

PLAYSTATION SATURN NINTENDO 64

NEO

ISSN 1429 - 3838

INDEX 341355

MAJ

(05/98)

CENA 3.90

06

■ GRY VIDEO I KONSOLE

TEKKEN 3

na PlayStation



GT

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

recenzja + szkoła jazdy

Okladka: Tekken 3

- Tekken 3 > Gran Turismo > Cardinal Syn >
- Atlantis - The Lost Tales > Final Fantasy Tactics > Tenchu >
- Bushido Blade 2 > Mystical Ninja > 1080 Snowboarding >
- Aerogauge > Aerofighters Assault > Quake > Lucky Luke > Z >
- Kick Off World > Indy 500 > Newman Haas Racing >



9 771429 383982

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

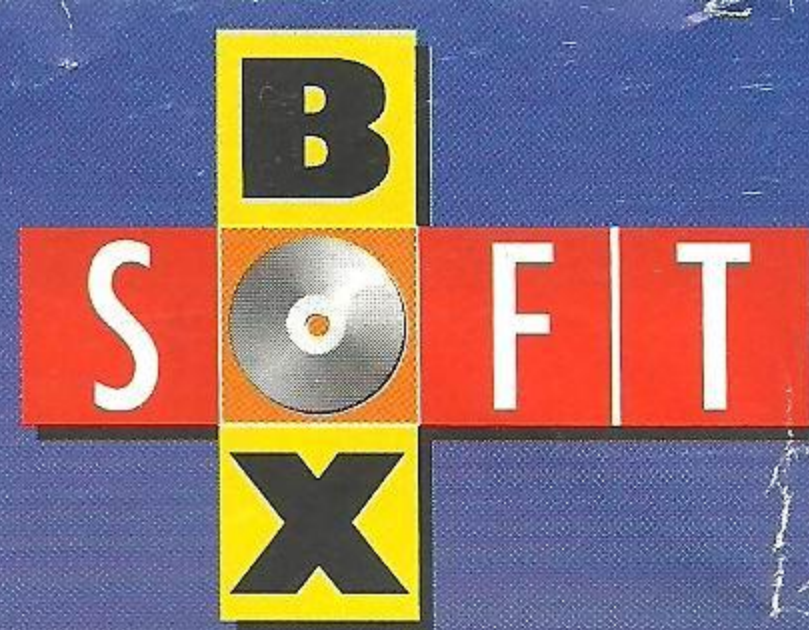
Nowy SOFTBOX

ul. Saska 8/83

03-968 Warszawa

Czynne codzinnie: 10⁰⁰ - 18⁰⁰

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



Drogi Kliencie,

Kupując u nas możesz być pewny, że otrzymasz w pełni działający produkt. W twoich zakupach pomogą Ci wykwalifikowani sprzedawcy służący zawsze fachową poradą. Nie będziesz więcej czekał tygodniami na grę, którą zamówiłeś - poinformujemy Cię od razu o terminie oczekiwania na przesyłkę. Gwarantujemy Ci, że wszystkie reklamowane przez nas produkty mamy u siebie na stanie magazynu. Życzymy udanych zakupów.

Nowy SoftBox

SONY PLAYSTATION



Play **155 zł**

Pandemonium 2 - bardzo dobra platformówka z pseldotrójwymiarową grafiką.



Play **199 zł**

V-rally - najszybsze obecnie wyścigi na PSX, 10 samochodów, ponad 60 tras.



Play **109 zł**

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



Play **199 zł**

PITFALL 3D - legendarna platformówka teraz w trójwymiarowej oprawie ze świetną grafiką.



Play **109 zł**

Tekken 2 - najlepsza bijatyka 3D wszechczasów teraz w platynowej serii.



Play **109 zł**

Porsche Challenge - pocuj moc silnika Porsche. Scigaj się z innymi samochodami podziwiając piękno tych maszyn.



Play **109 zł**

Adidas Power soccer - doskonała piłka nareszcie w PLATYNIE! Pierwsza tak tania oferta piłkarska.



Play **109 zł**

Alien TRILOGY - nie ma czasu na zastanawianie, chwytaj za kolbę broni i strzelaj do wszystkich ruchomych punktów.



Play **199 zł**

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



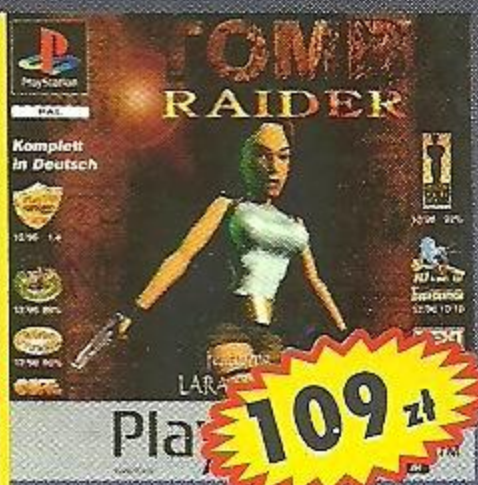
Play **195 zł**

Rascal - kolejna kolorowa platformówka 3D. Nie polecamy.



Play **195 zł**

GTA - tej gry nie trzeba reklamować.



Play **109 zł**

TombRaider - Setki przeciwników, tysiące lokacji, pełna swoboda ruchu, tygodnie nieprzerwanej gry.



Play **185 zł**

Bust-a-move 3D - najlepsza gra logiczna od czasów Tetrisa.



Play **209 zł**

FF7 - przepięknie zrealizowana gra RPG, magia, miecz, przygoda, stwórz swą drużynę i eksploruj świat.



Play **195 zł**

Coolboarders 2 - najlepszy snowboard na PSX.



Play **209 zł**

Red Alert - druga część rewelacyjnej strategii. Nowe misje, jednostki bojowe.



Play **195 zł**

FIFA '98 - jedyna gra, w której są aktualne składy drużyn na 1997 r., rozgrywki ligowe i klubowe.

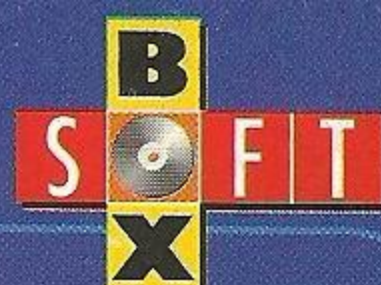


Play **190 zł**

Bushido Blade - symulator japońskiego samuraja, honorowe walki, niesamowity realizm, jeden celny cios jest na wagę życia.

Kupujesz naprawdę najtaniej!

SONY PLAYSTATION



Akcesoria do PSX

Konsola PlayStation	669 zł
Joystick Dominator	180 zł
Kabel RF	69 zł
Kabel Euro Scart	46 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	69 zł
Kierownica + pedały	385 zł
Pad Barracuda	145 zł
Pad SONY	99 zł
Pad SONY (czarny lub biały)	109 zł
Pad MAX	69 zł
Mysz SONY	139 zł
Pistolet Light-Gun	110 zł

Actua ice hockey	195 zł
Actua Soccer 2	190 zł
Actua Soccer platinum	109 zł
Adidas Power Soccer 97	109 zł
Adidas Power Soccer 2 - 98	195 zł
Agent Armstrong	190 zł
Ace Combat	195 zł
Air Combat platinum	109 zł
Air Race	199 zł
Alien Trilogy-Platinum	109 zł
Alundra	195 zł
Area 51	190 zł
Ark of Time	190 zł
Auto Destruct	190 zł
Ball Blazer	190 zł
Black Dawn	160 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	185 zł
Bloody Roar	195 zł
Broken Helix	190 zł
Broken Sword 2	195 zł

Bubsy 3D	190 zł
Bushido Blade	195 zł
Bust-A-Move 2 platinum	109 zł
Bust-A-Move 3DX	185 zł
Chill	195 zł
Castlevania	195 zł
Colony Wars	195 zł
Command & Conquer	120 zł
Command & Conquer Red Alert	209 zł
Coolboarders 2	195 zł
Crash Bandicoot platinum	109 zł
Crash Bandicoot 2	195 zł
Critical Depth	190 zł
Croc	190 zł
Dark Forces	190 zł
Destruction Derby 2	109 zł
Diablo	199 zł
Die Hard Trilogy platinum	115 zł
Discworld 2	199 zł
Duke Nukem	185 zł
Dynasty Warriors	190 zł
Earth Worm Jim	150 zł
Excalibur	185 zł
Explosive Racing	185 zł
Felony 11-79	195 zł
Fifa '98	209 zł
Fifa 97 platinum	109 zł
Fighting Force	189 zł
Final Doom	185 zł
Final Fantasy VII	209 zł
Formula 1 Edition '97	179 zł
Formula Karts	185 zł
GEX 3D	199 zł
G-Police	199 zł
Grand Theft Auto	195 zł

Hardcore 4x4	185 zł
Herc's Adventures	195 zł
Hercules	195 zł
Independence Day	110 zł
Int. S. Soccer Pro	109 zł
Int. Track&Field Platinum	109 zł
Indy Car	190 zł
Jersey Devil	190 zł
Jet Rider 2	199 zł
Judge Dred	195 zł
Jurassic Park	180 zł
Klonoa	195 zł
Kurushi	185 zł
Little Big Adventure	109 zł
Loaded-Platinum	109 zł
Lomax	160 zł
Lost Vikings 2	185 zł
Machine Hunter	190 zł
Madden '98	190 zł
Magic: The Gathering	185 zł
Maximum Force	195 zł
MDK	165 zł
Mechwarrior 2	135 zł
Micro Machines V3	185 zł
Monster Trucks	190 zł
Mortal Kombat Mythologies	205 zł
Mortal Kombat Trilogy	185 zł
Moto Racer	190 zł
Motor Mash	190 zł
Nascar '98	190 zł
NBA Live '98	199 zł
NBA Live '97 platinum	109 zł
Need For Speed 2	185 zł
Need For Speed 3	199 zł
NHL Breakaway '98	195 zł

NHL '98	195 zł
Nightmare Creatures	190 zł
Nuclear Strike	190 zł
Oddworld: Abe's Oddysee	195 zł
Overboard	190 zł
Pandemonium	180 zł
Pandemonium 2	155 zł
Panzer General 2	160 zł
PaRappa The Rapper	195 zł
Perfect Weapon	170 zł
PGA Tour '98	190 zł
Pitfall	199 zł
Player Manager	205 zł
Point Blank	195 zł
Porsche Challenge	109 zł
Rage Racer	190 zł
Raging Skies	185 zł
Rally Cross	185 zł
Rapid Racer	190 zł
Rascal	195 zł
Rayman platinum	109 zł
Real Bout-Fatal Fury	170 zł
Rebel Assault II	195 zł
Reboot	195 zł
Resident Evil 2	219 zł
Resident Evil Director's Cut	190 zł
Ridge Racer platinum	109 zł
Riven	255 zł
Road Rash platinum	109 zł
Rock & Roll Racing	185 zł
Rosco McQueen	190 zł
Scul Monkey	190 zł
Sentient	195 zł
Shadow Master	190 zł
Soul Blade	195 zł

Soviet Strike	109 zł
Spawn	195 zł
Speedster	180 zł
Street Fighter Ex Alfa Plus	185 zł
Suikoden	185 zł
SwagMan	185 zł
Syndicate Wars	109 zł
Tekken 2	109 zł
Tenka	190 zł
Test Drive 4	209 zł
Tetris Plus	180 zł
The Note	180 zł
Tiger Shark	190 zł
Time Crisis +G-Con PSX	329 zł
Toca Turing Car Champ.	195 zł
Tomb Raider 1	109 zł
Tomb Raider 2	199 zł
Total Drivin	209 zł
Total NBA '97	185 zł
Transport Tycoon	195 zł
Trash It	185 zł
Vandal Hearts	190 zł
Victory Boxing	160 zł
V-Rally	190 zł
War Gods	185 zł
Warcraft II	155 zł
Warhammer	180 zł
WCW vs the World	195 zł
Wing Commander IV	195 zł
Wing Over	190 zł
Wipeout 2097	115 zł
X-Com - Terror from the Deep	190 zł
Z	185 zł

NINTENDO 64

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

250 zł

Turok - najlepszy 3D FPP shooter, setki bardzo realistycznie umierających przeciwników, niesamowite efekty.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

289 zł

Fighters Destiny - pierwszy symulator walki sportowej na punkty, najlepsza bójka 3D na Nintendo 64. Szybka i płynna grafika, realistyczne ruchy postaci.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

260 zł

Extreme-G - najlepsze wyścigi na N64, doskonała muzyka, rewelacyjne efekty świetlne, doskonale pojazdy.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

289 zł

San Francisco Rush - najlepsze wyścigi samochodowe na Nintendo. Ścigasz się na krętych i stromych ulicach miasta San Francisco.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

285 zł

FIFA '98 - jedyna gra, w której są aktualne składy drużyn na 1997 r., rozgrywki ligowe i klubowe.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

Konsola N64	699 zł
Konwerter NTSC-PAL	89 zł
Kabel RF	189 zł
Kierownica + pedały	385 zł
Memory Card 64	79 zł
Pad oryginalny N64	119 zł
Pad Super Pad	99 zł
Rumble Pack oryginalny N64	75 zł
Blast Corps	240 zł
BomberMan	230 zł
Chameleon Twist	290 zł
Cly Fighter	290 zł
Dark Rift	290 zł
Diddy Kong Racing	249 zł
Doom 64	275 zł

Duke Nukem 64	309 zł
Extreme - G	260 zł
F 1 Pole Position	265 zł
Fifa '98	285 zł
Fifa 64	200 zł
Fighters Desity	279 zł
Golden Eye 007	268 zł
Int. Superstar Soccer 64	275 zł
Killer Instinct Gold	250 zł
Lamborghini	209 zł
Lylat Wars	275 zł
Mace The Dark Age	289 zł
Mario Kart	200 zł
Mischief Makers	230 zł
Mortal Kombat Myth. PAL	299 zł
Mortal Kombat Trilogy	290 zł
MRC	285 zł
Nagano	295 zł
NBA Live 98	290 zł
NBA Hang Time	270 zł
Pilot Wings	220 zł
Quake PAL	299 zł
San Francisco Rush	290 zł
SnowBoard 1080°	299 zł
SnowBoard Kids	239 zł
Star Wars - Shadow of the Empire	265 zł
Super Mario 64	200 zł
Top Gear Rally	290 zł
Turok	250 zł
War Gods	285 zł
Wave Race	200 zł
WCW vs the World PAL	289 zł
Weyne Gretzky 3D Hockey	285 zł
Yoshi Story PAL	249 zł

SUPEROFERTA!

SEGA Saturn	
Konsola Saturn	680 zł
Croc	195 zł
Duke Nukem 3D	205 zł
FIFA 98	199 zł
Last Bronx	205 zł
Nascar 98	205 zł
NBA Live 98	199 zł
Quake	205 zł
Resident Evil	205 zł
Sonic R	205 zł
Tomb Raider	190 zł
Touring Car Champ.	205 zł
World Wide Soccer 98	205 zł

PRZESYŁKA GRATIS

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny!
- maksymalny czas oczekiwania 3 do 7 dni!

LAN SER

TYLKO U NAS SPRZEDAŻY RATALNEJ

JEDYNY W POLSCE
SYSTEM WYSYŁKOWEJ
SPRZEDAŻY RATALNEJ

Sprzedaż detaliczna
Tel. 0-55 33-59-44
Sprzedaż hurtowa
Tel. 0-55 33 61 36
Fax/sekretarka 24 godziny
0-55 33 93 65
NAGRAJ SWOJE ZAMOWIENIE

NINTENDO 64

799 zł



Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.

Akcesoria do Nintendo 64

RF-Set modulator	90,-
Nintendo Controller	111 zł
Memory Card	59 zł
Rumble Pack	63,-
INTERACT	
Super Pad	99 zł
Fun Pad Plus	109 zł
Super Pad Plus	109 zł
3D Shark Pad Pro	129 zł
Arcade Shark	199 zł
Manetka Lotnicza	309 zł
Kierownica	294 zł
Memory Card Plus (x4)	109zł

Dostępne oprogramowania:

Blast Corps	223,-
Bomberman 64	242,-
ClayFighter	369,-

Diddy Kong Racing	242,-
Doom 64	369,-
Extreme G	369,-
F1 Poleposition	369,-
Golden Eye	242,-
Hexen 64	369,-
Inter. Superstar Soccer	209,-
Killer Instynkt Gold 64	259,-
Mischief Makers64	239,-
Mortal Kombat Trilogy	369,-
Multi Racing Champ.	329,-
NBA Hang Time	369,-
Pilot Wings 64	209,-
Star Fox/Rumble Pack	289,-
Star Wars	279,-
Super Mario 64	199,-
Super Mario Kart 64	219,-
Top Gear Rally	359,-
Turok	339,-
War Gods	359,-
Wave Racer	199,-
Wayne Gretzky 3D Hockey	359,-

PlayStation

699 zł



Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda Chinch lub Euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Aby zamówić Play Station wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

- Zgłosić chęć zakupu telefonicznie.
 - Na podany adres wysyłamy wstępny wniosek kredytowy wraz z instrukcją, który należy wypełnić i skompletowane dokumenty odesłać listem poleconym na nasz adres.
 - Minimalna kwota zakupu na raty - 400 zł.
 - Pierwsza wpłata w przypadku:
 - konsoli - 15%
 - gier - 25%
 - Warunkiem zawarcia umowy kredytowej jest pełnoletność i dochody min. 450 zł brutto.
 - Ilość rat: 6, 12, 18 miesięcy.
 - Towar zostanie wysłany firmą spedycyjną.
 - Prosimy o kontakt osoby pełnoletnie.
- tel. (0 55) 33 59 44

ZADZWOŃ !!!
Mamy wszystko co jest potrzebne do twojej konsoli !!!

PlayStation™

Akcesoria firmy SONY

Karta pamięci	99,-
Kabel RFU	89,-
Kabel RFU do 5502C	119,-
Multi Tap	179,-
Kontroler Standard	99,-
Kontroler Analogowy	139,-
Mysz	129,-
Analogowy Joystick	259,-
ASCII Pad	159,-
ASCII Joystick	269,-
Memico Arcade Stick	230,-
NeIcon	229,-

Akcesoria firmy Interact i Logic3

Barracuda	129,-
CD Game System Cleaner	96,-
Controller Master Station	69,-
Controller Pad 8	79,-
Controller Pro Pad	89,-
Controller Station	64,-
Controller Station AF	69,-
Controller Super Pad	65,-
Dominator Joystick	159,-
Euro Scart Cable	64,-
Extention Cable	39,-
Joystick Arcade	199,-
Light Gun	109,-
Link Cable	69,-
Manetka Lotnicza	220,-
Memory Card	79,-
Memory Card Plus	139,-
Memory Card Mega	189,-
Pistolet Predator	129,-
Program Pad	139,-
Steering Wheel	300,-

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie 99 zł

Air Combat Platinum
Tekken Platinum
Wipeout Platinum

programy w cenie 159 zł

Tempest 3D
Supersonic Racer
Jet Raider

programy w cenie 169 zł

PDpad
Raven Project
Return Fire
Impact Racing
Black Down

programy w cenie 179 zł

Hexen
Impact Racing
King's Field <PL>
Project Overkill
Rally Cross <PL>
Speedster <PL>
Tempest

programy w cenie 189 zł

2Kxtreme <PL>
Broken Sword II
Garnage Heart



Hage Racer <PL>
Rapid Racer
RayStorm
Ray Tracer
Warhammer

programy w cenie 199 zł

AceCombat 2
City of Lost Children
Colony Wars
Crock
G-Police
Hard Soiled
Hercules
Inter. Superstar Soccer Pro
Judge Dredd
Jurassic Park
Lost Vikings II
Magic The Gathering
Mass Destruction
MDK
Motor Mash
Motor Racer
Nanotek Warior
NHL Breakaway 98
Pandemonium II
PaRappa the Rapper
Pete Sampras
Porsche Challenge
Tekken 2
Test Drive 4
Toshinden 3
Total Driving
Warhammer
V-Rally
Vandal Hearts
Z

programy w cenie 209 zł

Crash Bandicoot II
Duke Nukem
Dynasty Warriors
Fighting Force
Final Fantasy VII
Formula 1 97
Jersey Devil
Monster Trucks
Nuklear Strike
Overboard
Rally Cross
Riot
Sinicate Wars
Tenka
Warcraft II
Wing Commander IV
Agent Armstrong
Allied General
Battle Sport
C. & Conquer Red Alert
Castlevania
Courier Crist
Resident Evil
Total NBA 98
Tourning Car C. Ship
Trash It
Independence Day

programy w cenie 219 zł

Mortal Kombat Sub-Zero
Nightmare Creatures
Shadow Master
Tomb Rider 2
Wing Over

programy w cenie 325 zł

Oferta specjalna

Actual Soccer	99,-
Adidas Power Soccer	149,-
Allen Trilogy	99,-
Battle Arena Toshinden	99,-

Darklight Conflict	99,-
Destruction Derby	99,-
Exhumed	149,-
Fade To Black 109,-	
Fifa '97	99,-
Firestorm	99,-
International Truck&Field	99,-
Loaded	99,-
Machwarrior 2	99,-
NBA Life 97	99,-
NHL 97	99,-
Overblood	99,-
Rayman	99,-
Ridge Racer	99,-
Spider	99,-
Tekken Platinum	99,-
True Pinball	99,-
Wipe Out	99,-
Worms	109,-

Wybrane tytuły Sony PlayStation:

Adidas Power Soccer 97
Agent Armstrong
Battle Station
Broken Helix
Bubby 3D
Bug Riders
Carnage Heart <PL>
City of Lost Children <PL>
Command & Conquer
Crock
Crusader: No Remorse
Deathtrap Dungeon
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Discworld 2
Epidemic
Exhumed
Fantastic 4
FIFA 98
Fighting Force <PL>
Hard Bolled
Haven's Gate
Herc's Adventure
Herkules
Inter. Superstar Soccer 97
Little Big Adventure
Machine Hunter
Magic The Gathering
Mass Destruction
Mega Man Battle Chasse
Midnight Run
Monster Truck
Nanotek Warrior
Nascar 98
NBA Life 97
Need For Speed II
NHL Open Ice
Note
Nuclear Strike
Oddworld
Over Blood
Pitfall 3D
Porsche Challenge
Riot
Soul Blade <PL>
Street Fighter EX Plus
Street Racer
Syndicate Wars
Tekken 2 <PL>
Tenka <PL>
Tiger Shark
Tobal No. 1
Tom Raider 2
Tomb Raider
Total NBA 97
WCW VS The World
Wing Commander IV
Wing Over
X-COM 3 Apocalypse
Xevius 3D



- Nowa atrakcyjna oferta sprzedaży
- Darmowe materiały reklamowe
- Wysokie rabaty
- Możliwość negocjacji cen
- Terminy płatności
- Największy wybór produktów
- Konkursy dla sklepów z atrakcyjnymi nagrodami

Poszukujemy firm na terenie całego kraju do prowadzenia stoisk i przedstawicielstw firmy **LANSER**. Prosimy zainteresowanych o kontakt **pisemny lub telefoniczny** tel. 0-55 33-61-36
Preferowane firmy branżowe lub salony RTV, komputerowe i sklepy zabawkowe.



Sega Saturn Game Pack

32-bitowa konsola do gier. W zestawie Joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji. Aby zamówić konsolę wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze

SEGA SATURN
+ karta pamięci

689 zł

SEGA SATURN
+ karta pamięci

789 zł

zestaw: konsola + gra do wyboru:
Primal Range - pojedynek dinozaurów
Lemmings 3D - logiczna
Battle Monster - bijatyka

SEGA SATURN
+ karta pamięci

963 zł

+ Sega Rally
+ Pad Terminator

Jedna gra
GRATIS!!

do wyboru: Tunnel B1, Virtual On, Doom, Olympic Soccer



Kupując dwie gry - Pad **GRATIS!**



Taniej - nie można

➤ Największy wybór asortymentu w Polsce

➤ Nowości

➤ Co miesiąc oferty specjalne

➤ Fachowa obsługa

➤ Darmowa wysyłka katalogu produktów do wszystkich zainteresowanych

➤ Katalog zawiera opis produktów, cenę, oferty promocyjne, zapowiedzi

Kupując konsolę wraz z inną dowolną grą otrzymujesz **Jednorazowo 10 zł** dodatkowego rabatu



Akcesoria do Sega Saturn:

INTERACT

Super Pad 8	69,-
Eclipse Pad	89,-
Joystick Eclipse Stick	130,-
Memory Card Plus	149,-
Starter Kit	149,-
CD Game System Cleaner	95,-
AV Adaptor Cinch	75,-
Game Shark	
+ Memory Card	199,-

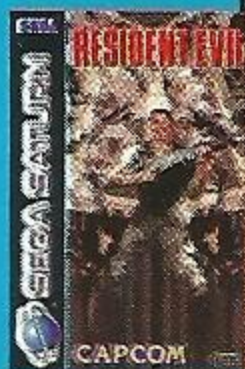
Logic



Terminator Pad	59,-
Voyager Pad	69,-
Explorer Pad	74,-
Pistolet Predator	129,-
Torba	149,-
Cleaning Kit	59,-

Wybrane tytuły na Saturna:

Atlantis
Bomber Men
Command and Conquer
Croc
Dark Savior
Digital Pinball
Dragon Force
Fighting Vipers
Formula Karts
Last Bronx
Manx TT
NHL 98
Nights Warriors
Nights
Resident Evil
Sega Touring Car
Sonic 3D
Sonic Jam
Street Fighter Alpha 2
Swagman
Trash It
Trico Gekka Mugentan
Jurassic Park
Virtual Pool
Warcraft II
Wipeout 2097



Oferta miesiąca na Sega Saturn:

programy w cenie **139 zł**

Battle Monster
Black Fire
Blam Machine Head
Daytona USA
Ghan War
Hi Octan
Highway 2000
Impact Racing
Primal Range
Virtua Racing
Lemmings 3D



programy w cenie **149 zł**

NBA Jam Extreme
In The Hunt
Off World Interceptor
Olympic Soccer
Sega Rally
StarFighter 3000
Street Racer



programy w cenie **159 zł**

Pebble Beach Golf
Virtua On
Hexen
Doom

programy w cenie **169 zł**

Daytona Champion Edit
Hexen
Night Warriors
Pinball Graffiti
Spot Goes To Hollywood
Street Racer
Tomb Raider
Virtua Cop 2



programy w cenie **179 zł**

Doom
FIFA 97
Ghan War
Gun Grifon
Grin Run
Impact Racing
Machwarrior 2
MHL 97
Sega Ages
World Wide Soccer 97

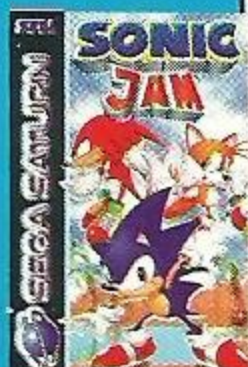
programy w cenie **189 zł**

Crusader
Dark Savior
Dragon Force
Exhumed
Independance Day
Mass Destruction
Mr. Bones
NBA Jame Extreme
NBA Live 97
Pinball Graffiti
Scorcher
Sim City 2000
Sonic 3D
Spot Goes To Hollywood
The Crow
Toshinden URA
Virtua Fighter Kids
Bug Too



programy w cenie **199 zł**

Area 51
Bomber Man
Bug Too
Command & Conquer
Darklight Conflict
Die Hard Trilogy
Fighter Megamix
King of Fighters '95
Panzer Dragon 2
Sky Target
Sonic Jam
Street Fighter Alpha 2



programy w cenie **209 zł**

Duke Nukem
Enymy 0
Formula Karts
Last Bronx
Last World

Pandemonium
Quake
Resident Evil
Sega Turning Car
Shining the Holy Ark
Torico
World Wide Soccer 98

programy w cenie **219 zł**

Sonic R

programy w cenie **329zł**

Virtua Cop 2 with Gun

programy oferta specjalna

Amok	189,-
Daytona USA	129,-
Digital Pinball	129,-
Hi Octan	129,-
Virtua Racing	129,-
Battle Monster	149,-
Highway 2000	149,-
In the Hunt	149,-
Lemmings 3D	149,-
Manx TT	149,-
Off World Interceptor	149,-
Primal Range	149,-
Starfighter 3000	149,-
Blam Machine Head	169,-
Fighting Vipers	169,-
Olympic Soccer	169,-
Pro Pinball	169,-
Robotica	169,-
Skeleton Warrior	169,-
Tomb Raider	169,-
True Pinball	169,-
Tunel B1	169,-
Virtua Fighter 2	169,-
Virtua On	169,-
World Wide Soccer 97	169,-



MENIU

str **7** NEWSFLASH!

Co słyhać w wielkim świecie

SZKOŁA **52** str PRZETRWANIA

Gran Turismo, Gex - Enter the Gecko, Fighters
Destiny, Star Wars: Masters of Teräs Käsi

str **12** ZAPOWIEDZI

Widoki na przyszłość

FELIETONY **62** str

Gawędy po Fai
SquareWare
N(e)O Comments

str **28** RECENZJE

Wystawiamy cenzurki nowościom

TIPS & TRICKS **64** str

Auto Destruct, Quake, Shadow Master,
Pitfall 3D, Powerboat Racing,
Snowboard Kids, Beast Wars, Reboot,
Need for Speed 3, Treasures of the Deep,
Micro Machines V3, Deathtrap Dungeon

str **50** GAMEBOY

Stroniczka tej uroczej maszynki

NEO.LOG **66** str

Listy, listy, listy ...

Pierwszy kwartał roku jest tak zwanym martwym okresem w branży gier video. Wprawdzie w styczniu ukazują się wiele gier, które nie zdążyły trafić do sklepów przed Gwiazdką, lecz następne trzy miesiące są na ogół jałowe i nie dzieje się wtedy nic ciekawego. Jest to spowodowane bezpośrednio przez producentów oprogramowania, którzy wielkie hity na ogół szykują na grudzień (sprzedaż gier w okresie świąt Bożego Narodzenia stanowi blisko 60% całorocznych obrotów).

Na szczęście trend ten wydaje się zmieniać, bo w dzisiejszych czasach przetrzymywanie przez kilka miesięcy ukończonej gry może wydawcę sporo kosztować – może pojawić się konkurencyjny produkt, który ściągnie na siebie uwagę graczy.

Tak więc terminy oczekiwania na konwersje japońskich i amerykańskich gier do systemu PAL będą coraz krótsze. Pod koniec kwietnia ukazał się RESIDENT EVIL 2, zaś lada dzień do sklepów trafi europejska wersja GRAN TURISMO. Gra jest po prostu wspaniała, zaś jej niezaprzeczalnym plusem w stosunku do japońskiej wersji jest to, że dziwne znaczki używane w piśmie przez mieszkańców Kraju Kwitnącej Wiśni zastąpił język angielski. To nasza gwiazda numeru, której poświęcamy dwustronicową recenzję oraz Szkołę Przetrwania. Jest także TEKKEN 3, a ponieważ nie recenzujemy wersji NTSC, poświęciliśmy mu sporo miejsca w dziale zapowiedzi. Będąc przy recenzjach zauważycie zmiany w szacie graficznej – wykonaliśmy ukłon w stronę bardziej elastycznej formy, która umożliwi nam upchnięcie jeszcze większej ilości materiału na łamach pisma, a jednocześnie będzie bardziej atrakcyjna wizualnie.

Czas także na rozwiązanie konkursu ogłoszonego w 4 numerze NEO. Otrzymaliśmy wiele kartek pocztowych z odpowiedziami, choć nie zawsze prawidłowymi. Oczywiście urządzenie znajdujące się na zdjęciu to zasilacz konsoli PlayStation, ale uznawaliśmy także odpowiedź „PlayStation”. 10 oficjalnych zegarków PlayStation ufundowanych przez SONY Poland trafi do następujących osób:

Łukasz Karliński, Kielce • Decyk Paweł, Małkinia • Krzysztof Filimon, Katowice • Łukasz Brodzik, Leszno • Renata Toporek, Kielce • Paweł Filipowicz, Augustów • Adrian Lichoń, Kraków • Maciej Bienia, Oświęcim • Jerzy Kuźba, Zgorzelec • Grzegorz Badurowicz, Lublin

Gulash



OKŁADKA: Hwoarang – TEKKEN 3 © Namco

W NASTĘPNYM NUMERZE:

Następna dawka świeżych recenzji, kolejne wydanie szkoły przetrwania, mnóstwo tipsów i zapowiedzi. Szykuje się niezły pojedynek pomiędzy najnowszymi grami RPG na PlayStation:

BREATH OF FIRE 3
SaGa FRONTIER
PARASITE EVE
FINAL FANTASY TACTICS
FRONT MISSION ALTERNATIVE
I być może... FINAL FANTASY 8

Redaktor naczelny:

Marcin K. Górecki

Z-ca redaktora naczelnego:

Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny:

Łukasz Bura
Jakub Głuszkiewicz
Michał Gołębiowski
Bogdan Wiciński
Miłosz

Design & DTP

Studio KWADRAT
Janusz Wysocki
Arkadiusz Świderski
tel. (0-22) 624-96-83

Projekt logo i okładki:

Waldemar Nowak

Druk

PPW UNIPROM SA
Warszawa, ul. Mińska 67/69

Adres redakcji

NEO >
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9-16

e-mail

neo@ssonline.com.pl

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

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

Najważniejsza wiadomość w tym miesiącu – Nintendo centralizuje się w Europie! Pod koniec marca w Rzymie odbyła się konferencja, na którą zaproszono ponad 40 znanych firm. Lista gości jest długa, ale możemy wymienić tu najważniejszych – EA, Acclaim, GT Interactive, THQ, UBI Soft, Infogrames, Konami, Titus, Psygnosis, Eidos, Take 2. Do tej pory Nintendo nie miało w Europie centrali. Każdy z krajów, w których firma prowadzi interesy, miał kwaterę główną odpowiedzialną za koordynację działań. Według szefów Nintendo właśnie nadszedł czas aby to zmienić – biorąc przykład ze swych rywali, firma oficjalnie zapowiedziała powstanie Nintendo Europe na dzień 1 czerwca 1998. Szefem Nintendo Europe mianowany został Shigeru Ota, który jest odpowiedzialny między innymi za olbrzymi sukces konsoli w Niemczech. Wiadomość ta jest bardzo ważna i pokazuje, że Europa nie będzie już dłużej ignorowana przez Nintendo.



■ Trochę statystyki z konferencji Nintendo w Rzymie: Sprzedaż cartów w samej tylko Europie w 1997 roku osiągnęła 6 milionów egzemplarzy, koncern spodziewa się puścić w obieg 10 milionów cartów w 1998 roku. W Europie sprzedano do tej pory 3.1 miliona konsol Nintendo 64 – 850 tysięcy w Anglii, 750 tysięcy w Niemczech, 600 tysięcy we Francji oraz 180 tysięcy we Włoszech. Tymczasem GameBoy dobił już do 60 milionów sprzedanych egzemplarzy na całym świecie – koncern spodziewa się ogromnego zastrzyku finansowego po wydaniu kolorowej wersji tego urządzenia, mimo że będzie ono droższe od zwykłego GameBoya. W kwestii europejskiej premiery napędu N64DD oficjalnie nie powiedziano właściwie nic, oprócz tradycyjnego „zobaczymy jak poradzi sobie w Japonii, a potem zadecydujemy”, choć mówi się, że w USA ceny gier na magnetoptycznym nośniku nie będą przekraczać 40 dolarów (obecnie karty sprzedaje się po 60–70\$).

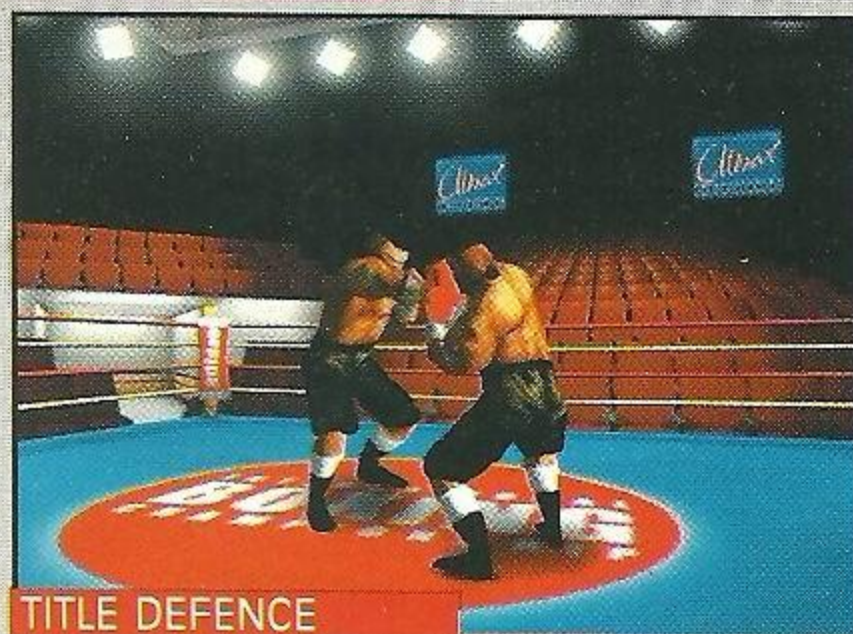
■ Oddział koncernu BMG Ariola zajmujący się grami komputerowymi – BMG Interactive (wydawca takich gier jak GRAND THEFT AUTO, PANDEMONIUM 2 czy GEX 2) niespodziewanie został wykupiony przez firmę Take 2, która przejmie wszystkie gry, wraz z pracującymi do tej pory dla BMG developerami (między innymi Crystal Dynamics, ASC Games, DMA Design). Take 2 zapowiada wydanie do końca roku 35 gier.

■ Ciekawostka z USA. Niektórzy z was być może jeszcze nie wiedzą, że w Stanach Zjednoczonych od dawna funkcjonuje system wypożyczalni gier. Nie trzeba od razu kupować danego produktu – za niewielką opłatą można wypożyczyć go na

weekend i solidnie przetestować, a dopiero potem ewentualnie zdecydować się na zakup bądź po prostu go oddać. Dwie najbardziej popularne sieci wypożyczalni to Electronics Boutique oraz VidTrac. Poniżej zamieszczamy raport sieci VidTrac dotyczący pierwszego tygodnia kwietnia (tytuł/platforma/wpływy), mając jednocześnie nadzieję, że coś podobnego być może pojawi się i u nas (choć wydaje się, że gdzieś tam zaczynają się powoli pojawiać wypożyczalnie cartów na N64).

1. Yoshi's Story / N64 / \$302,200.00
2. GoldenEye 007 / N64 / \$233,870.00
3. WCW Vs. NWO / N64 / \$170,060.00
4. Snowboard Kids / N64 / \$148,120.00
5. Resident Evil 2 / PSX / \$118,330.00

■ Znamy już termin wejścia do kin filmu nakręconego na podstawie jednej z najlepszych gier konsolowych – RESIDENT EVIL. Sfilmowane przygody oddziału S.T.A.R.S. wejdą na ekrany amerykańskich kin dokładnie 27 listopada 1998 roku. W rolach głównych wystąpią: Bruce Campbell



(Evil Dead 1/2, Armia Ciemności), Jason Patrick (Speed 2, Uśpieni) oraz Samantha Mathis (Złamana Strzała, Więcej Czadu). Scenariusz napisał Alan B. McElroy, który wcześniej w ten sam sposób

przyniósł się do ekranizacji komiksu Spawn.

■ Mamy kolejny dowód na zataczające coraz większe kręgi powiązania koncernów Sega i Microsoft. Firma Accel Partners ogłosiła niedawno, że zarówno Bill Gates z Microsoft, jak i Isao Okawa z Sega są jednymi z głównych inwestorów przy opracowywaniu nowych technologii internetowych. Deal jest wart 35 milionów dolarów. Widać tu także, że Sega wyraźnie interesuje się Internetem. Wraz z premierą Katany dowiemy się, czy te dość niespotykane do tej pory w świecie konsol ruchy mają logiczne uzasadnienie.

■ Brytyjska firma Climax potwierdziła, że obecnie pracuje nad symulacją boks na 128 bitową konsolę. W grę wchodzi jedynie Katana i Project-X, o których mamy nadzieję dowiedzieć się jak najwięcej na zbliżających się targach E3. Plotki wskazują jednak na Katanę – Climax jest jedną z firm, która otrzymała od Segi zestaw Developer's Kit pozwalający na pisanie gier na Katanę. Gra nosi roboczy tytuł TITLE DEFENCE, zapowiada się doskonale, zaś termin jej wydania jest oczywiście nieznany. Otrzymaliśmy też nieoficjalną wiadomość, że jednym z programów demonstrujących moc Katany, wchodzących w skład pakietu Developer's Kit jest wczesna wersja arcade'owych wyścigów samochodowych SCUD RACE

10 NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W UK – KWIECIEŃ

- | | |
|--------------------------|-----|
| 1. TOMB RAIDER plat. | PSX |
| 2. FIFA '98 | PSX |
| 3. DIE HARD TRILOGY plat | PSX |
| 4. CRASH BANDICOOT plat | PSX |
| 5. GOLDENEYE 007 | N64 |
| 6. GRAND THEFT AUTO | PSX |
| 7. MICRO MACHINES 3 plat | PSX |
| 8. TOMB RAIDER 2 | PSX |
| 9. FORMULA 1 '97 | PSX |
| 10. THEME HOSPITAL | PSX |

10 NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONII – KWIECIEŃ

- | | |
|---------------------|-----|
| 1. FINAL FANTASY 5 | PSX |
| 2. MITSUMETE KNIGHT | PSX |
| 3. GRAN TURISMO | PSX |
| 4. BUSHIDO BLADE 2 | PSX |
| 5. BIOHAZARD 2 | PSX |
| 6. CLOCK TOWER 2 | PSX |
| 7. XENOGears | PSX |
| 8. MEDALOT PATCH | GB |
| 9. TENCHU | PSX |
| 10. EVE LOST ONE | SAT |



rys. CAT

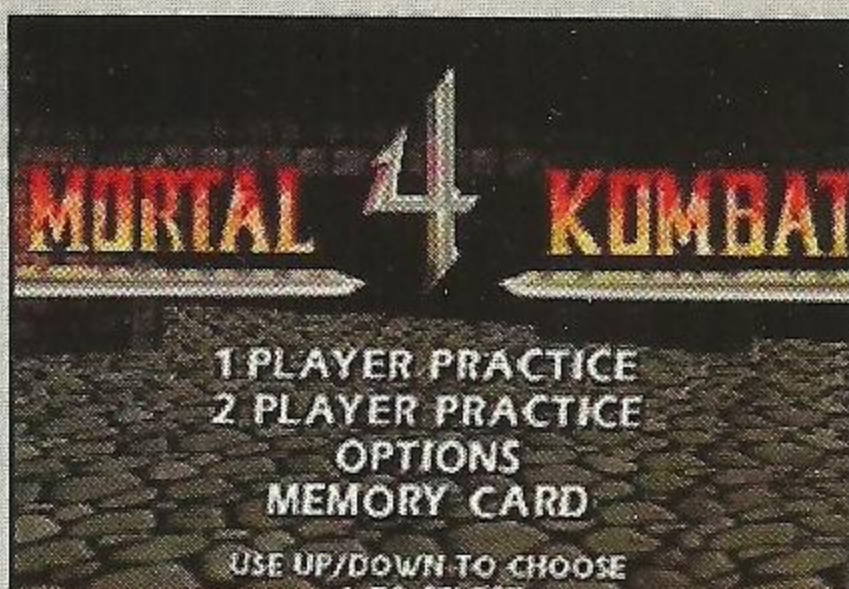
(SUPER GT w USA), działających w oparciu o płytę Model 3. Podobno znajdujące się w pakiecie demo graficznie przewyższa wersję automatową! Chcielibyśmy, żeby Sega udzieliła wreszcie oficjalnych informacji na temat swej konsoli.

■ Nadeszły bardzo ciekawe wiadomości z obozu Sony. Niedawno Sony i Microsoft podpisały umowę, na mocy której koncerny rozpoczynają współpracę mającą na celu „stworzenie połączenia między komputerem a urządzeniami elektronicznymi”. W efekcie tego Sony ma zamiar wykorzystać system operacyjny Windows CE w swoich produktach, podczas gdy Microsoft zajmie się przygotowaniem pomostu między sprzętem elektronicznym a komputerem. Może tu chodzić zarówno o wieżę stereo, toster czy telewizor, jak i o... PlayStation 2. Warto też wspomnieć, że Katana będzie pracować w oparciu właśnie o Windows CE. Wygląda na to, że Microsoft może odegrać kluczową rolę w nadciągającej wojnie 128 bitowych konsol. Oby tylko któregoś dnia nie okazało się, że do nowszych gier trzeba zmienić w konsoli procesor, dołożyć pamięci i kupić nowy akcelerator grafiki... Sony zakupiło także od firmy Sun Microsystems licencję na używanie popularnego w aplikacjach internetowych języka Java. To może znaczyć, że PlayStation 2 będzie mieć możliwość komunikacji z Internetem. Na razie jednak wszystko pozostaje w sferze plotek.

■ **TEKKEN 3** w samej tylko Japonii osiągnął oszałamiający wynik 600 tysięcy sprzedanych egzemplarzy przez pierwsze trzy dni. Premiera amerykańska miała miejsce 1 maja, na wersję PAL prawdopodobnie będziemy musieli poczekać do września.

■ Rozpoczęły się prace nad konwersją gry **STARCRAFT** z PC na PlayStation. Ta długo oczekiwana gra, jedna z najlepszych strategii czasu rzeczywistego, święci właśnie triumfy na całym świecie. Nic dziwnego – w końcu jej autorem jest firma Blizzard, znana wcześniej choćby z takich tytułów jak **WARCRAFT 2** i **DIABLO**. Konwersja na PSX nie pojawi się w sklepach wcześniej jak pod koniec roku, choć bardziej prawdopodobnym terminem jest początek 1999. Dystrybucją najprawdopodobniej zajmie się Electronic Arts, zaś opracowaniem konwersji są zainteresowani bezpośrednio autorzy wersji PC (konwersjami **WARCRAFT 2** i **DIABLO** zajmowały się inne wynajęte przez Blizzard zespoły).

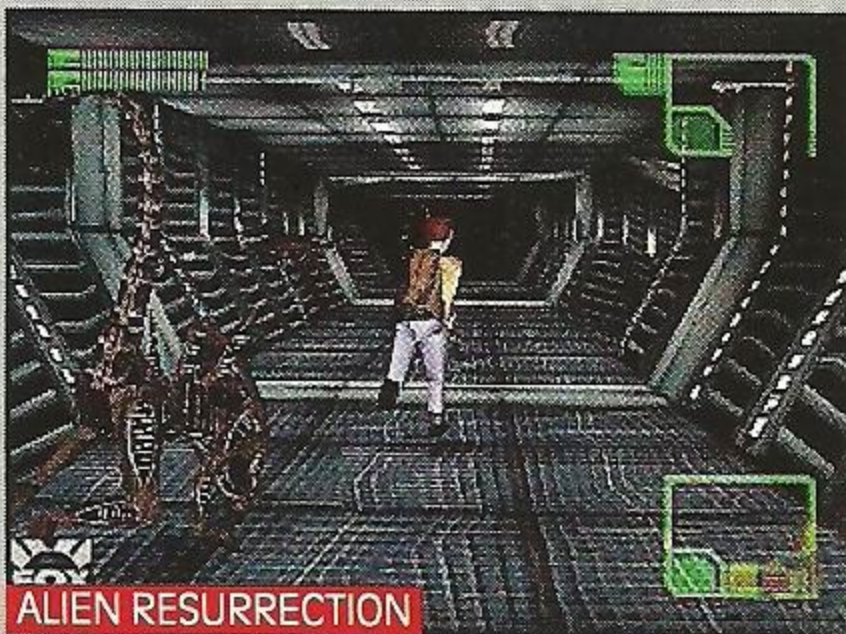
■ Najnowsza historia japońskiego koncernu Bandai pokazuje, jak wiele w świecie elektronicznej rozrywki znaczy dobry pomysł. Jeszcze niedawno stojąca na krawędzi bankructwa firma zapowiadała połączenie się z Sega, w międzyczasie jednak jej ostatni wynalazek – Tamagotchi – pozwolił odzyskać stabilność finansową i rozpocząć realizację nowego planu. A jest nim wejście na rynek konsol, ale nie jak do tej pory jedynie z grami dla PlayStation i Saturna. Bandai zamierza bowiem zaatakować opanowane przez GameBoy'a poletko konsol przenośnych! Ręczna konsola firmy Bandai ma pojawić się w Japonii pod koniec roku. Urządzenie będzie wyposażone w czarno-biały wyświetlacz o przekątnej ok. 6 cm, ma za to mieć dwa razy wyższą rozdzielczość niż GameBoy i możliwość łączenia przez kabelek z drugim urządzeniem. Razem z konsolą ma pojawić się 20 gier – w tym nowa odmiana Tamagotchi. Koncern ma nadzieję sprzedać przez pierwsze pół roku 3-4



MORTAL KOMBAT 4 – już w czerwcu na PlayStation i Nintendo 64

miliony urządzeń. Doświadczenia związane z konsolką GAME.COM – która okazała się totalną klapą – pokazują, że nie jest łatwo zagrozić GameBoy'owi. A jednak – jak zwykle – życzymy udanego startu.

■ Ponieważ baseball jest u nas stosunkowo mało popularnym sportem, nie poświęciliśmy i nie będziemy mu w przyszłości poświęcać wiele uwagi. Jednakże firma Acclaim, publikując pierwsze screeny z gry **ALL-STAR BASEBALL '99** na Nintendo 64 spowodowała spore zamieszanie i pokazała, jak wielka jest moc tej maszyny. Gra będzie pracować w bardzo wysokiej rozdzielczości 640x480, zawierać motion-capture i tak dalej... Podobnie jak w przypadku **TUROK 2** autorzy zostali posądzeni o fałszowanie screenów, na co odpowiedzieli udostępniając porównawcze obrazki, które z prawdziwą przyjemnością publikujemy.



ALIEN RESURRECTION

■ Sega podała do wiadomości publicznej następujące fakty. Po pierwsze, w Ameryce i Europie przeprowadzana jest redukcja personelu i zmiany kadrowe – od 30 do 70 procent pracowników zostanie zwolnionych bądź wymienionych. Po drugie, Bernard Stolar – odpowiedzialny do tej pory za Saturna w USA – został mianowany najwyższym zwierzchnikiem Sega of America. O ile pierwsza wiadomość nas nie dziwi (z uwagi na straty finansowe, które stały się udziałem Segi), o tyle druga zastanawia. Niedługo przekonamy się, czy ciężar Katany udźwignie osoba współodpowiedzialna za klęskę Saturna. Tymczasem w branży plotkuje się na temat ostatecznej nazwy 128-bitowej konsoli Segi – być może Sega Katana przekształci się w Sega Phoenix.

■ Wydane przez Accolade wyścigi **TEST DRIVE 4** i **TEST DRIVE: OFF-ROAD** z wynikami odpowiednio 850 tysięcy i 500 tysięcy sprzedanych egzemplarzy uplasowały się w pierwszej dwudziestce najlepiej sprzedających się gier na PlayStation w 1997 roku. Czy można się zatem dziwić, że firma zapowiada na jesień '98 kolejne kontynuacje: **TEST DRIVE 5** i **TEST DRIVE:**



OFF ROAD 2. W tym roku będą także cztery inne tytuły – strategia **STARCON**, strzelania na **REDLINE**, baseball **HARDBALL 6** oraz mówiący sam za siebie tytuł **BIG AIR SNOWBOARDING**.

■ Dla odmiany kolejna wielka licencja filmowa – Electronic Arts opracowuje właśnie grę **GODZILLA** na podstawie wchodzącego niedługo na ekrany kin filmu. Obraz kinowy, reżyserowany przez duet znany z hitów **Stargate** i **Independence Day** posiada budżet przekraczający 100 milionów dolarów, z czego większość przeznaczona została na renderowanie w oparciu o najnowsze technologie potwora. Gra w wersjach na Nintendo 64 i PlayStation pojawi się w sklepach pod koniec roku.

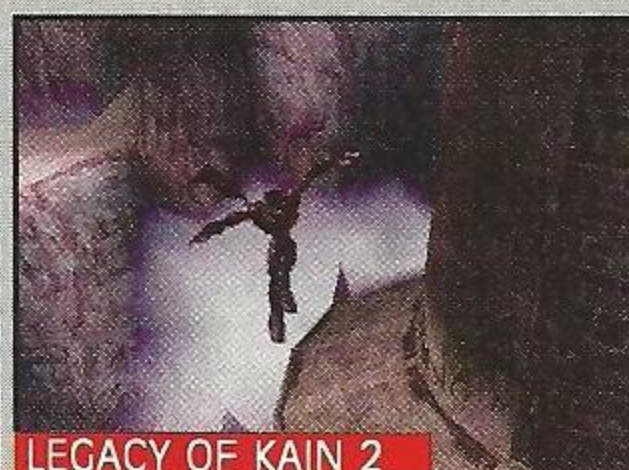
■ Ostatnio rozwiane zostały wszelkie wątpliwości na temat emulatorów starych, 16-bitowych konsol na PC. Agencja IDSA (Interactive Digital Software Association) oficjalnie zmusiła webmastera internetowej strony **The Dump** – z której można było pobrać emulator konsoli **MegaDrive** oraz pliki z grami – do jej zamknięcia, gdyż jej działanie było sprzeczne z prawem.

■ To oficjalne słowa – trwają zaawansowane prace nad **GRAN TURISMO 2**. Sequel megawyścigów będzie mieć lepszą grafikę, fizykę i będzie jeszcze bardziej zbliżony do symulacji. **GT2** ma pojawić się w Japonii jeszcze w tym roku, zaś w USA i w Europie na początku 1999. A teraz plotka – Square-Soft pracuje nad **FINAL FANTASY VIII**, które ma ukazać się w Japonii dokładnie w grudniu 1998, zaś szczegóły być może zostaną podane podczas targów E3.

■ Bardzo uzdolnieni autorzy z grupy **Crystal Dynamics**, na których koncie znajdują się tak udane gry jak **PANDEMONIUM 2**, **GEX – ENTER THE GECKO** oraz **BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN** pracują obecnie nad trzema nowymi grami na PlayStation. Pierwszym tytułem będzie trójwymiarowa platformówka **AKUJI THE HEARTLESS**, która wykorzystywać będzie udoskonalony engine z **GEX – ETG**. Niespodziewanie, gra z uwagi na swoją zawartość (bo jej akcja rozgrywa się wśród ludu praktykującego obrzędy voodoo) będzie przeznaczona raczej dla starszych graczy. Drugą pozycją, także wykorzystującą engine **GEX'a** będzie **LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER**. Sequel przygód wampira Kaina ma być mieszanką gry przygodowej i RPG, z widokiem thrid-person perspective. Ostatnią nowością jest **UNHOLY WAR** – po części strategia w czasie rzeczywistym, a po części gra zręcznościowa z trybem multiplayer.



AKUJI THE HEARTLESS



LEGACY OF KAIN 2



UNHOLY WAR



LICOMP
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

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

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

GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION - HURT, DETAL, SPRZEDAŻ WYSŁKOWA

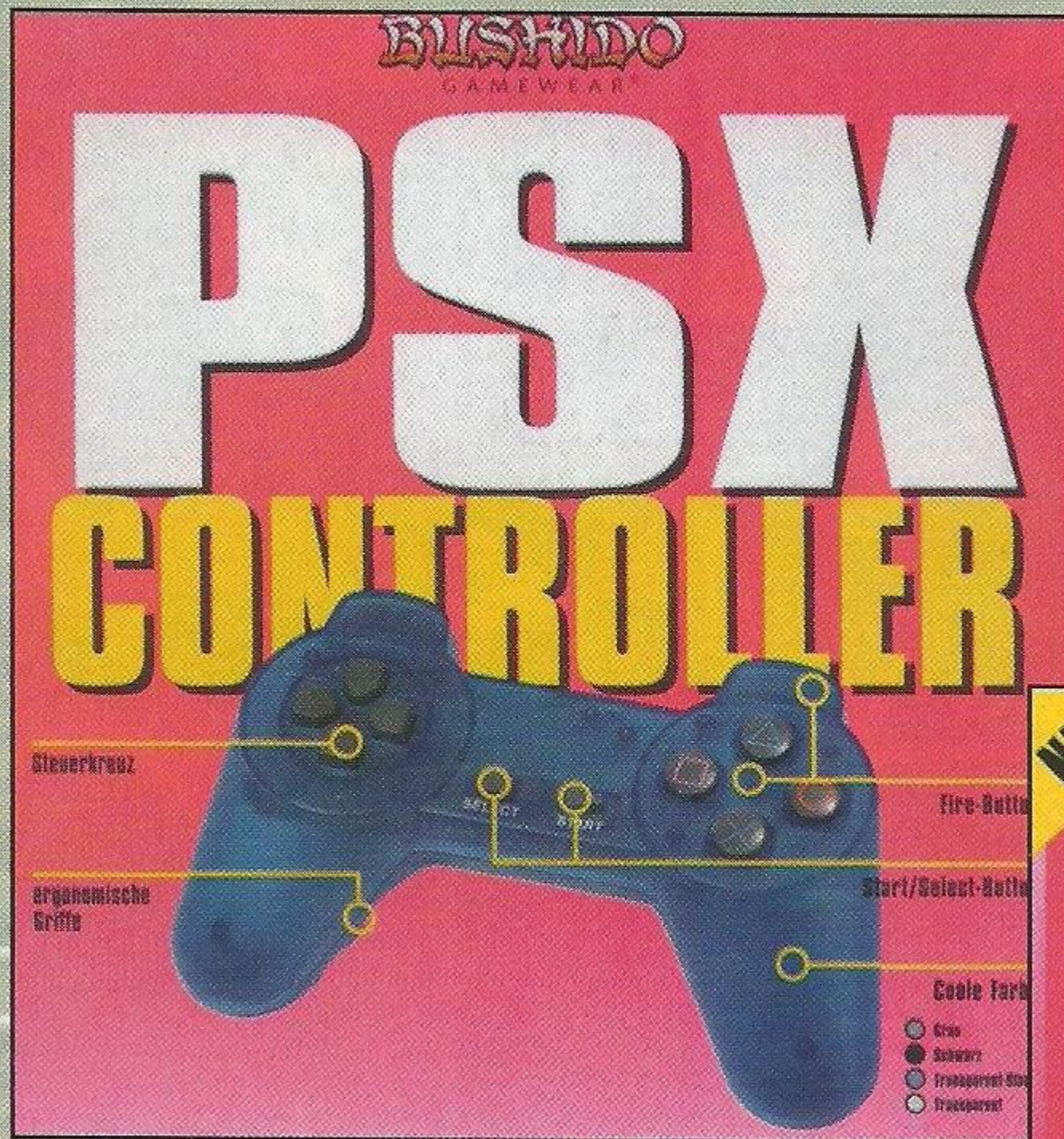
Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad,
a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.

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

AKCESORIA FIRMY BUSHIDO

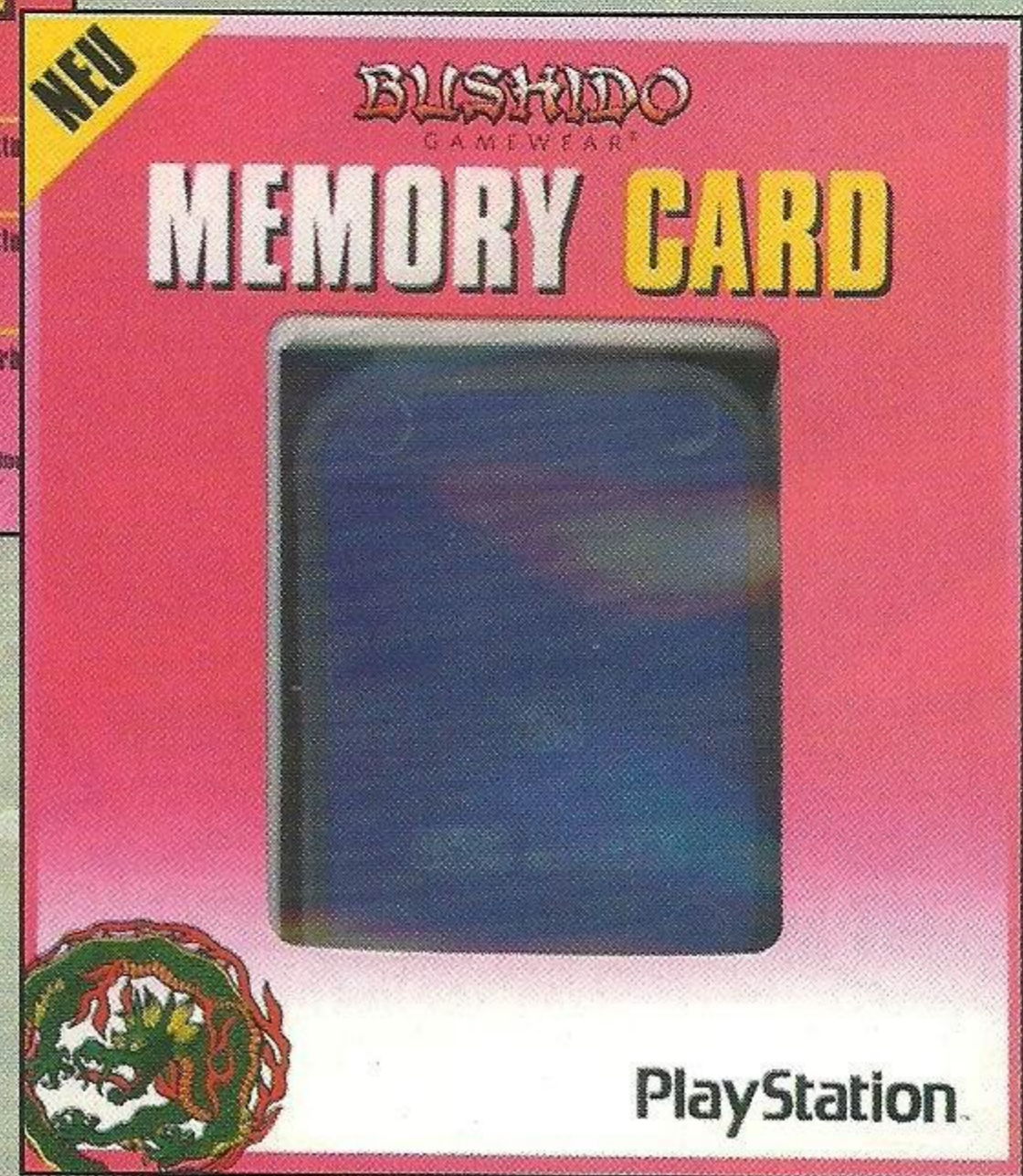
JOYPAD

Ktoś może powiedzieć, że spośród szerokiej oferty akcesoriów do PlayStation w Polsce jest w czym wybierać. Jednak gdy chce się już coś kupić, okazuje się, że nie odpowiada nam to, tamto, to cena, to kolor. Cieszyć się należy zatem, że oferta ta stale się powiększa i być może niedługo osiągnie poziom podobny do tego, jaki istnieje poza granicami naszego kraju. Oczywiście jakością nic nie może równać się z oryginalnym oprzyrządowaniem firmy Sony. Podstawową wadą koncernu jest jednak to, że wydaje on nowości bardzo rzadko, a jak coś wypuści, to kosztuje to odpowiednio wysoką sumę. W ostatnim czasie pojawiła się na naszym rynku rodzina nowych akcesoriów firmy Bushido, która – jak zapewnia jej dystrybutor – na stałe zagości w naszych sklepach. Na pierwszy ogień idzie naturalnie joypad, który wydaje się być pierwszym dodatkowym urządzeniem, na jakie decydujemy się przy zakupie nowej konsoli. Jeżeli zamierzamy grywać głównie w wyścigi samochodowe lub trójwymiarowe platformówki, właściwe byłoby zakupienie analoga. W pozostałych grach, a szczególnie mordobiciach i strzelaninach najlepiej sprawdza się zwyczajny, lekki pad. Joypad Bushido do złudzenia przypomina kształtem Sonowski, tyle że pod spodem ma wyżłobienia na palce obejmujące kontroler. W praktyce sprawuje się bez zarzutów i nie czuje się, aby w jakiś sposób źle reagował lub ciężko wciskały się przyciski. Ciekawostką są na pewno kolory, w których dostępne są pady Bushido – oprócz tradycyjnie szarego, groźnie czarnego jest też wersja całkowicie przezroczysta i niebiesko-przezroczysta. Do zalet można zaliczyć niską cenę, a jedyną wadą jaką znalazłem, to trochę krótszy przewód niż w oryginalnym padzie Sony.



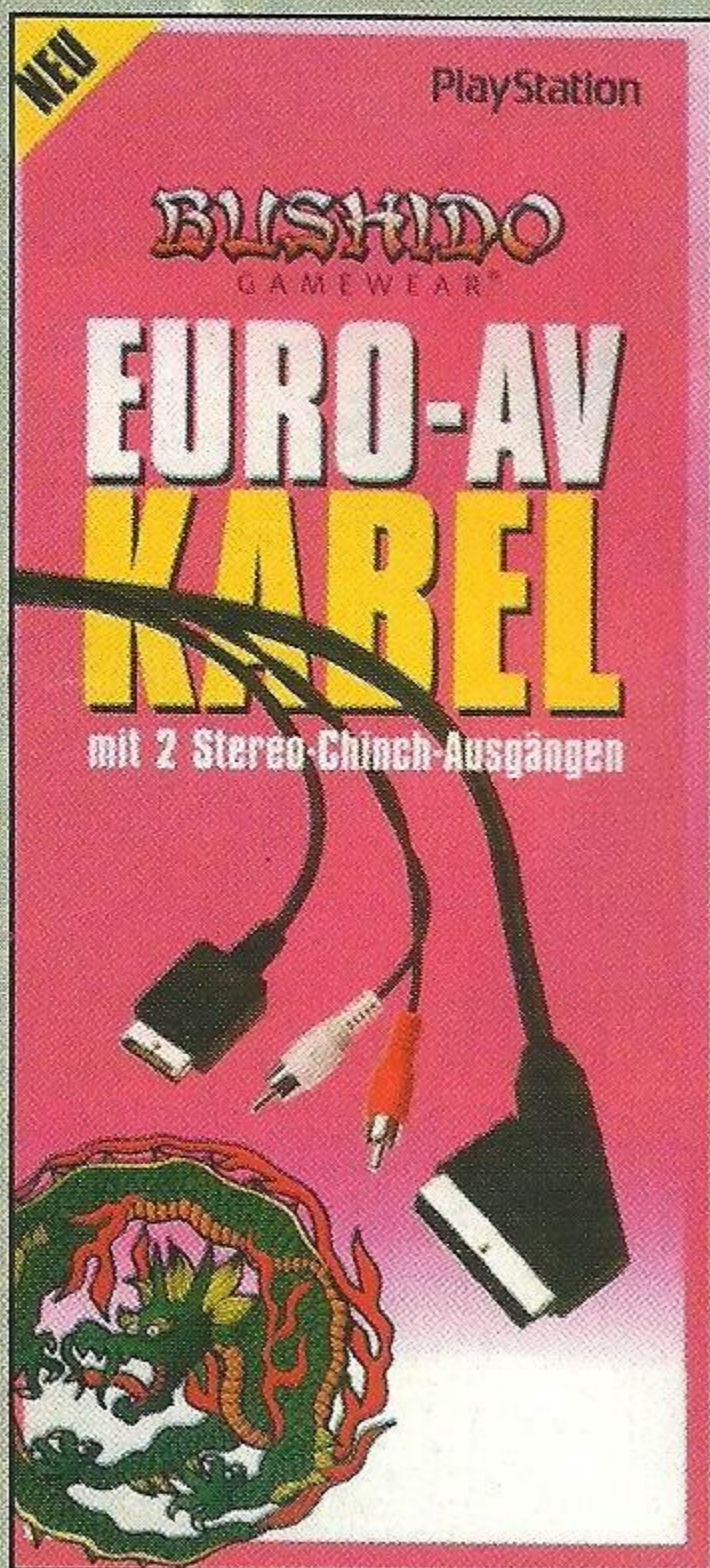
KARTA PAMIĘCI

Chyba nie ma takiej osoby, której wystarczałaby pojedyncza karta pamięci zawierająca 15 bloków. Chyba, że ktoś gra tylko w TEKKENA i innej gry nie zamierza nawet wsadzić do konsoli. Ale w to nie wierzę. Tak więc okazuje się, że kolejnym zakupem na ogół jest karta pamięci. I podobnie jak w przypadku joypada możemy wybierać spośród oryginalnych akcesoriów Sony lub tańszej oferty innych firm, w tym również Bushido. Karty tej firmy występują na razie w standardowej, 15-blokowej konfiguracji, ale dostępne są za niedużą cenę i w wielu kolorach. Z pewnością dobra propozycja dla tych, którzy nie odłożyli jeszcze na większą kartę, a potrzebują zapisywać stany z nowych gier.



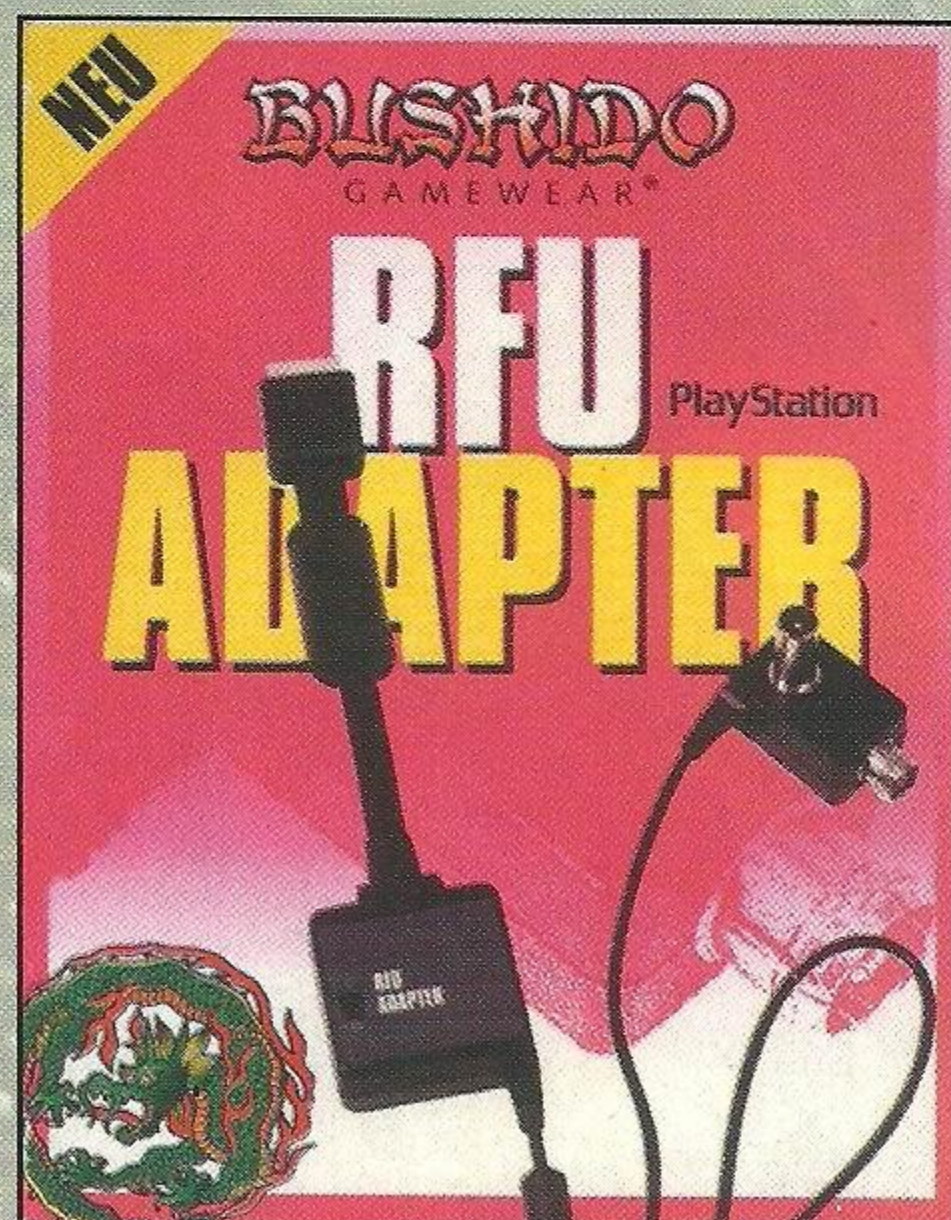
EURO-AV KABEL

Pierwsze PSX'y jakie pojawiły się w Europie różniły się nieznacznie od tych, które teraz są w sprzedaży. Na pierwszy rzut oka zastąpiono napisy „power” i „open” graficznymi symbolami, tymczasem zmiany nastąpiły przede wszystkim w tylnej – zwykle nieoglądanej – części urządzenia. Zniknęły bowiem wyjścia chinch umożliwiające podłączenie konsoli do innego generatora dźwięku niż telewizor. Powodem takiego tragicznego utrudnienia było bezustanne obniżanie kosztów produkcji PlayStation przez Sony, które wciąż walczyło cenowo z konkurencją. Co więc zrobić, gdy chcemy podłączyć konsolę do wieży, aby poczuć niezwykłą moc muzyki towarzyszącej większości gier na PlayStation, a jednocześnie zachować najlepszą jakość obrazu dzięki pocziwemu złączu euro? Jedynym wyjściem dla świeżo upieczonych konsolarzy jest zakupienie specjalnego kabla, który dzięki dodatkowym dwóm chinchom pozwala na wyprowadzenie dźwięku poza telewizor. Za mało wrażeń? Kup Euro-AV i podłącz się do swojego zestawu HI-FI. Otrzymywaliśmy sygnały, że wielu z was poszukuje takiego kabla – oto i on! Ijosi!



RFU ADAPTER

Co zrobić, kiedy okazuje się, że telewizor nie ma złącza euro ani chinch, a świeżo zakupiona konsola stoi beczynną, bo seryjnie wyposażona jest jedynie w wymienione wcześniej końcówki? Dla niektórych w takim wypadku mogłoby to oznaczać zakup nowego telewizora, przekraczający znacznie koszt PlayStation. Na szczęście jednak powstały interfejsy pozwalające przepuścić sygnał audio-video na standardowe antenowe wejście. Niestety obraz nie jest wtedy tak wysokiej jakości, kolory są nieco bledsze, a krawędzie nie tak wyraźne. Niemniej jednak co zrobić, kiedy wyjeżdżamy na wakacje np. do babci na



wioskę (założymy, że babcia ma kolorowe TV), a starsi każą się spakować jedynie w mały plecak. Telewizora w takim przypadku nie weźmiemy, a babci sprzęt to stary ruski Rubin z wejściem antenowym. Wtedy wkładamy do małej kieszonki RFU Adapter i jazda. Trzeba pokazać babci o co tak naprawdę chodzi w życiu.

TOP DRIVE

trzy kierownice w jednej

Coraz częściej można spotkać zagorzałych fanów konsol i giercowania, którzy posiadają więcej niż jedną maszynę do gier. Osobiście nie musiałbym daleko szukać. Znam takich co twierdzą, że nie ma lepszego mordobicia niż VIRTUA FIGHTER, lepszej platformówki od MARIO 64, a przy okazji uwielbiają uciekać w świat FINAL FANTASY VII. Przy posiadaniu tylu konsol wydatki ich są znacznie większe, bowiem w przeciwieństwie do innych muszą kupować wszelkie nowinki techniczne w trzech egzemplarzach. A jeżeli chcą pobawić się wyścigami samochodowymi, to aby zakupić kierownice do swoich konsol, musieliby wyłożyć ponad tysiąc nowych złotych. Jest jednak kierownica, która pozwala grać we wszystkie wyścigi z większą dawką realizmu na trzech popularnych obecnych platformach (Sega Saturn, Nintendo 64 i PlayStation) przy użyciu tylko i wyłącznie jednego urządzenia. Wcześniej podobnie działał pistolet Predator, który pracował tak z Saturnem jak i PSX'em. Propozycja firmy Logic 3 jest już drugą pozycją z tej dziedziny na polskim rynku. Kosztuje nieco drożej niż V3

firmy InterAct, ale poza wspomnianą możliwością multi-platformową posiada dodatkowo dźwignię zmiany biegów. Naturalnie nie działa ona w układzie litery H, tak jak jest to w prawdziwych autach, ale na zasadzie dwóch fire'ów odpowiedzialnych kolejno za podwyższanie lub obniżanie biegu. Podobnie jak w przypadku V3,

w skład zestawu TOP DRIVE wchodzi dwa pedały pracujące w trybie analogowym. Kierownica wyposażona jest w 10 przycisków i cyfrowy mini kontroler działający jedynie z PlayStation, na którym można wybrać pomiędzy trybem cyfrowym a emulacją NEGCN'a firmy Namco. Na Nintendo 64 kierownica obsługuje slot na Controller Pak oraz Rumble Pak.

Pomimo że wszystkim obecnym na rynku zestawom kierowniczym jeszcze sporo brakuje do doskonałości i realizmu sterowania prawdziwym pojazdem, to z pewnością zakup jednej z nich pozwoli na dobrą zabawę. Przede wszystkim zaś umożliwi nam zwrot sprzętu kuchennego, służącego do tej pory jako substytut prawdziwego kółka przed telewizorem. [jos]



PROMOCJA

MediaSoft

Sony PlayStation, Nintendo64, PC CD



159⁰⁰
PSX



99⁰⁰
PSX



109⁰⁰
PSX



75⁰⁰
PC



159⁰⁰
PSX



329⁰⁰
PC

➤ Konsole PSX, N64 już od 75,00zł!

(sprzedaż ratałna)

➤ Uwaga! Kupując konsolę PSX dostajesz kartę pamięci eXtreme GRATIS!

➤ Akcesoria do PC, N64, PSX - Joye, pady, karty pamięci, kierownice, pistolety i inne.

➤ Sprzedaż wysyłkowa - tel. (0-22) 628-52-69

SKLEP

CZYNNY CODZIENNIE:
poniedziałek-piątek 10⁰⁰-20⁰⁰
sobota-niedziela 11⁰⁰-19⁰⁰

MediaSoft

Burger King Kino Luna
pl. Zbawiciela ul. Marszałkowska pl. Unii Lubelskiej

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

WSZYSTKIE CENY BRUTTO

Zapowiedzi

Z OSTATNIEJ CHWILI

Jak zapewne zauważyliście, dział zapowiedzi przeszedł małą metamorfozę. Zamiast rozdrabniać się opisując kilkanaście pozycji, postanowiliśmy skupić się na kilku najbardziej istotnych grach, pisząc o nich więcej. Jest to swego rodzaju eksperyment; czekamy na wasze reakcje i opinie, czy pomysł ten się wam podoba. Kwestia Saturna – z chęcią zapowiedzielibyśmy jakieś nowe pozycje, ale niestety ich nie będzie. Ostatnie dwie nowe gry, o których jeszcze nie pisaliśmy to WORLD LEAGUE SOCCER i DEEP BLUE CONTACT, ale po prostu nic o nich nie wiemy. A teraz porcja najnowszych informacji...

GEX: ENTER THE GECKO w wersji na Nintendo 64 zapowiadany jest na koniec lata. Gra będzie prostsza, a z uwagi na limit objętości cartu straci większość komicznych komentarzy wypowiedzianych przez jaszczurę. Będzie za to błyskawiczny dostęp do poziomów i rozmywanie tekstur. Coś za coś. ★★★ Firma Titus zapowiada pierwszy konsolowy program szachowy, **VIRTUAL CHESS 64** na koniec czerwca, zaś trójwymiarową grę zręcznościowo-przygodową bazującą na serii filmów i komiksów **SUPERMAN: THE ANIMATED SERIES** – na początek lipca. ★★★ Zachęcona sukcesem gry japońskiej gry **BOMBERMAN 64** firma Nintendo zapowiedziała, że wyda w Europie i USA jej kolejną część –

BOMBERMAN HERO. ★★★ Czasem bycie obywatelem Europy ma swoje plusy. Dwie nowe piłki nożne, **ULTRA SOCCER** (Acclaim/Nintendo 64) i **WORLD LEAGUE SOCCER** (Eidos/PlayStation) pojawią się przed wrześniem, a nie ukażą się w USA. ★★★ Zapowiadana przez nas gra RPG na PlayStation pod tytułem **OTHER LIFE AZURE DREAMS** pojawi się w czerwcu wydana przez Konami. ★★★ Autorzy z Capcom przewalili prace nad konwersją z automatu **DUNGEONS & DRAGONS** na PlayStation. Mała strata – to blisko trzyletnie, scrollowane mordobicie 2D. ★★★ Wyposażony w tryb multiplayer dla 2–4 graczy **TUROK 2** na Nintendo 64 ma pojawić się już we wrześniu – spodziewajcie się sporego materiału w następnym numerze NEO. ★★★ Kolejna gra traktująca o wrestlingu **WWF WARZONE** z Acclaim ma pojawić się już w czerwcu zarówno na PlayStation, jak i na Nintendo 64. ★★★ Po średnio udanym VS, autorzy z THQ zabrali się za kolejnego fightera. W grze **SHAO LIN** ma występować sześciu wojowników, zaś główną atrakcją ma być możliwość walki w 4 osoby jednocześnie. **SHAO LIN** ma być dostępny jeszcze w tym roku. ★★★ Po blisko pół roku opóźnienia, stworzona przez Rareware gra **BANJO-KAZOOIE** na Nintendo 64 ma wreszcie pojawić się 15 czerwca. ★★★ Kłopoty przeżywa zręcznościowy RPG pod tytułem **ELRIC**,

INDEX

1080° Snowboarding	18
Bushido Blade 2	26
Dead or Alive	16
Final Fantasy Tactics	14
Tekken 3	20
Tenchu	13
World Cup '98	12

o którym niedawno pisaliśmy. Tworzony przez Haiku Studios **ELRIC** został skreślony z planów wydawniczych Psygnosis i być może nigdy nie zostanie wydany. ★★★ Jak to zwykle bywa z firmą Shiny, termin wydania **EARTHWORM JIM 3D** na PlayStation i Nintendo 64 został przesunięty na koniec czerwca, zaś **WILD 9's** na PlayStation pojawi się pod koniec września. ★★★ Ubi Soft zastanawia się nad wydaniem w Europie futurystycznego skateboard'u pod nazwą **AIR BOARDER** na Nintendo 64. ★★★ **VIRGIN** myśli o europejskiej dystrybucji gry **BUST A MOVE DANCE**, która jest tańczącą odmianą **PARAPPA THE RAPPER**. ★★★ Namco planuje wydanie swojej ostatniej gry RPG na PlayStation zatytułowanej **TALES OF DESTINY** w USA i w Europie.

WORLD CUP '98

- Wydawca: **ELECTRONIC ARTS**
- Producent: **EA SPORTS**
- Termin: **Maj '98**
- Platforma: **PSX, N64**

Czy zwróciliście wcześniej uwagę na podtytuł ostatniej edycji **FIFA SOCCER**? Pełny tytuł gry brzmiał **FIFA '98 – ROAD TO WORLD CUP**. Zapewne już wtedy panowie z Electronic Arts myśleli o następnej części gry, której wydanie zaplanowali mniej więcej na czerwiec (a więc blisko pół roku po **FIFA 98**). Tytułowa droga do mistrzostw świata kończy się właśnie mistrzostwami w Francji, które już niedługo będziemy mogli oglądać w naszych telewizorach. Dzięki **WORLD CUP '98** będziemy też mogli przeprowadzić je zupełnie po swojemu...

Gra ma być wierną symulacją mistrzostw świata. W środku znajdziemy 32 drużyny, które zakwalifikowały się do finałów, oraz 10 stadionów, na których odbywać się będą piłkarskie zmagania. Koncern Electronic Arts obiecuje, że autorzy poprawią większość niedociągnięć **FIFA '98**, czyniąc **WORLD CUP '98** produktem niemal doskonałym. Zapowiadana jest implementacja nowej technologii **Compression Touch**, która ma uczynić grę jesz-

cze szybszą i bardziej żywiołową. Bardzo poprawiona ma być inteligencja zarówno piłkarzy, jak i kierowanych przez procesor bramkarzy (yes!). Pojawi się też możliwość zmieniania taktyki oraz strategii podczas meczu, co w efekcie podwyższy dynamikę rozgrywki. Będzie też wiele standardowych i pojawiających się w corocznej edycji dodatków, jak więcej zwodów, nowy komentarz, lepsza czołówka (w intro do **WORLD CUP '98** usłyszymy zespół Chumbawamba), a także nowy design menu opcji. Ze swojej strony błądymy jeszcze tylko o jedno – poprawcie wreszcie ten przeklęty scrolling ekranu! Gra pojawi się zarówno na PlayStation, jak i na Nintendo 64.



Electronic Arts ma w garści kolejnego bestsellera, oczywiście jeśli tylko gracze z ochotą otworzą swoje portfele...



TENCHU

- Wydawca: ACTIVISION
- Producent: SONY JAPAN
- Termin: koniec '98
- Platforma: PlayStation



Ninja działa w nocy, pozostając niewidocznym dla otoczenia. Zauważony, okrywa dyshonorem cały swój klan, a gdy ktoś zobaczy go bez maski – musi umrzeć.



Zaczął się jak w bajce: w ubogim domu żył sobie chłop Sen-rin z jedyną córką. Pewnego dnia tamtejszy możnowładca, Ley-Mroi, przejeżdżając opodal z oddziałem żołnierzy spotkał córkę Sen-rina i uprowadził nieszczęsną do swej posiadłości. Ojciec długo rozpaczał i... tu się bajka kończy. Sen-rin zapragnął odzyskać dziewczynę. Uczył się walki mieczem, poznawał tajniki wspinania się na pionowe ściany, skradania, posiadał wiedzę o bezszelestnych metodach zabijania. Po kilku latach zakradając się do domu Ley-Mroia przez kilkadziesiąt nocy z rzędu mordował jego wojsko. Nikt nigdy nie wiedział skąd przychodził zabójca, organizowane pościgi zawsze gubiły trop. A potem przyszło powstanie i do Sen-rina zaczęli zgłaszać się chłopcy, którzy także zapragnęli walczyć z uciskiem. Poświęcali swe życie zyskując pojęcie o jednej tylko profesji, poznając zarazem tysiące tajemnic. Nazywano ich różnie: nin-soto (przybysze z zewnątrz), jashuto-ni (ludzie noża nocy), ale najbardziej świat poznał ich pod nazwą ninja. W epoce topornych prochowych bomb i ludowej medycyny ninja stali się specjalistami psychologii, socjologii, masażu, medycyny urazowej, chemii, farmacji, fizyki, botaniki, zoologii... wymieniać można by długo. Stosowali najdziwniejsze rodzaje broni, choć najgroźniejszą byli oni sami. Wtedy widziano ich jako nadludzi, pół-widma – dziś podziwia się ich za to, w jaki sposób ta jedna organizacja wykorzystwała większość ówczesnej wiedzy z zakresu wielu dziedzin nauki. Wspaniale, nieprawdaż?

Jest gra, która oddaje atmosferę i ducha Ninjutsu. Ten cud zwie się TENCHU. Do wyboru masz dwie postacie: ninję i kuroichi (kobietę ninja) i wraz z jednym z nich dokonujesz robót „na zlecenie”, które łączy jeden wątek przewodni. Jeśli chodzi o broń, to poza standardowym wyposażeniem (miecze i linka z hakiem) gra oferuje shurikeny (słynne „gwiazdki”), bomby dymne, miny, zatrute jedzenie itd. Punkty? Przede wszystkim – uwaga – za to, że wykonasz misję niezauważonym; także każda zbędna śmierć punktowana jest ujemnie. Musisz więc bezszelestnie podkraść się do swoich ofiar i pozbywać się ich jednym cięciem. Gdy jednak zostaniesz zauważony, zaczyna się regularna bitwa. TENCHU uderzyło niespodziewanie i trafiło w dziesiątkę. Wysoka miodność, grafika, cudowna japońska muzyka i prowadzenie kamery uczyniło z niej grę bardzo dobrą. Unoszący się nad wszystkim duch Ninjutsu i to, że autorzy postawili niewątpliwie na nastrój, tworzy grę świetną. TENCHU zyskało popularność także dzięki temu, że charakterem przypomina tak bardzo przez wszystkich oczekiwany METAL GEAR SOLID. Na początku sens wydawania tak japońskiej gry w USA stał pod znakiem zapytania, dziś wiadomo że będzie. Ze swojej strony możemy zakrzyknąć z błaganiem: „Nie zapominajcie o nas!”. I, kurczę, chyba nie zapomną.

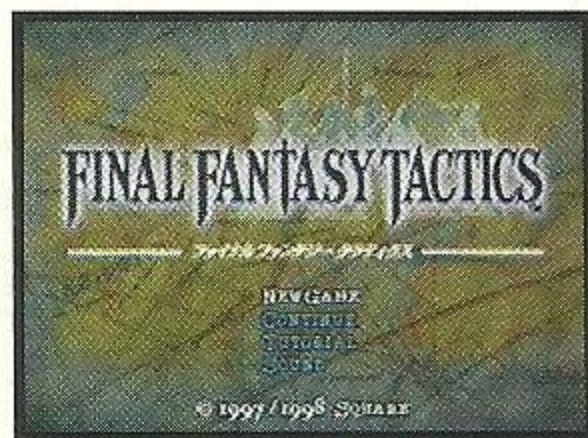


FINAL FANTASY TACTICS

- Wydawca: SONY
- Producent: SQUARE
- Termin: nieznany
- Platforma: PlayStation

Świat Final Fantasy jest niesamowity. I graczom zupełnie nie przeszkadza fakt, iż osadzone w jego realiach kolejne edycje przygód bohaterów są zaprzeczeniem samego tytułu serii. Bo liczy się tylko to, że dostając do rąk kolejną grę z serii FF ma się jednocześnie zagwarantowane kilkadziesiąt godzin rozrywki, zapadających w pamięć bohaterów i niesamowicie pokręconą intrygę. Nie inaczej ma być i w tym przypadku.

Przede wszystkim należy obalić pewien mit. FINAL FANTASY TACTICS nie jest kontynuacją przygód postaci z FINAL FAN-



Najbardziej w tym wszystkim zastanawia nas jedno – dlaczego do diabła SONY nie planuje wydanie tej gry w Europie w ciągu najbliższych 4 miesięcy?



TASY VII. Co prawda w grze można natrafić na ślady postaci (jest Aeris, a jeden z sub-questów zakłada nawet możliwość włączenia Clouda do drużyny!) czy przedmiotów (Red Materia Orb) z poprzedniego FF'a, ale są to tylko drobne ukłony w kierunku najbardziej obecnie popularnej gry na PSX-a. FINAL FANTASY TACTICS nie jest też klasyczną japońską grą RPG jak SUIKODEN czy choćby FINAL FANTASY VII, lecz jej odmianą – turową strategią, której esencją są bitwy.

Tym razem bohaterem, którego przyjdzie poprowadzić, jest niejaki Ramza Beoulve. Jest to najmłodszy członek jednego z najbardziej wpływowych w królestwie Ivalice rodów szlacheckich. Jak się okazuje, jego jedynym problemem nie jest to, że nikt nie potrafi prawidłowo wymówić jego nazwiska, ale również fakt, iż jego bracia nie są w pełni oddani sprawie, o którą przez całe życie walczył ich ojciec. Co nader, wyraźnie objawia się po jego śmierci.

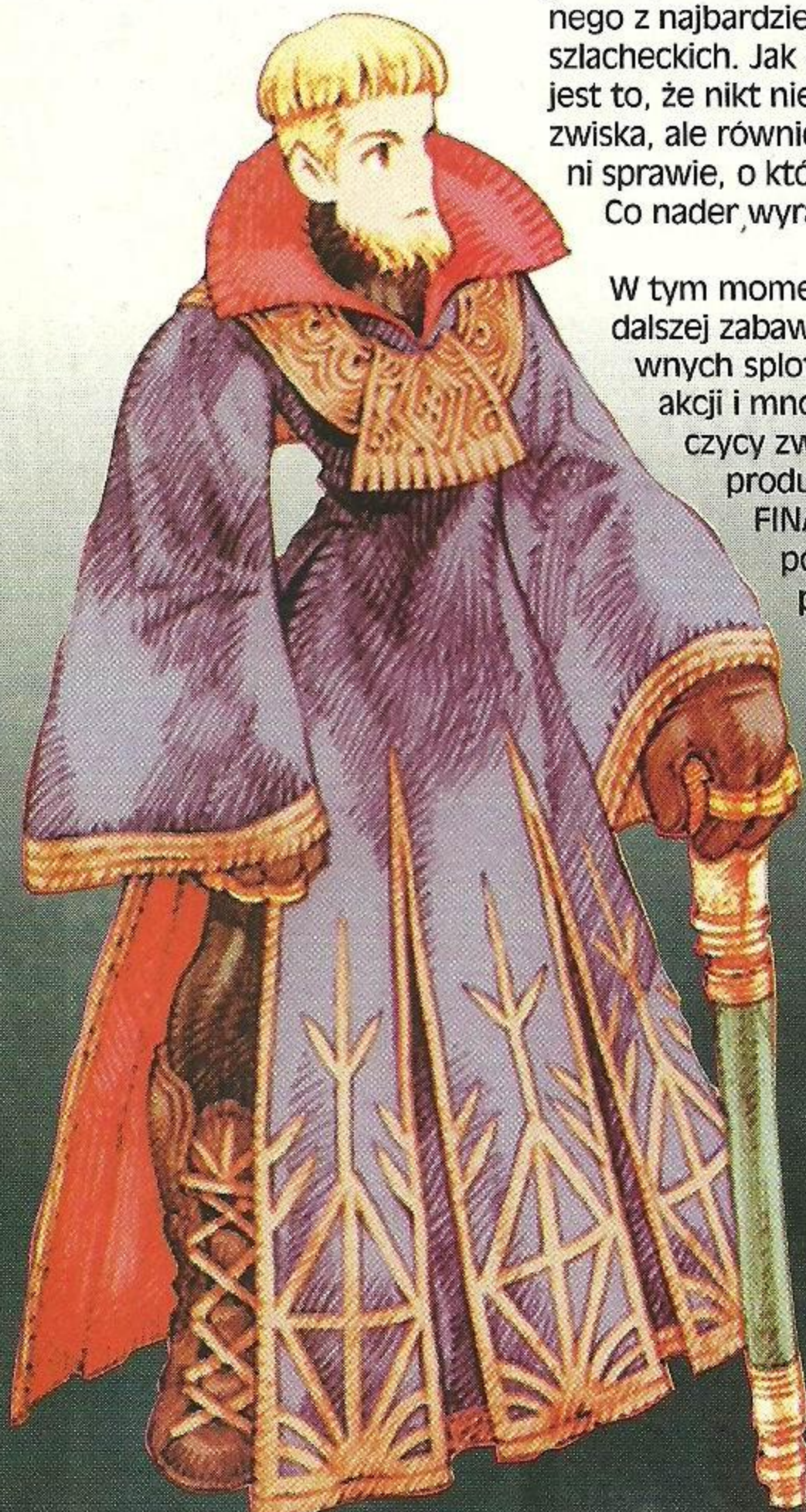
W tym momencie należałoby skończyć, aby nie psuć dalszej zabawy. Nie obędzie się bowiem bez przedziwnych splotów fabuły, zaskakujących zwrotów akcji i mnóstwa tego wszystkiego, co Japończycy zwykli wciskać w swoje RPG-owe produkcje. Oprócz innych bohaterów, FINAL FANTASY TACTICS różni się od poprzedniczki samym sposobem prowadzenia rozrywki. Tym razem sprowadza się on niemal w całości do odchowiania swojej postaci, oraz oczywiście do rozgrywania bitew.

Fabula będzie rozgrywać się niejako obok tego – ingerencja gracza została ograniczona do tego stopnia, że jedynie bardzo rzadko ma on wpływ na przebieg scenariusza. Nie da się jednak tego samego powiedzieć o walce. Ta bowiem przyćmiewa to, co dzieje się w FFVII. Przede wszystkim zmienił się tryb prowadzenia walki – z rozgrywanej w czasie rzeczywistym na turową. Dzięki temu bitwy nabierają więcej cech symulacji taktycznej, nie skrepowanej wpływającym czasem czy zastosowanym w FFVII systemem Active Battle.

Niektóre z chwytów stosowanych podczas bojów mają swoje korzenie w innych częściach sagi – czy nazwy Shiva, Odin, Bahamut i Ifrit coś wam mówią?... Co jeszcze? Jak się okazuje, niewiele więcej trzeba. Bardzo dobra muzyka, ciekawe potwory, magia w kilku odmianach, stopy broni (w tym palnej), zbroi, akcesoriów, przedmiotów magicznych, demonicznych bossów... No i jeszcze na koniec mała niespodzianka – są Chocobosy. I mają się dobrze. A w dodatku teraz potrafią rozmnażać się same...

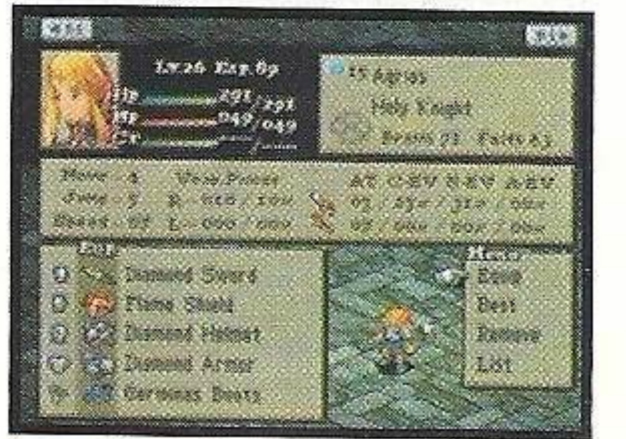
Bogata galeria postaci, możliwość przysposabiania ich do różnych zawodów (około 20, z których każdy charakteryzuje się swoimi własnymi umiejętnościami do wykorzystania w walce) oraz cechy, o których wspomnieliśmy powyżej dają solidną podporę pod jedną z najlepszych gier strategicznych na PlayStation.

Ramza Beoulve, najmłodszy z szanowanej rodziny, która niejednokrotnie wslawiła się wzorową służbą koronie. Ramza zostanie butnownikiem i zdrajcą, ale oczywiście w imię wyższych idei...





Na samej górze ekran formacji, na którym można wglębiać się w postacie aktualnie tworzące drużynę. Zaraz pod nim widzicie zawody, które reprezentować może dana postać

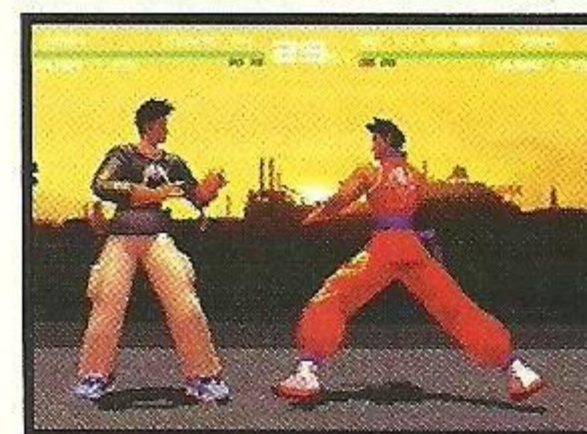


Przed każdą bitwą należy wybrać członków drużyny, którzy pod komendą Ramzy (być może) odniosą kolejne zwycięstwo. Poniżej ekran statystyk dla pojedynczej postaci (cechy, przedmioty i tak dalej)



DEAD OR ALIVE

- Wydawca: SONY
- Producent: TECMO
- Termin: Lipiec '98
- Platforma: PlayStation



Zapnijcie pasy, prosto z salonów szaraki zaatakują DEAD OR ALIVE!

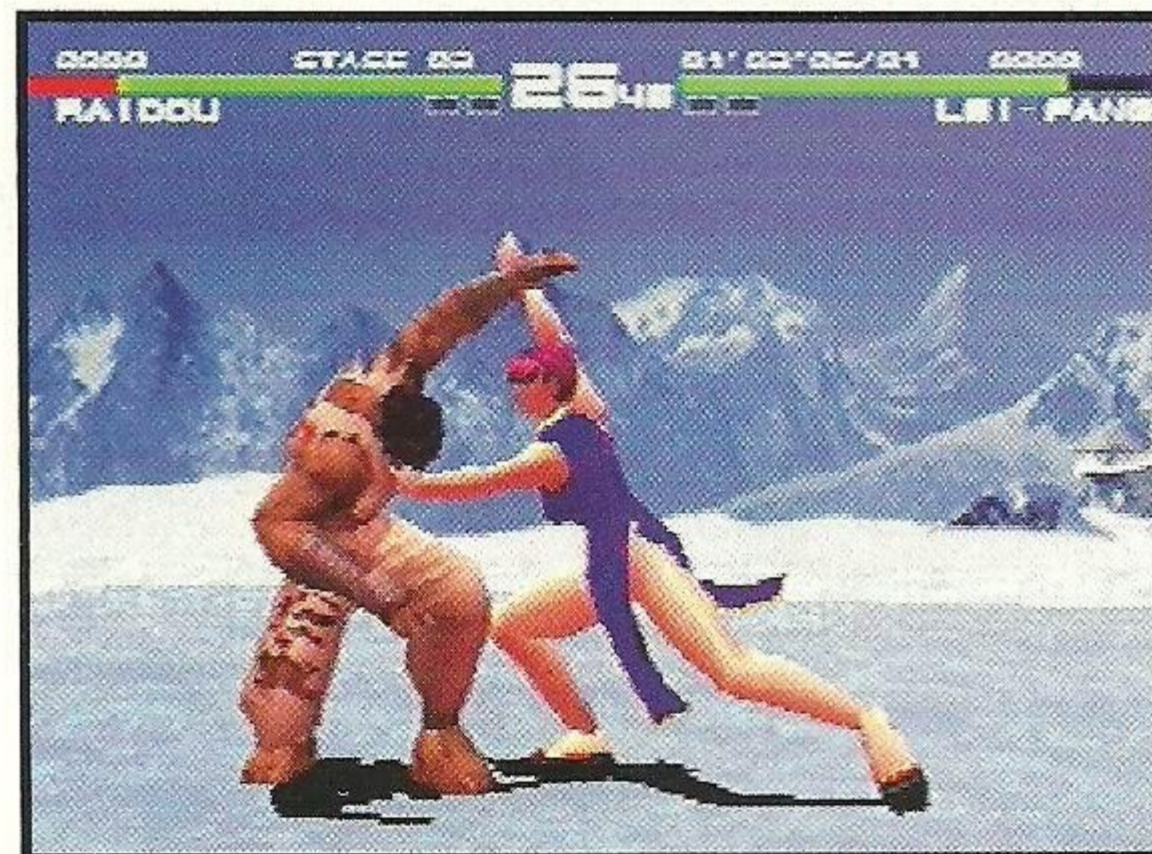
Jakiś czas temu patrzeć na falujące biusty wojowniczek z DEAD OR ALIVE mogli jedynie bywalcy salonów gier. Nie tak dawno tej niewątpliwie przyjemności zaznać mogli również japońscy (tylko japońscy, niestety) posiadacze Saturna. Aż wreszcie i panowie zajmujący się przygotowaniem softu na Playa poszli po rozum do głowy i oto prawdopodobnie w czerwcu doczekamy się PSX-owej adaptacji najbardziej rozbudzającego zmysły trójwymiarowego mordobicia.

DEAD OR ALIVE bazuje na konstrukcji jednej z najstarszych gier świata – papier, nożyce i kamień. To znaczy najstarszych w tych czasach, kiedy ludzkość znała już te niesamowite zdobycze techniki jakim są nożycki. Przedstawia się to w ten sposób, że każdy cios przeciwnika można przechwycić albo zablokować naciskając odpowiedni przycisk (z dostępnych trzech – ręka, noga i przechwycenie). Na przykład jeżeli przeciwnik kopie, to wystarczy nacisnąć nogę, aby cios zablokować albo przechwycenie aby skontrolować. I tak dalej – rzut załatwia nogę, noga – piączę, a piącha – rzut. Tak więc po pierwszych kilku grach, w których można spokojnie dawać sobie radę po prostu waląc we wszystkie przyciski, ale aby triumfować później, trzeba już troszeczkę się DOA nauczyć.

Gra ma też oferować możliwość zagrania trzema dodatkowymi w stosunku do wersji automatowej postaciami – niewinnie wyglądającą panią wykonującą niesamowite combosy i machającą swoimi zgrabnymi nóżkami na wszystkie strony, wielkim brodatym rybakiem (który stylem i wyglądem przypomina Jeffrey'ego McWilde'a z VF2) oraz demonicznym kołosem w kimonie nawalającym nogami jak trzeba. Są to postacie przygotowane specjalnie dla potrzeb konwersji na szaraka.

Ogólnie gra powinna spodobać się tym wszystkim, którzy potrzebują gry technicznej – wiele elementów w DEAD OR ALIVE wygląda na zapożyczone z serii VIRTUA FIGHTER. I widać to zarówno w wyglądzie niektórych postaci, jak i ciosach czy chain grabach. W sumie opcji gry będzie sześć – Tournament, Kumite, Vs, Training, Survival i Team Battle. Niestety, wersja gry którą mieliśmy była dosyć wczesna i grywalne były tylko Vs, Team Battle i Tournament. Są dokładnie tym, czego można się było spodziewać.

Gra wygląda fenomenalnie – wysoka rozdzielczość, 60 fps i niewiarygodnie dokładna animacja zawodników stawiają DOA niemal na równi z TEKKEN 3. Magnesem, który ma przyciągnąć graczy w DOA są trzy dziewczyny, których biusty skaczą jak oszalałe, zaś majteczki widać prawie przy każdym ciosie. Ale a propos falujących biustów. To, co zrobili panowie z Tecmo jest małym przegięciem. Zachowanie atrybutów pań w tej grze urąga absolutnie wszystkim zasadom znanej w obecnych czasach fizyki. Z prawem ciężenia na samym czelu. Próbowaliśmy nawet przeprowadzać eksperymenty ze znajomymi, ale nie udało mi się uchwycić momentu, w którym skakałyby jak balon napęczniony wodą – a tak właśnie jest w DOA. Warto zobaczyć.



ULTIMO

Świat Elektronicznej Rozrywki

Autoryzowany punkt sprzedaży

SECRET SERVICE
Animegaido

NEO

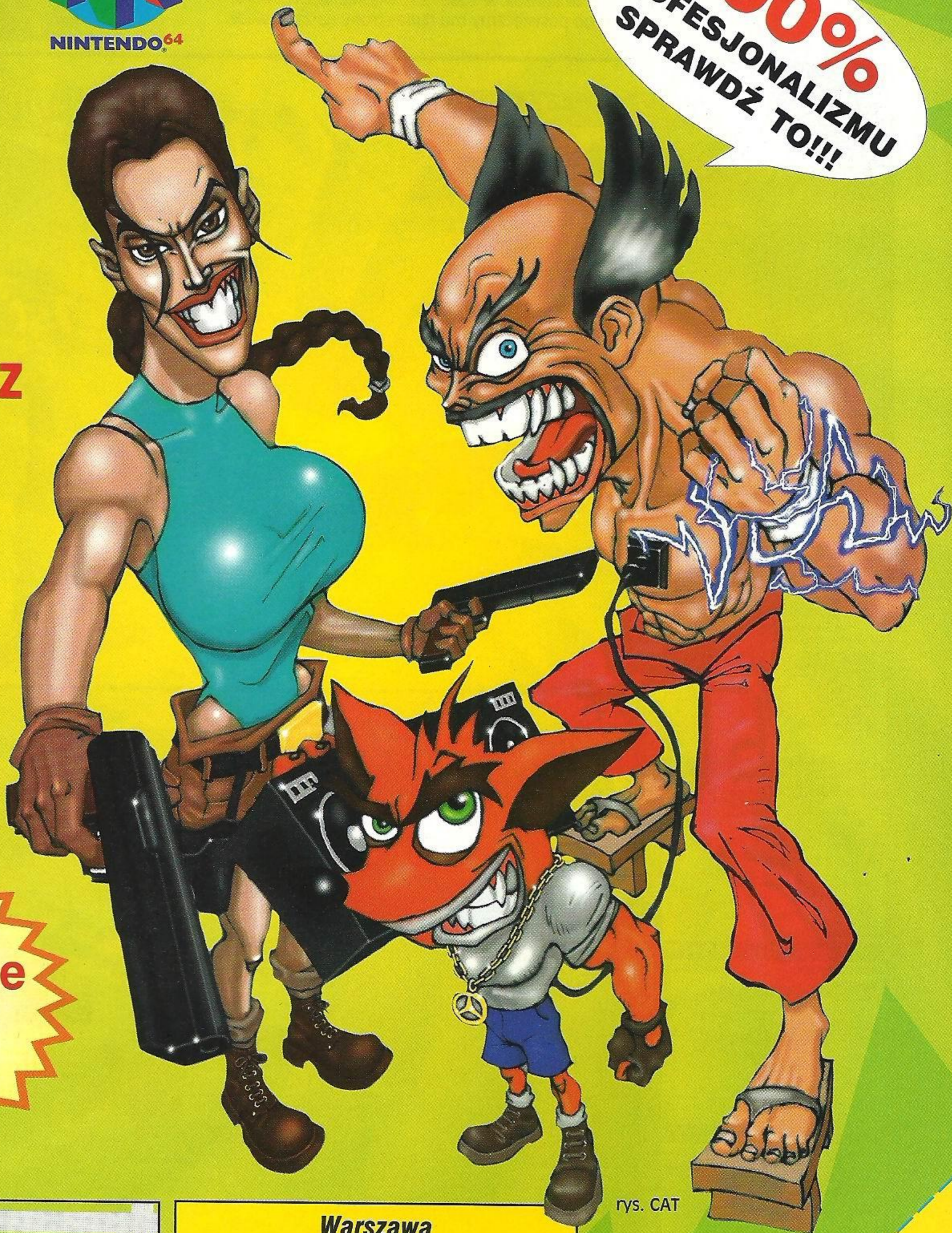


Mamy
wszystko,
czego
potrzebujesz
do swojej
konsoli.

Sklep
prowadzą
Joseph
i Wicik!

Pytaj
o rewelacyjne
promocje
Ultimy!!!

100%
PROFESJONALIZMU
SPRAWDŹ TO!!!



rys. CAT



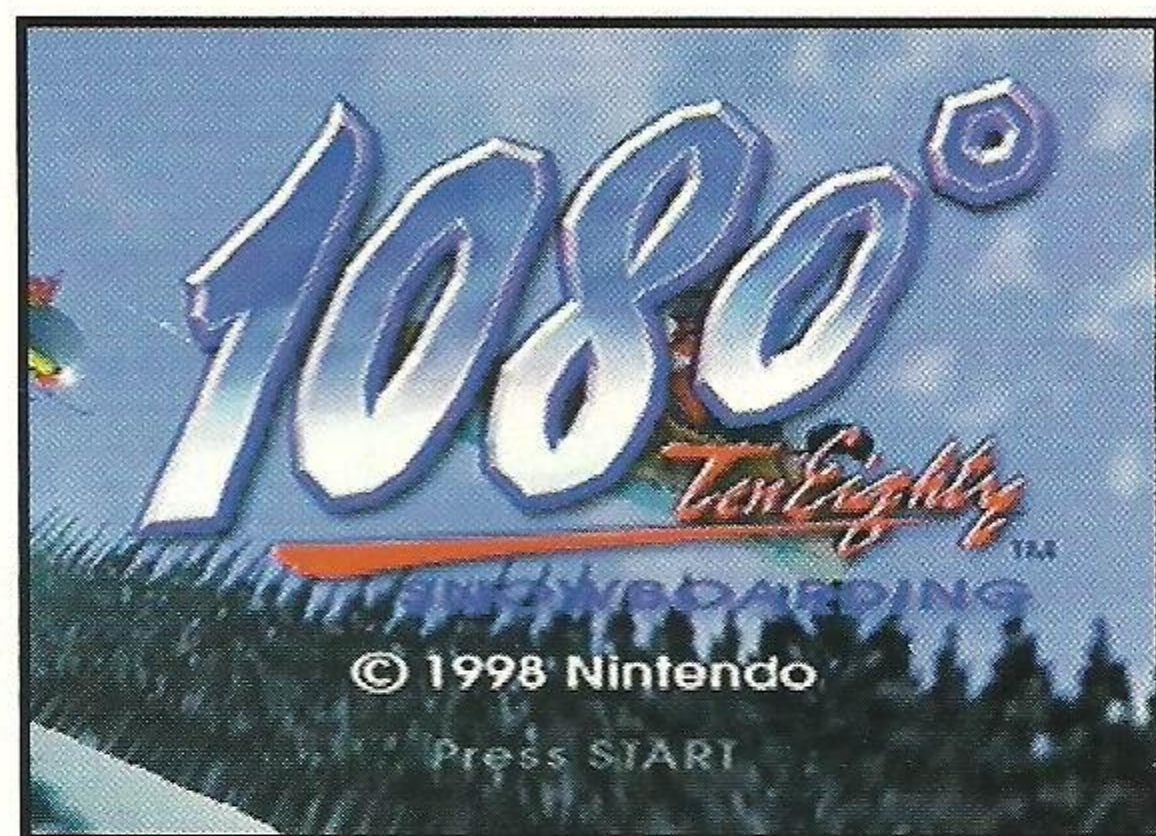
Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16
Czynne: pon.-pt. 10⁰⁰-19⁰⁰, sob. 10⁰⁰-15⁰⁰
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową.
Zadzwoń aby uzyskać więcej informacji.

Z TYM KUPONEM
5%
TANIEJ

1080° SNOWBOARDING

- Wydawca: NINTENDO
- Producent: NINTENDO
- Termin: Listopad '98
- Platforma: Nintendo 64

Są gry, na które nie warto nawet patrzeć. Małe, żalodne gnioty wciskane nam przez wiecznie głodne forsy koncerny produkujące oprogramowanie do konsol. Wystarczy popatrzeć na recenzję VMX RACING aby przekonać się, jak nisko może upaść rokująca kiedyś nadzieje gra. I zapłakać ze złości. Ale są też gry, które są dziełem geniuszu ludzkiego. Pozostawiają one graczy w stanie upojenia, zmuszają ich do zarywania nocy i ślęczenia po kilkanaście godzin non-stop przed telewizorem. Pozostawiają też odciski po joysticku na lewym bądź prawym kciuku i błogostan powodowany nieodłączną świadomością faktu, że w domu przy telewizorze owo чудо czeka na kolejne włączenie konsoli. A 1080° jest właśnie aż tak dobre, i dlatego poświęcamy mu dwie strony na zapowiedź.

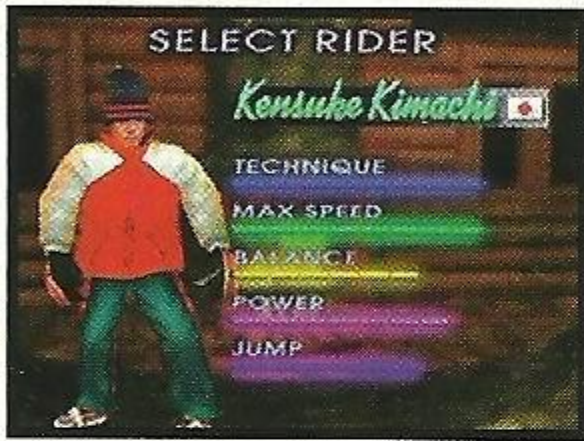
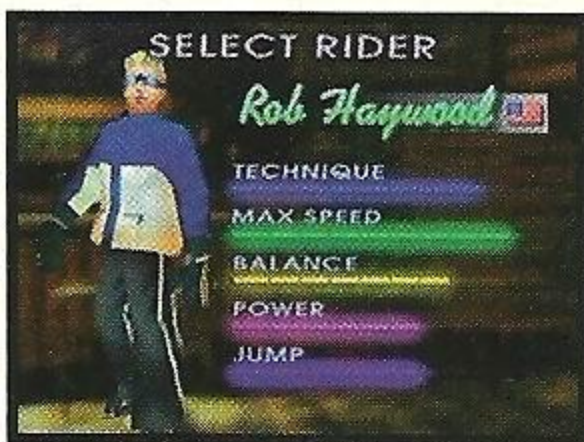


Multiplayer jest równie zabawny, co WAVE RACE 64 - split screen wcale nie zmniejsza widoczności, zaś animacja pozostaje szybka



Halfpipe. W innych grach podstawowy tryb, a tutaj dodatek do rewelacyjnych zjazdów.





Każdy snowboarder ma swoje mocne i słabe punkty; na przykład Kanadyjczyk Dion to wielka i ciężka kupa mięsa, która doskonale spisuje się podczas zjazdów, zaś zupełnie nie radzi sobie z trickami na halfpipe. Podobnie deski - też różnią się parametrami technicznymi



1080° SNOWBOARDING należy właśnie do tej drugiej kategorii. Odpowiedzialny wcześniej za WAVE RACE 64 zespół stworzył ten produkt wyjątkowo szybko - gra powstała zaledwie w 8 miesięcy, co jest nie lata osiągnięciem w czasach, w których nawet takie gnioty jak DEATHTRAP DUNGEON opracowuje się po dwa lata. Prace nad 1080° nadzorował sam Shigeru Miyamoto, nazywany przez wielu najlepszym designerem gier na świecie. Niewiarygodny talent młodego Japończyka widzieliśmy już w MARIO 64, w którego grać lubią wszyscy, niezależnie od wieku, płci i preferencji. 1080° jest chyba pierwszą grą Miyamoto skierowaną do specyficznego kręgu odbiorców, którym jest niewątpliwie magiczny krąg maniaków śnieżnej deski. 1080° to także pierwsza gra, która tak dokładnie oddaje realizm i przyjemność płynącą z jazdy na snowboardzie - przy wsuniętych w joystick Rumble Pak czuje się każdą nierówność terenu, każdy skok i niebezpieczny upadek. Po raz pierwszy zrobiono też ukłon w stronę tak dużego realizmu. Jazda na kancie dechy, lądowanie na płasko, wychylenie się w obie strony, uginanie nóg i obroty - to wszystko tak bardzo przypomina prawdziwy czad na snowboardzie, że od gry wprost nie można się odewać. Można kierować jednym spośród pięciu decharzy (w tym jedną panienką) ubranych w najnowszą kolekcję Tommy Hilfigera, jeździć zaś przyjdzie z kolei na dachach pochodzących prosto z biur projektanckich jednej z najlepszych firm produkujących sprzęt do snowboardu - Lamar. Zawodnicy różnią się od siebie nie tylko wyglądem i pochodzeniem, ale też reprezentowaną techniką - na przykład Kanadyjczyk Dion jest szybki, zaś Amerykanin Rob jeździ bardziej technicznie. Podobnie sprawa ma się z deskami - jedne z nich nadają się bardziej do freestyle'owania, podczas gdy inne lepiej sprawdzają się na trasie, na której jest więcej prostych zjazdów niż skoczni. Dostępne tryby gry to główny Match Race (kolejna seria wyścigów na trzech poziomach trudności, której wygranie odkrywa

ukryte trasy), Contest (na przemian zjazd na czas i na punkty - triki), 2 Player vs (split screen dla dwóch graczy - super!), Time Attack (jazda na czas), Trick Attack (halfpipe, onemake jump oraz zjazd, podczas którego trzeba wykonać jak najwięcej trików) oraz znakomity trening, w którym konsola usłownie pokazuje sekwencje sterowania potrzebne do opanowania wszystkich trików. Halfpipe jest genialny, punkty otrzymuje się tutaj za kolejne comby z trików - mogą to być obroty przeplatane z grabami w myśl zasady „im więcej trików, tym więcej punktów”. Najtrudniejszym i najbardziej punktowanym trikiem jest tytułowy obrót o 1080° stopni, który w połączeniu na przykład z mute grab i melancholy potrafi rozgrać publiczność do czerwoności!

Grafika jest fenomenalna - w końcu można się było tego spodziewać po autorach rewelacyjnych fal z WAVE RACER. W zależności od przechylenia deski pryska spod niej śnieg, są miejsca okryte grubą warstwą puchu, który unosi się w powietrzu gdy gracz nań wjedzie. Zza chmur prześwitują słońce (lensy, rozbłyski) i jeszcze coś - nie ma niewidzialnego muru! Jeśli umiesz, możesz sunąć nawet po stromym, kamienistym zboczku. I chwała ci za to, Mr. Miyamoto. Szybki, rytmiczny hip-hop na soundtracku uzupełniany przez komentatora i okrzyki zawodników idealnie pasuje tu do całej reszty. 1080° SNOWBOARDING pozostawia takie pozycje jak COOL BOARDERS 2 i STEEP SLOPE SLIDERS (nie wspominając o CHILL i SNOWBOARD KIDS) płaczące pod ścianą. Gra jest tak dobra, że warto dać za nią niemal każde pieniądze. Szkoda, że Europejczycy oficjalnie zobaczą ten tytuł dopiero w listopadzie '98, w związku z tym dla napałców pozostaje tylko import japońskiej lub amerykańskiej wersji (spoko - jap jest cały po angielsku). Wierciecie nam - warto, bo 1080° SNOWBOARDING to jedna z tych gier, które rozkładają na obie łopatki. Po prostu rewelacja, jak najszybciej połóż na tym swoje ręce.

TEKKEN 3

□ Wydawca: NAMCO
□ Producent: NAMCO
□ Termin: Wrzesień '98 - PAL
□ Platforma: PlayStation



rys. CAT

Przed wami japońska wersja **TEKKEN 3**, którą testujemy dokładnie od 1 kwietnia 1998. Dzień, w którym wersja importowana przyjechała do redakcji sparaliżował totalnie wszystkie prace i dopiero z najwyższym trudem udało się zapędzić wszystkich z powrotem do działania. Teraz, gdy zapanował już spokój, możemy wreszcie podzielić się z wami naszymi spostrzeżeniami na temat najbardziej oczekiwanej (obok **METAL GEAR SOLID**) gry na PlayStation w bieżącym roku. A zatem... **The King Of Iron Fist Tournament – Enter The Tekken!**

GAMEPLAY

Ahhh... czy możemy powiedzieć „perfekcyjna konwersja”? Wszystkie ciosy, combosy i speciale zostały dokładnie przeniesione z automatu prosto na małą, czarną od spodu płytkę. Gra jest szybsza, jest także mnóstwo nowych kombinacji – ale o tym czytaliście już w pierwszym numerze NEO. Postacie reagują na sterowanie błyskawicznie i z olbrzymią ochotą. W istocie dzieje się to tak szybko, że przez pierwsze kilka godzin nie mogliśmy uwierzyć własnym oczom. Nowy porządek najbardziej czuć w przypadku Kinga; tygryś maska posiada najbardziej czułe sterowanie w całej grze, zapewne niezbędne do poprawnego wykonania skomplikowanych rzutów i łamań. King rusza się tak płynnie, że wprost nie można od niego oderwać oczu, a co dopiero mówić o ściskających pada rękach. W stosunku do automatu dodano dwie nowe postacie – są nimi Gon i Doctor B. Na temat Gona nie można powiedzieć nic ciekawego, jest praktycznie bezużyteczny i zdecydowanie nie pasuje tu do całej reszty. Z kolei Doctor B. (chodzi tutaj o Doctora Boskonovitcha, przyjaciela Yoshimitsu) to staruszek w białym kitlu, który w wyniku kalectwa nie może utrzymać się na nogach dłużej niż trzy sekundy – pozostaje mu więc walka w parterze, przy pomocy serii dziwacznych kopniaków i płucia kwasem. Doctor B. w przeciwieństwie do Gona może być przez pewien czas zabawny. W sumie **TEKKEN 3** to 21 postaci, z których niemal każda walczy właściwym sobie stylem.

GRAFIKA

Postęp techniczny, jaki dokonał się od czasów pierwszego **TEKKEN**a jest niewiarygodny. Aż trudno uwierzyć, że zarówno pierwsza jak i trzecia część gry pracują na tej samej platformie sprzętowej, bez jakiegokolwiek upgrade'owania o dodatkowe chipy graficzne. Aby nie być gołosłownymi, przygotowaliśmy małe porównanie screenshotów z wszystkich trzech części, ukazujące zarówno postępujący z roku na rok wzrost polygonów w postaciach, jak i coraz bardziej nowoczesny design otoczki towarzyszącej samej walce. Tak jak przypuszczaliśmy, nie udało się zachować trójwymiarowych teł obecnych w wersji arcade. Grafika i animacja postaci są jednak tak dobre i płynne, że nikt nie będzie długo za nimi tęsknił. Na szczególną uwagę zasługuje design głównych postaci – jeszcze nigdy nie były one tak wyraziste i szczegółowe. Z drugiej zaś strony niemal wszystkie bonusowe postacie są po prostu słabe... Nie jesteśmy w stanie stwierdzić, czy animacja w **TEKKEN 3** jest wyświetlana w 60 fps, ale zdecydowanie możemy powiedzieć, że **TEKKEN 3** jest płynniejszy od **SOUL BLADE** (30 fps). I jeszcze coś – żadnej pikselozy, nawet tekstury aren zostały dopracowane niemal do perfekcji, zaś gra pracuje w wysokiej rozdzielczości.

FMV

Intro prezentuje się bardzo dobrze, choć niestety nie jest tej klasy co **SOUL BLADE** czy **RESIDENT EVIL 2**. Na uwagę zasługuje za to animacja w wyższej rozdzielczości, bardzo szczegółowe modele postaci i praktycznie niewidoczna na ekranie telewizora kompresja. Każda z postaci ma także swoje renderowane zakończenie, w kilku przypadkach (Xiaoyou, Panda) zamiast renderów będą to anime'owe filmiki. Zakończenia są na ogół interesujące, choć kilka z nich można było uczynić jeszcze lepszymi. W każdym razie po ich obejrzeniu jedno jest jasne – **TEKKEN 4** jest sprawą oczywistą. W Theater Mode można do woli oglądać sobie filmy bez konieczności przechodzenia gry za każdym razem od nowa.



DŹWIĘK

TEKKEN 3 ma najlepszą ścieżkę dźwiękową, jaka kiedykolwiek towarzyszyła mordobiciu. To takie proste. Na jednej płytce otrzymujemy dwie wersje muzyki – zarówno oryginalny soundtrack z automatu, jak i remiksy wydane wcześniej na płytce Battle Trax. Obie ścieżki dźwiękowe są po prostu cudowne i mocno futurystyczne w swoim zabarwieniu – choć nie brakuje w nich sampli ostrych gitar, czy też ambientowych dźwięków, całość została suto okraszona pulsującymi beatami i momentami przypomina kawałki Chemical Brothers zafascynowanych japońskim brzmieniem. Czuć w nich mnóstwo energii, zaś podpięta do odpowiednio podkreconych kolumn konsola będzie w stanie wysadzić w powietrze cały dom wraz z jego zawartością. Nie mogło też zabraknąć jęków, stęków i odgłosów uderzeń, które są teraz jeszcze bardziej realistyczne i w znakomity sposób komponują się z resztą.

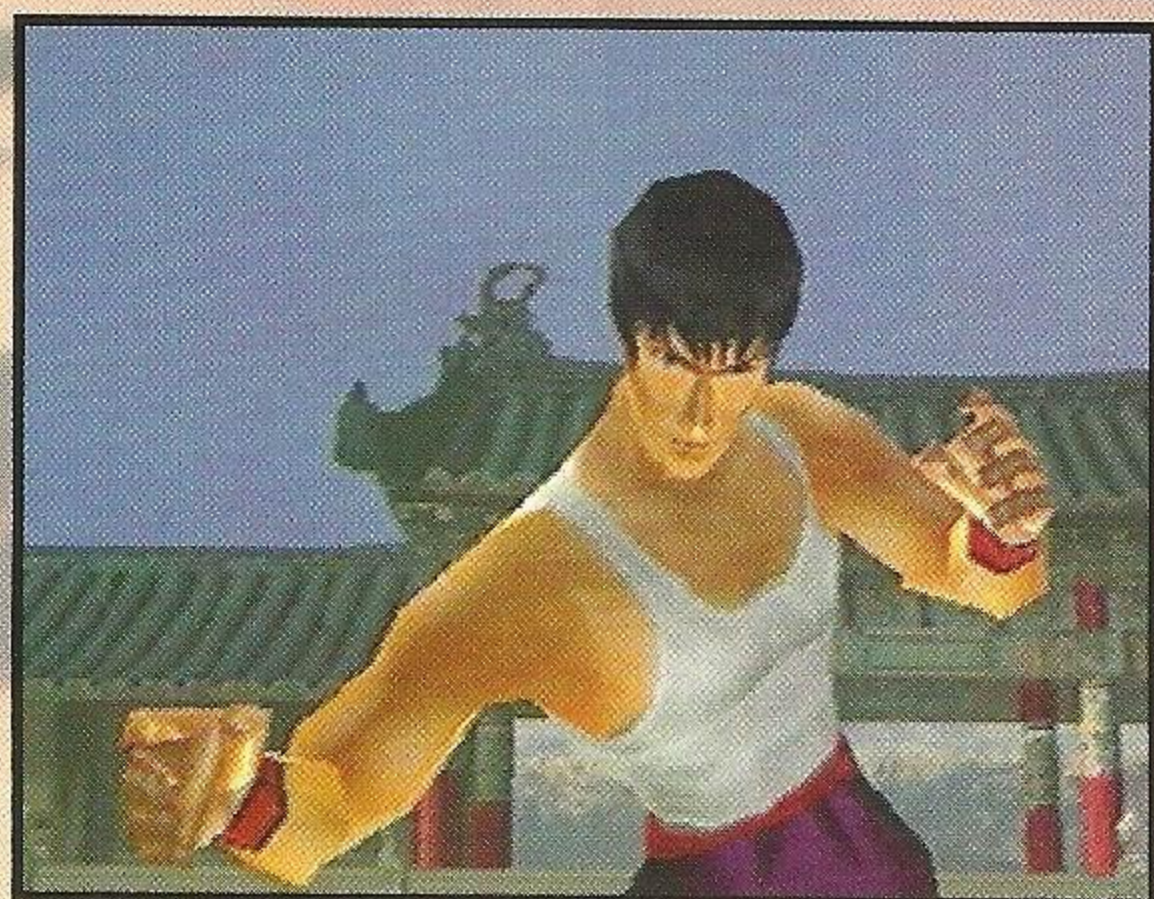
TEKKEN 3

To jest to! TEKKEN 3 przynosi właściwie wszystko to, na co czekali posiadacze PlayStation, a nawet więcej. Prawdopodobnie obok FINAL FANTASY 7 jest to najlepsza gra wszech czasów na szaraka – produkt flagowy, po obejrzeniu którego nowe rzesze wyznawców konsol rzucają się do sklepów z zamiarem kupna szarej maszynki. Wstrzymaliśmy się z jednak z oceną 10/10 - głównie ze względu na mało ciekawe bonusowe postacie. Z końcową oceną poczekamy do czasu obejrzenia wersji europejskiej. Prawdopodobnie pojawi się ona dopiero we wrześniu, a napaleńcy mogą bez wahania atakować importowaną wersją japońską – ilość tekstu w grze jest znikoma i nie przeszkadza w rozkoszowaniu się tym perfekcyjnym produktem. Patrząc na TEKKEN 3 i GRAN TURISMO można dojść do wniosku, że PlayStation ma praktycznie niewyczerpane pokłady możliwości. Nie wierzycie? Odpalcie dla porównania pierwszą część TEKKEN i bądźcie świadkami grymasu obrzydzenia na własnych twarzach.

TEKKEN 3

NAMCO

©1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED



Zachowano oryginalny Attract Mode z automatu (demko, które leci gdy nikt nie gra w danym momencie). Wszystkie główne postacie demonstrują swoje ciosy ćwicząc kata - wygląda to po prostu fenomenalnie.

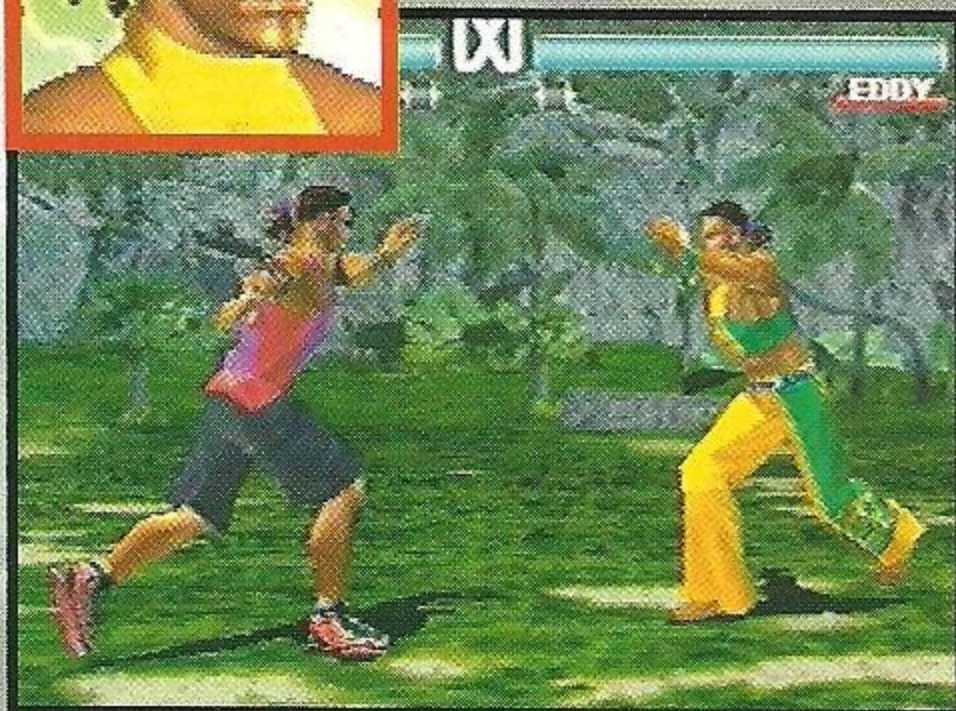
Oto dziesiątka podstawowych postaci występujących w trzeciej edycji turnieju o tytuł króla żelaznej pięści



rys. CAT



EDDY GORDO



Eddy jest najbardziej wykręconą postacią w grze, walczy brazylijskim stylem Capoeira, który w TEKKEN 3 stanowi połączenie breakdance z wymachami nóg. Eddy jest nieprzewidywalny, trudny do zablokowania i szalony.



LEI WULONG



Policjant z Hong Kongu prawie nie postarzał się fizycznie. Przez minione 20 lat ciężko ćwiczył, aby w nowym turnieju zaprezentować kilka nowych odmian swojego stylu. Zróżnicowana i zaawansowana postać.

W opcjach znajdują się doskonale wszystkim znane z poprzednich części tryby rozgrywki: Arcade Mode, Vs Mode, Time Attack, Team Battle, Survival Mode, Practice.

Można też znaleźć trzy zupełnie nowe, ekskluzywne dla trzeciego turnieju: Tekken Force Mode, Tekken Ball Mode oraz Theatre Mode.

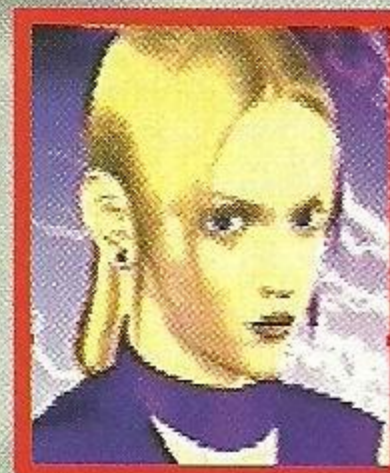
Są one na tyle ciekawe, że zasługują na specjalne omówienie w towarzystwie screenshotów.



HWOARANG



Uczeń Baek-doo-sana (TEKKEN 2), młody koreański student Taekwondo. Silne i szybkie kopniaki są jego najmocniejszą stroną, najstabiliej zaś przedstawiają się jego możliwości w walce na pięści. Mistrz juggli i floating combos.



NINA WILLIAMS

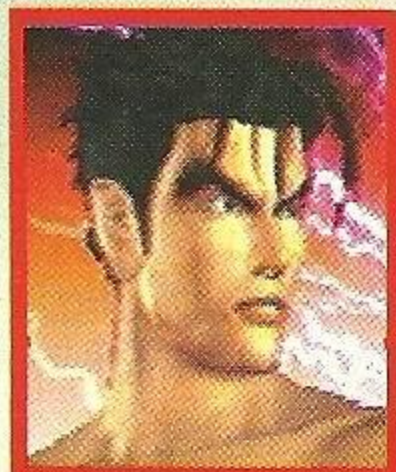


Wydobyta z komory kriogenicznej, gdzie zahibernowana przebywała przez ostatnie 20 lat, Nina ponownie staje do walki. Szybka, dysponująca potężnym garniturem ciosów i lamań osobka.



Practice Mode

Wiem, że to już było w poprzednich częściach, ale jest to na tyle fajny tryb, że zasługuje na małą wzmiankę. Jest to tryb ćwiczebny, w którym można praktycznie do woli trenować ciosy na odrętwiałym przeciwniku. Najciekawszy oczywiście jest trening comboś, które najpierw konsola usłuźnie demonstruje (po wciśnięciu przycisku Select), a następnie czeka na ich wykonanie pokazując takie detale jak łączną sumę zniszczeń w procentach, czy też sekwencję wykonaną przez gracza. W dowolnym momencie gry można podejrzeć sobie listę ciosów, można też cieszyć swe oczy efektownymi replay'ami. Aby być dobrym, trzeba dużo ćwiczyć – warto więc poświęcić kilkadziesiąt (?) godzin na ćwiczenia, zanim zaczniesz się myśleć o walce.



JIN KAZAMA



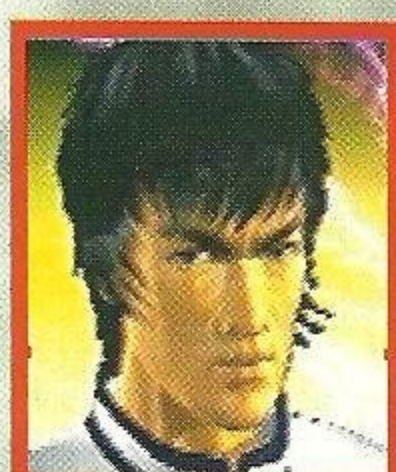
Syn Kazuyi i Jun, wnuk Heichachiego. Przez ostatnie pięć lat ciężko ćwiczył styl Mishima Karate, wzbogacony o elementy kung-fu Jun. Potężna, szybka i efektowna w prowadzeniu postać.



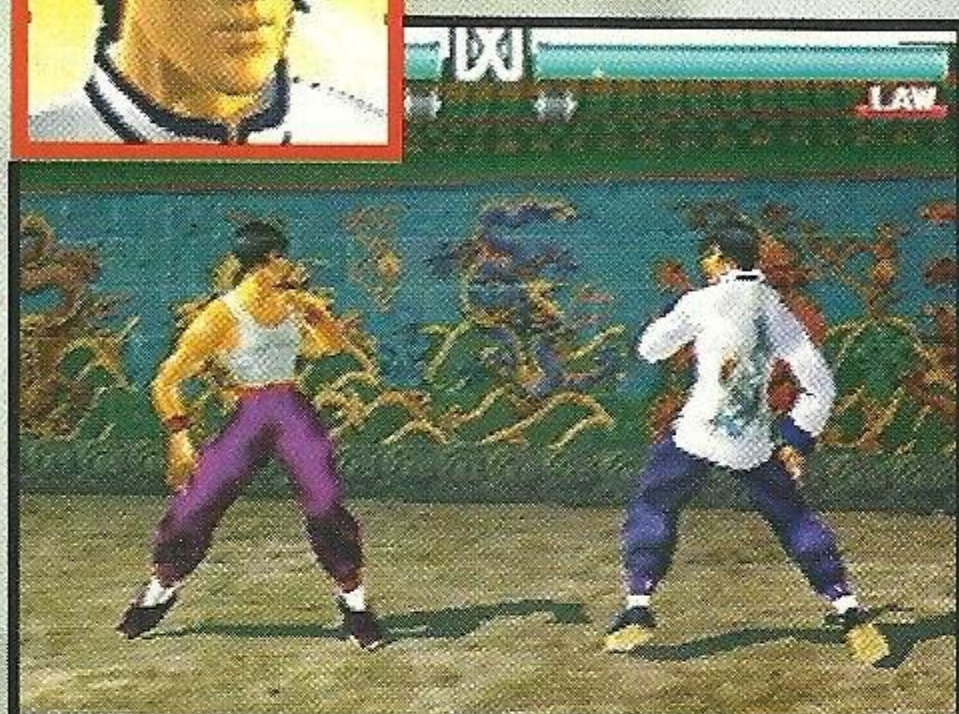
KING



Pod okiem Armor Kinga, nowy King poszedł w ślady starego Kinga (...). Mistrz walki na wrestlingowej arenie, dysponujący olbrzymim wachlarzem rzutów, łamań i uścisków. Ma bardzo fajny dresik.



FORREST LAW



Syn Marshalla (TEKKEN 1/2) na udział w turnieju dał się namówić przyjacielowi rodziny - Paulowi Phoenixowi. Walczy identycznie, jak jego ojciec i bardzo przypomina nieśmiertelnego Bruce'a Lee.



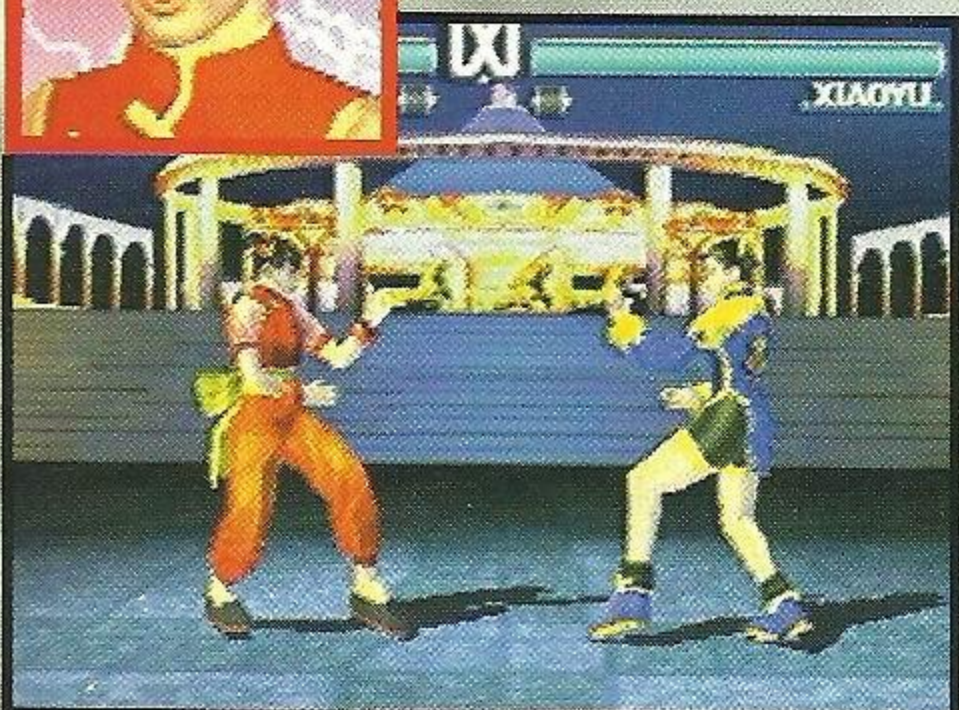
PAUL PHOENIX



Mimo czterdziestki na karku, Paul trzyma się równie dobrze, jak przed laty. Jego jedynymi zajęciami są jazda na motorze i walki na pieniądzu. Paul znakomicie miksuje twarde karate z miękkim judo tworząc doskonałą mieszankę.



LING XIAOYU



Najmłodsza uczestniczka turnieju bierze w nim udział na wyraźne zaproszenie Heichachiego. Xiaoyou pochodzi z Chin, jej styl to czyste Wushu, którego najsilniejszą stroną są szybkie ataki rękami.



YOSHIMITSU

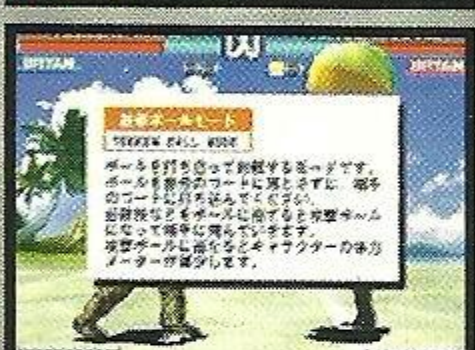


Wizualna transformacja Yoshimitsu w cyberdemonę udało się znakomicie. W dalszym ciągu jednak jest to ten sam japoński Robin Hood, który zabiera bogatym i daje biednym. Dziwny koleś, ale w sumie stać go było na nową zbroję.



Tekken Force Mode

Kierowany przez gracza zawodnik porusza się w prawo, młóćąc po drodze oddziały Tekken Forces. Tekken Force Mode składa się z czterech poziomów, różniących się grafiką tła oraz częstotliwością i siłą kolejnych przeciwników. Na końcu każdego poziomu czai się boss – jedna z postaci występujących w grze. Dodatkowym utrudnieniem jest upływający czas, z kolei przeżycie ułatwiają porzucane gdzieś kawały mięsa, odnawiające energię zawodnika. Aby uaktywnić ostatnią ukrytą postać o imieniu Doctor B, trzeba przejść Tekken Force Mode cztery razy. Doctor B. pojawia się dopiero za czwartym razem na samym końcu i ochoczo staje do walki (a właściwie kładzie się, bo nie może chodzić). Jeśli zostanie pokonany, stanie się dostępny na ekranie wyboru zawodników.



Tekken Ball Mode

Tekken Ball Mode to jeden z bardziej szalonych, a zarazem ciekawych pomysłów jakie ostatnio widzieliśmy. Dwóch zawodników staje naprzeciw sobie na polu przedzielonym linią na pół – ograniczenie ruchu uniemożliwia wyjście poza swój teren. Z góry spada piłka, zaś zadaniem zawodnika jest przebić ją przy pomocy ciosu na pole rywala. Aby było ciekawiej, przebita przy pomocy specjalnej piłki zadaje przeciwnikowi obrażenia. Podobnie dzieje się, gdy spadnie nie odbita na jego pole. Zawodnicy mogą się też wzajemnie okładać stojąc przy samej linii połowy nie przekraczając jej – wystawiając jedynie ręce i nogi na obszar rywala. Choć można w tym trybie grać z kontrolowanym przez konsolę zawodnikiem, jest to raczej ukłon w stronę trybu multiplayer. Fajna sprawa.



Theater Mode

Wreszcie to, czego brakowało w poprzednich częściach serii. Wcześniej aby obejrzeć renderowane zakończenie trzeba było za każdym razem dojść do końca gry i pokonać bossa; w TEKKEN 3 wystarczy raz wygrać grę, aby potem móc w Theater Mode odtwarzać sobie filmik do woli. Theater Mode pojawia się dopiero po ukończeniu gry dziesięcioma podstawowymi postaciami. Gdy ukończy się grę wszystkimi zawodnikami, włącznie z Doctorem B i Gonem, pojawiają się nowe opcje – będzie można odtwarzać sobie do woli dowolny kawałek ze ścieżki dźwiękowej, oraz efekty dźwiękowe. Na sam koniec zaś niespodzianka – można zamienić płyty, wyjąć TEKKEN 3 z czytnika i wsunąć tam TEKKEN 2, aby obejrzeć filmy z poprzedniej części turnieju. Theater Mode to naprawdę dobra rzecz.

TEKKEN 3



Z prawej strony - dwunastu wcale nie parszywych, czyli totalna druga liga. Co tu dużo mówić, bonusowe postacie w TEKKEN 3 momentami lekko zasysają... Warto jednak o nich wspomnieć

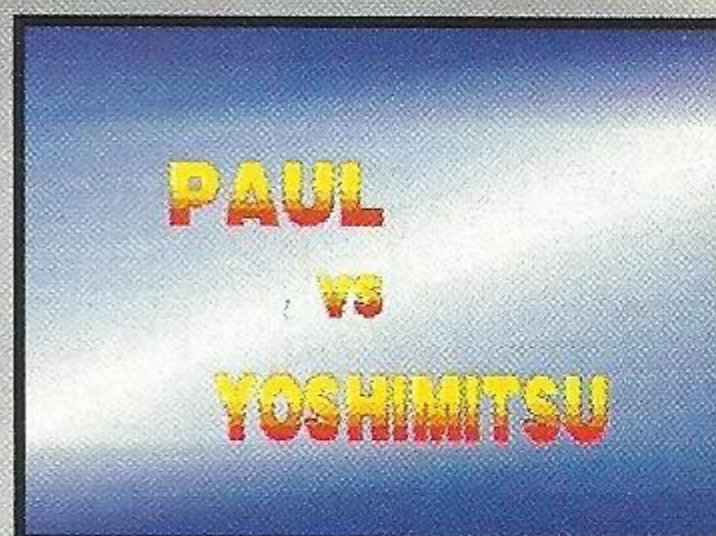
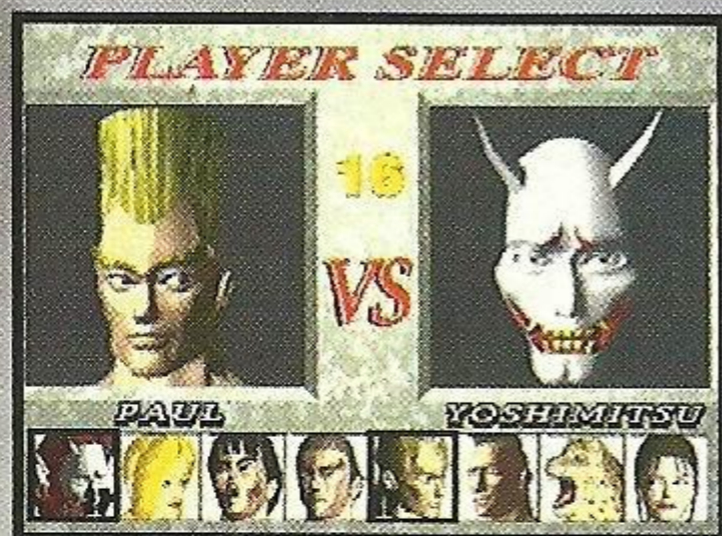
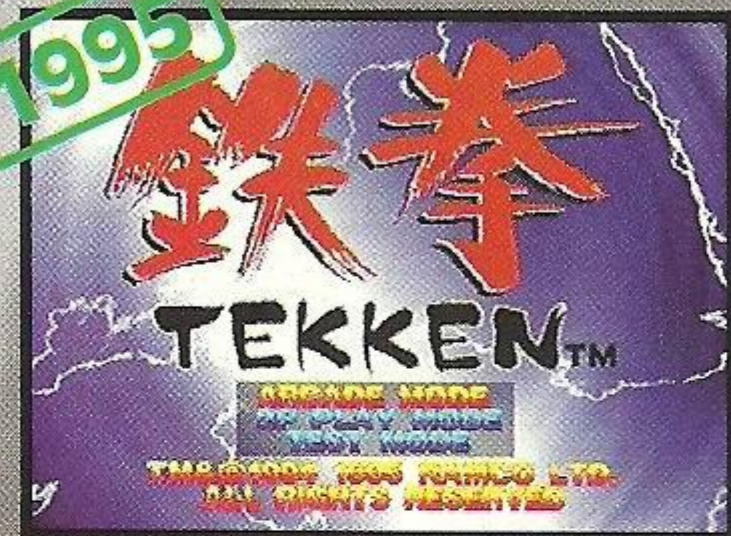
TEKKEN 3 jest tuż-tuż. Obok znakomitego i bez wątpienia najpopularniejszego engine'u zastosowanego w fighterach, każda kolejna wersja pokazywała na nowo potężne możliwości PlayStation. Jest jeszcze coś, o czym wszyscy powinni pamiętać. TEKKEN 3, podobnie jak setki innych pozycji, w które gry na konsolach, pochodzi z Japonii. I rządzi!

Witajcie w muzeum TEKKENA

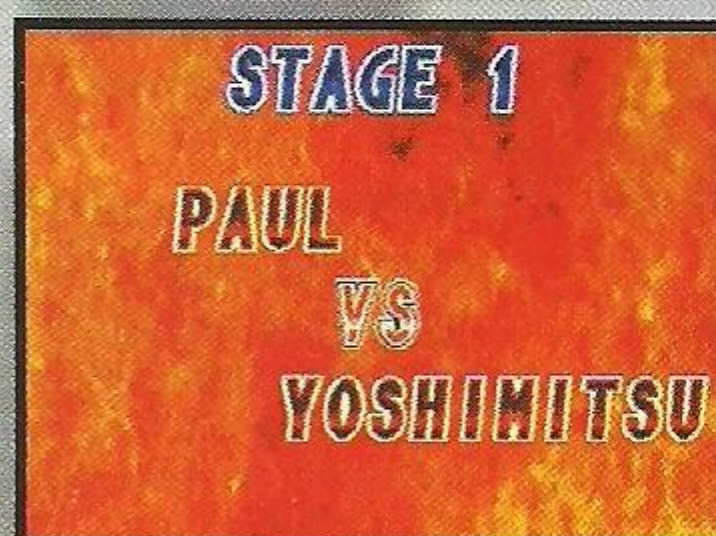
Seria TEKKEN jest doskonałym przykładem tego, jak szybko zmieniają się trendy w świecie gier video. Zarówno design postaci, jak i sama grafika z roku na rok stają się coraz lepsze i coraz bardziej cieszą oko.

k i e r u n e k z w i e d z a n i a

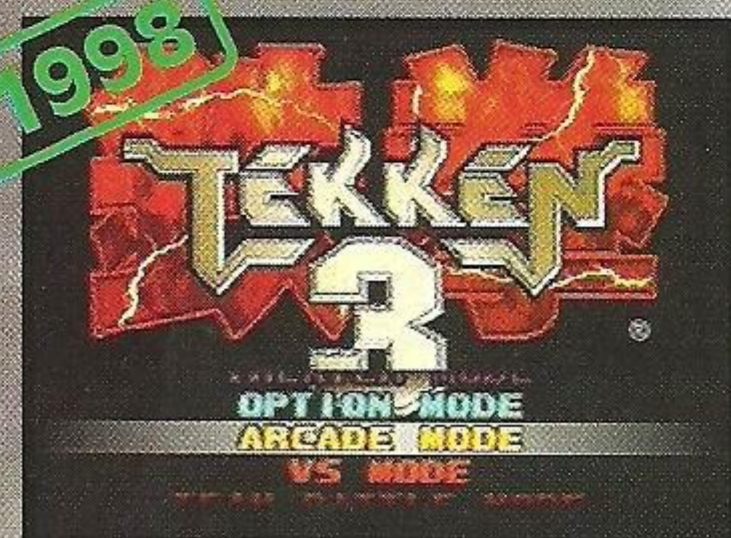
1995

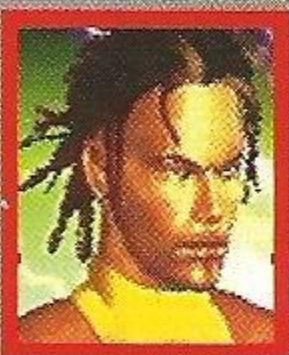


1996



1998





TIGER



Kolesz z lewej strony screenu to Tiger - zły bliźniak Eddy'ego. Choć walczy identycznie jak młody Brazylijczyk, ma swoje zakończenie i dlatego się tu znalazł. Aby grać jako Tiger wystarczy wcisnąć trójkątną przycisk na Eddiem.



ANNA



Siostra Niny Williams, będąca z nią nieustannie w stanie konfliktu. Zdecydowanie mniej urodziwa od Niny, Anna nadrabia ubierając się bardziej kobieco i odsłaniając więcej wdzięku. Tak naprawdę to po co nam ona?



BRYAN



Bryan Fury jest cyborgiem, co widać po bliznach pozostałych mu po wszczepach. Ma coś wspólnego z Bruce'em z *TEKKEN 2* - używa bardzo podobnych ciosów i tak samo nie lubi policjanta Lei'a.



GUN JACK



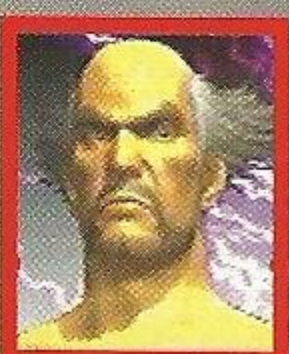
Oto i on - słynny pogromca wszystkich niedoszłych mistrzów. W rękach sprawnego gracza Gun Jack zmienia się w maszynę o miażdżącej sile ciosów, praktycznie nie dając nikomu podnieść się z ziemi. Chyba wszyscy go nienawidzą...



GON



Totalna tragedia, przeznaczona chyba tylko na japoński rynek. Kto chciałby walczyć jako mały, wolny pokurcz? Aby uzyskać dostęp do Gona, trzeba pokonać go w Tekken Ball Mode.



HEIHACHI



Ten dziadyga ma już siódmy krzyżyk na karku, ale wciąż szokuje wszystkich swą siłą, mocą i niesłychaną witalnością. Potężny styl Mishima karate położy na łopatkach wszystkich lamusów wątpiących w siłę "męskiego wieku".



JULIA



Oto Julia Chang, córka znanej z poprzednich części Michelle. Córeczka godnie reprezentuje amerykańskich Indian w tym japońskim turnieju, w międzyczasie poszukując swej zaginionej matki.



PANDA & KUMA



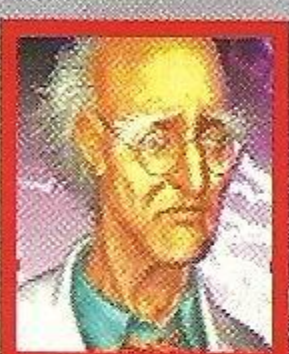
Przepraszam, czy te niedźwiedzie są przypadkiem szczepione? A na serio - kto chciałby zagrać wielką, wolną kupą mięsa w czarno-białym futrze... Panda jest zwierzęciem Xiaoyou, zaś Kuma należy do Heihachiego.



MOKUJIN



Mokujin jest... drewnianym urządzeniem treningowym przechowywanym w rodzinie Mishima od wielu pokoleń. Przed walką konsola losuje, którym ze stylów Mokujin będzie posługiwał się w danej walce (po prostu kopiuje innych).



DOCTOR B.



Doktor Boskonovitch jest jedynie ciekawostką - chyba, że ktoś chciałby grać jako postać, która nie może ustać dłużej niż przez dwie sekundy. Można go zdobyć przechodząc cztery razy Tekken Force Mode.



OGRE



Oto i sam Bóg Walki - Ogre. Właściwie zastanawiamy się dlaczego ten boss jest tak naprawdę lamusem, i jedną z najmniej ciekawych postaci w grze. Jest potężny - fakt, ale nie jest szybki, zaś granie nim po prostu nie sprawia przyjemności.



TRUE OGRE



True Ogre to końcowa mutacja Ogre'a - jest jeszcze większy, potężniejszy i (niestety) wolniejszy. Zieje ogniem i umie latać. Choć niewiele można o nim powiedzieć, pozostaje miłym przerywnikiem od używanych na co dzień postaci.



BUSHIDO BLADE 2

- Wydawca: SQUARESOFT
- Producent: LIGHTWEIGHT
- Termin: nieznany
- Platforma: PlayStation



W menu znajduje się nieco więcej opcji niż w pierwszej części. Za to broni w dalszym ciągu jest sześć



W drugiej części rozbudowano tryb walki widziany z oczu zawodnika. Teraz jest fajniej!



Wciskając SELECT poddajesz się, co przeciwnik wykorzystuje w bestialski sposób - tnąc od tyłasia

Na pohybel niedowiarkom firma Squaresoft wypuściła drugą część symulatora walki białą bronią, czyli Bushido Blade 2. Nietrudno było się domyśleć, że sequel ów powstanie: gra nie była kompletnym gniotem i zyskała rzeszę nie tylko miłośników, ale wyznawców. Po wtóre wymyślenie co trzeba by ulepszyć nie było wyczynem nadzwyczajnym – niedoróby „jedyńki” same rzucały się w oczy.

Poza podciągnięciem grafiki, zwiększono liczbę postaci do wyboru i wraz z ukrytymi jest ich teraz około 20 (zaczynasz jednak z 6). Zniknęła urokliwa Slash Mode, rozbudowano za to na jej miejsce Story Mode i opcję treningową (można tu m.in. ustawić walkę bronią drewnianą). W Story Mode cała intryga opiera się na walce dwóch klanów (na początku po 3 zawodników do każdego przypisano, ale są puste miejsca na następnych koleś) i zanim zmierzysz się z jednym z bossów drugiego klanu, musisz uprzednio wygrać z jego slugusami ninja. Tym sposobem liczba postaci do pokonania w Story Mode rośnie do około 30.

Ale ty też masz pomocników: czasem pojawiają się i po krótkiej rozmowie wyręczają cię na placu boju – walczysz nimi do pierwszej porażki, nie można kontynuować. Tak więc po przegranej wracasz do wybranej na początku postaci. W BB2 możesz także walczyć trzymając w każdej



dłoni po jednej broni, jest to jednak opcja dostępna dla kilku tylko postaci i tak jak w poprzedniej części wciąż nie można grać Postać X vs Postać X.

Poza tym - zapewne zmartwi to miłośników Kodeksu Bushido - zrezygnowano z kilku elementów tworzących niepowtarzalny klimat pierwszej części. Czy wystarczy jeśli powiem, że można bezkarnie łać przeciwników po plecach? Doszła za to nowa opcja, do tej pory dostępna tylko w opcji VS - można się zawsze poddać. Ale zgrzyt i tu - niby honorowo się poddajesz, a wykonać harakiri nie możesz (jak to każe Kodeks Bushido) - klęczysz, a przeciwnik tnie cię przez głowę. Typowe zagrania pod publiczke. Fuj.



A zatem podsumujemy: o wiele więcej postaci, więcej trybów rozgrywki, możliwość władania dwoma bronią jednocześnie, wiele ukrytych bonusów. Złagodzony kodeks Bushido i więcej rozwiązań, które ze wstydem nazwiemy komercyjnymi

Gra jest zdecydowanie trudniejsza od części pierwszej i nie chodzi tu tylko o liczbę przeciwników, ale i ich umiejętności, a poza tym mnóstwo, mnóstwo nowych opcji, o których jeszcze nic wam nie powiemy, bo tak naprawdę nie umiemy zbyt dobrze czytać po japońsku - relacjonujemy na gorąco. Reasumując: grze dodano amerykańsko-hamburgeny fajerwerków, które zeżarły część jej wspaniałej „japońskości”. Aż boję się pomyśleć co będzie dalej.





Platynowa seria



100%
emocji



50%
ceny

PlayStation™
PLATINUM

Najciekawsze gry. Największe emocje. Hillkadziesiąt oryginalnych, topowych gier Sony PlayStation - już teraz za połowę ceny!
Oryginalne gry PlayStation posiadają hologram oraz instrukcję w języku polskim.

SONY

SYSTEM OCEN

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

- Grafika** - Co widzimy na ekranie. Bez dobrej grafiki nie ma dobrej gry, to jasne jak słońce.
- Dźwięk** - Drugi ważny czynnik budujący atmosferę. Oceniamy zarówno muzykę, jak i efekty dźwiękowe.
- Miodność** - Wszystko pozostałe, z czego składa się gra. Miodność to grywalność, innowacja, prezencja, wyważenie i inne cechy. Na nic dobra grafika i dźwięk, jeśli niska jest miodność produktu.

OCENY

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

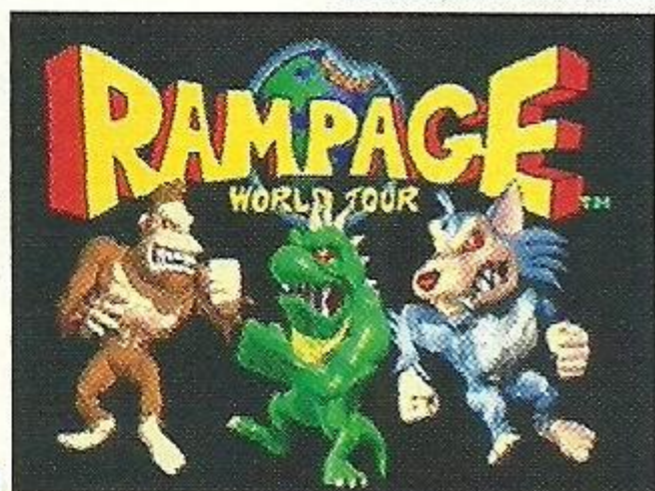
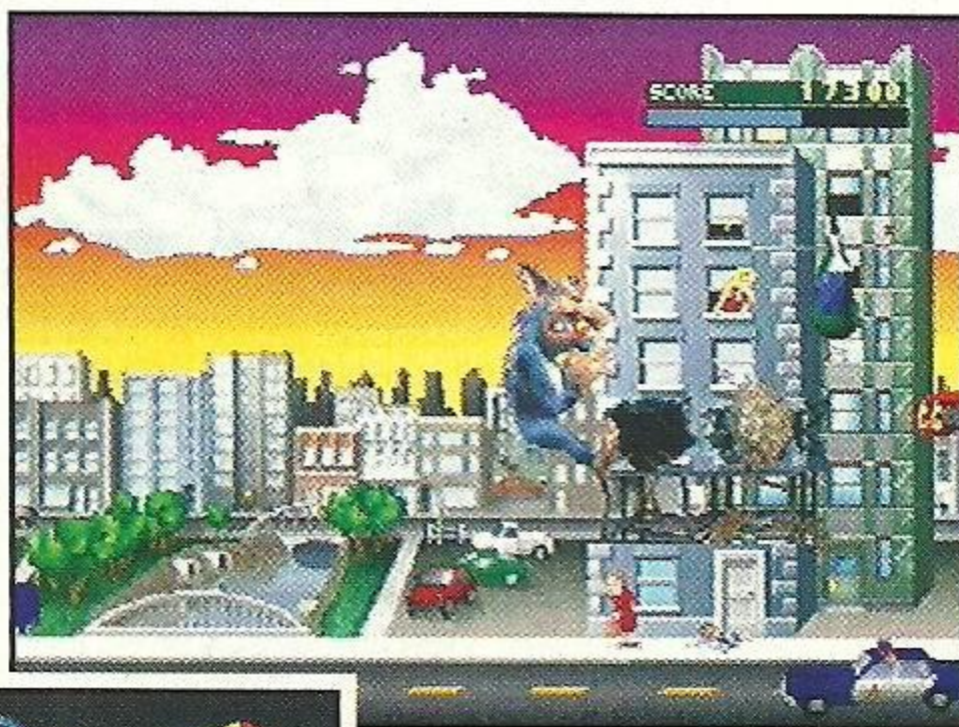
**A
Z
U
M
X**

Aerofighters Assault	42
Aerogauge	48
Atlantis - The Lost Tales	47
Ayrton Senna Cart Duel 2	40
Cardinal Syn	30
Deadly Arts	29
Fifa 98	50
Gran Turismo	32
Indy 500	40
Kick Off World	31
Lucky Luke	48
Mega Man 8	45
Mega Man Battle & Chase	45
Mystical Ninja starring Goemon	44
Newman Haas Racing	38
Pax Corpus	46
Powerboat Racing	39
Pro Pinball - Timeshock	46
Quake	41
Rampage World Tour	28
Treasures of the Deep	43
Turok - Battle of the Bionosaurs	50
VMX Racing	39
X-Men - Children of the Atom	29
Z	49

RAMPAGE WORLD TOUR

Nintendo 64

Dlaczego Midway zdecydowało się na konwersję cieniowego tytułu z automatów na PlayStation, a teraz także i na Nintendo 64, wiedzą tylko panowie mieszkający w penthouse'ach na Manhattanie i sączący schłodzone drinki w towarzystwie swoich młodych kobiet. Bo my możemy tylko zgadywać. Jediną różnicą w stosunku do PSX-owego wydania RWT jest gra multiplayerowa. Na szaraku można było grać maksymalnie we dwie osoby bez gimnastykowania się z różnymi Multi-tapami. Za to N64 od razu daje możliwość gry trzyosobowej (pod warunkiem posiadania odpowiedniej liczby kontrolerów). No tak, ale nie wszyscy z was muszą pamiętać recenzję z NEO>3. Tak więc krótkie przypomnienie fabuły i zasad. Przerośnięty goryl George, wielki jaszczur Lizzy i równy pozostałej dwójce wzrostem wilkołak Ralph pragną zemścić się na laboratorium, które doprowadziło ich do

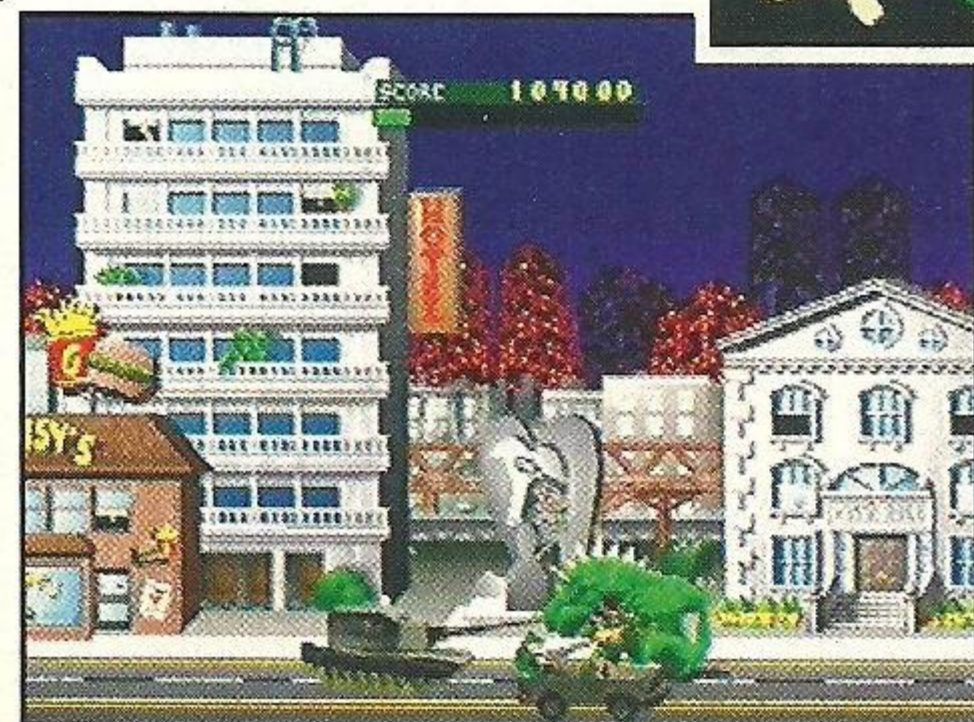


obecnego stanu przez przeróżne eksperymenty genetyczne. Zemsta jest równie prosta jak słodka. Zwierzęki najwzyczajniej w świecie prą naprzód, równając z ziemią wszystko co napotykają na swej drodze. Ich ofiarą padają kolejne miasta oraz setki żoł-

nierzy próbujących przeszkodzić w masakrze. Niestety, jak na grę podejmującą tak „efektywny” temat, grafika jest pozbawiona jakiegokolwiek finezji. Scrollowane w bok nieinteraktywne tła z tyłu i przeróżne budynki na pierwszym planie. No i główny bohater – potwór przed tym wszystkim wraz z pętającymi się czołgami, jeepami, samolotami i piechurami. Potwory nie różnią się między sobą niczym poza wyglądem. Każdy z nich potrafi dokładnie to samo – wałnąć pięścią i sprzedać kopa oraz podskoczyć. Jednak dzięki kombinacjom

rodem z pierwszej klasy szkoły mordobic (prawo + pięść, góra – pięść lub też bardziej złożonych – prawo + dół + pięść) można porządzić trochę bardziej. Tym, co każdy szanujący się przerośnięty potwór powinien zrobić wchodząc do kolejnego miasta, z całą pewnością jest demolka. I nie inaczej przedstawia się sytuacja z bohaterami RWT. Oprócz burzenia budynków, można też zjadać ludzi celem odnowienia energii oraz... Nie ma oraz. W tym miejscu kończy się rola gracza. Po prostu rozwalac i zżerać, zżerać i rozwalac, rozwalac i rozwalac, zżerać i zżerać... Nudne jak flaki z olejem. I tak przez wszystkie dwieście (czy coś takiego) etapów, których nawet nie ubarwia jakaś specjalna muzyka...

Banan



3

Ocena ogólna

Wydawca	GT INTERACTIVE
Producent	MIDWAY
Termin wydania	Maj 98
Liczba graczy	1-3
Wykorzystuje	Controller Pak

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

X-MEN

Children of the Atom

PlayStation



DEADLY ARTS

Nintendo 64

A miało być tak pięknie... Odpowiednio przygotowane informacje prasowe wraz z rojącymi spore nadzieje screenshotami jak zwykle podsycali emocje w oczekiwaniu na dzień premiery. Niestety, DEADLY ARTS rozczarowuje niemal w każdym aspekcie. Na początku rzuca się w oczy brak jakiegokolwiek oryginalności w designie 12 podstawowych wojowników – wszyscy z nich są niemal kopiami fighterów z gier Segi. O ile jednak Akira czy Lion są postaciami, z którymi można się zaprzyjaźnić, ich odpowiedniki z DEADLY ARTS wyglądają po prostu odpychająco. I tak też jest z właściwą grą – słaba animacja postaci, opóźnione reakcje na sterowanie czy wreszcie grafika, którą można zaliczyć do tych słabszych na N64. Bo choć na screenach wszystko wygląda niezłe, w akcji traci cały swój urok i nie ratują tego nawet efekty, takie jak padający śnieg, czy odbijające się na ścianach światło pochodni. Praktycznie dwiema ciekawymi i wartymi uwagi w grze opcjami są możliwość kreowania własnych postaci oraz, momentami, ciekawie przygotowane areny. Rozpoczynając od wyglądu zewnętrznego, przez złożone tabele statystyk, aż do ciosów i combosów gracz ma możliwość zaprojektowania i trenowania dowolnego fightera, którym wyruszy na podbój świata. Areny zaś mają to do siebie, że znajduje się na nich sporo przedmiotów, czy naturalnych przeszkód, które można wykorzystać podczas pojedynku. Jednak co z tego, skoro sama rozgrywka nie dostarcza praktycznie żadnych wrażeń i jest po



prostu słaba. FIGHTER'S DESTINY pokazało, że można stworzyć dobre mordobicie na Nintendo 64, jednak nie wystarczą jedynie dobre chęci. Oprócz tego konieczny jest zawsze odpowiedni warsztat, a wygląda na to, że w DEADLY ARTS właśnie go zabrakło. Gra sprawia wrażenie niedokończonej, czy też nieprzemysłanej, a ponieważ karty na Nintendo 64 do tanich nie należą, nie polecam nikomu tej bardzo przeciętnej produkcji.

Gulash



Ocena ogólna	
Wydawca KONAMI	
Producent KONAMI	
Termin wydania	Liczba graczy
Maj 98	1-2
Wykorzystuje Controller Pak	
Grafika	★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★☆☆☆☆

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM w wersji na Saturna pojawiło się blisko dwa lata temu (automat ma już nieco ponad trzy lata), zaś konwersja na PlayStation ukazuje się dopiero teraz. To pierwsza rzecz, która nie wyszła tej grze na dobre – już MARVEL SUPER HEROES jest nowsze i co więcej, lepsze (nie mówiąc nic o X-MEN vs STREET FIGHTER). Jest jeszcze coś innego – X-MEN doskonale pokazuje piętę Achillesową PlayStation, którą niestety jest niewielka pamięć konsoli. W przypadku gier trójwymiarowych nie ma to praktycznie żadnego znaczenia, bo wszystkie operacje związane z generowaniem obrazu konsola wykonuje na bieżąco. Natomiast w grach 2D poszczególne klatki ani-



macji muszą czekać w pamięci konsoli na swoją kolej (pomyślcie co by było, gdyby każdy specjal musiał doczytywać się z płyty). Ograniczenia związane z limitem pamięci zmusiły autorów do wycięcia blisko połowy klatek animacji, w wyniku czego ruchy niektórych postaci (Colossus) nie są płynne. Animacja potrafi także niebezpiecznie chrupnąć, gdy na ekranie dzieje się zbyt dużo (a w tej grze super-combo potrafi zająć 3/4 ekranu). Resztę znamy nie od dziś – stary jak świat, sprawdzony milion razy schemat mordobicia z Capcom – STREET FIGHTER z dziećmi, dwie części DARKSTALKERS i inne. Identyczne sterowanie (3xpunch, 3xkick), bliźniaczo podobne sekwencje ciosów specjalnych oraz 10 postaci czekających na



swoją wielką chwilę. X-MEN może się nawet podobać, na plus przemawiają ładna i kolorowa grafika, oraz niewątpliwie wzięty żywcem z komiksów temat. Jeśli kogoś ekscytują przygody Cyclopsa, Wolverine'a i innych herosów z ekipy profesora Xaviera, przy X-MEN będzie się dobrze bawić. Ja jednak poczekam jeszcze trochę na X-MEN vs STREET FIGHTER, bo pragnę obejrzeć, jak mój Ryu w duecie z Kenem piorą tyłek Wolverine'owi.

Gulash



Ocena ogólna	
Wydawca ACCLAIM	
Producent CAPCOM/ACCLAIM	
Termin wydania	Liczba graczy
Kwiecień 98	1-2
Wykorzystuje Memory Card	
Grafika	★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★☆☆☆☆

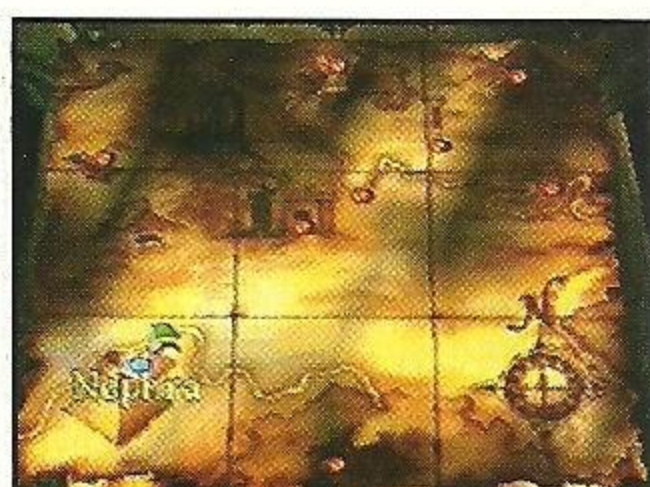
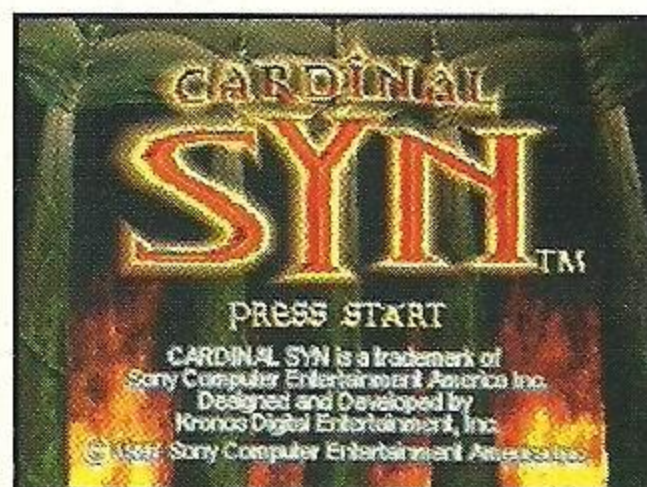
Mordobicia można z grubsza podzielić na dwa gatunki. Są więc fightery techniczne, wymagające ciężkiego i żmudnego treningu, ale dające w zamian za to maksimum satysfakcji z ciężko wypracowanych umiejętności. Przykładami niech będą tutaj serie TEKKEN i VIRTUA FIGHTER. Ale są też gry takie, do których usiąść może każdy, aby po prostu dobrze się bawić – ciosy wykonuje się łatwo i przyjemnie, na ekranie dzieje się bardzo dużo, zaś często wciskając bez przerwy jeden przycisk odpala się długie i z pozoru skomplikowane combo. Za przykład posłużą tutaj TOSHINDEN i SOUL BLADE. CARDINAL SYN możemy zdecydowanie przydzielić do drugiej z wymienionych kategorii. Autorem gry jest grupa Kronos, która wcześniej spłodziła CRITICOM na PSX oraz DARK RIFT na Nintendo 64. I choć CARDINAL SYN jest zdecydowanie najlepszą produkcją w ich dotychczasowym dorobku, daleko mu jeszcze do mistrzostwa prezentowanego w grach firmowanych przez Namco i Sega.

Ważnie między stworami zamieszkującymi Krainę Krwi wybuchły na nowo ze zdwojoną siłą; każda z nacji wysłała najlepszego wojownika do walki w wielkim turnieju... itd, itp. Postacie prezentują się dość ciekawie, choć raczej trudno się z nimi identyfikować – zakuty w stal rycerz, zombiak, błazen, panna w stylu egipskiej księżniczki... każ-



CARDINAL SYN

PlayStation



da z nich ma swoją arenę, oraz sub-bossa, który staje się dostępny po ukończeniu gry. Ogółem w grze znajduje się 18 postaci. CARDINAL SYN wykorzystuje praktycznie wszystkie przyciski na padzie, lecz tylko trzy z nich służą do zadawania ciosów. Są jeszcze dwa bloki (dolny i górny), oddech przeciwnika, skok oraz przycisk biegania, przy wciśnięciu którego można poruszać się postacią po całej arenie (jak w BUSHIDO BLADE). Sterowanie jest raczej intuicyjne i nie powinno sprawiać nikomu kłopotów, podobnie jak samo zadawanie ciosów (które z kolei jest niemal identyczne jak w SOUL BLADE). Proste, trzyciosowe comba wykonuje się wciskając jeden przycisk, podczas gdy bardziej zaawansowane techniki wymagają głównie stukania ich na przemian. Dość ciekawą opcją są 10-ciosowe comba śmierci nazywane Dismemberments, które zabierają przeciwnikowi całą energię, efektownie roztrzaskując go na kawałeczki. Są także galony krwi, można nawet wepchnąć przeciwnika na kolce lub słup energii. W CARDINAL SYN znajduje się mnóstwo interesujących patentów, jak choćby interaktywne areny z dead zone'ami, po wejściu na które traci się energię (na przykład kałuża lawy). Często

można znaleźć skrzynki zawierające eliksiry odnawiające energię i umożliwiające magiczne ataki. Walka jest szybka, grafika bardzo ładna (duże postacie, dokładne tekstury, ruchom broń towarzyszą efektowne rozbłyski światła), zaś całość przypomina dość udane skrzyżowanie cech kilku fighterów cieszących się uznaniem.

Nic ostatnio tak mnie nie drażni, jak zmarnowany potencjał. CARDINAL SYN z jednej strony zaskakuje piękną grafiką, mrocznym i posępnym dźwiękiem, a także wieloma ciekawymi i nowatorskimi pomysłami – z drugiej zaś rozczarowuje pod względem prostoty i wypaczenia kilku innych technicznych detali, na które najwyraźniej nikt nie zwrócił uwagi. Coś poszło nie tak, a mógł to być prawdziwy killer dla SOUL BLADE, chyba najlepszego mordobicia z ostrymi przedmiotami w roli głównej. To wszystko nie znaczy jednak, że CARDINAL SYN jest grą złą. To nie tak – to całkiem solidny i przyjemny fighter, który momentami będzie wymagał sporo wysiłku od katującego joypada gracza, a w zamian da sporo zabawy i efektowne wykonanie. Jeszcze raz powtarzam – nie ma w tej grze technicznej głębi, jest za to szybka



i efektowna miódka dla wszystkich bez wyjątku. Takie gry też są potrzebne, w końcu niektórzy z nas po prostu nie mają czasu na spędzenie 50 godzin tygodniowo z joypadem w dłoni.

Gulash

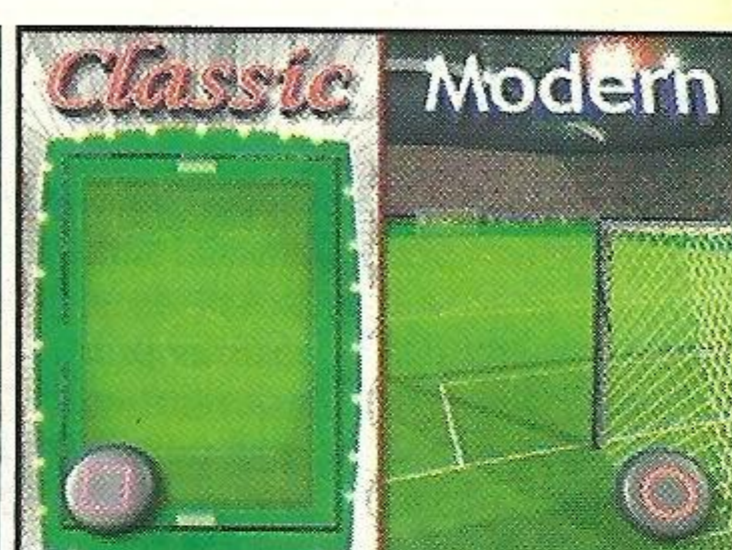
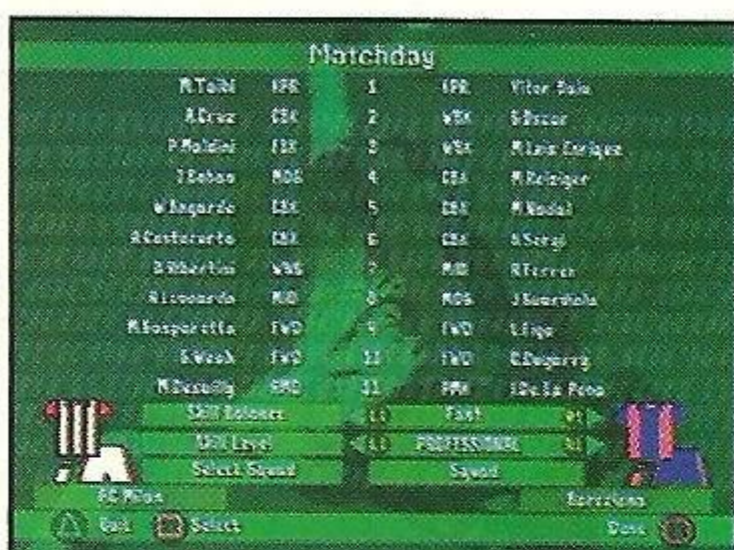
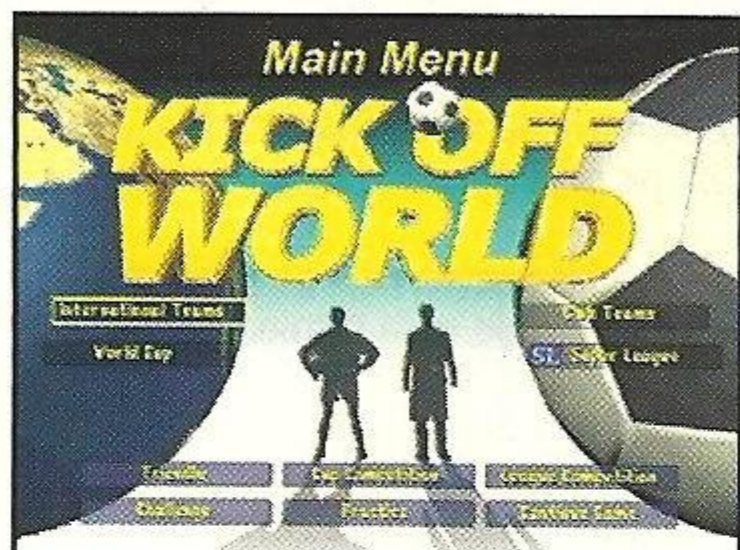


7

Ocena ogólna	
Wydawca	SONY
Producent	KRONOS
Termin wydania	Liczba graczy
Maj 98	1-2
Wykorzystuje	
Memory Card, Analog Controller	
Grafika	★★★★★☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆

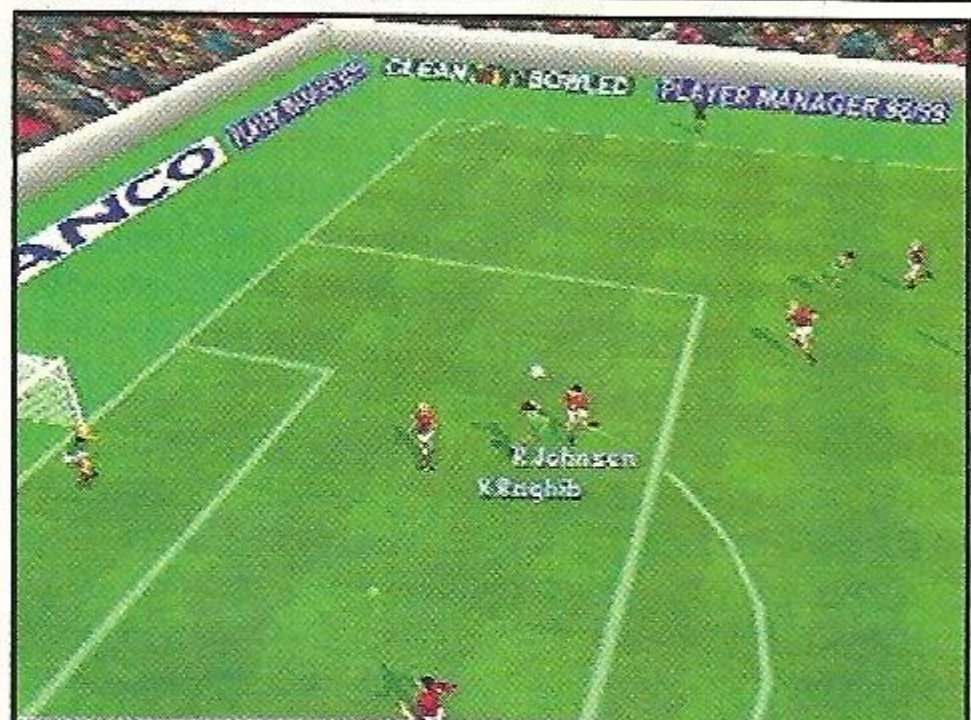
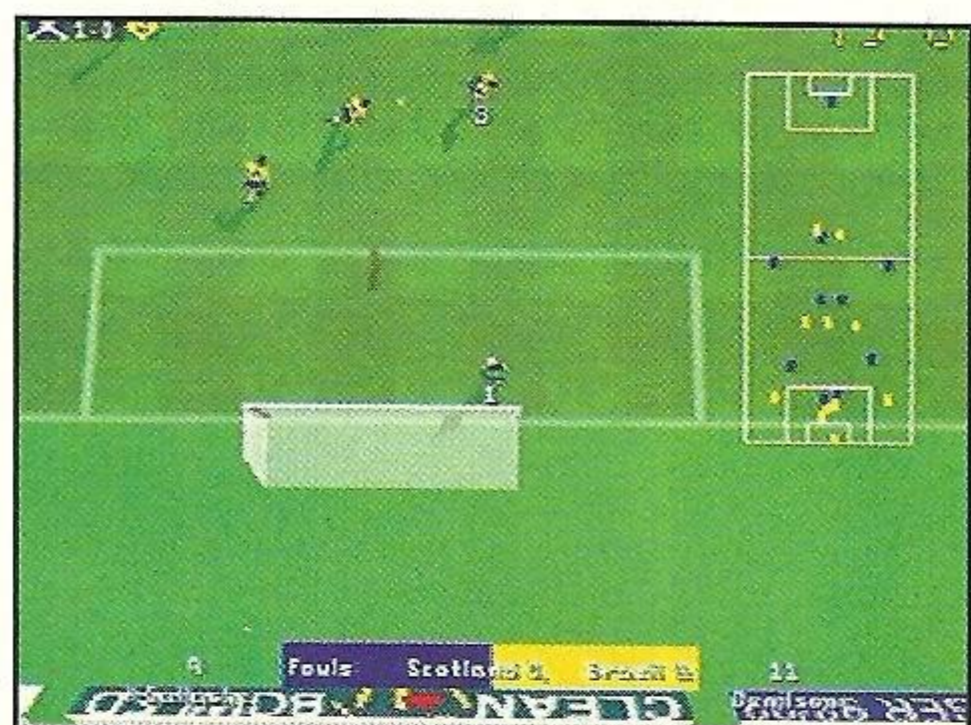
KICK OFF WORLD

PlayStation



Trzej przyjaciele z boiska, Zenek, skrzydłowy i on. Wtem któryś kopnął, z bliska i padł samobójczy gol... Potem międzynarodowy sędzia Lauguna złamał poprzeczkę Związku Radzieckiego, a Łapówka, jego żona, ustalała ciążę wyniki meczów. Tak mniej więcej prezentowała się fabuła doskonałego filmu polskiego pod tytułem Piłkarski Poker. Podobnych wrażeń, mających wiele wspólnego z hazardem doświadczysz grając w najnowsze dzieło Anco pod nazwą KICK OFF WORLD.

Gracz oblatany, który zaczynał jeszcze na Amidze, zna serię KICK OFF doskonale, ponieważ była to swego czasu najlepsza gra. Potem jej świetność przedłużyło na krótko kilka mniej udanych wersji na PC. Zapamiętałem jednak z tego okresu jedną rzecz. Gra oferowała widok z góry, ciężko było utrzymać się przy piłce, a dynamika rozgrywanych meczów miała siłę dynamitu. Ten sam patent zastosowano 8 lat później na nowoczesnej konsoli PlayStation, rozwijając go o widoki z wielu kamer i potęgę trzech wymiarów. Tak więc przed rozpoczęciem meczu masz możliwość



wyboru widoku pomiędzy „klasykiem” widziącym z lotu ptaka oraz wielowidokowym „modernem”. Pomysł to ciekawy i w miarę oryginalny, lecz trochę nieudolnie zrealizowany.

Gra składa się z kilku standardowych trybów, zawiera drużyny narodowe z praktycznie całego świata oraz wybiórczo potraktowane jedenastki klubowe. Taki los spotkał naturalnie Ligę Polską, ale Niemcy mogą poszaleć całą Bundesligą. Szczerze powiedziawszy mało mnie ucieszył fakt wielu rozgrywek i trybów, skoro menu zaprojektowano na tyle kiepsko i niepraktycznie, że aż ściska w dołku. Część nazwisk jest prawdziwa, druga część tylko przypomina oryginały. Podejrzewam, że co lepsze państwa wyżej się cenią, więc ich licencje sporo kosztują, ale taka Polska to zaoferowała prawie całą, aktualną i dobrze podaną jedenastkę. No cóż, co kraj to obyczaj – w końcu żyjemy i obcujemy w Dziurolandzie. Meczki byłyby bardzo fajne, gdyby nie sporadyczne defekty w poruszaniu się piłkarzy i ich nieskoordynowane ruchy. Wystarczyłoby włożyć w ten aspekt ciut więcej wysiłku, a otrzymalibyśmy bardzo dobrą grę. A tak, to konsola prezentuje słaby poziom i niewiele inteligencji. No bo jak wytłumaczyć fakt, że zawodnik drużyny przeciwnej będący sam na sam z bramkarzem nagle wycofuje piłkę w okolice połowy boiska? Takich bzdur w algorytmach gry jest niestety wiele więcej. Gdyby jednak odłożyć te mankamenty na bok, otrzymalibyśmy całkiem ładny wizualnie produkt, nieznacznie podobny do mistrza ISS PRO. Na boisku dużo widać, można rozplanować akcję zaczepną, wiadomo do kogo się podaje. Ale tu znowu pojawia się naturalna przeszkoda – każdy zawodnik opatrzony jest

15

Ocena ogólna	
Wydawca	ANCO
Producent	ANCO
Termin wydania	Liczba graczy
Maj 98	1-4
Wykorzystuje	
Memory Card, Multi Tap	
Grafika	★★★★☆
Dźwięk	★★★★☆
Miodność	★★★★☆

imieniem i nazwiskiem, które zajmują olbrzymią powierzchnię. Podoba mi się swoboda w edycji taktyk i ustawienia, za to rażą słaby dźwięk i nieporadny komentarz.

KICK OFF WORLD plasuje się wśród przeciętniaków, daleko za ISS PRO, FIFA 98 i ACTUA 2. Jednak z powodzeniem wyprzedza POWER SOCCER 2, bo trudno dziś chyba wyobrazić sobie gorszą piłkę. Wspominającym stare czasy amigowcom zakreśli się niejedna łezka w oku, inni zaś... inni bez żalu ominą tę pozycję w oczekiwaniu na dwa pewniaki – ISS PRO 2 oraz WORLD CUP '98.

Wicik

GRAN TURISMO

PlayStation

Czy kiedykolwiek zdarzyło się wam zobaczyć po raz pierwszy grę i zapomnieć wypuścić powietrze z płuc? Odpalając GRAN TURISMO przesuniecie rzeczywistość, tworząc tym samym nowe realia. Wkroczycie w nowy świat, w którym doznania staną się zapach smaru samochodowego, oszałamiająca prędkość oraz niewiarygodna radość z kolejnych wygranych wyścigów.

GRAN TURISMO nie jest jedynie kolejnym racerem wydanym przez Sony. Od samego początku przy grze pracował zespół profesjonalistów. I nie mam tu na myśli gości, którzy potrafią doskonale kodować, skanować czy designować. Raczej chodzi mi o osoby, które w pełni wiedzą jak uszczęśliwić gracza i doprowadzić go do prawdziwego uniesienia. Autorzy nie tylko samplowali odgłos silnika każdego z samochodów, nie tylko z najdrobniejszymi detalami odtwarzali pojazdy korzystając z planów technicznych. Posunęli się



specjalny Mitsubishi GTO Twin Turbo (pojechałem nim 460 km/h), nie raz przyjdzie tłuc się używanymi, zdezelowanymi samochodami. Ale warto, bo nagroda jest po prostu miążdżąca.

Zastanawiające jest, na czym polega niesamowity fenomen tej gry. Na moje usta ciśnie się tylko jedna odpowiedź – GRAN TURISMO pozostawia graczowi niespotykaną do tej pory swobodę wyboru. Rozgrywka opiera się na zarabianiu pieniędzy i przeznaczaniu ich na coraz lepsze samochody, zaś dochody finansowe uzyskuje się poprzez branie udziału w różnych turniejach. Jeśli w którymś z wyścigów nie radzisz sobie – nie ma problemu, wystarczy uzbierać trochę kasy na imprezach mniejszej rangi i kupić sobie lepszy samochód. Jaką drogę wybierzesz, zależy tylko i wyłącznie od ciebie. Jedynym kryterium, jakie wyznaczyli autorzy, jest uzyskanie licencji kierowcy rajdowego poprzez zdanie odpowiednich egzaminów. To wszystko, reszta w twoich rękach. Zabawa jest bardzo długa – GT to nie wyścig na tydzień, grze trzeba poświęcić znacznie więcej czasu. Jeśli ci się wydaje, że masz już najlepszą z możliwych maszynę to jesteś w grubym błędzie. Wystarczy dać ją pod opiekę mechanikom, a zobaczysz co potrafią oni zrobić z twojego samochodu. Podrasować można dosłownie wszystko. Usprawnić skrzynię biegów, silnik, dokupić turbo, nowe opony, elektroniczny wtrysk paliwa, zdjąć chip ograniczający prędkość... Warto także wspomnieć o fakcie, że w GT tuningowaniem pojazdów zajmują się firmy, które naprawdę są oficjalnymi dealerami części! Muszę jeszcze wspomnieć, że w GRAN TURISMO każdemu samochodowi nadano jego indywidualne zachowanie – parametry techniczne maszyny nie są tylko ciągiem cyfr. Każdy wózek ma swoje charakterystyczne brzmienie silnika i zachowanie na torze. Uwierzyć mi, bardzo łatwo jest zauważyć wady i zalety każdego samochodu. Jeden ma doskonałe



do granic absurdu – każdy z występujących w grze pojazdów został przez nich osobiście przetestowany w akcji, z siedzącym w środku designerem, który notował swoje spostrzeżenia i później odpowiednio implementował je w grze. A to mówi bardzo wiele o niespotykanym dotąd przywiązaniu do szczegółów.

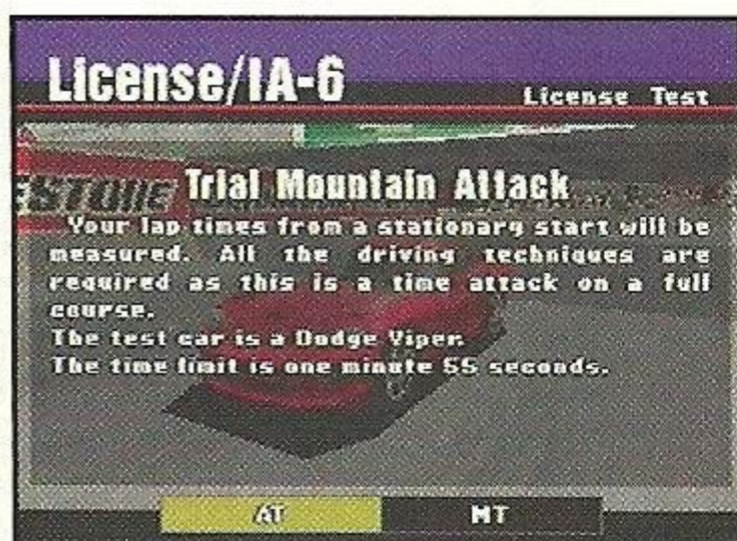
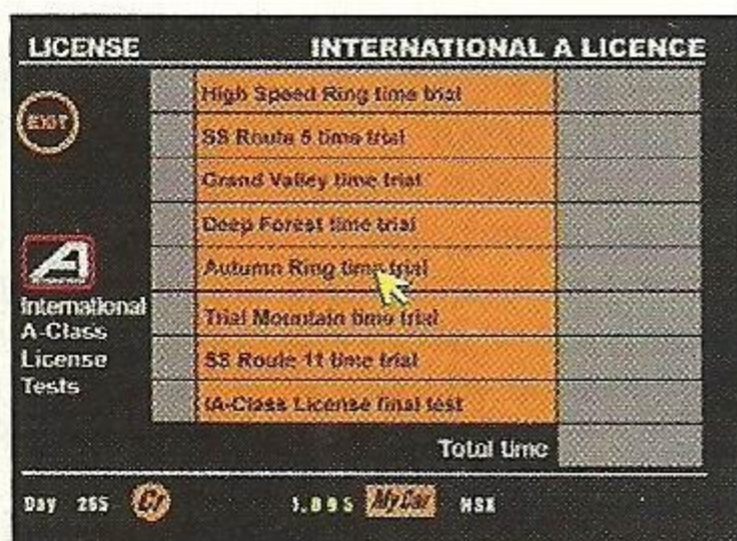
Na dobry początek intro – doskonale, elektryzujące zarówno swoją treścią, jak i poziomem technicznym. Płynna i kolorowa animacja pokazuje fragment wyścigu. Siedzisz w fotelu i podziwiasz ultrarealistyczne zachowanie samochodów. A po wyjątkowo smacznej przystawce, danie główne okazuje się być jeszcze lepsze. Jest szybki tryb arcade, split screen dla dwóch graczy oraz najważniejsza atrakcja, czyli samo Gran Turismo – seria najróżniejszych wyścigów dla różnych klas pojazdów, przez które mozolnie przyjdzie się przebijać w drodze na sam szczyt. Turnieje pogrupowano w różne klasy – aby móc wziąć udział w którymś z nich, pojazd i kierowca muszą spełniać odpowiednie warunki. Mieć określoną licencję, samochód (np. z napędem na cztery koła),



a czasami istotny jest nawet kraj, z którego pochodzi maszyna. Jeździć przyjdzie na jedenastu trasach, a jeśli komuś to nie wystarczy, będzie mógł także ścigać się na ich odwróconych odpowiednikach.

Muszę to powiedzieć – dobry racer nie może się obyć bez dobrych samochodów. I w tym miejscu przyznam się, że drżą mi palce. Samochodów nie jest mało, nie jest ich nawet dużo. Jest ich gigantyczna liczba – grubo ponad 100! Obecne są wszystkie liczące się marki wraz z przeróżnymi modelami: Mazda, Nissan, Honda, Mitsubishi, Dodge, TVR, Aston Martin, Subaru, Chevrolet. Wózki różnią się parametrami, i to nie tylko w warstwie teoretycznej. Oczywiście zanim zarobisz odpowiednią sumę pieniędzy na model

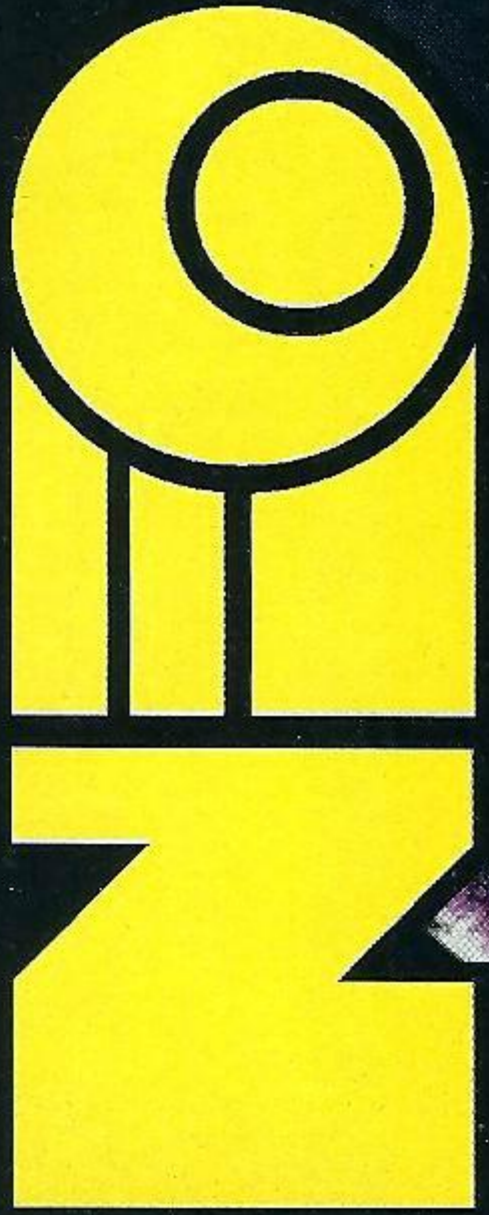
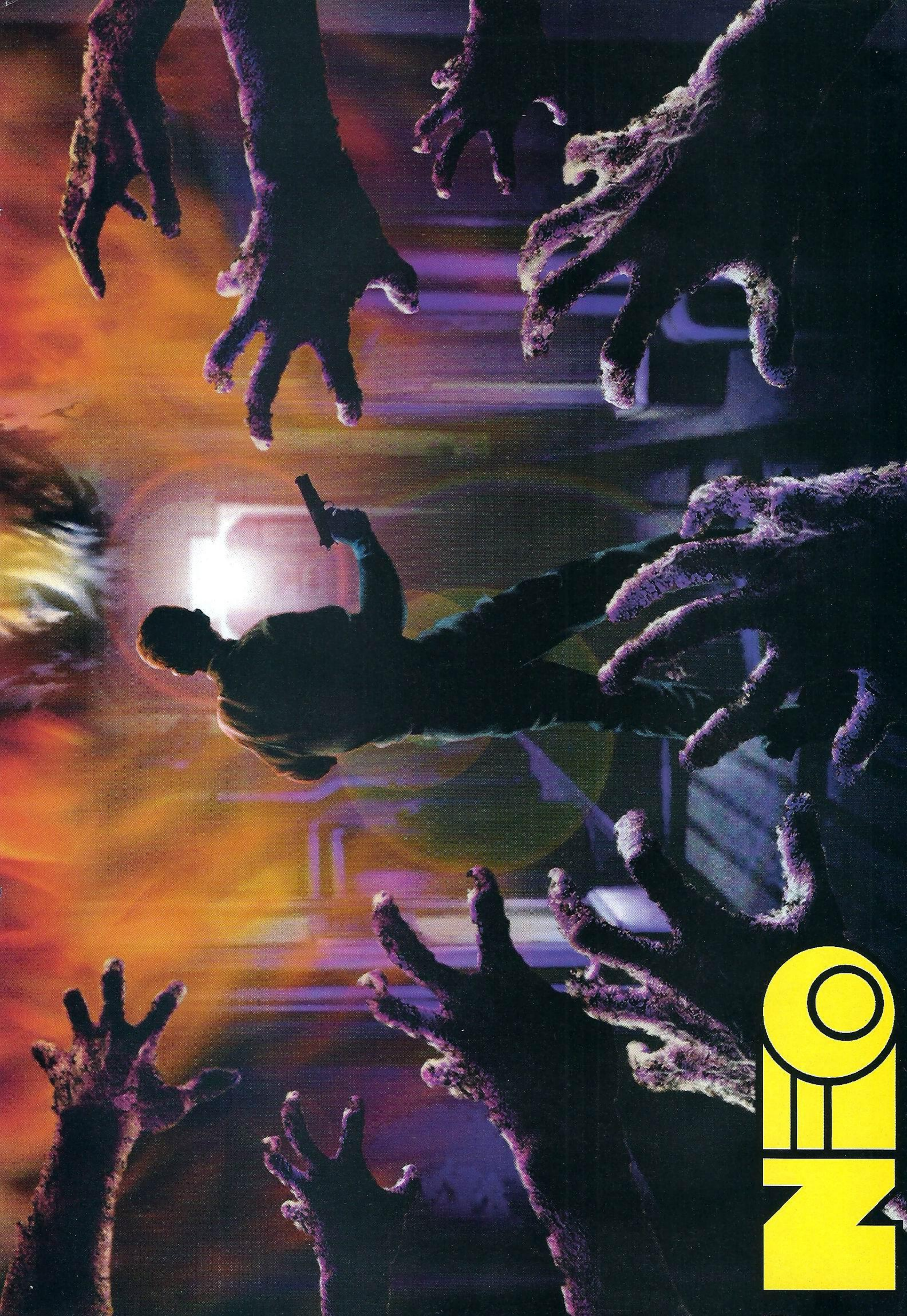
przyspieszenia ale dużo trudniej jest wchodzić nim w kontrolowane poślizgi, jeszcze inny bardzo słabo trzyma się drogi, co z kolei wymusza odpowiednio wczesne wejście w zakręt. Takich smaczków w GT jest mnóstwo – myślę, że długo będziecie szukać odpowiedniej dla siebie maszyny. I jeszcze jedno. Pamiętajcie, że ta gra potrafi zaskakiwać. Przykład? Po skończonym wyścigu można obejrzeć powtórkę. W każdej innej produkcji tego typu jest to tylko dodatek, natomiast w GT będziesz czasami grał tylko po to, aby obejrzeć efektownego replay'a. Powtórki są niesamowite. Z całą odpowiedzialnością mogę stwierdzić, że nigdy w życiu nie widziałem niczego lepszego. Samochody poruszają się tak realistycznie, że nie jestem w stanie tego odpowiednio opisać. Na ich karoserii odbijają się chmury



RESIDENT EVIL 2

CAPCOM®





NO

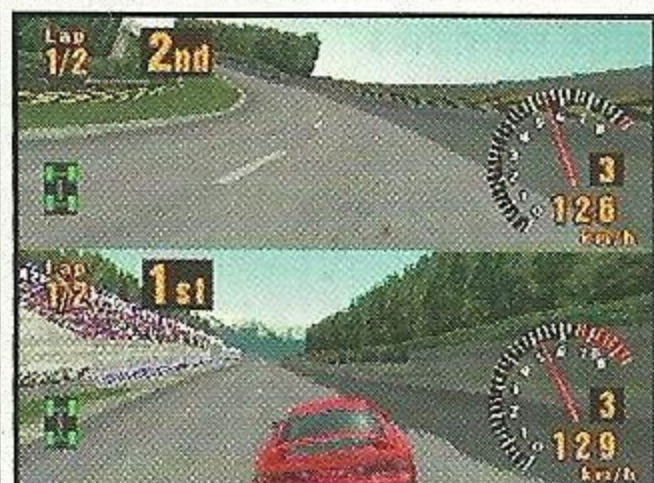
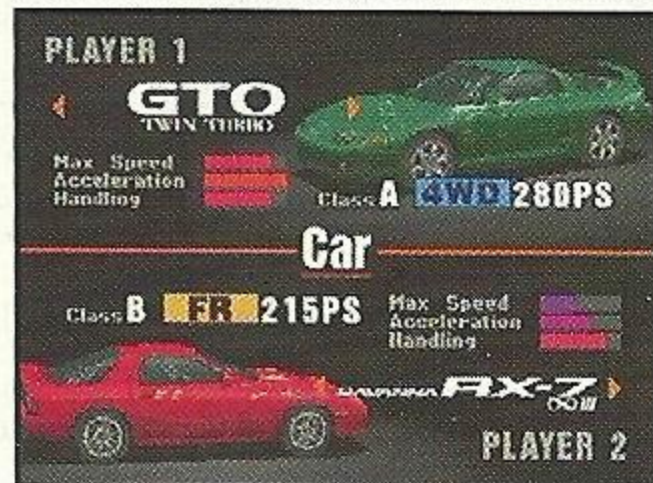
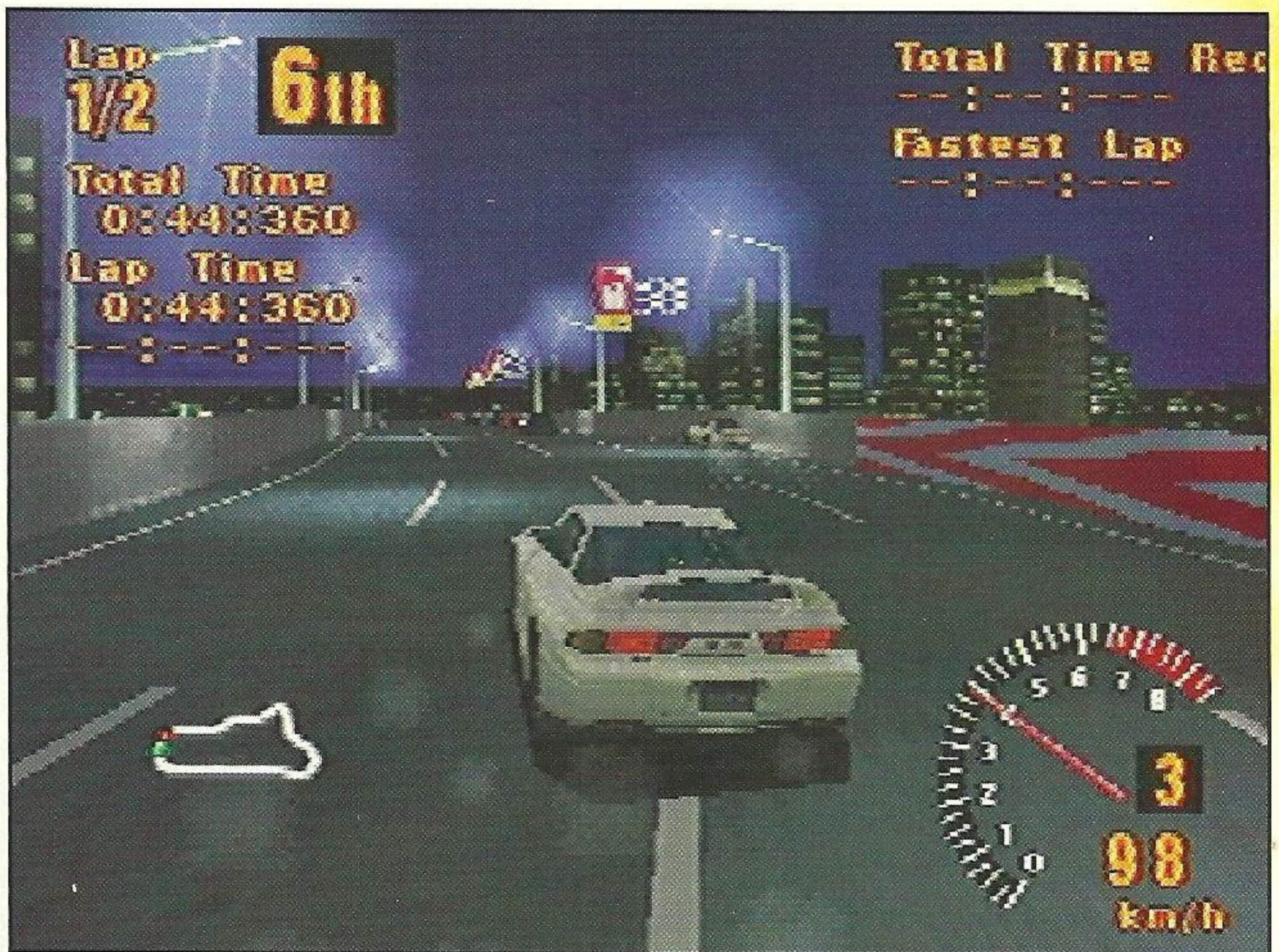
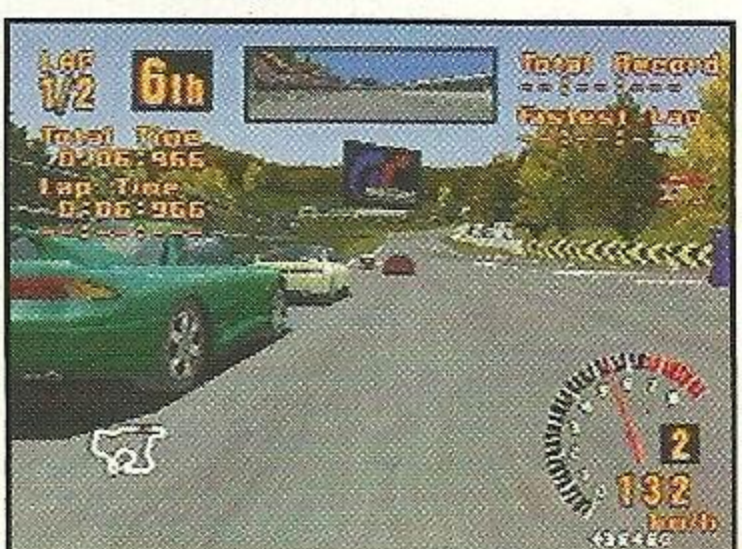
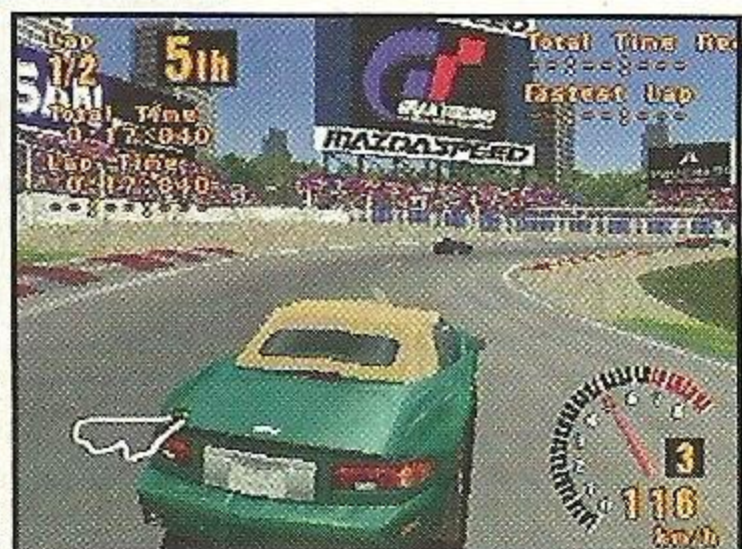
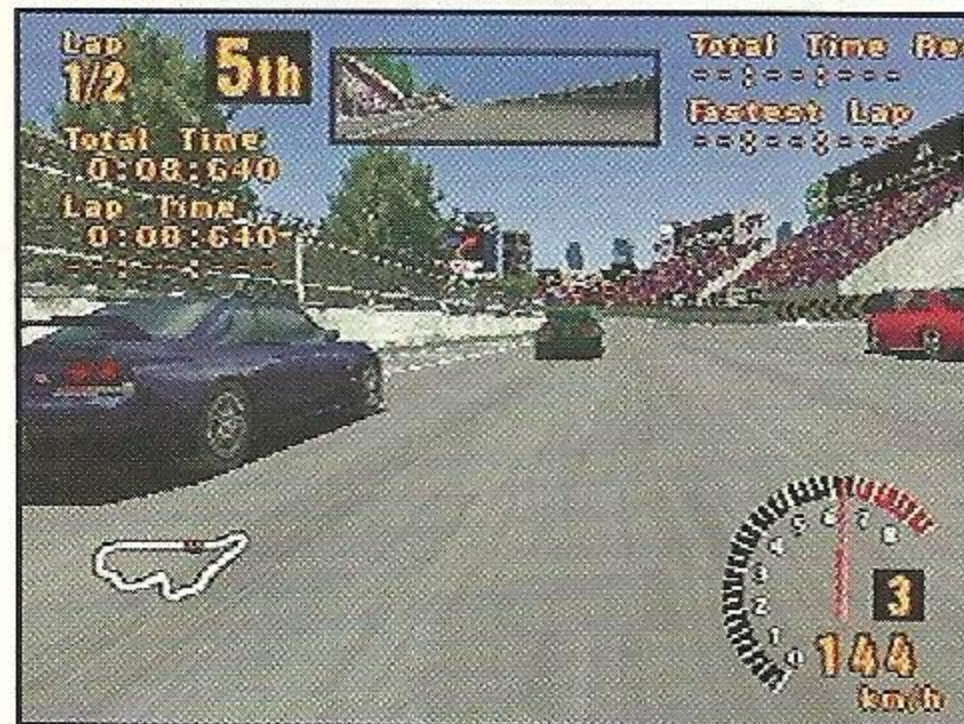
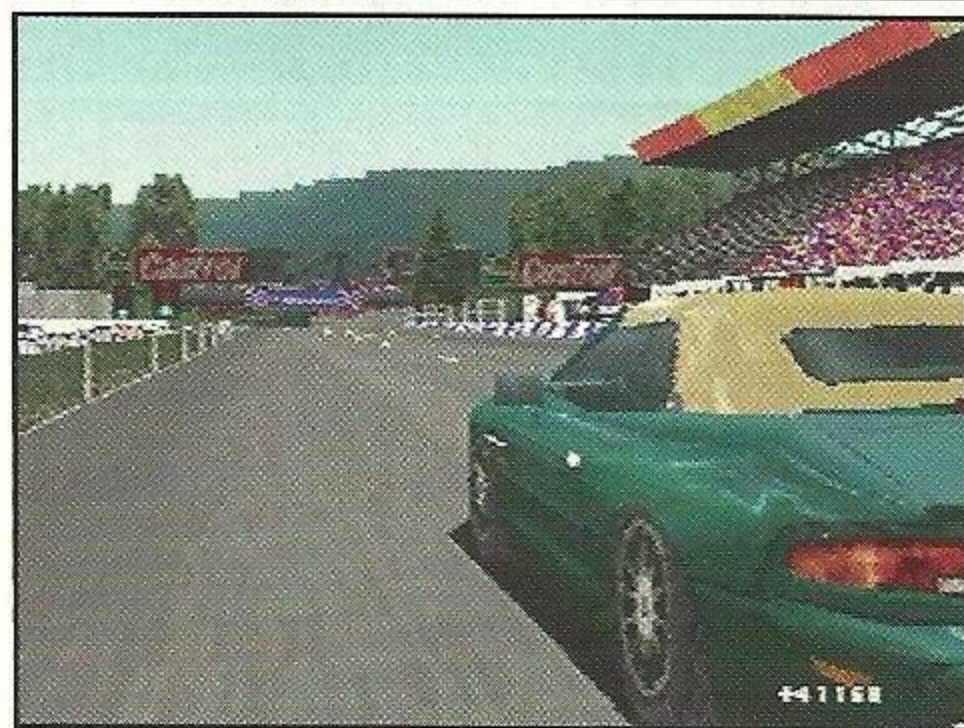


THE
NO



i refleksy świetlne. Jestem pewien, że w pewnym momencie będziecie przepuszczać kasę na myjnię (także obecną w grze), aby wasze cacka jak najlepiej się prezentowały.

Trasy – jak wszystko w GT – są także rewelacyjnie przygotowane. Każdy zakręt jest odpowiednio wyliczony tak, aby jego pokonanie było jak najbardziej zgodne z rzeczywistością. Ścigasz się po drogach wiodących przez lasy, tunele, mosty, miasta, łąki. Każdy z torów zachwyca grafiką. Wieloplanowe tła, liczne i efektowne źródła światła, a to wszystko skąpane w bardzo realistycznych barwach. Nie wolno zapomnieć o towarzyszącym cały czas uczuciu pędu. Gdy zasiądzie się za kierownicą jakiejś lepszej maszyny, od razu



można poczuć prędkość, krajobraz błyskawicznie się przesuwa, samochodem rzuca, a zakręty zbliżają się w niebezpiecznie szybkim tempie. Jedyne, co raziło mnie w japońskiej wersji GT to muzyka. Na szczęście europejska wersja posiada w znacznej mierze zmienione kawałki – dostosowane są one do naszego, nieco innego niż japoński gustu. I tak numery techno występują obok ostrych i surowych punkowych brzmień. Na szczęście całość sprawia zadowalające wrażenie.

Spróbujcie teraz wyobrazić sobie doskonały wyścig, w który gracie kilka długich tygodni. Zaczynacie skromnie, z małą ilością gotówki. Przed wami szereg wyścigów, na których się wzbogacie. Jedne pokonacie szybko i bezboleśnie, a niektóre z nich będą wymagać ponad dwóch godzin (!) nieustannej jazdy... W wymagany świat GT zapadać się będziecie stopniowo. Ale moment, w którym zaczniecie zdobywać dobre samochody będzie tym, w którym zapomniecie o reszcie rzeczywistości. Jest to niebezpieczne – dlatego, że każdego ranka będziecie toczyć wewnętrzną walkę (iść do szkoły, czy może rozegrać mały turnamencik w GT). Domyślam się, co większość z was wybierze. Swoją los przypieczętujecie w momencie, gdy dokupicie jeszcze joypada Dual Shock – miłośność, która i tak jest ogromna, skoczy jeszcze wyżej. Każdą stłuczkę, obtarcie, ostry zakręt poczujecie na własnej skórze. Przyjemność jest naprawdę niewyobrażalna – przejechałem do tej pory blisko 300 wyścigów, a znam kilku maniaków przekraczających właśnie magiczną liczbę 700. I jeszcze nie mają dość.

GRAN TURISMO jest grą, która perfekcyjnie łączy cechy wszystkich innych wyścigów samochodowych na konsole i komputery. Posiada rewelacyjną grafikę i muzykę, świetny model jazdy, gigantyczną liczbę samochodów oraz niebagatelną kolekcję tras. Niczego więcej do szczęścia nie potrzeba. Nie spodziewam się, aby w najbliższym czasie pojawił się produkt, który byłby konkurencją dla GT. Każdego dnia zaglądajcie do sklepu i wypatrujcie tej gry, a jak ją w końcu ujrzyjecie, koniecznie kupcie. Naprawdę, jest ona biletem do innej rzeczywistości. I po co zbierać szmal na prawdziwy samochód lub przepuszczać kasę na kolejny obłany egzamin na prawo jazdy. Jest przecież GRAN TURISMO...

Brat

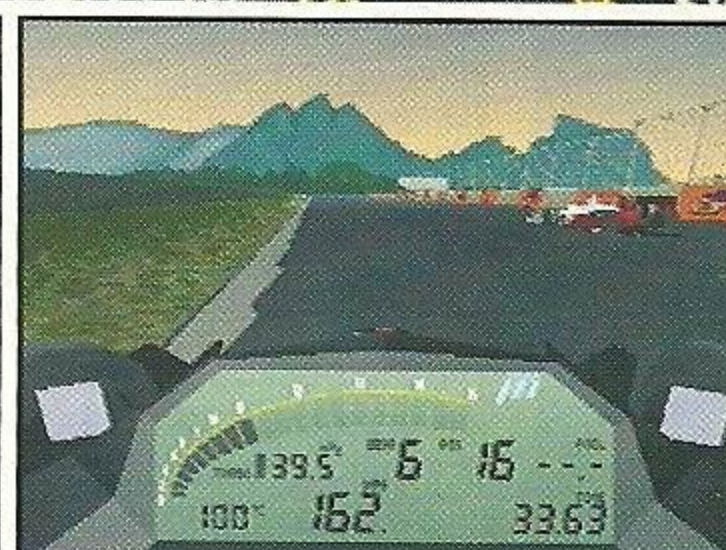
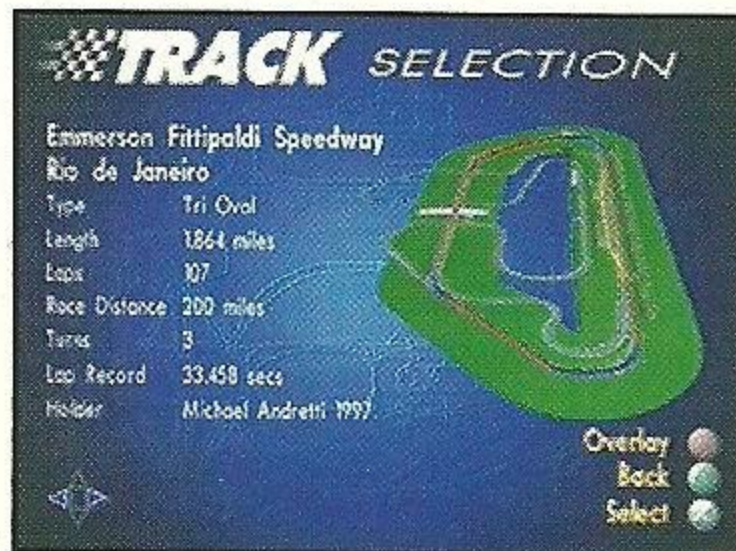
Ocena ogólna	
Wydawca	
SONY	
Producent	
POLYGON	
Termin wydania	Liczba graczy
Maj 98	1-2
Wykorzystuje	
Memory Card, Analog Controller, Dual Shock	
Grafika	★★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★★☆☆
Miłośność	★★★★★★★☆☆

NEWMAN HAAS RACING

PlayStation

Bardzo cenię i szanuję Psygnosis, pewnie tak samo jak wy. Ale niestety obawiam się, że jesteśmy świadkami momentu, w którym ten naprawdę doskonały team poddaje się pewnej chorobie. Chorobie, którą zwykliśmy nazywać totalnym zanikiem inwencji twórczej i braku talentu. Dowodem na to mogą być ostatnie pozycje wydane właśnie pod szyldem Psygnosis. Rozczarował nas RASCAL, G-POLICE mimo ładnego wyglądu też sobą niewiele reprezentuje. Teraz otrzymujemy NEWMAN HAAS RACING.

Po olbrzymim sukcesie gry FORMULA 1, a potem FORMULA 1 '97 Sony doszło do wniosku, że temat można nadal bardzo dobrze wykorzystać. Tak oto w głowach programistów zrodził się pomysł na nową grę. Jednak zamiast ujrzeć edycję '98 Formuły 1, otrzymujemy symulator Formuły Indy. Autorzy chcąc uniknąć ryzyka, które wiąże się z wprowadzeniem nowego tytułu na rynek, postanowili skorzystać ze swoich dotychczasowych osiągnięć. Łatwo jest się domyślić, że nikt nie trudził się pisaniem graficznego engine od nowa – wykorzystano ten z FORMULA 1 '97. Zresztą zapożyczeń tego typu w NEWMAN HAAS jest



wiele – niektóre dźwięki będą wam znajome, czy też bez problemu odnajdziecie się wśród licznych opcji.

Treściowo gra jest bardzo bogata. Zaimplementowano kilka trybów rozgrywki włącznie z championship oraz możliwością zabawy we dwóch na podzielonym ekranie. Mistrzostwa rozgrywane są standardowo, czyli jazdy próbne, kwalifikacje oraz samo Grand Prix. Tory w NEWMAN HAAS są odwzorowane z dużą dokładnością i dbałością o detale, ale tego akurat po Psygnosis można się było spodziewać. Trasy jest jedenaście. Niektóre z nich są typowo techniczne – wąskie z dużą liczbą zakrętów, a jeszcze inne, czyli owale i koła mają za zadanie dopompuwać odrobinę adrenaliny. Gra jest bardzo szybka i dynamiczna. Podczas rajdu bandy, trybuny czy paski na poboczach śmigają przed oczami w oszałamiającym tempie. Wyścig urozmaicają bardzo

ostre wejścia w zakręty oraz doskonałe przyspieszenia bolidów. Niestety engine NEWMAN HAAS został ociupinę przeciążony, co objawia się momentami niemiłym rwaniem animacji. Szczególnie jest to zauważalne, gdy włączy się widok z wnętrza bolidu. Wreszcie też wprowadzono postacie mechaników, którzy stoją w pit stopie. Teraz zjeżdżając do boksu będziesz widział jak chłopaki uwijają się wokół maszyny.

Grafika niewiele różni się od tej z FORMULA 1 '97 – zarówno sposób jej generowania jak i ubarwienie poszczególnych torów prezentują się bardzo podobnie. Oprawa wizualna niestety nie robi już wrażenia, ponieważ sam kod źródłowy został napisany dosyć dawno. Atmosferę podczas zabawy swoimi tekstami podsyca niejaki Danny Sullivan – ponoć sławny amerykański komentator. Zwroty, które wypowiada także już gdzieś słyszeliśmy. I właśnie to jest największym problemem NEWMAN HAAS. Gdy po raz pierwszy odpaliłem krążek z tą grą nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że oglądam serial – zmieniono tylko bohaterów (zamiast Coultharda Andretti) oraz przeprojektowano trasy, w efekcie tego rzucając na rynek wtórną produkcję.

NEWMAN HAAS RACING jest niewielkim krokiem w tył w stosunku do FORMULA 1 '97. Miłośnicy gigantycznych prędkości, ostrych i szybkich zakrętów oraz symulacyjnego aspektu wyścigów samochodowych będą się przy tej grze dobrze bawić. Ale jeśli posiadaczem PlayStation jesteś od niedawna, lepiej zainwestuj w FORMULA 1 '97, bo oferuje ona bogatsze doświadczenia i większą przyjemność z gry.



Brat

7

Ocena ogólna

Wydawca	PSYGNOSIS
Producent	STUDIO 33
Termin wydania	Liczba graczy
Kwiecień 98	1-2
Wykorzystuje	Memory Card, Analog Controller
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆

POWERBOAT RACING

PlayStation

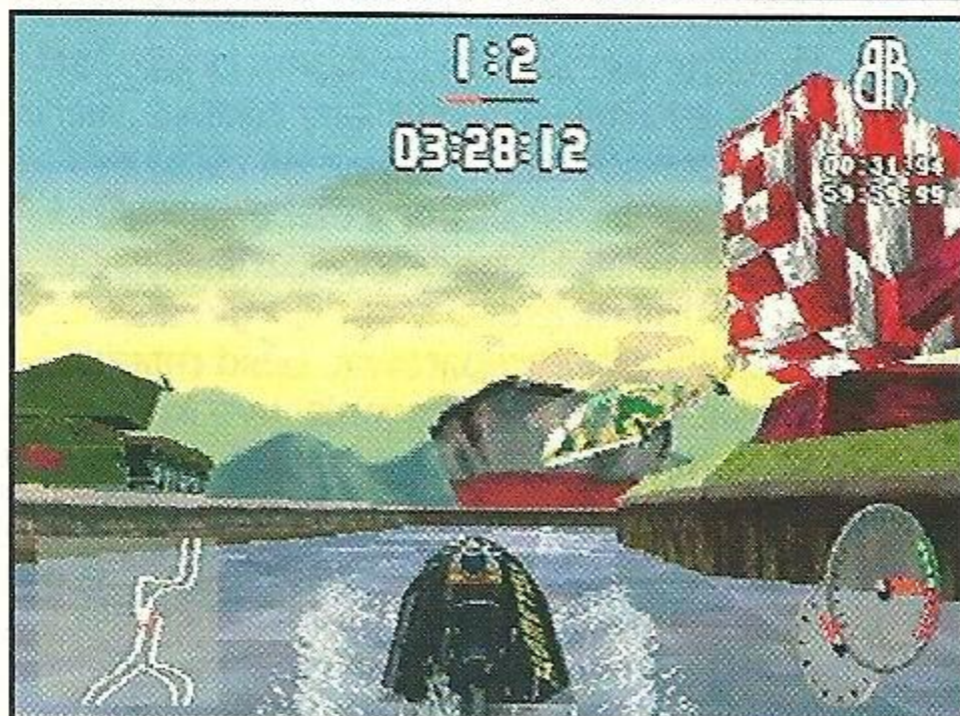
Od dobrze zrealizowanego wyścigu motorówek wymaga się wiele. Siadając przed telewizorem chciałbyś zachwycić się niesamowitą grafiką oraz odjechać przy dobrze zaaranżowanej muzyce. Ryk silników powinien wprawić cię w lekki trans, abyś mógł odpowiednio zespolic się z akcją. Poczuć na twarzy mocne podmuchy wiatru oraz krople wody pochodzące z rozbryzniętych fal. Ale na aż tak dobrze zrealizowany wyścig motorówek będziesz musiał jeszcze odrobinę poczekać, ponieważ POWERBOAT RACING po prostu nim nie jest.

Mimo najszczerzej chęci nie byłem w stanie zmusić się do dłuższego grania w ten tytuł. Co prawda widać, że autorzy potraktowali PR bardzo poważnie, a wynik, który otrzymaliśmy jest najprawdopodobniej skutkiem braku doświadczenia lub co gorsza talentu. W POWERBOAT RACING można wziąć udział w mistrzostwach pogrupowanych w trzy klasy, ścigać się z własnym widmem czy też pobawić się w challenge z drugim zawodnikiem. Graczowi pozostawiono także dość szeroki wybór tras oraz maszyn, za których sterami można zasiąść. Na potrzeby PR przygotowano 9 torów, które osadzono w 8 różnych krajach. Będziecie się ścigać po niebezpiecznych wodach brazylijskiej Amazonki, po pięknych i bardzo chłodnych norweskich fiordach czy też przyjdzie wam się smażyć w australijskim słońcu. Pierwszą rzeczą automatycznie usuwającą POWERBOAT RACING z grona najlepszych jest grafika. Mimo, że designerzy dużo pracowali aby każda z tras wyglądała inaczej, nie udało się osiągnąć zadowalających efektów. Widok poruszających się motorówek nie zachwyca, przesuwały się po obu stronach trasy krajobraz jest nieczytelny. I tak naprawdę nas, graczy, nie obchodzi to, że gra pracuje w niskiej rozdzielczości kosztem płynności czy jakiegokolwiek innej usprawiedliwienia. My chcemy ładnie wyglądającej i arcyciekawej gry! Nie wspomnę już o tragicznym zmiksowaniu muzyki z efektami dźwiękowymi, przez co zamiast przygrywających numerów słyszymy jakieś brzęczenie.

PR nie jest pozycją, które przyciąga i pozwala na długą zabawę. Wyścig jest bardzo dziwnie skonstruowany – w momencie gdy znajdujesz się na ostatniej pozycji, konsolowi przeciwnicy pozwalają na dość łatwe osiągnięcie czołowych pozycji. Ale gdy wysuniesz się na pierwsze miejsce rywale od tej chwili nie odstępują cię na krok. Dobrze rozumiales! Niemożliwe jest osiągnięcie znacznej przewagi w wyścigu. Czy takie sztuczne podgrzewanie atmosfery jest potrzebne? Autorzy postanowili wprowadzić jeszcze kilka pewnych innowacji. W POWERBOAT mamy do czynienia z interaktywnymi trasami. Po dwóch okrążeniach zaczynają się otwierać nowe drogi, które także prowadzą do mety. Dzięki temu urozmaice-

niu odrobinę poprawia to ogólne wrażenie. Bardzo chciałbym, żebyśmy w niedalekiej przyszłości trafili na grę, która będzie odpowiadała mojej krótkiej charakterystyce ze wstępu. Póki co możemy się cieszyć bardzo przeciętnym PR. Z pewnością znajdą się nieliczni, którzy odnajdą w tej grze piękno. Ale wystarczy dla porównania odpaść RAPID RACER...

Brat

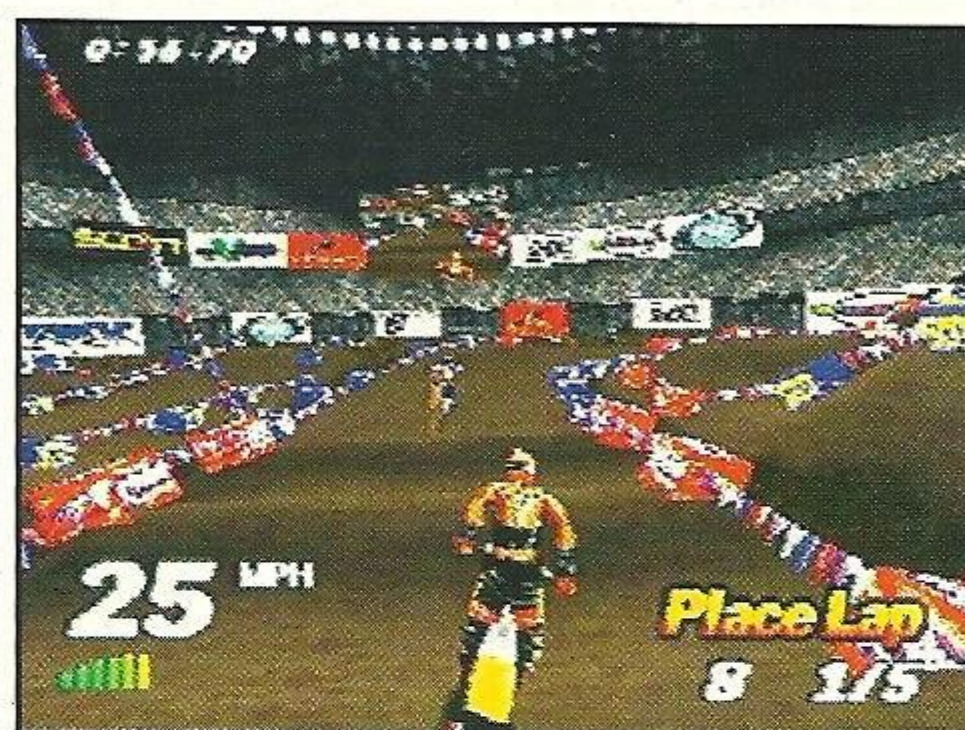


VMX RACING

PlayStation

Zawsze mnie zastanawiało, czy ludziom, którzy tworzą disco polo wydaje się, że robią genialną muzykę. Tak samo jest z VMX RACING – zadaję sobie pytanie, czy ta gra wylądowała na półkach sklepowych z powodu błogiej nieświadomości i samouwielbienia wydawcy, czy też jest to produkt kierowany do klientów, którzy kupują sobie właśnie pierwszą grę w życiu. Pewnie nie będzie mi dane usłyszeć prawdy, ale na szczęście mogę was przestrzec. W VMX RACING mamy do czynienia z bardzo nieudanym wyścigiem motocrossowym. Do przejechania jest sześć tras plus trzy bonusowe dla wyjątkowych masochistów. Wszystko w tej grze jest tragiczne: model jazdy (po prostu go nie ma), grafika, oraz miodność. Zastanawiacie się co z muzyką? Pewnie nie zasługuje na miano tragicznej? I owszem tak jest w rzeczywistości, tylko problem w tym, że nie jestem w stanie znaleźć dla niej odpowiedniego słowa, żeby nie użyć przekleństwa. Za te punkowe kawałki powinno się kompozytorów wysłać na bezludną wyspę i puszczać im własne utwory przez cały dzień. Drażni mnie tylko fakt, że nabiera się ludzi w butelkę tylko po to, żeby wyciągnąć od nich parę PeeLeNów. Myślicie, że VMX RACING ma niższą cenę od innych gier? Niestety, ludzka bezczelność nie zna granic. Chcemy was przestrzec, to jest wyjątkowo gorzka gra, która powoduje nieodwracalne skrzywienia na twarzy!

Brat



Ocena ogólna

5

Wydawca
INTERPLAY

Producent
VR SPORTS

Termin wydania Liczba graczy
Kwiecień 98 1-2

Wykorzystuje
Memory Card. Analog Controller

Grafika ★★★★★☆☆☆☆

Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆

Miodność ★★★★★☆☆☆☆

Ocena ogólna

2

Wydawca
PLAYMATES

Producent
E SOUND

Termin wydania Liczba graczy
Kwiecień 98 1-2

Wykorzystuje
-

Grafika ★★★★★☆☆☆☆

Dźwięk ★★★★★☆☆☆☆

Miodność ★★★★★☆☆☆☆



AYRTON SENNA KART DUEL 2

PlayStation

Wszyscy wielcy kierowcy Formuły 1 i nie tylko zaczynają swoją karierę na niedużych torach śmiesznych samochodzików nazywanych po polsku gokartami. Mimo że dorosły człowiek siedzący w tak małej maszynie wygląda raczej śmiesznie, właśnie w ten sposób zdobywa się pierwsze szlify w zawodzie kierowcy wyścigowego. Zanim jednak nielicznym wybranym uda się stanąć do wyścigu o najbardziej prestiżowy tytuł zawodowego kierowcy, czyli mistrza świata Formuły 1, potrzeba jeszcze kilku lat praktyki w mniejszych turniejach i zawodach Formuły 3. Tak zaczęli wszyscy wielcy, tak też prowadził swoją karierę jeden z najlepszych kierowców minionej dekady, wielokrotny zdobywca tytułu Grand Prix Formuły 1 – Brazylijczyk Ayrton Senna. U szczytu swojej kariery zginął niestety tragicznie w wypadku, o dziwo nawet nie samochodowym. Aby przywrócić wspomnienia o wielkim mistrzu i pozwolić fanom spotkać się z nim jeszcze na chwilę, stworzono grę na PlayStation. Niestety nie opowiada ona o o obiekcje marzeń wszystkich miłośników szybkiej jazdy, ale o samych początkach, czyli wyścigach na torach kartingowych. Amatorom tego sportu proponuje spróbować swoich sił w czasie rzeczywistym, a nie na konsoli, bowiem gra przedstawia się wyjątkowo nieciekawie. Tymczasem w Polsce powstaje coraz więcej torów, na których za uiszczeniem pewnej opłaty można sobie powymyślać (w samej Warszawie jest już ich trzy). Wracając jednak do elektronicznego świata, w KART DUEL 2 nie ma nic godnego uwagi. Grafika jest słaba, a najważniejsza sprawa czyli element wyścigowy, wolny i nieciekawny. Jak na karty przystało nie osiągają one wysokich prędkości, a silniki mają moc ogrodowych kosiarek pozbawionych skrzyni biegów. Kiepska oprawa i brak prędkości oraz dobrej rywalizacji nakazują omijać ten tytuł. A niewidzialny mur, który uniemożliwia nawet wjechanie na trawę przesądza sprawę definitywnie i nawet dwa filmy i zdjęcia pokazujące fragmenty z kariery Senny nie ratują sytuacji. O grze zapomnieć, o mistrzu – nigdy!

Joseph

3

Ocena ogólna

Wydawca	SUNSOFT
Producent	GAPS
Termin wydania	Kwiecień 98
Liczba graczy	1-2
Wykorzystuje	Memory Card
Grafika	★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★☆☆☆☆

INDY 500

PlayStation

INDY 500 nie jest żadną symulacją Indiany Jonesa w pięćsetnym wieku naszej ery, czy przed narodzinami Chrystusa. Jest to po prostu wyścig oparty na zmaganiach małych, superszybkich samochodzików osiągających przeciętną prędkość 370 km/h! Początki „najszybszych wyścigów świata” datuje się na 1909 rok, kiedy to na owalnym torze w Indianapolis zebrała się grupa najszybszych i najlepszych kierowców. Obecnie każdego roku zawody ogląda 400 tysięcy spragnionych wrażeń widzów. A nazywa się je INDY 500, co jak nietłw się domyśleć, ma ścisły związek z miastem Indianapolis. Jest to tak banalne, jak sama gra, która składa się z trzech trybów palenia gumy. Krótko mówiąc są nimi: wyścig z eliminacjami, walka z czasem dla samotników oraz podwójne wyścigi dla zbereźników (ekran dzieli się fantazyjnie na pół).

Cała zabawa odbywa się na zaledwie trzech torach o wzrastającym poziomie trudności i zawiłości. Tor najłatwiejszy, ten w INDIANAPOLIS, jest prosty jak pas startowy, ponieważ popylasz po owalnej konstrukcji otoczonej bandami. Aż dziw bierze, że fachmeni za jednym razem przejeżdżają osławione 500 mil (805 km), aby zdobyć miano najlepszego. Schody zaczynają się na torze drugim, zaś na trzecim sięgają one nieba. Graczowi dano do wyboru kilka maszynek, różniących się głównie kolorami. Dopiero w garażu możesz sobie podłubać, aby spreparować bolid marzeń. Podoba mi się patent regulowania wysokości spojlerów, który wpływa bezpośrednio na przyczepność, zwrotność i osiąganą prędkość. Na początku grania ciężko się połapać o co chodzi, ale docenisz ten wariant w zmaganiach z czasem, gdzie o zwycięstwie będą decydować ułamki sekund. Jest to dobre, gdy grasz z koleżką i preferujecie odmienne style jazdy. Naturalnie możesz zmienić w bolidzie prawie wszystko, czego konsekwencje odczujesz bezpośrednio na torze. Na przykład mniej benzyny na starcie odejmując masę doda ci skrzydeł, lecz zmusi cię do częstego uzupełniania paliwa podczas wyścigu.

Na torze jest całkiem wesoło i piekielnie szybko, co jest zrozumiałe z racji osiąganego prędkości. Obok ciebie wszystko gna jak oszalone, przy wyższym poziomie trudności ciężko się połapać, jaki należy wykonać manewr. Wrażenie pędu podkreślają trzy widoki dostępne w grze. Siedząc w kabinie asfalt zlewa się niemalże w płynną



masę. Dynamikę gry podkreśla start na pełnym biegu, wymagający od gracza maksimum koncentracji. Oprawa graficzna należy do przeciętnych. Wszystko jest starannie i porządnie zaprojektowane z prostotą charakterystyczną dla wyścigów INDY 500. Podobnie rzecz się ma z dźwiękiem. Może przydałby się komentarz, zamiast smutnej momentami muzyki. INDY 500 nie jest grą komercyjną przeznaczoną dla szerokiego kręgu odbiorców, ponieważ za dużo w niej realiów wyścigów związanych z torem INDIANAPOLIS. Widać to szczególnie, gdy włączymy usterkowość maszyny. Wówczas każdy kontakt z bandą wpływa na pogarszającą się sterowność, a w konsekwencji przerwanie wyścigu. Jeśli lubisz realizm w wyścigach i kręci cię INDY 500, jest to gra, którą powinieneś kupić. W przeciwnym wypadku zastanów się nad innym tytułem. Była kiedyś na Amidze gra INDIANAPOLIS 500 – dla mnie i kilku moich kumpłi rewelacja, ale nie wszyscy tak myśleli. Podobnie rzecz się ma w przypadku tej pozycji.

Wicik

6

Ocena ogólna

Wydawca	JVC
Producent	TOMY
Termin wydania	Kwiecień 98
Liczba graczy	1-2
Wykorzystuje	Memory Card
Grafika	★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★☆☆☆☆

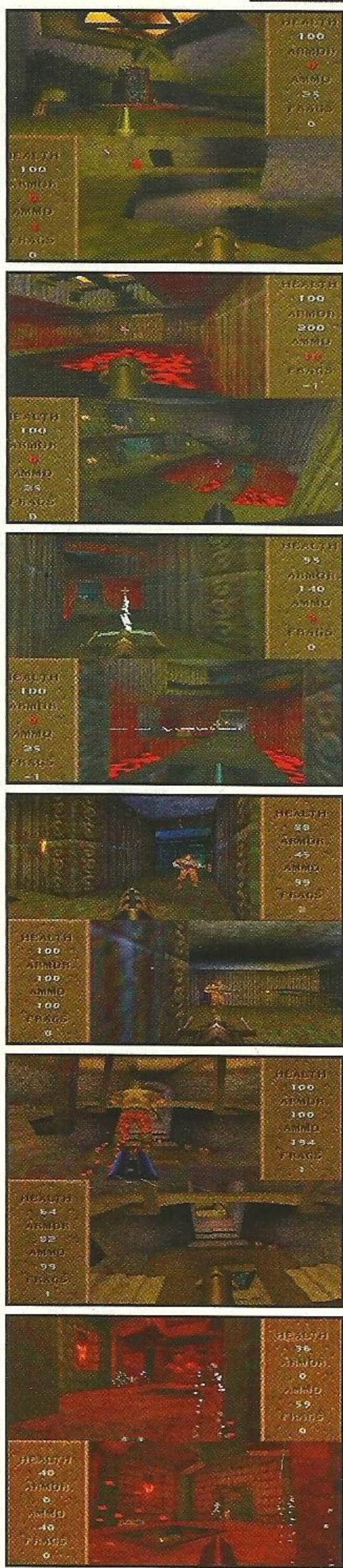
QUAKE

Nintendo 64

Podczas, gdy pecetowy **QUAKE** niedługo będzie obchodzić swoje drugie urodziny, posiadacze Nintendo 64 mają szansę sprawdzić w praktyce, na czym polega jego fenomen. I choć na Nintendo 64 w dalszym ciągu rządzi **GOLDENEYE**, **QUAKE** ma w zanadru kilka sztuczek, które skutecznie przepychają go do czołówki gier first-person perspective na N64.

Konwersja jest niemal identyczna w stosunku do swojego pierwowzoru; brak tu jakichkolwiek nowych poziomów, czy specjalnych trybów gry. Nie można nawet wybrać epizodu – gracz skazany jest na zaliczanie wszystkich poziomów w kolejności ustalonej przez autorów. Po zakończeniu misji można zapisać stan gry na karcie pamięci, bądź przepisać podany na ekranie kod. Nie unikniemy też porównań do **GOLDENEYE**, najlepszej konsolowej gry fpp. **QUAKE** i **GOLDENEYE** różnią się przede wszystkim rozgrywką; podczas gdy od Bonda wymaga jest spora technika, umiejętność działania bezszelestnie oraz szybkie kojarzenie faktów, w **QUAKE** liczy się jedynie zręczność i pełen magazynek. Wszystko, czego wymaga się od gracza to dotarcie do końca poziomu, mordując przy tym możliwie najwięcej bestii. A jest to ze wszech miar zabawne i porywające – zarówno dzięki mrocznej, posępnej grafice, jak i ambientowej muzyce (nie jest to muzyka Trenta Reznora z NIN, ale zupełnie nowe – i równie dobre – kompozycje) wraz ze świetnymi efektami dźwiękowymi. W zamian za swoje pieniądze otrzymujemy 25 poziomów wypełnionych potworami podzielonych na cztery epizody, osiem rodzajów broni (w tym wyrzutnię rakiet, karabin na gwoździe i spawarę) oraz tryb multiplayer na deser. Oczywiście w rytm wystrzałów radośnie wibruje Rumble Pak, zaś sterowanie grą może być dowolnie skonfigurowane przez gracza. Można także wyłączyć opcję rozmywania tekstur, co wbrew pozorom każdy z graczy powinien uczynić (i zapewne uczyni) już po kilku minutach gry.

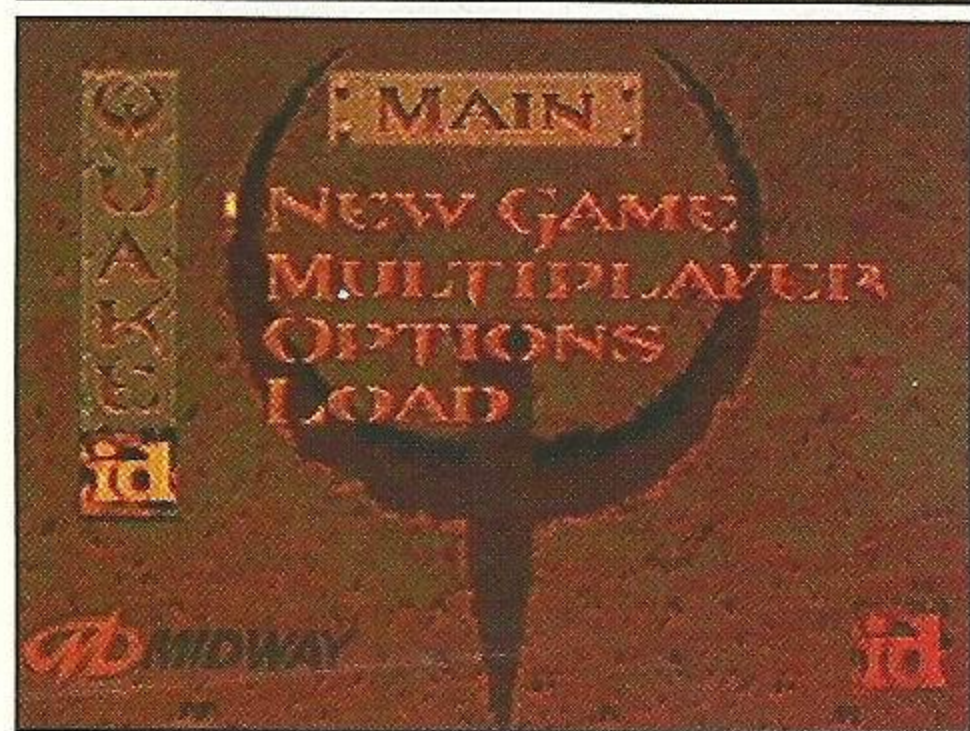
Grafika prezentuje się poprawnie, choć nie porywa – większość kolorowych światel jest tylko iluzją – to prerenderowane tekstury, zabrakło też obecnego choćby w wersji na Saturna efektu rozświetlania ścian przez wy-



strzały. Za to animacja jest bardzo płynna i szybka, dzięki czemu gra jest bardzo atrakcyjna i bardzo łatwo w nią wpaść na dobre. Tryb multiplayer, z którego słynie **QUAKE** na PC, został ograniczony do dwóch osób, zaś walka toczy się na jednej z siedmiu map. Niestety, nie jest on najmocniejszym punktem tej konwersji. Okienka są małe, często też animacja potrafi skoczyć, gdy na ekranie znajduje się zbyt dużo eksplozji. Z drugiej zaś strony N64 nie kosztuje nawet jednej czwartej tego, co dwa pecety połączone siecią. Żałuję tylko, że nie zaimplementowano możliwości zmierzenia się z kierowanym przez konsolę przeciwnikiem (botem), lub trybu kooperatywnego. Nie ma jednak co narzekać, bo tryb multiplayer, choć nie tak dobry jak w **GOLDENEYE**, w **QUAKE** jest w dalszym ciągu fajny, szybki i efektowny.

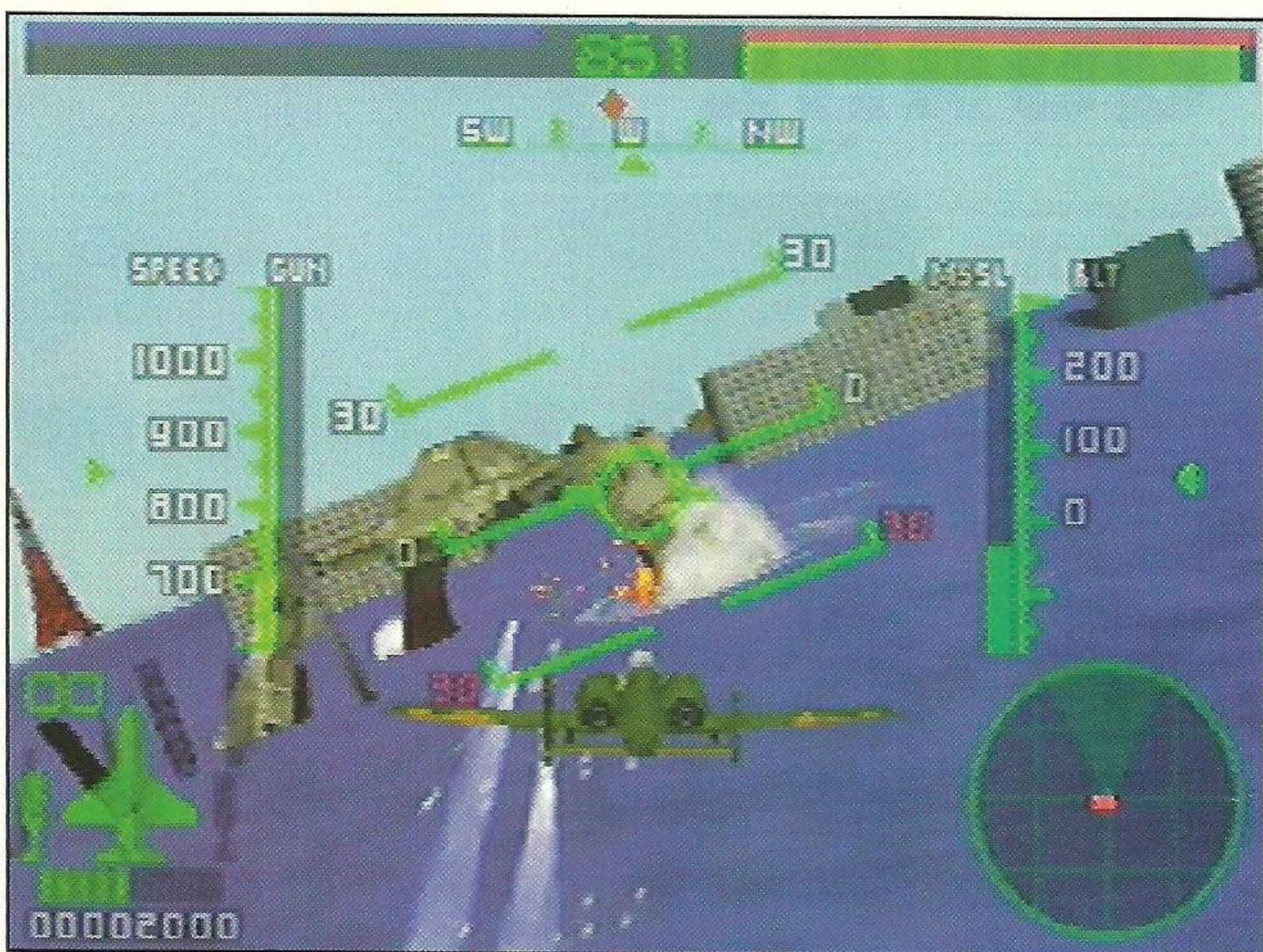
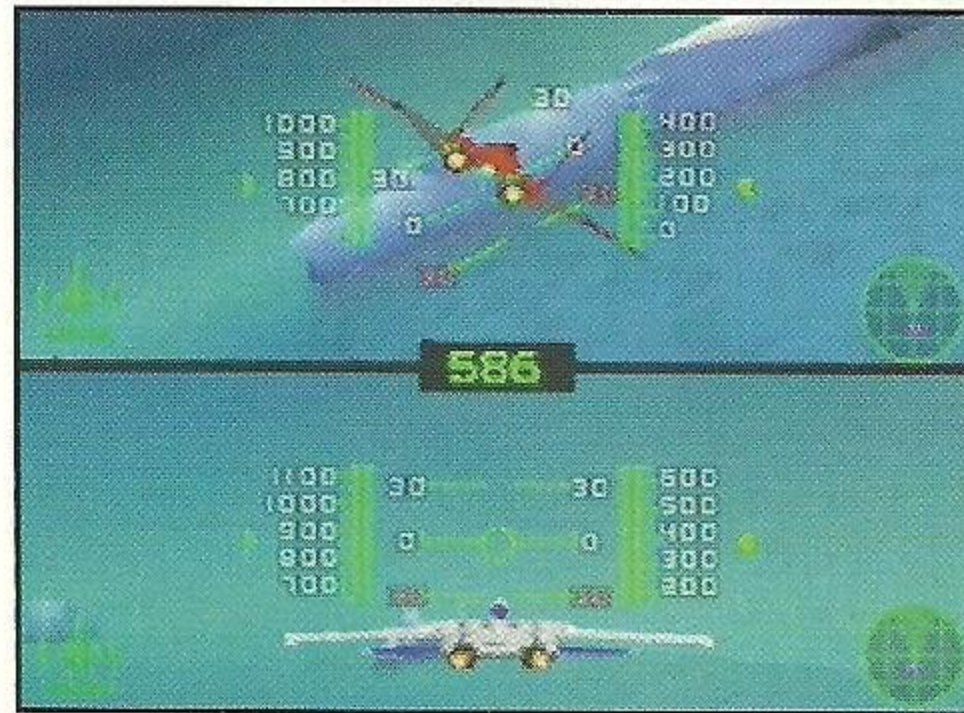
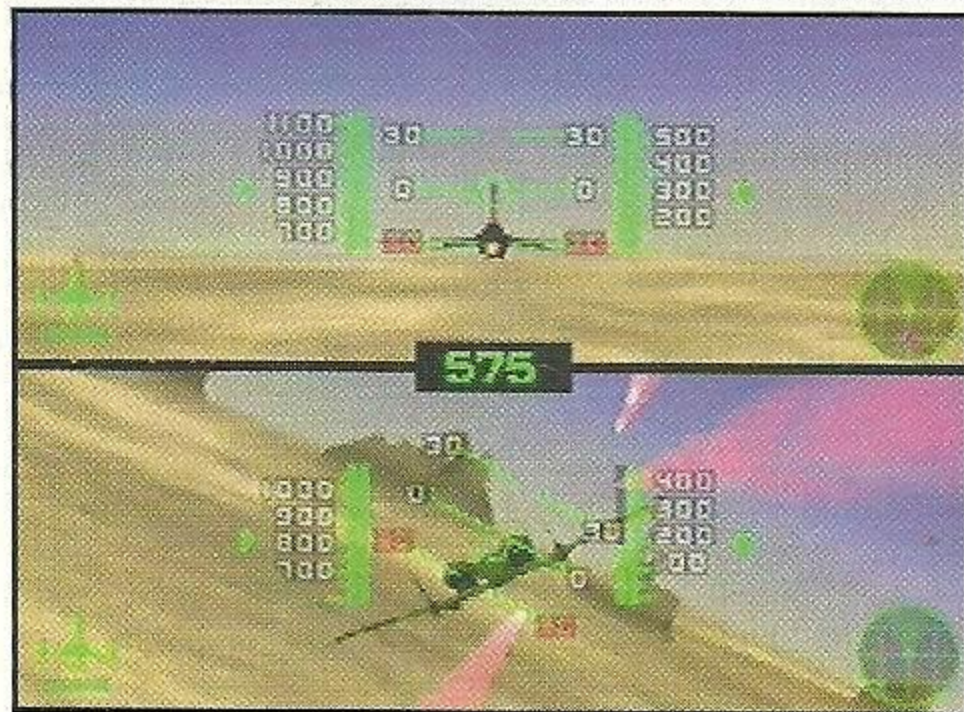
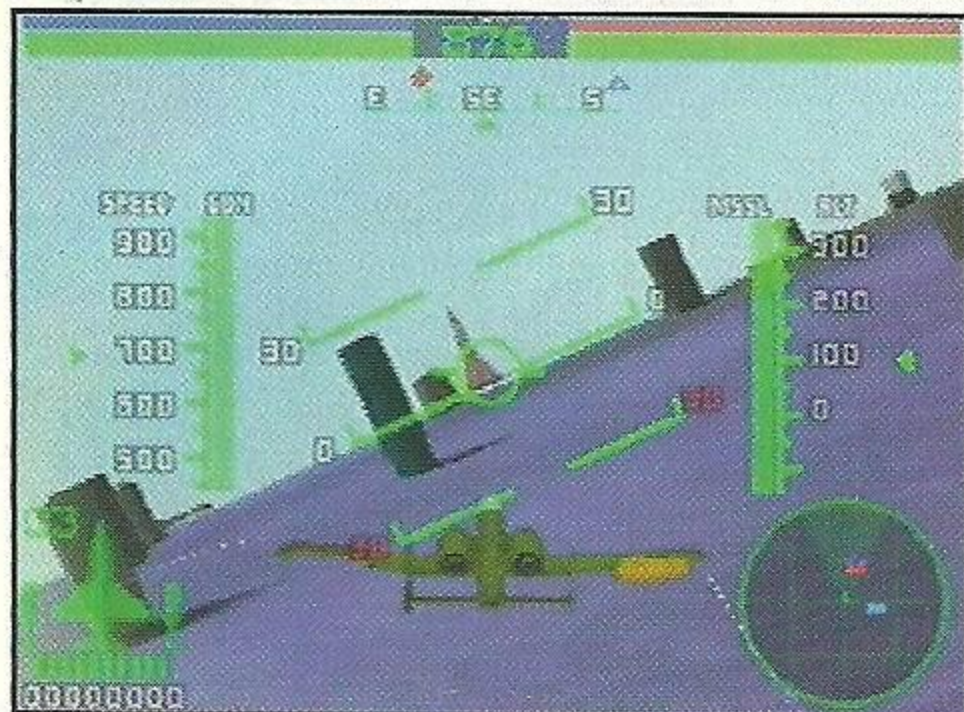
Ale to przecież ta sama, dwuletnia już gra, więc jeśli miałeś/masz jakąkolwiek inną wersję **QUAKE**, możesz spokojnie sobie darować tę konwersję. A jeśli nie, to chyba jednak warto przekonać się samemu dlaczego **QUAKE** jest tak kochane i uwielbiane przez tysiące graczy na całym świecie.

Gulash





Ocena ogólna	
Wydawca	GT INTERACTIVE
Producent	ID SOFTWARE
Termin wydania	Liczba graczy
Kwiecień 98	1-2
Wykorzystuje	Rumble Pak, Controller Pak
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆



AEROFIGHTERS ASSAULT

Nintendo 64

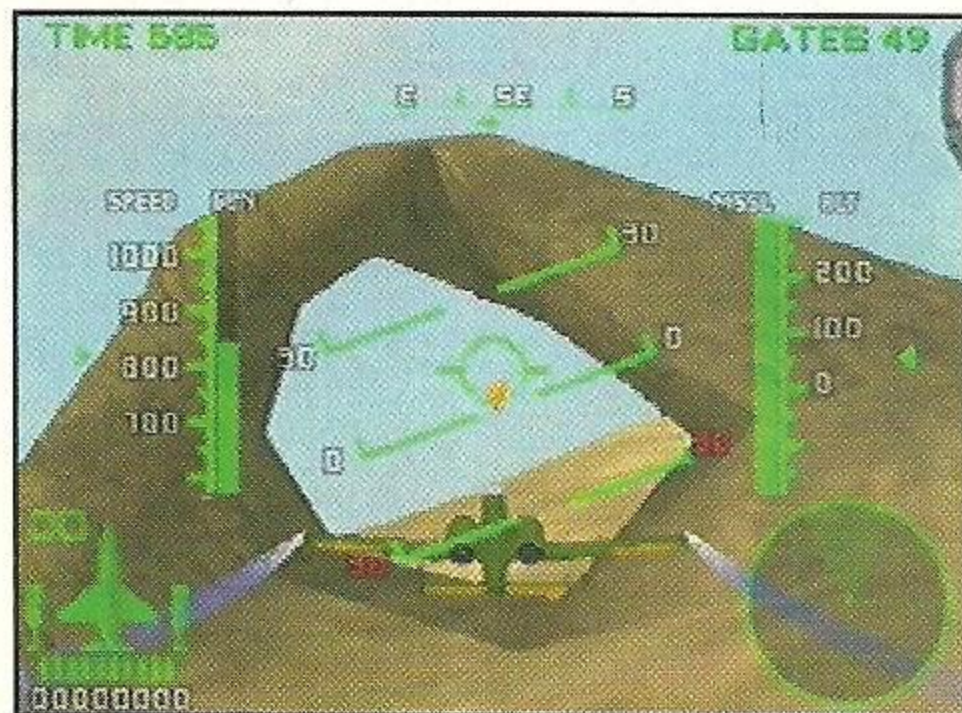
AEROFIGHTERS ASSAULT to gra czerpiąca z dwóch źródeł: **PILOT WINGS 64** i **STARFOX 64**. Ale raczej niezbyt udanie łączy elementy obu tych gier i podlewa je sosem **ACE COMBAT 2**. Okazuje się, że terrorystyczna grupa Phutta Morgana postanowiła wprowadzić w życie straszliwy i niebezpieczny plan, mający zapewnić im panowanie na świecie. Plan ten zakłada stopienie czap polarnych i zalanie całej zainteresowanej części globu hektolitrami wody. ONZ organizuje oddział asów przestworzy, który ma zapobiec temu katastrofalnemu wydarzeniu. Oddział specjalny składa się z sześciu gotowych na wszystko pilotów, w ich sześciu gotowych na wszystko maszynach. Do dyspozycji pozostają między innymi A10, Su 27 i F17. No i piloci pochodzą z różnych stron świata – jest Rosjanin, Amerykanin, Japończyk... Ciekawe jest to, że podczas wykonywania misji do walki stają wszyscy aktualnie osiągalni piloci i wspierają oni gracza podczas startów z kolejnymi kluczami przeciwników. Przy okazji, co jakiś czas ubarwiają rozrywkę tekstami w stylu „Dorwałem go”, „Cool, dude” i innymi patetycznymi gadkami, jakie najwyraźniej funkcjonują w lotnictwie od czasów, kiedy za sterami swego srebrnego ptaka zasiadł Tom Cruise.

Efekty, jakie towarzyszą posyłaniu do piachu poskręcanych kup metalu zasługują przynajmniej na uznanie. Ładne eksplozje, niezłe wystrzały (łącznie ze wszystkimi nierealnymi elementami uzbrojenia zamontowanymi na samolotach) i nieco irytujące dźwięki stanowią dosyć nieco-

dzienną mieszankę. I jeżeli dodamy do tego dosyć realistyczny model zachowania maszyny w czasie samego lotu to, mamy już bardzo wyraźnie zagmatwany obraz sytuacji. Bo AA z jednej strony wygląda na ładnie i porządnie zrobiony symulator, ale z drugiej, gdy tylko w pobliżu znajdzie się jakiś pojazd wroga, zmienia się w prościuteńką strzelaninę. Szczególnie zaś, kiedy pojazdem tym jest na przykład wielki arachnoidalny mech, czy latająca forteca (bossowie). Tryb rozgrywki na dwóch graczy jest niezły, ale nie jest w stanie zrekomensować dosyć nierównego poziomu single player. W sumie ze wszystkich jedenastu misji jedne dają się skończyć w dwie – trzy minuty, a inne ciągną się w nieskończoność. Niezbyt dobrze jest też rozwiązana walka z bossami. W zasadzie jest dosyć nudna – same naloty, odpalenie rakiet, kółko i znowu to samo.

Wprawdzie nie jest to najlepsza gra, ale nie można jej też odmówić paru zalet – dużo strzelania, ładna grafika i dość wartka akcja. Z drugiej zaś strony jeżeli chcecie zagrać w niezły symulator, to kupcie **PILOT WINGS 64**, a jeżeli niezłego shootera, to **STARFOX 64**. Bo AA daje jedynie namiastkę jednego i drugiego. Dość solidną i obfitą, ale tylko namiastkę.

Banan



6

Ocena ogólna	
Wydawca	
VIC TOKAI	
Producent	
PARADIGM	
Termin wydania	Liczba graczy
Kwiecień 98	1-2
Wykorzystuje	
Controller Pak	
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆

TREASURES OF THE DEEP

PlayStation

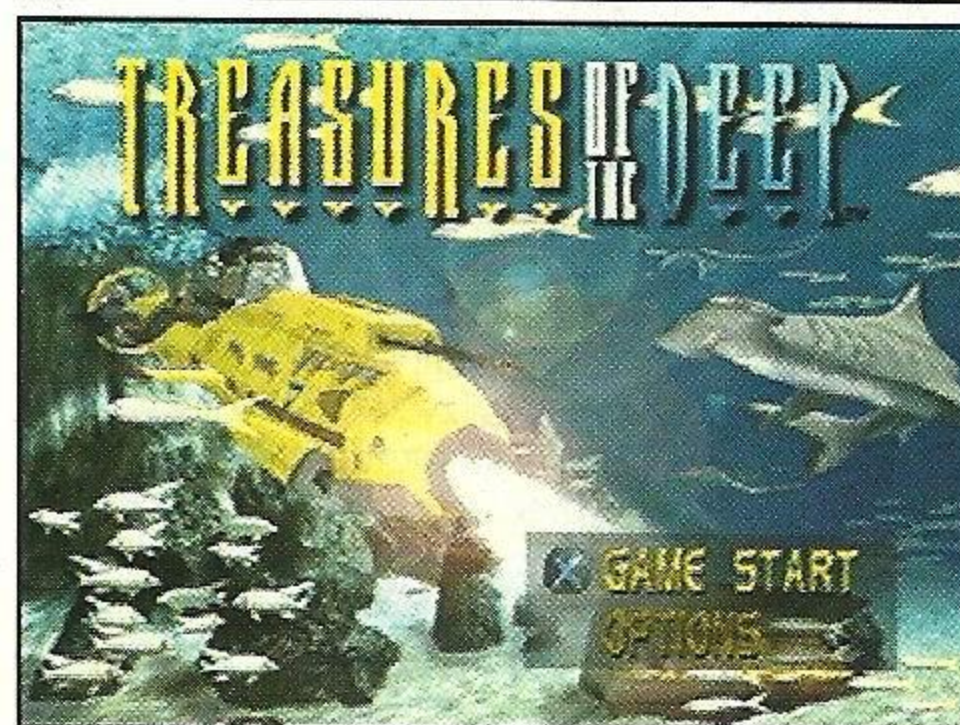
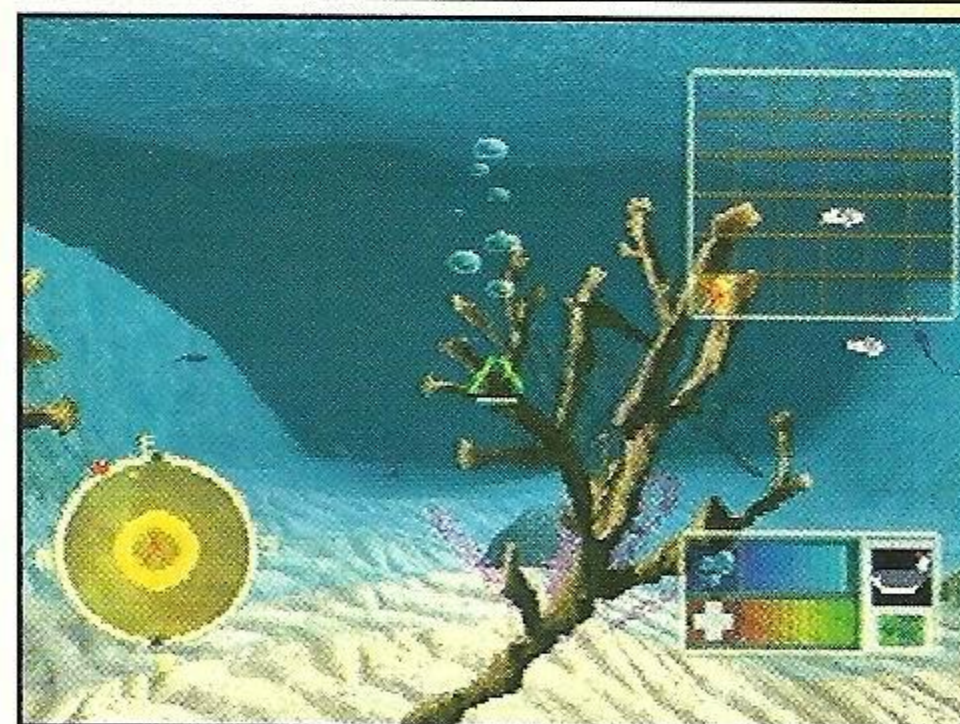
RECENZJE

TREASURES OF THE DEEP nie jest grą wspaniałą, ale bez wątpienia zasługuje na uwagę. I to nie tylko graczy, a wszystkich ludzi zajmujących się przemysłem gier komputerowych. Pewnie spojrzycie teraz szybko na ocenę poniżej artykułu... „7... Tylko grafika 8. Co w niej takiego?”. Nie ma tak na świecie, żebyśmy znali się na wszystkim. W jednym jesteśmy specami, w innym cuchniemy od nas lamperstwem na kilometr. Norma. Stąd też we wszystkich firmach pracują specjaliści w konkretnych dziedzinach, zamiast jednego super-szefa, który wie i potrafi wszystko. To jednak nie rozwiązuje problemu. Okazuje się, że zasada przenosi się dalej – dana firma może mieć słabych koleśki od marketingu, a dobrych od produkcji. I tak samo jest z grami. Łapiemy czasem grę i aż gotujemy się na widok screenshotów na okładce – grafika cud! Lecimy do domu, odpalamy i całość okazuje się być wtórnym, głupim jak kilo gwoździ pomysłem ubranym w kolorowy papierek. Naprawdę rzadkością są gry dopięte na ostatni guzik – profesjonalna, rzetelna robota programistów. Z wyprodukowaniem takiej zabawki wiąże się odrzucenie kilkunastu projektów grafiki, scenariusza, muzyki. Wszystko musi współgrać. Często już w założeniach nie mają to być stuprocentowe hity zwalające z fotela, ale gry uczciwie bawiące zaskakującymi pomysłami i niepospolitą oprawą. I, proszę Państwa, TREASURES OF THE DEEP jest właśnie taką grą.

W TotD przyjdzie Wam wcielić się w postać byłego komandosa elitarniej jednostki SEAL, Jacka Runyana, który zdecydował się współpracować z agencją UMA (Underwater Mercenary Agency) i dla nich wyszukiwać zatopione skarby. Razem z Jackiem przyjdzie Ci odwiedzić w 12 misjach wszystkie oceany, a tam,

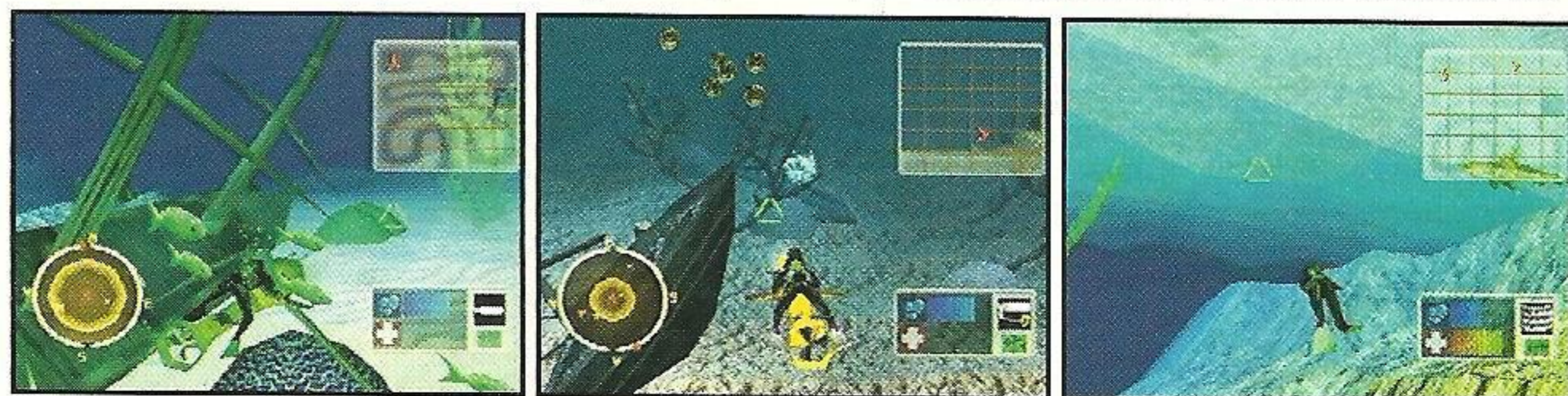
między innymi, Rów Mariański i Atlantyde. Przeszukiwać będziesz wraki statków, samolotów, zatopione świątynie, wydzierał z rąk żądnących piratów drogocenne relikwie i broń atomową. Punktami w TotD jest kasa jaką zarabiasz za wykonanie misji, plus znalezione pod wodą monety i skrzynki ze złotem. Dodatkowo honorowane są zwycięskie pojedynki z piratami, którzy użyją wszelkich dostępnych środków, by wygrać z tobą wyścig do skarbu – wsiądą do nowoczesnych łodzi podwodnych, atakować będą minami zrzucającymi ze statków, a nawet otoczą cię ich pływającymi. Po złej stronie stoją też rekiny i inne „potwory” morskiej fauny. Sporo tego, ale ty nie jesteś bezradny. Zależnie od oszczędności możesz pozwolić sobie na specjalistyczne wyposażenie: łodzie podwodne, torpedy, bomby, skanery, małe pojazdy, które – kierowane pilotem – wcisną się za ciebie w wąskie szczeliny i wiele innych.

Nie mam zastrzeżeń co do grafiki. Wręcz przeciwnie – podwodny świat robi naprawdę imponujące wrażenie. Zachwyca mnogość gatunków ryb (samych rekinów naliczyłem trzy gatunki), homary dumnie kroczące po dnie, wieloryby, a całość – elegancko animowana – porusza się z wyjątkową gracją. Muzyka nastrojowa, spokojna, melancholijna, relaksująca, przerywana sennym zawodzeniem wielorybów – do tej gry idealna. Bo trzeba powiedzieć, że cała gra ma taki właśnie kojący charakter. Ot, właśnie siedzieć, myśleć sobie o różnych rzeczach i grać. Mnie urzekły pomysły wspomagające „efekt podwodny” całej gry. W szczelinach skalnych wirują prądy rzucające Jackiem na przemian w przód i w tył. Cudne uczucie. A poza tym fala uderzeniowa po wybuchu łodzi podwodnej, czy miny. Widzisz jak pruje w twoim kierunku bia-



ły pierścień wody, a jeśli jesteś zbyt blisko – uderza i na chwilę robi się czerwono w oczach. To ciśnienie.

Sterowanie grą jest wręcz banalnie proste – wykorzystane zostają wszystkie klawisze standardowego pada. TotD obsługuje też pady analogowe – jeśli masz takowy, gra będzie jeszcze przyjemniejsza. Widok pola gry – do wyboru first, lub third person perspective. Reasumując: TREASURES OF THE DEEP to produkt pod względem pomysłu wręcz nowatorski, dający zajęcie na kilka wieczorów i pozostawiający uczucie mile spędzonego czasu.



Grabarz

7

Ocena ogólna	
Wydawca	NAMCO
Producent	BLACK OPS
Termin wydania	Liczba graczy
Styczeń 98	1
Wykorzystuje	Memory Card, Analog Controller
Grafika	★★★★★☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆
Miłośność	★★★★★☆☆☆

MYSTICAL NINJA

starring Goemon

Nintendo 64



Baron: „Jestem Baron”.

Nie tak dawno pisaliśmy o tym, że ZELDA 64 ma być pierwszym RPG-m na N64. Okazało się jednak, że inna znana w Japonii seria, traktująca o przygodach dzielnego Goemona, również ma doczekać się swojej konwersji na 64-bitową maszynkę. I to znacznie szybciej niż miało to miejsce w przypadku perypetii długouchego Linka. Przygody Goemona nie były zbyt popularne poza granicami Japonii, ale za to w kraju wiecznych Sailorrek święciły wielkie triumfy. Składały się na to – dobra grafika, mangowe postacie i spora dawka humoru. Przynajmniej jak na tamte standardy.

Rzemieślnik: „Wszedłem na tę górę, aby zostać najlepszym rzemieślnikiem Japonii”.

Ten dzień zaczął się dla Goemona jak każdy inny. Właśnie leniwie przechodził sobie obok miejskiej łaźni, kiedy nagle z budynku wybiegł półnagi Ebisumaru – jego towarzysz broni. Na jego pulchnej twarzy malowało się przerażenie. Goemon patrzył zdezorientowany, jak kolega mija go i pędzi w przeciwnym kierunku. Jednak już po chwili zrozumiał przyczynę ucieczki Ebisumaru – tuż za nim z łaźni wybiegła grupa rozżłoszczonych kobiet. Goemon bez słowa popędził za kumplem. Za swoim starym kumplem – podglądaczem, należałoby dodać. W tym samym czasie, nad miasteczkiem Oedo pojawił się ogromny kształt. UFO! Powoli zmierzało w kierunku pagody górującej nad miastem. Na oczach setek ludzi pojazd zawisł w powietrzu naprzeciwko budowli i z jego wnętrza wystrzelił promień kąpiący wszystko w oślepiającym blasku. I wspaniała, majestatyczna pagoda zmieniła się w warowny zamek, a teren wokół zaludniły powstałe znikąd hordy nakręcanych zabawek. Po raz pierwszy w historii japońska kultura stanęła w obliczu straszliwego zagrożenia. Ten dzień nie zakończy się dla Goemona jak każdy inny.

Podróżnik: „Słyszałem o jakimś chłopcu, który jest świetnym tancerzem w Ameryce. Teraz tańczy i śpiewa, i zarabia bardzo dużo pieniędzy. Prawdziwy amerykański sen!”.

Na pierwszy rzut oka Goemon nie jest specjalnie atrakcyjną postacią. Jego szopa postrzępionych niebieskich włosów, uśmiechnięta od ucha do ucha buzia i pełne otuchy okrzyki nie są z początku zbyt porywające. Wachlarz jego umiejętności także wypada błado w porównaniu z tym, co potrafili niedościgniony hydraulik. Goemon potrafi podskakiwać, machać trzymaną w dłoni laską, zmieniać broń na monety (potrafi nimi rzucać, ale to bez sensu), czołgać się (tyle, że odwrotnie – na plecach, a nie na brzuchu) i to właściwie wszyst-



ko. Aha – potrafi też zmieniać się w Ebisumaru – małego, wąsatego i kulistego gostka w obcisłym niebieskim stroju. Ebisumaru potrafi dokładnie to samo, tyle że zamiast laski ma młotek i nie potrafi ciskać kasą. Wystarczy jednak wyjść z domku Goemona, aby doznać pierwszej miłej niespodzianki – miasteczko Oedo jest bardzo ładne, ludne i radosne. W dodatku każdą z napotykaną postaci można zagadnąć i usłyszeć: albo jakiś zupełnie nie mający sensu tekścik (częściej) albo też cenną podpowiedź lub wskazówkę (rzadziej). Są tu też sklepy i wróżka, przydatne w uzupełnianiu zapasów oraz otrzymywaniu precyzyjnych podpowiedzi (naturalnie za kasę).

Wróżka: „Plazma!”.

Po opuszczeniu miasta rozpoczyna się część zręcznościowa. Pokonując bandy dziwnych przeciwników należy dotrzeć do kolejnego miasta lub lokacji i rozpocząć eksplorację. W grę wchodzi klucze różnych kolorów, życia, restauratory energii, srebrne laleczki (zebranie czterech podnosi o jeden pojemność jednego życia – początkowo liczy pięć serduszek) i inne takie. Każdy z takich etapów kończy się poznaniem nowej osoby mogącej naprowadzić na ślad złowrogich amerykańzujących istot, przydatnego przedmiotu, broni lub też bossa.

Podróżnik: „Bardzo podoba mi się entuzjazm z jakim to powiedziałeś. Za twoje nastawienie dam ci tę mapę za darmo!”.

W trakcie gry można przyzwyczaić się do Goemona. Można go nawet polubić. Dochodzą bowiem nowe bronie, nowe postacie (pół-syrena,

pół-wojownik – Yae oraz mechaniczny ninja – Sasuke) oraz nowe umiejętności. Ebisumaru potrafi się zmniejszać, Yae – zmieniać w syrenę lub przyzywać wielkiego smoka, a Sasuke – latać. Ponadto w grze dochodzi do bardzo wielu fajnych akcji – można pochodzić sobie wielkim mechowatym gostkiem, połowić ryby gołymi rękami i wałnąć kogoś w łeb wielkim kawałkiem mięcha.

Banan



Ocena ogólna



Wydawca

KONAMI

Producent

KONAMI

Termin wydania

Maj 98

Liczba graczy

1

Wykorzystuje

Controller Pak

Grafika

★★★★★☆☆☆☆

Dźwięk

★★★★★☆☆☆☆

Miodność

★★★★★☆☆☆☆

MEGA MAN 8

PlayStation

Seria MEGAMAN ma już dziesięć lat i osiem części. A mały, niebieski koleżka w kulistym hełmie wciąż nie wydorósł. I nie wyrósł mu nawet jeden włos na brodzie. Ale za to wciąż jest tym samym dwuwymiarowym mistrzem, który mimo wszystko nie jest w stanie definitywnie rozprawić się ze swoim odwiecznym adwersarzem – doktorem Wily'm. MEGAMAN to sztandarowa seria firmy CAPCOM. Jej pierwsze edycje (na SNESA) były bardzo popularnymi na zachodzie platformerami, a radosny anime'owy gostek zaskarbił sobie sympatię graczy. Jednak po dziesięciu latach ci sami gracze przeszli już mutację, zaczęli spotykać się z dziewczynami i nieśmiało zdawać maturę, a MEGAMAN wciąż był tym samym radosnym anime'owym gostkiem. Co chyba nie wyszło mu na dobre.

Grafika MEGAMANA jest dokładnie taka, jakiej można by się spodziewać po twórcach STREET FIGHTER – dosyć duże postacie, barwne, scrollowane tła i w zasadzie nic poza tym. Animacja postaci jest poprawna, ale wydaje się trochę zbyt uboga, dźwięk też jest raczej infantylny. I nie da się ukryć, że specjalnie atrakcyjnym towarem to MEGAMAN 8 nie jest. Poziomów, na których być może zechce wam się użerać ze sługusami Wily'ego jest czternaście. Są one po brzegi wypełnione przeciwnikami, bonusami i bro-

niami. Z których należy oczywiście korzystać. Uwienieniem leveli są zwykle bossowie – ich pokonanie może czasami nastęczać pewnych trudności, ale wystarczy jedynie dostrzec ich słaby punkt, a potem bezlitośnie go wykorzystać. Niestety, MEGAMAN 8 niezbyt mnie porwał, żeby ująć to delikatnie. Gra jest nużąca, na dłuższą metę wszyscy przeciwnicy wyglądają bardzo podobnie – radośni i kolorowi (a nieco irytujące jest ponoszenie śmierci z odnoży jakichś durnych, przerośniętych pszczołek), a bossowie...

No cóż wyglądają tak samo, tyle, że są o wiele więksi. Najgorszy w tym wszystkim jest jednak pewien detal. Drodzy gracze! Żebyście nie wiem jak się starali, to i tak doktor Wily powróci. W kolejnej – dziewiątej, dziesiątej i (co prawdopodobnie niedługo nastąpi) trójwymiarowej wersji przygód wiecznie młodego MEGAMANA! Spokojnie możecie sobie darować walkę z tą wtórną aż do bólu platformówką.

Banan



Ocena ogólna		5
Wydawca	CAPCOM	
Producent	CAPCOM	
Termin wydania	Kwiecień 98	Liczba graczy
Wykorzystuje	-	
Grafika	★★★★★☆☆☆☆	
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆	
Miodność	★★★★★☆☆☆☆	

MEGA MAN BATTLE & CHASE

PlayStation

Dziesiąta rocznica powstania tasiemca noszącego dumną nazwę MEGAMAN zaowocowała próbą przeniesienia przygód malucha na grunt racerów. Zauważyć można tutaj malutkie naśladownictwo serii MARIO czy DONKEY KONG – tam też pojawiły się MARIO KARTS i DIDDY KONG RACING. Ale wystarczy tylko, że rzucicie okiem na screeny – sami zrozumiecie, że zagrożeniem dla powyższych tytułów to MMB&C nie będzie.

W MMB&C występuje cała plejada wszystkich postaci znanych z poprzednich części gry (a raczej nieznanymi postaciami z poprzednich części gry) i jedyne co pozostaje pragnącemu godziwej rozgrywki graczowi to rozpocząć jazdę. Każda z występujących w grze postaci ma swój własny wehikuł – ich kształty przywodzą na myśl pojazdy, w jakich ścigają się wszyscy słabo narysowani „bohaterowie” z prehistorycznej kreskówki WACKY RACERS. No i to właściwie tyle. Bo reszta to wciskanie X-a do dechy i próba kontroli pojazdu na zakrętach. No dobra – można też strzelać.



Ekran został podczas gry podzielony na trzy części – mapę, wsteczne lustro oraz właściwą część, na której przyjdzie zdecydować, kto jest królem toru. Doświadczenie Capcom w dziedzinie dwuwymiarowych mordobić i zręcznościówek potwierdzają dobrze znane wszystkim tytuły. Najwyraźniej w tym środowisku graficy czują się nad wyraz dobrze. Jednak sukces RESIDENT EVIL pokazał też wszystkim, że z trzema wymiarami radzą sobie równie dobrze, o ile nie lepiej. I może dlatego nieco zastanawiający jest całkowity brak jakiegokolwiek ikry w oprawie graficznej do MMB&C. Niestety – jakość grafiki (głównie tła i to coś co pokrywa ziemię) są bardzo brzydkie. Mniej więcej to samo dotyczy grafiki pojazdów. Anime'owe wstawki (zawsze obecne w świecie MEGAMANA) bardzo wyraźnie kontrastują z tym co dzieje się w czasie wyścigu. Sama jazda nie jest ani zbyt trudna ani zbyt realistyczna. Żeby za bardzo nie odbiegać od standardów, w MMB&C została też wprowadzona możliwość rozwalania, zatrzymywania i ogólnie utrudniania życia innym rajdowcom. Po wygranym wyścigu dochodzi jeszcze możliwość podrasowania

maszyny w oparciu o części pozyskane od przeciwników. No i oprócz tego tryb multiplayer i Time Attack. Cóż – wydaje mi się, że ja miałem trochę fajniejsze dziesiąte urodziny.

Banan



Ocena ogólna		4
Wydawca	CAPCOM	
Producent	CAPCOM	
Termin wydania	Kwiecień 98	Liczba graczy
Wykorzystuje	-	
Grafika	★★★★☆☆☆☆☆	
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆☆	
Miodność	★★★★☆☆☆☆☆	

PAX CORPUS

PlayStation



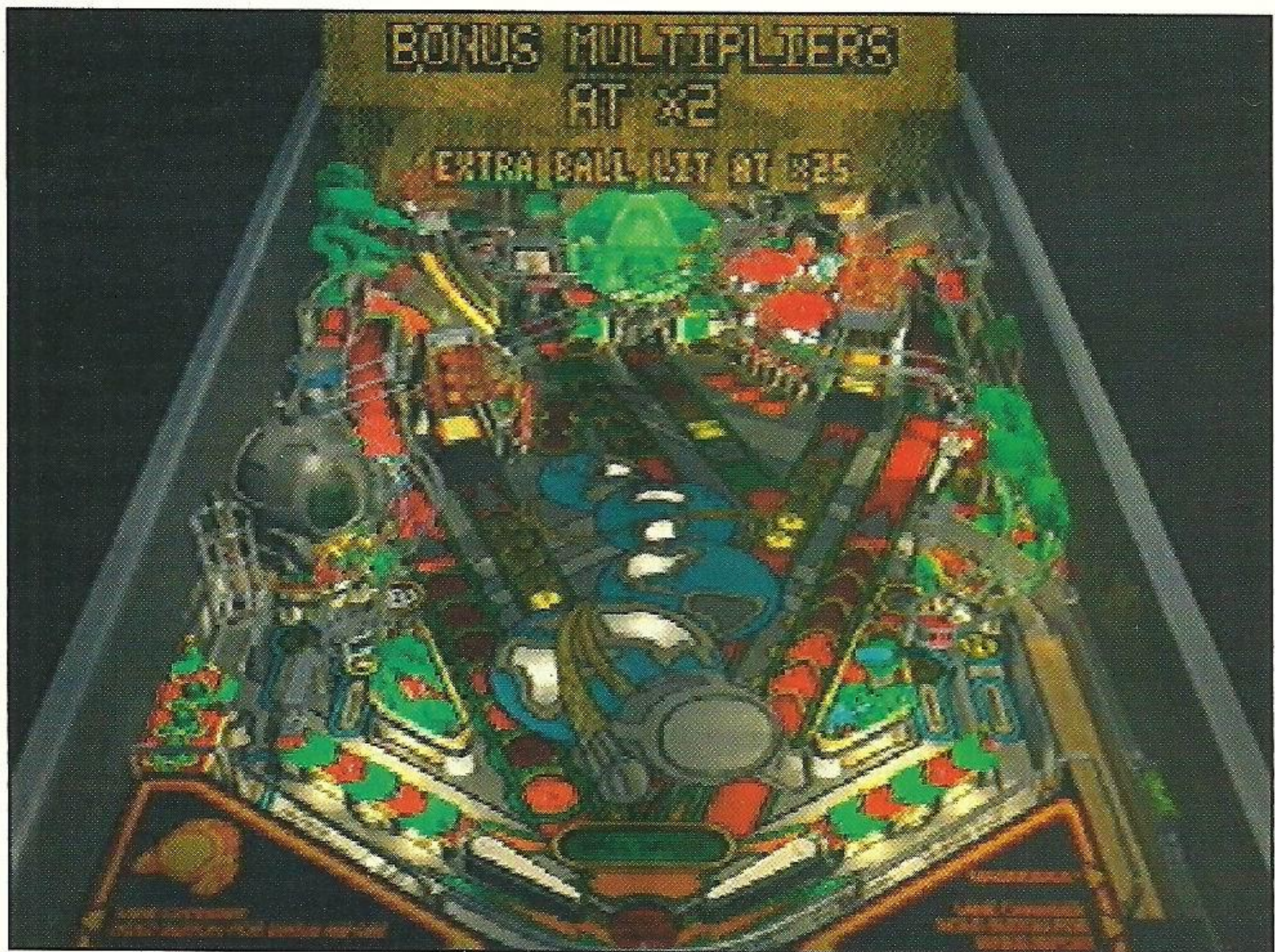
Dobrze przeprowadzona analiza zachowań graczy oraz przegląd najpopularniejszych w danym momencie gatunków gier są środkami, po które producenci sięgają dość często przy produkcji nowej gry. I z taką właśnie metodą mamy do czynienia w przypadku PAX CORPUS. Panowie z CRYO najwyraźniej doszli do wniosku, że w obecnych czasach gracze chcą: pełnej swobody w poruszaniu po trójwymiarowym środowisku, kobiety jako głównego bohatera oraz futurystycznego klimatu. Nie zapomnieli jednak również o pewnym bardzo istotnym czynnikiem stanowiącym ostatnio o ostatecznym wyglądzie najnowszych gier. Musi być bardzo, ale to bardzo słaba. Okrasili to wszystko jeszcze renderowanymi animacjami i tak właśnie powstała najnowsza pozycja przypominająca nieco TOMB RAIDERA, nie dorastającego jednak przygodom panny Croft nawet do górnej części podeszwy noszonego przez nią glana... PAX CORPUS próbuje przekonać gracza do wzięcia udziału w pościgu za niezbyt zrównoważoną panią doktor, która znajduje się w posiadaniu urządzenia pozwalającego na kontrolę ludzkich zachowań. Niestety jednak, pomimo przeróżnych wysiłków programistów z CRYO nie powiodło się to zadanie zupełnie. Pierwszą próbą było osadzenie w roli głównej bohaterki kobiety - obfity biust ledwo skrywany pod dziwnego kroju stroikiem, długie nogi i frapująca fryzura. Niestety - jakoś nie robi to wrażenia - być może przez dosyć skokową animację, a może po prostu dlatego, że pani ta nie wygląda zbyt atrakcyjnie. Drugą próbą było obdarzenie naszej bohaterki dosyć okazałym zestawem cech motorycznych. No i znowu kłapa - fioletowowłosa porusza się bardzo dziwnie, niespecjalnie przejmuje się prawami Newtona, a niektóre czynności wykonuje nad podziw sztucznie. W dodatku z całego wachlarza różnych uderzeń, strzałów, skoków, turlań i salt nie bardzo korzysta się podczas samej gry. Na samym końcu próba dotycząca samej fabuły. No i znowu wpadka. Jest bardzo sztuczna, a gra ogranicza się do bardzo nieciekawego chodzenia naprzód i koszenia kolejnych przeciwników. A w dodatku czas doładowywania kolejnych poziomów jest tragicznie długi. Tak, tak drodzy czytelnicy - nie mylicie się. To rzeczywiście jest bardzo słaba gra...

Banan

3

Ocena ogólna

Wydawca	CRYO
Producent	CRYO
Termin wydania	Kwiecień 98
Liczba graczy	1
Wykorzystuje	Memory Card, Analog Controller
Grafika	★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★☆☆☆☆



PRO PINBALL TIMESHOCK

PlayStation

Tak jak hamburger z reklamówki różni się wizualnie do tego, jaki w końcu dadzą w łapę, tak flipery stojące w pubach i barach piwnych różnią się od pinballi komputerowych i konsolowych. Bo sami pomyślcie: pinball elektroniczny - setki „grzybków”, dziesiątki rynien, po których toczy się stalowa biała, tysiące jaskrawych mrugających światełek. Razem układają się to w stoły, na które często nie mają wstępu prawa fizyki (ot, wspomnijmy tylko słynne stoły z PC-owych pinballi ze znikającymi i pojawiającymi się elementami). A wszystko po to, żeby radocha była jak największa.

PRO PINBALL: TIMESHOCK jest grą, która, kiedy piszę te słowa, zdążyła już podbić serca miłośników bilardów na PC-ty i zgrabnym rzutem wdarła się właśnie na rynek konsol. Zasiadając do gry spodziewałem się produktu dobrego i - przyznam - rzetelnego. Zwłaszcza, że PPT oferuje do gry tylko jeden stół. Jeden stół na całą grę? - pomyślałem - W epoce super-hiper komputerów i konsol? O rany! Toż ten stół musi być niesamowity! Cóż... Nie był. (I zaczęło się.) Ot, taki sobie stół. Jak na wymogi elektronicznych pinballi wręcz jeden z najgorszych jakie widziałem. Rynien nie za dużo, grzybki gdzieś pochowane, połowy blatu wcale nie widać - a za tym i bili, gdy tam zawędruje (czasem zupełnie nie masz pojęcia skąd wyleci). Odpalam więc opcje. Kurka, w coś ci producenci musieli uderzyć - może tu. Pudło. Warte wspomnienia są tylko możliwości zmiany trybu wyświetlania grafiki (ostrzy/rozmyty) i kilka ustawień widoku stołu, z których żadne nie jest zadowalające. Reszta - standard.

Do grafiki w całej grze nie można mieć zastrzeżeń. Ale od razu dodać trzeba, że wiele też wymagać nie można. Bo i od czego? Od pinballa? Najlepiej pomyślany i opracowany element tego programu to muzyka. Tematem całej gry jest wyprawa wehikułem czasu. Tak więc klepiasz kulkę płetwami, zbijasz bonusy, a po wykonaniu kilku zadań czekają nawet dodatki zręcznościowe: polem zabawy staje się wtedy ów wyświetlacz i tam zaczyna się toczyć akcja prostej gry zręcznościowej, aż do skuchy. Po naklepaniu kolejnych dodatków punktowych przyjdzie momentami grać dwiema, trzema i więcej bilami.

Czas już najwyższy rozwiązać konkurs: po co komu ta gra? Bo ani stół wybitny, ani realizacja. I wiecie co? Wymyśliłem. Podpowiedzią były funkcje przycisków L i R na padzie. Otóż przyciśnięcie któregoś z nich symuluje wstrząsanie stołem w różnych kierunkach. Aż taka dokładność?... Łapiecie już? Tak, koleś z IE nie zrobili tym razem elektronicznego pinballa. PP: T jest po prostu symulatorem automatu klubowego. Bez fajerwerków i bzdurek - to zupełnie poważny, sięgający zadymionych papierosami i zalanych piwem tradycji tego sprzętu. I pewnie dałbym więcej punktów, pewnie bym się przekonał do tej gry i pewnie bym wam ją polecił, ale:

- a) NEO> nie jest pismem o pinballach, tylko o grach na konsole - a wobec takiej konkurencji PP T zostaje daleko;
- b) w życiu nie dałbym dwóch baniek za jeden stół;
- c) pytanie powraca jak bumerang - po co komu PPT? Każdy kto miał przyjemność postawić sobie szkło z Napojem na blacie prawdziwego automatu, wrzucić monetę i szarpać przyciski przez kilka minut, ten popuka się w głowę i skoczy z kolegami na miasto. Pewnych rzeczy na konsole i komputery przenieść się nie da. I tyle.

Grabarz

6

Ocena ogólna

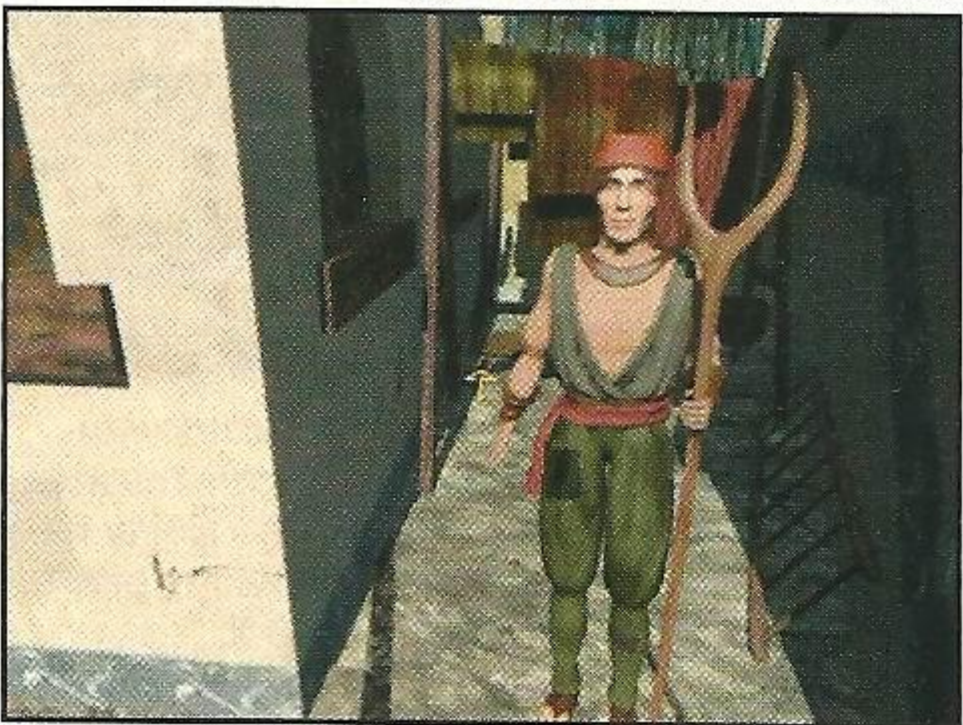
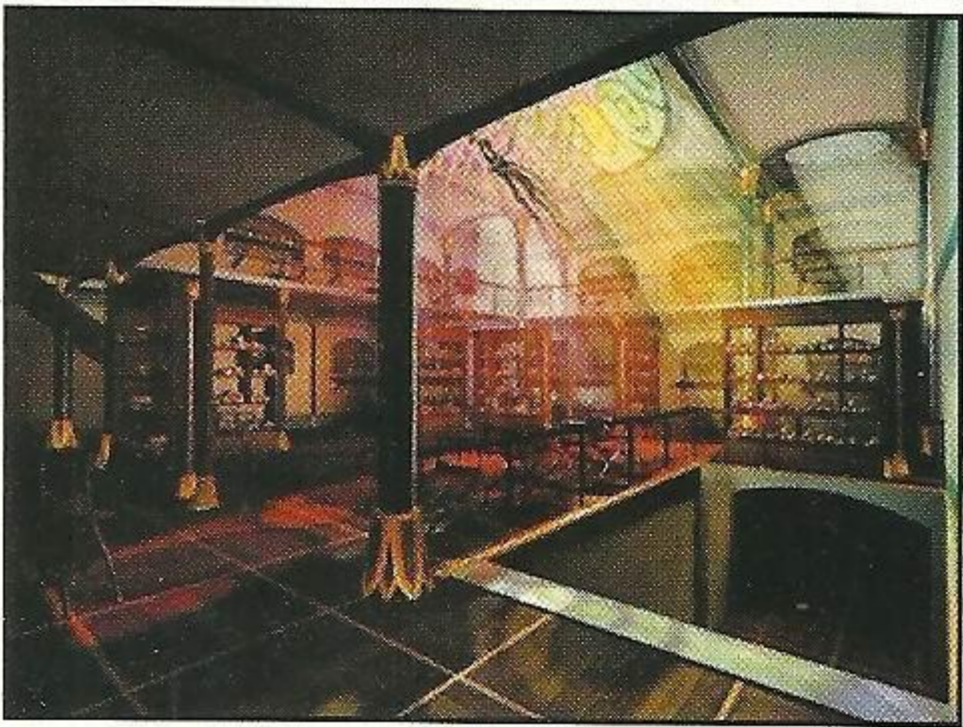
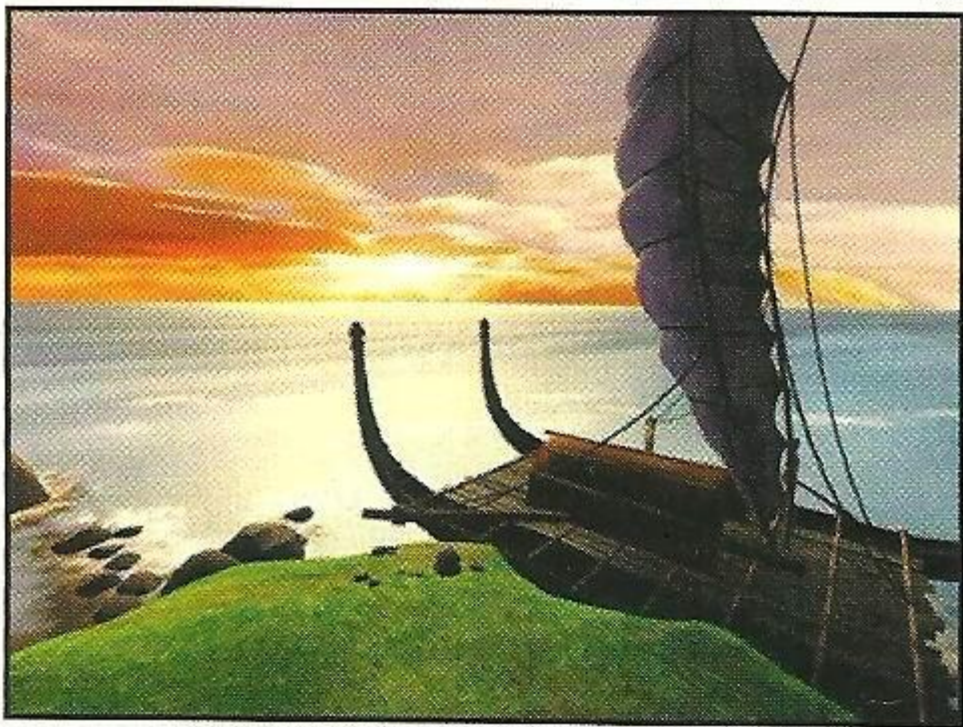
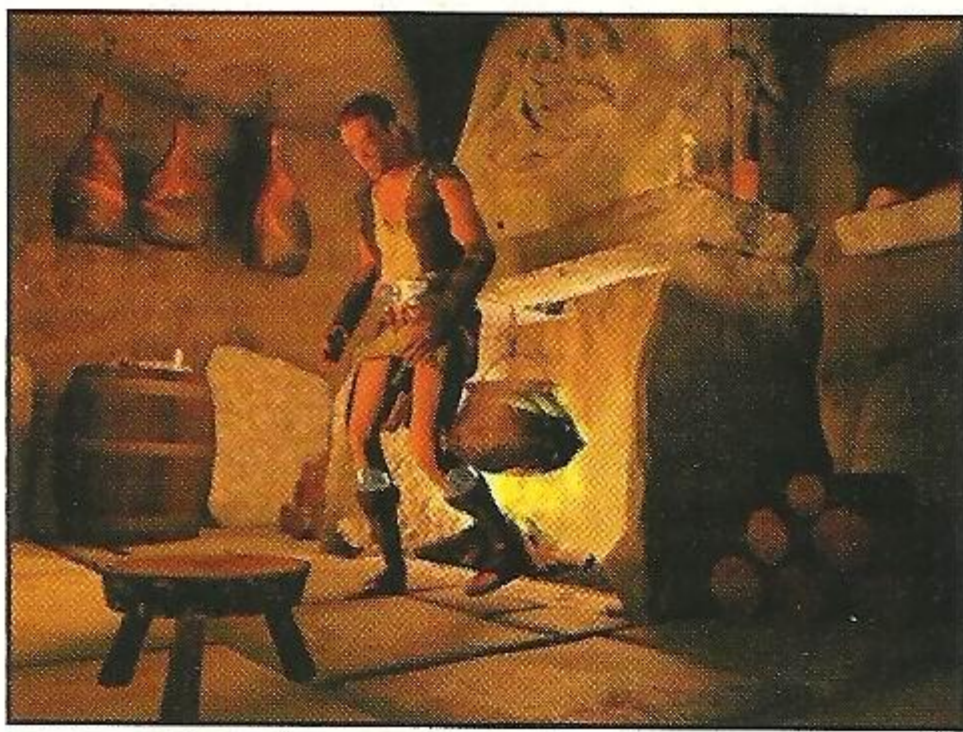
Wydawca	EMPIRE INTERACTIVE
Producent	CUNNING DEVELOPMENT
Termin wydania	Kwiecień 98
Liczba graczy	1
Wykorzystuje	Memory Card
Grafika	★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★☆☆☆☆

To jak nierówna jest firma Cryo najlepiej stwierdzić na podstawie innej, recenzowanej w tym numerze NEO> gry. Na szczęście ambicje Francuzów zwykle sięgają wyżej, niż tylko odsłoniętych ud roznegliżowanej (do granic przyzwoitości) bohaterki PAX CORPUS. I czasem robią coś po prostu natchnionego. Do takich tytułów należy zaliczyć przygodówkę pod królującym nad tą

ATLANTIS The Lost Tales

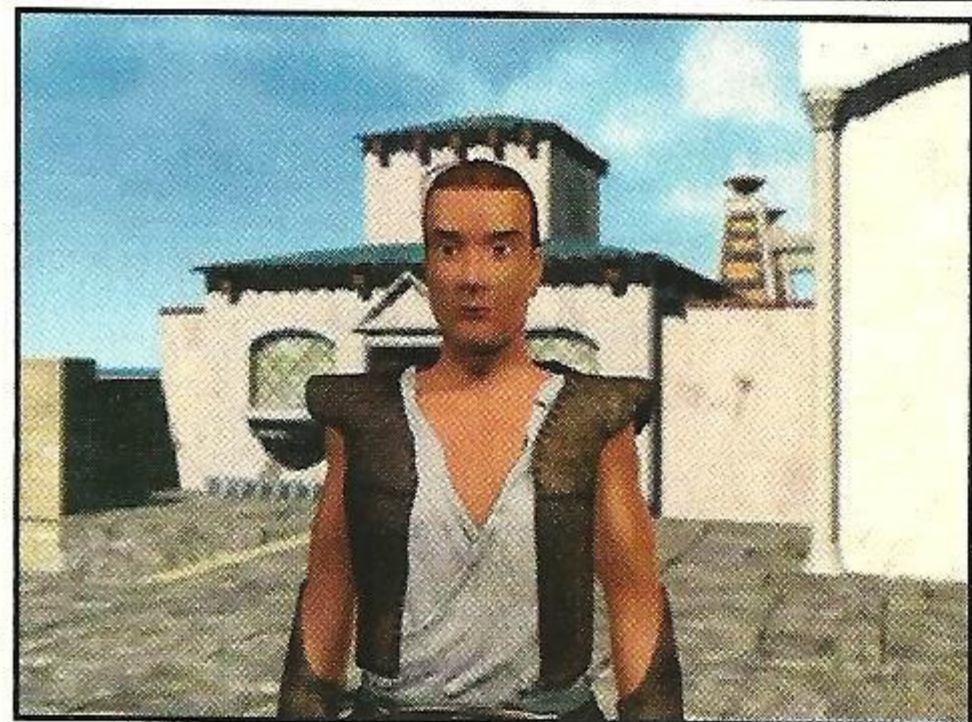
Saturn

RECENZJE



Akcja gry toczy się na pięciu kontynentach, z których każdy ma własne, charakterystyczne dla siebie warunki pogodowe. Dzięki temu przyjdzie spacerować po skąpanych w słońcu pałacowych krużgankach, przebijać przez gęstwinę przepuszczających jedynie pojedyncze promienie drzew lub brnąć po kolana w śniegu. Tyle, że to akurat nie jest niczym nowym – w niejednej grze przychodzi bohaterowi wędrować po różnych krajach i w różnych warunkach pogodowych. Ale w ATLANTIS ma się okazję prawdziwego napawania tym, co dzieje się wokół gracza. Zastosowanie technologii OMNI3D pozwala na zupełnie nieograniczone poruszanie głową i obserwowanie wszystkiego naokoło. W tym również do góry i dołu. Realizm obserwowanego krajobrazu zapiera przy tym dech w piersiach. Do tej pory najbardziej realistycznymi konsolowymi lokacjami jakie widziałem były te z PSX-owego RIVEN. Jednak LOST TALES OF ATLANTIS wizualnie przebija tamten tytuł pod każdym względem. Choćby dlatego, że lokacje nie są aż tak statyczne. No i oprócz tego w LTOA wprowadzone zostały postacie. Niestety, po raz kolejny okazało się, że graficy nie potrafią poradzić sobie z umieszczeniem w grze odpowiednio komponujących się postaci. Są bardzo sztuczne i momentami po prostu brzydkie. Ale nawet one nie potrafią popsuć ogólnego wrażenia – graficznie ATLANTIS jest doskonały. Fabularnie gra nie odstaje już jednak tak bardzo od zwyczajnego nurtu przygodówek. Przynajmniej PeCetowych, bo na Saturna to zbyt wielu jeszcze nie widziałem. Przemieszczanie się między lokacjami, rozmawianie z napotykanymi osobami i rozwiązywanie zagadek logicznych. Jeszcze jedna mała uwaga – poruszanie się jest ograniczone tylko do pewnych lokacji, a przemieszczanie między nimi ilustrowane jest animacjami (w pełni zintegrowanymi – prawie nie widać jest momentu przejścia).

ATLANTIS nie jest grą głupoodporną – niektóre dialogi i czynności mogą prowadzić do niezbyt pożądanego efektów – na przykład śmierci. Zagadki logiczne są dosyć różnorodne i ciekawe. Dla mniej doświadczonych użytkowników konsol mogą stać się ciężkim orzechem do zgrzyzienia. Ale ATLANTIS jest także grą przyjemną. Podczas



przechadzek po zalanym słońcem pałacowym dziedzińcu niemal czuje się ciepło bijące z telewizora. Aż nabiera się ochoty na rozłożenie na rozgrzanych płytach i leniwe wylegiwanie do końca dnia. Inna sprawa, że zgoła odmienne nastroje łapałem w sceneriach, gdzie jak okiem sięgnąć rozpościerało się pole białego puchu. W grze nie mogło zabraknąć kilku cudów techniki o których wytwarzanie podejrzewa się Atlantydy do dziś. Stanowią jednak raczej okrasę dla ładnych animacji niż prawdziwe środki lokomocji do wykorzystania w grze.

Banan

stroną tytułem. Gra opowiada o losach młodego mieszkańca Atlantydy, który przypadkiem wpada na trop spisku, mającego zachwiać panującym w krainie porządkiem. Już na samym początku gry porwana zostaje królowa Rhea, a jej wierny sługa – nasz bohater Seth – wyrusza na jej poszukiwania.

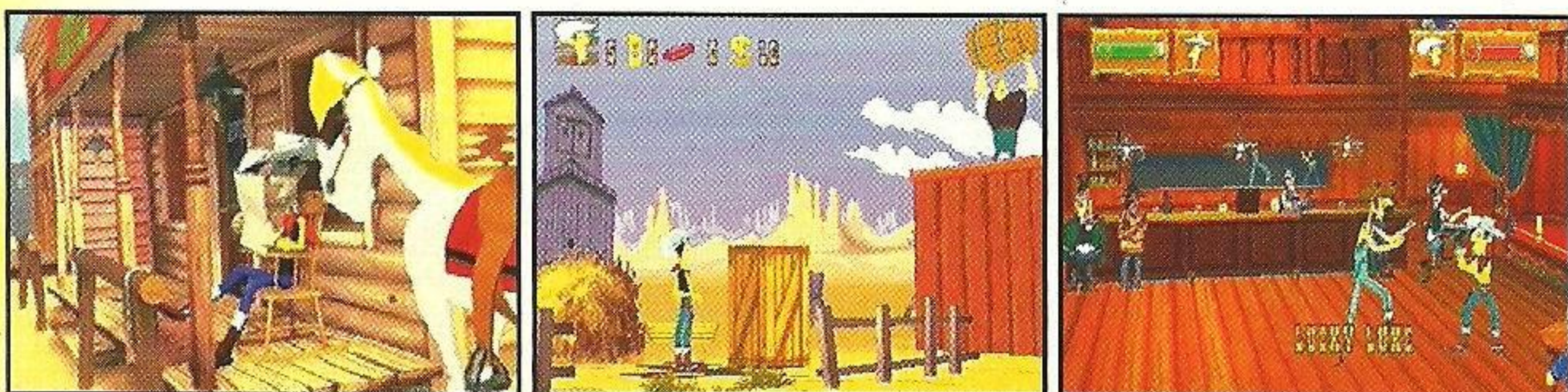
LOST TALES OF ATLANTIS to gra nasączona widmem spisku – bardzo szybko okazuje się, że zaginiony ląd nie był tak idyllicznym, jak wszyscy sobie to wyobrażali. Przynajmniej z punktu widzenia panów z Cryo. Królewski dwór jest opanowany przez dwie frakcje – zwolenników rządów królowej oraz tych, którzy w przyszłości widzą na tronie króla. Fabuła jest jednak tak naprawdę tylko otoczką dla popisów grafików. Bardzo bogaty, barwny świat jaki roztacza się przed graczami stanowi prawdziwą ucztę dla oczu.

8

Ocena ogólna	
Wydawca	SONY
Producent	BITMAP BROTHERS
Termin wydania	Liczba graczy
Marzec 98	1
Wykorzystuje	PSX Mouse
Grafika	★★★★★★★☆☆
Dźwięk	★★★★★★★☆☆
Miodność	★★★★★★★☆☆

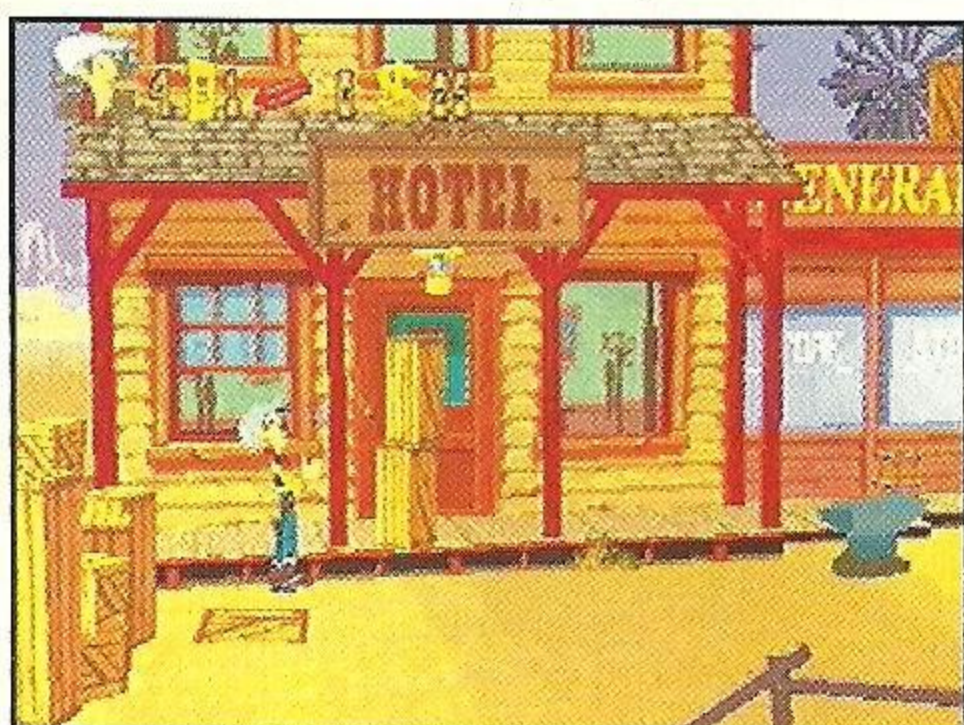
LUCKY LUKE

PlayStation



Cześć! Nazywam się Łukasz. Ludzie mówią na mnie Szczęśliwy Łukasz. Dzień jak co dzień. Wstałem rano, a mój wierny koń przyniósł mi świeżo wydrukowany list gończy o treści gwarantującej bańkę baksów za złapanie braci Daltonów. Co z tego, że łapałem ich już tyle razy, jak oni wciąż uciekają. To nic, że za zgarnięte nagrody mógłbym postawić sobie niezłą hacjendę, ale tu chodzi o zasady. Ja jestem koleś honorowy, jak coś robię, lubię robić to dobrze. A nie jak ci kolesie z Ocean, którzy przyszedli do mnie ostatnio i zaproponowali, że zrobią gierkę z moim udziałem.

Ja głupi sobie pomyślałem, że skoro robią to fachowcy, to gierka będzie spoko i na pewno będę sławny (bo ja lubię być sławny, to takie fajne uczucie). Po tym jak wystąpiłem w serialu animowanym – znali mnie już na całym świecie, ale teraz trzeba iść z duchem czasu. W erze multimediiów i całych tych rzeczy fajniejsze stało się granie na konsoli niż oglądanie teleranka, więc zgodziłem się na grę praktycznie bez honorarium. Ale teraz, gdy zobaczyłem już gotowy produkt, nie jestem zachwycony. Nie wiem, ja się na tym nie znam, umiem jedynie strzelać, bie-



gać, skakać i jeździć na moim wierzchowcu. Ale mówili że nowe gry są trójwymiarowe, ta niby jest, ale wszystko takie jakieś płaskie i surowe. Chodzę jakbym spędził dwa tygodnie w siodle jedząc non-stop fasolę, a strzelam jakby mój colt był dziecięcą zabawką na wodę. Początek jest totalnie beznadziejny, bo ktoś wymyślił żeby strzelać do starych garnków i rykoszetem załatwiać zbirów, a moim celem byłoby jedynie zbieranie szmalu. Dalej jest trochę fajniej, podoba mi się jak gonię na koniu pociąg, ostrzeliwując się z siodła, ale później znowu głupie skakanie po pociągu. Są nawet takie plansze... te... no... bonusowe, gdzie mogą powalić do latających flaszek, ale kto widział żeby Wściekłego Psa załatwiać odbijając patelnię opałowe drewno, przecież to zenujące, ja bym tam od razu z dwurury. Wiem, że się chłopaki starali, ale ja tam lubię dobrą, wartką akcję zakończoną szklaneczką whisky, a ta gierka jest wolna i nudna. No dobra, leć bo Daltonowie znowu na wolności.

Joseph

4

Ocena ogólna	
Wydawca	OCEAN
Producent	OCEAN
Termin wydania	Kwiecień 98
Liczba graczy	1
Wykorzystuje	-
Grafika	★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★☆☆☆☆

AEROGAUGE

Nintendo 64

Mamy więc drugi futurystyczny wyścig, który zaszczylił swą obecnością Nintendo 64. W AERO GAUGE upchnięto cztery podstawowe trasy (plus dwie ukryte), pięć pojazdów oraz cztery tryby rozgrywki (Grand Prix, Time Trial, One Race i Multiplayer). Oczywiście pojazdy różnią się parametrami – jeden ma lepszy promień



skreću, zaś inny przyspieszenie. Od reszty wyścigów przyszłości AERO GAUGE odróżniają dwie cechy. Po pierwsze, pojazd nie jest skrępowany kołami, bądź poduszką powietrzną. Można latać gdzie się chce (oczywiście w obrębie toru) – do góry, do dołu i na boki. W zależności od konstrukcji toru można odczuć spowolnienia (np. nad wodą) i przyspieszenia (nad specjalną, czerwona strefą). I to jest duży plus. Natomiast drugą cechą AERO GAUGE jest brak jakiegokolwiek broni, czy możliwości wysadzenia przeciwnika z siodła. A to już niestety jest minus, bo nic tak nie cieszy, jak możliwość skarcenia przeciwnika.

szybkich wyścigów osadzonych w futurystycznych klimatach. AERO GAUGE będzie musiało wystarczyć do czasu, gdy ukaże się kolejny flagowy produkt Nintendo – nadzorowany przez mistrza Miyamoto megahit F-ZERO X.

Gulash



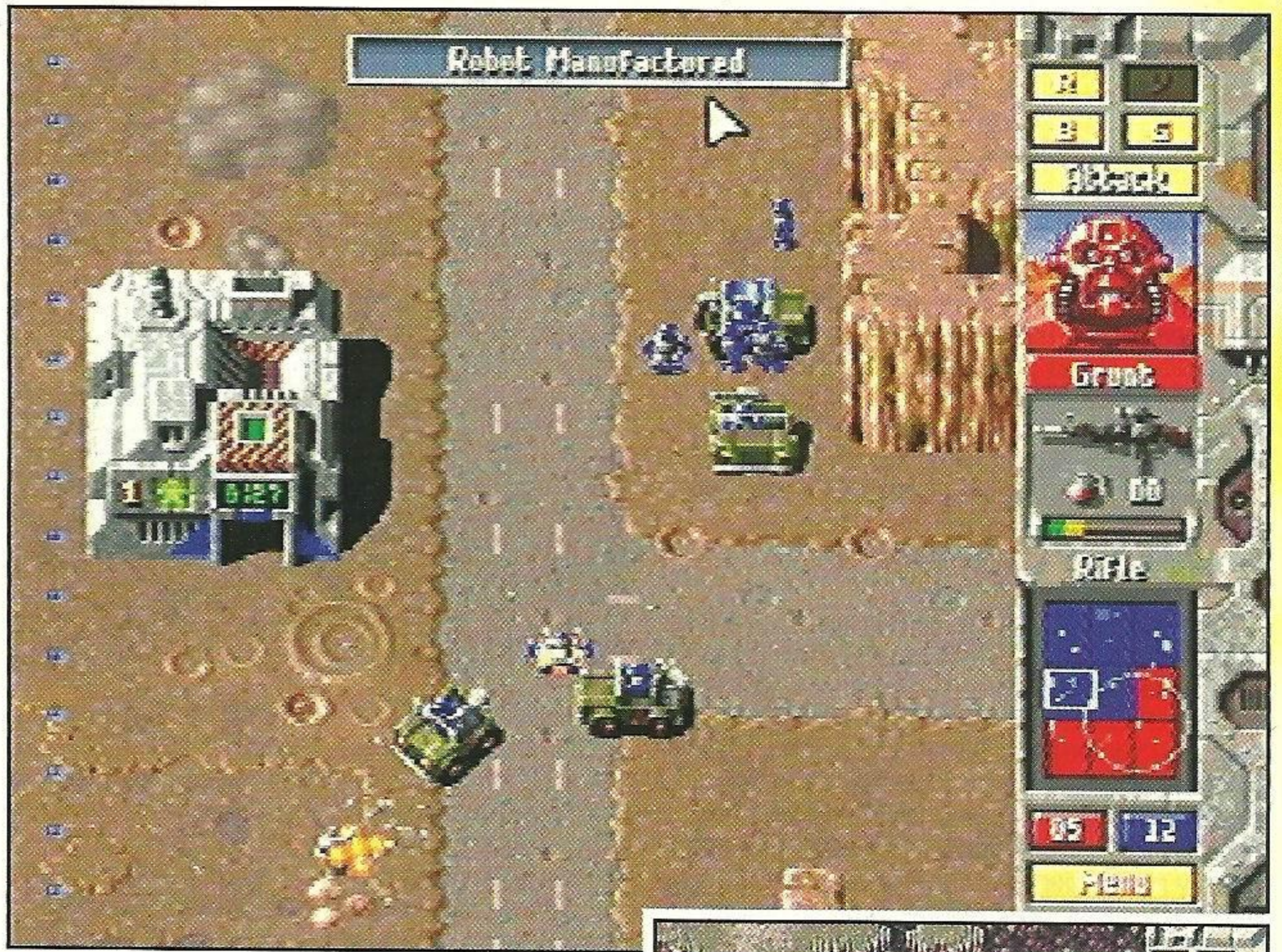
Gra wygląda niezłe (choć tekstur mogłoby być więcej), zaś rusza się niesłychanie żwawo i płynnie, nawet w trybie split-screen dla dwóch graczy. Tradycyjna na N64 mgielka pomaga pozbyć się paskudnego efektu rysowania się nowych płytów planszy, całości zaś przygrywa raczej przeciętna muzyka. W kwestii miodności powiem krótko – EXTREME-G jest lepsze. Brakuje tutaj nieco elementu, który przyciągałby do joypada i nie pozwalał odejść przez długi czas. Ale zdecydowanie AERO GAUGE jest pozycją nie do pogardzenia, zwłaszcza dla fanów

5

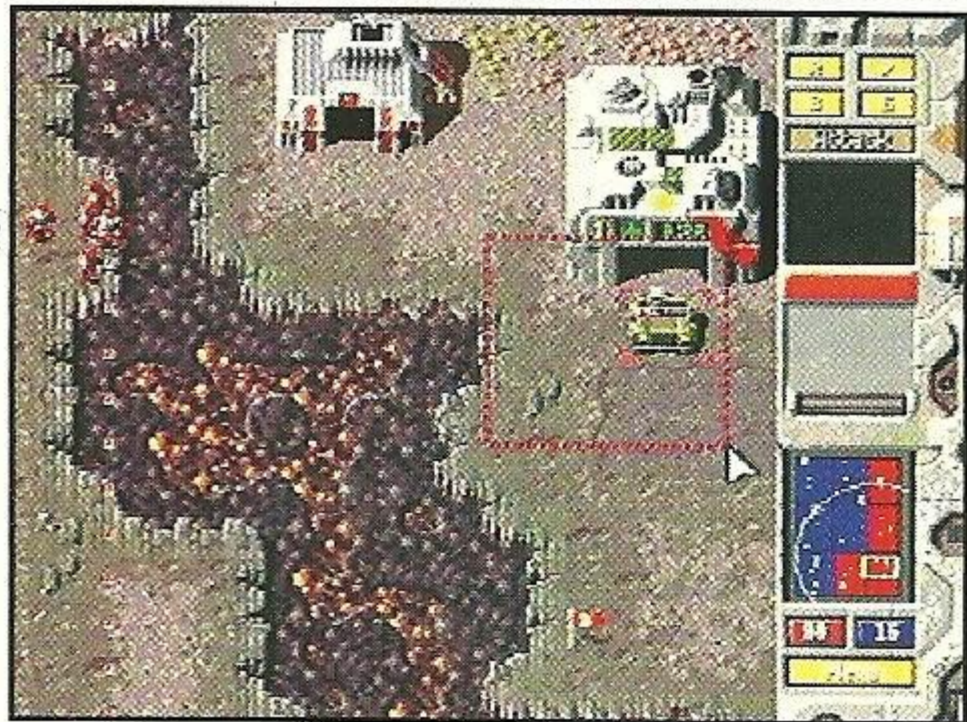
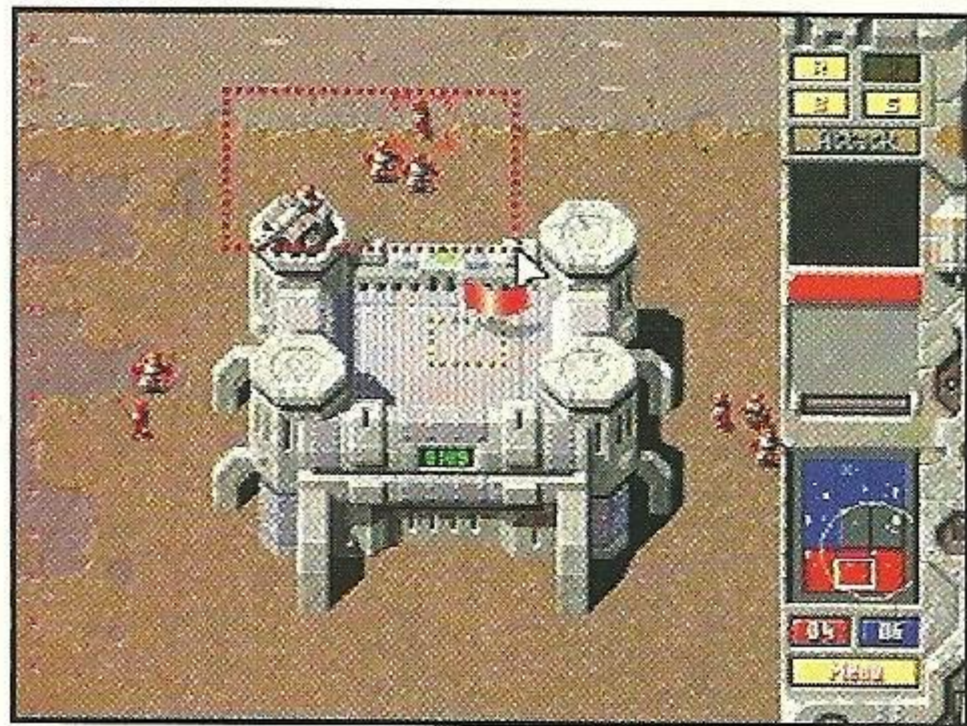
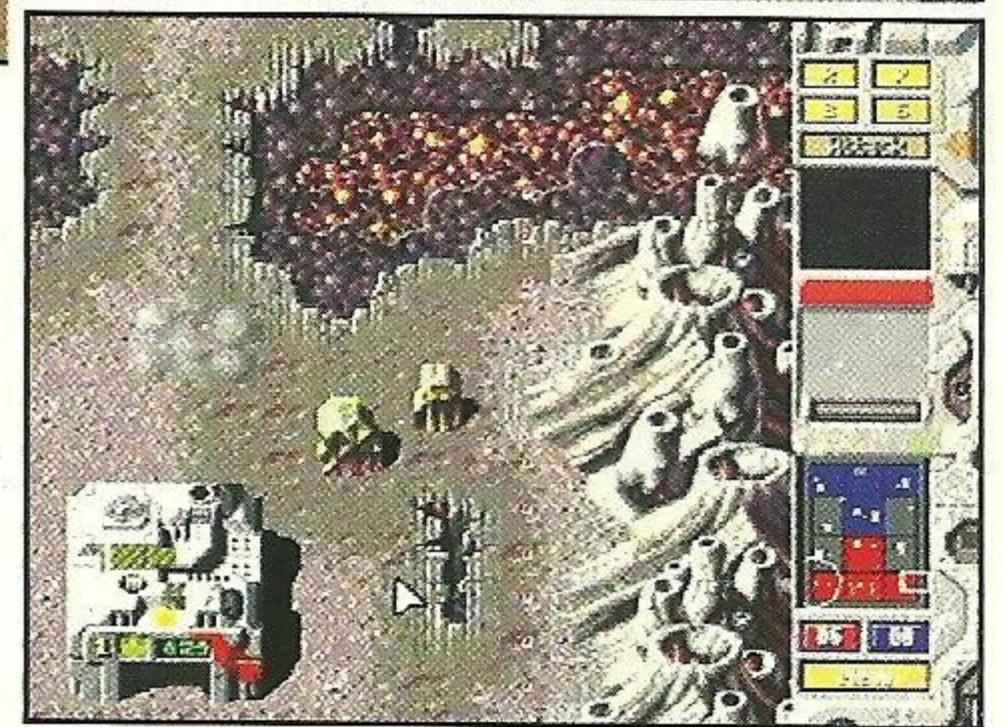
Ocena ogólna	
Wydawca	ASCII
Producent	ASCII
Termin wydania	Kwiecień 98
Liczba graczy	1-2
Wykorzystuje	Controller Pak
Grafika	★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★☆☆☆☆

Zastanawialiście się kiedyś, czy istnieją takie odmiany gier komputerowych, w które dziewczyny mają mniejsze szanse wygrać niż chłopaki? Np. siostra przysysa się do WASZEJ konsoli na długie godziny, bo okazuje się, że zręcznościówki rozwała jedna za drugą. I co tu jej dać, żeby zniechęcić? Są takie gry. Po pierwsze – co chyba wiadomo wszystkim – statystycznie kobiety mają gorzej rozwiniętą wyobraźnię przestrzenną. Proponuję nachalnej siostrze tetrisy – zwłaszcza te 3D. Po drugie – mężczyźni sprawniej dokonują oceny sytuacji, kiedy w grę wchodzi wiele bodźców, a decyzję należy podjąć natychmiast lub w krótkim czasie. Stąd też oni właśnie są świetnymi taktikami w sztabie i na polu bitwy. Kobiety zaś lepsze są od mężczyzn w podejmowaniu decyzji, których skutki odczuwane będą przez jakiś czas, a nawet dopiero po pewnym czasie – będąc powolniejszymi, sięgają za razem nieco dalej w przyszłość. Są one zatem niezastąpione jako księgowy budżetu domowego – co kupić, czy jak tak dalej pójdzie to wystarczy nam do pierwszego, itd. Co dawać im do grania w związku z tą cechą? Otóż, moi drodzy, na ratunek pędzą strategię czasu rzeczywistego (SCR), a gra pod tytułem Z jest wręcz idealnym przykładem działającym na niekorzyść płci przeciwnej i wcale nie wychodzi jej to na dobre. Dlaczego? Dojdziemy za chwilę.

W „Zetce” przyjdzie ci dowodzić armią humanoidalnych robotów, które toczą wojnę z armią identycznie uzbrojonych, lecz inaczej ubarwionych humanoidalnych robotów. W bezsensie założeń autorzy posunęli się jeszcze dalej: do końca nie dowiesz się dlaczego obie armie



walczą. W fabrykach, tobie i przeciwnikowi przyjdzie produkować te same typy żołnierzy, a na taśmach wytwórni sprzętu ciężkiego powstaną te same typy czołgów, raketnic itp. Możesz decydować czy dana manufaktura zajmie się produkcją piechoty czy snajperów – ewentualnie czołgów czy gazików. Im coś lepsze, tym dłużej się produkuje. Maszyny można także odbijać wrogowi, strącając operatora bez uszkodzania sprzętu. Ponadto autorzy „ulepszyli” ogólny standard o jeszcze jeden „mądry” szczegół – cała produkcja jest zupełnie



za darmo. I ta właśnie cecha gry ma ostatecznie rozstrzygnąć o przydatności Z w dołowaniu dziewczyn. Odjęto jeden z ostatnich elementów taktycznych, który można zaplanować na dłużej. A efekt? Gra polega teraz na szybkim zajmowaniu sektorów, szybkim przemieszczaniu jednostek i szybkim rozwalaniu przeciwnika – na koniec jego fort i po levelu. Tak oto ze SCR zrobiono grę zręcznościowo-losową z małą domieszką taktyki.

Dlaczego losową? Ano dlatego, że jeśli nie masz myszy do PSXa, to gra staje się bardzo uciążliwa. Trzeba wszak latać po sektorach, wprowadzając nowe koordynaty dla jednostek i fabryk, a z drugiej strony często zmuszony jesteś dokładnie wskazać, które miejsce ma być bombardowane. Wreszcie przyjdzie ci obserwować posunięcia wroga na jego terenie. Nie zobaczysz istotnego manewru – przegrałeś. A szanse na to duże, bo zbyt dużo czasu marnuje się na celowanie kursorem w wybrane punkty, żeby marnotrawić go jeszcze na eskapady na sektory wroga. A więc mysz wybitnie wskazana. Granie padem standardowym to koszmar i trzeba dużo samozaparcia, żeby przejść całą grę. Ja poratowałem się analogiem i było nieco lepiej, choć i tak często przegrywałem dlatego, że nie zdążyłem na czas dotrzeć kursorem tam, gdzie to sobie w danym momencie upatrzyłem.

Widać jak wół, że gra jest raczej przeciętna. Dopracowano intro, filmy między levelami,

muzykę i część graficzną. Niestety, autorzy wyłożyli się ewidentnie na interfejsie, a co najważniejsze, grze brak jakiegokolwiek sensu taktycznego. I tak oto kolejna rozreklamowana gra okazała się produktem klasy średniej, wciągającym na dwie, trzy godziny i pozostawiającym wiele do życzenia, ze względu na nieporozumienia, które rzucają się w oczy tak nachalnie, że aż wstyd. A smutnym obowiązkiem recenzenta jest rozmyć uśmiech oferującego nam grę producenta szarą chmurką rzeczywistości.

Grabarz

5

Ocena ogólna	
Wydawca	SONY
Producent	BITMAP BROTHERS
Termin wydania	Marzec 98
Wykorzystuje	PSX Mouse
Liczba graczy	1
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miodność	★★★★★☆☆☆☆

FIFA 98

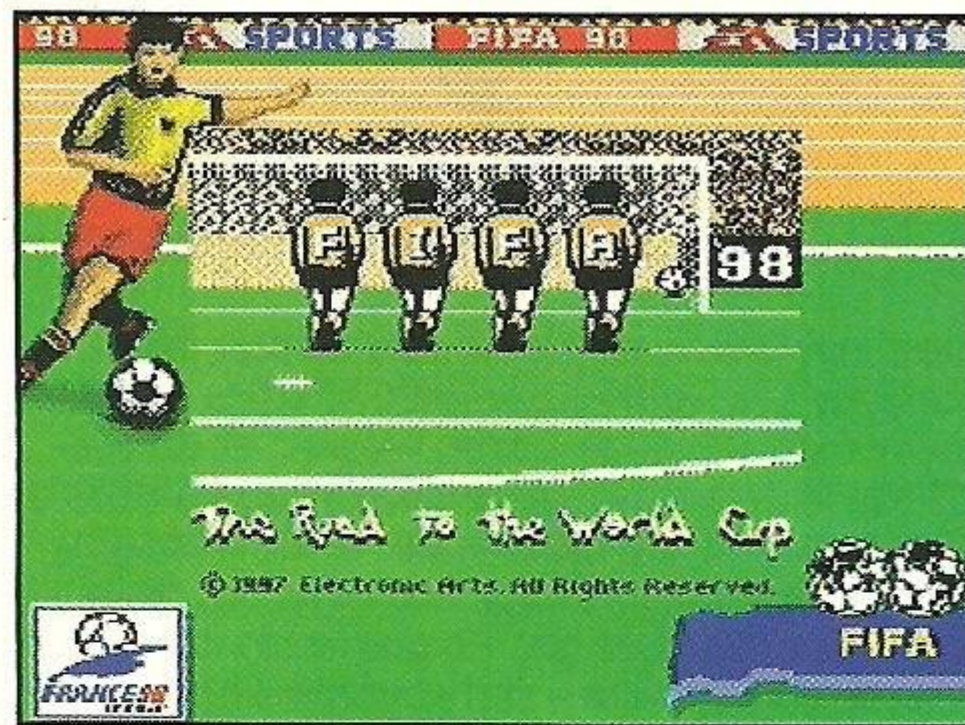
GameBoy

FIFA święci triumfy na każdej platformie do gier, nawet na GameBoy'u. Powodem takiego stanu rzeczy jest olbrzymia miódność produktu i bezkonkurencyjność na „cieklotkryształicznym wyświetlaczu”. Nowa odsłona gały z dopiskiem 98 w tytule nie wnosi nic nowego do gatunku, za wyjątkiem kilku kosmetycznych zmian. Tak więc mamy do dyspozycji szereg rozgrywek ligowych, pucharowych i towarzyskich z mocniej zaakcentowanym turniejem mistrzostw świata, których finał lada dzień odbędzie się we Francji.

Poziom rozgrywki jest całkiem przyzwoity jak na możliwości procesora, lecz nie polecam go pełnym życia i wigoru młodzieńcom ze względu na jego anemiczność. Szczerze powiedziawszy, powinno się sprzedawać FIFA 98 jako super zestaw do domu starców razem z szachami i ciepłymi kapciami. Brzmi to może brutalnie i niegrzecznie, ale taka jest prawda, jak to zwykli mawiać mędrcy rynku gier komputerowych. Szkoda, że mecze nie są udźwiękowione, gdyż przypominają program telewizyjny „W świecie ciszy”. Nagrodą za tę niedogodność mają być animowane wstawki po strzelonych bramkach i pojawiająca

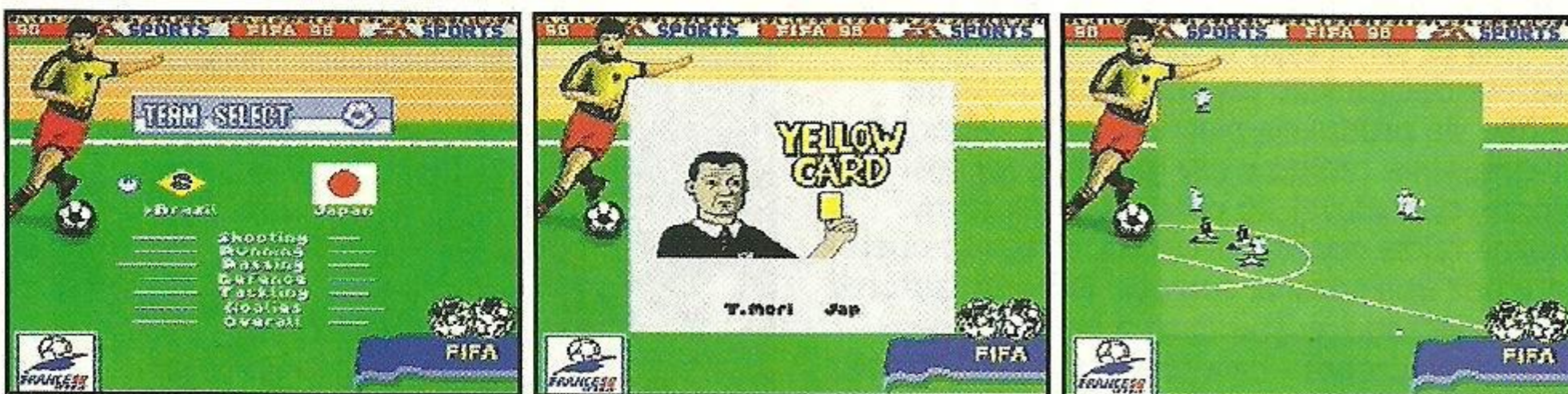


się facjata sędziego wlepiającego kolorowe kartoniki ostrzej grającym piłkarzom. Strategom i znawcom futbolu spodobać się możliwości edycji sposobu gry drużyny i ustawienia na boisku. Sprawdza się to w rzeczywistości, ale rozkoszowanie się tymi walorami zostaje ograniczone poprzez niepraktyczny i przestarzały izometryczny widok placu gry. I na koniec najważniejsza rzecz – ciężko czasem się połapać kto ma piłkę w sytuacjach podbramkowych. Czuć tu



niedorzeczność, bo przed chwilą wspominałem o powolności gry. Wyjaśniam – następuje wrzutka na pole karne pod nogi waleśających się tam emerytów. Wszyscy doskakują do piłki zastaniając ją przerośniętymi nogami (twórcy trochę pomieszały proporcje pewnych części ciała) i klops na jaźwę. Nikt nie wie o co chodzi...

Wicki



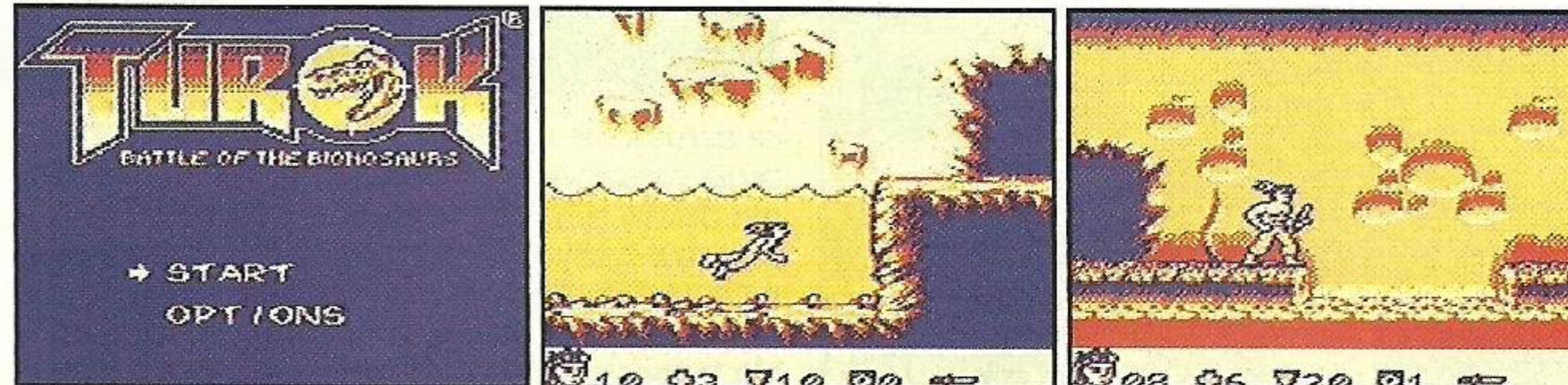
5

Ocena ogólna	
Wydawca	NINTENDO
Producent	EA SPORTS
Termin wydania	Liczba graczy
Kwiecień 98	1
Wykorzystuje	-
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miódność	★★★★★☆☆☆☆

TUROK Battle of the Bionosaurs

GameBoy

TUROK to bardzo ładne indiańskie imię, ale czy wiecie co ono oznacza? Ni mniej ni więcej, tylko tłumok! Tak, tak moi drodzy. To jest prawda. Głównym bohaterem jednej z najlepszych gier na Nintendo 64 jest tłumok i nept jakich mało. Gość ten był takim nieudacznikiem, że w wieku 12 nie potrafił upolować dzidą zwykłej jaszczurki. Na widok myszy dostawał gęziej skórki, a po obejrzeniu wnętrza bizona, gotowało mu się w żołądku. Plemię chciało się go pozbyć, a że był to dobry chłopaczyna, ludziom było go żal. Jak podrośł, rada starszych uradziła, że uda się na samotną męską wyprawę w poszukiwaniu osławionej skrętki Różowej Wargi – najpiękniejszej Indianki, za którą przepadał sam Mine3tou. Wyprawa do



łatwych nie należała, gdyż na młokosa czekał szereg licznych przeszkód i trudności. W końcu nie od dziś wiadomo, że nic nie boli tak jak życie!!!

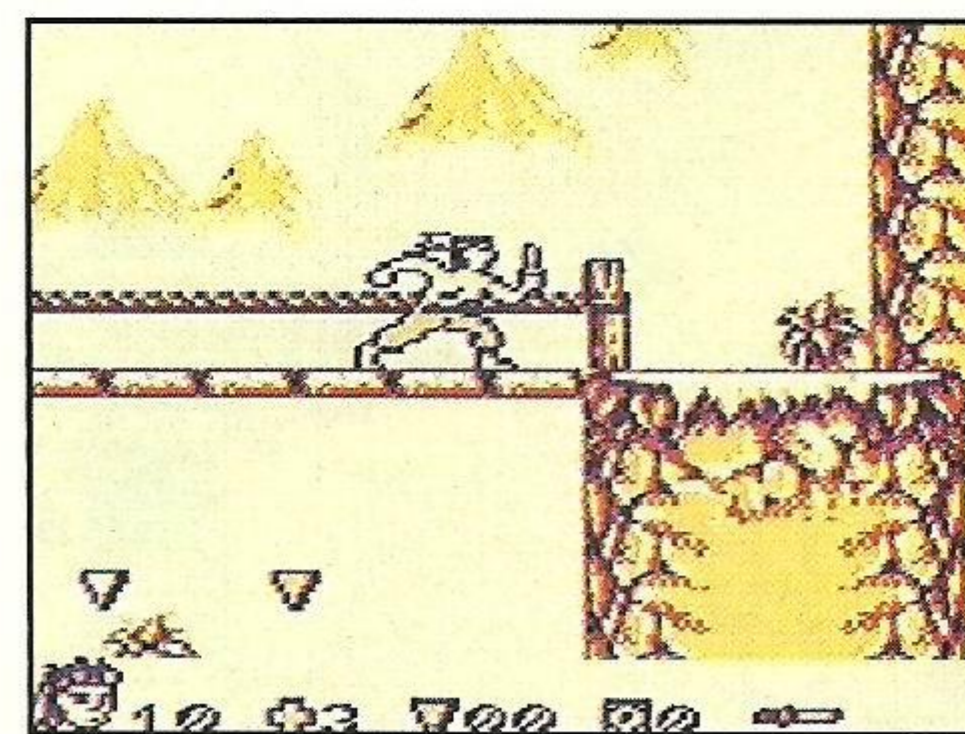
Myli się ten, co myśli, że gra i wyprawa mają coś wspólnego z pierwowzorem na Nintendo 64. Otóż łączy je jedynie tytuł, który ma być wabikiem na łatwowiernego gracza. Ale oto przestrzegam was przed TUROKIEM jak przed stosunkiem bez zabezpieczenia z przygodną panią, ponieważ jest to zwykła platformówka, jakich setki na GameBoy'u. TŁUMOK jedynie skacze, pływa, wspina się, nurkuje i zabija przy pomocy swego osławionego szczyryka. Nie jest to ani piękne, ani radosne, więc nie widzę potrzeby, co by się nad tą grą specjalnie rozczulać. No może, gdyby była to fajna platformówka, uroniłbym choć łzę, a tak klnę się na Croma – nie łap się za tę grę, bo się oszukasz! Byłbym zapomniat. Przecież TŁUMOK mocno miesza i zbiera po drodze dodające mu męskości i animuszu „złote strzały” oraz podnoszące jego potencję ładunki energii (nie te na twarz). To był jeden z nielicznych, jasnych punktów programu. W grze szwankuje uboga grafika i nie

najlepsza animacja, która w DONKEY KONG LAND rozkładała przecież na łopatki. Nie mogę nie zrugać nudnego jak flaki z olejem dźwięku. Szkoda, że z tak fajnego tematu zrobiono przeciętnego platformera. Może użyłem zbyt mocnych i dosadnych określeń, ale ta gra jest mocno przeciętna i w ogóle nie zasługuje na zaszczytne znalezienie się w twojej kolekcji. Chyba, że myślisz inaczej. W końcu pała to pała – raczej (raczej – Ash).

Wicki

5

Ocena ogólna	
Wydawca	NINTENDO
Producent	ACCLAIM
Termin wydania	Liczba graczy
Kwiecień 98	1
Wykorzystuje	-
Grafika	★★★★★☆☆☆☆
Dźwięk	★★★★★☆☆☆☆
Miódność	★★★★★☆☆☆☆





SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH

Wyłączny dystrybutor:

CODA

02-495 Warszawa-Ursus, ul. Słupska 6A, tel. 0-22/66-777-55.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej tel.: 0-60 210 11 22.

Lada dzień GRAN TURISMO ukaże się w wersji PAL. Co to znaczy? Odkładamy wszystkie inne wyścigi, które męczyliśmy do tej pory i zasiadamy do najwspanialszego symulatora jazdy samochodem jaki kiedykolwiek się ukazał. Może to brzmi trochę autokratycznie, ale już po kilku godzinach gry większość z was przyzna mi rację. Zagadek i przeszkód jest wiele, czas więc rozłożyć GT na części pierwsze.

Opracował: Brat

GT szkoła jazdy

GRAN TURISMO™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

PRAWO JAZDY POPROSZE!

Proponuję zacząć od egzaminów licencyjnych. Zostały one tak skonstruowane, aby po zdaniu wszystkich testów można było śmiało brać udział w wyścigach. Pomyślnie przejście przez wszystkie sprawdziany jest trudne, lecz po prostu nie ma innej drogi. Każdy egzamin poprzedzony jest komentarzem i krótką instrukcją. Podany jest także limit czasu, w którym należy się zmieścić, aby pomyślnie ukończyć egzamin. Te limity są z reguły nieprawdziwe i zawyżone. A czasy podane przeze mnie są rzeczywistymi barierami, poniżej których należy zejść. Jeśli uda ci się nie przekroczyć podanego limitu, masz gwarancję, że zaliczyłeś test. Warto także pokusić się o zdobycie kompletu złotych pucharów – nagrody przewidziane przez twórców gry w postaci pięknych aut są bardzo atrakcyjne.

LICENCJA B

License B-1 – Starting and stopping 1

Prosty test na zachętę. Musisz wystartować i zatrzymać się na grubej linii mety. Wykonaj to w ciągu 36 sekund, test przeprowadzany jest na Mazdzie Demio. Toporny samochód, ale na szczęście nie będzie żadnych zakrętów.

License B-2 – Starting and stopping 2

Nadal jest to rozgrzewka. Pozwolono ci usiąść za kierownicą bardzo dobrej maszyny Mitsubishi GTO. Musisz przejechać w ciągu 27 sekund 1000 metrów i zatrzymać się na linii mety.

License B-3 – Basic of cornering 1

Podstawy brania zakrętów. Do pokonania jeden łagodny łuk. Jeśli wypadniesz z trasy zostaniesz zdyskwalifikowany. Ponieważ jedziesz Hondą CR-X Delsol, postaraj się zmieścić w 29 sekundach.

License B-4 – Basic of cornering 2

Przed tobą jeden zakręt – to wszystko. Postaraj się wziąć go jak najłagodniej, to może zagwarantować ci dobrą ocenę. Test przeprowadzany jest na Nissanie Silvia. Twój limit czasowy to 26 sek.

License B-5 – Basic of cornering 3

To samo co w B-4, tylko masz mniej czasu. Siadasz za kierownicą Mitsubishi GTO i na zaliczenie masz 25 sekund.

License B-6 – Basics of multiple cornering 1

Pierwszy trudniejszy test. Przed tobą dwa zakręty układające się w literę „S”. Pamiętaj, dobrze kontrolowany poślizg to klucz do sukcesu. Sprawę trochę utrudnia fakt, że samochód ma napęd na przednie koła. Pojazdem testowym jest Mitsubishi FTO. Limit czasowy to 28 sekund.

License B-7 – Basics of multiple cornering 2

Podobny test do poprzedniego. Tym razem masz mniej czasu, a twój samochód ma napęd na tylną oś. Do twojej dyspozycji jest Nissan Silvia, zmieść się w 27 sekundach.

License B-8 – B class license final test

Czas na końcowy egzamin. Do przejechania masz jedno pełne okrążenie na torze Highspeed Ring. Wykorzystaj wszystko czego się nauczyłeś. Zasiadziesz za kierownicą Mazdy Roadster V Special. Zmieść się w 1 minucie i 22 sekundach.

Jeśli udało ci się ukończyć wszystkie testy z odznaczeniem GOLD PRIZE, otrzymasz samochód Chevrolet Concept Car w kolorze czerwonym (to ten samochód nie do kupienia).

LICENCJA A

License A-1 – Practical cornering 1

Do pokonania pierwszy z trudnych zakrętów. Nie będzie łatwo, postaraj się troszkę przed zakrętem obrócić maszynę, co pozwoli ci wejść z odpowiednią prędkością w zakręt. Jedziesz Toyotą Suprą. Twój limit czasowy to 34 sekundy.

License A-2 – Practical cornering 2

Kolejny trudny zakręt. Technika pokonania go i samochód są takie same jak w A-1. Zmieść się w 26 sekundach.

License A-3 – Practical cornering 3

Rozpędź się na prostej. Następnie jeszcze przed zakrętem obróć maszynę i uważaj, aby nie stracić kontroli. Wykorzystaj walory doskonałej maszyny, jedziesz Mazdą RX-7. Masz na to 44 sekundy.

License A-4 – Handling multiple corners 1

Przed tobą seria zakrętów o przeciętnym stopniu trudności. Staraj się nie zwalniać bez potrzeby. W gruncie rzeczy ten test jest łatwiejszy od poprzednich dwóch. Jedziesz Nissanem Skyline GT-R i na wykonanie zadania masz 39 sekund.

License A-5 – Handling multiple corners 2

Z jak największą prędkością pokonaj kolejne cztery zakręty. Nie objaj się o ściany bo tracisz cenne sekundy ani nie wypadaj z trasy bo cię zdyskwalifikują. Jechać będziesz Hondą Prelude. Zmieść się w czasie 32 sekund.

License A-6 – Handling multiple corners 3

Kolejna partia zakrętów do jak najszybszego pokonania. Jedziesz Toyotą MR2. Twój limit czasowy to 27 sekund.

License A-7 Special techniques

Twoje zadanie polega na jak najszybszym pokonaniu pięciu okrążeń po 100 metrów. Za kierownicą Subaru Impreza nie powinieneś mieć z tym kłopotów pod warunkiem, że wyrobisz się w ciągu 33 sekund.

License A-8 – A class license final test

Bardzo trudny test. Twoje zadanie polega na pokonaniu dwóch ostrych zakrętów i kilku łagodnych. Problem polega na tym, że będziesz jechał szybkim samochodem, więc będzie trudniej z jego kontrolą. Pojazdem testowym jest Toyota Supra RZ, a twój limit to 1 minuta i 8 sekund.

Jeśli ukończyłeś wszystkie egzaminy z odznaczeniem GOLD PRIZE, otrzymasz samochód Toyota TRD 3000GT w kolorze srebrnym.

LICENSE	A LICENSE
 A-Class License Tests	Practical Cornering 1
	Practical Cornering 2
	Practical Cornering 3
	Handling Multiple Corners 1
	Handling Multiple Corners 2
	Handling Multiple Corners 3
	Advanced Techniques
	A-Class License final test
Total time	
Day 265	1.095 MyCar NSX

LICENSE	B LICENSE
 B-Class License Tests	Starting and stopping 1
	Starting and stopping 2
	Basics of cornering 1
	Basics of cornering 2
	Basics of cornering 3
	Basics of multiple cornering 1
	Basics of multiple cornering 2
	B-Class License final test
Total time	
Day 265	1.095 MyCar NSX

LICENSE	INTERNATIONAL A LICENSE
 International A-Class License Tests	High Speed Ring time trial
	SS Route 5 time trial
	Grand Valley time trial
	Deep Forest time trial
	Autumn Ring time trial
	Trial Mountain time trial
	SS Route 11 time trial
	IA-Class License final test
Total time	
Day 265	1.095 MyCar NSX

LICENCJA A International

License IA-1 – High Speed Ring time trial

Do przejechania jedno okrążenie, z wykorzystaniem wszystkich poznanych dotąd technik. Trasa nie jest wymagająca, więc z pewnością dasz sobie radę. Jedziesz TVR Griffith. Zmieść się w ciągu 1 minuty i 7 sekund.

License IA-2 – SS Route 5 time trial

Kolejne pełne okrążenie do przejechania z tym, że tym razem prowadzisz Dodge Vipera. Limit czasu wynosi 1 minutę i 30 sekund.

License IA-3 – Grand Valley time trial

Do przejechania jedno okrążenie na trasie Grand Valley. Jedziesz TVR Griffith i musisz się zmieścić w 2 minutach i 3 sekundach.

License IA-4 – Deep Forest time trial

Do przejechania pełne okrążenie na trasie Deep Forest. Testowy wóz to Dodge Viper, a czas poniżej którego możesz liczyć na pozytywne zdanie testu to 1 minuta i 23 sekundy.

License IA-5 – Autumn Ring time trial

Przed tobą okrążenie na trasie Autumn Ring. Jedziesz TVR Griffith i musisz wyrobić się w ciągu 1 minuty i 24 sekund.

License IA-6 – Trial Mountain time trial

Kolejne okrążenie, tylko tym razem na Trial Mountain. Jedziesz Dodge Viperem. Twój limit czasu to 1 minuta i 33 sekundy.

License IA-7 – SS Route 11 time trial

Przedostatni test. Twoje zadanie polega na pokonaniu okrążenia na SS Route 11 samochodem TVR Griffith w ciągu 2 minut i 11 sekund.

License IA-8 – International A license final test

Teraz musisz zaprezentować wszystko czego się nauczyłeś. Oj, troszkę posiedzisz na tym egzaminie.

Jeśli udało ci się ukończyć wszystkie egzaminy z odznaczeniem GOLD PRIZE, otrzymasz samochód Nissan Nismo 400R w kolorze srebrnym lub złotym.

NAJLEPSI Z NAJLEPSZYCH

Wśród grubo ponad setki doskonałych samochodów występujących w GRAN TURISMO można wyłowić prawdziwe perełki – każda marka ma swoje najlepsze modele. Dlatego wybrałem po dwa najlepsze samochody z każdej firmy. To im poświęć najwięcej uwagi grając w GRAN TURISMO.

NISSAN

NISMO GT-R LM

Duma mechaników Nissana. Rajdowy wóz o dobrym przyspieszeniu i dużej mocy silnika. Napęd na tylne koła gwarantuje łatwość kontrolowania poślizgów. Maszyna jest dosyć ciężka, więc stosunkowo dobrze trzyma się powierzchni. Drogi samochód, wart zainwestowanych wien pieniędzy, choć za tę samą cenę można kupić lepszy.

SKYLINE

GT-R C-spec.

Model trochę zbliżony do wersji sportowej Nismo. Napęd na cztery koła gwarantuje dobre poślizgi. Maszyna jest ciężka, więc da się ją utrzymać na trasie. Wadą jest mała moc silnika, ale rekompensuje to przystępna cena.

MITSUBISHI

GTO LM EDITION

Bardzo dobra maszyna. Gdyby nie TWIN TURBO, byłby to najlepszy samochód w grze. Ma napęd na cztery koła, a więc nie ma problemu z utrzymaniem wozu podczas poślizgu, doskonale przyspieszenie i olbrzymią moc silnika. Z tym wózkiem jesteś prawie niepokonany.

GTO TWIN TURBO

Maszyna, która ma dobre zadatki na stanie się rewelacyjną. Doskonale przyspieszenie i napęd na cztery koła to plusy. Natomiast ma niewielką moc silnika. Samochód jest dosyć tani, więc jest to opłacalna inwestycja, ale trzeba pamiętać mocnym rozbudowaniu tej maszyny. Dopiero wtedy naprawdę zakwitnie stając się najlepszym wózkiem w grze i znacznie podlatywać przy 460 km/h.

TVR

GRIFFITH

Drogi samochód z napędem na tylne koła. Jest stosunkowo lekki i ma niezłą pojemność silnika. Dobra podstawa do rozbudowy.

CERBERA

Także niezła podstawa do rozbudowy. Ma napęd na tylną oś oraz jest ociupinę szybszy i cięższy niż GRIFFITH.



HONDA/ACURA

NSX – R LM GT2

Sportowy model Hondy, maszyna o dużej pojemności silnika oraz niezłym przyspieszeniu. Napęd MR pozwala na łatwe poślizgi, jednak strasznie trudno jest utrzymać samochód na trasie. To jest główną wadą Hondy. Szczerze mówiąc nie polecam.

NSX typ S

Wybudowana jest na bazie silnika F1 Hondy, co gwarantuje niewiarygodne wręcz przyspieszenie (szczególnie po tune'owaniu). Ale niestety, jest tak samo jak ze sportowym modelem – strasznie kiepsko trzyma się nawierzchni. Wymusza to dużo wcześniejsze wchodzenie w zakręt, aby się odpowiednio ustawić. A poza tym ten samochód jest drogi.

TOYOTA

CASTROL SUPRA GT

Sportowy model. Napęd na tylne koła, świetne przyspieszenie (jest leciusiańki) i duża moc silnika to plusy. Doskonała maszyna, która dobrze słucha się kierowcy. Jeżdżąc nią wygrasz wiele wyścigów.

SUPRA RZ

W przeciwieństwie do sportowej wersji Toyoty jest strasznie ciężka. Ma też niestety dosyć skromną moc silnika. Napęd na tylne koła gwarantuje odpowiednią jakość poślizgów. Ale nie skupiałbym się na tym modelu, są lepsze samochody.

SUBARU

IMPREZA RALLY EDITION

To samochód bardzo zbliżony (jeśli nie ten sam) do tego, którym jeździ nasz wspaniały Mr. Hołek. Jest to jedyna maszyna, która może konkurować ze sportową wersją GTO. IMPREZA jest jeszcze lżejsza niż Toyota Castrol, w co naprawdę trudno uwierzyć. Napęd na cztery koła oraz duża moc silnika powodują, że możesz się zaważyć przed wyborem GTO.

IMPREZA WRX type R STI ver.

Bardzo ciekawa propozycja. Napęd na cztery koła, bardzo niska cena i spore możliwości rozbudowy to plusy. Natomiast minusy to ciężar maszyny oraz mała moc silnika. Ale nie ignorujcie tego modelu, warto się zastanowić nad jego kupnem.



MAZDA

RX-7 LM edition

Doskonały samochód. Lekki, z dobrym przyspieszeniem i dużą mocą silnika. Napęd na tylne koła. Mazdę się bardzo dobrze prowadzi – to opłacalny zakup.

Etini RX-7 A-spec

Ten samochód to potencjalnie dobry zakup. Bez tune'owania ma przeciętne parametry, ale zawsze da się zredukować wagę, powiększyć moc silnika oraz dodać trochę stabilności tej maszynie.

DODGE

VIPER GTS

Dosyć drogi samochód, ale ma dobre parametry. Napęd na tylne koła, większa niż przeciętna moc silnika, jest ciężki i trzyma się jezdni. Jest bardzo dobrą podstawą do solidnej rozbudowy. Produkt wart inwestowania.

VIPER RT/10

Parametry ma prawie identyczne jak braciśzek powyżej. Jest tylko niewiele lżejszy. Jeśli kupować, to po to, aby od razu rozbudowywać.

CHEVROLET

CORVETTE '96

Grand Sport

Bardzo drogi samochód, co jest dużym minusem, zważywszy na to, że ma parametry nie wybijające się ponad przeciętną. Napęd ma na tylne koła, a moc silnika średnią. Corvette jest dosyć ciężka, ale w jej przypadku jest to plus. Koniecznie rozbudowywać!

CORVETTE COUPE

Prawie niczym nie różniący się kopia siostry. Ponieważ jest to starszy model, proponowałbym propozycję powyżej – jest bardziej opłacalna.

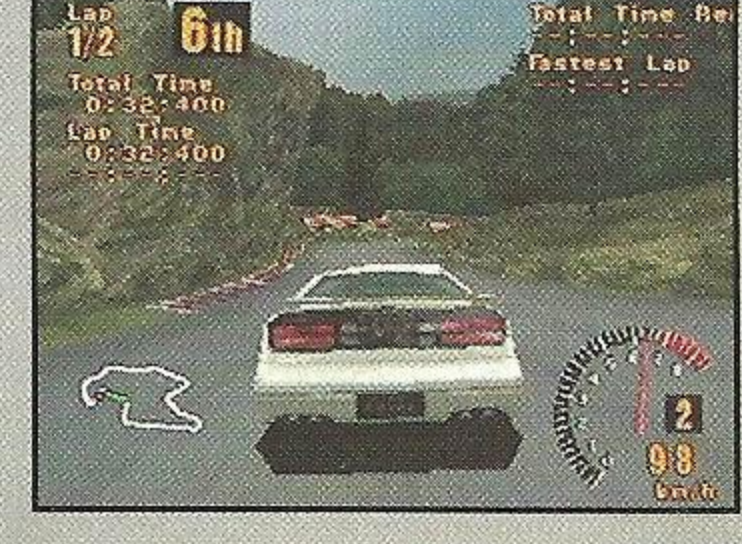
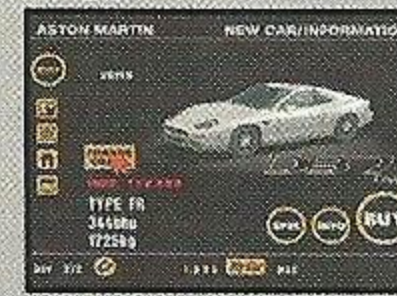
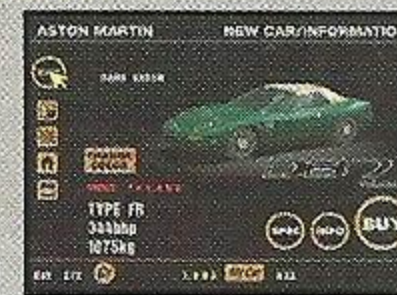
ASTON MARTIN

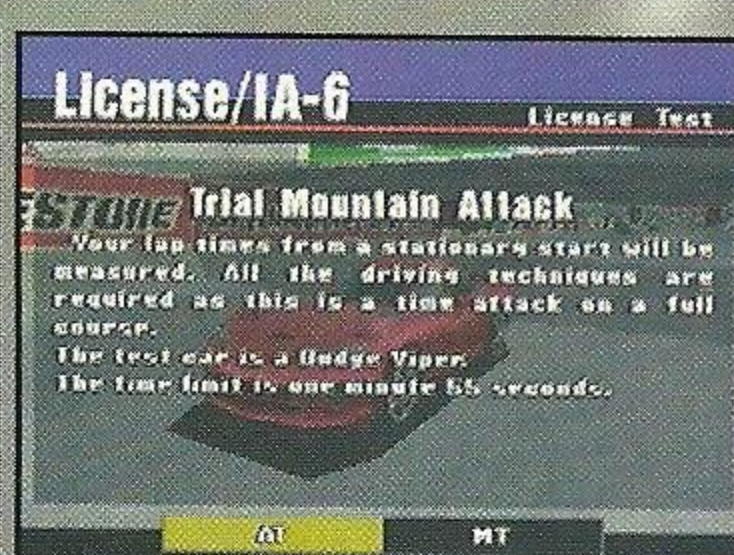
DB 7 VOLANTE

Bardzo ciężki samochód, jeden z najcięższych w grze. Napęd na tylne koła i średnia moc silnika. Jeśli potraktować go jako podstawę do rozbudowy, może się okazać opłacalną inwestycją.

DB 7 COUPE

Trochę starsza wersja VOLANTE. Jest ociupinę lżejszy. Raczej nieopłacalny zakup, zwłaszcza, że między tymi dwoma modelami nie ma jakiejś przepaści cenowej.





CHEĆ SŁAWY I ŻĄDZA PIENIĄDZA CZYLI WSZYSTKO O TURNIEJACH

Nie da się ukryć, że w GRAN TURISMO znajduje się ogromna liczba pucharów, championshipów itp. Każdy z nich wyznacza pewne zasady i reguły, których należy przestrzegać. Jeśli wygrasz na przykład jeden z pucharów, oprócz premii gotówkowej dostajesz bonusowy samochód. Poniżej zamieszczam krótki przewodnik po szlaku sławy GT.

GT LEAGUE

Sunday Cup

Wymaga od startującego licencji klasy B. Na puchar składają się trzy proste wyścigi. Do jazdy polecam któryś z używanych modeli Mazdy lub Toyoty. Po zwycięstwie i zdobyciu pucharu otrzymasz: Mazdę Demio - A spec w kolorze szarym.

Clubman Cup

Wymaga od startującego licencji klasy A. Na puchar składają się trzy wyścigi. Na tę klasę dobry już będzie np. Mitsubishi GTO (jeśli cię na to stać). Po zwycięstwie i zdobyciu nagrody otrzymasz samochód Chevrolet Z28 Camaro 30th Anniversary Edition w kolorze biało-pomarańczowym.

GT Cup

Wymaga od startującego licencji klasy A. Na puchar składają się cztery wyścigi. Są one dosyć trudne, więc tutaj już polecam GTO LM EDITION lub GTO TWIN TURBO. Po zwycięstwie i zdobyciu pucharu otrzymasz Toyota Chaser Limited Edition w kolorze czarnym.

GT World Cup

Wymaga od startującego licencji klasy IA. Na puchar składa się sześć wyścigów, w których biorą udział najlepsi. Najłatwiej będzie wygrać jeżdżąc GTO LM EDITION lub GTO TWIN TURBO z dodatkami. Gdy zdobędziesz puchar, otrzymasz dostęp do nowego menu znajdującego się w sekcji Special Events.

SPECIAL EVENTS

FF Cars

Wymaga od startującego licencji klasy B oraz samochodu z napędem na przednią oś. Na puchar składają się trzy wyścigi. Przeciwnicy są dosyć wymagający, więc z kiepskim samochodem lepiej nie startować. Polecam Hondę Integra type-R, jest to chyba najlepszy wybór. Gdy zdobędziesz puchar, otrzymasz samochody: Hondę CRX EF-8 SiR w kolorach żółtym, czarnym lub purpurowym albo Toyotę Celica SSII Colors w kolorach żółtym, zielonym lub purpurowym.

FR Cars

Wymaga od startującego licencji klasy B oraz samochodu z napędem na tylną oś. Na puchar składają się trzy wyścigi z udziałem dobrych przeciwników. Do tego turnieju polecam Mazdę RX-7 LM Edition. Po zwycięstwie otrzymasz Nissana 'Q's 1800 w kolorach żółtym lub niebieskim, albo Nissana Sil Eighty w kolorze purpurowym, niebieskim lub żółtym.

4WD cars

Wymaga od startującego licencji klasy B oraz samochodu z napędem na cztery koła. Na puchar składają się trzy wyścigi z dobrymi przeciwnikami. Oczywiście najlepszą maszyną będzie GTO LM Edition. Po zwycięstwie otrzymasz Subaru SVX S4 w kolorach purpurowym lub białym, albo Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV w kolorach żółtym, purpurowym lub turkusowym.

Lightweight

Wymaga od startującego licencji klasy B oraz samochodu o masie poniżej 1 tony. Na puchar składają się trzy wyścigi. Do zabawy polecam Mazdę RX-7 LM Edition. Po zwycięstwie otrzymasz Hondę CRX Type R żółtą, czarną, zieloną lub różową, albo Mazdę Eunos w kolorze żółtym, złotym lub niebieskim.

Japan vs US

Wymaga od startującego licencji klasy A oraz samochodu pochodzącego z Japonii lub Stanów Zjednoczonych. Na puchar składa się pięć wyścigów, na trudnych trasach z wymagającymi przeciwnikami. Oczywiście wielce pomocne będzie GTO LM Edition. Po zwycięstwie otrzymasz Mitsubishi FTO Limited Edition czarne lub zielone albo Chevroleta Viper GTS-R w kolorze białym.

Japan vs UK

Wymaga od startującego licencji klasy A oraz samochodu pochodzącego z Japonii lub Anglii. Na puchar składa się pięć wyścigów po trudnych trasach. Najlepiej w takiej sytuacji sprawdzi się GTO LM Edition lub GTO TWIN TURBO. Po zdobyciu pucharu otrzymasz TVR Cerbera Limited Edition w kolorze szarym lub Hondę CRX Limited Edition czerwoną lub czarną.

US vs UK

Wymaga od startującego licencji klasy A oraz samochodu pochodzącego z Wielkiej Brytanii lub ze Stanów Zjednoczonych. Na puchar składa się pięć trudnych wyścigów. W tej sytuacji powinien się sprawdzić Aston Martin DB 7 Volante z dobrymi usprawnieniami. Po zwycięstwie otrzymasz Chevrolet Concept Car żółtego lub purpurowego, albo purpurową lub zieloną Mazdę RX-7 A-Spec Limited Edition.

Mega GT

Wymaga od startującego licencji klasy A. Na puchar składają się trzy wyścigi, w których najważniejsze jest posiadanie jak najszybszego samochodu. Najlepiej sobie z tym poradzi uzbrojony do końca GTO Twin Turbo. Po zwycięstwie otrzymasz Toyotę Soarer 2.5 GT-T VVT-I żółtą lub purpurową, albo Aston Martin DB7 Coupe purpurowy lub biały.

Normal cars

Wymaga od startującego licencji klasy A oraz zwykłego samochodu. Czyli odpadają maszyny typu Special Model lub rasowane poprzez opcje Tune. Na puchar składa się pięć wyścigów. Proponuję pojechać nie uzbrojonym GTO Twin Turbo - to wszechstronny wózek. Po zdobyciu pucharu otrzymasz Toyotę Suprę RZ purpurową lub Imprezę '96 WRX Sti III niebieską lub pomarańczową.

Tuned cars

Wymaga od startującego licencji klasy IA oraz podrasowanego samochodu. Na puchar składa się pięć wyścigów. Do tego turnieju idealny jest GTO Twin Turbo rozszerzony na maxa. Po zwycięstwie otrzymasz Nissana '91 Skyline GT-R czerwonego, żółtego lub niebieskiego albo AE86 Sprinter Trueno GT czerwonego, niebieskiego lub zielonego.

Grand Valley 300

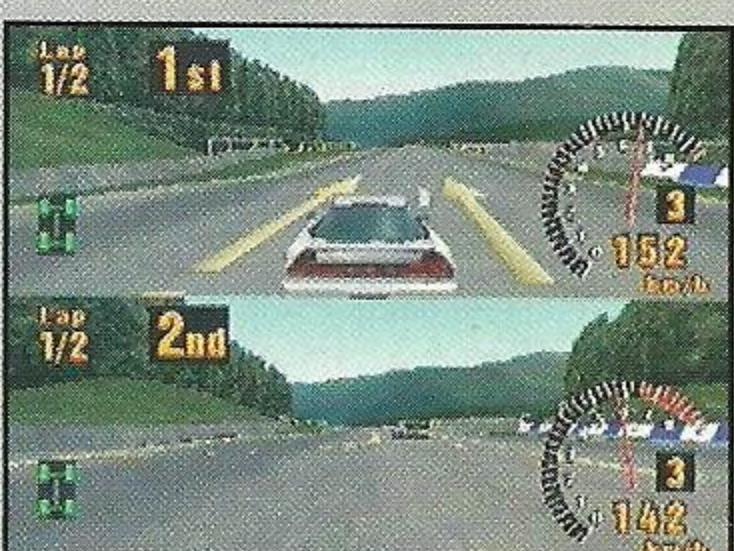
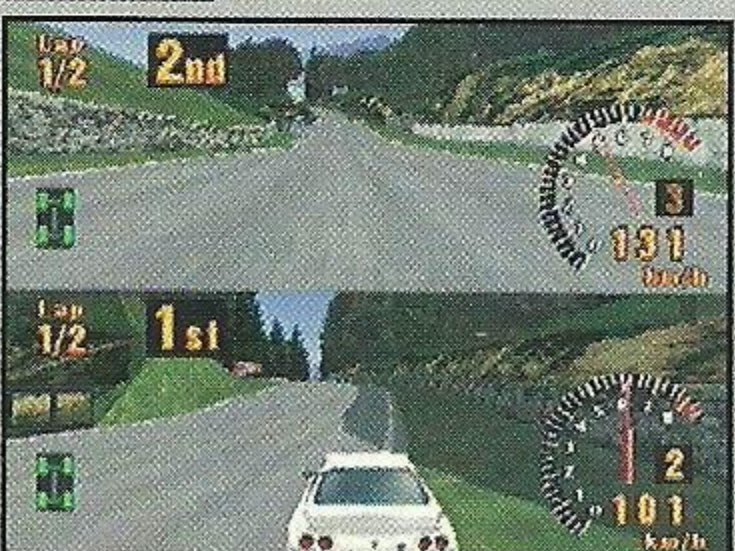
Wymaga od startującego licencji klasy IA. Koszmarny wyścig po trasie Grand Valley na długości 300 km. Jedno okrążenie ma trochę ponad 2 km. Wyobraźcie sobie, ile czasu trwa ten turniej. Proponuję pojechać GT Twin Turbo. Po wygranej dostaniesz Castrol Supra GT czarną, niebiesko-czerwoną lub czerwono-zieloną.

All-night

Wymaga od startującego licencji klasy IA. Zawody odbywają się nocą na specjalnie przygotowanej trasie. Polecam GTO Twin Turbo. Po zwycięstwie otrzymasz Nissana Silvia Limited Edition czerwonego albo jasno zielonego.

All-night 2

Wymaga od startującego licencji klasy IA oraz wyklucza wszystkie specjalne modele. Puchar odbywa się nocą na specjalnie przygotowanej trasie. Polecam GTO Twin Turbo. Po zwycięstwie otrzymasz białego Nissana GT-R Nismo.





Hi-Fi Gaming

Po ukończeniu czterech pucharów GT, otrzymasz w sekcji Special Events dostęp do nowego menu. Teraz możesz pojeździć na trzech trasach, które są ci dobrze znane. Z tą małą różnicą, że rozdzielczość grafiki uległa powiększeniu, zaś framerate skoczył do ok. 60 fps (czyli cudownie). Nie odbyło się to oczywiście bez konsekwencji. Zubożono tło, oraz usunięto wszystkich przeciwników. Należy to potraktować jako kolejną demonstrację możliwości naszej konsoli.

Oprócz GT LEAGUE i SPECIAL EVENTS masz także dostęp do opcji TIME TRIAL, SPOT RACE i MEMORY CARD BATTLE. Pierwsze dwa warianty to pojedyncze wyścigi, na temat których nie trzeba się rozpisywać. Trzecia opcja to tryb multiplayer dla graczy posiadających rozbudowany garaż i pragnących przetestować swoje samochody w bezpośredniej walce.

KIEDY JUŻ MYŚLISZ, ŻE JESTEŚ NAJLEPSZY

Zamieszczam parę molch wyników, spróbujcie je pobić.

Test przyspieszenia na 400 m.:

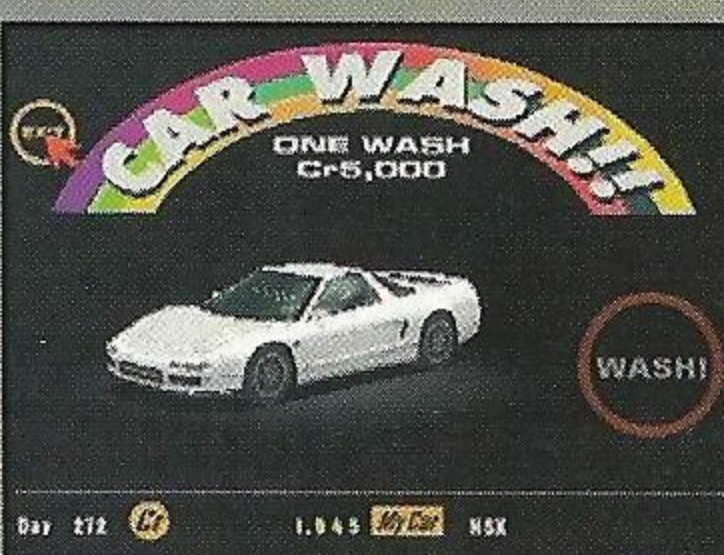
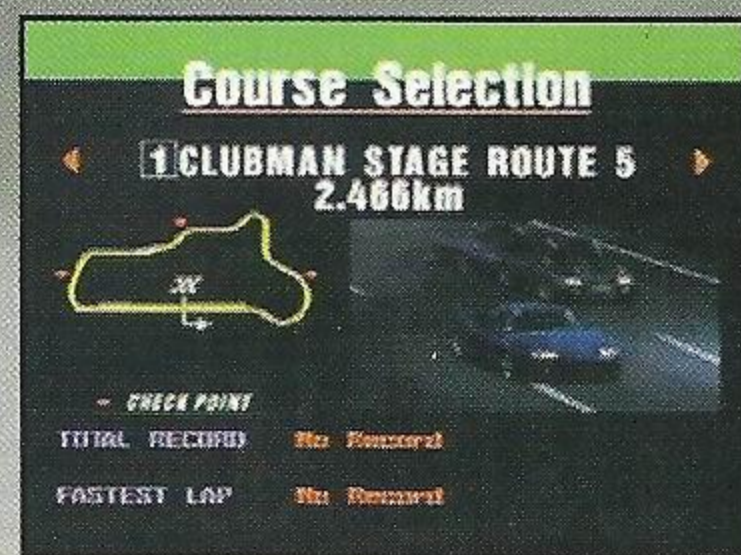
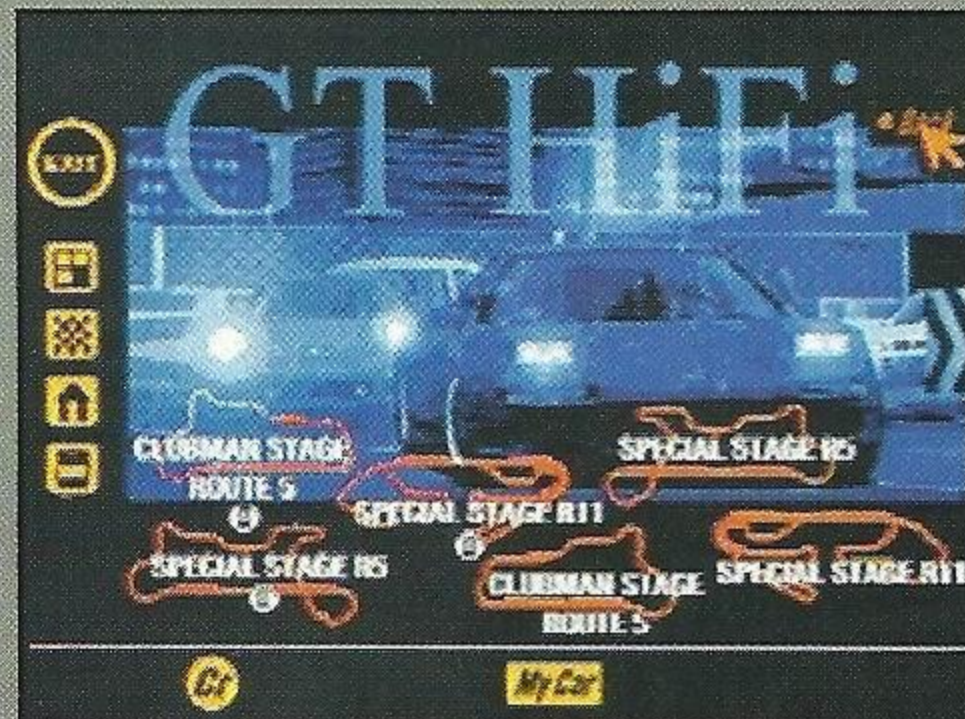
NISSAN SKYLINE R33GT-R V-SPEC	0:08:114
NISSAN R33 GT-R V-SPEC	0:08:688
MITSUBISHI GTO95 MR TWIN TURBO	0:08:699
MITSUBISHI FTO LM Edition	0:09:121
MITSUBISHI FTO LeMans	0:10:010

Test przyspieszenia na 1000 m.:

NISSAN SKYLINE GT-R V-SPEC	0:15:001
NISSAN R33GT-R	0:15:006
MITSUBISHI GTO95 MR TWIN TURBO	0:15:025

Test maksymalnej prędkości:

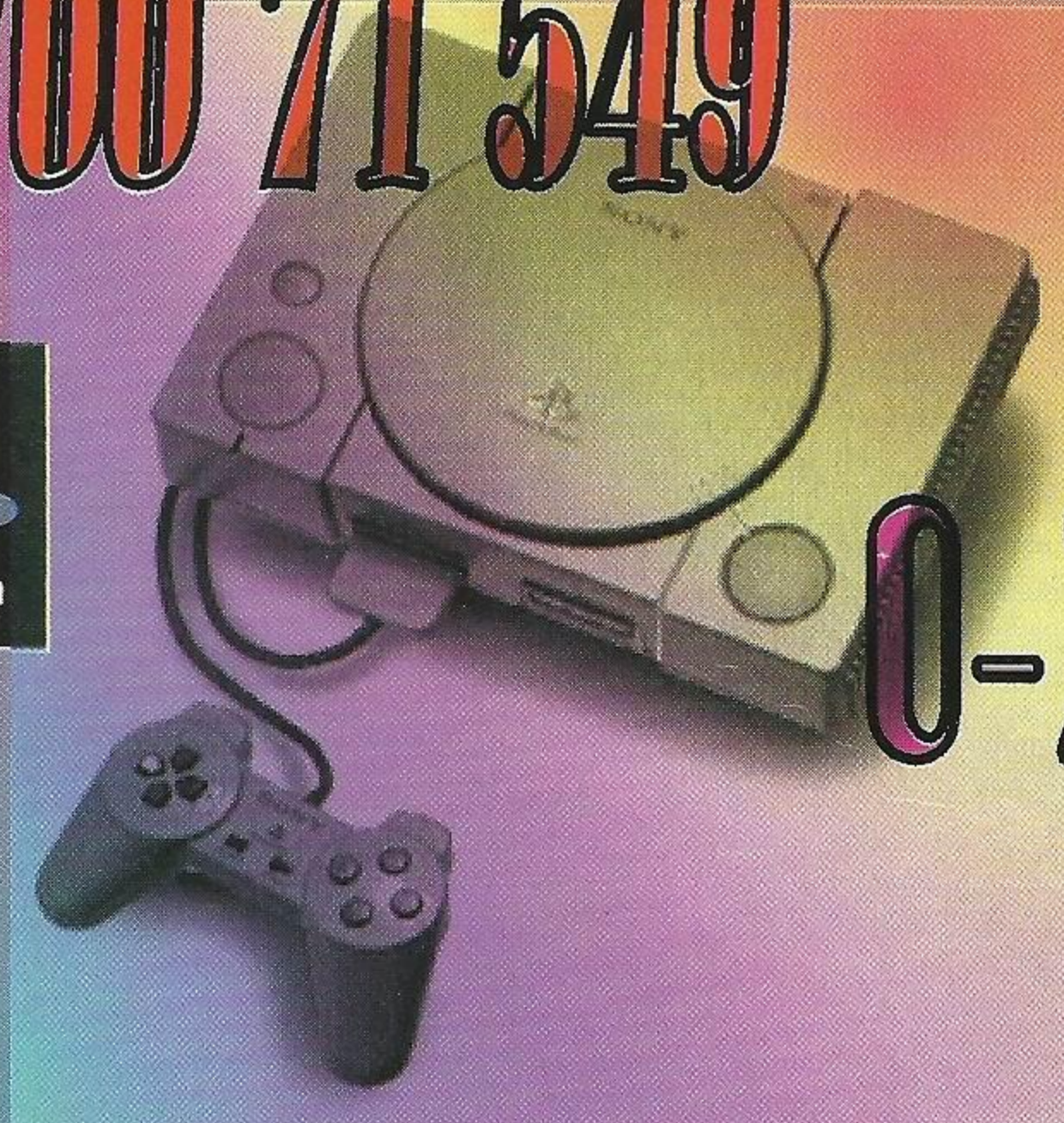
MITSUBISHI GTO92 TWIN TURBO	423 km/h
NISSAN SKYLINE GT-R V-SPEC	405 km/h
NISSAN SKYLINE R33 GT-R (używany)	400 km/h
BLACK CASTROL SUPRA GT	385 km/h
DODGE VIPER GTS-R	364 km/h



ZADZWOŃ

WYGRASZ KONSOLĘ

0-700 71 549



Problemy z grami ?!?

DZWOŃ

0-700 71 294

GEX

ENTER THE GECKO



W gatunku platformówek na PlayStation nieustannie trwa ostra rywalizacja. Sympatyczny Crash nie cieszył się długo tytułem króla. Cóż, takie jest życie. Przychodzą lepsi, a gorsi muszą odsunąć się w cień. GEX – ENTER THE GECKO to nie tylko fantastyczna grafika i porywająca muzyka – to również pełna tajemnic przygoda. Tak na marginesie obejrzyjcie dokładnie zakończenie gry. Ciekaw jestem czy wiecie, kto siedzi na łóżku w pokoju jaszczura. Czekam na propozycje...

ZADANIE

Głównym celem gry jest zebranie wszystkich pilotów (zwanymi Remote). Można je scharakteryzować według ich kolorów:

Czerwone – są niezbędne do ukończenia gry. Na każdym levelu możesz ich zdobyć od 1 do 3, w zależności od scenariusza. Aby dostać się do kolejnych obszarów z nowymi poziomami, trzeba mieć odpowiednią ilość czerwonych remotów. Wszystkich w sumie jest 35 + 4 ukryte. Czasami odnalezienie wszystkich na danym levelu jest dosyć skomplikowane, ale powinien wam pomóc krótki przewodnik zamieszczony poniżej.

Srebrne – dzięki nim otwiera się dostęp do bonusowych leveli. Silver Remote zdobywa się na dwa sposoby. Na każdym podstawowym poziomie są do znalezienia dwa srebrne piloty. Pierwszy można uzyskać po zebraniu odpowiedniej liczby przedmiotów (marchewki, baterie, czaszki, maski, dinozaury itp.) pierwszego rodzaju (30), drugiego (40) i trzeciego (50). Na przykład na pierwszym poziomie jest do znalezienia 30 marchewek, 40 puszek oraz 50 detonatorów. Natomiast drugi pilot jest ukryty i z reguły umieszczony w jakimś trudno dostępnym miejscu. Musisz odnaleźć 28 srebrniaków.

Złote – dają dostęp do sekretnych poziomów. Zdobędziesz je poprzez pozytywne ukończenie bonusowych leveli oraz za załatwienie Bossa. Musisz zdobyć 12 złotych (nie licząc ostatniego szefa).

JASZCZURZY PRYZMAK, CZYLI O MUCH ZJADANIU

Jak każdy szanujący się gad, Gex uwielbia muchy. Do tego stopnia, że niektóre z nich potrafią wywołać w nim przedziwne reakcje. Po rozbiciu telewizora ze znajdującym się w środku owadem, nie musisz go od razu zjadać. Stworzonko będzie latało wokół ciebie aż do momentu kiedy nie stwierdzisz, że nadszedł czas posiłku. Oto rodzaje owadów:

- ZIELONY** – jeden dodatkowy punkt energii
- FIOLETOWY** – dostajesz dodatkowe życie
- NIEBIESKI** – czyni chwilowo nietykalnym
- CZERWONY** – również chwilowa nietykalność

BONUSOWE POZIOMY

Są bardzo ciekawymi przerywnikami i pojawiają się wraz z liczbą zdobytych przez ciebie srebrnych pilotów. Aby ukończyć bonusowe poziomy, musisz w wyznaczonym czasie odnaleźć odpowiednią liczbę przedmiotów (nie obawiaj się utraty życia, na szczęście zadania nie są trudne. Jedyny kłopot może sprawić dotarcie do LIZARD IN A CHINA SHOP. Wejście znajduje się w obszarze za czerwoną bramą. Tam znajdziesz słup, który pomalowany jest w niebiesko-białą szachownicę – jest to lepka ściana. Wdrap się po niej na sam szczyt i po kłopotcie. Oto nazwy wszystkich bonusów: **AZTEC 2 STEP, THURSDAY THE 12TH, IN DRAG NET, THE SPY WHO LOVED HIMSELF, I GOT THE RERUNS, TROUBLE IN URANUS, LIZARD IN A CHINA SHOP, BUGGED OUT, CHIPS AND DIPS.**



SEKRETNE POZIOMY

Są to dodatkowe poziomy dla osób, którym z trudnością przyjdzie rozstać się z Gexem. Droga do nich prowadzi po wewnętrznej stronie pierwszego tuku, pod którym będziesz przechodził (na drodze do białej bramy). Gdy wdrapiasz się na górę, wskocz na platformę. Ostrzegam – te poziomy są bardzo trudne. Na pierwszych dwóch można zdobyć po jednym czerwonym pilocie. Ostatni z sekretnych poziomów ma dwa wyjścia i dlatego opisałem go krótko poniżej.

Oto sekretne poziomy:

- LAVA DABA DOO** (potrzebne 4 złote piloty)
- TEXAS CHAINSAW MANICURE** (potrzebne osiem złotych pilotów)
- MAZED AND CONFUSED** (potrzebne 12 złotych pilotów)

A) Pass the T.V. forest

Zejdź na dół i na pierwszym rozwidleniu skreć w lewo, a na następnym w prawo. Inne drogi prowadzą do przedmiotów, bądź do telewizorów z muchami. Potem musisz wskoczyć po kręcących się antenach satelitarnych na samą górę do wyjścia.

B) Cross the blue beams to Rez tower

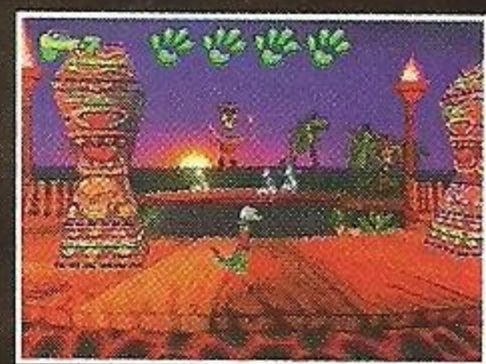
Ponownie zejdź na dół i na kolejnych dwóch rozwidleniach skreć w lewo. Gdy przebędziesz basen z kwasem pójdź drogą w prawo, a dojdiesz do mostów z niebieskiej energii. Po nich dotrzesz do jamy, w kształcie twarzy potwora. Powybijaj mu wszystkie zęby (!) i wejdź do środka.

BOSSOWIE

Żaden dobry platformer nie jest w stanie obejść bez kilku dobrych bossów. W GEX - ETG do zlikwidowania czeka czterech głównych mącieli. Oto krótka strategia na każdego z nich.

GILLIGEX ISLE

Na rozwałkę czeka trzech niedojdowatych szamanów. Co jakiś czas wysyłają w twoją stronę trzy kule. Jedna z nich ma kolor niebieski – to ją właśnie musisz odbić ogonem tak, aby rykoszetem trafiła jednego z szamanów. Wyczyn musisz powtórzyć na każdym z wrogów. Uważaj na wędrujące po ziemi ogniste wstęgi.



MOOSHOO PORK

Jest to zmutowana świnia, która zbytnio nie kocha Gexa. Na tylnej ścianie pomieszczenia znajduje się wajcha, za pomocą której możesz upiec przeciwnika. Problem polega na tym, że prosiak zawsze znajduje się blisko niej. Musisz się do niego zbliżyć i sprowokować go do pogoni za tobą. Teraz tylko należy jako pierwszy dopaść przełącznika i podsmażyć Mooshoo. Akcję należy powtórzyć czterokrotnie. Uważaj na wędrujące po ziemi pasy energii.

GEXZILLA VS. MECHAREZ

W postać Gexzilly wcielasz się ty, drogi graczu. Przed tobą długi pojedynek z Mecharezem. Uszkodzenia zadajesz poprzez trzepnięcie przeciwnika ogonem. Po każdym celnym trafieniu Mecharez wskakuje na budynek i zaczyna cię namierzać. W tym momencie musisz jak najszybciej sprowadzić go na ziemię, bo zostaniesz porażony prądem. Z początku czas, w którym bestia celuje jest długi, ale pod koniec walki musisz już być bardzo szybki. Uważaj na czołgi i helikoptery – one także cię ranią. Z rozbitych czołgów możesz pozyskać zieloną muchę.



CHANNEL Z

To twój ostateczny przeciwnik. Wskocz na platformę i wleć na górę. Rozbij telewizor (ale nie zjadaj muchy – niech lata wokół ciebie). Teleportuj się. Walka będzie składać się z dwóch części. W pierwszej musisz wykorzystać moment, gdy stworzyciel nieudany atak na ciebie trzepnie głową w ścianę. Wtedy uderz go, tym samym lokując go między wiązkami energii. Po trzeciej wpadce potwór zmutuje się. W momencie gdy będzie próbował usmażyć cię laserem, pojawi się słup zielonej energii. Musisz doprowadzić do tego, aby przeciwnik trzykrotnie palnął pięścią w ten słup.



OUT OF TOON

3 wyjścia



■ SURVIVE THE HAUNTED MANSION

To zadanie jest proste. Przedostań się przez cały dom horroru, aż do wyjścia. Uważaj na duchy. Są niegroźne w momencie, kiedy stoisz blisko lampy.

■ SMASH FIVE BLOOD COOLERS

W niektórych pokojach stoją pojemniki z krwią. Musisz je porozbijać.

■ RIDE THE HAUNTED ELEVATOR

Przy pierwszym wyjściu znajduje się winda. Problem w tym, że jest wyłączona. W trzeciej komnacie (licząc od

początku) jest szafa, a raczej jej atrapa. Przesuń ją i włącz zasilanie w windzie. Udaj się teraz do niej i zjedź na dół.

■ SILVER REMOTE

Gdy zjedziesz windą, nie wchodź do wyjścia tylko skieruj się ścieżką po lewej stronie. Gdy zejdziesz do kanałów, na ich końcu odnajdziesz Silver Remote.

■ JUMP TO THE FEETERING ROCK

Ta część jest prosta. Musisz przejść przez trzy krainy oddzielone dziurami. Pod koniec skacząc po skałach dostaniesz się do wyjścia.

■ HUNT THE TWO HUNTERS

Twoim zadaniem jest upolowanie dwóch myśliwych w drugiej krainie. Pamiętaj, że możesz odbijać ogonem wystrzelone przez nich kule. Po pokonaniu ich będziesz mógł wziąć drugiego pilota.

■ WHACK FIVE PURPLE MUSHROOMS

Aby ukończyć tę część, w pierwszej krainie odnajdź i zniszcz pięć grzybów. Uwaga, pierwszy znajduje się zaraz za twoimi plecami na samym początku.

■ SILVER REMOTE

Dostań się na wyższą część wodospadu. Pod skalną ścianą jest mała ścieżka. Przedostaniesz się nią do obszaru, w którym pada śnieg. Po wysuwającej się półce przeskocz na platformę i weź Silver Remote.

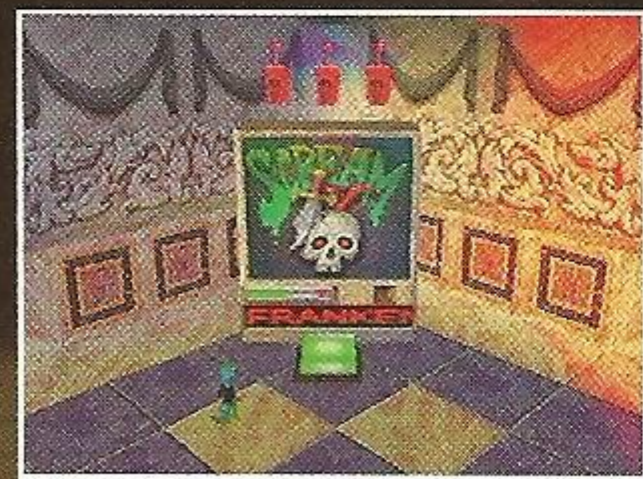
SMELLRAISER

3 wyjścia



FRANKENSTEIN FELD

3 wyjścia



■ SCALE THE BIONIC LAUNCH TOWER

W pierwszej komnacie są dwa wyjścia, wydostań się wyższym i dotrzyj do wieży. Skacząc po platformach dostań się na samą górę. Załatw łazika i weź Red Remote. Podstawą jest umiejętność poruszania się po mostach i odskoczniach, które uaktywnia się zieloną energią. Niestety, jaszczur może być nią naładowany tylko na określony czas.

■ CROSS THE DATA BUS BRIDGES

Z pierwszego pokoju wydostań się

niższym wyjściem. W pomieszczeniu za checkpointem jest kręcąca się w powietrzu platforma. Wskocz na nią. Teraz musisz dobrze wymierzyć i odciąć ją ogonem. Gdy prawidłowo to wykonasz, siła odśrodkowa przeniesie cię na drugą stronę. W następnym pokoju, po mostach dostań się aż do wyjścia.

■ SILVER REMOTE

Udaj się do wieży - jak w pierwszej części. Gdy będziesz na przedostatnim piętrze dobrze się rozejrzyj.

■ RUN THE AXE GAUNTLET

W drugim pomieszczeniu droga się rozwidła. Wejź w zielone drzwi. Udaj się aż do miejsca, w którym podłoga będzie się składać z białych pentagramów. Przejdź po nich i ruszaj na górę.

■ HEAD DOWN THE RAMP

To proste. W drugiej komnacie otwórz drzwi o zabarwieniu czerwonym. Za nimi skacząc po półkach i abażurach dostań się na drugą stronę. Na górną półkę zaprowadzi cię lepka ściana.

■ STICK ACROSS THE CEILING MAZE

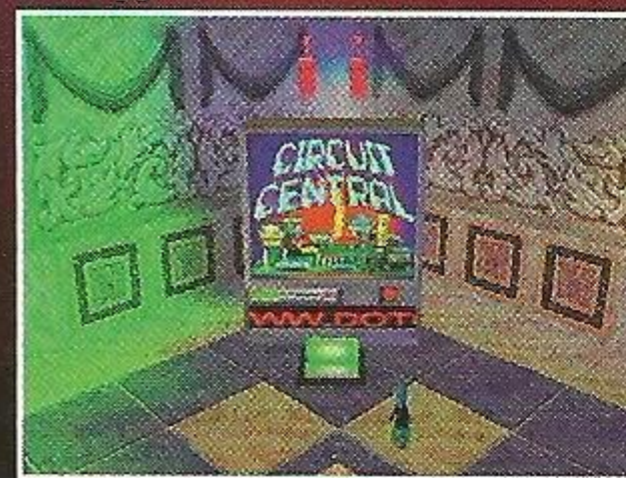
Z drugiego pokoju udaj się przez zielone drzwi. Idź do momentu aż dojdiesz do podłogi w kształcie pentagramów. Nie przechodź nią tylko udaj się w drugą stronę. Dostaniesz się do lepkiej ściany. Powinieneś dość do trzeciego wyjścia.

■ SILVER REMOTE

W drugim pokoju otwórz czerwone drzwi. Za nimi przeskocz na kamienną półkę. Obróć się - zobaczysz dziurę w ścianie w kształcie rombu. Wskocz tam!

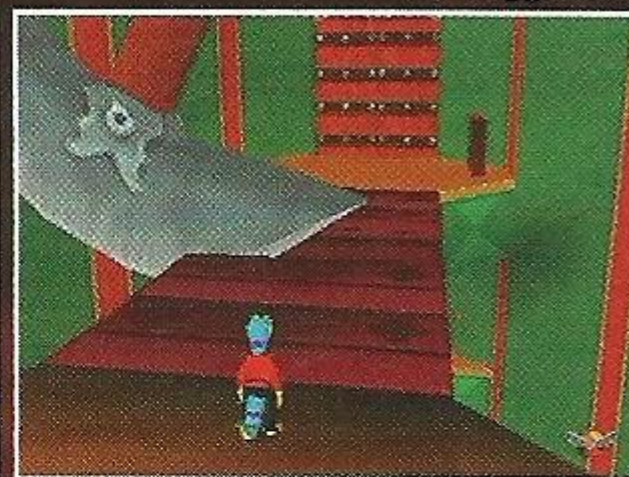
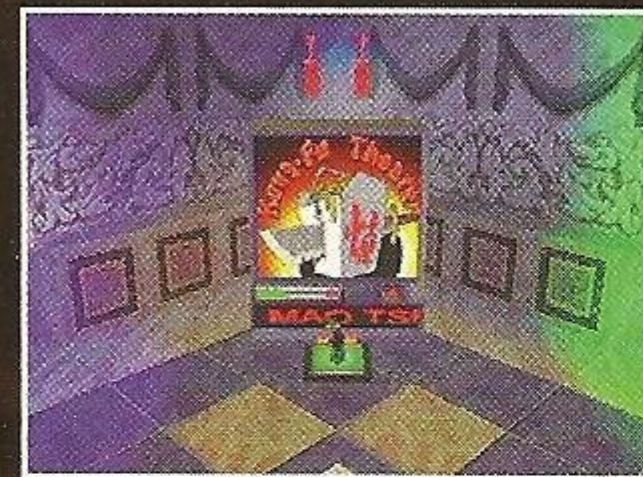
WWW.DOTCOM.COM

2 wyjścia



MAO TSE TONGUE

2 wyjścia



■ RIDE THE ROCKET

Obróć się i skocz na zniszczoną ścieżkę. Zejźdź nią. Po latających platformach przedostań się do rakiety. Po przelocie, unikając laserów wskocz do dziury i podążaj ku wyjściu. Uwaga, są problemy z tlenem więc pośpiech jest wskazany.

■ ENTER THE BATTLE DOME

Rusz przed siebie i wejź po wieży na samą górę. Dalej już nie ma żadnych rozwidleń, idź aż do wyjścia. Aby wziąć

Red Remote, musisz najpierw rozwalić ufoka oraz robota.

■ SILVER REMOTE

Udaj się trasą pierwszego scenariusza. Gdy przeskoczysz latające platformy (miejsce przed rakieta) obróć się - powinieneś zobaczyć mały asteroid, na którym stoi wieża. Rozwal ją, a pojawi się Tie Fighter. Wskocz na niego, a przewiezie cię do sekretnego obszaru, gdzie znajdziesz Silver Remote.

■ DEFEAT THE DEADLY DRAGON

Udaj się w lewo i rozbij szybę. W następnym pokoju uderz w gong, a wyrosną schody. Wędrując dachami uruchomisz przejścia uderzając w chińskie talerze. Gdy dotrzesz do pomieszczenia z armatą, strzel z niej tak, aby trafić w gongi po obu stronach (oczywiście nie naraz). Smoka załatwisz także za pomocą armatki.

■ TRAVERSE THE ROCKING PILLARS

Udaj się w prawo i rozbij szybę. W następnym pomieszczeniu za pomocą lep-

kiej ściany dostań się na most. Teraz unikając ostrzyj dojdź do jego końca. Skocz na wycinek lepkiej ściany w kształcie rombu. Przeniesie cię do następnego pokoju. Droga do sukcesu są gongi.

■ SILVER REMOTE

Udaj się w lewo. W pokoju gdzie obracają się dwa drewniane skrzydła wskocz na półkę z talerzem. Wskocz na niego i wybij się tak, aby dostać się na dach. Rozbij cienkie ścianki, on tam jest.

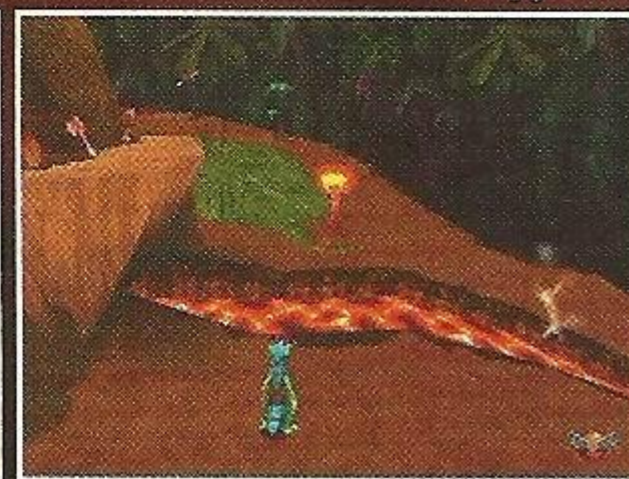
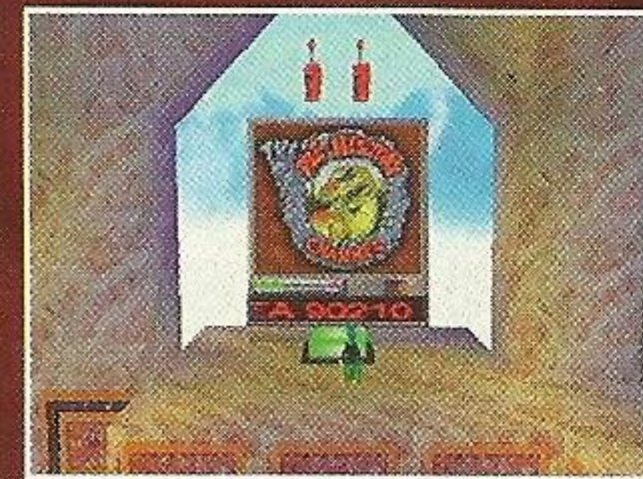
THE UMPIRE STRIKES OUT

2 wyjścia



PANGAEA 90210

2 wyjścia



■ ASSAULT THE LAVA ISLAND

Idź cały czas prosto. Uważaj na pterodaktyle, są bardzo groźne. Możesz je załatwić w momencie, gdy zniżą swój lot. Idąc cały czas ścieżką wokół wulkanu dojdiesz do wyjścia.

■ CLIMB THE VOLCANO

Idź przed siebie aż dojdiesz do dużego wodospadu lawy. Wskocz na górę po półkach i udaj się w lewo. Idąc powinieneś natknąć się na pasmo lepkiej ściany. Wspinaj się w górę

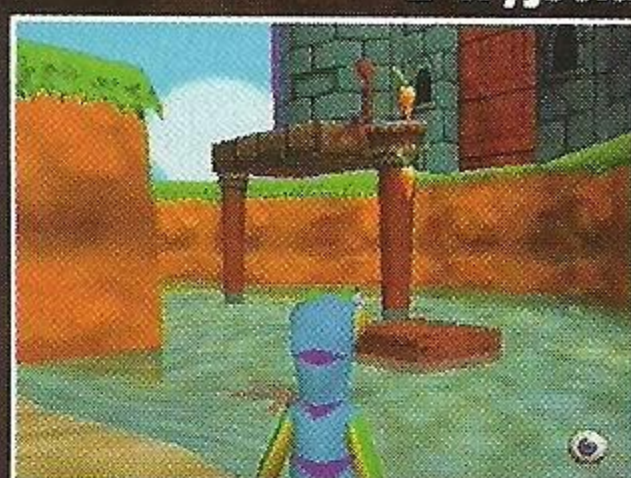
wybierając prawą odnogę. Uważaj na skapującą lawę.

■ SILVER REMOTE

Tak jak w drugim scenariuszu, wdrap się przy wodospadzie na górną półkę. Tylko tym razem wspinając się po lepkiej ścianie wybierz lewą odnogę. Gdy dotrzesz do spadających głazów zeskocz na dół. Weź Silver Remote.

FINE TOONING

2 wyjścia



■ WATCH FOR FALLING LAVA

Idź przed siebie i skręć w najbliższą odnogę w lewo. Teraz czeka cię wycieczka po lepkiej ścianie. Uważaj na spadające krople lawy.

■ DODGE THE STEAM VENTS

Idź prosto aż do momentu, kiedy dojdiesz do pomieszczenia z checkpointem (jest na mostku). Teraz idź przed siebie, a potem po półkach wskocz na samą górę. Uważając na ogniste wyziewy dojdź do wyjścia.

■ BOUNCE UP THE FLOWERS

Z pomieszczenia z checkpointem udaj się w prawo (górne wyjście). Teraz czeka cię niełatwe zadanie. Po kwiatkach musisz dostać się na samą górę. Każdą obsuwę przyplacisz życiem.

■ SILVER REMOTE

Obierz trasę jak w drugim scenariuszu. Na przedostatniej półce obróć się, a powinieneś zobaczyć Silver Remote. Wskocz po niego.

■ CLIMB THE THREE

Idź przed siebie. Przeskocz na drugą stronę i przejdź przez bramę zieleni rozwalając kostki domina. Wspinaj się na górę. Wajchy przesuwają pudła. Na samą górę po stalowych belach, idź prosto (nie wchodź tam, gdzie możesz zarwać po głowie). Na drugą stronę przepaści dostaniesz się po wielkim turlającym się pniu. Wejdź na drzewo i weź pilota.

■ STORM THE CASTLE

Trasa jest taka sama jak w pierwszym

scenariuszu do chwili, gdy wejdiesz po metalowych belach na górną wyspę. Tam uderz ogonem w wajchę, wskocz w kanał wentylacyjny, a potem wsiadaj na statek. Gdy dotrzesz na miejsce, walnij w wajchę aby opuścić zwodzony most. W środku rozbij telewizor z czerwoną muchą i zjedz ją. Następnie podpal lont i przyczep się do rakiety.

■ SILVER REMOTE

Gdy dotrzesz do zamku, obejdź go; na jego tyłach znajdziesz Silver Remote.

THIS OLD CAVE

3 wyjścia



HONEY I SHRUNK THE GECKO

3 wyjścia



■ REACH THE TOP OF THE MORGUE

Z pierwszej komnaty wyjdź górnymi drzwiami. Idź górą aż dojdiesz do pomieszczenia z dwoma Frankie i szafą pośrodku. Tę komnatę nazwijmy umownie „X”. Stąd jedno z wyjść prowadzi do kostnicy, a z niej prosta droga do wyjścia.

■ ASCEND THE GHOST TOWER

Wybierz dolną trasę, w celu lepszego poznania domu. Idź przed siebie, aż znajdziesz się w komnacie, w której jest pełno duchów. Stąd niższe drzwi pro-

wadza do komnaty „X”, a wyższe do drugiego wyjścia. W pomieszczeniu z trumnami powsadzaj je do wnek.

■ SMASH EIGHT BLOOD COOLERS

Do znalezienia jest osiem pojemników z krwią - nie są jakoś perfidnie ukryte.

■ SILVER REMOTE

Za kratami powinieneś ujrzeć Silver Remote. Aby się do niego dostać, przedostań się po stole na drugą stronę i odblokuj kratę. Wystarczy ruszyć drewnianą skrzynię, aby wziąć srebrnego.

■ CHARGE TO THE TOP

Idź do przodu aż dotrzesz do checkpointu. Stąd rozchodzą się drogi do wszystkich trzech wyjść. Teraz udaj się na samą górę do pomieszczenia z dwoma łazikami. Skręć w lewo, a potem skacząc z odskoczni dostań się do wyjścia.

■ FIND THE I/O TOWER

Wydostań się niższym wyjściem i idź przed siebie. Latające platformy możesz odcinać ogonem. Podróżując w ten sposób dostaniesz się do drugiego pilota.

■ CHARGE THE A.C.T. STEPS

I znów z pomieszczenia z checkpointem wydostań się wyższym wyjściem. W miejscu gdzie znajdują się dwa łaziki razem udaj się w prawo.

■ SILVER REMOTE

Z pomieszczenia z dwoma łazikami idź w lewo. Przy samym wyjściu z komnaty odwróć się i podnieś wzrok. Powinieneś zobaczyć lepka ścianę. Dostaniesz się na nią używając odskoczni. Droga prowadzi do sekretnego pokoju

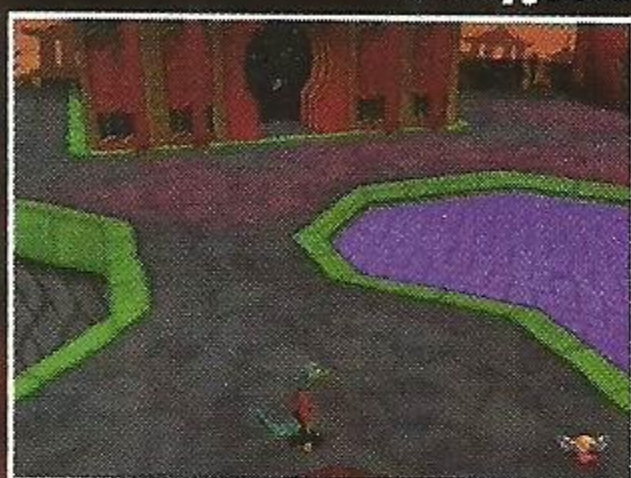
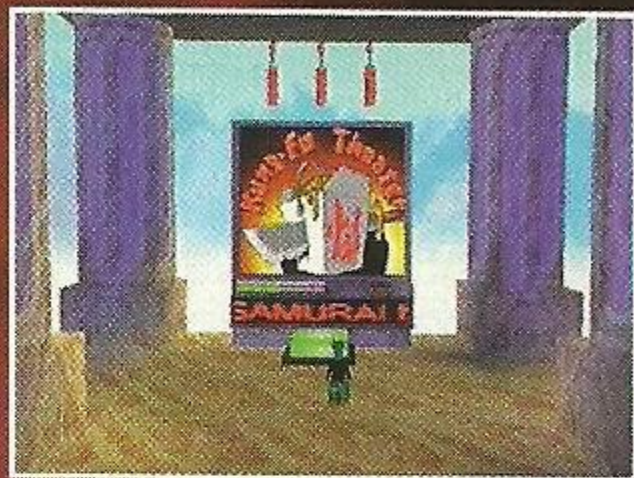
POLTERGEX

3 wyjścia



SAMURAI NIGHT FEVER

3 wyjścia



■ FIND THE ARCHED ASTEROID

Ruszaj przed siebie, aż dojdiesz do gwiazdnej wieży. Nie wchodź na nią tylko zjedź na dół windą. I znowu aby przeżyć musisz wykazać się małą zręcznością.

■ RIDE THE WARP TUBE

Tym razem wejdź na wieżę. Na górze skorzystaj z platformy. Pomieszczenie, w którym się znalazłeś nazwiemy roboczo „Y”. Stąd prowadzą trzy wyjścia. Udaj się na platformę, którą otacza

czerwona smuga i wjedź na górę. Teraz przed siebie, aż do pilota.

■ DESTROY FIVE CRYSTAL POWER CELLS

Musisz zniszczyć pięć kryształów. Pierwszy znajdziesz gdy zjedziesz windą na dół. Drugi jest przy wieży. Kolejne dwa znajdziesz po drugiej stronie bariery w pokoju „Y”. Piąty jest w pomieszczeniu, do którego prowadzi latająca platforma z „Y”. Schowany jest nad kabiną z powietrzem.

■ NAVIGATE THE GREAT SPINNER

Przejdź przez most i ruszaj przed siebie. Czeką cię niezła przeprawa z wirującymi skrzydłami, wojownikami itp. Przy wyjściu uderz w gong.

■ RIDE THE SWINGING PLATFORMS

Cofnij się, aż zauważysz kawałek lepkiej ściany na budynku. Zejdź na dół i uderz w gong. Nowo otwartym przejściem dostaniesz się do drugiego pilota. Przed wyjściem uderz w talerz.

■ CLIMB THE TOWERING TEMPLE

Ten poziom to koszmar. Jeśli uderzyłeś w oba talerze, powinna się teraz otworzyć brama w startowym pomieszczeniu. Przejdź przez nią i wspinaj się na górę.

■ SILVER REMOTE

Obierz trasę jak w pierwszym scenariuszu, aż do momentu gdy dojdiesz do talerza. Teraz podejdź do samej krawędzi (koło dwóch waz) pomieszczenia i spójrz w dół. Powinieneś ujrzeć lepka ścianę. Zejdź po niej i weź Silver Remote.

PAIN IN THE ASTEROIDS

3 wyjścia



NO WEDDING AND A FUNERAL

1 wyjście



■ PENETRATE REZ'S INNER SANCTUM

Makabryczny poziom. Zapewne stracisz tu parę życ. W pomieszczeniach, gdzie wiszą stroboskopy musisz skakać po platformach w odpowiedniej kolejności (prawidłowa pokazana jest w lustrze).

■ SILVER REMOTE

W pokoju, który znajduje się za pierwszym dyskotekowym pomieszczeniem są latające platformy. Gdy będziesz się dostawał na samą górę, rozejrzyj się, w jednej z wnek powinieneś zobaczyć Silver Remote.

STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI

W listach często prosiliście o wydrukowanie ciosów do MASTERS OF TERAS KASI, co też właśnie czynimy. Może dzięki temu ta gra stanie się lepsza... ale jak wiadomo o gustach się nie dyskutuje. Cyfra w nawiasie znajdująca się przy ciosie oznacza liczbę pasków energii na barze mocy potrzebnych do wykonania danej kombinacji. Jeszcze tylko informacje o ukrytych postaciach:

- Darth Vader - trzeba ukończyć grę bez kontynuacji jako Luke Skywalker
- Stromtrooper - trzeba ukończyć grę bez kontynuacji jako Han Solo
- Princess Leia! - trzeba ukończyć grę bez kontynuacji jako Princess Leia
- Jodo Kast - trzeba przebić się przez 10 przeciwników w Survival Mode
- Wielkie głowy - na ekranie wyboru postaci przytrzymać Select do czasu, aż zacznie się walka
- Zmiana stroju - na ekranie wyboru postaci trzeba przytrzymać L1

STORMTROOPER

- Bez broni**
- Right Hook ↵ ↵ ▲
 - Left Hook ↵ ↵ ■
 - Uppercut ↵ ↵ ↵ ↵ ■
 - Force Uppercut (1) ↵ ↵ ↵ ↵ ■
 - Knee ↵ ↵ ●
 - Ax kick ↵ ↵ ✕
- Z bronią**
- Blaster ↵ ↵ ↵ ▲
 - Fire Blaster ↵ ↵ ▲
 - Fire Multiple ↵ ↵ ↵ ▲
 - Power Blaster (1) ↵ ↵ ↵ ▲+■
 - Tracer Stream (4) ↵ ↵ ↵ ▲
 - Rocket Shot (2) ↵ ↵ ▲
 - Hip Toss ▲+✕ (blisko)



HAN SOLO

- Bez broni**
- Ax Kick ↵ ↵ ✕
 - Uppercut ↵ ↵ ↵ ↵ ■
 - Force Uppercut (1) ↵ ↵ ↵ ↵ ■
 - Chain Starter ✕ ▲ ■ ▲ ■
 - Hip Toss ▲+✕ (blisko)
- Z bronią**
- Blaster ↵ ↵ ↵ ▲
 - Power Blaster (1) ↵ ↵ ↵ ▲+■
 - Tracer Stream (4) ↵ ↵ ↵ ▲



CHEWBACCA

- Bez broni**
- Push ↵ + ■
 - 2 Fist Uppercut ■+▲
 - 2 Fist Pound ↵ ■+▲
 - Gorilla Slap ↵ ■+▲
 - Detonator (1) ↵ ↵ ▲
 - Carpet Cleaner ▲+✕ (blisko)
- Z bronią**
- Bowcaster ↵ + ▲
 - Blaster ↵ ↵ ↵ ▲
 - Blaster Up ↵ ↵ ▲
 - Stun Blast (2) ↵ ↵ ▲
 - Energy Storm (2-4) ↵ ↵ ■+▲



BOBA FETT

- Bez broni**
- Right Hook ↵ ▲
 - Left Hook ↵ ↵ ■
 - Double Backhand ↵ ↵ ↵ ▲
 - Detonator (1) ▲ ↵ ↵ ▲
 - Chain Starter ▲ ✕ ■ ■ ▲
 - Hip Toss ▲+✕ (blisko)
 - Psycho Crusher ↵ ↵ ↵ ↵ ▲+■
 - Stun Cable (2) ↵ ↵ ↵ ↵ ▲+■
 - Jetpack Knee ↵ + ✕ (przeciwnik leży)
 - Bounty Seekers ↵ ↵ ↵ ↵ ■
 - Flame Thrower ↵ ↵ ↵ ↵ ■
- Z bronią**
- Jetpack Kick ↵ ↵ ●
 - Blaster ↵ ↵ ↵ ▲
 - Rocket Shot (2) ↵ ↵ ▲



HOAR

- Bez broni**
- 1-2 Kick ■ ▲ ✕
- Z bronią**
- Death Gas (2) ↵ ↵ ↵ ↵ ●
 - Tusken Fury ↵ ↵ ↵ ●●
 - Chain Starter ● ✕ ✕ ● ■
 - Grab and Knee ▲+✕ (blisko)
 - Dervish Spin ↵ ↵ ↵ ▲ ● ✕ ■ ▲ ● ✕
 - Banshee Spin (4) ↵ ↵ ↵ ▲ ● ✕ ■ ▲ ● ✕



THOK

- Bez broni**
- Head Butt ■ + ▲
- Z bronią**
- Spin Chop ↵ ↵ ■
 - Burning Spin (1) ↵ ↵ ↵ ■
 - Jump Chop ↵ ↵ ▲
 - Axe Uppercut ↵ ↵ ↵ ↵ ▲
 - Burning Axe (1) ↵ ↵ ↵ ↵ ▲
 - Fire Wheel (1) ↵ ↵ ↵ ✕
 - Gam_Growth (1-4) ↵ ↵ ↵ ▲
 - Gam_Flame ↵ ↵ ↵ ▲ (po Growth)
 - Chain Starter ● ■ ▲ ■ ●
 - Back Breaker ▲+✕ (blisko)



DARTH VADER

- Bez broni**
- Backhand ↵ ↵ ▲
 - Big knee ↵ ↵ ●
 - Darkside (1-4) ↵ ↵ ↵ ↵ ▲
- Z bronią**
- Darkside Upper (1) ↵ ↵ ●
 - Darkside Slash (1) ▲+■
 - Sith Strike ↵ ↵ ●
 - Saber Upper ↵ ↵ ●
 - Vader Strike ↵ ↵ ●
 - Darth Spin ↵ ↵ ●
 - Saber Frenzy ↵ ↵ ↵ ↵ ●
 - Darkside Saber (1) ↵ ↵ ↵ ↵ ●
 - Lunge Strike ↵ ↵ ▲
 - Other End ↵ ↵ ▲
 - Darkside Choke ▲+✕ (blisko)



LUKE SKYWALKER

- Bez broni**
- Sweep Sidestep ↵ ↵ ■
 - Jedi Precision ↵ ↵ ↵ ●●●
 - Grab and Knee ▲+✕ (blisko)
- Z bronią**
- Saber Sweep ↵ ↵ ■
 - Figure 8 ↵ ■+▲
 - Darkside Upper (1) ↵ ↵ ●
 - Darkside Slash (1) ▲+■
 - Force Thrust (1) ↵ ↵ ▲
 - Saber Uppercut ↵ ↵ ↵ ↵ ●
 - Force Saber (1) ↵ ↵ ↵ ↵ ●
 - Flying Saber (2-4) ↵ ↵ ↵ ↵ ▲
 - Chain Starter ● ■ ✕ ■



ARDEN LYN

- Bez broni**
- Flip Kick ✕ + ●
 - Cartwheel Kick ✕ + ●●
 - Double Kick ↵ ↵ ●
 - Scissor Leg ▲+✕
- Z bronią**
- Sonic Blast (1-3) ↵ ↵ ▲
 - Sonic Sphere (1-3) ↵ ↵ ▲
 - Sonic Shock (4) ↵ ↵ ▲
 - Chain Starter ↵ ↵ ●▲●▲



PRINCESS LEIA

- Bez broni**
- Flip Kick ↵ ↵ ✕
 - Double Kick ●●
 - Detonator (1) ↵ ↵ ▲
 - Stun detonator (2) ↵ ↵ ▲
 - Training Droid (4) ↵ ↵ ↵ ▲
 - Grab and knee ▲+✕ (blisko)
- Z bronią**
- Staff Backhand ↵ ●
 - Chain starter ● ■ ✕ ✕ ●



Wygraj
konsole komputer
któraś z wielu
innych nagród
mało gadania
dużo do
wygrania !!!



niedługo
lato - wakacje
i mnóstwo
wolnego czasu,
milutko będzie
siedzieć przy
nowym sprzęcie
albo gierce od
rana do wieczora

odpowiedz na najprostrze
pytania „na świecie”
(z dziedziny gier)

zadzwoń i wygraj

0 700 71 530

FIGHTERS DESTINY

Ciosów znajdujących się w kategorii Special trzeba się najpierw nauczyć - w tym celu należy przejść zawodnikiem cały tryb Vs Com.

Wyzwij mistrza w Master Challenge i zdobądź wszystkie osiem dodatkowych technik. Jest jeszcze jedna - dziwiąca technika, której wojownik może się nauczyć. Trzeba wybrać opcję gry dla 2 graczy, wybrać tryb Win Or Loose i wygrać... trik działa jedynie, gdy obaj wojownicy mają odkryte 8 technik, a ich dane znajdują się na kartach pamięci.

Aby walczyć jako Boro trzeba po prostu ukończyć grę. Aby zagrać jako Robert The Robot należy przejść tryb "Faster" w mniej niż minutę. Aby walczyć jako Joker, trzeba pokonać 100 przeciwników w Survival Mode. Aby zagrać jako Master, należy ukończyć tryb Master Challenge. Wreszcie aby zaważyć jako Ushi, trzeba w trybie Rodeo przeżyć dokładnie przez minutę.

STANDARD

Counter 1	⇐ A B B
Counter 2	⇐ ⇐ B
MidTenkakusho	⇓ A+B B B B ⇓ B
Rensuhusho	B B B ⇐ B
UpTenkakusho	⇓ A+B B B B B
Renshusho	B B ⇓ B A
Shi-Ko-Rendan	⇓ B B B
Shi-Cho-So	⇐ B
Shotaku-Shotai	⇓ A+B A A A A
Water Moon	⇓ A B

MEILENG



KNOCKDOWN

Renhsu-Hashu	B B B ⇓ B
Spiral Jump	⇓ ⇓ B
Tenkahukoso	⇓ A+B B B B B

THROW SKILL

Dodge Attack	⇓ A+B
Inashi	trzymać ⇐ A+B
Elbow Punch	A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)

SPECIAL (przeciwnik oszołomiony)

Shisen-Mangan	B B A B B A B
---------------	---------------

STANDARD

Counter	⇓ ⇓ B
HellGate	⇐ ⇐ A+B
Blossom	⇓ ⇓ A A
Phantom	⇓ ⇓ B ⇐ ⇓ B ⇓ A ⇓ ⇓ B
Hachu	⇓ ⇓ ⇓ B
Dance Draw	⇓ B ⇓ B ⇓ B
Chidori-Uchi	⇓ ⇓ ⇓ ⇓ ⇐ B
Silent Step	⇓ ⇓
Samurai Sword	⇓ ⇓ B

KNOCKDOWN

Mine Palm	⇓ ⇓ B
-----------	-------

NINJA



Tsumuji	⇐ ⇐ B
---------	-------

THROW SKILL

Sidehold Throw	A+B
Black Trance	⇓ ⇓ A+B
Transform	⇓ ⇓ A+B
GroundFall	⇓ A+B
Drug Downfall	A+B (wisząc)
Inashi	trzymać ⇐ A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)

SPECIAL (przeciwnik oszołomiony)

Juji-Sui	⇐ ⇐ ⇐ A+B
----------	-----------

STANDARD

Counter	⇐ ⇐ B
Mach Punch	⇓ ⇓ ⇐ B B B B
Combo Kick	⇐ B B ⇓ B
Mach Kick	⇐ ⇓ ⇓ A A A
River Kick	⇐ ⇐ A ⇓ A
Mach Middle	⇐ ⇓ ⇓ B
Cascade	⇓ B A B

KNOCKDOWN

Hawk Fist 2	⇓ ⇐ B B B
Mach Fist	⇓ ⇓ B
Mach Spin	⇓ ⇐ A A A

RYUJI



THROW SKILL

Dodge&Attack	⇓ A+B
Double Suplex	⇓ A+B
Drug Downfall	A+B (wisząc)
Imashi	trzymać ⇐ A+B
Mach Tomoe	⇓ ⇓ ⇐ B B B ⇐ A+B
Neck Breaker	⇐ ⇐ A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)

SPECIAL (przeciwnik oszołomiony)

Mach Buster	⇓ A+B
Shinra-Bansho	⇓ ⇓ ⇐ ⇐ B

STANDARD

Counter	⇐ ⇐ B
Rolling Crazy	⇓ ⇓ A+B
Spinning crazy	⇓ ⇐ A+B
Air Kick	⇓ ⇐ B B B
Front Spring	⇓ ⇓ ⇐ B
Butterfly	⇓ ⇓ A A
Back Spring	⇓ ⇓ B
Heel Tap 2	⇓ B B
Sommersault	⇓ ⇐
WormBag	⇓ ⇓ ⇓
Double Role	⇐ B A

PIERRE



Spin Low High	⇐ A B
---------------	-------

KNOCKDOWN

Conductor	A A B
La Tornada	⇓ ⇐ A

THROW SKILL

Jack Kinfe	⇓ A+B
Drug Downfall	A+B (wisząc)
Inashi	trzymać ⇐ A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)

SPECIAL

Frankensteiner	⇐ ⇐ ⇓ A+B
----------------	-----------

STANDARD

Counter	⇐ ⇐ B
Counter 2	⇐ ⇐ B
Combo DelSol	⇐ B ⇓ B
Upper Jab	B B B trzymać ⇐ B B
Tornado	⇓ B B B B
Slider Hell	⇐ ⇐ A ⇓ B
Horizontal Bate	⇐ B B A

KNOCKDOWN

Dragon Riser	⇐ ⇓ B
--------------	-------

THROW SKILL

Drug Downfall	A+B (wisząc)
---------------	--------------

LEON



Fisherman	⇐ A+B
Arm Break	⇓ A+B
Counter Throw 1	⇓ A+B
Counter Throw 2	B B ⇓ A+B
Counter Throw 3	⇐ ⇐ B ⇓ A+B
Sidehold Throw	A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)
Inashi	trzymać ⇐ A+B

SPECIAL (przeciwnik oszołomiony)

Plasma Heel	⇐ ⇓ B
Super Nova	⇓ ⇓ ⇐ ⇐ B

STANDARD

Counter 1	⇓ B ⇐ B
Counter 2	⇐ ⇐ B
Single-Palm	⇓ B A B
Chutotsu-Teng	⇐ ⇐ B ⇓ B
Sanda-So	B B B A
Senka-Renpi	⇓ B B B B
Palm Float	B B ⇐ B
Zenso-Sho	⇓ A B

KNOCKDOWN

Dragon Palm	⇐ ⇐ B
Energy Hand	B B B ⇐ B

VALERIE



THROW SKILL

Dodge&Attack	⇓ A+B
Blitz	⇐ ⇐ A+B
Full Nelson	A+B (za plecami)
Sankyo	⇓ A+B
Thrust Away	⇐ A+B
Drug Downfall	A+B (wisząc)
Inashi	trzymać ⇐ A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)

SPECIAL (przeciwnik oszołomiony)

Holly Star	⇐ A+B (za plecami)
------------	--------------------

STANDARD

Counter	⇐ ⇐ B
Crab Hell	⇓ B B B A
Fake Fire	⇓ ⇓ ⇐ B A
Dallah Fish	⇐ ⇐ ⇐ B B
Saint Dallah	⇐ ⇐ B A B
Head Top	⇓ ⇐ B
Sea Hell	⇐ A A A A
Rapid Snake	⇐ B B B B
Fire Ball	⇓ ⇓ ⇐ B

KNOCKDOWN

Heaven or Hell	⇐ ⇐ B A
----------------	---------

ABDUL



Heaven Trust	⇐ ⇐ B
Hell Wave	⇐ B B ⇐ B

THROW SKILL

Body Lift	⇐ A+B
Bull Dockin	⇓ A+B
Drug Downfall	A+B (wisząc)
Inashi	trzymać ⇐ A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)

SPECIAL (przeciwnik oszołomiony)

Flying Fish	⇐ ⇓ ⇐ B
Flying Fish Special	⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇓ ⇐ B

STANDARD

Blasphemy	⇓ B B
Chopper Upper	⇐ ⇐ B B
Head Bat	⇐ B ⇐ B
Devil Hammer	⇐ A B
Elbow Twist	⇐ ⇐ B B

KNOCKDOWN

Buster Sword	⇐ ⇓ B
Downstraight	⇐ ⇐ B
D-Downstraight	⇐ ⇐ B B
Hammer	⇓ B

THROW SKILL

BOB



Tombstone	A+B
Coconut Crash	⇐ ⇓ A+B
Expoliter	⇐ A+B
German Return	⇓, A+B (counter)
Neck Hangin	⇐ ⇐ B ⇓ A+B
Windmill	⇓ ⇓ ⇓ A+B (za plecami)
Drug Downfall	A+B (wisząc)
Inashi	trzymać ⇐ A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)

SPECIAL (przeciwnik oszołomiony)

Windmill 2	⇓ ⇓ ⇓ A+B (za plecami)
------------	------------------------

STANDARD

Counter 1	⇐ ⇐ B
Counter 2	⇓ ⇓ ⇐ B
Counter 3	⇓ ⇓ B
Counter 4	⇐ ⇐ B B
Stomping	⇐ A A A
Neck Hanging	⇐ ⇐ A+B
Dragon Sleeper	⇓ ⇐ ⇐ A+B
Ali Kick	B B A
Double Hook	⇐ B B

KNOCKDOWN

Camel Savate	⇓ B B
--------------	-------

TOMAHAWK



Lariat	⇐ ⇐ B
--------	-------

THROW

Brain Buster	⇓ A+B
Drug Downfall	A+B (wisząc)
Inashi	trzymać ⇐ A+B
Power Bomb	A+B
WindMill	⇐ ⇓ ⇓ A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)

SPECIAL (przeciwnik oszołomiony)

Giant Swing	⇓ ⇓ ⇐ A+B
Throw Away	⇐ ⇐ ⇓ ⇓ ⇐ A+B

STANDARD

Counter	⇐ ⇐ B
Choke Sleeper	⇐ A+B (za plecami)
Combo HiLo	B B ⇐ B A
Combo Knee	⇐ ⇐ B A
Water Mill	⇓ ⇓ ⇐ A
Combo Knee	⇐ ⇐ B ⇐ B
4 Backfist	⇓ B B B B
Combo E2	⇐ B ⇐ B
Combo EK2	⇐ B ⇓ B ⇓ B
Mau-so-Kyaku	⇓ ⇓ ⇐ ⇓ B
Combo W3	⇐ ⇐ B B B

BORO



KNOCKDOWN

brak	
------	--

THROW SKILL

Dodge&attack	⇓ A+B
Quick Throw	⇐ A+B
Swing Buster	⇓ A+B
Drug Downfall	A+B (wisząc)
Inashi	trzymać ⇐ A+B
CounterThrow	⇓ A+B (kontra)

SPECIAL (przeciwnik oszołomiony)

One Handed	⇓ ⇓ ⇐ A+B
------------	-----------



zadzwoń i zamów ulubioną grę

tel.: 0 601 202 118

klasyka i nowości

wszystkie wersje językowe

oferujemy również wszelkie akcesoria do P.S.X.

WIRTUALNY ODLOT

druga edycja

0-700-77-297

zadzwoń aby wygrać



3
konsole
Nintendo 64

W PIERWSZEJ EDYCJI WIRTUALNEGO ODLOTU WIELU JUŻ WYGRAŁO. NIE ZWLEKAJ, TYM RAZEM SPROBUJ I TY. WYSTARCZY, ŻE ZADZWONISZ I ODPOWIESZ NA TRZY PROSTE PYTANIA, A MASZ SZANSE STAĆ SIĘ POSIADACZEM JEDNEJ Z TYCH KONSOL, LUB WIELU NAGRÓD NIESPODZIANEK W POSTACI GIER I AKCESORIÓW



3
konsole
PlayStation

Adriana Chmielarza **GAWĘDY PO FANI**

Pogawędzimy dziś o wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świętami Wielkiej Nocy, czyli o wyższości serii VIRTUA FIGHTER nad serią TEKKEN. Okazja jest znakomita, bo niedawno w Japonii wyszedł TEKKEN 3 (w USA kilka dni temu) na PlayStation, a w arcade'ach od kilkunastu ledwie tygodni oblegany jest VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE.

Rozjaśnijmy sobie nieco sytuację: bardzo lubię obie gry. Uważam, że TEKKEN jest najlepszą bijatyką, jaką oferuje konsola Sony, a VIRTUA FIGHTER jest koroną Saturna (FIGHTER'S MEGAMIX to równie cudowna gra, ale skupmy się na czystych przedstawicielach gatunku). Jednak kiedy ktoś postawiłby mnie pod ścianą, bez wahania wybrałbym VIRTUA FIGHTER jako tę jedyną...



Rozpocznijmy zaskakująco: TEKKEN jest bez wątpienia grą dużo bardziej efektowną niż VIRTUA FIGHTER. Gorejący zielonym światłem miecz Yoshimitsu, ogień z paszczy True Ogre czy też głaskanie prądem przez staruszka Heihachiego są wizualnie bez zarzutu, ba, są miodem dla oczu spragnionych rzeczy spektakularnych. Podobnie jest z dźwiękiem: krab założony przez Kinga po trzecim Alli's Kick, czy też beztrioskie łamanie kości przez Ninę mogą stać się powodem moczeń nocnych co wrażliwszych graczy. Kiedy porównamy to z VF, bez trudu ujrzymy ubóstwo tej ostatniej. Prawie ten sam odgłos uderzenia pięścią przez całą grę, praktyczny brak efektów świetlnych i dość topornie skonstruowane postacie nie przynoszą chluby mojej ukochanej.

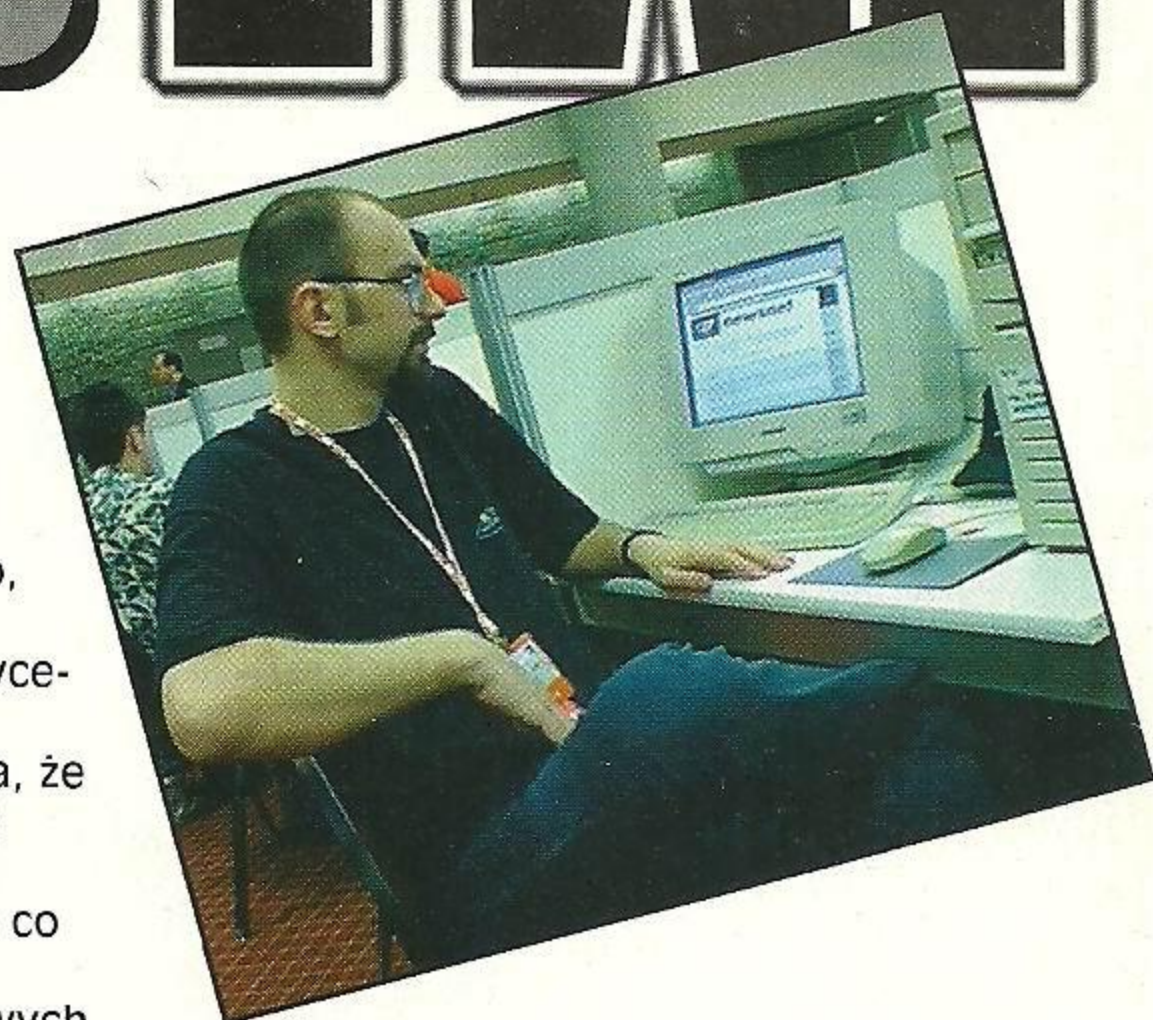
TEKKEN posiada więcej takich rzeczy, których nie ma VIRTUA FIGHTER, ale te już są jego

wadą. Na przykład liczba ciosów: co z tego, że w TEKKENIE można robić reversale do reversali (dla laików: reversal to przechwylenie ciosu przeciwnika i szybka odpowiedź czymś własnym), skoro gra jest tak szybka, że wyjdzie to raz na milion (a i ta nagroda za udaną akcję jest mniejsza niż zwykły blok i rozpoczęcie choćby juggle'owania). Albo co z tego, że TEKKEN ma kilkanaście postaci, skoro i tak gra się kilkoma (kto przy zdrowych zmysłach będzie grał tym knypkowanym dinozaurom?). Albo wreszcie co z tego, że TEKKEN 3 ma Force Mode i Ball Mode, kiedy oba te tryby to bardziej tombakowa błyskotka niż prawdziwy klejnot...

Wiadomo jednak, że nie efektywność, liczba ciosów czy postacie decydują o jakości i grywalności bijatyki. Czynnikiem, według którego ja oceniam miodność produktu, to umiejętność odwzorowania



prawdziwej walki. Im bliżej tego, żeby z wrażenia polatała mi się prawdziwa krew z nosa, tym lepiej. TEKKEN robi to wszystko gorzej niż VIRTUA. Po pierwsze, trudno mi uwierzyć, że Turniej Żelaznej Pięści mógłby mieć kiedykolwiek miejsce. Na litość boską, mamy tu cyborga z pistoletami w ramionach (Gun Jack), facetkę walczącą w szpilkach i wyjściowej sukni (Anna), koleżkę wystruga-



nego z drewna (Mokujin czy inna cholera). W VIRTUA FIGHTER walczą prawdziwi wojownicy, a nie postacie z nadaktywnej wyobraźni twórcy. Ich motywacje wydają się być prawdziwe, a ruchy możliwe do naśladowania. Ktoś jednak mógłby powiedzieć: „Zostaw dziwne postacie, w TEKKENIE jest mnóstwo normalnych: Lei, King, Law...”. Ja na to, że po drugie...

...to tylko VF udaje się wiernie i do końca oddać klimat prawdziwej walki. Każdy ruch jest dla przeciwnika niespodzianką, a nie odgrzewanym 10-hit-combo kotлетem. Postacie są lepiej wybalansowane (w TEKKENIE są postacie wyraźnie mocniejsze i słabsze). Przeciwnik nie jest puchową poduszką, którą można bez końca podrzucać w powietrzu. Wyraźniej czuć fizykę postaci, każdy cios, każdy rzut. Nie ma nieblokownych ciosów, 100% kombosów, przebiegania przez przeciwnika i rozblysków po counter-attack'u...

Mój Akira nie strzela fireballem z dupy. Wolę VIRTUE i żadne prześliczne prądy Heihachiego nie są w stanie tego zmienić. TEKKEN jest efekciarski, VIRTUA prawdziwa. Będę grał namiętnie w obie gry, ale kochać będę tylko jedną...

Adrian Chmielarz

N(E)O COMMENTS

Czytaliście Newsflash? Jest tam mowa o konferencji Nintendo, która odbyła się niedawno w Rzymie, a która najprawdopodobniej okaże się brzemienna w skutkach dla całego europejskiego rynku konsolowego. Wiecie już o tworzeniu się europejskiej centrali Nintendo, o nowym kierownictwie oraz o proponowanej przez koncern ściślejszej współpracy z autorami gier. Ale dzieje się znacznie więcej.

Nowa europejska strategia Nintendo dała o sobie znać niemal natychmiast. Koncern po raz pierwszy wykupił za okrągły milion dolarów duże (bagatela – kilometr kwadratowy) stoisko na targach ECTS, mających odbyć się w dniach 6-8 września 1998 w Londynie. Do tej pory Nintendo zawsze ograniczało się do zapraszania dziennikarzy do swojego londyńskiego biura na prezentację nowości. Tym razem jednak firma zdecydowała się pójść na całość i urządzić prawdziwy show – taki, jak podczas amerykańskich tar-

gów E3. Właśnie na tegorocznej edycji targów ECTS odbędzie się pierwszy europejski pokaz kolorowego GameBoya wraz z najnowszymi akcesoriami – miniaturową kamerą i drukarką, które naturalnie zostaną także wydane w Europie. Będą też gry, a w szczególności zapowiadane już niemal od wieków F-ZERO X, BANJO-KAZOOIE, CONKER'S QUEST, 1080 SNOWBOARDING oraz (na Boga!) ZELDA 64, a także mnóstwo nowych pozycji. Dwie ciekawostki – Rare raczej na pewno pokaże sequel GOLDENEYE 007 i jeszcze jedną grę, o której w branży spekuluje się już od dłuższego czasu (to może być DONKEY KONG 64), zaś LucasArts nową grę w świecie Star Wars pod nazwą ROGUE SQUADRON. Wróćmy jednak do tematu naszych rozważań – wypada zadać sobie pytanie, jaka jest przyczyna takiego obrotu spraw? Dlaczego koncern, który do tej pory traktował Europę jak piąte koło u wozu nagle zmienił zdanie i zainteresował się tym trzecim po Japonii i USA rynkiem, dla potrzeb które-

go trzeba wykonywać kosztowne konwersję z systemu NTSC na PAL? Ja widzę tutaj trzy czynniki, które mogły wpłynąć na decyzję szefów „big N”.

Po pierwsze, Nintendo 64 w dalszym ciągu nie radzi sobie najlepiej w Japonii. Powody? Dla mnie są oczywiste; za mało fighterów, za mało racerów, za mało RPG. Nintendo straciło Squaresoft na rzecz Sony i to był jak się okazuje gigantyczny błąd koncernu. Statystycznie japońscy gracze (i w ogóle posiadacze konsol na całym świecie) są coraz starsi (średnia wieku to mniej więcej 19 lat) i nic dziwnego, że powoli skłaniają się coraz bardziej w stronę dorosłych produkcji, w których ostatnio Square bryluje, a których na N64 po prostu brakuje. Europa zaś nigdy nie była wybredna i zawsze z radością przyjmowała niemal wszystko, co tylko pochodzi z Kraju Kwitnącej Wiśni. Być może z powodu tego, że japońskich produkcji do niedawna było u nas jak na lekarstwo, a dopiero sukces FINAL FANTASY VII otworzył oczy ludziom od marketingu. W tej chwili kolejne firmy prześcigają się w podpisywaniu umów na dystrybucję japońskich gier w Europie (oto przykłady: ALUNDRA – Psygnosis, TENCHU – Activision). Rynek europejski jest w tej

SQUARE **RE**ware

Be there or be Square



Cloud stał się nieoficjalną maskotką PSX-a. To właśnie jego jasnowłosa główka góruje nad artykułem o grach na PSX-a zamieszczonym na łamach Wall Street Journal. Popularność Clouda okazała się tak duża, że został on wciągnięty do kolejnej produkcji spod znaku Final Fantasy – FF TACTICS, gdzie pojawia się gościnnie wraz z Aeris. I o ile rola pamiętnej sprzedawczynie kwiatów ogranicza się tylko do sprzedania graczowi bukietu oraz stania się ofiarą ataku przestępców, o tyle postać Clouda jest jak najbardziej grywalna. Cloud jest ukryty w grze i być może wprowadzony jest troszeczkę na siłę (zostaje przyzwany z innego świata), ale z pewnością poruszy strunę niejednego z graczy tęskniących za jego specyficznym podejściem do życia. Na tym jednak nie koniec – Cloud wraz ze swoją towarzyszką z lat młodości zostanie też umieszczony w mordobiciu Square – EHRGEIZ. Nie wiadomo jeszcze, czy postaci będą wyposażone w swoje stare i dobre Limity. Ale przynajmniej będzie można sprawdzić jakimi to naprawdę wojownikami są panna Lockheart oraz pan Strife...

SaGa FRONTIER i XENOGears. To „tylko” dwa nowe RPG-i, jakie proponuje Square swoim wyznawcom. Czyli – możecie wyjąć sobie z życia jakieś 80-100 godzin na jedną i parędziesiąt na drugą. Schemat SaGi jest dosyć ciekawy – gra składa się z siedmiu części, z których każda opowiada losy innej postaci – bojowego robota z niesprawnym softem, wędrownego barda, chłopaka pragnącego odnaleźć i zabić swego złowrogiego brata-bliźniaka, wskrzeszonego bohatera i innych. Żeby nie było nudno, losy wszystkich postaci splatają się podczas questów, czasami spotyka się te same osoby i, naturalnie rzecz biorąc – walczy. Wadą SaGi jest dosyć słaba, pseudotrójwymiarowa grafika. Ciekawy jest za to system combosów – ataki postaci sojuszniczych mogą się bowiem łączyć w serię nieblokujących potężnych ataków. Ponadto jest tutaj bardzo rozbudowany system zdobywania nowych umiejętności. Przy lepszej oprawie – stuprocentowy hit. A tak – musowa pozycja dla każdego zagrającego RPG-ra. XENOGears jest zaś tytułem,

który jak na razie bawi tylko Japończyków i innych władających ich pięknym językiem. Data premiery angielskojęzycznej wersji XENOGears wstępnie ustalona została na Gwiazdkę, więc przyjdzie trochę poczekać. Ogólnie jest to dosyć ładna, zręcznościowo-przygodowa gierka. Poruszanie po mapie przypomina FFVII, tak samo z walką. Inna jest tylko grafika – zamiast niepewnych wieloboków mamy tutaj rysowane postaci. Oprócz tego do dyspozycji graczy pozostają mechy i to właśnie czyni tę grę piękną. Każda z ważniejszych postaci w grze ma własnego robocika. I nie mylicie się – ich walki są naprawdę widowiskowe.

Okazuje się, że część z was w listach przysłała nam już kilka gotowych sposobów na pozbycie się natrętnych Weaponów. Kilka z nich było dosyć ciekawych – np. uzbroić wszystkie postaci w najlepsze bronie, w sloty napakować pełno namaxowanych Materii Counter Attack i po jednym Restore. Weapon atakuje raz – ty nic nie robisz, postać sama odpowiada ciosami tyle razy ile masz Materii po czym restaurujesz sobie zdrowko jak się już twój koleś wychłasta jak może. I tyle. No tak, tyle, że nie każdy ma czas i ochotę aby doprowadzić do odpowiedniego stanu te, dajmy na to, 24 Materie (a licząc ze zbrojami – ponad 40). Dlatego też poniżej znajdziecie nieco łatwiejszą wersję. A tak na marginesie – ta akcja z Counter Attackami to najprostszy z możliwych łańcuchów Materii.

Emerald Weapon (ten śmigający pod wodą w pobliżu Junon) musi być rozwalony w czasie nie dłuższym niż dwadzieścia minut. Dzieje się tak dlatego, że naszym dzielnym zuchom kończą się po tym czasie zapasy powietrza. Jest jednak na to sposób. W czasie zabaw w podwodnym reaktorze Junon na pewno natrafiliście na wielki szkielet pływający w statku i wymachujący trzymanym w kościach wiosłem. No więc trzeba go zmorfować. Szkielet znajduje się w przejściu podwodnym. Najłatwiej załatwić go dając Sense Materii jednej, a Morph materii drugiej osobie. Teraz należy tłuc go (ale delikatnie) aż do momentu

kiedy będzie miał mało energii, a następnie próbować morfować. W momencie, kiedy cios zadawany przy morfowaniu będzie większy niż jego aktualny stan HP, to grzecznie zmieni się on w książkę. Należy teraz udać się z nią do miasteczka Kalm, gdzie w domku z prawej strony placu mieszka pewna babcia. Wystarczy wejść na górę po schodach aby napotkać jej męża. Po kilku rozmowach da ci on Underwater Materia. Znosi ona limit czasowy w walce z Emeraldem.

Podwodny idzie jako pierwszy bo jest prostszy do pokonania. Jak się go specjalnie nie drażni, to nawet nie wykonuje specjalnego ataku, ale lepiej mieć kogoś z Final Attack Materia + namaxowaną Revive Materią oraz Mega All, albo drugą namaxowaną Revive połączoną z All aby jednocześnie stawiać na nogi całą drużynę. Oprócz tego daj jednej z postaci W-Summon, Knights of the Round Summon (na co najmniej drugim poziomie) i wszystkich obdaruj Mime Materią. Przed walką możesz jeszcze wszystkich zaoszczędzić Shieldem czy innymi barierami, ale tak naprawdę to jak najszybciej rzucaj KOTRx2 i wszystkimi po kolei Mime'uj. Walka nie powinna potrwać zbyt długo. Po wygranej weź Earth Harp i zanieś gościowi w Kalm – dostaniesz trzy Materie Master (Summon, Command i Magic).

Ruby Weapon jest na pustyni (czerwona wystająca z piachu macka). Jest z nią jeden problem – załatwia ci najpierw dwóch ludzi. Dlatego też najpierw, przed walką wybierz sobie jakie postacie będziesz chciał mieć przy sobie podczas masakry i je zabij (gdzieś na mapie – nie atakuj przeciwników, tylko po prostu pozalatywaj swoich). Po tym śmiało atakuj Wepona. Najlepiej najpierw rzucić na siebie Regen, a potem zaraz Haste (przy W – Magic możesz zrobić to w jednej turze). Kiedy tylko Ruby wbije macki w piach, to można od razu ożywić pozostałych i rozpocząć młóckę. Dobrze jest stawiać bariery i atakować gada Summonami – KOTR. Nie zaszkodzi Mime'ować. I mieć Revive z All. Ponadto eliksiry, megalexiry, Turbo Ethery i wszelkie czary regenerujące.

Squaerio

chwili potwornie chłonny i jeszcze przez jakiś czas taki pozostanie, co nie mogło pozostać niezauważone przez panów w garniturach, których głównym celem życia jest pomnażanie zysków korporacji.

Po drugie, Katana i PlayStation. Niemal na pewno Sega pokaże na ECTS materiał promujący swoją nową konsolę – jeśli nie samą Katanę, to przynajmniej taśmy video z zarejestrowanymi grami odtwarzane bez przerwy na telebimach. Nie wyobrażam sobie innej możliwości – Sega wie, że wojnę w kategorii 32 i 64 bitów przegrała i przygotowuje się do kolejnej bitwy. Jak inaczej wytłumaczyć kolejne gigantyczne (także kilometr kwadratowy) stoisko? Przecież nie będą na nim promować ostatnich 10 gier na Saturna, które mają ukazać się do końca roku w Europie. Nintendo wie, że nie może sobie pozwolić na ignorowanie obecności 128-bitowej konsoli na jakby nie było największym europejskim show – w przeciwnym razie wizja miliona cartów z LEGEND OF ZELDA 64 sprzedanych w samej tylko Europie mogłaby się niebezpiecznie oddalić. Jeśli zaś chodzi o PlayStation... Cóż, konsola Sony niewątpliwie zabrała bardzo dużo klientów Nintendo, którzy zniecierpliwieni przedłu-

żącym się oczekiwaniem na N64 schowali swoje SNES-y do szafy i stali się szczęśliwymi posiadaczami PlayStation. Nintendo będzie się starać odzyskać tych klientów i być może, dzięki podjętym wreszcie działaniom zakończy się to sukcesem.

I po trzecie, wreszcie jest coś do pokazania. Od momentu wejścia Nintendo 64 na rynek koncern uparcie i z różnym skutkiem realizował swoje hasło „mało ale dobrze”. Można powiedzieć wiele złego o osobach odpowiedzialnych za kontrolę jakości i wydających pozwolenia na produkcję takich gier jak CHAMELEON TWIST czy CRUSIN' USA, ale należy przy tym pamiętać, że nie są to produkty firmy Nintendo. A chodzi tu właśnie o gry tworzone od początku do końca przez zespoły autorów zatrudniane bezpośrednio przez koncern. Można powiedzieć, że Sony ma Squaresoft, Namco i Capcom, Sega... w tej chwili może liczyć tylko na siebie, zaś Nintendo żyje jedynie dzięki Shigeru Miyamoto i Rareware. Mr. Miyamoto sprawuje w tej chwili główny nadzór nad niemal wszystkimi grami koncernu. MARIO 64, LYLAT WARS, WAVE RACE 64, YOSHI'S STORY, 1080 SNOWBOARDING, F-ZERO X i ZELDA 64 – te gry są (lub będą) doskonałe, bo ge-

niesz Miyamoto macza w nich palce. Natomiast zespół Rareware dostarczył graczom BLAST CORPS, DIDDY KONG RACING i GOLDENEYE 007 a w przyszłości BANJO-KAZOOIE, CONKER'S QUEST oraz kontynuację GOLDENEYE 007. Te gry – mimo że amerykańskie – są równie dobre, a na dodatek większość z nich sprzedana się w liczbie ponad miliona egzemplarzy w samych tylko Stanach Zjednoczonych! Zmierzam do tego, że przez ostatni rok Nintendo najspokojniej w świecie wprowadziło swoje haselko w czyn, a dowodzą tego nie słowa, lecz wyniki sprzedaży. W rezultacie tego i innych kroków podjętych przez firmę developerzy niemal rzucili się do prac nad grami na N64 (nawet Psygnosis i Activision coś tam już dębują), a efekty tego zapewne zobaczymy na targach ECTS. Bo co jak co, ale promować „swoje” produkty to Nintendo potrafi.

Europa szybko staje się coraz bardziej liczącym się rynkiem, którego żaden z koncernów produkujących konsole nie może już dłużej ignorować. Rywalizacja firm walczących o klienta będzie się coraz bardziej zaostrzać. To wspaniała wiadomość.

Gulash

AUTO DESTRUCT

Electronic Arts, PlayStation

Aby uaktywnić Cheat Menu podczas gry należy wcisnąć START i wstukać następującą kombinację: GÓRA DÓŁ LEWO PRAWO L1 R1 R1. Teraz można wstukiwać kody:



Nazwa	Kod
Blood Mode	L1 ↓ R1 ⇐ L1 ⇒ R1
Angel Mode	↑ R1 ↓ L1 ↑ ⇐ R1 ⇒ L1
Extra Tune	↓ L1 L1 ● ● R1 ↑ ■ L1
Forsa	L1 R1 ↑ ● ↓ ■ ⇐ R1 L1
Nitros	L1 ● ↓ L1 ↑ ■ ● R1
Paliwo	L1 ● ⇐ L1 ● R1 L1 ↑ R1 ↓
Nietykalność	L1 L1 L1 L1 ⇐ ● ● ■ L1
Następna misja	L1 ⇒ ↓ ⇐ ↑ R1
Time Trials	R1 L1 ● ⇐ ● ● ⇒ L1 ●
Wybór misji	↑ ↓ ● L1 R1 L1 ● ↑ ↓
Tune ↑ Menu	L1 R1 L1 ↑ ↓ ● ↓ ⇒ ⇐ ■ R1
Wybór pojazdu	(z tune ↑) ⇐ R1 ⇒ R1 ⇐ R1 ⇒ R1

SHADOW MASTER

Psygnosis, PlayStation

Na początku gry musisz zabić dwóch obcych i wjechać do pomieszczenia z którego wyszli. Musisz wstukać następujące kody



- Wybór poziomu
przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 + ▲
- Nieskończona energia
przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 + ●
- Nieskończona amunicja
przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 + ■

Teraz daj się zabić. Gdy wrócisz do menu będziesz mieć możliwość wyboru poziomu, a podczas gry max energii i amunicji.

PITFALL 3D

Activision, PlayStation

Kody należy wpisywać w opcji Password

Kod	Efekt
BIGHEADHARRY	Harry z wielką głową
2DHARRY	Harry jest płaskim sprite'm
ZEROGHARRY	Harry lata w powietrzu

POWERBOAT RACING

Interplay, PlayStation

Kody należy wpisywać jako imię gracza

Kod	Efekt
LARGE	najpotężniejsze silniki
ZOOO00M	szybsze łodzie
SPEEED	szybsze łodzie
DEFORM	deformacja



SNOWBOARD KIDS

Atlus, Nintendo 64

Niełatwy kod, który jednakże daje dostęp do wszystkich tras i najlepszych desek. Na ekranie tytułowym należy wstukać następującą kombinację: (na analogu) dół góra, (na cyfrowym) dół góra, (na przyciskach) dół-C, góra-C, L, R, Z (na cyfrowym) lewo, B (na cyfrowym) prawo, (na przyciskach) lewo-C i Start. Jeśli wstukałeś wszystko poprawnie, usłyszysz śmiech.



QUAKE

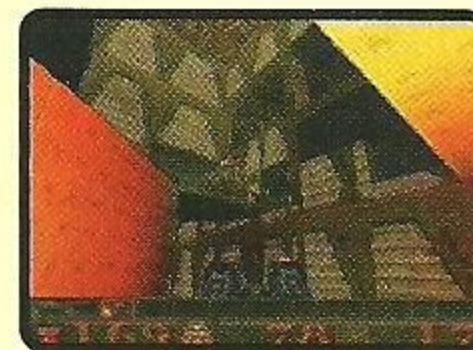
Sega, Saturn

Po rozpoczęciu gry można zmieniać poziom trudności - wystarczy zapauzować, wejść do opcji, zatrzymać kursor na Music Volume i wstukać odpowiednie kombinacje, używając także przycisków R i L:

EASY	R L X Y Z R L X Y
NORMAL	R R L R X Y Z X Y Z

Aby odnowić energię trzeba zapauzować grę, wejść do opcji, zatrzymać kursor na Customize Controls i szybko wstukać następującą kombinację: R Y L Y X Y Z X Y Z

Aby wyłączyć przyciąganie ziemskie trzeba zapauzować grę, wejść do options, zatrzymać kursor na Lookspring i wstukać kod: R R L R X Y Z X Y Z



BEAST WARS

Hasbro, PlayStation

Kod ten pozwala na przejście do następnej misji. Zapauzuj grę (Start), a następnie przytrzymaj L2 i wstukaj kombinację:

↑ ↓ ⇐ ⇒ ▲ × × ▲ ⇒ ⇐ ↓ ↑

Cały czas trzymając L2 wciśnij Start i jazda...



NEED FOR SPEED 3

Electronic Arts, PlayStation

Kody wpisuje się jako imię gracza w menu options

Kod	Efekt
cityz	trasa Empire City
Gldfsh	trasa Scorpio-7
Mnbeam	trasa SpaceRace
Xcntry	trasa AutoCross
Xcav8	trasa Caverns
Playtm	trasa The Room
1jagx	samochód Jaguar XJR-15
amgmrc	samochód Mercedes Benz CLK GTR
rocket	samochód El Nino
Seeall	więcej kamer podczas gry
spoilt	wszystkie pojazdy, wszystkie trasy



QUAKE

GT Interactive, Nintendo 64

Aby włączyć tryb Debug Mode trzeba podać jako hasło następujący kod: 0000 0000 0000 0000. Gra napisze, że kod jest niewłaściwy - jednak w opcjach pojawi się nowy tryb - Debug. Można w nim powłączać mnóstwo cheatów - nieśmiertelność, wszystkie bronie, wybrać poziom... Natomiast aby przechodzić przez ściany, należy wpisać kod NOCLIP.



NAGANO WINTER OLYMPICS

Konami, PlayStation

Oto kod, który zawsze zapewni złoty medal, niezależnie od wyniku zawodów. Na ekranie tytułowym należy wstukać:

↑ ↓ ⇐ ⇒ ▲ ● ■ ⇐ ⇐ ⇒ × ↓ ↓ ↑ ▲ ×



REBOOT

Electronic Arts, PlayStation

Aby rozpocząć grę jako Enzo, na ekranie głównego menu trzeba wstukać następującą kombinację:

↑ ⇐ ↓ ⇐ ↓ L1 R1 ⇒ ↓ ⇐

i normalnie rozpocząć nową grę.



TREASURES OF THE DEEP

Namco, PlayStation

Cała masa kodów, które jak zwykle należy wstukiwać po zapauzowaniu gry.

Wszystkie bronie

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● R1 R1 R1 R1 L1 L1 L1 L1 R2 R2 R2 R2 L2 L2 L2 L2.

Pełne wyposażenie

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● L1 L1 L1 L1 R1 R1 R1 R1 L2 L2 L2 L2 R2 R2 R2 R2.

Nieskończone powietrze

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● ▲ ● * ■ ↑ ⇒ ↓ ↓.

Nieskończona energia

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● ▲ ▲ *.

Kontynuacje

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● R2 R2 R2 L2 L2 L2.

Brak kar

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● R2 R1 L2 L1.

Otwiera drzwi

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● * ● ▲ ■.

Więcej złota

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 L2.

Nieskończona ładowność

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● ▲ ↑ * ↓.

Tablet Piece

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● L1 L2 L1 L2 ■ ●.

Przejście aktualnej misji

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● ▲ ▲ ▲ ↓ ↓ ↓.

Przejście dostępnych misji

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● ↓ ⇒ ↑ ← ▲ *.

Przejście wszystkich misji

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● * * * * * ■ ▲ ▲ ▲ * * * *.

Amunicja do Speargun'a

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● * ↑ ▲ ↓.

Przechodzenie przez obiekty

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● ■ ■ ● ●.

Kamera reżyserska

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● ▲ ■ * ■.

Super prędkość

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● R1 R2 R1 R2 R1 R2.

Pokazuje całą mapę

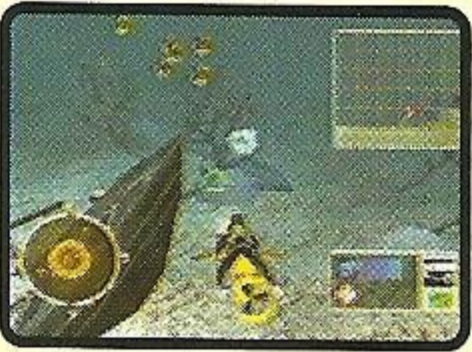
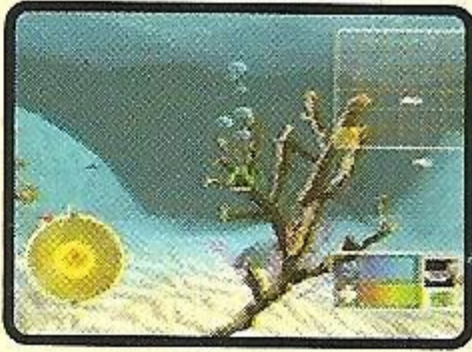
↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● * * * * * ■.

Shark Attack

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● L2 L2 L2 R1 R1 R1 R2 L1.

Banana Shooter

↓ * ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ ⇒ ⇒ ● ● * ↑ ▲ ↓.



DEATHTRAP DUNGEON

Eidos, PlayStation

Wejść do ekranu opcji i wstukać następujący kod: L1 R1 ▲ ▲ ■ ● R1 L2. Dzięki temu będziesz mieć możliwość wyboru poziomu.



MICRO MACHINES V3

CodeMasters, PlayStation

Aby uzyskać 9 życ, wystarczy jako imię gracza wpisać CATLIVES.

Aby odkryć niemal wszystkie trasy, trzeba jako imię gracza wpisać GIMMEALL.

TIPS & TRICKS

Sprzedaz Wysylkowa Gier Komputerowych TOMsoft

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

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

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY: Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Beast Wars	199.00
Bushido Blade	199.00
Dark Omen	195.00
Dethrap Dungeon	209.00
Diablo	195.00
Fifa '98 -wersja angielska	219.00
Final Fantasy 7 -w. angielska	219.00
Gex 3D	199.00
Grand Thief Auto	195.00
Lucky Luck	195.00
Master of Teras Kasi	195.00
Nagano Winter Olympic '98	199.00
NBA Live '98 -wersja angielska	219.00
NHL '98 - wersja angielska	209.00
Need for Speed 3	195.00
Pandemonium 2	165.00
Pitfall 3D	199.00
Red Alert -wersja angielska	229.00
Resident Evil II	tel.
Riven - Myst II (5 cd)	259.00
Theme Hospital	195.00
Toca Tourning Car	195.00
Tomb Raider 2 -w.angielska	199.00

Platynowa seria:

Adidas Power Soccer	109.00
Actua Soccer	109.00
Alien Trilogy	109.00
Crash Bandicoot	109.00
Destruction Derby 2	109.00
Die Hard Trilogy	129.00
Rayman	109.00
Ridge Racer Revolution	109.00
Soul Blade	109.00
Tomb Raider	109.00
True Pinball	109.00
Wipout 2097	109.00

Wybrane akcesoria :

Konsola Playstation	689.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	89.00
Kontroler analogowy (oryg.)	139.00
Memory Card (oryginalna)	89.00
Mega Mem. Card(360 bloków)	189.00
MultiTap	189.00
RF Adapter (kabel ant.)	79.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	59.00
Barracuda - joypad analogowy	139.00
V3 Racig Wheel -kierownica	319.00
Flight Force Pro -joystick anal.	235.00

Nintendo 64

Wybrane tytuły gier :

Chameleon Tweast	259.00	Mortal Kombat Myt.	295.00
Clay Fighter 631/2	229.00	Mortal Kombat Tril.	295.00
Dark Rift	285.00	MRC	285.00
Diddi Kong Racing	239.00	Nagano Winter Ol.	295.00
Doom 64	285.00	NHL '98 Breakaway	285.00
Duke Nukem 64	285.00	Olympic Hockey '98	295.00
F1 Pole Position	285.00	Quake	295.00
Fifa '98	285.00	San Francisco Rush	285.00
Fighters Destiny	295.00	Shadow of the Emp.	309.00
Golden Eye	285.00	Snowboard Kids	225.00
Hexen 64	270.00	Star Fox 64	275.00
ISS Pro	285.00	Super Mario 64	225.00
Lamborgini	270.00	Top Gear Rally	275.00
Mace: the Dark Age	285.00	Wargods	285.00
Mario Kart 64	225.00	Wayne Gretzky	285.00

Wybrane akcesoria do N64:

Konsola Nintendo 64	709.00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	159.00
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	92.00
Memory Card (13 stron)	59.00
Memory Card Plus (52 strony)	92.00
Mega Memory Card (480 stron)	189.00
V3 Racing Wheel - kierownica + pedały	319.00
Flight Force Pro -joystick anal. do symulat.	299.00

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znacznikiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki. Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT. Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć. Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

Witam wszystkich. W tym miesiącu rubrykę zdominowały listy od ludzi uzależnionych od gier oraz wasze problemy sercowe, czyli sprzętowe. W naszym kraju rzeczywiście nie brakuje maniaków. A zresztą przeczytajcie sami...

brat@sonline.com.pl

Jestem podszefem ruchu oporu *Avalanche*. Nie łapię złych bossów jak to robią moi kumple. Zajmuję się ściganiem tylko i wyłącznie samochodów. Lecz nie jest to taka łatwa sztuka, bo raz gdy patrolowałem moją motorówką ulicę, podjechałem do krawężnika sprawdzić, która jest godzina. Wyjąłem termometr, patrzę – jutro poniedziałek. Raz w tygodniu wychodzę z Croc'iem na spacer. Po godzinach sprzedaję bilety wszystkim *Crashom*, którzy chcą się przejechać niedźwiadkami (człowiek przecież musi z czegoś żyć). W wolnym czasie biorę *FIFĘ 98* i gram z kumplami (komputerowymi oczywiście bo innych nie mam) w piłkę do upadłego.

Zbyszek, Starogard Gdański

Hmmm... Wydaje mi się, że można zaobserwować u ciebie takie małe zatracenie kontaktu z rzeczywistością. Ale spoko, przecież ciekawe jest obcowanie z *Crashami* czy granie w piłkę z najlepszymi. Tylko nie zapomnij o posiłkach. Aha, czy nie jesteś przypadkiem chory psychicznie?

Jest taka sprawa, która mnie ostatnio denerwowała. Chodzi o Saturna. Kiedy dowiedziałem się, że Sega wyda jeszcze tylko 15 gier na swoją konsolę nieźle się wkurzyłem. Rok temu po porównaniu *PSX* i Saturna wybrałem lepszego Saturna. Najpierw były problemy z grami. Teraz znowu Sega chce zostawić 8 milionów Saturnowców na pastwę losu. Jeżeli nie chcą stracić tylu klientów powinni nam jakoś to wynagrodzić, np. solidną zniżką na Katanę. Smuci mnie fakt, że Sega nie potrafiła wykorzystać mocy Saturna. Po prostu zawałł sprawę na całej linii Co o tym sądzicie?

Czy na Saturna jest *WING COMMANDER 3* i 4?

BATMAN, Ustrzyki Dolne

Z premedytacją zamieszczam ten list, ponieważ jest to temat, który was strasznie męczy. Myślę, że nadszedł czas, aby powiedzieć to oficjalnie. Z Saturnem jest naprawdę źle. Gier nie ma i raczej nie będzie ich już za wiele. Przyczyny tego sta-

nu rzeczy są dwie – po pierwsze obecność PlayStation na rynku. Prace nad konsolą Segi rozpoczęły się wcześniej, niż przy projekcie Sony. Saturn w założeniach miał być konsolą przeznaczoną głównie do gier 2D. Sega autentycznie spanikowała gdy zobaczyła specyfikację techniczną *PSX'a*. Rezultat tego był taki, że dopiero w ostatnim momencie, tuż przed premierą, postanowiono dodać Saturnowi procesory do obróbki zaawansowanego 3D. Oczywiście ten krok spowodował dużo większe skomplikowanie architektury konsoli. Jak się okazało, była to bariera nie do przeskoczenia dla niektórych teamów koderskich. Niech posłużą nam przykład z *WING COMMANDER 3*. Na początku był zapowiadany, ale z czasem projekt anulowano i gra nigdy nie ujrzała światła dziennego. Drugim z powodów upadku Saturna jest prawdopodobnie fakt, że posiadacze tej konsoli nie kupują zbyt wielu gier, a zatem nie opłaca się na nią wydawać nowych produktów. Macie przykład – w tym miesiącu tylko *ATLANTIS*. W *NEO>* troszkę się obawiamy o przyszłość Segi. Błędy, które popełniła przy marketingu Saturna są oczywiste i aż kłują w oczy. Teraz tylko wiadomo, że firma ma nieźle kłopoty finansowe (zwalnianych jest bardzo wielu pracowników, niestety...), ale wierzymy, że Katana będzie strzałem w dziesiątkę. Upust przy zakupie nowej konsoli dla posiadaczy Saturna byłby bardzo pięknym gestem, ale raczej nie ma na co liczyć. Choć zawsze możemy się mylić...

Napiszcie coś jedyny raz o szkodliwości grania. Bo mój brat Michał, oprócz ośmiogodzinnego wymachiwania rękami przed telewizorem, ruchu innego typu nie zażywa. Zażywa natomiast odrażające zakąski np. stłone paluszki i wszystko inne co w przyszłości wpłynie na kształt jego ciała. Obawiam się, że pewnego dnia może nażreć się czegoś patrząc w telewizor i będzie trzeba kopać dół. Ja nie mogę grać, bo gdy wywalę go z pokoju, wtedy obrywa mi się od rodziców. Oprócz tego, że stale je, gra, to jeszcze zbiera wszystkie numery waszego pisma i dba o nie więcej niż o siebie samego. Nie pomyślcie

List miesiąca

Od niedawna jestem posiadaczem Nintendo 64. Wybierałem między Sony a właśnie tą konsolą i przyznam, że nie był to wybór łatwy. Ale powoli zaczynam tego żalować. Skusiłem się na ogromną moc tej maszynki i wygląd gier. Ale gier na N64 jest mało! Ratunku! W dodatku są to gry dla dzieci (mam 15 lat). A jeśli trafi się dosyć dobra gra, to kosztuje 400 PLN. To jest lekka przesada! A przecież ja jestem zwykłym graczem. Ja chcę przemocy, wybuchów, strzelania, gwałtu (oops! tego nie)... Tego jest multum w grach na *PSX'a*! Co mam robić? Gdy w *NEO>* 4 napisaliście, że N64 było przeznaczone dla dzieci (recenzja *YOSHI'S STORY*) to się załamalem. W pokoju powieszono mam plakaty *ONE* i *FF7* (i słusznie – brt), które codziennie przypominają mi o moim biedzie. Czy ja tak dużo wymagam? Chciałbym tak jak inni (szczęśliwi) posiadacze *PSX'a* przeżywać przygody z *Crashem* czy *ClouDEM*. Obić mordę komuś w *TEKKEN 3*! Codziennie gdy się kładę prześladowają mnie myśli: „Kupieś N64, teraz żałuj!” Zaproś do siebie swoich kumpli 5 letniego Marcinka, 7 letnią Zosię i 6 letniego Adasia. Boże! Co ja zrobiłem? Co mnie podkusiło? Pomóżcie! Pocięście zagubionego (w świecie bajki i chmur z piernika) gracza (maniaka).

Łukasz, Morąg

Wyluzuj. Chyba jesteś pierwszym desperatem, który powiedział tyle gorzkich słów o swojej konsoli. Nie jest tak źle, pomyśl co mają powiedzieć Saturnowcy? Póki co to oni mają powody do żartów, a nie ty. Gry na N64 dziecinne? Nie uważamy się za infantylnych, a z przyjemnością gramy w *MARIO 64* czy *DIDDY KONG RACING*. Nie ważne jest, czy krew się leje, czy chodzisz i zbierasz gwiazdki – istotne jest abyś się dobrze bawił, a większość gier na N64 wciąga na maxa, bo Nintendo to jedna z najlepszych firm na świecie produkujących gry. Do diabła, przecież *YOSHI'S STORY* to małe dzieło sztuki! A poza tym czy uważasz, że *TUROK* nadaje się dla Marcinka? A może *MK TRILOGY* dla Adasia? Nawet na *PSX'a* nie ma zbyt wielu gier, które zachwycają swoją brutalnością. Poczekaj, w końcu musi się zacząć ukazywać dużo tytułów. A dla osłody przypomnę tylko o screenach z *TUROK 2*, które opublikowaliśmy w *NEO>* 5. I tylko posiadacze N64 będą mogli zażyć tej prawdziwej rozkoszy, jaką zapewne da nowa produkcja *Acclaim*. Nie masz powodów do obaw, czy żartów, tak naprawdę masz powody do dumy. Nintendo to rewelacyjna maszynka i myślę, że w końcu to docenisz. Jeśli masz dość dziecinady, tykaj dojrzałe *QUAKE* (jest krew), *AEROFIGHTER'S ASSAULT* (są wybuchy), *FIGHTER'S DESTINY* (jest mordobicie) czy *MYSTICAL NINJA* (jest dużo tekstu po angielsku). I ciesz się większą ilością pamięci, rozmywaniem i blurowaniem tekstur czy szybkim doczytywaniem z carta, których nie mają posiadacze innych konsol.

sobie czasem, że Was nie lubię (ale dyplomata – brt) ale on za bardzo się napalił na gry dzięki *NEO>*. Rannek zaczynam od poślizgnięcia się na gazecie, a popołudnie spędzam wsluchując się w poezję „a to duppek” i „co za wiocha” i wiele innych okrzyków smutku i radości. Nie mówiąc już o tym, że przez niego nie mogę grać na N64. Kino w ogóle nie wchodzi w rachubę. Jedyne filmy, które się jemu podobają to „*Mortal Kombat*” i „*Street Fighter*”. Proszę was przemówcie mu do rozumu!

Łukasz, Bolesławiec

OK, spróbuję to powiedzieć. A więc Michale, blegrrrrblegrrrrrach. OK, może teraz mi się uda. Granie jest brrrrrrgrrrrble. Nie dam rady, bo oczywiście jest, że granie NIE JEST SZKODLIWE DLA ZDROWIA. Przynajmniej według mnie. A poza tym ja też lubię się gapić w telewizor i jeść paluszki. To relaksuje, odpręża, rozwija wyobraźnię, a niekiedy uczy różnych wartości (myślę o graniu, a nie o jedzeniu paluszków). Wydaje mi się, że twój problem to nie strach o zdrowie brata. Prawda jest taka, że pierwszorzędą sprawą jest to, że nie możesz grać. Prawda? Cóż, kup drugiego pada, jakąś fajną gierkę i bądź miły dla braciszka. Przecież to bardzo mądry chłopak, na pewno się dogadacie.

To był czwartek. Kolega przyniósł do szkoły *NEO*. W napadzie szału wyrwałem mu go i zabrałem się do czytania (...). Po przeczytaniu recenzji zabrałem się razem z kumplami do czytania listów – jeden super (ten z *NEOgotchi*) i jeden

KATARZYNA FIGLARA -
POLSKA PANI LARA CROFT

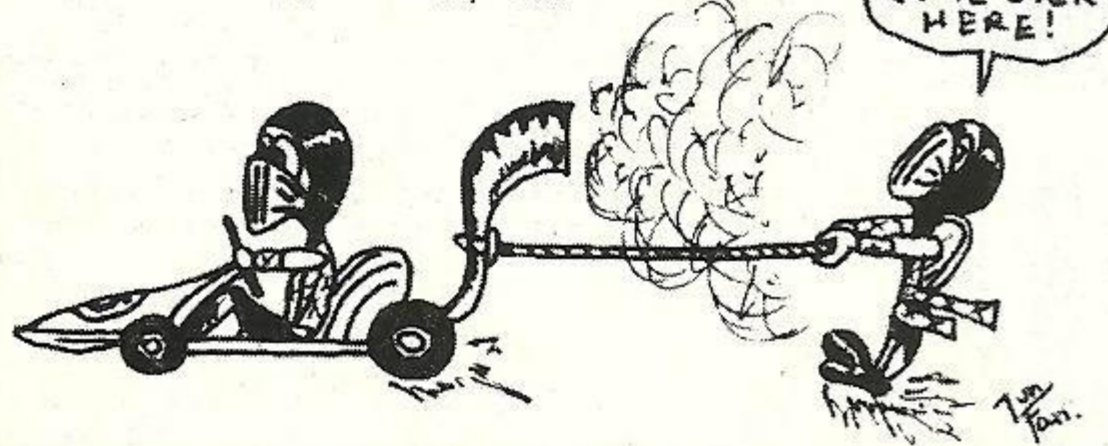


przykład ludzkiej głupoty. Dwóch koleżków – Bromosel i Niezgul – czeplają się *Pegasusa*. Kiedy czytaliśmy ten list śmialiśmy się nieprzećiętnie. Jeden z autorów pisze, że nie może przekreślić kwadratowego klocka. Ludzie, myślcie! Jak można przekreślić kwadratowy klocek? Przecież jego boki są równe, wychodzi więc na to samo. Cóż, pozostaje psychiatra, albo zakład dla umysłowo chorych.

Marcin, Michał, Maksym – Otwock

Słusznie! Punkt dla was, chłopaki. A wy, Bromosel i Niezgul niezwłocznie udajcie się na leczenie. Good one, Beavis.

MORTAL KOMBAT RALLY MYTHOLOGIES CHAMPIONSHIP



CMR DIGITAL

WARSZAWA, AL. JEROZOLIMSKIE 2
AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY

PlayStation™

SONY



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



GIER NA PSX
NIE WYPOŻYCZAMY

PC-CD ROM

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

NINTENDO 64

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

WYPOŻYCZALNIA GIER
NINTENDO, GAMEBOY, SEGA

GAME BOY



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



NOWOŚĆ

BUSHIDO

GAMEWEAR®

**Rewelacyjne akcesoria
do konsol Sony PlayStation**



Pady
69
zł



Karty
65
zł



RF Adaptor
75
zł



EuroScart
49
zł

Zapraszamy do współpracy zarówno hurtownie jak i sklepy. WYSOKIE RABATY!
Najlepiej sprzedawane akcesoria w Europie Zachodniej.

Wyłączny dystrybutor: CODA, 02-495 Warszawa-Ursus, ul. Słupska 6A, tel. 0-22/66-777-55.
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej tel.: 0-60 210 11 22.