie dużego bałwana, trzeci na małej wysepce za nogami dużego bałwana).
6. Jako mors pójź do morsa Wozzy.
7. Wygraj wyścig z niedźwiedziem (musisz być marsem).
8. Zniszcz wszystkie złe bałwany.
9. Po raz kolejny wygraj wyścig z niedźwiedziem, tym razem w swojej naturalnej postaci.
Uwaga! Ten wyścig da się wygrać tylko wtedy, gdy będziesz używał szybkich butów.
10. Znajdź wszystkie jinjo.

Jinjo:

1. Przy podstawce do latania.
2. Na szczotce wielkiego bałwana.
3. W czaszce Mumbo.
4. W jaskini morsa.
5. Za jednym z kryształów.



GOBI'S DESERT

Dodatkowe plastry miodu:

1. Uderz w przycisk za piramidą słońca, a następnie przeleć przez kaktus.
2. Po zebraniu piątego i szóstego jinjo wskocz na latający dywan i gdy znajdziesz wielbłąda, wskocz mu na garb.

Przycisk wiedzy:

w labiryncie

Puzzle:

1. Wewnątrz Sfinksa. Traf jajkami w dziurki nosowe Sfinksa, aby otworzyły się drzwi. Teraz traf jajkiem w paszczę każdego sfinksa, aby podniósł się dywan.
2. Wewnątrz piramidy Kazooie'ego, napełnij koszyk pięcioma jajkami, a następnie wejdź po węży.
3. Wewnątrz piramidy z gwiazdą, uderz w przycisk i użyj szybkich butów, aby dotrzeć na samą górę, zanim skończy się czas.
4. Wewnątrz piramidy słońca znajdź parę dla każdego obrazka.
5. Uwolnij wielbłąda, rozbijając kamień.
6. Uderz w wielbłąda, kiedy będzie przy drzewie.
7. Używając szybkich butów zabierz puzzle z zabandażowanej ręki.
8. Znajdź ścianę z ruszającymi się sfinksami i traf w paszczę każdego z nich trzema jajkami, wyłoni się nowa piramida. Wejdź do niej i znajdź wyjście z labiryntu przed upływem czasu, puzzle jest w sarkofagu.
9. Używając podstawki latającej, przeleć przez wszystkie pomniki z otworami.
10. Znajdź wszystkie jinjo

Jinjo:

1. Za tobą.
2. Na latającym dywanie wewnątrz Sfinksa.
3. We wnęce za piramidą słońca.
4. W wodzie, przy nowo powstałej piramidzie.
5. W dzbanku przy sarkofagu.



ta przetrwania



MAD MONSTER MANSION

Dodatkowe plastry miodu:

1. Pod podłogą w jednym z pokoiów na piętrze.
2. W kościele na jednej z belek (wysoko).

Przycisk wiedźmy:

w kościele na jednej z belek (wysoko)

Puzzle:

1. W jednej z beczek w winiarni.
2. Wejź na dach i wskocz do kominą, następnie nie dotykając podłogi skacz po krzesłach i zabierz puzzla śpiącego ducha.
3. W wiadrze na dnie studni.
4. Na dachu kościoła.
5. Używając szklanki, wpisz Banjo-Kazooie.
6. Jako dynia spuść się z wodą w kiblu.
7. Będąc na drugim piętrze, wskocz do rynny.
8. Naokoło kościoła są puste doniczki – napełnij je jajkami, żeby wyrosły kwiaty.
9. W kościele zagraj na organach z Mozardem.
10. Znajdź wszystkie jinjo.

Jinjo:

1. W jednej z beczek w winnicy.
2. Na dachu domu, obok kominą.
3. Na łóżku, w jednym z pokoiów na drugim piętrze.
4. Niedaleko jednego z podestów w małym baseniku.
5. W lewym kącie labiryntu.

RUSTY BUCKET BAY

Dodatkowe plastry miodu:

1. Po znalezieniu pierwszego jinjo naciśnij przycisk i użyj podstawki latającej.
2. Na dnie jednego z kominów jest mały otwór, udaj się tam (zaraz przy wielkich trybach).

Przycisk wiedźmy:

na górze jednego z kominów

Puzzle:

1. Zniszcz w pierwszym domku czystą szybę i wskocz tam.
2. Zagwizdaj na gwizdkach, w kolejności: 3, 2, 1, 1, 1, 1. Jeżeli pomylisz się, musisz zacząć od początku.
3. Wskocz na skrzynię i wejź po linie na górę, a następnie po przejściu na drugą stronę naciśnij przycisk, aby klatka podniosła się, teraz musisz zdążyć, zanim klatka opadnie.
4. Powtórz poprzednią operację, tylko że ze skrzynią TNT, po zniszczeniu podłogi, pokonaj wielką skrzynię.
5. Dostań się na górę jednego z kominów.
6. Wciśnij przycisk spowalniający ostrza i dostań się do maszynowni, przejdź ostrożnie między ostrzami, kiedy będą się wolniej obracały.
7. Uratuj delfina, wpływając do otworu, z którego wychodzi łańcuch i naciśnij przycisk podnoszenia kotwicy.
8. Wejź do jednej z metalowych skrzyń i zdobądź puzzla.
9. Wciśnij przycisk wyłączający turbiny statku i popłynij tam na tyle szybko, abyś miał czas zdobyć puzzla.
10. Znajdź wszystkie jinjo.

Jinjo:

1. Przy pierwszym moście.
2. Przy chemikaliach.
3. W drugiej niebieskiej skrzyni na prawo od pierwszej skrzyni.
4. Przy trzecim moście.
5. Pod kratą, na prawo od miejsca startu.

CLICK CLOCK WOODS

Uwaga!

Ten etap składa się z czterech pór roku.

Dodatkowe plastry miodu:

1. Zimą zniszcz okno domu wiewiórki.
2. Zimą popłynij pod pokrywą lodową do domu borsuka.

Przycisk wiedźmy:

na drabinie prowadzącej na drzewo – przeciw złego bałwana (zima)

Puzzle:

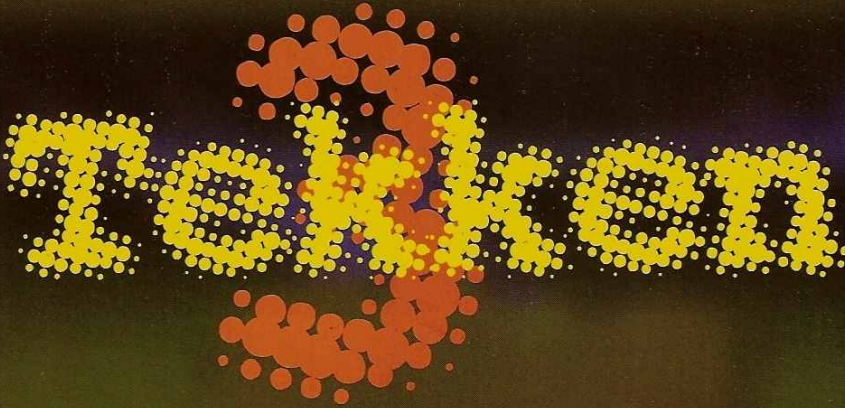
1. Podczas wiosny, na samej górze drzewa, wewnątrz drzwi.
2. Zniszcz głaz blokujący dom Ganwty'ego (w lato), następnie idź do jesieni (doktor WHO by się ucieczył), podpłynij, aby otrzymać nagrodę.
3. W lato przeskocz po zielonych liściach na drugą stronę, w połowie wysokości drzewa.
4. W środku gniazda pszczoł (lato).
5. Wewnątrz drzewnego domku (lato).
6. Traf pięcioma jajkami w ziemną dziurę (wiosna), następnie wskocz na Gobięgo (lato).
7. Pomóż wykluc się Eryiemu (orla), rozbijając jego jajko (wiosna), następnie nakarm go pięcioma gąsienicami (lato).
8. Zbierz sześć orzechów dla wiewiórki (na jesień).
9. Na drabinie w pobliżu szczytu drzewa (zima). Musisz latać, aby się tam dostać.
10. Zbierz Jinjo.

Jinjo

1. W środku gniazda pszczoł (wiosna), ale musisz być pszczołą.
2. Na rośliczce na czubku drzewa (wiosna).
3. Ukryte w wysokiej trawie na samym początku (lato).
4. Na stercie liści w pobliżu ziemnej dziury (jesień).
5. Na górze czaszki Mumbo (zima).

Końcowa walka – zapewne spodziewasz się rady typu: „trzy razy naskocz na głowę, aby wygrać”. Przykro mi, ale prawda jest inna, bo trzeba odpowiedzieć na pytania wiedźmy, wybierając jedną z trzech odpowiedzi. Poruszasz się po różnych polach i na każdym z nich musisz odpowiedzieć na pytanie dotyczące gry – np. jakie jest imię wielbłąda czy też powieść, w jakim etapie słyszałeś tę melodię. Wygrasz, jeśli rzeczywiście dużo grałeś i poznałeś większość sekretów gry.





Gon

Styl walki: sztuka walki inteligentnych dinozaurów
Wiek: nieznan (młody dinozaur)
Wzrost: ok. 100 cm
Waga: ok. 95 kg (ciało i pancerz)
Grupa krwi: nieznan
Zajęcie: zabawa
Hobby: przechwalanie się
Lubi: latać (choć nie potrafi)
Nie lubi: nudzić się



Mydło, powidło, groch, fasola... bęc!

Historia Nikt nie wie dokładnie, skąd wziął się Gon. Być może jest jedynym pozostałym przy życiu przedstawicielem swego gatunku (małych, inteligentnych dinozaurów) i wykuł się jakimś cudem z jaja, które ocalało po zagładzie wszystkich dinozaurów. Przed długi czas (ile lat – tego dokładnie nikt nie wie) ukrywał się w lasach i puszczech, porozumiewając się empatycznie ze zwierzętami. Być może znudziło mu się to i dlatego pojawił się na Turnieju Króla Żelaznej Pięści.

Gon to zaraz po doktorze najdziwniejsza postać w grze, jednak ma kilka zalet, dzięki którym może się on spodobać.

Ofensywa wszelkie ciosy i comba nie zadają wielkich obrażeń, ale trudno jest je blokować. używaj przeważnie kręcenia ogonem i rączek, gdyż są najbardziej skuteczne. W niektórych momentach możesz użyć firebala.

Defensywa dzięki małemu wzrostowi nie można go złapać i wyprowadzić większości ciosów oraz combosów. Dzięki temu możesz spokojnie wyprowadzać swoje ataki – wykorzystaj to, że jesteś mały. I jeszcze jedno – Gon jest odporny na ataki ogniowe True Ogra.

RZUTY

z przodu
 Bite Toss

z boku

Multi-Slam (z lewej) ■+✖ lub ▲+●
 Giant Swing (z prawej) ■+✖ lub ▲+●

z tyłu

Tackle Backstomp ■+✖ lub ▲+●

CIOSY

Advancing Punches ■■■■...
 Roger Punch ←+■
 Demon Gonfist ↑ lub ↻ lub ↻+■
 Uppercut WS+■ lub ▲
 Rushing Headbutts →+■+▲■+▲■+▲
 Rolling Sawblade Sky Headbutt

Backdrop

Bellyflop Face Down/Head Towards

↻ ■+▲

Foot Tossover ←+■+▲

Offensive Push ↻+■+▲

Shoulder Uppercut ⇒ N ↓ ↻+■+▲

Helicopter ⇒+▲+✖

Double Lowtail Swipes ⇒+✖ ✖

Dropkick ⇒+✖+●

Mid Headbutt ✖+●

Sidestep Shuffle(s) ←+✖+● ← ← ← ← ...

Frankensteiner ↻+✖+●

Sit Down ↻+✖+●

Roll Forward Bootkick ⇒ ✖

Roll Backward Rollback Roo Kick

← ✖ lub ●

Somersault Headbutt (podczas biegnięcia)

⇒+✖+●

Po raz trzeci już przedstawiamy wam w Szkole Przetwarzania kolejne listy ciosów postaci z Tekkena 3. Tym razem nauczymy się walczyć Anną, Drem Boskonovitchem, Gonem, Ogiem i True Ogiem. Jako że są to już ostatnie postaci, w ten sposób zamykamy jeden rozdział NEO, poświęcony Tekkenowi 3. Ach, została jeszcze Kuma i Panda, ale te miłe niedźwiadki raczej nie cieszą się zbyt wielką popularnością, dlatego też je pominieliśmy. Jeżeli będziecie bardzo chcieli, być może jeszcze wydrukujemy ich ciosy – ale to już zależy tylko od was. Mokujiina celowo pomijam, bo ten „drewniak” potrafi tylko plagiatować style walki innych postaci, więc ciosy, którymi dysponuje, uzależnione są od tego, kogo akurat zamierza naśladować – a to akurat trzeba wyczuć samemu i korzystać z listy ciosów danego wojownika.

Tekken 3 to gra, której popularność będzie się jeszcze dłuuuuugo utrzymywać. Mam nadzieję, że opisy wszystkich występujących w tym mordobiciu wszech czasów postaci pomogły wam opanować ciosy swoich ulubionych wojowników w stopniu wystarczającym do pokonania nie tylko przeciwników sterowanych przez konsolę, ale i waszych kolegów, którym nie dane było korzystać z zamieszczonych w NEO poradników.

Konsolite

Helicopter Tailspin ↑+✖+●
 Jumping Hopkick ↻+✖ lub ●
 Helicopter Tailspin ↻ lub ↻ ✖+●
 Flipstomp Buttflap ↻ lub ↻+✖+●
 Helicopter Tailspin ↻ ✖+●
 Buttflap ↻ ✖ lub ●
 Buttflap ↑+●
 Rollback Roo Kick FC ↻+✖+●
 Low Shin Charge FC ↻+✖+●
 Tailspins Mid Fire ●●●●●● ✖+●
 Tailsmack ↓+●

CIOSY NIEBLOKOWALNE

Forward Fire ■+▲
 Electric Guard ■+▲~■ lub ▲
 Dino Fat ←+●
 Super Somersault Headbutt ■+●

COMBOSY

↻+■ BK ↻+■
 ↻+■ BK ●
 ↑+■ ■+▲~■
 ↻+● ↻+● ↻+✖+●
 FC ↻+✖+● BK ●



ta przetrwania

Anna Williams

Kraj: Irlandia
Styl walki: sztuka walki zabójców, oparta na Bone Martial Arts i Aikido
Wiek: 20
Wzrost: 163 cm
Waga: 49 kg
Grupa krwi: A
Zajęcie: studentka
Hobby: wmawianie Ninie fałszywych wspomnień
Lubi: kawę expresso i Jerry'ego z kreskówek „Tom & Jerry”
Nie lubi: Niny – za to, że nie poświęca jej uwagi

Historia 19 lat temu Anna dowiedziała się od Kazui, że jej siostra Nina została wykorzystana jako świnka doświadczalna w eksperymencie hibernacji. Anna nie mogła pogodzić się z faktem, że kiedy Nina się obudzi, ona będzie już stara, a Nina ciągle młoda, dlatego także poddała się hibernacji i ustawiła program tak, by obudził ją wraz z Niną.
 Nina obudziła się 19 lat później, gdyż poczuła, że bóg walki znów odwiedził świat. Anna także się obudziła obudziła i z niechęcią postanowiła zaatakować siostrę. Zauważyła jednak, że Nina straciła pamięć. Nie mogła więc prowadzić kłótni z kimś, kto jej nie pamięta. Zamiast tego postanowiła powstrzymać Ninę, aby znów nie stała się zabójczynią.

Annę można porównać do Niny, bo ma podobne multiparty i większość ciosów, jednak mimo to gra się nią nieco inaczej. Jej ciosy, podobnie jak u siostry, są szybkie, ale niezbyt silne. Ogólnie dobra w ataku i w obronie.

Ofensywa Bardzo dobre juggle sprawiają, że upadający przeciwnik traci sporo energii; używaj też zwykłych combosów, bo są mylące i łatwo je przedłużyć, oraz multipartów.

Defensywa Podobnie jak siostra, Anna także posiada reversale, więc naucz się ich używać. Staraj się nie używać tych samych combosów, nie polegaj wyłącznie na multipartach i reversalach.

TAUNT ■+▲+✖

REVERSAL ⇐+■+✖
⇐+▲+●

RZUTY

z przodu

Arm Turn ■+✖
 Lifting Toss ▲+●
 Overhead Neck Throw ↗+■+▲
 Embracing Elbow Strike ↻+■

z boku

Embracing Throat Strike (z lewej) ■+✖ lub ▲+●
 Neck Snake Choke (z prawej) ■+✖ lub ▲+●

od tyłu

Three Limb Break ■+✖ lub 2+●

MULTIPARTS

Palm Grab QCF+■+▲
 Reaping Arm Bar ✖●✖■+▲

Palm Grab QCF+■+▲
 Standing Reverse Arm Lock ■✖▲■

Falling Reverse Arm Lock ▲■✖●■+▲
 Rear Gatelatch Falconwing Squeeze ✖●●■+▲■+▲

Gatelatch Throw ▲✖■+▲✖+●■+▲

Palm Grab QCF+■+▲
 Arm Sprain Standing Cross Lock ■+✖●■+▲
 Inverted Crucifix ●✖●✖+●■+▲
 Arm Break Rear Cross Lock ■+▲●✖■+▲■+▲■+▲

CIOSY

Cross Cut Saw ⇐+■■
 Highpunch Lowkick ■●
 3 Punches Lowkick ■▲■↓+●
 3 Punches Highkick Backhand ■■▲●▲

Midkick ✖
 Lowkick ●
 Bonecutter ↗+✖
 Midpunch Quickkick FC+▲
▲~N+●

Offensive Push ⇒+■+▲
 Double Palm ⇒⇒+■+▲
 Cat Thrust FC⇒+■
 Spinning Slap Uppercut SS+■+▲
 Punch Doublepalm ▲⇒+■+▲
 2 Punches Lowkick ▲■●
 Bitchslaps ⇐+▲▲
 Palm Uppercut (Juggle) WS+▲
 QCF+▲

Leg Blade SS+▲
 Spinning Layout Slap ⇒⇒+▲
 Cold Blade FC⇒+▲
 Highpunch Highkick ▲●
 Highpunch Lowkick ▲↓+✖
 Highpunch Roundhouse ▲✖
 2 Highkicks ✖●
 Groundstomp ↓+✖+●
 Lowkick Highkick (Juggle) ↓+✖●
 Lowkick Uppercut (Juggle) ↓+✖▲
 Sidekick Punch Kick Backhand ↻+✖●●▲

Bone Cutter ↗+✖
 Sidekick Punches Lowkick ↻+✖▲■●
 Sidekick Punch Highkick ↻+✖▲▲✖
 Sidekick[s] Highkick 2 Punches ↻+✖✖✖●

Bonecutter ↗+✖ lub ⇒⇒
 Highkick Lowkick ●✖
 Catstance ⇐+●

Thrust Kick ●
 Low Flipkick (Juggle) ↑ lub ↗ lub ↻+●
 Low Flipkick (Juggle) ↻ lub ↗+●
 High Flipkick ↓~↑ lub ↗ lub ↻+●

Jumpkick Lowkick Highkick ↗+●✖●
 Kneeling Flipkick ⇒⇒+●
 Lowkick Spinchop FC+●N+■
 Midkick Spinchop ↓+●N+■
 Lowkick Offensive Push FC+●N+■~▲
 Midkick Offensive Push ↓+●N+■~▲
 Backflip ↻ lub ↻+✖+●

CIOSY NIEBLOKOWALNE

Bloody Scissors ↓+■+▲
 Hunting Swan ↗+■+▲

JUGGLE

■▲■↓+●
 ⇐+■■
 ↻+✖▲■●
 ■▲■▲●
 ✖●
 ■▲■▲↗+●
 ⇐+▲▲↓+●■
 ■df+■▲●
 ■df+■▲●
 ↓+●■↓+▲~●
 ■■▲⇒⇒+■+▲
 ↓+●■

COMBOS DZIESIĘCIOKROTNY

↻+■▲■▲▲✖✖▲■▲●



Oj, to musiało zboleć!

Dr Boskonovitch

Kraj: nieznan (prawdopodobnie była Jugosławia)
Styl walki: mieszanka różnych stylów z nieczystymi zagraniami
Wiek: ponad 80 lat
Wzrost: 178 cm (wyprostowany)
Waga: 65 kg
Grupa krwi: nieznan
Zajęcie: naukowiec
Hobby: eksperymenty naukowe
Lubi: obmyślać różne teorie
Nie lubi: śmierci i Bryana

Pozycje:

PLD – Play Dead (na ziemi, twarzą do góry, głową w stronę przeciwnika)
SLD – Slide (na ziemi, twarzą do ziemi, głową w stronę przeciwnika)
FCD – Face Down (na ziemi, twarzą do ziemi, nogi w stronę przeciwnika)
KND – Knockdown (na ziemi, twarzą do góry, nogi w stronę przeciwnika)

REVERSAL

■+▲ – tylko na wysokie uderzenia ręką

RZUTY

BDS – najpierw trzeba wcisnąć ■+●

z przodu

Dr. Frankenstein ⇒ ⇒+●
Stone Head KND ⇐+■+▲
Rolling Powerbomb ■+▲ (jeżeli sparuje) ✕+●

z boku

Arm Takedown (z lewej) BDS ■+▲
Trip Up (z prawej) BDS ■+▲

z tyłu

Atomic Drop BDS ■+▲

MULTIPARTS

Irish Whip BDS ■+▲
Elbow Drop ▲▲▲■+▲
Kingstep ■+●
Running Bulldog ▲■✕●

Irish Whip

Cartwheel ■+▲
Taunting Doctor ✕+●
Shoulder Ram ■+▲

Irish Whip BDS

Flying Cross Chop ✕+●

CIOSY

(!) – ostatni(e) cios(y) jest nieblokowlany lub przebija blok

One-Two Punches ■▲
Bad Stomach ■+●
Panic Doctor ▲~■
Left Lk-Right LK ✕●
Thunder Oldfist ⇨+■
Wind Oldfist ⇨+▲
Trip Slide ⇒+✕+●

Historia Ten dziarski staruszek był swego czasu światowej sławy naukowcem, bliskim otrzymania nagrody Nobla. Niestety, po śmierci swej córki zdziwaczł. Nie mogąc pogodzić się z jej śmiercią, postanowił wymyślić sposób na przywrócenie jej życia. W środowisku naukowców uznano go za dziwaka, natomiast eksperymenty, które zaczął przeprowadzać, uznano za niezgodne z etyką. Jego pracami zainteresował się świat przestępczy, który od dawna finansuje jego doświadczenia, w zamian za różnego rodzaju usługi, które może wykonać tylko naukowiec jego pokroju. Pewnego razu dr Boskonovitch ocalił życie Yoshimitsu, a ten w zamian za to postanowił się odwdziżyć i spełnić jego prośbę – wziąć udział w Turnieju Żelaznej Pięści, pokonać Ogra i przynieść jego krew, która zdaniem naukowca jest koniecznym składnikiem eliksiru mającego przywrócić życie jego zmarłej córce. Ponieważ jednak dziarski staruszek nie mógł usiedzieć spokojnie w oczekiwaniu na wynik Turnieju, sam postanowił wziąć w nim udział. Choć

jest inwalidą i nie może chodzić, przywdział na siebie specjalny egzozoskielet własnej konstrukcji, który pozwala mu na jako takie poruszanie się o własnych siłach. Ponieważ nie stosuje się do zasad fair play, podczas walki, nadrabiając swą słabość, korzysta z mocnego tasera, rażącego przeciwnika prądem.

Doktorek jest nieprzewidywalną postacią, nawet gracz, który nim gra, do końca nie wie, co robi. Mimo iż posiada kilka interesujących ciosów, nie uważam, aby ktoś poważnie myślał o grze tą postacią.

Ofensywa to jedyna mocna strona doktoraka; staraj się ciągle zmieniać techniki i nie pozostawać zbyt długo w pozycji stojącej. Staraj się atakować z pozycji leżącej, gdyż dzięki temu możesz wygrać niejedną walkę.

Defensywa i tutaj doktorek radzi sobie w miarę dobrze. Dzięki temu że większość ciosów wykonuje się z pozycji leżącej, niektóre postacie mają problemy z trafieniem go. Po prostu leż i atakuj tylko wtedy, gdy przeciwnik próbuje cię zaatakować, ponieważ w większości przypadków to on poniesie obrażenia.

Crouch Dash ⇒ ⇒
Jam Combo ⇒ ⇒+■●✕▲■
Jam Combo Extention ⇒ ⇒+■●✕✕✕▲■
Jack Tamer ⇒ ⇒+▲
Slash Kick ⇒ ⇒+✕
Whiff Frankenstein ⇒ ⇒+●
Steel Dive ⇒ ⇒+■+▲
Head Dive ⇒ ⇒+✕+●
Elbow Rush ⇒ ⇒ N+▲
Elbow Warp ⇒ ⇒ N+▲

Laughing Doctor ⇒ ⇒
Mind Warp ■+▲
Hopping Back Kick ✕
Panicsmoka ⇒ ⇒ N+✕
Twin Pistons ⇨+■▲
Slicer ⇨+●
Dr. Kossak Kicks ⇨+✕●✕●✕●
Guard Break ⇨+■+●
Banik Charge ✕+●
Banik Oldfist Chain ⇨+■✕✕✕✕
Super Panic Chain ⇨+■✕✕✕,...
...Super Panic Chain... ⇒+✕✕✕✕✕✕

Shadow Legs Front ~←
Overhead Crescent ✕
Prison Break ●
Panik Reverse Charge ⇨+✕+●
Super Doctor ↑(!)
Shadow Legs Back ⇨ lub →
Summer Kick ✕
Winter Kick ●

Gut Stun SS+▲
Thunder Oldfist ■

pozycja Knockdown (KND)

Doctor Scoot ⇒ lub ⇨
Doctor Roll ⇒ lub ⇨ ⇨
Rolling Kick ●
Flying Cross Chop ⇒+■+▲

Flip Flop ✕+●
Doctor Breath ■ lub ▲
Hop Up ✕+●
Rolling Kicks ✕✕
Roger Kicks ●✕●✕●(!)
Trick Roger Kicks ●●✕●✕●(!)
Chi Charge ■+▲+✕+●▲+✕+●

pozycja Face Down (FCD)

Spinning Crescent Lunge ●
Doctor Roll ⇨ ⇨
Rolling Roo Kick ~✕+●
Mind Blast ■+▲
Mind Blast Away ⇨+■+▲
Panic Charge Reverse ✕+●
Shadow Legs Back ~← lub ~→
Summer Kick ✕
Winter Kick ●
High/Mid Punch Parry ■+▲
Low Parry ⇨+■+▲
Resting Doctor ⇨+✕+●
Skidding Doctor ✕ lub ●...

pozycja Play Dead (PLD)

Doctor Scoot Away ⇒ lub ⇨
Doctor Roll ⇒ ⇒ lub ⇨ ⇨
Flying Cross Chop ⇒+■+▲
Flip Flop ✕+●
Roo Kick ✕+●
Chi Charge ■+▲+✕+●

pozycja Slide (SLD)

Lying Trip Slide ✕+●

CIOSY NIEBLOKOWALNE

Bio Reactor ⇨+■+▲

z pozycji Knockdown

Doctor Breath ■ lub ▲

ta przetrwania

Ogre i True Ogre

Kraj: nieznan
 Styl walki: nieznan (podobno przejmując dusze wojowników)
 Wiek: bardzo, bardzo stary
 Wzrost: ponad 2 metry
 Waga: 90-110 kg
 Grupa krwi: nieznan
 Zajęcie: walka
 Lubi: walczyć i pożerać dusze tych, których pokona
 Nie lubi: słabości i tchórzy

Historia Prawdziwa natura Ogre nie jest znana. Indianie mówią, że Ogre był biologiczną maszyną do walki, dlatego też nazywają go bogiem walki. Podobno zostawili go na Ziemi przybysze z kosmosu dawno, dawno temu. Ogre doskonale rozumie strukturę wszystkiego co żywe i sztuczne, i potrafi absorbować z nich moc. Podróżuje po świecie w poszukiwaniu silnych dusz, które pochłania, by samemu zyskać siłę. Prawdopodobnie tylko to pozwala mu cały czas istnieć. Czeka też na swych panów, którzy kiedyś może przybędą, by go zabrać. True Ogre to Ogre, który pożarł duszę pokonanego Heihachiego (a w przypadku Heihachiego - Jina Kazamy). To cały czas Ogre, tylko dzięki nasyceniu potężną duszą znacznie większy, silniejszy i potworniejszy. Zyskana moc pozwala mu ziać ogniem, a skrzydła, które wyrosły mu po zmorphowaniu, podlatywać do góry.

Ogre i True Ogre to mieszanka kilku postaci. Obaj posiadają ciosy Jun, Kazuyi, Wanga, Kunimitsu, Anny, Baeka, Heihachiego, Lee, Kумы, Jacka-2, Kinga, Bruce i Jina. Dzięki temu trudno jest ich wyczuć, gdy gra nimi dobry gracz. Mimo iż nie są szybcy, rekompensuje to im siła zadawanych przez nich ciosów.

Ofensywa Ogre - juggle, juggle i jeszcze raz juggle, ponieważ Ogre ma najlepsze juggle ze wszystkich postaci i nim jest najłatwiej je zacząć. Po za tym jego ciosy, mimo iż niezbyt szybkie, to potrafią zaboлеć. True Ogre - grając nim, możesz spróbować ataku ogniem, gdyż w większości przypadków ten atak trafia rywala.

Defensywa Ponieważ Ogre to niezbyt szybka postać, staraj się wyprowadzać tylko te ciosy, których jesteś pewien, że trafią. Po za tym nie koncentruj się tylko na jugglach, staraj się nie używać ciągle tych samych ciosów.

REVERSAL

Ancient Power ◀+■+▲

RZUTY

z przodu

Gorilla Press ■+✖
 Bear Hug ▲+●
 Waning Moon ☹ ☺+▲+●

z boku

Telekinetic Spanking (z lewej) ■+✖ lub ▲+●
 Hanging Neck Slam (z prawej) ■+✖ lub ▲+●

od tyłu

Telekinetic Choke Slam ■+✖ lub ▲+●

CIOSY

Low Jab ↓+■
 Right Jab Backhand ▲▲
 Shining Fists Combo ■■▲
 Demon Slayer ■▲▲
 Power Punch ⇒+▲
 Double Facebreaker ☹+■▲
 Quick Uppercut (WS)+■
 Demon Godfist (WS)+▲
 Clapper Attack ⇒⇒+■+▲
 Knuckle Bomb

↑ lub ☹ n ■+▲/☹+■+▲
 Cold Blade FC ☹+▲
 Groin Punch FC ⇒+■
 Cat Thrust FC ⇒+▲
 Backflip > Tooth Fairy ☹+✖▲
 Snake Kicks FC+✖✖✖
 Demented Snake > Launch FC+✖✖✖ n ✖

Exploder ⇒⇒+✖+●
 Running Exploder ⇒⇒⇒✖+●
 Hop > Slide Kick ⇒⇒ n ✖+●
 Bazooka Leg ⇒⇒+●
 Hunting Hawk ☹+✖✖✖
 Axe Kick ⇒⇒✖
 Axe Heel Crush ⇒⇒ n ●
 Standing Tsunami Kick ⇒+●
 Blazing Kick ↓ db+●
 Tsunami Kick (WS)+●●
 Infinity Kicks (WS)+✖✖☹+✖✖✖...
 Shin Kick > High Kick ↓+●●
 Low kick ↓+✖
 Black Shoulder ⇒+■+●

Demon Scissors ●~✖
 Ground fire ↓+■+▲ (Ogre2)
 Air fire ■+▲ (Ogre2)

CIOSY NIEBLOKOWALNE

Bloody Scissors ☹+■+▲
 Indigo Punch ☹☹+■+▲
 Snake Bite ⇒⇒+▲
 Kunai Advance ⇒⇒ n ▲
 Kunai Blow ◀+▲
 Sidewinder ◀+▲+✖
 Super Knuckle Bomb ☹ ↓+■+▲
 ☹+■+▲~↓

STUN MOVES tzw. ogłuszające

WS+▲
 ⇒⇒⇒+✖
 ⇒⇒+✖
 ⇒⇒+▲
 FC ⇒+▲
 ⇒+■+●

możliwe rozpoczęcia Juggli

☹+▲
 ☹+●
 FC+✖✖ n ✖
 ↓☹+●
 FC ☹+▲

JUGGLE COMBOS

☹+●●
 ☹+●☹+■●
 ☹+●■▲↓+●●
 ☹+●■ n ▲▲
 ☹+●☹+●↓+●●
 ☹+▲■▲↓+●●
 FC+✖✖ n ✖☹ n ↓+■+▲
 FC+✖✖ n ✖☹+●■▲
 FC+✖✖ n ✖☹+■●
 FC ☹+▲ FC+✖✖ n ✖
 FC ☹+▲↓+●●
 ss ☹+●■⇒⇒+■+▲

☹+■▲▲↓+✖✖ n+✖
 WS+▲⇒+▲
 ☹+✖▲■■~▲●~✖
 ↓☹+●●↓+✖✖ n+✖
 ↓+✖✖ n+✖■~▲☹+■+▲
 ☹+■▲■■~▲☹+■+▲
 ☹+■▲■↓☹+●
 WS+▲ WS+▲
 WS+▲■+✖ lub ▲+● lub ☹☹+▲+●
 ↓+✖✖ n+✖■⇒⇒+●

STUN COMBOS

⇒⇒⇒+✖●⇒⇒+■+▲
 WS+▲●☹+■+▲~↓
 WS+▲●⇒⇒+■+▲
 WS+▲☹+●■~■▲
 WS+▲☹+●●
 WS+▲☹+●☹+■●
 WS+▲☹+●☹+■●
 WS+▲☹☹+▲+●⇒⇒FC☹+▲↓+✖✖ n ✖
 WS+▲☹☹+▲+●⇒⇒FC⇒+▲
 WS+▲☹☹+▲+●⇒⇒FC☹+▲⇒⇒+■+▲
 WS+▲☹☹+▲+●FC+✖✖ n ✖●
 WS+▲■+✖↓+✖
 WS+▲▲+●↓+✖
 WS+▲■+✖⇒⇒+■+▲
 FC⇒+▲↓+■⇒⇒+■+▲
 ⇒⇒+▲FC☹+▲
 ⇒⇒+▲↓+●●



Perfekcyjna blokada połączona z pełną dekoncentracją przecinika

60-61 neo

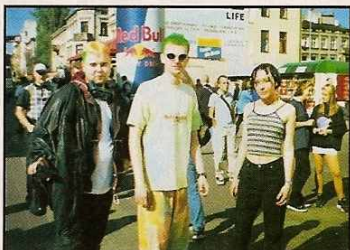
Techno Festival

Konsole i techno, techno i internet,
techno ponad wszystko...

GAMBEAT

Firma SONY sprawiła nam niesamowitą niespodziankę, zapraszając na sponsorowany przez siebie w Łodzi Mini Disc Techno Festival. Nie zastanawiając się wiele, postanowiliśmy z tej okazji skorzystać, tym bardziej iż wielu przyjaciół z sieci wybierało się także na tę imprezę, a ciekawostką jest to, iż część z nich posiada jakąś konsolę (N64 lub PSX).

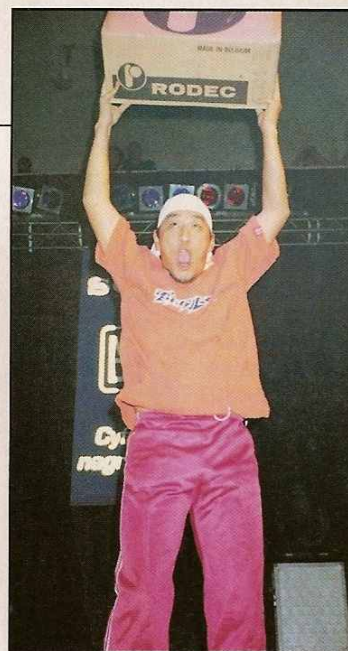
Po dokonaniu niezbędnych formalności, wyruszyłem wraz z silną grupą do industrialnego w swym klimacie miasta Łódź. O 14: 59, czyli prawie zgodnie z czasem, przybyliśmy. Na powitanie jakiś fotoreporter zrobił nam serię zdjęć. Po osiągnięciu celu, udaliśmy się niezwłocznie na miejsce, gdzie rozpoczynał się właśnie konkurs DJ'ów. Na ulicy Piotrkowskiej przybywało coraz więcej ludzi, przyciąganych przez odpowie-



dniej mocy nagłośnienie. Wczuliśmy się w klimat. Tymczasem na ulicę wjechały samochody ciężarowe wyposażone we własne sound systemy. Na każdym z nich inna grupa muzyków prezentowała swoje możliwości. Żadna z ciężarówek nie była w stanie, pod względem popularności, przebić pojazdu Hardcore Mailorders. Profesjonalizm członków grupy poznać było łatwo po tym, iż do szaleństwa przy nawałnicy spod znaku GABBA przyłączały się nawet osoby nie cierpiące tego gatunku (autor).

Grubo po godzinie 19: 00 rozpoczął się przemarsz roztańczonego tłumu ulicą Piotrowską w stronę Łódzkiej Hali Sportowej. Tam też w pośpiechu udało nam się na konferencję zorganizowaną przez SONY Polska, na której można było się dowiedzieć między innymi, ilu przedstawicieli prawa pilnuje porządku i jakie problemy napotykał organizatorzy imprezy – New Alcatraz Mega Party Organization. Kiedy już oznakowano nas jako Bardzo Istotne Jednostki, udaliśmy się na główną halę. A tam osłepiły nas lasery, spowiał mrok i ogluszyła muzyka. Akurat DJ Sesis kończył set, a na scenę wylęgli techno-tancerze z formacji Transmode, prezentując, jakby tu powiedzieć: „modę”. Szczególnie przypadł nam do gustu występ japońskiej formacji Denki Groove, miksującej z płytek CD.

Po zwiedzeniu w głównym hallu stoiska sklepu Tec z winylem, z trudem udało nam się dostać do otoczonych spórą grupką wielbicieli konsol PlayStation, na których zapuszczano, niestety, tylko Demo Dyski. Niewzruszeni podjęliśmy próbę przejścia Abe's Odyssey, co biorąc pod uwagę porę dnia i stan umysłu, zakończyło się wielką klapą. Nieco później, pokrzepieni litrami Red Bulla i zwabieni połamanymi rytmami wpadliśmy na balkon, nad scenę na głównej arenie. Okazało się, że właśnie grał DJ Unity z wysp, serwując kawałki ze stajni Suburban Base i Moving Shadow. Po nim stery za dekami przejął DJ Appolo, a wraz z nim MC Jamie White, gość, który chyba nie wiedział, jak się włącza mikrofon.



Było już po czwartej, kiedy spotkaliśmy starego znajomego (tak, tak Cheater, o tobie mowa...) i próbowaliśmy ponownie przypuścić szturm na Abe's Odyssey. Kiedy udało nam się wywalczyć miejsce przy konsoli, ochrona skwapnie oświadczyła, że godzina ewakuacji już wybiła. Na zewnątrz dostrzeżliśmy resztę Teamu, która nam się gdzieś zawieruszyła na paradzie, i ruszyliśmy na stację. Nawet mieliśmy własny przedział w pociągu.

Tak więc z głowami pełnymi wrażeń, błogosławiąc za darmowe wejściówki firmę SONY Polska, zrobiliśmy chill out i tak już było do samej W-ry.

Co najbardziej nas urzekło w tej imprezie? Przede wszystkim to, co jest ideą i myślą przewodnią samego nurtu techno. Jedność, wspólnota, dobra zabawa i brak jakiegokolwiek przemocy. Jeśli ktoś będzie wam wmawiał, że techno to tylko kolorowe pajace, głośna muzyka i narkotyki, to wyślijcie go na następną imprezę do Łodzi, za rok.

Rave nation is love nation.

*Respect to: dora, mesia,
Dj Tomix, trib, LordD, OoM, bANAn*



Reportaż Resident Evil 2

Producenci gier w celu jak najlepszego zareklamowania swojego produktu obrzucają nas różnego typu gadżetami. Najczęściej są to czapeczki baseballowe, koszulki lub breloczki na klucze. Zdarzają się jednak wyjątki, czego przykładem jest komiks Resident Evil, który niedawno wpadł mi w ręce...



opracował **NOL**

Liczący 60 stron komiks robi bardzo dobre wrażenie. Okładka z charakterystycznym logo Resident Evil wykonana jest porządnie, a gdy otworzymy zeszyt, nasze oko przykuwa pierwsza strona zrobiona w pełnym kolorze. War-

to tu nadmienić, iż komiks nie jest pojedynczym wydaniem, lecz magazynem Resident Evil, ukazującym się jako kwartalnik. Dzięki temu można liczyć na coraz to nowsze historyjki z zombiakami w roli głównej (ku radości wydawcy, rzecz jasna). Z kolei druga historyjka pokazuje nam, co się stanie, gdy do Racoon ZOO zostanie wprowadzony G-Virus. Dodam tylko, że jest ostro, bardzo ostro...

Trzecie i ostatnie opowiadanko ma miejsce między wydarzeniami znanymi z obu części gry i traktuje o Barrym Burtonie, który nie może zapomnieć „przygód” z zombiakami i udaje się do psychiatry. Jednak G-Virus dociera także i do szpitala, a Barry musi znów podjąć walkę...

Ogólnie rzecz biorąc, komiks bardzo mi się spodobał. Fabuła, mimo że momentami dosyć schematyczna, przyciąga, a rysunki są po prostu świetne! Właśnie one tworzą

niewpowtarzalny klimat Racoon City. Oczywiście komiks jest w pełni kolorowy, wydany na dobrym papierze, co się chwali. Przeważają raczej ciemne kolory, no i oczywiście krrefff, dużo krwi. To chyba lubią fani RE, nie? Wszystkie postacie mają przygnębiony wyraz twarzy (oczywiście niektóre z nich połowy twarzy nie posiadają, lecz tak to już jest

z zombie) i w ogóle wszystko jest mroczne, takie czaderskie! Już zamówiłem dla siebie prenumeratę. Podsumowując, muszę stwierdzić, że autorzy z Wildstorm Comics odwalili kawał dobrej roboty, która zapewne umili wieczory fanów Resident Evil.

Za udostępnienie komiksu dziękujemy firmie: RAR.



List miesiąca

W moim liście pragnę poruszyć bardzo irytujący mnie problem, jakim jest „brutalność w grach – wynik agresji”. Na początku myślałem, że to jakiś chory wymysł jeszcze bardziej chorych ludzi, ale po zagranii w kilka gier spod znaku „BIG N” przekonałem się, że to nie żarty. Brutalność w katowanych przeze mnie grach widniała na każdym kroku. Oto przykłady:

MARIO 64 – już sama nazwa wskazuje, iż bohaterem będzie maniakalnie wyglądający 64-letni dziadga. Nie to jest jednak najważniejsze. Nasz tytułowy bohater zabija! I to nie w taki zwykły sposób (za pomocą M-16), tylko podskakuje i zgniata (ku ich radości) przeciwników s i e d z e n i e m! I że ta gra nie ma ograniczenia wiekowego! Przecież to czysta paranoja!

BOMBERMAN 64. W tym tytule również znajduje się magiczna liczba 64. Czyżby oznaczała ilość amunicji w arsenale gracza? A może ilość przeciwników, których należy wysadzić w powietrze, aby wygrać? Jedno jest pewne. Ta gra bardzo niekorzystnie wpływa na psychikę niekoniecznie młodych ludzi...

BLAST CORPS. W tej grze gracz wciela się w organizację pochłoniętą orgią destrukcji. Za sterami maszyny iście z piekła rodem gracz niszczy domy niewinnym ludziom i to z błahego powodu! Jakaś tam ciężarówka z ładunkiem nuklearnym ma wylecieć w powietrze, gdy tylko w coś puknie. Gracz za zniszczenie budowli dodatkowo dostaje kasę! To już przegięcie! (...)

W wymienionych przeze mnie przykładach widać, że gry bardzo niekorzystnie wpływają na psychikę graczy. Pomyśleć, co by było gdyby osoba grająca w **BLAST CORPS** dostrzegła spycharkę z kluczykiem w stacyjce! Tak dalej być nie może! Coś musi się zmienić! Czy nie można robić gier łagodnych, takich jak np. **TUROK**, w którym możemy poobserwować florę i faunę, zwiedzając prześliczne zielone lasy? Albo np. **GOLDENEYE 007** – tu gracz może wcielić się np. w fotoreportera pstrykającego fotki tu i ówdzie. Można nawet poskakać sobie na linie. No, proszę! 0% przemocy! Moim zdaniem gry powinny rozwijać się właśnie w tym kierunku! (...)

Andrzej Farulewski, Morąg

He, he, ale się uśmieiałem! Bezsprzecznie list miesiąca w tym numerze. Bardzo ciekawy pogląd na brutalność w grach video, nie sądzicie? Otrzymasz od nas bardzo spokojną grę, zupełnie pozbawioną przemocy, o walorach edukacyjnych (jak wbijając gwoździe), jaką niewątpliwie jest **QUAKE 64**.

PRZECIEKI

- Baton... Baaaton!... Baaaaaton!
- Co?
- Gdzie jesteś, wołam cię od godziny!?!
- Tutaj!
- Gdzie?
- Tutaj, pod listami!
- Wychodź natychmiast!
- Zaraz, to nie takie proste... – Chrup, chrzęst, grzechot... szum... przeciągły szum. – Nooooo, jestem! Co chcesz?
- Zrobisz coś dla mnie?
- NIE! Nie widzisz, ile listów przyszło od naszych czytelników? Wiesz ile czasu zajmie mi przeczytanie ich wszystkich? Sam idź po to mleko!

Tak, listów przychodzi coraz więcej, tak więc najwyższy czas brać się do pracy! Do dzieła!



dr Baton

baton@ssonline.com.pl

(...) Pewnego dnia kumpel zaprosił mnie do siebie, ponieważ kupił sobie komputer. Ja jako „plejowiec” myślałem, że chodzi o PII z 3DFX, ale moje nadzieje spełzły na niczym. A więc przychodzę do niego, patrzę, a na jego biurku stoi śliczny, bielutki Commodore 64! Z wyjątkowym niesmakiem włączyłem ów Personal Computer i zagraliśmy w **GIANA SISTERS**. Kumpel stwierdził, że jakością tylko nieco ustępuje **CRASH BANDICOOTOWI**. Następnie włączyliśmy **STREET FIGHTER** – tak, tę legendarną bijatykę. Według kumpla miała doskonałą grafikę, a tła były w pełni trójwymiarowe (?). A dźwięk? Krystalicznie czysty: głuchy odgłos uderzeń walenia przeciwnika po głębie, przypominający odgłos walenia pięścią w stół. Wyszedłem lekko przygnębiony jakością jego sprzętu i włączyłem swojego **PSX-a**, aby się odstresować. Gdybym pograł jeszcze 5 minut dłużej, zapadłbym na chorobę **Commodorus Downus**. Dla własnego bezpieczeństwa już nigdy nie poszedłem do tego mania.

Marcin Szkopiak, Rybnik



Ufff... Potęga C64 rośnie z dnia na dzień! Najnowsze wieści mówią, że sprzedaje się on lepiej niż **PSX**! No cóż, należy pochylić czoło przed wciąż krzepkim dziadkiem!

(...) Jak wiadomo, wszyscy gracze świata nie widzą poza swoją konsolą. A co, jeśli się zepsuje? Z tym problemem przyszedł do mnie kolega, gdyż żadna gra mu nie wchodziła. Zaszugerowałem, żeby udał się do serwisu. W serwisie okazało się, że przerabianych konsol nie naprawiają! W tym momencie się przeraziłem, gdyż sam mam przerobioną konsolę. Pomóżcie!

Cloud, Łódź

Sorry stary, ale dla Ciebie jest już za późno. Popeliłeś błąd, jaki popeliło wielu graczy w Polsce i na świecie. No cóż, niech to będzie ostrzeżenie na przyszłość dla wszystkich, którzy planują przerabiać swoje konsole. A póki co, poniżej jeszcze jeden, jakże odmienny głos w sprawie piractwa...

(...) Przez pierwsze 5–10 minut na moim nowiutkim **PSX-ie** strasznie przerywa dźwięk. Później wszystko wraca do normy. Czy to wina telewizora, który nie jest zbyt nowy i nie jest stereofoniczny, czy może zabrudziła mi się soczewka?

DAR(E)KMAN

Udaj się do jakiegoś kumpla i podłącz konsolę do innego telewizora. Tym sposobem stwierdzisz, czy jest to wina konsoli czy telewizora. Jeśli jest to wina konsoli, to udaj się najbliższego serwisu Sony i jeśli konsola nie jest przerobiona, powinieneś uzyskać stosowną pomoc. Jeśli jest to wina telewizora,

przecieki

a usterka bardzo Cię irytuje, to najwyższy czas sprawić sobie nowy telewizor.

TUROK :
DINOSAUR
H UNTER

Hey! Jak namówić rodziców na kupno PSX-a?
Hubert Śmietana, Zawonia

Ufff... To problem wielu młodych ludzi. Spróbuj się popłakać, przestań się uczyć, ucieknij z domu... zrób cokolwiek, żeby tylko zwrócić ich uwagę. Pamiętaj, cel uświadczenia środki... Tylko nie bierz tego tak na serio.

Jestem posiadaczem Nintendo 64. Doceniam swoją konsolę, lecz nadal opada mi szczerka na widok takich tytułów, jak FF VIII, METAL GEAR SOLID, RESIDENT EVIL, TEKKEN czy SOUL BLADE albo TENCHU. W związku z tym mam do Was kilka pytań.

1. Czy na N64 zaczną się ukazywać godne uwagi tytuły?
2. Czy plotka na temat konwersji METAL GEAR SOLID jest prawdziwa?
3. Czy jest jakaś szansa na ukazanie się na N64 takich tytułów, jak FF7, FF8, Resident Evil 1, Resident Evil 2?

Drogi NEO!

Piszę do Ciebie w sprawie listu Miesiąca czerwcowego.

Znam masę ludzi, którzy mi mówili, że swoje „szaraki” na piraty przerobili.

Płyty pirackie dobrze się wgrzywały I ani trochę nie szwankowały.

Po prostu chłopak, miał pecha wielkiego, że mu się konsola popsuka,

Za sprawą kumpla jego.

Czasem się to zdarza,

Przyznam,

Ale oryginalne gry to wielka drożyzna.

Dla mnie przeróbka to wspaniała rzecz,

Dla tych biedniejszych,

I bogatszych chyba też.

Zamierzam kupić Plejstację,

A gdy już to zrobię,

Bez chwili wahania na pirata ją przerobię.

Może moje rymy nie są dokładne,

Ale z pewnością głoszą one nic innego, tylko prawdę.

Grzegorz Jarzab, Słupsk

No cóż, tak jak powiedziałem, to dosyć ciekawy pogląd na sprawę. Przypadków w których przerabiane konsole padają po pewnym czasie jest znacznie więcej. To nie tak, że ci, którzy mają przerabiane konsole, mają pecha z powodu padających konsol. To raczej ci, którym przerobione konsole się jeszcze trzymają, mają potężny fart. Zrobisz, jak zechcesz, jednak przestrzegam Ciebie i innych użytkowników PlayStation, że w serwisie przerobionych konsol nie naprawiają, a jak już przerobisz konsolę, to tak jakbyś automatycznie wydał na nią wyrok śmierci...



4. Moglibyście już przestać z Tekkenomanią (i plakatami z Tekken 3)! Krew mnie zalewa, bo nie ma tej gry na N64.

Lukasz Kołodziejki, Morąg

Ad. 1. Oczywiście, że tak. Zresztą cały czas się ukazują. 1080 Snowboarding, Banjo Kazooie. Te gry już są. Do końca tego roku ukazuje się jeszcze LEGEND OF ZELDA: OCCARINA OF TIME oraz TUROK 2: SEEDS OF EVIL. Ponadto w przyszłym roku ukazuje się PERFECT DARK – najnowszy FPP firmy RARE. Jak widzisz, jest w co grać.

Ad. 2. Raczej nie. Jednak jeśli coś będzie wiadome w tej sprawie, natychmiastowo damy znać.

Ad. 3. Nie ma żadnej szansy. Powód? Polityka Square'u oraz Capcomu oraz przede wszystkim zbyt mała pojemność cart.

Ad. 4. Daj spokój. Tekkena 3 kochają wszyscy. Wszyscy chcą więcej Tekkena, a Ty marudzisz...



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

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Bomberman World	195.00
Colin Mc Rae Rally	195.00
Dead or Alive	195.00
Dethrap Dungeon	159.00
Grand Thief Auto	195.00
Gran Turismo	195.00
Mortal Kombat 4	199.00
Premier Manager '98	195.00
Resident Evil 2	199.00
Tekken 3	199.00
Tomb Raider 2	199.00
Tommy Makinen	195.00
Total NBA '98	109.00
Wargames	195.00
World Cup '98	195.00
WWF War Zone	195.00
Vigilante 8	195.00

Platynowa seria:

Command & Conquer	109.00
Crash Bandicoot	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
Fifa '98	109.00
Formula 1	109.00
Internat. Superstar Soc. Pro	109.00
Mortal Kombat Trilogy	109.00
NBA '98	109.00
NHL '98	109.00
Tekken II	109.00
Toca Touring Car	109.00
Tomb Raider	109.00

Wybrane akcesoria do PlayStation:

Konsola PlayStation(+Dual Sh.)	619.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Kontroler DUAL SHOCK	139.00
Memory Card (oryginalna)	79.00
Mega Mem. Card(360 bloków)	195.00
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Kabel (EURO)	43.00
Barracuda - joypad analog.	99.00
V3 Racig Wheel - kierownica	309.00

Uwaga!!!

Jeżeli Twoje PlayStation:

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

Wymienimy czytnik i konsola będzie jak nowa !!!

Nintendo 64

Wybrane tytuły gier :

Banjo Kazooie	229.00	NHL '98 Breakaway	285.00
Bust a Movie II	255.00	Olympic Hockey '98	295.00
DiDi Kong Racing	239.00	Quake	295.00
Duke Nukem 64	285.00	San Francisco Rush	285.00
Fifa '98	285.00	Snowboard Kids	225.00
Fighters Destiny	295.00	Star Fox 64	275.00
Forsaken	295.00	Super Mario 64	225.00
Golden Eye	285.00	Top Gear Rally	275.00
GT 64	285.00	WCW vs World Tour	295.00
ISS Pro	285.00	WWF War Zone	255.00
Mortal Kombat Myt.	295.00	World Cup '98	295.00
Nagano Winter Ol	295.00	Virtua Chees 64	285.00
NBA Courtside	255.00		

Wybrane akcesoria do N64:

Konsola Nintendo 64	689.00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	159.00
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	96.00
Memory Card (13 stron)	96.00
Memory Card Plus (52 strony)	96.00

*Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty, zwrócić ze znaczkiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączyć 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.